

Setup

Divide the Crow cards from all other cards. Each player selects a Crow card and places it in front of their play area.

Shuffle all other cards together as draw pile and place face down in center of play area, turn one card over to start discard pile.

Deal two cards to all players. Person who most recently pet a cat goes first, play continues clockwise.

If draw pile is emptied, shuffle discard pile and continue play.

Cards

Crows - 6	Cat - 1
Shiny Things - 42	Crow's Nest - 1
Jewels - 2	Velcrow - 2
Kittens - 3	Magpie Attack - 2
Winds of Change - 1	Crow Snacks - 2

Crow Friends

Tom McC., Jackie C., Gamecervie, Sarika, Jessica R., Steph P, Rivka44, Xelox, Chanda S., GingerVampyre, John Paul L., Pivse, Catherine S., HKnizacky, Polina B., Matt H., Ashley B., Emily Y., Gary H., Sam W., Amanda T., Amanda C., Jack, Jason B., Brendan D., Natalie J., Megan M., Rebecca B-W., Damir, Paul, Marie F., Priyanka E., Martin S., Lea V., Alexandrai, Ravi B., Ashton P., NullVoxPopuli, Conlin D., Seras., Ginger B., J.D. Justice, Julie M., Anna M., Sarah Adams M., Aislyn, Mike E., Baro L., Jodybat, Ash, Heathre S., Candy XP, Jen. Aditya K., Keyera S., Anna S., Kris G., Skittz, Daniel, Kat, Ruth M., Hannah, Mike P., Scifiroots, Melly, Michael J., Dana, Kersley D., Zoe, Bryn W., Ascophylla, Marke L., Colen M.

Meet the Cat

Purrsephone won't let the life of soft cushions and sunshine in her vast Victorian home stop her late night zoomies.

Players

6 players. Keep all cards in the deck.

5 players. Remove one crow and all related Shiny Thing cards, including divided cards.

4 players. Remove two Crows and all Shiny Thing cards that match those crows, including divided cards. Remove one Velcrow, and one Kittens card.

3 players. Remove three Crows and all Shiny Thing cards that match those crows, including divided cards. Remove Cat card, one Velcrow card, one Magpie Attacks card, and one Jewel card.

Meet the Crows

Marbles - Sara loves to follow bears around, but there aren't that many in the dog park where she lives.

Buttons – Amethyst has a passion for purple: purple grapes, purple rocks, purple buttons. She'll collect it all.

Keychains – Nyx wants to play board games with their flamingo friends at the local zoo.

Bottlecaps - Hopper has learned that peanuts come from plants, now they want humans to grow more plants.

Coins – Mr.Crowley is a literature lover who frequently tries to recite Austen in the park.

String – Inky loves a prank and scaring tourists who visit their cathedral home.

Turn over to learn about the Kittens and Magpie.

Play

Each player completes all phases during their turn, then play passes clockwise for the next player's turn.

Draw phase

Draw until you have three cards in hand.

Players may draw all cards from the draw pile OR they may draw the top card from the discard pile and then draw from draw pile. Players may not look through the discard pile.

Action phase

Play Immediately - The Crow's Nest, Kittens, and Cat cards must be played immediately at the start of the Action phase and in that order.

- Crow's Nest – show the Crow's Nest card to all players and select another player. That player and current player must switch Crow cards, all Shiny Thing cards, and hands. Discard the Crow's Nest card.
- Kittens – show the Kittens card to all players and select another player. Discard the Kittens card, selected player must discard one collected Shiny Thing card.
- Cat – show the Cat card to all players and select another player. Discard the Cat card, selected player must discard two collected Shiny Thing cards.

All other cards may be played in any order after the Play Immediately cards.

- Crow Snacks – show the Crows Snacks card to all players, discard the Crow Snacks card and draw two new cards from the draw pile, then continue the Action phase. Card must be played.
- Magpie Attack – show the Magpie Attack card to all players and select another player. Randomly select one of their cards from their hand and add it to your hand, discard the Magpie Attack card and continue the Action phase. Card must be played.

- Winds of Change – show the Winds of Change card to all players, discard the Winds of Change card, and all player's pass held cards to the player on their right, then continue the Action phase. Card must be played.
- Shiny Thing – place any number of Shiny Thing cards that match the type your Crow collects in the play area next to your Crow. Divided cards with two types of Shiny Thing may be collected by either Crow.
- Jewel – place any number of Jewel cards in the play area next to your Crow. Any Crow may collect a Jewel card and count it as one Shiny Thing. Discard Jewel card first if targeted by a Kittens or Cat card.

Velcrows - Player may hold the Velcrow card in their hand and play it immediately if a Kittens or Cat card is played against them. The Kittens or Cat card is not effective against the player, all affected Shiny Things remain in the play area. Discard Kittens or Cat card, then discard Velcrow card. Continue Action phase of current player.

Discard phase

Player must discard one card to the discard pile. This ends their turn. Turn ends if they have no cards to discard.

Win

The first player to collect five Shiny Thing cards or Shiny Thing and Jewel cards that match their Crow wins. Play ends when this condition is met, regardless of phase. Player does not need to discard to win.

Crows versus Cats

Copyright Bardic Armadillo 2025
Designer/Writer - L. Bard
Artist - Raquel Paolini
Deutsche Übersetzung und Lektorat: Barbara Nobis und Alexia Trench
Headline Font - Vabulous
Body Font - Verdana

Vorbereitung

Separiert die Krähenkarten von den anderen Karten. Sucht euch alle jeweils 1 Krähenkarte aus und legt sie vor euch hin.

Mischt alle anderen Karten und bildet daraus einen Zugstapel, den ihr verdeckt in der Mitte des Spielbereichs platziert. Dreht 1 Karte um und legt sie offen neben den Zugstapel.

Danach erhaltet ihr alle jeweils 2 Karten. Wer von euch zuletzt eine Katze gestreichelt hat, beginnt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Karten

Krähen - 6	Katze - 1
Klimbim - 42	Krähennest - 1
Juwel - 2	Glücksraben - 2
Kätzchen - 3	Elsternangriff - 2
Frischer Wind - 1	Krähensnacks - 2

Personen

6 personen. Behaltet alle Karten im Stapel.

5 personen. Legt 1 Krähe und alle entsprechenden Klimbimkarten, auch die mit 2 Arten von Klimbim, in die Schachtel zurück.

4 personen. Legt 2 Krähen und alle entsprechenden Klimbimkarten, auch die mit 2 Arten von Klimbim, in die Schachtel zurück. Legt 1 Glücksraben- und 1 Kätzchenkarte in die Schachtel zurück.

3 personen. Legt 3 Krähen und alle entsprechenden Klimbimkarten, auch die mit 2 Arten von Klimbim, in die Schachtel zurück. Legt die Katzen-, 1 Glücksraben-, 1 Elsternangriffs- und 1 Juwelenkarte in die Schachtel zurück.

Ablauf

Bist du an der Reihe, musst du alle Phasen nacheinander abschließen. Nach Beendigung deiner Abschlussphase beginnt die Zugphase der nächsten Person im Uhrzeigersinn.

Zugphase

Ziehe Karten, bis du 3 Karten auf der Hand hältst.

Du darfst alle Karten vom Zugstapel ziehen ODER die oberste Karte vom Abwurfstapel nehmen und die restlichen Karten dann vom Zugstapel ziehen. Das Durchsuchen des Abwurfstapels ist nicht erlaubt.

Aktionsphase

Sofort ausspielen - Du musst die Krähennest-, Kätzchen- und Katzenkarten sofort zu Beginn der Aktionsphase und in der genannten Reihenfolge ausspielen.

- **Krähennest** – Hast du das Krähennest gezogen, dann zeige es allen anderen und wähle 1 andere Person aus. Diese Person muss die Krähenkarte, alle Klimbimkarten und alle Karten auf der Hand mit dir tauschen. Wirf das Krähennest ab.
- **Kätzchen** – Hast du eine Kätzchenkarte gezogen, dann zeige die sie allen anderen und wähle 1 andere Person aus. Wirf die Kätzchenkarte ab. Die ausgewählte Person muss 1 Klimbimkarte ihrer Wahl abwerfen.
- **Katze** – Hast du die Katzenkarte gezogen, dann zeige sie allen anderen und wähle 1 andere Person aus. Wirf die Katzenkarte ab. Die ausgewählte Person muss 2 Klimbimkarten ihrer Wahl abwerfen.

