



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones



CAT & CO.

MEOW MEOW



小花猫 - 喵喵牌 · Katze & Co. - Mau Mau
Chatons & Cie - Mau Mau · Gatos & Co. - Miau miau

Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2016

Cat & Co.

Meow Meow

A cheerful and colorful classic card game for 2 to 4 children between 4 and 99 years old.



Illustration: Paletti Grafik

Length of the game: 10 - 15 minutes

Four little kittens compete in an amusing race for the best spot in the basket. Each player tries to be the first to discard their cards. Only the player who wins the round may take a step forward with their kitten towards the goal.

Contents

36 animal cards in 4 colors, 16 special cards in 4 colors,
1 meadow card, 1 basket card, 4 kittens (in 4 colors),
1 set of instructions

Preparation

Place the basket and meadow cards together in the middle of the table. Shuffle all of the other cards. Each child is dealt a hand of 5 cards and takes them secretly into their hand. Place the remaining cards face down as the draw pile. Turn over the top card of the draw pile and place it face up as the discard pile.

If the card is a special card, it is placed under the pile and the next card is turned face up (until an animal card appears). Each child chooses a kitten and places it on the meadow card on the first set of paws that match the kitten's color.



How to play

Play in a clockwise direction. Whoever petted a cat most recently gets to start first.

Look carefully at the top card of the discard pile.

Do you have a card in your hand that either has the same color or the same animal as the top card of the discard pile?

- **Yes. Great!**

Place your card face up on the discard pile.

- No. Too bad!**

Draw a card from the draw pile. If you can play this card, you may do so immediately. Otherwise keep the card in your hand.



Then the next child takes their turn.

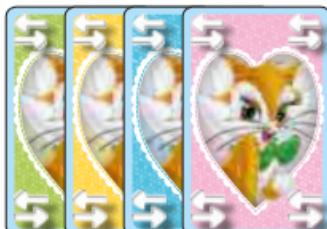
If the draw pile is used up in the course of the game, shuffle the discard pile and turn it into the new draw pile. Note: the card that was last played on the discard pile is not reshuffled and remains face up.

The game contains 4 special cards:

You may play the cards with the cat, fox, and owl normally on cards with the same color or the same animal. However, each of these animals has another special function.

- Cat is a Reverse card**

When the cat card is played, the direction of play is reversed. With 2 children this means that the other child misses his or her turn.



- Fox is a Draw Two card**

If the fox card is played, then the next child has to draw two cards from the draw pile before their turn. If the child can play another of their cards, he or she may do so. If, however, the child also has a fox card, he or she can play it and doesn't have to draw a card. However, the next child has to draw four cards from the draw pile, unless he or she also has a fox card...



- Owl is a Lose a Turn card**

If the owl card is played, then the next child misses his or her turn.



- Parrot is a Wild Joker card**

The parrot card is the only card that can be played on any card, with one exception: it cannot be played on another parrot card. The child who plays the parrot card gets to choose the color of the next card. The child may again choose the color of the card just played. The next child must then discard a card of the color chosen. If the child cannot do so, he or she must draw a card from the draw pile.





End of the round

As soon as a child discards the last card in their hand, the round is over. The child may move one step further toward the basket. Then a new round begins. Shuffle the cards and again deal five cards to each child.



End of the game

The first child to reach the basket with their kitten wins the game.

Tip: The game can be made easier by removing one or more of the special cards and/or playing with your cards face up.

Variation

Play as described in the basic game. When a child is left with just one card in their hand, they have to call out "Meow!" The round ends when a child calls out "Meow-Meow!" when they lay down their last card.

If the child forgets to call out "Meow!" or "Meow-Meow," then they must take a card from the draw pile.

小花猫 喵喵牌

中文

一个快乐丰富多彩的经典纸牌
游戏适于 2-4 名 4-99 周岁玩家。

插图 : Paletti Grafik

游戏时长 : 约 10-15 分钟



四只小猫在竞争一个有趣的比赛找笼子的最佳位置。
每个玩家试图成为第一个发出自己所有的牌。只有谁赢了一个回合才可以与他们的小猫朝着目标向前迈出一步。

游戏内容

36张动物卡(4种颜色), 16张特色牌(4种颜色),
1张草甸牌, 1张笼子牌, 4只小猫 (4种颜色) ,
1套游戏说明

准备游戏

将篮筐卡和草甸卡一起放在桌子中间。所有的其他卡洗牌。每个玩家有5张卡，在他们手中。将剩余的牌面朝下放在一堆。翻开牌堆的顶牌，并把它面朝上打出。

如果卡是一张特色牌，它被放置牌堆底下，下一张牌翻回正面（直至出现一个动物卡）。每个玩家选择一只小猫，并把它放在了匹配小猫爪子的颜色的草甸牌上。



怎么玩

顺时针方向玩。谁最近抚摸过小猫的先开始。
仔细看弃牌堆顶牌。

你手上的牌是不是和弃牌堆顶牌具有相同颜色或相同的动物？

- 是。太好了！
把你的牌面朝上放在弃牌堆上。

• 没有。可惜！

从牌堆抽出新卡。如果你能打出这张牌，
你可以立即这样做。否则保留此卡在你的手。



那么下一个玩家的回合。

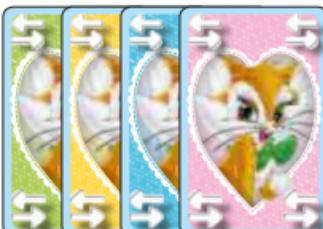
如果牌堆在游戏过程中用完，弃牌堆洗牌，使之成为新的牌堆。注：上次在弃牌堆打出的牌并不重新洗牌和面朝上。

游戏包含4张特色牌：

你可以用猫，狐狸，猫头鹰牌，通常卡上是相同颜色或相同的动物。然而，这些动物每一个具有另一特殊功能。

• **猫是一个反向牌功能**

当打出猫牌，玩的方向相反。如果是2个玩家，这意味着另一个玩家错过他或她的回合。





- **狐狸是抽两张牌功能**

如果打出狐狸牌，那么下一个玩家要从牌堆抽出两张牌。如果玩家还能再出自己的卡，他或她可以这样做。然而，如果下一个玩家也具有狐狸牌，他或她可以打出狐狸牌并不必抽两张牌。然而，接下来的玩家从牌堆抽四张牌，除非他或她也有一个狐狸卡。



- **猫头鹰是暂停功能**

如果打出猫头鹰牌，下一个玩家错过一个回合。



- **鹦鹉是无敌牌功能**

鹦鹉卡是在任何牌上出的，但有一个唯一例外：它不能对另一只鹦鹉牌上出。出鹦鹉牌的玩家就可以选择下一张牌的颜色。再次选择刚打出的牌的颜色。那么下一个玩家必须出鹦鹉牌玩家所选择的颜色的牌。如果下一个玩家没有该颜色，他或她必须从牌堆抽一张牌。



一个回合结束

只要一个玩家出了他手中的最后一张牌，该回合结束。玩家可以移向笼子一步。然后，新一回合开始。洗牌和重新发五张牌给每个玩家。



比赛结束

第一个玩家的小猫到达笼子赢得比赛。

提示：可以通过去除一个或多个特殊卡和/或牌面朝上，游戏变得更加容易。

游戏变化

如基本的游戏玩法所述。当一个玩家只有一张卡留在他们手上，他们要喊一声“喵！”当回合结束玩家叫一声“喵，喵！”当他们放下最后一张牌。

如果孩子忘记喊一声“喵！”或者“喵， 喵”，那么他们必须从牌堆抽一张牌。

Katze & Co.

Mau Mau

Ein fröhlich-bunter Kartenspiel-Klassiker
für 2 - 4 Kinder von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Paletti Grafik

Spieldauer: 10 - 15 Minuten



DEUTSCH

Vier kleine Kätzchen liefern sich ein lustiges Wettrennen um den besten Platz im Körbchen. Im Spiel mit den bunten Tierkarten versucht jeder Spieler, seine Karten als Erster abzulegen. Denn nur wer die Runde gewinnt, darf mit seinem Kätzchen einen Schritt Richtung Ziel gehen.

Spielinhalt

36 Tierkarten in 4 Farben, 16 Sonderkarten, 1 Wiesenkarde,
1 Körbchenkarde, 4 Kätzchen (in 4 Farben), 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt die Körbchen- und Wiesenkarde in der Tischmitte aneinander. Mischt alle anderen Karten. Jedes Kind erhält verdeckt 5 Karten und nimmt sie geheim auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und bildet damit einen offenen Ablagestapel. Ist die Karte eine

Sonderkarte, wird sie unter den Stapel gelegt und die nächste Karte wird aufgedeckt (bis eine Tierkarte erscheint). Jedes Kind sucht sich ein Kätzchen aus und stellt es auf die Wiesenkarte auf die ersten farblich passenden Katzenpfötchen.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Katze gestreichelt hat, darf beginnen.

Schau dir die oberste Karte des Ablagestapels an.

Hast du eine Karte auf der Hand, die entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Tier wie die oberste Karte des Ablagestapels zeigt?

- **Ja. Prima!**

Lege deine Karte offen auf den Ablagestapel.

• Nein. Schade!

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Falls du diese ablegen kannst, darfst du das sofort tun. Andernfalls nimmst du die Karte auf die Hand.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Achtung: Die zuletzt auf den Ablagestapel gelegte Karte wird nicht untergemischt und bleibt liegen.

Im Spiel gibt es 4 Sonderkarten:

Die Karten mit den Tieren „Katze“, „Fuchs“ und „Eule“ darfst du ganz normal auf Karten mit der gleichen Farbe oder dem gleichen Tier legen. Jedes dieser Tiere hat aber noch eine Sonderfunktion:

• Katze

Wird die Katzen-Karte gelegt, wechselt die Spielrichtung. Bei 2 Kindern bedeutet das, dass das andere Kind aussetzen muss.



- **Fuchs**

Wird die Fuchs-Karte gelegt, muss das folgende Kind vor seinem Zug zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Kann es noch eine seiner Karten ablegen, darf es dies tun. Hat das Kind jedoch selbst ebenfalls



eine Fuchs-Karte, dann kann es diese legen und muss keine Karten ziehen. Nun muss allerdings das nächste Kind vier Karten vom Nachziehstapel ziehen. Es sei denn, es hat auch eine Fuchs-Karte...

- **Eule**

Wird die Eulen-Karte gelegt, muss das folgende Kind aussetzen und wird übersprungen.



- **Papagei**

Die Papagei-Karte ist die einzige Karte, die auf jede Karte gelegt werden darf. Mit einer Ausnahme: Sie darf nicht auf eine andere Papagei-Karte gelegt werden. Das Kind, das diese Karte legt, darf sich die Farbe der nächsten Karte wünschen. Auch die Farbe der schon liegenden Karte darf es sich erneut wünschen. Das nächste Kind muss dann eine Karte der gewünschten Farbe ablegen. Kann es dies nicht, muss es eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.



Rundenende

Sobald ein Kind seine letzte Handkarte abgelegt hat, beendet es die Spielrunde. Es darf mit seinem Kätzchen einen Schritt weiter Richtung Körbchen ziehen. Dann beginnt eine neue Runde. Mischt alle Karten und verteilt wieder fünf an jedes Kind.



Spielende

Wer als Erster mit seinem Kätzchen das Körbchen erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr vor Beginn des Spiels eine oder mehrere Sonderkartentypen aussortiert und ihr mit offenen Karten spielt.

Variante

Ihr spielt wie im Basisspiel beschrieben. Hält ein Kind nur noch eine Karte auf der Hand, ruft es laut „Mau!“. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Kind mit einem „Mau Mau!“ seine letzte Handkarte ablegt.

Vergisst ein Kind, „Mau!“ bzw. „Mau Mau!“ zu rufen, muss es zur Strafe eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Chatons & Cie

Mau Mau

Un classique jeu de huit américain aux couleurs gaies pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.

Illustration : Paletti Grafik

Durée du jeu : 10 à 15 minutes



Quatre petits chatons font une amusante course pour obtenir la meilleure place dans le panier. Dans ce jeu aux cartes d'animaux multicolores, chaque joueur tente de se débarasser en premier de ses cartes. S'il y arrive et remporte ainsi la manche, le joueur pourra faire avancer son chaton d'un pas en direction du panier !

Contenu du jeu

36 cartes animal de 4 couleurs, 16 cartes spéciales, 1 carte gazon, 1 carte panier, 4 chats (de 4 couleurs différentes), 1 règle du jeu

FRANÇAIS

Préparation du jeu

Placez les cartes panier et gazon côté à côté au milieu de la table. Mélangez les autres cartes. Chaque enfant reçoit 5 cartes faces cachées et les prend dans sa main sans les montrer. Formez avec le reste des cartes, faces cachées, la pile de pioche.

Retournez face visible la carte du haut de la pile de pioche pour former avec la pile de défausse. Si la carte est une carte spéciale, elle est replacée sous la pioche, et la carte suivante est retournée (jusqu'à ce qu'une carte animal apparaisse). Chaque enfant choisit un chaton et le place sur la carte de gazon sur la première empreinte de patte de sa couleur.



Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a caressé en dernier un chat peut commencer.
Regarde la carte du dessus de la pile de défausse.

As-tu en main une carte de la même couleur ou avec le même animal que la carte visible au-dessus de la pile de défausse ?

- **Oui. Chouette !**

Tu poses ta carte face visible sur la pile de défausse.

- **Non. Quel dommage !**

Tire une carte de la pile de pioche. Si tu peux la poser, fais-le aussitôt. Sinon, tu gardes la carte dans ta main.



Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant.

Au cours de la partie, si toutes les cartes de la pile de pioche ont été tirées, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez avec une nouvelle pioche. Attention : la dernière carte posée sur la pile de défausse n'est pas mélangée avec les autres et forme toujours la pile de défausse.

Le jeu comporte 4 cartes spéciales :

Vous pouvez poser les cartes avec les animaux « chat », « renard » et « hibou » tout à fait normalement sur les cartes de la même couleur ou avec le même animal. Mais chacun de ces animaux dispose d'une fonction spéciale :

- **Chat**

Si la carte chat est posée, le sens du jeu s'inverse. Si les enfants jouent à deux, cela signifie que l'autre enfant passe son tour.



- **Renard**

Si la carte renard est posée juste avant son tour, l'enfant suivant doit tirer deux cartes dans la pile de pioche avant de jouer. Il peut se défausser d'une de ces cartes, si cela lui est possible. Si l'enfant a lui-même une carte renard en main, il peut alors la poser et n'a pas à tirer de cartes. Du coup, l'enfant suivant doit tirer quatre cartes dans la pile de pioche. A moins qu'il n'ait lui aussi une carte renard...



- **Hibou**

Si une carte hibou est posée, l'enfant à qui vient le tour doit passer son tour, et c'est au joueur suivant.



- **Perroquet**

La carte perroquet est la seule carte qui peut être posée sur n'importe quelle carte. A une exception près : elle ne peut pas être posée sur une autre carte perroquet. L'enfant qui pose cette carte annonce la couleur de son choix, qui devra être respectée par le prochain joueur. Il peut très bien choisir la couleur de la carte qui était posée juste avant son perroquet. L'enfant qui suit doit alors déposer une carte de la couleur annoncée. S'il ne le peut pas, il doit tirer une carte de la pile de pioche.



Fin de la manche

Dès qu'un enfant a posé sa dernière carte, la manche est terminée. Il avance son chaton d'un pas en direction du panier. La deuxième manche commence alors. Mélangez toutes les cartes et distribuez à nouveau cinq cartes à chaque enfant.



Fin de la partie

Le premier joueur dont le chaton rejoint le panier a gagné la partie.

Conseil : le jeu est plus simple lorsque vous retirez un ou plusieurs types de cartes spéciales avant le début de la partie et que vous jouez avec les cartes faces visibles.

Variante

Vous jouez le jeu selon les règles de base décrites ci-dessus. Si un enfant n'a plus qu'une carte en main, il dit « Miaou ! » à voix haute. La manche prend fin lorsqu'un enfant dépose sa dernière carte en disant « Miaou, miaou ! ».

Si un enfant oublie de dire « Miaou ! » ou « Miaou, miaou ! », il est pénalisé et doit tirer une carte sur la pile de pioche.

Gatos & Co.

Miau miau

Un clásico y colorido juego de cartas para 2 - 4 niños, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Ilustraciones: Paletti Grafik

Duración del juego: 10 - 15 minutos



Cuatro pequeños gatitos corren una divertida carrera por el mejor puesto en el cesto. A juego con las coloridas cartas de animales, los jugadores intentan ser los primeros en sacar sus cartas y sólo aquél que gana la ronda puede dar un paso con su gatito hacia la meta.

Contenido del juego

36 cartas de animales en 4 colores, 16 cartas especiales,
1 carta prado, 1 carta cestito, 4 gatitos (en 4 colores),
1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Poned la carta cestito y la carta prado en el centro de la mesa, una al lado de la otra. Mezclad el resto de las cartas. A continuación, cada niño recibe boca abajo 5 cartas que sostendrán en las manos sin enseñarlas.

Dejad el resto de cartas en una pila para robar. Destapad la primera carta de la pila y situadla boca arriba para empezar con ella la pila de descarte. Si se trata de una carta especial, entonces debéis colocarla debajo del mazo y destapar la siguiente carta (hasta que aparezca un animal). Cada niño elige un gatito y lo sitúa en la carta prado, sobre la primera huella del color que corresponda.



Desarrollo del juego

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último que haya acariciado un gato.

Mira la primera carta de la pila de descarte.

¿Cuentas con una carta cuyo color o animal coincide con el de esta?

- Sí. ¡Genial!

Sitúa tu carta boca arriba sobre la pila de descarte.

- **No. ¡Qué lástima!**

Roba una carta. Si puedes tirarla, hazlo inmediatamente. De lo contrario, tienes que quedártela.



A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Si las cartas para robar se agotan, mezclad el mazo de las cartas de descarte y usadlo para robar. Atención: la primera carta de la pila no se mezclará y quedará sobre la mesa.

En el juego hay 4 cartas especiales:

Las cartas con gato, zorro y lechuza puedes colocarlas sin más sobre las cartas del mismo color o mismo animal. No obstante, cada uno de estos animales tiene una función particular:

- **Gato**

Si se tira el gato, cambiará el sentido del juego. En el caso de dos jugadores, el otro jugador pierde su turno.



- **Zorro**

Si se tira el zorro, el siguiente jugador debe robar dos cartas antes de jugar su turno. En el caso de que pueda colocar una de sus cartas, podrá hacerlo también. No obstante, si este jugador dispone también de un zorro, entonces podrá tirarlo y no deberá robar ninguna carta. Será el siguiente jugador el que deba coger cuatro cartas de la pila para robar, a menos que disponga de otra carta zorro...



- **Lechuza**

Si se tira la lechuza, el siguiente jugador pierde su turno.



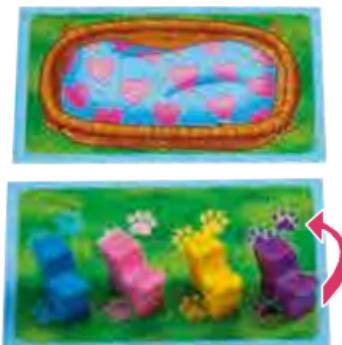
- **Papagayo**

La del papagayo es la única carta que puede tirarse con cualquier otra carta. Con una única excepción: no puede tirarse sobre otra carta papagayo. El jugador que tire esta carta puede elegir el color de la siguiente carta, pudiendo repetir el color de la carta que se acaba de echar. A continuación, el siguiente jugador debe tirar una carta del color elegido por el niño anterior y si no dispone de ninguna, tendrá que robar.



Final de la ronda

La ronda termina tan pronto como un jugador haya tirado su última carta. El jugador podrá dar un paso más hacia el cestito y, de esta forma, empieza la siguiente ronda. Mezclad todas las cartas y repartid de nuevo cinco a cada uno de los jugadores.



Finalización del juego

Ganará el juego el primero que llegue al cestito con su gato.

Nota: el juego perderá dificultad si retiráis uno o varios tipos de cartas especiales antes de empezar y si jugáis con las cartas boca arriba.

Variante

Jugáis con las reglas básicas. El jugador al que le quede una sola carta deberá gritar «¡mao!», y la ronda terminará cuando uno de los participantes juegue su última carta al grito de «¡mao mao!».

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

 Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



 亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！在www.haba.de/Ersatzteile，你可以找出这部件仍然可发货。

 Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

 Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

 Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.





WARNING: CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.

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

www.haba.de