

MIAU! MIAU!

DAS KARTENDECK



Spielanleitung



Miau! Miau!

- Ziel des Spiels: Zuerst alle Handkarten ablegen
Spielende Katzen: mindestens 2 Katzen
Kartendeck: 32 (7 bis Ass) oder 52 (2 bis Ass)

Regeln:

Mischt die Karten. Jede Katze erhält fünf Karten. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt, die erste aufgedeckt daneben als offener Ablagestapel. Die Katze links von der gebenden beginnt. Im Uhrzeigersinn dürfen nun alle Katzen nacheinander eine Karte auf den Stapel ablegen, wenn Wert (z. B. 9 auf 9, Dame auf Dame usw.) oder Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) mit der zuoberst liegenden Karte übereinstimmen. Wer keine passende Karte hat, muss vom Stapel nachziehen (falls diese passt, darf sie gelegt werden).

Einige Karten haben besondere Bedeutungen: Wird eine 7 gelegt, muss die nächste Katze zwei Karten ziehen. Hat sie ebenfalls eine 7 und legt sie auf die vorherige, muss die darauffolgende Katze vier Karten ziehen (usw.) Bei einer 8 muss die nächste Katze aussetzen. Wird ein Bube gelegt, darf man sich eine andere Farbe wünschen. Es dürfen keine Buben auf Buben gelegt werden.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut und deutlich „Miau!“. Wird es vergessen, muss zur Strafe eine Karte nachgezogen werden. Wer die letzte seiner Handkarten ablegt, ruft „Miau! Miau!“ und hat gewonnen!

Kurz-Schnurrmé

Ziel des Spiels: Zuerst alle Handkarten ablegen
Spielende Katzen: 2–4 Katzen
Kartendeck: 52 Karten (2 bis Ass) + alle Joker

Regeln:

Eine Katze mischt die Karten. Bei zwei mitspielenden Katzen werden je zehn Handkarten ausgeteilt, bei drei und vier Katzen je sieben. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt, die erste Karte aufgedeckt daneben als offener Ablagestapel.

Die Katze links von der gebenden beginnt. In ihrem Zug darf sie entweder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder vom offenen Ablagestapel ziehen. Dann darf sie, wenn sie kann, vollständige Reihen oder Sets vor sich auslegen.

- Set: drei oder vier Karten mit demselben Wert (z. B. drei 7er in Pik, Kreuz, Herz oder alle vier Damen in Pik, Kreuz, Herz und Karo)
- Reihe: drei oder mehr aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe (z. B. 3, 4, 5 in Pik oder Bube, Dame, König, Ass in Herz) – Beachte: Das Ass darf sowohl vor der 2 als auch nach dem König platziert werden.

Die Joker dürfen jede beliebige Karte ersetzen.

Variante:

Es dürfen einzelne Handkarten an die Sets und Reihen der anderen Katzen angelegt werden, nachdem mindestens ein Set oder eine Reihe selbst ausgelegt wurde.

Am Ende des Zugs muss noch eine beliebige Karte aus der Hand auf den offenen Ablagestapel gelegt werden.

Die Katze, die zuerst alle Handkarten abgelegt hat, gewinnt.



Mauz

Ziel des Spiels:	Die meisten Punkte auf der Hand halten
Spielende Katzen:	2–6 Katzen
Kartendeck:	36 Karten (6 bis Ass), Zusatz: drei Spielsteine (Chips, Münzen, Steine o. ä.)

Regeln:

Eine Katze mischt und verteilt an alle je drei Karten, nur sie selbst erhält zwei Sets mit je drei Karten. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

Diese Katze schaut sich erstmal nur eines der Sets an und muss direkt entscheiden, ob sie diese Karten behalten möchte oder nicht. Wenn nicht, legt sie diese offen in die Mitte und wählt das zweite Set. Wenn sie aber das erste Set wählt, legt sie das zweite Set offen auf den Tisch.

Die Katze links neben der gebenden Katze beginnt nun die Runde. Reihum im Uhrzeigersinn dürfen alle ihre Karten mit denen in der Mitte tauschen. Dabei gilt: entweder sie tauschen eine Karte aus der Hand mit einer Karte aus der Mitte, oder sie tauschen alle drei Karten auf der Hand mit allen drei Karten aus der Mitte. Ziel ist es, wenn möglich, Folgendes zu sammeln:

- drei Karten mit dem gleichen Wert (z. B. drei Könige, drei Asse, drei 9en usw.)
- drei Karten der gleichen Farbe (z. B. Ass, Dame und 9 in Herz) – hier zählt immer die Farbe, von der man die meisten Karten auf der Hand hat (z. B. bei zweimal Herz und einmal Karo zählen die beiden Herz-Karten).

Alle Karten auf der Hand geben Punkte, am Ende der Runde gilt es, möglichst viele Punkte zu haben:

- Ass = 11 Punkte
- König, Dame, Bube, 10 = je 10 Punkte
- 6 bis 9 = je den Wert ihrer Zahl

Besondere Kombinationen:

Mauzen = drei Asse: Wenn eine Katze drei Asse auf der Hand hat, legt sie diese sofort offen auf den Tisch. Sie erhält dafür 33 Punkte.

Schnurren = Ass + 10 + König / Dame / Bube in einer Farbe: Wenn eine Katze diese Kombination auf der Hand

hat, legt sie die Karten sofort offen auf den Tisch.
Sie erhält dafür 31 Punkte!

Fauchen = drei Karten mit dem gleichen Wert, z. B. drei Könige oder drei 7er: 30 ½ Punkte

Alle Katzen tauschen so lange Karten mit der Mitte, bis eine entscheidet, dass sie genug Punkte auf der Hand hat. Dann klopft sie auf den Tisch und alle anderen dürfen noch ein Mal mit der Mitte tauschen. Dann legen alle ihre Karten offen auf den Tisch und vergleichen die Punkte. Wer die wenigsten Punkte auf der Hand hat, muss einen Spielstein abgeben. Haben zwei Katzen gleich wenige Punkte, geben beide je einen Spielstein ab. Sollte eine Katze einmal nicht tauschen wollen, aber auch noch nicht klopfen, weil der Kartenwert noch nicht hoch genug ist, kann sie schieben: Sie setzt ein Mal aus. Die anderen dürfen weiter tauschen. Schieben alle, werden die drei Karten in der Mitte durch drei neue vom verdeckten Nachziehstapel ersetzt. Dann wird weiter in gewohnter Reihenfolge getauscht, bis eine schnurrt, maunzt oder faucht.

Sind alle Spielsteine verspielt, rettet das letzte Katzenleben. Solange die Katze ohne Spielsteine nicht die wenigsten Punkte auf der Hand hält, bleibt sie im Spiel. Sie scheidet aber aus, wenn sie am Ende einer Runde doch die wenigsten Punkte hat. Es wird so lange gespielt, bis es eine Siegerin gibt.



MIAU! MIAU!

DAS KARTENDECK



Game instructions



Meow! Meow!

- Goal of the game: Be the first player to play all your cards.
Number of cats playing: At least 2 cats.
Deck: 32 (7 to Ace) or 52 (2 to Ace).
Card initials: King (K), Queen (D), Jack (B).

Game rules:

Shuffle all the cards and deal 5 cards to each cat. Place the remaining cards face down in the middle of the table to create the deck. Draw the top card and place it face up next to the deck to form the play pile. The cat to the left of the dealer plays first. In clockwise order, take turns to place 1 card on the play pile. Your card must match either the number (e.g. 9 on 9; queen on queen) or the suit (e.g. club on club) of the previous card. If you don't have a matching card, you must draw 1 card from the deck (if that card matches, you can play it immediately).

Some of the cards have specific effects: If you play a 7, the next cat must draw 2 cards. If the next cat also plays a 7 on top of yours, that player skips taking 2 cards and the cat after them must draw 4 cards instead (and so on). If you play an 8, the next cat must miss their turn. If you play a jack, you choose which suit the next cat must play. You cannot play another jack on top of a jack.

If you have only 1 card left in your hand, call out 'Meow!' loudly and clearly. If you forget to call out 'Meow!', you must draw 1 card as a penalty. When you have played the final card from your hand, call out 'Meow, meow!' and you've won!

Purrrummy

Goal of the game:	Be the first player to play all your cards.
Number of cats playing:	2–4 cats.
Deck:	52 cards (2 to Ace) + all jokers.
Card initials:	King (K), Queen (D), Jack (B).

Game rules:

One cat shuffles the cards. For 2 cats: deal each cat 10 cards. For 3 or 4 cats: deal each cat 7 cards. Place the remaining cards face down in the middle of the table to create the deck. Draw the top card and place it face up next to the deck to form the discard pile.

The cat to the left of the dealer plays first. On your turn, you may either draw the top card of the face-down deck or take the top card of the face-up discard pile. Then, if you can, you may lay out complete runs or sets in front of you on the table.

- Set: 3 or 4 cards of the same rank (e.g. 7s of spades, diamonds and hearts; or all 4 queens – spades, diamonds, hearts and clubs).
- Run: 3 or more consecutively numbered cards of the same suit (e.g. 3-4-5 of spades; or Jack-Queen-King-Ace of hearts).
Note: An ace can be placed either before the 2 or after the King.

You can use a joker to replace any card.

Variant: You can add cards to another cat's set or run once you have at least 1 set or run of your own.

At the end of each turn, you must place 1 card of your choice from your hand onto the face-up discard pile.

The first cat to play all their cards wins.

Kitty Cat

Goal of the game:	Score as many points as possible with your hand.
Number of cats playing:	2–6 cats.
Deck:	36 cards (6 to Ace). You'll also need 3 counters each (poker chips, coins, pebbles, or similar).
Card initials:	King (K), Queen (D), Jack (B).

Game rules:

One cat shuffles the cards and deals 3 cards to each opponent cat, and then 2 sets of 3 cards to themselves. Place the remaining cards face down in the middle of the table to create the deck.

First, the cat who dealt the cards looks at 1 of their sets (only) and must immediately decide whether to keep that set. If you choose to keep the first set, lay out the second set of cards in the middle of the table, face up. If you choose not to keep the first set, lay out that first set of cards face up in the middle of the table and keep the second set.

The cat to the left of the dealer plays first. Playing clockwise, all the cats take turns to swap their cards with those in the middle. You may either swap 1 of the cards in your hand with 1 from the middle, or all 3 of your cards with all 3 from the middle.

Your aim is to collect one of the following:

- 3 cards of the same rank (e.g. 3 × kings, 3 × aces, 3 × 9s, etc); or
- 3 cards of the same suit (e.g. the Ace, Queen, and 9 of hearts).
You count the suit for which you have most cards (e.g. if you hold 2 hearts and 1 diamond, you count the 2 hearts).

You score points for the cards in your hand. The goal is to score as many points as you can at the end of the round.

- Ace = 11 points
- King (K), Queen (D), Jack (B), 10 = each score 10 points
- 6–9 = score the same as their number

Special combinations:

Meow = (3 aces): If you have 3 aces in your hand, immediately lay your cards on the table, face up. You score 33 points!

Purr = (Ace + 10 + King/Queen/Jack of a single suit):
If you have this combination in your hand, immediately lay your cards on the table, face up. You score 31 points!

Hiss = (3 cards of the same rank, e.g. 3 kings or 7s):
You score 30.5 points!

You keep swapping your cards with the cards in the middle until 1 cat decides they have enough points in their hand. That cat

then knocks on the table and all the other cats may swap their cards once more with the middle, if they wish. Then you all lay your cards on the table and compare points. The cat with the fewest points must discard 1 counter. If 2 cats are tied for the fewest points, those cats must each discard 1 counter.

If a cat does not wish to swap any cards on their turn, but they are not ready to knock on the table because their score is not yet high enough, they can skip their turn. The other cats swap their cards as normal. If all the cats wish to skip their turn, replace the 3 cards in the middle of the table with 3 new cards from the deck. Continue to play until a cat meows, purrs or hisses (see points scoring, above).

If you have discarded all your counters, you're now on your final life. When you have no counters left, as long as you don't score the fewest points, you remain in the game. However, as soon as you score the fewest points in a round, you are out. Keep playing until 1 cat wins!

.....

Originalausgabe

Alle Rechte vorbehalten

Die Nutzung unserer Inhalte für alle Arten von

Text- und Data-Mining, insbesondere für die

(Weiter-)Entwicklung und das Training jeglicher KI-Systeme,
im Sinne von § 44b UrhG ist hiermit ausdrücklich vorbehalten

Gedruckt in Deutschland

Illustrationen: Merle Goll

Redaktion: Andrea Lehmann

Grafik, Satz, Layout: Carolin Glaser

English Translation and Proofreading for The Geeky Pen:

Harriet Cooper and Ryan Jones

produktsicherheit@magellanverlag.de



© 2026 Magellan GmbH & Co. KG,

Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6,

96052 Bamberg, Germany

www.magellanverlag.de