

ED, THE CAT

# WER FÄHRT SEINE KRALLEN AUS?

Das Leben ist (k)ein Kratzbaum!

Bei diesem Kartenspiel kochen die Emotionen hoch: Haut eure Mitspieler frech in die Pfanne und sammelt dabei selbst so wenig Strafpunkte wie möglich. Denn bei 99 Minuspunkten ist Schluss mit lustig. Wer ist listig wie ein Miezekätzchen und setzt sich am Ende des Spiels durch?

Was ist drin im Spiel?

81 Karten

(je 9 Karten mit den Werten 1–9)

So macht ihr das Spiel startklar:

Mischt die Karten und teilt **5 Karten** verdeckt an jeden Spieler aus. Nehmt die Karten auf die Hand.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Daneben braucht ihr ein bisschen Platz für einen Ablagestapel. Zusätzlich benötigt ihr noch einen Stift und Zettel. Notiert darauf eure Namen.



ZACK, ZACK!  
UMBLÄTTERN, UND  
WEITER IM TEXT!



## So wird gespielt:

Seid ihr bereit? Dann geht's los! Der älteste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, wählst du **eine deiner Karten** aus, legst sie auf den Ablagestapel (außer Karte 5) und führst die entsprechende **Aktion** aus. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

## Welche Aktionen lösen die Karten aus?

- 1 Wähle einen Mitspieler. Er zieht **2 Karten** von dir und legt sie auf den Ablagestapel.
- 2 Wähle einen Mitspieler. Er zieht **1 Karte** von dir und legt sie als Strafkarte vor sich ab.
- 3 Wähle einen Mitspieler. Er zieht **3 Karten** vom Nachziehstapel auf seine Hand.
- 4 Jeder deiner Mitspieler zieht **1 Karte** vom Nachziehstapel auf seine Hand.
- 5 Lege **diese Karte** als Strafkarte vor einem Mitspieler deiner Wahl ab.
- 6 Ziehe **2 Karten** von einem Mitspieler deiner Wahl und lege sie als Strafkarten vor ihm ab.
- 7 Wähle einen Mitspieler. Er zieht **1 Karte** von dir und legt sie als Strafkarte vor dir ab.
- 8 Lege diese Karte auf den Ablagestapel und ziehe **1 neue Karte** vom Nachziehstapel.
- 9 Ziehe **1 Karte** von einem Mitspieler deiner Wahl und nimm sie auf deine Hand.



## Hinweis:

Karten, die ihr als Strafpunkte vor euch oder einen Mitspieler legen müsst, lösen keine zusätzliche Aktion mehr aus.

## Nachschub fehlt?

Habt ihr den Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann mischt den Ablagestapel gut durch und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel in die Mitte.

## Ende einer Runde

Haben ein oder mehrere Spieler **keine Karten mehr** auf der Hand, nachdem eine Aktion ausgeführt wurde?

Dann ist die Runde zu Ende.

Hattest du als Erster keine Karten mehr auf der Hand und hast die Runde damit beendet?

Dann darfst du eine beliebige deiner Strafkarten auf den Ablagestapel legen und musst sie nicht als Minuspunkte werten.

Alle anderen Spieler zählen die Werte auf ihren Karten zusammen. Ihr müsst sowohl die Werte der Karten in eurer Hand als auch die eurer Strafkarten zusammenzählen.

Notiert sie als Minuspunkte unter euren Namen.

Anschließend mischt ihr die Karten und teilt jedem Spieler wieder 5 Karten aus. Eine neue Runde beginnt.

Es startet der Spieler mit den meisten Minuspunkten.

## Was gibt's noch zu beachten?

 Du darfst vor deinen Mitspielern nicht verbergen, wie viele Karten du noch auf der Hand hast.

 Du darfst deine Strafkarten jederzeit ansehen. Lege die Strafkarten als offenen Stapel vor dir ab. Deine Mitspieler sehen immer nur die oberste Karte.

## Nicht mehr genug Karten auf der Hand?

 Du bist am Zug und hast nur noch Karte **1** auf der Hand? Dann kommt sie wie gewohnt auf den Ablagestapel.

 Du bist am Zug und hast nur noch Karte **2** auf der Hand? Dann zieht ein Mitspieler deiner Wahl eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie wie gewohnt als Strafkarte vor sich ab.

 Musst du bei Karte **6** mehr Karten von einem Spieler ziehen, als dieser auf der Hand hat, ziehst du die fehlenden Strafkarten vom Nachziehstapel und legst sie wie gewohnt vor ihm ab.

 Du bist am Zug und hast nur noch Karte **7** auf der Hand? Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie wie gewohnt als Strafkarte vor dir ab. In jedem dieser Fälle endet die Runde.

## So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald einer von euch am Ende einer Runde 99 oder mehr Minuspunkte hat. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Tipp:** Ihr wollt kürzer spielen? Dann verringert die Anzahl der maximalen Minuspunkte.

**ED, THE CAT**

dankt allen Testspielern aus Wien, Kempen und Bödefeld – und ganz besonders White Castle und dem Autorenstammtisch!

Art.-Nr.: 27435

© 2016 moses. Verlag GmbH · Arnoldstr. 13d · D-47906 Kempen  
CH: Dessauer · 8045 Zürich

Autor: Florian Redl · Lizenz: White Castle · Grafik: Sandra Kretzmann  
Redaktion: Anneli Ganser · Lektorat: Elke Vogel · Herstellung: Brigitte Merkt