

Gattara

THE CAT MAGNET

Spieler
Alter
Spieldauer

2-6
10+
10-20



ZIEL DES SPIELS

In diesem kompetitiven Kartenspiel wetteifern die Spieler darum, die wertvollsten Katzen der Stadt zu sammeln und sich den Titel **Gattara** zu sichern.

SPIELMATERIAL

52 Karten 6 Sichtschirme 80 Katzenmarker



(48)

(24)

(8)

SPIELAUFBAU

- 1 Gebt jedem Spieler 1 Sichtschirm.
- 2 Gebt jedem Spieler 2 Stray-Cat-Marker und versteckt sie hinter dem Sichtschirm.
- 3 Mischt den Kartenstapel und teilt jedem Spieler 3 Karten aus. Legt den restlichen Stapel verdeckt in die Tischmitte.
- 4 **Bestimmt einen Startspieler.**
Das Spiel beginnt im Uhrzeigersinn.

SPIELZUG

- 1 Jeder Spieler zieht zu Beginn seines Zuges so viele Karten, bis er 3 Karten auf der Hand hat. Beispiel: Hast du 2 Karten, ziehst du 1.
- 2 Jeder Spieler muss immer 1 Karte ausspielen: **grün**, **rot** oder **gelb**. Nur wenn er keine Karte ausspielen kann, darf er seinen Zug überspringen.
- 3 Sobald die Karte ausgespielt und ihr Effekt ausgeführt wurde, ist der nächste Spieler in Spielreihenfolge an der Reihe.

Läuft das Spiel im Uhrzeigersinn, ist der Spieler links an der Reihe. Läuft es gegen den Uhrzeigersinn, ist der Spieler rechts an der Reihe.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der abhängig von der Spielerzahl die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt, indem er **GATTARA!** ruft.

- Bei 2 Spielern: **10 Punkte.**
- Bei 3 Spielern: **8 Punkte.**
- Bei 4 oder mehr Spielern: **7 Punkte.**

KATZENMARKER

Katzenmarker stellen deine Punktzahl dar. Der Gesamtwert deiner Katzenmarker entspricht deiner Punktzahl und muss verborgen bleiben.

- Stray Cat** (Streunerkatze) - 1 Punkt
- Pedigree Cat** (Rassekatze) - 2 Punkte
- Show Cat** (Showkatze) - 3 Punkte

EREIGNISKARTEN

14 rote Karten:

Lassen Spieler Katzenmarker verlieren.

20 grüne Karten:

Lassen Spieler Katzenmarker erhalten.

18 gelbe Karten:

Beeinflussen das Spiel, anstatt direkt Katzenmarker zu verändern. Zum Beispiel: Spielrichtung ändern, eine Karte vom Gegner ziehen usw.



Alle Ereigniskarten haben ein Ziel. Verursacht eine **rote Karte** den Verlust von 2 Stray Cats, das Ziel besitzt aber nur:

- 1 Stray Cat
 - 2 Pedigree Cats
- verliert das Ziel nur die Stray Cat.

Wenn eine **grüne Karte** eine Stray Cat vom Ziel erhält, das Ziel aber keine Stray Cat besitzt, erhält der Spieler, der die grüne Karte ausgespielt hat, nichts.

Eine Karte wird erst dann in den Ablagestapel gelegt, wenn ihre Wirkung vollständig abgearbeitet wurde. Denn sie könnte durch bestimmte gelbe Karten wieder ins Spiel gebracht oder dupliziert werden.

MEOW-KARTEN

Diese Karten erkennst du an diesem Symbol.

Wenn eine **Meow-Karte** auf einen Spieler zielt, darf dieser sofort mit einer eigenen **Meow-Karte** reagieren. Die ursprüngliche Karte wird aufgehoben und der Effekt der antwortenden **Meow-Karte** verdoppelt.

Mehrere Meow-Karten können nacheinander gespielt werden, aber nur die letzte hebt die vorherige auf und verdoppelt ihren Effekt.

Nur das Ziel einer **Meow-Karte** kann eine weitere **Meow-Karte** ausspielen.

SPIELER A
SPIELT EINE
KARTE AUS

MEOW
ÜBER DEN
SPIELER B

DIE ERSTE MEOW-KARTE
HAT EINE NORMALE
WIRKUNG AUF SPIELER B



SPIELER B RUFT MEOW! UND SPIELT EINE
MEOW-KARTE AUS. DIESE HEBT DIE
WIRKUNG DER VORHERIGEN KARTE
AUF UND VERDOPPELT IHRE WIRKUNG
AUF SPIELER C.

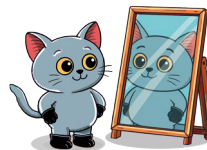
Spieler A spielt eine **Meow-Karte** gegen Spieler B aus. Spieler B antwortet mit einer Meow-Karte, wodurch der Effekt aufgehoben und auf Kosten von Spieler C verdoppelt wird. Spieler C kann nicht mit einer weiteren **Meow-Karte** antworten und muss den verdoppelten Effekt hinnehmen.

Sobald die Kettenreaktion beendet ist, geht das Spiel mit dem Spieler weiter, der auf der letzten **Meow-Karte** angegeben ist. In unserem Beispiel ist das Spieler C.

SPEZIALKARTEN

MIRROR gelbe Karte

Kopiert den Effekt der letzten Karte im Ablagestapel. Die **Bastet-Karte** kann nicht kopiert werden. Wird eine **Meow-Karte** kopiert, wird nur ihr Basiseffekt kopiert.



BASTET gelbe Karte

- Hebt jede Karte und deren Wirkung auf.
- BASTET kann eine andere BASTET-Karte aufheben.
- Kann außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden und zählt nicht als gespielte Karte.
- Muss unmittelbar nach der Karte gespielt werden, die man aufheben möchte; man darf nicht abwarten, bis deren Wirkung eintritt, und sie dann erst spielen.
- Kann nicht gespielt werden, nachdem ein Spieler **GATTARA!** gerufen hat.



ZEN CAT gelbe Karte

Diese Karte verpflichtet den nächsten Spieler, in seinem Zug AUSSCHLIESSLICH gelbe Karten zu spielen. Nur in diesem Fall darf ein Spieler seinen Zug überspringen, wenn er keine gelbe Karte ausspielen kann.



CHANGE DIRECTION SKIP TURN

gelbe Karte

In einem Spiel mit zwei Spielern garantieren diese Karten dem Spieler, der sie ausgespielt hat, einen zusätzlichen Zug.



REBEL CATS gelbe Karte

Jeder Spieler gibt alle seine Katzenmarken an den nächsten Spieler in der Spielreihenfolge weiter. Es ist wichtig, dass die anderen Spieler den Austausch der Marken nicht sehen.



Disometric
Games

BEIM SPIELEN ERLEBT MAN DIE SCHÖNSTEN
MOMENTE GEMEINSAM MIT FREUNDEN!



KATZENSPIELE, ABENTEUER UND STRATEGIE!

disometric.co.uk/gattara