

2 Spieler, ab 8 Jahren
20 Min.

maunz.



von Scott Brady



Regeln





Scott Bradys

maunz.

**Trügerisch niedlich,
überraschend anspruchsvoll !**

Immer, wenn ihr ein Kätzchen auf das Bett setzt, macht es "maunz." Das bedeutet, es stupst ein anderes Kätzchen, das neben ihm sitzt, ein Feld weit weg. Bildet eine Reihe aus 3 Kätzchen, um sie zu Katzen aufzuwerten. Und dann bringt 3 Katzen in eine Reihe, um zu gewinnen.

Aber das ist nicht so einfach, wie es klingt, da **ihr beide** permanent versucht, die Kätzchen anzustupsen.

Kannst du deine Katzen zum Sieg stupsen? Oder wirst du einfach aus dem Bett gestupst?

Inhalt & Aufbau:

Leert die Schachtel aus und legt den Unterteil **umgedreht** in die Mitte des Spielbereichs. Legt den gesteppten Spielplan darauf, um das Bett zu bilden.

Ihr beginnt das Spiel mit **8 Kätzchen eurer Farbe**. Die 8 Katzen eurer Farbe legt ihr zunächst beiseite in eine Reserve.

Wer von euch zuletzt eine Katze gestreichelt hat, beginnt. Alternativ könnt ihr den Zufall entscheiden lassen, wer beginnt.

Spielplan aus gestepptem Stoff



Ziel des Spiels:

In eurem Zug setzt ihr eins eurer Kätzchen auf das Bett, und zwar auf ein beliebiges, unbesetztes Feld (Quadrat). Wertet eure Kätzchen zu Katzen auf, indem ihr 3 Kätzchen in einer Reihe versammelt: horizontal, vertikal oder diagonal.

Bildet dann eine Reihe aus 3 Katzen, um zu **gewinnen!** Das ist aber nicht so einfach, wie es klingt...

„Stupsen“

Drei Figuren deiner Farbe in einer Reihe zu platzieren ist gar nicht so leicht, denn wenn eine neue Figur auf das Bett gelegt wird, stupst sie alle angrenzend liegenden Figuren 1 Feld weiter - auch diagonal! (Abb. 1a & 1b)

👉 *Beim Stupsen dürft ihr gerne maunzen und miauen! :)*

Eine Figur kann direkt vom Bett gestupst werden. In dem Fall kommt sie zurück in den Vorrat ihres Besitzers. (Abb. 1b)

Eine angestupste Figur verursacht keine Kettenreaktion, wenn sie auf ein neues Feld kommt. Die Figuren, in deren Nachbarschaft sie so kommt, bewegen sich nicht. (Abb. 1b)

Wenn 2 Figuren auf dem Bett bereits in einer Reihe liegen, kann eine andere, *in diese Reihe* gespielte Figur diese Figuren nicht stupsen. Die Farben der Figuren sind hier egal. (Abb. 2) **Sie können aber aus anderen Richtungen gestupst werden.**

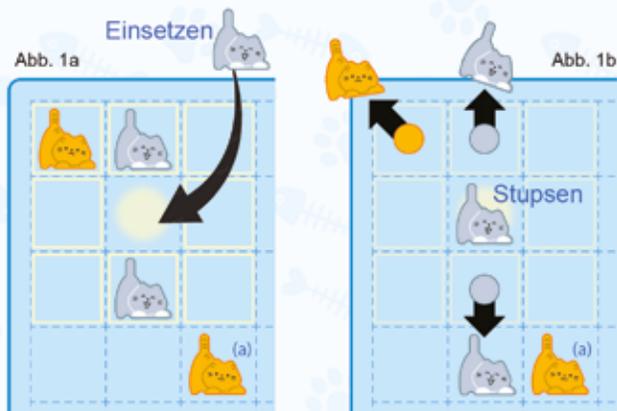
Eine Reihe aus 2 Figuren zu bilden und zu verteidigen ist eine wichtige Strategie. Wäre in Abb. 2 gerade Grau am Zug und hätte stattdessen ein graues Kätzchen gespielt, so wäre eine Reihe aus 3 grauen Kätzchen in der Diagonale gewertet worden. 2-er Reihen deines Gegners aufzubrechen oder zu blockieren ist also der Schlüssel.

Aus Kätzchen werden Katzen

Prüfe, nach dem Stupsen, ob du 3 Kätzchen in einer Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) hast. Wenn du das geschafft hast, werden alle 3 zu Katzen. (Abb. 3) Entferne die Kätzchen vom Bett und aus dem Spiel. **Lege sie in den Schachteldeckel. Kätzchen lieben Schachteln!** Ersetze sie durch Katzen aus der Reserve und stelle diese in deinen Vorrat (nicht auf das Bett). Du hast **immer** 8 aktive Figuren. Du kannst auch eine Reihe aus sowohl Kätzchen **als auch** Katzen bilden. (Seite 3)

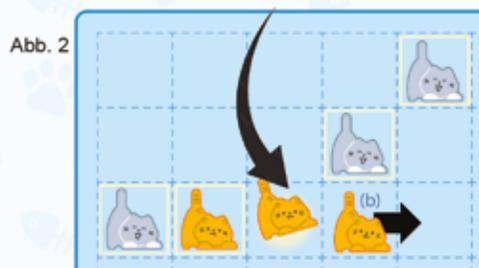
Wenn alternativ alle 8 deiner Figuren auf dem Bett sind, darfst du 1 Kätzchen aufwerten, indem du es aus dem Spiel nimmst und eine Katze aus der Reserve in deinen Vorrat stellst. Wenn es strategisch wichtig ist, **könntest** du eine Katze zurück in deinen Vorrat stellen, anstatt ein Kätzchen aufzuwerten.

Im seltenen Fall, dass mehr als 3 Figuren in einer Reihe, oder mehrere 3-er verbunden sein sollten, wähle, welche 3-er Gruppe du aufwertest und lass den Rest auf dem Bett. (Abb. 4) Solltest du sowohl eine 3-er Reihe haben *als auch* 8 Figuren auf dem Bett, wählst du, was davon du aktivierst.



Das graue Kätzchen hinzuzufügen bildet keine 3-er Reihe. Stattdessen wird alles Angrenzende (gelber Bereich) ein Feld weit weg gestupst.

Figuren können vom Bett gestupst werden! Es gibt aber keine weitere Kettenreaktion (Kätzchen (a) bewegt sich also nicht).



Wird das orangefarbene Kätzchen gespielt, wird Kätzchen (b) gestupst, aber nicht die anderen, weil sie nicht ineinander gestupst werden können. Das verhindert die Reihe aus 2 (oder mehr).



Grau hat 3 Kätzchen in einer Reihe und entfernt sie aus dem Spiel. Jetzt kommen 3 große Katzen in den Vorrat von Grau.



Abb. 4
Wenn dein Zug mehr als eine Möglichkeit schafft, Figuren aufzuwerten, wähle eine davon. Entferne diese Figuren vom Bett und lass die anderen stehen.

Katzen

Sobald in deinem Vorrat Katzen sind, kannst du wählen, ob du in deinem Zug ein Kätzchen oder eine Katze spielst. Katzen funktionieren genauso wie Kätzchen mit einer Ausnahme: **Katzen können von Kätzchen NICHT gestupst werden**. Katzen jedoch können andere Katzen sowie Kätzchen stupsen.

Wenn 3 deiner Figuren (Katzen und Kätzchen) eine 3-er Reihe bilden, entfernst du alle 3 Figuren vom Bett und wertest nur die Kätzchen auf. (Abb. 5) Die Katzen aus der Reihe kommen in deinen Vorrat, wie die gerade aufgewerteten Katzen.

Sieg:

Wenn du eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus 3 Katzen gebildet hast, **gewinnst** du. Alternativ gewinnst du, wenn du am Ende eines Zuges alle 8 Katzen auf dem Bett hast.

Prüft erst dann auf einen Sieg, wenn alle gestupsten Figuren ihre Bewegung abgeschlossen haben.

Hinweise für kluge Katzen

- Die 4 Felder in der Mitte sind besser, weil sie am weitesten von den Kanten weg sind und es so schwieriger ist, deine Figuren vom Bett zu stupsen. Schrecke aber nicht davor zurück, deine eigenen Figuren vom Bett zu stupsen - es könnte strategisch sinnvoll sein für spätere Züge.
- 2 Figuren in einer Reihe zu haben ist *eine Möglichkeit* für eine 3-er Reihe. Der heimlichere Weg ist ein L-förmiges Muster, bei dem du eine Figur in die Mitte stupst!



- Wenn du Katzen hast, denk darüber nach, **alle** auf das Bett zu setzen - insbesondere, wenn dein Gegner noch keine hat. Da Kätzchen sie nicht stupsen können, bleiben sie an ihrem Platz.

Abb. 5



Katzen können Teil deiner 3-er Reihe sein. Entferne alle 3 Figuren vom Bett. Hier werden aus beiden Kätzchen Katzen und kommen, zusammen mit der Katze aus der Reihe, in deinen Vorrat.

Mitwirkende:

Autor: Scott Brady

Grafik / Illustration: Curt Covert

Deutsche Übersetzung / Satz: Lisa P. Reitz

Korrekturleser: Bianca Jokuff, Heike Chmiel,
Joachim Joch, Rainer Pillmayer,
Ute Neubauer-Kreibaum



weitere Infos:

www.skellig-games.de



etwas fehlt?

info@skellig-games.de



Tretet unserer Community bei uns diskutiert mit auf unserem **Discord-Server!**



Deutsche Ausgabe: © 2023 Skellig Games GmbH
Parkweg 6 35452 Heuchelheim www.skellig-games.de
1. Auflage V. 06/23



facebook.com/smirkanddagger/
or visit us at SmirkandDagger.com
contact: smirkanddagger@gmail.com



© 2022 Smirk and Dagger Games. Alle Rechte vorbehalten.
Smirk and Dagger Games, 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

Anpassung für jüngere Spieler

Wenn jüngere Spieler mitspielen, könnt ihr das Spiel einfacher machen, indem ihr das Aufwerten der Figuren herausnehmt. Beim Aufbau erhalten alle die 8 Kätzchen ihrer Farbe, die Katzen kommen zurück in die Schachtel. Wer zuerst eine 3-er Reihe aus Kätzchen gebildet hat, **gewinnt**. Das Spiel ist zwar viel kürzer, aber dennoch herausfordernd.