



HET SPEL

ZÓ WIN JE: Zorg dat je als eerste speler een muis vangt!

- 1 Kies Sluiper Muis, Pieper Muis, of Snoeper Muis als jouw muizenvriendje en zet hem op het startvak bij de rode pijl. De jongste speler begint.
- 2 Als je aan de beurt bent, laat je de draaiwijzer draaien! Kijk naar welke kleur de kaaspunt wijst en verplaats je muis naar het volgende vakje van die kleur. *Als er al een andere muis op dat vakje staat, ga je naar het eerstvolgende vakje van die kleur.*
- 3 Als je muizenvriendje eindigt op een vakje met een en er is een muis op het stuk met kaas onder de muizenval, dan mag je de muizenval activeren!
Om de val te activeren, duw je de rode pijl van de laars omlaag zodat de laars de emmer schopt!
Roep: "Muizenval!" Als je een muis vangt, win je het spel!
Als er niemand op het stuk met kaas onder de muizenval staat, mag je de muizenval niet activeren!
Je beurt is voorbij en de volgende speler draait. Als je de muizenval activeert en er wordt geen muis gevangen, dan zet je de val weer klaar en je speelt gewoon verder!
- 4 Race en ren over het speelbord totdat er een muis gevangen wordt!



stuk met kaas onder de muizenval

Zet de val klaar om weer te spelen!

1. Leg HIPPO HAP weer op z'n boomstam.
2. Schuif BILLIE AAP weer omhoog naar de top van z'n boom.
3. Zet de emmer rechtop.
4. Leg de knikker bij GIRAFFALAFF weer in de emmer.
5. Duw GIRAFFALAFF terug zodat ze weer rechtop staat.
6. Leg de knikker van HIPPO HAP weer op de ster in de rode badkuip.



WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – dit speelgoed bevat kleine onderdelen & balletjes. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

LEEFTIJD **4+** 2-3 SPELERS

MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN

DE EERSTE SPELER DIE EEN MUIS VANGT WINT!

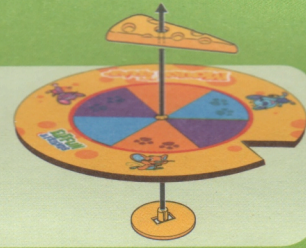
MUIZENVAL



KLAAR ZETTEN

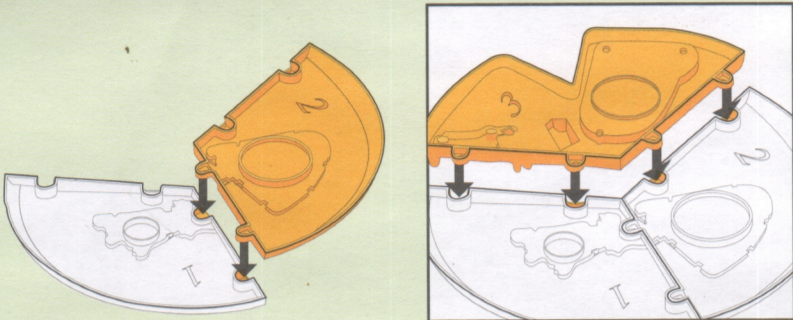
DE DRAAIWIJZER IN ELKAAR ZETTEN

Leg de kartonnen draaiwijzer op de standaard en klik het puntje kaas (de pijl) er bovenop.

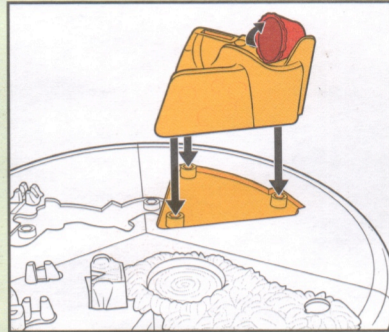


HET SPEELBORD IN ELKAAR ZETTEN

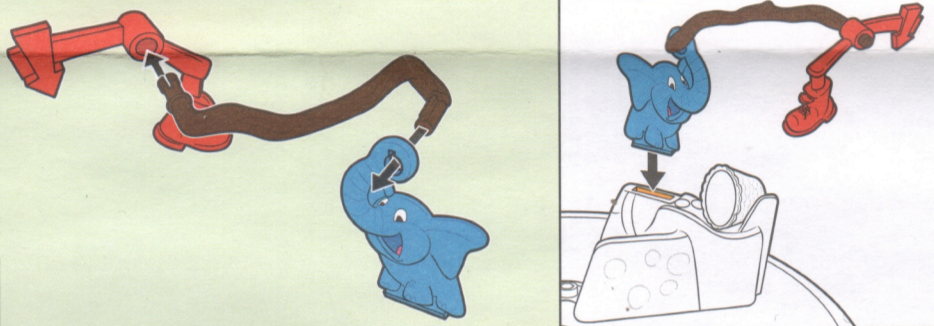
- 1** Hou de onderdelen ondersteboven en klik deel 1, 2, en tot slot deel 3 zoals afgebeeld in elkaar.



