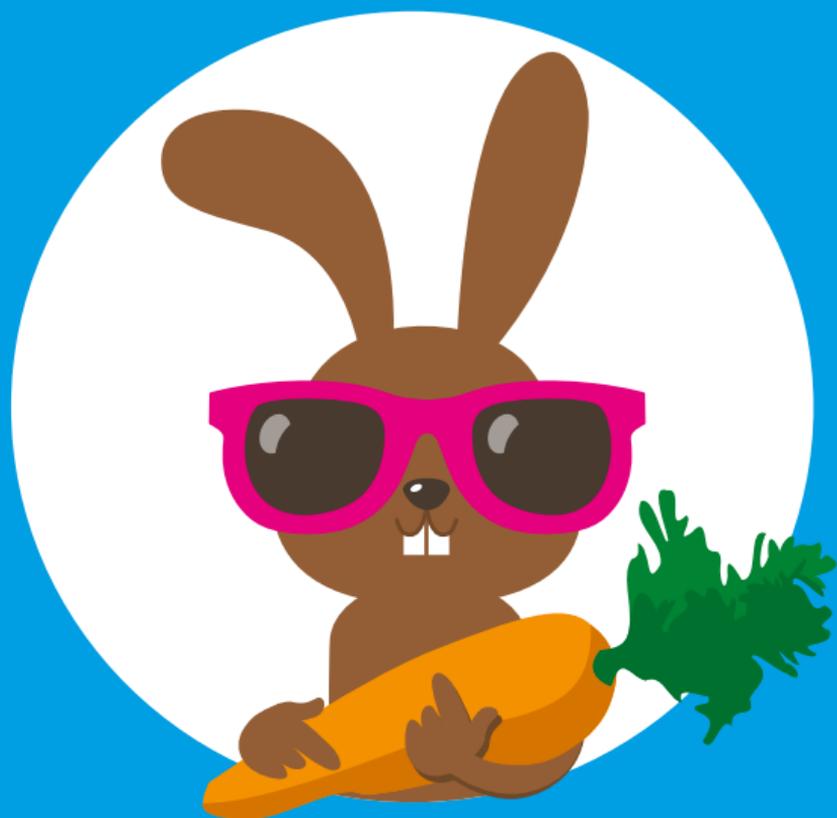


INKA UND MARKUS BRAND



**HATTU
MÖHRCHEN?!**

SPIELANLEITUNG

An die Möhrchen! Fertig! Los! Ihr sitzt mit den Häschen um den Esstisch und wetzt die Messer. Alles wartet gierig auf das große Möhrchen-Mampfen. Aber zuvor kloppt ihr munter die Karten. Hat einer keine passende Karte auf der Hand, muss er aufstehen. Sobald aber einer steht, mopst ihr ihm ruckzuck die Möhrchen aus der Tasche. Und wem die Möhrchen ausgehen, der ist weg vom Tisch. Also rettet eure Möhrchen! Sonst gibt es am Ende nix auf die Löffel!

INHALT

56 Karten (darunter 36 Zahlenkarten, 4 Sonderkarten „Muttu aufessen!“, 4 Sonderkarten „Muttu aufstehen!“ und 12 Sonderkarten „Muttu Möhrchen abgeben!“)

50 Möhrchen-Chips



ZIEL DES SPIELS

Werdet eure Karten los und verliert dabei so wenig Möhrchen-Chips wie möglich. Wer als Letzter noch Möhrchen-Chips übrig hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch bekommt 10 Möhrchen-Chips und legt sie als persönlichen Vorrat vor sich ab. Die übrigen Möhrchen-Chips kommen zurück in die Schachtel. Nehmt alle Karten aus der Schachtel und legt sie als Stapel bereit.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. Vor jeder Runde mischt ihr die Karten und verteilt an jeden Spieler 6 Stück. Der Rest kommt verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie daneben. Diese Karte bildet den Ablagestapel. Habt ihr eine Sonderkarte gezogen, deckt ihr so lange eine weitere Karte auf, bis eine Zahlenkarte oben liegt. **Schon kann's losgehen.**

Der Spieler mit dem längsten Schneidezahn beginnt die erste Runde. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, spielst du eine passende Karte aus. Dabei gilt grundsätzlich:

- **Zahlenkarte:** Die **Farbe oder die Zahl** muss mit der ausliegenden Karte übereinstimmen.
- **Sonderkarte:** Die **Farbe oder das Symbol** muss mit der ausliegenden Karte übereinstimmen.

***Ausnahme:** Die Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“ passt auf alle Karten.*

Hattu passende Zahlenkarte?

Prima, lege die Karte auf den Ablagestapel. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Hattu passende Sonderkarte?

Je nach Sonderkarte löst du eine der folgenden Aktionen aus:



- **Muttu aufessen!**

Spielst du die Sonderkarte „Muttu aufessen!“, wählst du einen **beliebigen** Mitspieler. Dieser muss dann eines seiner Möhrchen „aufessen“. Das heißt, er muss einen seiner **Möhrchen-Chips zurück in die Schachtel** legen. Zum Trost ist er **als nächster** an der Reihe.

Aber Vorsicht: Hat der gewählte Spieler ebenfalls eine Sonderkarte „Muttu aufessen!“ auf der Hand, darf er sie ausspielen, seinen Möhrchen-Chip behalten und die Aufgabe stattdessen an einen beliebigen Spieler „weiterreichen“. Dieser muss nun zwei seiner

Möhrchen-Chips aus dem Spiel nehmen, oder seinerseits mit einer Sonderkarte „Muttu aufessen!“ kontern, usw. Im schlimmsten Fall kann ein Spieler so vier Möhrchen-Chips auf einmal verlieren.

Hinweis: Durch das Ausspielen der Sonderkarte „Muttu aufessen!“ ist es möglich, einige Mitspieler zu überspringen und zum Aussetzen zu zwingen.



- **Muttu aufstehen!**

Spielst du die Sonderkarte „Muttu aufstehen!“, müssen **alle deine Mitspieler aufstehen** (oder stehen bleiben). Du sitzt als einziger. Sonst passiert nichts weiter. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.



- **Muttu Möhrchen abgeben!**

Die Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“ darfst du auf **jede beliebige** Karte legen. Du kannst sie aber nur ausspielen, wenn **mindestens ein Spieler am Tisch steht**. Spielst du diese Sonderkarte aus, muss dir **jeder Mitspieler, der steht**, einen Möhrchen-Chip geben. Du

legst die gewonnenen Möhrchen-Chips zu deinem persönlichen Vorrat. Der nächste Spieler darf dann entweder noch einmal dieselbe Sonderkarte ausspielen oder eine der beiden Farben spielen, die die Sonderkarte vorgibt. Achtet auf den zwei-farbigem Rand (*in diesem Beispiel Blau und Gelb!*)

Sonderfall: Stehst **nur** du, darfst du die Sonderkarte zwar spielen, bekommst aber keine Möhrchen-Chips. Zum Trost darfst du dich setzen.

Hattu keine passende Karte?

Du kannst oder möchtest keine passende Karte spielen? Dann ziehst du eine **Strafkarte vom Nachziehstapel** und **stehst auf**. Stehst du bereits, ziehst du eine Strafkarte vom Nachziehstapel und **bleibst stehen**. Dein Zug ist nun beendet, auch wenn du eine passende Karte nachgezogen hast.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischst du den Ablagestapel (die oberste Karte des Ablagestapels bleibt dabei liegen) und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Hattu Stehplatz?

Du bleibst so lange stehen, bis du an der Reihe bist und **eine passende** Karte ausspielen kannst. Dabei ist es egal, ob du eine Zahlenkarte oder Sonderkarte ausspielst. Leg die Karte auf den Ablagestapel und setz dich hin. Denk daran: Spielst du eine Sonderkarte aus, wird dadurch auch die **entsprechende Aktion** ausgelöst!

Beispiel: In einer 4er-Partie sitzen Valentin und Eva, während Dora und Jonathan stehen. Eva spielt eine Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“ aus. Sowohl Dora als auch Jonathan müssen je einen Möhrchen-Chip an Eva abgeben. Danach ist Dora an der Reihe und spielt ebenfalls eine Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“ aus. Sie kann Jonathan ein Möhrchen stibitzen und darf sich setzen. Jonathan hat keine Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“, kann aber eine Karte in der passenden Farbe ausspielen. Er darf sich ebenfalls setzen. Weil jetzt kein Mitspieler steht, darf Valentin seine Sonderkarte „Muttu Möhrchen abgeben!“ nicht ausspielen. Er hat keine passende Karte, zieht eine Strafkarte und steht auf.

Hattu keine Möhrchen mehr?

Verlierst du deinen letzten Möhrchen-Chip, scheidest du **sofort** aus dem Spiel aus. Das kann auch während einer laufenden Runde passieren. Hast du noch Karten auf der Hand, legst du sie **unter den Ablagestapel**. Deine Mitspieler spielen weiter.

Hattu die letzte Karte gespielt?

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegt, endet die Runde. Ist die letzte Karte eine **Sonderkarte**, wird die zugehörige Aktion noch ausgeführt. Achtung: Eine Sonderkarte „Muttu aufessen!“ kann noch gekontert werden, sofern der jeweils betroffene Spieler eine weitere Sonderkarte „Muttu aufessen!“ hat. Anschließend zählt jeder seine Karten auf der Hand. **Pro Karte** müsst ihr einen **Möhrchen-Chip zurück in die Schachtel** legen. Hat einer von euch keine Möhrchen-Chips mehr, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle anderen Spieler setzen sich und starten eine neue Runde. Diesmal beginnt der Spieler mit den wenigsten Möhrchen-Chips. Bei Gleichstand beginnt der jüngste von ihnen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald nur noch einer von euch Möhrchen-Chips vor sich liegen hat. Das kann auch während einer laufenden Runde geschehen! Der Spieler mit den Möhrchen-Chips ist der König der Tafel und darf sich über die Möhrchen hermachen.

VARIANTE FÜR HÄSCHEN MIT ORDNUNGSSINN

Ihr könnt die Spieldauer beeinflussen, indem ihr euch vor dem Spiel auf eine bestimmte Rundenzahl einigt. Eine Runde dauert je nach Spielerzahl etwa 5 Minuten. Für ein überschaubares Spiel empfehlen wir 3 Spielrunden. Das Spiel läuft wie oben beschrieben, mit nur einem Unterschied: Nach Ablauf der festgelegten Spielrunden gewinnt derjenige von euch, der die meisten Möhrchen-Chips vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der moses. Verlag dankt den Spieletestern aus Gummersbach, Kempen, Düsseldorf und Bödefeld für spannende Spielrunden und hilfreiche Hinweise!

Autoren: Inka und Markus Brand

Illustration und Gestaltung: Isabel Große Holtforth

Redaktion: Christian Sachseneder

Lektorat: Mirka Jedamzik

Herstellung: Brigitte Merkt

Cat
IN THE MOON®

© 2015 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.cat-in-the-moon.de

Art.-Nr.: 62230