

# KATCH ME あほ! AHO!



Ein PS-starkes Katz-und-Maus-Spiel auf den Straßen Tokyos. Für 2-6 Turbatoren ab 16 Jahren.

Spieldauer: 20 Min. | Autor: Thade Precht  
Illustration: Christian Bögle | Redaktion: Artur Koch

**1982, irgendwo in Chiba.** Die schillernden Speed Tribes der Bosozoku und Sukeban haben die Straßen fest im Griff. Die Cops müssen endlose Sonderschichten einlegen, um die heilige Ordnung einigermaßen aufrechtzuerhalten. Nacht für Nacht gibt es ein bereiftes Katz-und-Maus-Spiel, bei dem beide Parteien unangekündigt zuschlagen.

Dabei setzt ihr – die Bosozoku – neuerdings auf vorausschauendes Denken: Ihr spielt die Fahrtrouten von euch und den Cops zunächst im Kopf durch. Wann und wo kommt es das nächste Mal zu Krawall? Wer diese Frage schnell und richtig beantwortet, hat den Fight im Grunde schon gewonnen – und kann so manches Polizeifahrzeug auf den materiellen Recyclingwert von Blech eindampfen. Aber: Wer zu kurz denkt, verliert kostbare Lebenspunkte – und verschwindet langsam, aber sicher in der Bedeutungslosigkeit ...

## INHALT

- 1 Stadtring (6-teiliger Puzzleplan)
- 90 Karten (je 15x Werte 1 bis 6)
- 1 Bosozoku-Figur
- 1 Polizei-Figur
- 2 Würfel
- 15 Plättchen:
  - » 6x Wann
  - » 6x Wo
  - » 1x Teufelskreis
  - » 2x Merker



# DAS VORSPIEL



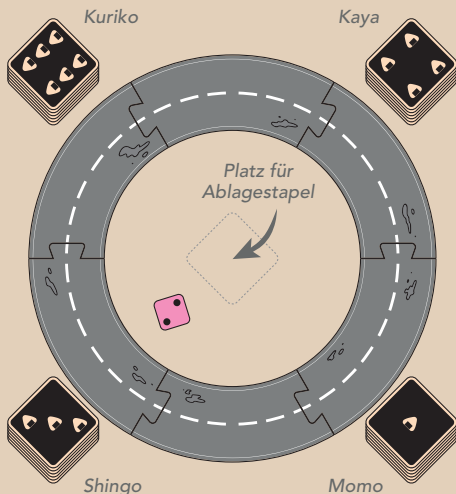
## ZIEL DES VORSPIELS

Kleine Lockerungsübung! Versucht, euren eigenen Kartenstapel so schnell wie möglich abzubauen. Je nachdem, wie ihr dabei abschneidet, verschafft ihr euch eine bessere oder schlechtere Ausgangslage fürs anschließende Hauptspiel.

## VORBEREITUNG DES VORSPIELS

- Puzzelt den Tokyoter **Stadtring** wie abgebildet in der Tischmitte zusammen. Nur die leeren Straßenfelder sind zu sehen.
- Mischt die **Karten** und teilt jeder Person einen verdeckten **Stapel aus 15 Karten** aus. Legt euren Stapel offen vor euch an den Stadtring – ohne die unteren Karten anzusehen. **Spielt ihr zu zweit?** Dann teilt euch jeweils **2 Stapel à 15 Karten** aus.
- Legt den **pinken Würfel** bereit.
- Das restliche Spielmaterial lasst ihr in der Schachtel.

Vorspiel-Aufbau für 4 Personen



## ABLAUF DES VORSPIELS

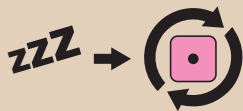
Wer von euch ist am streitlustigsten? Du nimmst den pinken Würfel und würfelst ihn in den Stadtring. Damit ist das Spiel eröffnet – alle spielen gleichzeitig. Die Augenzahl des Würfels gibt den ersten Richtwert vor: **Ist die Augenzahl der obersten Karte deines Stapels um 1 größer oder kleiner?** Dann schnell: Leg die Karte offen auf den Ablagestapel in der Mitte und du bist sie los. Zeigt der Würfel bspw. eine 4, kannst du entweder eine 3 oder eine 5 ablegen.

