

Politiepoezen



Een afwisselend verzamelspel voor 3 - 5 spelers
van 5 - 99 jaar.

Met variant 'Politiepoezen-alarm!' vanaf 2 spelers.

Auteur: Stefanie Schütz

Illustraties: Stefanie Kläßen

Duur van het spel: ca. 10 minuten

Wat is daar aan de hand? Overal klinkt gemiauw en gejangk! Alle poezen uit de buurt zijn samen op muizenjacht gegaan en willen nu terug naar huis. In het gewoel is het voor de leden van een poezenfamilie echter helemaal niet zo gemakkelijk om elkaar terug te vinden! De politiepoe komt dan ook als geroepen: met zijn fluitje zorgt hij voor orde en beschermt hij de katten, die elkaar al gevonden hebben.

Jij verzamelt poezen! Als je het overeenkomstige symbool gooit, draai je een kaart om en leg je die vóór je op de tafel. Soms is een nieuwsgierige muis of de brutale hond van de burens echter een streep door de rekening en lopen al je katten weg! Alleen als het poezengezin compleet is, zijn de katten veilig. Of geniet van de bescherming van de politiepoe! Het doel van het spel is om zoveel mogelijk poezen te verzamelen.

Inhoud van het spel

1 politiepoes, 27 poezenkaartjes, 9 politiepoeskaartjes,
1 dobbelsteen, 1 handleiding

Voorbeeld poezenkaartjes:



Poezenkinderen

+



bijbehorend
ouderkaartje

+



bijbehorend
ouderkaartje

= complete poezenfamilie

Voorbeeld politiepoeskaartje:



Vorbereiding van het spel

Meng alle kaarten en leg deze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Zet de politiepoes ernaast en houd de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.
De speler die het mooist kan miauwen, mag als eerste de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegooid?

• De poes

Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze met de afbeelding naar boven vóór jou.

Welke kaart heb je genomen?

- Een poezenkaartje

Als op het kaartje poezenkinderen of een poezenouder staan, kijken jullie allemaal of er al een bijbehorend ouderkaartje of bijbehorende poezenkinderen zijn (zie **belangrijke poezen-loopregels**).

- Een politiepoeskaartje

Als je het kaartje met de politiepoes hebt, neem je de spelfiguur. Als je die figuur al hebt, zet je hem opnieuw in het midden van de tafel. Politiepoeskaartjes leg je naast jouw poezenkaartjes op de tafel.

• De hond

O nee, met zijn geblaf verjaagt de hond

- een poezenouder **of**

- twee poezenkinderen, die nog geen poezenouder hebben, **of**

- een poezenouder met de bijbehorende poezenkinderen!

Neem uit de poezenkaartjes die voor jou liggen, een willekeurig kaartje en geef dat (evt. met de bijbehorende poezenkinderen) aan de volgende speler. Als er geen poezenkaartje voor jou ligt, gebeurt er niks.

• De muis

Met de muis lok je:

- een poezenouder **of**

- twee poezenkinderen, die nog geen poezenouder hebben, **of**

- twee poezenkinderen met de bijbehorende poezenouder

van een willekeurige speler naar jou.

• Het fluitje

Neem de figuur van de politiepoes en zet die bij jouw poezen. Als je die figuur al hebt, zet je hem opnieuw in het midden van de tafel.

Belangrijke poezen-loopregels:

- Poezenkinderen lopen **altijd onmiddellijk** naar een bijbehorende poezenouder van zodra hun kaartje omgedraaid wordt **of** van zodra het kaartje van een poezenouder omgedraaid wordt en de bijbehorende kinderen al met de afbeelding naar boven bij een speler liggen.
- Als de kaartjes van beide poezenouders zichtbaar zijn, beslist de speler die aan de beurt is naar welke poezenouder de kinderen lopen. Als hij zelf een bijbehorende poezenouder heeft, mogen de poezenkinderen bij hem blijven.
- Als er al een poezenouder samen met de poezenkinderen zichtbaar is en het kaartje met de tweede poezenouder wordt omgedraaid, gebeurt er niks.
- Als een poezenouder door de hond wordt verdreven of door een muis wordt meegelokt, lopen alle aanwezige poezenkinderen mee.
- Als een poezenfamilie compleet is, mag de desbetreffende speler de drie kaartjes als stapel (met de afbeelding naar beneden) voor zich leggen. Complete poezenfamilies kunnen noch door de hond verdreven, noch door de muis meegelokt worden.

De politiepoes:

Zolang je deze figuur hebt, zijn je poezen beschermd: de hond kan ze niet meer verjagen en de muis kan ze niet meelokken.

Opgelet: Poezenkinderen zonder poezenouders lopen **toch** naar een poezenouder, van zodra een kaartje hiermee omgedraaid wordt!

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de stapel in het midden opgebruikt is en alle kaartjes verdeeld zijn. Elke speler telt alle poezen (= poezenouders, poezenkinderen en politiepoezen), die op de kaartjes voor hem staan. Als een speler de figuur van de politiepoes heeft, mag hij die ook meetellen. De speler met de meeste poezen wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Variant: "Politiepoes-alarm!" (vanaf 2 spelers)

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Haal vóór het begin van het spel alle politiepoeskaartjes eruit en leg deze met de afbeelding naar boven als een weg in het midden van de tafel. Zet de politiepoes voor de eerste kaart. Bij deze variant heeft hij geen beschermende functie.
- Meng alle poezenkaartjes en leg deze verdekt in het midden van de tafel.
- Als je het fluitje gooit, zet je de politiepoes één stapje verder op zijn weg, naar het volgende kaartje.
- Het spel eindigt van zodra de politiepoes het laatste politiepoeskaartje heeft bereikt. Ook hier wint de speler met de meeste kaartjes. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Panique chez les minous



Un jeu de collecte et de rapidité pour 3 à 5 joueurs
de 5 à 99 ans.

Avec la variante « Attention au chat policier ! » à partir
de 2 joueurs.

Auteure : Stefanie Schütz

Illustration : Stefanie Klaben

Durée du jeu : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Mais que se passe-t-il ? On entend partout des miaulements ! Des chats des environs sont allés à une chasse aux souris collective et veulent rentrer chez eux. Mais dans la foule, pas facile de retrouver le reste de sa famille ! Le chat policier arrive donc à point : grâce à son sifflet, il fait régner l'ordre et protège les familles qui se sont déjà retrouvées.

Votre objectif : réunir les chats ! Vous lancez le dé pour obtenir un symbole, vous retournez une carte et la posez devant vous sur la table. Mais il se peut qu'une souris sans gêne ou qu'un chien espiègle vienne contrecarrer tous les plans... Et voilà que les chats s'enfuient ! Mais lorsqu'une famille est au complet, vos chats sont en sécurité. Ou alors il faut être protégé par le chat policier... Le but du jeu est de réunir le plus de chats possible.

Contenu du jeu

1 chat policier, 27 cartes de chat, 9 cartes de chat policier, 1 dé, 1 règle du jeu

Exemple de cartes de chat :



Chatons

+



maman chat
correspondante

+



papa chat
correspondant

= une famille chat au complet

Exemple de carte de chat policier :



Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Déposez le chat policier à côté et préparez le dé.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui sait le mieux miauler est celui qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Le chat

Tire la première carte de la pile et retourne-la devant toi.

De quelle carte s'agit-il ?

- Une carte de chat

Si la carte représente des chatons ou une maman ou un papa chat, cherchez tous ensemble s'il y a déjà une maman ou un papa chat ou des chatons correspondants sur la table (voir les **règles de priorité**).

- Une carte de chat policier

Si la carte représente un chat policier, tu as le droit de prendre la figurine. Si tu l'as déjà, remets-la au centre de la table. Place cette carte de chat policier à côté des cartes de chat devant toi sur la table.

• Le chien

Ouh là là ! Un chien qui aboie vient chasser :

- une maman ou un papa chat
- **ou** deux chatons qui n'ont pas encore retrouvé leur maman ou leur papa
- **ou** une maman ou un papa chat avec tous ses chatons !

Dans les cartes de chat que tu as devant toi, prend une carte au choix et donne-la au prochain joueur (avec tous ses chatons, si nécessaire). Si tu n'as pas de carte de chat devant toi, il ne se passe rien.

• La souris

Grâce à la souris, tu peux attirer vers toi :

- une maman ou un papa chat
- **ou** deux chatons qui n'ont pas encore retrouvé leur maman ou leur papa
- **ou** deux chatons avec leurs parents appartenant à n'importe quel autre joueur.

- **Le sifflet**

Prends la figurine du chat policier et place-la à côté de tes chats. Si tu l'as déjà, remets-la au centre de la table.

Règles de priorité :

- Les chatons courent **toujours tout de suite** vers une maman ou un papa chat dès qu'une carte de chaton est retournée **ou bien** lorsqu'une carte de maman ou de papa chat est retournée et qu'un autre joueur a déjà les chatons correspondants.
- Si les deux parents chats ont déjà été retournés, le joueur dont c'est le tour décide lequel des deux les chatons veulent rejoindre. Si le joueur en question a lui-même une maman ou un papa chat correspondant, les chatons peuvent rester devant lui.
- S'il y a déjà une maman ou un papa chat avec ses chatons quelque part sur la table et que la maman ou le papa manquant est retourné, il ne se passe rien.
- Si une maman ou un papa chat est chassé(e) par le chien ou attiré(e) par une souris, les chatons déjà sur la table suivent la maman ou le papa chat.
- Si une famille chat est au complet, le joueur en question a le droit de retourner les trois cartes devant lui. Une famille au complet ne peut être ni chassée par le chien, ni attirée par la souris.

Le chat policier :

Tant que tu as la figurine, tes chats sont protégés et ils ne peuvent ni être chassés par le chien, ni être attirés par la souris.

Attention : les chatons sans maman ou papa vont **tout de même** rejoindre leur maman ou leur papa chat dès que la

carte correspondante est retournée !

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que le tas au milieu est épuisé et que toutes les cartes ont été distribuées. Chaque joueur compte alors tous les chats (= mamans/papas chats, chatons, chats policiers) représentés sur les cartes qu'il a devant lui. Si l'un des joueurs a la figurine du chat policier, il peut également la comptabiliser. Le jeu est gagné par le joueur ayant remporté le plus grand nombre de chats. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

« Attention au chat policier ! » (à partir de 2 joueurs)

Le jeu se joue avec les règles de base, mais en respectant les consignes suivantes :

- toutes les cartes de chat policier sont retirées avant le début du jeu et déposées au centre de la table pour former un parcours. Déposez la figurine du chat policier devant la première carte. Dans cette variante, il ne protège pas les familles de chats.
- Mélangez toutes les cartes de chat et déposez-les faces cachées au milieu de la table.
- Si tu tombes sur la face sifflet avec le dé, le chat policier avance d'une carte.
- Le jeu est terminé dès que le chat policier a atteint la dernière carte de chat policier du parcours. Le joueur ayant le plus de chats remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.