

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

MAUSE LOCH

Nr. 4418



HABA®

Habermaab GmbH, 96475 Bad Rodach

Copyright Habermaab - Spiele Bad Rodach 2001

Mauseloch

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 Kinder ab 5 Jahren.
Mit mehreren Spielvarianten.

Spielidee: Brigitte Pokornik

Grafik: Thies Schwarz

Spieldauer: 10 Minuten

Große Aufregung unter den Mäusen: Die alljährliche Mäusestaffel beginnt in wenigen Minuten. Die Mäuse machen sich warm, denn jede Mannschaft will siegreich aus dem Rennen hervorgehen. Jetzt schnell den Käse auf den Kopf gehoben, die wertvollen Leckereien darauf gelegt und schon geht es los ...

Spielinhalt:

- 6 Mäuse (in 3 Farben)
- 2 Mauselöcher
- 2 Oliven
- 2 Karottenscheiben
- 2 Speckwürfel
- 2 Wurststückchen
- 1 Farbwürfel
- 1 Schnur
- 2 Käsescheiben



Grundspiel

Mauseloch

Spielziel:

Welches Kind erreicht mit seiner Mäusemannschaft als Erstes das gegenüberliegende Mauseloch?

Spielvorbereitung:

Die Kinder sitzen sich gegenüber.

Die beiden **Mauselöcher** werden so weit entfernt voneinander auf den Tisch gelegt, dass die Schnur zwischen sie passt: Die Strecke zwischen ihnen ist die Rennstrecke. Die Schnur kommt dann zurück in die Schachtel.

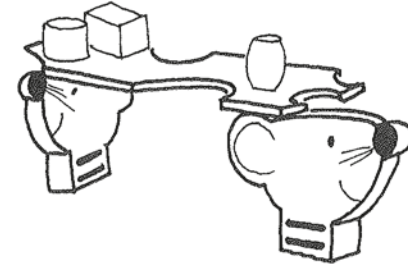
Stellt nun eure Mäusemannschaften zusammen: Die/der Jüngere von euch erhält eine **rote** und eine **blaue** Maus, die/der Ältere eine **rote** und eine **gelbe** Maus.

Die **beiden anderen Mäuse** werden bereitgestellt: Sie kommen erst später ins Spiel.

Nehmt euch nun jeweils eine **Käsescheibe**, eine **Olive**, eine **Karottenscheibe** und einen **Speckwürfel**.

Das Kind, welches zuletzt Käse gegessen hat, sucht sich ein Mauseloch als Startloch aus und stellt **eine** seiner beiden Mäuse darauf. Die andere Maus stellt es davor, in Richtung auf das gegenüberliegende Mauseloch, das Zielloch. Die zweite Maus muss nah an der ersten Maus stehen, denn nun soll die Käsescheibe auf die beiden Mäuseköpfe gelegt werden.

Tipp: Die Käsescheibe wackelt nicht so stark, wenn die Mäuse schräg gestellt werden.



Jetzt müssen noch die **Olive**, der **Speck**, die **Karottenscheibe** und das **Wurststück** vorsichtig auf die Käsescheibe gelegt werden.

Das gegenüberliegende Mauseloch ist das Startloch für das andere Kind: Dort stellt es seine Mäusemannschaft wie gerade beschrieben auf.

Achtung:

Sollte in der Vorbereitungsphase eine Maus umfallen oder ein Gegenstand von der Käsescheibe herunterrollen, darf alles sofort wieder aufgebaut werden. Noch bringt das Umfallen keine Nachteile ...

Spielablauf:

Das jüngere Kind beginnt. Würfe einmal.

Welche Farbe ist oben auf dem Würfel zu sehen?

Stimmt sie mit der Farbe einer der beiden Mäuse überein, die bereitstehen und **keine** Käsescheibe auf dem Kopf tragen?

- **Ja: Toll!**

Jetzt darfst du eine **frei stehende farblich passende**

Maus nehmen und **vor** deine beiden anderen Mäuse stellen. Vorsicht, nun wird es wackelig: Nimm die Käsescheibe mit den darauf liegenden Teilen von den Köpfen der hinteren beiden Mäuse und lege sie vorsichtig auf die Köpfe der beiden vorderen. Die frei gewordene Maus bleibt stehen und kann im weiteren Spielverlauf von beiden Spielern eingesetzt werden. Das andere Kind ist an der Reihe und würfelt.

• **Nein? Schade.**

Dein Spielzug ist leider schon zu Ende. Gib den Würfel an das andere Kind weiter.

Achtung:

- Du musst immer zuerst die neue Maus platzieren und dann den Käse mit den Leckereien versetzen. Sollte der **Abstand** zwischen deinen Mäusen so groß sein, dass du die Käsescheibe nicht auf die Köpfe der Mäuse legen kannst, hast du leider Pech gehabt. Du musst die neue Maus wieder zur Seite stellen, darfst nicht vorwärts rücken und gibst den Würfel weiter.
- Sollte während des Versuches, die Käsescheibe zu versetzen, eine **Maus umfallen**, die Käsescheibe von den Köpfen **rutschen** oder ein Teil von der Käsescheibe **rollen**, musst du die vorderste Maus wieder zur Seite stellen. Den Käse legst du wieder auf die verbleibenden beiden Mäuse, auf ihn stapelst du alle Leckereien. Das andere Kind bekommt den Würfel.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald eine Mäusemannschaft mit der

ersten Maus ganz auf dem gegenüberliegenden Mauselloch steht und so das Spiel gewinnt.

Achtung: Auch hier gilt noch: Die Leckereien müssen auf den Köpfen der Mäuse liegen, ohne dass etwas heruntergefallen ist.

Tipp:

- Man kann die Spieldauer variieren, indem man den Weg zwischen den Löchern verlängert bzw. verkürzt.
- Um das Spiel zu erleichtern, werden einfach weniger Leckereien auf den Käse gelegt.
- Altersunterschiede können dadurch ausgeglichen werden, dass die/der Ältere mit mehr Leckereien auf der Käsescheibe spielen muss.

Spielvariante

Rennmäuse

Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es auf die Geschwindigkeit ankommt.

Spielziel:

Welche Mäusemannschaft erreicht das Mauselloch so schnell wie möglich ?

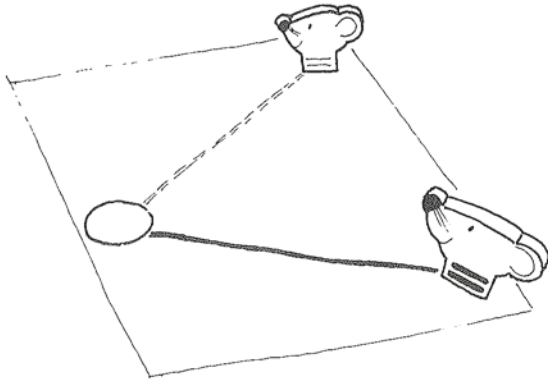
Spielvorbereitung:

Jedes Kind bekommt eine **Maus** jeder Farbe, eine **Käsescheibe**, eine **Olive**, ein **Wurststück**, eine **Karottenscheibe** und einen **Speckwürfel**.

Nun bestimmt ihr die Rennstrecke.

Legt dazu ein **Mauseloch** in die Tischmitte.

Nacheinander nehmt ihr nun die **Schnur**, legt ein Ende an das Mauseloch, zieht die Schnur straff und stellt an das andere Ende eine eurer **Mäuse**. Die Schnur kommt wieder in die Schachtel zurück.



Der Farbwürfel und das zweite Mauseloch werden für diese Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Die **zweite Maus** stellt ihr nun vor die erste. Legt die **Käsescheibe** und die **anderen Leckereien** – so wie im Grundspiel beschrieben – auf die Köpfe.

Die **dritte Maus** nimmt jedes Kind in die Hand.

Spielverlauf:

Das jüngste Kind ruft laut: „An den Käse, fertig, **LOS**“

Bei „**los**“ versuchen beide Kinder **gleichzeitig** so **schnell** wie möglich mit ihrer Mäusemannschaft das Mauseloch zu

erreichen.

Dabei muss die Maus, die in der Hand gehalten wird, vor die beiden anderen Mäuse gestellt werden, die Käsescheibe mit den darauf liegenden Leckereien vorsichtig genommen und auf die zwei vorderen Mäuse gelegt werden. Danach nimmt man die hintere Maus, stellt sie vor die beiden anderen Mäuse und versetzt die Käsescheibe erneut. So kommen die Mäuse dem Mauseloch immer näher.

Was passiert, wenn etwas umfällt?

Wenn beim Versetzen der Käsescheibe etwas umfällt, so muss alles wieder aufgestellt werden, bevor es in wildem Tempo weitergehen kann. Das Aufstellen kostet natürlich viel Zeit.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die erste Maus einer Mannschaft ganz auf dem Mauseloch steht und diese Mäusemannschaft so als Sieger aus dem Rennen hervorgeht.

Spielanregungen:

Hindernis-Variante:

Diese Version kann sowohl mit dem Grundspiel als auch mit der Geschwindigkeits-Variante kombiniert werden.

Start und Ziel werden wie beim Spiel „Rennmäuse“ festgelegt.

Die Oliven, die Speckwürfel, die Wurststücke und die Karotenscheiben werden zwischen Start- und Zielpunkt der Mäuse verteilt.

Jedes Kind bekommt drei Mäuse und eine Käsescheibe.
Die Mäuse werden wie vorher beschrieben bewegt.

Ziel ist es, so viele Leckereien wie möglich aufzusammeln.

Dabei gilt: Eine Leckerei darf erst dann aufgehoben und auf die Käsescheibe gelegt werden, wenn sie unter der von den beiden Mäusen getragenen Käsescheibe liegt.

Das Spiel endet, sobald alle Leckereien eingesammelt sind.

Wer nun die meisten Leckereien auf der Käsescheibe hat, gewinnt.

Solospiel:

Die beiden Mauselöcher bestimmen die Rennstrecke.

Die Oliven, der Speck, die Wurststücke und die Karottenscheiben werden auf den Tisch ausgelegt. Das Kind muss jetzt versuchen, auf seinem Weg von einem zum anderen Loch möglichst viele der Gegenstände einzusammeln, ohne dass die Käsescheibe herunterfällt.

Mouse Hole

A game of skill for 2 players aged 5+.

With different variations.

Author: Brigitte Pokornik

Illustrations: Thies Schwarz

Length of the game: 10 minutes

There is a lot of hubbub among the mice as there are only a few minutes left before the annual relay race begins. The mice warm themselves up, as each team wants to win the race. The cheese has to be quickly lifted and placed on the head, the titbits added and they are off ...

Contents:

6 mice (in 3 colours)

2 mouse holes

2 olives

2 slices of carrot

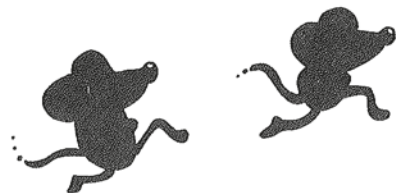
2 cubes of bacon

2 pieces of sausage

1 colour dice

1 string

2 slices of cheese



Basic game

Mouse Hole

Aim of the game:

Who will be the first player to reach the opposite hole with their team of mice?

Preparation:

The players sit opposite each other.

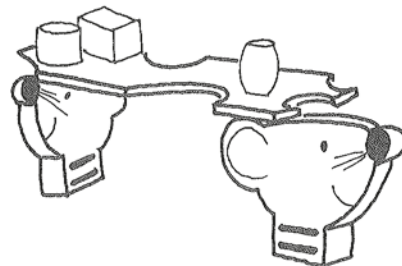
The 2 **mouse holes** are placed on the table at a distance from each other, measured out by the length of the string; this is the racetrack. After measuring place the string back into the box.

Now line up your teams. The younger player takes a **red** and a **blue** mouse, the older player a **red** and a **yellow** one. The **remaining two mice** are put to the side, they will come into the game later on.

Now each player takes a **slice of cheese**, an **olive**, a **slice of carrot** and a little **cube of bacon**.

The player who has eaten cheese most recently chooses one mouse hole as their starting point and places **one** of their mice on it. The other mouse is placed outside the mouse hole facing the other mouse hole. The second mouse has to stand close to the first one because a slice of cheese should now be laid across the tops of the heads of the two mice.

Hint: The slice of cheese won't wobble so much if you place the mice at an angle to each other.



Now the **piece of bacon, carrot and sausage and the olive** have to be carefully placed on top of the slice of cheese.

The opposite mouse hole is the starting point for the other player. The second player, as described for the first player, also prepares their mice team.

Watch out:

If during the preparation a mouse topples over or something rolls off the slice of cheese, they can be replaced immediately. At this early stage toppling over or rolling off is not yet a disadvantage.

How to play:

The younger player starts and throws the dice once.

What colour appears on the dice?

Does the colour coincide with one of the two mice **put to the side**?

- **Yes: great!**

Take the **mouse of the colour in question** and place it **in front** of your two mice. Watch out, things at this stage can get wobbly. Carefully take the slice of cheese with the things on it off the heads and place it on the heads of the

two mice that are furthest forward. The mouse that now stands empty, stays there and can be used during the game by any of the players. It's the next player's turn to throw the dice.

- **No? Bad luck.**

Your turn is over. Pass the dice to the other player.

