

Maunz Maunz

Ein Kartenspiel für 2 - 5 Kinder von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Anja Wrede

Spielinhalt:

52 Spielkarten, 6 Katzensteine

Spielziel:

Wer zwei Katzensteine sammeln kann, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Die Katzensteine liegen bereit. Die Karten werden gemischt. Jedes Kind erhält 5 Karten. Alle übrigen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die oben liegende Karte wird

abgehoben und offen daneben ausgelegt. Das Kind, das links von der Kartengeberin/dem Kartengeber sitzt, beginnt und versucht, eine seiner Karten auf die offen liegende Karte abzu-legen.

Dabei gilt grundsätzlich:

- Die neue Karte muss eine Katze derselben Farbe oder derselben Art zeigen.
- Hat ein Kind keine passende Karte auf der Hand, so muss es eine Karte vom Stapel ziehen. Diese Karte darf, auch wenn sie passen würde, nicht sofort ausgespielt werden.

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe.

Einige Karten haben besondere Bedeutungen:



*Kartenfarbe
wünschen.*



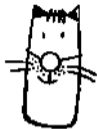
*Das folgende
Kind muss
aussetzen. Das
übernächste
Kind ist an
der Reihe.*



*Wer diese Karte
ausspielt, kann
– kein Muss –
die eigenen
Karten mit
denen eines
anderen Kindes
tauschen.*



*Das folgende
Kind muss 2
Karten ziehen.
In dieser
Runde darf es
keine Karte
ausspielen.*



*Diese Karte
darf auf jede
Karte gelegt
werden.*

Ein Kind, das nach dem Ablegen nur noch eine Karte auf der Hand hält, ruft „Maunz“. Gelingt es einem Kind, auch die letzte Karte abzulegen, so ruft es „Maunz-Maunz“, gewinnt die Runde und nimmt sich einen Katzenstein.

Spielende:

Ihr spielt so viele Runden, bis das erste Kind zwei Katzensteine hat und so das Spiel gewinnt.

Meow Meow

A card game for 2 - 5 players aged 5 and up.

Illustrations: Anja Wrede

Contents:

52 cards, 6 cat stones

Aim of the game:

Whoever can collect two cat stones, wins the game.

How to play:

Get the cat stones ready. Shuffle the cards. Each player gets 5 cards. The remaining cards are placed face down in a pile. Take the card on top and put it face up next to the pile. The player

at the left of the player who has dealt the cards, starts and tries to put one of his or her cards on the card next to the pile.

The rules are:

- The new card to be played must be either the same color of cat or same face of cat.
- If a player does not have a suitable card, he or she has to draw one from the pile. This card cannot be played immediately, even if it fits.

It is the turn of the next player in a clockwise direction.

Some cards have special meanings:



Wish color of card. Player can change color.



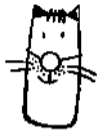
Skip the next player's turn and move to the next.



Play this card and you can (but don't have to) swap cards with another player.



The following player has to take two cards and may not play any card in this same round.



This is a "wild" card and can be played at any time.

The player who has only one card left shouts "meow". If he or she manages to place the last card, he or she shouts "meow, meow", wins the round and takes a cat stone.

End of the game:

You play as many rounds necessary until one player has two cat stones and thus wins the game.

Miaou-Miaou

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs dès 5 ans.

Illustration : Anja Wrede

Contenu du jeu :

52 cartes, 6 pions-chats

But du jeu :

Celui qui récupérera deux pions-chats gagne la partie.

Déroulement du jeu :

Préparer les pions-chats. Mélanger les cartes. Distribuer cinq cartes à chaque joueur. Avec les cartes restantes, faire une pile

et la retourner de façon à ne pas voir les motifs. Retirer la carte de dessus et la poser à côté de la pile de manière à voir le motif. Le joueur assis à gauche de celui/celle qui vient de distribuer les cartes commence la partie en essayant de poser l'une de ses cartes sur la carte que l'on vient de retourner.

Respecter les points suivants :

- Pour pouvoir poser une carte, celle-ci doit représenter un chat de la couleur ou de la même famille que celle de la carte retournée.
- Si un joueur n'a pas de carte correspondante dans son jeu, il devra en piocher une dans la pile. Même si la carte piochée convient, il ne peut pas la poser toute de suite. C'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Quelques-unes des cartes ont une signification particulière :



Demander une couleur de carte.



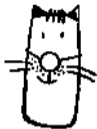
Le prochain joueur n'a pas le droit de jouer. C'est alors au tour du joueur suivant.



Celui qui pose cette carte peut échanger ses cartes avec celles d'un autre joueur, mais n'est pas obligé de le faire.



Le joueur suivant doit prendre deux cartes. Il n'aura pas le droit de poser de cartes pendant ce tour.



*Cette carte
peut être
posée sur
n'importe
quelle autre
carte.*

Un joueur qui n'a plus qu'une seule carte dans son jeu, doit dire "Miaou". Si un joueur réussit à poser aussi sa dernière carte, il doit dire "Miaou-Miaou". Il gagne la partie et prend un pion-chat.

Fin du jeu :

Jouer autant de parties qu'il le faudra jusqu'à ce qu'un joueur ait deux pions-chats. Il sera le gagnant.

Miauw- miauw

Een kaartspel voor 2 - 5 spelers vanaf 5 jaar.

Illustraties: Anja Wrede

Spelinhoud:

52 speelkaarten, 6 kattenstenen

Doel van het spel:

Wie twee kattenstenen kan verzamelen, heeft het spel gewonnen.

Spelverloop:

De kattenstenen liggen klaar. De kaarten worden geschud. Ieder kind ontvangt 5 kaarten. Alle overgebleven kaarten worden gedekt op een stapel neergelegd. De bovenste kaart

wordt omgedraaid en open naast de stapel gelegd. Het kind, dat links van de kaartengever/geefster zit, begint en probeert om een van zijn kaarten op de openliggende kaart te leggen.

Daarbij geldt in principe dat:

- Op de nieuwe kaart een kat van dezelfde kleur of van dezelfde soort moet staan afgebeeld.
- Als een van de spelers geen bijpassende kaart in z'n hand heeft, hij dan een kaart van de stapel moet pakken. Deze kaart mag niet, ook niet wanneer het om een bijpassende gaat, meteen worden uitgespeeld.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt.

Sommige kaarten hebben een speciale betekenis:



De speler die deze kaart legt, kiest in welke kleur er verder wordt gespeeld.



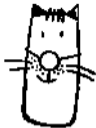
Het volgende kind moet een beurt overslaan. Het hiernavolgende kind is aan de beurt.



Wie deze kaart uitspeelt, kan - maar moet niet - zijn eigen kaarten met die van een ander kind omruilen.



Het volgende kind moet 2 kaarten trekken. Het mag in deze ronde geen kaart uitspelen.



*Deze kaart mag op elke kaart worden gelegd.
Er wordt verder gespeeld in de kleur van deze kaart.*

Als een van de spelers, nadat hij een kaart heeft afgelegd, nog één kaart in z'n hand houdt, roept hij "miauw". Lukt het hem om ook z'n laatste kaart uit te spelen, dan roept hij "miauw-miauw", waarmee hij de ronde gewonnen heeft en een kattensteen mag pakken.

Einde van het spel:

Er worden net zo veel ronden gehouden, tot een van de spelers als eerste twee kattenstenen heeft en zo het spel heeft gewonnen.