

SPIELREGEL ◆ RULES

CATHAM



CITY

SPELREGELS ◆ ZASADY GRY





CATHAM CITY



Ein „Cat Noir“-Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

In Catham City stehen die Bürgermeisterwahlen kurz bevor. Es gibt einige aussichtsreiche Kandidaten, doch ohne Vitamin B geht in der Stadt gar nichts. Wer hat die besten Kontakte zu Presse und Polizei? Bei den Bürokraten einen Stein im Brett zu haben, kann ebenfalls nicht schaden. Und im Zweifelsfall hilft der Kontakt zur Unterwelt, damit Mafia und Hacker den politischen Gegnern das Leben schwer machen. Dumm nur, wenn diese einen Privatdetektiv auf einen selbst angesetzt haben oder womöglich eine Einheit der Robocats ins Feld schicken.

Wer behauptet sich in diesem Machtkampf am besten und geht als Sieger aus der heißen Phase des Wahlkampfes hervor?

INHALT


120 Katzenkarten (15 pro Fraktion)


42 Wahlkampfpunktechips (12 x 5 Punkte, 30 x 1 Punkt)


6 Infokarten


SPIELZIEL


In Catham City gibt es 8 Fraktionen, mit deren Hilfe ihr – die Bürgermeisterkandidaten – versucht, den Wahlkampf zu gewinnen. Als Unterstützer stehen potenziell folgende Fraktionen bereit:


 Die Gilde der Privatdetektive

 Die Hacker


 Der Wissenschaftsrat

 Die Polizei

 Die Robocat-Spezialeinheit

 Der Journalistenbund

 Die Mafia

 Die Bürokraten

Derjenige von euch, der als Erster 16 Wahlkampfpunkte (im Spiel zu zweit oder zu dritt) bzw. 13 Wahlkampfpunkte (im Spiel mit 4 bis 6 Spielern) gesammelt hat, gewinnt die Wahl und damit das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Wählt 5 der Fraktionen aus und legt alle Karten der übrigen 3 Fraktionen zurück in die Box. **Pro Spiel verwendet ihr stets nur 5 Fraktionen.** Für das erste Spiel empfiehlt es sich, die folgenden Fraktionen zu nutzen: Die Gilde der Privatdetektive, den Wissenschaftsrat, die Robocat-Spezialeinheit, die Mafia und die Hacker.

Wer die dunkelste Vergangenheit hat, wird Startspieler.

Bildet aus allen Karten der 5 Fraktionen einen Nachziehstapel und mischt diesen sehr gründlich durch. Gebt jeweils 6 Karten an den ersten und zweiten Spieler, 7 Karten an den dritten und vierten sowie 8 Karten an den fünften und sechsten Spieler der Runde.

Zieht dann 7 Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen in die Tischmitte. Gruppiert sie nach Fraktionen.

Beispiel Spielaufbau



Wichtig: Es müssen immer 7 Karten offen auf dem Tisch liegen. Wenn ihr Karten aus der Tischmitte auf die Hand nehmt, müsst ihr sofort genau so viele Karten, wie ihr genommen habt, vom Nachziehstapel ziehen und nach Fraktionen gruppiert in der Tischmitte auslegen bzw. zu der jeweiligen Fraktion dazulegen.

SPIELABLAUF

Wenn ihr am Zug seid, führt ihr **EINE** der beiden folgenden Aktionen aus – entweder:

- Karten aus der Tischmitte nehmen
ODER
- Karten aus der Hand spielen

Karten aus der Tischmitte nehmen

Es ist nicht erlaubt, Karten vom verdeckten Nachziehstapel zu ziehen (außer ein Karteneffekt gestattet dies). Dafür dürft ihr so viele der offen ausliegenden Karten **EINER** Fraktion nehmen, wie ihr wollt. Das Handkartenlimit liegt allerdings bei 10 Karten. Überzählige Karten (Handkarten oder nachgezogene Karten) legt ihr am Ende eures Zugs ggf. auf den Ablagestapel.

Karten aus der Hand spielen

Ihr dürft Karten **EINER** Fraktion aus eurer Hand gemäß den Regeln der jeweiligen Fraktion (s.u.) ausspielen.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und noch keiner von euch die für den Sieg nötigen Wahlkampfpunkte gesammelt hat, mischt ihr den Ablagestapel sehr gut durch und legt ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch.




DIE REGELN DER FRAKTIONEN



Die Gilde der Privatdetektive

Spielt 3 Detektive und 1 zusätzliche Karte deiner Wahl (egal welcher Fraktion) vor dich aus.

Effekt: Du erhältst 3 Wahlkampfpunkte. Alle anderen Spieler können 1 Karte jener Fraktion abwerfen, die du zusätzlich zu den 3 Detektivkarten ausgespielt hast. Sie erhalten dafür jeweils 1 Wahlkampfpunkt. Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Spielt 3  + 1 . Nimm 3 .

Die Mitspieler dürfen 1 gleiche  abwerfen und dafür 1  nehmen.



Der Wissenschaftsrat

Spiele 3 Wissenschaftler aus.

Effekt: Du erhältst 2 Wahlkampfpunkte und ziehst 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand, ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen. Die ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Spiele 3 . Nimm 2 und 2 vom Nachziehstapel.



Die Robocat-Spezialeinheit

Spiele entweder 2 oder 4 Robocats aus.

Effekt: Wenn du 2 Robocats ausspielst, ziehst du 5 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Wenn du 4 Robocats ausspielst, erhältst du 3 Wahlkampfpunkte. Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Spiele 2 und nimm 5 vom Nachziehstapel ODER spiele 4 und nimm 3 .



Die Mafia

Spiele 4 Mafiakarten aus.

Effekt: Du erhältst 2 Wahlkampfpunkte. Alle anderen Spieler müssen entweder 2 Handkarten abwerfen oder 1 Wahlkampfpunkt zurück in den Vorrat legen. (Wer nur 1 Karte hat, muss 1 Punkt abgeben. Wer nur eine Karte und keinen Punkt hat, gibt die Karte ab. Wer nichts hat verliert nichts.) Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Spiele 4 aus. Nimm 2 . Alle Mitspieler werfen 2 von ihrer Hand ab ODER geben 1 zurück in den Vorrat.



Die Hacker

Spiele 1 bis 4 Hacker aus und wähle einen Gegner, der mindestens genau so viele Karten auf der Hand hat, wie du Hacker ausspielst.

Effekt: Du infiltrierst einen Gegner. Er muss die von dir ausgespielten Hacker auf die Hand nehmen und mit seinen eigenen Handkarten mischen. Anschließend deckt er unbesehen so viele Karten auf, wie du ihm Hacker gegeben hast. Für jeden Hacker, den er aufdeckt, bekommst du 1 Wahlkampfpunkt und die Karte geht auf den Ablagestapel. Jede andere Karte, die er aufdeckt, nimmst du auf die Hand. (Auf diese Weise nicht aufgedeckte Hacker bleiben beim Gegner auf der Hand.)



Infiltriere das Opfer mit 1 – 4 .

Das Opfer deckt 1 – 4  auf. Für  nimm . Nimm die übrigen  auf die Hand.



Beispiel:











Michael hat 2 Hacker, die er nicht beide auf seinen Gegner zur Linken spielen kann, da dieser nur 1 Karte auf der Hand hat. Um eine bestimmte Anzahl Hacker zu spielen, muss der Gegner gleich viele oder mehr Handkarten besitzen. Michael spielt daher seine beiden Hacker auf den Gegner zur Rechten. Dieser mischt sie zusammen mit all seinen Handkarten. Dann deckt er davon 2 Karten zufällig nacheinander auf (so viele, wie er Hacker bekommen hat). Zeigt eine Karte einen Hacker, bekommt Michael 1 Wahlkampfpunkt. Zeigt eine Karte eine andere Fraktion, nimmt Michael sie auf die Hand. Dieses Mal


hat der Gegner 1 Hacker und 1 Wissenschaftler aufgedeckt. D.h. Michael bekommt 1 Wahlkampfpunkt und nimmt den Wissenschaftler auf die Hand. Die Hackerkarte kommt auf den Ablagestapel. (Der 2. gespielte Hacker bleibt beim Gegner auf der Hand.)

Die Polizei

Spieler eine beliebige Anzahl an Polizisten und 1 zusätzliche Karte einer beliebigen anderen Fraktion aus. Wähle einen Gegner.

Effekt: Der Gegner muss seine Handkarten mischen und unbesehen so viele Karten aufdecken, wie du Polizisten auf den Tisch gelegt hast. Für jede dieser Karten, die zur selben Fraktion gehört wie die von dir zusätzlich gespielte Karte, erhältst du 1 Wahlkampfpunkt. Für jede Polizeikarte, die dein Gegner ausspielt, zieht er sich 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Alle ausgespielten Karten (beider Spieler) kommen auf den Ablagestapel.

 Spiele X  + 1 . Dein Gegner deckt X  von seiner Hand auf.  für jede gleiche . Für jede  1  vom Stapel für den Gegner.



Beispiel:

AUSGESPIELTE
KARTEN
DES GEGNERS



MAX



Max hat 5 Polizisten und 2 Journalistinnen auf der Hand. Er wählt einen Gegner, den er durchsuchen will, und legt die 5 Polizistenkarten sowie 1 Journalistenkarte vor ihm aus. Der Gegner mischt seine Handkarten






und deckt 5 davon zufällig auf. In diesem Fall: 2 Journalistinnen, 1 Hacker und 2 Mafia-Karten. Max bekommt 2 Wahlkampfpunkte (für die beiden Journalistinnen, die der Gegner aufgedeckt hat). Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.

Der Journalistenbund

Spiele 2 Journalistinnen aus.

Effekt: Du erhältst 2 Wahlkampfpunkte. Alle anderen Spieler können dir 1 Karte einer beliebigen Fraktion geben. Für 1 weitere Karte dieser Fraktion, die sie abwerfen, erhalten sie 1 Wahlkampfpunkt. Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Spiele 2 . Nimm 2 . Die Mitspieler können dir 1  geben – dafür dürfen sie 1 gleiche  abwerfen und 1  nehmen.






Die Bürokraten

Spiele eine beliebige Anzahl an Bürokraten aus.

Effekt: Decke die gleiche Anzahl an Karten vom Nachziehstapel auf. Für jede unterschiedliche Fraktion, die du aufdeckst, erhältst du 1 Wahlkampfpunkt. Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel. Wenn du z.B. 1 Wissenschaftler, 1 Hacker, 1 Bürokraten und noch 1 Wissenschaftler aufdeckst, erhältst du 3 Wahlkampfpunkte.



Spiele X . Decke X  vom Nachziehstapel auf. Nimm 1  für jede unterschiedliche aufgedeckte Fraktion.



Beispiel eines Spielzugs:

Carlo hat 4 Karten auf der Hand: 2 Journalistinnen und 2 Wissenschaftler. Die Wissenschaftler kann er nicht spielen, da er 3 von ihnen benötigt, um ihre Aktion auszuführen. Aber er kann Karten aus der Tischmitte nehmen: Dort liegen 3 Wissenschaftler und er benötigt nur 1, um diese Fraktion im nächsten Zug auszuspielen. Alternativ könnte er die Journalistinnen spielen und deren

Aktion ausführen, da er exakt 2 von ihnen auf der Hand hat. Nachdem er entweder die Wissenschaftler auf die Hand genommen oder die Journalistinnen ausgespielt hat, ist der nächste Spieler am Zug.

KARTENAUSLAGE IN DER TISCHMITTE



PLATZ FÜR WAHLKAMPFPUNKTE

CARLO



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch die nötigen Wahlkampfpunkte gesammelt hat: Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern: 16 Wahlkampfpunkte; im Spiel mit 4 bis 6 Spielern: 13 Wahlkampfpunkte.

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER

Führt pro Runde 2 Aktionen statt 1 durch. Nehmt entweder 2 x Karten aus der Tischmitte oder spielt 2 x Fraktionskarten aus oder nehmt 1 x Karten und spielt 1 x Karten aus (in beliebiger Reihenfolge).

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



Wahlkampfpunkte



Bestimmte Fraktionskarte
Dieses Symbol zeigt gewöhnlich an, dass der aktive Spieler eine beliebige Fraktion wählt und dass die Mitspieler die gleiche Fraktion spielen müssen.



Fraktionskarte



CATHAM CITY



A *Cat Noir* game for 2 to 6 players, 8 years and up

In Catham City, the mayoral elections are coming up soon. There are several candidates with good prospects, but no one succeeds in the city without good connections. Who has the best contacts to the press and the police? Being in good books with the officials can't be wrong either. And if need be, the contact to the underworld gets you the support of the mafia and of hackers in order to make life difficult for political opponents. Too bad, though, if the latter set a private detective on you or send out a unit of Robocats.

Who will hold up best in this battle for power and emerge victorious from this crucial phase of the election campaign?

CONTENTS

120 cat cards (15 per faction)


42 campaign point chips (12 x 5 points, 30 x 1 point)


6 information cards


OBJECT OF THE GAME


There are 8 factions in Catham City whose help the players – i.e., the mayoral candidates – need in order to win the election. The following factions can be available as supporters:


 The Guild of Private Detectives


 The hackers


 The Science Council

 The police

 The Special Unit of Robocats

 The Journalists Association

 The mafia

 The officials

The first player to accumulate 16 campaign points (in the two- or three-player game) or 13 campaign points (with four to six players) wins the election and, with this, the game.

SET-UP

Choose 5 of the factions and put all cards of the remaining 3 factions back into the box. **For each game, you always use only 5 factions.** For the first game, we recommend using the following factions: the Guild of Private Detectives, the Science Council, the Special Unit of Robocats, the mafia, and the hackers.

The participant with the shadiest past becomes the starting player. Shuffle all cards of the 5 factions very thoroughly and form a draw pile. Deal 6 cards each to the first and the second player, 7 cards each to the third and the fourth one, and 8 cards each to the fifth and the sixth player of the round.

Then draw 7 cards from the draw pile and place them face up in the middle of the table; put cards of the same faction together.



Important: There must always be 7 cards lying face up on the table. When you take cards from the display into your hand, you immediately have to pick the same number of cards from the draw pile as you have taken and lay them in the middle of the table, grouped by faction or added to the respective faction.

COURSE OF THE GAME

On your turn, you carry out **ONE** of the two following actions:

EITHER

- Take cards from the display in the middle of the table

OR

- play cards from your hand

Take cards from the display in the middle of the table

You are **not** allowed to pick cards from the face-down draw pile (unless a card effect permits this). Instead, you may take as many of the face-up cards of **ONE** faction from the display as you like. There is a hand card limit of 10 cards, though. At the end of your turn, you have to put any excess cards (hand cards or newly drawn cards) on the discard pile.

Play cards from your hand

You may play cards of **ONE** faction from your hand in compliance with the rules of the respective faction (see below).

When the draw pile is depleted and nobody has yet collected the number of campaign points required for the win, reshuffle the discard pile thoroughly and put it on the table as the new face-down draw pile.

THE RULES OF THE FACTIONS



The Guild of Private Detectives

Play 3 detectives and 1 additional card of your choice (no matter which faction).

Effect: You get 3 campaign points. Each of the other players may discard 1 card of the faction that you have played in addition to the 3 detective cards, and get 1 campaign point from the supply. All cards played are put on the discard pile.



Play 3  + 1 . Take 3 .

The other players may discard 1 of the same  and take 1  from the supply.






The Science Council

Play 3 scientists.

Effect: You get 2 campaign points. Pick 2 cards from the draw pile and take them into your hand without showing them to the other players. The cards played are put on the discard pile.



Play 3 . Take 2  and 2  from the draw pile.







The Special Unit of Robocats

Play either 2 or 4 Robocats.

Effect: If you play 2 Robocats, you pick 5 cards from the draw pile and take them into your hand.

If you play 4 Robocats, you get 3 campaign points. All cards played are put on the discard pile.



Play 2  and take 5  from the draw pile OR play 4  and take 3 .



The mafia

Play 4 mafia cards.

Effect: You get 2 campaign points. All the other players have to either discard 2 hand cards or put 1 campaign point back into the supply. (If a player has only 1 card he must return 1 point. If he has 1 card and no points he must discard the card. If he has nothing he loses nothing.) All cards played are put on the discard pile.









Play 4 . Take 2 . All the other players discard 2  from their hand OR put 1  back into the supply.




The hackers

Play 1 to 4 hackers and choose an opponent who has at least as many cards in his hand as the number of hackers you have played.

Effect: You are infiltrating an opponent. He has to take into his hand the hackers you have played and shuffle them along with his own hand cards. After that, he randomly (no looking!) reveals as many cards as the number of hackers you gave him. For every hacker he reveals, you get 1 campaign point and the card is put on the discard pile. If he reveals any other cards, you take them into your hand. (Hackers that are not revealed this way remain in the opponent's hand.)

