

CHOP! CHOP!



ans years
años Jahre

6.99





CHOP! CHOP!



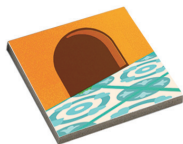
Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x1



x38



x4



x1



x1



x4



6-99 Jahre



2 bis 5 Spieler



15 Min.

Bei 2 Spielern: 1 Katzenspieler gegen 1 Mäusespieler.

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

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

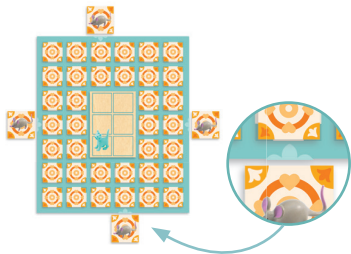
Ziel des Spiels:

- **Für die Mäuse:** 10 Käsestücke ergattern.
- **Für die Katze:** Die 4 Mäuse fangen, bevor sie alle Käsestücke erhalten.

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 mit jeder Maus spielen.

Das Küchen-Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die Fliesenkarten werden gemischt und auf das Brett mit der Fliesenseite nach oben auf die Fliesenfelder gelegt, ohne dabei die Rückseite anzusehen. Der Tisch wird auf das dafür vorgesehene Feld gestellt. Die Mäuselochkarten werden mit der Fliesenseite nach oben wie unten angegeben platziert und die Mäuse daraufgestellt. Die Katze kommt auf eines der 6 Tischfelder.



Spielablauf:

Die Mäuse und die Katze bewegen sich auf dem Spielfeld durch Würfeln. **Jeder hat seinen 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 genau so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat.
- Man darf nicht über eine gegnerische Figur springen, sondern muss sie umfahren.
- Beim Ziehen darf man nicht auf das Feld zurückkehren, auf dem man gerade war.

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

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

Mäuse:

- Man darf pro Spielzug nur eine Maus bewegen.
- Die Mäuse können sich unter dem Tisch verstecken, aber niemals auf den Tisch gehen.
- Eine Maus kann ins Mäuseloch zurückkehren, um sich zu verstecken, es darf aber immer nur eine Maus in einem Loch sein.

Der jüngste Mäusespieler beginnt und würfelt. Er wählt die Maus und zieht so viele Felder voran, wie der Würfel Augen hat. Dann dreht 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 so viele Felder weiter, wie die Augenzahl angibt. 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:

Jedes Mal, wenn eine Fliesenkarte umgedreht wird, wird sie danach 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! Das Käsestück ist gewonnen und die Mäuse legen die Karte vor sich hin.

Für die Katze: Sie lässt die Karte mit der Käseseite nach oben auf dem Brett und setzt sich darauf. Danach darf sich die Katze auf kein anderes Käsefeld mehr setzen oder auf ihm durchkommen.

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 das Feld zurückkehren, von dem er gerade gestartet ist. Er darf allerdings auf das Feld zurückkehren, auf dem er vor dem Würfeln saß.

- **Pfeil:** Die Figuren können sich frei bewegen. Katze oder Maus können überall auf dem Brett 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 ein Mäuseloch setzen.

- **Gabel:**

Für die Mäuse: Gibt es ein sichtbares Käsestück auf dem Brett, 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, wird mit der gleichen Maus zweimal gezogen).

Wenn die Aktion ausgeführt ist, wird die Fliesenkarte zur Seite gelegt.

Ende der Partie:

Der erste Clan, der sein Ziel des Spiels erreicht hat, gewinnt die Partie.

Achtung, die Mäuse müssen an allen 4 Ausgängen mindestens einmal in ihrem Loch ankommen (die 4 Startfeldkarten der Mäuse müssen auf die Mäuseloch-Seite umgedreht werden) und mindestens eine von ihnen muss zum Loch zurückkehren, um dort die 10 gewonnenen Käsestücke abzulegen.

Anmerkung: Ist nur noch eine Maus im Spiel und versteckt sich diese im Loch, 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