



Katerfrühstück

Wer krallt sich die besten Leckerbissen ?

Ravensburger, 1993

RIEDESSER Wolfgang

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Het katerontbijt (Wie klauwt de lekkerste hapjes bij elkaar ?)



Een spel voor 3 tot 6 vrazuchtige kattinnen en katers.

Het is nog vroeg in de morgen, de luie Katrien slaapt dus nog. Opnieuw hebben de katers en de kattinnen uit de omgeving zich verzameld voor het vreetfestijn in de oude villa, waar de geesten wel eens durven spoken. En wederom is het een gewriemel en getrek om zich de lekkerste hapjes toe te eigenen. Want slecht diegenen die zich een maaltijd kunnen verschaffen, zullen het uiteindelijke doel naderen. Blijf nochtans waakzaam voor een plotse uitval van de geesten : zij hebben zich her en der verstoppt onder een lekker hapje en hebben al menige katten de schrik van hun leven bezorgd.

Het spelmateriaal



- 1 speelbord ;
- 6 hongerige kattinnen en katers ;
- 30 voedselkaarten ;
- 24 eetkommetjes ;
- 6 zilveren schotels ;
- 1 handleiding.



Waar is het om te doen ?

Diegene die zo snel mogelijk en zo veel mogelijk lekkere hapjes verorbert zodanig dat hij als eerste het mooie rode kussen met de kroon erop bereikt, is de winnaar van het spel.

De spelvoorbereiding

Voor het eerste spel kan worden gespeeld, worden eerst zeer voorzichtig de verschillende katten en de zilveren schotels uit hun stansvorm verwijderd. Elke speelfiguur wordt in een gekleurd voetje geplaatst.



Elke medespeler neemt :

- een kat die hem het beste past ;
- vier eetkommetjes die passen bij het voetje van zijn speelfiguur ;
- één zilveren schotel.



Er zijn twee verschillende soorten voedselkaarten :

- 9 kaarten met een blauwe achtergrond ;
- 21 kaarten met een witte achtergrond, waaronder enkele met een geest op de achterzijde.

De beide soorten kaarten worden, gescheiden van elkaar, goed geschud en gemend zodanig dat de geest op de achterzijde zeker niet is te zien. Daarna worden alle kaarten op één stapel gelegd naast het speelbord. Zorg ervoor dat de 21 kaarten met een witte achtergrond onderaan liggen, de 9 kaarten met de blauwe achtergrond komen bovenaan te liggen.

De enige uitzondering is als er met drie of vier spelers wordt gespeeld, dan gebruikt men slechts 5 kaarten met een blauwe achtergrond, de overige vier kaarten doen dan niet mee in het spel.

Alle kaarten worden natuurlijk met het lekkere hapje naar boven klaargelegd.

De eerste vier kaarten van de stapel worden open op de velden A tot en met D van het speelbord gelegd. Daarmee zijn de eerste maaltijden geserveerd en de kattenhartjes beginnen onmiddellijk sneller te slaan. Elke speler plaats zijn kat op de startplaats : het groene tapijtje in de hoek van het speelbord.

Zo wordt er gespeeld

Het eetkommetje inzetten

Alle spelers beslissen gelijktijdig en in het geheim voor één van de vier geserveerde lekkere hapjes. Om hun beslissing uiteindelijk kenbaar te maken leggen zij verdekt (dit wil zeggen dat de speler er voor zorgt dat de letter in het eetkommetje niet zichtbaar is) hun eetkommetje op één van de blauwe serveerschotels aan de rand van het speelbord. Natuurlijk moeten alle spelers er ook voor zorgen dat de andere eetkommetjes ook verdekt liggen, anders kunnen de medespelers wel te weten komen welk eetkommetje zojuist werd ingezet.



De letter van het eetkommetje zichtbaar maken

Van zodra elke speler zijn eetkommetje heeft ingezet, worden de eetkommetjes omgedraaid. Nu worden de eetkommetjes op de voedselkaart geplaatst die overeenkomt met de juiste letter. Uiteraard kan dat gelijktijdig gebeuren. Daarna wordt het duidelijk wie zich alleen op een maaltijd heeft gestort en wie het voedsel met andere katten moet delen. Slechts diegene waarvan zijn eetkommetje zich alleen op een voedselkaart bevindt, krijgt in deze ronde iets te eten. Deze speler neemt de voedselkaart en het eetkommetje van het spelbord. Wie een maaltijd met anderen moet delen, keert van deze ronde met lege handen terug. Hij ontvangt geen voedselkaart en zijn eetkommetje blijft op de voedselkaart staan.

