



Catch the Mouse



Spelregels

Wat zie ik daar? De muizen eten alle kaas op! Maar gelukkig is daar Bliksem, onze grijze kater. Die is de muizen vast te snel af... Vang de muis is een spannend behendigheids spelletje voor jong en oud.

Inhoud

- 1 Bordje met kaas (karton)
- 4 Gekleurde muizen
- 1 Kattenklauw
- 1 Dobbelsteen

Voordat je begint

Druk alle onderdelen voorzichtig uit het karton. De dobbelsteen moet voor het spel nog even in elkaar worden gezet. Vouw het kartonnen kubusje in elkaar en plaats dit in de kunststof delen van de dobbelsteen. Druk nu voorzichtig de beide delen aan.

Leg het bordje met kaas midden op tafel. Kies een speler die als eerste Bliksem de kat speelt. Geen gemiauw, iedereen komt een keer aan de beurt! De speler die Bliksem mag zijn, neemt de kattenklauw en de dobbelsteen. De andere spelers kiezen een muis en plaatsen deze op zo op het bordje kaas dat alle muizen onder de kattenklauw van Bliksem passen.

Het kartonnen restmateriaal mag bij het oud papier. De plasticfolie mag bij het plasticafval.

Hoe speel je Vang de muis?

Bliksem moet aan het begin van de ronde zijn kattenklauw minimaal 20 cm boven de muizen houden (jongere kittens mogen dichtbij beginnen). Bliksem gooit met de dobbelsteen. Zorg ervoor dat alle spelers de dobbelsteen goed kunnen zien. Gooit Bliksem het plaatje met de kat? Dan mag hij bliksemsnel toeslaan en de muizen met zijn klauw proberen te vangen. Bliksem scoort een punt voor iedere muis die hij vangt.

Gooit Bliksem het plaatje met de muis? Dan gebeurt er niets en moeten alle muizen blijven zitten. Bliksem mag bij het plaatje met de muis de muizen pesten door net te doen alsof hij toeslaat. Schieten er dan toch muizen vandoor? Dan scoort Bliksem een punt voor iedere gevluchte muis.

Denk erom: als Bliksem het plaatje met de muis heeft gegooid, mag hij de muizen niet met zijn kattenklauw raken en de muizen ook niet vangen. Als dat wel gebeurt, krijgt Bliksem puntenaftrek voor elke aangeraakte of gevangen muis.

Zo worden er vijf rondes gespeeld waarbij steeds de punten worden bijgehouden. De speler die als Bliksem speelt ruilt zijn klauw met de muis van de speler links van hem en worden er weer vijf rondes gespeeld. Dit gaat zo door totdat alle spelers Bliksem de kat zijn geweest.

Wie wint?

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld is de winnaar!



19729

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu