

Die Maus ist im Haus!

Spelidee

Om beurt is elke speler een tipgever. Hij beschrijft wat er te zien is op de kaart: eerst wordt de kleur van de muis verteld, vervolgens bij welk voorwerp de muis staat en tenslotte waar de muis zich precies bevindt.

De andere spelers luisteren goed naar de tips en proberen de juiste kaart om te draaien. Wie daarin slaagt, verdient de kaart. Wie als eerste vijf kaarten kan verzamelen, wint het spel.

Maar pas op: er is ook een kat in het spel!

Vorbereitung

- Meng de pak blauwe kaarten en leg die verdekt klaar in één stapel.
- Sorteert de gele kaarten op tafel-, glas- en kopjeskaarten.
- Meng de drie stapels gele kaarten goed dooreen en leg ze in drie verdeckte rijen op tafel.

Spelverloop

De oudste speler wordt de eerste tipgever en neemt de blauwe stapel kaarten bij zich. Hij draait de bovenste kaart om zodat hij alleen kan zien wat er op de kaart getekend staat. Nu geeft hij zijn medespelers een eerste tip:

(A)

Als er **een muis op de kaart** getekend staat, moet de tipgever de kleur van de muis verklappen.

Nu draaien alle medespelers om beurt één kaart om (bij 2 of 3 spelers mag iedereen twee kaarten omdraaien) en wordt er gecontroleerd.

Wordt de passende kaart omgedraaid dan toont de tipgever de blauwe kaart aan iedereen en legt deze kaart terug in de doos. De speler die de juiste gele kaart omgedraaid heeft, krijgt die gele kaart als beloning.

Is de passende kaart nog niet omgedraaid dan blijven de omgedraaide gele kaarten open liggen en moet de tipgever een tweede kenmerk geven: hij vertelt waar die muis bij staat (tafel, glas of kopje).

Is de passende kaart na die tweede ronde nog steeds niet opgedraaid dan blijven deze gele kaarten ook open op tafel liggen en moet de tipgever nu vertellen waar die muis zich t.o.v. het voorwerp bevindt (op, achter, links, rechts...).

De andere spelers mogen nu elk weer een gele kaart omdraaien.

Wordt de juiste gele kaart na de derde ronde nog steeds niet gevonden, dan krijgt de tipgever de blauwe kaart als beloning.

Opgepast: als een speler een kaart met een kat omdraait (i.p.v. een muis) dan schrikt iedereen zo erg dat elke speler (behalve de tipgever) uit angst eerst een rondje rond de tafel moet lopen! Ook in dit geval ontvangt de tipgever de blauwe kaart als beloning.

(B)

Als de tipgever echter een **kaart met een kat** omdraait, dan moet hij meteen alles vertellen wat er te zien is

Nu mogen alle andere spelers om beurt een kaart omdraaien en hopen hierbij de passende gele kaart te vinden.

De speler die de juiste kaart vindt, ontvangt deze gele kaart als beloning. De blauwe kaart gaat terug in de doos.

Wordt de gezochte kaart echter niet gevonden, dan krijgt de tipgever de blauwe kaart als beloning.

(C)

Nu worden alle nog openliggende kaarten terug verdeckt gedraaid. De blauwe stapel kaarten gaat naar de volgende speler die op zijn beurt nu de tipgever wordt.

Einde

Zodra een speler als eerste 5 kaarten kan verzamelen, wint deze speler het spel.

Varianten

eenvoudiger...

- als de kattenkaarten in de doos blijven;
- als enkel met de kaarten "tafel" en "glas" gespeeld wordt

moeilijker...

- de spelers krijgen als beloning niet de gele kaart, maar wel de blauwe kaart (daardoor blijven alle gele kaarten steeds op tafel liggen)

© vrij vertaald KHBO-Spellenarchief, Brugge