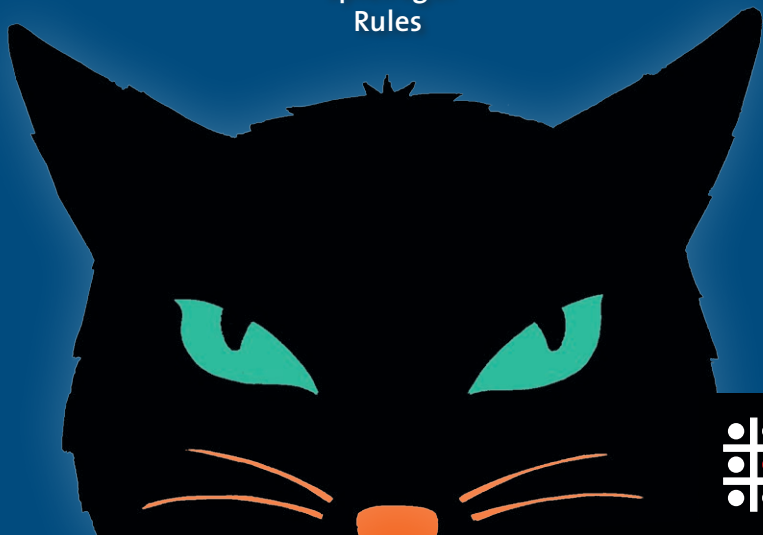


Steffen Mühlhäuser

SCHWARZER KATER

Spielregel
Rules



SCHWARZER KATER

Memospiel für 3–9 Mitspieler ab 5 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

5 schwarze Hütchen



5 Suchgegenstände:

1 großes Stück Käse



1 kleines Stück Käse



1 Stück Schokolade



1 Speckwürfel



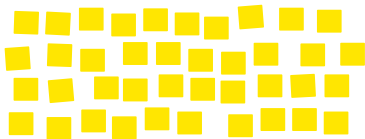
1 schwarzer Kater



8 bunte Mäuse



40 Käsewürfel



Spielvorbereitung

Um „Schwarzer Kater“ zu spielen benötigt man eine ebene Spielfläche von etwa 50 x 40 cm.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters. Er erhält die fünf Suchgegenstände, die fünf schwarzen Hütchen und die 40 Käsewürfel.

Alle anderen Mitspieler wählen je eine farbige Maus und erhalten vom Spielleiter drei Käsewürfel als Startkapital.

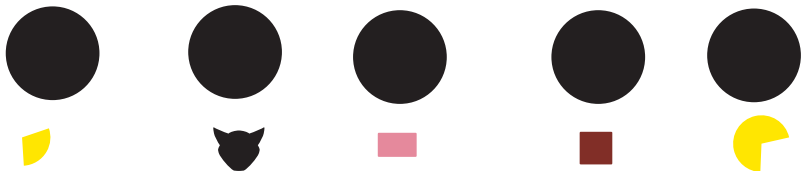
Der Spielleiter sitzt auf der einen Seite der Spielfläche, die anderen Spieler sitzen in einem Halbkreis gegenüber.

Eine Partie „Schwarzer Kater“ läuft über vier Runden. Das heißt, der Spielleiter darf insgesamt viermal 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 Mäuse genannt.

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.



Das Hütchenspiel

Wenn die Mäuse sich die Lage der fünf Gegenstände gut eingepägt haben, verdeckt der Kater alles mit den Hütchen. Anschließend verschiebt er **zwei** der fünf Hütchen (evtl. drei, siehe Katerschule/ Schwierigkeitsgrad).

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 sollte seine Frage möglichst **direkt** nach dem Verschieben der Hütchen stellen.

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

Beim Schiebevorgang muss der Kater folgende Regeln einhalten:

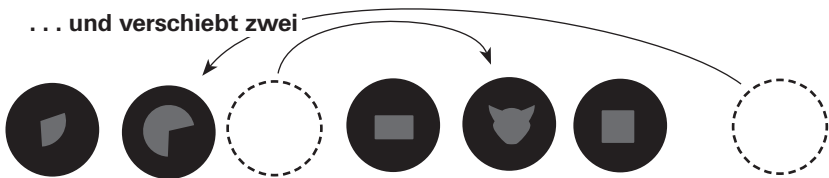
1. Er darf nur mit einer Hand ein Hütchen nach dem anderen verschieben. Die andere Hand ist unter dem Tisch.
2. Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell vor sich gehen und muss für alle Mäuse jederzeit deutlich zu verfolgen sein!

(siehe Beispiel nächste Seite)

Der Kater deckt die Gegenstände mit den Hütchen zu ...

