

Cat Lady

Spielanleitung



Ein Spiel von Josh Wood
für 2-4 Katzenfreunde ab 8 Jahren

Einleitung

In **Cat Lady** gehört ihr zu einer elitären Gruppe von Katzenfreunden. Jeder versucht, den geliebten Vierbeinern die größten Annehmlichkeiten zukommen zu lassen. Reihum wählt ihr dafür verschiedene Gegenstände und natürlich auch Katzen. Am Ende des Spiels bringen gefütterte Katzen, gefundene Streuner, Mehrheiten von Kostümen, Sets von Spielzeugen und ein großer Vorrat Katzenminze ordentlich Pluspunkte. Der Katzenfreund mit den zufriedensten Katzen wird **Cat Lady** gewinnen.

Spielmaterial

Cat Lady beinhaltet:

102 Spielkarten bestehend aus:

- 34x „Futter“
- 22x „Katze“
- 10x „Katze gesucht“
- 7x „Katzenminze“
- 9x „Kostüm“
- 15x „Spielzeug“
- 5x „Sprühflasche“

13 Karten „Streuner“

5 Karten „2 Punkte“

1 Holzkatze



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung

- 1 Nehmt den Stapel mit allen Spielkarten. Abhängig von der Spielerzahl benötigt ihr unterschiedlich viele Karten für das Spiel.

2 Spieler: Ihr spielt ohne die 28 Spielkarten, die rechts oben eine „3+“ oder „4“ zeigen. Legt diese Karten in die Schachtel zurück, bevor ihr die übrigen Karten mischt. Legt anschließend davon 2 weitere Spielkarten in die Schachtel zurück, ohne diese anzusehen, bevor ihr den gemischten Stapel mit 72 Karten verdeckt bereit legt.



3 Spieler: Ihr spielt ohne die 13 Spielkarten, die rechts oben eine „4“ zeigen. Legt diese Karten in die Schachtel zurück, bevor ihr die übrigen Karten mischt. Legt anschließend davon 2 weitere Spielkarten in die Schachtel zurück, ohne diese anzusehen, bevor ihr den gemischten Stapel mit 87 Karten verdeckt bereit legt.



4 Spieler: Mischt alle 102 Spielkarten, bevor ihr den gemischten Stapel verdeckt bereit legt.

- 2 Zieht die obersten 9 Spielkarten vom Stapel und legt sie offen in eine 3x3-Auslage, also in 3 Reihen mit je 3 Spielkarten.
- 3 Mischt alle 13 Streuner und legt die obersten 3 Streuner offen unterhalb der 3x3-Auslage aus. Die übrigen Streuner benötigt ihr nicht mehr und legt sie zurück in die Schachtel.
- 4 Legt die 5 Karten „2 Punkte“ als Stapel neben den Streunern bereit.
- 5 Der Spieler, der zu Hause die meisten Katzen besitzt, wird Startspieler. Natürlich dürft ihr den Startspieler auch auf andere Weise bestimmen. Der Spieler zur Rechten des Startspielers nimmt die Holzkatze und stellt diese links neben eine Reihe oder oberhalb einer Spalte mit 3 Spielkarten.
- 6 Nun beginnt der Startspieler das Spiel.



Spielaufbau



Stapel mit
Spielkarten



9 Spielkarten
als 3x3-Auslage



Holzkatze



3 „Streuer“



Stapel mit 5 Karten „2 Punkte“



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler seid ihr immer reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Das Spiel endet, sobald ihr die 3x3-Auslage nicht mehr mit Spielkarten auffüllen könnt. (Ihr seid dann alle gleich häufig an der Reihe gewesen, abhängig von der Spielerzahl 8-11 Mal.)

Dein Spielzug

In deinem Spielzug musst du immer **genau** 3 Karten nehmen, entweder eine vollständige Reihe oder eine vollständige Spalte der 3x3-Auslage (niemals eine der beiden Diagonalen). Du darfst jedoch **nie** die Reihe oder Spalte wählen, neben der die Holzkatze steht.

Abhängig von den genommenen Karten legst du diese offen vor dir aus oder nimmst sie auf die Hand. Du darfst jederzeit in deinem Spielzug die Karten „Katze gesucht“ und „Sprühflasche“ von deiner Hand ausspielen, um deren Aktionen zu nutzen. Wir beschreiben die verschiedenen Karten im Kapitel „Die einzelnen Karten“.

Am Ende deines Spielzugs stellst du die Holzkatze vor die leere Reihe oder Spalte, aus der du gerade 3 Karten genommen hast. Anschließend ziehst du 3 neue Karten vom Stapel und legst sie offen von **links nach rechts** in die Reihe oder **von oben nach unten** in die Spalte, um die 3x3-Auslage wieder aufzufüllen.

Nun kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an den Zug.

Die einzelnen Karten

KATZEN

Du legst alle genommenen Katzen offen vor dir aus.

Fellfarben

Die Katzen besitzen verschiedene Fellfarben, wie anhand der Katzen zu erkennen bzw. oben links auf den Karten auch zu lesen: O = orange, S = schwarz, W = weiß.

Einige Katzen besitzen 2 oder sogar alle 3 Farben.



***Beispiel:** Diese Katze besitzt alle 3 Farben.*

Futterwünsche

Am Spielende haben alle deine Katzen Hunger und fordern ganz bestimmtes Futter. Unten auf den Karten stehen die genaue Anzahl und Symbole an Futter, mit denen du die Katzen füttern musst.

Nur wenn du einer Katze am Spielende das gewünschte Futter vollständig gibst, wird sie satt. Du bekommst für alle satten Katzen jeweils die links auf den Karten angegebenen Punkte.

Außerdem darfst du die unten auf den Karten stehenden Fähigkeiten einiger Katzen nur dann nutzen, wenn diese satt sind. Auf Seite 14 und 15 der Anleitung findest du ergänzende Erklärungen zu allen besonderen Fähigkeiten.

Besitzt du nicht alles geforderte Futter, verweigert die Katze alles Futter und bleibt hungrig. Du bekommst für alle hungrigen Katzen jeweils -2 Punkte anstatt der links auf den Karten angegebenen Punkten.

Beispiel: Füttert Ronja am Spielende Dante mit 2 Thunfisch, bekommt sie 3 Punkte. Hat sie nicht genug Thunfisch, bleibt Dante hungrig und Ronja bekommt stattdessen -2 Punkte.



FUTTER

Es gibt Futter in 3 Sorten: Hühnchen, Milch und Thunfisch, sowie einige Joker-Futterkarten mit allen 3 Symbolen.

Zur besseren Übersicht fütterst du deine Katzen während des Spiels, indem du passende Futterkarten einfach von unten unter die Katzenkarten schiebst, so dass die Symbole auf den Futterkarten mit denen auf den Katzen übereinstimmen. Mit den „2x“-Futterkarten darfst du sowohl 1 Katze füttern als auch 2 Katzen je 1 Futter geben.

Du darfst die Futterkarten während des Spiels jederzeit zwischen deinen Katzen umsortieren. Erst am Spielende musst du dich festlegen, welche Katzen du fütterst und welche Sorte das Joker-Futter annimmt (siehe Punkt 1 und 2 im Abschnitt **Spielende** auf Seite 12).



KOSTÜME

Du nimmst die Kostüme bis zum Spielende auf die Hand.

Am Spielende erhältst du für deine gesammelten Kostüme Punkte.



KATZENMINZE

Du nimmst die Katzenminze bis zum Spielende auf die Hand.

Am Spielende erhältst du für deine gesammelte Katzenminze Punkte.



SPIELZEUG

Du nimmst das Spielzeug bis zum Spielende auf die Hand.

Am Spielende erhältst du für dein gesammeltes Spielzeug Punkte.



SPRÜHFLASCHEN

Du nimmst die Sprühflaschen auf die Hand, bis du sie nach Wunsch in einem deiner Spielzüge einsetzt und dann in die Schachtel zurücklegst.

Mit Hilfe einer Sprühflasche vertreibst du die Holzkatze und stellst sie neben eine andere Reihe oder Spalte. Du darfst das entweder zu Beginn deines Spielzugs machen, um die vom vorherigen Spieler blockierten 3 Karten zu nehmen, oder am Ende deines Spielzugs,



um eine andere als die gerade frisch aufgefüllte Reihe oder Spalte für den folgenden Spieler zu blockieren.

Hast du am Spielende noch Sprühflaschen auf der Hand, bekommst du dafür keine Punkte.

KATZE GESUCHT

Du nimmst die Karten „Katze gesucht“ auf die Hand. Sofort oder in einem späteren Zug darfst du 2 dieser Karten als Paar einsetzen und in die Schachtel zurücklegen. Du hast dann die Wahl zwischen folgenden 2 Optionen:



Streuner finden

Du nimmst 1 der drei offen ausliegenden Streuner und legst diesen offen zu deinen anderen Katzen. Während des Spiels könnt ihr nur insgesamt 3 Streuner finden, ihr füllt die Auslage mit Streunern **nicht** wieder auf.



