

Pocket CATS



Ein fieses Pfoten-Duell Von Alexandre Aguilar & Romaric Galonnier. Illustriert Von Jonathán Aucomte. In deinem Zug deckst du zuerst ein Plättchen auf. Lasse es dann mit einem anderen Plättchen den Platz tauschen, um möglichst viel Beute zu machen. Aber hüte dich vor den Hunden, die euch Katzen jagen!

SPIELMATERIAL

35 Katzenplättchen
(je 5 Katzen für jeden der 7 Clans)



10 Beuteplättchen
(6 Mäuse, 2 Tauben, 2 Fliegen)



5 Hundeplättchen



7 Clan-Karten
(1 für jeden der 7 Clans)



2 Spielhilfen



VORBEREITUNG

1 Wählt euren **Katzen-Clan**. Er besteht aus 5 Katzenplättchen und 1 Clan-Karte. Es gibt 3 Auswahlverfahren (siehe Rückseite der Anleitung). Entscheidet euch für eines davon.



Legt die **Katzenplättchen** der anderen Clans in die Schachtel zurück. Mischt dann verdeckt eure **Katzenplättchen** mit den **Beute- und Hundeplättchen**.

DIE ERSTE PARTIE!

Nehmt zum Kennenlernen folgende Clans: **Muskettier-Katzen** und **Feinschmecker**. Ignoriert die Effekte. Dadurch habt ihr gleichstarke Clans und könnt euch auf die Regeln konzentrieren, bevor ihr in weiteren Partien die unterschiedlichen Clans und deren Fähigkeiten entdeckt.



SPIELABLAUF

In deinem Zug:

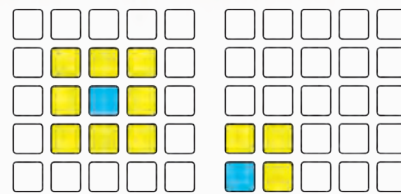
- 1 Decke ein Plättchen auf.
- 2 Tausche dieses Plättchen mit einem anderen Plättchen - egal, ob dieses verdeckt oder offen ist.

Wichtig! Tauschst du mit einem verdeckten Plättchen, bleibt dies auch verdeckt.

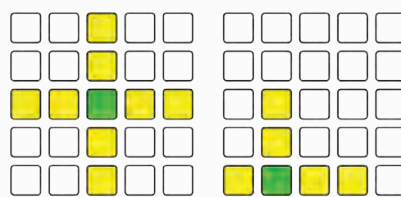
Wie du tauschst, ist abhängig von dem aufgedeckten Plättchen:



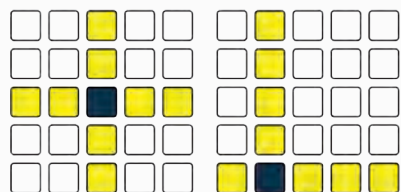
BEUTE (Mäuse, Tauben und Fliegen): Tausche das **Beuteplättchen** sofort mit einem der benachbarten Plättchen aus.



KATZE: Tausche das **Katzenplättchen** sofort mit einem Plättchen in der gleichen Reihe oder Spalte aus, das höchstens 2 Felder entfernt ist.



HUND: Tausche das **Hundeplättchen** sofort mit einem Plättchen in der gleichen Reihe oder Spalte aus.



Hinweis: Nachdem du einen Hund aufgedeckt hast, darf dieses Plättchen nicht gedreht werden. Es bleibt die gesamte Partie so ausgerichtet!

SPIELENDE

Die Partie endet, wenn ihr das letzte Plättchen aufgedeckt und ausgetauscht habt. Führt danach folgende Schritte aus:

1 Hunde Jagen: Verdeckt alle **Katzen**, die benachbart zu einem **Hundeplättchen** sind, wenn dessen Pfeile auf sie gerichtet sind.



2 Beute machen: Entscheidet bei jedem **Beuteplättchen**, wer das Plättchen an sich nehmen darf. Rechnet dafür die Werte der orthogonal benachbarten Katzen der Clans zusammen. Der Clan mit

dem höheren Gesamtwert nimmt sich das **Beuteplättchen**. Bei einem Unentschieden bleibt das **Beuteplättchen** liegen.



Die **Feinschmecker** erreichen den Wert 5, die **Muskettier-Katzen** nur den Wert 2. Die **Feinschmecker** gewinnen dieses Plättchen.

3 Werten: Zähle die Punkte deiner **Beuteplättchen** zusammen. Hast du beide **Tauben**, multiplizierst du aber deren Werte: Du erhältst dafür nicht 7 Punkte sondern 10! Ebenso bei den **Fliegen**: Beide **Fliegen** sind 12 Punkte, nicht 7.

CHAOSKATZEN

ALLE CHAOSKATZEN HABEN DENSELBEN WERT, UNABHÄNGIG DAVON, WIE VIELE DAVON NACH DER ANZAHL DER HUNDE NOCH AUFGEDECKT SIND:
 5 KATZEN: WERT 2
 4 KATZEN: WERT 3
 3 KATZEN: WERT 4
 2 KATZEN: WERT 5
 1 KATZE: WERT 6

ANFÜHRER 1 TRIBE ODER FLIEGE ERWISCHT ER DIE ZWEITE DIESER ART DRÜZU, SOFERN KEIN ANFÜHRER BEI SPIELLENDE NOCH AUSLIEGT.

Wichtig! Einige Effekte eures Clans und eures Anführers beeinflussen die Wertung. Falls ihr beide Effekte bei der Wertung habt, führt der Clan seine Effekte zuerst aus, deren Anführer den höheren Wert hat.

Wer am meisten Punkte hat, gewinnt die Partie! Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer mehr Beuteplättchen hat. Besteht auch hier ein Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

(Außer jemand spielt mit den Superkätzchen. Die sind zu süß, um zu verlieren! Nein, war nur ein Witz, auch wenn sie wirklich supersüß sind...)



DIE KATZEN-CLANS

Jeder Clan hat 2 Effekte:

CLAN-EFFEKT

Entweder einen dauerhaften Effekt, den du während der Partie nutzen kannst,

ODER einen Effekt bei Spielende, den du erst dann einsetzt.

FEINSCHMECKER

DU ERHÄLTST ZUSÄTZLICH FÜR JEDES BEUTEPLÄTTCHEN 1 PUNKT.

DEIN ANFÜHRER BEEINFLUSST AUCH BEUTEPLÄTTCHEN, DIE DIAGONAL BENACHBART SIND.



Wichtig! Widersprechen sich Anleitung und die Regeln einer Karte, hat die Karte Vorrang!

SPIELLENDE-BEISPIEL

1 HUNDE JAGEN:

Die Feinschmecker mit der 2 und der 4 werden verjagt, ebenso die Musketier-Katzen 4 und 5.

2 BEUTE MACHEN:

Die Feinschmecker schnappen sich die Maus mit der 3 und beide Tauben.
 Die Musketiere erhalten die Mäuse mit der 4, 5 (unten rechts) und 6.
 Die restlichen Beuteplättchen bleiben liegen. Keiner der beiden Clans bekommt sie.

Die Feinschmecker haben $3 + (5 \times 2) = 13$ Punkte. Die Musketier-Katzen haben $4 + 5 + 6 = 15$ Punkte und gewinnen die Partie.

Was wäre, wenn beide Clans ihre Effekte einsetzen könnten ...

Die Musketier-Katzen dürfen wegen der Fähigkeit ihrer Anführerin ein Hundep



plättchen drehen. Das mittlere Plättchen wird gedreht und dadurch die Anführerin gerettet. Der Anführer der Feinschmecker zählt auch für Beuteplättchen, die diagonal benachbart sind.

1 HUNDE JAGEN:

Die Feinschmecker 1, 2, und 4 werden verjagt, ebenso Musketier-Katze 4.

2 BEUTE MACHEN:

Die Feinschmecker schnappen sich Maus 3, beide Tauben und Maus 4 (aus der mittleren Reihe).
 Die Musketier-Katzen fangen die Fliege mit der 4, Maus 5 (unten rechts) und Maus 6.

Die Feinschmecker erhalten $3 + (5 \times 2) + 4 + 4$ Punkte für den Clan-Effekt (1 Punkt pro Beuteplättchen) = 21 Punkte. Sie gewinnen damit gegen die Musketier-Katzen, die $4 + 5 + 6 = 15$ Punkte erreichen.



GLOSSAR



ORTHOGONAL BENACHBART:

Direkt angrenzend, entweder oben, unten, rechts oder links.



ANFÜHRER/IN:

Katzenplättchen mit . Diese Katze hat einen besonderen Effekt.

WERTE:

Jede Katze hat einen Wert aufgedruckt **1**. Dieser entscheidet bei der Verteilung der Beute.

PUNKTE:

Beuteplättchen bringen dir bei Spielende Punkte **6**; ebenso einige Clan-Effekte. Wer nach der Wertung am meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

AUSWAHL DER CLANS

Vor der Partie einigt ihr euch auf ein Verfahren für die Auswahl der Clankarten:

Freie Auswahl:

Entscheidet, wer beginnt. Sucht euch nacheinander jeweils 1 Clan aus.

Begrenzte Auswahl:

Zieht jeweils verdeckt 3 Karten und wählt 1 davon aus.

Duell für Experten:

Wer beginnt, zieht verdeckt 3 Karten und sucht sich 1 davon aus. Die zweite Person wählt aus den beiden restlichen Karten 1 Clan aus. Spielt auf diese Weise 2 Partien nacheinander und wechselt ab, wer zuerst aussuchen darf. Wer nach beiden Partien die meisten Punkte hat, gewinnt.

DANKSAGUNG!

Die Autoren und die Redaktion möchten sich bei allen Testspielern bedanken. Alexandre bedankt sich besonders bei Marie, Raphaël, Alix, Anja und Benoît für ihre Unterstützung während der Entwicklung dieses Spiels.

Autoren: Alexandre Aguilar & Romaric Galonnier
Illustrationen: Jonathan Aucomte
Layout: Florent Wilmart
 © 2024 Lumberjacks

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler
 © 2024 HUCH!
 www.hutter-trade.com



Hutter Trade GmbH + Co. KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg

