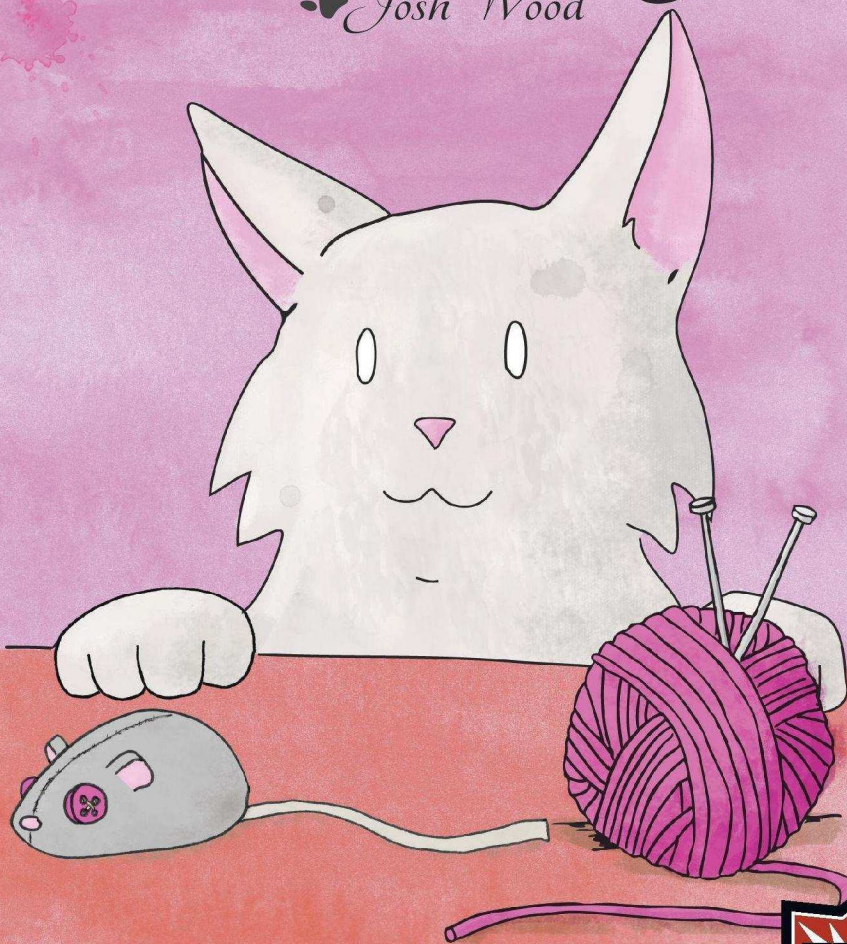


# Cat Lady™

Josh Wood



SZABÁLYKÖNYV



# Cat Lady™

Josh Wood játéka • 2 – 4 játékos  
részére • 14 év felett

## A játék áttekintése

A játékosok macskahölgyek szerepét öltik magukra, akik az emberek egy elitcsoportjának bérébe bújtak, mint Marie Antoinette és Ernest Hemingway.

A játék során te és a macskahölgyek háromszor osztjátok le a kártyákat, gyűjtitek be a játékokat, élelmet, macskamentát, ruhákat és persze az imádnivaló macskákat. De vigyázz! Győződj meg alaposan arról, hogy elegendő élelem van minden macskád számára, mert ellenkező esetben az éhes macska elviszi a győzelmi pontjaidat.

A legmagasabb győzelmi ponttal (GYP) rendelkező játékos nyeri a játékot!

## A játék összetevői

A Cat Lady játéknak a következőket kell tartalmaznia. Ha ezek hiányosak, vedd fel a kapcsolatot velünk a [customerservice@alderac.com-on](mailto:customerservice@alderac.com-on).

- 102 Játékkártya
- 13 Kóbor macska kártya
- 6 Győzelmi pont jelölő
- 1 Macska jelölő
- 60 Élelem jelölő (20 piros, 20 kék, 15 fehér, 5 lila)
- 1 Szabálykönyv



Játékkártyák



Kóbor macska kártyák



Győzelmi pont jelölők (GYP)



Macska jelölő



csirke



tej



tonhal



vadhús

Élelem jelölők

## A játék beállítása

1) Keverd meg a Kóbor macska kártyákat és képpel lefelé fordítva alkoss belőle egy Kóbor macska paklit.

2) A fő fedélzeti paklit a Játékkártyák alkotják, amely a játékosok száma alapján eltérő számú kártyával rendelkezik:

- **2 játékos esetében:** Vedd ki a pakliból az összes olyan kártyát, amelynek a jobb felső sarkában 3+ és 4-es szám található és tedd vissza ezeket a játék dobozába. Majd véletlenszerűen vegyél még ki a pakliból 2 kártyát anélkül, hogy megnéznéd és ezt is tedd a dobozba.
- **3 játékos esetében:** Távolítsd el az összes olyan kártyát, amelynek a jobb felső sarkában 4-es szám található és tedd vissza ezeket a játék dobozába. Majd véletlenszerűen további 2 kártyát vegyél ki a pakliból anélkül, hogy megnéznéd és ezek is kerüljenek vissza a dobozba.
- **4 játékosnál:** Nem kell a pakliból kártyát kivenned.

3) A fő paklit keverd meg és képpel felfelé fordítva ossz le belőle az asztal közepére 9 kártyalapot egy 3x3-as rácsot képezve.

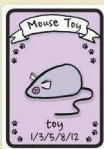
4) Három Kóbor macska kártyát képpel felfelé fordítva helyezd le egy sorban és az Élelem jelölőket is helyezd mellé.

5) Az a játékos, akinek a legtöbb macskája van otthon, ő lesz a kezdőjátékos és végezheti el a játék első fordulóját. Az óramutató járásával ellentétes irányban haladva a mellette ülő játékos elhelyezi a Macska jelölőt a kártyákból kialakított rács egyik sorához vagy oszlopához. A kezdőjátékos most már készen áll a játékra!

## Példa a beállításra



Fő pakli



Macska jelölő

A 9 játékkártya egy 3x3-as rácsban



Kóbor macska pakli



Kóbor macskák

## Hogyan játszunk?

Amikor az egyik játékos befejezi a fordulóját, az óramutató járásának megfelelő irányába haladva a következő játékos végzi el akcióját, felváltva egészen addig, amíg a játék befejeződik.

### A játék fordulója

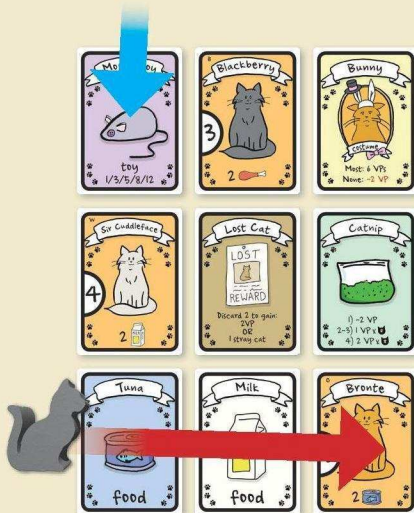
A fordulód során a 3x3-as rács egy teljes sorát **VAGY** oszlopát kell felvenned (átlósan nem veheted fel a kártyalapokat). Azt a sort vagy oszlopot, amely mellett a Macska jelölő van, azt **nem** veheted fel. A különböző kártyatípusok hatásait a következő oldalon ismertetjük.

A Macska jelölőt helyezd át arra a sorra vagy oszlopra, ahonnan felvette a kártyalapokat. Majd a fő pakliból töltsd fel a hiányzó sort vagy oszlopot.

A fordulód alatt bármikor kijátszhatod az Elveszett macska és a Permetező palack kártyákat.

Amikor a fordulód befejeződik, az óramutató járásával megegyező irányba haladva a következő játékos kezdi meg a fordulóját.

*Példa: Julie fordulójában a Macska jelölő az alsó sorban van, így azt a sort nem tudja felvenni (piros nyíl).*



*Ezért úgy dönt, hogy bal legszélső oszlopból veszi el a kártyákat (kék nyíl).*

*Ezzel összegyűjt egy játékegeret, amit a kezébe vesz; Sir Cuddleface macskát, amit maga előtt helyez el; és egy tonhalat, amelyet eldob és elvesz helyette egy kék Élelem jelölőt.*

*Az oszlopot a fő pakliból feltölti és a Macska jelölőt a bal legszélső oszlop tetejére helyezi, mert ez volt az a hely, ahonnan kártyákat vett fel.*



## A játék vége

A játék akkor fejeződik be, amikor egy üres sort vagy oszlopot fel kell tölteni új kártyalapokkal és a fő pakli kifogy.

Az a játékos, akinek a macskák etetése után a legtöbb megmaradt Élelme van, elveszít 2 Győzelmi pontot. Ha kettő vagy több játékos között döntetlen a maradék Élelem, akkor mindannyian elveszítenek 2 Győzelmi pontot.

A játékosok most összeadják az összes Győzelmi pontértéküket a kártyákról; a macskákról, kóbor macskákról, ruhákról, macskamentáról, játékokról a büntetésekkel levont Győzelmi pont jelölőkkel együtt.

A legmagasabb Győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot! Ha kettő vagy több játékos között döntetlen az eredmény, akkor az a játékos a győztes, aki a legtöbb macskát etette meg. Ha még mindig döntetlen, akkor a győztes az a játékos, aki megnyeri a Cat Lady következő játékát.

A pontozásra kerülő tételek listája az alábbiakban olvasható:

- 1) Megetetett macska
- 2) Büntetés
- 3) Ruha
- 4) Macskamenta
- 5) Játék
- 6) Győzelmi pont jelölők

## Kártyatípusok

### Macskák

Amikor egy macska kártyát veszel fel, azt helyezd magad elé.

### Etetési igények

A játék végén az összes macskát meg kell etetned, ahogy a kártya alján található szimbólum(ok) ábrázolja.

Ha a macska etetése sikeres, akkor a kártya bal oldalán lévő szám azonos a Győzelmi pontértékkel.

Ha a macska etetése **nem** sikerült, akkor a játékos 2 Győzelmi pontot veszít, attól függetlenül, milyen Győzelmi pontérték van a kártya bal oldalán.



*Példa: Ha Bronte 2 tonhallal megeteti a képen látható macskát, akkor 3 Győzelmi pontot szerez. A macska etetése során nincs más részlet, hogy teljesítse a szükségletet. Ha Bronte nem tudja megetetni a macskát, akkor 2 Győzelmi pontot veszít.*

### Macskák színei

A macskáknak egy vagy több színük is van (fekete, narancs, vagy fehér). Néhány macska Győzelmi ponttal jutalmaz, mert más macska kevert színeivel rendelkeznek.



Ha nehezedre esik meghatározni a színét, akkor a kártya bal felső sarkában található a macska színe:

B = fekete; O = narancs; W = fehér.

## Élelem

Az Élelem kártyák a játék végén a macskák etetésére kellenek. Háromféle étel van: csirke, tonhal és tej. Amikor egy Élelem kártyát gyűjtesz be, azt azonnal dobd el és helyette vegyél el a színének megfelelő Élelem kockát a készletből, amit a játék végéig tartsz magadnál.

Továbbá vannak olyan kártyák is, mint 2x csirke, 2x tonhal és 2x tej. Ebben az esetben a színének megfelelő Élelem kockából kettőt veszel el.

Ha vadhús Élelem kártyát húzol, akkor szintén dobd el ezt a lapot és vegyél el a készletből megfelelő számú vadhús (lila) kockát. A vadhús, bármilyen élelem (csirke, tonhal, tej) pótlására felhasználható, egyfajta joker.

**Megjegyzés:** Az a játékos, akinek a legtöbb maradék élelme marad a macskák etetése után, elveszít 2 Győzelmi pontot. Ezért vigyázz, hogy csak elegendő élelmet gyűjts be a macskáidnak!

## Ruhák

Amikor Ruha kártyát veszel fel, azt a játék végéig tartsd a kezvedben. A játék végén a legtöbb Ruha kártyával rendelkező játékos 6 Győzelmi pontot kap.

Ha kettő vagy több játékos között döntetlen a kártyák száma, akkor a Győzelmi pontokat egyenlő arányban osztják fel egymás között.

Amennyiben a játék végére nincs nálad legalább egy Ruha kártya, akkor 2 Győzelmi pontot veszítesz.

## Macskamenta

Amikor egy Macskamenta kártyát veszel fel, azt a játék végéig tartsd a kezvedben.

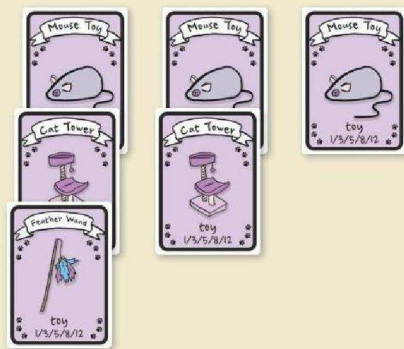
A játék végén, ha csak 1 macskamenta van a kezvedben, veszítesz 2 Győzelmi pontot. Ha 2 vagy 3 macskamentád van, akkor 1 Győzelmi pontot szerzel. Ha 4 vagy több macskamentával rendelkezel, akkor mindegyik macskádért, akit teljesen megettetél 2 Győzelmi pontot kapsz.

## Játékok

Amikor egy Játék kártyát veszel fel, azt a játék végéig tartsd a kezvedben. A Győzelmi pontot a **különböző** típusú játékok száma alapján kapod meg, így több ponttal is gazdagodhatsz.

Unique Toys	1	2	3	4	5
VP	1	3	5	8	12

*Például: Kati a játékot egy tollas pálcával, egy macskatoronnyal és egy játék egérrel fejezi be. Az egyedi játékok készletéért 5 Győzelmi pontot kap. A macskatorony és játék egér készlete 3, és az egyetlen játék egér 1 Győzelmi pontot ér.*



## Elveszett macska

Ha egy Elveszett macska kártyát veszel fel, tartsd addig a kezvedben, amíg úgy nem döntesz, hogy kijátszod az egyik fordulóban.

### Kóbor macskák megtalálása

Eldobhatsz a kezedből 2 Elveszett macska kártyát, hogy „megtalálj” egy képpel felfelé fordított Kóbor macskát, amit magad előtt helyezel el.

A kóbor macskák is ugyanolyan macskák, mint a normál társaik, akiket a játék végén meg kell etetned, különben elveszítesz 2 Győzelmi pontot.

Amikor felhúzol egy Kóbor macska kártyát, a helyére **nem tehetsz** egy újat, mert a játék alatt csak három elérhető Kóbor macska kártya áll rendelkezésre.

### Győzelmi pont szerzése

Szintén eldobhatsz 2 Elveszett macska kártyát a kezedből, hogy Győzelmi pont jelölőt szerezz, ami a játék végén 2 Győzelmi ponttal gazdagít. A játék végén a kezvedben maradt Elveszett macska kártyáknak nincs értékük.

## Permetező üveg

Amikor egy Permetező üveg kártyát veszel fel, tartsd addig a kezvedben, amíg úgy nem döntesz, hogy valamelyik fordulóban kijátszod. A Permetező üveg kijátszása lehetővé teszi neked, hogy a Macska jelölőt áthelyezd. Ez lehetővé teszi, hogy az ellenfeledet megakadályozd egy adott sor vagy oszlop felvételében, vagy neked segít abban, hogy egy számodra kiszemelt, de blokkolt sort vagy oszlopot feloldj vele.

A játék végén a kezvedben maradt Permetező üveg kártyáknak nincs értékük.

## Macskák pontosítása

### Florence, Antoinette, Eliot



Florence narancssárga és ezért őt pontozzuk, amikor etetve van. Ugyanez vonatkozik Antoinette-re (aki fehér) és Eliot-ra is (aki fekete).



### Le Var Purrtón

Több színű macska, a macskák mindkét színének számíthatnak.



### Zoroaster

A játékosok ruhái a szokásos pontozást kapják Zoroaster képességén kívül.



### Macak

Macak ha teljesen táplált, egy extra macskamentának számít.



### Waffle

Waffle csak egyfajta ételt fogyaszthat.



### Hemingway

Ha döntetlenre állsz a legjobban táplált macskák esetében, akkor 3 Győzelmi pontot kapsz.

## Stáblista

**Játéktervező:** Josh Wood

**Fejlesztés:** John Goodenough

**Művészet:** Josh Wood

**Tördelés:** Marco Morte

**Szerkesztés:** Nicolas Bongiu

**Gyártás:** Dave Lepore

### Szerzői jog és kapcsolat

© 2017 Alderac Entertainment Group.

Cat Lady és az összes márka™ és

© Alderac Entertainment Group,

Inc. 555 N El Camino Real #A393

San Clemente, CA 92672 USA

Minden jog fenntartva.

Kínában nyomtatva.

Figyelem: Fulladásveszély!

A játékot 3 év alatti gyermek nem használhatja.

Látogasd meg weboldalunk:

[www.alderac.com/Catlady](http://www.alderac.com/Catlady)

Kérdésed van? Email címünk:

[customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)



Josh Wood vagyok, játéktervező, vizuális effektművész és amatőr karikaturista. Kalifornia államban, Los Angelesben élek és szinte mindennap játszom. Nem szeretnék annál többet, mint alkotni és remélem, hogy alkotásaimat ugyanolyan szeretettel fogadjátok, mint ahogy készítettem őket.

Személyesen szeretnék köszönetet mondani Kathleen Scott-nak, aki minden lépésnél segített nekem.

Köszönöm a családomnak: Alice, Paul és Laura Wood-nak.

Szeretnék köszönetet mondani a három John-nak: John D. Clair, John Zinser és John Goodenough-nak.

Köszönet kedves barátaimnak: Alex Moisant és Peter Vaughan-nak.

Köszönet a játék számos tesztelőjének: Seany G, Jon Perry, Andre Chautard, David Mines, Mara Kenyon-nak, SoCal Play Testing játékosainak és Westside Gamers-nek.

Végül szeretnék köszönetet mondani három gyermekkori macskámnak: Blackberry, Sweetheart és Shadow-nak.