

De Knabbelmuis

voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar

Spelidee: De muizen zijn op zoek naar voer. Ze flitsen erbij snel heen en weer. Hun zoektocht naar iets lekkers is avontuurlijk, want ze kunnen hun gevonden knabbeltjes snel weer verliezen. Let op: Zorg dat je de kat niet tegen komt en loop voorzichtig om potjes en kopjes heen zodat de kat je niet kan horen rammelen. Anders verliest de muis al haar knabbeltjes die ze nog niet in haar voorraadkamer heeft gebracht. Maar niet alleen dit: Ook de andere muizen lusten jouw knabbeltjes wel!

Handleiding voor de opbouw van de spelfiguren: De muizenfiguren en de rammeldoos van de kat worden uit de sjablone losgemaakt. Door de zijkanen van de bodem omhoog te knikken en deze met de resterende zijkanen te verbinden, worden de figuren in elkaar gezet.

Advies: De spelfiguren kunnen na het spel in opgebouwde staat in de doos bewaard worden om slijtage te voorkomen.

De grote Knabbelmuis

Spelduur: ca. 30 minuten

- Materiaal:**
- handleiding
 - spelbord met vier gekleurde muizenholletjes
 - vier muizen
 - 63 spelkaarten:
 - 36 knabbelkaarten (*met knabbeltjes voor de muis*)
 - 12 rammelkaarten (*deze maken lawaai*)
 - 8 katkaarten (*snel naar het muizenhol*)
 - 4 geheime-gang-kaarten (*wegen naar het muizenhol*)
 - 3 knabbeldief-kaarten (*knabbelkaarten weghalen*)
 - één rammeldoos van de kat (*voor het neerleggen van rammelkaarten en de verloren knabbelkaarten*)
 - vier voorraadskamer-kaarten (*voor het beveiligen van knabbelkaarten*)
 - dobbelsteen 1-6

Doel: Doel is het, zo veel mogelijk knabbelkaarten te verzamelen.

Vorbereiding van het spel: Elke speler krijgt één voorraadkamer-kaart. Hij kiest een muizenspel-figuur en zet deze op het muizenhol met dezelfde kleur op het speelbord neer.

Spelen minder dan vier personen mee gelden de niet gebruikte muizenholletjes als normale speelvelden.

Alle spelkaarten worden gemengd en verdekt op de lege speelvelden neergelegd. Drie kaarten blijven over. De overgebleven kaarten worden zonder te kijken, verdekt uit het spel genomen. Men speelt met een -6-dobbelsteen.

Zo wordt gespeeld: Er wordt met de klok mee gespeeld. Beurtelings wordt gedobbeld en de muizenfiguren worden verplaatst. De muizen kunnen op het speelveld in willekeurige richting lopen. Bovendien kunnen ze ten alle tijden van richting veranderen. Ze moeten wel langs de muizenwegen verplaatst worden en mogen dus niet diagonaal lopen.

Als een muis op een veld met een kaart komt draait de speler de kaart om. Hierbij kunnen de volgende gebeurtenissen optreden:



Knabbelkaart: Vindt de speler een knabbelkaart, wordt deze in het mandje van de muis gestopt.

→ *Let op:* De muis mag niet meer dan zes knabbelkaarten verzamelen, want dan is het mandje vol. Alle andere knabbelkaarten komen in de rammeldoos van de kat.



Katkaart: Legt men een katkaart open moet de muis meteen naar haar muizenhol.

Heeft ze knabbelkaarten in haar mandje worden deze weggegooid, zodat ze sneller weg kan lopen en de kat afgeleid is.

→ *Alle* knabbelkaarten en katkaarten worden in de rammeldoos van de kat neergelegd.



Rammelkaart: Vindt een speler een rammelkaart maakt deze lawaai. De kat hoort je en wordt aangelokt. De muis springt van schrik in de lucht. Heeft de muis knabbelkaarten in haar doos verliest ze één ervan.

→ *Eén* knabbelkaart en één rammelkaart worden in de rammeldoos van de kat neergelegd.



Geheime-gang-kaart: Wie deze kaart openlegt, heeft een weg naar zijn muizenhol gevonden. De speler mag zijn muis meteen naar zijn muizenhol verplaatsen.

→ *In het spelverloop blijft de kaart open liggen en kan nu door alle medespelers als geheime gang naar zijn eigen muizenholletjes gebruikt worden.*



Knabbeldief-kaart: Wie deze kaart vindt probeert uit een vreemde muizenhol iets te knabbelen weg te halen. De speler kiest het muizenhol van een andere speler. De verdere regels worden onder knabbeldief-muis uitgelegd. De kaart kan meteen of pas later in plaats van het dobbelen ingezet worden. Het latere gebruik van de kaart biedt zich aan wanneer alle vreemde muizenholen vol zijn of zich een bezoek nog niet loont.

→ *Na het bezoek wordt de kaart in de rammeldoos van de kat neergelegd.*

Knabbelkaarten in veiligheid brengen: Er zijn twee mogelijkheden om de verzamelde knabbelkaarten naar de voorraadkamer te brengen:

De speler

- bereikt zijn muizenhol door een spelzet
- legt een geheime-gang-kaart open of komt op een al neergelegde geheime-gang-kaart.

In beide gevallen legt de speler zijn verzamelde knabbelkaarten open op de velden van zijn voorraadkamer-kaart neer.

Tip: Heeft men al meerdere kaarten in zijn mandje verzameld maar komt nog niet naar zijn muizenhol kan het misschien zinvol zijn langs de lege velden te lopen om niet te rammelen of de kat op te schrikken.

Muizenschrik: Muizen laten elkaar graag schrikken om knabbelkaarten weg te nemen. Dit gebeurt wanneer een gemene muis door dobbelen op een veld komt, waar al een andere muis staat. Die muis schrikt en loopt zo snel in haar muizenhol, dat ze alle knabbelkaarten uit haar mandje verliest. De gemene muis verzamelt de verloren kaarten in haar mandje. Wat ze niet kan dragen komt in de rammeldoos van de kat.

Knabbeldief-muis: Door een directe zet of met een knabbeldief-kaart kan men op een vreemde en vrije muizenhol komen om iets weg te halen.

Hierbij zijn twee regels mogelijk. Vóór het spel moet voor één van de regels gekozen worden:

De regel voor muizen met een gold-geheugen: Wanneer een speler niet meer weet wat zijn eigen muis al allemaal heeft verzameld krijgt de knabbeldief-muis deze knabbelkaarten.

Zo wordt gespeeld: De speler met de knabbeldief-muis draait snel drie willekeurige knabbelkaarten op de voorraadkamer van de medespeler om.

Tip: Het precieze aantal van de kaarten die men omdraait kan aan de hand van de leeftijd van de medespelers variëren en vóór begin van het spel vastgelegd worden. Medespelers met een super-geheugen kunnen hun kaarten vóór begin van het spel verdekt verzamelen.

Nu vraagt hij zijn medespeler welke kaarten het zijn. De kaarten worden door de medespeler genoemd en weer open gelegd. De kaarten die fout worden geraden komen in het mandje van de bezoeker-muis.

of

De regel voor snelle rekenmuizen: De helft van alle knabbelkaarten die in de voorraadkamer liggen mogen genomen worden. Maar niet meer als men in het mandje kan dragen. Bij een oneven aantal kaarten blijven de overige kaarten in de voorraadkamer (b. v.: liggen vijf knabbelkaarten in de voorraadkamer mag de bezoeker alleen twee kaarten weghalen).

Let op: De knabbeldief-muis riskeert veel. Ze staat op het vreemde muizenhol niet zeker, want de muis op wiens hol ze tot de volgende spelzet blijft staan, kan om verschillende redenen terug naar haar muizenhol komen:

- door te dobbelen
- door het trekken van een katkaart
- door op een geheime-gang-kaart te komen
- wanneer een andere muis haar laat schikken

Komt de terugkerende muis de knabbeldief-muis tegen zo moet de knabbeldief-muis naar haar eigen muizenhol terug en verliest al haar knabbelkaarten uit haar mandje aan de terugkerende muis. De terugkerende muis mag haar kaarten bijhouden en meteen in haar voorraadkamer terugleggen.

Einde van het spel: Wanneer een speler een volle voorraadkamer heeft of de laatste kaart omgedraaid wordt is het spel afgelopen. De muis met de meeste knabbelkaarten heeft gewonnen.

De Knabbel-Joker De snelle variante van het spel (zonder spelbord)

Spelduur: 5 à 10 minuten

Materiaal:

- alle rammel- en knabbelkaarten
- één voorraadkamer-kaart per speler
- rammeldoos
- indien gewenst kunnen ook de katkaarten, muizenkaarten, geheime-gang-kaarten en knabbeldief-kaarten gebruikt worden (zie verdere kaartenregels)

Zo wordt gespeeld: Elke speler krijgt een voorraadkamer-kaart. De spelkaarten worden verdekt, gemengd en als stapel neergelegd. Een speler mag alleen tijdens zijn beurt kaarten van de stapel trekken en open leggen.

Zolang hij

- **knabbelkaarten** trekt, mag hij verdere kaarten trekken. Hij kan altijd zijn beurt beëindigen door zijn getrokken knabbelkaarten in zijn voorraadkamer te beveiligen.

Maar trekt hij een

- **rammelkaart** verliest hij alle kaarten die hij tijdens zijn beurt verzameld heeft en nog niet in zijn voorraadkamer neergelegd heeft. Deze komen in de rammeldoos van de kat en de volgende speler is aan de beurt. Trekt de speler als eerste kaart een rammelkaart is zijn beurt voorbij.

Indien gewenst, kan het spel naar keuze vermoelijk worden door het gebruik van de andere kaarten uit het spel. Dan gelden volgende

verdere kaartenregels:

Trekt de speler een

- **katkaart**, krijgt de speler de knabbelkaarten van die medespeler, wiens voorraadkamer tot nu toe de minste kaarten omvat. Geldt dit voor meerdere medespeler, mag de betrokken speler zelf kiezen wie hij neemt. Geldt dit voor de betrokken speler zelf mag hij de knabbelkaart houden. Trekt de speler als eerste kaart een katkaart is zijn beurt voorbij.
- **geheime-gang-kaart**, beveiligt hij de knabbelkaarten van zijn beurt en moet één kaart uit zijn voorraadkamer aan zijn rechte buurman geven. Heeft de speler nog geen knabbelkaart vervalft zijn beurt.
- **knabbeldief-kaart**, beveiligt hij de knabbelkaarten van zijn beurt en krijgt bovendien een kaart uit de voorraadkamer van zijn rechte buurman. Heeft de speler nog geen knabbelkaart vervalft zijn beurt.

Gebruikte *rammelkaarten*, *katkaarten*, *geheime-gang-kaarten* en *knabbeldiefkaarten* komen in de rammeldoos.

Is de spelzet van een speler beëindigt is de volgende aan de beurt.

Einde van het spel: Wanneer een speler zijn voorraadkamer vol heeft of de laatste kaart omgedraaid wordt is het spel afgelopen. De muis met de meeste knabbelkaarten heeft gewonnen.

Noisy Nibblemouse

for 2-4 players, ages 5 and above

Concept: The mice are out and about, looking for food! However, the quest for tasty treats can be quite an adventure, since all that was gained can also quickly be lost again. So stay on your toes; keep away from the kitty and don't alert it by making noise with pots and pans, for the mouse will lose all the nibbles it hasn't safely stored yet! That's not the only danger, either: the mice like scrapping among each other for the treats, too.

Setting up the game pieces: The mice pieces and the kitty-clatter-box are removed from the template and then assembled by folding up the sides of the base and attaching the other parts to it. We recommend not disassembling the pieces once they've been put together (to avoid wear and tear) and storing them whole in the box.