

ZWARTE KATER



SPELREGELS

Spelmateriaal



Instructie

Eigenlijk hoeft maar één speler dit te lezen! Hij speelt de Zwarte Kater en alle andere spelers zijn de muizen. De Zwarte Kater is de spelleider. Hij speelt niet om te winnen. Zijn doel is om alle muizen erin te luizen, zodat hij ze makkelijk kan oppeuzelen. Welke muizen zijn de Kater te slim af?

Vorbereiding voor de Zwarte Kater

Zorg ervoor dat alle muizen die je wilt oppeuzelen in een halve cirkel om je heen aan tafel komen zitten. Geef iedere muis een houten speelfiguur in zijn kleur en 3 blokjes kaas. De rest hou je lekker zelf. Neem, om de muizen te lokken, de andere lekkernijen uit de doos: het grote stuk kaas, het kleine stuk kaas, het spekblokje en de chocolade. Leg de lekkernijen op een rijtje voor je op tafel met de kattenkop ertussen.

Spelverloop

1. Zeg tegen de muizen dat ze goed moeten opletten onder welk dekseltje iedere lekkernij ligt. Nadat ze goed hebben kunnen kijken, dek je alle lekkernijen én je eigen zwarte kattenkop af met de dekseltjes.
2. Verschuif nu een paar van de vijf dekseltjes, zodat de volgorde van de lekkernijen verandert. Doe in de eerste paar rondes rustig aan en verschuif niet te veel: het spel is al moeilijk genoeg!
3. Als alle dekseltjes weer netjes op een rij liggen, noem je één lekkernij (dus niet de Zwarte Kater!). De muizen moeten nu zo snel mogelijk hun muis bij het dekseltje zetten waar zij denken dat de genoemde lekkernij onder ligt. Snelheid is belangrijk! De snelste muis staat vooraan, tragere spelers moeten achter in het rijtje aansluiten als zij hetzelfde dekseltje hebben gekozen.
4. Til nu de dekseltjes op. Iedere muis die bij de juiste lekkernij ligt, beloon je met kaasblokjes:
 - Je geeft de achterste muis (de langzaamste dus!) in de juiste rij één kaasblokje, aan de volgende muis (die iets sneller was) twee, enzovoort. De snelste/voorste muis krijgt dus de meeste kaas.
 - Iedere muis die naar het verkeerde dekseltje is gerend, geeft één kaasblokje aan de Zwarte Kater.
 - Als een muis bij het dekseltje is gaan staan waar de Zwarte Kater onder verstopt zit, moet hij niet één, maar twee kaasblokjes inleveren!

Als een muis geen kaasblokjes meer heeft, doet hij niet meer mee!
(Tip van The Game Master: haal dan wat lekkers uit de keuken!)

De volgende ronde begint!
Begin opnieuw vanaf stap 1.

Einde van het spel

Het spel kan op één van de volgende manieren eindigen:

- Als er nog maar één muis kaasblokjes heeft, dan is deze de winnaar!
- Ook kan een muis winnen door als eerste tien kaasblokjes te verzamelen.
- Als de Zwarte Kater geen kaas meer heeft, dan wint de muis met de meeste kaasblokjes!

De Zwarte Kater spelen met kinderen

Als je de Zwarte Kater met kinderen wilt spelen, zijn de regels net even anders.

Het spelverloop voor de Zwarte Kater geldt nog gewoon, alleen duurt het spel nu maar drie rondes. De muisjes mogen dus drie keer raden waar de lekkernij zit. De muis met de meeste kaasblokjes heeft gewonnen!

Ronde 1

De Zwarte Kater verplaatst maar twee dekseltjes. Deze verplaatst hij bovendien niet tegelijkertijd. Eén hand houdt hij op zijn rug. Hij gebruikt de andere hand om de dekseltjes te verschuiven. Snelheid is voor de muizen nu nog niet belangrijk. Iedere muis die bij de goede lekkernij staat, krijgt één kaasblokje.

Ronde 2

De Zwarte Kater maakt het nu iets moeilijker. Hij verschuift met beide handen twee dekseltjes tegelijkertijd. Doe dit maximaal twee keer. Ook in ronde 2 is snelheid nog niet van belang. Iedere muis die bij de goede lekkernij staat, krijgt één kaasblokje.

Ronde 3

De Zwarte Kater mag nu de dekseltjes gedurende vijf tellen verschuiven. Dit mag snel en met twee handen. Nu gaat het erom wie het snelst zijn muisje bij het juiste dekseltje plaatst. De laatste muis in de juiste rij krijgt één kaasblokje. Iedere muis voor hem krijgt steeds één blokje meer!

Speciale tips en spelvarianten

Wil je een goede Zwarte Kater worden? Of wil je tips om het spel in één van de speciale spelvarianten uit te proberen? Kijk dan op de website van The Game Master.

www.thegamemaster.nl

Colofon

Vertaling spelregels: Ruud Kool
Grafisch ontwerp: Arenea Kunkeler
Illustratie: Wesly Gibs

© 2009, The Game Master B.V., Nieuwerkerk aan den IJssel, Nederland
(Nederlandstalige uitgave)

© 2009, Steffen Spiele, Spielplatz 2, 56288 Krastel, Duitsland
(oorspronkelijke uitgave)