 Infiltrate an opponent with 1 – 4 .
The opponent reveals 1 – 4 . For ,
take . Take the other  into your hand.



Example:










Michael has 2 hackers. He can't play both of them against the opponent on his left, since that player has only 1 card in his hand. To give a certain number of hackers to another player, that opponent needs to have the same number of hand cards or more. Therefore, Michael plays his two hackers against the opponent on his right. This player shuffles them along with all his hand cards. After that, he reveals 2 cards, randomly and one after another (i.e., as many cards as he received hackers). If a card shows a hacker, Michael gets 1 campaign point. If a card shows a different faction, Michael adds it to his hand. This time,

the opponent has revealed 1 hacker and 1 scientist. Consequently, Michael gets 1 campaign point and takes the scientist into his hand. The hacker card is put on the discard pile. (The second hacker card played by Michael remains in the opponent's hand.)

The police

Play any number of policemen and 1 additional card of any other faction. Choose an opponent.

Effect: The opponent has to shuffle his hand cards and reveal at random (no looking!) as many cards as the number of policemen you have played against him. For each of these cards that belong to the same faction as the additional card you played, you get 1 campaign point. For every police card that the opponent lays out, he picks 1 card from the draw pile and takes it into his hand. All cards played (by both players) are put on the discard pile.

Play X  + 1 . The opponent reveals X  from his hand.  for every . For every  1  from the pile for the opponent.



Example:

CARDS PLAYED
BY THE
OPPONENT



MAX



Max has 5 policemen and 2 journalists in his hand. He chooses an opponent whom he wants to search, and places the 5 police cards and 1 journalist card in front of this player. The opponent shuffles his hand cards and randomly






reveals 5 of them – in this case: 2 journalists, 1 hacker, and 2 mafia cards. Max gets 2 campaign points (for the 2 journalists revealed by the opponent). All cards played are put on the discard pile.

The Journalists Association

Play 2 journalists.

Effect: You get 2 campaign points. All the other players may give you 1 card of any faction. For 1 additional card of this faction they discard, they get 1 campaign point. All cards played are put on the discard pile.



Play 2 . Take 2 . The other players may give you 1 ; in addition, they may discard 1  of the same faction and get 1 .






The officials

Play any number of officials.

Effect: Reveal the same number of cards from the draw pile. For each different faction revealed, you get 1 campaign point. All cards played are put on the discard pile. If you reveal 1 scientist, 1 hacker, 1 official, and a second scientist, for example, you get 3 campaign points.



Play X . Reveal X  from the draw pile. Take 1  for each different faction revealed.



Example of a game turn:

Carlo has 4 cards in his hand: 2 journalists and 2 scientists. He cannot play the scientists since he would need 3 of them in order to carry out their action. But he can take cards from the display in the middle of the table: It contains 3 scientists, and he needs only 1 of these in order to enable him to play this faction on his next turn. Alternatively, he could play the journalists and carry

out their action, since he has exactly 2 of them in his hand. After he either takes the scientist(s) from the display into his hand or plays the journalists, the next player has his turn.

CARD DISPLAY IN THE MIDDLE OF THE TABLE



SPACE FOR COLLECTED CAMPAIGN POINTS

CARLO



END OF THE GAME

The game ends **immediately** as soon as one player has accumulated the campaign points required: 16 campaign points in the two- or three-player game; 13 campaign points with four to six players.

VARIANT FOR ADVANCED PLAYERS

Carry out 2 actions (instead of 1) per round. Either take cards from the display twice, or play faction cards twice, or take cards once and play cards once (in any order).

EXPLANATIONS OF THE SYMBOLS



Campaign points



Special faction card

This symbol means that usually the active player chooses any faction and that the other players have to play the same faction.



Faction card



CATHAM CITY



Een "Cat Noir" spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

In Catham City komen de burgemeestersverkiezingen er aan. Er zijn een paar geschikte kandidaten, maar iedereen heeft goede connecties nodig om te slagen. Wie heeft de beste contacten met de pers en de politie? In een goed blaadje staan kan immers geen kwaad. En als het nodig is geven contacten in de onderwereld steun van de maffia en van hackers die het leven van je politieke tegenstanders lastiger maken. Wel vervelend als die tegenstanders een particulier detective naar jou laten 'snuffelen' of een eenheid 'Robocats' op je af sturen.









Wie houdt het beste stand in deze machtsstrijd en komt als overwinnaar uit de beslissende fase van de verkiezingscampagne?

INHOUD

- 120 katten-kaarten (15 per groepering)
- 42 chips voor punten in de verkiezingscampagne
(12 x 5 punten, 30 x 1 punt)
- 6 informatie-kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Er zijn 8 groeperingen in Catham City waarvan de spelers – dus de burgemeesterskandidaten – hulp nodig hebben om de verkiezingen te winnen. De volgende groeperingen kunnen helpen:

-  Het gilde van particuliere detectives  De hackers
-  De Wetenschappelijke Raad  De politie
-  De speciale eenheid Robocats  De vereniging van journalisten
-  De maffia  De ambtenaren

De speler die het eerst 16 campagne-punten verzamelt (bij twee of drie spelers) of 13 campagne-punten (bij vier tot zes spelers) wint daarmee de verkiezingen en dus dit spel.

VOORBEREIDING

Kies 5 groeperingen en leg alle kaarten van de overblijvende 3 groeperingen in de doos. **Je gebruikt voor elk spel maar 5 groeperingen.**

We raden je aan voor een eerste spel de volgende groeperingen te gebruiken: het gilde van particuliere detectives, de Wetenschappelijke Raad, de speciale eenheid Robocats, de maffia en de hackers.

Wie het meest duistere verleden heeft mag het spel beginnen.

Schudt alle kaarten van de vijf groeperingen grondig, dat is de trekstapel.

Geef aan de eerste- en de tweede speler elk 6 kaarten, geef 7 kaarten aan de derde- en de vierde speler, en 8 kaarten aan de vijfde- en de zesde speler per ronde.

Trek dan 7 kaarten van de stapel en leg ze zichtbaar midden op tafel, gesorteerd naar groepering.

Voorbeeld van een beginsituatie



Belangrijk: Er moeten altijd 7 kaarten zichtbaar op tafel liggen. Als je kaarten pakt moet je onmiddellijk hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel nemen en open op tafel leggen, gesorteerd naar groepering.

SPELVERLOOP

Als je aan de beurt bent doe je **EEN** van de volgende twee dingen:

OFWEL

- Pak kaarten van het midden van de tafel

OF

- Speel kaarten vanuit je hand

Pak kaarten van het midden van de tafel

Je mag **geen** kaarten pakken van de trekstapel (behalve als dat toegestaan is volgens een kaart). Je mag net zoveel kaarten pakken als je wilt, van **EEN** groepering van het midden van de tafel. Je mag echter niet meer dan 10 kaarten in hand houden. Overtollige kaarten (uit je hand of nieuw getrokken) leg je op de aflegstapel.

Speel kaarten vanuit je hand

Je mag kaarten van **EEN** groepering vanuit je hand uitspelen, volgens de regels van die groepering (zie hier onder).

Als de trekstapel leeg is en nog niemand voldoende campagne-punten heeft verzameld, schudt je de aflegstapel grondig en legt hem verdekt op de plek van de trekstapel




REGELS VAN DE GROEPERINGEN



Het gilde van particuliere detectives

Leg 3 detectives en 1 extra kaart naar keuze (onbelangrijk welke groepering) voor je op tafel.

Resultaat: Je krijgt 3 campagne-punten. Alle andere spelers mogen één kaart van de groepering die jij uitspeelde bij de 3 detective-kaarten leggen en krijgen daarvoor één campagne-punt. Alle uitgespeelde kaarten worden op de aflegstapel gelegd.



Speel 3  + 1 . Neem 3 .

De andere spelers mogen 1 kaart van dezelfde  weggelaten en krijgen 1 .



De Wetenschappelijke Raad

Leg 3 wetenschappers voor je op tafel.

Resultaat: Je krijgt 2 campagne-punten. Pak 2 kaarten van de trekstapel in je hand en laat ze niet aan de andere spelers zien. De uitgespeelde kaarten gaan op de aflegstapel.

 Speel 3 . Neem 2  en 2  van de trekstapel.



De speciale eenheid Robocats

Leg 2 of 4 Robocats voor je op tafel.

Resultaat: Als je 2 Robocats uitspeelt mag je 5 kaarten van de trekstapel nemen. Als je 4 Robocats uitspeelt krijg je 3 campagne-punten. Alle uitgespeelde kaarten komen op de trekstapel.

 Speel 2  en neem 5  van de trekstapel OF speel 4  en krijg 3 .



De maffia

Leg 4 maffia-kaarten voor je op tafel.

Resultaat: Je krijgt 2 campagne-punten. Alle andere spelers moeten ofwel 2 kaarten op de aflegstapel doen, of 1 campagne-punt teruggeven. Alle uitgespeelde kaarten komen op de trekstapel.

 Speel 4 . Neem 2 . Alle andere spelers leggen 2  uit hun hand op de aflegstapel, or leveren 1  campagne-punt in.




De hackers

Leg 1 tot 4 hackers op tafel en kies een opponent die even veel of meer kaarten in zijn hand heeft als het aantal hackers dat jij uitspeelt.

Resultaat: Je infiltreert een opponent. Hij moet de hackers die jij op tafel hebt gelegd oppakken en door de kaarten in zijn hand schudden. Daarna moet hij willekeurig (niet kijken!) net zo veel kaarten laten zien als jij hem hackers gaf. Voor elke hacker die hij laat zien, krijg jij 1 campagne-punt en die kaart gaat op de aflegstapel. Alle andere kaarten die hij laat zien neem jij in je hand. (De hackers die hij niet liet zien blijven in de hand van je opponent.)



Infiltreer een opponent met 1 – 4 .

De opponent laat 1 – 4  zien. Voor , neem . Pak de andere  in je hand.



Voorbeeld:



MICHAEL

Michael heeft 2 hackers. Hij kan ze niet allebei uitspelen tegen de opponent links van hem, omdat die speler maar 1 kaart in zijn hand heeft. Om een bepaald aantal hackers uit te spelen tegen een andere speler, moet die opponent hetzelfde aantal kaarten hebben als jij, of meer. Daarom speelt Michael zijn twee hackers uit tegen de opponent rechts van hem. Deze speler schudt ze goed door de kaarten uit zijn hand. Daarna laat hij na elkaar twee willekeurig gekozen kaarten zien (dus net zoveel als hij hackers kreeg). Als hij een hacker laat zien, krijgt Michael 1 campagne-punt. Als hij een kaart van een andere groepering laat zien, neemt Michael die in zijn hand. Deze keer heeft de

opponent 1 hacker en 1 official laten zien. Dus krijgt Michael 1 campagne-punt en neemt de official in zijn hand. De hacker-kaart gaat op de aflegstapel. (De tweede hacker-kaart die Michael uitspeelde blijft in de hand van de opponent.)

