

CAT TRICK

DE

Spieler-Autor: Nagian

Grafik: Katie Burk, Lucie Morat (Katzen)

HEL
VETIQ



8-99



3-5



15'

MATERIAL

30 Zahlenkarten (je 2 bis 7 in 5 Farben)

5 Kunststückkarten (1→8 in 5 Farben)

11 Coole-Katze-Karten



Zahlenkarten Coole-Katze-Karte



WURUM GEHT'S?

Ihr seid kleine **Kätzchen** und liebt Spielzeug üüüüüber alles! Sammelt davon 5 verschiedene, aber passt auf! Seid ihr zu gierig und sammelt immer wieder gleiche Spielzeuge, müsst ihr sie mit den anderen Kätzchen teilen. Schlaue Kätzchen wissen, wann sie auf der Lauer bleiben müssen und wann sie zuschnappen!

VORBEREITUNG

- Legt vor Spielbeginn die **Coole-Katze-Karten** beiseite und mischt die restlichen Karten.
- Teilt die Karten entsprechend der Anzahl der mitspielenden Kätzchen aus:

Anzahl Kätzchen	3	4	5
Anzahl Karten	10	8	6



- Deckt die oberste Karte des verbleibenden Stapels auf und legt sie offen darauf. Die Farbe der Karte ist für diese Runde die **Trumpffarbe**. Die Zahl spielt keine Rolle. Legt den Stapel für alle gut sichtbar zur Seite. Die darin enthaltenen Karten benötigt ihr in dieser Runde nicht.

- Wer zuletzt eine Katze gestreichelt hat, beginnt die 1. Runde.

SPIELABLAUF

Jede Runde teilt sich in mehrere Stiche auf, bei denen jedes Kätzchen 1 Mal am Zug ist. Das Start-Kätzchen spielt in der 1. Runde die 1. Karte des Stichs, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Kätzchen 1 Karte gespielt haben. In deinem Zug musst du genau 1 Karte von deiner Hand ausspielen. Du darfst nicht passen. Du musst die Farbe des Start-Kätzchens nicht bedienen.

Um einen Stich zu gewinnen, musst du entweder:

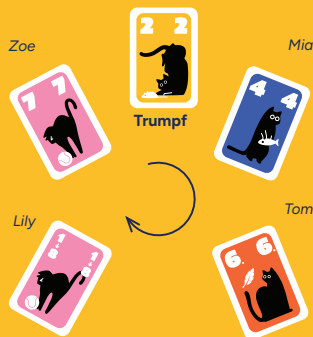
- die höchste Trumpfkarte im Stich spielen, oder
- falls kein Trumpf gespielt wurde, eine höhere Karte in der Farbe, mit der der Stich begonnen wurde, spielen.



Kunststückkarten (1→8)

Haben Kunststückkarte und 7 im Stich die gleiche Farbe, zählt die Kunststückkarte als 8. Ist die 7 andersfarbig, bleibt sie eine 1.

Beispiel: Zoe beginnt mit einer pinken 7. Mia spielt eine blaue 4, Tom eine orange 6 und Lily eine pinkie 1, die zur 8 wird. Lily gewinnt den Stich.



WER BEKOMMT DEN STICH?

Habt ihr alle je 1 Karte ausgespielt? Dann prüft, wer den Stich gewinnt. Hast du den Stich gewonnen? Lege die Karten offen vor dir ab und sortiere sie getrennt nach Farbe. Alle sollten sehen können, wie viele Karten jeder Farbe du insgesamt schon gesammelt hast. Da du den Stich gewonnen hast, beginnst du und spielst eine neue Karte aus.

Beispiel: So sieht Lilys persönlicher Spielbereich nach dem Gewinn des oben abgebildeten Stichs aus.



WARST DU ZU GIERIG?

Hast du nach einem Stich 4 oder mehr Karten des gleichen Spielzeugs (Farbe) vor dir? Mische die Karten dieses Spielzeugs und teile je 1 verdeckt an alle anderen aus, beginnend mit dem Kätzchen links von dir. Du selbst bekommst keine. Werf übrige Karten verdeckt neben dem Stapel ab. Ihr benötigt sie für die aktuelle Runde nicht mehr.

Alle Kätzchen, die eine zusätzliche Karte erhalten haben, nehmen sie auf die Hand. Ihr dürft sie wie gewohnt ausspielen, wenn ihr am Zug seid.

Hinweis: In „Cat Trick“ gewinnt nicht immer, wer die meisten Stiche gewinnt! Es kommt vielmehr darauf an, dass ihr möglichst unterschiedliches Spielzeug sammelt.

RUNDENENDE & WERTUNG

Es gibt 2 Möglichkeiten:

1. Spielzeug richtig gesammelt: Die Runde endet sofort, wenn ein Kätzchen von jedem Spielzeug mindestens 1 Karte gesammelt hat. Es erhält 1 Coole-Katze-Karte zur Belohnung. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Kätzchen noch Karten auf der Hand haben. Die Runde läuft weiter, wenn ein Kätzchen nach dem letzten Stich zwar alle fünf Spielzeuge gesammelt, aber von mindestens einem Spielzeug mehr als 4 Karten hat. Dieses Kätzchen war zu gierig und muss die betreffenden Karten wie oben beschrieben an die anderen Kätzchen verteilen. Übrige Karten kommen verdeckt neben dem Stapel.

2. Keine Karten mehr: Die Runde endet auch, wenn jemand von euch keine Handkarten mehr hat. Das Kätzchen, das die meisten verschiedenen Spielzeuge (Farben) gesammelt hat, gewinnt die Runde. Haben mehrere Kätzchen die gleiche Anzahl verschiedener Spielzeuge gesammelt, gewinnt, wer von diesen Kätzchen die meisten Spielzeuge (unabhängig von der Farbe) gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Kätzchen. Wer die Runde gewinnt, bekommt 1 Coole-Katze-Karte zur Belohnung.

Beginnt wie unter „Vorbereitung“ beschrieben eine neue Runde. Das Kätzchen, das die wenigsten Spielzeuge hatte, beginnt die neue Runde. Bei Gleichstand beginnt das jüngere Kätzchen.

ENDE DER PARTIE

Hat mindestens 1 Kätzchen 3 Coole-Katze-Karten gesammelt? Dann endet die Partie sofort und dieses Kätzchen gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

HÄUFIGE FRAGEN

Was ist ein Stichspiel?

Ihr spielt im Uhrzeigersinn eine Karte nach der anderen von eurer Hand aus und prüft anschließend, wer die stärkste Karte gespielt hat. Diese Person gewinnt alle ausgespielten Karten. Üblicherweise wird gespielt, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat.

Welche Karte ist die stärkste?

Die höchste Karte der aktuellen Trumpffarbe, gefolgt von den niedrigeren Karten der Trumpffarbe in absteigender Reihenfolge. Danach folgt die höchste Karte der Farbe, die in einem Stich zuerst gespielt wurde. Spielst du eine Karte, die weder die Trumpffarbe noch die gleiche Farbe wie die im Stich zuerst gespielte Karte hat, kannst du den Stich nicht gewinnen.

Übersetzung & Lektorat deutsche Ausgabe:
Translation Circus (Christian Beer, Ben Shipham)



Hier geht's zum
Erklärvideo!

