



Friedemann Friese

FILOU

Die Katze im Sack

Spielziel

Die Spieler **ersteigern** mit ihren Mäusen die berühmte **Katze im Sack**. Im Sack können sich gute und schlechte Katzen befinden. Da jeder Spieler eine Katze (oder einen Hund oder Hasen) in den Sack gesteckt hat, kann geblufft und getrickst werden. Am Spielende zählen alle guten Katzen und alle »Mäuse« Pluspunkte, alle schlechten Katzen aber Minuspunkte.

• **50 Spielkarten** (5 Sätze mit: Katzen: -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15, Hase: 0, Hunde: groß, klein)



• **4 Mäusekarten** (2, 3, 4, 6 »Mäuse«)

• **1 Karte »Katze im Sack«**



• **1 Startspielerstein**

• **76 »Mäuse«, das Geld** (68 x schwarze 1er, 8 x grüne 5er)

Spielvorbereitung

Im Folgenden werden die Spielvorbereitung und **Regeln für 4 und 5** Spieler aufgeführt. Die Änderungen **für 3 Spieler** finden sich **im Anschluss**.

Jeder Spieler erhält einen Satz mit **10 Spielkarten**. Der jeweils linke Spieler zieht verdeckt eine der 10 Karten, die unbesehen aus dem Spiel kommt.

Außerdem erhält jeder Spieler **15 Mäuse** (1 Fünfer & 10 Einer). Bei 5 Spielern kommen die restlichen 33 Mäuse in die Bank, bei 4 Spielern nur 27 Mäuse.

Die **Mäusekarten** werden für alle Spieler gut erreichbar **in einer Reihe aufsteigend** ausgelegt. Bei Partien mit 4 Spielern wird die Mäusekarte 3 nicht verwendet. Links neben die Mäusekarte 2 wird die Karte »Katze im Sack« platziert.

Auf die Mäusekarten wird jetzt die angegebene Anzahl Mäuse aus der Bank platziert (z.B. 6 Mäuse auf die Mäusekarte 6).

Die nicht benötigten Spielkarten und Mäuse kommen zurück in die Schachtel.

Der Spieler der sich zuletzt ein Haustier gekauft hat, erhält den Startspielerstein und beginnt das Spiel.

Spielablauf[®]

Jede Runde wird ein neuer »Sack« voller Katzen (auch Hunde oder Hasen!) versteigert.

Dazu steuert jeder Spieler eine seiner Karten bei.

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler der Reihe nach eine beliebige **seiner Handkarten** aus, die er **verdeckt** in die Tischmitte legt. Die erste Karte kommt ganz nach links direkt unter die Karte »Katze im Sack«, die zweite direkt rechts daneben unter die Mäusekarte 2, etc., so dass eine Reihe entsteht. **Diese Reihe sind die Katzen im Sack, die nun versteigert werden.**

Nun sieht es auf dem Tisch wie folgt aus (4 Spieler):



Startspieler **Spieler 2** **Spieler 3** **Spieler 4**

Nachdem jeder Spieler eine Karte platziert hat, **deckt der Startspieler seine Karte auf** (die erste Karte in der Reihe). **Der Startspieler** beginnt nun **die Versteigerung**, indem er einen beliebigen Betrag (**nicht 0**) bietet und diesen vor sich auf den Tisch legt oder passt. **Danach muss der nächste Spieler mehr Mäuse bieten oder passen.**

Wenn ein Spieler, der bereits ein Gebot vor sich liegen hat, wieder an die Reihe kommt, muss er natürlich nur sein bestehendes Gebot durch Hinzufügen von weiteren Mäusen erhöhen.

Immer **wenn ein Spieler passt**, nimmt er alle seine bisher gebotenen Mäuse zurück und erhält **zusätzlich die Mäuse** von der niedrigsten noch im Spiel befindlichen Mäusekarte. Er kann in dieser Runde nicht mehr mitbieten.

Beispiel: Der erste Spieler passt, nimmt sein Gebot zurück und zusätzlich die 2 Mäuse von der ersten Mäusekarte.

Jedes Mal, wenn ein Spieler passt, wird die **nächste** Karte der Reihe **aufgedeckt**, so dass die Spieler nun mehr Informationen darüber haben, was sie da eigentlich kaufen.

Wenn nun **alle bis auf einen Spieler gepasst** haben und die letzte Karte aufgedeckt wurde, **zahlt dieser Spieler sein Gebot** in die Bank, er bekommt nun den Inhalt des Sacks, also alle Karten der Reihe und legt diese verdeckt vor sich ab. Diese Karten hat er gewonnen und muss sie **getrennt** von seinen Handkarten lassen. Nun bekommt er den Startspielerstein.

Falls sich allerdings unter den Karten genau ein Hund (groß oder klein) befunden hatte, verscheucht dieser noch eine Katze, bevor die Karten genommen werden können. Wenn ein **großer Hund** in der Reihe liegt, wird die Katze mit dem höchsten positiven Wert zusammen mit diesem Hund aus dem Spiel genommen. Wenn ein **kleiner Hund** in der Reihe liegt, wird die Katze mit dem höchsten negativen Wert zusammen mit diesem Hund aus dem Spiel genommen.



Beispiel: Der kleine Hund jagt die Katze -5 weg und der Spieler erhält nun den Rest immerhin 11 Pluspunkte. Wäre es ein großer Hund, hätte man -5 Punkte erhalten.

Wichtig: Bei mehr als einem Hund in der Reihe jagen sich die Hunde gegenseitig und werden alle ohne Auswirkung aus der Reihe entfernt. Dies geschieht auch, wenn kleine und große Hunde zusammen in der Reihe liegen.

Abschließend werden die Mäusekarten wieder mit der entsprechenden Zahl Mäusen gefüllt und die zweite Runde mit der Auswahl der Karten und der Versteigerung beginnt mit dem neuen Startspieler nach den genannten Regeln. **Alle weiteren Runden laufen identisch ab.**

Spielende und Wertung

Nach der neunten Versteigerung haben nun **alle Spieler ihre Handkarten gespielt** und es wird abgerechnet.

Die Spieler zählen ihre Siegpunkte auf den gewonnenen Katzen zusammen (die gelben Ziffern sind positiv, die roten Ziffern mit dem Minuszeichen negativ) und addieren die

Mäuse in ihrem Besitz (jede Maus entspricht einem Siegpunkt). Die Hasen zählen nichts und die Hunde sind ja aus dem Spiel.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Änderungen bei 3 Spielern

Es werden nur die **Mäusekarten 3 und 6** verwendet. Die Karte »Katze im Sack« wird links neben die Mäusekarte 3 gelegt. In die Bank kommen **Mäuse im Wert 21**.

Es wird ein **vierter Kartensatz** genommen. Die Karten werden gemischt, eine Karte verdeckt in die Schachtel zurückgelegt und der Rest als Stapel verdeckt direkt unter die »Katze im Sack« gelegt.



Zu Beginn der Versteigerung wird nur die oberste Karte dieses Stapels zuerst aufgedeckt, bevor der Startspieler mit dem Bieten beginnt. Nachdem ein Spieler gepasst hat, wird die Karte des Startspielers aufgedeckt, so dass die beiden restlichen Spieler dann auf zwei offene und zwei verdeckte Karten bieten. Wenn das Höchstgebot feststeht, werden die beiden verdeckten Karten aufgedeckt.

Sonderfälle & Hinweise

- Wenn zu Beginn der Versteigerung **alle Spieler bis auf einen** direkt passen, wird ganz normal auch die letzte Spielkarte aufgedeckt (bei 3 Spielern die beide letzten Karten), so dass sich der letzte Spieler die gesamte Auslage anschauen kann und **die Katzen für 1 Maus** ersteigern darf. Wenn er auch passt, werden alle Karten in der Auslage aus dem Spiel genommen und eine neue Runde beginnt mit dem gleichen Startspieler und **ohne Mäuse auf den Mäusekarten**.
- Wenn ein **großer Hund** eine Katze aus der Auslage vertreibt und es gibt keine positiven Katzen, entfernt der Hund einen anwesenden Hasen (Wert 0) oder die niedrigste negative Katze. Wenn der **kleine Hund** eine Katze aus der Auslage vertreibt und es gibt keine negativen Katzen, entfernt der Hund einen anwesenden Hasen (Wert 0) oder die niedrigste positive Katze.
- Die 5er Mäuse dürfen **jederzeit** untereinander und mit der Bank gewechselt werden, wenn sie z.B. auf den Ablagekarten verteilt werden müssen.

- Wenn am Ende einer Runde in der Bank **nicht genug Mäuse** vorhanden sind, um alle Mäusekarten zu füllen, werden gar keine Mäuse verteilt. In der folgenden Runde gewinnt nur der Spieler mit dem Höchstgebot die Katzen aus der Reihe. Alle Spieler, die vorher passen, erhalten keine Mäuse als Entschädigung.
- Die **eigenen Mäuse** dürfen während des Spiels von den Spielern **geheim gehalten** werden.

Ein taktischer Hinweis

Wenn man als letzter Spieler passt, erhält man 6 Mäuse. Dies kann sich oft lohnen, um damit »flüssig« zu bleiben und weiter mitbieten zu können. Außerdem sind diese 6 Mäuse auch 6 Siegpunkte. Wenn man nämlich all sein Geld bietet, muss man im Folgenden erstmal immer passen und erhält jede Runde nur 2 Mäuse.

Mein herzlicher Dank geht an :

alle Kritischer, Nörgler, Lobende, Schmeichelnde, Gestalterische, Aufmunternde, Analysten, Optimisten, Pessimisten und Freunde, die bei der Entstehung des Spiels geholfen habe.

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Illustrationen: Maura Kalusky

Spielregel: Henning Kröpke & Friedemann Friese

© 2007, 2F-Spiele, Friedemann Friese

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 | D-28205 Bremen
fon: 0421-24 14 902 | fax: 0421-24 14 903
friedemann@2f-spiele.de | www.2f-spiele.de

