

KATOIZ®



Voor: 1-4 spelers
Speeltijd: 5-55 minuten
Spelauteur: Sabine Opstelten
Vormgeving: 2DSign

Over Katoiz

Katoiz is een ontwikkelingsspel. Het is een spel dat aangepast kan worden aan de ontwikkelingsfase van een persoon. Het spel is daarom geschikt voor vrijwel iedere leeftijd en de spelregels kunnen worden aangepast aan de spelers.

De spelregels zijn gerangschikt naar drie speltypes (opklimmend in moeilijkheid) en daarbinnen verschillende niveaus van moeilijkheid. Op het laagste niveau van het eerste speltype zijn de spelregels eenvoudig en speelbaar vanaf een leeftijd van drie jaar. Op ieder hoger niveau wordt het spel steeds een stapje moeilijker. Vanaf het tweede speltype is het spel ook geschikt om door volwassenen te worden gespeeld.

Bij ieder niveau is een indicatie gegeven voor de leeftijd, vanaf welke het gespeeld kan worden. Ook wordt voor ieder niveau aangegeven welke spelmaterialen nodig zijn.

In Katoiz wordt gespeeld met kleuren en vormen. De spellen zijn op het laagste niveau gericht op de herkenning van kleuren en vormen en worden gaandeweg meer strategisch.

Inhoud van de doos:

- 1 kleurendobbelsteen en 1 afbeeldingendobbelsteen
- 12 schijfjes
- 45 tegels (waarvan 5 tegels zonder afbeelding)
- deze spelbeschrijving

Lees vóór je een speltype voor de eerste keer speelt de hele beschrijving door behorende bij het speltype waarmee je gaat spelen (zie onder). Als er tijdens het spel nog vragen zijn, kun je de antwoorden gemakkelijk terugvinden. Speel het speltype stapeltje-vier pas, als je al een aantal maal geoefend hebt met 3-stel, ook al ben je al 8 jaar of ouder.



Speltype 1: Stapeltoren

Niveau 1 (leeftijdsindicatie: 3+)

Doel van het spel

Stapel tegels met overeenkomstige eigenschappen zo hoog mogelijk op elkaar.

Spelvoorbereiding

- Leg 20 (of later meer) van de tegels met afbeeldingen open en goed zichtbaar neer.
- De spelers kiezen een begintegel als eerste tegel voor de stapel die ze gaan maken en leggen deze voor zich neer.

Spelverloop

1. De jongste speler begint.
2. De speler neemt een tegel uit de voorraad met minstens één overeenkomst met de bovenste tegel van de eigen stapel. Mogelijke overeenkomsten zijn: kleur, vorm of grootte van de afbeelding op de tegel.
3. De speler benoemt de overeenkomst tussen de gekozen tegel en de bovenste tegel van de eigen stapel en legt daarna de tegel op de eigen stapel.
4. De volgende speler is aan de beurt. Er wordt gespeeld met de klok mee.



Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer:

- de tegels op zijn, of,
- als alle spelers tijdens hun beurt geen tegel meer kunnen vinden die gekozen mag worden.

Het aanwijzen van een winnaar is op deze leeftijd niet nodig.

Niveau 2 (leeftijdsindicatie 3+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1 te vergroten, kan afgesproken worden dat de te kiezen tegel minstens twee overeenkomsten moet hebben met de bovenste tegel van de stapel.



Niveau 3 (leeftijdsindicatie 3+)

Doel van het spel

Stapel tegels met overeenkomstige eigenschappen zo hoog mogelijk op elkaar.

Spelvoorbereiding

- Leg de tegels open en goed zichtbaar neer.
- Leg de kleurendobbelsteen klaar.
- De spelers kiezen een begintegel als eerste tegel voor de stapel die ze gaan maken en leggen deze voor zich neer.

Spelverloop

1. De jongste speler begint.
2. Gooi met de kleurendobbelsteen. De uitkomst van de dobbelsteen bepaalt welke kleur de te kiezen tegel moet hebben. Wanneer paars wordt gegooid, mag de speler een kleur naar keuze nemen.
3. De speler neemt een tegel, met minstens één overeenkomst met de bovenste tegel van de stapel. Overeenkomsten zijn: kleur, vorm of grootte van de afbeelding op de tegel.
4. De speler benoemt de overeenkomst tussen de gekozen tegel en de bovenste tegel van de stapel en legt daarna de tegel op de stapel.
5. Als er geen overeenkomst is, dan begint de speler met de



bouw van een nieuwe stapel. Er mag aan meerdere stapels worden gebouwd.
 6. De volgende speler is aan de beurt. Er wordt gespeeld met de klok mee.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer:

- de tegels op zijn, of,
- als alle spelers tijdens hun beurt geen tegel meer kunnen vinden die gekozen mag worden.

Winnaar is de speler met de hoogste stapel. Stapels mogen niet op elkaar worden gezet. Alleen de hoogste stapel geldt.

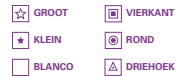
Niveau 4 (leeftijdsindicatie: 4+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 3 te vergroten, kan afgesproken worden dat de te kiezen tegel minstens twee overeenkomsten moet hebben met de bovenste tegel van de stapel.



Niveau 5 (leeftijdsindicatie: 4+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 3 te vergroten kan de afbeeldingendobbelsteen worden toegevoegd in fase 2. Deze bepaalt op welke eigenschappen moet worden gezocht: rond, vierkant, driehoek, groot (= witte ster), klein (= zwarte ster) of blanco. Bij blanco mag de speler de vorm zelf kiezen.



Speltype 2: 3-stel

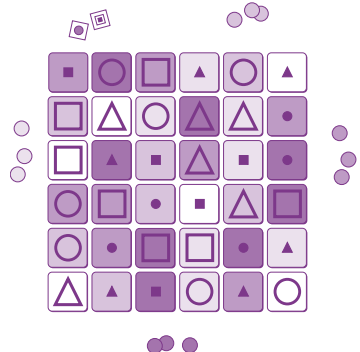
Niveau 1 (leeftijdsindicatie: 5+)

Doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk 3-stellen. Een 3-stel is een set van drie tegels met minimaal één overeenkomstige eigenschap (kleur van de tegel, vorm of grootte van de afbeelding op de tegel).

Spelvoorbereiding

- De spelers leggen 36 tegels in een vierkant van 6 bij 6 tegels. De vijf tegels zonder afbeelding en vier dubbele tegels blijven in de doos.
- Leg de dobbelstenen klaar.
- Iedere speler kiest 3 schijfjes in dezelfde kleur en legt deze voor zich neer.



Spelverloop

1. De jongste speler begint.
2. Gooi met beide dobbelstenen. De uitkomst van de dobbelstenen bepaalt op welke tegel de speler een schijfje kan plaatsen.

- De kleurendobbelsteen bepaalt welke kleur de te kiezen tegel moet hebben. Wanneer paars wordt gegooid, mag de speler een kleur naar keuze nemen.
- De afbeeldingendobbelsteen bepaalt op welke eigenschappen moet worden gezocht: rond, vierkant, driehoek, groot (= witte ster), klein (= zwarte ster) of blanco. Bij blanco mag de speler de vorm zelf kiezen.



3. Benoem de eigenschappen waaraan de te kiezen tegel moet voldoen en zoek een tegel die hieraan voldoet. Er mag geen schijfje op de gekozen tegel staan (één schijfje per tegel).
4. Plaats één schijfje op de tegel. Als alle schijfjes van de speler al op een tegel staan, mag één van de schijfjes verplaatst worden naar een vrije tegel. Als de speler geen schijfje kan of wil (ver)plaatsen, eindigt de beurt. Ga naar fase 6.
5. Als een speler met zijn schijfjes drie tegels heeft bezet, die minimaal één overeenkomst met elkaar hebben, dan is er een 3-stel gevormd. De speler mag deze tegels pakken en voor zich neerleggen op een stapeltje. De schijfjes zijn weer vrij om opnieuw in te zetten.
6. De volgende speler is aan de beurt. Er wordt gespeeld met de klok mee.

Einde van het spel

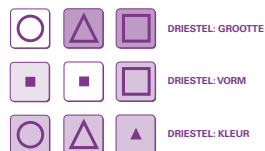
Het spel eindigt wanneer:

- de tegels op zijn,
- met de overgebleven tegels geen 3-stel meer gemaakt kan worden,
- op alle overgebleven tegels een schijfje staat,
- drie keer achter elkaar de beurt vervalt.

Degene die de meeste 3-stellen heeft aan het eind van het spel, heeft gewonnen.

Niveau 2 (leeftijdsindicatie: 6+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1 te verhogen, wint de speler die aan het eind van het spel de hoogste stapel kan maken van de eigen tegels, die allemaal minimaal 1 (of 2) overeenkomst(en) hebben.