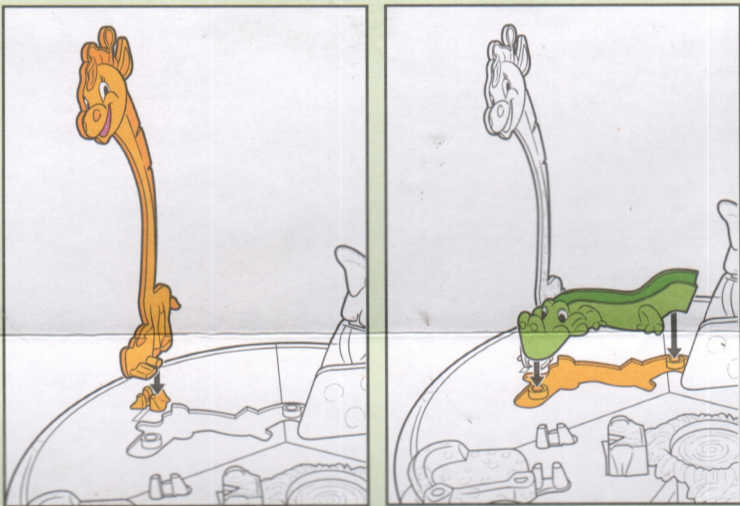
- 2** Leg het speelbord dan goed om en zet de kaaspunt glijbaan erop. Zorg dat de emmer rechtop staat.



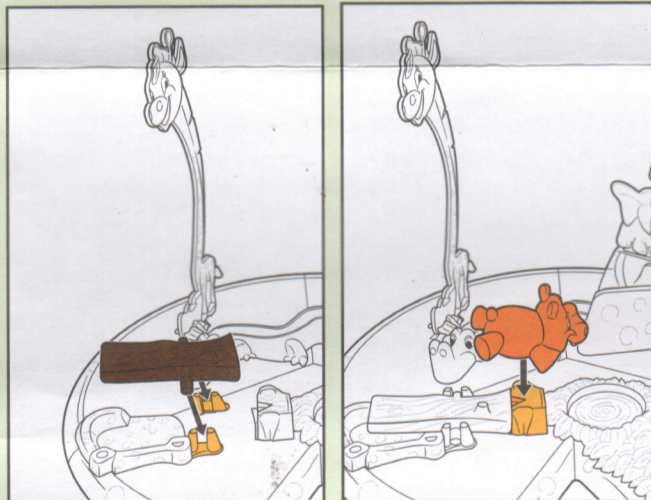
- 3** Bevestig ELEFUN en de rode laars aan de tak. Zet ELEFUN dan in z'n gleufje van de kaaspunt glijbaan.



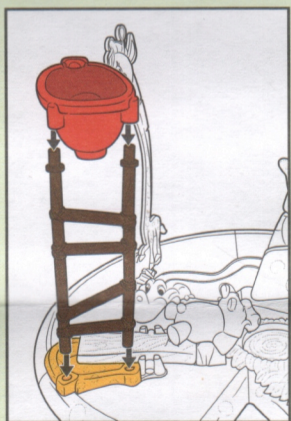
- 4** Zet GIRAFFALAFF rechtop: klik de ronde pinnetjes aan haar voeten in de ronde openingen op het bord. Leg vervolgens KROKO op z'n plaats naast haar.



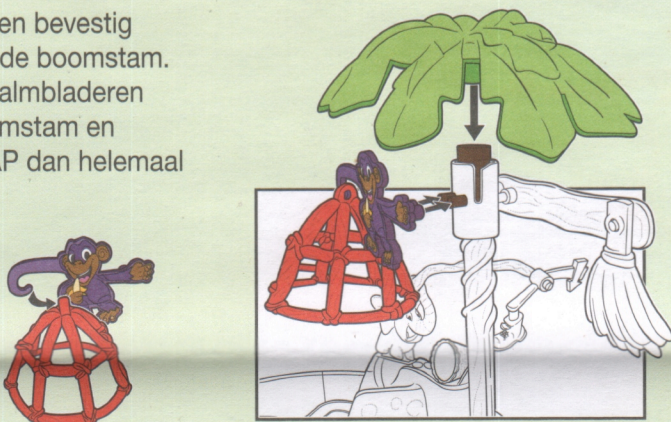
- 5** Klik de ronde pinnetjes van de wip in de ronde openingen naast het nijpaardenzwembad. Leg HAP HIPPO vervolgens op de rand van de wip.



- 6** Zet de rode badkuip bovenop de ladder en steek de ladder in het speelbord.



- 8** Hang de rode kooi aan de start van BILLIE AAP en bevestig BILLIE AAP aan de boomstam. Leg de groene palmladeren bovenop de boomstam en schuif BILLIE AAP dan helemaal omhoog.



- 7** Bevestig de tak met bananen aan de boomstam en steek de boomstam in het speelbord.



- 9** Leg zoals afgebeeld één knikker op elke ster (één in de rode emmer en één in de badkuip).



ZIEZO - KLAAR OM TE SPELEN!