

HAPPY CATS



piatnik.com



HAPPY CATS

(D)



Ein spannendes Sammelspiel

von Wolfgang Dirscherl • für 2 bis 4 Spieler • ab 7 Jahren

Die bunten Fusselbällchen haben es den Katzen besonders angetan, noch dazu, wo es so viele davon gibt. Da ist ganz klar: Geteilt wird nicht gerne. So versucht jede Katze, sich möglichst viele der runden flauschigen Dinger zu schnappen. Nur wer seine Karten besonders geschickt ausspielt, wird am Ende die meisten flauschigen Bällchen sein Eigen nennen.

SPIELINHALT



48 Fusselbällchen, jeweils 12 in den Farben gelb, rot, grün und blau



5 Fragezeichen-Plättchen



1 Plättchen mit einer Spielmaus



52 Karten:
4 Katzen-, 40 Zahlen-
(Werte 1 - 40) und
8 Farbkarten



1 Würfel



1 Stoffbeutel

SPIELZIEL

Das Ziel ist, durch geschicktes Ausspielen der Karten möglichst viele Fusselbällchen zu sammeln und so am Ende die meisten Punkte zu haben.

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel bitte vorsichtig die Plättchen aus dem Stanztableau herausdrücken.
- Jeder Spieler wählt eine Katzenkarte. Bei weniger als vier Spielern kommen die überzähligen Katzenkarten zurück in die Schachtel.
- Die 40 Zahlenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten und nimmt diese zusammen mit seiner Katzenkarte auf die Hand. Die restlichen Zahlenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.
- Die Farbkarten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte, die er sich ansehen darf, sie aber während des gesamten Spieles vor den Mitspielern geheim hält, und legt sie verdeckt vor sich ab. Bei der Wertung am Ende des Spiels bekommen

die Spieler für jedes gesammelte Fusselbällchen in dieser Farbe die doppelten Punkte! Die übrig gebliebenen Farbkarten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

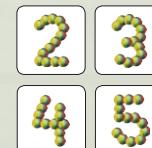
- Die fünf Fragezeichen-Plättchen werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.
- Alle Fusselbällchen kommen in den Stoffbeutel und werden dort gut gemischt. Dieser wird in der Tischmitte bereitgelegt, ebenso das Plättchen mit der Spielmaus und der Würfel.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend des Wurfergebnisses werden folgende Aktionen ausgeführt:

2, 3, 4 ODER 5



Der Spieler zieht die gewürfelte Anzahl Fusselbällchen aus dem Stoffbeutel und legt sie in die Tischmitte. Um diese

Bällchen wird in dieser Runde gespielt.

Jeder Spieler wählt dazu eine Handkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat jeder eine Karte vor sich liegen, werden die Karten gleichzeitig umgedreht und miteinander verglichen:

Die Katzenkarte



Wer seine Katzenkarte gespielt hat, gewinnt in dieser Runde keine Fusselbällchen. Stattdessen darf der Spieler sofort zwei Zahlenkarten vom Nachziehstapel ziehen, eine davon auswählen und diese zusammen mit seiner ausgespielten Katzenkarte auf die Hand nehmen. Die nicht gewählte Karte kommt auf den Ablagestapel.

Eine Zahlenkarte



Jetzt werden die Fusselbällchen verteilt: Wer die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, darf sich als erster Fusselbällchen aus der Tischmitte nehmen. Er darf sich dabei genauso viele Bällchen aussuchen und vor sich able-

gen, wie Fusselbällchen auf seiner Karte abgebildet sind. Danach darf sich der Spieler, der die Karte mit dem zweithöchsten Wert ausgespielt hat, die entsprechende Anzahl Fusselbällchen nehmen, usw.

Wichtig! Sind nicht mehr genügend Fusselbällchen in der Tischmitte vorhanden oder bereits alle Bällchen vergeben, gehen Spieler, die niedrigere Zahlenkarten ausgespielt haben, auf denen ebenfalls Fusselbällchen abgebildet sind, leider leer aus bzw. erhalten nur noch einen Teil davon.

Wurden in einer Runde nicht alle Fusselbällchen vergeben, kommen die übrig gebliebenen zurück in den Stoffbeutel.

DER GEHEIMNISVOLLE KORB



Um den Korb findet immer ein großes Gerangel statt, denn nur ein Spieler kann in dieser Runde Fusselbällchen ergattern.

Ohne vorher Fusselbällchen aus dem Stoffbeutel zu ziehen, wählt jeder Spieler eine seiner Handkarten aus. Der Spieler, der in dieser Runde die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt, darf so viele Bällchen aus dem Beutel ziehen, wie auf seiner Karte abgebildet sind. Alle anderen Spieler, die ebenfalls eine Zah-

lenkarte gespielt haben, gehen dieses Mal leider leer aus.

Hinweis: Natürlich darf ein Spieler auch seine Katzenkarte spielen, zwei Zahlenkarten vom Nachziehstapel ziehen, eine davon auswählen und diese zusammen mit seiner Katzenkarte wieder auf die Hand nehmen.



Schlüssel:

Der Spieler erhält das Plättchen mit der Spielmaus und legt es vor sich ab.

Aber Achtung: Die Spielmaus kann einem Spieler wieder weggeschnappt werden! Das passiert dann, wenn in einer späteren Runde wieder das Fragezeichen-Plättchen mit dem Schlüssel aufgedeckt wird und sich ein anderer Spieler dieses Plättchen nimmt. Die Spielmaus wechselt dann sofort den Besitzer.

Hat jeder Spieler ein Plättchen genommen und die Aktion ausgeführt, werden alle fünf Fragezeichen-Plättchen neu gemischt und wieder als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Nach jeder Runde werden alle ausgespielten Zahlenkarten auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels wieder neu gemischt und in der Tischmitte bereitgelegt.

Anschließend beginnt eine neue Runde und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist mit dem Würfeln an der Reihe. Sind nach einem Würfelwurf nicht mehr genügend Fussel-

DAS FRAGEZEICHEN



Vom Stapel der Fragezeichen-Plättchen werden so viele Plättchen aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Reihum, beginnend mit dem Spieler, der gewürfelt hat, darf nun jeder Spieler ein Plättchen davon aussuchen.

Folgende Symbole sind auf den Plättchen zu finden:



Fusselbällchen:

Der Spieler darf ein Fusselbällchen aus dem Stoffbeutel ziehen und vor sich ablegen.



Karte:

Der Spieler darf EINE Zahlenkarte vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.

bällchen im Stoffbeutel, werden nur mehr die restlichen Bällchen aus dem Beutel in die Tischmitte gelegt und anschließend entsprechend der Kartenwerte verteilt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn das letzte Fusselbällchen vergeben wurde. Jetzt ermittelt jeder Spieler den Wert seiner gesammelten Bällchen.

• Die zu Spielbeginn geheim gezogenen Farbkarten werden aufgedeckt. Für jedes gesammelte Fusselbällchen dieser Farbe erhalten die Spieler zwei Punkte.

- Alle anderen Fusselbällchen bringen jeweils einen Punkt.
- Wer die Spielmaus bei Spielende vor sich liegen hat, erhält dafür drei Punkte.

Der Spieler mit der in Summe höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf
facebook.com/PiatnikSpiele
piatnik.com



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „Happy Cats“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hüttendorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria
oder an info@piatnik.com

HAPPY CATS



Izgalmas gyűjtőgetőjáték
Szerző: Wolfgang Dirscherl, 2-4 játékos részére, 7 éves kortól

A színes gombolyagokért teljesen odavannak a cicák, és szeretnék minél többet megszerezni belőlük. Mivel nem szívesen osztoznak a gombolyagokon, így csak maguknak gyűjtögetnek. A gombolyagok megszerzéséhez azonban nagyon ügyesen kell kijátszani a lapokat. A játéknak az lesz a győztese, aki a legtöbb gombolyagot gyűjti össze a játék végéig.

TARTALOM



48 gombolyag, sárga, piros, zöld és kék színben, színenként 12



5 kérdőjellapka



1 egérlapka



1 dobókocka



1 játékszabály

52 kártya: 4 cicakártya, 40 számkártya (1-40 értékkal), 8 színkártya

A JÁTÉK CÉLJA

A célotok a játékban az, hogy a kártyák ügyes kijátszával minél több gombolyagot gyűjtsenek.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan nyomkodjátko ki a korongokat a kartonokból.
- Mindenki válasszon magának egy cicakártyát. Amikor kevesebben játszotok, mint négy játékos, a maradék cicakártyákat megnézés nélkül tegyétek vissza a játék dobozába.
- Keverjétek meg alaposan a 40 számkártyát. Az összekevert számkártyákból mindenki vegyen el 5 lapot, és a cicakártyával együtt vegye a kezébe. A megmaradt számkártyákból csináljatok egy lefordított lapokból álló húzópakklist az asztalon
- Keverjétek meg a színkártyákat, majd mindenki vegyen el belőlük 1 lapot. A színkártyáitokat egymás elől titokban kell tartanotok. Tehát, miután megnéztétek, tegyétek le lefordítva magatok elé az asztalra. A maradék színkártyákat

magnézés nélkül tegyétek vissza a játék dobozába

- Lefordítva keverjétek meg a kérdőjellapkákat, majd alakítsatok ki belőlük egy tornyot az asztalon.
- Szórjátok az összes gombolyagot a vászonzsákba, majd alaposan rázzájtok össze, hogy jól elkeveredjenek. Tegyétek a vászonzsákat, az egérlapkát és a dobókockát az asztal közepére.

KEZDŐHET A JÁTÉK!

Az kezd, aki a legfiatalabb. Utána az óramutató járása szerint következtek majd.

Amikor rát kerül a sor, dobj a kockával, majd a dobásod eredményétől függően tudd a következőket:

2, 3, 4 VAGY 5



Húzz ki a vászonzsákból annyi gombolyagot, ahányast dobtál. Tedd ezeket az asztal közepére. Ebben a körben ezekért megy majd a játék.

Ezután mindenki tegyen a kezéből egy lefordított lapot maga elé az asztalra. Amikor mindenki előtt fekszik egy lap, akkor egyszerre fordítások fel a lapjaitokat. Hasonlítsátok össze a lapjaitokat:

A cicakártya



Aki cicakártyát rakott le, az ebben a körben nem szerezhet gombolyagot, viszont húzhat két számkártyát a húzópakkliből. A két számkártyából az egyiket megtartja, és a kijátszott cicakártyával együtt a kezébe veszi. A másik kártyát, pedig a lerakópakkira teszi.

Egy számkártya



A gombolyagokat azok között a játékosok között osztjátok el, akik számkártyát tettek ki. Az választ elsőként gombolyagot, akié a legnagyobb értékű számkártyát tette le, az annyi gombolyagot húz a zsákból, amennyi a kártyáján van. Az összes többi játékos, aki számkártyát tett le, üres kézzel távozik.

Fontos! Amikor nincsen elég gombolyag az asztal közepén, vagy már teljesen elfogyott, akkor az alacsonyabb lapot kijátszó játékosok sajnos nem kapnak semmit, illetve csak egy részét kapják meg annak, ami járna nekik.

Ha egy körben nem vettétek el az összes gombolyagot, akkor dobjátok be a zsákba azokat, amik megmaradtak.

A TITOKZATOS KOSÁR



A kosár körül minden nagy a felhajtás, mert ilyenkor csak 1 játékos szerezhet gombolyagokat.

Ha kosarat dobtatok, akkor először még nem húztok a zsákból gombolyagokat, hanem mindenki kiválaszt egyet a kezeiben tartott lapokból, amit az eddig megismerték szerint lefordítva lerak. Aki a legnagyobb értékű számkártyát tette le, az annyi gombolyagot húz a zsákból, amennyi a kártyáján van. Az összes többi játékos, aki számkártyát tett le, üres kézzel távozik.

Megjegyzés:
Természetesen ilyenkor is játszhattok ki cicakártyát. Aki cicakártyát rakott le, az húzhat két számkártyát a húzópakkliből. A két számkártyából az egyiket megtartja, és a

kijátszott cicakártyával együtt a kezébe veszi. A másik kártyát, pedig a lerakópakiira teszi.

A KÉRDŐJEL



Ebben az esetben felfordítva tegyek középre annyi kérdőjellapkát, ahányan játszotok.

A kérdőjelet dobó játékossal kezdve sorban egymás után mindenki válasszon magának egy kérdőjellapkát.

A kérdőjellapkákon a következő dolgokat látjátok:



Gombolyag:

A lapka tulajdonosa húzhat egy gombolyagot a zsákból.



Kártya:

A lapka tulajdonosa elveheti a legfelső számkártyát a pakliról.



Kulcs:

A lapka tulajdonosa elveszi, és maga elé teszi az egérlapkát.

Figyelem! Az egérlapkát el lehet lopni egymástól. Akkor, amikor ismét felfordítjátok a kulcsos kérdőjellapkát, és egy másik játékos szerzi meg azt, az a játékos ellenőrja a játékostársától az egérlapkát.

Miután mindenki elvett egy kérdőjellapkát, fordítások le, és lefordítva keverjétek meg újra mind az 5 kérdőjellapkát.

A kijátszott számkártyákat tegyétek felfordítva a lerakópakiira. Amikor elfogynak a húzópakli lapjai, keverjétek újra a lerakópaki lapjait, és alakítsatok ki egy új húzópaklit.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valaki elveszi az utolsó gombolyagot, a játéknak vége. Számoljátok össze, hogy ki mennyi gombolyagot gyűjtött. Fordítások fel a színkártyáitokat.

- minden gombolyag a saját színkártyáját színében 2 pontot ér.
- A többi gombolyag, gombolyagonként 1 pontot ér.
- Akinél az egérlapka van, az 3 pontot kap.

A játéknak az a játékos lett a győztese, akinek a legtöbb pontja lett. Gratulálunk neki!



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermekek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Örizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a
facebook.com/PiatnikBudapest

