

# Katzenjammer Blues

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1998

Een kaartspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Lode Devos (Kortrijk, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

## Spelvoorbereiding

- Er zijn 75 kaarten (15x 1 tot 5) waarvan kleur-en tekstverschil geen belang hebben voor het spel en 15 jokers (J).
- Er zijn ook 24 muisjes (bij 4 of meer spelers slechts 20 nodig)
- Alle kaarten zijn door elkaar geschud. Iedereen krijgt 6 kaarten, de rest ligt op verdeckte stapel

## Spel

De startspeler draait zolang kaarten om van de verdeckte stapel tot een kaart een 2° keer verschijnt of tot er een joker verschijnt (in dit laatste geval neemt elke speler een extra kaart uit de stapel in zijn hand).

Dan wordt er geboden, eerst door de linkerbuur van de startspeler en verder in uurwijzerzin. Bieden gebeurt door kaarten voor te stellen die men uit zijn hand wil afgeven op aflegstapel. Ieder nieuw bod moet hoger zijn (er mag niet gelogen worden) ofwel moet men (definitief) passen.

volgorde : eerst aantal (weliswaar allemaal verschillende !) kaarten, dan aantal gelijke kaarten

vb : 1x5 &mdash; 2 kaarten &mdash; 2x2 &mdash; 2x4 &mdash; 3 verschillende kaarten &mdash; 3x5 enz...

Wie het bod wint legt de kaarten die hij geboden heeft af en neemt de neerliggende kaarten terug. Deze speler wordt ook startspeler in de volgende ronde. Indien iedereen onmiddellijk past gaan de kaarten onm op aflegstapel.

Enkel wie een bod wint heeft de kans om 1 of meerdere kwartetten voor te stellen (4 kaarten met gelijke waarde). Deze kaarten gaan naar de aflegstapel en men ontvangt hiervoor muisjes vlg waarde op de kaarten.

## JOKERKAARTEN

Deze kunnen voor gelijke welke kaart gebruikt worden, zowel in het bieden als in het afleggen van kwartetten. Wie jokers aflegt moet die voor zich laten liggen ipv aflegstapel.

uitz : wie kwartet van jokers aflegt mag kiezen : wel op aflegstapel of voor zich leggen en kwartet naar keuze (waarde 5 !?)

## Speleinde

Het spel eindigt als de laatste kaart van de stapel wordt genomen of als de laatste muis uit de voorraad wordt gehaald (wie recht had op meer krijgt die niet).

Alle jokerkaarten in de hand worden op tafel gelegd bij diegene die er reeds lagen. Wie de meeste jokerkaarten voor zich liggen heeft verliest 5 muisjes ! (indien gelijke stand verliezen beiden 5 muisjes !)

Winnaar is de speler met de meeste muisjes &mdash; bij gelijke stand de speler met de minste jokers voor zich.

---

[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 17-11-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief