



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

KATZEN- POLIZEI



Policecats · Panique chez les minous
Politiepoezen · El gato policía · Il gatto poliziotto

Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2014

Katzenpolizei



Ein abwechslungsreiches Sammelspiel für 3 - 5 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Mit Variante „Katzenpolizei-Alarm!“ ab 2 Spielern.

Autorin: Stefanie Schütz

Illustration: Stefanie Kläßen

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Was ist denn da los? Von überall hört man es miauen und maunzen! Sämtliche Katzen aus der Umgebung waren gemeinsam auf Mäusejagd und wollen nun wieder nach Hause. Doch in dem Gewusel ist es für die einzelnen Mitglieder einer Katzenfamilie gar nicht so einfach, sich wiederzufinden! Da kommt der Katzenpolizist gerade recht: Mit seiner Trillerpfeife sorgt er für Ordnung und beschützt die Katzen, die sich schon gefunden haben.

Ihr sammelt Katzen! Würfelt ihr das entsprechende Symbol, deckt ihr eine Karte auf und legt sie vor euch auf den Tisch. Manchmal macht euch jedoch eine vorwitzige Maus oder der freche Nachbarshund einen Strich durch die Rechnung und eure Katzen laufen fort. Nur wenn ihr komplette Familien habt, sind eure Katzen sicher. Oder ihr genießt den Schutz der Katzenpolizei! Ziel des Spiels ist es, so viele Katzen wie möglich zu sammeln.

Spielinhalt

1 Katzenpolizist, 27 Katzenkarten, 9 Katzenpolizeikarten,
1 Würfel, 1 Spielanleitung

Beispiel Katzenkarten:



Katzenkinder

+



*passende
Elternkatze*

+



*passende
Elternkatze*

= komplette Katzenfamilie

Beispiel Katzenpolizeikarte:



Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Stellt den Katzenpolizisten daneben und haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am schönsten miauen kann, beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

• Die Katze

Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lege sie offen vor dich.

Welche Karte hast du gezogen?

- Eine Katzenkarte

Zeigt die Karte Katzenkinder oder eine Elternkatze, dann schaut gemeinsam, ob bereits eine passende Elternkatze oder die passenden Katzenkinder ausliegen (siehe **wichtige Katzen-Laufregeln**).

- Eine Katzenpolizeikarte

Ist auf der Karte der Katzenpolizist abgebildet, nimm die Spielfigur zu dir. Hast du die Figur schon, stelle sie zurück in die Tischmitte. Katzenpolizeikarten sammelst du neben deinen Katzenkarten auf dem Tisch.

• Den Hund

Oje, der Hund vertreibt mit seinem Gebell

- eine Elternkatze **oder**
- zwei Katzenkinder, die noch ohne Elternkatze sind **oder**
- eine Elternkatze samt der dazugehörigen Katzenkinder!

Suche von den vor dir liegenden Katzenkarten eine beliebige aus und gib sie (ggf. samt dazugehöriger Katzenkinder) an den nächsten Spieler weiter. Hast du keine Katzenkarte vor dir liegen, passiert nichts.

• Die Maus

Mit der Maus lockst du

- eine Elternkatze **oder**
- zwei Katzenkinder, die noch ohne Elternkatze sind **oder**
- zwei Katzenkinder samt dazugehöriger Elternkatze

von einem beliebigen Spieler zu dir.

- **Die Trillerpfeife**

Nimm die Figur des Katzenpolizisten zu dir und stelle sie zu deinen Katzen. Hast du die Figur schon, stelle sie zurück in die Tischmitte.

Wichtige Katzen-Laufregeln:

- Katzenkinder laufen **immer sofort** zu einer passenden Elternkatze und zwar sobald sie selbst aufgedeckt werden **oder** sobald eine Elternkatze aufgedeckt wird und die dazugehörigen Kinder schon offen bei einem Spieler liegen.
- Liegen beide Elternkatzen aus, entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist, zu welcher Elternkatze die Kinder laufen. Hat er selbst eine passende Elternkatze, dürfen die Katzenkinder bei ihm bleiben.
- Liegt bereits eine Elternkatze zusammen mit ihren Katzenkindern aus und die zweite Elternkatze wird aufgedeckt, passiert nichts.
- Wird eine Elternkatze vom Hund vertrieben oder einer Maus angelockt, laufen bereits vorhandene Katzenkinder mit.
- Ist eine Katzenfamilie komplett, darf der betreffende Spieler die drei Karten als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Komplette Katzenfamilien können weder vom Hund vertrieben noch von der Maus angelockt werden.

Der Katzenpolizist:

Solange du die Figur besitzt, sind deine Katzen geschützt und können nicht vom Hund vertrieben oder von der Maus angelockt werden.

Achtung: Katzenkinder ohne Elternkatze laufen **trotzdem** zu einer Elternkatze, sobald eine aufgedeckt wird!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Stapel in der Mitte aufgebraucht ist und alle Karten verteilt sind. Jetzt zählt jeder Spieler alle Katzen (= Elternkatzen, Katzenkinder und Polizeikatzen) zusammen, die auf den vor ihm liegenden Karten abgebildet sind. Besitzt ein Spieler die Figur des Katzenpolizisten, darf er diese ebenfalls mitzählen. Der Spieler mit den meisten Katzen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante: „Katzenpolizei-Alarm!“ (ab 2 Spielern)

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Sortiert vor Spielbeginn alle Katzenpolizeikarten aus und legt sie offen zu einer Wegstrecke in der Tischmitte aus. Stellt den Katzenpolizisten vor die erste Karte. In dieser Variante hat er keine Schutzfunktion.
- Mischt alle Katzenkarten und legt sie als verdeckten Stapel ebenfalls in die Mitte.
- Würfelst du die Trillerpfeife, ziehst du den Katzenpolizisten eine Karte auf seinem Weg weiter.
- Das Spiel endet, sobald der Katzenpolizist die letzte Katzenpolizeikarte erreicht hat. Es gewinnt auch hier der Spieler mit den meisten Katzen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Policecats



An action packed, matching game for 3 to 5 players between 5 and 99 years old.

Includes a "Policecat Alarm" variation for 2 players or more.

Author: Stefanie Schütz
Illustrator: Stefanie Kläßen
Length of the game: Approx. 10 minutes

What's going on here? You can hear meows coming from all directions! All of the cats in the area went on an exciting mouse hunt together and now they want to return home. Amidst the chaos, individual members of each cat family are having a difficult time finding each other! That's where the policecat comes in! The policecat uses his whistle to keep order and protect the cats that have already found each other. Collect the cats! If the dice lands on the relevant symbol, then take a card and lay it down in front of you on the table. However, sometimes a cheeky mouse or the naughty neighbor's dog throws a wrench in the works and your cats run away. Your cats are only safe when the whole family is reunited OR when they enjoy the protection provided by the policecat. The aim of the game is to match up as many cats as possible.

Contents

1 policecat, 27 cat cards, 9 policecat cards, 1 die,
set of instructions

Example of a cat card:



Kitten

+



*matching
parent cat*

+



*matching
parent cat*

= complete cat family

Example of a policecat card:



Preparation

Shuffle the cards and place them in a pile face down in the middle of the table. Place the policecat next to the cards and get ready to throw the die.

How to play

Play in a clockwise direction. The player with the most beautiful purr begins.



What does the die show?

- **The cat**

Draw the top card from the deck and place it face up next to you.

Which card did you draw?

- **A cat card**

If the card shows a kitten or a parent cat, then take a look to see if there is already a matching parent cat or kitten (see **Important runaway cat rules**).

- **A policecat card**

If you turned over the policecat card, then you can take the policecat playing piece. If you already have it, then place it back in the middle of the table. Collect policecat cards in a pile on the table next to your cat cards.

- **The dog**

Oh dear, the dog's barking gives away

- a parent cat **or**
- two kittens, who haven't found their parents yet **or**
- a parent cat who has found their kitten!

Select a card from your cat cards and give it away to the next player (including the matching kitten if you have it). If you already have that cat card, then nothing happens.

- **The mouse**

The mouse lures

- a parent cat **or**
- two kittens, who haven't found their parents yet **or**
- two kittens, who have found their parents

from any other player (you choose) to you.

- **The whistle**

Take the policecat playing piece and place it next to your cats. If you already have it, then place it back in the middle of the table.

Important runaway cat rules:

- Kittens **always run immediately** to a matching parent cat when their card is revealed **or** as soon as a parent cat is revealed and the associated kittens have already been matched by a player.
- If both parent cats are revealed, then the player whose turn it is gets to decide to which parent cat the kittens run to. If they already have a matching parent cat card, then they can keep ahold of the kitten.
- If a parent cat has already been matched with their kitten and the second parent cat is revealed, then nothing happens.
- If a parent cat is given away by the dog or lured by the mouse, then the kittens that have been paired up with the parent must go along too.
- Once a cat family is complete, the player can lay these three cards down on the table in a pile in front of them. Complete cat families cannot be given away by the dog, but they can still be lured by the mouse.

The policecat:

As long as you have the policecat playing piece, your cats are protected and cannot be given away by the dog or lured by the mouse.

Warning: Kittens without a parent cat will **always** run to a parent cat as soon as one is revealed!



The the next player takes their turn by rolling the die.

End of the game

The game ends when the deck in the middle of the table runs out and all of the cards have been given out. Each player counts up their cats (parent cats, kittens and policecats) that they have laid down in front of them. The player with the policecat playing piece can count that as well. The player with the most cats wins. In the event of a tie there can be multiple winners.

Variation: “Policecat Alarm“ (2 players or more)

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Remove all of the policecat cards from the deck before you start to play, and place them face up in a row on the middle of the table. Place the policecat in front of the first card. There is no way to protect the cats in this variation.
- Shuffle the cat cards and place them in a pile face down in the middle of the table.
- If you blow the whistle, then take a card out of the policecat's way.
- The game ends as soon as the policecat has reached the last policecat card. The winner is also the player with the most cats. There can be multiple winners in the event of a tie.

Panique chez les minous



Un jeu de collecte et de rapidité pour 3 à 5 joueurs de 5 à 99 ans.

Avec la variante « Attention au chat policier ! » à partir de 2 joueurs.

Auteure : Stefanie Schütz
Illustration : Stefanie Kläßen
Durée du jeu : env. 10 minutes

Mais que se passe-t-il ? On entend partout des miaulements ! Des chats des environs sont allés à une chasse aux souris collective et veulent rentrer chez eux. Mais dans la foule, pas facile de retrouver le reste de sa famille ! Le chat policier arrive donc à point : grâce à son sifflet, il fait régner l'ordre et protège les familles qui se sont déjà retrouvées.

Votre objectif : réunir les chats ! Vous lancez le dé pour obtenir un symbole, vous retournez une carte et la posez devant vous sur la table. Mais il se peut qu'une souris sans gêne ou qu'un chien espiègle vienne contrecarrer tous les plans... Et voilà que les chats s'enfuient ! Mais lorsqu'une famille est au complet, vos chats sont en sécurité. Ou alors il faut être protégé par le chat policier... Le but du jeu est de réunir le plus de chats possible.

Contenu du jeu

1 chat policier, 27 cartes de chat, 9 cartes de chat policier, 1 dé, 1 règle du jeu

Exemple de cartes de chat :



Chatons

+



maman chat
correspondante

+



papa chat
correspondant

= une famille chat au complet

Exemple de carte de chat policier :



Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Déposez le chat policier à côté et préparez le dé.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui sait le mieux miauler est celui qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Le chat

Tire la première carte de la pile et retourne-la devant toi.

De quelle carte s'agit-il ?

- Une carte de chat

Si la carte représente des chatons ou une maman ou un papa chat, cherchez tous ensemble s'il y a déjà une maman ou un papa chat ou des chatons correspondants sur la table (voir les **règles de priorité**).

- Une carte de chat policier

Si la carte représente un chat policier, tu as le droit de prendre la figurine. Si tu l'as déjà, remets-la au centre de la table. Place cette carte de chat policier à côté des cartes de chat devant toi sur la table.

