Muizenval

Snuf, snuf! Ruik je dat? Mmmmm... lekker! Kaas! Een muizendroom komt uit! En - o, het is niet te geloven - iemand heeft het zomaar laten liggen! Maar je moet natuurlijk wel oppassen voor die moordende, maffe Muizenvalmachine!

LEEFTIJD 6+

2-4 SPELERS

MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN

DE BEDOELING

Race over het speelbord, verzamel stukjes kaas en steel ze van andere spelers... maar pas op voor de Muizenvalmachine! Als jij de eerste speler bent die zes stukjes kaas heeft, win je!

INHOUD:

speelbord • 4 muisjes • knikker • 24 onderdelen van de Muizenvalmachine • elastiekje • 24 kartonnen stukjes kaas • dobbelsteen

WAARSCHUWING:

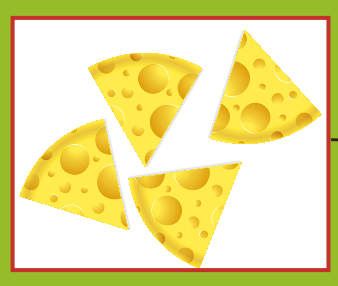
VERSTIKKINGSGEVAAR – dit speelgoed bevat kleine balletjes. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Maak de stukjes kaas los uit het vel karton. Als alle stukjes kaas eruit zijn kunnen de resten karton bij het oud papier.

LEG 'T KLAAR!

1. Leg het speelbord op een vlakke, stabiele ondergrond.
2. Zet de Muizenvalmachine op het bord (op de achterkant staat hoe je hem in elkaar moet zetten).
3. Geef elke speler één stukje kaas.
4. Leg twee stukjes kaas op het Startvak. De eerste speler die een heel rondje over het speelbord heeft gemaakt, krijgt deze twee stukjes bonuskaas!
5. Leg de overige stukjes kaas op een bergje naast het speelbord. Dit is de kaasvoorraad! Mmmmm heerlijk!
6. Elke speler kies een muispion en zet zijn of haar muis op het Startvak.

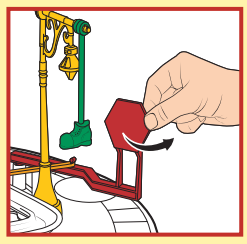


SPELEN MAAR!

1. Gooi de dobbelsteen om te zien wie mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.
2. De eerste speler gooit de dobbelsteen en verplaatst het gegooide aantal vakjes over het speelbord.
3. Dan volg je de aanwijzingen voor het vakje waarop je geëindigd bent.

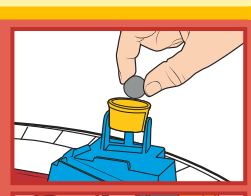
DE MUIZENVAL ACTIVEREN

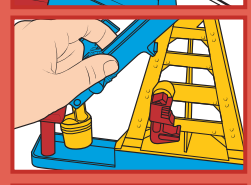
Trek het stopbord naar achteren en laat los! Elke actie veroorzaakt een maffe reactie!

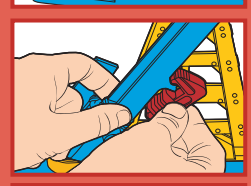


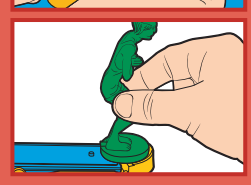
DE MUIZENVAL RESETTEN

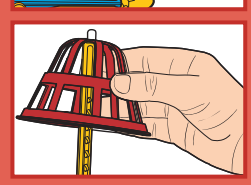
1. Zet de emmer bovenop de trap weer rechtop en doe de knikker erin.
2. Draai de bezem zodat de emmer onderaan bij het eind van de dakgoot hangt.
3. Haak de Engelse sleutel aan de bezem om hem vast te houden.
4. Zet de duiker op het eind van de duikplank.
5. Hang de kooi voorzichtig op.











DE VAKJES

Blauw muizenval-vakje: je mag de muizenval activeren! Zet een muis naar keuze op de Grote Gevaarlijke Gatenkaas. Als je de muis verplaatst hebt, trek je het stopbord naar achteren en je laat los! De val wordt geactiveerd en als de muis gevangen wordt in de kooi, mag jij één stukje kaas pakken van de betreffende speler en bij jouw stukjes leggen!

Let op: als er al een muis op de Grote Gevaarlijke Gatenkaas staat, mag je er nóg een muis bij zetten. Je mag een stukje kaas pakken van elke muis die gevangen wordt! (Lees hieronder meer over de Grote Gevaarlijke Gatenkaas.)

De Grote Gevaarlijke Gatenkaas: op dit vak zet je een muis naar keuze voordat je de val activeert. Als je hier eindigt na een dobbelsteenworp, moet je stoppen, maar de val wordt niet geactiveerd. Je kan natuurlijk toch gevangen worden als een andere speler terwijl jij er staat op een muizenval-vakje eindigt en de val activeert.

Geel kaas-pakken-vakje: je hebt een stukje kaas gevonden! Pak één stukje kaas van de kaasvoorraad en leg het bij jouw stukjes.

Groen kaas-stelen-vakje: oei - wat gemeen! Je mag één stukje kaas van een speler naar keuze stelen en bij jouw stukjes leggen.

Rood kaas-inleveren-vakje: uh-oh, je moet een stukje kaas inleveren! Pak één van jouw stukjes kaas en leg het terug bij de kaasvoorraad! (Als je geen kaas meer hebt, kun je gewoon mee blijven spelen!)

Paars vakje: hier gebeurt niets. Wacht gewoon tot je volgende beurt om kaas te bemachtigen!

Muizenhol tunnel-vakje: als je hier eindigt, mag je (als je wil) door de tunnel verplaatsen naar het vakje aan het andere eind.

Let op: de kleur van het tunnelvakje waar je naar binnen gaat, heeft dezelfde kleur als het eindvakje.

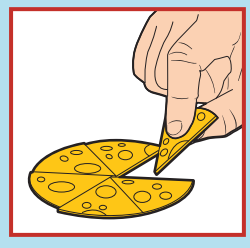
OPMERKINGEN:

- Als je gevangen wordt in de muizenval, blijf je gewoon in het spel! Als de val gereset is, blijft je muis op de Grote Gevaarlijke Gatenkaas staan. Je volgende beurt verplaats je verder vanaf die plek.
- Als je eindigt op een vakje waar al een muis staat, ga je verder naar het eerstvolgende lege vakje.
- Vergeet niet de val te resetten als je hem tijdens je beurt geactiveerd hebt!
- Als je een heel rondje om het bord hebt gemaakt, ga je gewoon verder! Het spel is pas afgelopen als iemand zes stukjes kaas heeft - oftewel een complete ronde kaas!
- Als een speler geen kaas meer heeft, kun je ook niet van hem/haar stelen. Maar je mag hem/haar wél naar de Grote Gevaarlijke Gatenkaas sturen!
- Als je eindigt op, of verplaatst wordt naar de Grote Gevaarlijke Gatenkaas, moet je muis op de kaas staan.

ZÓ WIN JE!

De eerste speler die zes stukjes kaas heeft - oftewel een hele ronde kaas - wint!

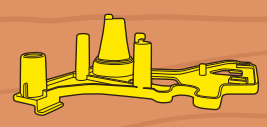
Let op: Als je uitgespeeld bent, moet je de muizenval uit elkaar halen om het spel op te bergen.

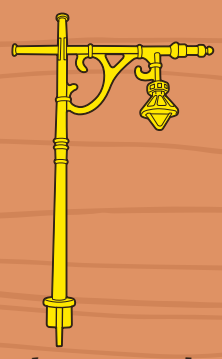


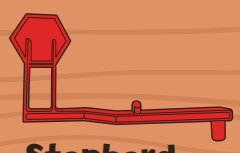
0217C0431104 00 MouseTrap Rules (NL)

Originator: HP | Approval: FAR | ROD: | File Name: C04311040 I MouseTrap.indd

DE ONDERDELEN VAN DE MUIZENVAL


Standaard 1


Lantaarnpaal


Stopbord

Laars

Elastiekje

Trapstandaard A

Trapstandaard B

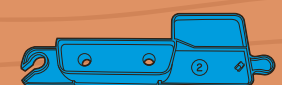
Trap

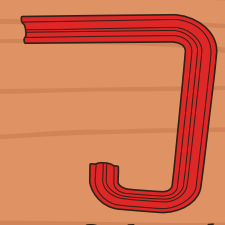
Emmer 1

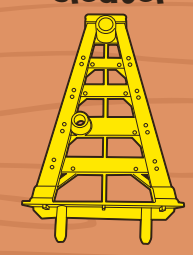
Knikker

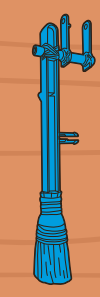
Engelse sleutel

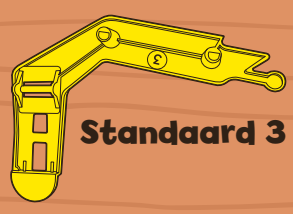
Emmer 2

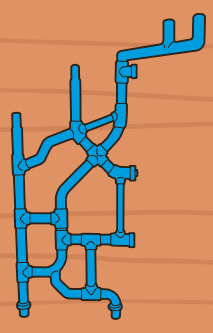

Standaard 2

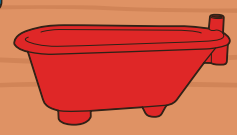

Dakgoot


Ladder


Bezem

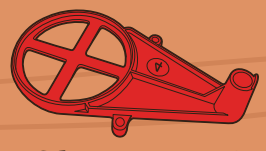

Standaard 3


Waterleiding


Badkuip

Duiker

Wastobbe


Standaard 4

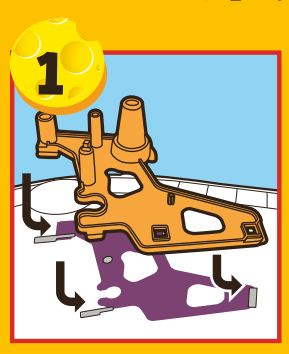
Kooipaal

Kooi

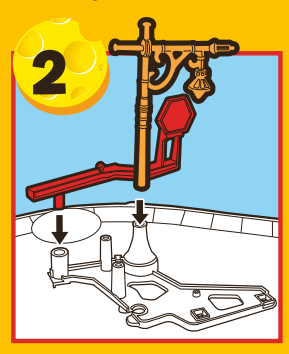
Korte glijgoot

Duikplank

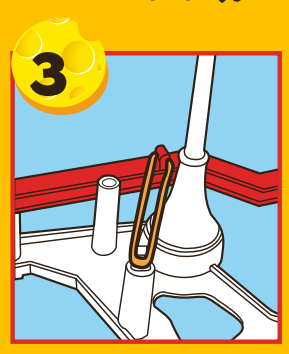
ZÓ ZET JE DE MAFFE MUIZENVALMACHINE IN ELKAAR!



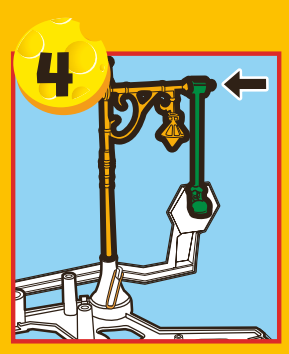
STANDAARD 1:
Plaats standaard 1 zoals afgebeeld in de openingen van het bord en schuif hem opzij om hem vast te zetten.



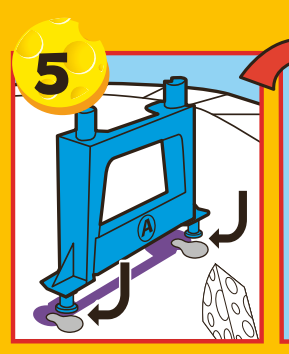
STOPBORD & LANTAARNPAAL:
Zet stopbord & lantaarnpaal in de standaard.



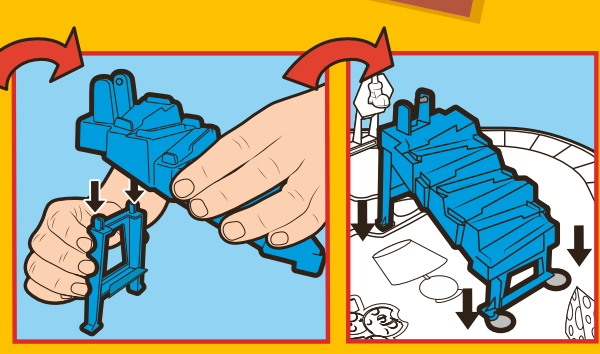
ELASTIEKJE:
Span het elastiekje zoals afgebeeld tussen het stopbord en standaard 1.



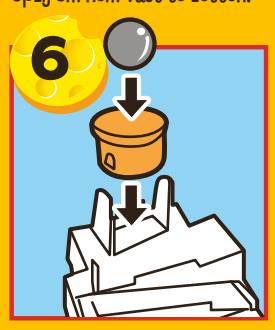
LAARS:
Bevestig de laars aan de lantaarnpaal. De hak van de laars moet tegen het stopbord rusten.



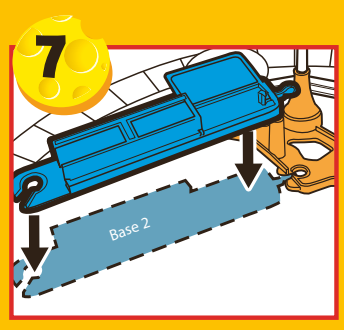
TRAP:
Plaats trapstandaard A in het bord. Duw naar achteren om vast te zetten.



Zet trapstandaard B onder de achterkant van de trap en bevestig de hele trap in standaard 1. De voorkant van de trap komt in trapstandaard A.

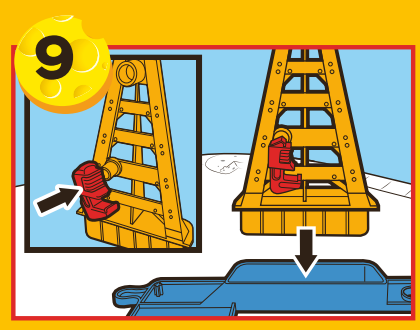


EMMER 1 & KNIKKER:
Bevestig emmer 1 bovenop de trap en doe de knikker erin.

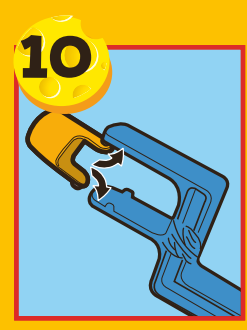


STANDAARD 2:
Bevestig standaard 2 aan standaard 1.

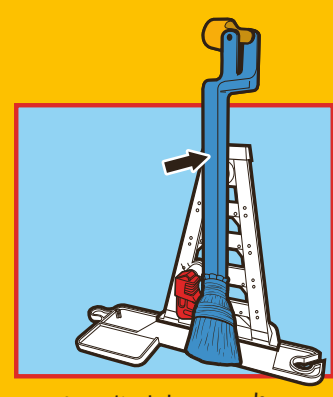
DAKGOOT:
Bevestig de dakgoot aan de onderkant van de trap en standaard 1 & 2 (zie afbeelding).



ENGELSE SLEUTEL & LADDER:
Bevestig de Engelse sleutel zoals afgebeeld aan de ladder. Steek de ladder dan in standaard 2.

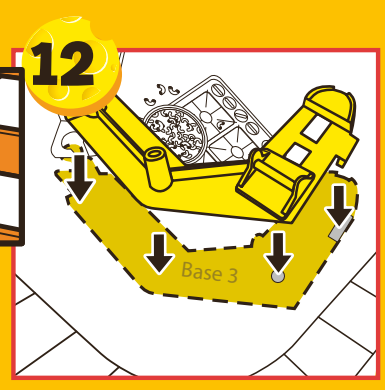


EMMER 2 & BEZEM:
Bevestig emmer 2 aan de bovenkant van de bezem...

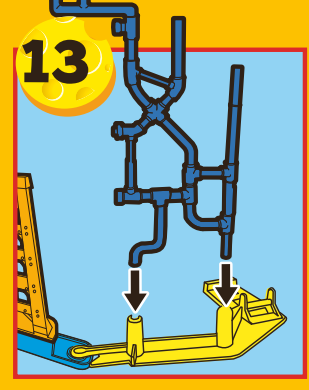


... en bevestig de bezem zoals afgebeeld aan de ladder.

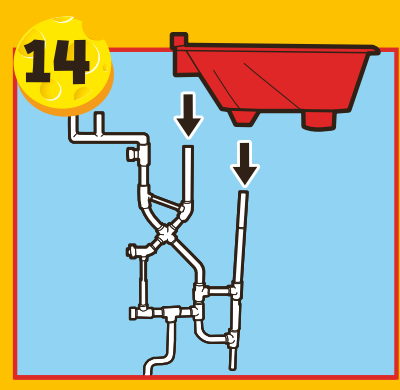
Draai de bezem zodat de emmer bij het eind van de dakgoot komt. Haak de Engelse sleutel aan de bezem om hem vast te houden.



STANDAARD 3:
Steek standaard 3 in het bord en maak hem vast aan standaard 2.

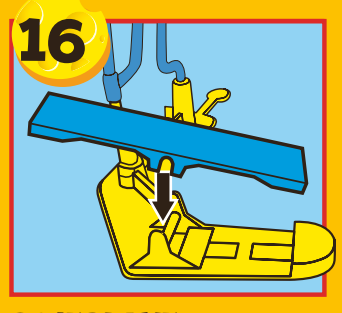


WATERLEIDING:
Steek de waterleiding in standaard 3.



BADKUIP:
Bevestig de badkuip op de waterleiding.

KORTE GLIJGOOT:
Bevestig de korte glijgoot aan het bad en de waterleiding.

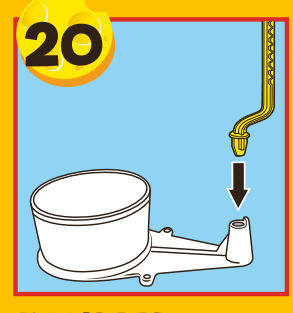


DUIKPLANK:
Bevestig de duikplank op standaard 3.

DUIKER:
Zet de duiker op de duikplank.

STANDAARD 4:
Bevestig standaard 4 op het bord.

WASTOBBE:
Zet de tobbe op standaard 4.



KOOIPAAL:
Steek de kooipaal in standaard 4.

KOOI:
Hang de kooi voorzichtig bovenaan de paal.

HASBRO GAMING en het logo zijn handelsmerken van Hasbro.
© 2016 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entrée 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.
Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

0217C0431104 00
HASBROGAMING.COM