



HUNGRY CATS™

ALLTID HUNGRIG!

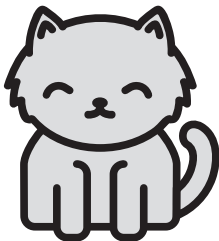
Du är en ständigt hungrig katt som smyger runt och stjälar mat när ingen ser!
Med lite smygande och listighet ska du stjäla vad du kan, men akta dig för krossade tallrikar – annars upptäcker människorna dig!



RUSTY är en randig snygging som inte gör många knop i onödan. Trots han har alla leksaker han kan önska sig, hittar han nya favoriter i soptunnan. Denna nyfikne katt kan inte hålla sig borta från problem! Han har ramlat ut från de flesta fönstren i huset, blivit instängd i många garderober och stulit massvis med mat från människorna. Trots sina brister är han en gullig kille som älskar att mysa med sin bästa vän.



SNOWBALL är ett kritvitt underverk som inte är rädd för någonting. Denna energiska vilde kan dra ner en massa julgranspyrtnader i ett enda svep. Och se till att skydda din middagstallrik, för om det är fisk på menyn så kommer Snowball att göra allt för att roffa åt sig detta innan du ens hinner säga "Fy!". Kommer hans galna upptåg och lekfullhet någonsin att sluta? Det får tiden utvisa!



LOLA är majestätisk med sin fantastiska päls och enorma tassar, men skenet kan bedra! Omedveten om sitt kungliga utseende, piper hon och kurar ihop sig hos människorna vid minsta oljud. Lola vill alltid bli kramad och vägrar äta sin mat om hon inte blir klappad först. Hon kräver all uppmärksamhet och vill alltid stå i centrum.



FLUFFBUCKET. Under all den fluffiga pälsen gömmer sig en riktigt vältränad kissekatt alltid redo att slå till! Hans favoritsysselsättning är att krafsa på fönsterblecket, jaga fåglar i trädgården och gömma sig under möblerna där han lömskt attackerar en intet ont anande människas fötter. Han älskar glass men är minsann kräsen och äter bara om han blir matad från en sked.



CLEO är en vacker katt med en päls som har ett unikt mönster i många fina färger. Hennes favoritplats är att krypa ner i handfatet på toaletten. Där ligger hon spänt och väntar på att det ska börja droppa från kranen. Då sticker hon huvudet under kranen och försöker fånga vattendropparna med tungan och väntar spänt på nästa droppe.



FLAPJACK är en väldigt äventyrlig katt. Han har klättrat på precis allt i huset, utforskat alla skåp och bokhyllor. När slutet av dagen närmar sig är han vrålhungrig och påminner högljutt människorna om att det är dags för middag. Efter middagen är hans favoritsysselsättning att hoppa rakt ner i popcornskålen så den välter, och då stjäla lite popcorn. När han är mätt och nöjd avslutar han dagen med att kura ihop sig nära sin favoritmänniska.

Spelet innehåller

Regler

6 st katt-spelpjäser

4 st plastfötter

4 st poängräkningsguider

88 spelbrickor varav:

64 st Mat/Nummer numrerade 1 – 8

2 st Matsäckar

15 st Krossade tallrikar

7 st Kattmynta

Spelets mål

Samla långa serier av olika maträtter för att få flest poäng. Antalet brickor i en serie ger dig din poäng.

OBS! En serie är antingen:

- **Matserie:** En eller flera av **samma maträtt** (OBS! Siffran påverkar inte poängen i denna typ av serie).

ELLER

- **Nummerserie:** En obruten nummerserie oavsett maträtt (OBS! Maträtten påverkar inte poängen i denna typ av serie).

(Se sista sidan "Exempel på poäng")

Spelaren med högst poäng vinner!

Förberedelse

1. Blanda de 88 spelbrickorna och stapla dem i högar med baksidan vänd uppåt. Skapa sedan ett rutnät med 5 X 5 spelbrickor, framsidan vänd uppåt. Lämna ett litet mellanrum mellan spelbrickorna.

