

Cat in the box - KSR (3 - 5 Spieler)

Beachte: Diese KSR basiert auf der Original-Ausgabe (englisch) von Bezier Games.

Vorbereitungen:

- Bei 3 / 4 / 5 Spielern werden folgende Katzenkarten (immer 5-fach) gebraucht:
Werte 1 - 6 / 1 - 8 / 1 - 9.
- 1) Setzt Euch so, daß keiner in die Handkarten seiner Mitspieler sehen kann.
 - 2) Jeder Spieler nimmt alle 12 Marker einer Sorte und 1 Spieler-Farbplan.
 - 3) Jedes X auf dem Spieler-Farbplan erhält 1 Marker.
 - 4) Setzt die erforderlichen Research-Karten in das Research-Tableau ein und legt es auf den Spieltisch. Bei einer Partie zu viert werden alle Felder mit "9" abgedeckt.
 - 5) Notiert die Spielernamen im Ergebnisbuch (optional).
 - 6) Wählt einen Startspieler, der den Startspielermarker erhält.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitung:

- a. **Kartenausgabe:** Mischt alle Karten verdeckt und gibt jedem Spieler 10 (3 - 4 Sp.) bzw. 9 (zu fünft) Jeder Spieler legt 1 seiner Karten verdeckt neben dem Research-Tableau ab. Diese Karten sind damit nicht im Spiel.
- b. **Stichzahl ansagen:**
Im Uhrzeigersinn muss - beginnend mit dem Startspieler - jeder Spieler eine Stichanzahl anzeigen, die er in der aktuellen Runde GENAU gewinnen will.
Dazu legt er 1 seiner Marker auf die entsprechende Zahl auf seinem Spieler-Farbplan, also zu viert/fünft: auf 1 / 2 / 3, zu dritt auf 1 / 3 / 4.

2) STICH-Phase:

- Der Startspieler beginnt + spielt 1 Karte OFFEN aus, die Mitspieler tun das reihum ebenso.
- Jedes Mal muss der betreffende Spieler die von ihm gespielte FARBE BENENNEN und 1 eig. Marker auf dem Research-Tableau passend zum Kartenwert und der Farbe platzieren.
- Die gespielte Karte wird an der benannten Farbseite am eigenen Spieler-Farbplan angelegt.

STARTSPIELER:

Solange die Trumpffarbe ROT auf dem Research-Tableau NICHT markiert wurde, darf der Startspieler nicht rot anspielen, außer er hätte keine andere Möglichkeit.

FOLGENDE SPIELER:

Sie dürfen jegliche Farbe benennen, soweit sie diese auf ihrem Farbplan markiert haben. Sollte es nicht die angespielte Farbe sein, müssen sie ihren Marker der angespielten Farbe an ihrem Spieler-Farbplan entfernen, wo dann ein "X" erscheint.

- STICH-GEWINNER:**
- Die höchste Karte gewinnt in angespielter Farbe, ABER ist ROT im Stich, gewinnt die höchste rote Karte.
 - Der gewonnene Stich wird verdeckt vor seinem Gewinner abgelegt. Dieser Spieler spielt die 1. Karte des nächsten Stichs auf.

- ENDE der STICH-Phase:**
- Es geht solange, bis jeder Spieler nur noch 1 Karte hält. Tritt aber ein PARADOX auf, endet die STICH-Phase SOFORT:
 - ➔ Kann man keine Karte regelkonform benennen, tritt ein Paradox ein und der betreffende Spieler zeigt seine Handkarten vor.
 - In beiden Fällen wird nun die PUNKTE-Phase abgehandelt.

3) PUNKTE-Phase:

Punkte notieren

- a. Jeder gewonnene Stich = 1 SP, der Spieler mit Paradox erhält je eigenem Stich **minus 1 SP**.
- b. **BONUS:** Stimmt die angesagte Stichanzahl, gibt es so viele SP, wie die Anzahl der größten zusammenhängenden Gruppe eigener Marker auf dem Research-Tableau beträgt. Der Paradox-Spieler bekommt **NULL** Punkte.

NEUE RUNDE:

- Marker vom Research-Tableau kommen zurück zu den Spielern, die ihre Spieler-Farbpläne wieder je Farbe mit 1 Marker belegen. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

SPIELEND: War jeder Spieler 1-mal Startspieler, endet die Partie.
Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.
Patt: Der Beteiligte mit mehr SP in der Endrunde ist besser.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 16.04.23