Am Spielende musst du die Streuner genau wie alle anderen Katzen füttern, um deren Punkte zu erhalten. Bleibt ein Streuner hungrig, bekommst du auch für diesen -2 Punkte. Außerdem darfst du die unten auf den Karten stehenden Fähigkeiten der Streuner nur dann nutzen, wenn diese satt sind.

2 Punkte erhalten

Statt einen Streuner zu finden, darfst du auch eine Karte „2 Punkte“ nehmen und offen vor dir ablegen.

Hast du am Spielende noch Karten „Katze gesucht“ auf der Hand, bekommst du dafür keine Punkte.



Beispiel eines Spielzugs: In Ronjas Spielzug steht die Holzkatze vor der untersten Reihe, so dass sie die Karten dieser Reihe nicht nehmen darf (roter Pfeil).

Stattdessen entscheidet sie sich für die 3 Karten der ersten Spalte (blauer Pfeil). Sie nimmt 1 Spielzeugmaus auf die Hand und legt Sir Knuddel sowie den Thunfisch offen vor sich aus.

Anschließend stellt Ronja die Holzkatze oben vor die leere Spalte und zieht 3 neue Spielkarten vom Stapel, die sie offen in diese Spalte legt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr die leere Reihe oder Spalte nicht mehr auffüllen könnt.

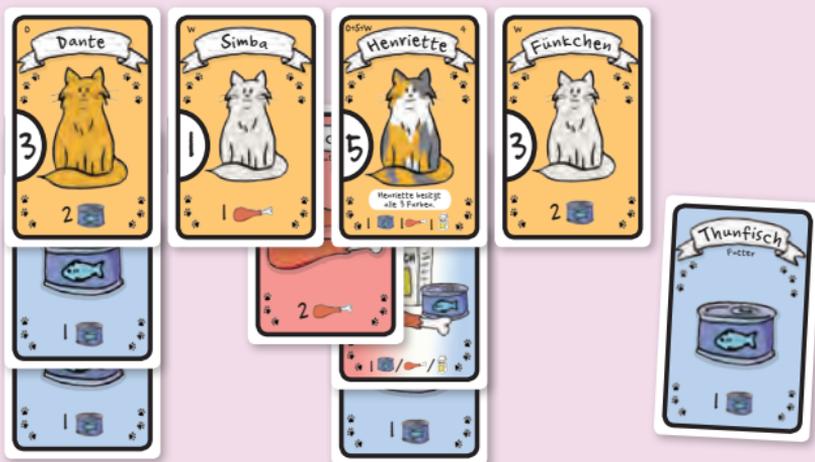
Wie im nächsten Kapitel „Die einzelnen Karten“ beschrieben, füttert ihr nun eure Katzen mit dem gesammelten Futter, bis diese satt sind. Überzähliges Futter lasst ihr vor euch liegen.

Wichtig: Ihr dürft die besonderen Fähigkeiten einiger Katzen nur dann nutzen, wenn diese satt sind!

Anschließend zählt ihr eure Punkte entsprechend der folgenden Liste:

- 1. Satte Katzen:** Jeder Spieler bekommt die links auf den eigenen satten Katzen ausgewiesenen Punkte. Ein Stern bedeutet, dass ihr Punkte entsprechend der besonderen Fähigkeit der Katze erhaltet.
- 2. Hungrige Katzen:** Jeder bekommt -2 Punkte für jede eigene hungrige Katze.

Beispiel: Angelika füttert Dante, Simba und Henriette mit dem passenden Futter. Sie nutzt das Joker-Futter als Milch und verteilt das „2x“-Hühnchen auf Simba und Henriette. Angelika bekommt dafür 9 Punkte. Leider hat sie nur noch 1 Dose Thunfisch, so dass Fünkchen hungrig bleibt und Angelika dafür -2 Punkte erhält.



3. **Übriges Futter:** Der Spieler mit dem meisten übrigen Futter erhält -2 Punkte. Haben mehrere Spieler am meisten übriges Futter, erhalten sie alle -2 Punkte. Übrige „2x“-Futterkarten zählen als 2 Futter.
4. **Gesammelte Kostüme:** Der Spieler mit den meisten Kostümen erhält 6 Punkte. Haben mehrere Spieler am meisten Kostüme, teilen sie die 6 Punkte gleichmäßig auf (ggf. abrunden). Jeder Spieler ohne Kostüm erhält -2 Punkte.
5. **Gesammelte Katzenminze:** Jeder Spieler mit nur 1 Katzenminze erhält -2 Punkte. (Spieler ohne Katzenminze kassieren keine Minuspunkte.) Jeder Spieler mit 2-3 Katzenminze erhält 1 Punkt für jede seiner satten Katzen, mit 4 oder mehr Katzenminze sogar 2 Punkte für jede satte Katze.
6. **Gesammeltes Spielzeug:** Jeder Spieler sortiert sein gesammeltes Spielzeug in Sätze mit verschiedenen Spielzeugen. Für jeden Satz gibt es die folgenden Punkte:

Verschiedene Spielzeuge	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	5	8	12

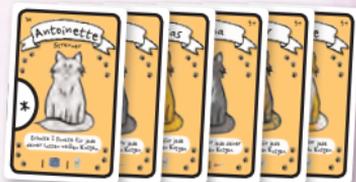
Beispiel: Angelika beendet das Spiel mit 1 Federstab, 2 Katzentürmen und 3 Stoffmäusen. Sie hat einen Satz mit 3 verschiedenen Spielzeugen für 5 Punkte, einen Satz mit 2 Spielzeugen für 3 Punkte und eine einzelne Stoffmaus für 1 Punkt.

Somit bekommt sie insgesamt 9 Punkte für das gesammelte Spielzeug.



Katzen-Glossar

Antoinette, Elliot, Felicitas, Luna, Tiger, Wolke: Die Katzen besitzen selber die passende Farbe, so dass du auch für sie selber Punkte erhältst.



Frieda: Besitzt du z. B. 2 weiße, 2 schwarze und 3 orange satte Katzen, hast du 2 Gruppen an sattem Katzen und bekommst dafür am Spielende 8 Punkte. Du musst deinen 2- und 3-farbigen Katzen hierbei 1 Farbe zuordnen.

Hemingway: Du musst alleine die meisten sattem Katzen haben, um die 7 Punkte zu erhalten. Sobald auch nur ein anderer Spieler gleich viele satte Katzen besitzt, bekommst du nur 3 Punkte für den sattem Hemingway.



Henriette, Putzi: Diese sattem 3-farbigen Katzen zählen für **jede** der 6 oben genannten Katzen (Antoinette, Elliot, Felicitas, Luna, Tiger, Wolke).

Linné: Ist Linné satt und du hast keine weitere Katzenminze gesammelt, bekommst du -2 Punkte für 1 Katzenminze (siehe Punkt 5 im Abschnitt **Spielende** auf Seite 13).



Lucky: Ist Lucky satt, darfst du bis zu 2 Futter als je 1 Joker verwenden, entweder 2 Futterkarten mit je 1 Futter oder eine „2x“-Futterkarte, um damit bis zu 2 deiner anderen Katzen passend zu füttern.

Nimmst du eine „2x“-Futterkarte, darfst du daraus nach Wunsch je 1 Futter von 2 verschiedenen Sorten machen.

Luzie: Du darfst Luzie mit verschiedenen Sorten füttern und bekommst für jedes Futter, das Luzie frisst, je 2 Punkte. Luzie gilt als satt, sobald sie mindestens 1 Futter bekommt.



Moppel: Du musst 1 Futtersorte wählen, mit der du Moppel fütterst, entweder Hühnchen, Thunfisch oder Milch. Moppel frisst dann 1-4 Stück der gewählten Sorte. Moppel gilt als satt, sobald er mindestens 1 Futter bekommt.

Pfötchen: Du bekommst je 1 Punkt für jedes Spielzeug – zusätzlich zur Wertung der Spielzeuge (siehe Punkt 6 im Abschnitt **Spielende** auf Seite 13).



Trüffel: Du musst 1 Futtersorte wählen, mit der du Trüffel fütterst, entweder 1 Hühnchen, 1 Thunfisch oder 1 Milch. Du bekommst dann 2 Punkte für jede andere deiner satteng Katze, die dasselbe Futter frisst. Die anderen Katzen dürfen zusätzlich auch andere Futtersorten fressen.

Zarathustra: Du bekommst je 2 Punkte für jedes Kostüm - zusätzlich zur Wertung der Kostüme (siehe Punkt 4 im Abschnitt **Spielende** auf Seite 13).



Impressum



Autor

Josh Wood

Grafik

Josh Wood

Entwicklung

John Goodenough

Lektorat

Nicolas Bongiu

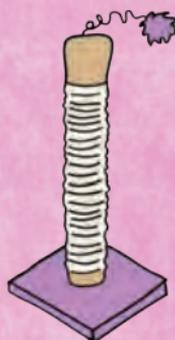
Deutsche Ausgabe

Satz und Layout

Ralf Berszuck

Übersetzung & Realisation

Henning Kröpke



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment

Copyright © der deutschen Ausgabe 2018 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder
der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)