2. Varje spelare väljer sin favoritkatt, placerar den i en plastfot och tar en poängräkningsguide.



Spelbrickor



SAMLÅ SERIER FÖR POÄNG		UNDVIK SPRUCKNA TALLRIKAR - DE GIR MINUS		DRA AV DENNA POÄNG	
SAMLÅ SERIER FOR POENG		UNNGÅ SPRUKNE TALLERKENER - DE GIR MINUS		TREKK FRA DETTE POENGET	
1 = 1 p	5 = 21 p	9 = 60 p			
2 = 3 p	6 = 30 p	10 = 70 p			
3 = 7 p	7 = 40 p	11 = 80 p			
4 = 13 p	8 = 50 p	12 = 90 p			

Poängräkningsguide

Starta spelet

Den spelare som senast klappade en katt börjar. Katterna går in i rutnätet, varifrån som helst på den 5x5 stora speletan, och flyttar inåt en ruta åt gången. **A**



Under kattens förflyttning knuffar den **spelbrickorna framför sig i samma rad**. När din katt knuffar ut en spelbricka från rutnätet tar du den brickan. **B**
Katten flyttar **två drag per omgång**.

Katterna kan inte:

- Lämna spelplanen om det går att flytta.
- Knuffa bort andra katter.
- Knuffa brickor mot en rivaliserande katt.

Katterna kan förflytta sig i valfri riktning (ej diagonalt) förutom rutan de just kom från. Planera i förväg, så du slipper få brickor du inte vill ha. Om en katt kan förflytta sig, så måste den göra det.

Efter att en spelare har gjort **alla sina drag**, läggs nya brickor från högarna på de tomma platserna i rutnätet. **C**

Siffrorna på matbrickorna anger serienummer, inte poängvärde. Poäng räknas när spelet är slut och bestäms av hur långa serier du samlat ihop.

Alla samlade spelbrickor ska vara synliga för alla spelare ända tills poängräkningen är klar.

Flera av samma maträtt

ELLER

En nummerserie



Undvik krossade tallrikar



Kattfakta:
Katterna kan inte förflytta sig diagonalt!

Tips!
Högt rankad mat är sällsynt, stjäla dessa så snabbt du kan!

OBS! Katten kan byta riktning, t ex rakt fram för steg 1 och åt höger i steg 2. **MEN DU FÅR ALDRIG FLYTTA TILLBAKA** i steg 2.

Att fastna

Ibland hamnar din katt i ett läge den inte kan flytta sig från. Om detta händer, **men bara då**, så hoppar du tillbaka till utsidan av rutnätet i ett drag. Detta kan göras från var som helst på spelplanen, men bara om inget annat drag är möjligt.

När din katt hoppar av spelbrädet, för att det inte går att flytta nästa steg, ersätts genast den tomma platsen med en ny spelbricka innan spelet går vidare. **Om din katt fortfarande har steg att ta** (t.ex. genom att ha specialbrickan "Kattmynta"), gör du detta **varifrån som helst utanför rutnätet** – som om det var första gången den förflyttade sig. Annars håller den sig borta från rutnätet tills det blir dennes tur igen.



Cleo har fastnat i hörnet eftersom hon inte får knuffa på Snowball eller knuffa en bricka mot Lola. Så då måste hon hoppa ut från rutnätet.

SPECIALBRICKOR

KROSSADE TALLRIKAR



Om du har krossade tallrikar i slutet av spelet – räkna ihop poängen för dessa som en serie och subtrahera från din poängsumma. 1 krossad tallrik är 1 minuspoäng, 2 krossade tallrikar är 3 minuspoäng etc.

KATTMYNTA



Kattmynta kan användas för att få gå **ett extrasteg**. Brickan kan användas så fort den plockas upp eller sparas till senare. Vilket antal som helst kan plockas upp och användas per spelomgång. Använd dem själv, eller tvinga en motspelare att använda dem under deras tur (spela kortet till en motspelare under dennes tur – du kan då "tvinga" motspelaren att t ex plocka upp en krossad tallrik). Lägg åt sidan efter användande.

MATSÄCK



Du vet aldrig vad som kan dölja sig för gott i en Matsäck. Därför får du räkna dem som **vilken mat som helst i poängsyfte**. Om du har en nummerserie kan de användas som vilken siffra som helst, t o m en "9:a" eller "10:a" (även om 9 och 10 inte finns på ordinarie spelbrickor).

Tips! Oanvänd Kattmynta har inget poängvärde så tänk på att använda den under spelets gång för att samla brickor du har nytta av.

Spelet tar slut...

... när en spelare behöver lägga ut en spelbricka men högen med brickor är slut. Det är möjligt att en spelare kan lägga den sista spelbrickan och spelaren därpå fortfarande får ett sista drag – spelet slutar då de tomma platserna i rutnätet inte kan fyllas på med nya spelbrickor.

Poängräkning

När inga fler spelbrickor kan placeras, är det dags för katterna att äta sina favoriträtter, och att räkna ihop poängen för varje katt. **Du får göra flera serier, men varje bricka får bara användas en gång.**

Matserie/Nummerserie

Matserie: En matserie är en eller fler av **samma maträtt** (varje maträtt har också ett nummer, men numret spelar ingen roll för poängen i denna typ av serie).

Nummerserie: En nummerserie är två eller fler spelbrickor i **nummerordning** (t.ex. 1-4 eller 3-8).

För poängen spelar det ingen roll om du använder

serier av samma maträtt eller en nummerserie - **det är antalet brickor i matserien/nummerserien som avgör poängen.** Ju fler brickor i kombination ju högre poäng. Använd först dina brickor till att göra en så lång serie som möjligt, räkna ut och notera poängen. Använd sedan de överblivna brickorna till att skapa kombinationer av minskande storlek tills du bara har enskilda brickor kvar. **Alla brickor ger poäng, även om "serien" bara består av en bricka.**

När du räknat ut din poäng, räkna antal krossade tallrikar du har. Använd samma poängbedömning, och **subtrahera dessa från din poäng.**

ANTAL BRICKOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANTAL POÄNG	1	3	7	13	21	30	40	50	60	70

För ytterligare brickor, överstigande 10-kombo, addera ytterligare 10 poäng, dvs 11 brickor = 80 poäng, 12 brickor = 90 poäng osv.

Vid oavgjort, vinner den spelare med **minst antal krossade tallrikar.**

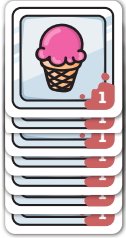
Kom ihåg! **Det är längden på en serie som avgör poängen** – vare sig det är serier med samma maträtt eller nummerserier!

TIPS: Om ni spelar med yngre barn som inte är lika bra på taktik kan det underlätta för dem om ni spelar med färre "Krossade tallrikar" (ta bort 2-6 sådana innan ni lägger upp högen med brickor).



Mycket nöje!

Exempel på poängräkning



Rusty samlade ihop 7 st brickor med GLASS (nr 1) som ger 40 poäng.



3 st brickor med OST (nr 3) som ger 7 poäng.

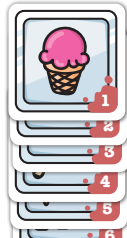
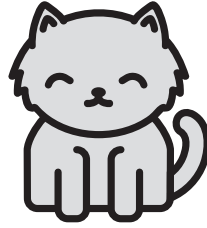


Nummerserien 4 – 5 som ger 3 poäng.



Fyra krossade tallrikar ger 13 minuspoäng.

Rusty tjänade totalt ihop 37 poäng



Lola samlade ihop nummerserien 1 – 6 som ger 30 poäng.



3 st brickor med OST (nr 3) som ger 7 poäng.



4 st brickor med KYCKLING (nr 4) som ger 13 poäng.

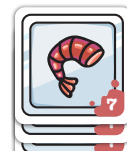


Lola var lömsk och lyckades komma undan med enbart 2 krossade tallrikar vilket ger 3 minuspoäng.

Lola tjänade totalt ihop 47 poäng



Snowball använde sig av en Matsäcks-bricka och fick då ihop 5 st brickor med GLASS (nr 1) som ger 21 poäng.



Snowball samlade ihop alla 3 brickor med RÄKOR (nr 7) som ger 7 poäng.



3 st brickor med SPAGETTI (nr 2) som också ger 7 poäng.



Nummerserien 4 – 5 som ger 3 poäng.

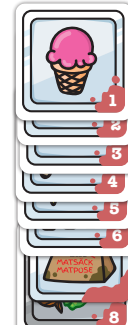


En udda matbricka som ger 1 poäng.



Snowball fick tre krossade tallrikar som ger 7 minuspoäng.

Snowball tjänade totalt ihop 32 poäng



Cleo använde sig av en Matsäcks-bricka och fick då ihop nummerserien 1-8 som ger 50 poäng! MJAU WOW!



Cleo samlade ihop 3 st brickor med BACON (nr 6) som ger 7 poäng.



Cleo var tyvärr ganska klumpig och fick 5 krossade tallrikar och får därför 21 minuspoäng. MJAU USCH!

Cleo tjänade totalt ihop 36 poäng



HUNGRY CATS™

ALLTID SULTEN!

