

Addi Cat's

Schärfe Deine Krallen !

I Wie alles anfing

Dieses Spiel ist bereits mehrere Jahrtausende alt. Seitdem es Katzen auf der Erde gibt, gibt es ebenso eine berühmt-berüchtigte Überlebensregel: Katzen fressen Mäuse!

So gab es des öfteren Streit zwischen den Katzen, weil sie nicht wussten, wie sie eine Maus unter mehreren aufteilen sollten. So kam es, dass eine alte, weise Katze das Spiel Addi Cat's erfand...

II Das Spielprinzip

Addi Cat's ist ein Kartenspiel für Klein und Groß (von 6 bis 96 Jahre). Die Anzahl der Spieler variiert von drei Spielern für ruhige Partien bis hinzu acht Spielern für etwas aufreibendere Runden. Es ist auch möglich zu zweit zu spielen, wenn jede Hand eines Spielers getrennt spielt. Das heißt, dass jeder der zwei Spieler also zwei unabhängige Kartenstapel besitzt.

Das Ziel des Spiels ist es, alle seine Karten an die Gegenspieler abzugeben, indem man schnell und vernünftig auf die Maus haut. Der erste Spieler, der sich all seiner Karten entledigt hat, hat gewonnen und wird zum „Chapion“ erklärt. „Chapion“ ist die Wortverkürzung aus „chat“ (frz. Katze) und „champion“ (frz. Meister).

Die Spielrunde ist dann jedoch noch nicht zu Ende. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis es nur noch zwei Spieler gibt. Diese zwei übriggebliebenen Spieler sind die Verlierer der Partie!

Das Spiel enthält 100 Additionskarten, 19 Summenkarten, 18 Spezialkarten, die Maus-Karte für die Mitte des Tisches und 19 Lösungskarten.

Es gibt zwei Möglichkeiten wie man Addi Cat's spielen kann:

- Die Spieler benutzen alle Additionskarten. Das ist die gängigste Spielart. Alle 137 Karten des Spiels werden also ausgeteilt.
- Die Spieler benutzen nicht alle Additionskarten. Die Spielart ist sehr interessant, wenn man nach und nach die Addition lernen möchte. Es wird später in Kapitel V noch näher erklärt.

Egal mit wie vielen Karten eine Runde gespielt wird, bleibt die Spielweise dieselbe.

Jeder Spieler hat am Anfang die gleiche Anzahl von Karten. Sie liegen verdeckt als Kartenstapel vor jedem Spieler auf dem Tisch. Das Spiel beginnt immer in Uhrzeigerichtung.

Der jüngste Spieler fängt an. Er legt die oberste Karte seines Haufens aufgedeckt vor sich. Beim Ziehen wird eine Karte nach außen drehend (zu den anderen hin) aufgedeckt. Damit soll verhindert werden, dass der aktuelle Spieler seine Karte vor den anderen sieht.

Der nächste Spieler spielt ebenfalls eine Karte, indem er seine oberste Karte aufdeckt. Die zwei Spieler schauen rasch auf die bisher gespielten Karten und prüfen, ob die Summen gleich sind!

- **Im Fall von Summengleichheit** müssen beide Spieler auf die Maus schlagen (mehr zur Maus in Kapitel III). Derjenige, der schneller war, kann seine bereits aufgedeckte Karte an den anderen Spieler abgeben, der sie dann unter seinen Kartenstapel packen muss. Der Spieler, der das Duell gewonnen hat, setzt das Spiel fort.
- **Wenn die Summe unterschiedlich ist**, spielt der nächste (dritte) Spieler weiter und deckt eine seiner Karten auf. Das Vergleichsduell beginnt von vorn, aber dieses Mal zwischen den drei Spielern!

Nach der ersten Runde, wenn alle Spieler eine Karte gespielt haben, wird genauso weitergespielt. Das heißt, der Spieler, der das Spiel eröffnet hatte, zieht die nächste Karte von seinem Stapel und deckt sie auf. Dabei legt er sie auf die bereits aufgedeckte (erste) Karte.

Ab diesem Moment zählt natürlich nur noch die neue, sichtbare Karte, und die alte Karte ist nicht mehr von Belang.

Und so weiter und so fort...

Es kann vorkommen, dass es mehrere Runden gibt ohne dass die Summen gleich sind. Wenn jemand ein Duell verliert, erhält er also alle Karten des Stapels mit den aufgedeckten Karten des Duellsiegers und packt sie als seine nun eigenen Karten unter den Haufen, der bisher nicht gespielten, verdeckten Karten. Bei einer Summengleichheit zwischen mehr als zwei Spielern teilt der Sieger seine aufgedeckten Karten gleichmäßig auf die beteiligten Spieler auf.

Eine andere Spielmöglichkeit: **die unendliche Partie**

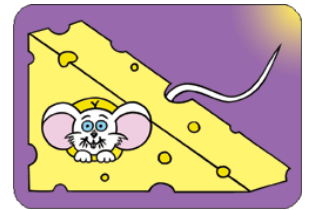
Sobald sich ein Spieler aller seiner Karten entledigt hat, notiert er sich 1 Punkt und nimmt Karten der Spieler mit den meisten Karten auf. Die Spieler können aufhören zu spielen, wann sie möchten. Die zwei Verlierer sind dann diejenigen, die am wenigsten Punkte aufweisen.

Zusatzregel für fortgeschrittene Spieler: Wenn zwei Spieler eine gemeinsame Summe haben, jedoch es nicht rechtzeitig bemerken und nicht entsprechend reagieren, können die anderen Spieler warten bis der nächste Spieler eine Karte spielt und rufen dann laut „Maus“. In diesem Fall müssen die zwei betroffenen Spieler alle bereits aufgedeckten Karten wieder unter ihren unaufgedeckten Haufen packen. Der Spieler, der diesen Fehler am schnellsten bemerkt hat, darf weiterspielen. Falls er sich dabei getäuscht hat (und es nicht die gleiche Summe war), muss er seine schon aufgedeckten Karten unter seinen ungespielten Kartenhaufen legen.

III Die Maus

Die Maus ist das Hauptziel aller Katzen! Die Katzen (= die Spieler) müssen in bestimmten Momenten auf die Maus hauen.

Aus Sicherheitsgründen ist es empfohlen, keine Ringe oder ähnliches zu tragen, um nicht aus Versehen die Mitspieler zu verletzen.



- Wenn die Spieler eine gleiche Summe haben, müssen sie auf die Maus(-Karte) schlagen. Der Schnellste gewinnt das Duell und darf alle seine aufgedeckten Karten dem Verlierer geben. Dieser muss seine eigenen und die Karten des Gewinners wieder unter seinen Kartenstapel legen.

Achtung! Nur die Spieler, deren Karten durch die Gleichheit der Summe betroffen sind, haben das Recht nach der Maus zu schlagen! Falls eine andere Katze trotzdem nach der Maus schlägt, sündigt sie, da sie eine Maus zuviel „fressen“ wollte!

- Wenn die Spezialkarte mit der „Wippe“ erscheint, müssen die Spieler ihre Summen vergleichen und das Duell findet zwischen den Spielern mit der größten und kleinsten Summe statt. Der Schnellste gewinnt das Duell und darf alle seine aufgedeckten Karten dem Verlierer geben, der seine eigenen und die Karten des Gewinners wieder unter seinen Kartenstapel legen muss.

Achtung! Wenn eine dritte Katze auf die Maus schlägt, ist sie zu gierig und sündigt.

- Wenn die Spezialkarte „Verfolgung“ auftaucht, begeben sich alle Katzen auf die Mausjagd. Die Letzte, die geschlagen hat (oder diejenige, die gar nicht geschlagen hat), muss ihre bereits aufgedeckten Karten wiederum unter seinen verdeckten Kartenstapel legen. Die schnellste Katze darf das Spiel fortsetzen und eine neue Karte spielen.

Manchmal kann es vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig auf die Maus schlagen. Trotzdem muss man jedoch einen einzigen Gewinner feststellen. Dazu richtet man sich danach, wessen Hand am meisten die Maus bedeckt. Im Fall von Streitigkeiten hat derjenige gewonnen, der den Kopf der Maus berührt.

