

# Rat a Tat CAT

Auteur: Monty en Ann Stambler

Uitgegeven door Gamewright, 1997

Een leuk getallen en strategie kaartenspel met katten (en enkele ratten) voor 2 tot 6 spelers vanaf 6 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters  
(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Spelregels:

Bevrijd je van de ratten een spaar de katten!

In Rat-a-Tat Cat is minder altijd beter en wil je steeds eindigen met de laagste score.

Herinner je de getallen op de kaarten van de andere spelers?

Heb je een pokerface en bemerk je of de andere speler er erg gelukkig uitziet?

Zet je geheugen en timing op volle kracht en beleef veel plezier met de leuke katten en de slechte ratten in Rat a Tat Cat.

## Doel:

Probeer de laagste score op het einde van het spel te hebben.

## Inhoud:

De set kaarten bestaat uit 54 kaarten. Van de kaarten met waarde 0 tot 8 zijn er telkens 4 stuks en 9 stuks van de "Koning Rat" kaart (met cijfer 9). De waarde wordt weergegeven op elke kaart. Je bemerkt dat de katten een lage waarde hebben (je wilt deze hebben) en dat de ratten een hoge waarde hebben. Men heeft ook steeds 3 stuks van elke krachtkaart; Peek (gluren), Swap (ruilen), Draw 2 (neem er 2). Deze kaarten worden later uitgelegd.

## Vorbereiding van het spel:

- Kies een speler die de kaarten verdeeld. De oudste speler kan de score bijhouden. Hij noteert de score van elke speler op het einde van elke ronde.
- Schud de kaarten. De deler geeft 4 kaarten één voor één omgekeerd aan elke speler. De overige kaarten komen als een omgekeerde reservestapel in het midden van de tafel te liggen.
- De bovenste kaart van deze reservestapel wordt omgedraaid en dient als startkaart van de aflegstapel. Wanneer het een krachtkaart betreft wordt deze terug in de stapel geschoven en een nieuwe kaart wordt omgedraaid.
- Zonder naar de kaarten te kijken plaatst iedere speler zijn 4 kaarten omgekeerd op een rij op tafel voor zich neer.

## Het spelen van het spel:

Gedurende het ganse verloop van het spel blijven de 4 kaarten omgekeerd voor de spelers liggen. In het begin bekijkt elke speler zijn 2 buitenste kaarten en legt ze dan omgekeerd terug. Elke speler weet nu de waarde van 2 van zijn 4 kaarten en probeert die te onthouden gedurende het spel.

Is de één zowel als de andere een krachtkaart dan blijven ze liggen maar ze hebben geen kracht (zie verder) De krachtkaarten hebben enkel hun kracht wanneer ze omgedraaid worden van de reservestapel.

De speler links van de deler is het eerst aan beurt, men speelt verder in wijzerzin.

In elke beurt mag een speler:

1) de bovenste kaart van de aflegstapel nemen. Deze kaart moet één van zijn kaarten vervangen. De vervangen kaart wordt terug zichtbaar afgelegd op de aflegstapel.

of

2) de bovenste kaart van de reservestapel nemen. De speler mag deze kaart gebruiken om:

- één van zijn kaarten te ruilen
- gluren, ruilen of neem er 2 , wanneer het een krachtkaart betreft
- hem zichtbaar afleggen op de aflegstapel

De keuze van de speler wordt gemaakt door de waarden van zijn 4 kaarten te herinneren. Hou goed in de gaten wat je hebt zodat je geen kaarten met lage waarde vervangt door kaarten met een hoge waarde.

Wanneer tijdens het spel de reservestapel op is, schud je de aflegstapel. Draai opnieuw een kaart om voor het begin van een nieuwe aflegstapel.

## **Krachtkaarten:**

Krachtkaarten hebben een speciale kracht die je tijdens het spel kunnen helpen. Deze kaarten hebben enkel kracht wanneer ze omgedraaid worden van de reservestapel. Wanneer zo'n kaart uitgedeeld werd bij het begin van het spel dan kan ze niet gebruikt worden.

Daar krachtkaarten geen waarde hebben moeten ze op het einde van het spel vervangen worden door een kaart van de reservestapel. (Dit kan erg riskant zijn en daarom zal je proberen deze kaarten in de loop van het spel te vervangen.) eenmaal zo'n kaart is uitgespeeld mag ze door geen enkele andere speler gebruikt worden.

er zijn 3 soorten krachtkaarten:

- Peek (gluren)

Wanneer je een gluurkaart trekt, toon hem en bekijk een van je 4 kaarten. Nu weet je wat je hebt of is je geheugen heropgefrist wanneer je vergeten was wat je reeds had.

Je beurt is voorbij en de gluurkaart wordt afgelegd.

#### - Swap (ruilen)

Wanneer je een ruilkaart trekt, toon de kaart en leg hem af. Je mag een van je 4 kaarten ruilen met die van een andere speler (is niet verplicht). Het leuke is dat je niet naar jou kaart of naar de kaart die je zal krijgen kunt kijken. Na het ruilen is je beurt voorbij.

#### - Draw Two (neem er 2)

Wanneer je zo'n kaart trekt, toon je de kaart en dan heb je nog 2 beurten. Eerst trek je de volgende kaart van de reservestapel. Nu moet je beslissen of je de kaart behoudt en afziet van je tweede beurt of anders leg je deze kaart af en trek een tweede. Deze laatste kaart moet je nemen of afleggen. Je beurt is nadien voorbij. Is een van beide kaarten opnieuw een "neem er 2" kaart dan begint alles van vooraf aan.

## **Einde van een beurt:**

Wanneer een speler meent dat hij de laagste score heeft en deze ronde kan winnen tikt hij op tafel en roept "rat a tat cat" op het einde van zijn beurt.

Eens hij op tafel tikt hebben de andere spelers nog elk een beurt. Nadien draaien alle spelers hun kaarten om. De kracht kaarten worden vervangen door kaarten van de reservestapel. Indien het opnieuw een krachtkaart betreft trekt de speler opnieuw.

## **score:**

De spelers tellen hun waarde van de 4 kaarten op. Dit is de score van deze ronde. Deze score wordt genoteerd. Vergeet niet dat men streeft naar een zo laag mogelijke score.

## **Volgende ronde:**

Alle kaarten worden verzameld en de speler links van de deler schudt de kaarten opnieuw en verdeelt ze voor de volgende ronde.

## **Einde van het spel:**

De speler met de laagste score op het einde van het spel is de winnaar.

Men kan het spel op 3 manieren spelen:

1. speel een aantal ronden
2. speel gedurende een afgesproken tijd

3. Speel zolang tot je 100 punten hebt. Eenmaal 100 punten bereikt, lig je uit het spel.

De langst overblijvende speler wint het spel.

Je kan ook kiezen om tot 200 punten of meer te spelen.

## **Voor jonge spelers:**

Wanneer je met jongere kinderen speelt kan je de twee buitenste kaarten omdraaien. Elke speler kent nu 2 kaarten van elke andere speler. Enkel de twee niet gekende kaarten kunnen geruild worden met een ruilkaart. Voor de rest zijn de spelregels hetzelfde.



---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief