

## **Catowl**

Spelers: 2-5

Leeftijd: +4 en +6

Tijd: 10-15 minuten

Inhoud: 30 kaartjes, 2 dobbelstenen, 3 totems en spelregels

Het is bekend dat heksen zowel van katten als uilen houden en ze hebben als huisdier. Maar bij een heks wonen, dat is natuurlijk gevaarlijk!

Je weet bijvoorbeeld niet wat er gaat gebeuren als je een toverdrankje proeft. En wat als een heks een spreuk op je wil uittesten? Nogal logisch dat de katten en de uilen blauw en oranje kleuren en stippen en strepen krijgen! Goed kijken dus!

### **Doel van het spel:**

Goed kijken en de katten en uilen sneller tellen dan de anderen.

### **Tel! (+4 telspel)**

Zonder magische kaarten

#### **optie 1:**

Leg de stapel kaarten op de tafel met de achterkant omhoog. Om de beurt draaien spelers een kaart om. De jongste speler mag beginnen.

Dan gooit die speler met de dobbelsteen. De speler moet dan zeggen hoeveel dieren er met de juiste eigenschappen op het kaartje staan. Als het juist is, mag die speler het kaartje houden. Als het fout is, moet het kaartje onderaan de stapel. Dan is het de beurt aan de volgende speler.

De speler met de meeste kaartjes wint.

#### **optie 2:**

Dezelfde regels. Alleen gebruik je nu de dobbelsteen met de getallen.

De speler moet nu naar de kaart kijken en zeggen wat overeenkomt met het getal op de kaart.

(Zie figuur 1 op meegeleverde regels)

Als er 5 wordt gerold, dan moet de speler 'uilen' zeggen.

Als er 3 wordt gerold, dan zegt de speler 'gestreept'.

### **Onthoud (+5 denkspel)**

Zonder magische kaarten

#### **Optie 1:**

De stapel kaartjes ligt op de tafel met de achterkant omhoog.

De spelers spelen om de beurt.

Diegene die aan de beurt is, neemt een kaart en bestudeert deze 5 tot 10 seconden. De andere spelers mogen ook meekijken. Dan draait de speler de kaart om en rolt met de dobbelstenen. Nu

moet de speler kunnen antwoorden zonder de kaart terug te bekijken.

Dan mogen andere spelers ook antwoorden. Wie het juist had mag het kaartje houden, anders gaat het onderaan de stapel.

Het spel gaat verder tot alle kaarten op zijn, wie de meeste heeft is gewonnen.

#### Optie 2

Dezelfde regels, maar deze keer gebruik je de dobbelsteen met de eigenschappen, niet die van de getallen.

### **Snatch (+6)**

Alle kaartjes in het spel en de totems doen ook mee.

#### **Optie 1**

Zet de totems in het midden.

De stapel kaartjes ligt met de achterzijde omhoog in het midden.

De eerste speler draait een kaart om van de stapel. Dan rolt deze met de dobbelsteen met de getallen.

De spelers moeten snel tellen en dan de totem nemen die overeenkomt met de dobbelstenen.

Als er een magische kaart open komt te liggen, moet de speler die totem nemen waar niets van overeen komt met de magische kaart.

Bijvoorbeeld: de magische kaart is de blauw gestreepte uil: dan neem je de oranje kat omdat op het kaartje geen kat en geen oranje te vinden is.

Wie als eerste de totem heeft, mag het kaartje houden. Als je de verkeerde totem neemt, moet je een kaart van gewonnen aantal terug onderaan de stapel leggen.

Het spel gaat door tot alle kaarten op zijn en diegenen met de meeste kaartjes wint.

#### **Optie 2:**

Dezelfde regels, alleen moet het kaartje omgedraaid na het 5-10 seconden te hebben gekeken.