

Anders kann man das Sofa nicht verlassen.  
Beim Ziehen kann das Sofa nicht in den Weg  
einbezogen werden.

**Die drei Stühle am Tisch:**

Die Stühle, die die gleiche Größe wie ein Feld haben,  
dürfen von den Katzen jederzeit (wie ein normales Feld)  
benutzt werden. Der Hund dagegen hat auf einem  
Stuhl „nichts zu suchen“: Er darf einen Stuhl weder  
überspringen noch darauf zu stehen kommen.  
Eine Katze, die sich auf einen Stuhl „flüchten“ kann,  
ist vor dem Hund geschützt.

**Der Stuhl in der Ecke:**

Dieser Stuhl hat die gleichen Eigenschaften wie  
die drei anderen Stühle, jedoch mit einer  
zusätzlichen Bedeutung: Wenn eine Katze geworfen wird,  
so steht es dem Spieler frei, die Katze auf das Sofa  
oder auf den Stuhl in der Ecke zu verjagen. Eine Katze,  
die vom Stuhl in der Ecke wieder ins Spiel zurückgeht,  
darf das nur über das Feld tun, das mit der Ecke an  
den Stuhl grenzt.

**Der Tisch:**

Auf den Tisch darf weder Hund noch Katze.  
Er ist für alle Spielfiguren ein Hindernis.

**Der kleine Teppich:**

Er ist der Startplatz des Hundes. Ansonsten kann er  
von Hund wie Katze betreten werden.

**Das Verstellen des Futternapfes:** Würfelt ein Spieler mit dem weißen Katzenwürfel den Ring, so darf er nicht mit seiner Katze ziehen – viel besser: Er darf den Futternapf auf eine beliebige andere Fliese stellen. Natürlich wird ein Spieler den Futternapf so vor seine Katze stellen, daß er sofort einen Futterchip daraus fressen kann.

Auf folgende Plätze darf der Futternapf nicht gestellt werden:

- auf das Sofa
- auf die Stühle
- auf den Tisch
- auf den Teppich
- auf die Fliese, über die das Sofa verlassen wird
- auf die Fliese, über die der Eckstuhl verlassen wird

Das Ziehen mit dem Hund wird nicht beeinflusst, wenn mit dem Katzenwürfel ein Ring gewürfelt wird.

**Das Ende des Spieles:**

Wenn alle Futterchips gefressen sind, ist das Spiel zu Ende. Wer dann die meisten Futterchips in seinem Besitz hat, ist der Gewinner des Spieles. Die Reihenfolge der anderen ergibt sich aus der Anzahl ihrer Futterchips.

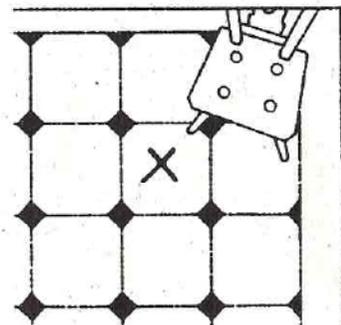
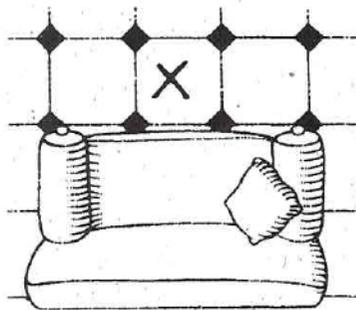
**Und nun viel Spaß bei diesem Spiel!**

noris Spiele

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Waldstraße 38  
90763 Fürth/Bay.

Bitte aufbewahren!  
Ausstattungs- und  
Farbänderungen vorbehalten.

601/1740



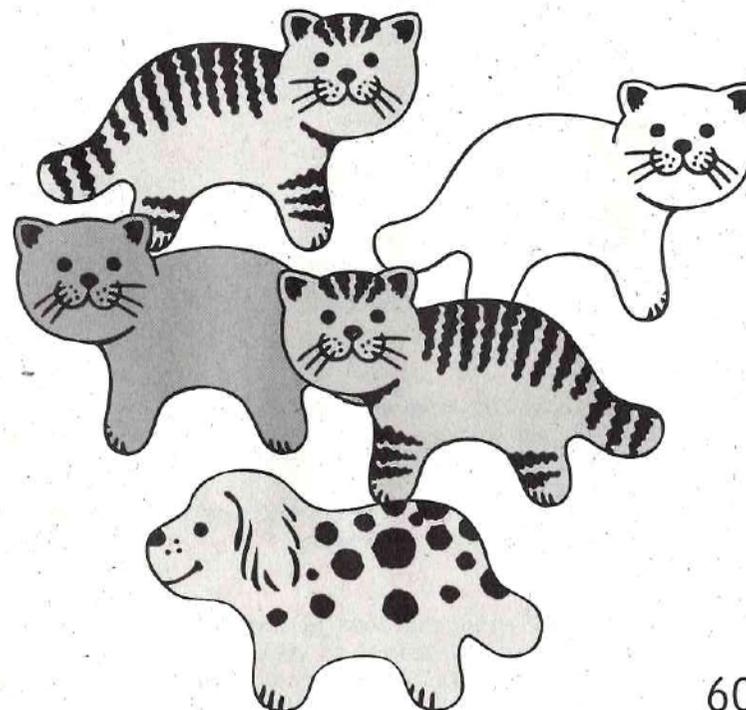
J. und M. Rüttinger



Was ist denn heute in der Küche los?

# MINZ, MAUNZ UND BELLO

Viele Katzen und ein Hund – das wird kunterbunt!

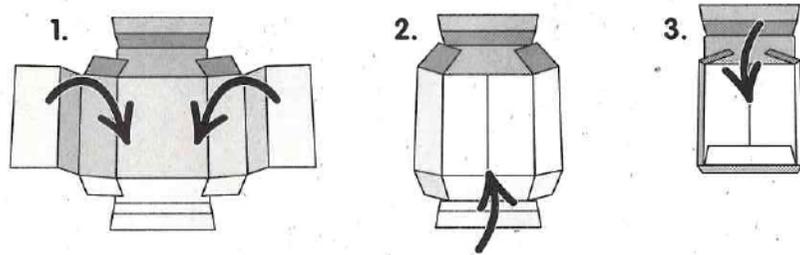


601/1740

**Spieler:** 2-5  
**Alter:** ab 5 Jahren  
**Spieldauer:** ca. 30 min  
**Inhalt:** 1 großer Spielplan  
 5 verschiedenfarbige Katzen  
 1 Hund  
 6 Plastikfüßchen  
 1 Futternapf  
 Futterchips  
 2 verschiedene Würfel  
 Spielanleitung

### Spielvorbereitung:

Als erstes sind alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel zu lösen. Die Figuren werden in die kleinen Plastikfüße gesteckt. Der Futternapf wird entsprechend der Abbildung zusammengefasst:



Jetzt sucht sich jeder Spieler eine Katze aus und stellt sie zum Start auf das Sofa. Der Hund (Bello) ist nicht im Besitz eines einzelnen Spielers, sondern wird während des Spiels von allen Spielern bewegt. Er hat seinen Startplatz auf dem kleinen Teppich am Tisch. Der Futternapf wird zu Beginn des Spieles auf das mittlere Feld der letzten Fliesenreihe gestellt. Er befindet sich dann genau gegenüber dem Sofa und wird von Bello, der nur zwei Felder entfernt liegt, „bewacht“.  
 Der Napf muß jetzt noch mit Futterchips gefüllt werden:

Bei 2 Spielern mit 11 Chips,  
 bei 3 Spielern mit 16 Chips,  
 bei 4 Spielern mit 21 Chips,  
 bei 5 Spielern mit 26 Chips.

Da die Chips leicht verloren gehen, enthält das Spiel zusätzlich Ersatzchips. Zuletzt würfeln alle Spieler mit dem farbigen Würfel um die höchste Zahl, damit feststeht, wer mit dem Spiel beginnen darf.

### Spielziel:

Jeder Spieler verfolgt stets zwei Ziele. Zum einen versucht er, so oft wie möglich mit seiner eigenen Katze an den Futternapf zu gelangen, um daraus einen Futterchip zu nehmen („zu fressen“). Zum anderen versucht er, mit dem Hund fremde Katzen auf das Sofa zu jagen, oder ihnen anderweitig den Weg zum Futternapf zu erschweren.  
 Wer zum Schluß – wenn das zur Verfügung stehende Futter „gefressen“ ist – die meisten Futterchips in seinen Besitz gebracht hat, ist der Gewinner des Spieles.

