



SPIELREGEL

DIE INSEL DER KATZEN

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 allerdings ist in Gefahr durch die herannahenden Armeen von Vesh Dusterhand, der sich auf seinem Weg, die Insel und den Rest der Welt zu zerstören, von nichts aufhalten lassen will. Bäume werden brennen, die uralten Felsen werden brechen – aber es gibt Hoffnung, dass die edlen Kreaturen gerettet werden können!



SPIELABLAUF

Ihr seid Einwohner von Squall's End und auf einer Rettungsmission, um so viele Katzen wie möglich vor dem Eintreffen Vesh zu retten. Dabei müsst ihr die Insel erkunden, Katzen retten, antike Schätze bergen und einen Weg finden, alles auf eurem Boot unterzubringen, bevor ihr sicher nach Squall's End zurückkehrt.

Während ihr die Insel erkundet, werdet ihr Katzen retten und Schätze finden. Katzen und Schätze werden durch Plättchen verschiedener Form repräsentiert, die auf eurem Boot platziert werden müssen. Versucht dabei, Familien zusammen zu lassen, besteht Lektionen und lasst genug Platz, um noch weitere Katzen und Schätze auf eurem Boot unterzubringen. Aber passt auf – nach Squall's End mit einem nur halb gefüllten Boot zurück zu kehren kann sich nicht gerade sehen lassen!

WO IHR UNS FINDEN KÖNNT

Falls ihr Fragen habe oder mit uns Kontakt aufnehmen wollt, hier könnt ihr uns finden:

WEBSITE

www.skellig-games.de

www.thecityofkings.com

FACEBOOK

<https://www.facebook.com/SkelligGames/>

www.facebook.com/cityofgameshq

TWITTER

www.twitter.com/cityofgameshq

SIEGBEDINGUNGEN

Bei Spielende erhaltet ihr Punkte für:

🎮 Jede Katzenfamilie, die ihr besitzt.

Eine Familie besteht aus 3 oder mehr Katzen der gleichen Farbe, die sich berühren.

🎮 Eure seltenen Schätze.

🎮 Jede Lektion, die ihr bestanden habt.

Ihr verliert Punkte für:

🎮 Jede sichtbare Ratte auf eurem Boot.

🎮 Räume auf eurem Boot, die nicht gefüllt sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.



WIE MAN SPIELT



ERKLÄRVIDEO

Wenn ihr das Schauen von Videos dem Lesen von Spielregeln vorzieht, könnt ihr auf unserer Website ein Video finden, das die Spielregeln erklärt:

<https://www.skellig-games.de/spiele/>
oder schaut direkt auf YouTube vorbei bei **BrettspielSuchties**



SPIELMATERIAL



30 Katzenfiguren

6 jeder Farbe



85 Katzen

17 jeder Farbe



42 Fischplättchen

20 x 1 Fisch und 22 x 5 Fische



44 Gewöhnliche Schätze

11 jeder Form



1 Veshs Boot



25 Seltene Schätze



6 Oshax



10 Korbplättchen



4 Spielerboote



1 Inselplan



1 Entdeckungsbeutel



1 Wertungsblock



150 Entdeckungskarten



18 Familienkarten



5 Solo-Farbkarten



23 Solo-Korbkarten



10 Solo-Lektionskarten



**9 Solo-Erweiterte
Lektionskarten**



4 Referenzkarten

Diese können jedem, der Hilfe beim Erkennen der Farben braucht, gegeben werden.

AUFBAU

AUFBAU DER SPIELWELT

- 1 Insel.** Platziert die Insel mittig im Spielbereich (🐱 nach oben); die Seiten links und rechts von der Insel werden **Gebiete** genannt.
- 2 Veshs Boot.** Platziert Veshs Boot auf Feld 5 der Tagesleiste.
- 3 Gewöhnliche Schätze.** Platziert die gewöhnlichen Schätze unterhalb der Insel
 - 🧩 Nutzt 5 jeder Form für 1 Spieler.
 - 🧩 Nutzt 5 jeder Form für 2 Spieler.
 - 🧩 Nutzt 8 jeder Form für 3 Spieler.
 - 🧩 Nutzt 11 jeder Form für 4 Spieler.Die Schätze sind limitiert. Wenn alle weg sind, könnt ihr euch keine gewöhnlichen Schätze mehr nehmen.
- 4 Oshax.** Platziert 6 Oshaxplättchen unterhalb der gewöhnlichen Schätze.
- 5 Vorrat.** Legt alle hölzernen Katzenfiguren, 1-Fisch-Plättchen und 5-Fische-Plättchen zum Vorrat.
- 6 Entdeckungskarten.** Mischt die Entdeckungskarten und legt sie auf einen verdeckten Stapel.
- 7 Permanente Körbe.** Legt die permanenten Körbe unterhalb des Entdeckungskartenstapels bereit.
- 8 Entdeckungsbeutel.** Legt den Entdeckungsbeutel so hin, dass alle Spieler ihn erreichen können.

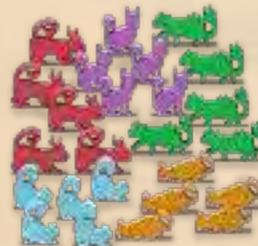
SPIELERAUFBAU

A Jeder Spieler erhält:

- 🧩 1 zufälliges Boot (🐱 nach oben).
- 🧩 1 permanenten Korb (grüne Seite nach oben).

B Bestimmt zufällig den Startspieler. Dann, beginnend mit diesem, muss jeder Spieler:

- 🧩 Eine Farbe wählen, indem er eine Katzenfigur aus dem Vorrat nimmt.
- 🧩 Seine gewählte Katzenfigur der Reihe nach auf der Insel platzieren



LINKES GEBIET



VOR DER ERSTEN PARTIE

Wenn ihr das erste Mal spielt, müsst ihr zunächst folgende Katzen- und Schatzplättchen in den Entdeckungsbeutel legen:

- ☒ Alle blauen, grünen, orange, roten und lila Katzenplättchen.
- ☒ Alle seltenen Schätze.

Legt nicht die Oshaxplättchen oder die gewöhnlichen Schätze in den Entdeckungsbeutel.



DIE BOOTE

Jeder Spieler besitzt ein eigenes Boot, welches über 7 Räume, 19 Ratten und 5 farbige Schatzkarten verfügt. Hier werdet ihr jede gerettete Katze und jeden geborgenen Schatz unterbringen.



RÄUME

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

Wenn ihr Plättchen auf euer Boot legt, 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 selbst müsst ihr euch nicht merken, aber sie sind dennoch auf der rechten Seite als Hinweis aufgelistet.

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



SCHLÜSSELBEGRIFFE

REIHEN UND SPALTEN

Reihen. Eine Reihe ist eine Kette von Feldern, die 1 Feld hoch ist und horizontal von links nach rechts auf eurem Boot verläuft.

Spalten. Eine Spalte ist eine Kette von Feldern, die 1 Feld breit ist und vertikal von oben nach unten auf eurem Boot verläuft.

RAND DES BOOTS

Der Rand des Boots ist die dicke weiße Linie, die das Feldergitter auf eurem Boot umrahmt.

BERÜHREN

Zwei Plättchen berühren sich, wenn sie unmittelbar benachbart sind, d.h. die Plättchen liegen Seite an Seite.

Diagonal benachbart zählt nicht, d.h. die Plättchen liegen Ecke an Ecke.



PLÄTTCHEN LEGEN

Immer wenn eine Katze gerettet wird, ihr euch mit einer Oshax anfreundet oder Schätze bergt, erhaltet ihr ein Plättchen, das ihr auf eurem Boot platzieren müsst. Wenn euer 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

Jedes weitere Plättchen muss 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 gewöhnliche 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 der vier gewöhnlichen Schätze nehmen und auf eurem Boot platzieren.

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

TAGESÜBERBLICK

Die Insel der Katzen wird über 5 Tage gespielt. Jeden Tag werden die Gebiete mit Katzen gefüllt und die Spieler sammeln Fisch, erkunden die Insel, lesen Lektionen, retten Katzen und finden seltene Schätze, während sie versuchen, all dies auf ihren Booten unterzubringen.

HANDLUNG

Endlich! Dort drüben erheben sich die mysteriösen Landspitzen und Baumwipfel der Insel der Katzen. Hoffnung erfüllt die Besatzung der Boote, als sich die Buge ihren Weg durch das Wasser bahnen. Doch die Gefahr, die diese wertvolle Freistatt umgibt, ist noch immer zum Greifen nahe. Ihr habt zwar den Takt von Veshs Kriegstrommeln hinter euch gelassen, doch wie lange wird es dauern, bis die Dusterhand eintrifft?

DIE GEBIETE FÜLLEN

HANDLUNG

Jeden Tag stehst du noch vor dem ersten Tageslicht auf, um die alten Schmugglerdarstellungen zu lesen und altertümliche Karten zu studieren. Laut streitet ihr euch um die besten Plätze, um die Entdeckung der seltenen und schwer fassbaren Geschöpfe zu beginnen.

KATZEN

Der Startspieler zieht zufällig Plättchen aus dem Entdeckungsbeutel und legt 2 Katzenplättchen (nicht Schatzplättchen) pro Spieler in jedes Feld.

- 8 Katzen (4 pro Feld) für 2 Spieler
- 12 Katzen (6 pro Feld) für 3 Spieler
- 16 Katzen (8 pro Feld) für 4 Spieler

SELTENE SCHÄTZE

Wenn ihr seltene Schätze findet, legt sie zu den gewöhnlichen Schätzen unterhalb der Insel und zieht weiter Plättchen aus dem Beutel. Die seltenen Schätze tragen nicht zum Limit der gezogenen Katzen bei.

BEISPIEL

In einem 3-Spieler-Spiel legt ihr 6 Katzen in jedes Feld. Das ergibt in der Summe 12 Katzen.



Wenn ihr 4 Katzen aus dem Entdeckungsbeutel zieht und dabei 2 seltene Schätze findet, müsst ihr noch 8 Katzen aus dem Beutel ziehen, da Schätze hier nicht zählen.

PHASE I: FISCHFANG



HANDLUNG

Nachdem ihr das Gebiet für den heutigen Tag abgesteckt habt, ist es die erste Aufgabe des Tages zu euren Netzen und Angeln zu eilen – ihr werdet eine Riesensmenge Fisch benötigen, wenn ihr die Katzen aus ihren Verstecken locken wollt!

Jeder Spieler nimmt sich 20 Fische aus dem Vorrat.

PHASE 2: ERKUNDUNG

HANDLUNG

Als ihr so leise wie ihr könnt durch wohlriechende Gräser und an antiken Ruinen vorbeikommt, nehmt ihr so manch einen seltsamen Anblick wahr: Grotten, unheimliche Wegweiser, Wälder, alte Schmugglerverstecke, alte Gebäude, sowie Wildererverstecke. Von Zeit zu Zeit mögt ihr gar einen Schweif erspähen, der im Unterholz verschwindet....

Die Erkundungsphase ist in zwei Teile aufgeteilt:

1. Das Auswählen von Entdeckungen, indem ihr Karten auswählt, die ihr nutzen wollt.
2. Den Zugriff auf Entdeckungen, indem ihr Karten auswählt und für sie bezahlt, wenn ihr sie behalten wollt.

ENTDECKUNGEN AUSWÄHLEN (DRAFTEN)

Der Startspieler nimmt den Entdeckungsstapel und teilt 7 Karten verdeckt an jeden Spieler aus.

Jeder Spieler nimmt seine 7 Karten auf die Hand und wählt 2 davon aus, die er behalten möchte. Die gewählten Karten legt jeder dann verdeckt vor sich ab.

Dann gibt jeder Spieler die verbliebenen Karten an seinen linken Nachbarn weiter*.

Mit den neu erhaltenen Karten, wiederholt jeder Spieler diesen Vorgang 2 weitere Male, d.h. 2 Karten auswählen, die dem vor ihm liegenden Stapel hinzugefügt werden und den Rest weiter geben.

Schließlich erhält jeder Spieler noch eine letzte einzelne Karte. Somit hat jeder Spieler einen Stapel von 7 verdeckten Karten vor sich liegen.

* An Tag 1, 3 und 5 gebt ihr die Karten an den Spieler links von euch weiter, an Tag 2 und 4 gebt sie an den Spieler rechts von euch weiter.

AUF ENTOECKUNGEN ZUGREIFEN

HANDLUNG

Selbst wenn ihr es schafft, ein neues, altes oder antikes Objekt halbersteckt im Unterholz zu entdecken, gibt es ein anderes Problem – die katzenartigen Einheimischen, die hier so lange gelebt haben, sind nicht gewillt, ihre Geheimnisse so einfach gehen zu lassen! Ihr werdet euren gefangenen Fisch einsetzen müssen, um sie abzulenken...

Jeder Spieler nimmt seine 7 Karten auf die Hand und entscheidet, welche davon er behalten möchte. Ihr könnt dabei jede beliebige Kombination von Karten behalten, so lange ihr sie bezahlen könnt.

In der oberen linken Ecke jeder Entdeckungskarte stehen ihre Kosten. Wenn ihr die Karte behalten wollt, müssen die Kosten in Fisch beglichen werden.

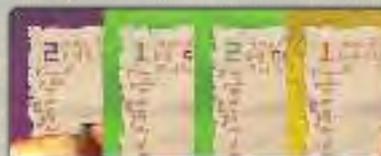
Sobald ihr die Karten, die ihr behalten wollt, ausgewählt habt, summiert die Kosten und legt so viel Fisch aus eurem persönlichen Vorrat zum allgemeinen Vorrat zurück.

Legt die Karten, die ihr nicht behalten wollt (oder könnt), auf einen verdeckten* Ablagestapel neben den Entdeckungstapel.

**Es ist wichtig, dass der Ablagestapel verdeckt ist, sodass die anderen Spieler nicht wissen können, welche Karten behalten wurden.*

BEISPIEL

Frank sieht sich seine 7 Entdeckungskarten an und entscheidet sich dafür, 4 von ihnen zu behalten.



Er summiert die Kosten und zahlt 6 Fische. Dann wirft Frank die 3 Karten, die er nicht behalten wollte, verdeckt auf den Ablagestapel.



PHASE 3: LEKTIONEN LESEN

HANDLUNG

In der heißen Mittagssonne ergibt sich für euch die kurze Gelegenheit, eine Pause einzulegen und die alten Schriftrollen der Hüter, die hier einst lebten, zu studieren. In diesen hat dieses lange verlorene Volk ihre Wissenschaft der Katzenpflege erklärt. Ihr werdet sie sehr sorgsam studieren müssen, um sicher zu gehen, dass eure wertvolle Fracht sicher zurück nach Squall's End gebracht werden kann....

Lektionskarten sind stets blau!

Jeder Spieler sollte seine Hand nach eigenen und offenen Lektionskarten überprüfen. Diese Karten müssen in dieser Phase gespielt werden.

OFFENE LEKTIONSKARTEN

Jeder Spieler muss jede offene Lektionskarte, die er besitzt, offen auf den Tisch legen, sodass alle Mitspieler sie sehen können und die öffentliche Lektion allen verkünden (laut vorlesen).

Falls die offene Lektionskarte „Wähle eine Farbe“ aussagt, muss der Spieler, der sie spielt, die gewählte Farbe verkünden. Nehmt 1 der Katzenfiguren dieser Farbe aus dem Vorrat und setzt sie auf diese Karte, um euch die Farbe zu merken.



(EIGENE) LEKTIONSKARTEN

Jeder Spieler muss all seine nicht-offenen Lektionskarten auf einen verdeckten Stapel neben sein Boot legen. Die Karten sollten horizontal gespreizt liegen, damit jeder Mitspieler sehen kann, wie viele Lektionskarten jeder Spieler hat.



PHASE 4: KATZEN RETTEN

HANDLUNG

All das überlieferte Katzenwissen, das ihr bislang gelernt habt, bestätigen dies: Die Inselkatzen dazu zu bewegen, irgendetwas zu tun, wird außer netten Worten vor allem eine große Menge Fisch benötigen. Ihr habt eure Körbe voll Fisch – nun solltet ihr besser eure Antikratzer-Lederhandschuhe anziehen!

Rettungskarten sind immer grün!

Zu Beginn der Rettungsphase wählen alle Spieler der Reihe nach aus, welche ihrer Rettungskarten sie spielen möchten und legen sie verdeckt vor ihr Boot.

Sobald alle Spieler ihre Rettungskarten ausgewählt haben, werden sie gleichzeitig von allen Spielern gezeigt (umgedreht).

GESCHWINDIGKEIT

Der Geschwindigkeitswert einer Karte wird durch die Zahl neben dem -Symbol ausgedrückt. Jeder Spieler zählt die Geschwindigkeit all seiner gerade gespielten Rettungskarten zusammen. Die Reihenfolge der Katzenfiguren auf der Insel wird anhand der Geschwindigkeit der Spieler neu sortiert. Der schnellste Spieler wird so der erste ganz oben auf der Insel, der langsamste Spieler wird der letzte unten auf der Insel.

Dieser Wechsel der Reihenfolge gilt ab sofort für alle ab diesem Zeitpunkt gespielten Karten.

Bei Gleichstands behalten die Spieler mit der gleichen Geschwindigkeit ihre bisherige Reihenfolge zueinander.



BEISPIEL

Sara zählt die  auf ihren Rettungskarten und kommt auf einen Wert von 5.



Frank zählt die  auf seinen Rettungskarten und kommt auf einen Wert von 4.



Sara hat die größere Geschwindigkeit und platziert ihre grüne Katze auf den ersten Platz ganz oben auf der Insel. Frank platziert seine lila Katze auf den Platz darunter.