Watch out:

- You always have to bring the new mouse into the game before moving the cheese with the titbits on it.

If the **distance** between your mice is too big to be able to place the slice of cheese on their heads, you have been unlucky: you cannot move ahead and must return the new mouse. Pass on the dice.

- If, when trying to move the slice of cheese, a mouse **topples over**, the slice **slides off** the heads or a titbit **rolls off**, you have to return the new mouse which you just took. Then place the slice of cheese back on the remaining mice and pile up all the titbits again. The other player then gets the dice.

End of the game:

The game ends as soon as the **first mouse** of a team stands **completely on the opposite mouse hole**, thereby winning the game.

Watch out: To win, the titbits still have to be on the heads of the mice and should not have fallen off.

Hint:

- The duration of the game can vary if you lengthen or

shorten the distance between the mouse holes.

- In order to simplify the game, put less titbits on the slice of cheese.
- Differences in age can be levelled out by having the older ones play with more titbits.

Variation:

Racing mice

A game of speed and skill.

Aim of the game:

Which team of mice will reach the mouse hole as fast as possible?

Preparation:

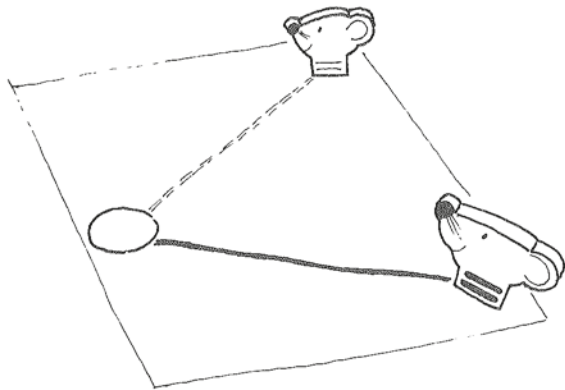
Each player gets **one mouse of each colour**, a **slice of cheese**, an **olive**, a **piece of sausage**, a **slice of carrot** and a **cube of bacon**.

Now lay out your racetrack.

Place one **mouse hole** in the centre of the table.

One after the other, take the **string** and with one of its ends touching the mouse hole, straighten it and place one of your **mice** at the other end of the string.

Then put the string back into the game box.



The colour dice and the second mouse hole are not needed for this variation and can stay in the game box.

You put the **second mouse** in front of the first one and place the **slice of cheese** and the **titbits** on their heads, as described in the basic game. Each player keeps the **third mouse** in their hand.

How to play:

The younger player yells: "Ready cheese, steady, **GO!**" At "**go**" both players try **at the same time** to reach the mouse hole **as fast as possible**.

You have to put the mouse you keep in your hand in front of the two on the track, take the slice of cheese with the titbits off carefully and place it onto the first two mice. Then you take the last mouse, place it in front of the others and move the slice of cheese again. In this way the mice approach the mouse hole.

What happens if something falls off?

If something tumbles off while moving the slice of cheese everything has to be put back into position before the race can continue at high speed. Of course, putting things back in position costs some time.

End of the game:

The game ends as soon as the first mouse of a team is standing completely on the mouse hole, thus winning the race.

Playing suggestions:

Hindrance-variation:

This version can be combined with either the basic game or the "speedy" variation.

Start and finish are determined as in "Racing Mice".

The olives, pieces of bacon, sausage and carrot are spread out between the starting and finishing points.

Each player gets three mice and a slice of cheese. The mice will be moved ahead as described before.

Aim of the game is to collect as many titbits as possible.

The following rule applies: only when a titbit lies under the slice carried by two mice can it be picked up and placed on top of the slice of cheese.

The game ends as soon as all the titbits have been gathered. The player with most titbits on their slice of cheese wins the game.

Solo game:

The racetrack is defined by the two mouse holes.

The olives, bacon, sausage and slices of carrot are spread on the table. The player has to try to collect as many pieces as possible on its way to the other hole without the slice of cheese falling off.

Trou de souris

Un jeu d'adresse pour **2 joueurs dès 5 ans.**

Avec plusieurs variantes.

Idée : Brigitte Pokornik

Illustration : Thies Schwarz

Durée d'une partie : 10 minutes

Les souris sont toutes très excitées : la course annuelle des souris va commencer dans quelques minutes. Les souris se préparent en s'entraînant, car chacune des équipes veut remporter la course. Vite, le fromage sur la tête, les délicieux aliments par dessus et les voilà en route ...

