SPIELMATERIAL

54 Katzenkarten
(Karten von 1 bis 18 in drei Farben)

27 Preismarken
(Trockenfutter, Fischgräte, Fische und zerbrochene Vase)

1 Spielmarke des Startspielers

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Preismarken und bildet dann 3 verdeckte Stapel mit je 9 von ihnen. Mischt alle Katzenkarten und legt sie dann verdeckt zu einem Deck zusammen.Die Spielmarke des Startspielers bekommt die Person, die Katzen am meisten liebt.

SPIELÜBERBLICK

Ein Spiel wird in 3 Runden mit je 9 Züge aufgeteilt. Alle Spieler spielen 1 Katzenkarte aus, und die Person, die die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, bekommt 1 Preismarke. Achtet darauf, dass nicht alle Preismarken vorteilhaft sind! Am Ende des Spieles gewinnt die Person mit den meisten Gesamtpunkten.

VERLAUF EINER RUNDE

Nehmt einen Stapel aus 9 Preismarken, deckt sie auf und legt sie in einer Reihe in die Mitte. Die Preismarken werden der Reihe nach von links nach rechts gewonnen.
Jeder Spieler zieht 9 Katzenkarten aus dem Deck.

Jede Runde ist in 9 Züge aufgeteilt. **Während jeder Runde spielt der Startspieler** *(der Spieler mit der Spielmarke des Startspielers im ersten Zug. Der nächste Startspieler ist der Gewinner des vorherigen Zuges.)* **eine Katzenkarte aus seiner Hand aus**, danach müssen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn **eine Katzenkarte aus ihrer Hand spielen**, während sie eine einfache Regel befolgen:
Es muss immer eine Katzenkarte derselben Farbe gespielt werden wie die des Startspielers. Wenn ihr keine Karte derselben Farbe in eurer Hand habt, könnt ihr eine andere Farbe spielen.

Die vom Startspieler gespielte Karte

Eure Karten

Der Startspieler eine blaue Karte mit der Nummer 8 gespielt hat, muss jetzt eine blaue Karte mit der Nummer 5 oder 13 gespielt werden.

Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert gespielt hat, **ist der Gewinner des Zuges und erhält die Preismarke dieser Runde**. Doch diese ist von den anderen Karten abhängig und deshalb nicht immer dieselbe. Sie könnte:

- **Die Karte mit der höchsten Zahl mit derselben Farbe wie die Karte des Startspielers sein..**
- **Die grüne Karte mit der höchsten Zahl sein, denn grüne Karten sind immer hochwertiger als Karten anderer Farben.**
- **Die Karte mit der Nummer 1 sein, wenn sowohl Nummer 1 und 18 derselben Farbe gespielt wurden.**

Die ausgespielte Karte mit dem höchsten Wert ist die blaue Karte mit der Nummer 13

Die ausgespielte Karte mit dem höchsten Wert ist die grüne Karte mit der Nummer 5

Die ausgespielte Karte mit dem höchsten Wert ist die grüne Karte mit der Nummer 1

Legt die gespielten Karten ab. Der Gewinner dieses Zuges ist der "Startspieler" des nächsten Zuges, d.h. er/sie spielt die erste Karte.

Eine Runde endet nach 9 Zügen, wenn alle aufgedeckten Preismarken aufgenommen wurden und alle Spieler ihre Katzenkarten ausgespielt haben. Mischt alle Katzenkarten *(auch die im Ablagestapel)* und bildet ein Deck, um eine neue Runde anzufangen. Die Spielmarke des Startspielers wandert im Uhrzeigersinn.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach 3 Runden, wenn alle Preismarken aufgenommen wurden. **Rechnet die Gesamtpunkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.**

Pluspunkte

Minuspunkte

-13 Punkte verdient: Mit der Fischmarke kann die Fischgrätenmarke (-5 Punkte) abgelegt werden, und die einzige Zerbrochene-Vase-Marke wird nicht verrechnet.

Eine Fischgrätenmarke kann abgelegt werden und wird nicht mit der Gesamtpunktzahl verrechnet

2 Zerbrochene-Vase-Marken ziehen 20 Punkte ab. Nur 1 Zerbrochene-Vase-Marke bedeutet, dass ihr nicht erwischt wurdet und keine Punkte verliert!

EXPERTENVARIANTE

Wollt ihr ein Spiel spielen, bei dem mehr Glück und Strategie benötigt wird, nehmt ein paar Karten aus dem Stapel heraus. Dabei werden alle Karten im Spiel unter den Spielern verteilt.

Entnehmt der folgenden Tabelle, welche Karten herauszunehmen sind.

2 Spieler	▸ Karten von 6 bis 17 aller Farben
3 Spieler	▸ Karten von 9 bis 17 aller Farben
4 Spieler	▸ Karten von 12 bis 17 aller Farben
5 Spieler	▸ Karten von 15 bis 17 aller Farben
6 Spieler	▸ Keine Karten

Autoren: **Reiner Knizia**
Illustration: **Alessandro Costa**
Grafiken: **Roberto Grasso, Elisabetta Micucci**
Redaktion: **Giuliano Acquati**

Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com
©2020. Alle Rechte vorbehalten.

Reiner Knizia

MEOW

Ein 20-Minuten-Kartenspiel für 2 bis 6 kluge Katzen.

Kluge Katzen kämpfen um Futter. Überlegt weise und probiert, die besten Näpfe zu sammeln, Fischgräten zu vermeiden und ... keine Vasen eurer Herrchen zu zerbrechen!