

Hide your Mouse

(NL)

Ravensburger® spel nr. 23 342 7

Verstop- en blufspel
voor 2 – 5 kinderen van 5 – 10 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese

Illustratie: Oliver Freudenreich

Redactie: Monika Gohl



Samen plezier in beweging met „Move & Fun“! Bij „Hide your Mouse“ wordt lichamelijke inspanning gevraagd. Wees de andere spelers te slim af door de kleine muizen te verstoppen in grappige lichaamshoudingen en daarbij net te doen alsof je ze ergens anders verstoppt hebt. Alle anderen raden en tippen: waar zijn ze toch?

Inhoud: 2 muizen van schuimstof, 8 verstopkaarten, 10 tipfiches in 5 kleuren, 1 spelbord, 5 muizenfiches van karton

Doel van het spel

Als iedere speler muizenverstopper is geweest, wint de speler die met zijn muizenfiche het verst op de kaasvelden van het spelbord is gekomen.

Basisregels

voor 2 – 5 spelers

Vorbereiding

Voordat het eerste spel gespeeld wordt halen jullie alle delen voorzichtig uit het karton.

De **vijf blauwe verstopkaarten** worden naast elkaar open op tafel gelegd. De **drie groene verstopkaarten** heb je pas nodig bij de partnerregels. Iedere speler kiest een **muizenfiche** en pakt de tipfiches van dezelfde kleur. Overige fiches worden terzijde gelegd.

Het **spelbord** wordt in het midden op tafel gelegd. Leg jullie muizenfiches beneden onder de kaaspijl. Van hieruit leiden de kaasvelden naar boven naar het lekkere spek.

De grootste van jullie is als eerste de **muizenverstopper**. Deze speler pakt de beide muizen.

Het verstopspel begint

Verstoppen

De **muizenzoekers** draaien zich om en houden de ogen dicht, terwijl de **muizenverstopper** de beide muizen op twee **verschillende** plaatsen van zijn lichaam verstoppt.

De verstopplaatsen die mogelijk zijn in het spel, zie je op de vijf verstopkaarten: in de vuist, onder de oksel, in een gebogen elleboog, tussen hoofd en schouder of tussen de knie geklemd – daarbij kun je op je hurken gaan zitten.

Bluffen

De muizenverstopper kan de muizenzoekers natuurlijk ook een beetje voor de gek houden.

Voorbeeld: de ene muis wordt in de rechter vuist en de andere muis in de knieholte verstoppt. Dan legt hij zijn hoofd op zijn schouder en drukt zijn arm dicht tegen zijn lichaam. De anderen kunnen dan niet direct zien waar de muizen zijn.

De muizenverstopper moet bij iedere ronde anders gaan staan – dus op verschillende hoogtes op z'n hurken zitten, geen vuist maken of van allebei de handen een vuist maken...

Heeft hij de goede positie, dan roept hij: “piep-piep!”

Tippen

Alle muizenzoekers draaien zich meteen om en kijken goed naar de muizenverstopper. Waar zouden de muizen kunnen zijn?

De muizenzoekers geven nu snel twee tips, door hun beide **tipfiches** op twee **verschillende kaarten** te leggen.

De spelers hebben daarbij niet oneindig de tijd – want de muizenverstopper staat in een onhandige positie en moet de spanning op zijn lichaam houden.

Zodra het tippen te lang duurt en de muizenverstopper het gevoel heeft dat hij niet lang meer in zijn positie kan blijven, telt hij langzaam af: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0!

Fiches die nog niet afgelegd zijn, tellen in deze beurt helaas niet mee.

Nu laat de muizenverstopper zien, waar de muizen verstoppt zijn en legt dan zijn beide fiches **boven** de overeenkomstige verstopkaarten.

Punten

Iedere **muizenzoeker**, van wie het fiche op de juiste verstopkaart ligt, mag met zijn muisfiche op het spelbord een veld vooruit – bij twee juiste tips natuurlijk twee velden. De velden mogen ook door meer muizenfiches bezet worden. Heeft een speler beide verstopplaatsen verkeerd geraden, dan krijgt hij helaas niets.

Als de **muizenverstopper** zo goed gebluft heeft, dat één of twee verstopplaatsen door geen enkele speler geraden zijn, dan mag hij zelf één resp. twee velden met zijn muisfiche naar voren.

Vervolgens begint een nieuwe ronde. Nu krijgt een andere speler de muizen en wordt muizenverstopper. Iedereen pakt zijn tipfiches.

Winnaar van het spel

Als alle kinderen muizen hebben verstopt, kijken jullie wie het verst op de kaasvelden richting het spekveld is gekomen.