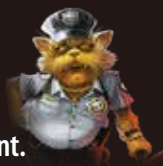
De politie

Leg een aantal politieagenten voor een opponent op tafel met 1 extra kaart van een willekeurige andere groepering. Kies een opponent.

Resultaat: De opponent moet zijn hand goed schudden en willekeurig (niet kijken!) zo veel kaarten laten zien als jij politieagenten op tafel hebt gelegd. Voor elke van zijn kaarten die bij dezelfde groepering hoort als de extra kaart die jij uitspeelde, krijg je 1 campagne-punt. Voor elke politieagent die je opponent laat zien, pakt hij 1 kaart van de trekstapel en neemt die in zijn hand. Alle uitgespeelde kaarten (van beide spelers) gaan op de aflegstapel.



Speel X + 1 . De opponent laat X zien van zijn hand. voor elke . Voor elke , 1 van de stapel voor de opponent.



Voorbeeld:

KAARTEN
UITGESPEELD VAN
DE OPPONENT



MAX



Max heeft 5 politieagenten en 2 journalisten in zijn hand. Hij kiest een opponent die hij wil ondervragen, en legt de 5 politie-kaarten en 1 journalist-kaart voor die speler op tafel. De opponent schudt zijn kaarten en pakt er willekeurig






5 uit en laat ze zien; in dit geval 2 journalisten, 1 hacker en 2 maffia-kaarten. Max krijgt 2 campagne-punten (voor de 2 journalisten die zijn opponent laat zien). Alle uitgespeelde kaarten gaan op de aflegstapel.

De vereniging van journalisten

Leg 2 journalisten voor je op tafel.

Resultaat: Je krijgt 2 campagne-punten. Alle andere spelers mogen je 1 kaart van een willekeurige groepering geven. Voor elke extra kaart van deze groepering die ze afleggen, krijgen ze 1 campagne-punt. Alle op tafel gelegde kaarten gaan op de aflegstapel.



Speel 2 . Neem 2 . De andere spelers mogen je 1  geven; daarna mogen ze 1  kaart van zelfde groepering afleggen en krijgen 1 .



De officials

Leg een willekeurig aantal officials voor je op tafel.

Resultaat: Leg hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel open. Voor elke verschillende groepering die je open legt krijg je 1 campagne-punt. Alle op tafel gespeelde kaarten gaan op de aflegstapel. Als je bijvoorbeeld 1 wetenschapper, 1 hacker, 1 official, en een tweede wetenschapper open legt, krijg je 3 campagne-punten.



Speel X . Leg X  open van de trekstapel. Neem 1  voor elke verschillende opengelegde groepering.



Voorbeeld:

Carlo heeft 4 kaarten in zijn hand: 2 journalisten en 2 wetenschappers. Hij kan de wetenschappers niet uitspelen want daarvan zou hij er 3 moeten hebben. Maar hij kan kaarten pakken van wat er open op tafel ligt. Daar liggen 3 wetenschappers, en hij heeft er maar 1 nodig om in de volgende beurt deze

groepering uit te spelen. Anderzijds kan hij wel de journalisten uitspelen omdat hij er daar precies 2 van in zijn hand heeft. Nadat hij ofwel de wetenschapper(s) van de tafel in zijn hand heeft genomen, of de journalisten heeft gespeeld, gaat de beurt naar zijn buurman.

OPENLIGGENDE KAARTEN MIDDEN OP TAFEL



RUIMTE VOOR JE CAMPAGNE-PUNTEN

CARLO



EIND VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen als een speler voldoende campagne-punten heeft verzameld: 16 campagne-punten bij twee- of drie spelers; 13 campagne-punten bij vier- tot zes spelers.

VARIANT VOOR GEDEFENDE SPELERS

Doel 2 acties (in plaats van 1) per beurt. Pak ofwel twee keer kaarten van het midden van de tafel, of speel twee keer kaarten uit, of pak kaarten van het midden van de tafel én speel kaarten uit (in willekeurige volgorde).

UITLEG VAN DE SYMBOLEN



Campagne-punten



Speciale groeperingen-kaart
Dit symbool geeft aan dat de andere spelers dezelfde groepering moeten spelen als de speler wiens beurt het is.



Groeperingen-kaart



CATHAM CITY



Gra w klimacie „cat noir” dla 2 – 6 graczy w wieku od 8 lat

Catham City wkrótce wybierze nowego burmistrza. Żaden z kandydatów nie ma złudzeń. W tym mieście liczą się przede wszystkim wpływy i znajomości. Dobrze jest mieć po swojej stronie prasę i policję. Także poparcie lokalnych urzędników może mieć znaczenie. A ponieważ w polityce cel uświęca środki – zdarzy się, że mafia albo hakerzy skutecznie umiłą życie naszym przeciwnikom. Gorzej, jeśli ci naślą na nas detektywa albo oddział „Robocat”. Hm, właściwie, może lepiej ich w tym ubiec? Kto okaże się najsilniejszy w walce o władzę i zwycięży w kampanii wyborczej?

ELEMENTY GRY


120 kart kotów (15 na frakcję)

42 żetony punktów wpływu (12 x 5 punktów, 30 x 1 punkt)


6 kart pomocy

CEL GRY

W Catham City jest 8 frakcji, z których pomocą wy – kandydaci na burmistrza – usiłujecie wygrać wybory. Wasi potencjalni sojusznicy w tej walce to:


 Gildia Prywatnych Detektywów

 Hakerzy

 Rada Naukowa

 Policja

 Jednostka Specjalna „Robocat”

 Stowarzyszenie Dziennikarzy

 Mafia

 Urzędnicy

Ten z graczy, który jako pierwszy zdobędzie 16 (w grze na 2-3 osoby) lub 13 punktów wpływu (w grze na 4-6 osób), zostaje burmistrzem i wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybierzcie 5 frakcji, a karty pozostałych 3 frakcji odłóżcie do pudełka. To ważna zasada: W grze używa się zawsze jedynie 5 frakcji. Podczas pierwszej rozgrywki polecamy wybrać następujące frakcje: Gildię Prywatnych Detektywów, Radę Naukową, Jednostkę Specjalną „Robocat”, Mafię i Hakerów.

Gracz z najmroczniejszą przeszłością zostaje graczem rozpoczynającym. Dokładnie przetasujcie razem wszystkie karty 5 frakcji i utwórzcie z nich zakryty stos kart do dobierania. Rozdajcie po 6 kart pierwszemu i drugiemu graczowi, po 7 kart trzeciemu i czwartemu, a po 8 – piątemu i szóstemu, określając kolejność graczy wedle kierunku ruchu wskazówek zegara. Dobierzcie kolejne 7 kart ze stosu i wyłóżcie je odkryte na środku stołu, grupując według frakcji. To będzie wspólna pula kart.

Przykład przygotowania do gry



Uwaga: W każdym momencie gry na środku stołu musi leżeć 7 odkrytych kart. Gdy bierzecie z puli karty na rękę, natychmiast musicie taką samą liczbę kart dobrać z zakrytego stosu i wyłożyć je odkryte na środku stołu, grupując je według frakcji, bądź dokładając do frakcji reprezentowanych już w puli.

PRZEBIEG GRY

W swojej turze gracz wykonuje tylko JEDNĄ z dwóch możliwych akcji:

ALBO

- Bierze karty ze wspólnej puli

ALBO

- Zagrywa karty z ręki

Zabranie kart ze wspólnej puli

Gracz może wziąć na rękę dowolną liczbę leżących w puli, odkrytych kart **JEDNEJ** frakcji, pamiętając przy tym o limicie 10 kart na rękę. Nadliczbowe karty odkłada na stos kart odrzuconych. Gracz może odrzucić zarówno karty z ręki jak i któreś z właśnie dobranych. Pamiętajcie! Nie wolno Wam brać bezpośrednio na rękę kart z zakrytego stosu – chyba, że tekst jakiejś karty mówi inaczej!

Zagranie kart z ręki

Gracz zagrywa karty **JEDNEJ** frakcji. Każda frakcja ma inne zasady zagrywania, które wyjaśniono niżej.

Gdy stos kart do dobierania się wyczerpie, a żaden z graczy nie zdobył jeszcze liczby punktów wpływu niezbędnej do zwycięstwa, przetasujcie dokładnie stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nowy stos kart do dobierania.

REGUŁY FRAKCJI



Gildia Prywatnych Detektywów

Gracz zagrywa 3 detektywów oraz 1 dodatkową kartę (obojętnie jakiej frakcji).

Efekt: Gracz otrzymuje 3 punkty wpływu. Każdy z jego przeciwników może odrzucić 1 kartę tej frakcji, którą razem z 3 detektywami zagrał gracz aktywny. Za odrzuconą kartę przeciwnicy otrzymują po 1 punkcie wpływu. Wszystkie zagrane i odrzucone karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj 3  + 1  . Weź 3  .

Każdy przeciwnik, który odrzuci 1 kartę tej samej  otrzymuje za nią 1  .



Rada Naukowa

Gracz zagrywa 3 naukowców.

Efekt: Gracz otrzymuje 2 punkty wpływu i dobiera na rękę 2 karty ze stosu kart do dobierania, nie ujawniając ich przeciwnikom. Zagrane karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj 3 . Weź 2 i 2 ze stosu kart do dobierania.



Jednostka Specjalna „Robocat”

Gracz zagrywa 2 lub 4 robokoty.

Efekt: Jeśli gracz zagrał 2 robokoty, dobiera na rękę 5 kart ze stosu kart do dobierania.

Jeśli gracz zagrał 4 robokoty, otrzymuje 3 punkty wpływu. Wszystkie zagrane karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj 2 i weź 5 ze stosu kart do dobierania ALBO zagraj 4 i weź 3 .



Mafia

Gracz zagrywa 4 karty mafii.

Efekt: Gracz otrzymuje 2 punkty wpływu. Każdy z jego przeciwników musi odrzucić 2 karty z ręki LUB zwrócić do puli żetonów 1 punkt wpływu. (Kto ma tylko 1 kartę, oddaje 1 punkt. Kto ma tylko 1 kartę, a żadnego punktu, oddaje kartę. Kto nie ma nic, nic też nie traci.) Wszystkie zagrane lub odrzucone karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj 4 . Weź 2 . Każdy przeciwnik odrzuca 2 z ręki LUB zwraca 1 .



Hakerzy

Gracz zagrywa od 1 do 4 hakerów i wybiera przeciwnika, który ma na ręce karty w liczbie co najmniej równej liczbie zagranych hakerów.

Efekt: Gracz infiltruje przeciwnika. Przeciwnik musi wziąć zagrane karty hakerów i przetasować z kartami, które miał na ręce, a następnie odkryć, bez podglądania, tyle kart, ilu dołożył hakerów. Za każdego hakerka, którego odkrył w ten sposób przeciwnik, gracz aktywny otrzymuje 1 punkt wpływu. Karta hakera trafia na stos kart odrzuconych. Każdą inną kartę odkrytą przez przeciwnika gracz dokłada do swojej ręki. (Zwróćcie uwagę, że nieodkryci hakerzy zostają na ręce przeciwnika).

 Zinfiltruj ofiarę za pomocą 1-4 .
Ofiara odkrywa 1-4 . Za każdego 
weź 1 . Pozostałe  weź na rękę.



