

CATHAM



CITY



## RÈGLE DU JEU

« Ici Cathella Meowz, pour Catham News.

Le principal événement de ces derniers mois est, sans conteste, l'élection du prochain maire de Catham City.

Nous avons plusieurs candidats en lice dont le passé soulève de nombreuses questions parmi les habitants de notre ville. La course préélectorale promet d'être pour le moins intense, car les intentions de vote des électeurs semblent très dispersées.

Qui sera le nouveau maire de notre glorieuse Catham City et, plus important encore, jusqu'où seront prêts à aller les candidats pour l'emporter ? »



*La ville rassemble 8 factions différentes :  
la confrérie des Détectives, les Policiers,  
le conseil des Scientifiques, le conglomérat des  
Robochas, l'union de Journalistes,  
les Bureaucrates, la Mafia et les Hackers.*

*Ces factions sont toutes prêtes à vous aider dans  
votre quête. Cela dit, il peut être risqué de vous allier  
aux deux dernières. Mais c'est à vous de voir...*

## CONTENU

120 cartes Faction (15 cartes de chaque faction), 42 jetons Points d'Influence (12 jetons de 5 points et 30 jetons de 1 point).

## BUT DU JEU

Soyez le premier à réunir 16 points d'Influence (partie à 2 ou 3 joueurs) ou 13 points d'Influence (partie à 4, 5 et 6 joueurs) pour devenir le nouveau maire de la ville.

## MISE EN PLACE

Choisissez 5 factions et remettez les cartes des 3 autres factions dans la boîte ;  
Seules 5 factions sont utilisées par partie.

Pour une première partie, nous vous recommandons d'utiliser les factions  
suivantes : le conseil des Scientifiques, le conglomérat des Robochas, la  
confrérie des Détectives, la Mafia et les Hackers.



Choisissez un premier joueur au hasard (peut-être celui qui fait le mieux  
le chat ?). Mélangez soigneusement les 5 paquets pour former une pioche  
unique. En fonction du nombre de joueurs : distribuez 6 cartes aux premier  
et deuxième joueurs, 7 cartes aux troisième et quatrième joueurs, et enfin 8  
cartes aux cinquième et sixième joueurs.

Placez 7 cartes de la pioche au centre de la table, face visible, et regroupez-les  
par factions, comme illustré ci-dessous.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire en commençant par le  
premier joueur.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

**ATTENTION :** il doit toujours y avoir 7 cartes Faction dans le marché des factions au centre de la table. Si un joueur y prend des cartes, il doit les remplacer par des cartes de la pioche.

À son tour, un joueur peut effectuer une seule des actions suivantes :

 **PRENDRE DES CARTES DU MARCHÉ DES FACTIONS :** un joueur peut prendre autant de cartes qu'il le désire, mais d'une seule faction. Un joueur ne peut pas prendre des cartes directement de la pioche, mais uniquement celles proposées au marché. Enfin, un joueur ne peut pas avoir plus de 10 cartes en main. Les cartes excédentaires doivent être défaussées.

 **JOUER DES CARTES DE SA MAIN :** un joueur peut jouer des cartes d'une seule et même faction en suivant les règles de cette faction.

Si la pioche de cartes Faction est épuisée et qu'aucun joueur n'a atteint le nombre de points d'Influence requis pour remporter la partie, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche.

## LES RÈGLES DES FACTIONS

  
*Il y a 8 factions différentes et il vous appartient de choisir avec lesquelles vous souhaitez avoir affaire.*





## L'UNION DES JOURNALISTES

*Ils finiront par découvrir tous vos plus sombres secrets. Ils ne reculeront devant rien pour faire les gros titres ! Un jour, ils feront de vous un héros mais, le lendemain, ils traîneront votre nom dans la boue. Sachez profiter de leurs talents en connaissance de cause. J'espère que vous savez comment diriger la colère des habitants vers les autres candidats.*

Jouez 2 cartes Journaliste et gagnez 2 points d'Influence. Chaque autre joueur peut vous donner 1 carte de n'importe quelle faction que vous prenez en main pour pouvoir défausser 1 carte de la même faction et gagner 1 point d'Influence. Les cartes jouées sont défaussées.



## LA CONFRÉRIÉ DES DÉTECTIVES

*Expérimentés, robustes et dangereux. Ce sont des policiers à la retraite qui n'ont de compte à rendre à personne. Ils peuvent retrouver n'importe qui et n'importe quoi. Ils suivent leurs propres codes. Vous ne les aimerez sans doute pas, mais impossible de ne pas les respecter. Ils sont à l'écart des autres factions de la ville, personne ne sait ce qu'ils veulent, mais tout le monde veut les avoir comme amis.*

Jouez 3 cartes Détective et 1 carte supplémentaire de votre choix. Recevez 3 points d'Influence. Tous les autres joueurs peuvent défausser une carte correspondant à la faction de la carte supplémentaire pour gagner 1 point d'Influence. Les cartes jouées sont défaussées.

## LES BUREAUCRATES

*Il ne s'agit pas seulement du maire, mais de tous les représentants du gouvernement et de l'administration. Les bureaucrates sont censés servir les habitants de notre noble cité, mais ils hésitent rarement à servir quelqu'un d'autre pour peu que la récompense soit alléchante. Ils sont dans votre poche dès qu'ils entendent le doux bruissement des billets.*

Jouez X (n'importe quel nombre de) cartes Bureaucrate. Retournez, face visible, le même nombre de cartes de la pioche. Pour chaque faction différente révélée, gagnez 1 point d'Influence. Par exemple, si vous révélez une carte Scientifique, une autre Scientifique, une Mafia et une Bureaucrate, gagnez 3 points. Les cartes jouées et révélées sont défaussées.

## CONSEIL DES SCIENTIFIQUES

*Ils nous étudient, nous les chats, comme des rats de laboratoire. Ils essaient même de trouver un moyen de nous contrôler. Dame Nature les a dotés de cerveaux exceptionnels, mais, apparemment, le discernement du bien et du mal n'était pas inclus dans le lot. Une de leurs dernières expériences a donné des migraines à tout le monde. Comment réagir face aux Robochas qu'ils ont créés ? Sont-ils des citoyens ordinaires ou sont-ils des machines sans âme ?*

Jouez 3 cartes Scientifique pour gagner 2 points d'Influence et piocher 2 cartes, sans les montrer à vos adversaires. Les cartes jouées sont défaussées.



## CONGLOMÉRAT DES ROBOCHAS

*Eh bien, puisque nous venons d'aborder le cas des scientifiques, nous ne pouvons passer sous silence celui de leur « progéniture », si je peux m'exprimer ainsi. Les robochas aiment les règlements, l'ordre et la stabilité. Ils font d'excellents serviteurs, mais, ayant été dotés d'intelligence, ils refusent de se cantonner à ce rôle. Ce qui constitue un problème majeur. Un candidat à la mairie qui leur tendra une patte amicale s'en fera des alliés efficaces et infatigables. Quant à faire entièrement confiance à une machine...*

Vous pouvez jouer 2 cartes Robocha pour prendre 5 cartes de la pioche. Ou vous pouvez jouer 4 cartes Robocha pour gagner 3 points d'Influence. Les cartes jouées sont défaussées.



## LA MAFIA

*Les malfrats sont partout, mais cela ne veut pas dire qu'ils ne sont qu'inutiles et nuisibles. La plupart du temps, ils ont leurs propres chefs avec qui vous pouvez parler affaires, mais je ne vous recommande pas leur compagnie. Les criminels et les meurtriers ne font jamais de bons alliés.*

Jouez 4 cartes Mafia, gagnez 2 points d'Influence et les autres joueurs doivent défausser 2 cartes ou 1 point d'Influence. Les cartes jouées sont défaussées.



## LES POLICIERS

*Institution très respectée, la police assure la loi et l'ordre, mais certains de ses membres prennent facilement des libertés avec le système. Ils aiment l'argent et n'hésitent pas à appliquer leur propre loi. Faire rechercher quelqu'un ou l'accuser et le garder sous les verrous sont le lot quotidien de ces gens-là.*

Jouez X (n'importe quel nombre de) cartes Policier et 1 carte de n'importe quelle **autre** faction.

Le joueur contre lequel vous jouez les policiers doit mélanger les cartes qu'il a en main et en révéler X (le même nombre). Pour chaque carte révélée qui correspond au type de la carte jouée en plus, recevez 1 point d'Influence. Pour chaque carte Policier révélée par la cible, le joueur ciblé pioche 1 carte. Les cartes jouées et révélées sont défaussées.

### COMMENT JOUER DES POLICIERS - EXEMPLE



### CLÉMENT

Clément a 5 cartes Policier et 2 cartes Journaliste. Il choisit un adversaire pour son enquête et pose devant lui 5 cartes Policier et 1 carte de la faction recherchée : une carte Journaliste. Son adversaire mélange les cartes de sa main et en révèle aléatoirement 5. Il révèle ainsi 2 cartes Journaliste, 1 Hacker et 2 Mafia. Clément reçoit donc 2 points d'Influence (pour les 2 cartes Journaliste qui ont été trouvées dans la main de son adversaire). N'ayant pas révélé de carte Policier, le joueur ciblé ne pioche pas de nouvelle carte. Les cartes jouées par Clément ainsi que celles révélées par son adversaire sont défaussées.

## HACKERS

*Ces gamins s'appellent entre eux « la nouvelle génération.» Bien qu'ils ressemblent à une bande de mômes, ils peuvent vous rendre la vie impossible si vous avez le malheur de les contrarier. Ils peuvent aller de la simple blague, en faisant débarquer tous les services de secours à votre domicile en pleine nuit, jusqu'à effacer votre existence même dans la base de données de la ville. Essayez d'obtenir un crédit après ça. Hum, sales gosses !*

Pour jouer des hackers, donnez à un adversaire de votre choix 1 à 4 cartes Hacker.

**Condition nécessaire :** l'adversaire doit avoir au moins autant de cartes en main que de hackers utilisés pour s'infiltrer chez lui.

Après avoir reçu ces cartes, il les mélange à celles de sa main et révèle aléatoirement autant de cartes que vous venez de lui en donner. Gagnez 1 point d'Influence pour chaque carte Hacker ainsi révélée. Prenez en main les autres cartes révélées. Les cartes Hacker **doivent** être défaussées après vous avoir fait marquer des points.

### COMMENT JOUER DES HACKERS - EXEMPLE



Antoine a 2 cartes Hacker qu'il ne peut pas jouer contre son adversaire de gauche car celui-ci n'a qu'une seule carte en main. Le nombre de hackers infiltrés doit être inférieur ou égal au nombre de cartes qu'a en main l'adversaire ciblé. Ainsi, Antoine se reporte sur son adversaire de droite. Il lui donne 2 hackers, que son adversaire mélange aux cartes de sa main. Celui-ci révèle ensuite aléatoirement deux cartes (autant que le nombre de hackers reçus). Pour chaque hacker, Antoine reçoit 1 point d'Influence. Les cartes d'autres factions vont dans sa main. Cette fois, son adversaire a révélé 1 hacker et 1 policier. Ainsi, Antoine gagne 1 point d'Influence et prend en main le policier. La carte Hacker est défaussée.

## EXEMPLE DE PARTIE

Valérie a quatre cartes : 2 journalistes et 2 scientifiques. Elle ne peut pas jouer de scientifiques car elle doit pouvoir en jouer 3 en même temps, mais elle peut prendre des cartes du marché des factions. Il y a 3 scientifiques disponibles au marché, et pour le prochain tour, elle en aura besoin d'un supplémentaire. Une autre possibilité serait de jouer des journalistes puisqu'elle en possède exactement 2. Après avoir pris les scientifiques ou joué des journalistes, son tour s'achève et c'est désormais à son voisin de gauche de jouer.

### MARCHÉ DES FACTIONS



### POINTS D'INFLUENCE



VALÉRIE

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **immédiatement** dès qu'un joueur réunit le nombre de points d'Influence nécessaire, **16 points à 2 ou 3 joueurs**, ou **13 points à 4, 5 ou 6 joueurs**.

## VARIANTE POUR JOUEURS CONFIRMÉS

Jouer deux actions par tour au lieu d'une seule. Les actions doivent respecter les règles de base : soit prendre des cartes du marché, soit jouer des cartes de sa main.

### SYMBOLES SUR LES CARTES



Points d'Influence, l'emplacement où un joueur conserve ses points d'Influence représentés par des jetons.



Carte Faction.



Carte Faction spécifique. Ce symbole indique que les joueurs doivent jouer la même carte que vous.





« Les jeux sont de magnifiques exemples illustrant le fait que chaque personne est libre d'utiliser les ressources mises à sa disposition comme bon lui semble, et, en fin de compte, l'influence que cela a alors sur elle. De mon point de vue, les jeux se rapprochent énormément de la vie réelle. »

*Yuri Zhuravlev, auteur de Catham City*

## UN GRAND MERCI AUX TESTEURS :

Margo Volodina, Denis Kokarev, Evgeniy Borisonick,  
Anna Voynova, Alexandre Kazantsev, Anna Shatalova, Stas Bolotov,  
Mathieu Doublet, Yaroslav Kruslov, Daria Rodionova, Anatoly Okhapkin,  
Gleb Bocharov, Alexandre Alexanin, Andrey Aristov, Bogdan Hohlov,  
Valery Novikov, Evgeniy Ibragimov, Konstantin Vakhnin, Savva Fiersov,  
Sergey Kaptsov, Delli Arieri, Loerglil Meflizh, Gherman Tihomirov,  
Ilya Stepanov, Viktoriya Drobotova, Valentina Aristarkhova,  
Andrey Kalinkin, Yuliya Iliyinskay.

Remerciements particuliers à Konstantin Malysin.

**Traduction française :** Thomas Million, Bruno Larochette, Maël Brustlein.

**Auteur :** Yuriy Zhuravlev

**Illustrations :** Yuriy Yarovoy



Ltd. «Cosmodrome Games», Russia, 105094,  
Moscow, st. Semenovskiy Val, 6B, building 2, room 1.  
cosmodrome-games.com  
© Tous droits réservés



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver. 12-2018

**Adaptation et distribution française :**



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
www.gigamic.com