

Connor Reid



**CLUB
DER TATZEN**

Ein deduktives Kartenspiel
für 2 bis 4 Spieler
ab 7 Jahren

HABA[®]

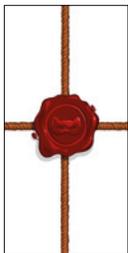
Vorhang auf! Der Club der Tatzen veranstaltet den ultimativen Maskenball – und du stehst auf der Gästeliste! Versuche deine Mitspieler zu enttarnen, bevor du selbst enttarnt wirst. Mit jeder neuen Katze, die das Parkett betritt, mehren sich die Hinweise: Könnte sich hinter einer der braunen Katzen ein anderer Mitspieler verbergen? Oder versteckt er sich zwischen den roten Katzen ... nein, du bist dir sicher – er muss einer von den gestreiften Katzen sein!

Willkommen im Club der Tatzen!

SPIELINHALT



4 Einladungen



Einladung (Rückseite)



1 Startspielerkarte



4 Fächer bestehend aus je 2 Teilen



je 16 Masken in den Farben Gelb, Rot, Grün und Lila



19 Eigenschaftskarten



Eigenschaftskarte (Rückseite)



40 Katzenkarten



Katzenkarte (Rückseite)



4 Infokarten

Die Fächer passen auch aufgebaut in die Schachtel.
Einmal zusammengesteckt, müsst ihr sie also nicht mehr auseinanderbauen.

DIE KATZENKARTEN

Schaut euch vor der ersten Partie gemeinsam die Katzenkarten an. Jede Katzenkarte zeigt eine Katze mit 3 - 4 Eigenschaften.

Auf der Einladung sind alle Eigenschaften noch einmal zusammengefasst.

Pose



Der springende Draufgänger



Die stolzierende Arrogante



Der sitzende Boss



Der liegende Faulenzer



Die auf dem Rücken liegende Verspielte

Fellfarbe



Weiß



Braun



Blau



Schwarz



Grün



Gelb



Lila



Rot

Fellmuster



Gestreift



Gepunktet

Accessoire



Wollknäuel



Fischcocktail



Zylinder



Spielmaus

Es gibt auch Katzen ohne Fellmuster.

Es gibt auch Katzen ohne Accessoire.

7

Die kleinen roten Siegel geben an, wie viele Katzenkarten es jeweils mit dieser Eigenschaft gibt.

SPIELAUFBAU

- ① Achtet beim Spielaufbau darauf, dass ihr genügend Platz in der Mitte des Tisches freilässt. Denn nach und nach werden immer mehr Katzen das Parkett betreten.
- ② Mischt der Spieleranzahl entsprechend viele Einladungen. Achtet dabei darauf, dass die Einladungskarte mit dem Startspielersiegel auch dabei ist. 
- ③ Verteilt an jeden Spieler verdeckt eine Einladung. Anschließend drehen alle Spieler ihre Einladung auf die Vorderseite. Der Spieler mit dem Startspielersiegel bekommt die Startspielerkarte und legt sie offen vor sich ab.
- ④ Jeder Spieler wählt einen Fächer und stellt ihn vor sich auf. Dieser dient als Kartenhalter für die Eigenschaftskarten.
- ⑤ Jeder Spieler erhält zu seinem Fächer die 16 farblich passenden Maskenplättchen.
- ⑥ Mischt die Eigenschaftskarten und verteilt verdeckt an jeden Spieler 3 Karten. Das sind die 3 Eigenschaften eurer eigenen Katze. Steckt die Karten in euren Fächer und achtet dabei darauf, dass kein anderer Mitspieler eure Eigenschaftskarten sehen kann.

