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 Wahlkampfs 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
- Der Wissenschaftsrat
- Die Robocat-Spezialeinheit
- Die Mafia
- Die Hacker
- Die Polizei
- Der Journalistenbund
- 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

Spiele 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.

Spiele 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 genauso 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

Spiele 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

Fraktionskarte

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

© 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

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.

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY