

# DIE INSEL DER KATZEN - FAMILIENREGELN

Legenden zufolge gibt es eine fantastische Insel, auf welcher eine Rasse von uralten, weisen, wilden und verspielten Katzen leben soll. Die neuesten Entdeckungen von Squall's End haben gezeigt, dass diese Geschichten wahr sind! Die Insel ist allerdings in Gefahr durch die herannahenden Armeen von Vesh D sterhand, der sich auf seinem Weg, die Insel und den Rest der Welt zu zerst ren, von nichts aufhalten lassen will. Bume werden brennen, die uralten Felsen werden brechen – aber es gibt Hoffnung, dass die edlen Kreaturen gerettet werden k nnen!

## VOR DER ERSTEN PARTIE:

Wenn ihr das erste Mal spielt, m sst ihr zunchst die folgenden Plttchen in den Entdeckungsbeutel legen:

- Alle blauen, grünen, orangen, roten und lila Katzenplttchen.
- Alle seltenen Schtze.

*Legt nicht die Oshaxplttchen oder die gewöhnlichen Schtze in den Entdeckungsbeutel.*

**AUFBAU** (eine Hilfe, um das Spielmaterial zu identifizieren, findet ihr auf Seite 3 der normalen Spielregel)

## AUFBAU DER SPIELWELT

- Platziert die **Insel** mittig auf dem Tisch (nach oben).
- Platziert **Veshs Boot** auf Feld 5 der Tagesleiste.
- Platziert die **gewöhnlichen Schtze** unterhalb der Insel. Die Schtze sind limitiert. Wenn alle weg sind, k nnt ihr euch keine gewöhnlichen Schtze mehr nehmen.  
*Nutzt 5 von jedem Plttchen bei 2 Spielern, 8 bei 3 Spielern und 11 bei 4 Spielern*
- Legt den **Entdeckungsbeutel** in die Nhe der Insel.

## SPIELERAUFBAU

- Legt 1 **Boot** vor jeden Spieler (nach oben).
- Bestimmt zufllig den Startspieler. Dann, beginnend mit diesem, muss jeder Spieler:
  - Eine Farbe durch das Nehmen einer Katzenfigur whlen.
  - Seine Katzenfigur der Reihe nach auf der Insel platzieren.
- Gebt jedem Spieler zufllig 3 **Familienkarten**. Jeder Spieler sieht sich diese an, whlt 2 davon und legt sie verdeckt neben sein Boot. Die nicht gewhlte Karte kommt zurck in die Schachtel.  
*Zeigt diese Karten nicht den anderen Spielern!*



## SPIELABLAUF

Das Spiel wird ber 5 Tage (Runden) gespielt. An jedem Tag m sst ihr folgendes tun:

- Der Startspieler zieht zufllig 4 Katzenplttchen pro Spieler aus dem Entdeckungsbeutel und legt sie um die Insel herum. Falls ein seltener Schatz gefunden wird, wird er zu den gewöhnlichen Schtzen gelegt. Das Ziehen von Plttchen aus dem Beutel wird fortgesetzt. Seltene Schtze tragen nicht zu der Anzahl gezogener Plttchen bei.
- In Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler 1 der Katzenplttchen und platziert es sofort gem den Legeregeln auf seinem Boot. Dies wird so lange fortgesetzt, bis es keine Katzenplttchen mehr zum Nehmen gibt. Ein Spieler kann sich auch dazu entschlieen zu passen und kein Katzenplttchen zu nehmen, wenn er das mchte.
- Sobald keine Katzenplttchen mehr brig sind oder alle Spieler gepasst haben, kommen alle verbliebenen Katzenplttchen zurck in die Schachtel.

Dann wird Veshs Boot auf der Tagesleiste ein Feld vorgerckt. Die Figur des Startspielers wandert auf der Insel nach unten: Er ist in der nchsten Runde der letzte Spieler!

Falls Veshs Boot das Handsymbol erreicht und auf der Insel angekommen, m sst ihr aufbrechen. Fahrt mit der Wertung fort. Andernfalls beginnt ein neuer Tag! Fahrt mit Schritt 1 fort.

## WERTUNG

Am Ende des Spiels zhlt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Der Spieler mit der hchsten Punktezahl gewinnt.

## RATTEN

Erhalte -1 Punkt fr jede sichtbare Ratte auf deinem Boot.

## RUME

Erhalte -5 Punkte fr jeden nicht gefllten Raum.

*Ein gefllter Raum hat keine sichtbaren Felder (Quadrate) brig.*

## KATZENFAMILIEN

Erhalte Punkte fr jede Katzenfamilie im deinem Besitz

*jede Familie aus 3 Katzen ist 8 Punkte wert*

*jede Familie aus 4 Katzen ist 11 Punkte wert*

*jede Familie aus 5 Katzen ist 15 Punkte wert*

*jede Familie aus 6 Katzen ist 20 Punkte wert*

*Falls 6 oder mehr Katzen einer Familie vorhanden sind, erhltst du weitere 5 Punkte pro zustzlicher Katze*

## LEKTIONEN

Decke die 2 Familienkarten auf, die du zu Spielbeginn gewhlt hast. Fr jede bestandene Lektion erhltst du die angegebenen Punkte.

## GLEICHSTAND AUFLSEN

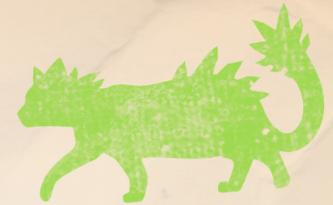
Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Rume gefllt hat. Falls zwei Spieler auch hier einen Gleichstand haben, gewinnen beide Spieler.

## RÄUME

Jedes Feld auf eurem Boot ist Teil eines Raums. Die Räume könnt ihr an den Wänden, die sie umgeben, erkennen.

Wenn ihr beginnt, Plättchen auf euer Boot zu legen, kann es passieren, dass ihr nicht mehr wisst, wo sich jeder Raum befindet. Dafür könnt ihr die verschiedenen Symbole nutzen, die sich in den Ecken der Räume befinden.

Die Symbole müsst ihr euch nicht merken. Sie sind unten als Hinweis aufgelistet.



- 1 🐦 - Papagei.
- 2 🌙 - Mond.
- 3 🍏 - Apfel.
- 4 🌙 - Mond.
- 5 Dieser Raum hat kein Symbol.
- 6 🌾 - Getreide.
- 7 🐦 - Papagei.

## PLÄTTCHEN LEGEN

Immer wenn ihr eine Katze rettet oder Schätze bergt, platziert ihr das Plättchen sofort auf eurem Boot. Wenn das Boot voll ist oder das Plättchen nirgendwo passt, könnt ihr es nicht nehmen.

- 🌀 Plättchen dürfen in jede Richtung gedreht und gewendet werden.
- 🌀 Plättchen dürfen sich nicht überschneiden.
- 🌀 Plättchen müssen komplett innerhalb des Randes eures Boots liegen.
- 🌀 Plättchen müssen die Felder auf eurem Boot immer komplett abdecken: Kein Teil eines Felds darf sichtbar sein.

### DAS ERSTE PLÄTTCHEN

Das erste Plättchen darf irgendwo auf dem Boot platziert werden.

### ALLE WEITEREN PLÄTTCHEN

Nach dem ersten Plättchen, muss jedes weitere Plättchen unmittelbar an ein bereits auf dem Boot liegendes Plättchen anschließen, sodass sie sich berühren.

*Plättchen, die diagonal zueinander liegen, berühren sich nicht.*

## SCHATZKARTEN

Auf eurem Boot befinden sich fünf farbige Schatzkarten, die genutzt werden können, um Schätze zu öffnen.



Wenn ihr ein Katzenplättchen auf einer Schatzkarte platziert und die Farben zueinander passen (z.B. eine grüne Katze auf einer grünen Schatzkarte), dann dürft ihr sofort einen ausliegenden gewöhnlichen oder seltenen Schatz nehmen und auf eurem Boot platzieren.

*Ihr könnt auch andere Plättchen auf eine Schatzkarte legen, aber dann erhaltet ihr nicht den Bonusschatz.*

## KATZENFAMILIEN

Eine Katzenfamilie besteht aus 3 oder mehr Katzenplättchen der gleichen Farbe, die sich berühren.

- 1 Hier liegen 3 orange Katzen, also eine Familie aus 3 Katzen.
- 2 Hier liegen 4 blaue Katzen, also eine Familie aus 4 Katzen.
- 3 Hier liegen nur 2 rote Katzen, diese sind also keine Familie.
- 4 Diagonal benachbarte Plättchen gelten nicht als berührend, sodass diese hier auch nur 2 Katzen und somit keine Familie darstellen.
- 5 Hier liegen 3 orange Katzen, also eine Familie aus 3 Katzen.

