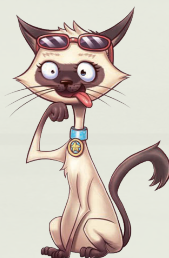




# HAPPY CATS

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 Dinge 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



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



5 Fragezeichen-  
Plättchen



1 Würfel



1 Plättchen mit  
einer Spielmaus

1 Spielanleitung



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 heraus drücken.
- 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 Wurfresultates 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.*

## 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 sich 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.



### 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-

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

## SPIELENDEN

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.



*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, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



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

Du findest uns auf  
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[piatnik.com](http://piatnik.com)

