

Cat Owl

Spielregeln

Spieler: 2 bis 5
Alter: 4+, 6+
Spielzeit: 10–15 Minuten

DEU

Inhalt:

- 30 Spielkarten
- 2 Würfel
- 3 Figuren
- 1 Spielanleitung

Seit Jahrhunderten sind Katzen und Eulen die Haustiere von Hexen und Zauberern. Aber ein solches Leben birgt auch viele Gefahren! Vielleicht ist in deinem Napf zufällig ein Zaubertank und du trinkst ihn. Oder die Hexe will einen ihrer Zaubersprüche an dir testen. So ist es nicht verwunderlich, dass sich die Tiere blau oder orange färben oder gar ein gepunktetes oder gestreiftes Muster verpasst bekommen! Man muss also ganz genau hinschauen, um zu sehen, wer sich wo aufhält.

Ziel des Spiels

Seine Aufmerksamkeit unter Beweis stellen und vor den anderen Spielern die Tiere abzählen.

Gewinner. Der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten.

„Zähl!“ (ab 4 Jahren)

Zauberkarten (mit nur einem Tier darauf) müssen aus dem Stapel aussortiert werden.

Option 1. Der Kartenstapel wird verdeckt auf den Tisch gelegt und die Spieler ziehen immer abwechselnd die oberste Karte. Die Runde beginnt mit dem jüngsten Spieler. Er deckt die oberste Karte auf, wirft den Würfel mit den Eigenschaften und muss die Tiere mit der gewürfelten Eigenschaft abzählen und danach die Zahl nennen. Wenn die Antwort richtig ist, behält er die Karte; ist sie falsch, so muss die Karte unter den Stapel gelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Karten aus dem Stapel unter den Spielern verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Option 2. Es wird genauso gespielt wie zuvor, nur dass diesmal der Zahlenwürfel verwendet wird. Die Spieler müssen diesmal die Eigenschaft nennen, die auf der Karte der gewürfelten Zahl entspricht.

Beispiel: Siehe Karte auf Abb. 1. Wenn die Zahl 5 gewürfelt wurde, muss der Spieler „Eulen!“ sagen, bei der Zahl 3 „Streifen!“ und bei der Zahl 1 ist „Orange!“ die richtige Antwort!

„Hexen-Memory“ (ab 5 Jahren)

Diese Spielvariante wird auch ohne die Zauberkarten gespielt.

Option 1. Der Stapel mit den Spielkarten wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Der aktive Spieler darf eine Karte für 5 bis 10 Sekunden umdrehen und muss versuchen, sich ihren Inhalt zu merken. Die anderen Spieler dürfen die Karte auch sehen. Danach wird die Karte wieder verdeckt und der Spieler wirft den Zahlenwürfel. Er muss nun die Eigenschaft nennen, die der Augenzahl auf dem Würfel entspricht.

Die anderen Spieler nennen anschließend der Reihe nach, angefangen mit der Person links vom aktiven Spieler, auch ihre Antworten, sofern diese sich von den bisherigen Antworten davor unterscheiden. Erst wenn alle fertig sind, wird die Spielkarte aufgedeckt und der Spieler, der die richtige Eigenschaft zuerst genannt hat, bekommt die Karte. Sollte keiner auf die richtige Antwort gekommen sein, so wird die Karte unter den Stapel gelegt.

Das Spiel endet, sobald alle Karten aus dem Stapel unter den Spielern verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Option 2. Die Regeln sind dieselben, nur dass jetzt der Würfel mit den Eigenschaften verwendet wird und die Spieler die entsprechende Zahl nennen müssen.

Abb. 1



Abb. 2



„Schnappi!“ (ab 6 Jahren)

Fig. 3

Jetzt werden alle Spielkarten verwendet und auch die Figuren!

Option 1. Die Figuren werden in der Mitte des Tisches aufgestellt, der Stapel mit den Spielkarten verdeckt daneben. Die Spieler sind der Reihe nach am Zug.

Der erste Spieler wirft den Zahlenwürfel und dreht die oberste Karte um. Nun muss jeder schnell abzählen, welche Eigenschaft durch die gewürfelte Zahl auf der Karte repräsentiert ist und nach der entsprechenden Figur greifen.

Wird eine Zauberkarte gespielt (mit nur einem Tier), so müssen die Spieler nach der Figur greifen, die KEINE Eigenschaft trägt, die auf der Karte abgebildet ist. Wird zum Beispiel eine Karte mit einer blau gepunkteten Eule gespielt, so müssen die Spieler nach der Figur greifen, die eine orangene Katze zeigt, da diese beiden Eigenschaften nicht auf der Karte abgebildet sind.

Wer sich zuerst die Figur schnappt, erhält die Karte. Wenn man nach der falschen Figur greift, muss man eine von seinen zuvor gewonnenen Karten abgeben. Sollten zwei Spieler gleichzeitig nach der Figur greifen, so erhält die Karte der Spieler, der sie weiter unten berührt.

Das Spiel endet, sobald alle Karten aus dem Stapel unter den Spielern verteilt sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Option 2 (für echte Profis). Die Regeln sind dieselben, nur dass jetzt der Würfel erst nach dem Anschauen und anschließenden Verdecken der Karte geworfen wird.



Abb. 4



Abb. 5

