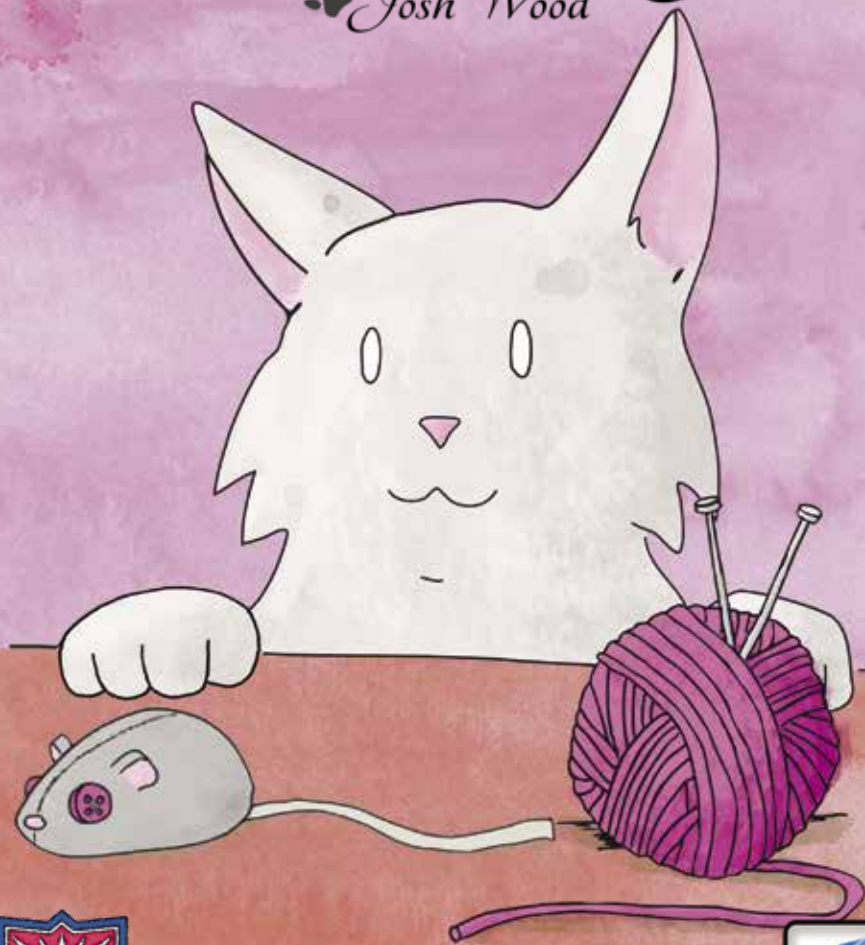


Cat Lady™

Josh Wood



LIVRO DE REGRAS



Cat Lady™

Um jogo de Josh Wood
Para 2 – 4 jogadores com idade 14+

Visão Geral

Os jogadores assumem o papel de *Cat Ladies* (Senhoras dos Gatos), parte de um grupo de elite de pessoas incluindo Maria Antonietta e Ernest Hemingway.

Durante a partida, você e os(as) outros(as) Jogadores(as) pegarão três cartas por vez, coletando, desta forma, brinquedos, comida, catnip (erva de gato), roupinhas e, claro, gatos adoráveis. Mas tome cuidado! Tenha certeza de que irá possuir comida suficiente para todos os seus amigos felinos ou seus gatos famintos irão subtrair pontos de seu escore.

O jogador com a maior quantidade de pontos de vitória (PV), vence a partida!

Componentes

Seu *Cat Lady* deve conter os seguintes componentes. Caso contrário, contate-nos através do e-mail sac@conclaveweb.com.br para suporte.

- 102 Cartas de jogo
- 13 Cartas de gatos perdidos
- 6 Fichas de pontos de vitória
- 1 Marcador de gato
- 60 Cubos de comida (20 vermelhos, 20 azuis, 15 brancos e 5 roxos)
- 1 Livro de Regras



Cartas de Jogo



Cartas de Gatos Perdidos



Fichas de Pontos de Vitória (PV)



Marcador de Gato



Cubos de Comida

Preparação

- 1) Embaralhe as 13 cartas de gatos perdidos para formar um baralho de gatos perdidos e o coloque com a face para baixo.
- 2) Cartas de jogo formam o **baralho principal** e este deve possuir uma quantidade diferente de cartas, que varia conforme o número de jogadores:

- **2 jogadores:** remova todas as cartas com os números 3+ e 4 no canto superior direito e as devolva para a caixa do jogo. Em seguida, remova aleatoriamente 2 cartas e as devolva para a caixa do jogo sem olhá-las.
- **3 jogadores:** remova todas as cartas com o número 4 no canto superior direito e as devolva para a caixa do jogo. Em seguida, remova aleatoriamente 2 cartas e as devolva para a caixa do jogo sem olhá-las.
- **4 jogadores:** nenhuma carta é removida.

- 3) Embaralhe o baralho principal, coloque-o com a face para baixo e distribua 9 cartas com a face para cima no centro da mesa para formar uma matriz de 3x3.
- 4) Revele 3 cartas de gatos perdidos com a face para cima ao lado da matriz. Coloque o marcador de gato e todos os cubos de comida próximos à matriz.
- 5) O jogador que possuir mais gatos na vida real é o jogador inicial e joga o primeiro turno da partida. O jogador que estiver à direita do jogador inicial pega o marcador de gato e o coloca próximo de uma linha ou uma coluna da matriz. O jogador inicial agora está pronto para jogar o primeiro turno da partida!

Exemplo de Preparação



Baralho principal



Marcador de Gato

9 Cartas de jogo em uma matriz de 3x3



Baralho de gatos perdidos



Gatos perdidos

Como Jogar

Quando um jogador finaliza seu turno, o jogador seguinte, em sentido horário, joga o seu. Os jogadores continuam jogando turnos até o final da partida.

Jogando um Turno

Durante seu turno, você deve pegar todas as três cartas de uma linha **OU** de uma coluna da matriz de 3x3 (não é possível pegar na diagonal). No entanto, você **não pode** escolher a linha ou a coluna a qual o marcador de gato estiver próximo. Os efeitos das variadas cartas serão explicados nas páginas seguintes.

Mova o marcador de gato para perto da linha ou coluna de onde você retirou as cartas. O próximo jogador não poderá pegar as cartas desta nova linha ou coluna.

Em seguida, preencha novamente a linha ou a coluna escolhida com três cartas com a face para cima. As cartas são sacadas do baralho principal.

Você pode jogar cartas de Gato Perdido ou cartas de Spray a qualquer momento durante seu turno.

Seu turno finaliza e o próximo jogador, em sentido horário, joga o próximo turno.



Exemplo: no turno de Julie, o marcador de gato está na última linha de cima para baixo, desta forma ela não pode pegar esta linha (linha da seta vermelha).



Ela, então, decide por pegar 3 cartas da coluna mais à esquerda (coluna da seta azul).

Ela coleta um rato de brinquedo, o qual coloca em sua mão; o gato Senhor Chamego, o qual coloca na mesa à sua frente; um atum, que descarta e pega um cubo azul.

A coluna de cartas é preenchida novamente e o marcador de gato é então colocado no topo da coluna mais à esquerda, já que foi desta coluna que ela pegou as cartas.

Fim da Partida

A partida termina quando uma linha ou coluna vazia precisa ser preenchida novamente, mas não há cartas sobrando no baralho principal.

O jogador com mais comida sobrando depois de alimentar seus gatos deve perder 2 PV. Se dois ou mais jogadores empatarem por possuírem mais comida sobrando, cada um deles perde 2 PV.

Os jogadores, então, somam todos os seus PV por gatos, gatos perdidos, roupinhas, catnips, brinquedos e fichas de PV, incluindo quaisquer penalidades.

