

Katten weten zich in de kleinste doosjes te wringen waardoor je soms het gevoel hebt dat ze vloeibaar zijn! Kleine dozen, grote dozen, hoge dozen, schuine dozen en eigenlijk in elke vorm. Een kat weet zichzelf erin te krijgen. Vandaar het Engelse kattengezegde: if it fits, it sits. In If It Fits laat je dan ook jouw katten zitten in de beste dozen!



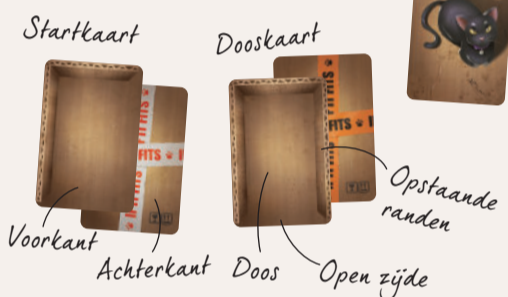
COMPONENTEN

Dubbelzijdige kattenkaarten:

- Lilly (5x), Charlie (5x), Milo (5x)
- Jack (5x), Izzy (5x)



- Zwarte katkaarten: Princess (5x)
- Doos startkaarten (5x)
- Speciale speeltjes kaarten (3x)
- Dooskaarten (72x)



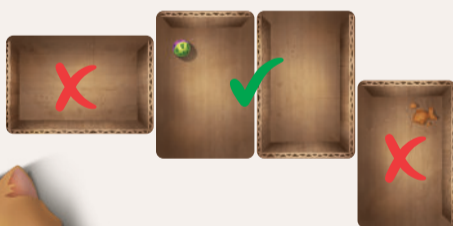
START OPSTELLING Het spel zet je op door deze stappen te volgen:

1. Neem alle dubbelzijdige kattenkaarten en sorteer ze per kat. Elke speler kiest één van de katten en krijgt alle vijf de kaarten van die kat. Leg deze zichtbaar voor je op tafel. Alle niet gekozen katten gaan terug de doos in.
2. Neem zo veel zwarte katkaarten als er spelers zijn apart, de overige gaan terug in de doos.
3. Neem alle doos startkaarten apart.
4. Pak alle normale dooskaarten en de drie speciale speeltjes kaarten, schud ze en maak er een (gesloten) trekstapel van. Elke speler neemt twee kaarten van deze trekstapel.
5. Neem nu de trekstapel en verdeel hem in een aantal stapel gelijk aan het aantal spelers. Voeg in elke stapel één zwarte katkaart toe en schud deze stapels los van elkaar. Zet daarna deze losse stapels op elkaar om weer één trekstapel te vormen, schud deze niet.
6. Kies een startspeler. Deze speler kiest één van de vijf doos startkaarten en legt deze in het midden van de tafel. Hierna doen alle andere spelers met de klok mee dit ook; zij leggen hun startkaart aan de korte zijde aan de eerder gelegde startkaart(en) waarbij zij de aanlegregels volgen. Zodra alle spelers één startkaart hebben neergelegd gaan de overige terug in de doos. Het spel begint met de startspeler en gaat daarna met de klok mee verder.

HET SPEL Het doel van het spel is om dozen te maken waarin kattenspeeltjes te vinden zijn en deze dozen met je eigen katten te bezetten. Hierdoor verdien je punten met de kattenspeeltjes. Alle dozen hebben open en gesloten zijdes. De gesloten zijdes zijn herkenbaar als de opstaande wanden van dozen. Wanneer een speler twee open zijdes van dozen met elkaar verbindt, wordt dit één doos. Een doos kan theoretisch gezien bestaan uit alle kaarten van de trekstapel, zolang er maar open zijdes aan elkaar worden gelegd. Een doos is afgesloten wanneer er geen open zijdes meer zijn.

DOOSKAARTEN Elke speler heeft de keuze tussen het trekken van een kaart van de trekstapel en deze in de eigen hand te nemen, of een slapende kat te spelen (dan neemt de speler géén nieuwe kaart). Als een speler kiest voor het trekken van een nieuwe kaart, moet er ook een kaart gespeeld worden uit eigen hand. De regels voor het aanleggen van deze kaarten zijn:

- Kaarten mogen alleen aan gelijke zijdes worden gelegd. Dus de lange zijdes van twee kaarten mogen aan elkaar worden gelegd of de korte zijdes aan elkaar, maar niet een korte en een lange zijde aan elkaar.
- Kaarten mogen niet overlappen.
- De rand van de tafel is de rand van het speelveld (if it fits...). Kaarten mogen alleen gespeeld worden als ze volledig op tafel passen en spelers mogen de al gespeelde kaarten niet verplaatsen.
- De opstaande randen van de dozen zijn géén beperking in het aanleggen. Het is dus geen probleem om twee randen tegen elkaar aan te leggen waardoor een dubbele opstaande rand ontstaat.



KATTENKAARTEN Na het spelen van een dooskaart mag die speler een kattenkaart spelen. De regels voor het leggen van kattenkaarten zijn:

- Katten worden over dwars (over de lange zijdes) op twee dooskaarten gelegd, zonder over opstaande randen te gaan.
- Katten mogen alleen geplaatst worden in een doos waar al een kat van de eigen speler aanwezig is, of waar nog geen katten aanwezig zijn. Princess wordt hierin genegeerd.
- Een kat mag niet gespeeld worden op een dooskaart die twee dozen verbindt waar de speler zelf nog geen katten heeft maar al wel katten van andere spelers aanwezig zijn.

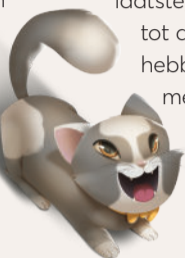




De speler mag meerdere katten in één doos hebben.

Een van de twee kaarten waarop de kat gespeeld wordt, moet de kaart zijn die de speler in deze beurt heeft aangelegd.

Een doos waar een speler een kat in heeft, kan de speler punten opleveren aan het eind van het spel. Door meerdere dozen aan elkaar te verbinden, kan het voorkomen dat meerdere spelers katten in dezelfde doos hebben. De speler met de meeste katten in een doos 'bezet' de doos en verdient de punten. Mochten twee of meer spelers evenveel katten hebben, dan verdienen zij allen de volledige punten.

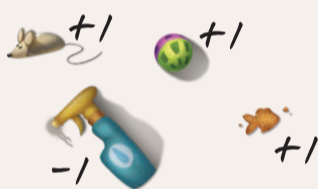


bestaande dooskaarten naar keuze spelen die onderdeel van dezelfde doos uitmaken. Alleen wanneer er geen vrije plekken zijn mag de speler de kaart aanleggen zoals een normale dooskaart. Het kan dus voorkomen dat de kaart in de doos van een tegenstander MOET.

SPEL EINDE Het spel einde wordt ingeluid op het moment dat ofwel de trekstapel leeg is, ofwel een van de spelers de vijfde (en laatste) kat inzet. Het spel gaat nu nog door tot alle spelers hun hand leeg gespeeld hebben, zij mogen geen nieuwe kaarten meer trekken en geen slapende katten meer spelen. Wel mogen zij nog normale katten inzetten. Het speleinde kan niet worden uitgesteld door de speler die geen katten meer had weer een kat terug te laten krijgen, door een zwarte kat.

PUNTENTELLING De punten worden per doos geteld. De speler met de meeste katten in een doos krijgt de punten voor die doos. De punten van een doos worden bepaald door het aantal kattenspeeltjes op de kaarten van die doos, ook als een speeltje toevallig is afgedekt door een geplaatste kat. Het speeltje wat het vaakst voorkomt in de doos wordt geteld, dit is het aantal punten wat de doos waard is. De andere soort(en) speeltjes worden genegeerd. Let op: elke waterspuit in een doos telt als één minpunt. Stel dat de doos is afgesloten (dus er zijn geen open zijdes meer), dan tellen zowel de kattenspeeltjes als de waterspuiten dubbel.

SLAPENDE KATTEN In plaats van het trekken van een nieuwe kaart en het spelen van een kaart uit eigen hand, kunnen spelers ervoor kiezen een slapende kat te spelen. De speler legt de slapende kat aan volgens de aanlegregels voor de dooskaarten, niet de regels van de kattenkaarten. Maar een slapende kat 'bezet' de doos waar de kat aangelegd wordt, waardoor deze niet mag worden aangelegd bij een doos waar een andere speler al een kat heeft en de spelende speler niet. Bij de puntentelling verdienen spelers geen punten voor dozen waar zij alleen een slapende kat hebben, hebben zij er ook een 'normale' kat dan telt de slapende kat mee als een volwaardige 'normale' kat.



Spelers verdienen ook punten als zij meer dan één kat in een doos hebben. Voor elke kat na de eerste ontvangen zij één punt. Dit wordt niet verdubbeld als een doos gesloten is.

ZWARTE KAT - PRINCESS Als een speler de zwarte kat Princess trekt, neemt deze de kaart gewoon op de hand zonder de kaart aan anderen te laten zien en mag zelf kiezen in welke beurt de kaart wordt ingezet. Wanneer de speler Princess speelt, moet deze zwarte kat een al gespeelde kat vervangen op tafel. Dit mag een slapende of normale kat zijn van de speler zelf of een tegenstander. Princess neemt de plaats in van de andere kat. De verjaargde kat gaat terug naar de originele speler. Bevindt Princess zich in haar eentje in een doos, dan mag deze opnieuw bezet worden door een speler.



De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die de minste minpunten heeft.

GEAVANCEERDE REGELS Spelers die van net wat meer uitdaging houden kunnen deze geavanceerde regels gebruiken. Alle normale regels gelden met uitzondering van:

- Alle zwarte katten worden in de trekstapel geschud.
- De doos aanlegregels worden aangescherpt: het is niet langer toegestaan om twee opstaande randen tegen elkaar aan te leggen, waarmee de aanleg mogelijkheden beperkt worden.
- Extra katten in een doos leveren geen extra punten op.
- Slapende katten tellen slechts als een halve kat voor het bepalen wie de meeste katten in een doos heeft.

SPECIALE SPEELTJES KAARTEN Er zijn drie speciale speeltjes kaarten door de trekstapel geschud, herkenbaar aan het kattenpootje. Als een speler een van deze kaarten trekt moet deze gelijk worden aangelegd. De speler moet de kaart dwars op twee



CREDITS
 Auteur: Adrie Drent
 Illustrator: Gustavo Furstenau
 Grafisch ontwerp: Vicky Trouerbach
 Uitgever: Jolly Dutch
 Versie: 2022