

CHOP! CHOP!



ans years
años Jahre
6_99



D Spielregeln

CHOP!CHOP!



6-99 Jahre



2 bis 5 Spieler



15 Min.

Bei 2 Spielern: 1 Katzenspieler gegen 1 Mäusespieler.
Bei 3-5 Spielern: 1 Katzenspieler gegen 2, 3 oder 4 Mäusespieler (semikooperativ).

Inhalt: 1 Küchen-Spielplan, 1 Tisch, 38 Fliesenkarten, 4 Mäuselochkarten, 4 Mäuse, 1 Katze, 2 Würfel.

Ziel des Spiels:

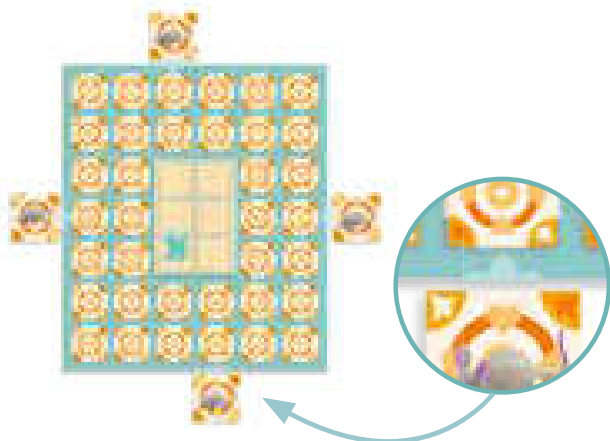
Für die Mäuse: 10 Käsestücke einsammeln.

Für die Katze: Die 4 Mäuse fangen, bevor sie alle Käsestücke eingesammelt haben.

Vorbereitung des Spiels:

Die Rollen der Katze und der Mäuse werden vergeben. Die Mäuse spielen zusammen gegen die Katze. Die Mäusespieler können bei ihrem Spielzug jeweils jeweils mit jeder Maus spielen.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Fliesenkarten werden gemischt und einzeln verdeckt auf die Fliesenfelder gelegt. Der Tisch wird auf das dafür vorgesehene Feld gestellt. Die Mäuselochkarten werden mit der Fliesenseite nach oben wie im Bild zu sehen abgelegt und die Mäuse darauf gestellt. Die Katze steht auf einem der 6 Tischfelder.



Spielablauf:

Die Mäuse und die Katze bewegen sich auf dem Spielfeld durch Würfeln. **Beide haben ihren eigenen Würfel:** Die Mäuse spielen mit dem grauen und die Katze mit dem blauen Würfel.

1/ Die Züge:

- Es darf senkrecht und waagrecht gezogen werden (niemals diagonal).
- Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat.
- Man darf nicht über eine gegnerische Figur springen, sondern muss um sie herumziehen.
- Beim Ziehen darf man nicht auf das Feld zurückkehren, von dem man gestartet ist.

Katze: Die Katze darf auf dem Tisch sitzen, aber niemals darunter.

Auf den 6 Feldern des Tisches bewegt man sich wie auf dem Küchenboden.

Mäuse:

- Man darf pro Spielzug nur eine Maus bewegen.
- Die Mäuse können sich unter dem Tisch verstecken, aber niemals auf den Tisch gehen.
- Die Mäuse können sich in den Mäuselöchern verstecken, aber niemals mehrere Mäuse gleichzeitig pro Mäuseloch.

Der jüngste Mäusespieler beginnt und würfelt. Er zieht mit einer beliebigen Maus um die gewürfelte Augenzahl voran der Mäusespieler seine Startkarte auf der Mäuselochseite um.

Am Ende seines Zugs dreht der Spieler die Fliesenkarte um, auf der er angekommen ist und führt die Aktion aus, die auf der Karte angegeben ist.

Nun ist die Katze an der Reihe. Sie würfelt und zieht um die gewürfelte Augenzahl weiter. Kommt die Katze auf ein Feld, auf dem eine Maus sitzt, hat sie Glück gehabt! Die Katze fängt die Maus, die aus dem Spiel ausscheidet.

Wenn die Katze auf ein Fliesenfeld kommt, dreht sie die Karte um und führt die auf der Karte angegebene Aktion aus.

So geht das Spiel weiter, wobei immer eine Maus und die Katze abwechselnd spielen.

Anmerkung: Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem keine Fliesenkarte liegt, geschieht nichts.

2/ Fliesenkarten:

Jede umgedrehte Fliesenkarte wird aus dem Spiel genommen.

- Zerbrochenes Geschirr: Es geschieht nichts. Katze oder Maus setzen sich auf das Feld dieser Karte.

- Käse:

Für die Mäuse: Das ist wunderbar! Die Mäuse haben dieses Käsestück gewonnen und legen es vor sich ab.

Für die Katze: Sie lässt die Karte mit der Käseseite nach oben auf dem Spielplan und setzt sich darauf. Danach darf die Katze auf keine Fliese mit einem offenen Käse mehr ziehen.

Anmerkung: Solange die Katze auf einem Käse sitzt, dürfen die Mäuse ihn nicht nehmen.

- +1 und +2: Diese Karten bedeuten zusätzliche Felder. Wenn man auf diese Karte kommt, darf die Katze oder die Maus noch um ein 1 oder 2 zusätzliche(s) Feld(er) ziehen. Achtung, der Spieler darf nicht auf dieses Feld zurückkehren. Er darf allerdings auf das Feld zurückkehren, auf dem er vor dem Würfeln stand.

Pfeil: Zusätzlicher Zug! Katze oder Maus können ohne Würfeln auf ein beliebiges Fliesenfeld ziehen, mit einigen Ausnahmen:

Für die Mäuse: Sie dürfen sich nicht auf den Tisch, auf ein sichtbares Stück Käse oder in ein Loch setzen.

Für die Katze: Sie darf sich nicht unter den Tisch, auf ein sichtbares Stück Käse, auf eine Maus oder in ein Mäuseloch setzen.

- Gabel:

Für die Mäuse: Gibt es ein sichtbares Käsestück auf dem Spielplan, kann man mit der Gabel den Käse nehmen und ohne zu ziehen eine Käsekarte gewinnen. Gibt es keine sichtbare Käsekarte oder sitzt die Katze darauf, geschieht nichts.

Für die Katze: Nichts geschieht, die Katze setzt sich auf das Feld mit dieser Karte.

- Messer: Autsch! Die Katze oder Maus verletzt sich am Messer und ihr Spielzug ist zu Ende. Der nächste Spieler würfelt zweimal (Achtung, wenn der Spieler mit den zwei Spielzügen eine Maus ist, zieht er mit der gleichen Maus zweimal).

Wenn die Aktion ausgeführt ist, geht die Fliesenkarte aus dem Spiel.

Ende der Partie:

Wenn die Mäuse alle 10 Käsestücke eingesammelt haben, gewinnen alle Mäusespieler, sobald einer von ihnen in einer Mauseloch zieht. Fängt die Katze vorher alle Mäuse, gewinnt der Katzenspieler.

Alle Mäuse müssen ihr Startfeld verlassen haben, so dass die Startkarten umgedreht sind und die Mäuselöcher offen liegen.

Anmerkung: Ist nur noch eine Maus im Spiel und versteckt sie sich in einem Mäuseloch, darf die Katze sich nicht auf das Feld vor dem Loch setzen, um die Maus zu blockieren. Die Katze muss die Maus herauslassen.

Ein Spiel von Alexandre Droit