O jogador com a maior quantidade de PV vence a partida! Se dois ou mais jogadores empatarem com a maior quantidade de PV, o que possuir a maior quantidade de gatos alimentados é o vencedor. Se o empate persistir, o jogador que primeiro vencer a próxima partida de Cat Lady, é o vencedor.

Segue abaixo um resumo de cada item que fornece pontuação:

- 1) Gatos Alimentados
- 2) Penalidade de Comida
- 3) Pontos das Roupinhas
- 4) Pontos dos catnips
- 5) Pontos dos Brinquedos
- 6) Fichas de PV

Tipos de cartas

Gatos

Quando pegar uma carta de gato, coloque-a à sua frente com a face para cima.

Necessidades Alimentares

Ao final da partida, todos os seus gatos precisam ser alimentados. Isto é representado por símbolos de comida na parte inferior da carta.

Se um gato está totalmente alimentado, você ganha PV igual ao valor encontrado no lado esquerdo da carta.

Se o gato **não** estiver alimentado, você perde 2 PV, independentemente do valor no lado esquerdo da carta.



Exemplo: se Bronte estiver alimentado com 2 atuns, o jogador ganha 3 PV. Você não ganha pontos proporcionais por alimentar parcialmente o gato. Se Bronte não estiver totalmente alimentado, o jogador perderá 2 PV.

Cores dos Gatos

Os gatos possuem uma ou mais cores (preto, laranja ou branco). Alguns gatos podem fornecer PV por você possuir outros gatos de certas cores.



Caso os jogadores tenham dificuldade em distinguir as cores, o canto superior esquerdo da carta de gato mostra a referência de sua cor:

P = preto, **L** = laranja, **B** = branco

Comida

Cartas de comida são necessárias para alimentar seus gatos no final da partida. Existem três tipos de comida: frango, atum e leite. Quando pegar uma carta de comida, você deve imediatamente descartá-la e coletar um cubo de comida da mesma cor, o qual você manterá até o final da partida.

Existem também cartas x2 frango, x2 atum e x2 leite. Ao pegar quaisquer destas cartas você coleta 2 cubos de comida da mesma cor.

Se você pegar uma carta curinga de comida, você deve descartá-la e pegar um cubo curinga (roxo). Curingas podem ser usados como qualquer tipo de comida (frango, atum ou leite).

Nota: o jogador com mais comida sobrando depois de alimentar seus gatos deve perder 2 PV. Então, tome cuidado para pegar apenas comida suficiente para alimentar seus gatos!

Roupinhas

Quando pegar uma carta de roupinha, fique com ela em sua mão até o final da partida.

Ao final da partida, o jogador com mais roupinhas ganha 6 PV. Se dois ou mais jogadores empatarem, eles dividem os PV entre eles de modo uniforme.

Se você não possuir ao menos uma roupinha ao final da partida, você perde 2 PV.

Catnip (Erva de gato)

Ao pegar uma carta de catnip, fique com ela em sua mão até o final da partida.

Ao final da partida, se você possuir apenas 1 catnip, você perde 2 PV. Se possuir 2 ou 3 catnips, você ganha 1 PV para cada um de seus gatos que estiver totalmente alimentado. Se possuir 4 ou mais catnips, você ganha 2 PV para cada um de seus gatos que estiver totalmente alimentado.

Brinquedos

Quando pegar uma carta de brinquedo, fique com ela em sua mão até o final da partida. Você ganha PV baseado na quantidade de brinquedos **diferentes** que possuir. Você pode pontuar por vários conjuntos.

Brinquedos diferentes	1	2	3	4	5
PV	1	3	5	8	12

Exemplo: Kat finaliza a partida com 1 varinha com pena, 2 torres para gatos e 3 ratinhos de brinquedo. Ela possui um conjunto de 3 brinquedos diferentes e pontua 5 PV. O conjunto com o arranhador e o ratinho de brinquedo pontua 3 PV. O ratinho de brinquedo pontua 1 PV.



PROCURA-SE: Gato Perdido

Quando você pegar carta(s) “PROCURA-SE: Gato Perdido”, fique com ela(s) em sua mão até que você escolha jogá-la(s) durante um de seus turnos.

Encontrar Gatos Perdidos

Você pode descartar 2 cartas “PROCURA-SE: Gato Perdido” de sua mão para “encontrar” uma das cartas de gato perdido com a face para cima e adicioná-la à sua área de gatos na mesa à sua frente.

Gatos perdidos são como cartas de gatos normais e devem ser totalmente alimentados ao final da partida ou você perde 2 PV.

Quando um gato perdido é pego, **não** o reponha sacando outra carta de gato perdido. Somente três gatos perdidos com a face para cima estão disponíveis durante a partida.

Ganhe PV

Você também pode descartar 2 cartas “PROCURA-SE: Gato Perdido” de sua mão para pegar uma ficha de ponto de vitória, a qual vale 2 PV no final da partida. Cartas “PROCURA-SE: Gato Perdido” que sobraem em sua mão no final da partida não possuem nenhum valor.

Frascos de Spray

Quando você pegar uma carta de spray, fique com ela em sua mão até que você decida jogá-la durante um de seus turnos. Jogar uma carta de spray permite que você mova o marcador de gato. Isto permite a você bloquear o próximo jogador de pegar cartas daquela linha ou coluna, ou de auxiliar a si mesmo liberando uma linha ou coluna bloqueada para você pegar as cartas dela.

Cartas de spray restantes em sua mão no final da partida não valem pontos.

Detalhes dos Gatos

Florence, Antonieta, Eliot



Florence é laranja e, portanto, pontua para si mesma quando alimentada. O mesmo vale para Antonieta (branca) e Eliot (preto).



LeVar Purrton

Gatos de várias cores podem ser considerados como sendo de ambas as cores.



Zoroastro

As roupinhas de um jogador pontuam normalmente em adição à habilidade de Zoroastro.



Macak

Se estiver totalmente alimentado, Macak conta como um catnip extra.



Waffle

Waffle só pode comer um tipo de comida.



Hemingway

Se você empatar pela maior quantidade de gatos alimentados, ele vale apenas 3 PV.

Créditos

Design do jogo: Josh Wood
Desenvolvimento: John Goodenough
Arte: Josh Wood
Layout: Marco Morte
Edição: Nicolas Bongiu
Produção: Dave Lepore
Tradução: Marcelo Oliveira
Revisão: Kleber Bertazzo
Design Brasileiro: Cristiano Cuty



Josh Wood é um designer de jogos, artista de efeitos visuais e cartunista amador. Ele mora em Los Angeles, CA, e joga quase todos os dias. Ele ama criar coisas e espera que você curta este jogo tanto quanto ele curtiu fazê-lo.

Gostaria de agradecer pessoalmente a Kathleen Scott por me ajudar em cada passo do processo.

Obrigado à minha família: Alice, Paul e Laura Wood. Também gostaria de agradecer aos três Johns: John D. Clair, John Zinser e John Goodenough.

Meus mais sinceros agradecimentos aos meus amigos Alex Moisant e Peter Vaughan.

Obrigado aos muitos jogadores da fase de testes: Seany G, Jon Perry, Andre Chautard, David Mines, Mara Kenyon, os jogadores do SoCal Play Testing e Westside Gamers.

Por fim, gostaria de agradecer aos meus três gatos de infância: Blackberry, Sweetheart (Docinho) e Shadow (Fantasma).

Copyright & Contato

© 2019 Alderac Entertainment Group.

Distribuído no Brasil por Conclave Editora

Todos os direitos reservados. Impresso no Brasil.

Aviso: Risco de asfixia!

Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos.

Visite nosso website:
www.conclaveweb.com.br

Perguntas?
E-mail: sac@conclaveweb.com.br

