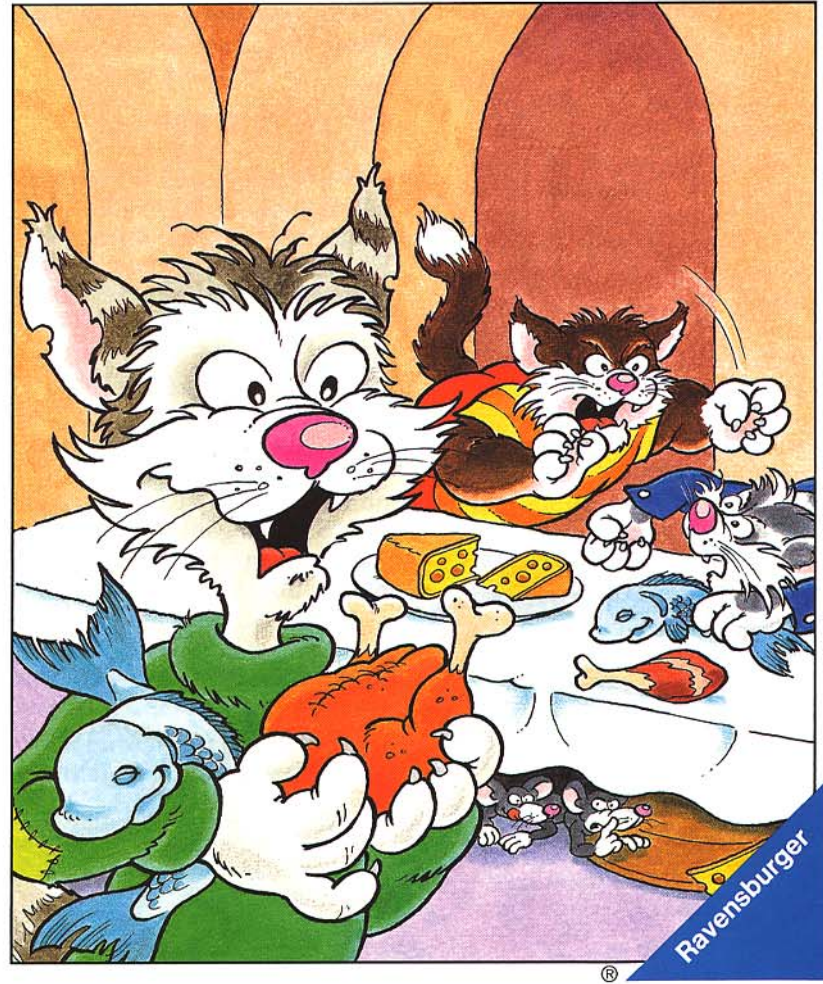


KATERFRÜHSTÜCK

Wer krallt sich die besten Leckerbissen?



Ravensburger

®

Katerfrühstück

Wer krallt sich die besten Leckerbissen?

Ein Spiel für 3 bis 6 gefräßige Katzen und Kater
Ravensburger Spiele® Nr. 26 043 0
Autor: Wolfgang Riedesser, Grafik: Wolfgang Berger
Text: Knut-Michael Wolf

Es ist früh am Morgen. Wieder einmal haben sich die Katzen und Kater der Umgebung zum Freßgelage in der alten Geistervilla versammelt. Und wieder gibt es ein großes Gerangel um die leckersten Mahlzeiten. Denn nur, wer eine Speise ergattert, kommt dem ersehnten Ziel näher. Doch Vorsicht vor den Geistern: Sie halten sich hin und wieder unter einem Menü versteckt und jagen so mancher Katze einen gehörigen Schrecken ein.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 hungrige Katzen und Kater
- 30 Futterkarten
- 24 Freßnapfe
- 6 silberne Tablett
- 1 Spielanleitung

Worum geht's?

Wer so schnell und so viel von den leckersten Mahlzeiten frißt, daß er als erster das Kissen mit der Krone erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden vorsichtig die 6 Spielfiguren und die silbernen Tablett aus dem Stanzbogen gelöst. Jede Figur wird in einen farbigen Kunststoffsockel gesteckt.

