

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



# Maunz Maunz



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

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2014



# Maunz Maunz



Ein kunterbunter Kartenspiel-Klassiker für 2 - 5 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Illustration:** Yayo Kawamura

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Auf die Pfoten, fertig, maunz! Jeder möchte seine Spielkarten loswerden, doch dies gelingt nur mit den passenden Katzen auf der Hand! Wer mit Glück und etwas taktischem Geschick zuerst seine letzte Karte ablegen kann, erhält zur Belohnung eine Katze. Ziel des Spiels ist es, als Erster zwei Katzen zu haben.

## Spielinhalt

32 Katzenkarten in 4 Farben, 20 Sonderkarten in 4 Farben, 6 Katzen, 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Mischt alle Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt fünf Karten und nimmt diese auf die Hand. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen daneben (= Ablagestapel). Haltet die Katzen als Vorrat bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Wer am schönsten schnurren kann, beginnt.

Lege, wenn möglich, eine deiner Handkarten auf die oberste Karte des Ablagestapels.

### Wichtig:

- Deine Karte muss **eine andere Katze in derselben Farbe** oder **dieselbe Katze in einer anderen Farbe** wie die auf dem Ablagestapel zeigen (einzige Ausnahme: die **Party-Katze**, siehe Sonderkarten).
- Hast du keine passende Karte auf der Hand, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und zu deinen Handkarten stecken. Diese Karte darf, auch wenn sie passen würde, nicht sofort ausgespielt werden.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimm die oberste Karte vom Ablagestapel und lege sie auf den Tisch. Mische die restlichen Karten und lege sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

### Sonderkarten:

- **Die Wunschfee-Katze:**  
Wer die Wunschfee-Katze legt, wünscht sich laut eine Kartenfarbe, mir der die Runde weitergehen soll.



- **Die Spielverderber-Katze:**

Wurde die Spielverderber-Katze gelegt, muss der folgende Spieler aussetzen und wird übersprungen. Er darf einmal enttäuscht maunzen.



- **Die Piraten-Katze:**

Wer die Piraten-Katze ausspielt, darf (muss aber nicht) einmalig seine eigenen Karten mit denen eines beliebigen anderen Spielers tauschen.



- **Die Zwinker-Katze:**

Wurde die Zwinker-Katze gelegt, muss der folgende Spieler vor seinem Zug zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.



- **Die Party-Katze:**

Die Party-Katze ist die einzige Karte, die **auf jede Karte** gelegt werden darf. Wurde sie ausgespielt, bestimmt die Farbe der Party-Katze, wie die Runde weitergeht.



## Rundenende

Hält ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, ruft er laut „Maunz!“. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler mit einem „Maunz maunz!“ seine letzte Handkarte ablegt. Als Belohnung erhält er eine Katze.

### Achtung:

Vergisst ein Spieler „Maunz!“ bzw. „Maunz maunz!“ zu rufen, muss er zur Strafe eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

### Neue Runde:

Mischt alle Karten und verteilt wieder fünf an jeden Spieler. Eine neue Runde beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die zweite Katze erhält und damit gewinnt.

### Tipp:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr vor Beginn einen oder mehrere Sonderkartentypen aussortiert.

# Crazy Cats

A multi-colored, classic card game for 2 to 5 players between 5 and 99 years old.

**Illustration:** Yayo Kawamura

**Length of the game:** 10 - 15 minutes

ENGLISH



On your marks, get set, go! Everyone wants to get rid of their playing cards, but the only way to do this is to have the right cards in your hand! The first player to successfully combine luck and tactics to be the first to get rid of all of their cards receives a cat as a prize. The aim of the game is to be the first player to earn two cats.

## Contents

32 cat cards in 4 colors, 20 special cards in 4 colors, 6 cats,  
1 set of instructions

## Preparation

Shuffle all of the cards. Each player is dealt five cards. Place the remaining cards face down on the middle of the table to use as the draw pile. Draw the top card from the deck and place it face up next to the pile (this becomes the discard pile). Place the cats all together in a pile.

## How to play

Take turns in a clockwise direction and play several rounds. The player with the most beautiful purr begins.

If you can, place one of the cards from your hand on the top card of the discard pile.

### Important:

- Your card must be **another cat but the same color** or **the same cat but a different color** as the top card in the discard pile (the only exception being the **Party Cat**, see special cards).
- If you don't have a matching card in your hand, then take a card from the draw pile and add it to your hand. Even if this card could be played, it can't be played immediately.

If there are no cards left in the draw pile, then take the top card from the discard pile and put it on the table. Shuffle the remaining cards and place them face down on the table as a new draw pile.

Then start the game again with the next player in a clockwise direction taking their turn.

### Special cards:

- **Fairy cat:**  
Whoever plays the fairy cat can choose to change the color for the next round.





- **Party pooper cat:**

If the party pooper cat is played, then the next player misses their turn. They can meow to express their disappointment.



- **Pirate cat:**

Whoever plays the pirate cat can choose to swap their cards with another player's cards (but they can also keep their own cards if they don't want to swap).



- **Winking cat:**

If the winking cat is played, then the next player has to draw two cards from the draw pile.



- **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.

FRANÇAIS

## 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 pourrît 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

## Vorbereiding 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) 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 Minutos

Preparados, listos... ¡miau! Todos querrán deshacerse de sus cartas, pero solo será posible si se tiene 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 de madera 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, coged la primera carta y situadla boca arriba al lado de la pila de robar. Esta carta será la primera de la pila de descartes. 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.

Intenta colocar una de tus cartas encima de la carta que se encuentra en la pila de descarte.

### Importante:

- Para poder hacer esto, tu carta debe mostrar **un gato diferente pero del mismo color al de la pila de descarte**  
o bien  
**el mismo gato en un color diferente al de la pila de descarte**  
(única excepción: **el gato party**, véanse las cartas especiales).
- En caso de que no puedas colocar ninguna de tus cartas sobre la que se encuentra boca arriba, deberás coger entonces una carta de la pila de robar. Esta nueva carta no se podrá jugar de inmediato aunque sea la adecuada. Pasa el turno al siguiente jugador.

Cuando se agoten las cartas de la pila de robar, se retirará la primera carta de la pila de descarte y se pondrá encima de la mesa; el resto de cartas se barajarán y se pondrán boca abajo como nueva pila de robar.

### Cartas especiales:

- **El gato de los deseos:**  
El jugador que tire esta carta elegirá en voz alta el color con el que se continuará jugando.



- **El gato aguafiestas:**

El jugador que tire esta carta dejará sin turno al siguiente jugador, que tendrá que esperar a la siguiente ronda. El jugador eliminado durante un turno puede maullar decepcionado.



- **El gato pirata:**

El jugador que juegue esta carta tendrá la opción, si lo desea, de cambiarle todas sus cartas a otro jugador.



- **El gato pillín:**

El jugador que tire esta carta hará que el siguiente jugador coja dos cartas de la pila de robar antes de jugar su turno.



- **El gato party:**  
El gato party es el único que puede colocarse encima de **cualquier carta**, y cuando se juega, su color determina el color con el que debemos seguir jugando.



## Final de la ronda

El jugador al que le quede una sola carta deberá gritar «¡miau!», y la ronda terminará cuando uno de los participantes juegue su última carta al grito de «¡miau, miau!». Como recompensa, ese jugador recibirá un gato.

### Atención:

Si el jugador olvida el «¡miau!» o el «¡miau, miau!» correspondiente, será penalizado con una carta de la pila de robar.

### Nueva ronda

Mezclad todas las cartas y repartid de nuevo cinco a cada uno de los jugadores. Empieza con ello una nueva ronda.

## Finalización del juego

El juego termina en el momento en que un jugador recibe el segundo gato y gana la partida.

### Consejo:

El juego puede hacerse más sencillo si os repartís antes de empezar una o varias cartas especiales.

# Miao miao

Un classico gioco di carte colorato, per 2-5 giocatori da 5 a 99 anni.

**Illustrazioni:** Yayo Kawamura

**Durata del gioco:** 10 - 15 Minuten

Sulle zampe, pronti, miao! Tutti vogliono sbarazzarsi delle proprie carte, ma per riuscirci bisogna avere in mano i gatti giusti! Il primo che, con un po' di fortuna e di abilità tattica, riesce a scartare l'ultima carta, ottiene un gatto come ricompensa. Lo scopo del gioco è arrivare per primi a collezionare due gatti.

## Dotazione del gioco

32 carte dei gatti in 4 colori, 20 carte speciali in 4 colori, 6 gatti, 1 istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte. Ogni giocatore riceve cinque carte coperte e le prende in mano. Con le altre carte formate il mazzo di pesca, che metterete coperto al centro del tavolo. Iniziate il mazzo degli scarti pescando la prima carta dal mazzo di pesca e mettendola scoperta accanto a esso. Tenete pronti i gatti.

## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario e per più giri. Il più bravo a fare le fusa inizia.

Scarta, se possibile, una delle tue carte su quella posta in cima al mazzo degli scarti.

### Importante:

- La tua carta deve avere **un gatto diverso dello stesso colore** oppure **lo stesso gatto di un colore diverso** rispetto a quello visibile sul mazzo degli scarti (l'unica eccezione è il **gatto festaiolo**, vedi speciali).
- Se non hai nessuna carta adatta, devi prenderne una dal mazzo di pesca e aggiungerla alle tue carte. Questa carta, anche se ciò fosse possibile, non può essere scartata subito, ma al prossimo turno di gioco.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, prendete la prima carta del mazzo degli scarti e mettetela sul tavolo. Mescolate quindi le carte rimanenti e formate con esse un nuovo mazzo di pesca.

Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

### Carte speciali:

- **La gatta Fata dei desideri:** chi scarta la gatta Fata dei desideri decide, annunciandolo ad alta voce, il colore della carta con cui proseguire il giro.





- **Il gatto guastafeste:**

quando si scarta il gatto guastafeste, il giocatore seguente a saltare il proprio turno. Questi potrà "miagolare" deve una volta la propria delusione.



- **Il gatto pirata:**

chi scarta il gatto pirata, se lo desidera (non è obbligato a farlo), può scambiare le proprie carte con quelle di un altro giocatore a scelta.



- **Il gatto ammiccante:**

quando si scarta il gatto ammiccante, il giocatore successivo deve pescare due carte dal mazzo di pesca prima di fare il proprio gioco.



- **Il gatto festaiolo:**

il gatto festaiolo è l'unico gatto che può venire posto **sopra qualsiasi altra carta**. Se si scarta questa carta, il colore del gatto festaiolo determinerà la prosecuzione del giro.



## Conclusione del giro

Il giocatore che si ritrova con solo una carta in mano grida "miao"! Il gioco si conclude quando un giocatore scarta l'ultima carta dicendo di "miao miao". In premio riceverà un gatto.

### Attenzione:

Se un giocatore si dimentica di gridare "miao" o "miao miao", per punizione dovrà pescare una carta dal mazzo di pesca.

### Nuovo giro

Mescolate tutte le carte e distribuitene cinque a ciascun giocatore. Ha inizio un nuovo giro.

## Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore conquista il secondo gatto e vince così il gioco.

### Consiglio:


Il gioco diventa più facile se, prima di iniziare, togliete una o più carte speciali.



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

[www.haba.de](http://www.haba.de)

Made in Germany

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