Contenu du jeu :

6 souris (de 3 couleurs)

2 trous de souris

2 olives

2 tranches de carotte

2 dés de lard

2 morceaux de saucisse

1 dé aux points de différentes couleurs

1 cordon

2 tranches de fromage



Jeu de base

Trou de souris

But du jeu :

Quel joueur va arriver en premier avec son équipe au trou de souris situé en face du trou de départ ?

Préparatifs :

Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre.

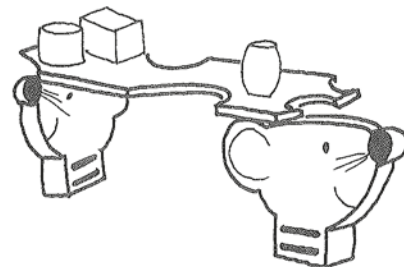
Poser les deux **trous de souris** sur la table en laissant un écart équivalent à la longueur du cordon. La distance entre les trous de souris est la piste de course. Remettre le cordon dans la boîte.

Préparer les équipes de souris : le joueur le plus jeune prend une souris **rouge** et une souris **bleue**, l'autre joueur une souris **rouge** et une souris **jaune**.

Préparer les **deux autres souris** : on les prendra plus tard. Chacun des joueurs prend une **tranche de fromage**, une **olive**, une **tranche de carotte** et un **dé de lard**.

Le joueur qui a mangé du fromage en dernier choisit un trou de souris comme trou de départ et pose **l'une** de ses deux souris dessus. Il pose l'autre souris devant le trou, en la tournant vers le trou de souris placé en face, c'est-à-dire le trou d'arrivée. La deuxième souris doit se trouver tout à côté de la première souris, car il s'agit maintenant de poser la tranche de fromage sur les deux têtes des souris.

Conseil : la tranche de fromage vacillera beaucoup moins si les souris sont inclinées.



Maintenant il faut poser en plus **l'olive**, le **lard**, la **tranche de carotte** et le **morceau de saucisse** avec précaution sur la tranche de fromage.

Le trou de souris placé en face est le trou de départ pour l'autre joueur. Il y placera son équipe comme ci-dessus.

Attention :

Si une souris devait se renverser pendant les préparatifs ou si l'un des objets posés sur la tranche de fromage devait tomber par terre, on a le droit de tout remettre en ordre. Le joueur ne sera encore pas pénalisé ...

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé une fois. Sur quelle couleur le dé est-il tombé ?

Est-ce que cette couleur correspond à la couleur de l'une des deux souris qui attendent d'entrer en jeu et **n'ont pas de** fromage sur leur tête ?

• **Oui** : formidable

Tu as le droit de prendre la souris **en attente de la couleur correspondante** et de la poser **devant** tes deux autres souris. Attention, maintenant le jeu se complique :

prends la tranche de fromage posée sur la tête des deux souris arrière, avec les objets posés dessus, et passe-la sur la tête des deux souris avant. La souris libérée reste là où elle est et pourra être utilisée par les deux joueurs dans la suite du jeu. C'est alors au tour de l'autre joueur de lancer le dé.

• **Non ? Dommage.**

C'est fini pour toi pour ce tour-là. Tu donnes le dé à l'autre joueur.

Attention :

- Tu dois toujours d'abord placer la nouvelle souris et ensuite déplacer le morceau fromage avec les délicieuses choses posées dessus.

Si l'écart entre tes souris est tellement grand que tu ne peux pas poser la tranche de fromage sur la tête des souris, tu n'as pas de chance. Tu remets la nouvelle souris de côté, tu n'avances pas et passes le dé à l'autre joueur.

- Si, pendant que tu essaies de déplacer la tranche de fromage, une souris devait **tomber**, la tranche de fromage posée sur la tête des souris devait **glisser** ou une partie de la tranche de fromage devait **s'enrouler**, tu remets alors la souris la plus en avant de côté. Repose la tranche de fromage sur les deux souris restantes et empile les autres choses dessus. Donne le dé à l'autre joueur.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que la **première souris** d'une équipe se trouve **complètement sur le trou situé en face** : le joueur

gagne la partie.

Attention : les bonnes choses doivent être sur la tête des souris, rien ne doit tomber par terre.

Conseil :

- Il est possible de varier la durée de la partie en agrandissant ou diminuant l'écart entre les trous.
- Pour faciliter le jeu, on peut poser simplement moins de chose sur la tranche de fromage.
- On peut compenser les différences d'âge entre les joueurs en convenant que le plus âgé devra empiler plus de choses sur la tranche de fromage.

Variante

Souris coureuses

Un jeu d'adresse où il faut faire preuve de vitesse.