Jeder Spieler nimmt sich

- die Katze, die am besten zu ihm paßt
- vier Freßnapfe passend zur Sockelfarbe seiner Spielfigur
- ein silbernes Tablett



Es gibt zwei verschiedene Arten von Futterkarten:

- 9 Karten mit blauem Untergrund
- 21 Karten mit weißem Untergrund, manche davon mit einem Geist auf der Rückseite.

Beide Sorten werden **getrennt** voneinander so gemischt, **daß die Geister nicht zu sehen sind**. Dann werden alle Karten neben dem Spielplan zu einem Stapel zusammengelegt: unten die 21 weißen Karten, darauf die 9 blauen Karten. (Ausnahme: Bei drei und vier Spielern benötigt man nur 5 blaue Karten, die restlichen vier kommen aus dem Spiel). Alle Karten liegen mit den Leckerbissen nach oben.

Die vier ersten Karten vom Stapel werden offen auf die Felder A bis D des Spielplans gelegt. Damit sind die Mahlzeiten serviert und die Katzenherzen schlagen höher. Jeder Spieler setzt seine Katze auf den Startplatz: den grünen Teppich in der Ecke des Spielplans.

So wird gespielt

Freßnapf einsetzen

Alle Spieler entscheiden sich gleichzeitig und geheim für eine der vier auf dem Tisch liegenden Futterkarten. Dazu nehmen sie den Freßnapf mit dem entsprechenden Buchstaben und stellen ihn **verdeckt** (also mit dem Buchstaben nach unten) auf einen beliebigen blauen Servierteller auf dem Spielplan. (Natürlich müssen auch die übrigen Freßnapfe verdeckt sein, damit man nicht erkennt, welcher Freßnapf eingesetzt wurde!)





Freßnapf aufdecken

Sobald jeder seinen Napf abgelegt hat, werden die Freßnapfe umgedreht und von den Serviertellern **auf die Futterkarten mit demselben Buchstaben gestellt**. Das kann gleichzeitig geschehen. Jetzt wird klar, wer sich allein auf eine Mahlzeit gestürzt hat und wer sich eine Futterkarte mit anderen teilen muß.



Nur diejenigen, deren Freßnapf **allein auf einer Futterkarte** steht, bekommen in dieser Runde etwas zu fressen. Sie nehmen Futterkarte und Freßnapf vom Spielplan.

Wer sich eine Mahlzeit mit anderen Spielern teilen muß, geht in dieser Runde leer aus. Er erhält keine Karte und sein Freßnapf bleibt auf der Futterkarte stehen.

Vorrücken

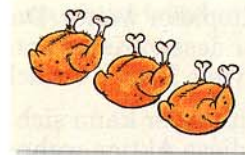
Alle Spieler, die in dieser Runde eine Futterkarte gewonnen haben, rücken nun mit ihren Katzen vor.

Dabei beginnt immer der Spieler, der am weitesten zurückliegt. (In der Startrunde beginnt der mit dem geringsten Bauchumfang.) Die anderen folgen in der Reihenfolge ihrer Platzierung: Die Katze, die dem Ziel am nächsten ist, darf also erst als letzte ziehen.

Die **Anzahl der Leckerbissen** auf der Karte bestimmt, um wieviele Kissen die Katzen (in Pfeilrichtung) vorrücken können.



Beispiel



1 Torte = 1 Kissen
3 Hähnchen = 3 Kissen

Besetzte Kissen werden übersprungen und nicht mitgezählt!

Nach dem Zug legt der Spieler seine Futterkarte ab. Dazu wird ein Ablagestapel gebildet.

