

GARY GOUDA

Een roofzuchtig memospel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Guido Hoffmann

Illustraties: Michael Schober

Speelduur: 15 - 20 minuten

In een flits weer verdwenen! Was dat niet Gary Gouda die weer op kaasjacht is? De gulzige mannetjesmuis kan het gewoon niet laten! Geen enkel stukje kaas is voor hem veilig en hij riskeert zelfs om met z'n dikke buik in een muizengat te blijven steken. Want hij moet zien te onthouden door welke gaten hij met één, twee of meer stukjes kaas kan! En bovendien moet hij oppassen voor de snelle huiskat Kiki die steeds bij een ander muizengat op de loer ligt.

Kunnen jullie Gary helpen door de beste weg via de muizengaten naar de finish te onthouden en zoveel mogelijk kaas te verzamelen?

Spelinhoud

- 1 kaashuis (= bodem van de doos)
- 1 Gary Gouda
- 1 kat Kiki
- 12 muren
- 16 oranje muizengaten
- 8 paarse muizengaten
- 24 kaaskaartjes
- 1 dobbelstokje
- spelregels



Spelidee

Muis Gary wordt van de ene hoek van het huis door verschillende kamers naar een tegenoverliggende hoek geschoven en krijgt onderweg zoveel mogelijk kaas gevoerd. Hierdoor wordt Gary natuurlijk steeds dikker en wordt het steeds moeilijker om muizengaten te vinden waar hij doorheen kan kruipen, want Gary mag niet blijven steken. Bovendien verspert Kiki de kat hem steeds opnieuw de weg.

Wie de slimste routes door het huis kan onthouden en de meeste kaas verzamelt, wint deze grappige kaasstrooptocht.

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten jullie de muizengaten in de ruimten tussen de kamermuren steken. Met de acht paarse muizengaten worden de vier hoeken afgebakend en de oranje muizengaten worden willekeurig in de overige sleuven van de kamermuren gestoken. Let erop dat geen enkel muizengat boven de muren uitsteekt.



Zet het kaashuis in het midden op tafel en leg de kaaskaartjes met de afbeelding omlaag naast de doos.

Zet de kat voor een oranje muizengat naar keuze. Houd Gary Gouda en het dobbelstokje klaar.

Spelverloop

Wie van jullie kan tegelijk de meeste kaas opeten?

Jij begint. Pak vier kaaskaartjes. De afbeeldingen aan de onderzijde staan ook in de kamers op de vloer afgebeeld. Leg de kaaskaartjes verdeckt in de betreffende kamers.

Opmerking:

het kan gebeuren dat je in een bepaalde kamer twee kaaskaartjes moet leggen. In dit geval leg je de kaaskaartjes op elkaar.

Nu gooi je met het dobbelstokje en je zet Gary in de muizenhoek met de bijpassende kleur.

Vervolgens gooi je het dobbelstokje opnieuw. Deze kleur geeft aan naar welke hoek Gary moet rennen.

Nu begint de kaasstrooptocht. Schuif Gary door de muizengaten naar een kamer waar één of twee kaaskaartjes liggen.

Nu mag je kiezen of je

- de muis op één of beide kaaskaartjes (wanneer als er twee kaartjes liggen) zet en hem direct naar de finishhoek wilt terugschuiven, of
- op weg naar de hoek nog meer kaas wilt verzamelen. Je mag zelf beslissen in welke kamer je de muis nog meer kaas wilt voeren of dat je liever de kaas links laat liggen.

Maar let op!

Je mag niet door het muizengat waar Kiki de kat op de loer ligt.

Opgelet:

het lijkt of de muizengaten allemaal even groot zijn, maar dat zijn ze toch niet. Hoe groot ze werkelijk zijn, merk je pas als je de muis erdoorheen probeert te schuiven. Er zijn een heleboel gaten waar Gary met een, twee, drie of zelfs vier kaaskaartjes doorheen kan worden geschoven, maar er zijn ook muizengaten waar hij alleen zonder kaaskaartjes doorheen kan. Met elk stuk kaas dat Gary buitmaakt, wordt het risico om in een muizengat te blijven steken steeds groter.

- **Heb je de muis naar de finishhoek gebracht zonder dat je ergens bent blijven steken?**

Je bent een geweldige kaaskaper! Als beloning mag je de kaaskaartjes die Gary heeft buitgemaakt pakken en voor je op tafel leggen.

- **Is Gary ergens blijven steken?**

Hm, Gary is te dik! Je beurt is helaas voorbij.

Neem de kaaskaartjes van de overvoerde muis uit het spel en geef Gary aan de volgende speler.

Je mag nu ook de kat Kiki voor een ander gat zetten.

De volgende speler pakt net zoveel kaaskaartjes als nodig om het kaashuis weer van vier kaartjes te voorzien en verdeelt ze over de kamers. Nu mag hij zijn muizengeluk proberen en heeft hij hopelijk de grootte van de muizengaten onthouden.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er niet genoeg kaaskaartjes meer zijn om vier kaaskaartjes in de kamers van het huis neer te leggen. Wie nu de meeste kaaskaartjes voor zich heeft liggen, wint en is de beste kaasdief.

Belangrijk:

elke keer nadat jullie het spel hebben gespeeld, worden de muizengaten weer verwijderd, geschud en opnieuw tussen de muren gestoken.