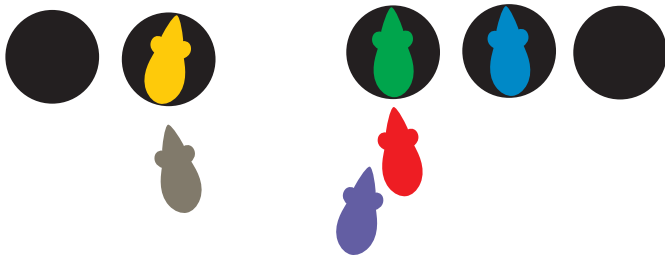


... und verschiebt zwei



Die Mäuse gehen auf die Suche

Sobald der Kater nach einem Gegenstand gefragt hat, (z. B. „Wo ist der Speck?“) dürfen die Mäuse loslaufen und sich auf das Hütchen setzen unter dem sie den Speck vermuten. Auf einem Hütchen darf immer nur eine Maus sitzen – diejenige, die als erste eintrifft. Sind mehrere der gleichen Meinung, setzen sich die langsameren Mäuse einfach vor das betreffende Hütchen.



Der Kater deckt die Hütchen auf



- **Alle Mäuse die richtig getippt haben, erhalten ein Käsestück aus dem Vorrat des Katers.** Gesucht war der Speck, also bekommt die grüne, die violette und die rote Maus je einen Käsewürfel.
 - **Alle Mäuse, die auf ein falsches Hütchen gesetzt haben, müssen dem Kater einen ihrer Käsewürfel abgeben.** Die gelbe und die graue Maus sitzen nicht beim Speck und müssen je einen Käsewürfel abgeben.
 - **Wer auf den schwarzen Kater gesetzt hat, muss zwei Käsewürfel abgeben.** Die blaue Maus hat Pech und verliert zwei Käsewürfel.
- Sind alle Käsewürfel verteilt, öffnet der Kater auch die Hütchen, auf die keine Maus gesetzt hat. Nun sind alle fünf Gegenstände wieder zu sehen und die Mäuse gehen zurück auf ihre Plätze.

Zweite, dritte und vierte Runde

Durch den Schiebevorgang hat sich die Position der Gegenstände verändert. Die neue Anordnung bildet die Grundlage für die nächste Suchrunde.

Die Spielweise bleibt gleich: Die Mäuse prägen sich die neuen Platzierungen ein, der Kater verdeckt alles, verschiebt zwei Hütchen und fragt erneut nach einem der Suchgegenstände.

Schnelligkeit zahlt sich aus.

Ab der zweiten Runde gilt folgende Zusatzregel: Die Maus, die auf dem (richtigen) Hütchen sitzt, bekommt mehr Käse als die Mäuse die vor dem Hütchen sitzen.

In der zweiten Runde bekommt sie zwei Käsestückchen, in der dritten Runde erhält die schnellste Maus drei Käsestückchen, in der vierten Runde vier.

Alle anderen Mäuse, die vor dem richtigen Hütchen sitzen, erhalten stets ein Käsestückchen – immerhin...

Gefressen

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

Spielende

Wer nach der vierten Runde die meisten Käsewürfel vorweisen kann, hat gewonnen. Haben zwei oder mehr Mäuse gleich viele Käsewürfel, kann zwischen diesen Mäusen ein Stechen ausgetragen werden.

In der nächsten Partie darf ein anderer Spieler in die Rolle des Katers schlüpfen.

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 und ein kleines Rollenspiel,
das von der Atmosphäre lebt, die
zwischen den Mäusen und dem
Kater herrscht.

Der Spielleiter (Kater) hat einen
entscheidenden Anteil an der
Atmosphäre. Ein einfacher Satz
zu Beginn des Spiels, wie: „Ich
bin der Kater und ihr seid die
Mäuse und mit dieser schönen
Falle hier versuche ich euch zu

schnappen.“, lässt Spannung
entstehen und weckt die Auf-
merksamkeit der Mäuse.

Aber Vorsicht: Kleinere Kinder
können sich auch vor einem
Katerkopf aus Holz fürchten, der
sich unter einem Hütchen ver-
steckt. Hier muss der Spielleiter
Gefühl für die Situation entwi-
ckeln und spüren, wie weit er die
Spannung treiben kann.

Überblick

Der Spielleiter hat eine einfache Aufgabe, da er sich selbst eigentlich gar nicht merken muss, unter welchem Hütchen sich ein Gegenstand nach dem Schiebeprozess befindet. Es empfiehlt sich aber, dass er sich zumindest die Lage des Gegenstands merkt, nach dem er fragen will und die Lage des schwarzen Katerkopfs. Vor allem wenn Mäuse auf 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, dass sie an der falschen Stelle sitzen.

Der Kater sollte also von den Hütchen, die die Mäuse besetzt haben ...

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

Schwierigkeitsgrad

Um das Spiel schwieriger zu machen, kann der Spielleiter drei anstelle von zwei Hütchen verschieben. Bei mehr als drei verschobenen Hütchen wird es für die meisten zu schwer, den Überblick zu behalten. 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.

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 das Kind, dessen Maus auf den schwarzen Katerkopf trifft, keine Käsewürfel abgibt, sondern vom Kater mit Fasnachtsschminke 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 fünften Runde
gibt er der Maus, die die meisten
Käsewürfel gesammelt hat, einen
kleinen Preis. Käsestückchen,
Nüsse oder Schokolade – was
Mäuse eben so alles mögen.

Spielidee und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Hauck

Fertigung: Ludofact

© **2008 by Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

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

