

Pocket CATS



Ein fieses Pfoten-Duell Von
Alexandre Aguilar & Romaric Galonnier.
Illustriert von Jonathan 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

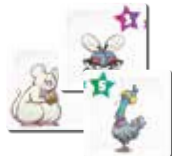
35 Katzenplättchen

(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.



2



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: **Musketier-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.

3

Legt die Plättchen **verdeckt** in
einem 5x5-Raster aus.



4

Deckt das mittlere
Plättchen auf. Wer zuletzt
eine Katze gesehen hat,
beginnt.

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:

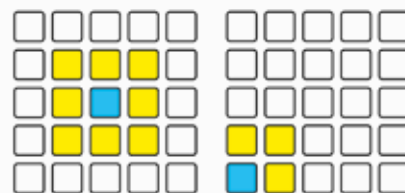
1



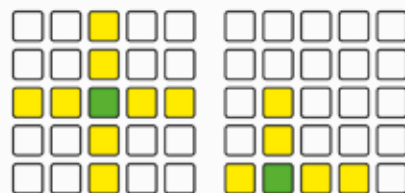
2



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
Musketier-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

PROKATZEN HABEN DENSELBEN WERT, DAVON, WIE VIELE DAVON NACH DER ANZAHL DER HUNDE NOCH AUFGEDRUCKT SIND:
5 KATZEN: WERT 2
4 KATZEN: WERT 4
3 KATZEN: WERT 6
2 KATZEN: WERT 8
1 KATZE: WERT 10

WER 1 TAUBE ODER FLIEGE ERWISCHT, DIE ZWEITE DIESER ART DARZU, SOFERN ER 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.

- 3 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 **Hunde-**

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.

- 3 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 **Benoit** 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