KATZEN RETTEN

Beginnend beim Startspieler, ist jeder Spieler der Reihe nach am Zug, um eine Katze zu retten und zwar so lange bis jeder Spieler gepasst hat. Pro Zug darf nur 1 Katze gerettet werden. Jeder Spieler darf so viele Züge haben wie er möchte bis er keinen Fisch oder Korb mehr übrig hat oder bis keine Katze mehr verfügbar ist oder er entscheidet zu passen. Sobald jeder Spieler der Reihenfolge nach am Zug war, ist der Startspieler wieder an der Reihe usw.

Um eine Katze zu retten, muss ein Spieler einen Korb besitzen und genug Fisch, um eine Katze hinein zu locken. Katzen im Gebiet links von der Insel benötigen 3 Fische, Katzen im Gebiet rechts von der Insel sogar 5. Das Inselstück zeigt die Kosten an.

Wenn die Katze gerettet wird, muss der benötigte Fisch ausgegeben, in dem er zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt wird und es muss ein Korb genutzt werden.

- ☒ Bei Nutzung eines permanenten Korb wird das Plättchen umgedreht, um zu zeigen, dass er benutzt wurde
- ☒ Wenn irgendeine andere Art Korb benutzt wird, wird er abgeworfen und auf den Ablagestapel gelegt.

KATZEN PLATZIEREN

Wenn eine Katze gerettet wird, muss sie sofort auf dem Boot unter Beachtung der Legeregeln (siehe Seite 7) platziert werden, bevor irgendeine andere Aktion ausgeführt werden darf.

LEERE GEBIETE

Sobald beide Gebiete leer sind (oder sobald alle Spieler ausgesetzt haben), ist die Katzenrettungsphase vorüber. Alle Rettungskarten, die gespielt, aber nicht genutzt wurden, wandern sofort zum Ablagestapel.

KÖRBE

Wenn man Katzen retten möchte, benötigt man Körbe, um sie darin zu transportieren! Es gibt davon 3 verschiedene Arten:



PERMANENTE KÖRBE

Diese können einmal am Tag genutzt werden. Wird ein permanenter Korb genutzt, wird er auf die graue Seite gedreht, um zu zeigen, dass er bereits genutzt worden ist. Mit Karten kann man weitere permanente Körbe erhalten.



NORMALE KÖRBE

Diese können nur einmal im Spiel verwendet werden. Nachdem sie genutzt worden sind, werden sie abgeworfen.



KAPUTTE KÖRBE

Zwei kaputte Körbe können zu einem normalen Korb zusammengefügt werden. Genau wie die normalen Körbe können sie auch nur einmal verwendet werden.

PHASE 5: SELTENE FUNDE

HANDLUNG

Die letzten Stunden des Tages verbringt ihr mit Fröhlichkeit und Gesang. Ihr präsentiert stolz eure Funde und erklärt euch selbst zum wahrscheinlich besten Katzenfänger von ganz Squall's End!

Oshax-Karten sind immer braun und Schatzkarten sind immer gelb!

Beginnend mit dem Startspieler ist jeder Spieler der Reihe nach am Zug, um seltene Funde zu sammeln. Dies geschieht so lange, bis jeder Spieler gepasst hat. Pro Zug darf nur 1 Karte gespielt werden. Jeder Spieler darf jedoch so viele Züge haben wie er möchte bzw. bis er keine Karten mehr übrig hat oder er entscheidet zu passen. Sobald jeder Spieler der Reihenfolge nach am Zug war, ist der Startspieler wieder an der Reihe usw.

Gewinnt man eine Oshax zum Freund oder nimmt einen Schatz, muss man diese sofort auf seinem Boot gemäß den Legeregeln (siehe Seite 7) platzieren bevor irgendeine andere Aktion ausgeführt werden darf.



OSHAX-KATZEN PLATZIEREN

Die Oshax sind freundliche Wesen und wollen zu einer Familie gehören. Wenn eine Oshax auf einem Boot platziert wird, muss der Spieler sofort entscheiden, zu welcher Katzenfamilie sie gehört.

Dazu nimmt der Spieler die Katzenfigur der Farbe der gewählten Familie und setzt sie auf das Oshax-Plättchen: Diese Oshax zählt nun sowohl als Oshax als auch als Katze der gewählten Familie für den Rest des Spiels.

DIE GEBIETE LEEREN

HANDLUNG

Sobald sich das graue Licht des Abends nähert, legen sich Stille und Nebel erneut über die Insel der Katzen. Alle Katzen, die ihr nicht fangen konntet, sind nun wieder im Unterholz verschwunden. Ihr hinterlasst alles, was ihr entbehren könnt, sogar ein Floß oder zwei. Vielleicht finden sie einen anderen Weg, um diese Insel zu verlassen bevor Vesh ankommt.

Am Ende jedes Tages fliehen alle Katzen, die nicht gerettet wurden und kommen zurück in die Schachtel: sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr gebraucht. Schätze, die nicht genommen wurden, bleiben unter dem Inselplan und kommen nicht zurück in die Schachtel.

Schiebt Veshs Boot 1 Feld weiter auf der Tagesleiste.

Falls Veshs Boot das Hand-Symbol erreicht, hat Vesh die Insel erreicht und ihr müsst aufbrechen. Fahrt mit der Wertung fort.

Falls Veshs Boot noch nicht angekommen ist, dreht jeder Spieler die genutzten permanenten Körbe wieder zurück auf die aktive Seite und ein neuer Tag beginnt!

KARTEN UND FISCH BEHALTEN



KARTEN

In jeder Phase dürft ihr auswählen, welche Karten und wie viele davon ihr spielen möchtet. Alle gespielte Karten kommen am Ende ihrer jeweiligen Phase auf den Ablagestapel. Ausnahme bilden die Lektionskarten, die stets während der „Lektionen lesen“-Phase gespielt werden müssen und bis zum Ende des Spiels verdeckt oder offen liegen bleiben.

Alle ungespielten Karten verbleiben in eurer Hand für den nächsten Tag. Ihr müsst für sie nicht erneut bezahlen und es gibt kein Handkartenlimit.

FISCHE

Jeder ungenutzte Fisch verbleibt in eurem Besitz für den nächsten Tag.

JEDERZEIT-KARTEN

Jederzeit-Karten sind immer lila!

Jederzeit-Karten dürfen jederzeit während eines Tages gespielt werden.

Der Spieler, der eine Jederzeit-Karte spielen möchte, sagt sie zunächst an und führt sie dann vollständig aus bevor eine andere Aktion ausgeführt wird. Falls zwei Spieler zur gleichen Zeit eine Jederzeit-Karte spielen wollen, führt sie gemäß der Spielerreihenfolge auf der Inselleiste aus.

WERTUNG

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen.
Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

RATTEN

Erhalte -1 Punkt für jede sichtbare Ratte auf dem Boot.

RÄUME

-5 Punkte für jeden nicht gefüllten Raum.

Ein gefüllter Raum hat keine sichtbaren Felder übrig.

KATZENFAMILIEN

Punkte für jede Katzenfamilie in deinem Besitz.

KATZEN	PUNKTE
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Falls du 8 oder mehr Katzen einer Familie besitzt, erhältst du weitere 5 Punkte pro zusätzlicher Katze.

SELTENE SCHÄTZE

Erhalte 3 Punkte pro seltenen Schatz auf deinem Boot.

Gewöhnliche Schätze geben keine Punkte.

LEKTIONEN

Decke alle Lektionskarten auf, die du hast.
Für jede bestandene Lektion erhältst du die angegebenen Punkte.

OFFENE LEKTIONEN

Prüfe jede offene Lektionskarte und füge die Punkte jeder bestandenen Lektion deinem Punktestand hinzu.

GLEICHSTAND AUFLÖSEN

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Fisch. (Er hat daran gedacht, dass die Katzen auf dem Heimweg noch etwas zu knabbern brauchen.)

Falls zwei Spieler auch hier einen Gleichstand haben, gewinnen beide Spieler.

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 stellen also keine Familie dar.
- 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.



BEISPIEL

RATTEN (-2 PUNKTE)

Sara hat 2 sichtbare Ratten, also verliert sie 2 Punkte.

RÄUME (-20 PUNKTE)

Sara hat 4 nicht gefüllte Räume, also verliert sie 20 Punkte (5 pro Raum).

Speiseraum (), Vorratskammer () und 2 Schlafräume ().

KATZENFAMILIEN (47 PUNKTE)

Sara hat 5 Katzenfamilien, die ihr 47 Punkte bringen.

1. Eine Familie aus 3 roten Katzen à 8 Punkten.
2. Da sie für ihre Oshax die Farbe grün gewählt hat, hat sie eine Familie aus 3 grünen Katzen à 8 Punkten.
3. Sie hat zwei orange Familien, die beide aus je 3 Katzen bestehen à 8 Punkten. Zusammen also 16 Punkte. Sie berühren sich zwar diagonal, aber diagonale Verbindungen zählen nicht für Familien.
4. Eine Familie aus 5 blauen Katzen à 15 Punkten.

Sara hat außerdem 1 grüne, 1 rote und 2 lila Katzen ohne Familie, die daher keine Punkte geben.

SELTENE SCHÄTZE (3 PUNKTE)

Sara hat 1 seltenen Schatz, der ihr 3 Punkte bringt.

Sie hat außerdem 8 gewöhnliche Schätze, die gar keine Punkte geben.

LEKTIONEN (13 PUNKTE)

Sara hat 3 Lektionskarten:

Sonnenkraft. 1 Punkt pro 2 Katzen, die den Rand des Boots berühren.

Sara hat 13 Katzen am Rand des Boots, also bekommt sie hier 6 Punkte.

Organisiert. 7 Punkte pro Spalte mit nur 1 Katzenfarbe, die mindestens 9 Felder hoch sein muss.

Sara hat 1 Spalte mit blauen Katzen, die 9 Felder hoch ist, bekommt also hierfür 7 Punkte.

Mhoxxite Zuchthaus. 9 Punkte für genau 5 orange Katzen auf dem Boot.

Leider hat Sara 6 orange Katzen. Damit hat sie diese Aufgabe nicht erfüllt und erhält keine Punkte dafür.

OFFENE LEKTIONEN (16 PUNKTE)

Im Spiel gibt es 1 offene Lektionskarte.

Goldschürfer. Alle Spieler erhalten 2 Punkte pro gewöhnlichen Schatz auf ihrem Boot.

Sara hat 8 gewöhnliche Schätze auf ihrem Boot. Dadurch erhält sie 16 Punkte.

GESAMT (57 PUNKTE)

Insgesamt hat Sara 57 Punkte erspielt.



SOLO MODUS

Als ob die herannahenden Armeen von Vesh Dusterhand nicht schon schlimm genug waren, bemerkst du, dass deine Schwester sich auf dein Boot geschlichen hat und versucht, die Lorbeeren fur deine harte Arbeit selbst einzuheimsen. Du musst nun also nicht nur Katzen retten und Vesh zuvorkommen, nein, nun musst du auerdem die Plane deiner Schwester sabotieren, um zu gewinnen!



UBERBLICK

Dieser Abschnitt zeigt alle Regelanderungen, die fur das Solospiel angepasst werden mussen. Du solltest diese Regeln nur dann lesen, sobald du die normalen Regeln verinnerlicht hast. Alle anderen normalen Regeln bleiben beibehalten, auer es ist anders angegeben.

SOLOAUFBAU

Zu Beginn baue das Spiel anhand der normalen Regeln auf. Du brauchst allerdings nur 1 Boot.

Oshax. Die Oshax werden in einer horizontalen Reihe in zufalliger Reihenfolge ausgelegt. Jede Oshax wird gema ihrer Position in der Reihe bezeichnet. Bspw. Ist die dritte Oshax von links Oshax 3, die letzte ist Oshax 6.



AUFBAU FUR DIE SCHWESTER

- 1 Solo-Farben.** Mische die Solofarbkarten und lege sie in einer Reihe auf den Tisch. Drehe die erste Karte um und lass die restlichen 4 verdeckt.
- 2 Solo-Lektionen.** Mische die Sololektionskarten und lege 3 davon aufgedeckt auf den Tisch. Die restlichen Karten kommen zuruck in die Schachtel
- 3 Erweiterte Solo-Lektionen.** Wenn du ein schwierigeres Spiel spielen mochtest, kannst du die fortgeschrittenen Sololektionen hinzufugen.

Mische die Erweiterten Solo-Lektionskarten und lege die unten angegebene Anzahl aufgedeckt neben die Solo-Lektionskarten. Die restlichen Karten kommen zuruck in die Schachtel.

- Mittlere Schwierigkeit: 1 Erweiterte Karte
- Schwer: 2 Erweiterte Karten
- Sehr Schwer: 3 Erweiterte Karten
- Expertenlevel: 4 Erweiterte Karten

- 4 Solo-Korbe.** Mische die Solokorbkarten und lege sie verdeckt auf den Tisch.



DIE GEBIETE FÜLLEN

Wenn du die Gebiete füllst, lege 4 Katzen in jedes Gebiet, sodass es insgesamt 8 Katzen gibt.

Wenn du die Plättchen aus dem Beutel ziehst, ziehe sie immer einzeln und lege sie in einer horizontalen Reihe ab. Die ersten 4 Katzenplättchen werden auf die linke Seite der Insel gelegt, die nächsten 4 auf die rechte.

Jeder seltene Schatz, den du dabei findest, wird in einer horizontalen Reihe unterhalb der Insel abgelegt. Wenn dabei ein seltener Schatz gefunden wird, der die gleiche Form eines bereits gezogenen seltenen Schatzes hat, wird er auf diesen draufgelegt. So werden Stapel aus gleichartigen Schätzen gebaut.



Es ist wichtig, dass die Plättchen in Reihen platziert werden, damit du dich später auf ihre Position in der Reihe beziehen kannst. So ist z.B. Katze 5 momentan die erste Katze im rechten Gebiet.

PHASE 1: FISCHFANG

Fischfang ist im Solomodus identisch mit dem im normalen Spiel.

PHASE 2: ERKUNDUNG

A. ENTDECKUNGEN AUSWÄHLEN (DRAFTEN)

Der Schritt mit dem Draften ändert sich im Solomodus. Ersetze die normalen Regeln mit den folgenden:

Nimm die obersten 5 Karten vom Entdeckungsstapel, sieh sie dir an, und wähle 3 davon aus. Lege diese auf den Tisch. Die beiden anderen kommen auf den Ablagestapel.

Wiederhole diesen Schritt: Nimm 5 Karten und wähle 3 davon aus.

Nimm schließlich die oberste Karte vom Entdeckungsstapel und füge sie zu den 6 Karten hinzu, die du zuvor ausgewählt hast. So stellst du dir deine Hand aus 7 Karten zusammen.

Fahre dann fort mit „Auf Entdeckungen zugreifen“, wie normal.

PHASE 3: LEKTIONEN LESEN

Diese Phase ist genau wie in den normalen Regeln beschrieben. Vielleicht möchtest du jedoch lieber mit aufgedeckten Lektionskarten spielen!

OFFENE LEKTIONEN

Offene Lektionen können während des Solospiels benutzt werden. Nur du bekommst deren Punkte. Die Punkte der offenen Lektionen werden allerdings um die Hälfte reduziert und wenn nötig aufgerundet.

Beispiel: Wenn du 7 Punkte durch eine öffentliche Aufgabe erhalten würdest, wird diese Punktezahl auf 3,5 reduziert und dann auf 4 Punkte aufgerundet.

GRÖSSTE FAMILIE

Für die Lektionskarte „Stammbaum“ wird eine Familie aus 7 oder mehr Katzen benötigt, um die Lektion zu bestehen.

PHASE 4: KATZEN RETTEN

Die Katzen retten-Phase funktioniert genauso wie im normalen Spiel. Es gibt allerdings ein paar Extraregeln für deine Schwester.

SOLOKORBSTAPEL

Sobald du die Rettungskarten, die du spielen möchtest, gewählt hast, drehst du die oberste Karte vom Solokorbstapel um.

Unten auf der Karte ist eine Anzahl der Körbe  angegeben, manchmal auch eine Geschwindigkeit .

Falls die Anzahl der Körbe  1 überschreitet, ziehe weitere Karten vom Solokorbstapel und lege sie verdeckt in einer Reihe ab.

Denk daran: du hast bereits 1 Karte gezogen. Wenn die Karte also 3  angibt, ziehst du nur 2 weitere Karten.

GESCHWINDIGKEIT

Die Spielerreihenfolge wird wie im normalen Spiel aktualisiert. Die Geschwindigkeit  deiner Schwester wird auf der aufgedeckten Solokorbkarte angegeben.

KATZEN RETTEN

Wie sonst auch rettet ihr Katzen in Runden.

In der ersten Runde deiner Schwester, handle die aufgedeckte Solokorbkarte ab.

In jeder anderen Runde decke die nächste Solokorbkarte auf und handle sie ab.

Ignoriere alle  und  Werte auf diesen Karten. Es wird immer nur der  und  Wert der ersten Karte für den Tag genutzt.

Wenn es keine weiteren Karten mehr gibt, ist deine Schwester für diese Runde fertig.

Wenn du aussetzt, musst du noch immer alle verbliebenen Karten für deine Schwester aufdecken und abhandeln.

BEISPIEL

Decke die erste Solokorbkarte auf.



Diese Karte zeigt 4 , also ziehst du 3 weitere Karten und legst sie verdeckt in einer Reihe neben die erste Karte.



Die aufgedeckte Karte zeigt auch 4 . Du vergleichst den Wert mit deiner eigenen Geschwindigkeit, um die Reihenfolge festzulegen.

ERSTER ZUG

In der ersten Runde deiner Schwester handelst du die erste aufgedeckte Karte ab (siehe nächste Seite).

ZWEITER ZUG

In der zweiten Runde deiner Schwester deckst du die nächste Karte auf und handelst sie ab.



Diese Karte zeigt Katze 2 und einen gewöhnlichen Schatz. Diese werden sofort abgehandelt. Ignoriere die 4  und 1 , diese werden nur für die erste Karte, die du pro Tag aufdeckst, berücksichtigt.

ALLE WEITEREN ZÜGE

Alle weiteren Runden funktionieren wie die zweite Runde bis deine Schwester keine Karten mehr zur Verfügung hat.

SOLOKORBKARTEN ABHANDELN

Jede Karte hat eine Reihe von Schlüsselbegriffen (wie Katze, Selten, Oshax und Tausche) und manchmal auch einen gewöhnlichen Schatz.

Handle jeden Schlüsselbegriff/Schatz der Reihe nach ab, von oben nach unten.

Falls eine Karte den gleichen Schlüsselbegriff mehrmals hat, muss er auch mehrmals abgehandelt werden.

Katze 3. Entferne Katze 3 aus den Feldern und lege sie zurück in die Schachtel.

Als du die Felder gefüllt hast, hast du alle Katzen in einer Reihe platziert und 4 auf jede Seite der Insel gelegt. Katze 3 ist die dritte Katze von links; somit wäre Katze 8 die letzte in der Reihe.

Selten 2. Entferne den seltenen Schatz 2 unterhalb der Insel und lege ihn zurück in die Schachtel.

Wenn es mehrere seltene Schätze auf einem Stapel an der Stelle gibt, entferne nur 1 davon.

Als du die Gebiete gefüllt hast, hast du die seltenen Schätze in einer Reihe platziert. Selten 2 ist der zweite seltene Schatz von links.

Oshax 4. Entferne Oshax 4 von den Feldern und lege sie zurück in die Schachtel.

Während des Aufbaus hast du die Oshax in eine Reihe gelegt. Oshax 4 ist die vierte Oshax von links.

Tausche 2, 6. Tausche die Positionen von Katze 2 und 6. Katze 2 wird zu Katze 6 und umgekehrt.

Gewöhnliche Schätze. Ist ein gewöhnlicher Schatz zu sehen, entferne 1 passenden gewöhnlichen Schatz aus dem Spiel. Falls es keinen passenden Schatz mehr gibt, passiert nichts.

WAS, WENN ES DAS PLÄTTCHEN NICHT GIBT?

Wenn beim Abhandeln eines der Begriffe Katze, Selten, Oshax oder Tausche das Bezugsplättchen nicht mehr existiert, ist immer das letzte Plättchen in der Reihe betroffen.

Beispiel: Wenn die Solokorbkarte Katze 6 und Selten 3 sagt, aber nur 4 Katzen und 2 seltene Schätze verfügbar sind, werden Katze 4 und Selten 2 stattdessen entfernt (da sie die letzten in der Reihe sind).

Wenn es nicht mehr genügend Plättchen gibt, um die Schlüsselbegriffe abzuhandeln, passiert nichts.

BEISPIEL



SCHWETSER ZUG 1

Deine Schwester handelt ihre erste Solokorbkarte ab. Sie sagt Katze 3 und Selten 2. Du entfernst diese aus dem Spiel.



Jedes Mal, wenn du Plättchen entfernst, kann sich die Position eines Plättchens ändern: Aus Katze 4 kann nun Katze 3 werden (da die vorherige Katze 3 entfernt wurde).

Hinweis: Es wird nicht die physische Position des Plättchens verändert, lediglich die Nummerierung passt sich an.

SPIELER ZUG 1

In deiner Runde spielst du die „Rette 2 Katzen“-Jederzeit-Karte und rettetest 2 Katzen.



SCHWESTER ZUG 2

Deine Schwester handelt ihre zweite Solokorbkarte ab. Sie sagt Katze 7 und Selten 3.

Da Katze 7 nicht mehr im Spiel ist, entfernst du stattdessen die letzte in der Reihe. In diesem Beispiel ist das Katze 5.

Selten 3 gibt es auch nicht mehr, also entfernst du stattdessen den letzten in der Reihe. In diesem Beispiel seltenen Schatz 2.



PHASE 5: SELTENE FUNDE

Diese Phase ist identisch mit der aus der normalen Spielregel. Deine Schwester wird während dieser Phase nichts tun.

OSHAX

Im Solospiel ist es möglich, dass keine Oshax mehr zur Verfügung stehen. Wenn das passiert, sind alle weiteren Oshaxkarten ohne Effekt

DIE GEBIETE LEEREN

Am Ende jedes Tages drehst du die nächste Solofarbkarte um. Dabei gehst du von links nach rechts vor. Wenn es keine weiteren Solofarbkarten mehr zum Umdrehen gibt, bist du am Ende des fünften Tages angelangt und es geht weiter mit der Punktwertung.

SOLO-WERTUNG

Rechne deinen Punktestand gemäß den normalen Regeln zusammen. Dann berechne den Punktestand deiner Schwester, indem du ihre Lektions- und Katzenfarbkarten nutzt.

KATZENFARBEN

Gehe durch die Solofarbkarten in der Reihenfolge, in der du sie aufgedeckt hast; deine Schwester erhält folgendermaßen Punkte:

- 5 Punkte für jede Katze auf deinem Boot für die erste aufgedeckte Farbe.
- 4 Punkte für jede Katze auf deinem Boot für die zweite aufgedeckte Farbe.
- 3 Punkte für jede Katze auf deinem Boot für die dritte aufgedeckte Farbe.
- 2 Punkte für jede Katze auf deinem Boot für die vierte aufgedeckte Farbe.
- 1 Punkte für jede Katze auf deinem Boot für die fünfte aufgedeckte Farbe.

LEKTIONEN

Zähle die Punkte für jede Lektionskarte deiner Schwester zusammen.

GESAMT

Deine Schwester bekommt nur für die Katzenfarben und Lektionskarten Punkte, sonst nichts.

