

Josh Wood's
캣 레이디

프리미엄 에디션



규칙서



캣 레이디

프리미엄 에디션

게임 디자인 : 조시 우드 2~4인 14세 이상

소개

캣 레이디는 미국 보드게임 제작사인 AEG에서 2017년 출시되어 큰 성공을 거둔 게임입니다. 이 성공에 힘입어 2019년에는 프리미엄 에디션이 출시되었습니다. 프리미엄 에디션에는 초기 버전에서 선보인 길고양이 추가 카드들을 비롯해 실감나는 목재 토큰과 점수 패드, 여기에 자신만의 고양이들을 만들 수 있는 카드/스티커가 포함되어 있습니다.

보드엠 팩토리는 2020년 **캣 레이디-프리미엄 에디션**의 한글판을 한정 수량으로 출시 했습니다. 여러분이 보고 계신 이 제품으로, 프리미엄 에디션이 모두 소진된 이후에는 보드엠팩토리의 미들 박스 시리즈로 일반판이 출시될 예정입니다.

게임에 대해

참가자들은 역사 속 명사들의 이름-어네스트 헤밍웨이나 마리 앙투아네트 등-을 딴 '캣 레이디'의 일원이 됩니다.

게임 중, 당신과 당신의 동료 캣 레이디들은 매 차례마다 3장의 카드를 획득합니다. 이 카드들에서 장난감이나, 필요한 먹이, 의상, 개박하, 그리고 사랑스런 고양이들을 데려올 수 있습니다. 하지만 조심하세요! 무턱대고 카드만을 가져오다가 고양이들을 허기를 달래 줄 먹이가 부족해지면, 오히려 감점을 당할 수도 있습니다.

게임이 끝난 뒤 가장 많은 점수(VP:Victory Point)를 모은 참가자가 승리합니다!

구성품

본 제품에는 아래와 같은 구성품들이 들어 있습니다. 만약 구성품 수량이 부족할 경우 help@boardm.co.kr 로 문의해 주세요.

- 게임 카드 102장
- 길고양이 카드 20장
- 나무 고양이 토큰 1개
- 먹이 토큰 60개
(닭고기 20개, 참치 20개, 우유 15개, 예비용 5개)
- 점수 토큰 5개
- 점수 패드 1개
- 스티커 시트 5장
- 고양이 만들기 카드 18장
- 규칙서 1부



게임 카드



길고양이 카드



고양이 토큰



점수 토큰 (2점)



닭고기



우유



참치



예비용

먹이 토큰



점수 패드



고양이 만들기
카드



스티커 시트

준비

- 1) 게임 카드 덱을 준비합니다. 게임 카드 덱은 게임에 참가하는 인원수에 따라 다르게 준비합니다:
 - **2명에서 게임할 경우 :** 카드 오른쪽 위에 '3+' 혹은 '4'라고 쓰여진 카드들을 모두 뺍니다. 그리고나서 남은 카드 중 2장을 더 무작위로 뺍니다. 뺀 카드들은 보지 않고 게임 상자로 되돌립니다. 이 카드들은 게임에서 사용하지 않습니다.
 - **3명에서 게임할 경우 :** 카드 오른쪽 위에 '4'라고 쓰여진 카드들을 모두 뺍니다. 그리고나서 남은 카드 중 2장을 더 무작위로 뺍니다. 뺀 카드들은 보지 않고 게임 상자로 되돌립니다. 이 카드들은 게임에서 사용하지 않습니다.
 - **4명에서 게임할 경우 :** 모든 게임 카드들을 사용합니다.
- 2) 사용하는 게임 카드들을 잘 섞은 뒤, 뒷면에 보이게 해서 하나의 덱으로 쌓아 놓고 9장의 카드를 맨 위에서 뽑아서 3x3 형태로 앞면이 보이게 배치합니다.
- 3) 길고양이 카드들을 모두 잘 섞은 뒤, 3장의 카드를 뽑아서 그 옆에 늘어놓습니다. 나머지 길고양이 카드들은 게임 상자로 되돌립니다. 이 카드들은 게임에서 사용하지 않습니다.
- 4) 모든 먹이 토큰과 점수 토큰을 그 옆에 놓습니다.
- 5) 키우고 있는 고양이가 가장 많은 사람이 첫 번째 순서가 되어 게임을 시작합니다. 이 사람의 오른쪽에 앉은 사람은 고양이 토큰을 가져와서 게임 카드의 3x3 배치 중 하나의 행 혹은 열 바로 옆에 놓습니다. 이제 첫 번째 순서 참가자부터 게임을 시작합니다!!

