



## ÜBERBLICK

Es ist Nacht in der Stadt und die Katzen streunen über die Dächer. Darunter auch deine beiden Katzenpaare. Bring sie zusammen, dann erhältst du Futter. Aber sei vorsichtig: Auch die anderen Katzen sind unterwegs und versuchen dir das Futter streitig zu machen. Errichte einen Unterschlupf in einem Hinterhof oder baue einige Schleichwege, dann kannst du bei deinen Gegnern abkassieren!

„Die Stadt der Katzen und die Stadt der Menschen existieren ineinander, aber es ist nicht dieselbe Stadt.“  
– Italo Calvino

## SPIELMATERIAL

- 16 Katzenfiguren – jeweils 4 pro Spielerfarbe in 2 unterschiedlichen Formen (A)
- 12 Unterschlüpfе – jeweils 3 pro Spielerfarbe (B)
- 24 Schleichwege – jeweils 6 pro Spielerfarbe (C)
- 73 Sardinenbüchsen (D)
- 1 Spielplan (E)
- 50 Ausgangsplättchen (F)
- 14 Fische (G)
- 1 Spielanleitung

## VORBEREITUNG

- 1 Lege den Spielplan in die Tischmitte. Mische die Ausgangsplättchen und bilde daraus einen verdeckten Nachziehstapel.
- 2 Ziehe die obersten 3 Ausgangsplättchen und lege diese offen an die passenden Mülleimer des Spielplans.
- 3 Bilde einen allgemeinen Vorrat aus den Sardinenbüchsen und lege ihn neben dem Spielplan bereit.
- 4 Nimm 14 Sardinenbüchsen und platziere sie auf den Mülleimern des Spielplans: Jeweils 4 auf die Mülleimer mit den Ausgangsplättchen, jeweils 1 auf die Mülleimer Schleichweg und Unterschlupf.
- 5 Bilde eine Reihe aus Fischen neben dem Spielplan: Bei 3 Spielern 12 Fische, bei 4 Spielern alle 14 Fische. Dies ist der Fischmarkt.
- 6 Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält das zugehörige Spielmaterial: jeweils 2 Katzenpaare, 3x Unterschlupf, 6x Schleichweg. Weiterhin nimmt sich jeder Spieler 10 Sardinenbüchsen aus dem Vorrat.



EIN SPIEL FÜR 3-4 SPIELER  
VON LEO COLOVINI  
AB 10 JAHREN

## SPIELABLAUF

Der Spieler mit den längsten Barthaaren beginnt. Bei einem Gleichstand beginnt der Spieler, der zuletzt Fisch gegessen hat.

Die Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge durch, wobei ein Spielzug aus den folgenden 3 Aktionen in dieser Reihenfolge besteht:

### 1. Sardinenbüchsen verteilen

Nimm 5 Sardinenbüchsen aus deinem Vorrat und lege jeweils eine davon auf jeden Mülleimer.



Solltest du nicht genug Sardinenbüchsen haben und keine Fische eintauschen können, nimmst du dir 2 Sardinenbüchsen aus dem allgemeinen Vorrat und dein Zug ist beendet. In diesem Fall musst du auch keine Sardinenbüchsen verteilen.

Du kannst jederzeit erbeutete Fische gegen 10 Sardinenbüchsen aus dem Vorrat tauschen. Lege den Fisch danach zum Vorrat der Sardinenbüchsen. Umgekehrt kannst du auch jederzeit 10 Sardinenbüchsen gegen einen Fisch aus dem Vorrat tauschen. Allerdings nicht gegen Fische auf dem Fischmarkt!

*Anmerkung: Nach dem allerersten Zug wird immer ein Mülleimer leer sein, wenn dein Zug beginnt.*

*Hinweis: Am besten zählst du 5 Sardinenbüchsen ab, bevor du diese auf den Mülleimern platzierst.*

### 2. Mülleimer plündern

Wähle einen der 5 Mülleimer aus und nimm dir alle darauf platzierten Sardinenbüchsen. Führe dann die Aktion dieses Mülleimers durch. Dies kann sein:

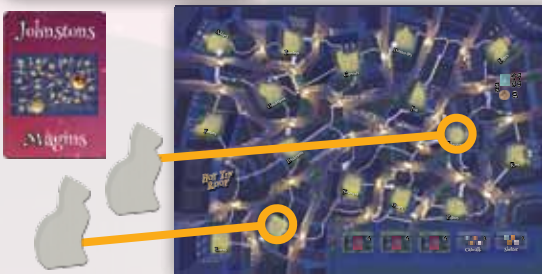


**Baue einen Schleichweg (Catwalk):** Nimm einen deiner Schleichwege und lege ihn auf eine leere Lücke eines Pfades. Auf jeder Lücke darf nur ein Schleichweg platziert sein. Hast du bereits alle Schleichwege auf dem Spielplan, kannst du einen davon umlegen.



**Baue einen Unterschlupf (Shelter):** Nimm einen deiner Unterschlüpfе und lege ihn auf einen freien Hinterhof des Spielplans. Auf jedem Hinterhof darf nur ein Unterschlupf liegen. Hast du bereits alle deine Unterschlüpfе auf dem Spielplan, kannst du einen davon umlegen.

Wenn in diesem Hinterhof bereits eine Katze steht, setze sie auf deinen neu gebauten Unterschlupf. Diese Katze kann den Unterschlupf ohne weitere Kosten verlassen (siehe 3. Streunen der Katzen).



**Platziere deine Katzen:** Nimm dir das ausliegende Ausgangsplättchen und platziere 2 gleiche Katzen, jeweils eine auf einem der genannten Hinterhöfe. Lege das Ausgangsplättchen auf den Ablagestapel, ziehe vom Nachziehstapel ein neues Ausgangsplättchen und lege es offen an den entsprechenden Mülleimer. Solltest du deine vier Katzen bereits alle auf dem Spielplan haben, kannst du keinen Mülleimer mit einem Ausgangsplättchen wählen.

Beim Platzieren der Katzen musst du keine Sardinenbüchsen abgeben, auch wenn auf den genannten Hinterhöfen bereits ein Unterschlupf errichtet wurde.

**Beispiel:** Der weiße Spieler hat das Ausgangsplättchen Johnstons & Magins gewählt. Auf den Ausgangsplättchen sind die beiden Hinterhöfe in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt, die Abbildung zeigt die Lage auf dem Spielplan. Der weiße Spieler platziert ein Katzenpaar, eine auf den Hinterhof Johnstons, die andere auf dem Hinterhof Magins. Dann legt er das Ausgangsplättchen auf den Ablagestapel und zieht ein neues, das er offen an den freien Mülleimer legt.

Hot Tin Roof gibt es als US-Version im Lookout Web-Shop unter:  
[shop.lookout-spiele.de](http://shop.lookout-spiele.de)

### 3. Streunen der Katzen

Du darfst alle deine Katzen bewegen. Die Katzen bewegen sich von Hinterhof zu Hinterhof entlang der eingezeichneten Pfade. Die Katzen dürfen alle Schleichwege benutzen und beliebig weit ziehen, allerdings nicht über lückenhafte Pfade. Sie müssen ihren Zug aber immer auf einem Hinterhof beenden.

Für jeden Schleichweg eines anderen Spielers, den du benutzt, musst du diesem Spieler 1 Sardinenbüchse geben. Für jeden Hinterhof den du betrittst und auf dem ein anderer Spieler einen Unterschlupf gebaut hat, musst du diesem Spieler 2 Sardinenbüchsen geben. Die Kosten sind auf dem Schleichweg und dem Unterschlupf auch aufgeführt.

Wenn du deine beiden identischen Katzen auf einem Hinterhof zusammengebracht hast, nimmst du beide vom Spielplan und erhältst als Belohnung einen Fisch vom Fischmarkt.

Hinweis: Damit alle Spieler deinen Weg nachvollziehen können, ist es am einfachsten die Sardinenbüchsen neben den benutzten Schleichwegen und den Unterschlüpfen zu platzieren.



**Beispiel:** Der orange Spieler möchte seine Katzen zusammenbringen. Die Katzen sollen sich auf dem Hinterhof Oscars treffen (©). Er muss dem braunen Spieler insgesamt 3 Sardinenbüchsen geben – 1 für den genutzten Schleichweg und 2 für den Unterschlupf. Außerdem muss der orange Spieler noch 1 Sardinenbüchse an den weißen Spieler geben für dessen genutzten Schleichweg. Seine eigenen Schleichwege nutzt er kostenlos. Der blaue Spieler geht leer aus, da die Kosten nur beim Betreten eines Hinterhofes anfallen und sich die orange Katze bei Zugbeginn bereits dort befand.

Wenn der orange Spieler als Treffpunkt Newmans Hinterhof gewählt hätte, müsste er beim Betreten des Hinterhofes durch die zweite Katze 2 Sardinenbüchsen an den blauen Spieler bezahlen. (P)

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler den letzten Fisch vom Fischmarkt nimmt.

Jeder Spieler muss seine Katzen, die sich noch auf dem Spielplan befinden, noch zusammenbringen. Dazu muss er eine der beiden Alternativen wählen:

- 1.) Zahle 15 Sardinenbüchsen an die Bank (verpflichtend, wenn es keinen möglichen Weg gibt).  
**oder**
- 2.) Bringe die Katzen entsprechend der genannten Regeln zusammen und zahle den Mitspielern entsprechende Kosten der genutzten Schleichwege und Unterschlüpfen. Allerdings gibt es keine Belohnung für das Zusammenführen der eigenen Katzen.

Der Spieler mit den meisten Sardinenbüchsen gewinnt (1 Fisch zählt als 10 Sardinenbüchsen). Im Falle eines Gleichstandes gewinnt derjenige der am Unentschieden beteiligten Spieler, der am weitesten links vom Spieler, der das Spiel beendet hat, sitzt.

**Variante:** Die Spieler behalten Ausgangsplättchen, die sie genommen haben. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit mehr Ausgangsplättchen.



„Mit Katzen verbrachte Zeit ist niemals vergeudet.“

– Sigmund Freud

„Vor langer Zeit wurden Katzen als Götter verehrt. Das haben sie bis heute nicht vergessen.“

– Terry Pratchett



## IMPRESSUM

**Game Design:** Leo Colovini

**Original Developed by:** studiogiocchi, Venice (Leo Colovini, Dario De Toffoli, Dario Zaccariotto, and C. s.a.s.)

**Cover Art:** Cory Godbey

**Interior Art:** Vicki Paull

**English Development:** Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Alex Yeager, & Ron Magin

**Art Director, Graphic Design & Production:** Morgan Dontanville

**Playtesting (USA):** Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Kurt Fisher, Bruce Glassco, Ron Magin, Dallas Pitt, Dave Platnick, the Ann Arbor and Toledo Gaming Groups, (Italy): Giuseppe Baggio, Dario De Toffoli, Giulia Franceschini, Giorgia Marchesin, Rossana Nardo, Dario Zaccariotto, Alessandro Zucchini

**Special Thanks:** Bill Bass, Richard Bertok, Peter Bromley, Robert T. Carty, Jr., Robert T. Carty, Sr., Marinda Darnell, Dan Decker, Chris Funk, Phil Kaplan, Rebecca Kjeer, Kim Marino, Marty McDonnell, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Brad Steffen, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Julie Yeager

Übersetzung ins Deutsche: Stefan Stadler

Copyright © 2014 Mayfair Games, Inc. Hot Tin Roof is a trademark property of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.



Hot Tin Roof Parts,  
c/o Mayfair Games, Inc.  
8060 St. Louis Avenue  
Skokie, IL 60076