But du jeu :

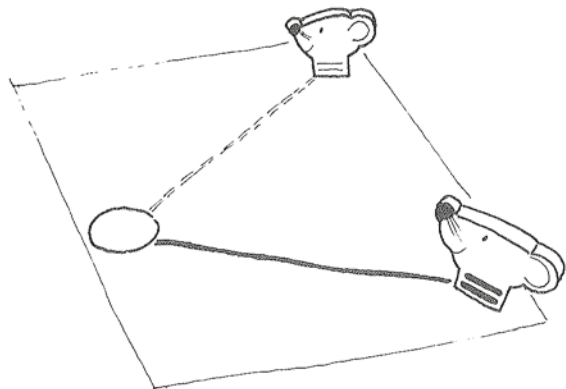
Quelle équipe de souris va être la plus rapide pour atteindre le trou de souris ?

Préparatifs :

Chacun des joueurs prend **une souris de chaque couleur**, une **tranche de fromage**, une **olive**, un **morceau de saucisse**, une **tranche de carotte** et un **dé de lard**.

Maintenant, les joueurs décident eux-mêmes du circuit à parcourir.

Poser un **trou de souris** au milieu de la table.
Chacun des joueurs prend le **cordon** à tour de rôle, met un bout du cordon sur le trou de souris, tend le cordon et pose l'une de ses **souris** à l'autre bout. Remettre le cordon dans la boîte.



Le dé et le deuxième trou de souris ne sont pas utilisés pour cette variante et sont laissés dans la boîte.

Chacun des joueurs pose sa **deuxième souris** devant la première. Poser la **tranche de fromage** et les bonnes choses sur la tête des souris – comme décrit dans le jeu précédent. Chaque joueur prend la **troisième souris** dans sa main.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune crie bien fort : "A votre fromage, prêts, **PARTEZ**".

En disant "**partez**", les deux joueurs démarrent **en même**

temps et essaient d'atteindre le trou de souris chacun avec son équipe.

Chacun pose la souris qui est dans sa main devant les deux autres souris, prend la tranche de fromage avec les bonnes choses dessus avec précaution et la pose sur les deux souris placées en avant. Ensuite, chacun des joueurs prend la souris de derrière, la pose devant les deux autres et déplace à nouveau la tranche de fromage. Les souris avancent ainsi de plus en plus près du trou de souris.

Que se passe-t-il quand quelque chose tombe par terre ?

Si quelque chose tombe par terre quand le joueur déplace la tranche de fromage, il faut qu'il remette tout en place avant de continuer son trajet à toute vitesse. Evidemment, ça prend du temps pour remettre les choses en place.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que la première souris d'une équipe se trouve entièrement sur le trou de souris : l'équipe de souris gagne la course et remporte la victoire.

Suggestions :

Variante avec obstacles :

Cette version peut être combinée aussi bien au jeu de base qu'à la variante précédente où il faut aller à toute vitesse.

Le départ et l'arrivée sont définis comme dans le jeu "Souris coureuses".

Répartir les olives, les dés de lard, les morceaux de saucisse

et les tranches de carottes entre le point de départ et le point d'arrivée.

Chaque joueur prend trois souris et une tranche de fromage. Les souris sont avancées comme dans le jeu précédent.

Le but du jeu est de récupérer le plus possible de bonnes choses.

Mais attention : on n'aura le droit de ramasser une chose et de la poser sur la tranche de fromage que si elle se trouve en dessous de la tranche de fromage portée par les deux souris.

La partie est terminée dès que les bonnes choses sont toutes ramassées.

Le joueur qui en a le plus gagne la partie.

Jeu pour un seul joueur :

Le trajet est déterminé par les deux trous de souris.

Poser les olives, le lard, les morceaux de saucisse et les tranches de carottes sur la table. Le joueur doit alors essayer, sur son trajet qui va d'un trou de souris à l'autre, de récupérer le plus possible de bonnes choses sans faire tomber la tranche de fromage.

Muizengat

Een behendigheidsspel voor **2 kinderen vanaf 5 jaar**.

Met verschillende spelvarianten.

Spelidee: Brigitte Pokornik

Grafiek: Thies Schwartz

Speelduur: 10 minuten

Onder de muizen heerst grote opwinding: over een paar minuten begint de jaarlijkse muizenestafette. De muizen lopen zich warm, want elk team wil zegevierend uit de wedstrijd tevoorschijn komen. Nu snel de kaas op het hoofd nemen, de waardevolle lekkernijen erop leggen en dan gaat 't erop los.