Tip: spelen jullie maar met z'n tweeën of drieën, dan stoppen jullie het spel wanneer jullie allemaal twee keer muizenverstopper waren.

Regels voor jonge kinderen

Voor 2 – 5 spelers

Bij dit spel verstoppen jullie slechts **één muis**. De spelers hebben verder ieder twee tipfiches. Het spelverloop is hetzelfde als bij de basisregels. Bij de puntentelling kunnen de spelers echter maximaal één veld verder gaan.

Partnerregels

Voor 3 – 5 spelers

Bij de partnerregels zijn altijd **twee kinderen** de muizenverstoppers. Hier pakken jullie **als extra** de drie groene verstopkaarten en nu zijn alle acht verstopplaatsen mogelijk.

In een ronde mag iedere speler twee keer met een andere partner de muizen verstoppen.

Vier spelers: 1 + 2; 2 + 3; 3 + 4; 4 + 1

Vijf spelers: 1 + 2; 2 + 3; 3 + 4; 4 + 5; 5 + 1

Verstoppen

Alle muizenzoekers draaien zich om en houden hun ogen dicht, terwijl de beide partners de muizen verstoppen. Natuurlijk mogen ze overleggen terwijl ze op de beide verstopkaarten wijzen. Pssst, de verstopplaatsen niet verraden door te praten!

Voorbeeld: speler 1 heeft een muis tussen z'n elleboog geklemd, beide spelers houden de andere muis tussen hun hoofden.

Bluffen

Om de muizenzoekers te misleiden, houden ze bv. ook nog hun handen vast en leunen met de heupen tegen elkaar.

Tippen

Na de startroep “piep-piep!” draaien de muizenzoekers zich om en geven zo snel mogelijk hun beide tips af. Ook

hier kunnen de beide verstoppers – als het tippen te lang duurt – langzaam van 5 tot 0 aftellen.

Punten

Waardeer deze ronde zoals in de basisregels. Voor iedere onontdekte muis mogen beide muizenverstoppers telkens een veld verder.

Einde van het spel

Als iedere speler zoals boven beschreven twee keer muizen heeft verstopt, is het spel ten einde. Wie ligt op de kaasvelden het verst vooraan?

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Bewegung mit „Move & Fun“ gibt es hier:

Vous voulez continuer à bouger avec « Move & Fun » ?

Della serie “Move & Fun”:

Nog meer „Move & Fun“ actie met:



23 343 4



23 344 1

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger B.V. · Postbus 289
NL- 3800 AG Amersfoort · info@ravensburger.nl

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229887

Hide your Mouse

F

Jeux Ravensburger® n° 23 342 7

Un jeu de bluff et de cache-cache
pour 2 à 5 joueurs de 5 à 10 ans.

Auteur : Kirsten Hiese

Illustrations : Oliver Freudenreich

Rédaction : Monika Gohl



Amusez-vous ensemble à bouger avec la gamme « Move & Fun » ! « Hide your mouse » vous invite à garder la pause. Trompez vos adversaires en adoptant de drôles de positions avec votre corps pour cacher les petites souris et simuler d'autres cachettes. Tous les autres joueurs essayent de deviner et misent : Où sont-elles donc ?

Contenu : 2 souris en mousse, 8 cartes Cache, 10 jetons
Mise de 5 couleurs, 1 planche, 5 jetons Souris en carton.

But du jeu

Après que chacun a caché les souris une fois, le vainqueur est celui dont le jeton Souris a le plus avancé sur les cases Fromage de la planche.

Règle de base

Pour 2 à 5 joueurs

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de la planche prédécoupée.

Alignez les **5 cartes Cachette bleues** les unes à côté des autres sur la table, face visible. Les **3 cartes vertes** ne servent que pour la variante par équipe. Chacun choisit un **jeton Souris** et prend les **jetons Mise** de même couleur. Les jetons restants sont laissés de côté.

Installez la **planche** au milieu de la table. Placez vos jetons Souris en dessous, près de la flèche Fromage. C'est le point de départ des cases Fromage qui conduisent jusqu'au délicieux morceau de lard, tout en haut.

Le plus grand d'entre vous cache le premier les souris et les prend toutes les deux.

La partie de cache-cache commence

Cachettes

Les **autres joueurs** se retournent et ferment les yeux pendant que **celui qui les cache** cherche deux endroits **différents** sur son corps.

Les 5 cartes indiquent les 5 cachettes admises dans le jeu : dans le poing, sous les bras, dans les coudes repliés, entre la tête et les épaules ou coincées dans le creux des genoux (il est possible de s'accroupir plus ou moins).

Bluff

Le joueur qui cache les souris peut naturellement mener en bateau ceux qui cherchent.

Exemple : Le joueur a caché une souris dans le poing droit et l'autre dans le creux du genou. Il place en plus sa tête sur son épaule et serre bien le bras contre son corps. Les autres joueurs ne peuvent donc pas deviner tout de suite où sont cachées les souris.

À chaque tour, celui qui cache les souris est obligé de changer de position : se mettre plus ou moins accroupi, serrer tantôt aucun, tantôt les deux poings... Une fois qu'il est en position, il crie « Pips ! ».

Mise

Aussitôt, tous les autres joueurs se retournent et observe attentivement celui qui a caché les souris. Où peuvent-elles bien être ?

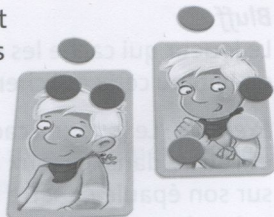
Chacun d'eux mise alors rapidement ses 2 **jetons** en les plaçant sur 2 **cartes différentes**.

Les joueurs n'ont pas tout leur temps car le joueur qui a caché les souris est dans une position parfois inconfortable et doit garder la pause.

Lorsque les paris durent trop longtemps et que le joueur sent qu'il ne va plus pouvoir garder la pause très longtemps, il entame le compte à rebours :
5-4-3-2-1-0 !

Les jetons qui n'ont pas encore été posés sont malheureusement ignorés pour ce tour.

Le joueur dévoile alors où sont cachées les souris et placent ses deux jetons **sur** les deux cartes Cachette correspondantes.



Points

Chaque joueur, parmi ceux qui cherchaient, dont le jeton se trouve sur la bonne carte Cachette peut avancer son jeton Souris d'1 case sur la planche (2 cases si les 2 réponses sont bonnes, bien sûr). Il peut y avoir plusieurs jetons Souris par case. Le joueur qui s'est trompé deux fois repart malheureusement bredouille.

Si le joueur qui a caché les souris a tellement bien bluffé qu'une ou les deux cachettes n'ont pas été découvertes, il avance son jeton Souris de 1, voire 2 cases.

Un nouveau tour commence. Un autre joueur reçoit les souris et doit les cacher. Chacun reprend ses jetons Mise.

Vainqueur

Une fois que tous les joueurs ont caché les souris, regardez qui a avancé le plus sur les cases Fromage conduisant au morceau de lard.

Conseil : Si vous ne jouez qu'à 2 ou 3 joueurs, la partie est terminée lorsque chacun a caché deux fois les souris.

Règle pour les plus jeunes

Pour 2 à 5 joueurs

Ne cachez qu'**une seule souris**. Les joueurs ont toujours deux jetons Mise. Le déroulement de la partie reste identique. Lors du décompte des points, les joueurs ne peuvent avancer que d'une case au maximum.

Règle par équipe

Pour 3 à 5 joueurs

Dans la règle par équipe, il y a toujours **deux enfants** qui cachent les souris. **Ajoutez** les trois cartes Cachette vertes ; il y a maintenant 8 cachettes possibles.

À chaque tour, un joueur peut cacher les souris deux fois avec un partenaire différent :

Exemple : À trois joueurs, les joueurs 1 & 2 commencent par cacher les souris, puis les joueurs 2 & 3 et enfin les joueurs 3 & 1. Chacun a donc caché les souris deux fois en changeant de partenaire à chaque fois.

À quatre joueurs : 1 & 2 ; 2 & 3 ; 3 & 4 ; 4 & 1

À cinq joueurs : 1 & 2 ; 2 & 3 ; 3 & 4 ; 4 & 5 ; 5 & 1

Cachettes

Tous les joueurs qui cherchent se retournent et ferment les yeux pendant que les deux partenaires cachent les souris. Ils peuvent bien sûr se consulter en montrant les deux cartes Cachette. Pssit ! Ne dévoilez pas vos cachettes en parlant !

Exemple : Le joueur 1 a coincé une souris dans le creux de son coude, les deux joueurs tiennent l'autre souris cachée entre leurs têtes.

Bluff

Pour tromper les joueurs qui cherchent, ils peuvent également, par exemple, tenir leurs poings fermés et coller leurs hanches l'une contre l'autre.

Mise

Au signal (Pips !), les joueurs qui cherchent se retournent et effectuent leurs deux mises le plus vite possible. Là aussi, les deux partenaires peuvent lancer lentement un compte à rebours de 5 à 0 si les mises durent trop longtemps.

Points

Le décompte est identique à celui de la règle de base. Chaque souris non trouvée permet à chacun des joueurs qui les ont cachées d'avancer d'1 case.

Fin de la partie

Lorsque chaque joueur a caché deux fois les souris, comme expliqué auparavant, la partie est terminée. Qui aura le plus avancé sur les cases Fromage ?

© 2012

Ravensburger Spieleverlag