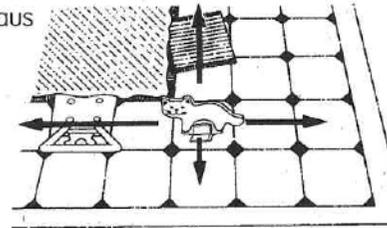
### Spielverlauf:

**Das Ziehen:** Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Nach seinem Wurf zieht er zuerst mit seiner Katze so viele Felder in eine beliebige Richtung, wie er Augen mit dem weißen Würfel gewürfelt hat. (Da der weiße Würfel Augen von 1-5 trägt, kann eine Katze zwischen 1 und 5 Felder weit kommen.)

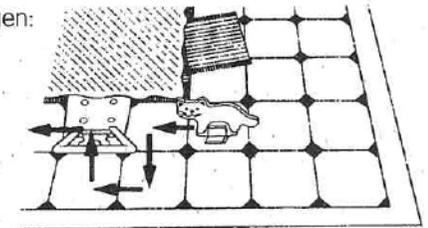
Ist der Katzenzug beendet, kommt als zweites der Zug mit dem Hund:  
 Der Spieler darf jetzt nämlich den Hund um so viele Felder in eine beliebige Richtung bewegen, wie der farbige Würfel Augen aufweist (zwischen 1 und 6 Felder weit).  
 Hat ein Spieler seine beiden Züge (zuerst mit der eigenen Katze, dann mit dem Hund) ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser verfährt ebenso.  
 So geht es reihum.

Beim Ziehen kann man jederzeit nach links oder rechts abbiegen. Man darf jedoch niemals schräg über eine Fliesenecke gehen. Verboten ist es auch, in einem Zug vorwärts und rückwärts zu gehen.

Geradeaus ziehen:



Abbiegen:

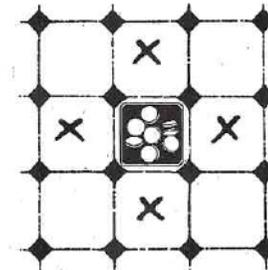


Das Feld, auf dem der Hund gerade steht, darf von einer Katze weder betreten noch übersprungen werden. Der Hund stellt also für jede Katze ein Hindernis dar. Katzen dürfen sich gegenseitig überspringen. Es dürfen sogar mehrere Katzen auf einem Feld stehen. Kann ein Spieler mit seiner Katze oder dem Hund nicht die erforderliche Augenzahl ziehen, weil er „eingesperrt“ ist, so kommt der nächste Spieler an die Reihe.

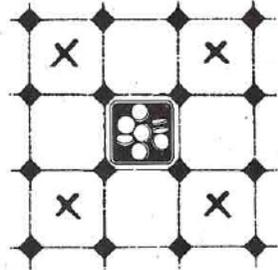
**Das Fressen aus dem Futternapf:** Wenn es einer Katze gelingt, an den Futternapf heranzukommen, so darf sie „fressen“. Das heißt: Der betreffende Spieler darf sich einen Futterchip aus dem Napf nehmen.

Eine Katze, die fressen möchte, muß unbedingt auf einem Feld zu stehen kommen, das mit einer Seite an den Napf angrenzt. Kommt sie auf ein Feld, das nur mit der Ecke an den Napf heranreicht, darf kein Futterchip genommen werden.

Von diesen Feldern aus ist das Fressen erlaubt:



Von diesen Feldern aus ist das Fressen nicht erlaubt:



**Die Bedeutung des Hundes:** Der Hund gehört keinem einzelnen Spieler, vielmehr zieht jeder Spieler mit ihm. Dabei versucht jeder Spieler, mit seinem „Hundezug“ genau auf das Feld einer fremden Katze zu gelangen. Wenn ihm das gelingt, so darf er die fremde Katze werfen. Die geworfene Katze muß dann entweder auf das Sofa zurück oder auf den Stuhl in der Ecke – je nachdem, wie es der Spieler bestimmt, der die Katze geworfen hat.

**Die Bedeutung der Zimmereinrichtung:** Im von oben betrachteten Zimmer befinden sich ein Sofa, ein gedeckter Tisch, vier Stühle und ein kleiner Teppich. Sie haben unterschiedliche Bedeutungen:

#### Das Sofa:

Es ist der Startplatz für die Katzen. Außerdem ist es der Platz, auf dem eine Katze landen kann, wenn sie vom Hund verjagt (= geworfen) wurde. Man darf niemals freiwillig auf das Sofa hüpfen. Will man vom Sofa aus das Spielfeld (den Fliesenboden) betreten, so muß man über die vordere, mittlere Fliese gehen. (Siehe umseitige Abbildung.)