Spelinhoud:

- 6 muizen (in 3 kleuren)
- 2 muizegaten
- 2 olijven
- 2 plakjes wortel
- 2 spekblokjes
- 2 stukken worst
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 koord
- 2 kaasplakken



Basisspel

Muizengat

Doel van het spel:

Welk kind bereikt met zijn muizenteam als eerste het tegenoverliggende muizengat?

Spelvoorbereiding:

De kinderen gaan tegenover elkaar zitten.

De beide **muizengaten** worden net zo ver van elkaar verwijderd op tafel gelegd, dat het koord ertussen past. De afstand tussen beide gaten bepaalt de renbaan. Het touw gaat vervolgens terug in de doos.

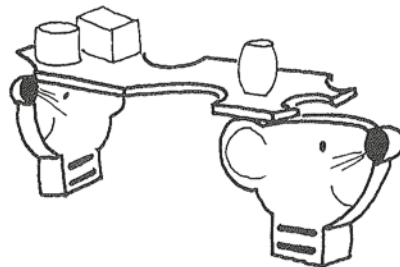
Nu moeten jullie je muizenteams samenstellen: de jongste speler krijgt een **rode** en een **blauwe** muis, de oudste een **rode** en een **gele** muis.

De **beide andere muizen** worden klaargezet. Zij worden pas later in het spel gebracht.

Vervolgens nemen jullie elk een **kaasplak**, een **olijf**, een **plakje wortel** en een **spek**blokje.

Het kind, dat als laatste kaas heeft gegeten, kiest een muizengat als startgat uit en zet **één** van zijn beide muizen erop. De andere muis plaatst het er voor, in de richting van het andere muizengat, het doelgat. De tweede muis moet vlakbij de eerste muis staan, want zodadelijk moet de kaasplak op beide muizenhoofdjes worden gelegd.

Tip: De kaasplak wankelt een stuk minder, wanneer de muizen scheef worden gezet.



Nu moeten nog de **olijf**, het **spek**, de **wortelplak** en het **stuk worst** voorzichtig op de kaasplak worden gelegd.

Het tegenoverliggende muizengat is het startgat voor het andere kind. Het stelt hier zijn muizenteam op zoals zojuist beschreven is.

Opgelet:

Als in de voorbereidingsfase een muis omvalt of een van de voorwerpen van de plak kaas naar beneden rolt, mag alles meteen weer worden opgebouwd. In deze fase van het spel is er nog niets aan de hand als alles in elkaar stort ...

Spelverloop:

Het jongste kind begint. Gooi eenmaal met de dobbelsteen. Welke kleur is er boven komen liggen bij de dobbelsteen? Komt deze overeen met de kleur van een van de klaarstaande muizen die **geen** stuk kaas op hun hoofd hebben?

- **Ja: te gek!**

Nu mag je een **vrijstaande muis van dezelfde kleur** pakken en deze **voor** je beide andere muizen neerzetten. Voorzichtig, want nu wordt het wiebelig! Neem de

kaasplak met de erop gelegen waren van de hoofden van beide achterste muizen en leg hem voorzichtig op de hoofden van de voorste twee. De vrijgekomen muis blijft staan en kan gedurende het verdere spel door beide spelers worden gebruikt. Het andere kind is aan de beurt en gooit de dobbelsteen.

- **Nee? Jammer.**

Jouw beurt is helaas alweer voorbij. Geef de dobbelsteen door aan het andere kind.

Opgelet:

- Je moet altijd eerst de nieuwe muis op z'n plaats zetten en daarna pas de kaas met lekkernijen verplaatsen. Als de **afstand** tussen je beide muizen te groot is en je de kaasplak niet boven op de muizenhoofdjes kunt neerleggen, heb je pech gehad. Je moet de nieuwe muis weer aan de kant zetten en je mag niet naar voren oprukken. Je geeft de dobbelsteen door.
- Wanneer tijdens je poging om de kaasplak te verplaatsen een van je muizen **omvalt**, de kaasplak naar beneden **rolt** of een van de voorwerpen er vanaf **valt**, moet je de voorste muis weer aan de kant zetten. De kaas leg je opnieuw op de achterste twee muizen en je stapelt alle lekkernijen er weer bovenop. Het andere kind krijgt de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer een van de muizenteams met z'n eerste muis in z'n geheel op het tegenoverliggende muizengat staat en zo het spel wint.

Opgelet: Ook hier geldt natuurlijk dat alle lekkernijen op de hoofden van de muizen moeten liggen, zonder dat er iets naar beneden is gevallen.

