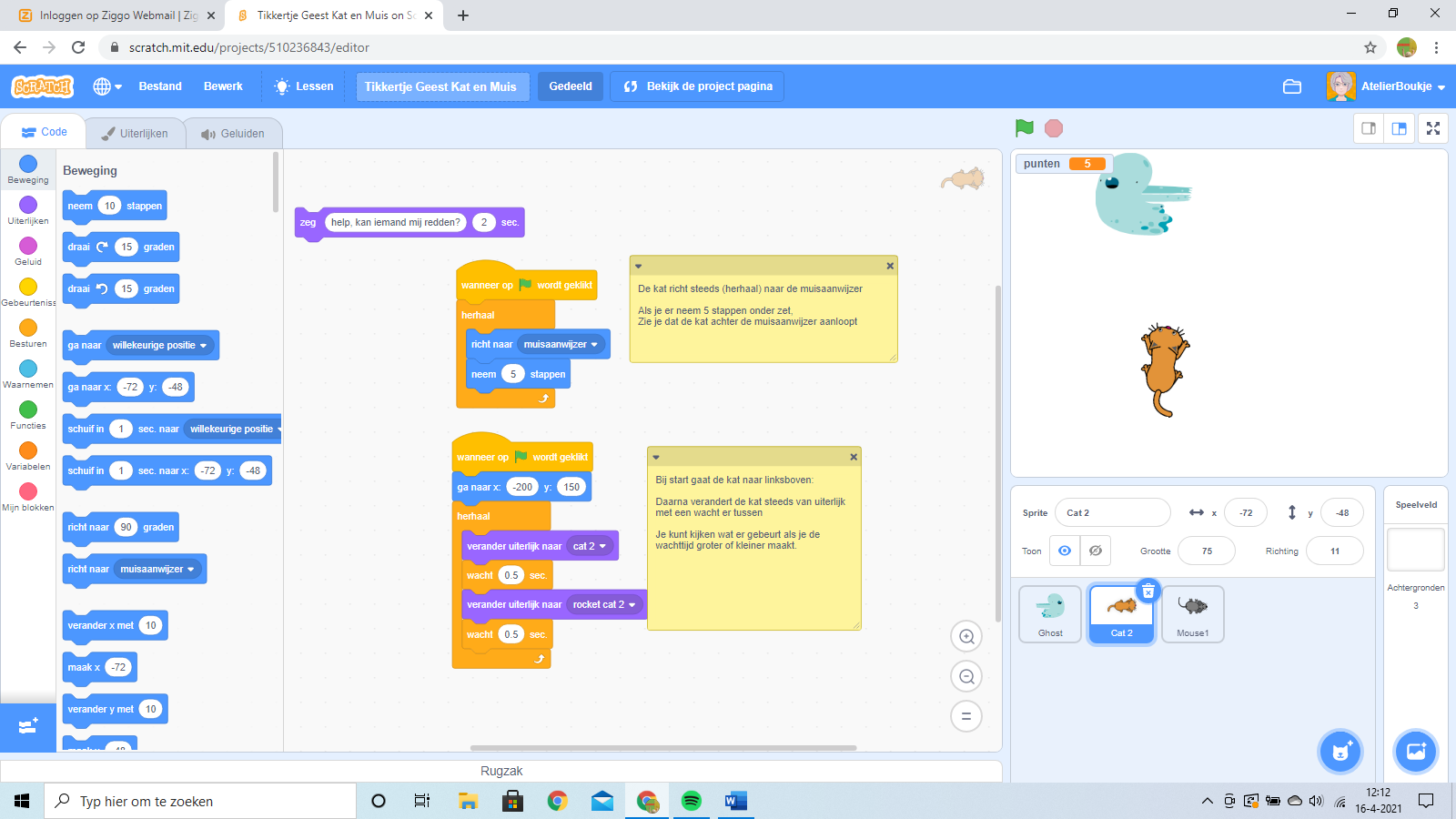
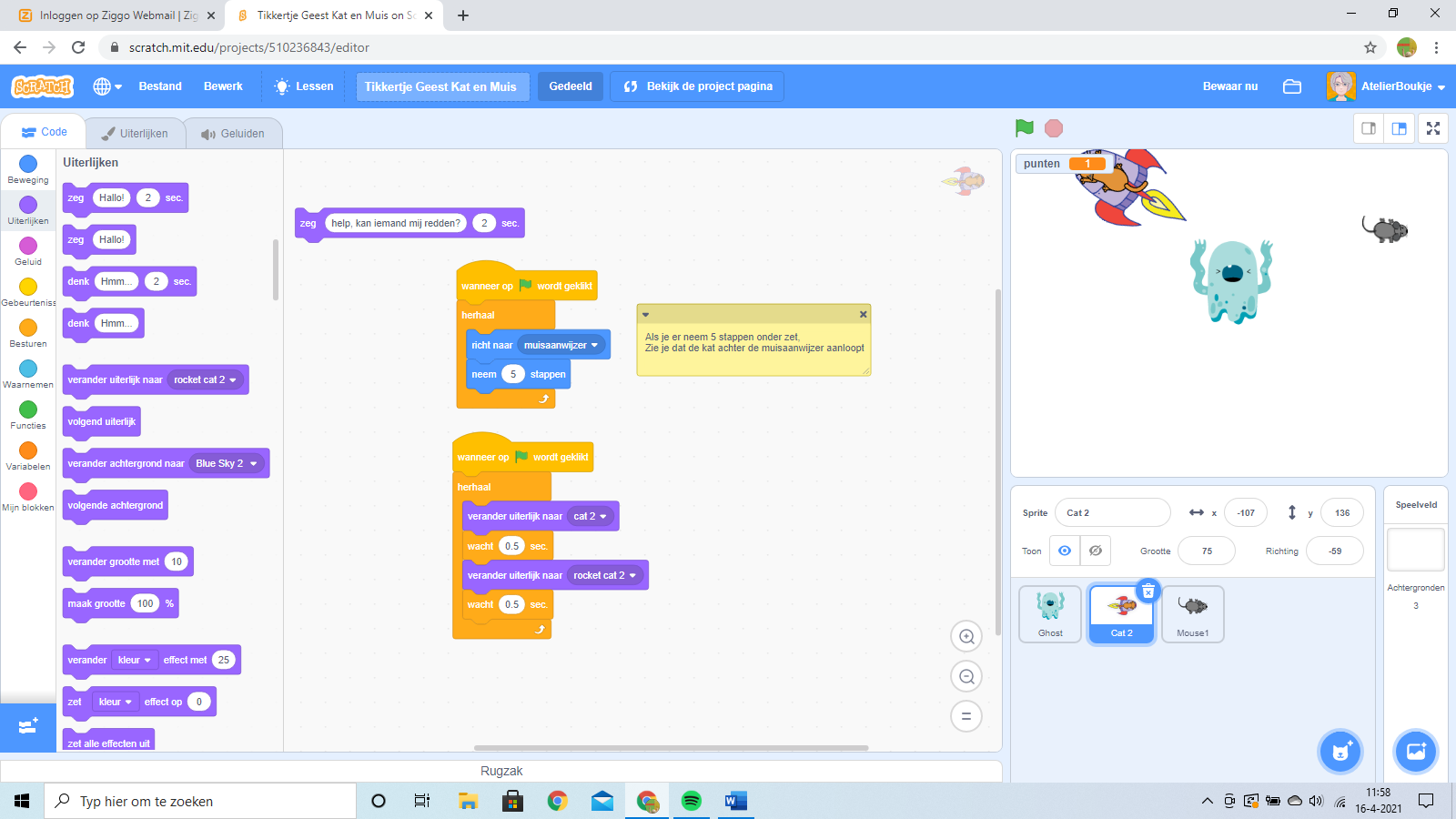
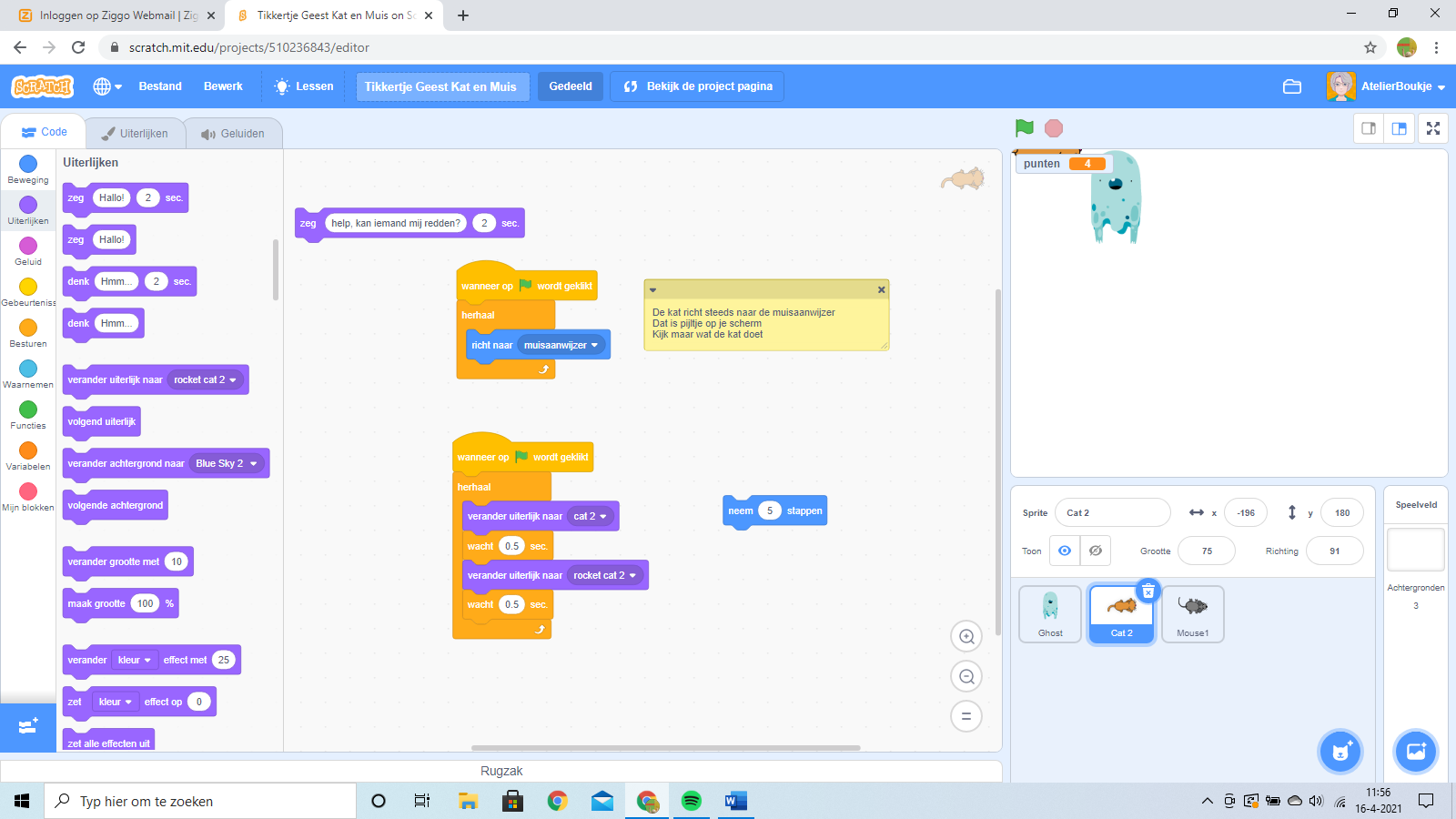
# TIKSPEL MET PUNTENTELLING

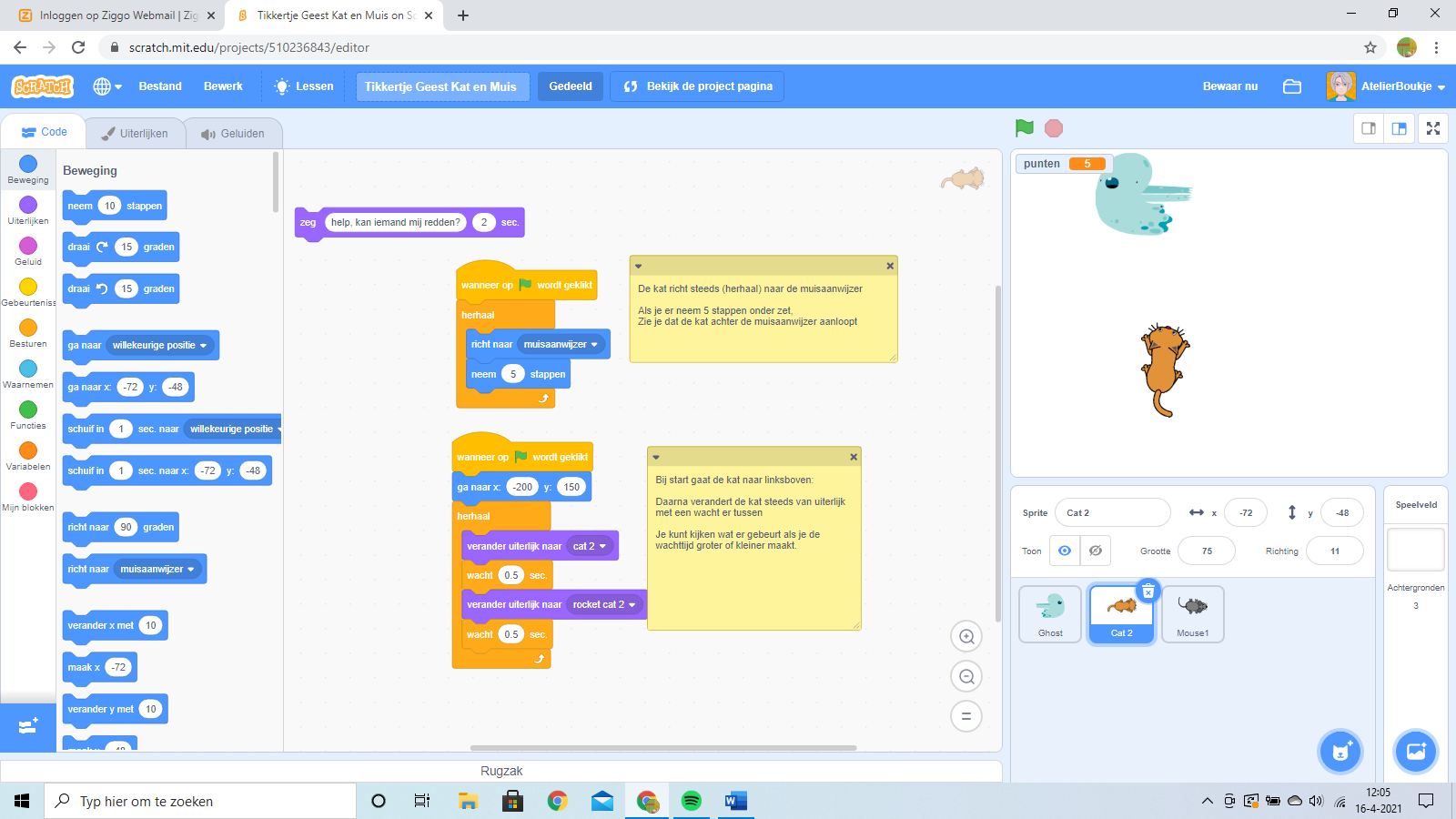
Dit is een spel met 3 spelers: kat, muis en geest. Je mag zelf andere kiezen

* De kat beweegt achter de muisaanwijzer (pijltje) aan.
* De muis: als die door de kat wordt opgegeten heb je een punt
* De geest loopt rond en als hij de kat raakt heb je minpunten
* Aan het eind kun je nog een EXTRA proberen met GameOver of Gewonnen

## De kat

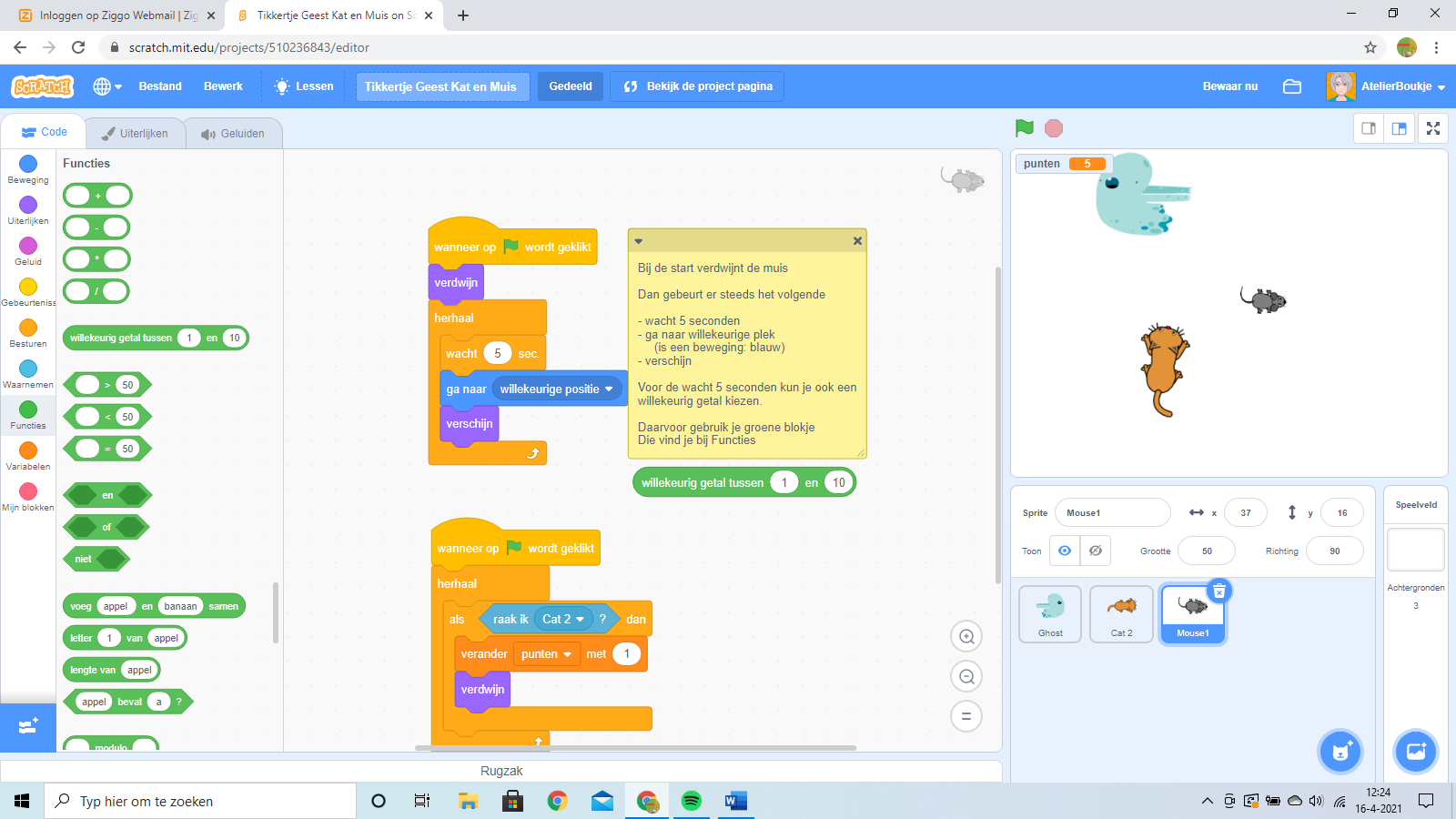
Maak de grootte zo groot als je zelf wilt.

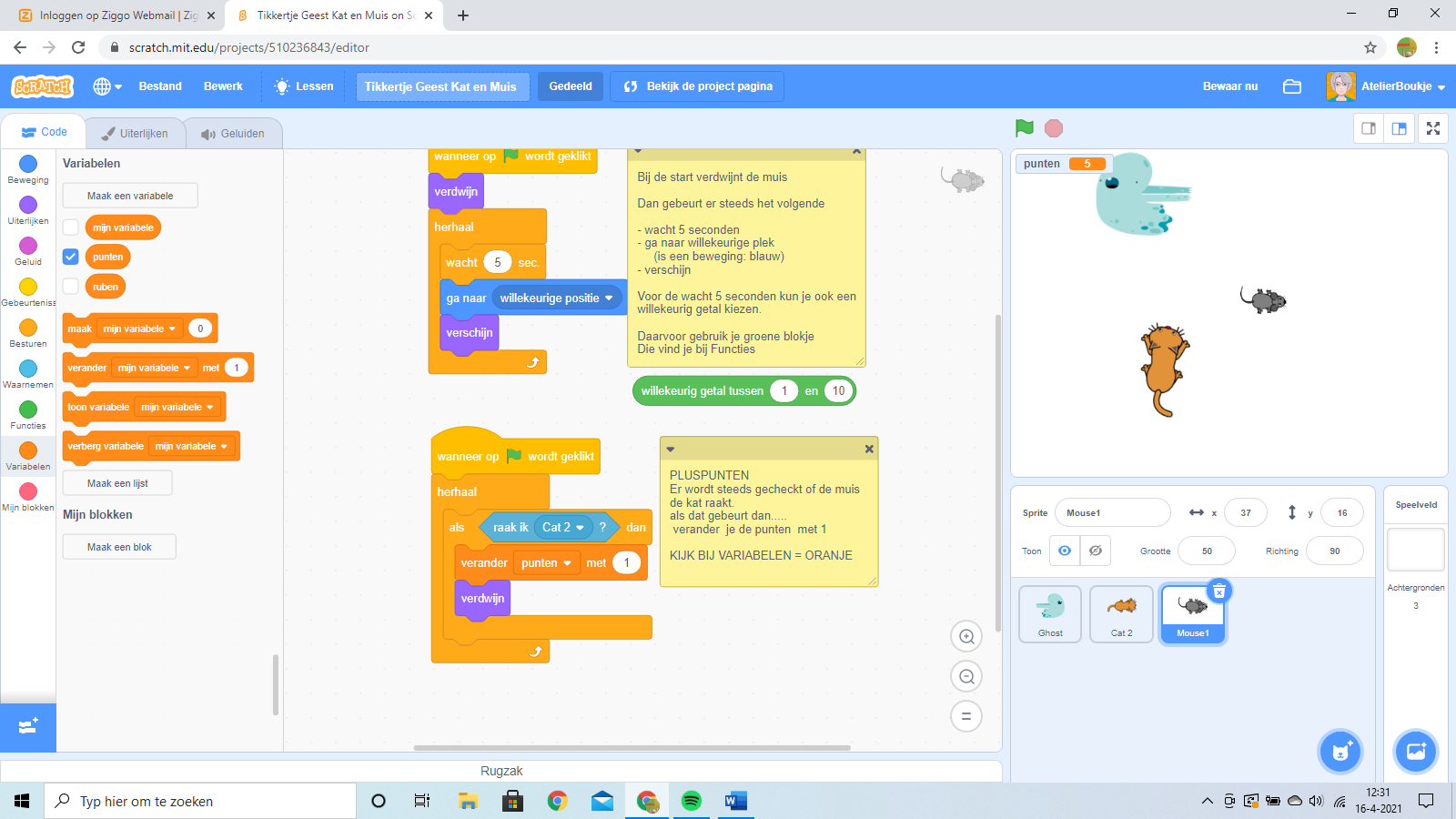
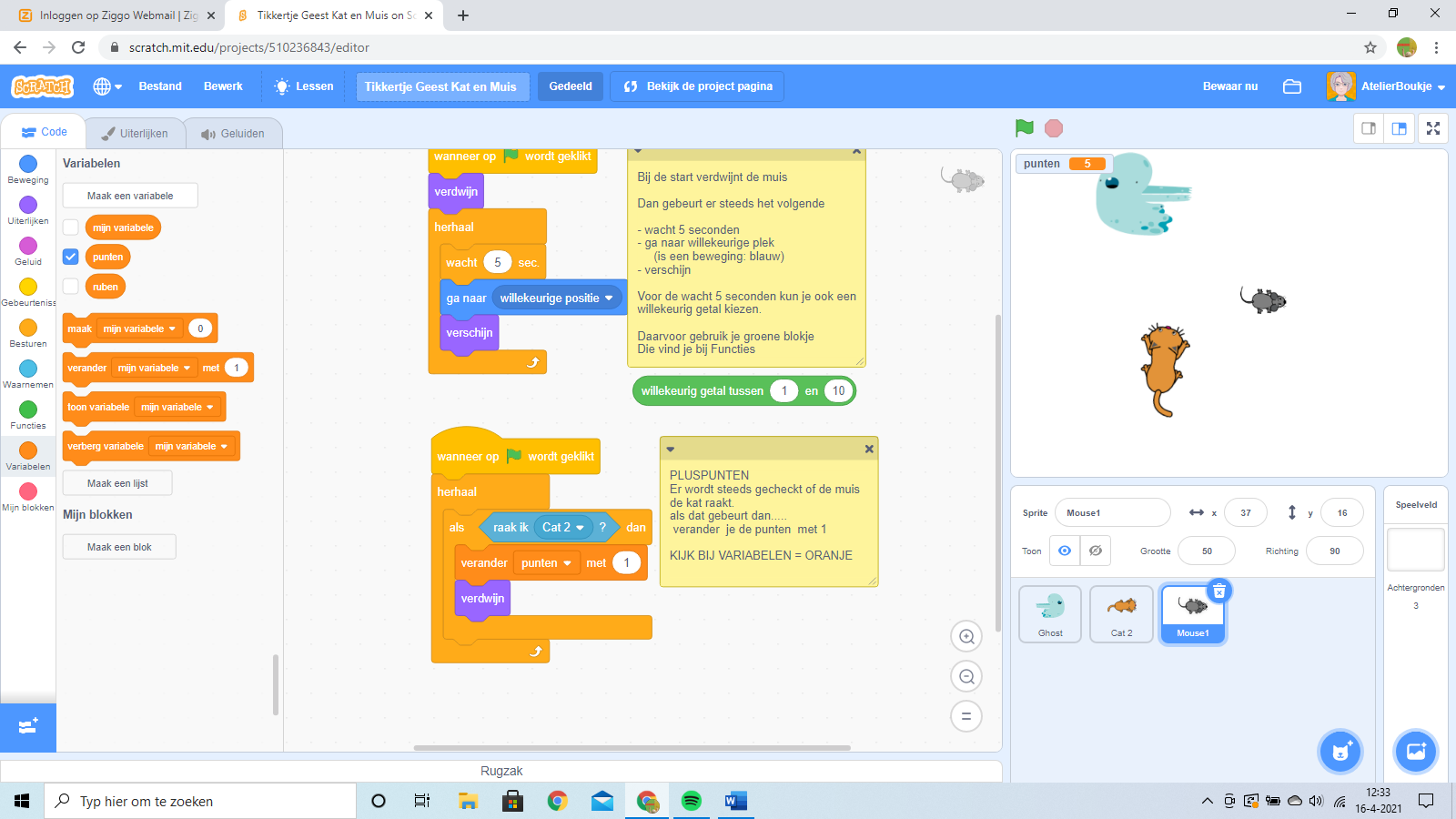
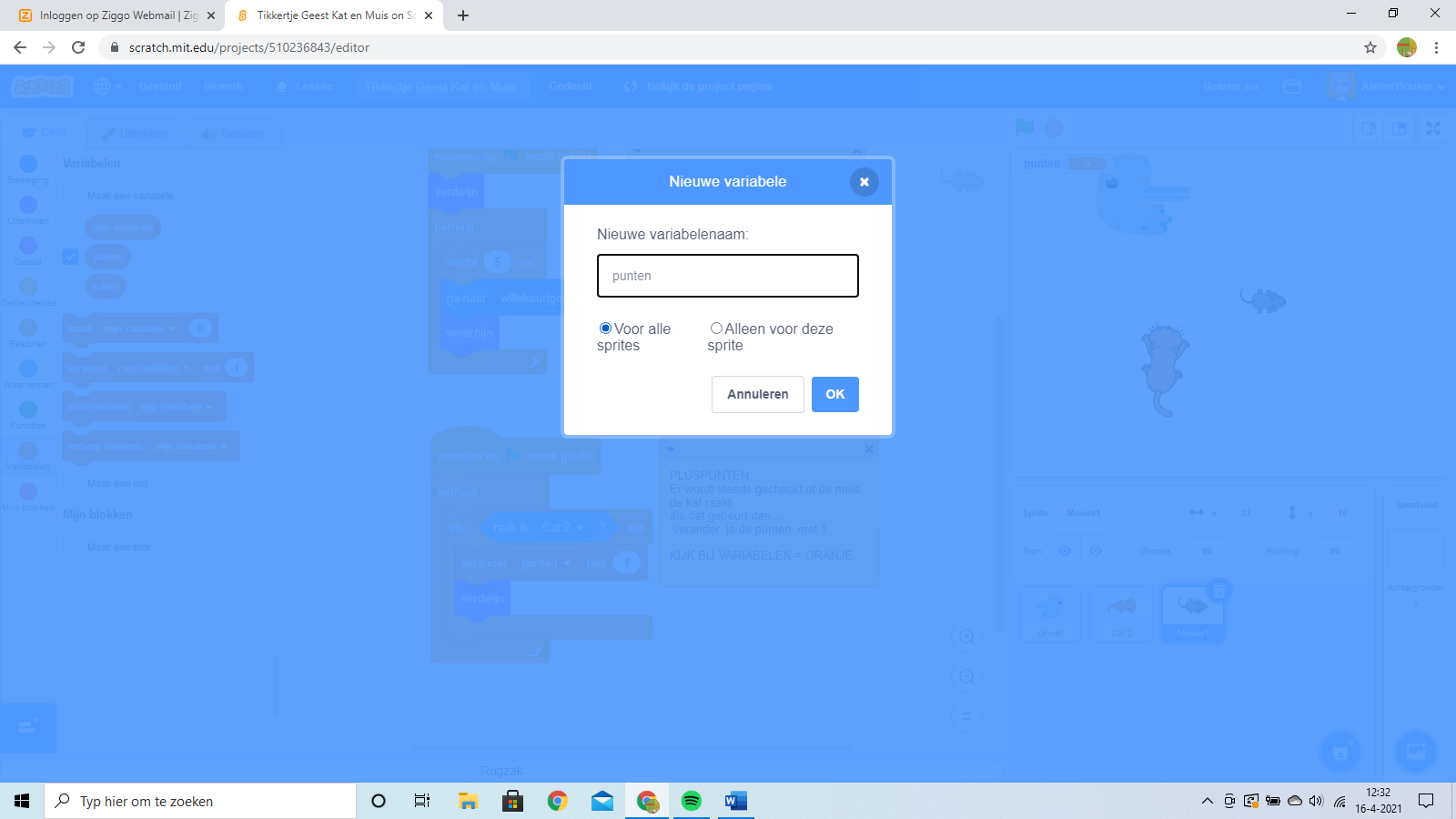




## De muis

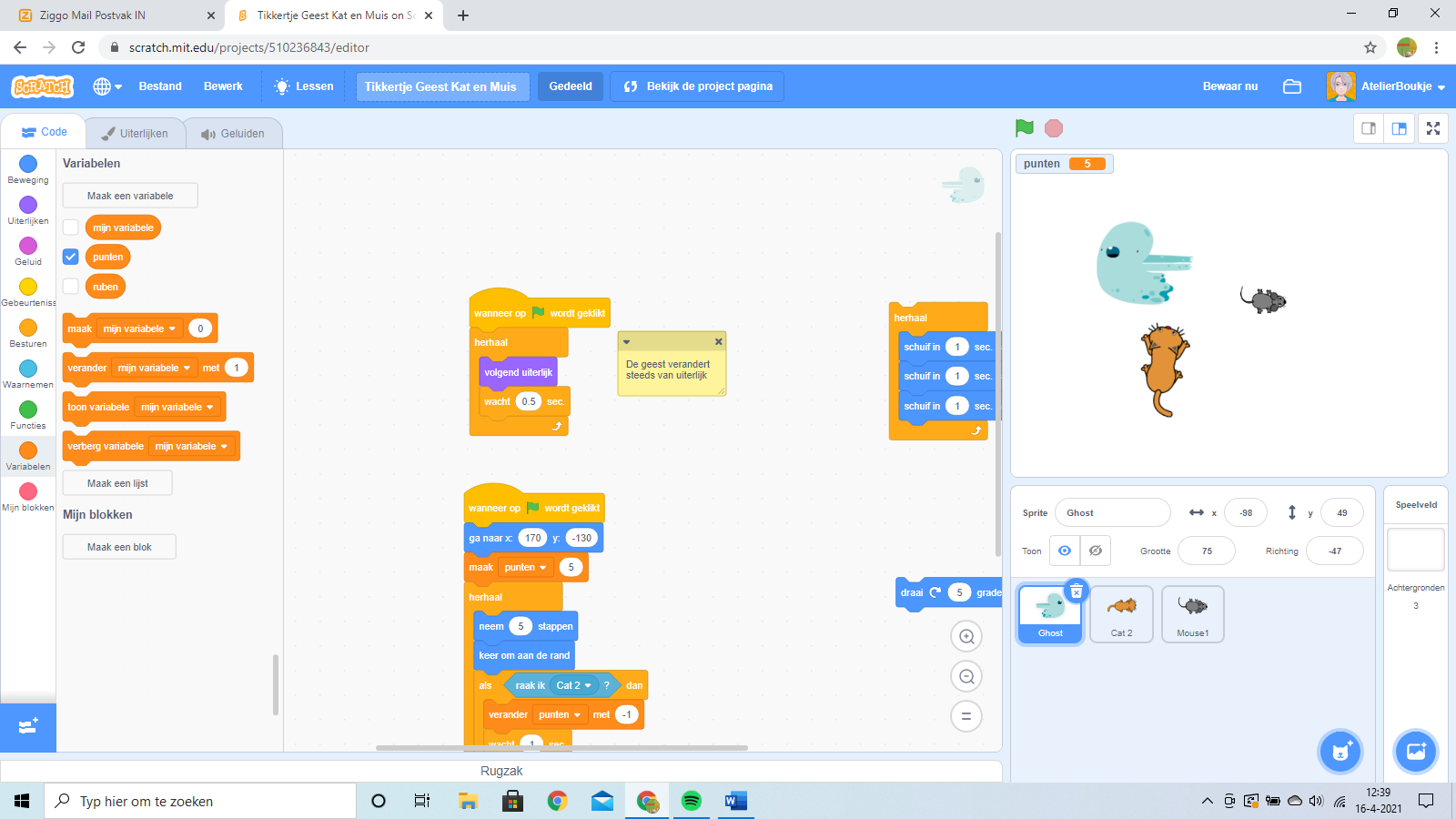
Maak de muis zo groot als je zelf wilt

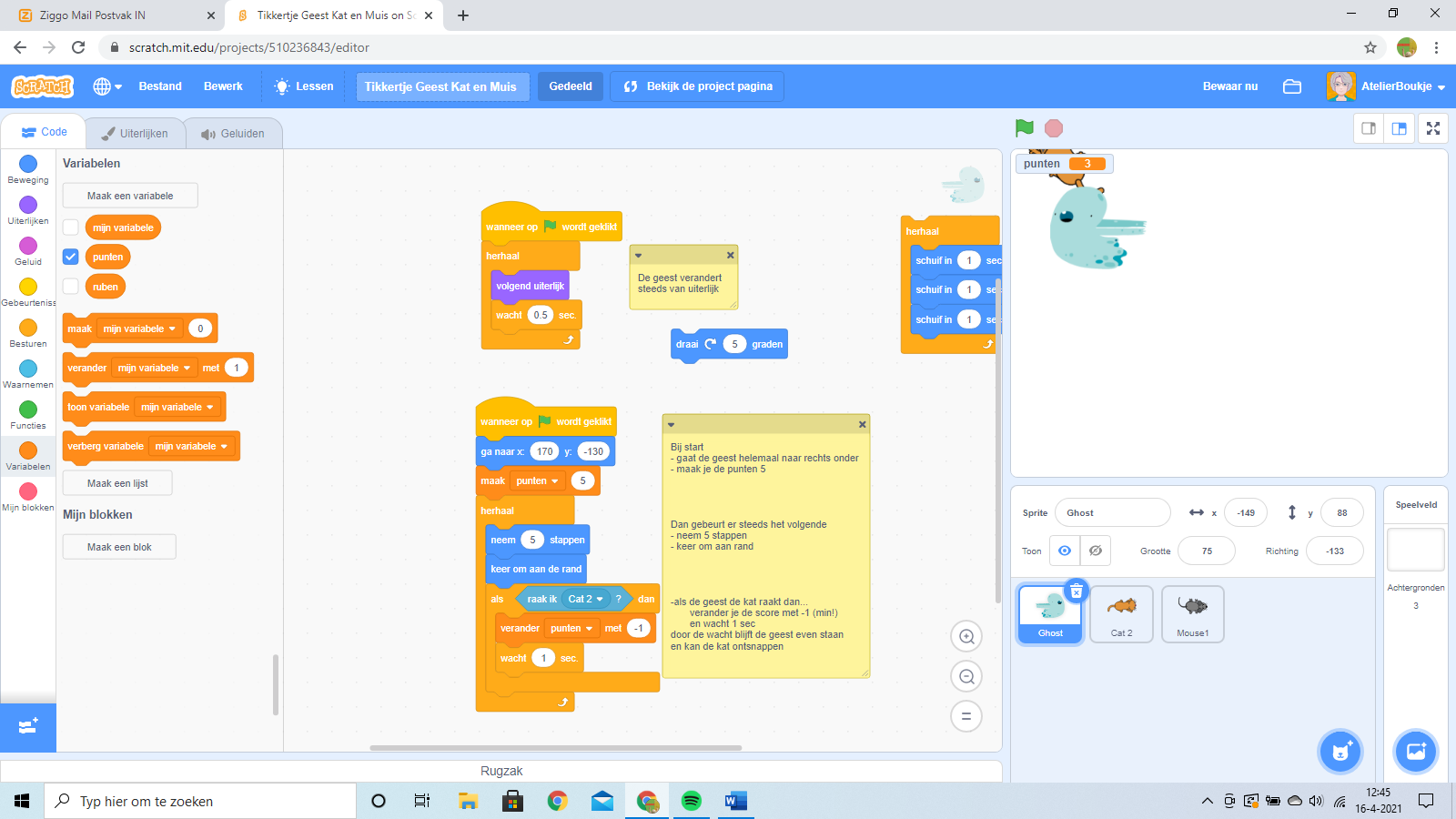




## De Geest

Maak de geest zo groot als je zelf wilt





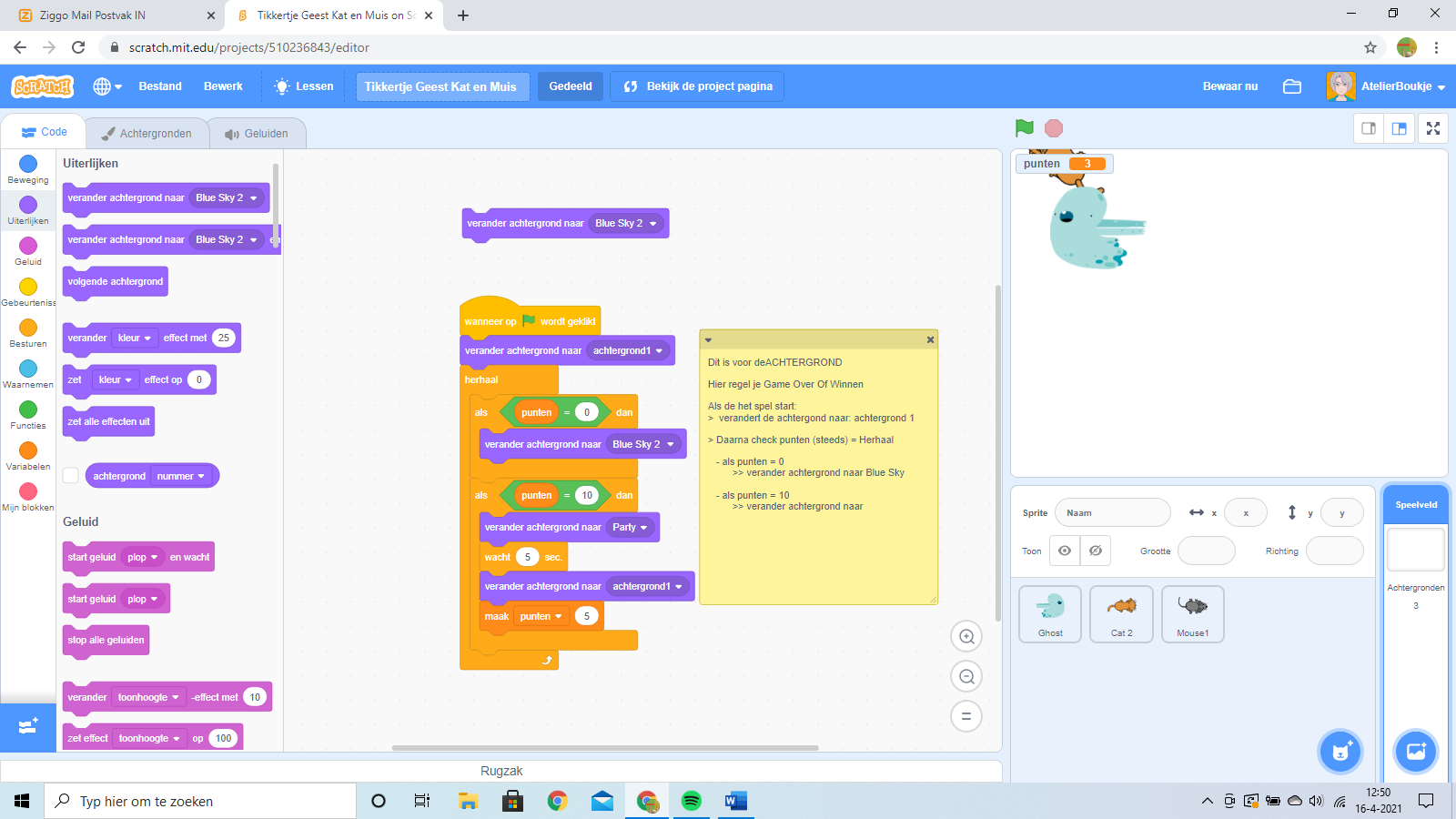
## MAKKELIJK – MOEILIJK (EXTRA)

Kijk zelf of je het spel gemakkelijker of juist moeilijker kunt maken. Hieronder wat tips

* Verander het aantal stappen van de kat en/of de geest. En kijk wat er gebeurt
* Verander de grootte van de kat en/of de geest en kijk wat er gebeurt.
* En je kunt ook het aantal seconden wachten na raken veranderen

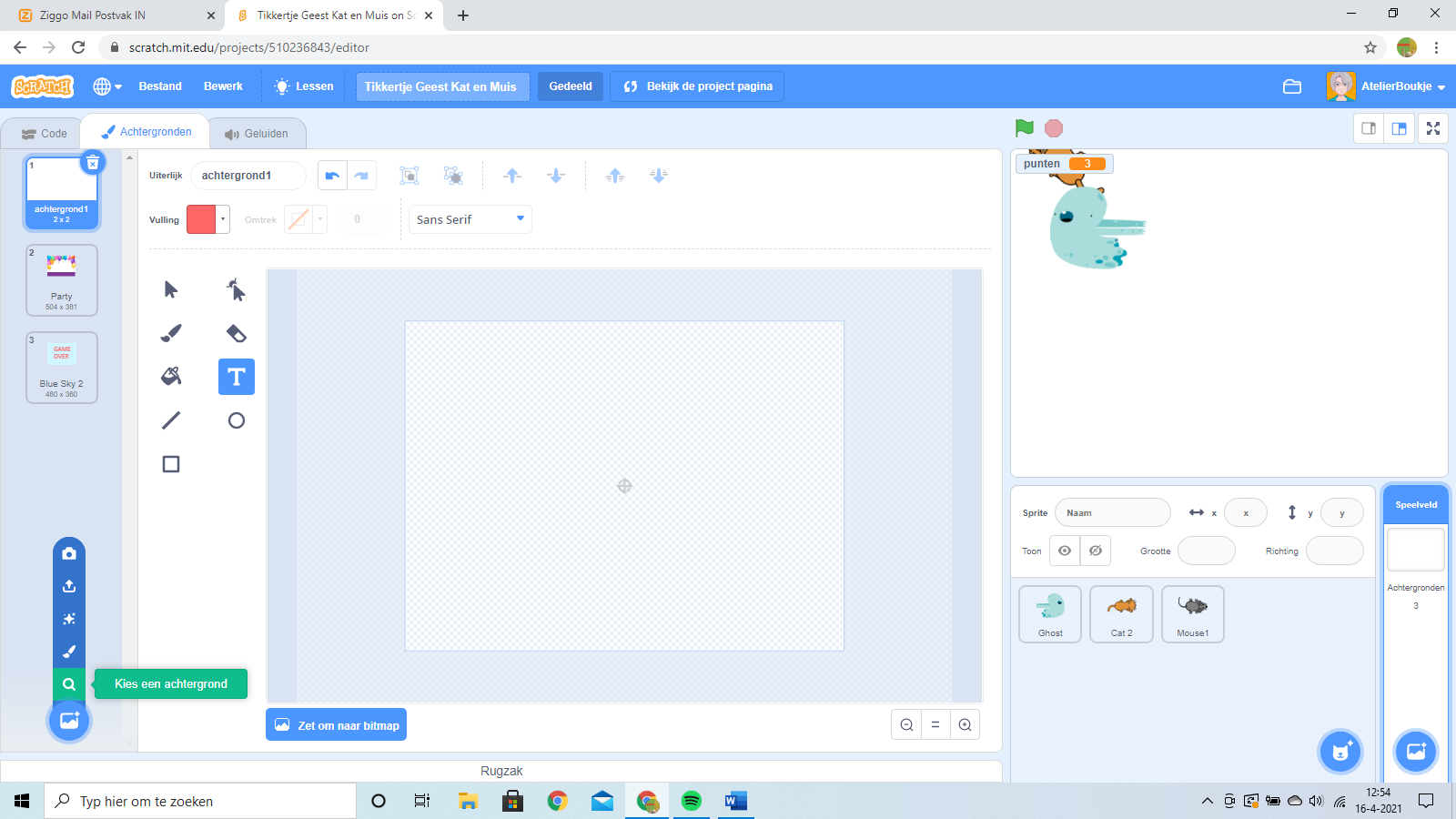
## WINNEN EN VERLIEZEN (EXTRA)

Je kunt nu nog regelen dat er iets gebeurt als je wint of verliest. Daarvoor maak je (spel)regels:

* Het spel begint met 5 punten.
* Als je 0 punten hebt, heb je verloren (Game Over)
* Als je 10 punten hebt, heb je gewonnen

Je kunt dat regelen met verander achtergrond

### Achtergronden kiezen

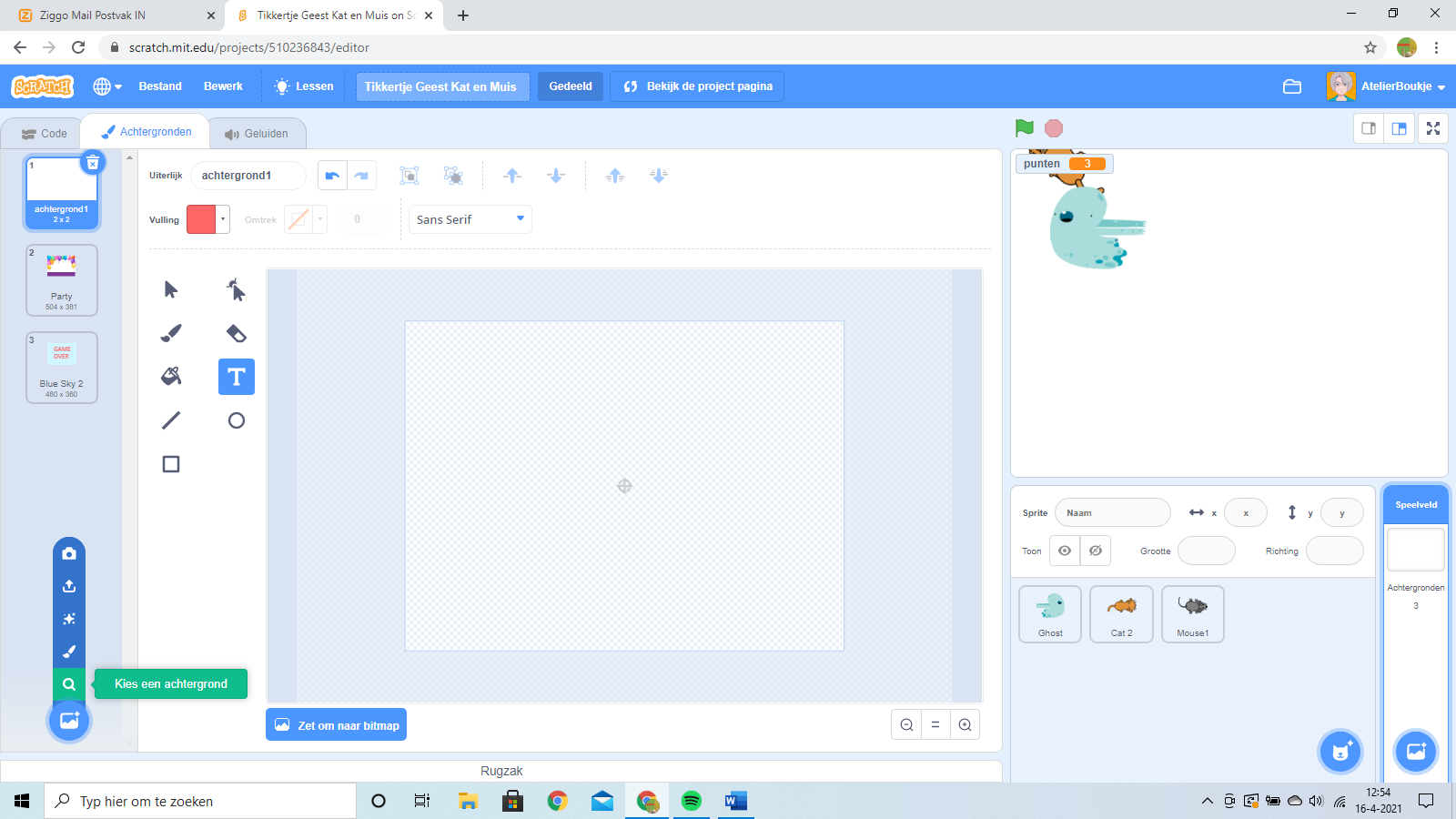


Hiervoor moet je eerst 2 achtergronden erbij kiezen.

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt verloren

Kies een achtergrond die je wilt zien als je hebt verloren

Ga in vak Speelveld staan en je ziet aan de linker kant dat je dan een nieuwe achtergrond kunt kiezen

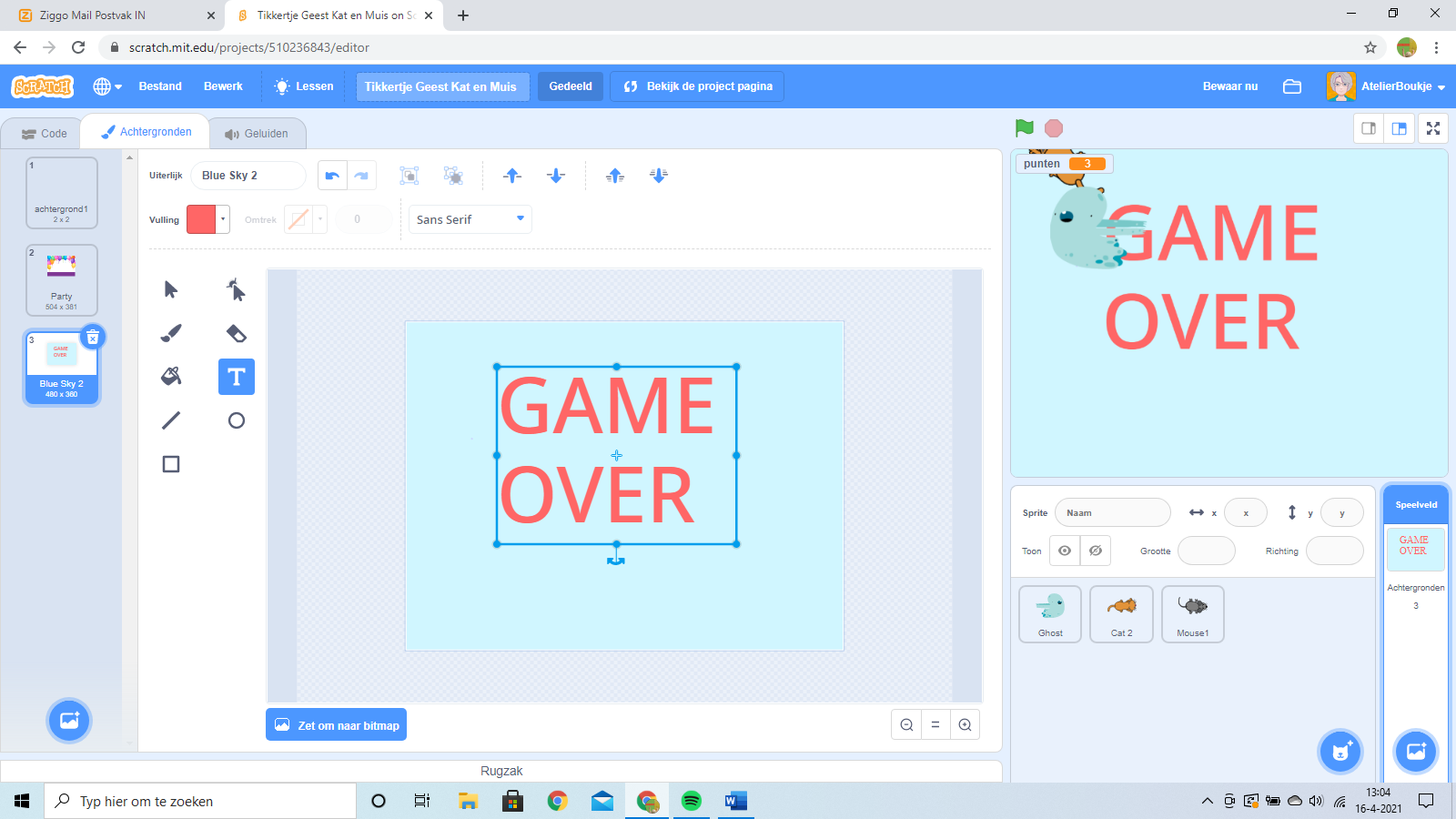
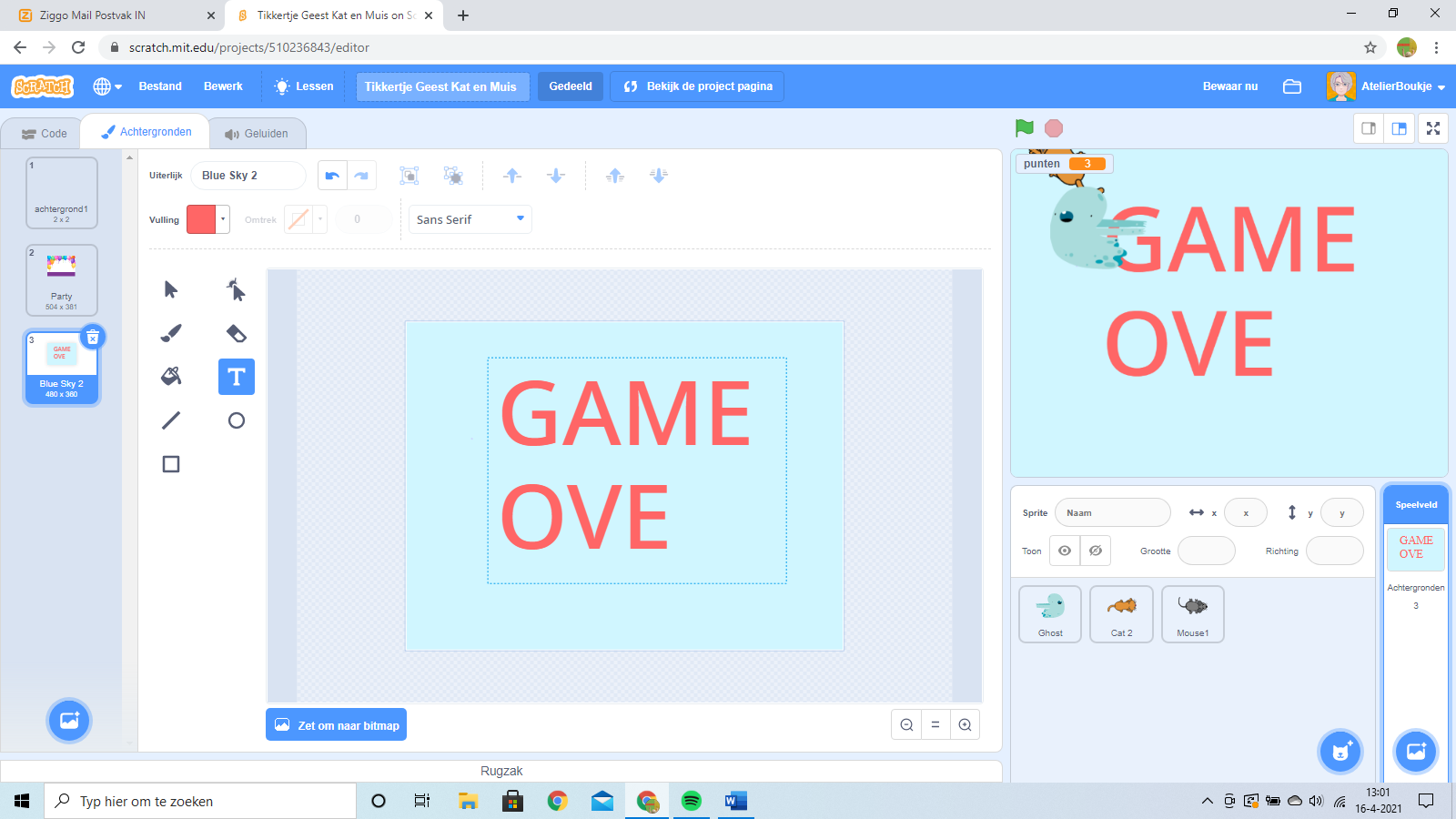


## 

### Achtergronden veranderen

Je kunt nog een tekst toevoegen aan de achtergrond. Zoals GAME OVER

* Tekstkleur kies je bij Vulling
* Tekstblokje kun je na typen nog vergroten, verkleinen en verplaatsen



### Gewonnen of verloren

