

Ted the cat: Was geht?
2-4 Spieler, ca. 10-20 Min., 8-99 Jahre



SPIELMATERIAL

- ✓ 12 Bierdeckel [4x 1er-Pfote, 3x 2er-Pfote, 2x 3er-Pfote, 3x *Rock the dog*]
- ✓ 1 Stanzdeckel mit 15 Spielmarkern: je 3 *Ted the cat*-Marker für 4 Spieler + 3 Pfoten-Marker

Block & Stift werden benötigt, um Spielergebnisse festzuhalten.

SPIELSTART & SPIELZIEL

Jeder Spieler erhält 3 Ted-Marker, die er vor sich ablegt (restliche Ted-Marker kommen aus dem Spiel). Die Pfoten-Marker werden als allg. Vorrat bereit gelegt. Ein beliebiger Spieler (Geber)

mischt alle Bierdeckel und verteilt sie verdeckt gleichermaßen unter den Spielern, so dass jeder Spieler am Ende die gleiche

Hinweis: Bei einer 2-Spieler-Partie werden beim Austeilen immer 2 Deckel ungesehen beiseite gelegt und spielen dieses Spiel nicht mit.

Anzahl an Bierdeckeln hat. Die Spieler nehmen dann ihre Deckel verdeckt auf die Hand, so dass nur sie selbst diese einsehen. Nach dem Austeilen hat jeder Spieler folgende Deckelanzahl auf der Hand: ✓ 4-Sp.-Partie = 3 Deckel / ✓ 3-Sp.-Partie = 4 Deckel / ✓ 2-Sp.-Partie = 5 Deckel

Der nächste Spieler in Reihe (links vom Geber) wird Startspieler und

Info: Das Spiel kann auch sehr gut mit 5 od. 6 Spielern gespielt werden; dafür wird allerdings ein 2. gleiches Spiel benötigt. Jeder Spieler bekommt dann 4 Deckel. Bei einer 5-Spieler-Partie werden beim Austeilen 4 Deckel ungesehen beiseite gelegt und spielen nicht mit.

kommt für die 1. Runde raus. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Spielziel ist es mindestens 24 Siegpunkte zu erspielen. Die höchste Anzahl gewinnt das Spiel.

SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Das Auslegen: In der 1. Runde spielt jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, verdeckt 1 beliebigen seiner Deckel und legt diesen vor sich auf den Tisch. Ab der 2. Runde kann dann jeder Spieler wählen: Er kann wieder verdeckt 1 beliebigen Deckel oder aber 1 Ted-Marker (zentral in die Tischmitte) spielen. So geht es Runde um Runde weiter. Hinweis: Alle neu gelegten Deckel werden dann immer neben (links oder rechts) an die bereits rausgelegten Deckel angelegt, so dass eine Reihe entsteht.

Info: Jede Runde muss der Spieler entweder 1 Deckel oder 1 Ted-Marker spielen. In der 1. Runde können nur Deckel gespielt werden.

Hinweis: Die Spieler dürfen dann im weiteren Spielverlauf ihre rausgelegten Deckel nicht mehr anschauen!

Sobald dann in einer Runde von einem Spieler 1 Ted-Marker gespielt wird und die Gesamtzahl aller jetzt liegender Ted-Marker (von allen Spielern zusammen gezählt), erreicht eine bestimmte Anzahl, endet die Phase des Legens. Jetzt werden von allen Spielern übrige (nicht ausgelegte Deckel) auf einen allg.

Info: Zu legende Ted-Marker, um die Auslegephase zu beenden: Spieleranzahl + 1

Ablagestapel verdeckt abgeworfen. **Bsp.:** Bei einer 3-Spieler-Partie wird die Auslegephase beendet, sobald der 4. Ted-Marker gespielt wird.

Die Schätzung: Der Spieler, der den letzten Ted-Marker gespielt hat, muss jetzt eine Schätzung abgeben, wie viele Pfoten mindestens insgesamt auf allen ausliegenden Deckeln aller Spieler versteckt sind. Der Spieler sagt dann seine Schätzung laut an.

Info: Jeder Spieler weiß im Grunde nur was er selbst gelegt hat und sieht wie viele Deckel von den anderen Spielern gelegt wurden. Achtung: Es gibt genau 16 Pfoten im ganzen Spiel!

Der nächste Spieler in Reihe kann jetzt diese Schätzung erhöhen (um mindestens +1, kann aber auch beliebig erhöhen) oder aber diese Schätzung anzweifeln. Erhöht er, geht es auch wieder mit den nächsten Spieler weiter, der dann wieder vor der Wahl steht (erhöhen oder anzweifeln) usw.

Der Beweis: Zweifelt irgendwann ein Spieler die angesagte Anzahl des vorherigen Spielers an, muss der vorherige Spieler seine angesagte Zahl beweisen. Dafür deckt er jetzt nach und nach die ausliegenden Deckel auf und zählt die aufgedeckten Pfoten der von ihm aufgedeckten Ted-Deckel zusammen. Er muss allerdings dabei darauf achten keinen einzigen der Rock-Deckel aufzudecken, denn dann ist sein Zug sofort beendet. Es ist egal, wo er mit dem Aufdecken anfängt. Er kann beliebig bei sich selbst oder bei anderen Spielern einen Deckel nach den anderen aufdecken.

- ✓ Deckt der Spieler mindestens die angesagte Anzahl an Pfoten auf, kann er aufhören und die aufgedeckte Anzahl als Siegpunkte notieren.
- ✓ Deckt der Spieler zielgenau die angesagte Anzahl an Pfoten auf (nicht drüber), kann er aufhören und die aufgedeckte Anzahl als Siegpunkte notieren und zusätzlich einen Pfoten-Marker aufnehmen (nur möglich, falls noch vorhanden).
- ✓ Sobald 1 Rock-Deckel aufgedeckt wird (der Spieler wurde entdeckt), muss der Spieler aufhören und **alle anderen** Spieler bekommen Siegpunkte gutgeschrieben:
Wurde ein Rock-Deckel als 1. Deckel aufgedeckt, bekommen die anderen Spieler die angesagte Anzahl komplett als Siegpunkte gutgeschrieben.
Wurde ein Rock-Deckel mittendrin aufgedeckt, bekommen die anderen Spieler die Anzahl aller vorher aufgedeckten Pfoten als Siegpunkte gutgeschrieben.

Erspielte Pfoten-Marker können dann während des weiteren Spielverlaufs als Joker eingesetzt werden. Bei Einsatz eines Pfoten-Markers (zurück zum allg. Vorrat) wird zu den vorher aufgedeckten Pfoten einfach +1 Pfote dazu gezählt. Hinweis: Es können auch mehrere Pfoten-Marker im gleichen Spielzug gespielt werden.

Die erspielten Siegpunkte werden beim zugehörigen Spieler auf dem Block immer fortlaufend als Gesamtergebnis festgehalten. Der letzte Startspieler wird neuer Geber und eine neue Runde beginnt von vorn (Austeilen Bierdeckel, jeder Spieler erhält 3 Ted-Marker) .

SPIELENDEN & WERTUNG

Erzielt ein Spieler am Ende einer Runde insgesamt 24 oder mehr Siegpunkte, endet das Spiel sofort und der Gewinner steht fest. Erreichen mehrere Spieler das Ziel, zählt die höchste Siegpunktzahl vorrangig. Bei einem Punktegleichstand eines höchsten Ergebnisses gibt es mehrere Gewinner.