

Kleine Muis

AVONTURENSPEL

Ben jij voor
het donker
thuis?

Doel van het spel

Kleine Muis verlaat zijn holletje en gaat op pad. Hij ontmoet allemaal andere dieren in het grote bos en kijkt verwonderd om zich heen. Maar dan begint het alweer donker te worden... Lukt het jou om Kleine Muis op tijd weer thuis te brengen? Dan win jij dit avontuurlijke spel!

Inhoud

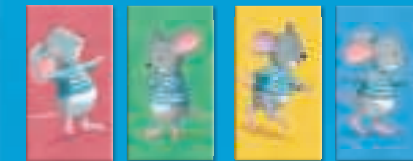
1 speelbord



4 pionnen



4 spelerskaartjes



1 zon



90 fiches



Vorbereiding

Leg de doos met daarin het speelbord in het midden van de tafel. Gebruik bij 1-2 personen alleen de blauwe fiches, en bij 3-4 spelers de blauwe en de gele fiches. Schud de fiches en leg deze verspreid en gedekt op tafel. Zorg dat alle spelers makkelijk bij de fiches kunnen. Elke speler krijgt een pion en een bijbehorend spelerskaartje. Dit spelerskaartje geeft aan welke kleur pion je bent. Zet je pion op de startpositie onderaan het speelbord. Zet de zon rechtsboven in het bord ook op de startpositie.



Het spel

Het is tijd om op avontuur te gaan! Wie als laatste wakker was vandaag mag beginnen. Bij elke beurt draai je een fiche om. Zet je pion op het eerstvolgende vakje met dezelfde afbeelding als die op het fiche. Staat daar al iemand anders? Dan mag je meteen doorlopen naar het volgende vakje met die afbeelding. Het omgedraaide fiche doet de rest van het spel niet meer mee. Nu is de volgende speler aan de beurt. Speel met de wijzers van de klok mee.

Speel je alleen?

Draai nadat je gelopen hebt meteen weer een fiche open en ga zo verder.

Voorbeeld:

De speler met de groene pion draait een lieveheersbeestjefiche om en gaat van de startpositie naar het eerstvolgende vakje met dezelfde afbeelding waar nog niemand anders op staat.



Kom je de andere dieren **1** **2** **3** **4** in het bos tegen? Gezellig, je gaat op bezoek! Je zet geen stappen meer in die beurt, maar blijft daar staan. Je mag nu 2 fiches die gedekt liggen bekijken. Je kunt deze kennis gebruiken bij het zetten van je volgende stappen. Mocht je een maan gezien hebben, dan kun je ervoor kiezen dit aan je medespeler(s) te vertellen.

De maan

Wanneer je een fiche met de afbeelding van de maan openlegt, moet de zon een stapje verder worden gezet **5**.



Einde van het spel

Wie als eerste het holletje **6** van Kleine Muis heeft bereikt, wint het spel!

Als de zon op het laatste vakje **7** wordt gezet voordat er iemand terug is in het holletje, is het al donker en heeft iedereen verloren.

Variant

Wil je samenwerken en ervoor zorgen dat jullie allemaal voor het donker thuis zijn? Speel dan deze variant.

Bepaal samen met hoeveel pionnen je gaat spelen. Zet alle pionnen op de startpositie en maak bij elk fiche dat omgedraaid wordt de keuze met welke pion je wilt lopen.

Als alle pionnen in het holletje binnen zijn voordat het donker is dan hebben jullie gewonnen!

Samenwerken?

Speel de variant!

Voorbeeld:

De gele muis draait een lieveheersbeestjefiche om en moet nu stoppen bij de mol **2**. Hij mag 2 fiches bekijken.





Development: MNKY Entertainment

Illustrations: Mikki Butterley

Design: MNKY Entertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

Volg ons op:   @mnkyentertainment



3-99



1-4



30

© 2022 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.