Niveau 3 (leeftijdsindicatie: 7+)

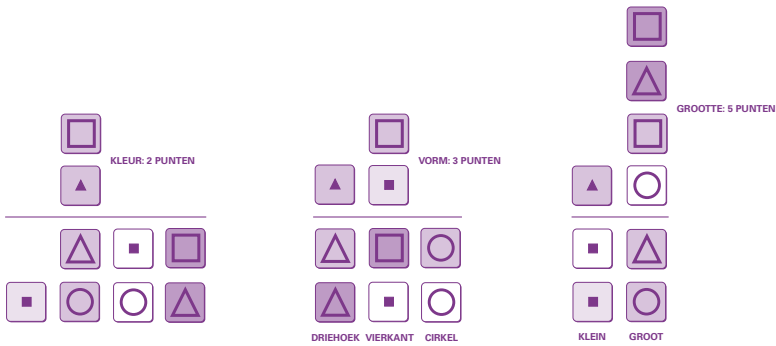
Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1 te verhogen, wint de speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft. Punten worden verkregen in elke categorie (kleur, vorm of grootte).

De puntentelling is als volgt:

- A. Sorteert de tegels op kleur. Leg van iedere kleur twee tegels weg. Tel de overgebleven tegels. Iedere tegel is 1 punt. (zie tekening volgende bladzijde)
- B. Sorteert de tegels op vorm (vierkant, cirkel, driehoek). Leg van iedere vorm twee tegels weg. Tel de overgebleven tegels. Iedere tegel is 1 punt. (zie tekening volgende bladzijde)
- C. Sorteert de tegels op grootte (groot, klein). Leg van iedere grootte twee tegels weg. Tel de overgebleven tegels. Iedere tegel is 1 punt. (zie tekening volgende bladzijde)

Tel de uitkomsten van A, B en C bij elkaar op voor de eindscore.

Een tegel kan dus meerdere malen voor de puntentelling meetellen.



Niveau 4 (leeftijdsindicatie: 7+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1-3 te verhogen kan in fase 2 het volgende worden gedaan.

Als de uitkomst van de worp met de dobbelstenen een tegel aanwijst waar al het schijfje van een andere speler op staat, mag het schijfje van de tegenstander worden verwijderd van de tegel. Het wordt terug gegeven aan de tegenstander. De speler mag niet meteen in dezelfde beurt één van de eigen schijfjes op de vrijgekomen tegel plaatsen.

Het verwijderen van het schijfje van de tegenstander mag ook als er wel een andere tegel vrij is, die voldoet aan de uitkomst van de worp met de dobbelstenen.

Als je een schijfje op een tegel plaatst die ligt naast een tegel waarop al een ander schijfje van jezelf ligt, mag je nog een keer gooien.



Speltype 2: Stapeltje-vier

Advies: *Speel het volgende speltype en de daarbij horende niveaus pas als je een aantal keren hebt geoefend met de niveaus 1 tot 4 van 3-stel.*

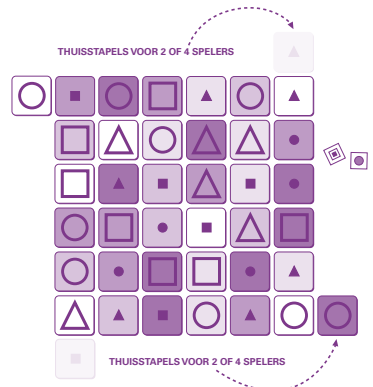
Niveau 1 (leeftijdsindicatie: 8+)

Doel van het spel

Maak een thuisstapel van vier tegels hoog door tegels vanuit het speelveld naar de thuisstapel te verplaatsen.

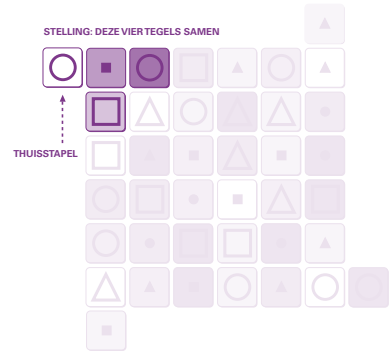
Spelvoorbereiding

- De spelers leggen 36 tegels in een vierkant van 6 bij 6 tegels. De vijf tegels zonder afbeelding blijven in de doos en vier dubbele tegels worden apart gehouden.
- Leg voor iedere speler één van de vier overgebleven tegels op de hoek van een zijde (zie afbeelding). Dit is je thuisstapel. De tegel die direct naast de thuisstapel ligt en de buurtegels van die tegel vormen tezamen jouw eigen stelling (zie afbeelding volgende pagina).

