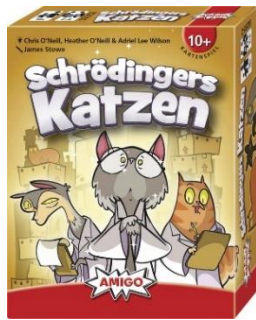


PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kartenspiel

Schrödingers Katzen – Tot oder lebendig?



„Ist die Katze im Karton lebendig oder tot?“ Diese Frage stellte sich bereits der Physiker Erwin Schrödinger. Die Antwort darauf wird nun auch am Spieltisch gesucht. Bei ***Schrödingers Katzen*** stellt man über mehrere Runden hinweg waghalsige Behauptungen darüber auf, was – und vor allem wie viel davon – sich in den Kartons auf den Handkarten aller Spielenden verbirgt. Dabei muss man sich gegenseitig überbieten. Zu blöd nur, dass man lediglich die eigenen Karten kennt. Da heißt es: clever abschätzen – oder bluffen, was das Zeug hält. Die persönliche „Physikatze“ hilft dabei, ein wenig zu tricksen.

So spielt man *Schrödingers Katzen*:

Ziel des Spiels ist es, sich gegen die Mitspielenden zu behaupten und zum Schluss als letzte Person im Spiel zu bleiben.

Alle Mitspielenden erhalten jeweils sechs Handkarten und eine Physikatze mit einer individuellen Fähigkeit. Nun geht es reihum: Die erste Person stellt eine Behauptung darüber auf, wie viele gleiche Karten (lebendige Katze, tote Katze oder leerer Karton) es insgesamt unter allen verteilten Karten gibt. Da man nur seine eigenen Karten kennt, kann – und ab einem bestimmten Punkt muss – geblufft werden. Die Fähigkeit der persönlichen Physikatze kann einmalig genutzt werden, um dem Erfolg auf die Sprünge zu helfen. Wer als nächstes am Zug ist, kann die vorherige Behauptung entweder erhöhen oder anzweifeln. Wurde angezweifelt, decken alle ihre Handkarten auf und überprüfen die Behauptung. Wer recht behalten hat, bleibt im Spiel. Wer falsch lag, scheidet aus. Pro Runde spielt also eine Person weniger mit und es wird eine Handkarte weniger ausgeteilt. So lange, bis nur noch eine Person übrig ist – sie gewinnt das Spiel.

Das Kartenspiel *Schrödingers Katzen* bringt das weltbekannte Gedankenexperiment von Quantenphysiker Erwin Schrödinger mit einem Augenzwinkern auf den Spieltisch. Wichtige Wissenschaftler der Weltgeschichte sind in karikiertem Katzengestalt ebenfalls mit von der Partie. Seit 2023 erscheinen die AMIGO-Neuheiten in einer umweltfreundlichen Verpackung ohne Plastikfolie. (2.047 Zeichen)

Anzahl:	2–6 Personen	Inhalt:	66 Spielkarten
Alter:	ab 10 Jahren		6 Leben-Chips
Dauer:	ca. 20 Minuten		1 Klemmbrett
Spielidee:	Chris O’Neill, Heather O’Neill & Adriel Lee Wilson		1 Marker
Grafik:	James Stowe		1 Spielanleitung
Art.-Nr.:	02352		
UVP:	10,99 EUR		

