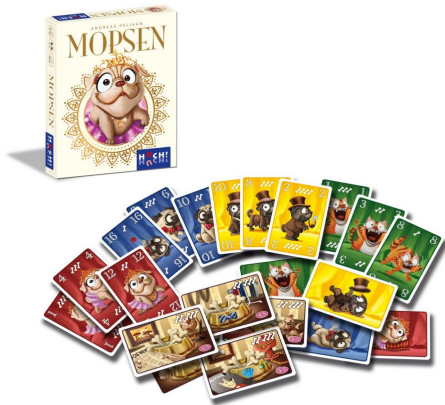


# Möpfe, Knochen und Katzen – Zum Kartenspiel „Mopsen“ von Andreas Pelikan

Berlin, Deutschland (Kulturexpresso). Das Kartenspiel „Mopsen“ von Andreas Pelikan im Spieleverlag Huch sei etwas für drei bis fünf Spieler zwischen acht und 99 Jahren. Für die Kleinen mag das Format der 65 Karten groß sein, für Große ist`s klein, aber auf Reisen und also für Unterwegs groß genug.

Klein sind auch die Möpse, die verrückt spielen würden, denn soeben sei „eine riesige Lieferung leckerer Knochen aus der Küche angekommen“, heißt es in der Einleitung zur übersichtlichen und kurzen Spielregel, die jeder schnell verstehen sollte. Weiter im Text: „Keiner kann den Hals voll genug bekommen und jeder will die besten Stücke für sich haben. Deswegen drängeln sich die verwöhnten Möpse nach vorne, um vor den anderen an die leckere Beute zu kommen ... und dann schleicht auch noch die freche Katze daher und bringt alles vollkommen durcheinander!“



Die Verpackung und die Karten des Spiels „Mopsen“ von Andreas Pelikan. © Huch

Das klingt nicht nur nach einem schnellen Stichspiel, das ist es auch. Und das geht so: Wer beim Ausspielen die höchste Karte legt, acht davon hält jeder in der Hand, der bekommt die darauf abgebildeten Knochen als Siegpunkte. Wer allerdings die niedrigste Karte spielt, der darf mopsen und sich eine eben gespielte Karte zurück auf die Hand nehmen. Mopsen geht immer über drei Runden im Uhrzeigersinn und in jeder Runde gibt es Stiche. Weil Farbzwang herrscht, müssen die Mitspieler die gleiche Farbe des Mopses des Ausspielers legen, also Rot, Grün, Gelb oder Blau. Wer keinen passenden Mops hat, der spielt eine Katze, denn Katzen umgehen den Farbzwang. So sind sie halt, die Katzen. Wer in der Runde an der Reihe ist, der darf und kann sogar eine Katze spielen, „auch wenn er einen passenden Mops hätte“. Tut das der Ausspieler, dann herrscht für die Mitspieler kein Farbzwang.

Auf den Karten sind nicht nur Möpfe und Knochen zu sehen, sondern auch noch Zahlen. Die entscheiden über den Stich, die Knochen hingegen sind Wertungspunkte. Die trägt man mit einem Stift auf Papier auf einen selbstgebastelten Wertungszettel. Dafür zeichnet man sich einfach eine Tabelle mit Namen und Runden. Und das geht so einfach wie das Spiel.

Mehr zu den Regeln und zum Ablauf des Spiels finden alle Spieler im kleinen Rückstichheftchen, das sich mit den Karten in der Verpackung befindet.

Übrigens geht der Spieler mit der schwächsten Karte nicht leer aus. Zwar bekommt er keine Siegpunkte, aber er darf sich „eine der ausgespielten Karten auf die Hand nehmen und zusätzlich die Hackordnung verändern. Und darauf kommt es an!

## **Bibliographische Angaben**

Autor: Andreas Pelikan, Mopsen, Inhalt: 56 Spielkarten mit Möpsen und Katzen, 5 Fressnäpfe, 4 Drängelkarten für die Hackordnung, Anzahl der Spieler: 3 bis 5, Alter der Spieler: 8 bis 99, Spieldauer: 30 Minuten, Verlag, Huch, Vertrieb: Hutter Trade GmbH & Co KG, Design: Sabine Kondirolli (Huch), Illustration: Fiore GmbH, EAN: 4 260071 880659, Preis: 8,49 EUR