

Addi Cat's : die grundlegende Spielregel

www.catsfamily.eu



Ab 6 Jahren. Von 3 bis 6 Spieler. Spielvariant für 2 Spieler.

Dauer eines Spiels : ~ 20 min.

Ziel des Spiels : Alle seine Karten den Gegenspielern geben, indem man so schnell wie möglich auf die Maus zuschlägt, die auf der Mitte des Tisches liegt, wenn man die gleiche Zahl aufdeckt, wie die eines Gegenspielers.

Inhalt : 100 Additionskarten, 19 Summenkarten, 19 Lösungskarten und 19 Aktionskarten.

Spielregel : Die Maus ist auf die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler hat am Anfang die gleiche Anzahl von Karten. Sie liegen verdeckt als Kartenstapel vor jedem Spieler auf dem Tisch. Das Spiel beginnt immer in Uhrzeigerrichtung.

Jeder Spieler legt die oberste Karte seines Stapels nach außen drehend aufgedeckt vor sich (damit soll verhindert werden, daß der aktuelle Spieler seine Karte vor den anderen sieht) und er vergleicht seine Karte mit den Karten der anderen Spielern.

- **Im Fall von Summengleichheit** (zb : $5+9$ & $7+7$, $5+9$ & 14) müssen beide Spieler auf die Maus schlagen. Derjenige, der schneller war, kann seine bereits aufgedeckte Karte an den anderen Spieler abgeben, der sie dann unter seinen Kartenstapel packen muß. Der Spieler, der das Duell gewonnen hat, setzt das Spiel fort.

- **Wenn die Summe unterschiedlich ist**, spielt der nächste Spieler weiter und deckt eine seiner Karten auf. Das Vergleichsduell beginnt von vorn. Allein rechne die letzte gestellte Karte.

Eine zu gefräßige Katze sündigt : Wenn ein Spieler nach der Maus schlägt, obwohl er kein Recht dazu hat (Er ist also nicht von der Gleichheit der Summe betroffen oder er hat sich einfach bei seinem Summevergleich oder bei einer Spezialkarte getäuscht), dann macht er einen Fehler und sündigt. **Als Buße erhält er alle aufgedeckten Karten der Mitspieler und muß sie unter seinen Stapel packen.**

Spielende : Um zu gewinnen, muß man alle seine Karten loswerden. **Wenn die letzte Karte eine Aktionkarte ist**, dann kann sich der betroffene Spieler bei gleicher Summe an einem Duell der anderen Spieler beteiligen. Wenn er daraus als Schnellster hervorgeht, darf er seinen Stapel der bereits aufgedeckten Karten den zwei Langsameren geben.

Hinweis : - Um das Spiel mit kleinen Kindern zu spielen, ist es empfohlen anfangs ohne die Aktionskarten zu spielen, damit die Kinder genug Zeit haben, das Spielprinzip zu verstehen. Später können dann die Aktionskarten erklärt und dem Spiel hinzugefügt werden.

- Spielvariante für 2 Spieler : Es ist auch möglich zu zweit zu spielen, wenn jede Hand eines Spielers getrennt spielt. Das heißt, daß jeder der zwei Spieler also zwei unabhängige Kartenstapel besitzt.

Die verschiedenen Karten :

Es gibt 4 verschiedene Kartentypen : die Additionskarten, die Summenkarten, die Lösungskarten, die Aktionskarten.

Die Additionskarten : 100 Karten

Hier muß man die aufgedruckten Zahlen zusammenrechnen und die Summe bilden, um sein Ergebnis mit den Summen der Karten der anderen Spieler zu vergleichen.

Zum Beispiel : $5+9$.

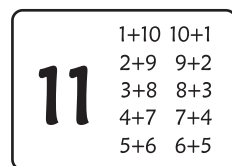
$$\underline{5 + 9}$$

Die Summenkarten : 19 Karten

In der Mitte der Karte ist eine Zahl geschrieben. Die Summe ergeben sich aus bis zu 10 verschiedene Additionen. Zum Beispiel : 14.



Die Lösungskarten : 19 Karten : nicht benutzt zum Spielen, nur um die Richtigkeit einer Addition zu überprüfen. Jede Summenzahl ist mit ihren möglichen Additionen verknüpft. Zum Beispiel : $11 = 1+10=2+9=3+8$

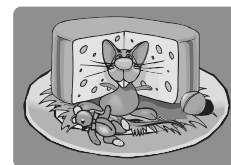


Die Aktionskarten : 19 Karten

Außer der Maus gibt es 6 verschiedenen Aktionkarten und die Eigenschaften dieser Karten betreffen sofort.

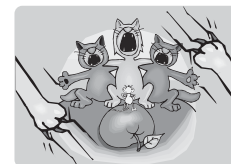
- **«Maus»** : violette Karte mit der Maus vor dem Käse, auf die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler schlagen auf die Maus zu, wenn die Aktionskarten dies erfordern oder wenn sie eine gleiche Summe haben. Der Schnellste gewinnt das Duell.

Aus Sicherheitsgründen ist es empfohlen, keine Ringe oder ähnliches zu tragen, um nicht aus Versehen die Mitspieler zu verletzen.



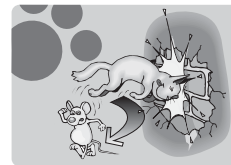
- **«Verfolgung»** : mit den 3 Katzen und der Maus auf dem Apfel.

Alle Spieler hauen nach der Maus. Die langsamste Spieler muß ihre bereits gespielten Karten zurück unter ihren Stapel legen. Die schnellste Spieler setzt das Spiel fort.



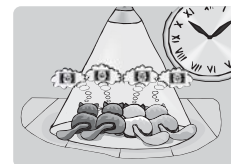
- **«Kehrtwendung»** : mit der Katze, die mit ihrem Kopf gegen die Wand läuft.

Wenn diese Karte kommt, ändert sich die Spielrichtung. Wenn vorher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, muß jetzt entgegen des Uhrzeigersinns weitergespielt werden.



- **«Uhr»** : mit den 4 Katzen und der Uhr.

Alle Spieler zählen bis zu 3, sie spielen gleichzeitig auf Kommando eine neue Karte und sie vergleichen ihre neuen Karten...



- **«Sumo»** : mit den 2 Katzen und den 2 Käse. Es gibt ein Duell zwischen der größten und der kleinsten Summe. Der Schnellere der beiden darf seine Karten an den Verlierer abgeben, der die Karten des Gewinners und seine eigenen Karten unter seinen Stapel packen muß. Diese Karte bleibt dann aufgedeckt liegen, aber wird im Spiel nicht wieder in Aktion treten.

Hinweis : - wenn es 3 Spieler für das Duell gibt, darf der Gewinner seinen Haufen der bereits aufgedeckten Karten den zwei Langsameren geben.

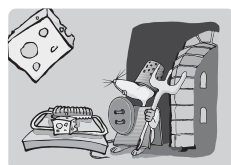
- die Aktionskarten sind natürlich von dieser Karte nicht betroffen.

- es gibt kein Duell, wenn es nur eine Zahl auf dem Tisch gibt.



- **«Falle»** : mit der Mausefalle. Alle Spieler können nach der Maus schlagen.

Derjenige, der am schnellsten die Maus berührt hat, erhält von allen Mitspielern eine Karte und muß diese unter seinen Stapel legen, wenn er nicht der erste schlägt.



- **«Geschenk»** : mit der Katze und den Fischgräten.

Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, darf jedem Mitspieler eine Karte geben.

Die Mitspieler legen sie jeweils unter ihren Kartenstapel.



Im Spiel gibt es 4 Karten «Verfolgung», 4 Karten «Kehrtwendung», 4 Karten «Uhr» , 4 Karten «Sumo», 1 Karte «Falle» und 1 Karte «Geschenk».

Entdecken Sie weitere Regeln auf unserer Internetseite www.catsfamily.eu