

# Color Catcher

## Spelregels

**Aantal spelers:** 4 tot 5 spelers

**Speelduur:** Maximum 10 minuten

**Benodigdheden:**

- Gekleurde blokjes in 5 kleuren: zwart, geel, blauw, roos en rood
  - Bij 4 spelers: 3 blokjes per kleur
  - Bij 5 spelers: 4 blokjes per kleur
- 1 dobbelsteen
- Speelveld
- Startkaarten

**Doel:**

Het doel is om zo snel mogelijk een complete set van blokjes te verzamelen. De speler die als eerste alle 5 de kleuren verzamelt, wint het spel.

## Voorbereiding

1. Leg alle blokjes per kleur in het midden van het speelveld.
2. Elke speler trekt een willekeurige kaart.
3. De speler met de hoogste kaart mag beginnen (de hoogste kaart is 1).
4. Het spel gaat daarna met de klok mee.

## Spelverloop

1. Leg je pion op het startvak.
2. De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.
3. De waarde dat je gooit is het aantal stappen dat je vooruit moet.
4. Elk vakje heeft een betekenis.
5. Als je op een gekleurd vakje komt, mag je die kleur 1x nemen.
6. Als een speler op een kleur komt dat niet meer in het midden ligt dan mag de speler een andere speler uitdagen voor een duel.
  - A. Beide spelers trekken 1 kaart, de speler met de hoogste kaart wint en mag een blokje stelen.
7. Als een speler op een kleur komt die hij al heeft, dan mag hij die kleur opnieuw nemen en heeft hij die kleur dubbel.
8. Als je op de ladder komt dan mag je naar de gevarenzone, daar heb je meer kans op beloningen of straffen. Bij elke ladder toegang mag je verwisselen van cirkel.

9. Als je **6** gooit mag je kiezen of je 6 plaatsen vooruit gaat of je bij iemand een blokje gaat stelen.
  10. Als je op het uitstropteeken komt **[!]** dan moet je een challenge aangaan. De speler die op het **[!]** komt daagt telkens iemand uit om de challenge met hem aan te gaan. Er zijn 3 verschillende challenges, kijk naar het nummer voor welke challenge.

[Wanneer de speler die op het **[!]** wint mag hij een blokje stelen bij zijn tegenstander die hij heeft uitgedaagd. Als hij verliest dan moet hij een blokje van zichzelf terug in het midden leggen.]

    - A. **Challenge 1 (Speed Tower):** Dobbelt met **2** dobbelstenen.

Je stapelt om ter snelst het gegooid getal **met je niet schrijfhand** in blokjes (neem de blokjes die apart van het speelveld liggen). Je mag geen zelfde soorten op mekaar plaatsen. De speler met de beste score wint.  
[Als de challenger wint dan mag hij 1 blokje stelen bij zijn tegenstander. Als de tegenstander wint dan moet de challenger een blokje terug in het midden plaatsen.]
    - B. **Challenge 2 (Color Memory):** Dobbelt met **2** dobbelstenen.

De omstanders maken een rij met de gekleurde blokjes. Het gegoide aantal is de lengte van de rij. De twee kandidaten krijgen **4 seconden** tijd om naar het patroon te kijken. Daarna proberen ze het om de beurt foutloos na te bouwen. De speler die het patroon het best kan nabootsen wint.  
[Als de challenger wint dan mag hij 1 blokje stelen bij zijn tegenstander. Als de tegenstander wint dan moet de challenger een blokje terug in het midden plaatsen.]
    - C. **Challenge 3 (Color Blind):** De uitgedaagde speler neemt een handvol blokjes achter zijn rug en de challenger moet raden of het totaal aantal blokjes even of oneven is. Doe dit om de beurt (1 ronde), de speler die het juist heeft wint. Als de beide spelers winnen of verliezen spelen ze voor totdat er een speler wint.  
[Als de challenger wint dan mag hij 1 blokje stelen bij zijn tegenstander. Als de tegenstander wint dan moet de challenger een blokje terug in het midden plaatsen.]  - D. **Challenge 4 (keuze):** Kies welke challenge je gaat doen.
11. Als je op het doorstreepte blokje komt **[/]** dan moet je 1 blokje van jou terug in het midden leggen.
  12. Als je op het **[2X]** blokje komt dan mag je 2 blokjes nemen.
  13. Het spel gaat door totdat:
    - A. Een speler alle 5 de kleuren verzamelt, OF
    - B. Dat de timer van 10 minuten afgaat. De speler met het meeste aantal verschillende kleuren wint dan.

