



MUIZENVAL

Spelregels

2 tot 4 spelers

Inhoud

Speelbord, 4 plastic muizen, kleine knikker, grote knikker, 25 onderdelen van de Muizenvalmachine, stickervel, 1 elastiekje, 52 stukjes kaas, dobbelsteen.

Vorbereiding

1. Zorg dat alle voorgestante gaatjes in het speelbord open zijn en leg het op een vlakke ondergrond.
2. Haal alle onderdelen uit de zakjes en leg ze naast het speelbord. Gooi de plastic zakjes weg.
3. Druk de stukjes kaas voorzichtig uit het vel karton en leg ze op een stapeltje naast het speelbord. Gooi het afval weg.
4. Plak de handsticker netjes op het stopbord (zie afbeelding 6 op bladzijde 5) en plak een lampsticker aan beide kanten van de lantaarnpaal (zie afbeelding 7 op bladzijde 5).

Doel van het Spel

Bouw de muizenvalmachine en probeer als laatste muis op het speelbord over te blijven nadat alle andere muizen zijn gevangen.



HET SPEL

1. Alle spelers kiezen een muis en zetten hem op het START-vakje. De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

2. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en je verplaatst je muis het gegooide aantal vakjes vooruit. Volg de aanwijzingen van het vakje waarop je eindigt.

Let op: er mogen twee of meer muizen tegelijk op één vakje staan.



BOUW-vakjes

Als je op een BOUW-vakje (de vakjes waar cijfers op staan) terecht komt, en een van de daar afgebeelde getallen is hetzelfde als het aantal spelers dat meedoet, dan bouw je één onderdeel aan de Muizenvalmachine en je pakt één stukje kaas van de stapel.

Je moet bouwen als er 2 spelers zijn



Je moet bouwen als er 3 spelers (of minder) zijn



Je moet bouwen als er 4 spelers (of minder) zijn



VAKJES MET GA TERUG EN GA VERDER

Als je op een van deze vakjes terecht komt, ga je naar het aangegeven vakje. Maar... je volgt niet de aanwijzingen van het vakje waarop je terecht komt en je mag geen stukjes kaas pakken!

DE LUS

De Lus bestaat uit de zes vakjes aan het eind. Hij begint op het vakje VEILIG en eindigt op de RONDE KAAS. Dit is het stuk waar de muizen worden gevangen.

Als je eenmaal bij de Lus komt, blijven jij en je tegenstanders daar rondjes draaien tot de Muizenval helemaal klaar is en totdat er nog maar één muis over is.

DE MUIZENVAL BOUWEN

Telkens wanneer je op een BOUW-vakje terecht komt, bouw je één onderdeel aan de Muizenvalmachine. De machine moet in 24 stappen (in de juiste volgorde) afgebouwd worden. Volg het BOUWPLAN op bladzijde 4-8.

Niet vergeten: iedere keer dat je een stukje aan de Muizenvalmachine hebt gebouwd, mag je één stukje kaas van de stapel pakken.

Let op: als je terecht komt op een BOUW-vakje in de Lus, moet je twee onderdelen aan de Muizenvalmachine bouwen en twee stukjes kaas van de stapel pakken. Als de Muizenval klaar is, doe je niets als je op een BOUW-vakje terecht komt.

MUIZEN VANGEN

Als de Muizenval klaar is en je komt op het vakje met DRAAI DE SLINGER, dan mag je de machine bedienen - als er ten minste een muis van een van je tegenstanders op de RONDE KAAS staat. Voordat je aan de slinger draait om de Muizenval in beweging te zetten, moet je controleren of de volgende zaken in klaar staan:

- de kleine knikker (11) zit in de emmer (10)
- de helpende hand (15) is gespannen
- de grote knikker (17) ligt op z'n plek op de dinges-je-weet-wel (16)
- de duiker (20) staat met z'n rug naar de wastobbe (22)
- de kooi (24) hangt bovenop z'n paal (23)
- alle onderdelen staan op de juiste plek op het speelbord.

Dan... draai je de slinger met de klok mee in de richting van de pijl en je kijkt wat er allemaal gebeurt. Vang je de muis (of de muizen, als er twee of meer op de RONDE KAAS staan), dan zijn deze spelers af en zij moeten alle stukjes kaas die ze nog hebben aan jou geven. Als de Muizenvalmachine de muis niet vangt, mag de betreffende eigenaar zijn of haar muis direct naar het vakje VEILIG verplaatsen.

De Muizenval weer klaarzetten: haal de kooipaal (23) uit z'n standaard (21). Haal de kooi eraf, steek de kooipaal weer in de standaard en hang de kooi er bovenop.

ANDERE MUIZEN VERPLAATSEN

Als je terecht komt op DRAAI DE SLINGER en er staat geen muis op de RONDE KAAS, kun je proberen een muis van een tegenstander naar de RONDE KAAS te verplaatsen om deze vervolgens te vangen. Dat werkt als volgt:

- leg een stukje kaas terug op de stapel
- kies welke muis je wilt verplaatsen
- gooi de dobbelsteen en verplaats de muis van je tegenstander het gegooide aantal vakjes.

Als het je lukt om een muis op de RONDE KAAS te krijgen, draai je vervolgens aan de slinger (zoals omschreven). Als de muis die jij verplaatst op een ander vakje van de Lus uitkomt, volgt de speler niet de aanwijzingen van dat vakje. Hij/zij wacht gewoon tot hij/zij zelf weer aan de beurt is.

Als er al een muis op de RONDE KAAS staat wanneer jij op DRAAI DE SLINGER terecht komt, mag je toch een stukje kaas inleveren om te proberen nóg een muis op de RONDE KAAS te krijgen, voordat je de Muizenvalmachine in beweging zet.

Je mag een muis die op het vakje VEILIG staat, niet verplaatsen naar de RONDE KAAS.

DE WINNAAR

De speler die als laatste met een ongevangen muis op het speelbord over blijft, wint het spel.

WAT MOET JE DOEN ALS...

... de stapel kaas op is?

Neem de stukjes kaas die je nodig hebt van de tegenstander met de meeste kaas! Als er twee of meer tegenstanders evenveel kaas hebben, pak je ze allemaal van één tegenstander, of je neemt van ieder wat.

... je niet genoeg stukjes kaas hebt om op de stapel terug te leggen?

Lever gewoon in wat je hebt.

... een tegenstander niet genoeg stukjes kaas voor je heeft?

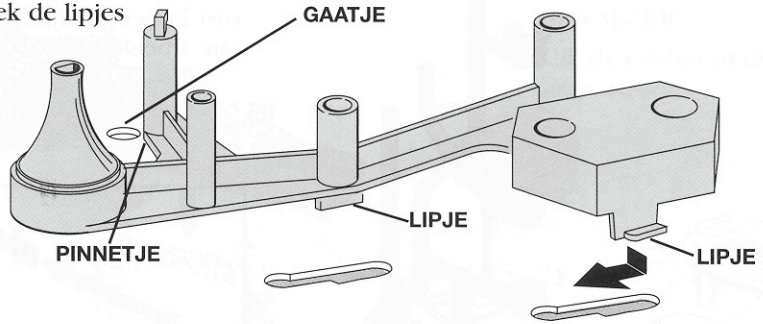
Pak gewoon wat hij/zij heeft.

... je op het Bot terecht komt?

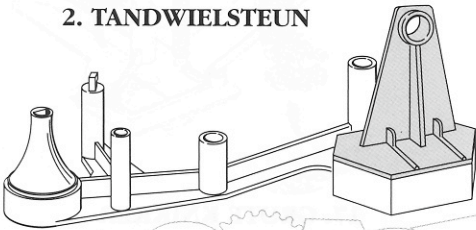
Niets. Gewoon wachten tot je weer aan de beurt bent.

BOUWPLAN

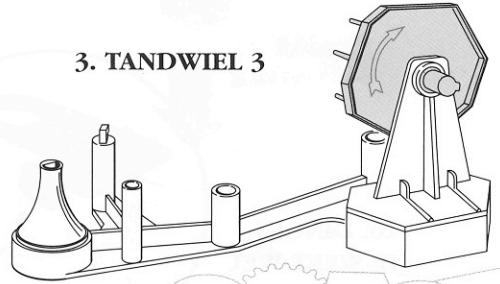
1. STANDAARD A: steek de lipjes van Standaard A in de openingen van het speelbord en duw in de richting van de pijl totdat het pinnetje in het gaatje valt.



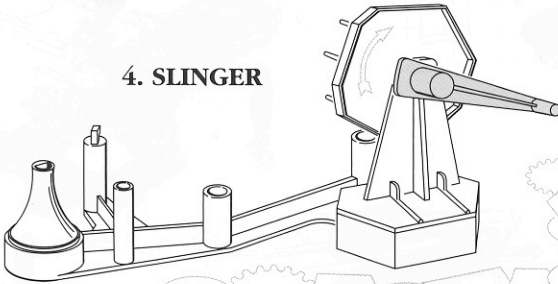
2. TANDWIELSTEUN



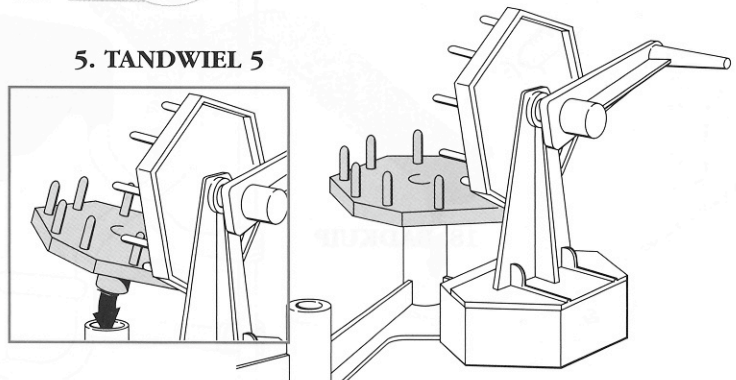
3. TANDWIEL 3



4. SLINGER



5. TANDWIEL 5



Sticker

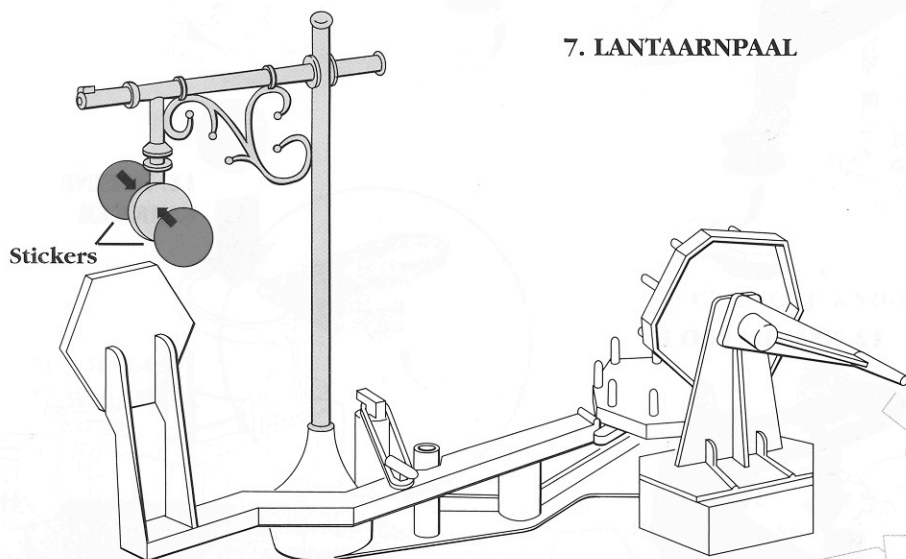
6. STOPBORD

Span een elastiekje tussen de twee haakjes.



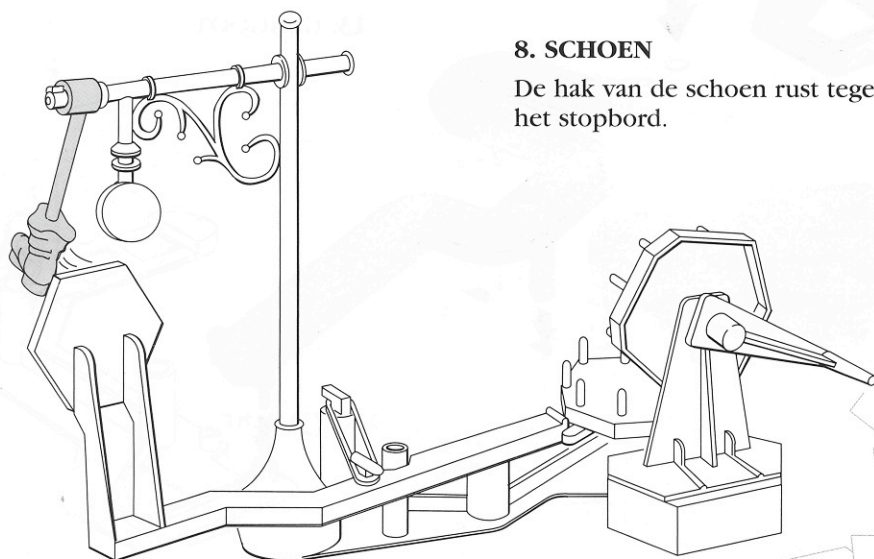
7. LANTAARNPAAL

Stickers

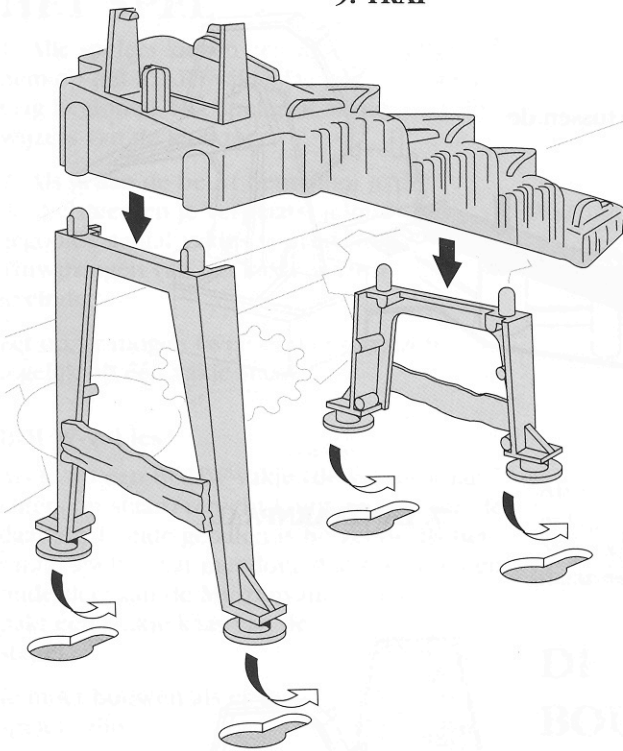


8. SCHOEN

De hak van de schoen rust tegen het stopbord.

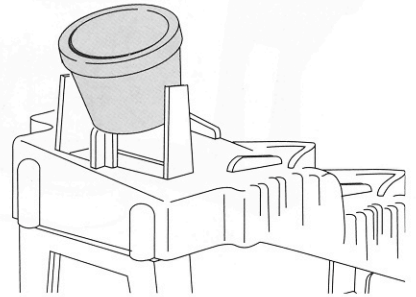


9. TRAP

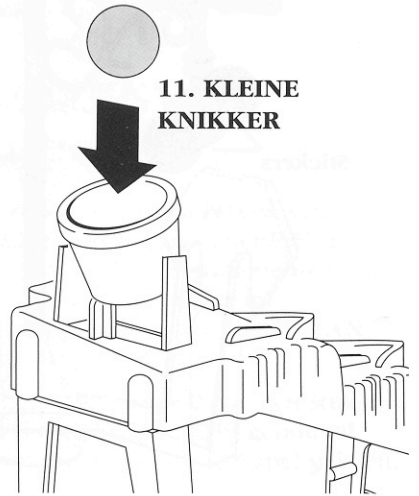


10. EMMER

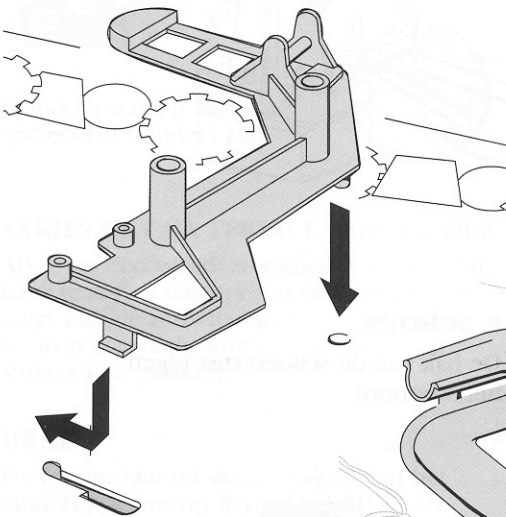
Klik de emmer in de pinnetjes.



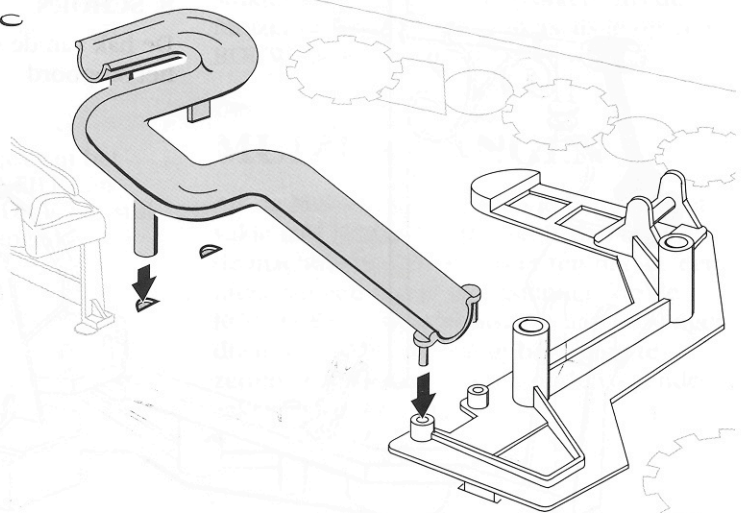
**11. KLEINE
KNIKKER**



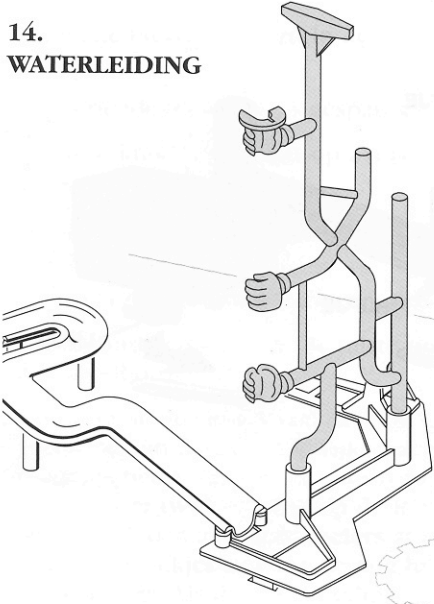
12. STANDAARD B



13. GLIJGOOT

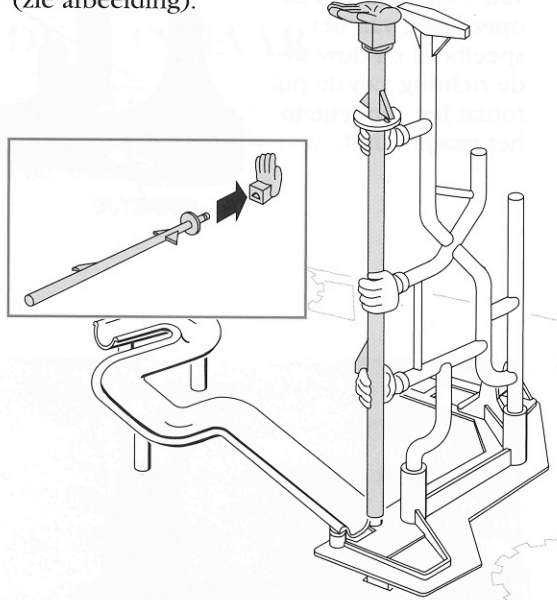


14. WATERLEIDING

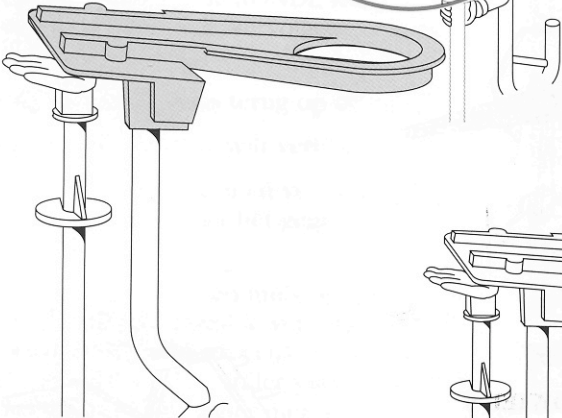
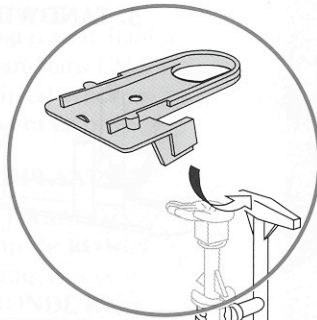


15. HELPENDE HAND

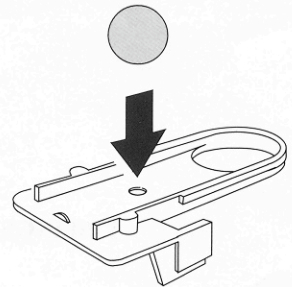
De helpende hand klaarzetten: het hoekje rust in het gleufje bovenop de laagste hand (zie afbeelding).



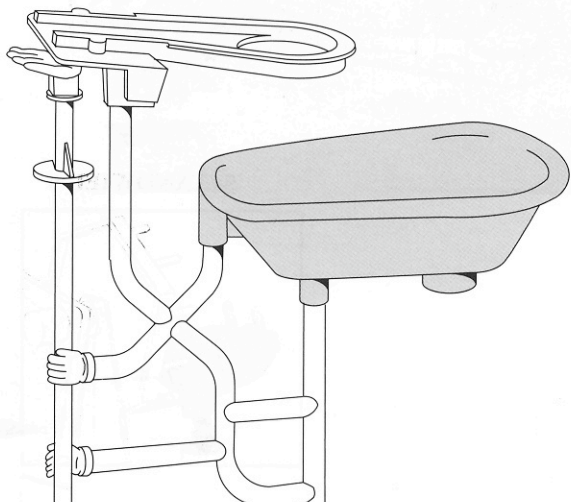
**16. DINGES-
JE-WEET-WEL**



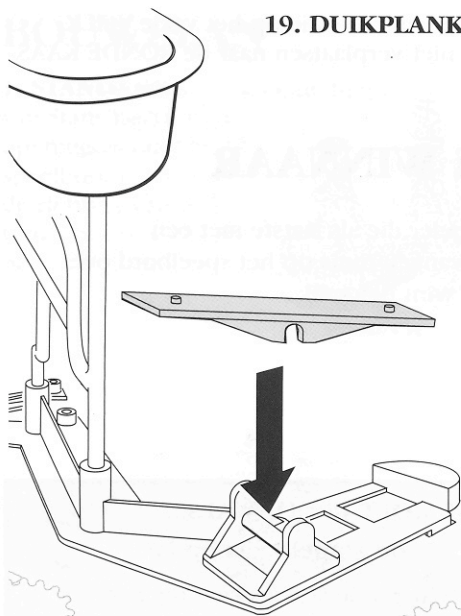
17. GROTE KNIKKER



18. BADKUIP



19. DUIKPLANK



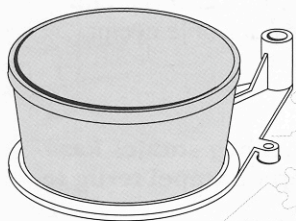
20. DUIKER

Zet de duiker op de rand van de duikplank, zodat hij ook gedeeltelijk op Standaard B staat.

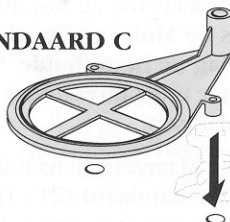


De duiker staat met z'n gezicht naar de duikplank.

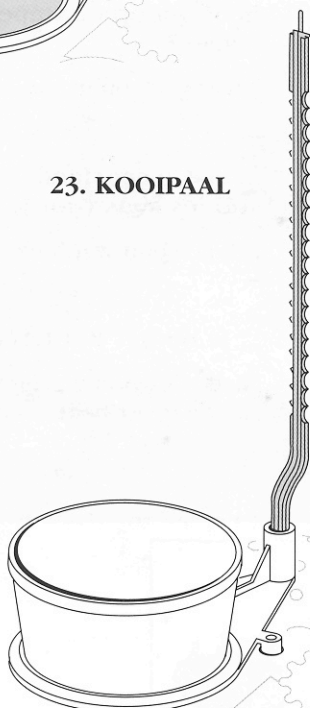
22. WASTOBBE



21. STANDAARD C



23. KOOIPAAL



24. KOOI

Hang de kooi bovenop de kooipaal.

