

Ich erzähl dir eine Geschichte! "Es war einmal ein kleines Fischerdorf an der Küste. Eines Tages fanden die Fischer einen Wurf neugeborener Kätzchen auf einem verlassenen Boot und beschlossen, sie zu adoptieren. Um sie zu füttern, gaben sie ihnen die Fischreste von ihrem Fang. Im Laufe der Zeit wurden die Katzen zu erfahrenen Mäusejägern, die dazu beitrugen, die Lagerhäuser der Stadt frei von Schädlingen zu halten. Die Fischer kümmerten sich liebevoll um sie und unterhielten sie mit Knäueln, die sie aus den Schnüren ihrer Fischernetze herstellten. Die Bindung wurde so eng, dass es zur Tradition wurde, jeden neuen Wurf neugeborener Kätzchen zu adoptieren."

Schaffst du es, so viele Katzen wie möglich an deinen Futterplatz zu locken?

Yummy Kitty ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler mit einer Spielzeit von ca. 15 Minuten. Jeder Spieler muss die Katzen der anderen Spieler mit leckerem Futter anlocken... Und was ist besser als Fisch? Aber sei vorsichtig! Sobald die Katzen an deinem Futterplatz sind, werden sie vielleicht von den Mäusen angelockt, die dort herumlaufen. Bring sie dazu, mit Wollknäueln zu spielen, damit sie nicht hinter etwas Auffälligerem und Saftigerem wie Mäusen her sind.

INHALT



63 Katzen-/Futterkarten



11 Hunde-/Futterkarten



1 "Katzenschutz"-Karte



5 Übersichtskarten

SPIELVORBEREITUNG

- Gib jedem Spieler eine Übersichtskarte und lege den Rest (falls vorhanden) in die Schachtel. Lege die "Katzenschutz"-Karte in die Mitte des Tisches.
- Nimm die 11 Hundekarten heraus (siehe Hundevariante).
- Misch den restlichen Stapel und gib jedem Spieler 4 Karten. Der verbleibende Stapel wird mit der Futterseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt und bildet den Nachziehstapel.
- Nimm die Karten so auf, dass die Futterseite zu dir zeigt. Du darfst nie die Katzensseite deiner Karten sehen, sondern nur die Katzen der anderen Spieler.
- Bei drei beginnt der erste Spieler, der "Miau" sagt, das Spiel.



FUTTERSEITE



Wenn du eine Katze anlocken willst, musst du so viel Futter ausgeben, wie der Wert der Katzensseite, die du fangen willst. Kein Futter bedeutet keine Katzen, keine Katzen bedeuten keine Punkte und keine Punkte bedeuten keinen Sieg.

KATZENSEITE

Die anderen Spieler sehen nur diese Seite. Es handelt sich um die Katzen, die du zu deinem Futterplatz locken musst. Die Futtermenge, die du brauchst, um sie anzulocken, ist in der oberen linken Ecke angegeben. Dieser Wert gibt NICHT die Punkte an, die diese Katze bringt.



FUTTERPLATZ

Das ist der Bereich des Tisches vor dir, in dem sich alle Katzen, die du anlockst, versammeln und dir am Ende des Spiels deinen Punktestand verraten. Katzen der gleichen Rasse werden übereinandergestapelt, um eine Kolonie zu bilden. Katzen verschiedener Rassen können nicht zusammen in einer Kolonie sein, außer die Jokerkatze. Sie werden immer in der Reihenfolge ihrer Ankunft gestapelt.

SPIELZUG

- Schau dir die Karten auf deiner Hand an. Entscheide dann zwischen diesen drei Optionen:
 - Futter aufbewahren: Ziehe zwei Karten vom Nachziehstapel, oder drei, wenn du keine Karten auf der Hand hast. Wenn am Ende dieser Aktion die oberste Karte auf dem Stapel eine Maus ist, wird die Katze mit dem niedrigsten Wert vom Futterplatz eines jeden Spielers angezogen und abgeworfen.
 - Einen Knäuel zu einer Kolonie an deinem Futterplatz bringen: Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine bestimmte Katzenkolonie an deinem Futterplatz unterhalten, um zu verhindern, dass sie beim Anblick einer Maus abhaut. Dazu legst du die Wollknäuel-Karte oben auf diese Kolonie.
 - Eine Katze anlocken: Gib die geforderte Menge Futter oder mehr aus (zu viel ausgegebenes Futter erhält der Spieler nicht zurück), um eine Katze anzulocken, die sich auf der Hand eines anderen Spielers oder der ersten Katze vom Ablagestapel befindet. Pro Zug darf nur eine Katze angelockt werden. Die verwendeten Futterkarten werden aufgedeckt und als Stapel in die Tischmitte gelegt, wobei die Katzensseite nach oben den Ablagestapel bildet.

Die angelockten Katzenkarten werden nach Typ übereinandergelagt und bilden die verschiedenen Kolonien vor jedem Spieler (Futterplatz).

- Nach Erfüllung einer dieser Optionen, ist der nächste Spieler links an der Reihe.

"KATZENSCHUTZ"-KARTE



Wenn einem Spieler eine Katze aus der Hand genommen wird, legt er die "Katzenschutz"-Karte vor seinen Futterplatz. Solange er diese Karte behält, darf kein Spieler eine andere Katze aus seiner Hand nehmen.

! In einem Spiel mit zwei Spielern darf diese Karte nicht verwendet werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn sich keine Karten mehr im Nachziehstapel befinden. Die Spieler spielen weiter, bis keiner von ihnen während seines Zuges eine Aktion ausführen kann. Dann werden die Punkte gezählt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Katzen zu seinem Futterplatz gelockt hat. Bei anhaltendem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der größten Katzensvielfalt.

PUNKTZAHL DER KOLONIEN



Orange Tabby (17). Je mehr Katzen dieser Rasse du anziehst, desto höher ist ihre Punktzahl. $1 = -1$, $2 = 2$, $3 = 3$, $4 = 7$ und $5 = 11$. Du kannst eine Kolonie mit mehr als 5 Katzen haben, aber sie bringen keine Punkte ein.



Kalico (13). Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der die größte Kolonie von Kalikos hat, 7 Punkte, der zweite 5 Punkte, der Rest 0 Punkte. Bei einem Gleichstand auf dem ersten Platz erhalten die gleichplatzierten Spieler 5 Punkte. Bei einem Gleichstand auf dem zweiten Platz erhalten die gleichplatzierten Spieler 0 Punkte.



American Shorthair (11). Am Ende des Spiels bringt sie dir 2 Punkte. Wenn du diese Katze zu deinem Futterplatz lockst, ziehe eine Karte vom Nachziehstapel.



Siamkatze (11). Für jede Siamkatze auf der Karte erhältst du am Ende des Spiels 1 Siegpunkt.



Schwarze Katze (5). Diese Katze fängt Mäuse und erhält 1 Punkt für jede gefangene Maus. Wenn eine Maus auftaucht, wird sie - beginnend mit dem aktiven Spieler und der Zugreihenfolge folgend - vom ersten Spieler gefangen, der eine schwarze Katze hat. Alle anderen Spieler verlieren ihre Katze mit dem niedrigsten Wert, auch wenn sie eine schwarze Katze haben.



Türkisch Angora (3). Diese Katze gilt als Joker. Für sich allein bringt sie keine Siegpunkte. Sobald diese Karte in eine Kolonie aufgenommen wird, brennt sie die darunter liegende Katzenkarte und kann danach nicht mehr die Kolonie wechseln.



British Shorthair (2). Lass dich nicht von dem mitleiderregenden kleinen Gesicht täuschen, das so aussieht, als hätte es noch nie etwas Unanständiges getan. Es ist nicht leicht, diese Katze in die Finger zu bekommen. Wenn du es schaffst, sie an deinem Futterplatz zu halten, musst du verschiedene Rassen anlocken, damit sie dir am Ende des Spiels einen Punkt für jede einzelne Rasse gibt.



Glückskatze (1). Wenn du sie von der Hand eines anderen Spielers ziehst, wird diese Katze automatisch aus dem Spiel genommen. Ziehe die erste Karte vom Nachziehstapel und behalte die Katze an deinem Futterplatz. Hat sie dir Glück gebracht?

ANZIEHUNGSARTEN



Koi-Fische. Mit einem Wert von 1 oder 2.



Maus. Eine Maus auf der Hand eines Spielers zählt als 1 Futter. Wenn nach dem Ziehen von Karten vom Nachziehstapel noch eine Maus in Sicht ist, wird die Katze mit dem niedrigsten Wert, die nicht durch Knäuel geschützt ist, auf den Ablagestapel gelegt. Bei einem Gleichstand für den niedrigsten Wert entscheidet der Spieler, welche Katze geht. Die schwarze Katze beschützt die Katzen mit dem niedrigsten Wert und fängt die Maus. Der Spieler, der das Erscheinen der Maus verursacht hat, fängt die Maus, wenn er eine schwarze Katze an seinem Futterplatz hat, ansonsten fängt der nächste Spieler mit einer schwarzen Katze die Maus im Uhrzeigersinn. Alle Spieler sind von der Maus betroffen.

KNÄUEL



Knäuel auf der Futterseite. Während deines Zuges kannst du dich entscheiden, als Aktion ein Knäuel auf eine Katzenkolonie an deinem Futterplatz abzulegen. Diese Knäuel lenken alle Katzen unter ihnen ab und gehen deshalb nicht auf die Maus los. Lege die Knäuelkarte oben auf die Kolonie.



Katzen mit Knäueln. Es gibt einige Katzen, die Knäuel in ihrer oberen rechten Ecke haben. Diese Katzen lenken sich selbst und alle unter ihnen ab.

HUNDEVARIANTE

Diese Variante ist für 4 bis 5 Spieler geeignet. Lege die Hundekarten in den Stapel und mische sie, bevor du das Spiel beginnst.

Wenn ein Spieler eine Katze von einem anderen Spieler anzieht, zieht er auch **ALLE** Hunde aus seiner Hand an.



Hund (11). Der Hund wird nicht von Mäusen angezogen und hat keinen Futterwert. Am Ende des Spiels zieht der Spieler mit der höchsten Anzahl von Hunden 1 Punkt von seinem Endergebnis ab. Bei einem Gleichstand ziehen alle Spieler mit einem Gleichstand 1 Punkt ab.

! Wenn du willst, dass diese Variante das Ende des Spiels stärker beeinflusst, ziehen jeder Hund, den jeder Spieler besitzt, 1 Punkt von seinem individuellen Punktestand ab.

Autoren: María Alcaraz
Illustrationen: Oksana Vrzhesnevskaya
Produktion / Redaktion: PIF games
Layout: María Alcaraz
Box-Design: María Alcaraz und Jacobo Rufete
Übersetzung / Korrekturlesen: Lourdes Torres

