



Schwarzer Kater

SPIELANLEITUNG



Steffen
Spiele

Spielideen und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Druck: Fruhauf, Bamberg
Spielmaterial: Hauck, Seßlach

© **2008 by Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de



SCHWARZER KATER

Memospiel für 2–9 Mitspieler ab 4 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

5 schwarze Hütchen



1 großes Stück Käse



1 kleines Stück Käse



1 Stück Schokolade



1 Speckwürfel



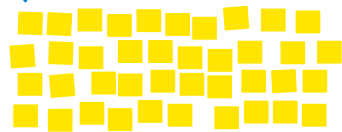
1 schwarzer Kater



8 bunte Mäusefiguren



40 Käsewürfel



Spielvorbereitung

„Schwarzer Kater“ kann auf einem Tisch oder auf dem Boden gespielt werden. Man benötigt eine ebene Spielfläche von etwa 50 x 40 cm.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters.

Der Spielleiter erhält das kleine und das große Käsestück, den Speckwürfel, das Schokoladenstück, den schwarzen Kater und die fünf schwarzen Hütchen.

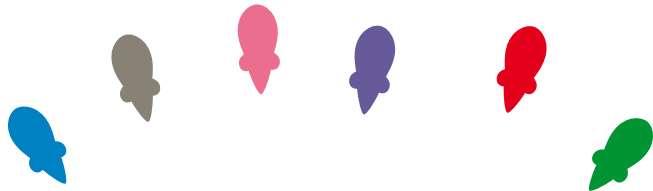
Alle anderen Mitspieler wählen je eine farbige Maus und erhalten drei Käsewürfel als Startkapital. Der Spielleiter verfügt über den Vorrat der restlichen Käsewürfel.

Der Spielleiter sitzt auf der einen Seite der Spielfläche, die anderen Spieler sitzen in einem Halbkreis gegenüber.

Eine Partie „Schwarzer Kater“ läuft über drei Runden. Das heißt, der Kater darf insgesamt dreimal seine Falle aufbauen.

Während des Spiels schlüpft der Spielleiter in die Rolle des Katers und wird im nachfolgenden Text Kater genannt. Alle übrigen Spieler spielen die Mäuse und werden auch Mäuse genannt.

Ein Satz wie „Die Maus setzt sich vor das Hütchen“ bedeutet: Der Spieler platziert seine Mausefigur auf der Spielfläche vor einem der Hütchen.



Spielweise

Der Kater baut seine Falle auf.

Der Kater legt die beiden Käsestücke, den Speck, die Schokolade und den schwarze Katerkopf mit ausreichenden Abständen in einer Reihe vor sich aus, so dass alle Mäuse gut sehen können, in welcher Anordnung die fünf Gegenstände liegen.

Hinter jedem der Gegenstände platziert der Kater eines der schwarzen Hütchen.

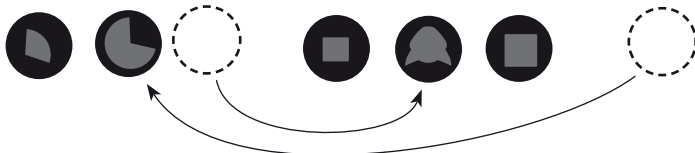


Der Kater verschiebt die Hüte

Wenn die Mäuse sich die Lage der fünf Gegenstände gut eingepägt haben, deckt der Kater alles mit den Hütchen zu.



Anschließend verschiebt er **zwei** der fünf Hütchen (evtl. drei, siehe auch Schwierigkeitsgrad).



Ein Hütchen darf zwischen zwei andere Hütchen geschoben werden oder seitlich neben die ausgelegte Reihe.

Beim Schiebevorgang muss der Kater folgende Regeln einhalten:

- 1. Er darf nur mit **einer** Hand ein Hütchen nach dem anderen verschieben.***
- 2. Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell vor sich gehen und muss für alle Mäuse jederzeit deutlich zu verfolgen sein!***

Nachdem er die beiden Hütchen verschoben hat, fragt der Kater die Mäuse nach **einem** der Gegenstände.

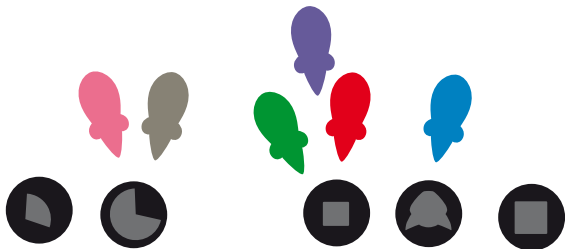
Der Kater kann nach dem kleinen oder dem großen Käse fragen, nach der Schokolade oder dem Speck. Niemals aber fragt der Kater nach sich selbst!

Der Kater muss seine Frage **direkt** nach dem Verschieben der Hütchen stellen. Er fragt z. B.: „Wo ist der Speck?“

Die Mäuse gehen auf die Suche

Nun zeigt sich, ob die Mäuse gut aufgepasst haben. Sie müssen sich jetzt vor das Hütchen setzen, unter dem sie den Speck vermuten.

Es dürfen sich mehrere Mäuse vor dasselbe Hütchen setzen.



Der Kater deckt die Hütchen auf

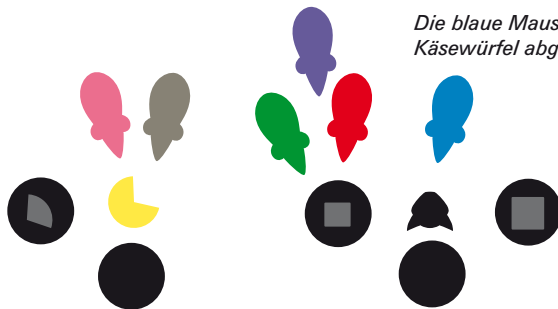
Haben alle Mäuse ihre Plätze eingenommen, deckt der Kater nach und nach die Hütchen auf.

Alle Mäuse die jetzt vor einem falschen Gegenstand sitzen, müssen dem Kater einen Käsewürfel abgeben.



Die rosafarbene und die graue Maus müssen einen ihrer Käsewürfel abgeben.

Sitzt eine Maus vor dem schwarzen Kater, muss sie **zwei** Käsewürfel abgeben.



Die blaue Maus muss zwei Käsewürfel abgeben.

Die Mäuse, die vor dem Gegenstand sitzen, nach dem der Kater gefragt hat, erhalten zur Belohnung ein Käsestückchen aus dem Vorrat des Katers.



Die grüne, die violette und die rote Maus erhalten je einen Käsewürfel

Sind die Hütchen aufgedeckt und alle Käsewürfel verteilt, ist die Runde zu Ende und die Mäuse laufen wieder nach Hause.

Zweite Runde

Der Kater öffnet nun die restlichen Hütchen, so dass alle fünf Gegenstände wieder sichtbar sind.

Durch den Schiebevorgang hat sich die Reihenfolge der Gegenstände verändert. Die neue Reihenfolge bildet die Ausgangslage für die zweite Runde. Der Kater verschiebt die Gegenstände nur so weit, dass sie wieder mit gleichmäßigen Abständen nebeneinander liegen.

Dann geht es von vorne los. Die Mäuse merken sich, wo die Gegenstände liegen, der Kater verdeckt alles, verschiebt zwei Hütchen und fragt nach ... ???

Dritte Runde: „Tempo zählt!“

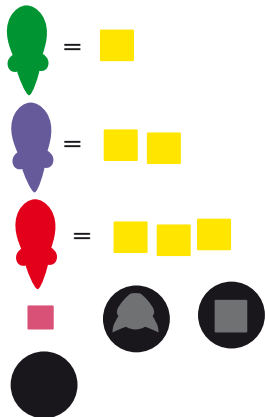
Die dritte Runde ist bis auf eine Zusatzregel mit den beiden ersten Runden identisch.

Die Zusatzregel lautet:

Wenn sich mehrere Mäuse vor dasselbe Hütchen setzen wollen, müssen sie **der Reihe nach** hintereinander Platz nehmen. Das heißt, die Maus, die sich als Erste entscheidet, bekommt den Platz direkt vor dem Hütchen, die nächste setzt sich dahinter usw.

Sitzen die Mäuse nach dem Öffnen der Hütchen vor dem Gegenstand, nach dem der Kater gefragt hat, bestimmt die Platzierung einer Maus die Höhe ihres Gewinns.

Beispiel: Sitzen zwei Mäuse hintereinander, erhält die Maus, die vorne sitzt, zwei Käsewürfel, die dahinter einen Käsewürfel. Bei drei hintereinander sitzenden Mäusen erhält die erstplatzierte drei, die nächste zwei und die letzte noch einen Käsewürfel und so weiter.



Gefressen

Hat eine Maus ihr letztes Käsestückchen verloren, darf der Kater sie „verspeisen“. (Die Figur wird aus dem Spiel genommen.)

Spielende

Wer nach der dritten Runde die meisten Käsewürfel vorweisen kann, hat gewonnen. Haben zwei oder mehr Mäuse gleich viele Käsewürfel, kann zwischen diesen Mäusen in einer vierten Runde ein Stechen ausgetragen werden. Hierbei gilt wieder die Zustregel aus der dritten Runde

In der nächsten Partie darf ein anderer den Kater spielen.

Schwierigkeitsgrad

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, kann der Kater drei anstelle von zwei Hütchen verschieben

Für kleinere Kinder kann es bereits genügen, nur ein einziges Hütchen zu verschieben.

Um das Spiel leichter zu machen kann auch die Anzahl der Hütchen (und Suchgegenstände) auf vier oder drei verringert werden.

Das Spiel zu zweit

Je mehr Mäuse mitspielen, desto lustiger ist „Schwarzer Kater“, aber man kann natürlich auch zu zweit spielen.

In diesem Fall werden zwei Partien à drei Runden hintereinander gespielt. Der Spieler, der in der ersten Partie die Rolle des Katers übernimmt, verwandelt sich in der zweiten in die Maus und umgekehrt.

Für die Auszahlung mit Käsewürfeln gilt: Sitzt die Maus in der ersten Runde an der richtigen Stelle, erhält sie einen Käsewürfel, sitzt sie in der zweiten Runde richtig, bekommt sie zwei und in der letzten Runde drei Käsewürfel.

Am Ende wird verglichen. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Käsewürfel gesammelt hat.

Viel Spaß mit Schwarzer Kater!

Wer ein besonders guter Kater werden möchte,
darf auch noch den folgenden Text lesen.



Kleine Katerschule

Atmosphäre

Schwarzer Kater ist ein Memo-Spiel aber auch ein Rollenspiel, das von der Atmosphäre lebt, die zwischen den Mäusen und dem Kater herrscht.

Der Spielleiter (Kater) hat einen entscheidenden Anteil an dieser Atmosphäre. Ein einfacher Satz zu Beginn des Spiels, wie:

„Ich bin jetzt der Kater und ihr seid die Mäuse und mit dieser schönen Falle hier versuche ich euch zu schnappen“, lässt sofort

Spannung entstehen und weckt die Aufmerksamkeit der Mäuse. Aber Vorsicht: Kleinere Kinder können sich auch vor einem Katerkopf aus Holz fürchten, der sich unter einem Hütchen versteckt. Hier muss der Spielleiter ein Gefühl für die Situation entwickeln und spüren, wie weit er die Spannung treiben kann.

Überblick

Der Kater hat im Grunde eine einfache Aufgabe, da er sich selbst

eigentlich gar nicht merken muss, unter welchem Hütchen sich welcher Gegenstand befindet. Es empfiehlt sich aber, dass man als Kater zumindest die Lage des Gegenstands kennt, nach dem man fragen will und die Position des schwarzen Katerkopfs. Vor allem wenn die Mäuse vor verschiedenen Hütchen sitzen, ist die Spannung sofort vorbei, wenn schon beim ersten Hütchen, das der Kater aufdeckt, der

gesuchte Gegenstand erscheint, denn dann wissen alle anderen gleich, dass sie an der falschen Stelle sitzen.

Der Kater sollte also immer:

- zuerst die Hütchen aufdecken, unter denen sich falsche Gegenstände befinden,
- dann das Hütchen, unter dem der Katerkopf liegt
- und erst ganz zum Schluss das richtige Hütchen.



Große Runden, Schwarze Nasen, Leckere Preise

Kindergeburtstag

Acht Mäuse sind schon eine ganze Menge, aber manchmal kommen noch mehr Kinder zusammen, und alle wollen mit-spielen. Kein Problem.

Nehmt einfach irgendwelche „Ersatzmäuse“ – Steinchen oder Holzstückchen, oder bastelt euch Mäuse aus Papier oder Knete. Wenn dem Kater die Käsewürfel ausgehen, darf er sich ebenfalls mit „Ersatzkäse“ aller Art behelfen.

Beim dritten Mal...

Wie beim alten Kartenspiel „Schwarzer Peter“ könnt ihr vor dem Spiel ausmachen, dass ein Kind dessen Maus auf den schwarzen Katerkopf trifft anstelle zwei Käsewürfel abzugeben, vom Kater mit Fasnachts-

schminke einen schwarzen Fleck ins Gesicht gemalt bekommt. Erst auf die linke, dann auf die rechte Backe und wenn der Kater den dritten Fleck auf die Nasenspitze malt, darf er die Maus verspeisen.

Lecker

Der Kater kann auch nett sein. Immer nach der dritten Runde gibt er der Maus, die die meisten Käsewürfel gesammelt hat, einen kleinen Preis. Käsestückchen, Nüsse oder Schokolade – was Mäuse eben so alles mögen.



© **Steffen • Spiele**

Spielplatz 2, 56288 Krastel
www.steffen-spiele.de



 Verschluckbare Kleinteile!
Ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren

