

# Mispoes

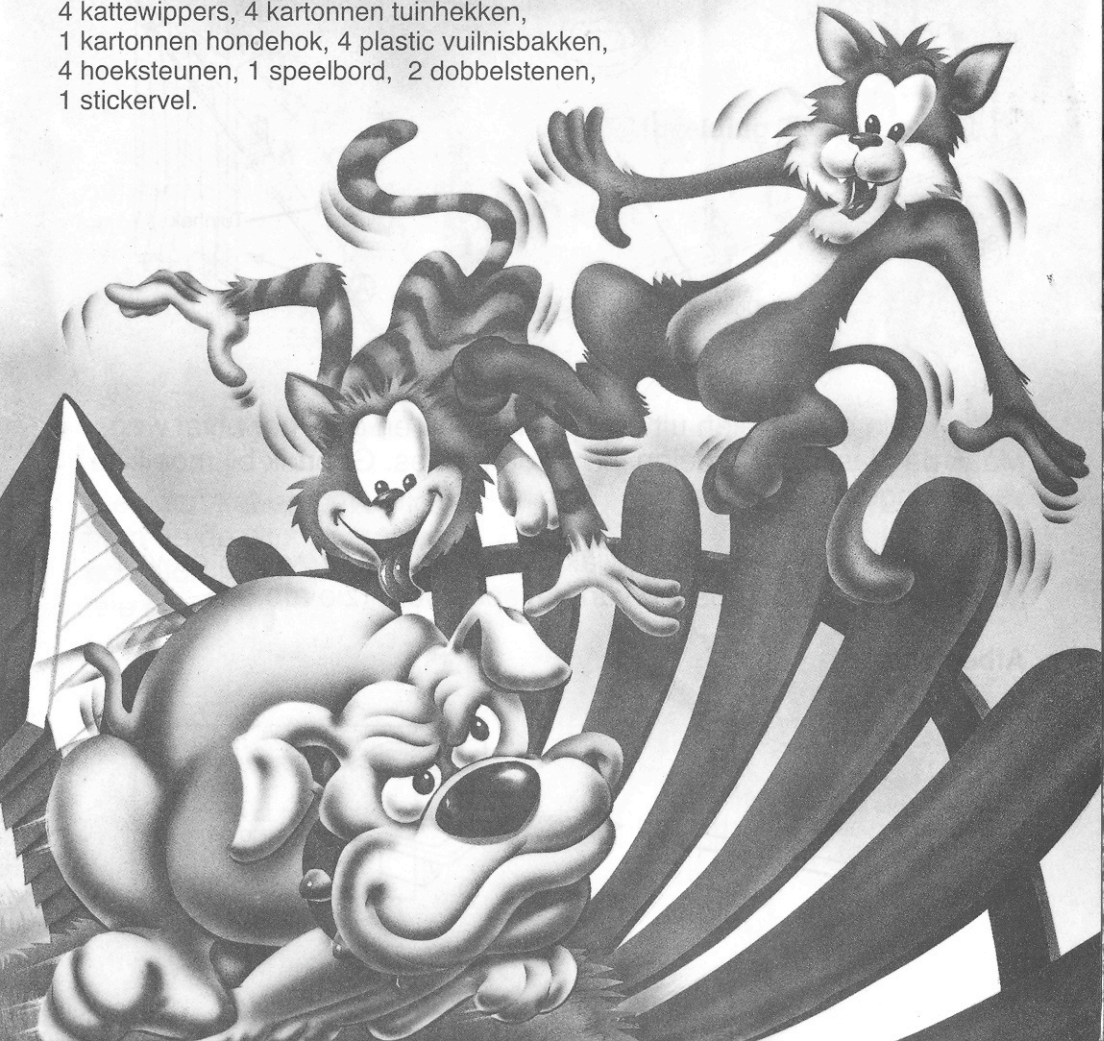


## INHOUD

Bullebak de boze Bulldog, 4 koelbloedige katten,  
4 kattewippers, 4 kartonnen tuinhekken,  
1 kartonnen hondenhok, 4 plastic vuilnisbakken,  
4 hoeksteunen, 1 speelbord, 2 dobbelstenen,  
1 stickervel.

## SPELREGELS

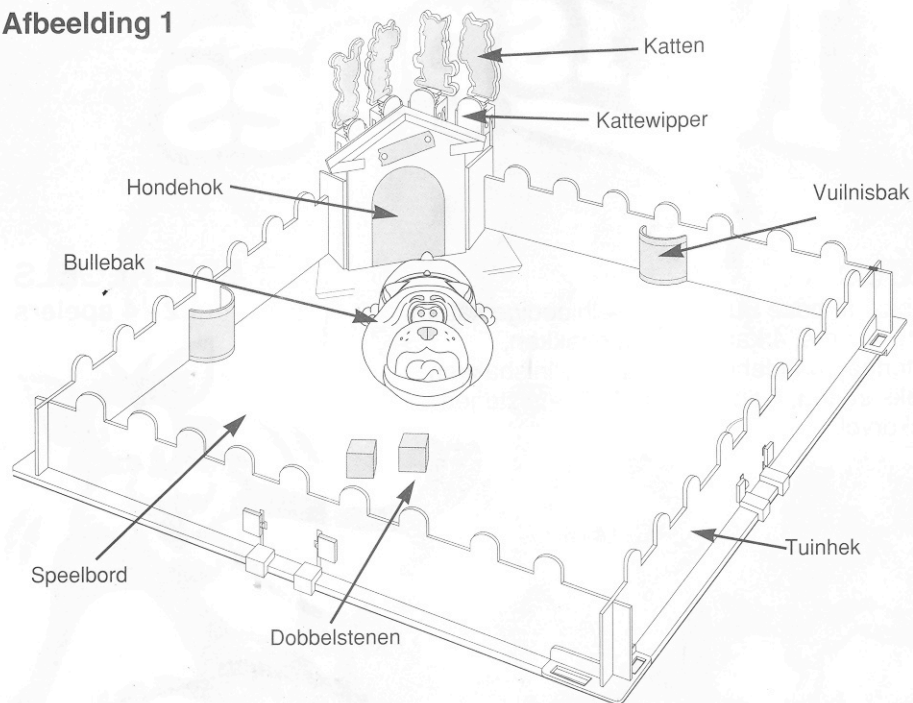
2 - 4 spelers



## VOORBEREIDING

Op afbeelding 1 zie je hoe je het spel in elkaar moet zetten.

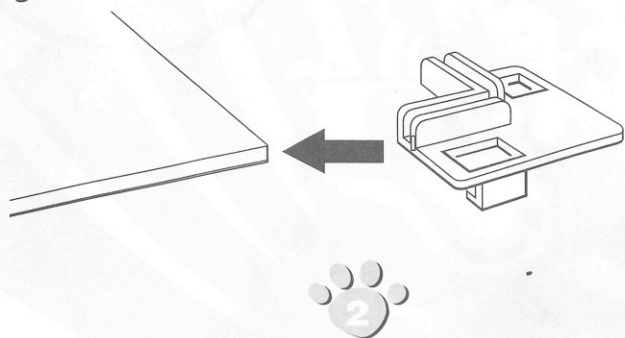
Afbeelding 1



1. Druk alle onderdelen uit de vellen karton en gooi het afval weg. Maak de plastic onderdelen los uit de frames. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar.

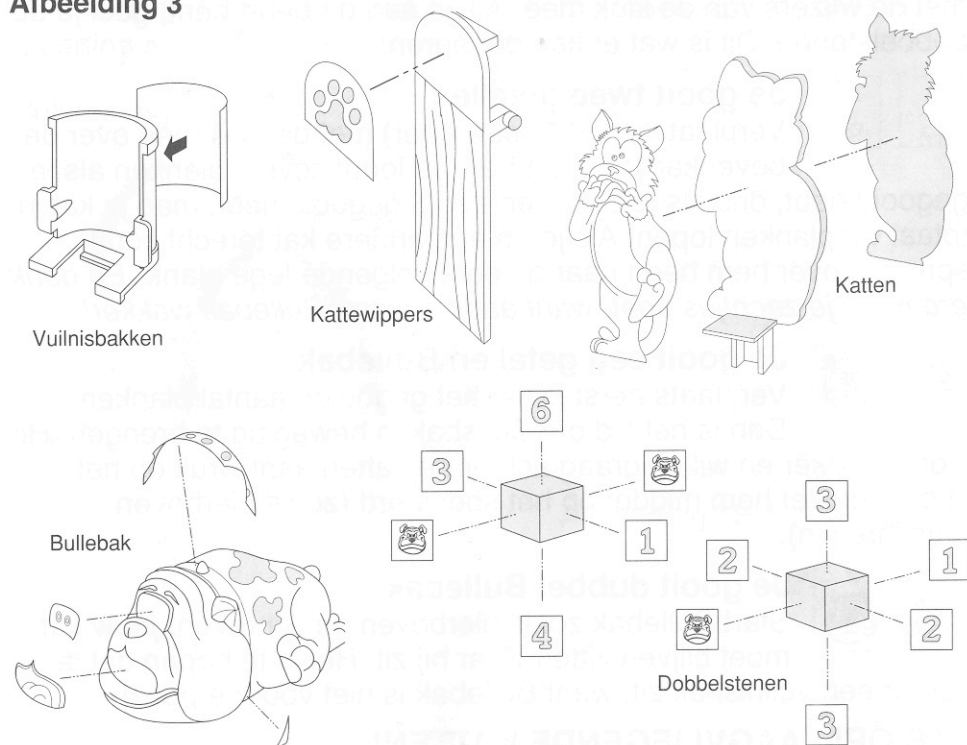
2. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond. Bevestig de vier hoeksteunen op de hoeken van het speelbord (zie afb. 2).

Afbeelding 2



3. Bevestig de stickers op de diverse spelonderdelen (zie afb. 3).

Afbeelding 3

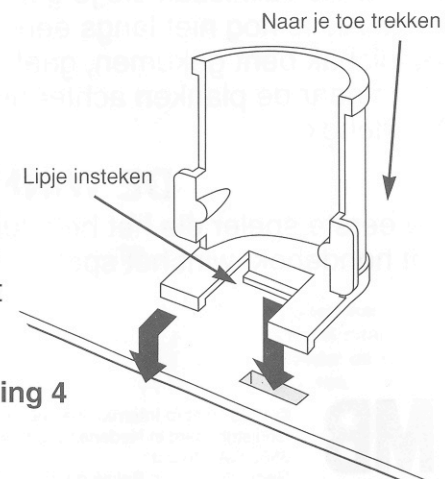


## VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

### Zet de vuilnisbakken buiten

Aan elke kant van het speelbord moet een vuilnisbak staan. Zoek de gleufjes op het speelbord en steek het lipje onderaan de vuilnisbak er helemaal in. Trek de vuilnisbak naar je toe, zodat de uitsteeksels over de rand van het speelbord vallen en het lipje vergrendeld wordt (zie afb. 4).

Afbeelding 4

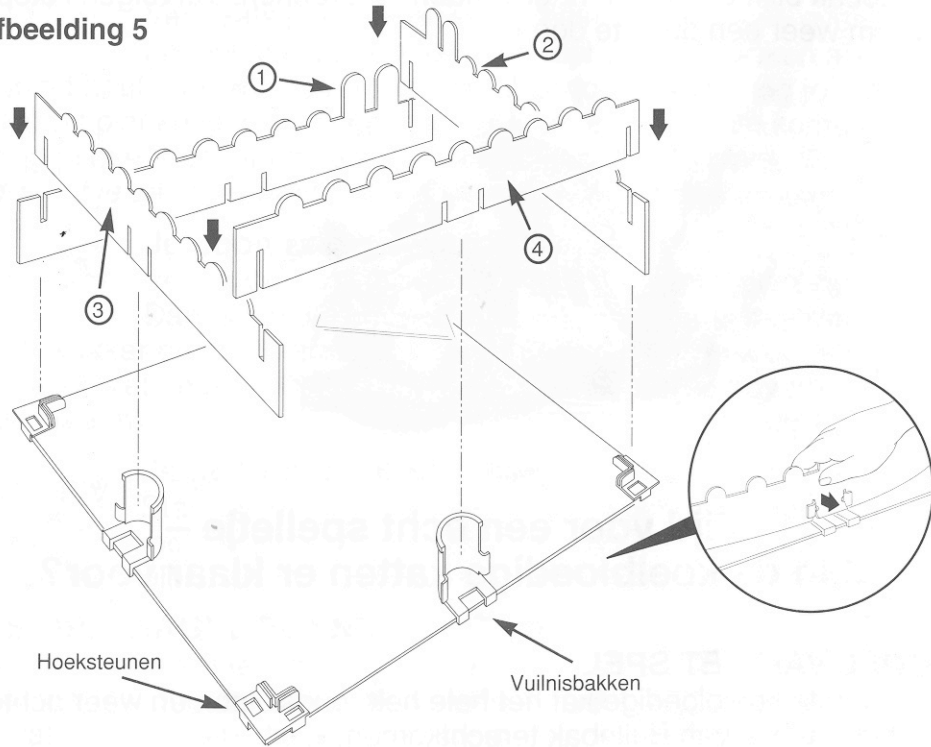




## Plaats het tuinhek

Op de vier stukken van het hek staan de nummers 1 t/m 4. Bevestig de vier delen in volgorde op het speelbord, dus begin met nummer 1 en 2. Zorg dat ieder stuk in de betreffende vuilnisbak schuift en in de hoeksteunen (zie afb. 5).

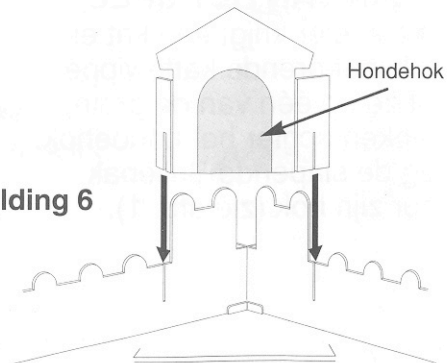
Afbeelding 5



## Bouw het hondehok

Vouw het hondehok langs de aangegeven lijnen. Schuif de gleufjes van het hok in de gleufjes van het hek (zie afb. 6).

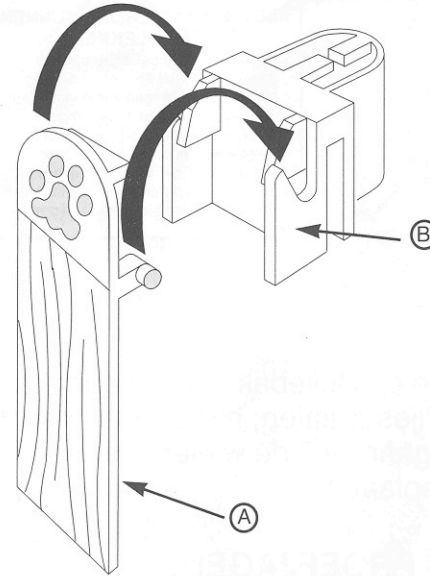
Afbeelding 6



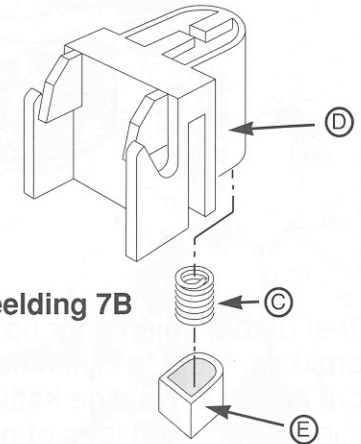
## Laat de katten naar buiten en maak de kattewippers klaar

De kattewippers: neem een plastic plank A en bevestig hem in houder B (zie afb. 7A). Duw een veer C in opening D en sluit de opening af met een dopje E (zie afb. 7B).

Afbeelding 7A

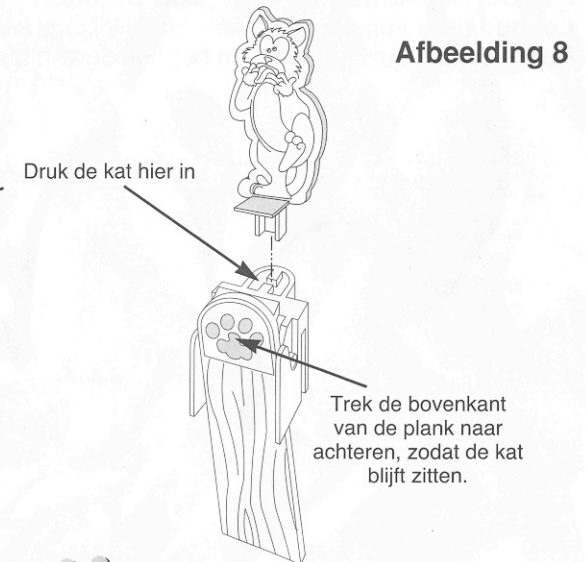


Afbeelding 7B



Kies een kat en bevestig hem op de wipper met een pootafdruk in dezelfde kleur (zie afb. 8).

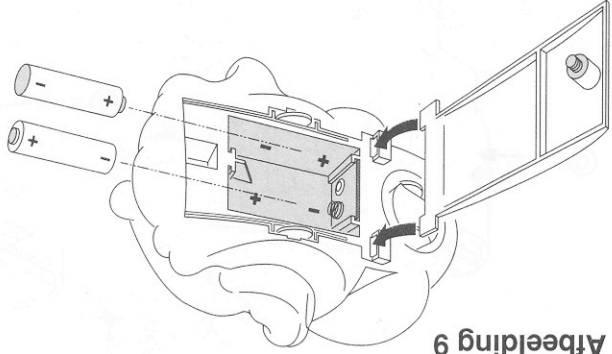
LANCEER DE KATTEN NIET RICHTING OGEN OF GEZICHT.  
LANCEER ALLEEN DE KATTEN DIE IN DIT SPEL ZITTEN MET BEHULP VAN DE KATTEWIPPER



## Maak Bullebak klaar voor het spel – plaats de batterijen

Maak het deksel van het batterijvakje met een kruiskopschroevendraaier open. Plaats twee LR6 alkaline batterijen. Let op de positie van "+" en "-". Schroef het deksel weer vast (zie afb. 9).

Arbeiding 9



### LET OP: BATTERIJEN KUNNEN

#### GAAN LEKKEN

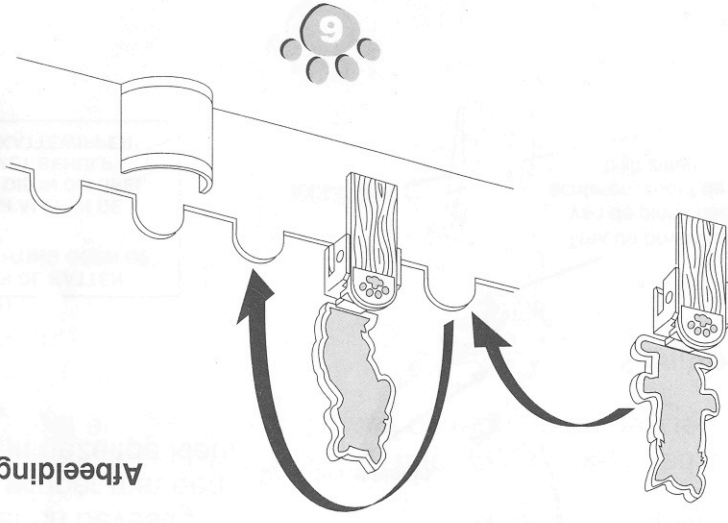
Controleer of de batterijen correct geplaatst zijn (let op + en -) en volg altijd de aanwijzingen van de fabrikant van het spel en van de batterijen. Gebruik nooit oude en nieuwe, of alkaline en andere batterijen door elkaar. Verwijder lege batterijen altijd direct. Verwijder de batterijen als het spel langere tijd niet gebruikt wordt.

