

Cattitude[👑]

SPELREGELS



MN
XY

In het Cattoriaanse tijdperk laat de kattenadel zich graag voorstaan op een hoog gecultiveerde levensstijl. Bij vooraanstaande katten is een gevoel van ver ontwikkelde nobiliteit en vroomheid van belang. Barokke, rijkelijk met kant en gouddraad versierde baljurken, korsetten en kanten kragen staan in schril contrast met de sociale ingetogenheid die wordt betracht. Adel verplicht, dus schrijft de etiquette welgemanierdheid voor, strenge fatsoensnormen en een opperste zelfbeheersing.

Een ultieme proeve van bekwaamheid heeft de kattenelite dan ook gevonden in de vorm van een nieuwe hobby: ornithologie, de edele kunst van het bestuderen van vogels. Het verorberen van gevederde fauna wordt door de katten van klasse nu gezien als ver onder hun stand, als een uitwas van een oeroud instinct, een gebrek aan civilisatie dat met kracht moet worden onderdrukt. Alleen de crème de la crème van de kattenaristocratie weet deze ingesleten neiging te beteugelen en zich over te geven aan het verzamelen en bestuderen van wat ooit veelvuldig als delicatessse op het menu stond.

Maar helaas... af en toe kruipt het blauwe bloed waar het niet gaan kan, en kan een gulzige kater zich bij het aanschouwen van zo veel gevogelte binnen pootbereik niet langer bedwingen: een kleine misstap met grote gevolgen...

Doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk kalkoenen, kippen en pauwen, door gebruik te maken van zo weinig mogelijk noble katten. De speler die na de laatste ronde het hoogste aantal punten in zijn paleis heeft, is de winnaar.

Inhoud - 110 kaarten

90 kaarten met blauwe achterzijde, onderverdeeld in:



6 hertoginnen



5 baronessen



4 markiezen



28 kalkoenen



21 kippen



14 pauwen



2 magere kalkoenen



2 bange kippen



2 geplukte pauwen



2 koninklijke katten



4 vogelverslaafden

6 fiches



1 richtingfiche



5 keuzefiches

15 kaarten met rode achterzijde, onderverdeeld in:



6 divavogels



1 koningin



6 bonuskaarten



2 catastrofes



6 bonuskaarten

5 paleiskaarten



Vorbereiding

Elke speler kiest een paleiskaart en een keuzefiche en legt deze voor zich op tafel.

Schud alle kaarten met een **blauwe achterzijde** en verdeel ze in gedekte stapels met het hieronder aangegeven aantal kaarten. Leg de kaarten die over zijn weg; die doen niet meer mee met het spel.

- **Bij 5 spelers:** leg 0 kaarten af, en maak 4 stapels van 15 en 3 stapels van 10 kaarten.
- **Bij 4 spelers:** leg 6 kaarten af, en maak 5 stapels van 12 en 3 stapels van 8 kaarten.
- **Bij 3 spelers:** leg 3 kaarten af, en maak 7 stapels van 9 en 4 stapels van 6 kaarten.
- **Bij 2 spelers:** leg 6 noble katten (2 van elk type) plus 6 willekeurige kaarten af, en maak 6 stapels van 10 en 3 stapels van 6 kaarten.

Schud alle kaarten met een **rode achterzijde** en verdeel ze gedekt over de kleinere stapels kaarten met een blauwe achterzijde, zodanig dat alle stapels evenveel kaarten hebben. Leg de kaarten die overblijven weg; die doen niet meer mee met het spel.

- **Bij 5 spelers:** leg 0 kaarten af, en leg 5 kaarten op elk van de 3 kleine blauwe stapels.
- **Bij 4 spelers:** leg 3 kaarten af, en leg 4 kaarten op elk van de 3 kleine blauwe stapels.
- **Bij 3 spelers:** leg 3 kaarten af, en leg 3 kaarten op elk van de 4 kleine blauwe stapels.
- **Bij 2 spelers:** leg 3 kaarten af, en leg 4 kaarten op elk van de 3 kleine blauwe stapels.

Neem de eerste stapel met alleen blauwe kaarten en deel iedere speler gedekt 3 kaarten. Deze kaarten worden in de hand genomen.

Let op! Bij 2 spelers ontvangt iedere speler 5 kaarten om in de hand te nemen.

Leg het richtingfiche op de eerstvolgende kaartstapel. Het maakt niet uit welke kant van het richtingfiche de eerste ronde naar boven ligt gedraaid.

Let op! Bij 2 spelers wordt het richtingfiche niet gebruikt.



Voorbeeld 4 spelers/8 stapels:

5 stapels (1 uitgedeeld): 12 kaarten met blauwe achterzijde
3 stapels: 8 kaarten met blauwe achterzijde + 4 kaarten met rode achterzijde

Het spel

Het spel wordt gespeeld in rondes. Bij elke ronde wordt er een stapel kaarten die op de tafel ligt verdeeld over alle spelers, en wordt het richtingfiche omgedraaid en op de eerstvolgende kaartstapel geplaatst. De stapels die ook kaarten met een rode achterzijde bevatten, worden pas gedeeld als alle blauwe stapels al zijn gedeeld. **(A)**

Elke ronde bestaat uit **3 fases**:

Fase 1: Bieden

Elke speler verdeelt de verkregen kaarten in 2 biedingen: een open bod (open kaarten) en een gedekt bod (gesloten kaarten). **(B)** Daarna legt elke speler deze twee biedingen neer voor zijn linker of rechter medespeler; dit wordt aangegeven door het richtingfiche in het midden. **(A)**

- Alle net gedeelde kaarten moeten in beide biedingen worden meegenomen. **Vanaf de tweede ronde mag je maximaal 2 kaarten die je al voor je had liggen uit vorige rondes van de tafel pakken en toevoegen aan deze biedingen!** **(C)**

Let op! Je hoeft andere spelers niet te vertellen welke kaart of kaarten je hebt toegevoegd; het is aan die spelers om op te letten welke dat (kunnen) zijn.

Let op! In de eerste ronde hebben de spelers nog geen kaarten voor zich liggen om van te kunnen pakken.

- Je mag de kaartverdeling van de biedingen zelf bepalen. Het is ook toegestaan om een open bod zonder kaarten neer te leggen naast een gedekt bod met alle aan jou gedeelde (plus eventueel opgepakte) kaarten, of andersom. **(D)**



- Zolang niet alle spelers hun biedingen hebben gemaakt, mag je je biedingen geheimhouden door bijvoorbeeld de open stapel onder de gedekte te houden. Zodra alle spelers de biedingen tegelijk laten zien moeten alle kaarten van elke open bieding zichtbaar zijn en moet het aantal kaarten van elke gedekte bieding duidelijk zijn.

- Als alle spelers hun biedingen hebben klaargelegd voor de medespeler (links of rechts), kiezen alle spelers 1 van de 2 aan hen aangeboden biedingen uit.

- Kies je voor het gedekte bod, dan leg je je keuzefiche met de blauwe zijde naar boven. Kies je voor het open bod, dan leg je je keuzefiche met de witte zijde naar boven. Zolang niet alle spelers hun keuze hebben gemaakt, houd je je keuze geheim door je hand op je fiche te houden.



Keuze
open bod

Keuze
gedekt bod

- Zodra iedereen heeft gekozen, neem je het door jou gekozen bod in de hand. Ook neem je het door jou aangeboden, maar door de medespeler niet gekozen bod terug in de hand.

Fase 2: Verzamelen

- Leg alle kaarten die je nu in je hand hebt **open** voor je op tafel, verdeeld in vogelsoorten met bijpassende nobele katten. Dus **alle** kalkoenen, magere kalkoenen en hertoginnen bij elkaar, **alle** kippen, bange kippen en baronessen bij elkaar en **alle** pauwen, geplukte pauwen en markiezen bij elkaar.



- Liggen er al kaarten uit voorgaande rondes, voeg de nieuwe kaarten dan toe aan de bijbehorende vogelsoorten die er al liggen.

- Heb je een vogelverslaafde, dan leg je die als laatste neer. De vogelverslaafde gaat er vervolgens met je op één na waardevolste soort vogels vandoor. Bij het bepalen van deze waarde tellen alleen de vogels, met punten en minpunten, en **niet de eventueel bijbehorende nobele katten**. Leg alle vogels van deze soort (inclusief de vogels met minpunten), plus de vogelverslaafde, af op een aflegstapel. Eventuele nobele katten blijven liggen! Hebben meerdere vogelsoorten dezelfde op één na hoogste waarde, dan mag je zelf een vogelsoort kiezen.



- Komt een speler in deze fase met meerdere vogelverslaafden tegelijk te zitten, dan worden de beide vogelsoorten die niet de hoogste waarde hebben en alle vogelverslaafden samen afgelegd. Je houdt dus alleen de waardevolste vogelsoort en legt alle andere vogels af.

Let op! Heeft een speler maar 1 vogelsoort voor zich liggen, dan is er geen op één na waardevolste vogelsoort, en worden vogelverslaafden afgelegd zonder vogels.

Voorbeeld:

de vogelverslaafde neemt de op één na waardevolste vogelsoort mee.



- Een koninklijke kat is een supernobele kat en mag bij elke vogelsoort worden gelegd, en op elk moment tijdens het spel worden verplaatst naar een andere vogelsoort. Wil je op enig moment een vogelsoort veiligstellen (zie **'Fase 3: Veiligstellen'**) maar heb je geen bijbehorende nobele katten, dan mag je die vogelsoort veiligstellen met een koninklijke kat.



Let op! Heb je wél bijbehorende nobele katten, dan moeten die uiteraard mee met de vogelsoort. Zoals bij elke kaart mag ook een koninklijke kat opgepakt en meegenomen worden in de biedingen aan de medespeler links of rechts.

Fase 3: Veiligstellen

Elke speler heeft de mogelijkheid om een of meer van de verzamelde groepen vogels veilig te stellen. Dat kan door **alle** vogels (ook de vogels met minpunten) van die soort én **alle** bijbehorende nobele katten of koninklijke katten onder de eigen paleiskaart te leggen. De totale waarde van deze groep vogels plus nobele katten is nu veilig voor de vogelverslaafde.

- Er is minimaal 1 bijbehorende nobele of een koninklijke kat nodig om een vogelsoort veilig te stellen. Groepen vogels zonder een bijbehorende nobele kat of koninklijke kat kunnen niet worden veiliggesteld!

Let op! Wil je in een latere ronde ook weer vogels van dezelfde soort veiligstellen, dan moet er ook weer minimaal 1 bijbehorende nobele kat of een koninklijke kat mee naar het paleis.

Let op! In elke ronde, dus ook in de laatste ronde, mogen meerdere vogelsoorten worden veiliggesteld. Je mag je kaarten in je paleis te allen tijde bekijken.

De ronde is nu voorbij. Na elke ronde wordt er een nieuwe stapel kaarten verdeeld, en wordt het richtingfiche omgedraaid en op de eerstvolgende stapel geplaatst. Daarna begint een nieuwe ronde.



Kaarten met rode achterzijde

Tijdens de laatste rondes van het spel ontvangen alle spelers ook 1 kaart (of 2, bij 2 spelers) met een rode achterzijde. Deze worden op dezelfde manier in de 2 biedingen meegenomen als de overige kaarten.

Betekenis van de kaarten



Koningin: een koninklijke kat met een waarde van -1. Zij mag bij elke vogelsoort worden gelegd, en op elk moment tijdens het spel worden verplaatst naar een andere vogelsoort.



Catastrofe: een vogelverslaafde die ervandoor gaat met je waardevolste vogelsoort, in plaats van met je op één na waardevolste vogelsoort.



Divavogels: vogels met een extra hoge waarde.



Bonuskaart: 5 bonuspunten als je geen enkele vogel in je paleis hebt die staat afgebeeld op de bonuskaart



Bonuskaart: 5 bonuspunten als je minimaal het aantal vogels in je paleis hebt dat staat afgebeeld op de bonuskaart

Bonuskaart: een bonuskaart geeft aan het einde van het spel 5 bonuspunten. Sommige geven 5 punten wanneer je van de vogel die op de bonuskaart staat afgebeeld geen enkele in je paleis hebt, en sommige geven 5 punten wanneer je het minimumaantal op de kaart afgebeelde vogels in je paleis hebt. Divavogels, magere kalkoenen, geplukte pauwen etc. tellen mee voor het al dan niet behalen van de bonussen.

Let op! Bonuskaarten worden tijdens **fase 2: verzamelen** niet voor de spelers op tafel, maar direct onder de paleiskaart gelegd.

Let op! Kaarten met een rode achterzijde mogen net als andere kaarten tijdens **fase 1: bieden** worden opgepakt en meegenomen in de stapels die worden aangeboden aan de medespeler links of rechts. Een uitzondering hierop vormen de bonuskaarten, die tijdens **fase 2: verzamelen** direct onder de paleiskaart worden gelegd.

Einde van het spel

Zodra de laatste ronde is gespeeld, eindigt het spel. Alle niet veiliggestelde vogels en overgebleven nobele en koninklijke katten worden afgelegd. Vervolgens tellen alle spelers de punten van de kaarten **onder hun paleiskaart** bij elkaar op, inclusief eventuele bonussen van hun bonuskaarten, en trekken dan de minpunten ervan af. De speler met de meeste punten wint het spel.

CATTITUDE BEGINNERSVARIANT

Alle basisregels blijven hetzelfde, met een paar kleine veranderingen:

- Bij het veiligstellen hoeft er maar 1 bijbehorende nobele kat mee met de groep vogels, in plaats van alle bijbehorende nobele katten. Ook hier geldt dat een groep vogels niet veiliggesteld kan worden zonder die ene bijbehorende nobele kat of koninklijke kat.
- Kaarten die je al voor je had liggen mag je niet toevoegen aan de stapels die je aanbiedt aan je medespeler.

CATTITUDE TOSS

In plaats van het richtingfiche elke ronde om te draaien, toss je hem elke ronde.



BE A REBEL

ONZE SPELLEN



    @mnkyentertainment



Development: Robert Brouwer,
Douwe Terluin

Illustrations: Mohamed Ali

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNKY
ENTERTAINMENT



8-99



2-5



30



Leidsevaart 123
2211 VS

Noordwijkerhout
The Netherlands

www.mnkyentertainment.com

© 2023 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd zonder voornafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.