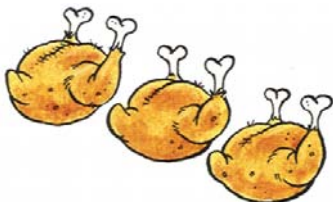
Oprukken

Alle spelers die in deze ronde voedselkaarten hebben veroverd, rukken nu met hun kat op. Daarbij begint de speler die het verst in de achtergrond ligt (in de startronde begint de speler met de geringste buikomvang). De andere spelers volgen in de volgorde van hun plaats op het spelbord. De kat die dus het doel het dichtst heeft benaderd, speelt als laatste. Het aantal van de lekkere hapjes op de voedselkaart bepaalt het aantal kussens dat men mag oprukken (in de richting van de pijl).

Voorbeeld



1 taart = 1 kussen



3 haantjes = 3 kussens

Bezette kussens worden oversprongen en worden niet meegeteld. Na de spelbeurt legt de speler zijn voedselkaarten af waarmee een aflegstapel wordt opgebouwd.

De volgende ronde

Vooreerst worden de lege velden van de tafel opnieuw met voedselkaarten van de afneemstapel bedekt. Zodra de tafel volledig is geserveerd, begint de volgende ronde. Diegene die in de vorige ronde geen voedsel heeft verkregen, kan nu natuurlijk nog slechts uit 3 voedselkaarten kiezen aangezien hij nog maar drie eetkommetjes heeft (zijn vierde eetkommetje staat immers nog op een voedselkaart).

Slechts nadat alle spelers opnieuw (en verdekt voor de andere spelers) een eetkommetje hebben geplaatst op een blauwe serveerschotel, worden de eetkommetjes uit de vorige ronde van het speelbord verwijderd en aan de bezitter teruggegeven.

Dat was het eigenlijk.



Daarna gaat het verder zoals in de voorronde.

De volgorde blijft eigenlijk altijd hetzelfde :

1. het eetkommetje verdekt op een blauwe serveerschotel plaatsen ;
2. eventueel eetkommetjes uit een vorige ronde van de tafel (voedselkaarten) weghalen ;
3. de eetkommetjes omdraaien en op de tafel (voedselkaarten) plaatsen ;
4. eventueel voedselkaarten en eetkommetjes wegnemen ;
5. weggenomen voedselkaarten van de tafel aanvullen.

Opgepast voor de geesten !

Op de rugzijde van enkele van de voedselkaarten met een witte achtergrond staat een geest afgebeeld. Wie een voedselkaart ontvangt, moet deze kaart omdraaien. Is er op de voedselkaart een geest afgebeeld dan moet zijn kat zo veel velden terug gaan als er lekkere hapjes staan afgebeeld op de voedselkaart. Ook hier geldt de regel dat bezette velden worden oversprongen en dat ze niet worden meegeteld.

Gelukkig is men tegen de geesten niet volledig machteloos als men nog een zilveren serveerschotel bezit.

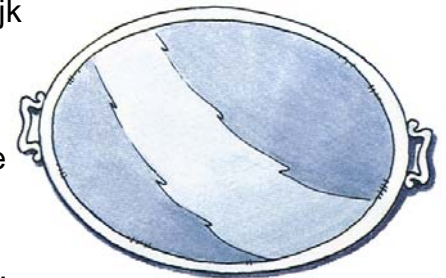


De zilveren serveerschotel

Met de zilveren serveerschotel kan de speler verhinderen, als hij dat inderdaad wil, dat zijn kat wordt teruggeplaatst. Hij legt de geestkaart op het zilveren tablet en geeft de beide aan een willekeurige medespeler. Daarna wordt de kat van die medespeler onherroepelijk het bijhorende aantal velden (afhankelijk van het aantal lekkere hapjes op de geestenkaart) teruggezet.

Tegen deze actie kan de medespeler zich niet verweren. Hij moet dus aanvaarden dat zijn spelfiguur wordt teruggeplaatst en moet de geestenkaart op de zilveren serveerschotel aannemen ook al heeft hij zelf nog een zilveren schotel.

De geestenkaart wordt na het uitspelen op de aflegstapel geplaatst. De zilveren serveerschotel echter komt nu in het bezit van de nieuwe eigenaar en kan dus later door deze speler worden ingezet.



Geen voedsel meer

Wanneer de stapel met de voedselkaarten is opgebruikt, worden al de voedselkaarten met een witte achtergrond opnieuw gemengd en geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd. De blauwe voedselkaarten komen dus niet meer opnieuw in het spel.

Welke speler wint ?



Zodra een speler met zijn spelfiguur het kussen met de kroon heeft bereikt, (overtollige punten vervallen) is het spel ten einde en de winnaar gekend.

Katers en kattinnen die nog niet zijn verzadigd, kunnen onmiddellijk een revanche eisen.