

THE CAT



amigo-spiele.de/01807

von Brad Ross, Don und Jack Ullman
mit Illustrationen von Raimund Frey

Spieler: 2–4 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Jeder Katzenfreund weiß, Katzen haben so ihre Launen. Stimmt nicht? Mit diesem Spiel wird der Beweis angetreten: „The Cat“ hat mindestens 13 verschiedene Launen, mit denen sie uns in ihren Bann ziehen kann. Jeder Spieler erhält mehrere Stapel mit je vier Karten. Auf jeder Karte ist „The Cat“ in einer bestimmten Laune abgebildet. Der erste Spieler, der es schafft, in jedem seiner Stapel vier Karten mit der gleichen Laune zu sammeln, ruft: „Stopp!“ Dann werden Punkte verteilt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt – und kann mit „The Cat“ kuscheln. *Miau!*

SPIELMATERIAL

13 verschiedene Katzenkarten, jede ist 4-mal im Spiel



SPIELVORBEREITUNG

- ☛ Zu dritt und zu viert spielt ihr mit allen 52 Karten. Nur wenn ihr zu zweit spielt, kommen alle 16 Karten von vier verschiedenen Katzenkarten eurer Wahl aus dem Spiel.
- ☛ Mische die Karten und bilde verdeckte Kartenstapel mit je vier Karten.
- ☛ Schiebe jedem Spieler vier Stapel zu (im Spiel zu viert nur drei Stapel). Jeder legt seine Stapel vor sich ab.
Stopp, noch nicht anschauen!
- ☛ Den übrig gebliebenen Stapel deckst du auf und legst die vier Karten offen nebeneinander in die Tischmitte.

Startaufbau für drei Spieler



AUF DIE KATZE, FERTIG ...

Jetzt fehlen nur noch ein Blatt Papier und ein Stift, um die Punkte für jeden von euch am Ende einer Runde aufzuschreiben. Dann gibst du das Kommando „Auf die Katze, fertig, los!“ und die Spielrunde beginnt.

SPIELABLAUF

In diesem Spiel gibt es keine Zugreihenfolge – ihr spielt alle gleichzeitig!

Die folgenden Aktionen darf jeder **beliebig oft** hintereinander durchführen:

- ☛ Nimm **einen** deiner Stapel auf die Hand und sieh dir die vier Karten an. Schau, ob in der Tischmitte eine Karte liegt, die dir hilft, 4-mal die gleiche Karte in dem aufgenommenen Stapel zu sammeln. Wenn ja, dann tausche schnell. Lege zuerst **eine** Karte von der Hand in die Tischmitte und nimm dann **eine** Karte aus der Tischmitte auf die Hand. Dies darfst du mehrmals hintereinander machen.



- ☞ Siehst du keine geeignete Karte in der Tischmitte für den Stapel auf deiner Hand, dann lege ihn wieder verdeckt vor dir ab. Nimm einen anderen deiner Stapel auf die Hand und schau, ob für ihn geeignete Karten in der Tischmitte sind. Falls nicht, versuche es mit dem nächsten deiner Stapel usw.

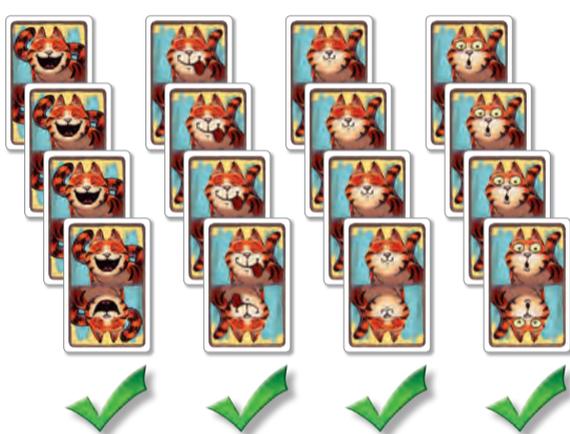
Beachtet trotz aller Hektik die folgenden Regeln:

- ☞ Der erste Spieler, der eine Karte in der Tischmitte berührt, darf sie auch nehmen.
- ☞ Nach einem Tausch liegen immer vier Karten in der Tischmitte.
- ☞ In jedem Stapel müssen nach einem Tausch vier Karten sein.
- ☞ Du darfst deine Stapel immer wieder auf die Hand nehmen, aber immer nur einen Stapel auf einmal.
- ☞ Getauscht wird immer mit Karten aus der Tischmitte, Karten von Stapel zu Stapel dürfen nicht getauscht werden.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Wenn du denkst, dass in **all deinen Stapeln jeweils vier gleiche Katzenkarten** sind, rufst du laut: „Stopp!“ Damit beendest du die laufende Spielrunde. Sollten mehrere Spieler „Stopp!“ rufen, zählt nur der Schnellste.

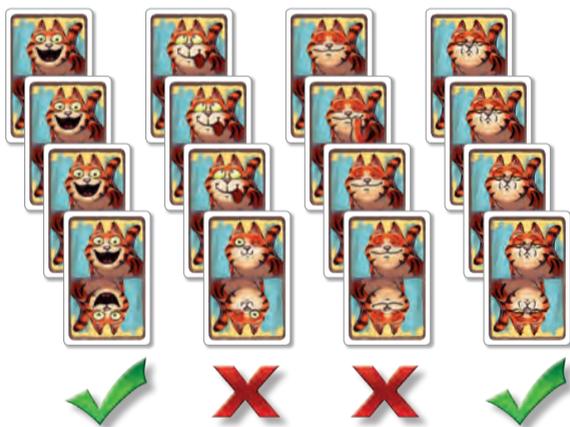
Nun deckt jeder seine Stapel auf. Der „Stopp!“-Rufer muss beweisen, dass in **jedem seiner Stapel vier gleiche Karten** liegen. Ist das der Fall, erhält er für jeden Stapel einen Punkt sowie einen Bonuspunkt für das „Stopp!“-Rufen.



Brad hat „Stopp“ gerufen, er erhält 5 Punkte.

Hat er aber Fehler gemacht, auch wenn es nur eine Karte in einem Stapel ist, die dort falsch liegt, erhält er null Punkte.

Alle anderen Spieler erhalten für jeden ihrer Stapel, in dem 4-mal die gleiche Katzenkarte liegt, einen Punkt.



Jack erhält 2 Punkte.

Einer von euch schreibt für jeden Spieler die Punkte auf und eine neue Spielrunde beginnt. Der „Stopp!“-Rufer mischt die Karten neu und verteilt sie wie oben beschrieben.

SPIELLENDE

Ihr spielt so viele Spielrunden, bis mindestens ein Spieler am Ende einer Runde 20 Punkte oder mehr erreicht hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Solltet ihr ein kurzes Spiel bevorzugen, dann spielt bis zu einer Punktzahl von 12. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