Przykład:



Michał ma 2 hakerów, ale nie może zagrać ich obu na przeciwnika po swojej lewej stronie, bo ten ma tylko 1 kartę na ręce. Żeby można było zagrać daną liczbę hakerów na konkurenta, musi on mieć na ręce tyle samo lub więcej kart. Michał zagrywa zatem swoich obu hakerów na przeciwnika po prawej. Ten tasuje je z kartami, które miał na ręce, a potem odkrywa dwie z nich (tyle samo, ilu nasłano na niego hakerów). Jeśli odkrytą kartą byłby haker, Michał otrzyma 1 punkt wpływu. W przypadku, gdy okaże się, że to karta innej frakcji, Michał weźmie taką kartę na swoją rękę. W naszym przykładzie przeciwnik

Michał odkrył 1 hakera i 1 naukowca. Michał zdobywa 1 punkt wpływu i bierze kartę naukowca na rękę. Karta hakera trafia na stos kart odrzuconych. (Drugi z zagrych przez Michała hakerów pozostaje na ręce jego przeciwnika.)

Policja

Gracz zagrywa dowolną liczbę policjantów oraz 1 kartę dowolnej innej frakcji i wybiera przeciwnika, którego chce poddać przeszukaniu.

Efekt: Przeciwnik musi potasować karty, które ma na ręce i odkryć, bez podglądania, tyle kart, ilu policjantów zostało na niego zagrych. Za każdą odkrytą przez przeciwnika kartę tej samej frakcji, co karta zagrana wraz z policjantami, gracz otrzymuje 1 punkt wpływu. Z kolei przeciwnik dobiera na rękę 1 kartę ze stosu kart do dobierania za każdego policjanta, którego odkrył. Wszystkie zagrane i odkryte karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj + 1 . Przeciwnik odkrywa X z ręki. Weź za każdą taką samą . Przeciwnik dobiera 1 z zakrytego stosu za każdego .



Przykład:

KARTY ODKRYTE
PRZEZ PRZECIWNIKA



MAKS



Maks ma na ręce 5 policjantów i 2 dziennikarzy. Wskazuje przeciwnika, którego chce poddać przeszukaniu i zagrywa na niego 5 policjantów i 1 dziennikarza. Przeciwnik tasuje swoje karty i odkrywa, nie podglądając,






5 z nich. Okazuje się, że odkrył 2 dziennikarzy, 1 hakera i 2 karty mafii. Maks otrzymuje 2 punkty wpływu (za obu dziennikarzy odkrytych przez przeciwnika). Wszystkie zagrane przez Maksa i odkryte przez jego przeciwnika karty trafiają na stos kart odrzuconych.

Stowarzyszenie Dziennikarzy

Gracz zagrywa 2 dziennikarzy.

Efekt: Gracz otrzymuje 2 punkty wpływu. Każdy z przeciwników może oddać mu 1 kartę dowolnej frakcji, a potem odrzucić z ręki kolejną kartę tej samej frakcji, aby otrzymać 1 punkt wpływu. Wszystkie zagrane i odrzucone karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj 2 . Weź 2 . Każdy przeciwnik może dać ci 1 , a potem odrzucić 1  tej samej frakcji i wziąć 1 .






Urzędnicy

Gracz zagrywa dowolną liczbę urzędników.

Efekt: Gracz odkrywa taką samą liczbę kart ze stosu kart do dobierania i otrzymuje tyle punktów wpływu, ile różnych frakcji odsłonił. Zatem, jeśli gracz odkrył 1 naukowca, 1 hakera, 1 urzędnika, a potem znowu 1 naukowca – otrzymuje 3 punkty. Zagrane i odkryte karty trafiają na stos kart odrzuconych.



Zagraj X . Odkryj X  ze stosu kart do dobierania. Weź 1  za każdą odkrytą frakcję.



Przykład tury gracza:

Karol ma na ręce 4 karty: 2 dziennikarzy i 2 naukowców. Naukowców nie może zagrać, bo musiałby mieć ich 3, żeby móc wykonać ich akcję. Może jednak wziąć karty ze środka stołu, bo w puli leży 3 naukowców, a on potrzebuje jeszcze tylko 1, żeby zagrać tą frakcją w swojej następnej turze. Alternatywnie mógłby zagrać teraz dziennikarzy i wykonać ich akcję,

ponieważ ma dokładnie 2 takie karty na ręce. Gdy tylko Karol weźmie naukowców na rękę lub zagra dziennikarzy, następuje tura kolejnego gracza.

PULA KART NA ŚRODKU STOŁU



MIEJSCE NA PUNKTY WPŁYWU

KAROL



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zgromadzi wymaganą liczbę punktów wpływu: Jeśli gracze w 2 lub 3 osoby będzie to 16 punktów, jeśli w 4 do 6 osób – 13 punktów.

WARIANT DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY

W każdej turze gracze wykonują 2 akcje zamiast jednej, to znaczy albo biorą 2 x karty ze wspólnej puli albo zagrywają 2 x karty frakcji albo – w dowolnej kolejności – 1 x biorą karty z puli i 1 x zagrywają karty frakcji.

WYJAŚNIENIE SYMBOLI



Punkty wpływu



Konkretna karta frakcji.

Aktywny gracz zagrywa z ręki kartę dowolnej, wybranej przez siebie frakcji, a przeciwnicy muszą zagrać lub odrzucić karty tej samej frakcji.



Karta frakcji





© Ltd. "Russian Games", 2018

© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Author: Yuriy Zhuravlev

Illustration: Yuriy Yarovoy

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Britta Stöckmann

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"

Polskie tłumaczenie: Marcin „pomimo” Szrama

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg | GERMANY

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.