

Un des joueurs note les scores obtenus. Dès qu'un joueur a obtenu 6 points de pénalité, il est éliminé. Le gagnant est le dernier éliminé. Pour le jeu suivant, tous les points sont remis à 0.



# Speeltijd la Récré

vang de muis - attrape la souris



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDset.  
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.  
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.  
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.  
FR Attention : ce jeu contient de petits éléments. Il n'est donc pas adapté aux enfants de moins de 3 ans. Gardez précieusement cette boîte et ces règles à portée de main.



Spelregels - Règles du jeu  
Vang de muis - Attrape la souris

## NL - Spelregels

### Inhoud

- 6 x houten mulzen
- 1 x spelbord
- 1 x plastic bakje ('kat')
- 1 x kleurendobbelsteen
- spelregels

### Vang de muls

Een spannend reactiespelletje voor jong en oud.

Het spel met de kleurendobbelsteen. Een speler neemt het plastic bakje en de kleurendobbelsteen. Deze speler heeft de kat. De andere spelers krijgen ieder een kegelijie aan een touwtje (de muizen).

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers plaatsen hun muls binnen de cirkel op het spelbord en houden het einde van het touwtje vast.

De kat noemt drie kleuren van de dobbelsteen en roept 'wegtrekken' of 'blijven staan'.  
Bijvoorbeeld: blauw, groen en rood... wegtrekken!

Nu wordt het spannend...

De kat gooit de dobbelsteen met één hand en houdt zijn andere hand aan het bakje. Dit bakje moet **plat** op tafel blijven staan.

Valt de dobbelsteen op een van de genoemde kleuren (in dit geval: blauw, groen of rood), dan moeten alle spelers hun muls wegtrekken, terwijl de kat hun muis probeert te vangen **op het spelbord**.

**Score:** Een gevangen speler krijgt 1 strafpunt. Niemand gevangen, dan krijgt de vanger 1 strafpunt.

Valt de dobbelsteen op zwart, wit of geel, dan mag er niets gebeuren:

**Score:** Trekt een speler per ongeluk toch zijn muls terug, dan krijgt hij 1 strafpunt. Raakt de kat in dit geval met het bakje het spelbord aan, dan krijgt hij 1 strafpunt.

Om beurten zijn de spelers een spelletje de kat.

De kat mag elk spelletje kiezen bij welke kleuren van de dobbelsteen de spelers moeten wegtrekken of blijven staan. Hij kan dit variëren om de spelers in verwarring te brengen. Bijvoorbeeld: groen, rood, geel blijven staan, wit, zwart, geel wegtrekken, enz.

Een speler houdt de score bij op een vel papier. Zodra een speler meer dan 6 strafpunten heeft, is hij eruit. Er wordt per spelletje gespeeld en er wordt geen stand gehouden.

## FR - Règles du jeu



### Contenu

- 6 x souris en bols
- 1 x taps de jeu
- 1 x gobelet en plastique (le chat)
- 1 x dé de couleurs
- règles du jeu

### Attrape la souris

Un jeu de réflexe passionnant pour petits et grands.

Le jeu avec le dé de couleurs. Un joueur prend le gobelet en plastique et le dé de couleurs. Ce joueur est "le chat". Les autres joueurs reçoivent un pion (la souris) attaché à une ficelle.

Le tapis en feutrine est placé au centre de la table. Les joueurs placent leur souris à l'intérieur du cercle sur le tapis et tiennent fermement en main le bout de la ficelle.

Le chat choisit trois couleurs du dé et crie "partez" ou "restez". Par exemple: "bleu, vert et rouge... partez!"

C'est maintenant que le jeu devient captivant.

Le chat lance le dé d'une main et tient le gobelet en plastique avec l'autre. Le gobelet doit rester

à plat sur la table.

Si le dé tombe sur une des trois couleurs citées par le chat (dans l'exemple: bleu, vert ou rouge), tous les joueurs doivent enlever le plus vite possible leur pion en tirant sur leur ficelle. Le chat, lui, à l'aide du gobelet, essaie d'attraper les souris présentes sur le tapis.

**Score:** un joueur attrapé reçoit un point de pénalité. Si personne n'a été attrapé, c'est le chat qui reçoit un point de pénalité.

Si le dé tombe sur une autre couleur (non citée), il ne se passe rien.

**Score:** un joueur qui a retiré son souris par hasard reçoit un point de pénalité. Si le chat touche le tapis avec son gobelet, il reçoit également un point de pénalité.

Chacun à son tour joue le rôle du chat.

Le chat peut décider chaque fois les trois couleurs et la consigne "retirez" ou "restez". Les couleurs choisies peuvent évidemment varier afin d'embrouiller les autres joueurs. Par exemple: vert, rouge, jaune, restez, puis blanc, noir, jaune, partez, etc.