

Cat & co.

DE

Ravensburger® Spiele Nr. **20 964 4**

Ein Würfel-Merkspiel für **2-5** Spieler*
von **6-99** Jahren.

Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Marek Bláha

Design: Julia Simon

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

60 Karten (5 Sets mit je 12 Karten)

10 Tierwürfel

14 Cat-Chips

Endlich sturmfreie Bude – und schon steigt eine ausgelassene Party der Haustiere. Dem brummigen Nachbarskater Carlo passt der Krach gar nicht – und so knipst er immer wieder das Licht aus und die Partygäste stehen plötzlich im Dunkeln. Könnt ihr noch sagen, wer mitgefeiert hat?

Ziel:

Wer nach Spielende die wenigsten Minuspunkte besitzt, gewinnt!

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält **ein Set Karten** in der Farbe seiner Wahl. Jedes Tier ist darin zweimal vertreten. Nehmt die Karten auf die Hand. Spielt ihr mit jüngeren Kindern, dürft ihr sie aber auch offen auf den Tisch legen.

Gebt **alle 10 Tierwürfel** in die Schachtel und schließt sie.

Drückt die **Cat-Chips** aus der Stanztafel und legt sie daneben.



Spielregel

1. Schütteln

Der jüngste Spieler ist der **Startspieler**. Er schüttelt die Tierwürfel in der geschlossenen Schachtel wild durcheinander. Danach legt er sie in die Mitte und hebt den Deckel hoch, so dass alle gleichzeitig sehen können, welche Tiere bei der Party dabei sind.



Ihr prägt euch die Tiere ein – so lange, bis der Startspieler den Deckel wieder schließt. Dieser bestimmt also, wie lange geschaut werden darf und achtet beim Schließen darauf, dass sich kein Würfel verändert.

Nun gilt es sich zu erinnern: Welche Tiere waren bei der Party dabei? Und wie viele jeweils?

2. Karten legen

Nacheinander (der Startspieler beginnt) legt ihr jeweils eine eurer Karten von den Tieren, die ihr vermutet gesehen zu haben, offen in eine Reihe. Wie viele Kakadus waren es noch gleich... zwei, oder doch drei?

Beachtet, dass jede Karte, die ihr legt, später einen entsprechenden Würfel in der Schachtel „verbraucht“.

Sehr ihr keine Möglichkeit mehr, eine eurer Karten zu legen, passt ihr.

Dazu legt ihr eure restlichen Karten verdeckt vor euch hin. Die anderen dürfen weiterlegen, bis schließlich alle gepasst haben.

3. Auswertung

Der Startspieler hebt ganz vorsichtig den Deckel hoch. Dann legt er, beginnend mit der Karte direkt neben der Schachtel, einen passenden **Würfel** auf die erste Karte, einen auf die zweite, usw.



Sollte eine Karte nicht stimmen – also ein Tier zeigen, von dem kein passender Würfel mehr in der Schachtel liegt – legt er auf diese Karte einen **Cat-Chip**. Danach macht er mit der nächsten Karte weiter, bis alle ausliegenden Karten belegt sind.

Die Karten, auf denen am Ende des Durchgangs ein Würfel ist, kommen auf einen offenen Ablagestapel.

Karten, auf denen ein Cat-Chip liegt, gehen an den entsprechenden Spieler zurück. Den Cat-Chip legt dieser als Minuspunkt vor sich ab.

Neuer Durchgang

Nehmt eure verbleibenden Karten wieder auf die Hand. Der im Uhrzeigerinn nächste Spieler wird neuer Startspieler: Er legt alle Würfel in die Schachtel, schließt sie, schüttelt sie, öffnet sie und weiter geht's in die nächste Runde!

Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler **nach der Auswertung** keine Karten besitzt, endet das Spiel.

Jetzt zählt ihr: Die verbliebenen Karten und die Cat-Chips zählen jeweils einen Minuspunkt. **Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!** Dies können auch mehrere Spieler sein.

