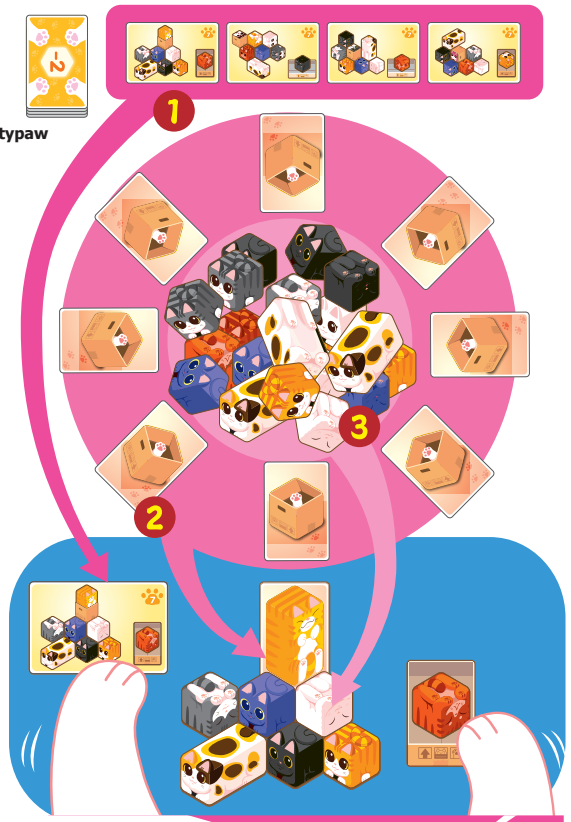
Kitty Paw

6 + | 2 - 4 | 15 - 30

secondgategames.com/de/kittypaw



Was passiert, wenn 7 Kätzchen ein paar Pappkartons finden? Ein wildes Versteckspiel, in dem sich die Kätzchen stapeln und türmen.

Spielmaterial

28 Kätzchenkarten (jeweils 4 von 7 verschiedenen Katzenrassen): Auf einer Seite der Rücken, auf der anderen der Bauch.

Japanische Bobtail

Exotische Kurzhaar | Russisch Blau | Ägyptische Mau | Europäische Kurzhaar | Bombay | Perser

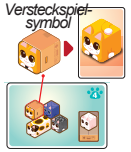
8 Versteckspielkarten: Auf einer Seite ein Pappkarton, auf der anderen ein Kätzchen oder ein Chihuahua (Versteckspielsymbol).

4 Pappkartonkarten: Ein Pappkarton, auf einer Seite senkrecht, auf der anderen waagerecht.

48 Kitty-Karten: Auf einer Seite ein Punktwert und ein Muster mit Kätzchen, eins auf einer Pappkartonkarte, auf der anderen Seite Minuspunkte. Es gibt 3 Stufen:

24 Karten Stufe I: nicht überlappende Kätzchen, kein Versteckspielsymbol.

16 Karten Stufe II: nicht überlappende Kätzchen, inklusive 1 Versteckspielsymbol.
Es gibt 2 Sets mit jeweils 8 Karten einer Farbe. Im Spiel wählst du nur eine der Farben, gelb ist schwerer als grün.



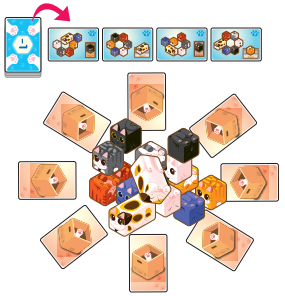
8 Karten Stufe III: überlappende Kätzchen, inklusive 1 Versteckspielsymbol.

Ziel des Spiels

Kitty Paw (Kätzchentatze) ist ein Schnelligkeits- und Geschicklichkeitsspiel. Jeder Spieler versucht, am schnellsten die auf den Kitty-Karten abgebildeten Kitty-Muster zu legen um Siegpunkte (SP) zu sammeln. Der Spieler mit den meisten SP am Ende des Spieles gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Lege jeweils ein Set der 7 verschiedenen Kätzchenkarten pro Spieler in die Tischmitte. Mische sie gut.
2. Mische die Versteckspielkarten und platziere sie mit dem Pappkarton nach oben rund um die Kätzchenkarten.
3. Jeder Spieler nimmt eine Pappkartonkarte und legt sie vor sich ab.
4. Mische die Kitty-Karten getrennt nach Stufe und staple sie verdeckt, mit Stufe I oben, Stufe II in der Mitte und Stufe III unten. Wähle dabei ein beliebiges Set der Stufe II. Nimm die ersten 4 Karten vom Stapel und platziere sie in einer Reihe neben den Nachziehstapel.



Spielrunde

Kitty Paw wird über eine Reihe von Runden gespielt. In jeder Runde nimmt jeder Spieler eine unterschiedliche Kitty-Karte und versucht als erster das abgebildete Muster nachzubilden. Da es bei Kitty Paw um Reaktion und Schnelligkeit geht, spielen alle Spieler gleichzeitig.

1. Am Anfang einer Runde strecken alle Spieler ihre Faust (Tatze) in die Tischmitte, so dass sie sich berühren, und rufen "Kitty Paw!" 1
2. Jeder Spieler schnappt sich eine Kitty-Karte aus der Reihe und legt sie vor sich ab. 2
   - Schnapp dir Kätzchenkarten aus der Tischmitte, um dein Muster nachzubilden.
   - Du darfst nur eine Kätzchenkarte nehmen und setzen oder zurücklegen, bevor du die nächste nimmst.
   - Falls ein Versteckspielsymbol auf deiner Kitty-Karte ist (Stufe II und III), musst du die dazugehörige Versteckspielkarte finden, indem du Karten einzeln umdrehst. Vorsicht, die Symbole ähneln den Kätzchenkarten sehr. Vergiss auch nicht das Kätzchen im Pappkarton und dessen Orientierung. 3
3. Wenn du glaubst, dass du das Muster nachgebildet hast, rufst du laut "Miau" und machst die Glückskatzen-Geste. (siehe Bild) 4

   Die anderen Spieler müssen sofort aufhören zu setzen und ihre Faust mit der deinen anschlagen (als wenn ihr euch einen Faustgruss gebt).

   Der letzte Spieler, der dies tut, muss seine Kitty-Karte umdrehen und vor sich als Minuspunkte ablegen. Diese Regel gilt nicht bei 2 Spielern.

4. Alle anderen Spieler prüfen nun, ob dein Muster auch korrekt ist, wobei sowohl die richtigen Elemente als auch die Ausrichtungen wichtig sind, inklusive Pappkarton und Versteckspielkarte. Wenn das Muster richtig ist, behältst du die Karte als Siegpunkte. Wenn das Muster nicht richtig ist, drehst du sie um als Minuspunkte.
   In jedem Fall gilt die Karte als gewertete Karte.

Neue Runde

- Legt alle Kätzchenkarten zurück in die Tischmitte.
- Mische die Versteckspielkarten wieder und platziere sie mit dem Pappkarton nach oben wie zuvor.
- Alle nicht gewerteten Kitty-Karten werden entfernt.
- Decke 4 neue Kitty-Karten auf, um eine neue Runde zu starten.

Spielende

- Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler 5 gewertete Kitty-Karten hat, oder wenn keine Kitty-Karten gezogen werden können, weil der Stapel leer ist.
- Zähle die Siegpunkte deiner gewerteten Kitty-Karten zusammen (4, 5, 6, 7 oder -1, -2, -3). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.
- Bei Gleichstand spielen die gleichstehenden Spieler jeweils eine Zusatzrunde, bis ein Gewinner feststeht (Mische und benutze die abgelegten Kitty-Karten).

Variante

Mische **ALLE** Kitty-Karten zusammen in einen Nachziehstapel, ohne Stufen. Dies bringt interessante Änderungen und Überraschungsmomente ins Spiel.