• Le chien

Ouh là là ! Un chien qui aboie vient chasser :

- une maman ou un papa chat
- **ou** deux chatons qui n'ont pas encore retrouvé leur maman ou leur papa
- **ou** une maman ou un papa chat avec tous ses chatons !

Dans les cartes de chat que tu as devant toi, prend une carte au choix et donne-la au prochain joueur (avec tous ses chatons, si nécessaire). Si tu n'as pas de carte de chat devant toi, il ne se passe rien.

• La souris

Grâce à la souris, tu peux attirer vers toi :

- une maman ou un papa chat
- **ou** deux chatons qui n'ont pas encore retrouvé leur maman ou leur papa
- **ou** deux chatons avec leurs parents appartenant à n'importe quel autre joueur.

• Le sifflet

Prends la figurine du chat policier et place-la à côté de tes chats. Si tu l'as déjà, remets-la au centre de la table.

Règles de priorité :

- Les chatons courent **toujours tout de suite** vers une maman ou un papa chat dès qu'une carte de chaton est retournée **ou bien** lorsqu'une carte de maman ou de papa chat est retournée et qu'un autre joueur a déjà les chatons correspondants.
- Si les deux parents chats ont déjà été retournés, le joueur dont c'est le tour décide lequel des deux les chatons veulent rejoindre. Si le joueur en question a lui-même une maman ou un papa chat correspondant, les chatons peuvent rester devant lui.
- S'il y a déjà une maman ou un papa chat avec ses chatons quelque part sur la table et que la maman ou le papa manquant est retourné, il ne se passe rien.
- Si une maman ou un papa chat est chassé(e) par le chien ou attiré(e) par une souris, les chatons déjà sur la table suivent la maman ou le papa chat.
- Si une famille chat est au complet, le joueur en question a le droit de retourner les trois cartes devant lui. Une famille au complet ne peut être ni chassée par le chien, ni attirée par la souris.

Le chat policier :

Tant que tu as la figurine, tes chats sont protégés et ils ne peuvent ni être chassés par le chien, ni être attirés par la souris.

Attention : les chatons sans maman ou papa vont **tout de même** rejoindre leur maman ou leur papa chat dès que la

carte correspondante est retournée !

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que le tas au milieu est épuisé et que toutes les cartes ont été distribuées. Chaque joueur compte alors tous les chats (= mamans/papas chats, chatons, chats policiers) représentés sur les cartes qu'il a devant lui. Si l'un des joueurs a la figurine du chat policier, il peut également la comptabiliser. Le jeu est gagné par le joueur ayant remporté le plus grand nombre de chats. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

« Attention au chat policier ! » (à partir de 2 joueurs)

Le jeu se joue avec les règles de base, mais en respectant les consignes suivantes :

- toutes les cartes de chat policier sont retirées avant le début du jeu et déposées au centre de la table pour former un parcours. Déposez la figurine du chat policier devant la première carte. Dans cette variante, il ne protège pas les familles de chats.
- Mélangez toutes les cartes de chat et déposez-les faces cachées au milieu de la table.
- Si tu tombes sur la face sifflet avec le dé, le chat policier avance d'une carte.
- Le jeu est terminé dès que le chat policier a atteint la dernière carte de chat policier du parcours. Le joueur ayant le plus de chats remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Politiepoezen



Een afwisselend verzamelspel voor 3 - 5 spelers
van 5 - 99 jaar.

Met variant 'Politiepoezen-alarm!' vanaf 2 spelers.

Auteur: Stefanie Schütz
Illustraties: Stefanie Kläßen
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Wat is daar aan de hand? Overal klinkt gemiauw en gejangk! Alle poezen uit de buurt zijn samen op muizenjacht gegaan en willen nu terug naar huis. In het gewoel is het voor de leden van een poezenfamilie echter helemaal niet zo gemakkelijk om elkaar terug te vinden! De politiepoes komt dan ook als geroepen: met zijn fluitje zorgt hij voor orde en beschermt hij de katten, die elkaar al gevonden hebben.

Jij verzamelt poezen! Als je het overeenkomstige symbool gooit, draai je een kaart om en leg je die vóór je op de tafel. Soms is een nieuwsgierige muis of de brutale hond van de burens echter een streep door de rekening en lopen al je katten weg! Alleen als het poezengezin compleet is, zijn de katten veilig. Of geniet van de bescherming van de politiepoes! Het doel van het spel is om zoveel mogelijk poezen te verzamelen.

Inhoud van het spel

1 politiepoes, 27 poezenkaartjes, 9 politiepoeskaartjes,
1 dobbelsteen, 1 handleiding

Voorbeeld poezenkaartjes:



Poezenkinderen

+



*bijbehorend
ouderkaartje*

+



*bijbehorend
ouderkaartje*

= complete poezenfamilie

Voorbeeld politiepoeskaartje:



Vorbereiding van het spel

Meng alle kaarten en leg deze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Zet de politiepoes ernaast en houd de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.
De speler die het mooist kan miauwen, mag als eerste de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegoid?

- **De poes**

Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze met de afbeelding naar boven vóór jou.

Welke kaart heb je genomen?

- **Een poezenkaartje**

Als op het kaartje poezenkinderen of een poezenouder staan, kijken jullie allemaal of er al een bijbehorend ouderkaartje of bijbehorende poezenkinderen zijn (zie **belangrijke poezen-loopregels**).

- **Een politiepoeskaartje**

Als je het kaartje met de politiepoes hebt, neem je de spelfiguur. Als je die figuur al hebt, zet je hem opnieuw in het midden van de tafel. Politiepoeskaartjes leg je naast jouw poezenkaartjes op de tafel.

- **De hond**

O nee, met zijn geblaf verjaagt de hond

- een poezenouder **of**

- twee poezenkinderen, die nog geen poezenouder hebben, **of**

- een poezenouder met de bijbehorende poezenkinderen!

Neem uit de poezenkaartjes die voor jou liggen, een willekeurig kaartje en geef dat (evt. met de bijbehorende poezenkinderen) aan de volgende speler. Als er geen poezenkaartje voor jou ligt, gebeurt er niks.

- **De muis**

Met de muis lok je:

- een poezenouder **of**

- twee poezenkinderen, die nog geen poezenouder hebben, **of**

- twee poezenkinderen met de bijbehorende poezenouder

van een willekeurige speler naar jou.

• **Het fluitje**

Neem de figuur van de politiepoes en zet die bij jouw poezen. Als je die figuur al hebt, zet je hem opnieuw in het midden van de tafel.

Belangrijke poezen-loopregels:

- Poezenkinderen lopen **altijd onmiddellijk** naar een bijbehorende poezenouder van zodra hun kaartje omgedraaid wordt **of** van zodra het kaartje van een poezenouder omgedraaid wordt en de bijbehorende kinderen al met de afbeelding naar boven bij een speler liggen.
- Als de kaartjes van beide poezenouders zichtbaar zijn, beslist de speler die aan de beurt is naar welke poezenouder de kinderen lopen. Als hij zelf een bijbehorende poezenouder heeft, mogen de poezenkinderen bij hem blijven.
- Als er al een poezenouder samen met de poezenkinderen zichtbaar is en het kaartje met de tweede poezenouder wordt omgedraaid, gebeurt er niks.
- Als een poezenouder door de hond wordt verdreven of door een muis wordt meegelokt, lopen alle aanwezige poezenkinderen mee.
- Als een poezenfamilie compleet is, mag de desbetreffende speler de drie kaartjes als stapel (met de afbeelding naar beneden) voor zich leggen. Complete poezenfamilies kunnen noch door de hond verdreven, noch door de muis meegelokt worden.

De politiepoes:

Zolang je deze figuur hebt, zijn je poezen beschermd: de hond kan ze niet meer verjagen en de muis kan ze niet meelokken.

Opgelet: Poezenkinderen zonder poezenouders lopen **toch** naar een poezenouder, van zodra een kaartje hiermee omgedraaid wordt!

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de stapel in het midden opgebruikt is en alle kaartjes verdeeld zijn. Elke speler telt alle poezen (= poezenouders, poezenkinderen en politiepoezen), die op de kaartjes voor hem staan. Als een speler de figuur van de politiepoes heeft, mag hij die ook meetellen. De speler met de meeste poezen wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Variant: “Politiepoes-alarm!” (vanaf 2 spelers)

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Haal vóór het begin van het spel alle politiepoeskaartjes eruit en leg deze met de afbeelding naar boven als een weg in het midden van de tafel. Zet de politiepoes voor de eerste kaart. Bij deze variant heeft hij geen beschermende functie.
- Meng alle poezenkaartjes en leg deze verdekt in het midden van de tafel.
- Als je het fluitje gooit, zet je de politiepoes één stapje verder op zijn weg, naar het volgende kaartje.
- Het spel eindigt van zodra de politiepoes het laatste politiepoeskaartje heeft bereikt. Ook hier wint de speler met de meeste kaartjes. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

El gato policía



Un entretenido juego de cartas para 3 - 5 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Con la variante «la alarma del gato policía», a partir de 2 jugadores.

Autora: Stefanie Schütz
Ilustraciones: Stefanie Kläßen
Duración del juego: aprox. 10 minutos

¿Qué está pasando? ¡Los maullidos y los gimoteos se oyen por todos lados! Los gatos de los alrededores han estado juntos cazando ratones y ahora quieren volver a casa. Sin embargo, para los miembros de una familia de gatos no es nada fácil encontrarse entre tanto alboroto. En este caso, el gato policía viene de perlas. Con su silbato, este gato mantiene el orden y protege a los miembros de las familias que ya se han encontrado.

Vuestra tarea es reunir a los gatos. Si al tirar el dado sacáis el dibujo correspondiente, cogéis una carta y la ponéis encima de la mesa delante de vosotros. No obstante, a veces un ratón curioso o el insolente perro de al lado pueden cambiarlo todo y vuestros gatos escapan. Vuestros gatos estarán protegidos únicamente cuando hayáis reunido a toda la familia, o bien, disfrutéis de la protección del gato policía. El objetivo del juego es reunir tantos gatos como sea posible.

Contenido del juego:

1 gato policía, 27 cartas de gato, 9 cartas de gatos policía, 1 dado y las instrucciones del juego.

Ejemplo de carta de gato:



Gatito

+



*padre
correspondiente*

+



*madre
correspondiente*

= la familia al completo

Ejemplo de carta de gato policía:



Preparación del juego

Mezclad todas las tarjetas y ponedlas boca abajo apiladas en el centro de la mesa. Situdad al gato policía al lado, y tened preparado el dado.

Desarrollo del juego:

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el maullido más melódico tira el dado primero y empieza.

¿Qué muestra el dado?

- **El gato**

Retira la primera carta del montón y sitúala boca arriba delante de ti.

¿Qué carta has sacado?

- **Carta de gato**

Si la carta contiene un gatito o un padre, mirad juntos si ya se ha sacado al padre o al gatito que le corresponde a esa carta (véanse las **reglas importantes**).

- **Carta de gato policía**

Si la carta muestra al gato policía, deberás coger la figurita; y si ya la tienes, tendrás que devolverla al centro de la mesa. Las cartas de gatos policía las reúnes junto con las demás cartas encima de la mesa.

- **El perro**

¡Vaya!, el perro ahuyenta con sus ladridos

- a un padre, **o bien**

- a dos gatitos que aún no están con sus padres, **o bien**

- a un padre junto con sus correspondientes gatitos.

Busca entre tus cartas la carta de gato que prefieras (dado el caso, con el gatito correspondiente) y pásalas al siguiente jugador. Si no dispones de ninguna carta, entonces no pasa nada.

- **El ratón**

Con el ratón podrás atraer

- a un padre, **o bien**

- a dos gatitos que aún no están con sus padres, **o bien**

- a dos gatitos junto con su correspondiente padre

del jugador que tú prefieras.

• El silbato

Coge la figurita del gato policía y ponla junto a tus gatos. Si ya la tienes, tendrás que devolverla al centro de la mesa.

Reglas importantes:

- Tan pronto como los gatitos sean destapados, correrán **inmediatamente** hacia sus padres; **también** correrán hacia ellos si sus padres son descubiertos y los gatitos correspondientes ya se encuentran con algún jugador.
- En caso de que ambos padres estén disponibles, el jugador que haya destapado la carta decidirá hacia cuál de ellos irán los gatitos; y él mismo podrá quedarse con ellos si dispone de uno de los padres que le corresponde.
- No pasará nada si se destapa un padre y el otro padre ya se encuentra con los gatitos.
- En caso de que un padre sea ahuyentado por el perro o atraído por el ratón, los gatitos que se encuentren con él también lo seguirán.
- Cuando la familia se encuentre al completo, el jugador en cuestión puede guardarse las tres cartas en una pila aparte, y en este caso, la familia no podrá ser ahuyentada por el perro ni atraída por el ratón.

El gato policía:

Mientras cuentas con esta figura, el perro no podrá ahuyentar a tus gatos y tampoco el ratón podrá atraerlos.

Atención: Los gatitos desaparejados correrán **aun así** hacia sus padres tan pronto como estos sean destapados.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que deberá tirar el dado.

Finalización del juego

El juego terminará cuando se agoten las cartas del centro de la mesa y se hayan repartido todas. A continuación, todos los jugadores cuentan todos los gatos (= padres, gatitos y gatos policía) que aparecen en sus cartas. Si algún jugador dispone en ese momento de la figurita, también podrá contarla y ganará el jugador que más tarjetas haya conseguido. En caso de empate, habrá varios ganadores.

Variante: «La alarma del gato policía» (a partir de 2 jugadores)

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Separad todas las cartas de gatos policía antes de empezar el juego y ponedlas en columna y boca arriba en el centro de la mesa. Sitúad al gato policía delante de la primera carta; en esta variante, él no cumplirá la función de protección.
- Mezclad todas las cartas de gatos y ponedlas boca abajo apiladas en el centro.
- Si tiras el dado y sacas el silbato, haces avanzar una carta al gato policía.
- El juego finaliza tan pronto como el gato policía haya alcanzado el último gato. También en esta variante gana el jugador con el mayor número de gatos, y en caso de empate, habrá varios ganadores.

Il gatto poliziotto



Un gioco di raccolta ricco di colpi di scena, per 3-5 giocatori dai 5 ai 99 anni.

Con la variante "Allarme: gatto-polizia!" a partire da 2 giocatori.

Autrice:	Stefanie Schütz
Illustrazioni:	Stefanie Klaßen
Durata del gioco:	circa 10 minuti

Si può sapere che succede? Non si sentono altro che miagolii dappertutto! Tutti i gatti della zona sono andati a caccia di topi e adesso vogliono tornare a casa. Ma riuscire a ritrovarsi nel caos che imperversa non è affatto un'impresa facile per i componenti di una gatto-famiglia! Il gatto poliziotto arriva proprio a fagiolo: grazie al suo fischiotto riporta l'ordine e protegge i gatti che si sono già ritrovati.

Il vostro compito consiste nel raccogliere gatti! Se tirando il dado appare la figura di uno di loro, scoprite una carta e mettetela sul tavolo davanti a voi. A volte però un topolino impertinente o il pestifero cane del vicino mandano all'aria i vostri piani e fanno scappare i vostri gatti. I gatti sono al sicuro solo quando la famiglia è al completo, oppure quando potete godere della protezione della gatto-polizia! Lo scopo del gioco è riuscire a mettere insieme il maggior numero di gatti.

Dotazione del gioco

1 gatto poliziotto, 27 carte dei gatti, 9 carte della gatto-polizia, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

Esempio di carte dei gatti:



Gatti figli

+



*gatto genitore
corrispondente*

+



*gatto genitore
corrispondente*

= gatto-famiglia completa

Esempio di carta della gatto-polizia:



Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte e formate con esse un mazzo coperto, che metterete al centro del tavolo. Collocate il gatto poliziotto lì accanto e tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore più bravo a miagolare inizia a tirare il dado.

Cosa è uscito sul dado?

• Il gatto

Pesca la prima carta dal mazzo e mettila scoperta davanti a te.

Quale carta hai pescato?

- Una carta dei gatti

Se la carta raffigura i gatti figli o un gatto genitore, controllate assieme se sono già disponibili un gatto genitore o i gatti figli corrispondenti (vedi le **gatto-regole di gioco importanti**).

- Una carta della gatto-polizia

Se la carta mostra il gatto poliziotto, prendi la figura. Se hai già la figura, rimettila al centro del tavolo. Conserva la carta della gatto-polizia sul tavolo accanto alle tue carte dei gatti.

• Il cane

Ahimè, i latrati del cane fanno scappare

- un gatto genitore **oppure**
- due gatti figli che sono ancora senza genitore **oppure**
- un gatto genitore assieme ai propri figli!

Scegli una carta dei gatti tra quelle che hai davanti a te e cedila (eventualmente assieme ai relativi gatti figli) al giocatore successivo. Se non possiedi alcuna carta dei gatti, non succede nulla.

• Il topo

Con il topo attiri

- un gatto genitore **oppure**
- due gatti figli che sono ancora senza genitore **oppure**
- due gatti figli assieme al proprio genitore

appartenenti a un giocatore a scelta.

• Il fischiotto

Prendi la figura del gatto poliziotto e collocala vicino ai tuoi gatti. Se hai già la figura, rimettila al centro del tavolo.

Gatto-regole di gioco importanti:

- I gatti figli corrono **sempre immediatamente** verso un gatto genitore corrispondente, non appena vengono scoperti o non appena viene scoperta la carta di un gatto genitore i cui figli stanno già scoperti davanti a un giocatore.
- Se sono disponibili entrambi i genitori, tocca al giocatore di turno decidere verso quale gatto genitore correranno i figli. Se egli stesso possiede già un gatto genitore corrispondente, i gatti figli possono rimanere da lui.
- Se viene scoperta la carta del secondo genitore ed è già disponibile un gatto genitore assieme ai propri figli, non succede nulla.
- Se un gatto genitore viene fatto scappare dal cane o viene attirato da un topo, i gatti figli che si trovano con lui lo seguono.
- Quando una gatto-famiglia è al completo, il giocatore che la possiede può fare delle tre carte un mazzo coperto e metterlo davanti a sé. Le famiglie al completo non possono essere fatte scappare dal cane né attratte dal topo.

Il gatto poliziotto:

Fintanto che sei in possesso della figura, i tuoi gatti sono protetti e non possono essere fatti scappare dal cane né attirati dal topo.

Attenzione: i gatti figli senza genitore corrono **in ogni caso** verso la carta di un gatto genitore appena scoperta!

Il turno passa quindi al giocatore seguente, che tira il dado.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena il mazzo sul tavolo si esaurisce e tutte le carte sono state distribuite. Ciascun giocatore fa la somma di tutti i gatti (= gatti genitori, gatti figli e gatti della polizia) raffigurati sulle carte davanti a sé. Il giocatore in possesso della figura del gatto poliziotto potrà sommarla al totale. Vince il giocatore che ha più gatti. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Variante “Allarme: gatto-polizia” (a partire da 2 giocatori)

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Prima di iniziare a giocare prendete tutte le carte della gatto-polizia, scopritele e formate con esse una fila al centro del tavolo. Mettete il gatto poliziotto di fronte alla prima carta. In questa variante il gatto poliziotto non svolge alcuna funzione protettiva.
- Mescolate tutte le carte raffiguranti i gatti e formate con esse un mazzo coperto, che metterete sempre al centro del tavolo.
- Se sul dado ottieni il fischietto, fai avanzare il gatto poliziotto di una carta.
- Il gioco finisce non appena il gatto poliziotto ha raggiunto l'ultima carta della gatto-polizia. Anche in questo caso vince il giocatore che ha più gatti. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.