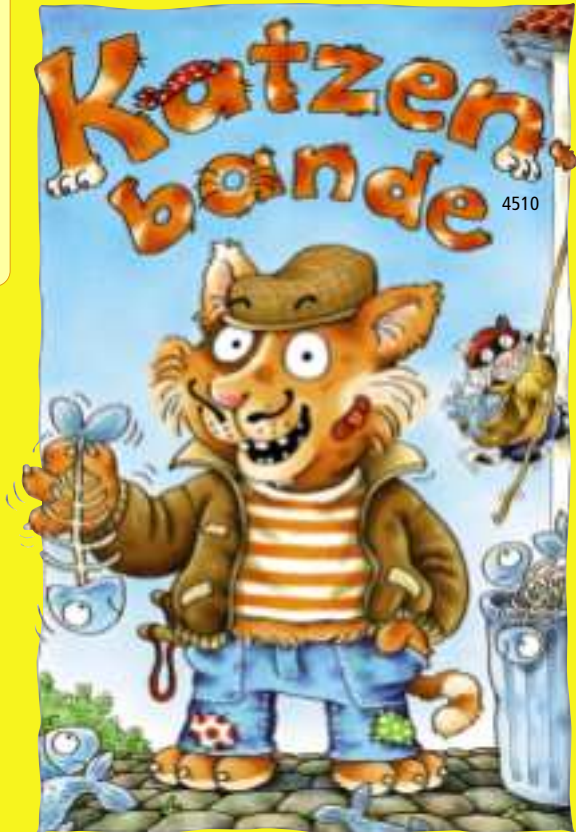




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Kitten Gang · La bande à Mistigri · Kattenbende
La banda gatuna · La banda dei gatti

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Habermaaß-Spiel Nr. 4510

Katzenbande

Ein katzencooler Sammelspaß für
2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Reiner Knizia
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Achtung! Die berühmt-berüchtigte Katzenbande ist wieder in der Stadt und treibt dort ihr Unwesen: der grau getigerte Harry, die schwarze Schönheit Sheila, der rote Robin, die Siamkatze Kitti und der schwarz-weiß gefleckte Felix. Haltet Fenster und Türen geschlossen und nehmt euch vor ihnen in Acht! Solltet ihr dennoch ungebetenen Besuch von der Bande bekommen, ist es ratsam genügend Fischvorräte zu haben. Denn in der Nähe ihres Leibgerichts werden aus den frechen Raubkatzen ruck, zuck die zahmsten Stubentiger!

Spielinhalt

50 Katzenkarten
11 Fische
1 Spielanleitung

Spielidee

Ihr sammelt Katzenbanden! Wer es schafft, drei gleiche Katzen oder drei beliebige Katzen auf gleichfarbigem Hintergrund zu sammeln, erhält zur Belohnung einen Fisch. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Fische zu haben.

Spielvorbereitung

Mischt die Katzenkarten und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte. Haltet die Fische bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den schönsten Katzenbuckel machen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.

Decke eine beliebige Karte auf und lege sie offen vor dich. Das Aufdecken setzt sich reihum fort. Jeder von euch versucht, eine Katzenbande zu sammeln, also drei gleiche Katzen oder drei beliebige Katzen auf gleichem Hintergrund.



Wichtige Katzenbandenregeln:

- Du darfst nie mehr als drei Karten vor dir liegen haben. Bist du mit Aufdecken an der Reihe und es liegen bereits drei Karten vor dir, musst du zuerst eine deiner Karten offen zurück in die Tischmitte legen. Erst dann darfst du eine neue Karte aufdecken und vor dir ablegen.
- Liegen in der Tischmitte bereits offene Karten, darfst du statt einer verdeckten auch eine offene Karte nehmen, aber niemals die Karte, die du gerade zurückgelegt hast.

Katzenbande komplett!

Sobald ein Spieler eine Katzenbande vor sich liegen hat, darf er sie gegen einen Fisch eintauschen. Die drei Karten kommen aus dem Spiel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle elf Fische verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Fischen gewinnt und wird zum Anführer der Katzenbande ernannt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Habermaab game nr. 4510

Kitten Gang

Cool kitten collecting fun for 2-4 players ages 4-99.

Author: Reiner Knizia
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 10 minutes

Watch out! The notorious kitten gang is back, causing all sorts of trouble downtown. There they go grey tabby Harry, Sheila the black beauty, ginger Gary, Kitty the Siamese and black & white spotted Felix. Keep all windows and doors closed and watch out! Be careful though, despite all of your precautions, the kitten gang may still pay you an uninvited visit - so make sure you have sufficient fish to feed them. You should know that fiendously ferocious felines suddenly become gentle pet tigers when they are close to their favorite dish.

ENGLISH

Contents

50 kitten cards
11 fish
Set of game instructions



Game Idea

The aim of the game is to collect the most fish.

You have to try to gather kitten gangs! Whoever manages to gather either three identical cats or any three cats on the same colored background, receives a fish as a reward.

Preparation of the Game

Shuffle the kitten cards and spread them face down in the center of the table. Get the fish ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can arch their back most like a cat, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts.

Uncover any card and place it in front of you. One by one all players uncover a card to try to collect a kitten gang of three identical cats or any three cats on the same colored background.



Important kitten gang rules :

- There can never be more than three cards in front of you. When it's your turn and you already have three cards, you have to return one of them face up to the center of the table and only then can you uncover a new card.
- Instead of uncovering a hidden card you can also take a card from the ones face-up in the center, except of course for the one you just placed there.

Kitten gang complete!

As soon as a player has collected a kitten gang, it can be swapped for a fish. The three kitten cards are then taken off the game.

It's then the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as the eleven fish have been distributed. Whoever has the most fish is named the head of the gang. In the case of a draw there are various winners.

Jeu Habermas n°4510

La bande à Mistigri

Un jeu de collecte pour 2 à 4 joueurs
de 4 à 99 ans.

Idée : Reiner Knizia
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 10 minutes



Attention ! La célèbre bande à Mistigri est revenue et traîne dans les rues de la ville : Mistigri le tigré gris, la belle chatte noire Miss, Robin le rouquin, la siamoise Sissi et Félix le tacheté noir et blanc. Fermez bien portes et fenêtres et soyez sur vos gardes ! Si vous deviez malgré tout avoir leur visite, gardez suffisamment de poissons en réserve ! Lorsqu'ils trouvent leur mets préféré, ces fauves très gourmands deviennent en moins de deux de gentils petits chats !

Contenu du jeu

50 cartes de chats
11 poissons
1 règle du jeu

FRANÇAIS

Idée

Il va falloir constituer des bandes de chats ! Celui qui récupère trois chats identiques ou trois chats différents sur un fond de carte de la même couleur prend un poisson en récompense. Le but du jeu est d'avoir le plus de poissons possible à la fin de la partie.

Préparatifs

Mélanger les cartes de chats et les répartir au milieu de la table, faces cachées. Préparer les poissons.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra faire le plus joli dos rond comme un chat a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne n'importe quelle carte et pose-la devant toi, face visible. Continuez de retourner des cartes, chacun à tour de rôle. Chacun essaye de récupérer une bande de chats, donc trois chats identiques ou trois chats différents sur un fond de carte de la même couleur.



Règles importantes pour récupérer des bandes de chats :

- Tu ne dois jamais avoir plus de trois cartes posées devant toi. Si c'est à ton tour de retourner une carte et qu'il y a déjà trois cartes devant toi, tu dois en mettre une, face visible, au milieu de la table avant de pouvoir jouer.
- S'il y a déjà des cartes visibles au milieu de la table, tu peux prendre l'une d'entre elles au lieu de retourner une carte face cachée. Mais, tu ne devras jamais reprendre celle que tu viens de poser.

La bande de chats est complète !

Dès qu'un joueur a récupéré une bande de chats, il l'échange contre un poisson. Ces trois cartes sont alors retirées du jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque les onze poissons ont tous été distribués. Le joueur qui en a le plus gagne la partie et devient le chef de la bande des chats. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Habermaaf-spel nr. 4510

Kattenbende

Een kattencool verzamelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 10 minuten

Opgepast! De beroemde en beruchte kattenbende is weer in de stad en houdt er flink huis. Houd dus deuren en ramen gesloten en wees op jullie hoede want hier is de grijs gestreepte Harry, de zwarte schoonheid Sheila, de rode Robin, Kitty de Siamese kat en de zwart-wit gevlekte Felix! Als jullie toch de bende ongevraagd op bezoek krijgen, is het raadzaam om voldoende vis in voorraad te hebben want in de buurt van hun lievelingskostje veranderen de brutale roofkatten in een oogwenk in de liefste katjes!

Spelinhoud

50 kattenkaarten
11 vissen
spelregels



Spelidee

Jullie verzamelen kattenbendes! Wie erin slaagt drie dezelfde katten of drie willekeurige katten op een achtergrond met dezelfde kleur te verzamelen, krijgt als beloning een vis. De bedoeling van het spel is om aan het eind de meeste vissen te hebben.

Spelvoorbereiding

Schud de kattenkaarten en leg ze verdekt in het midden van de tafel uit. Leg de vissen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de mooiste kattenrug kan maken, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Draai een willekeurige kaart om en leg hem open voor je. Om de beurt gaan jullie verder met omdraaien. Ieder van jullie probeert om een kattenbende te verzamelen, m.a.w. drie dezelfde katten of drie willekeurige katten op een achtergrond met dezelfde kleur.



Belangrijke kattenbenderegels:

- Je mag nooit meer dan drie kaarten voor je hebben liggen. Als je met omdraaien aan de beurt bent en er liggen al drie kaarten voor je, moet je eerst één van je eigen kaarten open in het midden van de tafel terugleggen. Pas daarna mag je een nieuwe kaart omdraaien en voor je neerleggen.
- Als er in het midden één of meer open kaarten liggen, mag je in plaats van een verdekte ook een openliggende kaart pakken maar nooit de kaart die je zojuist hebt teruggelegd.

Kattenbende compleet!

Zodra één van de spelers een kattenbende voor zich heeft liggen, mag hij/zij deze voor een vis omruilen. De drie kaarten worden uit het spel genomen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de elf vissen zijn verdeeld. De speler met de meeste vissen wint en wordt tot aanvoerder van de kattenbende benoemd. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Juego Habermasß núm. 4510

La banda gatuna

Un divertido juego de cartas gatuno
para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡Atención! La famosa banda gatuna ha vuelto a la ciudad para cometer sus fechorías: Harry, el atigrado gato gris; Sheila, la bella gata negra; el rubicundo Robin; Kitti, el gato de Siam; y Félix, el gato de las manchas blanquinegras. ¡Mantened cerradas puertas y ventanas y tened mucho cuidado con ellos! No obstante, si los de la banda os hicieran una visita sin haberlos invitado, lo más aconsejable es tener suficientes provisiones de pescado en casa. Y es que a la vista de su plato favorito, estos insolentes felinos se convierten en los más mansos gatitos.

Contenido

50 cartas de gatos
11 peces
instrucciones del juego



Finalidad

¡Vais a completar bandas gatunas! Quien consiga reunir tres gatos iguales o bien tres gatos cualesquiera sobre un fondo del mismo color, recibirá un pez como premio. La meta del juego es tener el mayor número de peces al final de la partida.

Preparativos

Barajad las cartas de gatos y repartidlas boca abajo en el centro de la mesa. Tened los peces preparados.

Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa erizar el lomo y fufar como un gato. ¿No os podéis poner de acuerdo? Entonces empezará el jugador más pequeño.

Descubre una carta cualquiera y colócala destapada delante de ti. Las cartas se continuarán descubriendo por turno. Cada uno de vosotros trata de reunir una banda gatuna, es decir, tres gatos iguales o bien tres gatos cualesquiera sobre un mismo fondo.



Reglas importantes de la banda gatuna:

- No puedes tener más de tres cartas contigo. Si es tu turno para descubrir una carta y tienes ya tres, primero tienes que dejar una de tus cartas destapada en el centro de la mesa. Sólo entonces podrás descubrir una nueva y dejarla delante tuyo.
- Si ya hay cartas destapadas en el centro de la mesa, puedes coger una de éstas en lugar de destapar una nueva, pero en ningún caso puedes coger la carta que acabas de dejar.

¡Banda gatuna al completo!

Cuando un jugador ha completado una banda gatuna, debe cambiarla por un pez. Esas tres cartas se retiran de la partida.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba una vez que se han repartido los once peces. Gana el jugador que tenga más peces siendo nombrado "Cabecilla de la banda gatuna". En caso de empate serán varios los ganadores.

Gioco Habermas nr. 4510

La banda dei gatti

Un divertente gioco di carte per 2 - 4 felini grintosi dai 4 ai 99 anni.

Ideazione: Reiner Knizia
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: ca.10 minuti

Attenzione! la famigerata famosa banda di gatti è tornata ad imperversare in città: Harry, detto Tigre Grigia, La bella Sheila, nera come pece, Robin il Rosso, la gatta siamese Kitti e Felix, a macchie bianche e nere. Chiudete porte e finestre e siate prudenti! Nel caso che volenti o nolenti vi ritroviate a dover ospitare la banda, è consigliabile avere delle scorte di pesce. Infatti, al cospetto del loro piatto preferito, gli insolenti felini si trasformano di colpo in mansueti animaletti da compagnia.

Contenuto

50 carte di gatti
11 pesci
Istruzioni per giocare



Ideazione

Raccoglierete bande di gatti! Riceve in premio un pesce il primo che raccoglie tre gatti identici oppure tre gatti qualsiasi che abbiano lo sfondo del medesimo colore. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di pesci.

Preparativi del gioco

Mescolate e distribuite le carte coperte al centro del tavolo.
Preparate i pesci.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi riesce meglio a fare la gobba come un gatto. Nel caso non riusciate ad accordarvi inizierà il giocatore più piccolo.

Scopri una carta a piacere e mettila scoperta davanti a te. In senso orario tutti poi scoprono una carta; ognuno cerca di raccogliere una banda di gatti: tre gatti identici oppure tre gatti qualsiasi che abbiano lo stesso sfondo.



Importanti regole della banda di gatti:

- Davanti a te non potrai mai avere più di tre carte. Nel caso sia il tuo turno nello scoprire la carta e tu abbia già tre carte, dovrai rimettere scoperta una delle tue carte al centro del tavolo, dopodichè potrai scoprire una nuova carta e metterla davanti a te.
- Se al centro del tavolo ci sono già carte scoperte, potrai anche prenderne una invece di quelle coperte; non potrai però prendere la carta che hai appena scartato.

La banda è completa!

Non appena un giocatore ha completato una banda di gatti potrà scambiarla con un pesce. Le tre carte sono eliminate dal gioco.

E' ora il turno del seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono stati distribuiti tutti i pesci. Vince chi ha più pesci ed è nominato capobanda felino. In caso di parità ci saranno più vincitori.