

© 2007 2F-Spiele

Auteur: Friedemann Friese

Grafische Vormgeving: Maura Kalusky

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Grafische bewerking: Fonts en Files



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden

Made in Germany



Friedemann Friese

MINOES

De Kat in de Zak

Introductie

De spelers bieden met hun munten op de beruchte kat in de zak. In de zak kunnen goede en slechte katten zitten. Omdat iedere speler één kat (of een hond of een haas) in de zak stopt, zijn er mogelijkheden om te bluffen en de andere spelers op het verkeerde been te zetten. Aan het einde van het spel leveren alle goede katten en munten punten op. Slechte katten kosten punten.

Speelmateriaal

• 50 speelkaarten:

5 sets; 7 katten (-8, -5, 3, 5, 8, 11, 15), 1 haas (0) en 2 honden (groot, klein) per set



Gebruik uitsluitend muntenkaarten "3" en "6". Leg de kaart "Kat in de zak" links van muntenkaart "3". De bank bevat 21 munten.

Kies een ongebruikte set kaarten en schud deze. Leg vervolgens de bovenste kaart van deze stapel ongezien in de doos en leg de resterende kaarten als gedekte stapel direct onder de kaart "Kat in de zak".

Draai aan het begin van elke ronde de bovenste kaart van deze stapel om. Pas daarna begint de startspeler te bieden. Nadat een speler heeft gepast, wordt de kaart van de startspeler omgedraaid, zodat de twee overgebleven spelers op 2 open en 2 gedekte kaarten bieden. Draai de gedekte kaarten om als het hoogste bod vaststaat.



Als alle spelers op één na direct aan het begin van een ronde passeren, draai dan zoals gebruikelijk ook de laatste kaart om (laatste twee kaarten in een spel met 3 spelers). De laatste speler mag nu de hele rij bekijken en bepalen of hij deze voor 1 munt wil kopen. Als hij ook past, doe dan de hele rij terug in de doos. De nieuwe ronde begint met dezelfde startspeler, maar er worden geen nieuwe munten op de muntenkaarten gelegd.

Als een grote hond een kat verjaagt en er liggen geen katten met een positieve waarde in de rij, verjaagt hij een haas of de kat met de kleinste negatieve waarde (als er geen haas ligt).

Als een kleine hond een kat verjaagt en er liggen geen katten met een negatieve waarde in de rij, verjaagt hij een haas of de kat met de laagste positieve waarde (als er geen haas ligt).

Groene munten mogen op elk moment tegen 5 zwarte munten worden gewisseld en andersom.

Als er aan het einde van een ronde niet voldoende munten in de bank zijn om alle muntenkaarten uit te keren, worden er helemaal geen munten op de muntenkaarten gelegd. Dat betekent dat de speler die het hoogste biedt de rij kaarten wint. De spelers die daarvoor hebben gepast, krijgen niets.

De spelers mogen hun voorraad munten voor de andere spelers geheim houden.

• **4 muntenkaarten:** 2, 3, 4 en 6



• **1 startspelersteen**



• **1 kaart "Kat in de zak"**



• **munten:** 68x 1 (zwart) en 8x 5 (groen)



de spelregels



Voorbereiding

De spelregels hieronder gelden voor een spel met 4 of 5 spelers. De wijzigingen voor een spel met 3 spelers beschrijven we aan het einde van deze spelregels.

Iedere speler krijgt een set van 10 speelkaarten (zie speelmateriaal). Vervolgens trekt iedere speler blind één kaart uit de hand van zijn rechterbuurman en doet deze ongezien in de doos. Doe ook alle speelkaarten van niet gekozen sets terug in de doos. Deze doen in dit spel niet mee. Iedere speler ontvangt 15 munten (1 groene en 10 zwarte). In een spel met 5 spelers vormen de resterende 33 munten de bank. In een spel met 4 spelers bestaat de bank uit 27 munten. Doe de resterende munten terug in de doos. Deze doen in dit spel niet mee. Leg de muntenkaarten in oplopende volgorde naast elkaar op tafel, zodat alle spelers er goed bij kunnen. Doe in een spel met 4 spelers muntenkaart "3" terug in de doos. Deze doet in dit spel niet mee. Leg de kaart "Kat in de zak" links naast muntenkaart "2".

Leg op elke muntenkaart het aangegeven aantal munten (uit de bank)

Spelverloop

Elke ronde bieden de spelers op een zak met katten (of honden of hazen). Iedere speler draagt daartoe één van zijn kaarten bij.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee kiest iedere speler een van zijn handkaarten en legt deze gedekt op tafel. De eerste kaart komt direct onder de kaart "Kat in de zak", de tweede kaart daarnaast onder muntenkaart "2", enzovoort. De spelers bieden op de rij die op deze manier ontstaat (de katten in de zak).

De startopstelling bij een spel met 4 spelers:



Startspeler **Speler 2** **Speler 3** **Speler 4**

Nadat iedere speler een kaart heeft neergelegd draait de startspeler zijn kaart om (de eerste in de rij). Hij begint de veiling door of minstens 1 munt te bieden en deze voor zich op tafel te leggen of te passen. De volgende speler met de klok mee biedt hoger of past. Als een speler opnieuw aan de beurt is mag hij zijn bod verhogen of passen.

de volgende kaart in de rij om, zodat de overgebleven spelers meer informatie krijgen over de kaarten waar ze op bieden.

Voorbeeld: De eerste speler die past, neemt zijn hele bod terug en ontvangt de 2 munten op muntenkaart "2". De volgende speler die past, neemt ook zijn bod terug en ontvangt de 4 munten op muntenkaart "4" (in een spel met 4 spelers).

Als alle spelers op één na hebben gepast en de laatste kaart is omgedraaid, betaalt de speler die niet gepast heeft zijn bod aan de bank. Hij krijgt de startspelersteen en wint de kaarten in de rij. De volgende situaties kunnen daarbij voorkomen:

De rij bestaat uit uitsluitend katten: De speler wint alle kaarten en legt deze gedekt voor zich neer.

De rij bevat één hond: Een grote hond verjaagt de kat/haas met de hoogste waarde. Een kleine hond verjaagt de kat/haas met de laagste waarde. De speler legt zowel de hond als de kat/haas in de doos en wint de overgebleven kaarten. Hij legt deze gedekt voor zich neer.

De rij bevat meerdere honden: De honden gaan met elkaar spelen en vergeten de katten. Leg alle honden in de doos. De speler wint alle overgebleven kaarten en legt deze gedekt voor zich neer.



Voorbeeld: De kleine hond jaagt kat "-5" weg. De speler wint kat "11" en haas "0", wat hem 11 punten oplevert.

Belangrijk: Houd gewonnen kaarten strikt gescheiden van je handkaarten!

Nadat de speler de gewonnen kaarten voor zich heeft neergelegd, vullen de spelers de muntenkaarten weer met het aangegeven aantal munten aan. De tweede ronde begint zoals hiervoor beschreven. Alle volgende ronden verlopen op dezelfde manier.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de negende ronde, waarin de spelers hun laatste handkaarten hebben gespeeld. Iedere speler telt nu de punten van zijn katten bij elkaar op. Gele cijfers zijn pluspunten, rode cijfers met een "-" zijn strafpunten. Hazen zijn 0 punten waard.

De speler met de meeste punten wint het spel.