Eine zu gefräßige Katze sündigt:

Wenn ein Spieler nach der Maus schlägt, obwohl er kein Recht dazu hat (Er ist also nicht von der Gleichheit der Summe betroffen oder er hat sich einfach bei seinem Summenvergleich oder bei einer Spezialkarte getäuscht), dann macht er einen Fehler und sündigt. Als Buße erhält er **alle aufgedeckten Karten der Mitspieler** und muss sie unter seinen Haufen packen.

IV Die verschiedenen Karten

Es gibt vier verschiedene Kartentypen: die Additionskarten, die Summenkarten, die Lösungskarten und die Spezialkarten.

* Die Additionskarten: 100 Karten

Auf diesen Karten sind die möglichen Additionen von 1 bis 10 abgebildet.

Zum Beispiel: $2 + 5$, $7 + 4$

Hier muss man die aufgedruckten Zahlen zusammenrechnen und die Summe bilden, um sein Ergebnis mit den Summen der Karten der anderen Spieler zu vergleichen.

$$\underline{7 + 4}$$

$$\underline{2 + 5}$$

* Die Summenkarten: 19 Karten

Auf der Karte ist eine Zahl geschrieben. Zum Beispiel: 6, 18

Diese Zahl (diese Summe) ergibt sich aus den verschiedenen möglichen Additionen. Das heißt hinter einer Summenzahl können sich bis zu 10 verschiedene Additionen stecken.

$$\underline{6}$$

$$\underline{18}$$

* Die Lösungskarten: (19 Karten)

Diese Karten werden nicht zum Spielen benutzt. Sie können konsultiert werden, um die Richtigkeit einer Addition zu überprüfen. Jede Summenzahl ist mit ihren möglichen Additionen verknüpft.

Zum Beispiel: Die Lösungskarte 18 zeigt auf ihrer linken Seite die Zahl 18 und weiter rechts kann man die Zahlenpaare einsehen, die zusammengerechnet 18 ergeben: $8 + 10$, $9 + 9$, $10 + 8$

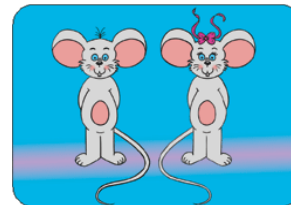
$$\underline{11} \quad \begin{array}{ll} 1+10 & 10+1 \\ 2+9 & 9+2 \\ 3+8 & 8+3 \\ 4+7 & 7+4 \\ 5+6 & 6+5 \end{array}$$

$$\underline{18} \quad \begin{array}{ll} 8+10 & 10+8 \\ & 9+9 \end{array}$$

* Die Spezialkarten: 18 Karten

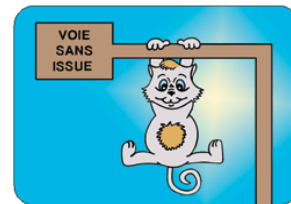
- Die Karte „Verfolgung“: Karte mit zwei Mäusen.

Sobald die Karte auftaucht, haufen alle Katzen nach der Maus auf der Mitte des Tisches. Die langsamste Katze muss ihre bereits gespielten Karten zurück unter ihren Haufen legen. Die schnellste Katze setzt das Spiel fort.



- Die Karte „Sackgasse“: Karte mit dem Kätzchen, die sich ans Schild klammert.

Wenn diese Karte kommt, ändert sich die Spielrichtung. Wenn vorher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, muss jetzt entgegen des Uhrzeigersinns weitergespielt werden.



- Die Karte „Magie“: Karte mit der Katze, die aus dem Hut eine Karte zaubert.

Sobald diese Karte auf dem Tisch liegt, spielen alle gleichzeitig auf Kommando eine neue Karte und schauen dabei rasch, ob es eine gleiche Summegibt oder eine neue Spezialkarte, die schnelle Reflexe erfordert.



- Die Karte „Wippe“: Karte mit den zwei Katzen auf der Wippe.

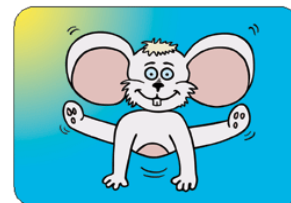
Dabei müssen unter allen aufgedeckten Karten die größte und die kleinste Summe gefunden werden. Die zwei betroffenen Spieler begeben sich ein weiteres Mal auf die Mausjagd. Der Schnellere der beiden darf seine Karten an den Verlierer abgeben, der die Karten des Gewinners und seine eigenen Karten unter seinen Haufen packen muss. Die Spieler, die während dieser Spielrunde eine Spezialkarte vor sich liegen haben, sind natürlich von der Karte „Wippe“ nicht betroffen.

Hinweis: Wenn nur ein einziger Spieler eine Summen- oder Additionskarte vor sich hat, greift niemand nach der Maus.



- Die Karte „Hinterlist“: Karte mit der turnenden Katze.

Alle Spieler können nach der Maus schlagen. Derjenige, der am schnellsten die Maus berührt hat, empfängt von allen Mitspieler eine Karte und muss diese unter seinen Haufen legen.



- Die Karte „Geschenk“: Karte mit dem Kätzchen, das ein Geschenk in seinen Armen hält.

Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, darf jedem Mitspieler eine Karte geben. Die Mitspieler legen sie jeweils unter ihren Kartenhaufen.



Im Spiel gibt es 4 Karten „Verfolgung“, 4 Karten „Sackgasse“, 4 Karten „Magie“, 4 Karten „Wippe“, 1 Karte „Hinterlist“ und 1 Karte „Geschenk“.

So lerne ich das Einmaleins

Wenn die Spieler noch nicht mit allen Zahlen rechnen können, spielen sie nur mit denjenigen Karten, die dem Kenntnisstand entsprechen. Die Spielweise bleibt dabei unverändert, nur die Kartenanzahl ist unterschiedlich.

- Addition mit 1 bis 5: 50 Additionskarten: kombiniert aus 1, 2, 3, 4 und 5
14 Summenkarten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
10 Spezialkarten: 2 „Verfolgung“, 2 „Sackgasse“, 2 „Magie“, 2 „Wippe“, 1 „Hinterlist“ und 1 „Geschenk“
- Addition mit 1 bis 6: 60 Additionskarten: kombiniert aus 1, 2, 3, 4, 5 und 6
15 Summenkarten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
10 Spezialkarten: 2 „Verfolgung“, 2 „Sackgasse“, 2 „Magie“, 2 „Wippe“, 1 „Hinterlist“ und 1 „Geschenk“
- Addition mit 1 bis 7: 70 Additionskarten: kombiniert aus 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7
16 Summenkarten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
14 Spezialkarten: 3 „Verfolgung“, 3 „Sackgasse“, 3 „Magie“, 3 „Wippe“, 1 „Hinterlist“ und 1 „Geschenk“
- Addition mit 1 bis 8: 80 Additionskarten: kombiniert aus 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8
17 Summenkarten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
14 Spezialkarten: 3 „Verfolgung“, 3 „Sackgasse“, 3 „Magie“, 3 „Wippe“, 1 „Hinterlist“ und 1 „Geschenk“

- Addition mit 1 bis 9: 90 Additionskarten: kombiniert aus 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 und 9
18 Summenkarten: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
alle 18 Spezialkarten

Um das Spiel mit kleinen Kindern zu spielen, ist es empfohlen anfangs ohne die Spezialkarten zu spielen, damit die Kinder genug Zeit haben, das Spielprinzip zu verstehen. Später können dann die Spezialkarten erklärt und dem Spiel hinzugefügt werden.

VI Details zum Spielende

Um zu gewinnen, muss man alle seine Karten loswerden. Wenn die letzte Karte eine Spezialkarte ist, dann kann sich der betroffene Spieler bei gleichem Produkt an einem Duell der anderen Spieler beteiligen. Wenn er daraus als Schnellster hervorgeht, darf er seinen Haufen der bereits aufgedeckten Karten den zwei Langsameren geben.

Addi Cat's

Ein Spiel Cat's Family

Konzeption und Gestaltung von François Petit

Zeichnungen von Jennifer Ricard

Übersetzung ins Deutsche von Christoph Künne

Ein großes Dankeschön für sämtliche Tipps und Hinweise an die ganze Familie und an alle Freunde

Bereits erschienen: **Multipli Cat's**

Es gibt noch viele andere Varianten des Spielens.

Unter **www.catsfamily.net** finden Sie Spielanregungen für noch verrücktere Runden!
Für jeden Geschmack ist etwas dabei !