Das Spiel endet ebenfalls, sobald ein Spieler nach der Auswertung **drei Cat-Chips** besitzt. Auch in diesem Fall gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Profi-Variante

Ihr prägt euch eure Karten vor dem Schütteln der Schachtel so lange ein, bis der Startspieler das Kommando „Karten hinlegen!“ gibt. Danach legt ihr sie verdeckt vor euch ab und nehmt sie erst wieder auf, wenn es um das Ablegen der einzelnen Karten geht.

Überraschungs-Party für 2 bis 4 Spieler

Bei dieser spannenden Regel nehmt ihr neben euren Kartensets ein **zusätzliches Set** dazu, das ihr gemischt als verdeckten Stapel bereitlegt. Vor dem Würfeln legt ihr davon verdeckt die **drei obersten Karten** als Beginn eurer Reihe hin. Kurz bevor ihr eure Karten legt, deckt ihr die Karten des Überraschungs-Sets auf und der Startspieler beginnt seine Ablage mit der vierten Karte.

Es kann also sein, dass bis zu drei Tierwürfel bereits vergeben sind! Bei der Auswertung kommen passende Würfel auch auf die Überraschungs-Karten. Falls ein Tier dort nicht stimmt, braucht ihr jedoch keinen Cat-Chip legen. Die drei Karten legt ihr nach einer Runde beiseite und legt die nächsten drei Karten hin. Sollten sie während des Spiels ausgehen, mischt ihr das Überraschungs-Set einfach neu.

Die Auswertung eurer Karten führt ihr ansonsten wie bei der Grundregel durch.

© 2023



Cat & co.

FR

Jeux Ravensburger® n° 20 964 4

Un jeu de dés et de mémoire pour
2 à 5 joueurs* de **6 à 99 ans**.

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustrations : Marek Bláha

Design : Julia Simon

Rédaction : Monika Gohl



Contenu

60 cartes Animal (5 séries de 12 cartes)

10 dés Animal

14 jetons Chat

Enfin, la maison est à eux ! Les animaux décident d'organiser une fête à tout casser ! Mais tout ce bruit est loin de plaire à Nero, le chat du voisin, toujours de mauvais poil. Il s'amuse à éteindre la lumière et tous les invités se retrouvent dans le noir ! Vous souvenez-vous quels animaux étaient présents à la fête ?

But du jeu

Le joueur qui cumulera le moins de points de pénalité à la fin remportera la partie.

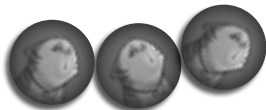
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Chaque joueur choisit **une série de cartes** de même couleur. Chaque animal y est représenté en deux exemplaires. Chacun prend ses cartes en main. Avec des joueurs plus jeunes, il est également possible de jouer avec les cartes visibles devant soi.

Mettez les **10 dés** dans la boîte et refermez-la.

Détachez les **jetons Chat** de la planche prédécoupée et gardez-les à proximité.



Déroulement de la partie

1. Mélange des dés

Le plus jeune joueur est le **Premier Joueur**. Il secoue énergiquement la boîte fermée contenant les dés Animal. Puis il la pose au milieu de la table et l'ouvre, de manière à ce que chacun puisse voir les animaux présents à la fête.



Mémorisez bien les animaux jusqu'à ce que le Premier Joueur referme la boîte. C'est lui qui décide combien de temps les joueurs peuvent regarder à l'intérieur et qui fait attention de ne faire tourner aucun dé au moment de remettre le couvercle.

Il s'agit maintenant de se souvenir quels animaux étaient à la fête, et combien de chaque type.

2. Pose des cartes

À tour de rôle (en commençant par le Premier Joueur), chacun joue une carte de sa main, face visible, représentant l'animal qu'il pense avoir vu à la fête, pour former une ligne commune à côté de la boîte. Combien y avait-il de cacatoès déjà ? Deux... ou trois ?

Attention : chaque carte posée « utilisera » un dé du même animal dans la boîte !

Si un joueur ne voit plus de possibilité de poser une carte, il passe

son tour et garde les cartes qu'il lui reste, face cachée, devant lui. Les autres joueurs peuvent continuer de poser jusqu'à ce qu'ils passent à leur tour.

3. Décompte

Le Premier Joueur ouvre doucement la boîte. Il place ensuite un **dé** de l'animal correspondant sur la première carte de la ligne, puis un sur la deuxième carte, etc.



Si une carte n'est pas bonne, c'est-à-dire si aucun dé restant dans la boîte ne correspond à l'animal représenté, le Premier Joueur pose à la place un **jeton Chat** dessus. Puis, il passe à la carte suivante jusqu'à ce que toutes les cartes jouées soient occupées par un dé ou un jeton.

À la fin de la manche, toutes les cartes sur lesquelles se trouvent un dé sont défaussées.

En revanche, chaque carte occupée par un jeton Chat est rendue à son propriétaire. Celui-ci récupère également le jeton Chat et le garde devant lui : il lui coûtera 1 point de pénalité en fin de partie.

Nouvelle manche

Chacun reprend ses cartes restantes en main. Le joueur suivant en sens horaire devient le Premier Joueur. Il remet tous les dés dans la boîte, la referme, la secoue, l'ouvre et la deuxième manche commence... !

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus aucune carte en main à l'issue du décompte, la partie s'arrête. Chacun additionne alors ses points : les cartes

restantes et les jetons Chat font perdre 1 point. **Le joueur qui cumule le moins de points de pénalité remporte la partie !** Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

La partie s'arrête également dès qu'un joueur possède **3 jetons Chat**. Le vainqueur est, là aussi, celui qui cumule le moins de points de pénalité.

Variante avancée

Chacun mémorise ses cartes avant que les dés ne soient mélangés dans la boîte, jusqu'au signal du Premier Joueur : « Posez vos cartes ! ». Chacun pose alors ses cartes face cachée devant lui et ne les reprendra qu'au moment de les jouer une par une.

Surprise-partie pour 2 à 4 joueurs

Dans cette variante palpitante, utilisez une **série de cartes supplémentaire** en plus des vôtres. Mélangez-les pour former une pile séparée. Avant de secouer les dés, alignez, face cachée, les **3 premières cartes** de cette pile Surprise. Au moment de jouer vos cartes, dévoilez-les. Le Premier Joueur joue entame alors la manche en posant la 4^e carte de la ligne.

Il est donc possible que 1 à 3 dés soient déjà utilisés !

Lors du décompte, les dés sont également placés sur les 3 cartes Surprise. Si l'une d'elles ne correspond à aucun dé, inutile de placer un jeton Chat dessus. À la fin de la manche, mettez ces 3 cartes de côté et alignez les 3 suivantes. Si la pile Surprise est vide, remélangez ces cartes pour en former une nouvelle.

Le décompte des points reste identique à celui de la règle de base.

© 2023



Cat & co.

IT

Gioco Ravensburger® n° 20 964 4

Un gioco di memoria con i dadi per
2 - 5 giocatori* dai 6 anni in su.

Autore: Carlo A. Rossi

Illustrazioni: Marek Bláha

Design: Julia Simon

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

60 carte (5 set da 12 carte ciascuno)

10 dadi con gli animali

14 gettoni gatto

Finalmente la casa è libera e gli animali domestici stanno già organizzando una divertentissima festa. A Carlo, il gatto super brontolone del vicino, non piace affatto il rumore, così continua a spegnere la luce, lasciando gli ospiti della festa improvvisamente al buio. Sapreste dire chi ha partecipato alla festa?

Obiettivo

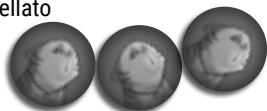
Vince chi alla fine della partita ha il minor numero di punti penalità!

*La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.

Preparazione

Ogni giocatore riceve un **set di carte** del colore che preferisce, in cui ciascun animale è raffigurato due volte. Prendete in mano le carte. Se state giocando con bambini più piccoli, potete anche metterle scoperte sul tavolo.

Mettete **tutti e 10 i dadi con gli animali** nella scatola e chiudetela. Estraiete i **gettoni gatto** dal cartone fustellato e posizionatevi accanto a esso.



Regole del gioco

1. Agitare

Si inizia dal **giocatore** più giovane, che scuote in maniera decisa i dadi nella scatola chiusa. Poi mette la scatola al centro e solleva il coperchio in modo che tutti quanti possano vedere quali animali sono presenti alla festa.



Memorizzate gli animali finché il giocatore che inizia non chiude di nuovo il coperchio. Di conseguenza, è quest'ultimo a determinare per quanto tempo è consentito guardare e ad assicurarsi che i dadi rimangano nella stessa posizione quando viene chiusa la scatola. Ora è il momento di ricordare: quali animali erano presenti alla festa? E quanti per ciascun tipo?

2. Giocare le carte

Uno dopo l'altro (a partire dal giocatore iniziale), mettete in fila, a faccia in su, una delle carte degli animali che pensate di aver visto. Quanti cactus erano presenti... due o tre?

Tenete a mente che ogni carta giocata da ciascuno di voi mette "fuori uso" un dado corrispondente nella scatola.

Se non potete più posare una delle vostre carte, passate il turno. Per farlo, mettete le altre carte a faccia in giù di fronte a voi. Gli altri possono continuare fino a quando tutti hanno passato il turno.

3. Classificare le carte

Il giocatore che inizia solleva con cautela il coperchio. Poi, partendo dalla carta più vicina alla scatola, colloca un **dado** corrispondente sulla prima carta, uno sulla seconda e così via.



Se una carta resta fuori – perché raffigura un animale per cui non è rimasto alcun dado nella scatola – il giocatore che ha cominciato metterà su questa carta un **gettone gatto**. Poi continuerà con la carta successiva fino a quando tutte le carte sul tavolo non saranno occupate.

Le carte sulle quali alla fine del turno è presente un dado vanno nel mazzo degli scarti.

Le carte con un gettone gatto vengono restituite al giocatore che le aveva giocate, che metterà il gettone gatto davanti a sé come punto penalità.

Nuovo turno

Riprendete in mano le carte rimanenti. Il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore iniziale, che mette tutti i dadi nella scatola, la chiude, la scuote, la apre e passa al turno successivo!

Fine della partita

Non appena il primo giocatore non ha più carte **dopo la fase di classificazione**, la partita si conclude.

Adesso contate: le carte rimanenti e i gettoni gatto contano come un punto penalità ciascuna/o. **Vince chi ne ha di meno!** Possono essere anche più giocatori.

La partita termina anche quando un giocatore ha **tre gettoni gatto** dopo la classificazione. Anche in questo caso, vince il giocatore con il minor numero di punti penalità.

Variante pro

Cercate di memorizzare le carte prima di scuotere la scatola fino a quando il giocatore iniziale non dà il comando “Mettete giù le carte!”. Quindi posizionatele coperte davanti a voi e non prendetele più in mano fino al momento di scartare le singole carte.

Festa a sorpresa per 2-4 giocatori

In questa entusiasmante regola, oltre al vostro set di carte ne prenderete uno **extra**, che mescolerete e disporrete in un mazzo a faccia in giù. Prima di lanciare i dadi, posizionate le **prime tre carte** a faccia in giù come inizio della vostra fila. Poco prima di posare le carte, girate le carte del set a sorpresa e il giocatore iniziale comincia a scartare con la quarta carta.

Può quindi accadere che fino a tre dadi di animali siano già occupati! Durante la classificazione delle carte i dadi corrispondenti vengono posizionati anche sulle carte a sorpresa. Tuttavia, se un animale resta fuori, non è necessario collocare un gettone gatto. Mettete da parte le tre carte dopo un turno e posate le tre successive. Se si esauriscono durante la partita, basterà rimescolare il set di carte a sorpresa.

Il calcolo del punteggio delle vostre carte avverrà come indicato dalla regola di base.

© 2023



Cat & Co.

ES

Juego Ravensburger® n.º 20 964 4

Un juego de memoria con dados para
2 – 5 jugadores* de 6 a 99 años.

Autor: Carlo A. Rossi

Ilustraciones: Marek Bláha

Diseño: Julia Simon

Redacción: Monika Gohl



Contenido:

60 cartas (5 sets con 12 cartas cada uno)

10 dados de animales

12 fichas «Cat»

Por fin la casa libre... ¡Las mascotas no han tardado en montar una fiesta por todo lo alto! Pero a Carlo, el gato gruñón de los vecinos, no le gusta nada el jaleo, así que no para de apagar las luces para fastidiar y dejar a los asistentes de la fiesta a oscuras. ¿Podréis recordar quién estaba en la fiesta?

Objetivo:

¡Quien tenga menos puntos negativos al final de la partida gana!

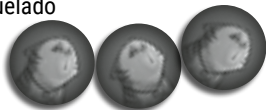
*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Preparación:

Cada jugador recibe un **set de cartas**, todas del mismo color que haya escogido. Cada animal aparece en el set dos veces. Coged las cartas con la mano. Si jugáis con niños pequeños, podéis dejarlas bocarriba encima de la mesa.

Poned los **10 dados de animales** dentro de la caja y cerradla.

Separad las **fichas «Cat»** del panel troquelado y dejadlas preparadas a un lado.



Reglas del juego

1. Agitar

El jugador más joven es el **jugador inicial**. El jugador inicial agita energicamente los dados dentro de la caja cerrada con la tapa. Después coloca la caja en el centro y levanta la tapa de forma que todos puedan ver al mismo tiempo qué animales están en la fiesta.



Tenéis que memorizar los animales hasta que el jugador inicial vuelva a cerrar la caja con la tapa. Él será quien determinará durante cuánto tiempo podéis estar mirando los dados. Al cerrar la caja, el jugador inicial debe tener cuidado para que ningún dado cambie de cara.

Ahora toca hacer memoria: ¿Qué animales estaban en la fiesta? ¿Y cuántos de cada?

2. Jugar cartas

Por turnos, empezando por el jugador inicial y uno después de otro, debéis jugar cada vez una de vuestras cartas de los animales que creéis haber visto, depositándolas bocarriba en una hilera. ¿Cuántas cacatúas había..., eran dos o tres?

Tened en cuenta que cada carta que juguéis «gastará» posteriormente un dado coincidente de la caja.

Si ya no veis la posibilidad de jugar ninguna más de vuestras cartas, pasad. Para pasar, dejad el resto de vuestras cartas boca abajo delante de vosotros. Los demás jugadores pueden seguir jugando cartas hasta que todos pasen finalmente.

3. Puntuación

El jugador inicial levanta la tapa con cuidado. Luego coloca, empezando por la carta que está justo al lado de la caja, un **dado** coincidente sobre la primera carta, otro sobre la segunda, etc.



Si una carta no coincidiera con ningún dado, es decir, que representara un animal del que ya no quedan dados dentro de la caja, el jugador inicial colocará sobre esa carta una **ficha «Cat»**. Después seguirá con la siguiente carta hasta que todas las cartas jugadas queden cubiertas por un dado o una ficha.

Las cartas que tengan al final de la ronda un dado encima se dejan en una pila de descartes bocarriba.

Las cartas que tengan una ficha «Cat» encima se les devuelven a sus respectivos jugadores, que deberán guardarse las fichas «Cat» correspondientes delante de sí mismos como puntos negativos.

Nueva ronda

Coged las cartas que os han quedado en la mano. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj es el nuevo jugador inicial: pone todos los dados dentro de la caja, la cierra, la agita, la abre y se sigue jugando la siguiente ronda.

Fin de la partida

En cuanto haya un jugador que se quede sin cartas **después de la fase de puntuación**, la partida termina.

Es el momento de contar: las cartas que os queden y las fichas «Cat» valen un punto negativo cada una. **¡Gana quien tenga menos puntos negativos!** Puede haber varios ganadores.

La partida también termina en cuanto un jugador haya acumulado **tres fichas «Cat»** después de una fase de puntuación. En este caso también gana el jugador que tenga menos puntos negativos.

Variante para expertos

Antes de agitar la caja, intentad memorizar vuestras cartas hasta que el jugador inicial dé la orden «¡Dejad las cartas!». Inmediatamente después, colocadlas bocabajo delante de vosotros y no las volváis a destapar hasta que decidáis jugar una carta individualmente en la fase de jugar cartas.

Fiesta sorpresa para 2-4 jugadores

En esta emocionante variante, además de vuestro set de cartas, utilizaréis un **set sorpresa adicional** que barajaréis y dejaréis preparado en un mazo bocabajo. Antes de agitar los dados, tomaréis de ese mazo las **tres primeras cartas** y las jugaréis bocabajo para iniciar la hilera de cartas jugadas. Justo antes de jugar vuestras cartas, destapad las cartas del set sorpresa. Después, el jugador inicial empezará jugando una carta suya que será la cuarta de la hilera.

¡En este caso, puede ocurrir que ya haya adjudicados tres dados de animales!

Durante la fase de puntuación, se colocan los dados coincidentes también sobre las cartas sorpresa. En caso de que no haya ningún dado que muestre el mismo animal que alguna de las cartas sorpresa, no hace falta que pongáis encima de esa carta una ficha «Cat». Una vez finalizada una ronda, apartad a un lado las tres cartas sorpresa y colocad bocabajo las tres siguientes cartas del mazo sorpresa. Si durante la partida el mazo sorpresa se agota, barajad otra vez las cartas del set sorpresa.

Por lo demás, la puntuación de vuestras cartas se hace igual que en las reglas del juego base.

Cat & Co.

PT

Ravensburger® Jogo N.º 20 964 4

Um jogo de memória de dados para
2 - 5 jogadores* com idades entre **6 e 99** anos.

Autor: Carlo A. Rossi

Ilustração: Marek Bláha

Design: Julia Simon

Redação: Monika Gohl



Conteúdo:

60 cartas (5 conjuntos com 12 cartas cada)

10 dados de animais

14 fichas de gato

Finalmente, um lugar livre de tempestades; e os animais de estimação já estão a ter uma festa hilariante. Carlo, o gato rabugento do vizinho não gosta nada do barulho - por isso continua a apagar as luzes e os convidados da festa ficam subitamente no escuro. Ainda consegue dizer quem estava na festa?

Objetivo

Quem tiver menos pontos negativos no final do jogo, ganha!

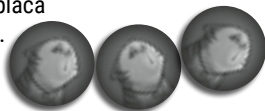
*A forma linguística do masculino genérico é utilizada exclusivamente para facilitar a leitura, que deve ter um significado neutro sob a perspetiva do género em todos os casos.

Preparação

Cada jogador recebe **um conjunto de cartas** de uma cor à sua escolha. Cada animal está representado duas vezes. Pegue nas cartas. Se estiver a jogar com crianças mais novas, pode também colocá-las abertamente sobre a mesa.

Coloque **os 10 dados de animais** na caixa e feche-a.

Empurre as **fichas de gato** para fora da placa picotada e coloque-as próximas do jogo.



Regras do jogo

1. Agitar

O jogador mais novo é o **primeiro a jogar**. Este sacode efusivamente os dados de animais na caixa fechada. Depois, coloca a caixa no centro e levanta a tampa para que todos possam ver ao mesmo tempo quais os animais que estão na festa.



Memorize os animais - até o primeiro jogador voltar a fechar a tampa. Este último determina, portanto, durante quanto tempo é permitido procurar e assegura que nenhum dado muda quando é fechado. Agora é tempo de recordar: que animais estavam na festa? E quantos da mesma espécie?

2. Colocar as cartas

Uma após a outra (começa o primeiro jogador), coloque uma das cartas de animais que pensa ter visto de face para cima numa fila. Quantas catatuas havia mesmo...duas ou três?

Note que cada carta que colocar mais tarde "irá gastar" um dado correspondente da caixa.

Se já não tiver a oportunidade de colocar uma das suas cartas, passa. Para o fazer, coloque o resto das suas cartas viradas para

baixo à sua frente. Os outros podem continuar a colocar até que todos tenham passado.

3. Avaliação

O primeiro jogador levanta cuidadosamente a tampa. Depois, começando com a carta mesmo ao lado da caixa, coloca um **dado** correspondente na primeira carta, um na segunda, e assim por diante.



Se uma carta não corresponder a nenhum dado - isto é, se mostrar um animal para o qual não há nenhum dado correspondente na caixa - ele coloca uma **ficha de gato** nesta carta. Depois, continua com a carta seguinte até que todas as cartas na mesa tenham um dado ou uma ficha de gato.

As cartas que têm um dado no final da ronda vão para uma pilha de descarte com as cartas viradas para cima.

As cartas com uma ficha de gato são devolvidas ao jogador correspondente. A ficha de gato é colocada à sua frente como um ponto negativo.

Nova ronda

Pegue novamente nas restantes cartas. O jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio torna-se o novo primeiro jogador: ele coloca todos os dados na caixa, fecha-a, abana-a, abre-a e passa para a ronda seguinte!

Fim do jogo

Assim que um jogador fique sem cartas **após a avaliação**, o jogo termina.

Agora conte: as restantes cartas e as fichas de gato contam como um ponto negativo cada uma. **Quem tiver menos pontos negativos, ganha!** Isto pode acontecer a vários jogadores.

O jogo também termina assim que um jogador tiver **três fichas de gato** após a avaliação. Também neste caso, o jogador com menos pontos negativos ganha.

Variante profissional

Memorize as suas cartas antes de abanarem a caixa até o primeiro jogador inicial dar o comando “Colocar as cartas!”. Depois, coloque-as viradas para baixo à sua frente e não as volte a virar até que seja altura de se desfazer das cartas individuais.

Festa surpresa para 2 a 4 jogadores

Nesta estimulante regra, pega-se num conjunto extra para além do baralho de cartas, que se baralha e se coloca numa pilha de face para baixo. Antes de lançar os dados, coloque as **três primeiras cartas** viradas para baixo como o início da sua fila. Pouco antes de colocar as suas cartas, revelam-se as cartas do conjunto surpresa e o primeiro jogador começa a sua jogada com a quarta carta.

Portanto, pode ser que até três dados de animais já tenham sido tirados!

Durante a avaliação, os dados correspondentes são também colocados nas cartas surpresa. No entanto, se um animal não estiver lá, não é necessário colocar uma ficha de gato. Depois de uma rodada, coloca-se as três cartas de lado e põe-se as três cartas seguintes. Se se esgotarem durante o jogo, basta baralhar o conjunto surpresa.

A avaliação das suas cartas ocorre da mesma forma que para a regra básica.

© 2023



Cat & co.

NL

Ravensburger® spel nr. **20 964 4**

Een dobbel-geheugenspel voor
2 – 5 spelers* van **6 – 99** jaar.

Auteur: Carlo A. Rossi
Illustraties: Marek Bláha
Design: Julia Simon
Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

60 kaarten (5 sets met ieder 12 kaarten)
10 diereendobbelstenen
12 Cat-fiches

Eindelijk is de kust vrij – en de huisdieren vieren meteen een feestje. De chagrijnige buurkat Carlo houdt helemaal niet van lawaai – dus doet hij steeds het licht uit en de feestgangers staan ineens in het donker. Kunnen jullie nog zeggen wie bij het feestje was?

Doel:

Wie aan het einde van het spel de minste minpunten heeft, wint!

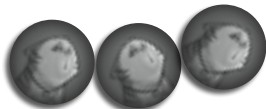
*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding:

Iedere speler krijgt **een set kaarten** in de kleur van zijn keuze. Ieder dier komt daarin twee keer voor. Pak de kaarten in je hand. Spelen jullie met jongere kinderen, dan kunnen jullie ze ook open op tafel leggen.

Doe **alle 10 dierendobbelstenen** in de doos en sluit deze.

Haal de **Cat-fiches** uit het karton en leg ze ernaast.



