

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



TL 84668 Art. Nr.: 301322 1/15



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Maunz Maunz
Crazy Cats · Miaou-miaou · Miauw-Miauw · Miao miao

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

- **Party cat:**

The party cat is the only wild card that can be placed on **any card**. If this card is played, then the color of the party cat determines in which color the round will continue.



End of the round

When a player is left with just one card in their hand, they have to call out "Cats" loud enough for everyone to hear. The round ends when a player shouts out "Crazy Cats" when they lay down their last card. This player receives a cat as a prize.

Warning:

If a player forgets to call out "Cats" or "Crazy Cats", then they have to take a card from the draw pile as a punishment.

New round

Shuffle the cards and deal five cards to each player. Start a new round.

End of the game

The game ends when a player earns a second cat to win the game.

Hint:

The game is easier if you take out one or several of the special cards before you start to play.

Miaou-miaou

Une version animée du grand classique des jeux de cartes pour 2 à 5 joueurs de 5 à 99 ans.

Illustration: Yayo Kawamura

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

À vos pattes, prêts, miaou ! Tous les joueurs cherchent à se débarrasser de toutes leurs cartes. Et ce n'est possible que s'ils ont les bons chats ! Le joueur qui réussit à se débarrasser de sa dernière carte en ayant de la chance et en faisant preuve d'esprit tactique remportera un chat en récompense. Le but du jeu est d'être le premier à avoir deux chats.

Contenu du jeu

32 cartes de chats de 4 couleurs différentes, 20 cartes spéciales de 4 couleurs différentes, 6 chats, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur reçoit quatre cartes faces cachées et les prend dans la main. Empilez, faces cachées, le reste des cartes au milieu de la table. C'est la pile de pioche. Retournez la première carte de la pile et posez-la à côté (c'est la « pile de défausse »). Gardez les chats en réserve.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Le joueur qui sait le mieux ronronner commence. Le joueur dont c'est le tour essaie de

déposer l'une de ses cartes sur la dernière carte de la pile de défausse.

Important :

- La carte doit comporter **un autre chat de la même couleur** ou **le même chat mais d'une autre couleur** que la dernière carte sur la pile de défausse (sauf s'il s'agit du **chat qui fait la fête**, voir les règles pour les cartes spéciales).
- Si le joueur n'a pas de carte adéquate, il doit tirer une carte de la pile de pioche et la garder en main avec ses autres cartes. Cette carte ne peut pas être jouée immédiatement, même si elle est pourrait être posée.

Si la pile de pioche est épuisée, on laisse la dernière carte de la pile de défausse sur la table et on mélange le reste des cartes. Elles sont alors retournées faces cachées pour en faire une nouvelle pile de pioche.

Le joueur qui est assis à la gauche de la personne qui vient de jouer est le prochain à jouer.

Cartes spéciales :

- Le chat qui exauce les vœux :**
Si un joueur dépose cette carte, il a le droit de choisir la couleur de carte avec laquelle se poursuivra la partie.



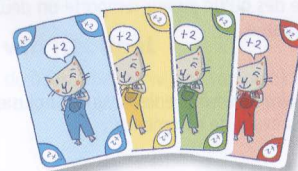
- Le chat « passe ton tour » :**
Si un joueur dépose cette carte, le joueur à sa gauche doit passer son tour. La manche continue avec le joueur d'après. Le joueur qui n'a pas le droit de jouer peut miauler pour exprimer son mécontentement.



- Le chat pirate :**
Si un joueur dépose cette carte, il a le droit (mais n'est pas obligé) d'échanger ses cartes avec celles de n'importe quel autre joueur.



- Le chat qui fait un clin d'œil :**
Si un joueur dépose cette carte, le joueur suivant doit tirer deux cartes de la pile de pioche avant de jouer.



• Le chat qui fait la fête

Le chat qui fait la fête est la seule carte que l'on peut déposer **sur n'importe quelle autre carte**. Si un joueur dépose cette carte, c'est la couleur du chat qui fait la fête qui détermine la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra.



Fin de la manche

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il crie « miaou ! ». La manche se termine lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte en disant « miaou-miaou ! ». Il reçoit un chat en récompense.

Attention :

Si un joueur oublie de dire « miaou ! » ou « miaou-miaou ! », il doit prendre une carte de pénalité dans la pile de pioche.

Nouvelle manche

Mélangez les cartes et distribuez-en à chaque joueur. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur remporte un deuxième chat. Il gagne alors la partie.

Conseil :

Le jeu est plus simple si vous enlevez une ou plusieurs cartes spéciales du jeu avant de commencer.

Miauw-Miauw

Een kakelbont kaartspel, een klassieker voor 2 tot 5 spelers van 5 tot 99 jaar.

Illustratie:

Yayo Kawamura

Duur van het spel:

10 - 15 minuten

Op je pootjes, klaar, miauw! Elke speler wil zijn kaarten kwijtraken, maar dat lukt enkel met de passende kat in de hand! Wie met geluk en tactisch inzicht als eerste al zijn kaarten kan afleggen, krijgt als beloning een kat. Het doel van het spel is om als eerste twee katten te hebben.

Inhoud van het spel

32 kattenkaarten in 4 kleuren, 20 speciale kaarten in 4 kleuren, 6 katten, 1 handleiding

Voorbereiding van het spel

Meng alle kaarten. Elke speler krijgt vijf kaarten, die niet getoond worden, en neemt deze vast. Leg de overige kaarten met de afbeelding naar beneden op een afneemstapel in het midden van de tafel. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze open ernaast (= aflegstapel). Houd de katten als voorraad klaar.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee, en dit in meerdere ronden. Wie het mooist kan spinnen, mag beginnen.

Als het mogelijk is, leg je één van de kaarten uit je hand op de bovenste kaart van de aflegstapel.

Belangrijk:

- Op jouw kaart moet **een andere kat in dezelfde kleur** of **dezelfde kat in een andere kleur** staan dan op de kaart op de aflegstapel (enige uitzondering: de **Party-kat**, zie speciale kaarten).
- Heb je geen geschikte kaart in je handen, neem je een kaart van de afneemstapel en steek je die bij je andere kaarten. Ook wanneer deze kaart op de aflegstapel zou passen, mag je hiermee niet meteen uitkomen.

Als de afneemstapel op is, neem je de bovenste kaart van de aflegstapel en leg je die op de tafel. Meng de overige kaarten en gebruik deze als nieuwe afneemstapel.

Daarna is de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt.

Speciale kaarten:

- De Wensfee-kat**

Wie de Wensfee-kat aflegt, mag luidop een beschikbare kleur noemen waarmee de ronde wordt voortgezet.



- De Spelbreker-kat**

Als je de Spelbreker-kat aflegt, moet de volgende speler een beurt overslaan. Hij mag eenmaal ontgoocheld miauwen.



- De Piraten-kat :**

Wie de Piraten-kat aflegt, mag (maar dat moet niet eenmalig zijn) eigen kaarten met die van een willekeurige andere speler ruilen.



- De Knipper-kat**

Wanneer de Knipper-kat wordt afgelegd, moet de volgende speler vóór zijn beurt twee kaarten van de afneemstapel nemen.



• De Party-kat

De Party-kat is de enige kaart die **op elke kaart** gelegd mag worden. Als deze wordt gebruikt, bepaalt de kleur van de Party-kat hoe de ronde verder gaat.



Einde van de ronde

Als een speler nog maar één kaart in zijn handen houdt, roept hij luid 'Miauw'! De ronde is afgelopen wanneer een speler met een 'Miauw Miauw!' zijn laatste kaart aflegt. Als beloning krijgt hij een kat.

Opgelet:

Als een speler vergeet om 'Miauw' of 'Miauw Miauw!' te roepen, moet hij als straf een kaart van de afneemstapel nemen.

Nieuwe ronde

Meng alle kaarten en geef elke speler er opnieuw vijf. Een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra een speler een tweede kat krijgt en dus wint.

Tip:

Het spel wordt eenvoudiger als je vóór het begin een of meerdere soorten speciale kaarten uit de stapel haalt.

Miau Miau

Un clásico y colorido juego de cartas para 2 - 5 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Ilustraciones:

Yayo Kawamura

Duración del juego: 10 - 15 Minuten

Preparados, listos... ¡miau! Todos querrán deshacerse de sus cartas, pero solo será posible si se cuenta con el gato adecuado. Aquel que con un poco de suerte y táctica se desprenda primero de todas sus cartas recibirá un gato como recompensa. El objetivo del juego es ser el primero en conseguir dos gatos.

Contenido del juego

32 cartas gato en 4 colores, 20 cartas especiales en 4 colores, 6 gatos y las instrucciones del juego.

Preparación del juego

Mezclad todas las cartas. A continuación, se reparten cinco cartas boca abajo a cada uno de los jugadores, que deberán sostenerlas en las manos. El resto de las cartas se dejarán apiladas, boca abajo en el centro de la mesa, en una pila de robar. De este montón, retirad la primera carta y situadla al lado boca arriba (= pila de descarte). Tened los gatos preparados.

Desarrollo del juego

Debéis jugar por turnos, durante varias rondas y en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquel que mejor ronronee como un gato.