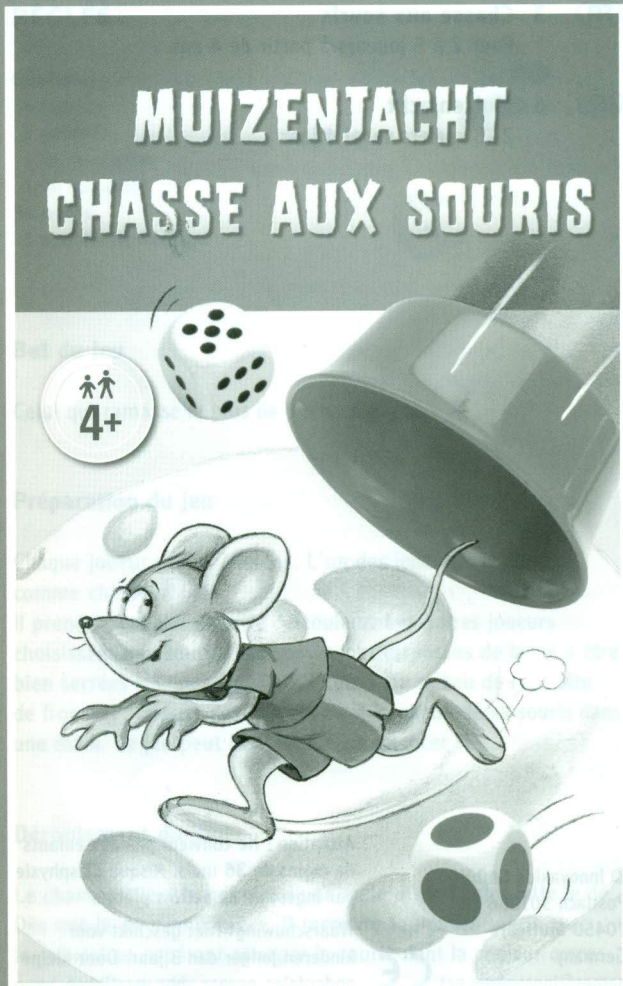


Spelvariant

Oudere kinderen kunnen ook met de gewone dobbelsteen spelen. Aan elke speler resp. elke muis wordt een cijfer tussen 2 en 5 toegekend.

Voorbeeld: de speler met de blauwe muis krijgt het cijfer 2. Als een "2" gegooid wordt, moet hij zijn muis redden en weg-trekken. Het cijfer 1 komt overeen met de kleur wit, 6 met zwart.

Innovakids wenst jullie veel speelplezier!



FR

3 Chasse aux souris

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

NL

6 Muizenjacht

2-5 spelers vanaf 4 jaar

RÈGLES

FR

Contenu

- 4 souris
- 1 gobelet
- 1 dé de couleur
- 1 dé numéroté
- 36 jetons
- 1 assiette de fromage

**But du jeu**

Celui qui ramasse le plus de jetons a gagné.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 7 jetons. L'un des joueurs est désigné comme chasseur.

Il prend le gobelet et le dé de couleur. Les autres joueurs choisissent une souris. Les souris sont disposées de façon à être bien serrées les unes à côté des autres au milieu de l'assiette de fromage. Chacun des joueurs tient la queue de sa souris dans une main. Le jeu peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Le chasseur tient le gobelet d'une main et de l'autre jette le dé. Dès que le dé s'immobilise, il recouvre toutes les souris avec le gobelet en espérant attraper la souris dont la couleur correspond à celle du dé.

© Innovakids GmbH
Postfach 301066
70450 Stuttgart
Germany
games@innovakids.net



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Door kleine onderdelen gevaar voor verstikken.

Exemple : Le dé s'immobilise, face bleue vers le haut. Le chasseur tente d'attraper la souris bleue. Le joueur qui possède la souris bleue doit retirer sa souris le plus vite possible. Les autres souris ne bougent pas.

Attention ! Le chasseur ne peut attraper les souris que sur l'assiette de fromage et non pas à coté.

Face noire ou blanche

Si le dé s'immobilise face noire vers le haut, toutes les souris doivent se mettre à l'abri. Car le chasseur peut attraper n'importe quelle souris ! Si le dé s'immobilise face blanche vers le haut, pas de danger. Le chasseur ne peut attraper aucune souris !

Comptage des points et changement de chasseur

- Si la souris bleue est attrapée, le joueur possédant cette souris remet un jeton au chasseur. Il devient à son tour chasseur et prend le gobelet et le dé.
- Si la souris bleue réussit à s'échapper, le chasseur donne un jeton au joueur possédant la souris bleue. Il reste chasseur.
- Si un joueur retire sa souris de l'assiette de fromage bien que le dé n'ait pas désigné sa couleur, il doit également donner un jeton au chasseur.
- Le gobelet et le dé changent de main si le chasseur n'arrive pas à attraper de souris trois fois de suite.

Fin du jeu

- 4 Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de jetons. Les autres joueurs comptent alors leurs jetons. Celui qui a le plus de jetons a gagné.

Variante de jeu

Les enfants plus âgés peuvent aussi jouer avec le dé numéroté. Un chiffre entre 2 et 5 est affecté à chaque joueur ou à chaque souris.

Exemple : Le joueur avec la souris bleue a le chiffre 2.

Si le chiffre 2 sort, il doit alors sauver sa souris en la retirant très vite. Le chiffre 1 correspond à la couleur blanche, le 6 à la noire.

Innovakids vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce jeu !

SPELREGELS

Inhoud

- 4 muizen
- 1 beker
- 1 dobbelsteen met kleuren
- 1 gewone dobbelsteen
- 36 jetons
- 1 kaasplank



Doel van het spel

Wie de meeste jetons verzameld heeft, wint het spel.

Vorbereiding van het spel

Elke speler krijgt 7 jetons. Eén speler is de vanger. Hij neemt de beker en de dobbelsteen met kleuren. De andere spelers kiezen een muis. Zet de muizen dicht bij elkaar in het midden van de kaasplank. Elke speler houdt het uiteinde van de staart van zijn muis vast. Nu kan het spel beginnen!

Verloop van het spel

De vanger houdt in zijn ene hand de beker, met zijn andere hand gooit hij met de dobbelsteen. Als de dobbelsteen stilligt, zet hij vliegensvlug de beker over de groep muizen. Hij moet de muis vangen, wiens kleur met de geworpen kleur op de dobbelsteen overeenkomt.

Voorbeeld: de dobbelsteen blijft met de blauwe kant naar boven liggen. De vanger probeert de blauwe muis te vangen. De speler met de blauwe muis moet die zo snel mogelijk wegtrekken. Alle andere muizen blijven zitten. Opgelet! De vanger mag enkel de muizen op de kaasplank vangen, niet die ernaast.

Geworpen kleuren zwart en wit

Als zwart wordt gegooid, brengen alle muizen zich in veiligheid. De vanger probeert gelijk welke muis te vangen. Het gaat er vreedzamer aan toe als de vanger wit gooit. Dan mag hij geen muis vangen!

Puntenverdeling en andere vanger

- Als de blauwe muis gevangen wordt, geeft de speler met de blauwe muis een jeton aan de vanger. Hij is nu zelf de vanger en krijgt de beker en de dobbelsteen.
- Als de blauwe muis kan ontkomen, geeft de vanger een jeton aan de speler met de blauwe muis. Hij blijft de vanger.
- Als een speler zijn muis van de kaasplank haalt, hoewel zijn kleur helemaal niet gegooid werd, geeft hij ook een jeton aan de vanger.
- De beker en de dobbelsteen worden doorgegeven als de vanger na driemaal gooien nog geen muis gevangen heeft.

Einde van het spel

Als een speler geen jetons meer heeft, is het spel afgelopen. Nu tellen alle andere spelers hun jetons. Wie de meeste jetons heeft, wint het spel.