GLEICHSTAND AUFLÖSEN

Es gewinnt derjenige mit den meisten Punkten. Im Falle eines Gleichstands gewinnt deine Schwester!



LEKTIONEN-MODULE

The Isle of Cats contains 38 lesson cards. This includes 14 core lesson cards and 24 lesson module cards. Additional lesson module cards are available in expansions, if you ever get more, then follow these rules.

KERN-LEKTIONSKARTEN

Nehmt immer die 14 Kernlektionskarten, die mit dem Grundspiel kommen. Diese können anhand des Textes auf der unteren linken Ecke der Karte identifiziert werden. (Dort steht nur „LEKTION“ und nicht mehr.)



MODUL-LEKTIONSKARTEN

Nehmt immer exakt 3 vollständige Lektionsmodule.

Diese können anhand des Textes auf der unteren linken Ecke der Karte identifiziert werden. (Dort steht „LEKTION“ oder „OFFENE LEKTION“, gefolgt von einem Buchstaben in Klammern.)



Jedes Modul beinhaltet exakt 8 Karten. Mit dem Grundspiel kommen die Lektionsmodule A, B und C. Wenn ihr ein neues Modul erhaltet, könnt ihr es mit jedem bereits existierenden Modul austauschen. Dabei müssen aber immer alle 8 Karten ausgetauscht werden.

Ihr könnt Aufgabenmodule frei zusammenstellen wie ihr wünscht. So könnt ihr z. B. die Module A, B und D verwenden, oder aber D, F und H.

OSHAX UND SELTENE SCHÄTZE PROMOS

Für die Insel der Katzen sind einige Oshax- und seltene Schätze-Promoplättchen verfügbar. Falls ihr je eines bekommt, befolgt diese Regeln:

OSHAX

Neue Oshaxplättchen werden dem Entdeckungsbeutel hinzugefügt. Sie funktionieren ähnlich wie seltene Schätze. Wenn ihr Plättchen aus dem Entdeckungsbeutel zieht, wird jedes Oshaxplättchen, das entdeckt wird, zu den anderen verfügbaren Oshaxplättchen gelegt. Oshaxplättchen tragen nicht zur Anzahl gezogener Katzenplättchen aus dem Entdeckungsbeutel bei.

Wenn euer Spiel beendet ist, könnt ihr wählen, welche 6 Oshax für das nächste Spiel aus dem Beutel draußen bleiben. Die restlichen Oshaxplättchen werden zurück in den Entdeckungsbeutel gelegt. So könnt ihr durch alle Oshaxplättchen durchspielen und startet jedes neue Spiel mit einer anderen Kombination aus 6 Oshax.

SELTENE SCHÄTZE

Neue seltene Schätze werden dem Entdeckungsbeutel hinzugefügt. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für alle seltenen Schätze.

FAQ

Frage: Kann ein Plättchen über Wände hinweg / in mehreren Räumen platziert werden?

Ja!

Katzenplättchen repräsentieren den Platz, den die neue Katze generell auf dem Weg zurück nach Hause benötigt und nicht den Platz, den sie stets einnimmt. Schätze können in verschiedenen Räumen angehäuft werden.

Frage: Kann ich Schatzplättchen auf Ratten ablegen?

Ja (die armen Ratten)!

Frage: Was ist ein kleiner Schatz?

Die 1x1 und 1x2 gewöhnlichen Schatzplättchen werden auch als kleine Schätze bezeichnet. Sie zählen sowohl zu den kleinen als auch zu den gewöhnlichen Schätzen.

Frage: Gibt es ein Handkartenlimit?

Nein.

Frage: Zählen Plättchen mit einer Katze und einem Kätzchen als 2 Katzen?

Nein. Jedes Plättchen zählt nur als 1 Katze, selbst wenn da noch ein Kätzchen auf dem Plättchen abgebildet ist.

Frage: Gibt es ein Limit für die Anzahl von Katzen in einem Gebiet?

Nein.

Frage: Ist es optional, Schatzplättchen zu nehmen?

Ja!

Frage: Was passiert, wenn ich im Solospiel keine Oshax mehr habe?

Die Oshaxkarten haben keinen Effekt mehr

Frage: Wenn ich eine „Ziehe x Karten“-Karte nach der Lektionen lesen-Phase des letzten Tages spiele und dadurch eine Lektionskarte ziehe, kann ich die Karte dann spielen?

Nein. Karten können stets nur in der Phase gespielt werden, in der sie gespielt werden sollen. Falls eine Karte in einer anderen Phase gezogen wird, muss der Spieler mit dem Ausspielen auf den nächsten Tag warten. Falls es der letzte Tag ist, kann die Karte nicht mehr gespielt werden

Frage: Kann man das Spiel mit mehr als 4 Spielern spielen?

Ja! Es gibt eine Erweiterung für 5 und 6 Spieler. Frag deinen lokalen Spielehandel nach Infos oder sieh auf unserer Seite nach <https://www.skellig-games.de/>

Frage: Kann ich die Karten oder Plättchen anderer Spieler entfernen?

Nein.

Frage: Kann ich, wenn ich den Korb einer ausgespielten Rettungskarte nicht am selben Tag nutze, die Karte für den nächsten Tag behalten?

Nein. Wenn du während der Rettungsphase eine Korbkarte ausspielst und diesen Korb dann nicht verwendest, wird die Karte trotzdem wie normal verworfen.



IMPRESSUM

Autor	Illustration	Spielregel	DEUTSCHE VERSION
Frank West	Dragolisco	Frank West	Übersetzung
Assistenz	Kreative Leitung	Ian O'Reilly	Lisa P. Reitz
Sara Jorge	Frank West	<i>Unter Mithilfe von Sara Jorge</i>	Dominic Büttner
Thematische Gestaltung	Grafik	Redaktionelle Bearbeitung	Grafik & Layout
Frank West	Frank West	Carrie Ott	Christian
Sara Jorge	<i>Unter Mithilfe von Alec Jackson</i>	Tom Fox	Schaarschmidt,
		Louise Skye Ting	Dominic Büttner