

MAD CAT SAD CAT

Samtweich würfeln, krallhart schnorren!



Mad Cat Sad Cat ist ein Würfelspiel fast ohne Leerlauf. Entweder bist du an der Reihe und würfelst, um Poker-Kombinationen zu bilden. Oder du erschnorrst dir Punkte, indem du richtig erahnst, welche Würfel jemand anderes rauslegen wird. So oder so solltest du nicht nur deine eigenen Ziele im Auge behalten, sondern vor allem auch die der Konkurrenz.

MATERIAL

5 Würfel, jeweils mit:

- 3 (unterschiedlichen) weißen Mad Cat-Seiten
- 2 (unterschiedlichen) schwarzen Sad Cat-Seiten
- 1 schwarz-weißen Joker-Seite

160 SP (Siegpunkte):

17 Katzenkarten:

- 1 schwarz-weiße Catpot-Karte
- 8 weiße Mad Cat-Karten
- 8 schwarze Sad Cat-Karten

35 Karten → 5 Sets, jeweils mit:

- 1 Würfelablage-Karte
- 5 Schnorr-Karten
- 1 SP-Ablage-Karte (mit Würfelübersicht)

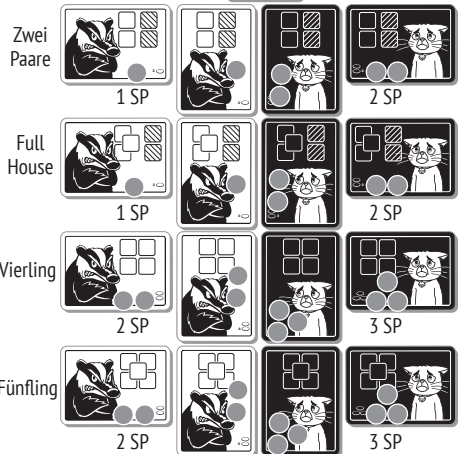
AUFBAU

Nehmt euch jeweils ein eigenes Set (mit demselben Buchstaben). Legt eure Würfel- und SP-Ablagen offen vor euch. Die jeweils 5 Schnorr-Karten sind Handkarten.

Werft alle Sets, die ihr nicht braucht, zurück in die Box.

Legt die Katzenkarten und erste SP wie folgt in die Tischmitte:

Legt alle übrigen SP auf Vorrat bereit.



Falls du das Spiel beginnst, nimm dir die 5 Würfel.

Spielt nacheinander im Uhrzeigersinn.

DEIN ZUG

WÜRFELN

Wenn du am Zug bist, wirf alle 5 Würfel. Wirf sie „so oft wie du möchtest“, aber lege nach jedem Wurf 1 oder mehrere Würfel raus (auf deine Würfelablage).

Wirf mit jedem Wurf alle noch nicht rausgelegten Würfel.

Sobald du einen Würfel rausgelegt hast, lass ihn bis zum Ende deines Zugs auf der Würfelablage. (Kein Zurücknehmen!)

AUFHÖREN ZU WÜRFELN

Du darfst nach jedem Wurf aufhören zu würfeln, solange **A** du mindestens 1 frisch geworfenen Würfel rausgelegt hast und **B** die rausgelegten Würfel dir zumindest 1 SP (von einer entsprechenden Katzenkarte) bringen.

Höre nie „ergebnislos“ auf zu würfeln. Dein Zug ist entweder ein Erfolg, weil du mindestens 1 SP nehmen kannst. Oder dein Zug ist ein Reinfluss, weil du entweder nach einem Wurf keinen Würfel rauslegen kannst oder weil du 5 Würfel rausgelegt hast, die dir gar keine SP bringen.

FESTLEGEN



oder

Lege entweder nur Mad Cats oder nur Sad Cats raus. Sobald du einen ersten (oder mehrere erste) Mad Cat-Würfel rausgelegt hast, hast du dich auf (das Sammeln von) Mad Cats festgelegt. Ebenso legst du dich mit dem ersten Sad Cat-Würfel (oder Würfeln) auf Sad Cats fest.

Abgesehen davon, dass du Mad Cats und Sad Cats nie mischst, gibt es (anders als du es vielleicht aus anderen Würfelspielen gewöhnt bist) kaum Einschränkungen, wann und wie du welche Würfel rauslegen kannst.

Sobald du dich auf Mad Cats oder Sad Cats festgelegt hast, lege je 2 SP (aus dem Vorrat) auf jede der 8 anderen Katzenkarten sowie die Catpot-Karte.

Joker kannst du immer rauslegen. Sie zählen als die Art Katze (Mad Cat oder Sad Cat), auf die du dich festlegst, sobald du dich tatsächlich festlegst. Solange du ausschließlich Joker rauslegst, legst du dich weder auf Mad Cats noch auf Sad Cats fest.

SCHNORREN

Während du neue SP in die Mitte legst (sobald, aber auch wirklich erst wenn, du dich auf Mad Cats oder Sad Cats festgelegt hast), wählen alle anderen jeweils 1 eigene Schnorr-Karte, die sie verdeckt vor sich legen.

Du entscheidest, ob du weiterwürfelst oder stoppen möchtest, nachdem alle ihre Schnorr-Karten gelegt haben.

Sobald du Würfel rausgelegt hast (nicht nur geworfen), die so gelesen werden können, dass sie eine Katzenkarte (die Kombination darauf) erfüllen, dürfen alle ihre entsprechende Schnorr-Karte aufdecken, falls sie diese gewählt haben.

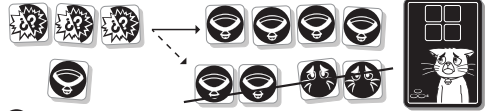
4 Joker können (ausschließlich) als Vierling gelesen werden. (ERFOLG und BEISPIEL 1 erklären gleich, warum das so ist.)

Du entscheidest, ob du weiterwürfeln oder stoppen möchtest, nachdem alle ihre Schnorr-Karten aufgedeckt haben (oder zumindest die Möglichkeit hatten, sie aufzudecken).

Lasst „nicht sauber aufteilbare“ SP einfach auf der Katzenkarte liegen.

Alle, die diese (gleiche) Schnorr-Karte aufdecken, teilen sich die SP der entsprechenden äußeren (liegenden) Katzenkarte.

BEISPIELE



1 Du kannst, musst aber nicht, mit deinen Jokern einen anderen rausgelegten Würfel „kopieren“. So oder so, lies Joker immer als Würfel, die alle dasselbe Ergebnis zeigen. Entsprechend kannst du diese Würfel aktuell (ohne den fünften Würfel zu werfen) nur als Vierling lesen (nicht als zwei Paare).

Sobald du diese Würfel rauslegst, können alle anderen ihre entsprechende Schnorr-Karte aufdecken und SP nehmen. Niemand muss (oder sollte) bis zum Ende deines Zugs warten. Danach entscheidest du, ob du noch einmal würfeln oder stoppen möchtest.

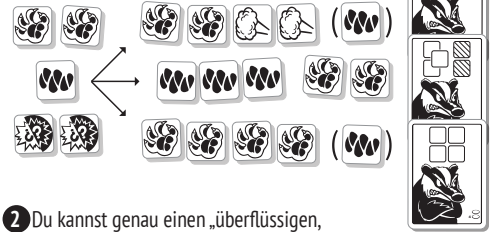
REINFALL

Dein Zug endet sofort, falls du nach einem Wurf keinen einzigen Würfel rauslegen kannst.

Dein Zug ist ein Reinfall und du bekommst keine SP.

Alle, die die entsprechende Schnorr-Karte gewählt haben, dürfen diese nun aufdecken, um sich die SP von der Catpot-Karte zu nehmen (zu teilen).

Sie bekommen die SP von der Catpot-Karte auch, wenn dein Zug ein Reinfall ist, weil du nach deinem letzten Wurf keine SP nehmen kannst. (Keine „Trost-SP“ für dich!)



2 Du kannst genau einen „überflüssigen, alleinstehenden“ Würfel ignorieren und dadurch (trotzdem) eine Katzenkarte erfüllen. Entsprechend kannst du diese Würfel entweder als zwei Paare oder als Full House (ein Drilling plus ein Paar) oder als Vierling lesen. (Entscheide dich für eine Option!)

Obwohl es dein Zug ist, ist dabei deine Entscheidung nicht ausschlaggebend dafür, wie alle anderen die Würfel lesen (ob ihre Schnorr-Karten SP bringen).

ERFOLG

Du kannst deinen Zug nach jedem erfolgreichen Wurf (kein Reinfall) beenden.

Solange du einen Würfel (der Art Katze, auf die du dich festgelegt hast) rauslegen kannst, ist dein Wurf erfolgreich, selbst wenn dieser Würfel letztlich egal ist für die Kombination, die du am Ende verwendest.

Entscheide dich erst, als welches eine Ergebnis alle rausgelegten Joker gelten sollen. Nimm dann alle SP der inneren (stehenden) Katzenkarte, die deinen rausgelegten Würfeln entspricht.

Falls deine rausgelegten Würfel mehreren Kombinationen entsprechen, entscheide dich für eine (einzige) dieser Katzenkarten und nimm alle SP von ihr.

Im seltenen Fall, dass du 5 Joker rausgelegt hast, nimm alle SP von der Catpot-Karte. Alle anderen (die sich in diesem Zug nicht bereits SP genommen haben) gehen leer aus!

Du kannst alle rausgelegten Würfel, die dasselbe Ergebnis zeigen, entweder komplett ignorieren oder komplett verwenden. (BEISPIEL 2 zeigt gleich, was das bedeutet.)



3 Diese Würfel entsprechen keiner Katzenkarte. Dein Zug ist ein Reinfall.

ENDE

Sobald der SP-Vorrat aufgebraucht ist, endet das Spiel zu zweit oder zu viert nach dem laufenden Zug.

Seid ihr zu dritt oder fünft, spielt noch so lange weiter, bis ihr alle gleich oft am Zug wart, ohne weitere SP in die Mitte zu legen.

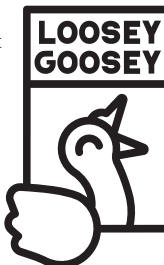
Wer dann die meisten SP hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt hiervon, wer später am Zug war.

ENDE DEINES ZUGS

Am Ende deines Zugs nehmen alle ihre Schnorr-Karten wieder auf die Hand.

Niemand muss die gewählte Schnorr-Karte zeigen (ohne dafür SP zu bekommen).

Gib die 5 Würfel weiter.



Art.Nr. 2601 400

Idee: Andreas Preis
Illustration: Julia Muñoz Vargas
Satz: Arnold Reisse

www.looseygooseygames.com
info@looseygooseygames.com

© 2026 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22
90459 Nürnberg
Deutschland