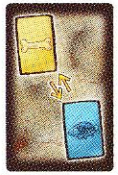
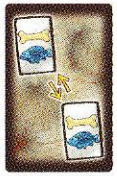
Erklärung der Aktionskarten

Entferne **eine** beliebige Knochenkarte **oder eine** beliebige Fischkarte von einer Tierkarte. Die Karte wird verdeckt unter den Stapel der Futterkarten gelegt.



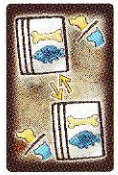
Vertausche die Plätze **einer** beliebigen Fischkarte und **einer** beliebigen Knochenkarte.



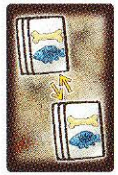
Vertausche **zwei** beliebige Futterkarten.

Vertausche **zwei** beliebige Markierungssteine auf beliebigen Tierkarten.

Vertausche **alle** Futterkarten eines Hundes mit denen einer Katze.

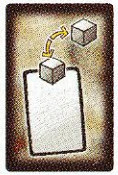


Vertausche **alle** Futterkarten von zwei Tieren der gleichen Art, also von zwei Hunden oder von zwei Katzen.

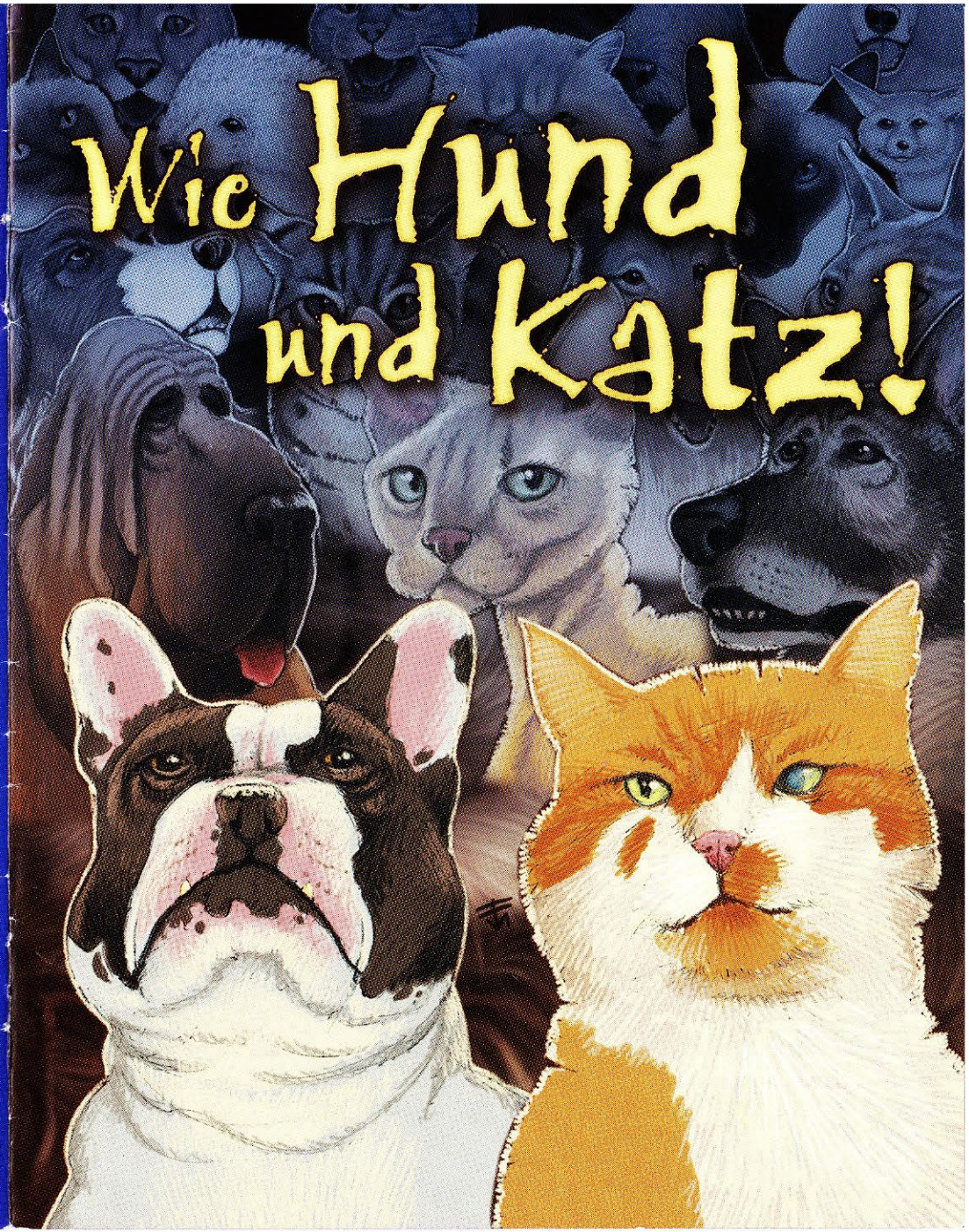


Vertausche **alle** Futterkarten von zwei beliebigen Tieren.

Entferne **einen** beliebigen Markierungsstein von einer Karte und gib ihn seinem Besitzer zurück.



Entferne **einen** beliebigen Markierungsstein von einer Karte und gib ihn seinem Besitzer zurück. Setze an seiner Stelle einen Markierungsstein aus deinem Vorrat auf das Feld. Du darfst diese Karte nur spielen, wenn du noch mindestens einen Markierungsstein im Vorrat hast.



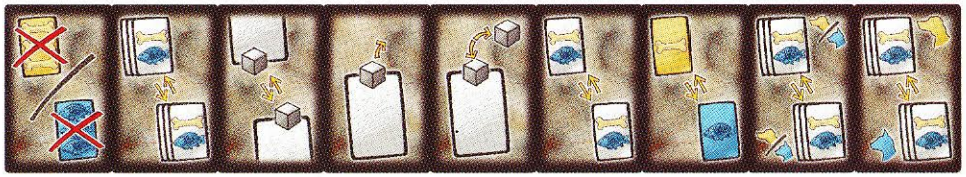
für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

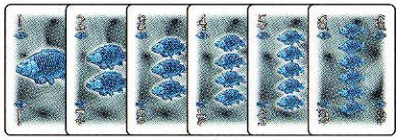
Die Spieler sollen Hunde und Katzen füttern. Dazu werden Futterkarten an die Tiere angelegt. Während die Hunde Knochen bevorzugen, möchten die Katzen lieber Fische. Die Spieler geben ihren eigenen „Lieblingstieren" natürlich deren Lieblingsfutter und den Tieren der anderen Spieler das Futter, das sie nicht mögen. Das Spiel endet wenn alle Tiere satt sind. Dann gewinnt der Spieler, dessen Lieblingstiere die meisten Futterpunkte haben.

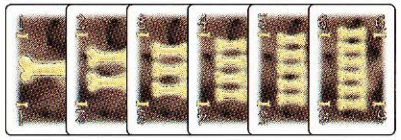
Spielmaterial

18 Tierkarten (je 9 Hunde und Katzen)



18 Aktionskarten (9 verschiedene, je 2 mal)





54 Futterkarten (Knochen und Fische mit den Werten:
1 je 4x, 2 je 5x, 3 je 6x, 4 je 5x, 5 je 4x, 6 je 3x)

36 Markierungssteine (je 6 in 6 Farben)
1 Spielregel

Hinweise

Satte Tiere

Ein Tier ist nur satt wenn 5 Futterkarten anliegen. Die Anzahl der Felder auf der Karte die mit Makierungssteinen belegt sind, hat keinen Einfluss darauf, ob das Tier satt ist oder nicht.

Markierungssteine

Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat einen Markierungsstein zu setzen, muss er ihn auch tatsächlich setzen, selbst wenn es für ihn von Nachteil ist. Hat ein Spieler beispielweise keine Markierungssteine mehr und erhält durch die Kartenaktion eines anderen Spielers einen Stein zurück so muss er ihn bei nächster Gelegenheit setzen.

Wenn die Anzahl der Felder auf der Tierkarte es zulässt, dürfen auch mehrere Markierungssteine der gleichen Farbe auf der selben Karte liegen.

Kartenaktion ausführen

Futterkarten dürfen an jedes Tier angelegt werden, das noch nicht satt ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler dieses Tier mit einem seiner Steine markiert hat oder nicht.

Der Autor: Chris Baylis lebt im Osten Englands, und Spiele sind schon immer seine Leidenschaft. So war es kein Wunder, dass er bald selbst sein eigenes kleines Magazin „Games Gazette" herausbrachte. Bei seinem Schritt vom Spieleliebhaber zum Autor halfen ihm viele Runden mit seiner Spielegruppe. Auch wenn „Wie Hund und Katz!" hierzulande erst sein zweites veröffentlichtes Spiel ist, hat Chris Baylis doch schon weitere Spiele in der Schublade.

Graphik: Franz Vohwinkel

© 2002 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

Markierungsstein setzen
So lange ein Spieler noch einen oder mehrere Markierungssteine in seinem Vorrat hat und es noch möglich ist, **muss** er zu Beginn seines Zuges einen Stein auf eine Tierkarte setzen.
Die Markierungssteine werden nur auf die quadratischen Felder am oberen Rand der Tierkarte gesetzt. Wie viele Markierungssteine auf ein Tier gesetzt werden dürfen, erkennt man an der Anzahl der quadratischen Felder auf der Karte.

Beispiel: Auf dieses Tier dürfen höchsten 2 Markierungssteine gesetzt werden.

Beim Setzen eines Markierungssteines müssen zwei Punkte beachtet werden:

1. Auf der Tierkarte muss noch ein Feld frei sein.Sind auf dem Tier bereits alle Felder belegt, darf auf diese Karte kein Markierungsstein mehr gelegt werden. Durch das zufällige Auslegen der Tierkarten bei Spielbeginn kann es vorkommen, dass ein Spieler noch Markierungssteine in seinem Vorrat hat, aber alle Felder auf allen Tieren bereits besetzt sind. Dann kann der Spieler auch keinen Markierungsstein setzen.

2. Das Tier darf nicht satt sein!

Satte Tiere
Ein Tier ist satt, wenn die **fünfte** Futterkarte an das Tier angelegt wird. Zum Zeichen, dass ein Tier satt ist, legt man die Futterkarten so auf Abbildung des Tieres, dass man die einzelnen Futterkarten immer noch erkennen kann.

Wenn ein Tier satt ist, nimmt es bis zur Wertung bei Spielende nicht mehr am Spiel teil:
- Auf satte Tiere dürfen grundätzlich keine Markierungssteine gesetzt werden.
- An satten Tieren dürfen keine Kartenaktionen ausgeführt werden. Man kann an satte Tiere also keine Futterkarten mehr anlegen! Außerdem dürfen bei satten Tieren auch durch Aktionskarten keine Veränderungen vorgenommen werden – weder an den Markierungssteinen noch an den Futterkarten!

Kartenaktion ausführen
Es gibt zwei verschiedene Kartenaktionen. Der Spieler **muss** eine der beiden Aktionen ausführen.

A. Ein Tier füttern
oder
B. Aktionskarte spielen

A. Ein Tier füttern

Futterkarte anlegen
Der Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel der Futterkarten auf und legt sie an ein beliebiges Tier an, das noch nicht satt ist. Dabei darf man also einen Hund oder eine Katze sowohl mit Fisch als auch mit Knochen füttern.

Weitere Futterkarte anlegen
Nun darf der Spieler entscheiden, ob er an **dieselbe Tierkarte**, an die er gerade eine Futterkarte angelegt hat, weitere Futterkarten anlegen möchte. Wenn er jetzt weitere Futterkarten aufdeckt, muss er sie an diese Tierkarte anlegen - auch wenn die Futterkarten nicht seinen Wünschen entsprechen. Er darf sie an kein anderes Tier anlegen.

Achtung: Ein Tier darf durch das Anlegen mehrerer Futterkarten im selben Zug nie satt gemacht werden. Spätestens wenn 4 Futterkarten neben dem Tier liegen, muss der Spieler aufhören.
Die fünfte Futterkarte, die das Tier satt macht, darf immer nur als einzelne Karte angelegt werden!

