



Anja Wrede & Christoph Cantzler

5+

2-4

Katz & Schmaus

10-20 min



Pegasus Spiele

Anja Wrede & Christoph Cantzler



Wir beide – Anja Wrede und Christoph Cantzler – haben uns dieses Spiel ausgedacht. Wir entwickeln bereits seit den 1990er Jahren Spiele. Weil wir neugierig durch die Welt gehen und uns für viele verschiedene Dinge begeistern, gibt es ganz unterschiedliche Spiele von uns, z.B. Wissensspiele oder Geschicklichkeits- und Gedächtnisspiele wie „Katz & Schmaus“. Hier gefällt uns besonders, dass die Spieleschachtel Teil des Spiels ist. Ihr stellt sie nicht wie üblich einfach auf den Tisch, sondern bewegt sie in den Händen, um die Katzen mit den Leckerbissen zu füttern. Wir wünschen euch viel Spaß dabei!

Anja & Christoph

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Unterteil (2-teilig)
- 4 Futternäpfe
- 35 Leckerbissen (7 je Katze)
- 1 Katzenfigur



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Geschichte

Kaum hören die fünf kleinen Katzen die Schachtel mit den Leckerbissen rascheln, kommen sie auch schon angerannt. Ganz frech vorneweg Monti, der schwarze Kater. Er hat immer besonders viel Hunger. Gierig drängelt er sich nach vorn. Alle wollen ein paar Leckerbissen abbekommen. Natürlich hat jede Katze eine Lieblingsorte. In dem Getümmel kann es aber auch schon mal vorkommen, dass eine andere Katze den Lieblingsleckerbissen ergattert...

Vorbereitung

1. Wählt euch jeder einen Napf und legt ihn vor euch ab.
2. Mischt alle Leckerbissen und legt sie verdeckt (mit der gelben Seite nach oben) in den Schachteldeckel. Das ist der Vorrat.
3. Steck das Unterteil zusammen, indem ihr zuerst Teil 1 mit den Pfeilen nach unten in die Schachtel setzt. Anschließend steckt ihr Teil 2 in Teil 1 und zwar so, dass die Schlitzte farblich zusammenpassen.
4. Legt den Spielplan so auf das Unterteil, dass die Fächer des Unterteils und die Katzen darüber farblich zueinander passen.
5. Platziert die Katzenfigur in der Tischmitte.



Ziel des Spiels ist es, durch das richtige Füttern der Katzen die meisten Punkte zu gewinnen.

Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt gegascht hat, beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, nimm 3 Leckerbissen aus dem Vorrat und lege sie verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans. Wenn du besonders mutig bist oder das Spiel schon gut beherrscht, kannst du auch mit 4 Leckerbissen spielen.

Decke dann die Leckerbissen auf. Jetzt prägt sich jeder die Farben gut ein. Anschließend verdeckst du die Leckerbissen wieder.

Nimm nun das Schachtelunterteil in beide Hände. Versuche die Schachtel so zu kippen, zu drehen oder zu schütteln, dass die Leckerbissen in das Maul der farblich passenden Katze fallen. Du darfst die Leckerbissen dabei nicht mit den Fingern berühren oder anstupsen.



Während du versuchst, die Leckerbissen in die richtigen Mäuler zu bekommen, passen deine Mitspieler genau auf! Ist einer der Meinung, dass ein Leckerbissen in der falschen Katze gelandet ist, schnappt er sich schnell die Katzenfigur und ruft „**Katz & Schmaus**“.

Sobald das passiert, musst du das Schachtelunterteil sofort auf den Tisch stellen. Leckerbissen, die noch auf dem Spielplan liegen, legst du zurück in den Vorrat.

Hebe dann den Spielplan hoch und schau gemeinsam mit deinen Mitspielern, ob alle Leckerbissen in der richtigen Katze gelandet sind.

Du hast nicht alle Leckerbissen richtig verteilt?

Der Spieler, der sich die Katzenfigur geschnappt hat, bekommt alle Leckerbissen aus dem Schachtelunterteil und legt sie in seinen Napf.

Du hast alle Leckerbissen richtig verteilt?

Du hast alles richtig gemacht! Du bekommst alle Leckerbissen aus dem Schachtelunterteil und legst sie in deinen Napf. Der Spieler, der sich die Katze geschnappt hat, muss einen Leckerbissen aus seinem Napf wieder zurück in den Vorrat legen.

Niemand ruft „Katz & Schmaus“?

Dann bekommst du alle Leckerbissen aus dem Schachtelunterteil, selbst wenn einige Leckerbissen in der falschen Katze gelandet sind, und legst sie in deinen Napf.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Hat einer von euch 9 oder mehr Leckerbissen in seinem Napf liegen, spielt ihr die Runde noch zu Ende, damit jeder gleich oft an der Reihe war. Anschließend wird ausgezählt. Wer die meisten Leckerbissen in seinem Napf liegen hat, gewinnt. Haben mehrere von euch gleich viele Leckerbissen vor sich liegen, gewinnen sie gemeinsam.





Autoren: Anja Wrede & Christoph Cantzler • Illustration: Anne Pätzke
Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller
© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist
ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)