

GET THAT CAT KATZE ODER KAKTUS?

Als clevere Aliens wollt ihr blitzschnell möglichst viele knuffige Kätzchen einsammeln. Blöd nur, dass im Zielgebiet auch fies stachelige Kakteen stehen. In der Eile kann man sich da leicht vertun. Also schaut genau hin, bevor ihr eure Ufos fliegen lasst. Nur Katzen geben Punkte, jeder Kaktus gibt einen Punkt Abzug. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

60 Spielkarten



18 Ufos (6 Sets in je 3 Farben)



6 Alienkarten



1 Ziel-Box

SPIELAUFBAU

(Hier wird das Grundspiel ab vier Personen erklärt. Spielt ihr zu zweit oder dritt, beachtet die kleinen Änderungen am Ende der Anleitung.)

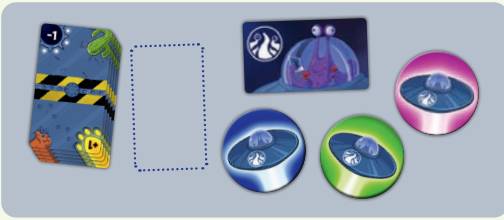
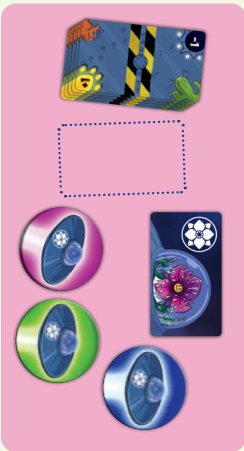
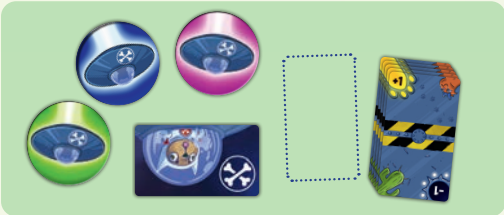
Stellt die **Ziel-Box** für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Mischt alle **Spielkarten** verdeckt. Jede Person bekommt **zehn Spielkarten** und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

Jede Person nimmt **eine Alienkarte** und legt sie für alle sichtbar vor sich ab. Oben links auf deiner Alienkarte siehst du dein individuelles Symbol.

Nimm dir die zu deinem Symbol passenden **drei Ufos** (blau, grün und pink). Leg sie griffbereit so vor dich, dass du die Ufos von oben siehst.

Legt übriges Spielmaterial (Spielkarten, Alienkarten und Ufos) in die Schachtel zurück.



SPIELABLAUF

Bei Get that Cat spielt ihr alle gleichzeitig. Ihr spielt insgesamt zehn Runden. Jede Runde besteht aus drei Schritten:

1. Spielkarte aufdecken
2. Ufos werfen
3. Katzen und/oder Kakteen einsammeln

1. Spielkarte aufdecken

In jeder Runde deckt ihr zu Beginn alle **gleichzeitig** die oberste Spielkarte eures Stapels auf. Achtet darauf, die Spielkarten immer „von euch weg“ aufzudecken.

Jede Person legt die aufgedeckte Spielkarte offen neben ihren Stapel. Liegen in einer späteren Runde dort noch offene Spielkarten, dann legt ihr die neue einfach darauf. So ist neben jedem verdeckten Stapel immer nur eine offene Spielkarte sichtbar. Sie alle bilden zusammen die **gemeinsame Auslage**.

Am besten ruft in jeder Runde eine Person ein Kommando, zum Beispiel „Get that Cat!“

2. Ufos werfen

Jetzt ist schnelle Auffassungsgabe gefragt. Schaut genau, welche Katzen und Kakteen auf den Spielkarten in der gemeinsamen Auslage zu sehen sind und welche Farbe(n) sie haben. Auf jeder Spielkarte können bis zu drei Dinge zu sehen sein. Hier drei Beispiele:



pinke Katze

blauer Kaktus



grüner Kaktus



blaue Katze

grüner Kaktus

pinke Katze

Dein Ziel als Alien ist es, mit Hilfe deiner Ufos möglichst viele knuffige Katzen einzusammeln, dabei aber die stacheligen Kakteen zu vermeiden.

Dazu musst du einfach immer **das passende Ufo in die Ziel-Box** in der Tischmitte werfen. Die Farbe deines Ufos bestimmt, was du damit einsammeln kannst. Willst du etwas Blaues einsammeln, musst du dein blaues Ufo losschicken. Etwas Grünes kannst du nur mit dem grünen Ufo einsammeln und so weiter.

Was musst du beim Werfen beachten?

- ☞ Du darfst **immer nur ein Ufo** gleichzeitig werfen. Eines nach dem anderen ist erlaubt, du darfst aber nie zwei Ufos gleichzeitig in den Händen halten.
- ☞ **Ziel genau!** Hast du die Ziel-Box mit dem Ufo verfehlt, oder springt es wieder raus, bleibt es neben der Ziel-Box liegen. Du darfst es erst wieder in der nächsten Runde verwenden.
- ☞ Es ist nicht erlaubt, gegnerische Ufos abzuwehren oder die Ziel-Box zu blockieren.
- ☞ Beim Werfen musst du keinen Mindestabstand einhalten, du darfst dein Ufo theoretisch auch senkrecht von oben in die Box fallen lassen, oder es ganz einfach hineinlegen, solange du dabei den anderen nicht absichtlich im Weg bist.
- ☞ Sollte beim Werfen ein Ufo auf dem Rand der Ziel-Box oder von innen an die Wand gelehnt liegenbleiben, lass es so liegen. Es kann sein, dass es in der laufenden Runde noch in die Box rutscht.

Eigentlich ist es schnuppe, mit welcher Seite nach oben dein Ufo in der Ziel-Box liegt. Schlaue Aliens werfen es aber so, dass sie die Oberseite des Ufos sehen können.

Sobald niemand mehr Ufos werfen möchte oder kann, geht ihr zum nächsten Schritt über.

3. Katzen und/oder Kakteen einsammeln

Nun müsst ihr noch kurz „aufräumen“. Gebt alle Ufos, die neben der Ziel-Box gelandet sind, an die jeweilige Person zurück.
Liegen noch Ufos auf dem Rand der Ziel-Box oder innen schräg an die Wand gelehnt? Dann schiebt sie vorsichtig hinein.

Seid beim „Aufräumen“ fair zueinander! Wer fies ist, muss nach dem Spiel das Ufo schrubben.

Jetzt dreht ihr die Ziel-Box mit etwas Schwung um und stürzt sie auf den Tisch, sodass die Ufos als Stapel in eurer Mitte liegen. Das erste geworfene Ufo sollte nun ganz oben liegen. Überprüft anhand des Symbols, wem es gehört.

Ist es dein Ufo? Dann bestimmt seine **Farbe**, welche Dinge du einsammeln kannst bzw. musst. Ist dein Ufo zum Beispiel blau, betrachtest du nur blaue Katzen und Kakteen. Alle andersfarbigen Dinge ignorierst du für dieses Ufo.

Jedes deiner Ufos hat pro Flug immer nur Platz für **ein Ding** – also entweder eine Katze oder einen Kaktus. Sei gewarnt, denn es gilt das kosmische Gesetz:

Kakteen werden immer VOR Katzen eingesammelt!

Beim Einsammeln gibt es jetzt folgende Möglichkeiten: In der Farbe deines Ufos zeigt mindestens eine Spielkarte ...

einen Kaktus? Blöd! Dann musst du das stachelige Biest einsammeln. Nimm dir die entsprechende Spielkarte. Gibt es mehrere Spielkarten mit Kakteen in dieser Farbe, darfst du dir aussuchen, welche du nimmst.
Hinweis: Gibt es sowohl Katzen als auch Kakteen in deiner Farbe? Dann musst du einen Kaktus einsammeln. Denn es gilt das kosmische Gesetz! Autsch!

keinen Kaktus aber mindestens eine Katze? Super! Du kannst die knuffige Katze einsammeln. Bei mehreren Spielkarten mit passenden Katzen, darfst du dir aussuchen, welche du nimmst.

weder Katzen noch Kakteen? Dann sammelst du nichts ein. Liegen keine Spielkarten mehr in der Auslage, gehst du ebenfalls leer aus.

Mit Hilfe der **Rückseite** der eingesammelten Spielkarte zählst du deine Plus- und Minuspunkte. Die Rückseiten haben zwei Hälften. Schiebe die Spielkarte so unter deine Alienkarte, dass die richtige Hälfte oben herausragt. Hast du eine Katze eingesammelt, lässt du die Hälfte mit dem goldenen Pluspunkt herausragen. Hast du einen Kaktus eingesammelt, lässt du den schwarzen Minuspunkt herausragen.

Wenn du später weitere Spielkarten einsammelst, schiebst du diese wie rechts abgebildet seitlich leicht versetzt daneben. So habt ihr euren Punktestand gut im Blick.



Nun erhältst du **in jedem Fall** dein Ufo zurück. Dann wertet ihr das nächste Ufo auf dem Stapel aus. Die Runde endet, wenn der Stapel leer ist.

Am Ende der Runde können noch offene Spielkarten in der gemeinsamen Auslage liegen bleiben. Kein Problem. In der nächsten Runde deckt ihr sie mit neuen Spielkarten ab. Später können beim Einsammeln von Spielkarten die Darunterliegenden wieder frei werden. Dadurch sind sie sofort wieder Teil der gemeinsamen Auslage und müssen beim nachfolgenden Ufo beachtet werden.

Wenn ihr euch merkt, welche Spielkarten verdeckt wurden, könnt ihr das Wissen taktisch nutzen.

Beispiele für das Einsammeln:



Conny hat ihr pinkes Ufo gespielt. Es gibt zwar 3 pinke Katzen, aber auch einen pinken Kaktus. Conny sammelt also den Kaktus ein. Sie nimmt die entsprechende Spielkarte, dreht sie um und schiebt sie so unter ihre Alienkarte, dass die Hälfte mit dem schwarzen Minuspunkt oben herausragt. Dann erhält sie ihr pinkes Ufo zurück.



Das nächste Ufo auf dem Stapel ist blau und gehört Fridolin. Es gibt keinen blauen Kaktus, also hat Fridolin erfolgreich die blaue Katze eingesammelt. Er schiebt die entsprechende Spielkarte als Pluspunkt unter seine Alienkarte. Unter der Spielkarte mit der blauen Katze lag noch eine Spielkarte aus der vorherigen Runde, die jetzt frei wird.



Dominik hat sein grünes Ufo geworfen. Es gibt jetzt keinen grünen Kaktus mehr, dafür zwei grüne Katzen. Er darf sich eine der beiden Spielkarten aussuchen. Er entscheidet sich für die Spielkarte mit der einzelnen grünen Katze und schiebt sie als Pluspunkt unter seine Alienkarte.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der zehnten Runde. Zählt nun jeweils eure Pluspunkte zusammen und zieht eure Minuspunkte ab. Wer das beste Ergebnis hat, gewinnt und ist das angesehenste Alien im ganzen All.

Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Kakteen eingesammelt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, müsst ihr den Sieg wohl in der nächsten Partie entscheiden.

ÄNDERUNGEN IM SPIEL ZU ZWEIT ODER ZU DRITT

Im Spiel **zu dritt** bekommt eine Person eurer Wahl einen zweiten Stapel mit zehn Spielkarten. Hast du zwei Stapel vor dir, deckst du in jeder Runde gleichzeitig zwei Spielkarten auf, eine mit der rechten und eine mit der linken Hand. So habt ihr immer mindestens vier offene Spielkarten in der gemeinsamen Auslage.

Im Spiel **zu zweit** bekommt **jede** Person zwei Stapel mit je zehn Spielkarten. Ihr deckt beide in jeder Runde gleichzeitig zwei Spielkarten auf.

Außerdem bekommt jede Person **zwei Alienkarten** und **zwei Ufo-Sets**. Du kannst also jede Farbe bis zu zwei Mal werfen. Beim Einsammeln kannst du für beide Symbole Spielkarten bekommen. Es ist egal, unter welche deiner Alienkarten du sie schiebst. Am Ende addierst du alle deine eingesammelten Punkte.



Tobias Tesar, geboren 1992 in München, arbeitet nach dem Abitur als selbstständiger Grafikdesigner und ist seit 2022 hauptberuflich Spieleautor. Wenn er nicht an Spielen arbeitet, kümmert er sich um seinen stets hungrigen Kater, der hoffentlich nie von Aliens entführt wird.
Autor und Verlag danken allen, die mit so viel Kreativität zur Entstehung des Spiels beigetragen haben.
Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, die damals noch auf Einbrecher geschossen und dabei Babys und Katzen möglichst verschont haben. Insbesondere bei Thomas, Ilse, Olga, Betty, Franziska, Michael, Markus, Rita, Julian, Nanni, Dennis und den Teilnehmern des Plankstettener Autorentreffens.

Impressum
Autor: Tobias Tesar
Illustration: Jacob Müller, arrsome illustration
Grafik: atelier198
Entwicklung: Angela Storz
Herstellung: Lisa Mühlenbrock
Redaktion: Christian Sachseneder, Aileen Wachsmann

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 685089

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Hinweise zum Verpackungsmüll

kosmos.de/disposal