

SO GEWINNST DU DAS SPIEL

Die Katze, die zuerst sechs verschiedene Leckerbissen in ihrer Speisekammer hat und durch Würfeln der korrekten Augenzahl wieder auf ihrem Ausgangsfeld gelandet ist, gewinnt das Spiel!

Gewinnen kann eine Katze auch dann, wenn alle anderen ihre neun Leben verloren haben, wobei es keine Rolle spielt, ob die überlebende Katze alle sechs Leckerbissen in ihrer Speisekammer hat.

ANDERE SPIELVARIANTEN

FÜR EIN KÜRZERES SPIEL:

- Beginnt mit weniger als neun Leben.
- ODER
- Entscheidet, wie lange ihr spielen wollt. Zählt nach abgelaufener Zeit die jedem Spieler verbleibenden Leben und addiert sie zur Anzahl der von jeder Katze gesammelten Leckerbissen hinzu. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt. Herrscht Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Leckerbissen. Gibt es immer noch keinen klaren Sieger, endet das Spiel unentschieden.

FÜR JÜNGERE SPIELER

Kätzchen und noch unerfahrene Dachhasen im Revier bevorzugen vielleicht ein vereinfachtes Spiel. Lasst in diesem Fall das Plündern, den Hausfriedensbruch, die Katzenrauferei und die Sechskatzen-Magie weg. Ihr könnt sie später nach und nach immer noch ins Spiel einbringen.

Wirf mal einen Katzenblick auf

www.catattack.co.uk

Hol dir das T-Shirt!

Cat Attack® ist ein Produkt der Boardroom Productions.



Willkommen in Katzenhausen! OK, du hast also endlich kapiert, wie die Katzenklappe funktioniert, aber von der großen weiten Welt da draußen hast du noch keinen blassen Schimmer. Du weißt nur, dass du neun Leben, einen knurrenden Magen und einen Riesensbatzen Selbstbewusstsein hast! Na gut, dann zeig mal, was in dir steckt. Bist du eine Katze oder ein Kätzchen, ein Dachhase oder ein Angsthase? Ein Feuerball oder ein Fellbällchen?

Mog, n. Auch **moggy (moggi)**, pl. **-gies**. Englische Umgangssprache. Zu Deutsch: Eine Katze.

ZIEL DES SPIELS

Die erste Katze zu sein, die sechs verschiedene Leckereien (einen Vogel, eine Maus, ein Schälchen Milch, eine Dose Katzenfutter, eine Päckchen Katzensvitamine und eine Dose Fisch) aufstöbert und mit genau der passenden Augenzahl des Würfels sicher nach Hause zurückkehrt.

ODER

Als einzige überlebende Katze übrig bleibt, nachdem alle anderen ihre neun Leben verloren haben.

INHALT

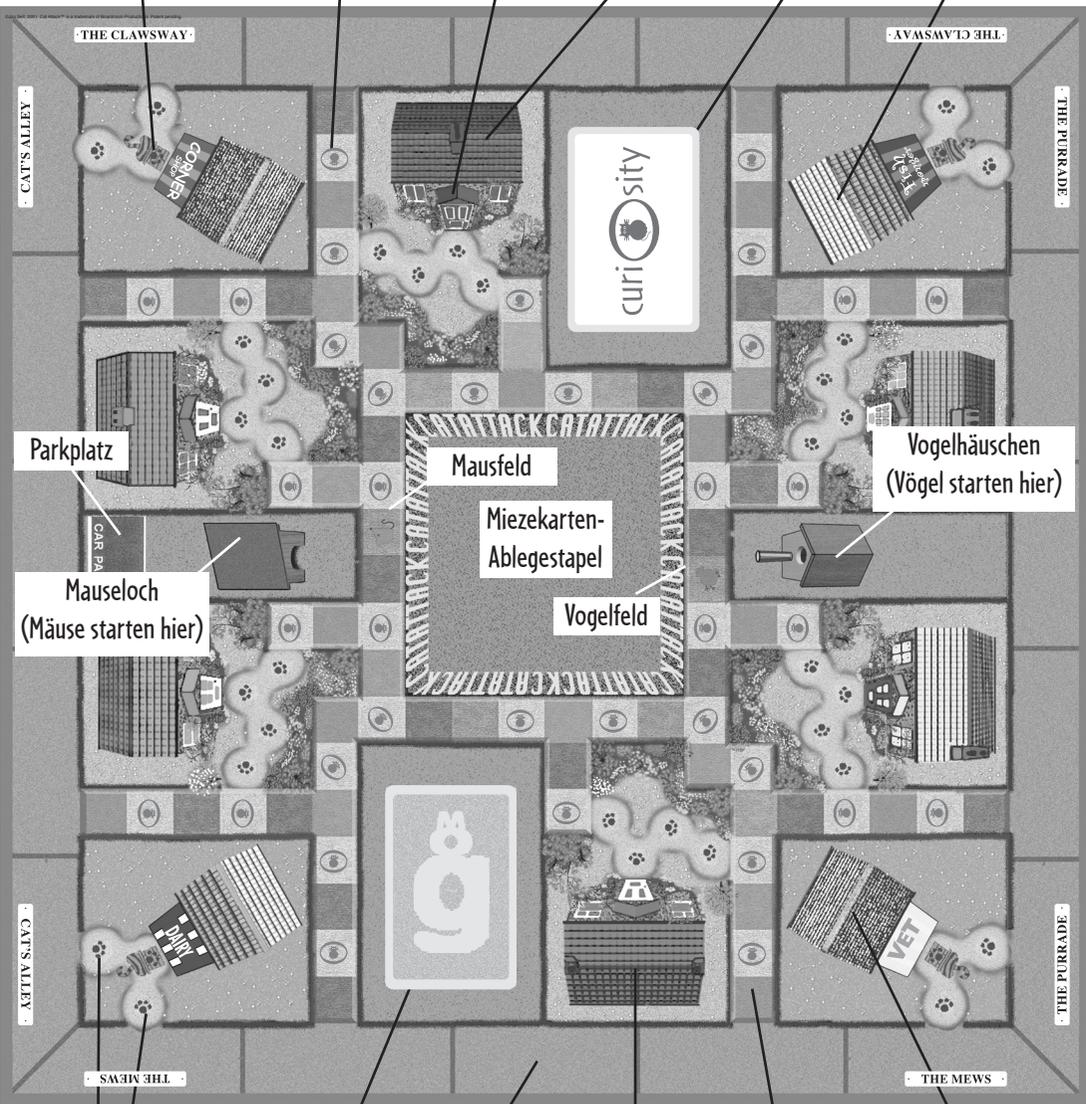
1 Spielbrett
6 Katzen
54 Lebenssteine (in 6 Farben, 9 Steine pro Katze).
63 Miezekarten (Mog Cards)
4 Spickerkarten
39 Neugierkarten (Curiosity Cards)

4 Ladenschlusskarten
36 Leckerbissen (6 Mäuse, 6 Vögel, 6 Dosen Fisch, 6 Milchschälchen, 6 Päckchen Katzensvitamine und 6 Dosen Katzenfutter.
1 schwarzes Auto
1 Würfel

BEI ERSTMALIGEM SPIEL

Nimm vom Neugierkartenstapel (Curiosity Cards) die vier Geschäftsbildkarten ab, und falte sie der rückseitigen Anleitung entsprechend.

Tastenabdruck einer Raubkatze
 Ein Neugierkartenfeld
 Das Ausgangsfeld einer Katze
 Die Speisekammer einer Katze
 Neugierkarten (Curiosity Cards)
 Ein Laden



Parkplatz
 Mauseloch (Mäuse starten hier)

Mausfeld
 Miezekarten-
 Ablegestapel
 Vogelfeld
 Vogelhäuschen (Vögel starten hier)

Tatzenabdrücke
 Miezekarten-
 Abhebestapel
 Eine Straße (5 Felder)
 Das Haus einer Katze
 Mauern
 Leckerbissen befinden sich zu Beginn des Spiels in den Läden.

AUFSTELLEN DES SPIELBRETTS

1. Jeder Spieler wählt ein Haus und eine Katze sowie neun Lebenssteine derselben Farbe aus.
2. Stelle deine Katze auf die Tür deines Hauses. Sie ist das Ausgangsfeld deiner Katze.
3. Reihe deine neun Lebenssteine neben dem Brett vor dir auf.
4. Anschließend muss jeder Spieler Folgendes tun: Eine Maus auf das Dach des Mauselochs setzen. Einen Vogel auf das Dach des Vogelhäuschens setzen. Eine rosafarbene Dose Fisch auf das Dach des Fischgeschäfts (Fishmonger) setzen. Ein weißes Milchschälchen auf das Dach der Molkerei (Dairy) setzen. Eine lilafarbene Dose Katzenfutter auf das Dach des Tante-Emma-Ladens (Corner Shop) setzen. Ein grünes Päckchen Katzenvitamine auf das Dach des Tierarztes (Vet) setzen.
5. Setze das schwarze Auto auf den Parkplatz.
6. Stelle die vier gefalteten Geschäftskarten neben den entsprechenden Geschäftsfeldern jeder Spielbrettecke auf.
7. Nimm vom Stapel der Neugierkarten (Curiosity Cards) die Karte "Shuffle the Curiosity Cards" (Neugierkarten mischen) ab, lege sie verdeckt auf das Neugierkartenfeld, mische dann gründlich die übrigen Karten, und lege auch sie verdeckt oben drauf.
8. Nimm vom Stapel der Miezekarten (Mog Cards) die vier Spickerkarten ab, und verteile sie unter den Spielern. Sie erklären, wie die drei Miezekarten verwendet werden.
9. Mische die übrigen Miezekarten, und teile an jeden Spieler verdeckt sechs Karten aus. Pass auf, dass die anderen Spieler deine Karten nicht sehen können! Lege die übrigen Miezekarten verdeckt auf das Miezekartenfeld.

Und jetzt kann's losgehen!

SO WIRD CAT ATTACK GESPIELT

Die Spieler würfeln aus, wer anfängt.

Bist du an der Reihe,

dann gehst du folgendermaßen vor:

- 1) Spiele eine deiner sechs Miezekarten (Mog Cards).
- 2) Ziehe eine neue Miezekarte, um dein Blatt wieder auf sechs Karten zu ergänzen.
- 3) Würfle, um mit deiner Katze zu ziehen.

MIEZEKARTEN SPIELEN

Um eine Karte zu spielen, legst du sie für alle Spieler sichtbar in die Mitte des Spielbretts.

Spiele eine Katzenkarte, um mit deiner Katze dem Kartenwert entsprechend weiterzuziehen. Dazu verlässt du das Ausgangsfeld und läufst die Tatzenabdrücke entlang in beliebiger Richtung durch deinen Garten und entlang der Mauern, um die Nachbarschaft nach Leckerbissen zu durchstöbern. Spielst du z. B. ein Karte mit fünf Katzen, darfst du fünf Felder weiterziehen.

Jedes der vier Tastenabdrücke in deinem Garten entspricht einem Feld.

Jede der vier Straßen auf dem Brett entspricht fünf Feldern. Straßen sind nicht nur der schnellste Weg durch die Nachbarschaft, sondern auch der einzige, der in die Läden führt.

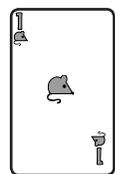
 Landest du auf einem Neugierkartenfeld, dann ziehe eine Neugierkarte (siehe weiter unten auf Seite 5).

Was Katzen nicht tun dürfen:

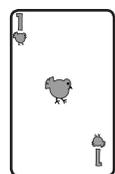
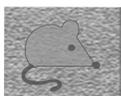
- Während eines Spielzugs umkehren.
- Auf einem Feld mit Auto landen.
- Auf dem Parkplatz, dem Vogelhäuschen oder dem Mauseloch landen.
- Auf demselben Feld landen, wie eine Katze, ein Vogel oder eine Maus, ohne anzugreifen.
- Über andere Katzen springen (sie muss in diesem Fall eine andere Richtung einschlagen).

Was Katzen tun dürfen:

- Über Vögel und Mäuse springen, sofern sie genügend Züge übrig haben, wobei auch das besetzte Feld mitgezählt werden muss. Denk dran, dass das Überspringen von Vögeln und Mäusen nicht das Gleiche ist, wie das Drauflanden (siehe „Vögel und Mäuse fangen“ auf Seite 5).



Spiele eine Mauskarte, um einen Maus dem Kartenwert entsprechend weiterzuziehen. Sie beginnt ihren Weg mit dem Mausfeld auf der Mauer.



Spiel eine Vogelkarte, um eine Vogel dem Kartenwert entsprechend weiterzuziehen. Er beginnt seinen Weg mit dem Vogelfeld auf der Mauer.



Was Mäuse und Vögel nicht tun dürfen:

- Während eines Spielzugs umkehren.
- Auf dem Ausgangsfeld einer Katze landen.
- Auf einem Neugierkartenfeld eine Neugierkarte (Curiosity Card) ziehen.
- Auf demselben Feld landen, wie eine Maus, ein Vogel oder eine Katze (sie müssen in diesem Fall eine andere Richtung einschlagen).

Was Mäuse und Vögel tun dürfen:

- Über Katzen, Vögel und Mäuse springen.
- Sich entlang der Straßen fortbewegen (das Auto stellt für sie kein Hindernis dar)
- Sich ungehindert in Ladennähe aufhalten.
- Nur Mäuse können während des Spiels in ein Mauseloch zurückkehren.
- Nur Vögel können während des Spiels in ein Vogelhäuschen zurückkehren.

HINWEIS: Du kannst auch dann eine Maus- oder Vogelkarte spielen, wenn es auf dem Brett keine Mäuse oder Vögel mehr gibt, und auf diese Weise neue Miezekarten (Mog Cards) ziehen.

Es gibt die folgenden drei Spezial-Miezekarten: FLINKE KATZE (SPEEDY CAT), KATZENANGRIFF (CAT ATTACK) und RAUBKATZE (CAT BURGLAR). Mehr dazu auf Seite 6.

Hast du eine Karte gespielt, dann ziehe eine neue, um dein Sechserblatt wieder zu ergänzen. Würfle dann, um mit deiner Katze weiterzuziehen und deinen Spielzug zu beenden.

EINE KATZE ANGREIFEN

Es kann ganz schön ungemütlich werden da draußen, denn Katzen greifen andere Katzen an, sobald sie in Tatzennähe geraten!

- Wenn deine Katze durch Spielen einer Katzenkarte oder Würfeln der korrekten Augenzahl auf dem Feld einer anderen Katze landet, dann verliert die andere Katze ein Leben und muss ab nach Hause.
- Hast du für den Angriff eine Karte gespielt, dann zieh vom Miezekartenstapel ein neue, um dein Sechserblatt wieder zu ergänzen.
- Schau dir anschließend die sechs Miezekarten der soeben angegriffenen Katze an, und tausche eine ihrer Karten gegen eine deiner aus. Pass auf, dass dir dabei keiner der anderen Spieler über die Schulter guckt!

DENK DRAN: Katzen auf ihrem Ausgangsfeld kannst du nicht angreifen.

