

**Herausforderung:**

Am Ende seines Zuges und nur einmal in jedem Spiel darf ein Spieler einen der anderen „herausfordern“: Er sagt, welche Katze dem anderen gehört. Hat er falsch geraten, muß er seine eigene Katzenkarte aufdecken und damit die Farbe seiner Katze verraten. Hat er richtig getippt, darf er sofort eine weitere Runde spielen.

Sobald der Besitzer einer Katze erkannt ist, darf für diese Katze keine Reaktionskarte mehr ausgespielt werden. Sie darf auch nicht mehr angefaucht werden und kann nur noch von ihrem Besitzer gezogen werden.

**Wichtig:**

Im ersten Zug jedes Spielers darf keine Katze angefaucht, keine Reaktionskarte ausgespielt und keine Herausforderung ausgesprochen werden.

Eine Katze kann nicht durch die Wand angefaucht werden. Sie kann auch nicht durch Fauchen ins oder aus dem Schlafzimmer vertrieben werden.

**Ende des Spiels:**

Gewonnen hat der Spieler, dessen Katze das Feld betritt, auf dem ihr Lieblingsobjekt liegt. Das Spiel ist dann sofort zu Ende.

# CATS

T.Nr. 51373



# Cats

Ein Spiel für kluge Geschöpfe. 2 – 4 Spieler können mitspielen.

## Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Katzen in 5 verschiedenen Farben
- 4 Lieblingsobjekte (Futternapf, Ruheklissen, Maus, Päckchen)
- 50 Reaktionskarten (Miau)
- 10 Schnurrkarten
- 5 Katzenkarten
- 4 Charakterkarten

## Kurzbeschreibung:

In einem prächtigen Landhaus wohnen vier Katzen, denen es an nichts fehlt. Jede sieht anders aus und hat ihre eigene Persönlichkeit:

- Die **gefräßige Katze** ist immer hungrig und ständig hinter dem Futternapf her.
- Die **faule Katze** sucht ihr Lieblingskissen, um sich darauf auszuruhen.
- Die **neugierige Katze** wird von einem verschlossenen Päckchen unwiderstehlich angezogen.
- Die **bissige Katze** hat das Jagdfieber gepackt, sie ist ständig hinter Mäusen her.

Schließlich lebt in dem Haus noch eine fünfte Katze, die eigentlich gar nicht dorthin gehört:

- Die **wilde Katze** hat sich einfach dort einquartiert und ist ständig auf der Hut, daß sie nicht wieder aus dem Haus geworfen wird.

Natürlich mögen die Katzen einander nicht und fauchen sich oft an, wenn sie sich begegnen. Außerdem liegen sie im Wettstreit miteinander; die erste Katze, die ihr Lieblingsobjekt findet, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung:

Die fünf Katzen werden auf die fünf Kissen ihrer Farbe in der Mitte des Hauses gesetzt, die vier Lieblingsobjekte beliebig auf die entsprechend gekennzeichneten Felder verteilt (je Feld nur ein Objekt). Von den gut gemischten Katzenkarten erhält jeder Spieler verdeckt eine, ebenso von den Charakterkarten. Die restliche Karte wird verdeckt beiseite gelegt. Jeder Spieler kennt nun seine Katze und deren Charakter, das heißt, ihr Lieblingsobjekt, bleibt aber im Ungewissen über die Katzen seiner Mitspieler und deren Spielziel.

Schließlich erhält jeder Spieler noch verdeckt fünf Reaktionskarten vom Stapel, der gut gemischt und verdeckt auf dem entsprechenden Feld des Spielbretts liegt.

## Spielablauf:

CATS ist ein sehr originelles Spiel. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen kann ein Spieler hier **alle** Spielfiguren ziehen; die anderen Spieler können seine Züge durch das Ausspielen von Reaktionskarten beeinflussen.

Ein Beispiel: Ein Spieler setzt in seiner Runde die schwarze Katze in die Küche. Der zweite Spieler ist damit nicht einverstanden. Er spielt deshalb eine entsprechende Miau-Karte aus und setzt die schwarze Katze in den Salon. Das wiederum gefällt dem dritten Spieler nicht; er will die schwarze Katze mit einer passenden Miau-Karte ins Speisezimmer schicken. Nun spielt der erste Spieler eine Schnurr-Karte aus; damit bleibt die schwarze Katze im Salon und der Zug des ersten Spielers ist beendet.

## Die Regeln:

Es wird ausgelost, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, kann **jede** Katze und **jedes** Lieblingsobjekt bewegen. Insgesamt darf er jedoch nicht mehr als vier Felder ziehen, davon dürfen nur zwei für die Objekte verwendet werden.

Daraus ergibt sich für jeden Spieler eine Vielzahl von Zugmöglichkeiten. Beispielsweise können Sie mit einer Katze vier Felder weit ziehen oder mit vier Katzen je ein Feld weit oder mit einer Katze drei Felder und mit einem Objekt ein Feld usw.

Gezogen werden darf in jeder Richtung, aber nicht diagonal und nicht durch Wände hindurch. Auch die Startfelder sind tabu. Auf jedem Feld (mit Ausnahme der Schlafräume) darf nur ein Spielstein stehen, egal, ob Katze oder Objekt. Besetzte Felder dürfen nicht durchquert werden; einzige Ausnahme: eine Katze darf durch ein Feld ziehen, auf dem in Objekt liegt.

Begegnet eine Katze einer anderen, kann sie sie anfauchen. Das ist möglich, wenn sie auf einem Feld neben einer anderen Katze (nicht diagonal) stehen bleibt. Die angefauchte Katze weicht ein Feld zurück oder zur Seite (aber nicht diagonal). Dieses Zurückweichen zählt nicht als Zug und wird deshalb nicht auf die vier Felder angerechnet, die jeder Spieler in seiner Runde ziehen kann. Ein Spieler kann in seiner Runde beliebig viele Katzen anfauchen, jede Katze aber nur einmal. Eine angefauchte Katze darf er in derselben Runde nicht mehr selbst bewegen.

## Reaktionskarten:

Sobald ein Spieler seine Züge beendet hat (er muß vier Felder ziehen), fragt er seine Mitspieler, ob die Katzen, die er bewegt hat, so stehen bleiben können (das gilt nicht für angefauchte Katzen!). Einer der anderen Spieler kann nun eine Miau-Karte ausspielen und eine der gezogenen Katzen in einen anderen Raum schicken. Die Miau-Karte gibt an, welche Katze in welchen Raum geschickt wird; dem Spieler bleibt es überlassen, auf welches Feld des Zimmers er sie setzt.

Beispiel: Ein Spieler hatte in seinem Zug die schwarze Katze bewegt. Der zweite Spieler spielt die Miau-Karte „Schwarze Katze – Weinkeller“ aus. Daraufhin muß der erste Spieler, der immer noch am Zug ist, die schwarze Katze auf ein beliebiges freie Feld im Weinkeller setzen – es sei denn, ein anderer Spieler oder sogar er selbst spielt sofort eine Schnurr-Karte aus, die die Wirkung der Miau-Karte aufhebt und die Katze an ihrem Platz läßt.

Für eine Katze können beliebig viele Miau-Karten ausgespielt werden, auch von dem Spieler, der am Zug ist. Er darf eine solche Karte aber nicht als erster ausspielen. Auch darf ein Spieler nicht zweimal hintereinander dieselbe Katze mit einer Miau-Karte umsetzen, ohne daß sie inzwischen von einem anderen bewegt wurde.

Sobald ein Spieler eine Schnurr-Karte ausspielt, ist die letzte Miau-Karte ungültig und die Katze bleibt an ihrem letzten Platz. Für sie darf dann keine weitere Miau-Karte mehr ausgespielt werden.

Alle Reaktionskarten werden offen neben dem Kartenstapel auf dem Spielplan abgelegt. Für jede ausgespielte Karte wird sofort eine neue gezogen, so daß die Spieler immer fünf Karten auf der Hand haben.

Wenn das Miau und Geschnurr vorüber ist und keine Karten mehr ausgespielt werden, darf jeder Spieler eine seiner Reaktionskarten ablegen und dafür eine neue ziehen. Dann ist der nächste Spieler am Zug.