

KAAS KASTEEL

Inleiding

Kasteelheer Gregor Gonzola is niet meer. De begenadigde fijnproever heeft een enorme verzameling heerlijke kazen achtergelaten. In de loop der jaren is zelfs op de muren een kostelijke laag smeerkaas ontstaan. Zo heeft dit kasteel zich tot een paradijs voor muizen ontwikkeld. Tegenwoordig krielen ze met honderden tegelijk door het rijk riekende gebouw. Maar er dreigt gevaar: de fundering is door kaasschimmels aangetast, waardoor sommige kaasnissen in verborgen muizenvallen veranderen.

Vorbereiding

Druk vóór het eerste spel de daken, kantelen, schuiftegels en verzameltegels voorzichtig uit de stansplaten.



De stansplaat met de schuiftegels ④ is het speelbord.

Pas dus op dat deze...

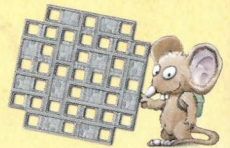
-> NIET WORDT WEGGEGOOID!

-> NIET WORDT GEVOUWEN!

-> BIJ HET UITDRUKKEN NIET WORDT BESCHADIGD!

Belangrijk!

Gooi de 5 tegels met de rode waarschuwingstekst (in het Frans, Duits, Engels) weg. Deze zijn niet meer nodig.



11 leien daken



2 koperen daken



5 strodaken

Vorbereiding, opbouw van het kasteel en speelmateriaal (begint bij ① linksonder)

1 speelbord met 33 muizenvallen

Leg het speelbord op de schuiftegels. Het speelbord is aan beide zijden verschillend bedrukt. Zo kun je Kaas Kasteel met twee verschillende indelingen spelen.

34 schuiftegels



21 x kaas;
3 van elke soort



10 x zonder kaas



3 x muizenva

Verdeel de schuiftegels willekeurig over de gewelven, zodat op elke kelder 1 tegel ligt. Leg de overgebleven schuiftegels naast het kasteel.



4 kantelen

1 driedimensionale fundering (onderkant van de doos met inlegtray)

Zet de fundering op tafel. De onderkant van de doos is de kasteelmuur, terwijl de zwarte inlegtray de gewelven voorstelt. Vouw de kantelen in de juiste vorm en zet ze in de uitsparingen van de 4 hoektorens.

⑤ 18 daken

Het speelbord bevat kaders van twee, drie of vier tegels. Leg alle daken op de corresponderende kaders.



de spelregels

28 verzameltegels (7 kaassoorten) ⑥

Leg de 28 verzameltegels als voorraad naast het kasteel.



16 muizen in vier kleuren

Iedere speler krijgt 4 muizen van één kleur. Hiervan zet hij er één op een vrije hoektoren, de overige drie zet hij voor zich op tafel.

⑦



De speler die als laatste een kasteel heeft bezocht, is startspeler.

Doel van het spel

Wie als eerste met zijn muizen vier verschillende kaassoorten heeft verzameld, wint het spel.

Spelverloop

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler 4 of minder acties uit. Hij kan daarbij kiezen uit drie mogelijkheden:

- Dak weghalen
- Muizen verplaatsen
- Tegels schuiven

Hij mag de acties "Dak weghalen" en "Muizen verplaatsen" willekeurig over zijn muizen verdelen. De actie "Tegels schuiven" mag hij per beurt niet meer dan éénmaal uitvoeren. Verder mag hij het aantal en de volgorde van de acties die hij wil uitvoeren vrij kiezen.

*Wij lopen niet over daken!
Daarom moet je eerst daken weghalen,
zodat we naar binnen kunnen.*



Actie "Dak weghalen"

Een speler die deze actie kiest mag 1 dak van het speelbord nemen en naast het kasteel leggen. Hij mag alleen een dak weghalen dat direct (horizontaal, verticaal of diagonaal) aan een eigen muis grenst (ook als deze nog op een hoektoren staat). Het weghalen van 1 dak kost 1 actie.

*Bij het weghalen van daken
komt heerlijke kaas
tevoorschijn... of een gemene
muizenval... of gewoon niets!*

*✓ Ik mag één van deze
drie daken weghalen.*



Actie "Muizen verplaatsen"

Een speler die deze actie kiest mag één van zijn muizen op het speelbord of een hoektoren horizontaal dan wel verticaal 1 veld verplaatsen (zie de groene muis op de afbeelding hiernaast) of één van zijn muizen die voor hem op tafel liggen op een hoektoren zetten. Daarbij is het niet van belang of er al dan niet een andere (eventueel eigen) muis op dit veld staat. Elk van deze verplaatsingen kost 1 actie.

Maar let op: aan het einde van zijn beurt mag op elk veld (met inbegrip van hoektorens) niet meer dan één muis staan.

Als hij andere muizen wil passeren, moet hij dus meerdere acties "Muizen verplaatsen" combineren (zie de blauwe muis op de afbeelding hiernaast).

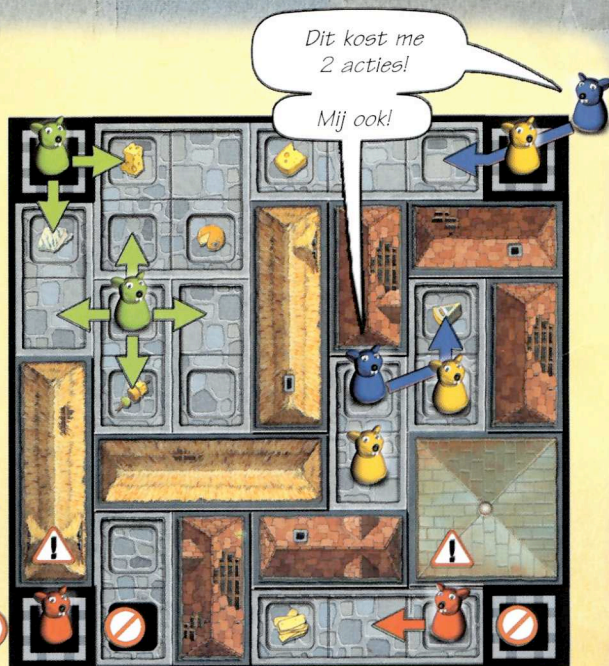
*Hoektorens
zijn ingangen,
geen uitgangen.*



Muizen kunnen niet over daken of muizenvallen lopen (ook niet tijdelijk). Het is ook niet mogelijk vanaf een hoektoren het kasteel weer te verlaten of vanaf het speelbord terug te keren naar een hoektoren (zie de rode muis op de afbeelding hiernaast).

*Dit kost me
2 acties!*

Mij ook!



⊘ = verboden

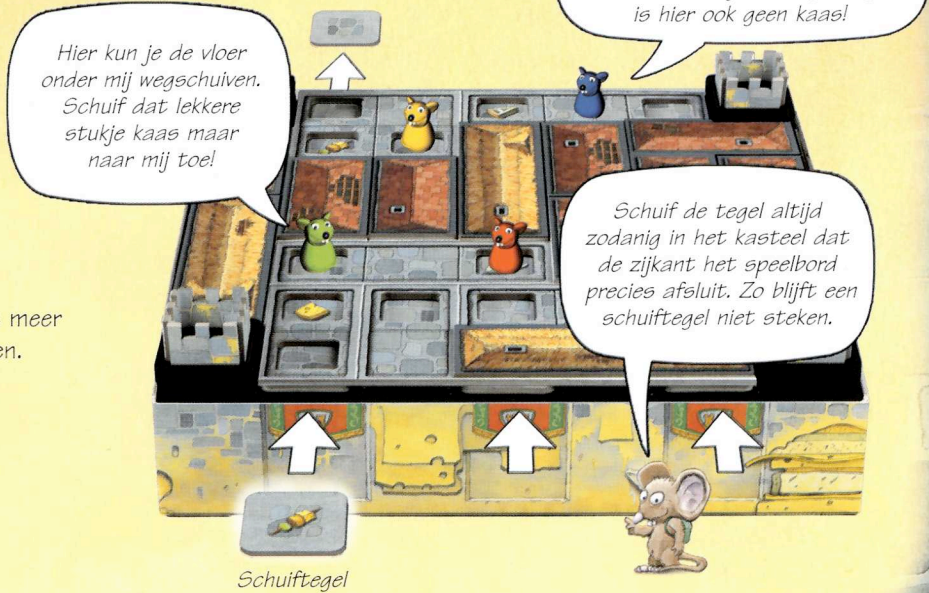


! = verboden, zolang hier een dak ligt

Actie "Tegels schuiven"

Elke kant van het kasteel bevat 3 uitparingen (boven de rode vlaggetjes). Wie deze actie kiest, neemt de schuiftegels die naast het kasteel ligt en schuift deze door één van de uitparingen. Daardoor valt er aan de andere kant één tegel uit.

Een speler mag deze actie niet meer dan éénmaal per beurt uitvoeren.



Muizenvallen

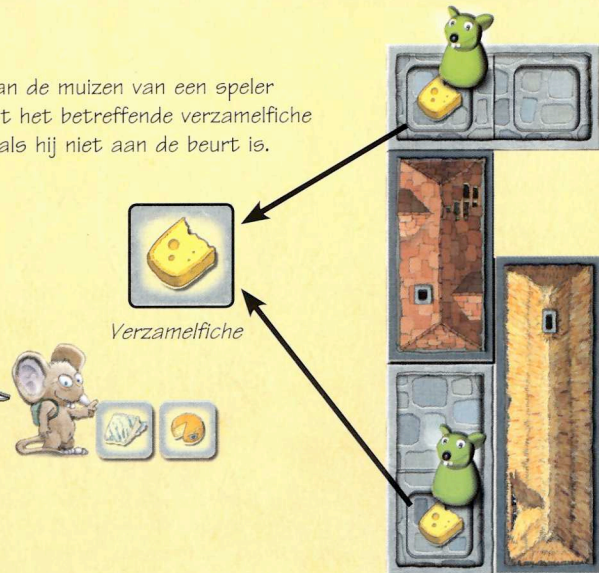
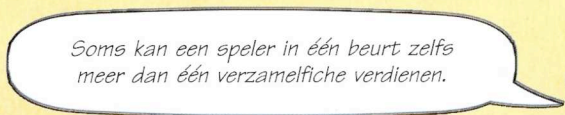
Als bij het schuiven van tegels een muis door een muizenva in de kelders valt, blijft deze daar tot het einde van het spel liggen.



Kaas verzamelen

Van elke kaassoort zijn er drie schuiftegels. Als twee van de muizen van een speler op velden met dezelfde kaassoort staan, krijgt hij direct het betreffende verzamelfiche en legt deze open voor zich neer. Dit kan ook gebeuren als hij niet aan de beurt is.

Een speler kan per kaassoort niet meer dan één verzamelfiche verdienen.



Einde van een speelbeurt (daken terugleggen)

Aan het einde van zijn speelbeurt legt de speler op elk leeg kader (zonder muis) een passend dak. Dit is geen actie.

Kaders met een in de gewelven gevallen muis zijn leeg en krijgen ook een dak.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 4 verschillende kaassoorten verzameld heeft. Deze speler wint.



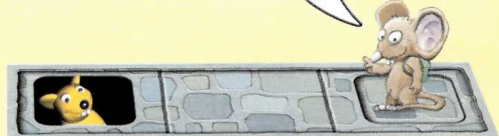
Het spel is ook ten einde als de derde (voorlaatste) muis van een speler in de gewelven valt. In dat geval wint van de andere spelers de speler met de meeste kaassoorten.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die het langst geleden aan de beurt is geweest (een speler met maar één muis kan nooit winnen).

Denk goed na voordat je de derde muis van een andere speler in een muizenval laat tuimelen. Het spel is nu misschien afgelopen zonder dat je hebt gewonnen.



Als de spelers voor een langer spel kiezen, kunnen ze afspreken dat het spel pas afgelopen is als een speler 5 of 6 kaassoorten heeft verzameld. Ja, exquisite! Dat raad ik vooral aan bij spellen met 2 of 3 spelers.



Varianten:

Hoewel Kaas Kasteel al met jonge kinderen goed te spelen is, kan het voorkomen dat het toch net iets te moeilijk blijkt. Pas in dat geval een van de volgende wijzigingen op de basisspelregels toe.

Kinderen jonger dan 6 jaar:

Laat de daken in de doos, zodat de spelers meteen aan het begin van het spel al een beetje in het kasteel kunnen kijken.

Kinderen van 6 en 7 jaar:

Leg de daken die een speler bij een actie verwijdert direct in de doos (in plaats van ze aan het einde van een speelbeurt terug op het kasteel te leggen).

Opruimtip:

Klaar met spelen? Doe dan alle muizen en verzameltegels in de gewelven. Leg de schuiftegels, het speelbord en de daken zo neer als aan het begin van het spel. Leg de vier kantelen er plat bovenop. Doe daarna de spelregels erbij en het deksel erop.



© 2007 Zoch. Auteurs: Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber * Illustraties: Victor Boden
* Vertaling: Daniël Hogetoorn * Eindredactie: Michael Bruinsma * Grafische bewerking:
Fonts+Files * Uitgever en distributeur: 999 Games b.v. * Postbus 60230 *
NL - 1320 AG Almere * www.999games.nl * Klantenservice: 0900 - 999 0000.
Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