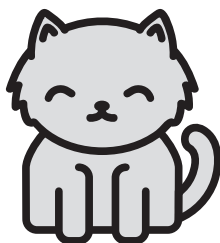
Du er en alltid sulten katt som smyger deg rundt og stjeler mat når ingen ser det!
Med litt smyging og listighet skal du stjele det du kan, men pass deg for knuste tallerkener – ellers oppdager menneskene deg!



RUSTY er en stripete kjeffkas som ikke beveger seg så mye mer enn han må. Til tross for at han har alle leker han kan ønske seg, finner han nye favoritter i søppelkassen. Denne nysgjerrige katten greier ikke å holde seg unna problemer! Han har falt ut fra de fleste vinduene i huset, er blitt innestengt i mange klesskap og stjålet massevis av mat fra menneskene. Til tross for sine mangler er han en søt fyr som elsker å kose seg sammen med sin bestevenn.



SNOWBALL er et kritthvitt vidunder som ikke er redd for noe som helst. Denne energiske villstyringen kan rive ned en masse juletrepynt i en eneste fei. Og sørg for å passe på middagstallerkenen din, for hvis det er fisk på menyen, kommer Snowball til å gjøre alt for å grafse til seg dette før du rekker å si «Fy!». Vil de sprø påfunnene og lekenheten noen gang ta slutt? Det vil tiden vise!



LOLA er majestetisk med sin fantastiske pels og enorme poter, men skinnen kan bedra! Uten å være seg sitt kongelige utseende bevisst, piper hun og kryper sammen hos menneskene ved den minste ulyd. Lola vil alltid bli klemt, og nekter å spise maten sin hvis hun ikke blir klappet først. Hun krever all oppmerksomhet og vil alltid være i sentrum.



FLUFFBUCKET. Under all den lodne pelsen skjuler det seg en veltrent pusekatt som alltid er klar til å slå til! Favorittsysselen hans er å klore på vinduskarmen, jage fugler i hagen og gjemme seg under møblene, der han overfaller føttene til et intetanende menneske. Han elsker is, men er svært kresen og spiser bare dersom han blir matet med skje.



CLEO er en vakker katt med en pels som har et unikt mønster i mange fine farger. Favorittplassen hennes er i håndvasken på toalettet. Der ligger hun spent og venter på at det skal begynne å dryppe fra kranen. Da stikker hun hodet under kranen og forsøker å fange vanndråpene med tungen og venter spent på neste dråpe.



FLAPJACK er en svært eventyrlig katt. Han har klatret på absolutt alt i huset, utforsket alle skap og bokhyller. Når slutten av dagen nærmer seg, er han skrubbsulten og varsler menneskene høyllytt om at det er tid for middag. Etter middagen er favorittsysselsettingen hans å hoppe rett ned i popkornbollen slik at den velter, og da stjele litt popkorn. Når han er mett og fornøyd, avslutter han dagen med å krølle seg sammen inntil favorittmennesket sitt.

Innhold

- 6 stk. katt-spillebrikker
- 4 stk. plastføtter
- 4 stk. poengberegningsveiledninger
- 88 spillebrikker, hvorav:
 - 64 stk. Mat/Nummer nummerert 1 – 8
 - 2 stk. Matposer
 - 15 stk. Knuste tallerkener
 - 7 stk. Kattemynte

Spilletets mål

Samle lange serier av ulike matretter for å få flest poeng. Antallet brikker i en serie gir deg dine poeng. OBS! En serie er enten:

- **Matserie:** Én eller flere av samme matrett (OBS! Tallet påvirker ikke poengene i denne typen serie).

ELLER

- **Nummerserie:** En ubrutt nummerserie uansett matrett (OBS! Matretten påvirker ikke poengene i denne typen serie). (Se siste side «Poengeksempler»)

Spilleren med høyest poengsum vinner!

Forberedelse

1. Bland de 88 spillebrikkene og stable dem i bunker med baksiden vendt opp. Lag deretter et rutenett med 5X5 spillebrikker, forsiden vendt opp. La det være et lite mellomrom mellom spillebrikkene.
2. Hver spiller velger sin favorittkatt, plasserer den i en plastfot og tar en poengberegningsveiledning.



Spillebrikker



SAMLA SERIER FÖR POÄNG SAMLE SERIER FOR POENG		UNNVIK SPRUCKNA TÄLLRIKÄR - DE GER MINUS	DRA AV DENNA POÄNG TREKK FRA DETTE POENGET
1 = 1 p	5 = 21 p	9 = 60 p	
2 = 3 p	6 = 30 p	10 = 70 p	
3 = 7 p	7 = 40 p	11 = 80 p	
4 = 13 p	8 = 50 p	12 = 90 p	

Poengberegningsveiledning

Start spillet

Den spilleren som klippet en katt sist begynner. Kattene går inn i rutenettet fra hvor som helst på den 5X5 store spilleflaten og flytter innover én rute av gangen. **A**



Under kattens forflytting skyver den **spillebrikkene foran seg i samme rekke**. Når din katt dytter ut en spillebrikke fra rutenettet, tar du den brikken. **B**
Katten flytter **to trekk per omgang**.

Kattene kan ikke:

- Forlate spillebrettet hvis det er mulig å flytte.
- Dytte bort andre katter.
- Dytte brikker mot en rivaliserende katt.

Kattene kan forflytte seg i valgfri retning (ikke diagonalt) unntatt ruten de nettopp kom fra. Planlegg i forveien, så slipper du å få brikker du ikke vil ha. Hvis en katt kan forflytte seg, må den gjøre det.

Etter at en spiller har foretatt alle sine trekk, legges nye brikker fra bunkene på de tomme plassene i rutenettet. **C**

Tallene på matbrikkene angir serienummer, ikke poengverdi. Poengene telles opp når spillet er slutt og bestemmes av hvor lange serier du har samlet sammen. Alle samlede spillebrikker skal være synlige for alle spillere helt til poengopptellingen er fullført.

Flere av samme matrett

ELLER

En nummerserie



Unngå knuste tallerkener



Kattefakta:
Kattene kan ikke forflytte seg diagonalt!

Tips! Høyt rangert mat er en sjeldenhet, stiel disse så fort du kan!

OBS! Katten kan skifte retning, f.eks. rett fram i steg 1 og til høyre i steg 2. **MEN DU KAN ALDRI FLYTTE BAKOVER** i steg 2.

Sette seg fast

Iblant havner katten din i en stilling den ikke kan flytte seg fra. Hvis dette skjer, **men bare da**, hopper du tilbake til utsiden av rutenettet i ett trekk. Dette kan gjøres fra hvor som helst på spillebrettet, men bare dersom det ikke er andre mulige trekk.

Når katten din hopper av spillebrettet fordi det ikke går an å flytte neste trekk, erstattes den tomme plassen omgående med en ny spillebrikke før spillet går videre. Hvis katten din fortsatt har steg å gå (f.eks. ved å ha spesialbrikken «Kattemynte»), **gjør du dette fra hvor som helst utenfor rutenettet** – som om det var første gang den forflyttet seg. Ellers holder den seg borte fra rutenettet til det blir dennes tur igjen.



Cleo har satt seg fast i hjørnet ettersom hun ikke kan dytte på Snowball eller skyve en brikke mot Lola. Så da må hun hoppe ut av rutenettet.

SPESIALBRIKKER

KNUSTE TALLERKENER



Hvis du har knuste tallerkener på slutten av spillet – legg sammen poengene for disse som en serie og trekk fra poengsummen din. 1 knust tallerken er 1 minuspoeng, 2 knuste tallerkener er 3 minuspoeng osv.

KATTEMYNTE



Kattemynte kan brukes for å **få ett ekstrasteg**. Brikken kan brukes så snart den tas opp eller spares til senere. Et hvilket som helst antall kan tas opp og brukes per spilleomgang. Bruk dem selv, eller tving en motspiller til å bruke dem når det er dennes tur (spill kortet til en motspiller under dennes tur – da kan du «tvinge» motspilleren til f.eks. å ta opp en knust tallerken). Legg brikken til side etter bruk.

MATPOSE



Du vet aldri hva godt som kan skjule seg i en Matpose. Derfor kan du regne dem som **hvilken som helst mat i poengsammenheng**. Hvis du har en nummerserie, kan de brukes som et hvilket som helst tall, t.o.m. «9» eller «10» (også selv om 9 eller 10 ikke finnes på vanlige spillebrikker).

Tips! Ubrukt Kattemynte har ingen poengverdi, så husk å bruke dem i løpet av spillets gang til å samle brikker du har nytte av.

Spillet er slut...

... når en spiller må legge ut en spillebrikke, men haugen med brikker er brukt opp. Det er mulig at en spiller kan legge den siste spillebrikken og spilleren etter fortsatt får et siste trekk – spillet er slutt når de tomme plassene i rutenettet ikke kan fylles med en ny spillebrikke.

Poengberegning

Når ingen flere brikker kan legges ut, er det tid for kattene til å spise sine favorittretter og legge sammen poengene for hver katt. Du kan lage flere serier, men hver brikke kan kun brukes én gang.

Matserie/Nummerserie

Matserie: En matserie er én eller flere av **samme matrett** (hver matrett har også et nummer, men nummeret spiller ingen rolle for poengene i denne typen serie).

Nummerserie: En nummerserie er to eller flere spillebrikker i **rekkefølge** (f.eks. 1–4 eller 3–8).

For poengene spiller det ingen rolle om du bruker serier av samme matrett eller en nummerserie - **det er antallet brikker i matserien/nummerserien som avgjør poengene**. Jo flere brikker i kombinasjon, desto høyere poengsum. Bruk først brikkene dine til å lage en så lang serie som mulig, legg sammen og noter poengene. Bruk deretter de tiloversblevne brikkene til å lage kombinasjoner av avtagende størrelse til du bare har enkeltbrikker igjen. **Alle brikker gir poeng, selv om «serien» bare består av én brikke.**

Når du har beregnet dine poeng, teller du antallet knuste tallerkener du har. Bruk samme poengberegning og **trekk disse fra din poengsum**.

ANTALL BRIKKER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ANTALL POENG	1	3	7	13	21	30	40	50	60	70

For ytterligere brikker, overstigende 10-kombo, legg til ytterligere 10 poeng, dvs. 11 brikker = 80 poeng, 12 brikker = 90 poeng osv.

Ved uavgjort vinner spilleren med **minst antall knuste tallerkener**.

Husk! Det er **lengden på en serie som avgjør poengsummen** – enten det er serier med samme matrett eller nummerserier!

TIPS:

Hvis dere spiller med yngre barn som ikke er like gode i taktikk, kan det være lettere for dem hvis dere spiller med færre «knuste tallerkener» (ta vekk 2–6 av disse før dere legger opp bunken med brikker).

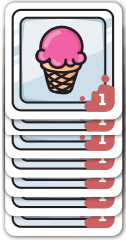


Ha det gøy!

Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se

For flere morsomme spill: www.wowentertainment.se/spel
2020-05-29

Eksempler på poengberegning



Rusty samlet sammen 7 stk. brikker med IS (nr. 1) som gir 40 poeng.



3 stk. brikker med OST (nr. 3) som gir 7 poeng.

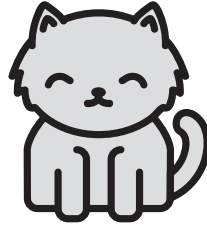


Nummerserien 4 – 5 som gir 3 poeng.



Fire knuste tallerkener gir 13 minuspoeng.

Rusty tjente opp totalt 37 poeng.



Lola samlet sammen nummerserien 1 – 6 som gir 30 poeng.



3 stk. brikker med OST (nr. 3) som gir 7 poeng.



4 stk. brikker med KYLLING (nr. 4) som gir 13 poeng.

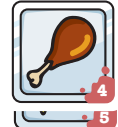


Lola var slø og greide å slippe unna med kun 2 knuste tallerkener som gir 3 minuspoeng.

Lola tjente opp totalt 47 poeng.



Snowball benyttet seg av en Matpose-brikke og fikk da i alt 5 stk. brikker med IS (nr. 1) som gir 21 poeng.



Nummerserien 4 – 5 som gir 3 poeng.



En ulik matbrikke som gir 1 poeng



Snowball samlet sammen alle 3 brikker med REKER (nummer 7) som gir 7 poeng.

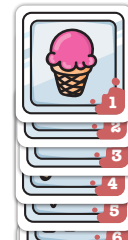


3 stk. brikker med SPAGETTI (nr. 2) som gir 7 poeng.



Snowball fikk tre knuste tallerkener som gir 7 minuspoeng.

Snowball tjente opp totalt 32 poeng.



Cleo benyttet seg av en Matpose-brikke og fikk da nummerserien 1–8 som gir 50 poeng! MJAU WOW!



Cleo samlet sammen 3 stk. brikker med BACON (nr. 6) som gir 7 poeng.



Cleo var dessverre ganske klønete og fikk 5 knuste tallerkener, og får derfor 21 minuspoeng. MJAU ÆSJ!

Cleo tjente opp totalt 36 poeng.