



CAT BURGLARS

Stuur je kattenbendes op gewaagde missies om de felbegeerde 'Gouden Bolletjes Wol' te bemachtigen. Deze Gouden Bolletjes Wol zijn meesterwerken van kunstenaar Maximo Kattelan, die tentoongesteld worden in een mysterieus museum. Aan jouw kattenbendes de taak om deze te bemachtigen, maar pas op! Andere bendes zullen proberen om je vondsten af te pakken, dus gebruik valstrikken om ze te misleiden.



90 Kattenkaarten (in 6 verschillende kleuren)



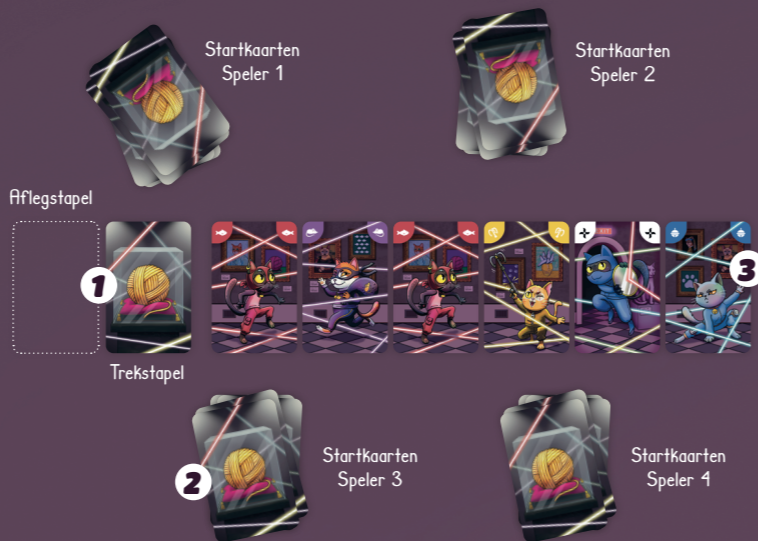
20 Spiegelkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Win het spel door acht Gouden Bolletjes Wol te bemachtigen.

OPZET

1. Schud alle kaarten samen tot één gesloten trekstapel.
2. Deel iedere speler zes kaarten van de trekstapel. De spelers mogen deze kaarten zelf inzien, maar houden deze geheim voor de andere spelers.
3. Maak een markt door zes kaarten open naast de trekstapel te plaatsen.
4. Kies een startspeler.



SPELOVERZICHT

De spelers spelen met de klok mee steeds één actie in hun beurt. De spelers kunnen kiezen uit één van vijf beschikbare acties. Zodra een speler acht Gouden Bolletjes Wol heeft verzameld, wint deze speler en eindigt het spel.

EEN SPELERSBEURT

Tijdens je beurt moet je één van de volgende vijf acties spelen:

1. Twee katten rekruteren
2. Kattenbende samenstellen
3. Kattenbende activeren
4. Binnenhalen van de buit
5. Infiltreren

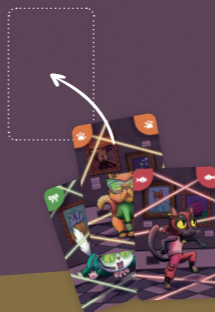


Actie 1: Twee katten rekruteren. Neem twee kaarten en voeg deze toe aan je hand. Voor elke kaart die je neemt, kun je kiezen om de bovenste kaart van de trekstapel te pakken of om een open kaart van de markt te pakken. Als je kaarten van de markt hebt genomen vul je aan het einde van je beurt de markt aan.

Wanneer de trekstapel leeg is, neem dan de aflegstapel en schud deze tot een nieuwe trekstapel.

Actie 2: Kattenbende samenstellen. Speel een kattenkaart met de kattenzijde naar boven in een kolom voor je op tafel. Iedere kolom met katten noemen we een kattenbende. Je kunt een kat uit je hand spelen om een nieuwe kattenbende te starten of om een bestaande kattenbende uit te breiden. Je mag meerdere kattenbendes hebben en je mag meerdere katten van dezelfde kleur in een kattenbende hebben.

Voorbeeld: Anouk heeft al twee kattenbendes. In haar beurt wil ze een nieuwe kattenkaart aan één van haar bendes toevoegen. Omdat ze de kattenbendes trapsgewijs moet opbouwen, kan ze deze kaart nu alleen gebruiken om een nieuwe kattenbende te beginnen. Pas als ze twee kattenbendes heeft die precies even groot zijn, mag ze één van die bendes uitbreiden.



Een bestaande kattenbende kan alleen uitgebreid worden als je minimaal één andere kattenbende voor je hebt liggen met precies hetzelfde aantal zichtbare

katten als de kattenbende die je wilt gaan uitbreiden. Wanneer je bijvoorbeeld een derde kat wilt toevoegen aan een kattenbende van twee katten, dan mag dat alleen als je ook minimaal één andere kattenbende hebt die bestaat uit exact twee katten.

- Spiegelkaarten mogen niet toegevoegd worden aan je kattenbende.
- Je mag kattenkaarten toevoegen aan kattenbendes waaronder een gesloten kaart ligt.

Actie 3: Kattenbende activeren. Wanneer je je kattenbende activeert kun je ervoor kiezen om een Gouden Bolletje Wol te lokaliseren of om een valstrik te plaatsen. Dit doe je door uit je hand een kattenkaart gesloten (de kattenzijde naar beneden) onder één van je kattenbendes te leggen.

Let hierbij op de volgende regels:

- Onder iedere kattenbende kan maar één gesloten kaart liggen.
- Laat de voorzijde van deze kaart niet zien aan andere spelers tijdens deze actie.
- Je mag elke kleur kattenkaart spelen, maar geen spiegelkaarten.
- De gesloten kaart telt niet bij het bepalen van de grootte van je kattenbende.

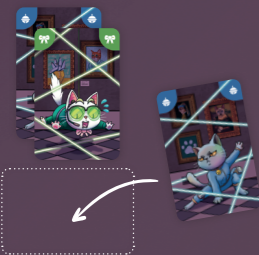
De gesloten kaart die je neerlegt bepaalt of je een Gouden Bolletje Wol of een valstrik hebt geplaatst.



Een Gouden Bolletje Wol lokaliseren: Je kattenbende heeft een Gouden Bolletje Wol te pakken als de kleur van de gesloten kaart overeenkomt met de kleur van een kat uit de kattenbende waaronder de gesloten kaart ligt. Je bende moet dit Gouden Bolletje Wol nog uit het museum zien te krijgen, dus de buit is nog niet veilig! Het Gouden Bolletje Wol kan in een latere beurt gescoord worden door jou (zie actie 4), maar ook door een andere speler (zie actie 5).

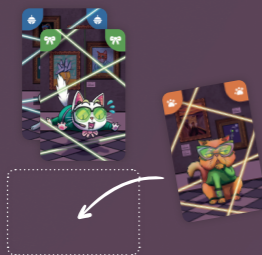
Een valstrik plaatsen: Als de kleur van je gesloten kaart niet overeenkomt met een kattenkaart uit de kattenbende waaronder deze kaart ligt, dan is je gesloten kaart een valstrik (zie actie 5).

Gouden Bolletje Wol lokaliseren:

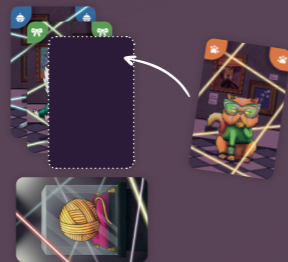


Mike wil in zijn beurt zijn kattenbende activeren om een Gouden Bolletje Wol te lokaliseren. Hij plaatst een blauwe kattenkaart gedekt onder de kattenbende. Omdat de kleur wel overeenkomt met één van de katten uit zijn bende is deze gesloten kaart vanaf nu een Gouden Bolletje Wol.

Een valstrik plaatsen:



Mike wil in zijn beurt zijn kattenbende activeren om een valstrik te plaatsen. Hij plaatst een oranje kattenkaart gedekt onder de kattenbende. Omdat de kleur niet overeenkomt met één van de katten uit zijn bende is deze gesloten kaart vanaf nu een valstrik.



Voorbeeld: Mike besluit een beurt later om van zijn eerdere valstrik (zie vorige voorbeeld) een Gouden Bolletje Wol te maken. Hij speelt een oranje kattenkaart uit zijn hand om aan zijn kattenbende toe te voegen. Vanaf dit moment is de kleur van de gesloten kaart gelijk aan één van de katten uit zijn bende. De gesloten kaart is vanaf nu geen valstrik meer, maar een Gouden Bolletje Wol.

Let op: als je in een latere beurt een kat aan je bende toevoegt die wel dezelfde kleur heeft als de gesloten kaart, dan is de gesloten kaart vanaf dat moment een Gouden Bolletje Wol. Dit betekent dat je bende eerst een valstrik bezat, maar verder heeft gezocht en uiteindelijk een echt Gouden Bolletje Wol heeft gevonden.

Actie 4: Binnenhalen van de buit. Onthul één of meer (dit mag je kiezen) Gouden Bolletjes Wol die je onder je kattenbendes hebt liggen tijdens deze actie en plaats deze, met het Gouden Bolletje Wol naar boven, in je eigen scoringsgebied. Je mag met deze actie nooit een valstrik onder je eigen kattenbende onthullen. Tijdens het spel mag je op elk moment onder je eigen gesloten kaarten kijken.



Voorbeeld: Alberto kiest als actie het binnenhalen van de buit. Hij draait drie gesloten kaarten om, de kaart onder de derde kattenbende laat hij gesloten liggen. Alberto scoort deze beurt drie Gouden Bolletjes Wol. Hij legt de kaarten in zijn eigen scoringsgebied.



Voorbeeld: Anouk speelt drie kaarten uit haar hand om bij de kattenbende van Alberto te kijken. Ze gebruikt één spiegelkaart als joker i.p.v. een groene kaart. (1). De gesloten kaart is helaas een valstrik (2). Alberto voegt de kaart toe aan één van zijn kattenbendes (3) (of hij mag een nieuwe kattenbende starten).

Actie 5: Infiltreren. Als je vermoedt dat de kattenbende van een andere speler een Gouden Bolletje Wol bezit, grijp dan je kans en probeer die schat af te pakken. Om dit te doen, moet je katten uit je hand afleggen die zowel in aantal als in kleur overeenkomen met de zichtbare katten in de bende die je wilt bekijken. Spiegelkaarten kun je hierbij als joker gebruiken. Toon je kaarten die je gebruikt en leg deze af op de aflegstapel. Draai de gesloten kaart die je wilt zien open. Als dit een Gouden Bolletje Wol is, dan pak je deze af en voeg je deze toe aan je eigen scoringsgebied. Als het een valstrik is, dan plaatst de eigenaar deze kaart met de kattenzijde naar boven in het eigen speelgebied, volgens de plaatsingsregels die bij actie 2 worden beschreven.

Spiegelkaarten: Bij het infiltreren kunnen de spiegelkaarten als joker gebruikt worden en dus elke benodigde kleur aannemen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler acht Gouden Bolletjes Wol heeft verzameld.



HALL OF FAME VARIANT:

Ben je toe aan een extra uitdaging, voeg dan de volgende winconditie toe bij de bovenstaande winconditie. Het spel eindigt ook zodra een speler zes Gouden Bolletjes Wol van verschillende kleuren heeft verzameld. Wanneer je een Gouden Bolletje Wol scoort, plaats deze dan met de kattenzijde naar boven. Zo kun je bij iedereen zien welke kleuren er worden gescoord.

TWEE SPELER SPEL

Om dit spel met twee spelers te spelen, voegen we één kleine regel toe aan actie 5. Wanneer je kaarten moet afleggen om de kosten te betalen om een kattenbende van de andere speler te infiltreren, mag je één kaart van de markt afleggen in plaats van een kaart uit je hand. De overige kaarten moeten, zoals gebruikelijk, uit je hand komen. Vul hierna de markt weer aan tot zes kaarten.



CREDITS

Auteur: Daan Alers
Illustraties: Julia Muñoz
Grafisch ontwerp: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2025

BEKIJK HIER ONZE UITLEGVIDEO!