**Hat niemand eine passende Karte?** Dann wird einfach so lange weitergewürfelt, bis jemand ablegen kann. **Ist die erste Karte abgelegt?** Dann ignoriert den Würfel – ab jetzt gibt immer die aktuell oberste Karte des Ablagestapels den neuen Richtwert vor: Um eine neue Karte abzulegen, muss ihre Augenzahl wie gehabt um 1 größer oder kleiner sein.

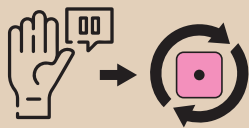
**Sonderfall „4-5-6-1-2-3“:** Auf eine 6 kann eine 5 oder eine 1 gelegt werden. Und auf eine 1 kann eine 6 oder eine 2 gelegt werden. Das gilt sowohl für Würfel-Richtwerte als auch für Karten-Richtwerte.

**Fairplay:** Achtet darauf, euren Kartenstapel nicht mit den Händen zu verdecken! Ihr müsst zu jeder Zeit die obersten Karten aller Stapel gut sehen können! **First come, first serve:** Wer zu langsam ist, muss seine zu spät gespielte Karte zurücknehmen. **Wird der Ablagestapel zu hoch?** Dann räumt zwischendurch einfach alle Karten bis auf die oberste beiseite.

**Kann niemand eine passende Karte ablegen?** Dann würfelt die Person, die zuletzt eine Karte abgelegt hat: Der Würfel gibt einen neuen Richtwert vor. Bei Bedarf wird einfach so lange weitergewürfelt, bis wieder jemand ablegen kann.



**Geschummelt wird nicht! Aus Versehen falsch ablegt?** Kann vorkommen. Kurze Spielunterbrechung: Falsch ausgespielte Karten wandern zurück auf die Hand. Danach würfelt wieder die Person, die zuletzt eine Karte abgelegt hat: Der Würfel gibt einen neuen Richtwert vor und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.



## ENDE DES VORSPIELS

Sobald die erste Person ihren Stapel leer hat (im 2-Personen-Spiel einen ihrer beiden Stapel), endet das Vorspiel: *Well done*, der 1. Platz geht an dich – du startest im Hauptspiel mit 17 Karten (= 17 Lebenspunkten). Alle anderen zählen ihre übrig gebliebenen Karten: Wer die meisten hat, belegt den letzten Platz und darf nur mit 13 Karten starten. Bei vier oder mehr Personen startet zudem der 2. Platz mit 16 und der vorletzte Platz mit 14 Karten. Alle sonstigen Personen starten mit 15 Karten.



**Karten-Gleichstand zwischen zwei oder mehr Personen?** Dann schnappt euch den pinken Würfel: Wer von den Betroffenen die höchste Zahl würfelt, bekommt die höhere Platzierung. Wer die niedrigste Zahl würfelt, bekommt die niedrigere Platzierung. Und ja, bei gleichen Würfelerggebnissen würfelt ihr halt nochmal. Bekommt ihr schon geregelt ...

Weiter geht's mit dem Hauptspiel!

## DAS HAUPTSPIEL

### ZIEL DES HAUPTSPIELS



Genug rumgeeiert, jetzt kommt es auf eure Denkleistung an! In mehreren kurzen Durchgängen spielt ihr **alle gleichzeitig** und **in Gedanken** die Fahrtrouten durch, auf denen sich die Bosozoku und die Polizei durch die Stadt bewegen. Kommt es bei einem Stopp zum großen Aufeinandertreffen? Und wenn ja, wann und wo? Wer diese Fragen schnell und richtig für sich beantwortet und die entsprechenden Plättchen schnappt, wird verschont. Alle anderen verlieren kostbare Lebenspunkte. Sobald jemand keine Lebenspunkte mehr hat, endet das Spiel. Wer dann die meisten Lebenspunkte übrig hat, gewinnt.

### VORBEREITUNG DES HAUPTSPIELS

- Puzzelt den Tokyoter **Stadtring** wie abgebildet in der Tischmitte zusammen, so dass **3 Stadtteile** zu sehen sind. Setzt euch so, dass jede Person einen Stadtteil vor sich hat.
  - » **Spielt ihr mit weniger Personen als Stadtteile ausliegen?** Dann bleibt einfach ein Stadtteil „unbesetzt“.
  - » **Spielt ihr mit mehr Personen als Stadtteile ausliegen?** Dann haben einige von euch keinen Stadtteil vor sich. Das macht nichts, solange alle Stadtteile „besetzt“ sind.
- Mischt **alle Karten** verdeckt. Jede Person erhält zwischen 13 bis 17 Stück – je nach Platzierung im Vorspiel. Bildet aus euren Karten jeweils einen **verdeckten Ziehstapel** vor

euch bzw. eurem Stadtteil. Lasst davor noch Platz für einen aufkommenden **Ablagestapel**.

- » **Spielt ihr mit weniger Personen als Stadtteile ausliegen?** Dann legt vor jeden „unbesetzten“ Stadtteil einen verdeckten Ziehstapel mit 15 Karten bereit.
- » **Spielt ihr mit mehr Personen als Stadtteile ausliegen?** Dann rücken alle Personen, die keinen Stadtteil vor sich haben, ihren Ziehstapel merklich weiter vom Stadtring ab als die Personen, die einen Stadtteil vor sich haben (siehe „Kaya“ in der Abbildung).

- Legt das dunkelgraue **Teufelskreis-Plättchen** in die Mitte des Stadtrings. Darum herum verteilt ihr **Wann-Plättchen** mit den Zahlen 1, 2 und 3 sowie die zu den Stadtteilen farblich passenden **Wo-Plättchen**.
- Setzt die Figuren der **Polizei und Bosozoku** auf einen oder zwei beliebige Stadtteile und legt jeweils die farblich passenden **Merker-Plättchen** dazu.
- Legt die beiden **Würfel** bereit.
- Überzähliges Spielmaterial legt ihr in die Schachtel zurück.

*Hauptspiel-Aufbau  
für 4 Personen*



## ABLAUF DES HAUPTSPIELS

Das Spiel erstreckt sich über mehrere kurze Durchgänge. Jeder Durchgang steht sinnbildlich für eine Nacht und beinhaltet 3 Phasen:

1. Karten aufdecken und würfeln
2. Denken und schnappen
3. Auswerten

### 1. Karten aufdecken und würfeln

Euer Ziehstapel symbolisiert eure Lebenspunkte. Im ersten Durchgang deckt ihr alle gemeinsam die oberste Karte auf und startet damit euren Ablagestapel. Der Ablagestapel symbolisiert eure verlorenen Lebenspunkte.

» **Spielt ihr mit weniger Personen als Stadtteile ausliegen?**

Dann übernimmt das Aufdecken der obersten Karte bitte auch für „unbesetzte“ Stadtteile.



Sobald die Karten aufgedeckt sind, würfelt die Person, bei der die Bosozoku stehen, mit beiden Würfeln. Das Würfelergebnis muss für alle gut sichtbar sein!

### 2. Denken und schnappen

Die Augenzahl des pinken Würfels zeigt die erste „Fahrtstrecke“ der Bosozoku, die Augenzahl des blauen Würfels die der Polizei. Die Bosozoku fahren immer und ausschließlich **gegen** den Uhrzeigersinn (pro Würfelauge von Stadtteil zu Stadtteil), die Polizei immer **im** Uhrzeigersinn.

Sobald gewürfelt wurde, müsst ihr – möglichst schnell und **ohne die Figuren zu bewegen** – **beide Fahrtstrecken im Kopf durchspielen**: In welchem Stadtteil machen die Bosozoku ihren ersten „Stopp“ – und in welchem die Polizei?

Schlussendlich geht es um die große Krawall-Frage:

## Landen Polizei und Bosozoku beim 1. Stopp im selben Stadtteil?



- **Ja?** Dann schnappt möglichst schnell nach dem „1.“ Wann-Plättchen und nach dem Wo-Plättchen des Stadtteils, in dem es zum Krawall kommt.

**Wichtig:** Ihr dürft immer nur ein Plättchen auf einmal schnappen und müsst es vor euch ablegen, bevor ihr ggf. noch nach einem zweiten schnappt. Genommene Plättchen dürfen nicht zurückgelegt werden – und niemand darf sich mehr als 2 Plättchen nehmen!



- **Nein?** Dann fahren Polizei und Bosozoku weiter und ihr müsst auch die zweiten Stopps im Kopf durchspielen. Die Fahrtstrecken geben fortan nicht mehr die Würfel vor, sondern die Augenzahl der obersten Karte des Ablagestapels, bei dem die Figuren ihren **ersten Stopp** hatten. Erneut die große Krawall-Frage:

## Landen Polizei und Bosozoku beim 2. Stopp im selben Stadtteil?



- **Ja?** Dann schnappt wie zuvor beschrieben nach den beiden vermeintlich richtigen Plättchen („2.“ Wann und passendes Wo).
- **Nein?** Dann geht die Fahrt munter weiter und ihr müsst wohl oder übel auch die dritten Stopps im Kopf durchspielen. Die jeweiligen Fahrtstrecken geben die obersten Karten der Ablagestapel vor, bei dem die Figuren ihren **zweiten Stopp** hatten.

## Landen Polizei und Bosozoku beim 3. Stopp im selben Stadtteil?



- **Ja?** Dann wie zuvor beschrieben Plättchen schnappen („3.“ Wann und passendes Wo).
- **Nein?** Dann stecken Polizei und Bosozoku spätestens jetzt in einem **Teufelskreis**. Krawall? Fehlanzeige: Die Figuren könnten theoretisch noch unendlich viele weitere Stopps machen, ohne jemals zeitgleich im selben Stadtteil zu landen. Darum: Schnappt euch das Teufelskreis-Plättchen.



Wird bereits nach ein oder zwei Stopps offensichtlich, dass Polizei und Bosozoku in einen Teufelskreis geraten? Dann schnappt einfach direkt nach dem Teufelskreis-Plättchen.

Wer kein (weiteres) Plättchen mehr schnappen kann oder will, ruft „**Fertig!**“.  
Sobald die **vorletzte Person** fertig ist, endet Phase 2 sofort.

### 3. Auswerten

Jetzt wertet ihr den Durchgang gemeinsam aus. Stellt zunächst mit beiden Figuren Stopp für Stopp nach – so lange, bis klar ist, ob und wann und wo es Krawall gibt. Falls ihr beim Nachstellen der Stopps durcheinanderkommt und nochmal von vorne anfangen müsst: Die **Merker-Plättchen** erinnern euch an die Startposition beider Figuren.

Es folgt die Stunde der Wahrheit: **Wer verliert wie viele Lebensunkte?**  
Denn je nachdem, ob und was für Plättchen ihr euch geschnappt habt, müsst ihr **in Phase 1 des nächsten Durchgangs** mehr oder weniger Karten aufdecken:

- 1 oder 2 falsche Plättchen geschnappt? » **2 Karten**
- 0 Plättchen oder 1 richtiges und 1 falsches geschnappt? » **1 Karte**
- 1 richtiges Plättchen geschnappt? » **Keine Karte**
- 2 richtige Plättchen geschnappt? » **Keine Karte + Belohnung:**  
Nimm die oberste Karte vom deinem Ablagestapel zurück und lege sie verdeckt unter deinen Ziehstapel. Damit hast du einen Lebenspunkt zurückgewonnen! Umfasst dein Ablagestapel nur eine Karte? Dann entfällt diese Belohnung.



### BEISPIEL EINES DURCHGANGS

Kuriko hat das Vorspiel gewonnen. Sie startet das Hauptspiel deshalb mit 17 Karten/Lebenspunkten. Shingo startet mit 16, Kaya mit 14 und Momo mit 13. In **Phase 1** des ersten Durchgangs haben alle die oberste Karte ihres Ziehstapels aufgedeckt. Anschließend hat Kuriko – bei der die Bosozoku stehen – gewürfelt. **Siehe Abbildung rechts.**  
Damit beginnt die grüblerische **Phase 2** – gibt es Krawall und wenn ja: wann und wo?  
Nach kurzem Überlegen schnappt sich Kaya nacheinander das „2.“ Wann-Plättchen und das violette Wo-Plättchen. Kuriko und Momo teilen Kayas Gedanken, aber waren etwas zu langsam. Sie nehmen kein Plättchen. Shingo schnappt sich das „3.“ Wann- und das grüne Wo-Plättchen. Wer hat recht? Let's find out ... **in Phase 3:**



- 1. Stopp:** Der pinke Würfel zeigt eine 2. Die Bosozoku fahren also von Orange ausgehend 2 Stadtteile gegen den Uhrzeigersinn – und machen ihren ersten Stopp bei Violett. Der blaue Würfel zeigt eine 6. Die Polizei fährt also von Grün ausgehend 6 Stadtteile im Uhrzeigersinn und macht nach zwei Umrundungen ihren ersten Stopp wieder bei Grün. Polizei und Bosozoku landen nicht im selben Stadtteil. Es gibt also keinen Krawall und beide fahren weiter.
- 2. Stopp:** Die Karte des violetten Stadtteils, bei dem die Bosozoku ihren ersten Stopp eingelegt haben, zeigt 3 Augen. Die Bosozoku fahren also von dort aus 3 Stadtteile gegen den Uhrzeigersinn weiter und machen ihren zweiten Stopp erneut bei Violett. Die Karte des grünen Stadtteils, bei dem die Polizei ihren ersten Stopp eingelegt haben, zeigt 2 Augen. Die Polizei fährt also von dort aus 2 Stadtteile im Uhrzeigersinn weiter und macht ihren zweiten Stopp ... auch bei Violett. Polizei und Bosozoku treffen hier aufeinander und es gibt Krawall! Zu schnappen sind: Das „2.“ Wann- und das violette Wo-Plättchen.

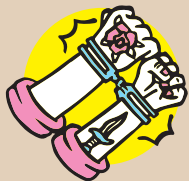
**Ergo:** Kaya hat 2 richtige Plättchen geschnappt – sie muss im nächsten Durchgang in Phase 1 keine Karte aufdecken. Aber ihre Belohnung entfällt, weil ihr Ablagestapel bislang nur 1 Karte umfasst. Kuriko und Momo haben kein Plättchen geschnappt – sie müssen je 1 Karte aufdecken. Shingo hat 2 falsche Plättchen geschnappt – er muss 2 Karten aufdecken.



**Zur Vorbereitung des nächsten Durchgangs:** Legt alle geschnappten Plättchen wieder in die Mitte des Stadtrings zurück. Versetzt dann das pinke Marker-Plättchen der Bosozoku um **2 Stadtteile gegen** den Uhrzeigersinn und das blaue Marker-Plättchen der Polizei um **1 Stadtteil im** Uhrzeigersinn. Stellt die beiden Figuren passend dazu.

**Startet den nächsten Durchgang.** Wie viele Karten ihr fortan in Phase 1 individuell aufdecken müsst, richtet sich immer nach der Auswertung des vorigen Durchgangs.

## ENDE DES HAUPTSPIELS



Sobald in Phase 1 eines Durchgangs einer oder mehrere Ziehstapel leergefegt sind, endet das Spiel sofort. Eigener Stapel leer? Dumm gelaufen – du bist weg vom Fenster. Wer die meisten Lebenspunkte (= Karten des Ziehstapels, nicht deren Augenzahl!) übrighat, gewinnt. *Omedeto gozaimasu:* Du bist berühmt, die Klatschpresse feiert dich. Bei Gleichstand würfelt ihr den Sieg aus: Die höchste Augenzahl gewinnt.

## PROFI-VARIANTE

Das Vorspiel bleibt unverändert. Die Regeln des Hauptspiels werden ergänzt: **Je mehr Stadtteile, desto mehr Stopps müsst ihr potenziell durchdenken. Lust drauf?** Dann puzzelt den Stadtring in der Spielvorbereitung so zusammen, dass wahlweise 4, 5 oder alle 6 Stadtteile zu sehen sind. Im Stadtring platziert ihr das Teufelskreis-Plättchen, Wann-Plättchen mit den Zahlen von 1 bis 4, 5 oder 6 (je nach Anzahl der gewählten Stadtteile) und die zu den Stadtteilen passenden Wo-Plättchen. Im Spielverlauf kann es nun passieren, dass ihr in Phase 2 (Denken und schnappen) erst nach dem 4., 5. oder 6. Stopp Gewissheit habt, ob und wann und wo es Krawall gibt. *Good luck!*



Spaß gehabt? Dann gönnt euch gefälligst auch Dan Dan Dan & Co.!

HELDEBERG  
GAMES

© HELDEBERG GAMES 2024.  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

HELDEBERGSGAMES.COM

Heldebergs GmbH & Co. KG | August-Grosch-Str. 28-38 | D-96476 Bad Rodach



SHOP