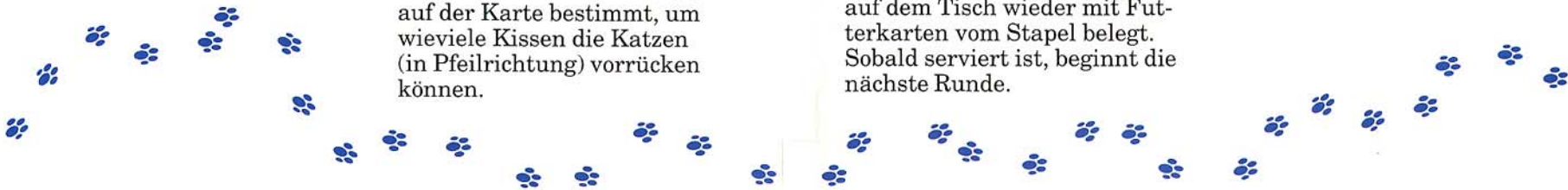
Nächste Runde

Nun werden die **leeren Felder** auf dem Tisch wieder mit Futterkarten vom Stapel belegt. Sobald serviert ist, beginnt die nächste Runde.

Wer in der vorigen Runde kein Futter bekommen hat, kann jetzt nur zwischen 3 Futterkarten wählen, weil er nur 3 Freßnapfe zur Verfügung hat (sein 4. Napf steht noch immer auf einer Futterkarte). Erst wenn alle Spieler wieder einen Freßnapf auf einen Servierteller gelegt haben, werden die Freßnapfe aus der Vorrunde von ihren Besitzern zurückgenommen.

Das war's schon. Danach geht's weiter wie in der Vorrunde. Die Reihenfolge heißt also immer:

1. Freßnapf verdeckt auf Servierteller setzen
2. Eventuell alten Freßnapf von Futterkarte nehmen
3. Freßnapf umdrehen und auf Futterkarte plazieren
4. Eventuell Karte und Freßnapf vom Spielplan nehmen
5. Futterkarten auf Spielplan erneuern





Vorsicht Geister!



Auf der Rückseite mancher weißer Futterkarte hält sich ein Geist versteckt. Wer eine weiße Futterkarte bekommt, muß sie umdrehen. Ist dort ein Geist abgebildet, muß seine Katze so viele Felder **rückwärts** ziehen, wie Leckerbissen auf der Karte abgebildet sind. Auch dabei werden besetzte Kissen übersprungen und zählen nicht mit.

Zum Glück ist man den Geistern jedoch nicht hilflos ausgeliefert, wenn man ein silbernes Tablett besitzt.

Silbernes Tablett

Mit einem silbernen Tablett kann ein Spieler - wenn er will - verhindern, daß seine eigene Spielfigur rückwärts ziehen muß. Er legt die Geisterkarte auf das Tablett und gibt beides an einen beliebigen Mitspieler weiter. Dann zieht er dessen Katze entsprechend viele Kissen zurück.

Der Mitspieler kann sich nicht gegen diese Aktion wehren. Er muß akzeptieren, daß seine Spielfigur zurückgezogen wird und die Geisterkarte auf dem Tablett annehmen, auch wenn er selbst noch ein Tablett besitzt.

Die Geisterkarte wird nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt, das Tablett bleibt beim neuen Besitzer und kann von ihm später ebenso eingesetzt werden.



Kein Futter mehr?

Ist der Stapel mit den Futterkarten aufgebraucht, werden die abgelegten **weißen** Karten gemischt und auf einen neuen Stapel gelegt.

Die blauen Futterkarten kommen nicht wieder ins Spiel.

Wer hat gewonnen?

Sobald ein Spieler mit seiner Katze das Kissen mit der Krone erreicht hat (überzählige Punkte verfallen), hat er gewonnen und das Spiel ist beendet.

Katzen und Kater, die noch nicht ganz satt geworden sind, können dann eine Revanche verlangen.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Suchen, Tauschen, Raten... zum Verrücktwerden



Coco Crazy
Sechs Kokosnüsse halten bunte Affenbanden versteckt und tanzen dem Gedächtnis auf der Nase herum.
Verrücktes Gedächtnisspiel für zwei bis acht Affenjäger ab 7 Jahren.
Spieldauer: 20 Min.



Otto Maier Verlag
Ravensburg

Ravensburger