VÖGEL UND MÄUSE FANGEN

Die Jagd kann beginnen! Ziehe deine Katze in Richtung eines Vogels oder einer Maus, oder ziehe einen Vogel oder eine Maus in Richtung deiner Katze, um so deine Chancen auf einen Fang zu erhöhen:

- Wenn deine Katze durch Spielen einer Katzenkarte oder Würfeln der korrekten Augenzahl auf dem Feld eines Vogels oder einer Maus landet, dann hast du erfolgreich Beute gemacht, die daraufhin in deiner Speisekammer (auf dem Dach deines Hauses) aufbewahrt wird.
- Du kannst immer nur eine Maus oder einen Vogel fangen. Landest du auf einer Beute, die du schon in deiner Speisekammer hast, dann geh zu dem Feld zurück, von dem aus du deinen Spielzug begonnen hast, und schlage eine andere Richtung ein. Pass aber auf, dass du nicht in die Klemme gerätst (siehe Seite 7).

EINKAUFEN

Nur Katzen können ohne Kreditkarte oder Bargeld einkaufen! Dazu muss deine Katze lediglich auf einem der drei Tatzendrucke im Garten eines Geschäftes landen.

- Du musst auf einem der drei Felder landen. Denk dran! Katzen können nicht zurück gehen. Wenn du also eine 6 würfelst, und die Augenzahl zu hoch ist, dann musst du weiter durch den Garten und schließlich auf die Straße laufen (Vorsicht vor dem Auto!).
- Du kannst den Garten eines Ladens nicht betreten, wenn er geschlossen ist. Auch hüte dich davor, im Garten erwischt zu werden, wenn er zumacht (siehe „Auf Neugierkartenfeldern landen“).
- In deiner Speisekammer darf von jedem Leckerbissen nur einer aufbewahrt werden.

AUF NEUGIERKARTENFELDERN LANDEN

Landet deine Katze auf einem Neugierkartenfeld, dann ziehe eine

NEUGIERKARTE

Lies die Anweisungen auf der Karte laut vor und befolge sie. Lege die Karte dann verdeckt unter den Kartenstapel.

- Einige Karten können ein derzeit geöffnetes Geschäft schließen oder umgekehrt. Um einen Laden zu schließen, lege die gefaltete Geschäftskarte auf das Dach des Ladens (die dort erhältlichen Leckerbissen sind damit verdeckt). Um ihn zu öffnen, lege die gefaltete Geschäftskarte neben das Spielbrett.
- Wirst du im Garten erwischt, wenn der Laden zumacht, verlierst du einen Lebensstein und musst ab nach Hause.
- Steht auf einer Neugierkarte, dass du eine weitere Miezekarte spielen sollst (Play another Mog Card), dann spiele sofort eine, und ergänze dann dein Sechserblatt wieder.
- Das Auto fährt immer im Uhrzeigersinn über das Brett und hält auf dem Mittelfeld der auf der Karte gezeigten Straße an. Trifft das Auto auf seinem Weg entlang einer Straße auf Katzen, verlieren alle sich dort aufhaltenden Katzen ein Leben und müssen ab nach Hause. Sollst du das Auto wegfahren, und es befindet sich bereits in der angezeigten Straße, dann dreh eine volle Runde, um jeglichen dort herum hungrigen Katzen den Garau zu machen! **DENK DRAN:** Katzen können nicht auf die Straße laufen, wenn dort das Auto fährt.
- Ziehst du die Mischkarte (Shuffle), dann hast du das Ende des Stapels erreicht. Befolge die Anweisungen auf der Karte.

Greifst du auf einem Neugierkartenfeld eine Katze, einen Vogel oder eine Maus an, kannst du auch eine Neugierkarte ziehen!

PLÜNDERN

Katzen sind gerissen, wenn es um Leckerbissen geht! Du kannst die Speisekammern anderer Katzen plündern, sofern diese nicht auf ihrem Ausgangsfeld sitzen oder sich in ihrem Garten aufhalten.

- Wenn deine Katze durch Spielen einer Katzenkarte oder Würfeln der korrekten Augenzahl auf dem Ausgangsfeld einer anderen Katze landet, kannst du ihr einen Leckerbissen klauen und ihn in deine Speisekammer legen.
- Sitzt die Katze, deren Speisekammer du plünderst, zu dem Zeitpunkt aufgrund eines geschlossenen Ladens fest, kannst du den Leckerbissen, der in diesem Laden erhältlich ist, aus ihrer Speisekammer nicht stibitzen.
- Vorsicht! Wenn du nach Plündern einer Speisekammer am Ende deines Spielzuges immer noch auf dem Ausgangsfeld oder im Garten der beraubten Katze sitzt, dann verlierst du zwei Lebenssteine und musst ab nach Hause!
- Die Speisekammer einer auf ihrem Ausgangsfeld sitzenden Katze kann nicht geplündert werden.
- **DENK DRAN:** In deiner Speisekammer darf von jedem Leckerbissen nur einer aufbewahrt werden.

HAUSFRIEDENSBRUCH

Wagst du dich in das Territorium einer anderen Katze, kann dich das teuer zu stehen kommen! Hier geht's also ums Timing.

- Du kannst gern in den Garten einer anderen Katze gehen und dort bis zum Ende deines Spielzuges bleiben, aber nur, wenn du zuvor nicht ihre Speisekammer geplündert hast! Auch kannst du dich dort aufhalten, wenn die dort wohnende Katze im Garten oder zu Hause ist.
- Aber Vorsicht! Ist die dort wohnende Katze abwesend und trifft dich nach Rückkehr in ihrem Garten an, greift sie an, auch wenn sie nicht direkt auf deinem Feld landet! Du verlierst also einen Lebensstein und musst ab nach Hause. Miezekarten werden wie gewöhnlich ausgetauscht.

MIEZEBILDKARTEN

Neben den Katzen-, Vogel- und Mauskarten, die der Bewegung über das Brett dienen, gibt es im Miezekartenstapel noch drei Spezialbildkarten.



Spiele eine Flinke-Katze-Karte (**SPEEDY CAT**), um über die Karte zu flitzen, wobei du dreimal würfeln und nach jedem Wurf mit deiner Katze ziehen darfst. Dazu kommt noch der normale Wurf, d.h. du kannst insgesamt viermal würfeln!



Spiele eine Katzenangriffskarte (**CAT ATTACK**), um deinen Gegner bzw. deine Beute zu überraschen. Spring auf eine Katze, einen Vogel oder eine Maus, die nicht mehr als sechs Felder weit entfernt ist. Fängst du einen Vogel oder eine Maus, landet sie in deiner Speisekammer. Springst du auf eine Katze, verliert sie ein Leben und muss ab nach Hause. Auch kannst du mit ihrem Besitzer eine Miezekarte tauschen (siehe „Eine Katze angreifen“ auf Seite 4). Eine Katze kann nicht angegriffen werden, wenn sie auf ihrem Ausgangsfeld sitzt.



Spiele eine Raubkatzenkarte (**CAT BURGLAR**), um die Geschäfts- und Plünderregeln zu beugen!

- Sofern du nicht mehr als sechs Felder entfernt bist, kannst du damit auf dem Raubkatzen-Tatzenabdruck eines Ladens landen und dir so einen Leckerbissen stibitzen, ganz gleich, ob der Laden auf hat oder geschlossen ist.
- Sofern du nicht mehr als sechs Felder entfernt bist, kannst du damit auf dem Ausgangsfeld einer anderen Katze landen und dir aus ihrer Speisekammer einen Leckerbissen stibitzen, auch wenn die Katze zu diesem Zeitpunkt in ihrem Garten ist. Denk dran: Die Speisekammer einer Katze, die auf ihrem Ausgangsfeld sitzt, kann nicht geplündert werden.
- Vorsicht! Stehst du nach Spielen einer

Raubkatzenkarte am Ende deines Spielzuges immer noch im Garten des Ladens oder einer Katze oder gar auf ihrem Ausgangsfeld, dann verlierst du einen Lebensstein und musst ab nach Hause!

DENK DRAN: Ergänze dein Sechserblatt nach Spielen einer Miezekarte wieder, und beende deinen Spielzug, indem du würfelst und mit deiner Katze weiterziehst.

Wurden alle Miezekarten gezogen, dann mische die in der Mitte des Bretts abgelegten Karten und lege den Stapel verdeckt auf das Miezekartenfeld.

KATZENRAUFEREI

Möchtest du eine Katze angreifen, hast aber weder eine Katzenangriffskarte (**CAT ATTACK**) noch eine Katzenkarte mit dem nötigen Kartenwert, dann bleibt dir noch die Katzenrauferei. Setze deine Katze auf oder neben die Katze, mit der du dich raufen möchtest. Die andere Katze darf dabei aber nicht mehr als sechs Felder entfernt sein oder auf ihrem Ausgangsfeld sitzen.

- Schau dir deine Miezekarten an und entscheide, welche Kartenart (Katze, Vogel oder Maus, aber nicht die Miezebildkarten) du für deinen Angriff spielen möchtest (normalerweise die, von der du am meisten Karten hast).
- Lege eine deiner Angriffskarten auf den Ablegestapel. Der Zahlenwert spielt keine Rolle. Nur die Kartenart ist wichtig.
- Die andere Katze versucht sich daraufhin zu verteidigen, indem sie ebenfalls eine Karte der gleichen Kartenart auf den Ablegestapel legt. Die Rauferei geht so lange weiter, bis eine der Katzen keine Karten der gleichen Kartenart mehr hat. Letztere verliert den Kampf, verliert einen Lebensstein und muss ab nach Hause. Die siegreiche Katze bleibt dagegen, wo sie ist.
- Anschließend ergänzen beide Spieler ihr Sechserblatt wieder, und der Sieger darf sich aus dem Blatt des Verlierers eine Karte aussuchen und sie gegen eine seiner Karten tauschen.
- Gehen beiden Spielern die Karten aus, ziehen beide sechs neue Miezekarten. Der angreifende

Spieler zieht zuerst, und die Rauferei geht weiter.

SECHS KATZEN

Nun ein bisschen Katzenmagie! Wenn du sechs Vogel oder sechs Mauskarten hast, kannst du aus der Speisekammer eines Katzengegners eines dieser Geschöpfe wie von Zauberhand verschwinden lassen!

- Spiele alle sechs Karten gleichzeitig aus (ans talle nur einer), und lasse der gespielten Kartenart entsprechend aus einer beliebigen Speisekammer im Umkreis von sechs Feldern einen Vogel oder eine Maus verschwinden.
- Einer Katze, die zu Hause oder in ihrem Garten ist, kannst du nichts wegzaubern.

KATZE IN DER KLEMME

Es kann vorkommen, dass du in die Enge getrieben nur noch fauchend einen Buckel machen kannst!

- Hast du eine Katzenkarte gespielt oder gewürfelt und stellst fest, dass du deinen Spielzug nicht beenden kannst, dann steckst du in der Klemme, verlierst für jedes Hindernis ein Leben und musst ab nach Hause.
- Wenn dir z. B. der Weg auf die Straße durch das Auto versperrt ist, dir eine Katze im Weg steht, die du nicht überspringen kannst, und du nicht auf einer Maus landen darfst, weil du bereits eine in deiner Speisekammer hast, dann verlierst du drei Lebenssteine und musst ab nach Hause.

IN DEN RUHESTAND GEHEN

Hast du alle neun Leben verloren, gehst du in den „Ruhestand“, d.h. deine Katze wird vom Spielbrett entfernt, woraufhin sich die verbleibenden Katzen über deine Hinterlassenschaft hermachen dürfen! Deine Miezekarten werden aufgedeckt auf den Ablegestapel gelegt. Andere Katzen können sich nun über deine Speisekammer hermachen und dürfen auch am Ende ihrer Runde in deinem Garten oder auf deinem Ausgangsfeld frech sitzen bleiben. Jeder Vogel oder jede Maus in deiner Speisekammer kann mit einer Vogel oder Mauskarte geplündert werden.