

# Muis Klodder

Een vrolijk en kleurig overeenstemmingsspel voor 3 tot 5 spelers van 5 tot 99 jaar. Met samenwerkingsvariant voor 2 spelers.

**Auteur:** Thilo Hutzler  
**Illustratie:** Leo Timmers © 2013,  
Leo Timmers Licensing Company, Brussel  
**Spelduur:** 10 – 15 minuten



De kleine muis Klodder is een wereldberoemde kunstenares. Vandaag heeft ze haar beste vrienden uitgenodigd om samen met haar te komen schilderen in haar atelier. Vol enthousiasme pakt iedereen penseel, verf en schildersdoek om maar meteen te beginnen! Maar wat is dat? De schilderspaletten van muis Klodder zijn zó piepklein dat er maar drie verfklodders op passen! Hoe moet je zo een auto schilderen? Of een huis? En hoe schilder je daarmee een vlinder? Per ronde kiest iedere speler in het geheim drie kleuren en zet de klodders op zijn schilderspalet. Daarna worden de kleuren vergeleken: voor overeenstemmingen krijgen de dierenkunstenars een lekker gebakje als beloning. Wie als eerste drie gebakjes heeft, heeft het spel gewonnen.

## Spelinhoud

1 muis Klodder, 1 hond Pablo, 1 tijger Vincent, 1 kip Niki, 1 haas Frida, 5 schilderspaletten, 5 schermen, 4 penselen, 3 potloden, 15 gebakjes, 50 verfklodders (in 10 verschillende kleuren), 1 dobbelsteen, 5 zakjes om het spelmateriaal in te bewaren, 1 handleiding met spelregels

## Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een speelfiguur, het daarbij passende scherm, een schilderspalet en tien verfklodders (één van elke kleur). Zet het scherm voor je neer en verstop daarachter het schilderspalet en de verfklodders, zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Leg in het midden van de tafel een cirkel van penselen en potloden in een willekeurige volgorde en een beetje uit elkaar.

De afstanden ertussen zijn de loopvelden voor de figuren. Zoek een veld uit en leg daar alle gebakjes op. Jullie speelfiguren zetten jullie op hetzelfde veld. Overbodig spelmateriaal gaat terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.





## Spelverloop

Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld in meerdere rondes. De speler die als laatste een schilderij heeft gemaakt, mag beginnen en gooit de dobbelsteen.

### Wat zie je op de dobbelsteen?

Op de dobbelsteen staan zes verschillende symbolen die elk een bepaalde categorie vertegenwoordigen. Afhankelijk van het symbool dat je gegooid hebt, moet je een onderwerp uit de betreffende categorie bedenken, bijvoorbeeld:



een dier



iets dat voorkomt in een sprookje,  
een verhaal of een film



een ding



iets waarvan je kunt dromen of wat  
je je kunt wensen



iets dat je  
kunt eten



iets dat begint met een letter die de  
speler links naast je als opdracht opgeeft

**Tip:**  
jongere kinderen kiezen bij dit symbool  
meestal iets uit dat ze kennen van hun  
kleuterschool of hun school.

Vertel je medespelers hardop en duidelijk, welk onderwerp je voor jouw schilderij hebt gekozen. Nu denken alle spelers na, met welke drie kleuren ze dit onderwerp het mooist zouden kunnen schilderen. Zoek in het geheim achter jouw scherm de drie betreffende verflodders uit en leg ze op jouw schilderspalet. Pas als alle spelers dit hebben gedaan, tillen zij gelijktijdig het scherm op.

## Score

Beginnend bij de startspeler vergelijken jullie nu om beurten de verflodders op jullie paletten.

### • Ja? Geweldig!

Voor elke verflodder die op minstens één van de andere paletten voorkomt, mag je jouw figuur een veld vooruit zetten. Per ronde kun je dus drie velden verder komen. Opgelet! Als je met jouw figuur op een veld belandt met de gebakjes of dat veld passeert, krijg je als beloning een gebakje. Leg het voor iedereen zichtbaar vóór jouw scherm neer.

### • Nee?

Jammer, nu moet jouw figuur blijven staan.

### Voorbeeld:

Thilo heeft het symbool van de categorie 'iets dat je kunt eten' gegooid en als onderwerp een 'aardbeientaart' genoemd. De drie spelers hebben de volgende verflodders gekozen:



Thilo



Hanna



Leo

### Daaruit resulteert de volgende score

Thilo mag zijn figuur een veld (voor rood), Hanna haar figuur twee velden (voor rood en bruin) en Leo zijn figuur ook twee velden (voor rood en bruin) vooruit zetten.

### Nieuwe ronde

Vervolgens nemen alle spelers de verflodders weer van het schilderspalet en zetten hun scherm weer neer. Nu mag de volgende speler gooien en begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel is uit als een speler zijn derde gebakje heeft gekregen. Hij is dan de winnaar. Als meerdere spelers in dezelfde ronde hun derde gebakje krijgen, zijn ze samen winnaars.

## Samenwerkingsvariant voor 2 spelers

Muis Klodder daagt jullie uit voor een duel: spelen jullie het klaar om samen twee gebakjes te krijgen voordat de muis twee gebakjes heeft?

### De regels voor het basisspel gelden met de volgende veranderingen:

- In plaats van alle gebakjes leggen jullie nu maar drie gebakjes op het startveld. Zet ook muis Klodder op het startveld en nog een figuur die jullie samen uitzoeken.
- Als bescherming voor het eigen schilderspalet en de eigen verflodders kunnen jullie elk een willekeurig scherm kiezen.
- Wie de dobbelsteen heeft gegooid, noemt een begrip uit de betreffende categorie. Zonder met elkaar af te spreken, zoekt nu ieder van jullie zelf drie passende verflodders uit en legt die op zijn eigen palet.
- Score: voor elke verflodder die niet bij de anderen past, mag muis Klodder een veld vooruit, voor elk paar dezelfde verflodders mag jullie figuur een veld vooruit. Het is belangrijk dat altijd éérst de muis wordt verzet!



**Voorbeeld:**



*De figuur van de spelers mag een veld vooruit, muis Klodder mag twee velden opschuiven.*

- Als één figuur op het veld met de gebakjes terecht komt of het veld passeert, krijgt het een gebakje als beloning.
- Het spel is uit als muis Klodder of jullie figuur het tweede gebakje krijgt en dus winnaar is.

