



rebel
— STUDIO —

Hi! Ich bin's! Deine Katze.

Als ich mich dazu entschieden habe, bei dir einzuziehen (was natürlich meine Entscheidung war), hast du mir Wasser, ein Bett und ein Katzenklo angeboten ... Danke, nett gemeint. Aber das reicht nicht aus, um mich glücklich zu machen.

Ich habe meine Bedürfnisse, weißt du? Träume!

Mein ganzes Leben dreht sich um Fressen, Spielen und Schlafen. Fressen, Spielen, Schlafen. Fressen, Spielen, Schlafen. Das ist alles, wovon ich träume.

Hör genau zu, ich erkläre es dir ...

Stell dir vor, überall im Haus stehen Näpfe mit Leckereien. Jede Menge Näpfe. Mit Leckereien im Überfluss. Und diese Aufziehmäuse, die ich stundenlang jagen kann. Und Regale. Ganze Wände voller Regale! Und Plätze zum Schlafen sowie Plätze, an denen ich gemütlich in der Sonne liegen kann. Ich will sie überall. In jedem Zimmer. In jedem sonnendurchfluteten Winkel. Schließlich muss ich mich ausruhen. Und was ist schon wichtiger als ich?

Also ...

Wirst du mir jeden Wunsch erfüllen? Machst du mich zur glücklichsten Katze der Welt? Ich will dieses luxuriöse Leben, Mensch!

Spielzeug, Regale, Näpfe, Schlafplätze – ich will alles!



Ziel des Spiels

Im Laufe des Spiels wirst du deine Wohnung um Schlafplätze, Regale, Spielzeugmäuse und Näpfe erweitern. Dabei ist dein einziges Ziel, mich glücklich zu machen!

Ich bleibe an deiner Seite und begutachte jede neue Einrichtung, die du für mich kaufst. Gefällt sie mir, belohne ich dich mit Glückspunkten. Die Sache ist jedoch: Meine Freunde in der Nachbarschaft haben mit ihren Menschen denselben Plan. Am Ende wird jedoch nur die Katze, deren Mensch die meisten Punkte erzielt, als GLÜCKLICHSTE KATZE DER WELT gefeiert werden. Und das sollte jawohl ich sein, oder?

Spielmaterial



1 Spielmatte



4 Startplättchen-Sets
(je 10 Plättchen pro Set)



4 Wohnungs-Startteile
(bestehend aus 5 Plättchen
in Kreuzform)



80 Einrichtungsplättchen
(28× Kosten 3–4, 28× Kosten 5–6,
24× Kosten 7)



5 Wertungs-
plättchen



5 Spielende-
Bonus-
plättchen



1 Startmarker



4 Katzenfiguren
(je 1 pro Farbe)



4 doppelseitige
Glücksmarker
(je 1 pro Farbe)



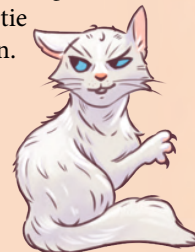
4 doppelseitige
Mausmarker



Vorbereitung der Spielmatte

1. Legt die **Spielmatte** in die Mitte eurer Spielfläche.
2. Sortiert **alle Einrichtungsplättchen** nach ihren Kosten in 3 Stapel: einen Stapel mit Kosten 3–4, einen mit Kosten 5–6 und einen mit Kosten von 7. Mischt jeden Stapel einzeln. Legt die Stapel anschließend auf die vorgesehenen Felder oben auf der Spielmatte.
3. Zieht 3 Einrichtungsplättchen von jedem Stapel. Legt sie aufgedeckt auf die vorgesehenen Felder unterhalb der Stapel. Sie bilden den **Plättchenmarkt**.
4. Legt die **5 Wertungsplättchen** mit einer zufälligen Seite nach oben auf die vorgesehenen Felder in der Mitte der Spielmatte. Für eure erste Partie empfehle ich euch, die A-Seite jedes Plättchens zu verwenden. In späteren Partien könnt ihr die Seiten frei aussuchen oder zufällig bestimmen. *Hinweis: Die Wertungsplättchen „Napf“ und „Plättchen“ haben jeweils nur eine Variante.*
5. Legt **2 zufällige Spielende-Bonusplättchen** auf die vorgesehenen Felder unten auf der Spielmatte. Für eure erste Partie empfehle ich euch, ohne Bonusplättchen zu spielen.

Spielt eure erste Partie mit der A-Seite der Wertungsplättchen und ohne Spielende-Bonusplättchen.



Aufbau der Einrichtungsplättchen

Münzwert



Kosten

Typ und Farbe

Glückspunkte



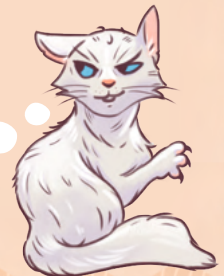
Jede Person führt die folgenden Schritte aus:

Persönliche Vorbereitung



1. Wähle eine Farbe, nimm das **Wohnungs-Startteil** dieser Farbe und lege es aufgedeckt vor dich. Dieses Startteil zusammen mit allen Plättchen, die du im Laufe des Spiels hinzufügst, ist deine „Wohnung“.
2. Nimm die **Katzenfigur** und den **Glücksmarker** deiner gewählten Farbe sowie 1 **Mausmarker**.
 - 2a. Stelle deine **Katzenfigur** auf das mittlere Feld deiner Wohnung (*das mit dem Napf*).
 - 2b. Lege deinen **Glücksmarker** mit der Pfote nach oben auf Feld 0 der Glücksleiste auf der Spielmatte.
 - 2c. Drehe den **Mausmarker** auf diese Seite  und lege ihn für später vor dich.
3. Nimm das Set aus **10 Startplättchen**, die oben rechts das gleiche Pfotensymbol haben wie dein Wohnungs-Startteil. Mische diese Plättchen und lege sie als verdeckten Stapel vor dich – dies ist dein Nachziehstapel. Lass daneben etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.
4. Ziehe **5 Plättchen** von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.
5. Wer zuletzt eine faulenzende Katze auf einem Sofa gesehen hat, nimmt den **Startmarker** und behält ihn für die gesamte Partie.

Nun seid ihr bereit ...
mich zur glücklichsten
Katze der Welt zu machen!



Spielablauf

Wer den Startmarker hat, beginnt die Partie. Danach seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Dies wiederholt ihr, bis jemand 60 Glückspunkte erreicht. Dann spielt ihr die aktuelle Runde zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart (*also bis die Person rechts vom Startmarker ihren Zug beendet hat*). Anschließend führt ihr alle jeweils einen letzten Zug aus.

Wenn du am Zug bist, führe diese 4 Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

1.

Katzenfigur bewegen (optional)

2.

Ein Plättchen in deine Wohnung legen (optional)

3.

Einrichtungsplättchen kaufen (optional)

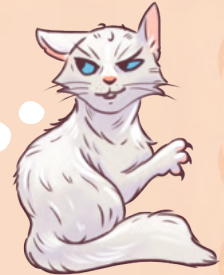
4.

5 Plättchen nachziehen (Pflicht)

Katzenfigur bewegen

Zu Beginn deines Zugs darfst du deine Katzenfigur waagrecht und senkrecht (*aber nicht diagonal*) über beliebige viele Plättchen bewegen. Allerdings sind nur die ersten 2 Schritte kostenlos. Für jeden weiteren Schritt im selben Zug musst du 1 Plättchen von deiner Hand offen auf deinen Ablagestapel legen.

Wir Katzen achten darauf, uns nicht zu überanstrengen. Sorge also dafür, dass sich zusätzliche Schritte für mich lohnen.



Deine Katze darf während ihrer Bewegung kein Plättchen betreten, auf dem sie zu Beginn oder während dieses Zugs bereits gewesen ist. Deine Katze darf jedoch auf ein Plättchen zurückkehren, auf dem sie in einem vorherigen Zug gewesen ist.

Hinweis: Die Bewegung deiner Katze ist optional. Du darfst sie auch einfach stehen lassen und diesen Schritt überspringen.

Naschkatze

Jedes Mal, wenn deine Katze ein Napf-Plättchen betritt, erhältst du die darauf aufgedruckten Glückspunkte (*unten rechts*). Rücke deinen Glücksmarker auf der Glücksleiste der Spielmatte entsprechend vor.



Beispiel: Maria bewegt ihre Katze um 3 Plättchen. Die ersten 2 Schritte sind kostenlos. Für den dritten Schritt legt Maria 1 Plättchen von ihrer Hand auf ihren Ablagestapel. Während dieser Bewegung hat sie ihre Katze über ein Napf-Plättchen bewegt. Dafür erhält sie 1 Glückspunkt.

Ein Plättchen in deine Wohnung legen

Als Nächstes darfst du – egal, ob du deine Katze zuvor bewegt hast oder nicht – **1 Plättchen von deiner Hand** zu deiner Wohnung hinzufügen:

- Ist es ein **Schlafplatz-, Maus- oder Regal-Plättchen**? Lege es an eine leere Stelle, die waagrecht oder senkrecht (*nicht diagonal*) zu dem Plättchen mit deiner Katze benachbart ist.
- Ist es ein **Napf-Plättchen**? Lege es auf ein bereits ausliegendes Plättchen, das waagrecht oder senkrecht (*nicht diagonal*) zu dem Plättchen mit deiner Katze benachbart ist. Überdecke das vorhandene Plättchen damit. Du darfst ein Napf-Plättchen nicht auf ein anderes Napf-Plättchen oder auf ein Plättchen mit Marker/Figur legen.

Hinweis: Deine Wohnung darf in alle Richtungen beliebig groß werden, es gibt keine Begrenzung.



Beispiel: Maria legt ein Maus-Plättchen von ihrer Hand direkt rechts neben das Plättchen mit ihrer Katze.

Prüfe nach dem Legen eines Plättchens, ob du dafür Glückspunkte erhältst. Ein Plättchen kann auf zwei Arten Glückspunkte einbringen:

- **Aufgedruckte Punkte:** Du erhältst die Glückspunkte, die unten rechts auf dem Plättchen aufgedruckt sind. Nicht alle Plättchen haben aufgedruckte Punkte.

- **Punkte durch Wertungsplättchen:** Du erhältst Glückspunkte für den Typ (= *das Symbol*) des neu gelegten Plättchens wie auf dem entsprechenden Wertungsplättchen auf der Spielmatte angegeben. (*Die Wertungsplättchen werden ab S. 10 erklärt.*)

Immer wenn du während des Spiels Glückspunkte erhältst, rücke deinen Glücksmarker auf der Glücksleiste der Spielmatte entsprechend vor.

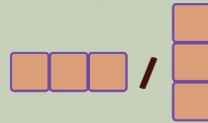
Hinweis: Einige Einrichtungsplättchen, die du auf dem Plättchenmarkt kaufen kannst (*siehe „Einrichtungsplättchen kaufen“, S. 9*), zeigen zwei Symbole statt einem. Falls sie unterschiedlich sind, werte sie in einer Reihenfolge deiner Wahl. Sind sie identisch, werte sie beide gleichzeitig zusammen.

Du bist nicht verpflichtet, ein Plättchen zu deiner Wohnung hinzuzufügen – aber wie willst du mich sonst zur glücklichsten Katze der Welt machen?!



Beispiel (Fortsetzung): Für das soeben gelegte Maus-Plättchen erhält Maria 1 Glückspunkt wie darauf aufgedruckt sowie 4 weitere Glückspunkte durch das Maus-Wertungsplättchen A (*siehe S. 14*). Insgesamt hat Maria durch dieses Plättchen 5 Glückspunkte erhalten.

Katzen-Kombo:



Bildest du durch das Legen eines Plättchens eine waagerechte oder senkrechte Linie aus 3 gleichfarbigen Plättchen, löst du eine Katzen-Kombo aus. Dann darfst du sofort ein weiteres Plättchen an eine beliebige Stelle in deiner Wohnung legen. **Es muss nicht benachbart zu dem Plättchen mit deiner Katze sein!**

Prüfe, ob du für das weitere Plättchen Glückspunkte erhältst. Das Legen dieses Plättchens kann eine weitere Katzen-Kombo auslösen. Ist dies der Fall, lege weitere Plättchen von deiner Hand, bis du keine weitere Katzen-Kombo mehr auslöst oder kein Plättchen mehr auf der Hand hast.

Hinweis: Das Erweitern einer bestehenden Katzen-Kombo um weitere Plättchen derselben Farbe löst keine erneute Katzen-Kombo aus!

Klarstellungen:

- Eine diagonale Linie bildet KEINE Katzen-Kombo.
- Du darfst das weitere Plättchen durch eine Katzen-Kombo zwar an eine beliebige Stelle in deiner Wohnung legen. Trotzdem gelten die übrigen Legeregeln: Ein Schlafplatz-, Maus- oder Regal-Plättchen musst du an eine leere Stelle legen, die waagerecht oder senkrecht zu einem deiner Plättchen benachbart ist. Ein Napf-Plättchen musst du auf ein vorhandenes Plättchen legen, das kein Napf-Plättchen ist.
- Überdeckst du ein Plättchen, das Teil einer Katzen-Kombo war, mit einem Napf der gleichen Farbe, löst das keine erneute Katzen-Kombo aus. Du kannst jedoch ein Ende einer bestehenden Katzen-Kombo mit einem Napf einer anderen Farbe überdecken und die Linie dann am anderen Ende mit einem neuen Plättchen derselben Farbe erweitern, um eine neue Katzen-Kombo auszulösen. (Das Spiel „erinnert“ sich nicht an vorherige Katzen-Kombos, die nicht mehr sichtbar sind.)
- Es ist möglich, eine Katzen-Kombo aus 4 oder 5 Plättchen zu bilden, wenn du einen Napf so legst, dass er 2 getrennte, gleichfarbige Linien (aus je 1 bis 2 Plättchen) verbindet.
- Es ist auch möglich, mit nur einem Plättchen 2 Katzen-Kombos gleichzeitig auszulösen – eine waagerechte und eine senkrechte. Führe beide Katzen-Kombos nacheinander aus (sowie alle ggf. dadurch entstehenden Katzen-Kombos).
- Du bist nicht verpflichtet, eine Katzen-Kombo auszuführen, weil das die Anzahl der Plättchen in deinem Nachziehstapel verringert und dich später einschränken kann.



Beispiel: Maria legt ein Napf-Plättchen wie abgebildet. Dadurch bildet sie eine Linie aus 3 roten Plättchen. Zuerst erhält sie 3 Punkte für den Napf. Danach darf sie dank der Katzen-Kombo sofort ein weiteres Plättchen von ihrer Hand in ihre Wohnung legen.



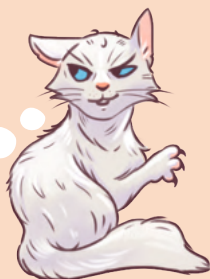
Beispiel (Fortsetzung): 1. Für ihre Katzen-Kombo beschließt Maria, ein Regal-Plättchen wie abgebildet zu legen. Sie erhält dafür 6 Punkte (1 auf dem Plättchen aufgedruckt und 5 durch die Regal-Wertung A). Da sie damit eine neue blaue 3er-Linie bildet, löst sie eine weitere Katzen-Kombo aus. 2. Hierfür entscheidet sie sich, einen Schlafplatz von ihrer Hand zu legen. Sie erhält dafür 6 Punkte (2 auf dem Plättchen aufgedruckt und 4 durch die Schlafplatz-Wertung B). Diese rote Linie ist jetzt sogar 4 Plättchen lang. Da sie jedoch bereits Teil einer Katzen-Kombo war, löst das keine weitere aus. Maria fährt daher mit dem nächsten Schritt ihres Zugs fort.

Einrichtungsplättchen kaufen

In diesem Schritt darfst du **1 oder mehrere** Einrichtungsplättchen kaufen. Falls du das möchtest, decke alle übrigen Plättchen von deiner Hand auf und zähle ihre Münzwerte zusammen. Das sind die Zahlen auf dem Münzsymbol in der oberen linken Ecke jedes Plättchens.

Dies ist der Betrag, den du in diesem Zug für neue Einrichtungsplättchen ausgeben kannst. Wähle dazu 1 oder mehrere Plättchen aus dem Plättchenmarkt, deren Gesamtkosten du dir leisten kannst. **Lege die neu gekauften Plättchen oben auf deinen Nachziehstapel.**

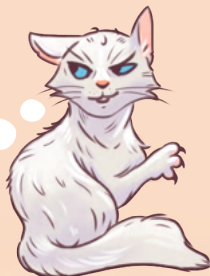
Du ziehst diese Plättchen am Ende deines Zugs auf die Hand. Ich kann es kaum erwarten, die neuen Sachen auszuprobieren, die du mir gekauft hast!



Fülle den Plättchenmarkt nach deinem Einkauf wieder auf. Ziehe dafür neue Plättchen von den entsprechenden Stapeln und lege sie offen auf die leeren Felder. Falls ein Stapel leer ist, wird diese Spalte nicht mehr aufgefüllt.

Hinweis: Du bist nicht verpflichtet, neue Plättchen zu kaufen. Dieser Schritt ist optional.

Denk daran, warum du das tust ... Ich kann nur glücklich werden, wenn du mir etwas kaufst!



Beispiel: Die Plättchen auf Marias Hand sind 4 Münzen wert. Leider sind alle Plättchen in der mittleren und rechten Spalte des Plättchenmarkts teurer. Daher wählt sie das Plättchen oben links mit Kosten von 4 und legt es oben auf ihren Nachziehstapel. Nach ihrem Einkauf füllt Maria das leere Feld im Markt mit einem neuen Plättchen vom linken Stapel auf.

Der Mausmarker

Einmal im Spiel zu Beginn von Schritt 3 (*Einrichtungsplättchen kaufen*) darfst du deinen Mausmarker umdrehen.

Wenn du das tust, entferne sofort alle 3 Plättchen aus genau 1 Spalte des Plättchenmarkts und lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl unter den zugehörigen Stapel zurück. Fülle anschließend die leeren Felder mit 3 neuen Plättchen von diesem Stapel auf.

Du kannst dies unabhängig davon tun, wo sich dein Mausmarker befindet.



5 Plättchen nachziehen

Am Ende deines Zugs legst du alle Plättchen, die du noch auf der Hand hast, offen auf deinen Ablagestapel. Ziehe dann 5 neue Plättchen von deinem Nachziehstapel. Sollte dein Nachziehstapel zu einem beliebigen Zeitpunkt leer sein, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. Ziehe dann so lange weiter, bis du 5 Plättchen auf der Hand hast.

Hinweis: Hast du in deinem Nachzieh- und Ablagestapel nicht genug Plättchen, um 5 Plättchen zu ziehen, ziehe so viele wie möglich. Deinen nächsten Zug spielst du mit weniger als 5 Plättchen auf der Hand.

Dein Zug ist nun zu Ende und die Person zu deiner Linken ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Sobald jemand **60 oder mehr Glückspunkte** erreicht, wird das Spielende eingeleitet. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart (*also bis die Person rechts vom Startmarker ihren Zug beendet hat*). Anschließend führt ihr alle jeweils **einen letzten Zug** aus.

Zählt danach alle aufgedruckten Glückspunkte auf den Plättchen in eurer Hand, eurem Nachziehstapel und eurem Ablagestapel zusammen. Addiert diese zu euren bisher erzielten Glückspunkten auf der Leiste. (*Das ist der Effekt des Summen-Wertungsplättchens, siehe S. 11.*)

Wer schließlich die **meisten Glückspunkte** hat, gewinnt. Was jedoch noch wichtiger ist: Diese Person hat ihre Katze zur glücklichsten Katze der Welt gemacht! Bei **Gleichstand** teilt ihr euch den Sieg.

Hinweis: Wer mehr als 60 Punkte erreicht, dreht den eigenen Glücksmarker auf die Seite mit der „60“ und zählt am Anfang der Glücksleiste weiter.

Wertungs- plättchen

Alle Einrichtungsplättchen, auch die eurer Startplättchen-Sets, haben 1 oder 2 dieser Symbole: **Napf**, **Regal**, **Schlafplatz**, **Maus**. Die Wertungsplättchen auf der Spielmatte legen fest, wie jedes dieser Symbole gewertet wird, wenn ihr ein solches Plättchen in eure Wohnung legt.

Jedes Symbol, außer dem Napf, kann auf 2 verschiedene Weisen gewertet werden, je nachdem, welche Seite des entsprechenden Wertungsplättchens sichtbar ist. Dies wird bei der Spielvorbereitung festgelegt und ändert sich während des Spiels nicht. Auf den folgenden Seiten wird erklärt, wie jedes Symbol gewertet wird.



Napf



Regal



Schlafplatz



Maus

Hinweis: Es gibt einen fünften Plättchentyp auf euren Wohnungs-Startteilen, den Kratzbaum. Er gibt keine Punkte, und keines der Wertungsplättchen bezieht sich darauf. Seine Farbe kann jedoch für Katzen-Kombos wichtig sein.



Näpfe (A und B)



Näpfe unterscheiden sich von den anderen Plättchen: Für sie gelten eigene Legeregeln (siehe S. 7) und sie werden immer auf die gleiche Weise gewertet. Daher ist ihr Wertungsplättchen auf beiden Seiten gleich.

Wenn du ein Napf-Plättchen legst und jedes Mal, wenn deine Katze ein Napf-Plättchen betritt, erhältst du die darauf aufgedruckten Glückspunkte (unten rechts). Wenn deine Katze bereits auf einem Napf steht und sich in deinem Zug nicht bewegt, erhältst du keine Punkte.

Hinweis: Dies gilt auch für den Start-Napf auf deinem Wohnungs-Startteil. Es gibt zwar keine Punkte für das Legen; aber jedes Mal, wenn deine Katze das Feld mit dem Start-Napf betritt.



Beispiel: Maria legt ein Napf-Plättchen auf ein vorhandenes Plättchen und erhält sofort 3 Glückspunkte, wie auf dem Plättchen aufgedruckt. Von nun an erhält sie jedes Mal 3 weitere Glückspunkte, wenn ihre Katze dieses Napf-Plättchen betritt.

Plättchen (A und B)



Dieses Wertungsplättchen ist auf beiden Seiten gleich.

Nach der letzten Runde zählt ihr alle aufgedruckten Glückspunkte auf den Plättchen in eurer Hand, eurem Nachziehstapel und eurem Ablagestapel zusammen.



Beispiel: Dies sind alle Plättchen, die Maria am Spielende übrig hat. Sie bringen ihr 6 Glückspunkte ein.

Unhöfliche Leute behaupten, wir Katzen würden kein Maß kennen und immer fressen, sobald wir etwas im Napf finden. Eine Lüge! Wir wählen sorgfältig, was wir fressen und wann. Wir würden nicht einfach irgendetwas fressen.



Regale – A



Wenn du ein Regal-Plättchen legst, erhältst du 1 Glückspunkt für jedes Regal-Symbol in dieser Gruppe von waagrecht und/oder senkrecht benachbarten Regal-Plättchen *(einschließlich des neuen Plättchens)*.

Hinweis: Falls das neu gelegte Plättchen 2 Regal-Symbole zeigt, erhöht es die Wertung um 2 Glückspunkte. Es löst die Regal-Wertung jedoch nicht zweimal aus.



Beispiel: Maria fügt einer bestehenden Gruppe von Regal-Plättchen ein Plättchen mit 2 Regal-Symbolen hinzu. In dieser Gruppe gibt es nun 5 Regal-Symbole. Daher erhält sie sofort 5 Glückspunkte. *(Für das Plättchen selbst erhält Maria keine Glückspunkte, da in der unteren rechten Ecke keine Punkte aufgedruckt sind.)*

Regale – B



Wenn du ein Regal-Plättchen legst, erhältst du 1 Glückspunkt für jedes Regal-Symbol in dieser Gruppe von diagonal verbundenen Regal-Plättchen *(einschließlich des neuen Plättchens)*.

Hinweis: Falls das neu gelegte Plättchen 2 Regal-Symbole zeigt, erhöht es die Wertung um 2 Glückspunkte. Es löst die Regal-Wertung jedoch nicht zweimal aus.



Beispiel: Maria legt ein Plättchen mit 1 Regal-Symbol wie abgebildet und erhöht damit die Regal-Symbole in dieser diagonalen Gruppe auf 5. Sie erhält 1 Glückspunkt, der auf dem neuen Plättchen aufgedruckt ist, und 5 Glückspunkte für die diagonale Regal-Gruppe.

Schlafplätze – A



Wenn du ein Schlafplatz-Plättchen legst, erhältst du 2 Glückspunkte für jedes Schlafplatz-Symbol in deiner Wohnung, welches das einzige Schlafplatz-Symbol in seiner Zeile und Spalte ist.



Beispiel: 1. Würde Maria das Schlafplatz-Plättchen wie im oberen Beispiel legen, wären das 6 Glückspunkte, weil jedes ihrer 3 Schlafplatz-Symbole allein in seiner Zeile und Spalte liegt. 2. Würde sie das Schlafplatz-Plättchen jedoch wie im unteren Beispiel legen, würden sich die beiden unteren Schlafplätze gegenseitig aufheben, und sie würde nur 2 Glückspunkte erhalten (für den Schlafplatz oben links).

Schlafplätze – B



Wenn du ein Schlafplatz-Plättchen legst, erhältst du 2 Glückspunkte für jedes Schlafplatz-Symbol in der Zeile und Spalte des neu gelegten Plättchens (einschließlich des Plättchens selbst).



Beispiel: Maria legt ein Schlafplatz-Plättchen wie abgebildet. Es „sieht“ in seiner Zeile und Spalte insgesamt 2 weitere Schlafplatz-Symbole. Zusammen mit sich selbst sind das 3 Symbole, wofür Maria 6 Glückspunkte erhält.

Mäuse – A



Wenn du dein erstes Maus-Plättchen im Spiel legst, lege deinen Mausmarker auf dieses Plättchen. Drehe den Mausmarker dabei nicht um!

Jedes Mal, wenn du ein neues Maus-Plättchen legst, bewege deinen Mausmarker dorthin. Nutze den kürzesten Weg über waagrecht und senkrecht benachbarte Plättchen. *(Gibt es mehrere gleich kurze Wege, wähle einen davon aus.)* Zähle dann, wie viele Plättchen deine Maus betreten hat *(einschließlich des neuen Plättchens)*. Du erhältst 1 Glückspunkt pro betretenem Plättchen.



Beispiel: 1. Maria legt ihr zweites Maus-Plättchen und erhält sofort die 2 aufgedruckten Glückspunkte. 2. Dann bewegt sie ihre Maus auf das neu gelegte Plättchen. Das sind 5 Schritte und daher 5 Glückspunkte.

Hinweis: Du erhältst keine Glückspunkte, wenn deine Maus ein Napf-Plättchen betritt. Nur deine Katze erhält Punkte für betretene Näpfe.

Mäuse – B



Dieses Wertungsplättchen funktioniert ähnlich wie das Wertungsplättchen „Mäuse – A“. Statt jedoch 1 Glückspunkt pro betretenem Plättchen zu erhalten, erhältst du die beiden höchsten Glückspunkt-Werte aller Plättchen auf dem Weg deiner Maus.



Beispiel: 1. Maria legt ihr zweites Maus-Plättchen und erhält sofort die 2 aufgedruckten Glückspunkte *(wie im vorherigen Beispiel)*. 2. Dann bewegt sie ihre Maus auf das neu gelegte Plättchen. Von den fünf betretenen Plättchen *(davon zwei mit 2 Punkten, eines mit 5 Punkten, eines mit 1 Punkt und eines ohne Punkte)* wertet Maria die zwei höchsten Plättchen. Somit erhält sie $2 + 5 = 7$ Glückspunkte.

Variante: Spielende-Bonusplättchen

Wir empfehlen, dass ihr zunächst einige normale Partien spielt, bevor ihr diese Variante ausprobiert.

Vorbereitung

Zieht in Schritt 5 der „Vorbereitung der Spielmatte“ 2 zufällige Spielende-Bonusplättchen und legt sie offen auf die vorgesehenen Felder unten auf der Spielmatte.

Spielablauf

Der Spielablauf ist unverändert. Die Bonusplättchen werden erst am Ende des Spiels gewertet. Sie gelten für euch alle gleichermaßen.

Ende des Spiels

Am Ende des Spiels – nach dem allerletzten Zug, aber bevor ihr eure Glückspunkte vergleicht – erhaltet ihr zusätzliche Glückspunkte gemäß den beiden Bonusplättchen auf der Spielmatte.

Alle 5 Bonusplättchen sind auf dieser Seite erläutert.

Hinweis: Es sind immer nur 2 dieser Plättchen im Spiel.

Übersicht aller Bonusplättchen



Quickende Nachbarn:

Ihr erhaltet 3 Glückspunkte für jedes Paar aus waagrecht oder senkrecht benachbarten Maus-Symbolen.

Hinweis: Jedes Maus-Symbol kann nur zu 1 Paar gehören (3 benachbarte Mäuse sind nur 3 Glückspunkte wert; 4 benachbarte Mäuse ergeben 2 eigene Paare für 6 Glückspunkte).



Zugängliche Näpfe:

Ihr erhaltet 2 Glückspunkte für jedes leere Feld, das zu mindestens 1 Napf-Symbol waagrecht oder senkrecht benachbart ist.



Umgebene Schlafplätze:

Ihr erhaltet 4 Glückspunkte für jedes Schlafplatz-Symbol in eurer Wohnung, das zu 4 Plättchen benachbart ist (je 1 Plättchen oben, unten, links und rechts).



Ziemlich bunte Zeilen:

Ihr erhaltet 6 Glückspunkte für jede Zeile in eurer Wohnung, in der Plättchen aller 4 Farben vorhanden sind (Rot, Gelb, Grün, Blau; in beliebiger Reihenfolge).

Hinweis: Grau gilt hierbei nicht als Farbe.



Regale am Rand:

Ihr erhaltet 3 Glückspunkte für jedes Regal-Plättchen in der ganz linken und ganz rechten Spalte eurer Wohnung (also links und rechts am Rand).

Hinweis: Es zählen die Plättchen, nicht die Symbole. Ein Plättchen mit 2 Regal-Symbolen ist daher 3 Glückspunkte wert, nicht etwa 6.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Danzig, Polen
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

CREDITS

Ein Spiel von: Olivier Cipiere, Oussama Khelifati

Illustration: Bartłomiej Kordowski

Grafikdesign: Adam Strzelecki

Entwicklung: Przemek Wojtkowiak, Michał Szewczyk,
Grzegorz Kobiela, Mariusz Majchrowski

Anleitung: Mariusz Majchrowski, Przemek Wojtkowiak,
Grzegorz Kobiela

Projektmanagement: Przemek Wojtkowiak

Lektorat: Rick Howard und das Rebel-Team

DTP (Satz & Layout): Bartłomiej Kordowski, Adam Strzelecki

Tests: Brettspiel-Club „Roboty Planszowe“ mit Arkadiusz Dymalski,
Jarosław Piersiala, Jakub Prażmowski, Bartosz Wyrwał,
Marcin Kowalski, Jędrzej Modrzyński

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: Sebastian Wenzlaff
<spielboost.de>

Spielagentur:



Danksagungen:

Von Olivier: Ich möchte den Teams von Rebel und Forgenext für ihre großartige Arbeit danken. Ein riesiges Dankeschön an Oussama, der mit mir auf diese steinige, aber wundervolle Reise gekommen ist. Besonderer Dank gilt meiner Frau, die mich immer unterstützt, sowie meiner Katze, deren Niedlichkeit mich einfach dahinschmelzen lässt.

Von Oussama: Vielen Dank an die vielen Menschen, die von Anfang an an dieses Spiel geglaubt und hunderte Partien in dutzenden Versionen mitgespielt haben. Mein besonderer Dank gilt Flavien, Steven und Wissal für all die Testrunden und Olivier, der verrückt genug war, sich mit mir auf dieses Abenteuer einzulassen.

Rebel Studio samt Katzen danken Paweł Kochański für die Inspiration zum Thema dieses Spiels.