

Aktionskarten



Ziegel



Kleines Fenster



Großes Fenster



Engel



Säule



Platziere die zwei angegebenen Wandplättchen und ein Bodenplättchen.



Platziere eine Nakama-Katze einer beliebigen Farbe.



Platziere eine Nakama-Katze in der passenden Farbe.



Streichel die Nakama-Katze, die du in diesem Zug platziert hast.
Berühre sie sanft mit dem Finger.

Missionskarten

Im kooperativen Modus: auf dem Stockwerk über Yuki

Im kompetitiven Modus: auf einem beliebigen Stockwerk über deiner Schwarze-Katze-Figur



Zwei Nakama-Katzen derselben Farbe berühren sich.



Zwei Nakama-Katzen unterschiedlicher Farben berühren sich.



Zwei gelbe Nakama-Katzen berühren sich.



Eine blaue Nakama-Katze ist auf eine andere blaue Nakama-Katze gestapelt.



Eine Nakama-Katze ist auf eine andere gestapelt.



Zwei Nakama-Katzen berühren sich, und eine dritte ist auf eine von ihnen gestapelt.



Drei Nakama-Katzen sind platziert (egal, ob sie sich berühren, gestapelt sind oder nicht).



Eine lila, orange und gelbe Nakama-Katze sind platziert (egal, ob sie sich berühren, gestapelt sind oder nicht).



Beliebige Farbe



Dieselbe Farbe



Unterschiedliche Farben

Impressum arsEdition UNFRIENDLY Games

Autor: Masakazu Takizawa

Illustration: Namiki

Originalausgabe: Arclight Games

© 2024-2025 Kogumakobo / Arclight, Inc.

Bearbeitung: Unfriendly Games

Deutsche Ausgabe: arsEdition GmbH

8

Cat and the Tower

Yukis Reise zu den Sternen

Anleitung

Mehr zum Spiel? HIER SCANNEN!



Einführung

Yuki, die schwarze Katze, geht auf eine Reise, um sich mit ihrer Mutter an der Spitze eines wackeligen Turms wiederzuvereinigen. Gemeinsam mit ihren Katzenfreunden klettert sie vorsichtig Stockwerk für Stockwerk hinauf – aber ein falscher Schritt könnte alles zum Einsturz bringen!

Spielziel

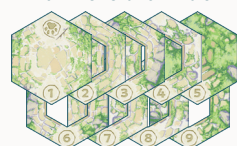
Arbeitet zusammen, um den Turm mit Wand- und Bodenplättchen zu bauen, und erfüllt Missionen, um Yuki, der schwarzen Katze, beim Erreichen der Spitze zu helfen.

Entscheidet vor dem Spiel, bis zu welchem Stockwerk ihr Yuki bringen wollt: bis zum 10. 13. 15. 17. oder 20. Stockwerk.

Erreicht Yuki das entsprechende Stockwerk, habt ihr gewonnen.