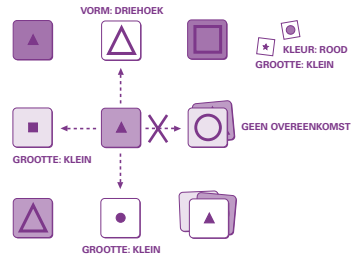


Spelverloop

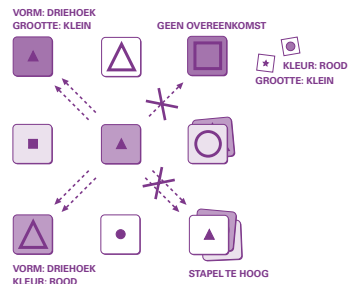
1. De jongste speler begint.
2. Gooi met beide dobbelstenen. De uitkomst van de dobbelstenen bepaalt welke tegel de speler kan verplaatsen.
 - De kleurendobbelsteen bepaalt welke kleur de te kiezen tegel moet hebben. Wanneer paars wordt gegooid, mag de speler een kleur naar keuze nemen.
 - De afbeeldingendobbelsteen bepaalt op welke eigenschappen moet worden gezocht: rond, vierkant, driehoek, groot (= witte ster), klein (= zwarte ster) of blanco. Bij blanco mag de speler de vorm zelf kiezen.
3. Kies een tegel met de vereiste eigenschappen en verplaats deze in de richting van de thuisstapel. Deze tegel mag niet door de voorgaande speler zijn verplaatst.
4. Gebruikmakend van loopregels wordt een route gezocht waarmee de gekozen tegel zo ver mogelijk richting de thuisstapel beweegt of er zelfs op terecht kan komen.
5. De loopregels zijn:
 - a. Je mag met de gekozen tegel voorwaarts, achterwaarts of zijwaarts lopen als de gekozen tegel minimaal één overeenkomst heeft met de tegel waarop je terecht komt.



- a. Je mag met de gekozen tegel voorwaarts, achterwaarts of zijwaarts lopen als de gekozen tegel minimaal één overeenkomst heeft met de tegel waarop je terecht komt.



- b. Je mag met de gekozen tegel diagonaal bewegen als de gekozen tegel minimaal twee overeenkomsten heeft met de tegel waarop je terecht komt.



6. Als een speler niet meer kan bewegen volgens de loopregels, mag de speler niet verder bewegen. De tegel komt nu te liggen op de laatste plek die kon worden bereikt volgens de loopregels. Hierdoor kunnen tegels op elkaar komen te liggen.

Als tegels op elkaar liggen ontstaan hoogteverschillen. Het is niet toegestaan een hoogteverschil van meer dan twee tegels tussen naast elkaar gelegen tegels te laten ontstaan, behalve wanneer je dit laat ontstaan in de stelling (zie bij spelvoorbereiding) van één van je tegenspelers. Dit kan tussen tegels binnen die stelling of tussen tegels van die stelling met de direct naastgelegen buurtegels daarvan (zie afbeelding). Zodra een hoogteverschil van meer dan twee tegels door één van de tegenspelers wordt veroorzaakt in jouw eigen stelling (situaties zoals boven omschreven), moet je deze situatie ongedaan maken zodra die kans zich voordoet. De speler moet hier in de strategie rekening mee houden.

De beurt eindigt. Ga naar fase 11.

7. Als de naastgelegen plek een plek zonder tegel is, mag de speler de gekozen tegel op de lege plek plaatsen, maar de speler mag dan niet verder bewegen. De beurt eindigt. Ga naar fase 11.
8. Als je geen tegel kunt verplaatsen, vervalt de beurt. Ga naar fase 11.
9. Als je wel een tegel kan verplaatsen, maar dat niet wilt, dan mag je passen en vervalt de beurt. Ga naar fase 11.
10. Als een speler met de tegel de thuisbasis bereikt eindigt de beurt. Ga naar fase 11.
11. De volgende speler is aan de beurt. Er wordt gespeeld met de klok mee.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer één van de spelers zijn thuisstapel vier hoog heeft gemaakt. Degene die als eerste zijn thuisstapel vier hoog heeft gemaakt, heeft gewonnen.

Omdat stapels naast elkaar nooit meer dan twee tegels in hoogte van elkaar mogen verschillen in de eigen stelling, kan het spel pas worden beëindigd als

- de thuisstapel vier hoog is,
- de stapel in het speelveld naast de thuisstapel minstens twee tegels hoog is en
- het hoogteverschil met de tegels daarnaast ook niet meer dan twee bedraagt.

Niveau 2 (leeftijdsindicatie: 9+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1 te verhogen, heeft nu degene gewonnen die als eerste de eigen thuisstapel tot een hoogte van vijf, zes (alleen voor 2 of 3 spelers) dan wel zeven tegels (alleen voor 2 spelers) heeft weten te brengen. Let op: bij stapeltjes en stapeltje-zeven strekt de eigen stelling zich uit met een extra rand buurtegels.

Niveau 3 (leeftijdsindicatie: 9+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1 te verhogen, heeft nu degene gewonnen die aan het eind van het spel de hoogste stapel heeft.

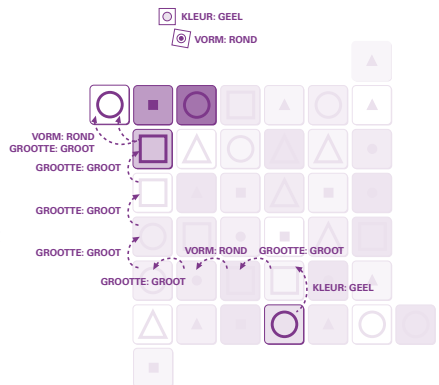
Het spel eindigt wanneer de spelers in drie opéénvolgende beurten geen tegel kunnen verplaatsen of wanneer de vooraf afgesproken speeltijd voorbij is.

Niveau 4 (leeftijdsindicatie: 10+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1-2 te verhogen, wordt nu gebruik gemaakt van een klok (schaakklok of bij meer dan twee spelers een aantal identieke kookwekkers).

Iedere speler krijgt een vooraf afgesproken speeltijd op zijn klok. Indien je speeltijd is verstreken ben je uit het spel. De winnaar is de speler die het eerst zijn thuisstapel tot de vooraf gesproken hoogte heeft weten te brengen voordat zijn speeltijd is verstreken.

Als geen van de spelers zijn thuisstapel tot de vooraf afgesproken hoogte heeft weten te



brengen, wint de speler van wie als laatste de speeltijd is verstreken.

Niveau 4 kan ook door een speler alleen gespeeld worden. Uitdaging is dan om een zo hoog mogelijk stapel te maken binnen een speeltijd van maximaal 5 minuten.

Ter indicatie kunnen de volgende speeltijden per persoon aangehouden worden voor de verschillende eindhoogtes van de thuisstapel:

Stapeltje-vier: 2 minuten

Stapeltje-vijf: 5 minuten

Stapeltje-zes: 10 minuten

Stapeltje-zeven: 20 minuten

Niveau 5 (leeftijdsindicatie: 10+)

Om de moeilijkheidsgraad op niveau 1-4 te verhogen, komen in fase 2 (zie niveau 1) de dobbelstenen te vervallen. In plaats daarvan wordt nu de te kiezen tegel bepaald door een vaste kleurvolgorde van een kleurenladder.

Leg de vijf tegels zonder afbeelding boven elkaar naast het bord. Deze vormen de kleurenladder.

De eerste speler kiest een looptegel met de onderste kleur van de kleurenladder. De volgende speler kiest een looptegel met de volgende kleur op de kleurenladder, etc. Wanneer de bovenste kleur op de kleurenladder is gebruikt, begint de kleurenvolvergader weer onder aan de kleurenladder.

Achtergrond bij het spelontwerp

Katoiz is een oorspronkelijk ontwerp voor de behoefte van een kind. De zoon van spelauter Sabine Opstelten bleek dispraktisch te zijn. Er waren hulpmiddelen nodig om hiermee om te gaan. Hier kwam een zoektocht uit voort naar bordspellen die al gespeeld kunnen worden door kinderen van 3-4 jaar oud, maar ook daarna nog voldoende uitdaging bieden voor het zich verder ontwikkelende kind en ook voor de ouders leuk blijven. Toen deze zoektocht niets opleverde is Sabine Opstelten zelf spelconcepten gaan opzetten die dit wel kunnen bieden. Het heeft geresulteerd in een serie spellen (Piratenspel, Tover je Toverweg en Mijn Huis), die hun weg hebben gevonden naar kinderen en volwassenen. De spellen zijn tegenwoordig te vinden op scholen, in gehandicapteninstellingen, bij de jeugdzorg en in de spellenwinkels. Het leukste vindt de auteur dat er ook zoveel volwassenen zijn die enthousiast zijn over de spellen, die van oorsprong bedoeld waren voor haar zoon.