



CAT BURGLARS

Schickt eure Katzenbanden auf gewagte Missionen, um die begehrten „Goldenen Wollknäuel“ in die Pfoten zu bekommen. Sie sind Meisterwerke des legendären Künstlers Maximo Kattelan und werden derzeit im geheimnisvollen Museum ausgestellt. Es ist die Aufgabe eurer Katzenbanden, sie zu beschaffen, aber seid vorsichtig! Andere Banden werden versuchen, eure Beute zu stehlen, also benutzt Fallen, um sie in die Irre zu führen.



90 Katzenkarten (in 6 verschiedenen Farben)



20 Spiegelkarten

SPIELZIEL

Gewinnt, indem ihr 8 Goldene Wollknäuel in die Pfoten bekommt.

VORBEREITUNG

1. Mischt alle Karten zu einem verdeckten Nachziehstapel zusammen.
2. Teilt je 6 Karten an jeden Katzenboss aus. Schaut euch eure Karten an, aber haltet sie vor den anderen geheim.
3. Bildet einen Markt, indem ihr 6 Karten vom Nachziehstapel zieht und offen neben ihm auslegt.
4. Bestimmt, wer die Partie beginnt.



Ablagestapel



1

3

Nachziehstapel



2

Startkarten Katzenboss 3



Startkarten Katzenboss 4

ÜBERSICHT

Ihr führt eure Züge im Uhrzeigersinn aus, indem ihr jeweils 1 Aktion ausführt. Ihr dürft aus 5 verfügbaren Aktionen wählen. Sobald sich ein Katzenboss 8 Goldene Wollknäuel geschnappt hat, gewinnt er und die Partie endet.

DEIN ZUG

Während deines Zuges musst du 1 der folgenden 5 Aktionen ausführen:

- Rekrutiere 2 Katzen
- Stelle eine Katzenbande zusammen
- Aktiviere eine Katzenbande
- Bringe die Beute in Sicherheit
- Infiltriere



Rekrutiere 2 Katzen. Nimm 2 Karten und füge sie deiner Hand hinzu. Für jede Karte darfst du entscheiden, ob du eine Karte vom Nachziehstapel ziehst oder eine aufgedeckte Karte aus dem Markt nimmst. Hast du Karten aus dem Markt genommen, musst du ihn am Ende deines Zuges wieder auffüllen.

Falls der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Stelle eine Katzenbande zusammen. Spiele 1 Katzenkarte von deiner Hand und lege sie offen in einer Spalte vor dir aus, um eine Katzenbande zu gründen oder zu vergrößern. Jede Spalte von Katzen ist eine Katzenbande. Du darfst eine neue Katzenbande gründen oder eine bestehende vergrößern, indem du 1 Katze von deiner Hand hinzufügst. Du darfst mehrere Katzenbanden haben, und du darfst mehrere Katzen derselben Farbe in einer Bande haben.

Du kannst eine bestehende Katzenbande nur vergrößern, falls du mindestens eine weitere Bande mit genau derselben Anzahl offener Katzen hast wie die Katzenbande, die du vergrößern möchtest. Falls du beispielsweise einer Bande mit 2 Katzen eine 3. Katze hinzufügen möchtest, musst du mindestens eine weitere Katzenbande mit genau 2 Katzen haben.

- Spiegelkarten kannst du deinen Katzenbanden nicht hinzufügen.
- Du darfst Katzenkarten zu Katzenbanden hinzufügen, unter denen eine verdeckte Karte liegt.



Beispiel: Aniko hat bereits 2 Katzenbanden. Während ihres Zuges möchte sie einer ihrer Katzenbanden eine neue Katzenkarte hinzufügen. Da sie die Katzenbanden schrittweise aufbauen muss, kann sie diese Karte derzeit nur zum Gründen einer neuen Katzenbande verwenden. Nur wenn sie 2 Katzenbanden hat, die genau gleich groß sind, kann sie eine dieser Banden vergrößern.

Aktiviere eine Katzenbande. Aktivierst du eine Katzenbande, darfst du entweder ein Goldenes Wollknäuel ausfindig machen oder eine Falle stellen. Lege dazu 1 Katzenkarte von deiner Hand verdeckt (mit der Katzensseite nach unten) unter eine deiner Katzenbanden.

Befolge diese Regeln:

- Jede Katzenbande darf nur 1 verdeckte Karte haben.
- Decke die Karte während dieser Aktion nicht auf.
- Du darfst Katzenkarten einer beliebigen Farbe verwenden, aber keine Spiegelkarten.
- Die verdeckte Karte zählt nicht zur Größe der Katzenbande.

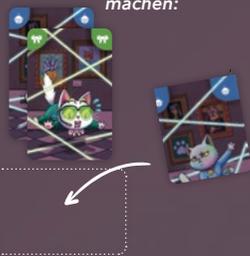
Die verdeckte Karte bestimmt, ob du ein Goldenes Wollknäuel oder eine Falle gelegt hast.



Ein Goldenes Wollknäuel ausfindig machen: Deine Katzenbande hat sich ein Goldenes Wollknäuel geschnappt, falls die Farbe der verdeckten Karte mit der Farbe einer Katze in der Katzenbande übereinstimmt, in der sich die verdeckte Karte befindet. Die Bande muss das Goldene Wollknäuel noch aus dem Museum schaffen, es ist also noch nicht in Sicherheit! Das Goldene Wollknäuel darf in einer späteren Runde von dir (siehe „Bringe die Beute in Sicherheit“) oder von einem anderen Katzenboss (siehe „Infiltriere“) gewertet werden.

Eine Falle stellen: Falls die Farbe deiner verdeckten Karte nicht mit der Farbe einer Katze in der Katzenbande übereinstimmt, in der sie sich befindet, ist deine verdeckte Karte eine Falle (siehe „Infiltriere“).

Ein Goldenes Wollknäuel ausfindig machen:



Mike möchte seine Katzenbande in seinem Zug aktivieren, um ein Goldenes Wollknäuel ausfindig zu machen. Er spielt eine blaue Katzenkarte verdeckt unter seine Katzenbande. Da die Farbe mit einer der Katzen in seiner Bande übereinstimmt, ist diese verdeckte Karte nun ein Goldenes Wollknäuel.

Eine Falle stellen:



Mike möchte seine Katzenbande in seinem Zug aktivieren, um eine Falle zu stellen. Er spielt eine orange Katzenkarte verdeckt unter seine Katzenbande. Da die Farbe nicht mit einer der Katzen in seiner Bande übereinstimmt, ist diese verdeckte Karte nun eine Falle.



Beispiel: Mike beschließt einen Zug später, seine Falle (siehe vorheriges Beispiel) in ein Goldenes Wollknäuel zu verwandeln. Er spielt eine orange Katzenkarte von seiner Hand und fügt sie seiner Katzenbande hinzu. Von diesem Moment an entspricht die Farbe der verdeckten Karte der Farbe einer der Katzen in seiner Katzenbande. Die verdeckte Karte ist nun keine Falle mehr, sondern ein Goldenes Wollknäuel.

Hinweis: Falls du in einem späteren Zug eine Katze zu deiner Katzenbande hinzufügst, die dieselbe Farbe wie die verdeckte Karte hat, wird die verdeckte Karte sofort zu einem Goldenen Wollknäuel. Das bedeutet, dass deine Katzenbande zunächst eine Falle hatte, aber weitergesucht hat und schließlich ein echtes Goldenes Wollknäuel gefunden hat.

Bringe die Beute in Sicherheit. Decke ein oder mehrere (das bleibt dir überlassen) Goldene Wollknäuel unter deinen Katzenbanden auf und lege sie mit dem Goldenen Wollknäuel nach oben zeigend in deinen Wertungsbereich. Du kannst niemals eine Falle unter deiner Katzenbande aufdecken. Du darfst dir deine verdeckten Karten jederzeit ansehen.



Beispiel: Jonas führt die Aktion „Bringe die Beute in Sicherheit“ aus. Er deckt 3 verdeckte Karten auf und lässt die Karte unter der dritten Katzenbande verdeckt liegen (das könnte eine Falle sein oder Jonas versucht, Verwirrung zu stiften). Jonas schnappt sich in diesem Zug 3 Goldene Wollknäuel. Er legt die 3 Karten in seinen Wertungsbereich.



Beispiel: Aniko spielt 3 Karten von ihrer Hand, um sich Jonas Katzenbande anzusehen. Sie verwendet eine Spiegelkarte als Joker anstelle einer grünen Karte (1). Die verdeckte Karte ist leider eine Falle (2). Jonas fügt die Karte einer seiner Katzenbanden hinzu (3) (oder kann eine neue Katzenbande gründen).

Infiltriere. Falls du glaubst, dass die Katzenbande eines gegnerischen Katzenbosses ein Goldenes Wollknäuel hat, darfst du versuchen, es zu erbeuten, indem du Karten von deiner Hand abwirfst. Die Anzahl der Karten und die Farben müssen mit den sichtbaren Katzen in der Ziel-Katzenbande übereinstimmen. Du darfst Spiegelkarten als Joker verwenden. Decke die verdeckte Karte auf, die du untersuchen möchtest. Falls es sich um ein Goldenes Wollknäuel handelt, lege es in deinen Wertungsbereich. Falls es sich um eine Falle handelt, fügt der gegnerische Katzenboss sie entsprechend der Regeln der Aktion „Stelle eine Katzenbande zusammen“ offen seinem Spielbereich hinzu.



Spiegelkarten: Beim Infiltrieren dürfen Spiegelkarten als Joker genutzt werden. Ein Joker ersetzt eine beliebige benötigte Farbe.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald sich jemand 8 Goldene Wollknäuel geschnappt hat.

RUHMESHALLE-VARIANTE

Falls ihr eine zusätzliche Herausforderung möchtet, könnt ihr einen weiteren Auslöser für das Ende der Partie hinzufügen. Die Partie endet ebenfalls, sobald sich jemand 6 Goldene Wollknäuel in verschiedenen Farben geschnappt hat. Lege jedes Goldene Wollknäuel mit der Seite mit der farbigen Katze nach oben zeigend in deinen Wertungsbereich, um anzuzeigen, welche Farben du bereits hast.

PARTIEN ZU ZWEIT

Um dieses Spiel zu zweit zu spielen, fügen wir der Aktion „Infiltriere“ eine kleine Regel hinzu. Sobald du Karten abwerfen musst, um die Kosten für das Infiltrieren der Katzenbande eines anderen Katzenbosses zu bezahlen, darfst du statt 1 Karte von deiner Hand 1 Karte vom Markt abwerfen. Die verbleibenden Kosten musst du wie üblich mit Karten von deiner Hand bezahlen. Fülle den Markt anschließend wieder auf 6 Karten auf.



MITWIRKENDE
Autor: Daan Alers
Illustrationen: Julia Muñoz
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Übersetzung: Peer Lagerpusch, Spieletexter
Verlag: Jolly Dutch **Version:** 2025

SIEH DIR DAS ENGLISCHE REGELVIDEO AN!