*Natürlich kannst du bei der Verteilung der Eigenschaftskarten zu Spielbeginn auch mehrere Karten derselben Kategorie bekommen. Noch nie eine zweifarbig Katze gesehen? Eben! Deine Katze ist gestreift **und** gepunktet? Verrückt, aber möglich!*

- ⑦ Mischt die Katzenkarten und verteilt verdeckt an jeden Spieler 3 Karten. Jeder Spieler nimmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht sehen können.
- ⑧ Legt die restlichen Katzenkarten für alle gut erreichbar als verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch.
- ⑨ Jeder Spieler erhält eine Infokarte. Diese zeigt eine kurze Übersicht der einzelnen Phasen in einem Spielerzug.
- ⑩ Alles eventuell übrige Spielmaterial könnt ihr wieder in die Schachtel legen



Spielaufbau für 4 Spieler

SPIELBLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt. Waren alle Spieler einmal am Zug, beginnt eine neue Runde.

Ein Spielerzug besteht aus 4 Phasen:

1. Katzenkarte spielen
2. Maskenplättchen setzen
3. (Optional) Eigenschaftskarte erraten
4. Katzenkarte nachziehen

1. Katzenkarte spielen

Suche dir eine deiner drei Katzenkarten auf der Hand aus und lege sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte.



2. Maskenplättchen setzen

Alle Spieler (auch der Spieler der die Karte gelegt hat) prüfen, ob **mindestens eine** der Eigenschaften auf der Katzenkarte mit einer ihrer Eigenschaftskarten übereinstimmt. Ist dies der Fall, legen die betreffenden Spieler **eine** Ihrer Masken aus dem eigenen Vorrat auf die Katzenkarte.



Wichtig:

- ◆ Auch wenn mehrere Eigenschaften der Katzenkarte mit deinen Eigenschaftskarten übereinstimmen – du legst **immer nur eine** Maske auf die Katzenkarte.
- ◆ Legt die Masken in den oberen Bereich der Karte, sodass die Katze weiterhin für alle Spieler gut sichtbar bleibt.

3. (Optional) Eigenschaftskarte erraten (1x)

Diese Phase kannst du ausführen, musst aber nicht. Du hast die Möglichkeit, **eine** beliebige Eigenschaft auf dem Fächer **eines** beliebigen Mitspielers zu erraten. Der verdächtige Spieler muss wahrheitsgetreu antworten.

- ◆ **Hast du richtig geraten** gilt die Eigenschaft als enttarnt und der verdächtige Spieler legt die enttarnte Eigenschaftskarte offen, für alle gut sichtbar, vor seinen Fächer auf den Tisch. Zusätzlich erhältst du eine Maske aus dem Vorrat des Verdächtigten.



Wichtig:

Auch für enttarnte Eigenschaften müssen in Phase 2 weiterhin Maskenplättchen auf die Katzenkarten gelegt werden.

- ◆ **Hast du falsch geraten** musst du dem verdächtigten Spieler eine Maske aus deinem eigenen Vorrat geben.

Alle erhaltenen Masken werden offen aber getrennt vom eigenen Vorrat aufbewahrt.



4. Katzenkarte nachziehen

Ziehe eine neue Katzenkarte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. Anschließend ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

Wichtig:

Alle gespielten Katzenkarten und gelegten Maskenplättchen bleiben das gesamte Spiel über für alle gut sichtbar nebeneinander auf dem Tisch liegen.

SPIELEND E

Das Spielende wird eingeläutet, sobald alle 3 Eigenschaften eines Spielers enttarnt wurden.

Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt, aber in ihrem Zug dürfen die restlichen Spieler lediglich **einen Rateversuch**, d.h. nur Punkt Nr. 3 des Zugs, ausführen.

Es werden also keine Katzenkarten ausgespielt, Maskenplättchen gelegt oder Karten nachgezogen.

Punktwertung

Jetzt zählt jeder Spieler seine Punkte:

- ◆ Jede **erhaltene** Maske ist einen Punkt wert.
- ◆ Jede **noch nicht enttarnte** Eigenschaft ist einen Punkt wert.



Beispiel: Kathrin hat insgesamt 5 Punkte: 4 erhaltene Masken und 1 nicht enttarnte Eigenschaft.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige mit den meisten nicht enttarnten Eigenschaftskarten. Gibt es noch immer einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass einem Spieler die Maskenplättchen ausgehen, endet das Spiel sofort und es kommt zur Punktwertung.

Autor: Connor Reid
Illustrator: HOMBRE
Redaktion: Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305277

