

Nur kein Katzenjammer

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Katzenfreunde von 4 bis 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Michael Schober

Spielinhalt:

11 Katzen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Auf zum großen Katzenwürfeln!

Legt alle 12 Katzen zu einem Vorrat in die Tischmitte. Der Würfel wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Wer am längsten „Miau“ rufen kann, beginnt und würfelt einmal.

Danach sind die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler an der Reihe.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Augenzahl**

Gleich purzeln die Katzen! Die Augenzahl gibt an, wie viele der gepurzelten Katzen mit dem Katzengesicht nach oben zu sehen sein sollen.

Nimm beliebig viele Katzen vom Vorrat in deine Faust und lass sie auf den Tisch purzeln. Vergleiche jetzt die zu sehen-

den Katzengesichter mit der gewürfelten Augenzahl.

- ˘ Liegen genau so viele Katzengesichter auf dem Tisch, wie der Würfel anzeigt, erhältst du eine Katze als Belohnung. Diese Katze legst du vor dir ab.
- ˘ Liegen mehr oder weniger Katzengesichter auf dem Tisch, erhältst du leider keine Katze.

- **Eine Katze**

Du hast die freie „Katzenwahl“! Wähle eine Zahl zwischen 1 und 4 aus und sag sie deinen Mitspielern. Nimm danach beliebig viele Katzen vom Vorrat in deine Faust und lass sie auf den Tisch purzeln.

- ˘ Wenn die Anzahl der zu sehenden Katzengesichter mit der

gewählten Zahl genau übereinstimmt, erhältst du eine Katze als Belohnung.

˘ Sind es mehr oder weniger Katzengesichter, erhältst du leider keine Katze.

• **Ein Hund**

Mit lautem Gebell vertreibt der Hund die Katzen. Alle Katzen laufen schnell davon, aber kann sich auch die letzte Katze in Sicherheit bringen?

Nimm eine Katze in die Faust und lass sie auf den Tisch purzeln.

˘ Liegt die Katze mit dem Katzengesicht nach unten auf dem Tisch, hast du ihr bei der Flucht geholfen und darfst

sie vor dir ablegen.

˘ Liegt die Katze mit dem Katzengesicht nach oben auf dem Tisch, müssen die anderen Katzen ihr bei der Flucht helfen und sie kommt zurück zum Vorrat.

Wichtig: Katzen, die auf der Kante liegen bleiben, nimmst du nochmals in die Faust und lässt sie erneut purzeln.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst drei Katzen vor sich liegen hat, gewinnt. Alle anderen kralen ihn zur Belohnung hinter den Ohren.

Don't get catty please

A die game for 2 - 4 cat lovers ages 4 to 99.

Author: Wolfgang Dirscherl

Illustrations: Michael Schober

Contents:

11 cats, 1 die, set of game instructions

Preparation:

Off you go for the grand cat die rolling!

Put all the cats as provision in the center of the table. Get the die ready.

How to play:

Whoever can "Meow" for the longest time starts by rolling the die. Then it's the turn of the other players in a clockwise direction.

What appears on the die?

- **A number of dots**

You have the cats "free-fall"! The number of dots indicates how many cats after free-falling should land with their face showing up.

Take any number of cats from the provision in your hand and let them fall on to the table. Now compare the faces with the number of dots on the die.

- If there are as many faces on the table as shown dots on the die, you receive a cat as a reward and place it in front of you.
- If there are less or more cats' faces on the table than dots on the die, you unfortunately don't get a cat.

- **A cat**

You have the cats' open free-fall! Choose a number between 1 and 4 and tell it to the other players. Then take in your hand as many cats as you want from the provision and let them fall on the table.

- If the number of the faces shown corresponds exactly to the number chosen, you receive a cat as a reward.
- If there are more or less faces, you don't receive a cat.

- **A dog**

Barking loudly the dog chases off the cats. All the cats quickly run away but will the last cat also get to safety? Take a cat in your fist and let it fall on the table.

- If the cat's face doesn't show, you helped her to flee and can take it and place it in front of you.
- If the face shows up on the table, the other cats have to help her flee and the cat is put back to the provision.

Important: Cats that land on their edge are taken into the fist and let fall again.

End of the game:

The first player to have three cats in front of them, wins. As a reward the other players stroke him or her behind the ears.

Pirouettes de chats

Un jeu de dé pour 2 à 4 amis des chats, de 4 à 99 ans

Idée : Wolfgang Dirscherl

Illustration: Michael Schober

Contenu :

11 chats, 1 dé, 1 règle du jeu.

Préparatifs :

C'est parti pour faire faire des pirouettes aux chats !
Poser les 12 chats au milieu de la table. Préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Celui qui pourra miauler le plus longtemps commence. Il lance une fois le dé.

Ensuite, c'est au tour des joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

- **Un nombre de points**

Tu vas alors faire faire des pirouettes aux chats ! Le nombre de points du dé indique combien de chats, après leur pirouette, devront retomber avec le museau tourné vers le haut.

Prends un nombre quelconque de chats dans la réserve,

ferme ta main et retourne-la de façon à ce que les chats retombent sur la table. Compare alors le nombre de museaux visibles de chats avec le nombre de points du dé :

- S'il y en a le même nombre, tu prends un chat en récompense. Pose-le devant toi.
- S'il y en a plus ou moins, tu n'auras pas de chat en récompense.

- **Un chat**

Avant de retourner ta main, tu as le droit de choisir le nombre de museaux que tu veux obtenir ! Choisis un chiffre entre 1 et 4 et dis-le aux autres joueurs. Ensuite, prends des chats dans la réserve et retourne-les sur la table.

- ˘ Si le nombre de museaux de chats correspond au nombre que tu as choisi, tu prends un chat en récompense.
- ˘ S'il y en a plus ou moins, tu ne prends pas de chat.

- **Un chien**

Comme il aboie très fort, le chien fait peur aux chats. Tous les chats se sauvent à toute vitesse. Est-ce que le dernier d'entre eux pourra aussi se mettre à l'abri ?

Prends un chat dans ta main et retourne-la au-dessus de la table.

- ˘ Si le museau du chat est tourné vers le bas, tu as pu aider le chat à se sauver et tu le poses devant toi.

- ˘ Si le chat se retrouve museau vers le haut, ce sera au tour des autres chats de l'aider à se sauver et celui-ci est remis dans la réserve.

N.B. : si des chats restent debout sur un côté, tu les prends pour leur faire faire une nouvelle pirouette.

Fin de la partie :

Le joueur qui aura en premier trois chats devant lui gagne la partie. Les autres le récompenseront en lui faisant une caresse de chat derrière l'oreille.

Nu even geen gekat

Een dobbelspel voor 2 - 4 kattenvrienden van 4 tot 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Michael Schober

Spelinhoud:

11 katten, 1 dobbelsteen, spelregels

Spelvoorbereiding:

Op naar het grote kattengooien!

Leg alle 12 katten bij wijze van voorraad in het midden op tafel. De dobbelsteen ligt klaar.

Spelverloop:

Degene die het langst "miauw" kan roepen, begint en gooit een keer met de dobbelsteen.

Daarna zijn klokgewijs de volgende spelers aan de beurt.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een aantal ogen**

Zo meteen gaan de katten duikelen! Het aantal ogen geeft aan, hoeveel van de geduikelde katten er met hun kattengezicht naar boven moeten liggen.

Neem uit de voorraad een aantal katten naar keuze in je vuist en laat ze op tafel duikelen. Nu vergelijk je het aantal zichtbare kattengezichten met het gegooide aantal ogen.

- ˘ Als er precies net zoveel kattengezichten op tafel liggen als de dobbelsteen aangeeft, ontvang je als beloning een kat. Deze kat leg je voor je neer.
- ˘ Als er meer of minder kattengezichten op tafel liggen, ontvang je helaas geen kat.

- **Een kat**

Je hebt een vrije "kattenkeus"! Kies een getal tussen 1 en 4 uit en vertel het aan je medespelers. Neem vervolgens uit de voorraad een aantal katten naar keuze in je vuist laat ze op tafel duikelen.

- ˘ Als het aantal zichtbare kattengezichten precies met het geko-

zen getal overeenkomt, ontvang je als beloning een kat.

- ˘ Als het meer of minder kattengezichten zijn, ontvang je helaas geen kat.

- **Een hond**

Met luid geblaf jaagt de hond de katten weg. Alle katten gaan er snel vandoor maar kan ook de laatste kat zich in veiligheid brengen?

Neem een kat in je vuist en laat hem op tafel duikelen.

- ˘ Als de kat met z'n kattengezicht naar beneden op tafel ligt, heb je hem bij z'n vlucht geholpen en mag je hem voor je neerleggen.

Als de kat met z'n kattengezicht naar boven op tafel ligt, moeten de andere katten hem helpen vluchten en gaat hij terug bij de voorraad.

Belangrijk: katten die op hun kant blijven liggen, neem je opnieuw in je vuist en laat je ze andermaal op tafel buitelen.

Einde van het spel:

De speler die als eerste drie katten voor zich heeft liggen, heeft gewonnen. Alle anderen krabbelen hem als beloning achter z'n oren.