Tip:

- De speelduur kan worden gevarieerd door de afstand tussen beide gaten te verlengen, respectievelijk te verkorten.
- Om het spel wat makkelijker te maken, kunnen simpelweg minder etenswaren op de kaas worden gelegd.
- Op deze wijze kunnen leeftijdsverschillen worden opgevangen; door de oudste meer lekkernijen op de kaasplak te laten stapelen.

Spelvariant

Renmuizen

Een behendigheidsspel, waarbij snelheid een eerste vereiste is.

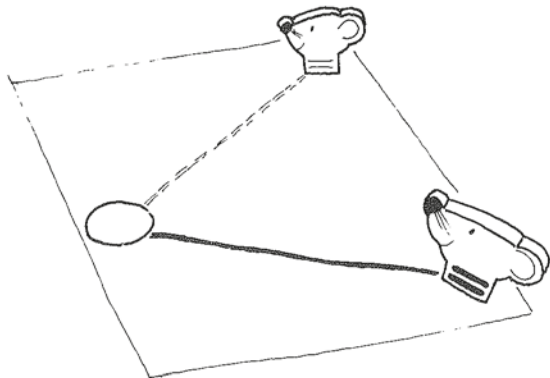
Doel van het spel:

Welk muizenteam bereikt zo snel mogelijk het muizengat?

Spelvoorbereiding:

Elk kind krijgt een muis van elke kleur, een kaasplak, een olijf, een stuk worst, een plakje wortel en een spekblokje. Vervolgens wordt het parcours uitgezet. Leg een muizengat in het midden op tafel.

Om beurten nemen jullie het **koord** en leggen het ene uiteinde bij het muizengat. Na het koord te hebben strakgetrokken, stellen jullie je **muizen** aan het andere uiteinde op. Het koord gaat weer terug in de doos.



De gekleurde dobbelsteen en het tweede muizengat zijn bij deze variant niet nodig en blijven in de doos.

De **tweede muis** wordt nu voor de eerste neergezet. Leg de **kaasplak** en de **andere lekkernijen** - zoals beschreven in het basisspel - op hun hoofdjes. Ieder kind neemt de **derde muis** in z'n hand.

Spelverloop:

Het jongste kind roept hardop: 'op jullie kazen, klaar, **AF!**' Bij 'af' proberen beide kinderen **tegelijkertijd zo snel mogelijk** hun muizenteams naar het muizengat te laten rennen.

Darbij moet de muis, die elk kind in zijn hand houdt, voor

de beide andere worden neergezet. Het stuk kaas met de daarop liggende lekkernijen moet nu voorzichtig worden opgetild en op de twee voorste muizen worden neergelegd. Daarna wordt de achterste muis opgepakt en voor beide andere muizen neergezet, waarna de plak kaas opnieuw wordt verlegd. Zo komen de muizen steeds dichterbij het muizengat.

Wat gebeurt er wanneer er iets omvalt?

Wanneer bij het verzetten van de kaasplak iets omvalt, moet alles eerst weer worden opgestapeld, voordat opnieuw in volle vaart kan worden doorgerend. Het opstapelen kost natuurlijk een boel tijd.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra de eerste muis van een team in z'n geheel op het muizengat staat, zodat dit muizenteam als winnaar uit de strijd tevoorschijn komt.

Spelsuggesties

Hindernisvariant:

Deze versie kan zowel met het basisspel als met de snelheidsvariant worden gekombineerd. Start en finish worden vastgesteld zoals bij het spel 'renmuizen'.

De olijven, spekblokjes, stukjes worst en plakjes wortel worden tussen het begin- en eindpunt van de muizen verdeeld.

Elk kind krijgt drie muizen en een kaasplak. De muizen

worden verplaatst zoals boven beschreven.

Het doel is om zo veel mogelijk lekkernijen bij elkaar te krijgen. **Hierbij geldt** dat een bepaalde lekkernij pas mag worden opgeraapt en op de kaasplak worden gelegd, als deze zich onder de kaasplak van de beide muizen bevindt. Het spel is voorbij, zodra alle lekkernijen zijn verzameld. Degene die vervolgens de meeste lekkernijen op z'n kaasplak heeft liggen, heeft gewonnen.

Solospel:

Beide muizengaten bepalen het parcours.

De olijven, het spek, de stukjes worst en de wortelplakjes worden op tafel neergelegd. Het kind moet nu proberen om op zijn weg van het ene gat naar het andere zo veel mogelijk voorwerpen bij elkaar te verzamelen, zonder dat de kaasplak omvalt.