

Flits *de muis*

Ravensburger® spel nr. 00 642 7

Een spel voor 3 tot 5 kinderen van 6 tot 12 jaar.

Auteur: Wolfgang Riedesser

Illustratie: Klaus Hermann

Inhoud: 1 speelbord
1 houten muis
1 behendigheidsspel
18 buit-kaarten
1 dobbelsteen
1 handleiding

Flits de muis is een gevaar voor elke provisie-kamer. Voor hem is geen enkel hapje veilig. Alleen iemand die sneller is dan hij kan hem tegenhouden.

Doel van het spel

Het doel is zo veel mogelijk lekkers te verzamelen. Wie van jullie aan het eind de grootste buit heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Voordat jullie met de eerste spelronde beginnen, maken jullie eerst alle buit-kaarten los uit het gestanste

karton. De kaarten worden goed geschud en omgekeerd op tafel gelegd.

De jongste krijgt het speelbord, Flits de muis en de dobbelsteen. Hij legt het speelbord voor zich op tafel. Om te beginnen wordt langs de kant met de rode velden gespeeld. Flits de muis wordt op het startveld met de pijl voor het muizenhol gezet.

De linker buurman van de jongste speler krijgt het behendigheidsspel en legt het omgekeerd voor zich neer op tafel.

Spelregels

De speler die de muis verzet pakt 2 buit-kaarten en stapelt deze één voor één omgekeerd op elkaar in de provisie-kamer. De provisie-kamer is het speelveld met al het lekkers aan het einde van de speelvelden.

Er spelen altijd 2 spelers tegelijk tegen elkaar. De een gooit met de dobbelsteen en verzet de muis, de ander probeert zo snel mogelijk de beide muizen van het behendigheidsspel in de val te drijven.

De start

Voordat de jacht op de lekkernijen begint, geeft één van jullie aan de beide spelers het startsein. Nu is snelheid het belangrijkste en dat betekent: „Op de kaas af, voordat de val dichtklapt“.

Terwijl de beide spelers met snelheid en behendigheid strijden, letten alle medespelers op, dat er niet vals gespeeld wordt!

Het spelverloop

De speler, die de muis verzet, probeert zo snel mogelijk de provisie-kamer te bereiken en weer naar het muizenhol terug te gaan.

Hiervoor moet hij afwisselend met de dobbelsteen gooien en de muis het aantal gegooide ogen vooruit zetten. Belangrijk is dat de speler met dezelfde hand gooit waarmee hij ook de muis verzet. De andere hand houdt hij onder tafel.

Bereikt de muis de provisie-kamer, dan keert de muis op het speelveld met de pijl om en begint aan de weg terug naar het muizenhol. Het speelveld met de pijl telt net als ieder ander speelveld 1 punt. Het muizenhol hoeft niet met het precieze aantal gegooide punten bereikt te worden, zodra de muis op het startveld voor het muizenhol aankomt, is de buit voor hem.

Terwijl de speler de muis over het speelveld laat rennen, probeert zijn linker tegenstander met het behendigheidsspel de beide muizen in de val te drijven. Wanneer hij de beide muizen gevangen heeft, roept hij meteen „STOP!“ en de spelronde is beëindigd. De andere speler mag nu niet meer met de dobbelsteen gooien en de muis verzetten.

De speler met het behendigheidsspel krijgt nu de twee kaarten uit de provisie-kamer. Flits de muis krijgt helaas niets. Bereikt de muis het muizenhol voordat er „STOP!“ geroepen wordt, dan krijgt hij als beloning voor zijn snelheid de 2 buit-kaarten.

Wordt de muis op de terugweg gestopt, dan moeten de beide spelers de buit delen. De speler met de muis

krijgt de onderste kaart en de andere speler krijgt de bovenste kaart uit de provisie-kamer.

De tweede ronde

Nadat de buit-kaarten uit de provisie-kamer verdeeld zijn, worden het speelbord en het behendigheidsspel met de wijzers van de klok mee doorgegeven aan de volgende.

Voorbeeld: de speler die het laatste heeft geprobeerd de muizen te vangen, krijgt nu het speelbord om met de dobbelsteen te gooien en de muis te verzetten. Hij pakt 2 nieuwe buit-kaarten. Zijn linker buurman krijgt nu het behendigheidsspel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer alle buit-kaarten op zijn. Ieder van jullie telt de punten van zijn buit-kaarten op. De speler met de meeste punten wint het spel en geniet van zijn grote buit.

Ter herinnering nogmaals de 3 belangrijkste punten:

- Beide spelers beginnen tegelijk na het startsein.
- Het behendigheidsspel wordt voor het spel begint geschud. Er mogen geen muizen in de val blijven! Tot aan het startsein ligt het omgekeerd voor de speler op tafel.
- De speler, die de muis verzet, mag maar met één hand de dobbelsteen gooien en de muis verzetten. De andere hand houdt hij onder de tafel.