Spelregels

1. Schudden

De jongste speler is de **startspeler**. Hij schudt de dierendobbelstenen in de gesloten doos goed door elkaar. Daarna legt hij de doos in het midden op tafel en doet het deksel omhoog, zodat iedereen tegelijkertijd kan zien, welke dieren bij het feestje zijn.



Jullie onthouden de dieren – net zo lang, tot de startspeler het deksel weer dicht doet. Deze bepaalt dus hoe lang gekeken mag worden en let er bij het sluiten op dat er geen dobbelsteen verandert.

Dan gaat het erom te onthouden: welke dieren waren bij het feestje? En hoeveel van elke diersoort?

2. Kaarten leggen

Om de beurt (de startspeler begint) leggen jullie telkens één van jullie kaarten van de dieren, die je vermoed gezien te hebben, open in een rij. Hoeveel kaketoes waren er net ... twee, of toch drie?

Let op dat iedere kaart die je legt, later een overeenkomstige dobbelsteen in de doos „kost“.

Zien jullie geen mogelijkheid meer één van jullie kaarten te leggen, dan pas je. Daarvoor leg je je overige kaarten blind voor je neer. De anderen mogen verder leggen, tot iedereen uiteindelijk gepast heeft.

3. Puntentelling

De startspeler tilt voorzichtig het deksel omhoog. Dan legt hij, beginnend met de kaart direct naast de doos, een passende **dobbelsteen** op de eerste kaart, één op de tweede, enz.



Als een kaart niet juist is – dus er is geen passende dobbelsteen meer in de doos voor dat dier – legt hij op deze kaart een **Cat-fiche**. Daarna gaat hij verder met de volgende kaart, totdat op alle uitliggende kaarten iets ligt.

De kaarten waarop aan het einde van de ronde een dobbelsteen ligt, komen op een open aflegstapel.

Kaarten, waarop een Cat-fiche ligt, gaan terug naar de overeenkomstige speler. Het Cat-fiche leg je als minpunt voor je neer.

Nieuwe ronde

Pak je overgebleven kaarten weer in je hand. De speler die met de klok mee aan de beurt is wordt de nieuwe startspeler: hij legt alle dobbelstenen in de doos, sluit hem, schud hem, opent hem en de volgende ronde gaat beginnen!

Einde van het spel

Zodra de eerste speler **na de puntentelling** geen kaarten meer heeft, eindigt het spel. Nu gaan jullie tellen: de overgebleven kaarten en de Cat-fiches tellen allemaal als minpunt. **Wie de minste minpunten heeft, wint!** Dat kunnen ook meer spelers zijn.

Het spel eindigt ook, zodra een speler na de puntentelling **drie Cat-fiches** heeft. Ook in dit geval wint de speler met de minste minpunten.

Variante voor gevorderden

Jullie onthouden jullie kaarten voor het schudden van de doos net zo lang, tot de startspeler het commando „kaarten neerleggen!“ geeft. Dan leggen jullie ze blind voor je neer en je neemt ze pas op wanneer het tijd is om de afzonderlijke kaarten weg te leggen.

Verrassingsfeestje voor 2 tot 4 spelers

Bij deze spannende regel pakken jullie behalve je kaartenset een **extra set** erbij, die jullie geschud als blinde stapel klaarleggen. Voor het dobbelen leggen jullie daarvan blind de **drie bovenste kaarten** als begin van jullie rij neer. Kort voordat jullie je kaarten neerleggen, draaien jullie de kaarten van de verrassingsset om en de startspeler begint het afleggen met de vierde kaart.

Het kan dus zo zijn, dat er al maximaal 3 diereendobbelstenen neergelegd zijn!

Bij de puntentelling komen passende dobbelstenen ook op de verrassingskaarten. Wanneer een diep echter niet juist is, hoeft je geen Cat-fiche neer te leggen. Na een ronde leg je de drie kaarten aan de kant en je legt de volgende drie kaarten neer. Als ze tijdens het spel opraken, schud je de verrassingsset gewoon opnieuw.

De puntentelling van jullie kaarten gaat op dezelfde manier als bij de basisregels.

© 2023

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
ravensburger.com



239757-A