

Katzen sind eine der wenigen Tierarten, die scheinbar mehr als nur einen Zustand kennen: meistens körperhaft, manchmal fließend. Sie sitzen und schlafen, wenn es passt, in jeder Form und Stellung, in die sie ihren Körper bringen können. Bei If it fits gilt es, Katzen in Kisten unterzubringen, einem ihrer Lieblingsplätze!



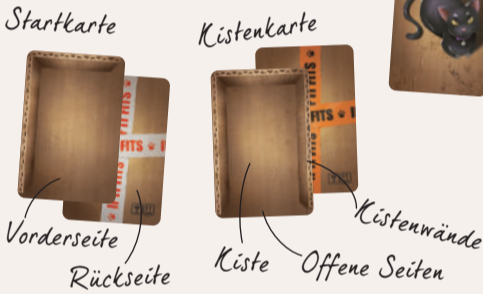
MATERIAL

🐾 Doppelseitige Katzenkarten:

- 🐾 Lilly (5x), 🐾 Charlie (5x), 🐾 Milo (5x)
- 🐾 Jack (5x), 🐾 Izzy (5x)



- 🐾 Schwarze Katzenkarten: Princess (5x)
- 🐾 Startkarten für Kisten (5x)
- 🐾 Spielzeugkarten (3x)
- 🐾 Kistenkarten (72x)



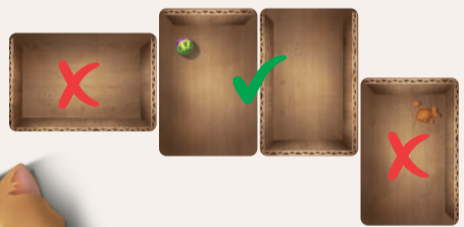
SPIELVORBEREITUNG Bereitet das Spiel mit diesen einfachen Schritten vor:

- Sortiert alle doppelseitigen Katzenkarten. Jeder Spieler sucht sich eine Katze aus, erhält die fünf Karten für diese Katze und legt die Karten sichtbar vor sich ab. Legt die übrigen Katzen zurück in die Schachtel.
- Sortiert die schwarzen Katzenkarten aus. Nehmt so viele schwarze Katzenkarten, wie Spieler mitspielen. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
- Sortiert die Startkarten für Kisten, die eine andere Rückseite haben, aus und legt sie separat.
- Mischt die normalen Kistenkarten und die drei Spielzeugkarten zu einem Stapel. Jeder Spieler erhält zwei Karten.
- Teilt nun den Stapel in so viele gleiche Teilstapel, wie Spieler mitspielen. Mischt in jeden Teilstapel eine schwarze Katze und legt anschließend die Teilstapel wieder aufeinander. Dieser Stapel ist der Ziehstapel und darf nicht mehr gemischt werden.
- Bestimmt einen Startspieler. Dieser zieht eine der Startkarten und legt sie auf den Tisch. Der Spieler links vom Startspieler zieht ebenfalls eine Karte, verbindet sie mit der Kiste auf dem Tisch auf der kurzen Seite und legt sie nach den Anlegeregeln an. Dies geht im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler eine Startkarte auf den Tisch gelegt haben; die Anzahl der Startkarten entspricht daher der Anzahl der Spieler. Das Spiel beginnt nun beim Startspieler und wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELVERLAUF Ziel des Spiels ist es, Kisten zu bauen und Katzen unterzubringen. Der Spieler mit den meisten Katzen in einer Kiste erhält Punkte, die sich nach den Katzenspielzeugen in der Kiste richten. Bei den Kistenkarten gibt es offene Seiten und Wände. Werden zwei offene Seiten verbunden, so bilden die Karten zusammen eine Kiste. Eine Kiste kann aus so vielen Karten bestehen, wie im Spiel sind, und ist nur durch die Wände begrenzt. Eine Kiste gilt als geschlossen, wenn es keine offenen Seiten mehr gibt.

ANLEGEREGELN FÜR KISTENKARTEN Ein Spieler muss, wenn er dran ist, entweder eine neue Karte vom Ziehstapel aufnehmen und eine seiner Handkarten ausspielen oder eine schlafende Katze spielen (in diesem Fall wird keine neue Karte gezogen). Zieht ein Spieler eine neue Karte und spielt eine seiner Handkarten aus, so muss er diese Karte nach den Regeln anlegen:

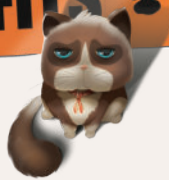
- 🐾 Karten dürfen nur von langer zu langer Kante bzw. von kurzer zu kurzer Kante verbunden werden, nicht von langer zu kurzer Kante.
- 🐾 Karten dürfen nicht überlappen.
- 🐾 Karten dürfen nur ausgespielt werden, wenn sie ganz auf den Tisch passen. Karten dürfen nicht verschoben/bewegt werden oder über die Tischkante ragen. Wenn es passt...
- 🐾 Auch bei Kistenwänden können Karten angelegt werden, Doppelwände sind erlaubt.



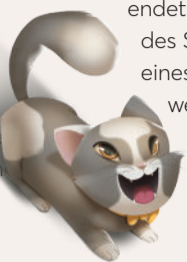
ANLEGEREGELN FÜR KATZENKARTEN Nachdem er eine Kistenkarte angelegt hat, darf der Spieler eine Katzenkarte ausspielen. Dabei gelten folgende Regeln:

- 🐾 Katzenkarten werden über zwei Kistenkarten gelegt, die an den langen Kanten verbunden sind.
- 🐾 Katzen dürfen nur in Kisten gelegt werden, die keine fremden Katzen enthalten, es sei denn, man hat bereits selbst eine Katze in der Kiste.
- 🐾 Verbindet ein Spieler mehrere Kisten, die fremde Katzen aber keine eigene Katze enthalten, so darf er keine Katze auf die Karte legen, welche die Kisten verbindet.
- 🐾 Katzenkarten dürfen nicht über Wände gelegt werden.
- 🐾 Eine der beiden Karten unter der Katzenkarte muss die Karte sein, die der Spieler aktuell ausgespielt hat.





Eine Kiste mit einer Katze darin ist belegt und bringt dem Spieler am Spielende Punkte. Werden mehrere Kisten verbunden, so kann es passieren, dass am Ende mehrere Spieler eine (oder mehr Katzen) in derselben Kiste haben. Der Spieler mit den meisten Katzen in der Kiste belegt die Kiste und erhält die Punkte. Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler die vollen Punkte.

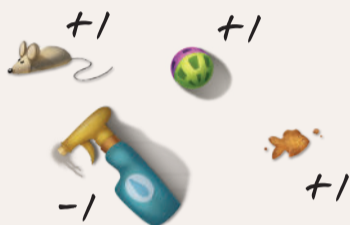


Katzen spielen. So geht es, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Das Spiel endet auch dann, wenn die fünfte Katze des Spielers durch eine schwarze Katze eines anderen Spielers ersetzt wird. Nun werden die Punkte gezählt.

PUNKTE Die Punkte zählen Kiste für Kiste. Der Spieler mit den meisten Katzen in einer Kiste gewinnt die Kiste. Einige der Kistenkarten haben Symbole, die Katzenspielzeuge oder eine Sprühflasche darstellen. Wie viele Punkte eine Kiste bringt, hängt davon ab, wie viele Katzenspielzeuge die Kiste enthält. Das am meisten enthaltene Katzenspielzeug wird mit einem Punkt pro Symbol gezählt. Die anderen Katzenspielzeuge zählen nicht. Die Sprühflaschensymbole werden immer gezählt und führen zu einem Punkt Abzug pro Symbol. Ist eine Kiste geschlossen (keine offenen Seiten), verdoppeln sich die Punkte und die Abzüge.



SCHLAFENDE KATZE Statt eine neue Karte zu ziehen und eine seiner Handkarten auszuspielen, kann ein Spieler eine schlafende Katze spielen. Eine schlafende Katze zählt wie eine Kistenkarte und wird nach den Regeln für Kistenkarten angelegt. Eine schlafende Katze belegt die Kiste (andere Spieler können keine Katze unterbringen), bringt aber keine Punkte, es sei denn, eine normale Katzenkarte wird später hinzugefügt. Wird eine normale Katze hinzugefügt, zählt die schlafende Katze auch als normale Katze.



Hat ein Spieler mehrere (normale) Katzen in einer Kiste, erhält er einen Extrapunkt pro Katze, außer für die erste. Diese verdoppeln sich bei geschlossenen Kisten nicht.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Abzügen.

SCHWARZE KATZE - PRINCESS Beim Ziehen kann ein Spieler eine schwarze Katze bekommen. Der Spieler nimmt diese wie eine normale Karte auf, muss sie den anderen Spielern auch nicht zeigen. Doch diese Katze ist eine wahre Prinzessin, die eine (normale oder schlafende) Katze in einer Kiste ersetzt. Dadurch verschwinden die möglichen Punkte, und Princess nimmt ihren Platz ein. Mit Princess kann ein Spieler eine eigene Katze oder eine fremde Katze ersetzen. Die ersetzte Katze geht an ihren Besitzer zurück.



FORTGESCHRITTENE REGELN Spieler, die noch mehr Spannung suchen, können nach den fortgeschrittenen Regeln spielen. Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Änderungen:

- 🐾 Alle schwarzen Katzen werden in den Ziehstapel gemischt.
- 🐾 Beim Anlegen von Kistenkarten sind Doppelwände nicht länger erlaubt, womit die Anlegeoptionen begrenzt sind.
- 🐾 Für Extrakatzen in einer Kiste gibt es keine Extrapunkte.
- 🐾 Schlafende Katzen zählen nur als halbe Katze, wenn bestimmt wird, welcher Spieler eine Kiste belegt.

SPEZIELLE SPIELZEUGKARTEN

Es gibt drei spezielle Spielzeugkarten. Diese stecken im Ziehstapel und werden sofort, wenn sie gezogen wurden, nach den Regeln für Katzenkarten angelegt. Sie werden also zu vorhandenen Kisten hinzugefügt. Gibt es keinen freien Platz, um die Karte nach den Regeln für Katzenkarten anzulegen, so kann der Spieler sie nach den Regeln für Kistenkarten anlegen.

SPIELENDENDE Das Spielende ist eingeläutet, wenn der Ziehstapel verbraucht ist ein Spieler seine fünfte und letzte Katzenkarte einsetzt. Das Spiel geht normal weiter, die Spieler ziehen aber keine neuen Karten und können keine schlafenden



EHRE
 Autor: Adrie Drent
 Illustrator: Gustavo Furstenau
 Grafikdesign: Vicky Trouerbach
 Verlag: Jolly Dutch
 Version: 2021