B. Aktionskarte spielen

Der Spieler wählt eine der Aktionskarten, die er auf der Hand hat und führt die darauf beschriebene Aktion aus. Diese Aktionskarten erlauben es den Spielern bereits gesetzte Markierungssteine und angelegte Futterkarten wieder wegzunehmen oder zwischen zwei Tierkarten zu verschieben.

Die genaue Erklärung der Aktionskarten befindet sich auf der letzten Seite der Regel.

Nachdem die Aktion auf der Karte ausgeführt wurde, kommt die Karte aus dem Spiel. Der Spieler erhält **keine** neue Karte. Hat der Spieler keine Aktionskarte mehr auf der Hand, kann er nur noch die Aktion A. „Ein Tier füttern" ausführen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn das **vorletzte** Tier satt ist. Das Spiel endet auch, wenn die letzte Futterkarte vom Stapel aufgedeckt und an ein Tier angelegt wird. Nun werden die Futterkarten bei jedem einzelnen Tier entsprechend seiner Art zusammengezählt und so dessen Wert bestimmt. Dabei ist gleichgültig, ob das Tier satt ist oder nicht.

Hunde:

Alle Knochenkarten zählen den aufgedruckten Wert als Pluspunkte.
Alle Fischkarten zählen den aufgedruckten Wert als Minuspunkte.

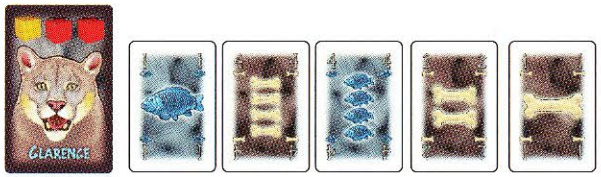
Katzen:

Alle Fischkarten zählen den aufgedruckten Wert als Pluspunkte.
Alle Knochenkarten zählen den aufgedruckten Wert als Minuspunkte.

Es ist möglich, dass der Wert eines Tieres negativ wird!

Jeder Markierungsstein zählt für seinen Besitzer so viele Punkte, wie die Summe der Futterkarten des Tieres, auf dem er liegt. Jeder Spieler addiert alle Punkte für seine Markierungssteine. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Beispiel: Clarence wurde mit 5 Fischen (+ 5 Punkte) und 7 Knochen (- 7 Punkte) gefüttert. Sein Wert ist also - 2 Punkte. Da der rote Spieler 2 Markierungssteine auf Clarence abgelegt hat, erhält er -4 Punkte. Der gelbe Spieler erhält - 2 Punkte.



Spielvorbereitung

- Die Tierkarten und die Aktionskarten werden getrennt. Sie sind auf der Rückseite leicht zu unterscheiden. Die beiden Stapel werden verdeckt gut gemischt.
- Vom Stapel mit den Tierkarten werden doppelt so viele Karten aufgedeckt, wie Spieler mitspielen. Diese Karten werden in zwei senkrechten Spalten offen in die Tischmitte gelegt.
- Die Futterkarten werden gut gemischt. Der Stapel wird verdeckt oberhalb der beiden offenen Spalten mit den Tierkarten abgelegt.

So könnte die Auslage für 3 Spieler aussehen:

- Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Aktionskarten, die er auf die Hand nimmt und sich ansieht.
- Überzählige Tier- und Aktionskarten werden für den Durchgang nicht benötigt und zur Seite gelegt.
- Jeder Spieler erhält die 6 Markierungssteine einer Farbe.
  Er legt die Steine als Vorrat gut sichtbar vor sich ab.
  Spielen weniger als 6 Spieler mit, werden die Markierungssteine der nicht benötigten Farben zurück in die Schachtel gelegt.
- Papier und Stift werden bereitgelegt. Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, **muss** er zuerst einen seiner Markierungssteine setzen. Mit diesen Steinen markieren die Spieler ihre Lieblingstiere, für die sie bei Spielende Punkte erhalten.

Dann **muss** der Spieler eine Kartenaktion ausführen.
Nach der Kartenaktion endet der Zug des Spielers und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.