

Ihr rettet in 5 Runden (Tagen) Katzen von der Insel und Ihr findet Schätze.  
Es gibt 7 Räume auf jedem Boot, abgetrennt durch Wandlinien. 19 Ratten sind abzudecken und ggf. 5 verschieden farbige Schatzkarten.

Ablauf einer Runde in 5 Phasen:

**Die Gebiete füllen:**

- ◆ Der Startspieler zieht bei 2 / 3 / 4 Spielern zufällig 8 / 12 / 16 Katzen-Plättchen aus dem Entdecker-Beutel.  
Pro Spieler legt er je 2 Katzen LINKS und RECHTS von der Insel aus.
- ◆ Zieht er "Seltene Schätze", zählen diese nicht mit auf die Plättchenzahl und werden zu den gewöhnlichen Schätzen gelegt, die unterhalb der Insel liegen.

**Phase 1 - FISCHFANG:**

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 20 Fische (Plättchen) aus dem Vorrat.

**Phase 2 - ERKUNDUNG:**

Entdeckungen auswählen per Drahten:

- ◆ Der Startspieler verteilt vom Entdeckungsstapel verdeckt an jeden Spieler 7 Karten aus, die diese aufnehmen und 2 davon nach Wahl behalten.
- ◆ Hat jeder Spieler gewählt, wandern die jeweils 5 übrigen Karten nach links weiter. An den Tagen 2 und 4 geht es aber nach rechts.
- ◆ Von den erhaltenen 5 Karten werden wieder 2 behalten und 3 weitergereicht.
- ◆ Von den nun 3 Karten behält man wieder 2 Karten und reicht die letzte weiter, die der Empfänger behält. Damit hat jeder Spieler 7 Karten.
- ◆ Jeder Spieler nimmt seine 7 Karten auf und bezahlt deren Kosten in Fischen, aber nur die, die er behalten will. Jede Karte kostet 0 - 5 Fische.  
Nicht bezahlte Karten kommen verdeckt auf einen allg. Ablagestapel.

**Phase 3 - LEKTIONEN LESEN:**

**BLAU**

- ◆ OFFENE Lektions-Karten (Blau) offen auf den Tisch legen und verkünden. Heißt es "Wähle eine Farbe", muss man eine Farbe verkünden.  
➔ 1 Katze in dieser Farbe vom Vorrat auf die Karte setzen (zum Merken).
- ◆ EIGENE nicht offene "Lektions-Karten" auf verdeckten Stapel neben das eigene Boot legen. Die Karten fächern, damit Anzahl ersichtlich ist. Sie beziehen sich immer auf DICH.

**Phase 4 - KATZEN RETTEN:**

**GRÜN**

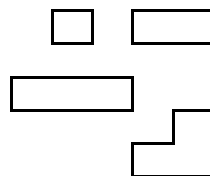
- ◆ Jeder Spieler wählt der Reihe nach aus, welche Rettungs-Karten er spielen möchte und legt sie verdeckt vor sein Boot.
- ◆ Sind alle Spieler fertig, werden diese Karten alle aufgedeckt. Nun zählt jeder die Zahlen neben dem Stiefelsymbol zusammen. Höchste Summe = eigene Katzenfigur oben auf der Insel (Pfote) platzieren usw. je nach Summe auf die nächsten Plätze.  
*Patt: Bisherige Reihenfolge der Beteiligten bleibt erhalten.*
- ◆ Beginnend beim Startspieler und dann in Spielerreihenfolge darf man nun immer genau 1 KATZE RETTEN, so lange, bis jeder Spieler gepasst hat.

RETTEN: Benutze 1 Korb. Ist er permanent, drehe das Plättchen um. Andernfalls wirf 1 Karte mit Korb ab. 2 kaputte Körbe = 1 Korb. Zum Locken zahle 3 bzw. 5 Fische, je nachdem, ob die Katze links oder rechts von der Insel sitzt.

PLATZIEREN: Die gerettete Katze muss sofort auf das eigene Boot gebracht werden. Das Plättchen ist ...

- ... beliebig drehbar oder wendbar
- ... ohne Überschneidung mit anderen Plättchen zu legen
- ... innerhalb der Umrandung des Bootes zu platzieren
- ... auf volle Felder abdeckend zu legen
- ... auch über Zwischenwände legbar

Das 1. Plättchen auf einem Boot darf frei platziert werden. Jedes weitere muss waagrecht/senkrecht an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.



Die Platzierung eines Katzen-Plättchens auf einer farblich dazu passenden **SCHATZ-KARTE** erlaubt sofort, 1 der 4 gewöhnlichen Schätze zu nehmen und auf dem Boot zu platzieren.

ENDE der PHASE: Sind beide Gebiete neben der Insel leer oder alle Spieler haben gepasst, endet die 4. Phase. Gespielte, aber nicht genutzte Rettungskarten, wandern zum Ablagestapel.

**Phase 5 - SELTENE FUNDE:**

**BRAUN**

**GELB**

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann in Spielerreihenfolge ist jeder Spieler immer wieder dran, bis alle Spieler gepasst haben. Je Zug darf genau 1 Karte gespielt werden.
- ◆ Gewinnt man 1 OSHAX (6 unterhalb der Insel) oder 1 seltenen Schatz, muss man diese sofort auf seinem Boot platzieren (übliche Regeln). Die OSHAX muss einer Katzenfamilie zugeordnet werden. Dazu setzt man eine Katzenfigur der entsprechenden Farbe auf die OSHAX.

**Die Gebiete leeren:**

- ◆ Alle nicht geretteten Katzen kommen in die Spieleschachtel zurück und werden nicht mehr für die laufende Partie gebraucht. Schätze verbleiben unterhalb der Insel.
- ◆ **VESH's** Boot rückt 1 Feld nach rechts vor.
  - ➔ Erreicht es das Hand-Symbol, geht es zur Wertung.
  - ➔ Andernfalls dreht Ihr Eure permanenten (genutzten) Körbe auf aktiv und ein neuer Tag (Runde) beginnt.

**JEDERZEIT-KARTEN:** **LILA**

- ◆ Diese Karten sind jederzeit spielbar, werden angesagt und direkt ausgeführt. Das geht auch außerhalb des eigenen Zuges. Wollen 2 Spieler gleichzeitig eine solche Karte ausführen, gilt die Spielerreihenfolge auf der Insel.

**KATZENFAMILIEN:**

Sie bestehen aus mind. 3 Katzenplättchen gleicher Farbe, die sich berühren.

**KARTEN BEHALTEN:**

- ! Außer blaue Karten darf man beliebig viele (ungespielte) Karten behalten.

**WERTUNG:** SP = Siegpunkte

- a) RATTEN: -1 SP je sichtbarer Ratte auf dem Boot
- b) RÄUME: -5 SP je nicht komplett gefülltem Raum
- c) KATZEN-FAMILIEN: Je nach Anzahl Katzen bringt jede Familie

Katzen	SP
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25
8+	30 / 35 / 40

- d) SELTENE SCHÄTZE: 3 SP für jeden solchen Schatz auf Deinem Boot
- e) LEKTIONEN: Alle eigenen Lektions-Karten aufdecken und deren SP den eigenen SP zufügen.
- f) OFFENE LEKTIONEN: Prüfe jede offene Lektion darauf, ob Du ihre SP erhältst.

Wer die höchste Summe an SP erzielt, gewinnt.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr Fisch siegt. Bei weiterem Patt = geteilter Sieg.*