Alle anderen Karten darfst du während der Aktionsphase in beliebiger Reihenfolge ausspielen.

- **Klimbim** – Lege eine beliebige Anzahl Klimbimkarten mit Gegenständen, die deine Krähe sammelt, neben deine Krähe. Karten mit 2 Arten von Klimbim dürfen von beiden Krähen gesammelt werden.
- **Klimbim** – Lege eine beliebige Anzahl Klimbimkarten mit Gegenständen, die deine Krähe sammelt, neben deine Krähe. Karten mit 2 Arten von Klimbim dürfen von beiden Krähen gesammelt werden.

- **Krahensnacks** – Zeige die Krahensnackskarte allen anderen, wirf sie ab und ziehe 2 neue Karten vom Zugstapel. Setze dann deinen Zug fort. Du musst die Krahensnackskarte in diesem Zug ausspielen und kannst sie nicht behalten oder in der Abwurfphase abwerfen.
- **Elsternangriff** – Zeige die Elsternangriffskarte allen anderen und wähle 1 andere Person aus. Wähle zufällig 1 Karte aus deren Hand aus und füge sie deiner Hand hinzu. Wirf die Elsternangriffskarte ab und setze deinen Zug fort. Du musst die Elsternangriffskarte in diesem Zug ausspielen und kannst sie nicht behalten oder in der Abwurfphase abwerfen.
- **Juwel** – Lege eine beliebige Anzahl Juwelen neben deine Krähe. Alle Krähen dürfen Juwelenkarten sammeln und sie zählen jeweils als 1 Klimbim. Wirf die Juwelenkarte zuerst ab, falls du von Kätzchen oder einer Katze angegriffen wirst.
- **Frischer Wind** – Zeige die Frischer-Wind-Karte allen anderen und wirf sie ab. Reich dann alle eure Handkarten jeweils an die Person zu eurer Rechten weiter, bevor du deinen Zug fortsetzt. Du musst diese Karte im gleichen Zug ausspielen, in dem du sie gezogen hast, und du kannst sie weder behalten noch in der Abwurfphase abwerfen.

Glücksraben - Hast du eine Glücksrabenkarte auf der Hand, kannst du sie jederzeit direkt als Antwort auf den Einsatz einer Kätzchen- oder Katzenkarte gegen dich ausspielen. Du hast Glück: Behalte alle deine Klimbimkarten und ignoriere den Effekt der frechen Stubentiger. Die Kätzchen- oder Katzenkarte wird abgeworfen, gefolgt von der Glücksrabenkarte. Dann setzt die Person, die an der Reihe ist, ihren Zug fort.

Abwurfphase

Wähle 1 Karte auf deiner Hand aus und lege sie auf den Abwurfstapel (auch Glücksraben, falls du keine andere Karte abwerfen kannst). Hast du keine Karten mehr auf der Hand, endet dein Zug automatisch.

Sieg

Wessen Krähe zuerst 5 passende Klimbimkarten bzw. Klimbim- und Juwelenkarten gesammelt hat, gewinnt. Die Partie endet sofort, sobald das geschehen ist, unabhängig von der Phase.

Meet the Kittens

Mandarin lives in a pile of chaos of his own making, preferably a yellow pile.

Freya is dancing through life while snacking on fish fingers, and no one can stop her.

Archer is a ginger boy, headbutting the world and convinced he's a dog.

Nutmeg will steal your heart, and your plushies, hair ties, and chapstick.

Gwendolyn the Gray wouldn't give up her life on the road for a hundred catnip mice.

Tansy loves the sound freeze dried minnow snacks make while she chills in the garden.

Kleo Patra D finds time to enjoy a sashimi snack between wrestling matches with her teddy bear.

Loki may have left his old name behind at the shelter, but his love of turkey has remained steadfast.

Ferox will happily curl up in a spot and let her tortie spots hide her while she licks off some stolen maple syrup.

Meet the Magpie

Järvs loves to chase mosquitoes around her favorite pond in Colorado.

Turn over to learn about the Cat and Crows.

Meet the Namers

Comedy Cosplay Idiot, Marek, Annadele, Salem, Lee, JDJustice, Tansy's Witches, Benn, Paul V. G., The Segos, Brendan, The Scholl Family, Dr. Sundstrom, Zoe, Anna Meyer, Sarah Adams Marcel, Niko Knizacky