



6-99 jaar



2 tot 5 spelers



15 min

Met 2 spelers: 1 kat tegen 1 muis.

Met 3 tot 5 spelers: gedeeltelijke samenwerking (1 kat tegen 2, 3 of 4 muizen)

**Inhoud:** 1 keukenspelbord, 1 tafel, 38 tegelkaartjes, 4 muizenholkaartjes, 4 muizen, 1 kat, 2 dobbelstenen.

### Doel van het spel:

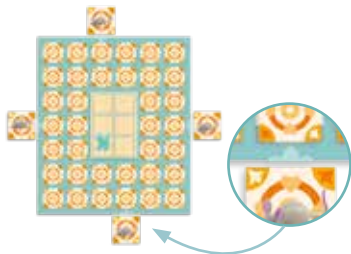
**Voor de muizen:** de 10 stukken kaas verzamelen.

**Voor de kat:** de 4 muizen vangen voordat zij alle stukken kaas hebben verzameld.

### Vorbereiding van het spel:

Bepaal welke speler de kat is en welke speler(s) de muis (muizen) is (zijn). De muizen spelen samen tegen de kat. De muizenspelers kunnen met elke gewenste muis spelen wanneer ze aan de beurt zijn.

Leg het keukenspelbord midden op tafel. Schud de tegelkaartjes en leg deze op het bord, met de tegelkant naar boven, waarbij je oplet dat je niet per ongeluk de andere kant ziet. Zet de tafel op het bord op de daarvoor bestemde plaats. Leg de muizenholkaartjes (met de tegelkant naar boven) neer zoals hieronder staat aangegeven en zet de muizen er op. Zet de kat op een van de 6 vakjes van de tafel.



### Verloop van het spel:

De muizen en de kat verplaatsen zich met behulp van de dobbelstenen en gebruiken ieder hun **eigen dobbelsteen**: de muizen spelen met de grijze dobbelsteen en de kat met de blauwe.

#### 1. Het verplaatsen:

- gebeurt horizontaal en verticaal (nooit diagonaal),
- er worden net zoveel stappen gezet als de dobbelsteen aangeeft,
- het is niet toegestaan om over een andere speler te 'springen', je moet er omheen,
- bij een verplaatsing na het gooien van de dobbelsteen is het niet toegestaan terug te komen op het vakje vanwaar je bent vertrokken.

**De kat:** de kat mag op de tafel lopen, maar nooit eronder.

De tafel bestaat uit 6 vakken waarop je je verplaatst zoals op de vloer van de keuken.

#### De muizen:

- per beurt mag er maar 1 muis worden verplaatst,
- de muizen mogen zich onder de tafel verstoppen, maar mogen er nooit op,
- een muis mag zich verstoppen in een 'muizenhol', maar in een hol past maar 1 muis tegelijk.

De jongste speler die een muis is, begint en gooit met de dobbelsteen. Hij kiest de muis die hij wil verplaatsen en laat deze het aantal vakjes vooruitgaan dat wordt aangegeven door de dobbelsteen. Dan draait hij het kaartje om van het 'muizenhol' vanwaar hij is vertrokken. Nadat hij alle stappen heeft gezet, draait de speler het tegelkaartje om waarop hij is gearriveerd. Dan voert hij de actie uit die op het kaartje staat aangegeven.

Daarna is de kat aan de beurt. Hij gooit zijn dobbelsteen en loopt het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. Als hij op een vak komt waar een muis staat: goed gespeeld! Hij vangt de muis en deze mag niet meer meedoen.

Als hij op een vakje met een tegelkaartje komt, draait hij dit kaartje om en voert de actie uit die op het kaartje staat aangegeven.

En zo spelen de kat en de muis om de beurt verder.

**Opmerking:** wanneer een speler op een vakje komt waar geen tegelkaartje meer ligt, gebeurt er niets.

## **2. De tegelkaartjes:**

Elke keer dat een kaartje wordt omgedraaid, wordt het uit het spel verwijderd.

• Gebroken servies: er gebeurt niets. De kat of muis gaan op de plaats van dit kaartje staan.

• Kaas:

**Voor de muizen:** perfect! Het stukje kaas is gewonnen en de muizen leggen het kaartje voor zich neer.

**Voor de kat:** hij laat het kaartje met de afbeelding van de kaas naar boven op het bord liggen en gaat erop staan. Vervolgens mag de kat niet meer over zichtbare stukken kaas lopen of erop stilstaan.

**Opmerking:** zo lang de kat op een stuk kaas staat, kunnen de muizen dit stuk niet pakken.

• +1 en +2: zet een extra stap vooruit. Eenmaal aangekomen op dit kaartje gaat de kat of de muis 1 of 2 extra vak(ken) vooruit. Maar let op: hij mag niet terugkeren op het vak vanwaar hij vertrok. Hij mag echter wel terug naar het vak waar hij stond voordat hij de dobbelsteen gooide.

• Pijltje: vrije verplaatsing. De kat of de muis verplaatst zich naar de gewenste plaats op het bord, rekening houdend met de volgende beperkingen:

**Voor de muizen:** zij mogen niet op de tafel, op een zichtbaar stuk kaas of in een hol gaan staan.

**Voor de kat:** hij mag niet onder de tafel, op een zichtbaar stuk kaas, op een muis of op een zichtenhol gaan staan.

• Vork:

**Voor de muizen:** als er een stuk kaas zichtbaar op het bord ligt, mag de muis de kaas pakken met de vork en wint hij de kaas zonder zich te verplaatsen. Als er geen zichtbaar stuk kaas is of wanneer de kat erop staat, gebeurt er niets.

**Voor de kat:** er gebeurt niets, de kat gaat op de plaats van dit kaartje staan.

• Mes: Oeps! De kat of muis snijdt zich aan het mes en zijn beurt is voorbij. De volgende speler gooit vervolgens twee keer achter elkaar met de dobbelsteen (let op, als de speler een muis is, moet er twee keer met dezelfde muis worden gespeeld).

Wanneer de actie is uitgevoerd, wordt het tegelkaartje opzij gelegd.

## **Einde van het spel:**

De eerste groep die zijn doel bereikt, heeft gewonnen.

Maar let op: om te winnen, moeten de muizen alle 4 minstens één keer uit hun hol zijn gekomen (de 4 vertrekkaarten van de muizen moeten zijn omgekeerd, zodat het muizenhol zichtbaar is) en ten minste één van hen moet teruggekeerd zijn naar een hol (om er de 10 gewonnen stukken kaas neer te leggen).

**Opmerking:** als er nog één muis uit zijn hol moet komen, mag de kat niet voor het hol gaan staan om dit te blokkeren. Hij moet de muis eruit laten komen.

*Een spel van Alexandre Droit*