Spielmaterial

• 24 Bodenplättchen
nummeriert von 1 bis 24



• 17 Katzenfiguren
◦ 1 Yuki ◦ 16 Nakama (Katzenfreunde)
je 4 in jeder Farbe



• 5 Aufkleber



• 54 Wandplättchen

je 12 in jeder Farbe und 6 Säulen

◦ Ziegel ◦ Kleines Fenster ◦ Großes Fenster ◦ Engel



• 20 Aktionskarten



• 16 Missionskarten



• 1 Referenzkarte



Für die kompetitive Variante

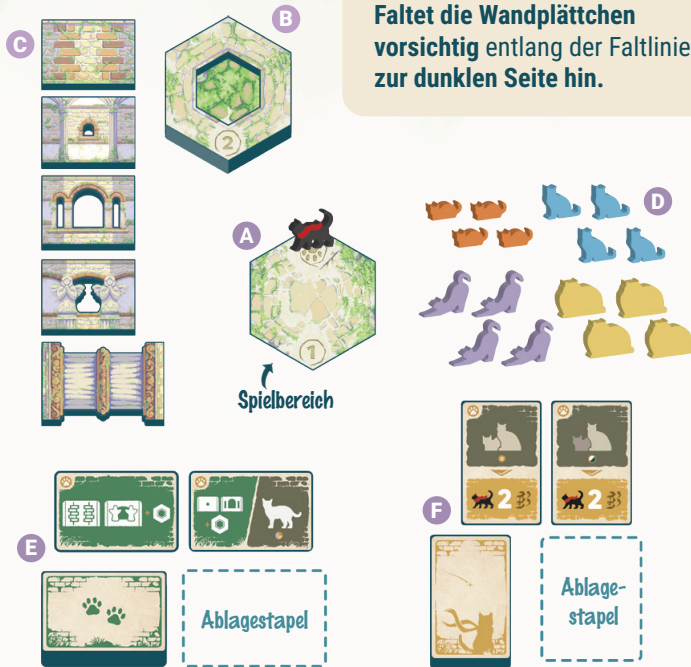
• 4 Schwarze-Katze-Figuren



• 5 Rangmarker



Aufbau



- Platziert das **Bodenplättchen mit der Nummer 1** in der Mitte des Tisches und stellt **Yuki** darauf. Alle während des Spiels platzierten Boden- und Wandplättchen bilden gemeinsam den Turm **A**.
- Legt die **Bodenplättchen vom 2. bis zum 24. Stockwerk beiseite, sortiert** (das Plättchen der 2. Etage sollte oben auf dem Stapel liegen) **B**.
- Sortiert die **Wandplättchen** vom niedrigsten bis zum höchsten: Ziegel, Kleines Fenster, Großes Fenster, Engel und Säule **C**.
- Sortiert die **Nakama-Katzen** nach Farbe **D**.
- Legt die **2 Aktionskarten mit der** oben links offen aus. Mischt die restlichen Aktionskarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit **E**.
- Legt die **2 Missionskarten mit der** oben links offen aus. Mischt die restlichen Missionskarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit **F**.

FÜR DAS ERSTE SPIEL:

Faltet die Wandplättchen vorsichtig entlang der Faltlinie zur dunklen Seite hin.

Kompetitive Variante

erstellt von Karen Nguyen & David Carmona von **UNFRIENDLY GAMES**

Jeder versucht, seine Schwarze-Katze-Figur so hoch wie möglich auf dem Turm zu platzieren, bevor dieser einstürzt.

Aufbau:

- Sortiert die Bodenplättchen, Wandplättchen und Nakama-Katzen wie üblich.
- Jede Person platziert ihre **Schwarze-Katze-Figur mit dem Schal in ihrer Farbe außen neben Plättchen 1 am Turm** und legt ihre **Rangmarke** derselben Farbe auf die Position der Referenzkarte (kompetitive Variante).
- Legt **3 Aktionskarten** offen auf den Tisch.
- Gebt **jeder Person 2 verdeckte Missionskarten**. Jeder darf die eigenen Missionskarten ansehen.

Spielzug:

1 SPIELE EINE AKTIONSKARTE VERPFLICHTEND

Verfahre wie gewohnt - es befinden sich immer 3 Aktionskarten im Spiel.

2 MIT KATZEN INTERAGIEREN OPTIONAL

Wenn sich deine **Schwarze-Katze-Figur auf demselben Stockwerk wie mindestens eine Nakama-Katze befindet, darfst du eine dieser Nakama-Katzen auf ein beliebiges höheres Stockwerk versetzen.** Setzt du dabei eine Nakama-Katze auf ein Stockwerk über der Schwarzen-Katze-Figur eines anderen Spielers, kann das auch diesem Spieler helfen, eine Mission zu erfüllen.

3 EINE MISSION ERFÜLLEN oder ERNEuern OPTIONAL

• **Eine Missionskarte erfüllen:** Verfahre wie gewohnt.

Wichtig: In der kompetitiven Variante dürfen alle Nakama-Katzen auf einem beliebigen Stockwerk oberhalb der aktuellen Position deiner **Schwarzen-Katze-Figur für die Erfüllung einer Mission verwendet werden.**

Setze deinen Rangmarker auf der Referenzkarte entsprechend deiner neuen Position vor, und ziehe anschließend eine neue Missionskarte. Gleichstände sind erlaubt.

• **Eine Missionskarte ersetzen:** Werf eine deiner Missionskarten offen ab und ziehe eine neue.

Ende: Die Person, die den Turm zum Einsturz bringt, landet auf dem letzten Platz. Gemäß der Rangfolge gewinnt die Person, deren **Schwarze-Katze-Figur am höchsten geklettert ist.**



Fragen während des Spiels

Was passiert, wenn ein Nachziehstapel leer ist?

Mische alle abgelegten Karten dieses Stapels und lege sie verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Was passiert, wenn ich eine Nakama-Katze einer Farbe platzieren muss, die nicht mehr im Vorrat ist?

Nimm eine Nakama-Katze derselben Farbe vom Turm und setze sie auf ein anderes Stockwerk.

Was passiert, wenn ich ein Wandplättchen platzieren muss, das nicht mehr verfügbar ist?

Wähle ein beliebiges Wandplättchen aus dem verbleibenden Vorrat.

Was passiert, wenn ich Yuki auf ein Stockwerk setzen muss, das nicht existiert?

Wenn eine Missionskarte verlangt, Yuki auf ein höheres Stockwerk zu setzen, als bisher gebaut wurde, platziere Yuki auf dem aktuell obersten Stockwerk deines Turms.

Was passiert, wenn etwas herunterfällt?

- **Fällt eine Nakama-Katze oder  Yuki vom Turm, setze sie einfach wieder an ihre vorherige Position.** Wenn auch das Bodenplättchen herunterfällt, auf dem Yuki steht, platziere Yuki auf dem Stockwerk direkt darunter.
- **Fallen weniger als 5 Wandplättchen auf den Tisch,** gib alle heruntergefallenen Teile zurück in den Vorrat und spiele weiter.
- **Fallen 5 oder mehr Wandplättchen auf den Tisch,** endet das Spiel sofort.

Spielende

Niederlage: Das Spiel endet, wenn der Turm vollständig einstürzt oder wenn 5 oder mehr Wandplättchen auf den Tisch fallen.

Sieg: Erreicht  Yuki das Stockwerk, für das ihr euch vor dem Spiel entschieden habt, gewinnt ihr das Spiel.

Klebt den passenden Aufkleber an die Seite der Schachtel. Ihr könnt das aktuelle Spiel weiterführen, um das ultimative Ziel zu erreichen: das 20. Stockwerk!



Spielablauf

Alle sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.
Wer zuletzt an einem hohen Ort war, beginnt.

SPIELZUG JEDER PERSON:

- 1 **Spiele 1 Aktionskarte** VERPFLICHTEND (siehe S. 3)
- 2 **Erfülle 1 Missionskarte** OPTIONAL (siehe S. 5)

1 SPIELE 1 AKTIONSKARTE

Wähle 1 Aktionskarte von den 2 offenliegenden.

Du wirst entweder:

- **Wand- und Bodenplättchen auf dem Turm platzieren** oder
- **eine Nakama-Katze auf ein Stockwerk stellen.**



Details zu den Aktionskarten findest du auf Seite 8.



Beispiel: Platziere die folgenden Wandplättchen – Ziegel und Engel – auf dem Turm, und lege dann das nächste Bodenplättchen mit der richtigen Nummer oben auf.

Lege die gespielte Aktionskarte ab und ziehe eine neue, sodass immer zwei Aktionskarten im Spiel sind.

HINWEIS:

- **Jedes Bodenplättchen ist nummeriert. Achte darauf, sie in der richtigen Reihenfolge zu platzieren,** beginnend mit dem 1. Stockwerk, dann dem 2., 3. usw..

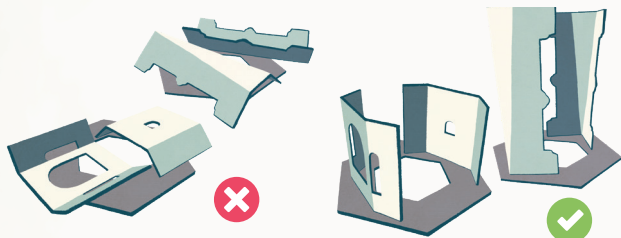


Einige Aktionskarten bieten zwei Optionen:
Du darfst entweder die linke oder die rechte Aktion wählen.

PLATZIERUNGSREGELN

Du darfst **eine oder beide Hände** verwenden, um ein Element auf dem Turm zu platzieren. Solange deine Aktion noch nicht abgeschlossen ist, darfst du das Element anpassen (auch wenn es herunterfällt). Achte darauf, keine bereits platzierten Elemente auf dem Turm zu berühren.

Wandplättchen müssen aufrecht, vertikal stehend platziert werden, beginnend ab dem höchsten Stockwerk.



Du darfst die Wandplättchen bei Bedarf falten, um sie besser zu positionieren und den Turm stabiler zu machen.

Bodenplättchen müssen oben auf die zuletzt hinzugefügten Wandplättchen gelegt werden. Um die Platzierung abzuschließen, muss der aktive Spieler das Plättchen so legen, dass es nicht über andere Bodenplättchen hinausragt.



Nakama-Katzen und Yuki dürfen nicht liegend platziert werden. Nakama-Katzen dürfen auf einem beliebigen Stockwerk deiner Wahl platziert und aufeinander gestapelt werden.



2. ERFÜLLE 1 MISSIONSKARTE

Wenn du die Bedingungen einer der beiden aufgedeckten Missionskarten erfüllst, **darfst du Yuki im Turm um eine Anzahl von Stockwerken nach oben bewegen, die der Zahl am unteren Rand der Karte entspricht oder kleiner ist** (siehe Details zu den Missionskarten auf S. 8).

Wichtig: Nur die Nakama-Katzen, die sich auf dem Stockwerk direkt über Yuki befinden, zählen für das Erfüllen einer Missionskarte.



Auch wenn du die Bedingungen für beide Missionskarten erfüllst, darfst du **nur eine** auswählen.

Lege die erfüllte Missionskarte ab und ziehe eine neue, sodass immer zwei Missionskarten im Spiel sind.

Zwei sich berührende Nakama-Katzen

Wenn zwei Nakama-Katzen nebeneinander stehen und sich berühren, ohne gestapelt zu sein, gelten sie als in Kontakt.



Eine Nakama-Katze auf eine andere stapeln

Wenn eine Nakama-Katze auf eine andere gestapelt wird und dabei den Boden nicht berührt, gilt sie als korrekt platziert.