준비 예시



게임 카드 덱



고양이
토큰

3 x 3으로 배치한
게임 카드



길고양이 카드 (3장 공개)

게임하는 법

참가자가 자신의 차례를 끝내면, 시계방향으로 다음 자리에 앉은 참가자가 차례를 갖습니다. 이런 식으로 게임이 끝날 때까지 진행합니다.

차례 진행

참가자는 자신의 차례가 되면, 3x3으로 공개된 9장의 게임 카드 중 한 줄을 가져옵니다. 이때 가로 한 줄, 혹은 세로로 한 줄을 가져오며 대각선으로는 가져올 수 없습니다. 아울러 고양이 토큰이 놓여있는 가로/세로 줄도 가져올 수 없습니다. 게임 카드들의 기능은 이후에 설명합니다.

방금 전 카드를 가져온 가로/세로 줄 옆으로 고양이 토큰을 옮겨 놓습니다.

그리고 게임 카드 덱에서 3장의 카드를 뽑아서 방금 전 가져온 카드들의 자리를 채웁니다.

차례 중에 '분무기'나 '고양이를 찾습니다' 카드를 언제든 몇 장이든 사용할 수 있습니다.

차례가 끝나면 시계 방향으로 다음 자리에 앉은 참가자가 차례를 진행합니다.



예시 : 상희의 차례입니다. 고양이 토큰은 맨 아래 가로줄 옆에 놓여 있습니다. 따라서 상희는 해당 가로줄의 카드(빨간색 화살표로 표시)들은 가져올 수 없습니다.



상희는 대신 가장 왼쪽 세로줄의 카드(파란색 화살표)들을 가져오기로 합니다. 장난감 1장을 손으로 가져오고, 고양이 '애교왕'은 앞에 놓습니다. 참치 카드는 즉시 버리고 대신 참치 토큰 1개를 가져옵니다.

이제 빈자리를 새로운 카드들로 채우고 고양이 토큰을 방금 상희가 가져온 카드들이 있었던 맨 왼쪽 세로줄 위에 놓습니다.

게임 종료

게임은 세로나 가로줄을 채워야 하는데 데크에 더 이상 채울 카드가 없을 경우 그 즉시 끝납니다.

남은 먹이가 가장 많은 참가자는 2점을 잃습니다. 만약 남은 먹이의 수가 같은 참가자가 여럿이라면 모두 2점씩 잃습니다.

이제 각자의 고양이, 길고양이, 의상, 개박하, 장난감, 점수 토큰으로 얻는 점수나 감점을 모두 더합니다.

이렇게 해서 가장 많은 점수를 얻은 참가자가 승리합니다. 동점인 참가자들이 있을 경우, 배부른 고양이가 더 많은 참가자가 승리합니다. 그래도 동점인 경우에는 다음 게임에서 동점 상황이 처음으로 생기는 참가자를 이번 게임의 승자로 기록합니다.

점수를 계산해야 하는 항목은 점수 패드에 나와 있습니다. 항목은 다음과 같습니다:

- 1) 배부른 고양이
- 2) 장난감
- 3) 의상
- 4) 개박하
- 5) 점수 토큰
- 6) 남은 먹이 감점

카드 종류

고양이

고양이 카드를 가져왔다면, 그 즉시 자신의 앞에 놓습니다.

먹이 주기

게임이 끝날 때, 참가자들의 고양이들은 먹이를 먹어야 합니다. 먹어야 하는 먹이는 해당 고양이 카드의 아래에 그림으로 표시되어 있습니다.

먹이를 다 먹고 배부른 고양이는 해당 카드 왼쪽에 표시된 만큼의 점수를 주고, 기능이 있을 경우 해당 기능도 사용할 수 있습니다.

고양이가 먹이를 못 먹었다면, 점수에 관계 없이 2점을 잃고, 해당 고양이의 기능도 사용할 수 없습니다.

중요 : 먹이를 여러 개 먹는 고양이의 경우 부분적으로 먹일 수 없습니다. 다시 말해서 고양이가 필요로 하는 먹이들을 다 먹여줄 수 없다면, 먹이 1개도 줄 수 없습니다.



예시 : 고양이 '브론테'가 참치 2개를 먹는다면 게임이 끝나고 3점을 받습니다. 브론테에게 참치를 1개만 주거나 할 수 없습니다. 만약 브론테가 먹이를 못 먹는다면 2점을 감점 당합니다.

고양이 색깔

고양이들은 한 가지 혹은 여러가지 색깔을 갖고 있습니다 (검은색, 오렌지색, 흰색). 일부 고양이들은 특정한 색의 고양이의 수에 따라 점수를 줍니다.

고양이 그림만으로 구분이 어려울 경우, 카드의 왼쪽 위에 고양이 색깔을 나타내는 알파벳 표시가 있습니다.

B=검은색, O=오렌지색, W=흰색

먹이

먹이 카드들은 게임 종료 시 고양이들을 먹이는 용도로 사용됩니다. 먹이에는 3가지 종류가 있습니다. 닭고기, 참치, 우유. 먹이 카드들은 가져오는 즉시 버리고, 해당하는 먹이 토큰들을 대신 가져옵니다. 이 토큰들은 게임이 끝날 때까지 갖고 있습니다.

먹이 카드 중에는 닭고기 x2, 참치 x2, 우유 x2 같은 카드들도 있습니다. 이런 카드들은 버리고나서 해당 먹이 토큰을 2개씩 가져옵니다.

예비용 먹이 카드를 가져올 경우에는 버리고나서 예비용 먹이 토큰을 가져옵니다. 이 토큰은 다른 아무 종류(닭고기, 참치, 우유)의 먹이로 사용할 수 있습니다.

주의: 게임이 끝나고 남은 먹이가 가장 많은 참가자는 2점을 잃습니다. 따라서 필요한 먹이만 가져올 수 있도록 유의해야 합니다!

의상

의상 카드를 가져오면 게임이 끝날 때까지 손에 들고 있습니다.

게임이 끝나고, 의상 카드가 가장 많은 참가자는 6점을 받습니다. 만약 의상 카드를 가장 많이 가진 참가자가 여러 명일 경우에는, 6점을 나눠 받습니다.

게임이 끝날 때까지 의상 카드를 1장이라도 얻지 못한 참가자는 2점을 잃습니다.

개박하

개박하 카드를 가져오면 게임이 끝날 때까지 손에 들고 있습니다.

게임이 끝나고, 개박하 카드가 1장 있는 참가자는 2점을 잃습니다. 2장이나 3장이 있는 참가자는 자신의 고양이 중 배부른 고양이마다 1점씩을 받습니다. 4장 이상 있는 참가자는 자신의 고양이 중 배부른 고양이마다 2점씩을 받습니다.

장난감

장난감 카드를 가져오면 게임이 끝날 때까지 손에 들고 있습니다. 참가자들은 자신이 갖고 있는 다른 종류의 장난감들의 수(최대 5종류)에 따라 점수를 받습니다. 다른 세트로 점수를 여러 번 받을 수 있습니다.

다른 장난감 종류수	1	2	3	4	5
점수	1	3	5	8	12

예시 : 재우는 게임이 끝나고 깃털봉 1개, 캣 타워 2개, 쥐 인형 3개가 있습니다. 먼저 다른 종류 3개의 조합으로 5점을 받습니다. 또 다른 종류 2개의 조합으로 3점을 받습니다. 마지막으로 남은 쥐 인형 1개로 1점을 받습니다.



'고양이를 찾습니다'

'고양이를 찾습니다' 전단지 카드를 가져오면 손에 들고 있다가 자신의 차례 중 원하는 때에 사용합니다.

길고양이 찾기

손에서 전단지 카드 2장을 버리고 공개된 길고양이 카드 중에서 1장을 선택해서 자신의 고양이들 옆에 놓습니다.

길고양이 카드들은 다른 일반 고양이들과 똑같이 사용합니다. 게임이 끝난 뒤 먹이를 먹어야 해당 점수를 주고, 먹이를 먹지 못하면 2점을 잃고 해당 기능을 사용할 수 없습니다.

길고양이 카드를 가져오면 그 빈자리를 다른 길고양이로 채우지 않습니다. 한 번의 게임에서는 언제나 3장의 길고양이 카드만 사용합니다.

점수 얻기

손에서 전단지 카드 2장을 버리고 점수 토큰 1개를 받을 수 있습니다. 이 점수 토큰 1개는 게임 끝나고 2점이 됩니다.

게임이 끝나고 남은 전단지 카드는 아무 가치가 없습니다.

분무기

분무기 카드를 가져오면 손에 들고 있다가 자신의 차례 중 원하는 때에 사용합니다. 분무기 카드를 사용하면 고양이 토큰을 다른 가로나 세로줄 옆으로 옮길 수 있습니다.

이렇게 해서 자신의 차례에 고양이 토큰으로 막혀 있었던 가로나 세로줄의 고양이 카드들을 가져올 수 있습니다. 혹은 다음 차례 참가자가 가져갈 수 있는 가로나 세로줄을 막을 수도 있습니다.

게임이 끝나고 남은 분무기 카드는 아무 가치가 없습니다.

고양이 기능 설명

앨빈, 앙투아네트, 디나, 엘리엇, 플로렌스, 루나

플로렌스는 오렌지색 고양이이기 때문에 점수 계산 시 자신도 포함합니다. 앨빈, 앙투아네트, 디나, 엘리엇, 루나도 같은 방식으로 자기 자신을 점수 계산시 포함합니다.

젓소

먹이를 먹이지 않으면 2점을 잃기 때문에, 적어도 1개의 먹이는 먹어야 합니다.

플루피

플루피는 고양이들을 먹이는데 사용한 먹이 세트(닭고기, 참치, 우유)마다 3점을 얻습니다. 고양이들을 먹이는데 사용하지 못하고 남은 음식들은 세지 않습니다.

예를 들어, 고양이들을 먹이는데 참치 4개, 닭고기 3개, 우유 2개를 사용했다면 2세트가 되므로 6점을 받습니다.

진저

진저를 먹이는데 사용한 개박하는 개박하 점수 계산시에 세지 않습니다. 진저에게 개박하를 먹이지 못했다면, 2점을 잃습니다. 이 사항은 선택할 수 없습니다. 따라서 진저가 있고, 개박하가 있다면 반드시 진저를 먹여야 합니다.

매켓을 사용해서 진저를 먹일 수도 있습니다.

헤밍웨이

배부른 고양이가 가장 많은 참가자가 또 있다면, 헤밍웨이는 3점만 받습니다.

솜털왕

게임이 끝나고, 솜털왕은 가지고 있는 장난감마다 5점씩 잃습니다. 이 감점은 전체 점수가 아닌 솜털왕의 점수로 계산합니다. 이 감점은 솜털왕이 먹이를 먹었을 경우에만 적용합니다 (0점 이하도 가능). 따라서 장난감이 3개 이상 있다면, 솜털왕을 먹이고 장난감마다 5점을 감점 당하는 대신, 먹이지 않고 2점만 감점 당하는 것을 고려해 볼만도 합니다. 장난감들은 솜털왕의 능력과 관계 없이 원래대로 점수 계산을 합니다.

레바 퍼트

세트는 오렌지색 고양이 한 마리, 검은색 고양이 한 마리, 흰색 고양이 한 마리를 의미합니다. 색이 섞인 고양이도 그 색 중 한 마리로 간주할 수 있습니다. 예를 들어 아가씨 (3가지 색), 디나(흰색+오렌지색)와 다른 검은색 고양이 한 마리로 한 세트를 만들 수 있습니다.

매켓

매켓이 먹이를 먹으면 개박하 1개가 생깁니다. 만약 매켓으로 생긴 개박하가 유일한 개박하라면, 2점을 잃습니다.

페니

페니의 능력과는 별도로 장난감 점수 계산은 합니다.

스크래피

스크래피는 어떤 종류든 1개의 먹이를 먹습니다. (닭고기, 참치, 우유, 예비용)

스크래피의 능력은 게임이 끝나고, 가장 음식이 많이 남은 참가자가 2점 감점을 받은 뒤에 사용합니다. 스크래피의 주인은 아무 참가자 한 명의 남은 음식을 원하는 만큼 가져와서 자신의 다른 고양이들을 먹이는데 사용할 수 있습니다.

세리

세리의 능력은 길고양이가 아닌 일반 고양이들에게만 사용할 수 있습니다.

먹이를 1개만 먹는 고양이가 있다면, 그 고양이는 세리의 능력으로 먹이를 먹지 않고도 배부른 고양이가 됩니다. 세리는 필요한 먹이 토큰 1개만을 줄여주는 것이지 필요한 음식의 종류를 바꾸는 것은 아닙니다. 예를 들어, '호박이'는 닭고기 2개와 우유 1개를 먹어야 합니다. 세리의 능력을 사용하면 호박이는 닭고기 1개와 우유 1개, 혹은 닭고기 2개로 배불러질 수 있습니다.

부두

부두의 능력으로 먹이를 1개만 먹는 배부른 고양이들마다 2점씩 받습니다. 하지만 부두 자신은 여기에 포함하지 않습니다.

만약 '젓소'나 '와플'이 먹이를 1개만 먹었다면 이 고양이들도 부두의 능력을 적용하는데 셀 수 있습니다. '세리'와 부두가 모두 있고 먹이를 먹었다면, 원래 먹이를 1개만 먹는 모든 길고양이 외의 고양이들도 부두의 능력을 적용하는데 셉니다. 원래 2개를 먹는데 세리의 능력으로 1개만 먹는 고양이들은 부두의 능력을 적용하는데 세지 않습니다.

와플

와플은 반드시 1종류의 음식만 먹어야 합니다.

조로아스터

조로아스터의 능력과는 별도로 의상 점수 계산은 합니다.

고양이 만들기

캣 레이디 프리미엄 에디션에는 일반 버전과 달리 여러분만의 길고양이를 만들 수 있는 카드와 스티커가 있습니다! 다음 방법으로 길고양이를 만들어 보세요.

- 원하는 고양이 스티커를 떼서 고양이 만들기 카드 중앙에 붙이세요.
- 원하는 먹이 스티커를 떼서 해당 고양이 만들기 카드 하단에 붙이세요.
- 이름 표시 칸에 여러분이 원하는 이름을 적어 넣으세요.
- 점수 칸에 원하는 점수를 넣으세요. 여러분의 고양이가 너무 강력해지지 않도록 조심하세요. 아니면 게임을 함께 하는 친구들과 가족들이 여러분의 새 고양이때문에 당황할 수도 있습니다!
- 원한다면 새 고양이의 새로운 능력을 만들어서 적어 넣으세요.
- 이렇게 만든 고양이의 사진을 SNS 에서 자랑해 보세요. #mycatincatlady (공유 : 보드엠 페이스북 fb.com/teambm, 인스타그램 boardm)



Cat Lady™

디지털 에디션

앱스토어 / 플레이 구글 스토어에서 다운 로드 가능!



캣 레이디를 모바일로 즐겨보세요.

여러 목표들을 달성하고 전 세계 랭킹에 이름을 올리세요.
1인/다인 플레이 및 핸드폰/라블렛 모드를 모두 지원합니다.

* 디지털 에디션은 영문판이며, 제작사와의 협의로
일부 고양이의 기능과 규칙은 실제 보드게임과 다릅니다.



NOMADGAMES.CO.UK



조시 우드는 게임 디자인 외에도 할리웃 영화의 특수 효과 아티스트, 아마추어 만화가로 일해왔습니다. 캘리포니아주 LA에 살고 있는 조시는 매일 게임을 즐기고 있습니다. 새로운 것을 창조하는데 열정을 갖고 있는 그는, 자신의 게임을 만드는 것 만큼이나 즐기고 있습니다.

매일 매일 한 걸음 내딛을 수 있도록 도와주는 캐슬린 스캇에게 감사합니다.

내 가족들-앨리스, 폴, 로라 우드에게 감사합니다. 아울러 큰 도움을 준 세 명의 존-게임 디자이너인 존 D. 클레어, AEG의 대표인 존 진저, 존 굿이너프에게도 감사합니다.

가장 친한 친구인 알렉스 모이산트와 피터 보건에게도 감사합니다.

이 게임을 만드는 동안 도움을 준 플레이 테스터들에게 감사합니다. 셔니 G, 존 페리, 안드레 채터드, 데이빗 마인즈, 마라 케넌, SoCal 플레이 테스트링과 웨스트 사이드 게이머스 그룹의 게이머들.

마지막으로 내 어린 시절을 함께 해준 세 마리의 고양이들 - 블랙베리, 아가씨, 깜장이에게 감사합니다.

크레딧

게임 디자인 : 조시 우드
프로젝트 진행 : 니콜라스 봉유
제작 : 데이브 르포어
개발 진행 : 존 굿이너프
그래픽 디자인 : 칼리 핏제랄드
규칙 : 존 굿이너프
편집 : 마크 오코너
검수 : 니콜라스 봉유, 조시 우드
아트워크 : 조시 우드
한글판 제작 : 보드엠 팩토리

판권 & 연락처

©2019 Alderac Entertainment Group. Cat Lady and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

© 2020 BoardM Factory
All rights reserved. Printed in China.

소비자 상담실: 070-7720-0145
소비자 상담 시간: 평일 11:00 ~ 17:00
주소: 서울특별시 은평구 통일로 71길 8 4층
boardm.co.kr
게임FAQ: boardmfactory.com/cat-lady