Test de batterijen door op het knopje op Bullebak z'n halsband te drukken. Moet je kijken hoe z'n wietjes draaien; hij kan niet wachten om achter die lastige katten aan te gaan. Als de wieten niet draaien, zijn de batterijen leeg of niet juist geplaatst.

## LAAT BULLEBAK MAAR EENS PROEFJAGEN!

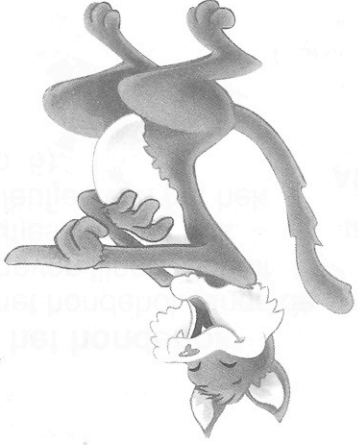
Zet de vier katten bovenop de planken van het tuinhok (zie afb. 10). Let op: als je een plank achter een vuilnisbak kiest, zit je op hond-veilig terrein. Bullebak kan jouw kat niet van het hek duwen als hij tegen een vuilnisbak botst.

Arbeiding 10



## BEGIN VAN HET SPEL

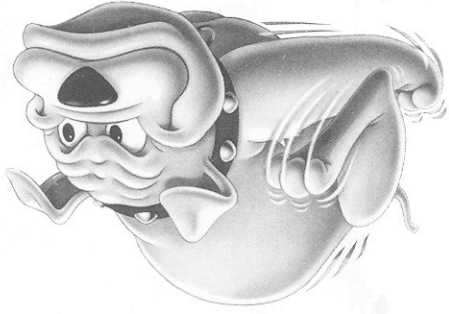
Elke speler krijgt een kat en de bijbehorende kattewipper. Zet ze op één van de grote planken achter het hondhok. Leg de slapende Bullebak voor zijn hok (zie afb. 1).



## DOEL VAN HET SPEL

Als eerste koelbloedige kat het hele hek rondsluipen en weer achter het hondhok van Bullebak terecht komen.

## Tijd voor een echt spelletje – Zijn de koelbloedige katten er klaar voor?



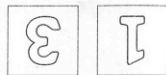
Druk nu op de knop op Bullebak z'n halsband en zet hem middenop het speelbord. Moet je zien hoe hij rondrent, grommend en snuivend op zoek naar de katten. Als hij tegen een plank botst waar een kat op zit, vliegt die kat de lucht in. Bullebak blijft ongeveer 12 seconden rondrennen. Vervolgens stopt hij om weer een dutje te doen.



## HET SPEL

Bepaal welke speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen. Dit is wat er kan gebeuren:

### Je gooit twee getallen



Verplaats je kat (met wipper) met de klok mee over de bovenkant van het hek. Je loopt zoveel planken als je gegooid hebt, dus als je een 1 en een 3 gegooid hebt, mag je kat in totaal vijf planken lopen. Als je op een andere kat terecht komt, spring je over hem heen naar de eerstvolgende lege plank. *En denk erom dat je zachtjes doet, want anders wordt Bullebak wakker!*

### Je gooit een getal en Bullebak



Verplaats eerst je kat het gegooid aantal planken. Hij wordt wakker en wil dolgraag achter de katten aan! Druk op het knopje en zet hem middenop het speelbord (zoals hierboven omschreven).

### Je gooit dubbel Bullebak



Start Bullebak zoals hierboven omschreven; *jouw kat* moet blijven zitten waar hij zit. Het is te hopen dat je achter een vuilnisbak zit, want Bullebak is niet voor de poes!

### PAS OP! LAAGLIEGENDE KATTEN!

Als Bullebak je kat lanceert, zet je die weer in z'n wipper en op de plank achter de laatste vuilnisbak die je gepasseerd bent. Als je nog niet langs een vuilnisbak bent gekomen, gaat je kat terug naar de planken achter het hondehok.

## DE WINNAAR

De eerste speler die het hele tuinthek rondloopt en terugkeert achter het hondehok, wint het spel!



# MB SPELLEN

© 1995 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,  
3502 GA Utrecht.  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale  
Laan 55/4, 1070 Brussel.

14336NL0695

