

Max MäuseSchreck

Auteur: Seven Towns Ltd.

Uitgegeven door Ravensburger, 2003

Een vrolijke kazenjacht voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert.

Inhoud

- 1 groot stuk kaas met gaten
- 17 kaasstukjes
- 3 ladders
- 4 muizen
- 1 kater 'Max'
- 1 dobbelsteen (2x 1-2-3)
- een spelregel

Doel

Wie kan zo vlug mogelijk vijf stukken kaas verzamelen zonder zich te laten verjagen door de kater Max?

Vorbereiding

- Plaats het grote stuk kaas in het midden van de tafel.
- Bevestig de drie ladders in de voorziene openingen totdat ze goed vastklikken.
- Leg alle stukken kaas als voorraad in de buurt.
- Plaats de grote kater naast een willekeurig veld van de kaasplaat.
- Elke speler kiest een muis en plaatst die in een putje bovenop het grote stuk kaas.
- Laat nu je muizen de één na de andere door het gat in de kaas naar beneden glijden. Het veld waarop je muis aankomt, wordt je startveld.
- Speel je met twee, dan speelt iedereen met twee muizen en beweeg je die allebei telkens als je aan de beurt komt.
- Ben je met drie spelers dan blijft één muis in de doos.

Spelverloop

De jongste speler begint.

Hij dobbelt en verplaatst zijn muis evenveel plaatsen volgens de wijzers van de klok over het parcours op de kaasplaat. Het veld waarop zijn muis eindigt, bepaalt wat er nu gebeurt:

MUIS met één stuk kaas

Je mag één stukje kaas uit de voorraad nemen.

MUIS met twee stukken kaas

Je mag twee stukken kaas uit de voorraad nemen.

LOPENDE MUIS

Je moet een stukje kaas terug in de voorraad leggen omdat je dit niet kunt dragen terwijl je moet lopen. Als je geen kaas hebt, gebeurt er natuurlijk niets.

KATER MAX

Bereik je dit veld dan neem je de figuur van de kater en plaatst die naast een vak naar keuze. Als daar een muis staat, dan schrikt die zich rot en moet een stukje kaas terug in de voorraad leggen (als hij er tenminste eentje bezit).

LADDER

Je muis klimt meteen de ladder op en laat zich opnieuw lekker naar beneden glijden. Het veld waar je muis nu landt, bepaalt verder wat er moet gebeuren.

Steeds als een muis zich bewogen heeft, wordt Max de kater één veld in uurwijzerzin verder geschoven. Daarmee eindigt je speelbeurt.

Staan op het veld waar de kater nu naast staat, één of meerdere muizen, dan leggen alle betrokken spelers een kaasstukje terug in de voorraad.

Nu komt je linker buur aan de beurt.

Einde

De flinke muis, die er als eerste in slaagt om vijf stukjes kaas te verzamelen, wint het spel.



Date Last Modified: 03-06-2003

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief