

EN, NL, DE, ES, FR, HU, PL, CZ, UA, SI, HR, SK, RU



www.marbushka.com

Once Upon a Rainy Day

competitive game for 2-4 players • Age: 5+ • Duration: 20-25 min

The weather outside is gloomy - but inside, the cats are ready to have some fun. The mice have invited them to play hide and seek: find four mice to win the game. It's not that simple though - those pesky mice just won't keep still! Meanwhile, the dog is curious and wants to play... but wherever he goes, he is in the way.

Contents: 1 game board, 4 cats and 1 dog, 4x4 tokens with mice on the reverse, 4 objects tiles (cup, drawer, cheese, box), 20 luck cards, 1 spinner

The goal of the game: Be the first to collect 4 mice of the same colour, matching with your object. (Colour codes: cup - beige, drawer - blue, cheese - yellow, box - pink)

Setting up the game: Assemble the playing board. Choose an object tile to store the mice you will find during the game. Flip the mice tokens face down, shuffle and place them on the circled places on the board. Shuffle the luck cards and place them face down next to the game board. Choose a cat for yourself and place it in the center (room) of the board. The dog starts the game here too. Spin the spinner, the player with the highest number goes first.

Playing the game: When it is your turn to move, spin the spinner and move your cat the number of spaces the arrow indicates. You are allowed to leave the center room in any direction but afterwards, you must move your cat in a clockwise direction on the outer circle. (*Unless, you have already collected your four mice and the dog is in the center room.*) **If your character lands on a...:**

- space with a mouse token: Turn the token over, so that other players can see it too. If it reveals a mouse that you are looking for (i.e. the mouse's background colour matches the colour of your object), keep it and place it on your object tile. If not, put it back face down on the board. **Important:** *If there are fewer than four players, the spare mouse that has been turned over but does not belong any players, remains face-up on the board.*
- blank space **or** a space where there is no longer a mouse token: take the top luck card from the deck and follow the instructions – see below! **Important:** *If you land on a space occupied an already known mouse token, you may choose to take a card instead of turning over the token. You can take a luck card when you land on a space with a face-up spare mouse.*
- a coloured corner space: spin the spinner, check its inner circle to see where the dog runs. Move the dog to the corresponding coloured space, unless the dog is already there. See the effects of the dog's move below.
- a space with paw prints: you may move 1 to 5 extra spaces, depending on which space you want to land.

When you have finished your turn, pass the spinner to the player on your left.

Meeting the dog: If the dog lands in a room where cats are, they get scared by the unexpected meeting. All cats from this room must rush immediately into the center room. Each cat may leave the center room in any direction in his/her turn. **(In the special case,** the dog lands in the center room while the cats are still there, each rushes to a freely chosen coloured corner space immediately.)

Important: *If you land on the same space (or any other space of the room) where the dog stands, you do not get scared as you were prepared for the meeting.*

The Luck Cards: Whenever you pick up a luck card, you must always obey the instruction. **Important:** *You cannot pick more than one card per turn.*

1. The **'Playground'** and **'Dinner'** cards move you forward 1 or 2 fields.
2. The **'Bed'** and **'Naughty Cat'** cards move you backward 1 or 2 fields.
3. The **'Sunbathing Cat'** makes you lose a turn. *(Keep the card in front of you as a reminder and discard it after you skipped the turn.)*
4. The **'Keyhole'** allows you to see a mouse token without showing it to the other players.
5. The **'Running Mice'** card makes you swap two mouse tokens on the board.
6. The **'Dog'** card means that he wants to play with you. Move the dog to the coloured field in your room and apply the dog rules mentioned above.

Place used luck cards in a discard pile. If the original draw pile runs out, shuffle and use the discard pile.

Winning the game: The winner is the first player who finds their four mice and then goes to the room where the dog is to impress him. *(If you find your last mouse in the room with the dog, you win the game immediately.)*

• • •

The game for younger children

Young children may prefer to simplify the game by changing one simple rule: start the game with all mice tokens face-up. This will make the game a little easier but still fun to collect the mice before somebody swaps the tokens.

The game for experts

If you want to make the game more difficult (for less than 4 players): the spare mouse that has been turned over but does not belong to one of the players, should be kept face down during the game.

Er was eens een regenachtige dag

Ne

Competitief spel voor 2-4 spelers • Leeftijd: 5+ • Duur: 20-25 min

Buiten is het somber weer maar binnen zijn de katten uit op plezier. De muizen hebben ze uitgenodigd om verstopperij te spelen: vind vier muizen om het spel te winnen. Dat is echter niet zo eenvoudig want die lastige muizen blijven gewoon niet stilzitten! Ondertussen is de hond nieuwsgierig geworden en wil meespelen... maar hij loopt in de weg, waar hij ook gaat.

Inhoud: 1 spelbord, 4 katten en 1 hond, 4x4 lopers met muis op de achterkant, 4 voorwerpentegels (beker, lade, kaas, doos), 20 gelukskaarten, 1 spinner

Het doel van het spel: verzamel als eerste 4 muizen van dezelfde kleur, passend bij je object. (Kleurcodes: kopje - beige, lade - blauw, kaas - geel, doos - roze)

Opzetten van het spel: zet het spelbord in elkaar. Kies een objecttegel om de muizen op te slaan die je tijdens het spel zult vinden. Draai de muizenfiches om, schud ze en leg ze op de omcirkelde plaatsen op het bord. Schud de gelukskaarten en leg ze gedekt naast het spelbord. Kies een kat voor jezelf en plaats deze in het midden (kamer) van het bord. Ook hier begint de hond het spel. Draai aan de spinner, de speler met het hoogste nummer mag beginnen.

Het spel spelen: als het jouw beurt is, draai dan aan de spinner en verplaats je kat het aantal vakjes dat de pijl aangeeft. Je mag de middelste kamer in elke richting verlaten, maar daarna moet je je kat met de klok mee op de buitenste cirkel verplaatsen. (Tenzij je je vier muizen al hebt verzameld en de hond in de middelste kamer is.) **Als je personage aankomt op een...:**

- plek met muisfiche: draai de fiche om, zodat andere spelers hem ook kunnen zien. Als het een muis toont die je zoekt (d.w.z. de achtergrondkleur van de muis komt overeen met de kleur van jouw object), bewaar deze dan en plaats deze op je objecttegel. Als dat niet het geval is, leg hem dan terug op het bord. **Belangrijk:** *Als er minder dan vier spelers zijn, blijft de reservemuis die is omgedraaid maar niet bij een van de spelers hoort, open op het bord liggen.*
- lege ruimte **of** een ruimte waar geen muisfiche meer is: pak de gelukskaart van de stapel en volg de instructies – zie hieronder! **Belangrijk:** *Als je aankomt op een veld dat al op een reeds bekend muisfiche staat, mag je ervoor kiezen om een kaart te nemen in plaats van de fiche om te draaien. Je kunt een gelukskaart nemen als je op een veld landt met een openliggende reservemuis.*
- een gekleurd hoekvak: draai de spinner, controleer de binnenste cirkel om te zien waar de hond rent. Verplaats de hond naar de overeenkomstige gekleurde ruimte, tenzij de hond er al is. Bekijk hieronder de effecten van de beweging van de hond.

- een veld met pootafdrukken: je mag 1 tot 5 extra velden verplaatsen, afhankelijk van op welk veld je wilt aankomen.

Als je aan de beurt bent, geef je de spinner door aan de speler links van je.

Ontmoeting met de hond: Als de hond in een kamer aankomt waar katten zijn worden ze bang door de onverwachte ontmoeting. Alle katten uit deze kamer moeten onmiddellijk naar de middelste kamer rennen. Elke kat mag tijdens zijn/haar beurt de middelste kamer in elke richting verlaten. **(In het speciale geval, belandt de hond in de middelste kamer terwijl de katten er nog zijn dan haast elke kat zich onmiddellijk naar een vrij te kiezen gekleurd veld in de hoek.)**

Belangrijk: Als je op hetzelfde veld (of een ander veld van de kamer) aankomt waar de hond staat, schrik je niet omdat je voorbereid was op de ontmoeting.

De gelukskaarten: wanneer je een gelukskaart oppakt, moet je altijd de instructie volgen. **Belangrijk:** je mag niet meer dan één kaart per beurt kiezen.

1. Met de kaarten **'Playground'** en **'Dinner'** ga je 1 of 2 velden vooruit.
2. Met de kaarten **'Bed'** en **'Naughty Cat'** ga je 1 of 2 velden achteruit.
3. De **'Sunbathing Cat'** zorgt ervoor dat je een beurt verliest. *(Houd de kaart voor je als herinnering en gooi hem weg nadat je de beurt hebt overgeslagen)*
4. Met het **'Keyhole'** kun je een muisfiche zien zonder het aan de andere spelers te laten zien.
5. Met de kaart **'Running Mice'** verwissel je twee muisfiches op het bord.
6. De **'Hond'**-kaart betekent dat hij met je wil spelen. Verplaats de hond naar het gekleurde veld in je kamer en pas bovenstaande hondenregels toe.

Leg gebruikte gelukskaarten op een aflegstapel. Als de oorspronkelijke trekstapel op is, schud dan en gebruik de aflegstapel.

Het spel winnen: de winnaar is de eerste speler die zijn vier muizen vindt en vervolgens naar de kamer gaat waar de hond moet zijn om indruk op hem te maken. *(Als je je laatste muis in de kamer met de hond vindt, win je het spel onmiddellijk.)*

• • •

Jonge kinderen geven er misschien de voorkeur aan het spel te vereenvoudigen door één simpele regel te veranderen: begin het spel met alle muizenfiches naar boven gericht. Dit maakt het spel een beetje makkelijker, maar nog steeds leuk om de muizen te verzamelen voordat iemand de tokens verwisselt.

Het spel voor experts

Als je het spel moeilijker wilt maken (voor minder dan 4 spelers): de reservemuis die is omgedraaid maar niet van een van de spelers is, moet tijdens het spel met de afbeelding naar beneden worden bewaard.

Es war einmal ein Regentag

De

Wettbewerbsspiel für 2-4 Spieler • Alter: 5+ • Dauer: 20-25 min

Draußen ist das Wetter düster, aber drinnen sind die Katzen zum Spaß unterwegs. Die Mäuse haben sie zum Versteckspiel eingeladen: Finden Sie vier Mäuse, um das Spiel zu gewinnen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn die lästigen Mäuse wollen einfach nicht stillsitzen! Inzwischen ist der Hund neugierig geworden und will mitspielen... aber er steht ihm überall im Weg.

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Katzen und 1 Hund, 4x4 Spielsteine mit Maus auf der Rückseite, 4 Objektplättchen (Becher, Schublade, Käse, Schachtel), 20 Glückskarten, 1 Kreisel

Das Ziel des Spiels: Sammle als Erster 4 gleichfarbige Mäuse passend zu deinem Objekt. (Farbcodes: Tasse – Beige, Schublade – Blau, Käse – Gelb, Schachtel – Rosa)

Spielaufbau: Bauen Sie das Spielbrett zusammen. Wähle ein Objektplättchen, um die Mäuse aufzubewahren, die du während des Spiels finden wirst. Drehen Sie die Mausplättchen um, mischen Sie sie und legen Sie sie auf die eingekreisten Felder auf dem Brett. Misch die Glückskarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Such dir eine Katze aus und platziere sie in der Mitte (Raum) des Bretts. Auch hier beginnt der Hund das Spiel. Drehen Sie den Spinner, der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Spielablauf: Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie den Spinner und bewegen Sie Ihre Katze um die Anzahl der Felder, die durch den Pfeil angezeigt wird. Sie können den mittleren Raum in jede Richtung verlassen, aber danach müssen Sie Ihre Katze im Uhrzeigersinn auf dem äußeren Kreis bewegen. (**Es sei denn, Sie haben Ihre vier Mäuse bereits eingesammelt und der Hund befindet sich im mittleren Raum**)

Wenn Ihr Charakter an einem ... ankommt:

- **Mausmarker Platz:** Drehen Sie den Marker um, damit andere Spieler ihn auch sehen können. Wenn es eine gesuchte Maus zeigt (d.h. die Hintergrundfarbe der Maus mit der Farbe Ihres Objekts übereinstimmt), speichern Sie sie und legen Sie sie auf Ihr Objektplättchen. Wenn nicht, legen Sie es wieder auf die Tafel. **Wichtig:** Bei weniger als vier Spielern bleibt die aufgedeckte Ersatzmaus, die keinem Spieler gehört, offen auf dem Spielplan liegen.
- **Leeres Feld oder ein Feld auf dem kein Mausmarker mehr liegt:** Nimm die Glückskarte vom Stapel und folge den Anweisungen – siehe unten! **Wichtig:** Wenn Sie auf einem Feld ankommen, das bereits auf einem bekannten Mausplättchen liegt, können Sie sich dafür entscheiden, eine Karte zu nehmen, anstatt das Plättchen umzudrehen. Sie können eine Glückskarte nehmen, wenn Sie auf einem Feld mit einer offenen Ersatzmaus landen.
- **ein farbiges Eckfeld:** Drehen Sie den Spinner, überprüfen Sie den inneren Kreis, um zu sehen, wohin der Hund läuft. Bewegen Sie den Hund auf das entsprechende farbige Feld, es sei denn, der Hund ist bereits dort. Schauen Sie sich unten die Auswirkungen der Bewegung des Hundes an.

- ein Feld mit Pfoten abdrücken: Sie können 1 bis 5 zusätzliche Felder bewegen, je nachdem, welches Feld Sie erreichen möchten.

Wenn Sie an der Reihe sind, geben Sie den Spinner an den Spieler zu Ihrer Linken weiter.

Begegnung mit dem Hund: Als der Hund in einen Raum kommt, in dem sich Katzen aufhalten, macht ihm die unerwartete Begegnung Angst. Alle Katzen aus diesem Raum müssen sofort in den mittleren Raum laufen. Jede Katze darf den Mittelraum während ihres Zuges in beliebiger Richtung verlassen. (**Im Sonderfall** landet der Hund im mittleren Raum, während die Katzen noch da sind, eilt jede Katze sofort zu einem frei wählbaren farbigen raum in der Ecke.)

Wichtig: Wenn Sie am selben Platz (oder einem anderen Platz im Raum) ankommen, wo der Hund steht, seien Sie nicht beunruhigt, denn Sie waren auf die Begegnung vorbereitet.

Die Glückskarten: Wenn Sie eine Glückskarte aufheben, folgen Sie immer den Anweisungen. **Wichtig:** Sie dürfen nicht mehr als eine Karte pro Runde ziehen.

1. Mit den Karten „**Spielplatz**“ und „**Abendessen**“ rückt man 1 oder 2 Felder vor.
2. Mit den Karten „**Bett**“ und „**Ungezogene Katze**“ 1 oder 2 Felder zurückgehen.
3. Die „**Sonnenbadende Katze**“ führt dazu, dass Sie eine Runde verlieren. (*Halte die Karte als Erinnerung vor dich und wirf sie ab, nachdem du die Runde übersprungen hast.*)
4. Das „**Schlüsselloch**“ ermöglicht es Ihnen, einen Mausmarker zu sehen, ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen.
5. Vertausche mit der Karte „**Laufende Mäuse**“ zwei Mausmarker auf dem Spielbrett.
6. Die Karte „**Hund**“ bedeutet, dass er mit Ihnen spielen möchte. Bewegen Sie den Hund auf das farbige Feld in Ihrem Zimmer und wenden Sie die obigen Hunderegeln an.

Benutzte Glückskarten auf einen Ablagestapel legen. Wenn der ursprüngliche Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen und verwenden Sie den Ablagestapel.

Das Spiel gewinnen: Der Gewinner ist der erste Spieler, der seine vier Mäuse findet und dann in den Raum geht, in dem der Hund sein muss, um ihn zu beeindrucken. (*Wenn du deine letzte Maus im Raum mit dem Hund findest, gewinnst du sofort das Spiel.*)

• • •

Kleine Kinder ziehen es vielleicht vor, das Spiel zu vereinfachen, indem sie eine einfache Regel ändern: Beginnen Sie das Spiel mit allen Mausmarkern nach oben. Das macht das Spiel etwas einfacher, aber es macht trotzdem Spaß, die Mäuse einzusammeln, bevor jemand die Token tauscht.

Das Spiel für Experten Wenn Sie das Spiel erschweren möchten (bei weniger als 4 Spielern): Die aufgedeckte Ersatzmaus, die keinem der Spieler gehört, muss während des Spiels verdeckt verschoben werden.

Juego competitivo de 2 a 4 jugadores • Edad: 5+ • Duración: 20-25 min

Es un día gris y lluvioso. En casa, los gatos y los ratones tienen ganas de divertirse y se les ha ocurrido jugar al escondite. Encontrar cuatro ratones del mismo color para ganar la partida no será fácil, ¡estos traviesos ratones no paran quietos! y para más dificultad el perro de la casa también quiere jugar... y allí donde vaya asusta a los gatos.

Contenido del juego: 1 tablero, figuras personajes (4 gatos y 1 perro), 4x4 Fichas Ratones, 4 Tarjetas Objeto (taza, cajón, queso, caja), 20 Cartas de la Suerte, 1 ruleta.

Objetivo del juego: Ser el primero que consigue atrapar 4 ratones del mismo color que el objeto que tiene. (Colores de los objetos: taza - beige, cajón - azul, queso - amarillo, caja - rosa)

Preparación del juego: Ensamblad el tablero. Cada jugador escoge una Tarjeta Objeto para reunir a los ratones de ese color que encuentre durante el juego. Con las fichas de los ratones boca abajo, mezclarlas bien y colocar cada una de ellas en uno de los 16 círculos que aparecen en el tablero. Barajar las Cartas de la Suerte y colocarlas boca abajo formando un mazo a un lado del tablero. Cada jugador escoge un gato que debe colocar en la habitación del centro. El perro de la casa también empieza a jugar desde la misma habitación. Cada jugador ha de hacer girar la ruleta, el que saque el número más alto empieza el juego.

Descripción del juego: Cuando es tu turno, debes hacer girar la ruleta y desplazar tu gato tantas casillas como indique la flecha. Puede salir de la habitación por cualquiera de las puertas, y una vez fuera, se desplazará únicamente en el sentido de las agujas del reloj. **Si tu gato llega a una casilla en la que...:**

- hay un ratón: Dale la vuelta a la ficha para que todos podáis verla. Si es del mismo color que estás buscando (el fondo de la Ficha Ratón coincide con el color de tu objeto), quédatala y déjala encima de tu Tarjeta Objeto. Si no es del mismo color, déjala como la encontraste, boca abajo. **Importante:** *Si sois menos de cuatro jugadores, en el caso de que el color de la Ficha Ratón no coincida con ningún jugador, dejadla boca arriba en el tablero. No se toma Carta de la Suerte.*
- no tenga ratón o conoces el color del ratón (sin tocar la ficha): toma la carta superior del mazo de Cartas de la Suerte y sigue las instrucciones.
- una de las cuatro esquinas coloreadas: haz girar la ruleta, observa el color del círculo interior para ver a donde debe dirigirse el perro de la casa. Muévelo a la casilla del color correspondiente, excepto en el caso de que ya esté en ella. Mira más adelante cuáles son los efectos de la participación del perro de la casa. No se toma Carta de la Suerte.
- con huellas de patas: puedes moverte de 1 a 5 casillas extra, según lo que te interese. No se toma Carta de la Suerte.

Cuando acabes el turno, pásale la ruleta al jugador que tienes a tu izquierda.

Cuando aparece el perro de la casa: Si el perro aparece en una de habitaciones donde hay gatos, estos se asustarán por el inesperado encuentro. Cada uno de los gatos que está en esta habitación debe salir corriendo inmediatamente en cualquier dirección hacia la habitación del centro. Después cada uno, en su turno, puede abandonar la habitación del centro. **(En el raro caso** que el perro de la casa llegue a la habitación del centro mientras los gatos están todavía allí, debéis abandonar la habitación inmediatamente dirigiéndoos a cualquiera de las cuatro esquinas coloreadas).

Importante: *si llegas a la misma casilla (o cualquier otra en la misma habitación) donde ya está el perro de la casa, no te asustes, ya sabías que estaba allí y que te lo ibas a encontrar.*

Cartas de la Suerte: Cuando tomes una Carta de la Suerte, debes seguir sus instrucciones. **Importante:** *Únicamente puede tomarse una carta en cada turno.*

1. Con las cartas '**Árbol de juegos**' y '**Cena**' avanza 1 o 2 casillas.
2. Con las cartas '**Cama**' y '**Gato travieso**' retrocede 1 o 2 casillas.
3. Con la carta '**Tomando el sol**' pierdes el siguiente turno. *(Mantén la carta en un sitio visible como recordatorio y descártala una vez hayas cedido el turno)*
4. Con la carta '**Ojo de la cerradura**' puedes ver una Ficha Ratón sin tener que enseñarla a los otros jugadores.
5. Con la carta '**Ratones a la carrera**' puedes dar la vuelta a dos Fichas Ratón del tablero.
6. La carta '**Perro de la casa**' significa que él quiere jugar contigo. Mueve el perro a la esquina coloreada de la habitación en la que estás. Se aplican las reglas "Cuando aparece el perro de la casa" mencionadas anteriormente.

Dejad las Cartas de la Suerte ya utilizadas en un mazo de descarte. Si el mazo inicial se acaba, barajad las cartas del mazo de descarte y utilizadlo.

Fin del juego: Gana el primero que reúne los cuatro ratones (de su color) y llega a la habitación donde está el perro de la casa, para impresionarlo. Si éste se encuentra en la habitación del centro, podrás llegar hasta allí desplazándote en cualquier dirección y si atrapas el último ratón en la misma habitación donde se encuentra el perro entonces ganas inmediatamente.

•••

Opción simplificada para principiantes

Quizás los más jóvenes prefieran una opción de juego más sencilla cambiando simplemente una regla: al inicio del juego colocar todas las Fichas Ratón boca arriba. Esto hará el juego más sencillo aunque todavía divertido para conseguir reunir los ratones antes de que otro jugador los coloque boca abajo después de llegar a su casilla.

Opción con mayor grado de dificultad para expertos

Si preferís jugar con un mayor grado de dificultad (cuando jueguen menos de 4 jugadores): las Fichas Ratón que no pertenezcan al color de ninguno de los jugadores deberán mantenerse boca abajo durante el juego.

Il était une fois un jour de pluie

Fr

Jeu pour 2 à 4 joueurs • Age : 5+ • Durée : 20 à 25 minutes.

Dehors le temps est maussade - mais à l'intérieur, les chats vont bien s'amuser. Les souris les ont invités à jouer à cache-cache : il faut trouver quatre souris pour gagner la partie. Mais ce n'est pas aussi simple que cela - ces souris malicieuses ne vont pas rester immobiles ! Pendant ce temps, le chien est curieux et veut jouer lui aussi... mais où qu'il se trouve, il est dans le passage.

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 chats et 1 chien, 4x4 jetons avec des souris au verso, 4 tuiles objets (gobelet, tiroir, fromage, boîte), 20 cartes chance, 1 roulette.

Le but du jeu : Être le premier à collectionner 4 souris de la même couleur, identique à celle de votre objet. (Codes couleurs : gobelet - beige, tiroir - bleu, fromage - jaune, boîte - rose)

Mise en place du jeu : Assemblez le plateau de jeu. Choisissez chacun une tuile Objet qui permettra de ranger les souris que vous trouverez pendant le jeu. Retournez les jetons Souris face cachée, mélangez-les et placez-les sur le plateau de jeu aux emplacements marqués d'un cercle. Mélangez les cartes chance et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Choisissez chacun votre chat et placez-le dans la salle au centre du plateau. Le chien commence lui-aussi le jeu à cet emplacement. Faites tourner la roulette, le joueur avec le nombre le plus élevé commence.

Déroulement de la partie : Lorsque c'est à votre tour de jouer, faites tourner la roulette et déplacez votre chat du nombre de cases indiqué par la flèche. Vous êtes autorisé à quitter la pièce centrale dans n'importe quelle direction mais après, vous devez déplacer votre chat dans le sens des aiguilles d'une montre sur le cercle extérieur du plateau. (**Sauf si vous avez déjà récupéré vos quatre souris et si le chien se trouve dans la pièce centrale.**) **Si votre personnage atterrit sur un... :**

- un emplacement avec un jeton souris : retournez le jeton pour que tous les autres joueurs puissent le voir. S'il révèle une souris que vous recherchez (c'est-à-dire que la couleur de la carte souris correspond à la couleur de votre objet), conservez-la et placez-la sur votre tuile Objet. Sinon, remettez-la face cachée sur le plateau. **Important :** *S'il y a moins de quatre joueurs, la souris qui a été retournée mais n'appartient à aucun joueur reste face visible sur le plateau.*
- un emplacement vide **ou** emplacement où il n'y a plus de jeton souris : prenez la carte chance sur le dessus de la pioche et suivez les instructions – voir ci-dessous ! **Important :** *Si vous atterrissez sur une case occupée par un jeton souris déjà connu, vous pouvez choisir de prendre une carte au lieu de retourner une nouvelle fois le jeton. Vous pouvez également tirer une carte chance lorsque vous arrivez sur une case où se trouve une souris face visible.*
- un emplacement d'angle coloré : faites tourner la roulette, regardez le cercle intérieur de la roulette pour voir où le chien court. Déplacez le chien sur la case colorée correspondante, à moins que le chien n'y soit déjà. Voir les effets du mouvement du chien ci-dessous.

- une case avec des empreintes de pattes : vous pouvez à votre choix vous déplacer de 1 à 5 cases supplémentaires, selon l'emplacement que vous préférez atteindre.

Lorsque vous avez terminé votre tour, passez la roulette au joueur à votre gauche.

Rencontre avec le chien : Si lors de son déplacement le chien arrive dans une pièce où se trouvent des chats, ils sont effrayés par cette rencontre inattendue. Tous les chats qui se trouvent dans cette pièce se précipitent immédiatement dans la pièce centrale. Chaque chat pourra quitter cette dernière dans la direction de son choix lorsque ce sera son tour de jouer. (**Dans le cas particulier** où le chien arrive dans la pièce centrale alors que les chats s'y trouvent déjà, ces derniers se rendent immédiatement vers une place libre de leur choix dans un des coins de couleur du plateau.)

Important : *Si le chien se trouve déjà sur la case où votre chat arrive, vous n'avez pas peur car vous étiez prêt à cette rencontre.*

Les cartes chance : Chaque fois que vous prenez une carte chance, vous devez toujours suivre les instructions. **Important :** *vous ne pouvez pas tirer plus d'une carte par tour.*

1. Les cartes « **Salle de jeu** » et « **Repas** » vous font avancer de 1 ou 2 cases.
2. Les cartes « **Lit** » et « **Chat méchant** » vous font reculer de 1 ou 2 cases.
3. La carte « **Bain de soleil du chat** » vous fait perdre un tour. (*Gardez la carte devant vous comme rappel et défaussez-la après avoir sauté votre tour.*)
4. Le « **trou de serrure** » vous permet de voir un jeton de souris de votre choix sans le montrer aux autres joueurs.
5. La carte « **Souris en cavale** » vous permet d'intervertir les places de deux jetons souris sur le plateau.
6. La carte « **Chien** » indique qu'il veut jouer avec vous. Déplacez le chien vers l'emplacement d'angle coloré de la pièce dans laquelle vous vous trouvez et appliquez les règles concernant le chien mentionnées ci-dessus.

Placez les cartes chance utilisées dans une pile de défausse. Si la pioche initiale est épuisée, mélangez la pile de défausse qui devient alors la nouvelle pioche.

Fin du jeu : Le gagnant est le premier joueur qui trouve ses quatre souris puis se rend dans la pièce où se trouve le chien (qui sera très impressionné...). Si vous trouvez votre dernière souris dans la pièce où se trouve le chien, vous gagnez la partie immédiatement.

•••

Version simplifiée du jeu pour les plus jeunes

Vous pouvez simplifier le jeu pour les jeunes enfants en commençant le jeu avec tous les jetons souris face visible. Cela rendra le jeu un peu plus facile mais les enfants devront toujours se dépêcher de récupérer les souris avant que quelqu'un n'échange les jetons.

Le jeu des experts

Si vous souhaitez rendre le jeu plus difficile (à moins de 4 joueurs) : remettez face cachée la souris qui a été retournée mais dont la couleur ne correspond à celle d'aucun joueur.

versenyzős játék 2-4 játékos számára • Életkor: 5+ • Időtartam: 20-25 perc

Odakint esik, de bent vidám a hangulat: a macskák és az egerek bújócskát játszanak. A macskáknak nehéz a dolguk, négy egeret kell megtalálniuk a győzelemhez, de az egerek túl izgatottak, hogy egyhelyben maradjanak. A kutya is játszana, de mindig láb alatt van, ha megjelenik a cicák szanaszét rohannak.

A játék tartalma: 1 játéktábla, 4 macska és 1 kutya figura, 4x4 egér token, 4 tárgy (csésze, fiók, sajt, doboz), 20 szerencsekártya, 1 pörgettyű

A játék célja: Elsőként összegyűjteni 4, a választott tárgyaddal megegyező színű egeret. (Színek: csésze-bézs, fiók-kék, sajt-sárga, doboz-rózsaszín)

A játék előkészítése: Állítsátok össze a játéktáblát. Válasszon minden játékos egy tárgy lapkát amire a megtalált egereit gyűjti. Fordítsátok le az egér tokeneket úgy, hogy a képes oldala legyen lefelé. Keverjétek meg és szintén a képes oldalával lefelé helyezétek egyesével a táblán körrel jelölt mezőkre. Keverjétek meg a szerencsekártyákat és a képes oldalukkal lefelé tegyétek a tábla mellé a paklit. Minden játékos válasszon magának egy macska figurát és helyezze a tábla közepén lévő szobába. A kutya figurát is tegyétek ide, ő is innen kezdi a játékot. Ha négynél kevesebben játszotok a maradék macska figurákat tegyétek vissza a dobozba. Minden játékos pögesse meg a pörgettyűt és aki a legnagyobb számot pörgette, az kezdi a játékot.

A játék menete: Amikor rajta van a sor, pörgesd meg a pörgettyűt és lépj annyit a figuráddal amennyit a nyíl mutat. A tábla közepén lévő szobát bármelyik irányban elhagyhatod, de utána a figuráddal csak az óramutató járásával megegyező irányban lépegethatsz körbe a tábla külső körén. *(A középső szobába csak akkor térhatsz vissza, ha összegyűjtötted a négy egeredet és a kutya ebben a helységben tartózkodik.)* **Ha a karaktered olyan mezőre érkezik...:**

- ahol egér token van: fordítsd fel a tokent, hogy a többi játékos is jól lássa. Ha olyan egeret látsz rajta amire szükséged van, megtarthatod a tokent. Ha nem, fordítsd vissza és hagyd a helyén. **Fontos:** *ha négynél kevesebben játszotok és a megtalált egér egyik játékoshoz sem tartozik akkor a token felforgatva maradhat.*
- ami üres **vagy** már nincs rajta token: húzz egy szerencse kártyát és kövesd a rajta látható utasítást! **Fontos:** *ha olyan mezőre érkezel, ahol olyan egér token van amit már láttál vagy felforgatott token van akkor is húzhatsz kártyát.*
- ami színes: pörgetsd meg a pörgettyűt újra. Nézd meg, hogy a belső körön a nyíl milyen színre mutat és mozgassd a kutyát a megfelelő színű mezőre a táblán – hacsak nem áll már ott. A kutya mozgásának következményeit lásd később.
- ahol mancs nyomok vannak: 1-5 mezőt léphetsz még egyszer tetszőlegesen aszerint, hogy hol állnál meg a figuráddal.

Ha a köröd végetért, add át a pörgettyűt a bal oldaladon ülő játékosnak.

Találkozás a kutyával: Ha a kutya abba a szobába érkezik, ahol már vannak macskák, a cicák megijednek és a középső szobába szaladnak. Minden macska figurát ami abban a szobában volt ahová a kutya érkezett tegyétek a középső szobába. A saját körötökben tetszőleges irányban hagyhatjátok majd el a szobát. **(Abban a kivételes esetben,** amikor a macskák még nem hagyták el a középső szobát és a kutya oda érkezik, a cicák bármelyik, általuk választott szoba színes sarkába menekülnek azonnal.)

Fontos: ha a macskád abba a szobába lép ahol a kutya áll, nem rémül meg mert felkészült a találkozásra. Nem kell elmenekülnie.

A szerencsekártyák: Bármikor, amikor szerencsekártyát húzol mindig azonnal végre kell hajtandod a rajta látható utasítást. **Fontos:** egy körben csak egy kártyát húzhatsz.

1. A **“Játszótér”** és a **“Vacsora”** kártyák lehetővé teszik, hogy előre mozdítsd a figurádat 1 vagy 2 mezővel.
2. Az **“Ágy”** és a **“Rossz cica”** kártyák visszaküldik a figurádat 1 vagy 2 mezővel.
3. Ha **“Napozó macska”** kártyát húzol, kimaradsz egy körből. *(Tartsd a kártyát magad előtt emlékeztetőül és tedd a dobópakliba miután kimaradtál.)*
4. A **“Kulcslyuk”** kártya megengedi, hogy megnézz egy lefordított egér tokent a táblán úgy, hogy nem kell a többieknek megmutatnod.
5. A **“Futó egér”** kártya lehetővé teszi, hogy megcserélj két egér tokent a táblán.
6. A **“Kutya”** kártya azt jelenti, hogy a kutya játszani akar és abba a szobába lép, ahol a figurád áll. Tedd a kutyát a szobában található színes sarokmezőre és kövesd “a találkozás a kutyával” fent leírt szabályait!

A használt szerencsekártyákat tedd a dobópakliba. Ha az eredeti pakli kifogy, keverjétek meg a dobópaklit és lefordítva tegyétek a tábla mellé: ez lesz a húzópakli megint.

A játék vége: Az nyer, aki elsőként összegyűjti a tárgyával megegyező színű 4 egérkorongot és abba a szobába lép, ahol a kutya van. *(Ha az utolsó egeredet abban a szobában találtad meg ahol a kutya van, azonnal nyertél.)*

• • •

Fiatalabb játékosoknak

A játék kezdetén az összes egér tokent képes oldalával felfelé tegyétek a táblára. Így a játék egyszerűbb lesz, de még mindig tartogat elegendő kalandot, hogy megszerezzétek az egereiteket időben mielőtt valaki megcserélné a tokeneket.

Haladóknak:

Ha a játékot szeretnétek nehezebbé tenni (négynél kevesebb játékos számára) akkor az egyik játékoshoz sem tartozó egér tokeneket ne hagyjátok felforgatva, hanem fordítsátok vissza mindig.

Pewnego Razu W Deszczowy Dzień

PL

Gra konkurencyjna dla 2-4 graczy • Wiek: 5+ • Czas trwania: 20-25 min

Pogoda na zewnątrz jest ponura, ale w środku koty są gotowe na zabawę. Myszy zaprosiły je więc do zabawy w chowanego: znajdź cztery myszy, aby wygrać grę. To nie jest takie proste - rozbrykane myszy po prostu nie są w miejscu! Tymczasem pies jest ciekawy i również chce się bawić... ale gdziekolwiek się udaje, przeszkadza.

Zawartość: 1 plansza, 4 koty i 1 pies, żetony 4x4 z myszami na rewersie, 4 płytki przedmiotów (kubek, szuflada, ser, pudełko), 20 kart szczęścia, 1 spinner

Cel gry: Bądź pierwszą osobą, która zbierze 4 myszy tego samego koloru, pasujące do twojego przedmiotu. (Kolory: kubek - beż, szuflada - niebieski, ser - żółty, pudełko - różowy)

Przygotowanie gry: Złóż planszę do gry. Wybierz kartę z przedmiotem, gdzie będziesz przechowywał znalezione myszy podczas rozgrywki. Odwróć żetony myszy obrazkiem do dołu, potasuj i umieść je na zakreślonych miejscach na planszy. Potasuj karty szczęścia i umieść je zakryte obok planszy. Wybierz kota dla siebie i umieść go na środku (pokój) planszy. Pies też rozpoczyna grę w tym miejscu. Zakręć spinnerem, gracz z najwyższą wylosowaną cyfrą rozpoczyna grę.

Granie w grę: Kiedy nadejdzie Twoja kolej na ruch, zakręć kołem obrotowym i przesunij swojego kota o cyfrę, którą wskazuje strzałka. Możesz opuścić środek planszy w dowolnym kierunku, ale potem musisz przesunąć kota zgodnie z ruchem wskazówek zegara na zewnętrznym kręgu. (*Chyba, że zebrałeś już cztery myszy, a pies znajduje się w pokoju na środku planszy.*) **Jeśli twoja postać wyładuje na...:**

- przestrzeń z żetonem myszy: Odwróć żeton tak, aby inni gracze go widzieli. Jeśli pokaże mysz, której szukasz (tj. kolor tła myszy odpowiada kolorowi twojego obiektu), zatrzymaj ją i umieść na swojej karcie z przedmiotem. Jeśli nie, połóż ją zakrytą na planszy. **Ważne:** jeśli jest mniej niż czterech graczy, zapasowa mysz, która została odwrócona, ale nie należy do żadnych graczy, pozostaje odkryta na planszy.
- puste miejsce **lub** miejsce, w którym nie ma już żetonu myszy: weź kartę szczęścia z talii i postępuj zgodnie z instrukcjami – patrz poniżej! **Ważne:** Jeśli wyładujesz na polu zajętych już żetonem myszy, możesz: wybrać kartę zamiast odwracania żetonu. Możesz mieć wziąć kartę szczęścia, gdy ładujesz na polu z odkrytą zapasową myszą.
- kolorowe miejsce w rogach: zakręć spinnerem, sprawdź jej wewnętrzny okrąg (pokazujący kolory), aby zobaczyć, gdzie pobiegnie. Przenieś psa na odpowiednie kolorowe pole, chyba że pies już tam jest. Zobacz efekty ruchu psa poniżej.
- pole z odciskami łap: możesz przesunąć od 1 do 5 dodatkowych pól, w zależności na którym miejscu chcesz wyładować

Jeżeli zakończysz ruch, przekaz spinner kolejnemu graczowi.

Spotkanie z psem: Jeśli pies wylądaje w pokoju, w którym są koty, przestraszy się niespodziewanego spotkania. Wszystkie koty z tego pokoju muszą natychmiast wpaść do pokoju środkowego. Każdy kot może w swojej turze opuścić środkowe pomieszczenie w dowolnym kierunku. *(W szczególnym przypadku pies ląduje w środkowym pokoju, podczas gdy koty wciąż tam są, każdy natychmiast biegnie do dowolnie wybranego kolorowego narożnika.)*

Ważne: Jeśli wylądujesz na tym samym miejscu (lub innym miejscu w pokoju), na którym stoi pies, nie przestraszysz się, ponieważ byłeś przygotowany do spotkania.

Karty szczęścia: Za każdym razem, gdy podnosisz kartę szczęścia, zawsze musisz przestrzegać instrukcji. **Ważne:** Nie możesz wybrać więcej niż jednej karty na turę.

1. Karty „Plac zabaw” i „Kolacja” przesuwają Cię o 1 lub 2 pola do przodu.
2. Karty „Łóżko” i „Niegrzeczny kot” przesuwają Cię o 1 lub 2 pola wstecz.
3. „Opalający kot” sprawia, że tracisz turę. (Trzymaj kartę przed sobą jako przypomnienie i odłóż ją z powrotem po pominięciu tury).
4. „Dziurka od klucza” pozwala zobaczyć żeton myszy bez pokazywania go innym osobom w grze.
5. Karta „Uciekające myszy” pozwala zamienić dwa żetony myszy na planszy.
6. Karta „Pies” oznacza, że pies chce się z tobą bawić. Przenieś psa na kolorowe pole w swoim pokoju i zastosuj wyżej wymienione zasady dotyczące psów.

Odlóż zużyte karty szczęścia na stos kart odrzuconych. Jeśli oryginalny stos dobiera się wyczerpie, przetasuj i użyj stosu kart odrzuconych ponownie.

Zwycięstwo: Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który znajdzie swoje cztery myszy, a następnie idzie do pokoju, w którym pies ma mu zaimponować. *(Jeśli znajdziesz swoją ostatnią mysz w pokój z psem, natychmiast wygrywasz grę.)*

•••

Gra dla młodszych dzieci

Małe dzieci mogą wolać uprościć grę, zmieniając jedną prostą zasadę: rozpocznij grę ze wszystkimi żetonami myszy odsłoniętymi. Dzięki temu gra będzie nieco łatwiejsza, ale nadal przyjemna. Zadaniem będzie zebrać myszy, zanim ktoś zamieni żeton.

Gra dla ekspertów

Jeśli chcesz utrudnić grę (dla mniej niż 4 graczy): zapasowa mysz, która została przekazana, ale nie należy do żadnego z graczy, należy zachować zakrytą podczas gry.

Soutěžní hra pro 2 - 4 hráče • věk: 5+ • Doba hraní: 20-25 min

Počasí venku je ponuré - ale uvnitř, se kočky chystají na pořádnou legraci. Myšky je pozvaly, aby si hrály na schovávanou: najdete čtyři myši a vyhraje hru. Není to však tak jednoduché – ty otravné myši se prostě chvíli nezdrží! A toho je v domě ještě zvědavý pes který si chce hrát... ale kamkoli jde, překáží.

Obsah: 1 herní plán, 4 kočky a 1 pes, 4x4 žetony s myši na zadní straně, 4 destičky s předměty (hrneček, zásuvka, sýr, krabice), 20 karet štěstí, 1 šipka

Cíl hry: Pokuste se jako první nasbírat 4 myši stejné barvy, které se shodují s vaším předmětem. (Kódy barev: hrnek - béžová, zásuvka - modrá, sýr - žlutá, krabička - růžová)

Příprava hry: Sestavte hrací desku. Vyberte si destičku předmětu, do které uložíte myši, které během hry najdete. Otočte žetony myši lícem dolů, zamíchejte a položte je na předtištěná kolečka na herním plánu. Zamíchejte karty štěstí a položte je lícem dolů vedle herního plánu. Vyberte si kočičku a umístěte ji do středové místnosti na hrací desce. Pejsek začíná hru též ve středové místnosti. Roztočte šipku, hráč s nejvyšším číslem začíná hru.

Průběh hry: Když jste na tahu, roztočte střelku se šupnou a posuňte se o příslušný počet polí, které ukazuje šipka. Ze středové místnosti můžete odejít jakýmkoli směrem, ale následně již musíte chodit se svou kočičkou ve směru hodinových ručiček. počet polí vyznačených šipkou. Středovou místnost můžete opustit kterýmkoli směrem, ale poté musíte kočku pohybovat po vnějším kruhu ve směru hodinových ručiček. (Pokud jste již neposbírali své čtyři myši a pes je ve střední místnosti.)

Pokud vaše postava přistane na...:

- prostor s žetonem myši: Otočte žeton, aby ho viděli i ostatní hráči. Pokud odhalíte myš, kterou hledáte (tj. barva pozadí myši odpovídá barvě vašeho objektu), ponechte si ji a umístěte ji na kartu objektu. Pokud ne, položte žeton lícem dolů na desku. **Důležité:** *Pokud hru hraje méně hráčů než čtyři, náhradní myš, která byla otočena, ale nepatří žádnému hráči, zůstane na hrací ploše lícem nahoru.*
- prázdné místo **nebo** místo, kde již není žeton myši: vezměte vrchní kartu štěstí z balíčku a postupujte podle pokynů – viz níže! **Důležité:** *Pokud přijdete na políčko s žetonem myši, u kterého víte, jaká myš se nachází na lícní straně, můžete se rozhodnout vzít si kartu štěstí místo otáčení žetonu. Když přijdete na políčko s náhradní myši lícem nahoru, můžete si vzít kartu štěstí.*
- barevný rohové pole: roztočte šipku, podívejte se na barvu na vnitřním kruhu. Přesuňte psa na odpovídající barevné pole, pokud tam pes již není. Účinky pohybu psa jsou popsány níže.
- prostor s otisky tlapek: můžete se posunout o 1 až 5 políček navíc, podle toho, na jaké políčko směřujete.

Když dokončíte svůj tah, podejte šipku hráči po Vaší levici.

Setkání se psem: Pokud pes přistane v místnosti, kde jsou kočky, nečekaného setkání se vyděsí. Každá kočka z této místnosti musí spěchat do střední místnosti. Všichni mohou ve svém tahu opustit místnost kterýmkoli směrem. **(Ve zvláštním případě,** pes přistane ve středu místnosti, zatímco kočky jsou stále tam, každá se okamžitě vrhne do libovolně zvoleného barevného rohového prostoru.)

Důležité: *Pokud kočka pouze vstoupí do místnosti, kde je pes, nevyleká se, neboť je na toto setkání připravena.*

Karty štěstí: Kdykoli vezmete kartu štěstí, musíte vždy uposlechnout pokyn.

Důležité: *Nemůžete si vzít více než jednu kartu za kolo.*

1. Karty ‚**Hřiště**‘ a ‚**Večeře**‘ vás posunou o 1 nebo 2 pole vpřed.
2. Karty ‚**Pelíšek**‘ a ‚**Nezbedná kočka**‘ vás posunou o 1 nebo 2 pole zpět.
3. Díky ‚**Opalující se kočce**‘ ztratíte kolo. (Kartu mějte před sebou jako připomenutí a po vynechání tahu ji odhoďte.)
4. ‚**Klíčová dírka**‘ vám umožňuje podívat se pod žeton myši, aniž byste jej ukazovali ostatním hráčům.
5. Karta ‚**Utíkající myška**‘ vám umožní vyměnit dva žetony myši na herním plánu.
6. Karta ‚**Pes**‘ znamená, že si s vámi chce pejsek pohrát. Přesuňte psa na barevné pole ve svém pokoji a aplikujte výše uvedená pravidla pro pohyb pejska.

Umístěte použité karty štěstí do odhazovacího balíčku. Pokud dojde původní hromádka, zamíchejte a použijte odhazovací hromádku.

Vítězství ve hře: Vítězem se stává hráč, který jako první najde své čtyři myši a poté jde do místnosti, kde se nachází pes. *(Pokud najdete svou poslední myš v místnosti se psem, okamžitě vyhráváte hru.)*

• • •

Hra pro mladší děti

Pro malé děti můžete zjednodušit hru změnou jednoho jednoduchého pravidla: začněte hru se všemi žetony myši lícem nahoru. Díky tomu bude hra o něco jednodušší, ale stále stejně zábavná.

Hra pro odborníky

Pokud chcete hru udělat těžší (pro méně než 4 hráče), neotáčejte náhradní myš v průběhu hry lícem nahoru, ale nechte ji otočenou stále lícem dolů.

Once Upon a Rainy Day

Ua

Якось у непогожий день

Конкурентна гра для 2-4 гравців • Вік: 5+ • Тривалість: 20-25 хв

Надворі похмура погода, дощ і вітер... але вдома так затишно! Тож котики намірені весь день розважатися. Мишки покликали їх грати у хованки. Правила гри відомі кожному кошеняті – аби виграти, потрібно першим знайти чотирьох мишок. Однак, це не так просто, як здається – вертляві миші не можуть всидіти на місці й щохвилини перебігають з однієї схованки в іншу! Ще й песику цікаво – йому кортить приєднатися до гри... і, як це завжди буває, куди б бідолашний незграба не сунувся, він лише заважає.

Гра містить: 1 ігрове поле, 4 фігурки котиків та 1 фігурку собаки, 4x4 жетони з мишками на звороті, 4 картки предметів (чашка, шухлядка, тарілка з сиром, коробка), 20 карт удачі, 1 диск зі стрілкою.

Мета гри: першим зібрати 4 мишки кольору вашого предмета. (Чашка – бежевий, шухлядка – блакитний, сир – жовтий, коробка – рожевий)

Підготовка до гри: Зберіть ігрове поле. Оберіть картку предмета, де ви будете тримати знайдених під час гри мишей. Переверніть жетони мишей лицьовою стороною донизу, перемішайте їх та розкладіть на позначених колами місцях ігрового поля. Перемішайте карти удачі та складіть їх у стопку зображенням донизу. Виберіть собі фігурку kota та помістіть її у центр ігрового поля (кімнату посередині). Собака на початку гри також знаходиться тут. Розкрутіть стрілку на диску – гравець, якому випало найбільше число, ходить першим.

Як грати: у свій хід крутіть стрілку на диску та переміщуйте фігурку kota на відповідну кількість кроків. З центральної кімнати вийти можна у будь-які двері, а після цього ваш котик мусить дістатися до зовнішнього периметра і далі рухатися ним за годинниковою стрілкою. (Крім того випадку, коли ви вже збрали своїх чотирьох мишей і собака знаходиться у центральній кімнаті.) **Якщо ваш персонаж зупиняється на...:**

- локації з жетоном миші: переверніть жетон та покажіть його іншим гравцям. Якщо це та мишка, яку ви шукали (тобто колір фону на жетоні збігається з кольором вашого предмета), забирайте жетон собі та розмістіть його на своїй картці. Якщо ні, знов переверніть його лицьовою стороною донизу та покладіть на місце. **Важливо:** якщо гравців менше ніж 4, і вам трапився жетон мишки, яка не належить нікому з гравців, поверніть його на ігрове поле зображенням догори.
- порожній локації **або** локації, де вже немає жетона миші: візьміть верхню карту удачі з колоди та виконайте інструкції з неї – див. нижче! **Важливо:** якщо ви зупинилися на локації, де знаходиться жетон з уже відомою вам мишкою, можете не перевертати цей жетон, а натомість взяти карту. Ви також можете взяти карту удачі, коли потрапите на локацію з перевернутим догори жетоном нічиєї мишки.
- кольоровій локації у кутку: Розкрутіть стрілку та подивіться, що випало на внутрішньому колі диска, щоб побачити, куди побіжить пес. Перемістіть фігурку

собаки на локацію відповідного кольору, якщо він ще не знаходиться там. Про наслідки переміщення собаки див. нижче.

- локації з відбитками лап: зробіть від 1 до 5 додаткових кроків, залежно від того, скільки слідів на локації, де ви опинилися.

Після цього хід переходить до гравця ліворуч.

Зустріч з собакою: якщо собака несподівано забігає до кімнати, де знаходяться котики, ті лякаються. Всі коти з цієї кімнати негайно кидаються до центральної кімнати. Кожен кіт зможе вийти з цієї кімнати у свій хід через будь-які двері. (**Може так статися**, що собака опиняється у центральній кімнаті, коли котики ще там. І тоді кожен кіт негайно кидається до вибраного ним кольорового кутка.)

Важливо: якщо ви зупинилися на тій самій локації (або у будь-якому іншому місці кімнати), де вже знаходиться собака, ваш котик помітить його раніше і не налякається.

Кarti удачі: щоразу, коли ви берете таку карту, ви повинні виконати її інструкції.

Важливо: ви можете взяти лише одну карту за хід.

1. Карти «Ігровий комплекс» і «Обід» переміщують вашого котика уперед на 1 або 2 кроки.
2. Карти «Лежанка» та «Неслухняний кіт» повертають вас на 1 або 2 кроки назад.
3. «Котик ніжитья на сонці» змушує вас пропустити хід. (Покладіть цю карту перед собою як нагадування. Після того, як пропустите хід, скиньте її у відбій.)
4. «Замкова щілина» дозволяє вам підглянути, що зображено на жетоні миші, не показуючи його іншим гравцям.
5. Карта «Миші сновигають» дозволяє поміняти місцями два жетони мишей на ігровому полі.
6. Карта «Собака» означає, що пес хоче погратися з вами. Перемістіть фігурку собаки на кольорову локацію у вашій кімнаті та застосуйте правила для собаки, згадані вище.

Використані карти скидайте до відбою. Коли колода карт удачі скінчилася, створіть нову з карт відбою.

Перемога у грі: Переможцем стає гравець, який першим знайде чотирьох мишей і зупиниться в одній кімнаті з песиком. Очевидно, що перемога буде повною, якщо котик справить враження на собаку. (*Якщо ви знайдете свою останню мишу в кімнаті з собакою, ви одразу виграєте.*)

• • •

Гра для дітей молодшого віку

Можна спростити гру змінивши одне правило: на початку гри всі жетони мишей викладені лицьовою стороною догори. При цьому гра залишиться такою ж захопливою.

Гра для досвідчених гравців

Якщо ви хочете ускладнити задачу (у випадку, якщо у грі менше ніж 4 гравці): перевернуті жетони мишок, які не належать нікому з гравців, повертаються на ігрове поле лицьовою стороною донизу.

Nekega deževnega dne



Tekmovalna igra za dva do štiri igralce • Starost: 5+ • Trajanje igre: 20–25 min

Vreme zunaj je prav turobno, mucke v toplem domu pa se želijo zabavati. Miške so jih povabile, da bi se skupaj igrale skrivalnice. V igri zmaga igralec, ki najde štiri miške. A to še zdaleč ni preprosto, saj nagajive miške nikakor nočejo obmirovati! Poleg njih pa je tu še radoveden kuža, ki bi se tudi rad igral. A kamor koli gre, je v napoto.

Vsebina: 1 igralna plošča, 4 mucke in 1 kuža, 4 x 4 žetoni z miškami, 4 ploščice s predmeti (skodelica, predal, sir, škatla), 20 kartic za srečo, 1 vrteča se puščica

Cilj igre: Igralci tekmujejo, kdo bo prvi zbral štiri miške v barvi, ki se ujema z barvo predmeta na ploščici (barvna legenda: skodelica – bež, predal – modra, sir – rumena, škatla – roza).

Priprava na igro: Sestavite igralno ploščo. Izberite vsak svojo ploščico s predmetom, na katero boste polagali miške, ki jih najdete med igro. Žetone z miškami obrnite s prednjo stranjo navzdol, jih premešajte in položite na krogce na igralni plošči. Premešajte kartice za srečo in jih položite s prednjo stranjo navzgor poleg igralne plošče. Vsak igralec naj si izbere mucko in jo položi v sobo sredi igralne plošče. Tam z igro prične tudi kuža. Zavrtite puščico. Igro začne igralec, kateremu puščica pokaže najvišje število.

Potek igre: Ko je igralec na vrsti za premik, zavrti puščico in svojo mucko premakne za toliko polj, kolikor jih pokaže puščica. Igralci lahko zapustijo osrednjo sobo v kateri koli smeri, zatem pa morajo svojo mucko premikati po pravokotnih poljih, ki potekajo ob krogcih za miške, v smeri urnega kazalca. *(To pravilo velja vedno, razen če je igralec že zbral štiri miške in je kuža v osrednji sobi.)* **Če vaš lik mucke pristane na...**

- polju, na katerem je žeton z miško: Obrnite žeton, da ga lahko vidijo tudi drugi igralci. Če je na žetonu miška, ki jo iščete (torej, če se ozadje žetona z miško ujema z barvo vašega predmeta), ga obdržite in položite na svojo ploščico s predmetom. Če se barva na žetonu ne ujema z barvo vašega predmeta, žeton položite nazaj, s prednjo stranjo navzdol. **Pomembno:** Če igra igrata manj kot štiri igralci, dodatni žeton z miško, ki je bil obrnjen, a ne pripada nobenemu igralcu, ostane na igralni plošči, s prednjo stranjo navzgor.
- praznem polju **ali** polju, kjer ni več žetona z miško: Z vrha kupčka vzemite kartico za srečo in sledite spodnjim navodilom. **Pomembno:** Če vaš lik pristane na polju, na katerem je vam že znan žeton z miško, lahko vzamete kartico za srečo, namesto da bi obrnili žeton. Kartico za srečo lahko vzamete, ko pristanete na polju z dodatnim žetonom za miško, ki je obrnjen s prednjo stranjo navzgor.
- obarvanem polju v kotu: zavrtite puščico in preverite njen notranji krog z barvnimi polji, da se prepričate, kje teka kuža. Premaknite kužka na ustrezno obarvano mesto na igralni plošči, razen če že stoji tam. Spodaj si preberite, kako premiki kužka vplivajo na potek igre.

- polju s pasjimi tačkami: Lahko se premaknete za enega do pet dodatnih polj, odvisno od tega, na katerem polju želite pristati.

Ko zaključite svoje poteze, podajte puščico igralcu na svoji levi.

Srečanje s kužkom: Če kuža pristane v sobi, kjer so tudi mucke, se te prestrašijo nepričakovanega srečanja z njim. Vse mucke iz te sobe morajo takoj odhiteti v osrednjo sobo. Sobo lahko zapustijo v kateri koli smeri v vrstnem redu, v katerem si sledijo. (**Če pride do posebnega primera**, v katerem kuža pristane v osrednji sobi, ko so mucke še vedno v njej, morajo vse nemudoma zbežati v poljubno izbran obarvan prostorček v kotu.)

Pomembno: Če pristanete na istem polju (ali na katerem koli drugem polju v sobi), na katerem stoji kuža, se ne prestrašite, saj ste bili na to srečanje pripravljeni.

Kartice za srečo: Kadar pobereite kartico za srečo, morate vedno slediti navodilu, ki velja zanjo. **Pomembno:** Ko ste na vrsti, smete pobrati le eno kartico.

1. Kartici »**igrišče**« in »**večerja**« lahko premaknete za enega ali dve polji.
2. Kartici »**postelja**« in »**poredna mucka**« lahko premaknete za enega ali dve polji nazaj.
3. S kartico »**mucka, ki se sonči**« morate izpustiti en igralni krog. (*Kartico imejte pred sabo kot opomnik, da morate izpustiti igralni krog, ko ga dejansko izpustite, pa jo lahko umaknete.*)
4. S kartico »**odprtina za ključ**« lahko pogledate žeton z miško, ne da bi jo morali pokazati drugim igralcem.
5. S kartico »**bežeče miške**« zamenjate dva žetona z miškami na igralni plošči.
6. Kartica »**kuža**« pomeni, da se ta želi igrati z vami. Kužka premaknite na obarvano polje v svoji sobi in upoštevajte gornja navodila, ki veljajo za kužka.

Uporabljene kartice za srečo polagajte na ločen kupček. Če zmanjka kart na prvotnem kupčku za vlečenje, premešajte in uporabite odložene kartice.

Kako zmagati: Zmaga igralec, ki prvi najde svoje štiri miške in gre v sobo, v kateri je kuža, da bi nanj naredil vtis s svojim igralnim dosežkom. (*Če igralec svojo zadnjo miško najde v sobi s kužkom, takoj zmaga.*)

• • •

Igra za mlajše otroke

Mlajši otroci lahko uživajo v poenostavljeni različici igre, za katero velja naslednje preprosto pravilo: Igro začnite tako, da so vsi žetoni z miškami obrnjeni s prednjo stranjo navzgor. Tako bo igra nekoliko lažja, še vedno pa bo zabavno zbirati miške, preden kdo zamenja žetone.

Igra za izkušene igralce

Če želite igro narediti zahtevnejšo (za manj kot štiri igralce), velja naslednje pravilo: dodatni žeton z miško, ki ga je kateri od igralcev obrnil s prednjo stranjo navzgor, a ne pripada nobenemu igralcu, naj bo med igro obrnjen s prednjo stranjo navzdol.

Jednoga kišnoga dana

Hr

Natjecateljska igra za dva do četiri igrača • Starost: 5+ • Trajanje igre: 20–25 min

Vrijeme je vani baš turobno, a mačići u toplom domu žele se zabaviti. Miševi su ih pozvali na zajedničku igru skrivača. U igri pobjeđuje igrač koji pronađe četiri miša. A to nikako nije jednostavno jer razigrani miševi jednostavno ne žele biti na miru! Osim njih, tu je i radoznali psić koji bi se također rado igrao. Ali kud god krene, svakome smeta.

Sadržaj: 1 igrača ploča, 4 mačića i 1 psić, 4 × 4 žetona s miševima, 4 pločice s predmetima (šalica, ladica, sir, kutija), 20 kartica za sreću, 1 okretna strelica

Cilj igre: Igrači se natječu tko će prvi odabrati četiri miša u boji koja odgovara boji predmeta na pločici (legenda boja: šalica – bež, ladica – plava, sir – žuta, kutija – ružičasta).

Priprema za igru: Sastavite igraču ploču. Odaberite svaki svoju pločicu s predmetom, na koju ćete stavljati miševe koje pronađete tijekom igre. Žetone s miševima okrenite licem prema dolje, promiješajte ih i postavite na kružice na igračkoj ploči. Promiješajte kartice za sreću i stavite ih poleđinom prema gore uz igraču ploču. Svaki igrač neka odabere mačkicu i postavi je u sobu u sredini igraće ploče. Tamo igru počinje i psić. Zavrćite strelicu. Igru počinje igrač čija strelica pokaže najveći broj.

Tijek igre: Kada igrač bude na redu za pomicanje, zavrćet će strelicu i svojeg mačića pomaknuti za onoliko polja koliko pokazuje strelica. Igrači mogu napustiti središnju sobu u bilo kojem smjeru, a zatim se moraju sa svojim mačićem kretati po pravokutnim poljima koja se nalaze uz kružice za miševe, u smjeru kazaljke na satu. *(To pravilo vrijedi uvijek, osim ako igrač već nije prikupio četiri miša i ako se u središnjoj sobi ne nalazi psić.)* **Ako vaš lik mačića stane na ...**

- polje na kojem je žeton s mišem: Okrenite žeton kako bi ga mogli vidjeti i drugi igrači. Ako je na žetonu miš kojeg tražite (dakle ako se pozadina žetona s mišem podudara s bojom vašeg predmeta), zadržite ga i stavite na svoju pločicu s predmetom. Ako se boja na žetonu ne podudara s bojom vašeg predmeta, vratite žeton licem prema dolje. **Važno:** *Ako igru igra manje od četiri igrača, dodatni žeton s mišem koji je bio okrenut, a ne pripada nijednom igraču, ostaje na igračkoj ploči okrenut licem prema gore.*
- prazno polje ili polje na kojem više nema žetona s mišem: S vrha hrpice uzmite karticu za sreću i slijedite upute u nastavku. **Važno:** *Ako vaš lik stane na polju na kojem je vama poznati žeton s mišem, umjesto okretanja žetona možete uzeti karticu za sreću. Karticu za sreću možete uzeti kada stanete na polje s dodatnim žetonom za miša koji je okrenut licem prema gore.*
- obojanom polju u kutu: okrenite strelicu i provjerite njezin unutarnji krug s poljima u boji kako biste se uvjerali kuda trči psić. Pomaknite psića na mjesto odgovarajuće boje na igračkoj ploči, osim ako već nije tamo. U nastavku pročitajte kako pomicanje psića utječe na tijek igre.

- polje s psećim šapama: Možete se pomaknuti jedno do pet dodatnih polja, ovisno o tome na kojem polju želite stati.

Kada završite sa svojim potezima, dajte strelicu igraču na svojoj lijevoj strani.

Susret sa psićem: Ako psić dođe u sobu u kojoj su i mačići, oni će se prestrašiti susreta s njim. Svi mačići iz te sobe moraju brzo otići u središnju sobu. Svaki mačić može napustiti središnju sobu u bilo kojem smjeru kada je na redu. (**U posebnom slučaju**, ako psić stigne u središnju sobu dok su mačke još u njoj, svaka od njih odmah juri u kut u koji po izboru.)

Važno: *Ako stanete na isto polje (ili na bilo koje drugo polje u sobi) na kojem stoji psić, nemojte se prestrašiti jer ste na taj susret bili spremni.*

Kartice za sreću: Kada uzmete karticu za sreću, uvijek morate slijediti uputu koja se odnosi na nju. **Važno:** *Kada budete na redu, smijete uzeti samo jednu karticu.*

1. Kartice „**igralište**” i „**večera**” možete pomaknuti za jedno ili dva polja.
2. Kartice „**krevet**” i „**zločesti mačić**” možete pomaknuti za jedno ili dva polja unatrag.
3. S karticom „**mačić koji se sunča**” morate propustiti jedan krug igre. Karticu stavite pred sebe kao podsjetnik da morate propustiti krug igre, a kada ga propustite, možete je maknuti.
4. S karticom „**otvor za ključ**” možete pogledati žeton s mišićem tako da ga ne pokažete drugim igračima.
5. S karticom „**miševi u bijegu**” zamijenite dva žetona s miševima na igraćoj ploči.
6. Kartica „**psić**” znači da se on želi igrati s vama. Psića pomaknite na obojeno polje u svojoj sobi i poštujujte gornje upute koje se odnose na psića.

Iskorištene kartice za sreću odložite na zasebnu hrpicu. Ako ponestane kartica na prvotnoj hrpici za izvlačenje, promiješajte ih i iskoristite odložene kartice.

Kako se pobjeđuje: Pobjeđuje igrač koji prvi pronađe svoja četiri miša i ode u sobu u kojoj je psić da bi na njega ostavio dojam postignutim rezultatom. (*Ako igrač svojeg posljednjeg miša pronađe u sobi sa psićem, odmah pobjeđuje.*)

•••

Igra za mlađu djecu

Mlađa djeca mogu uživati u pojednostavljenoj verziji igre za koju vrijedi sljedeće jednostavno pravilo: Igru započnite tako da svi žetoni s miševima budu okrenuti licem prema gore. Tako će igra biti nešto lakša, ali će ipak biti zabavno prikupljati miševe prije nego što netko zamijeni žetone.

Igra za iskusnije igrače

Ako želite da igra bude zahtjevnija (za manje od četiri igrača), vrijedi sljedeće pravilo: dodatni žeton s mišem, koji je netko od igrača okrenuo licem prema gore, a ne pripada nijednom igraču, neka tijekom igre bude okrenut licem prema dolje.

Počas jedného daždivého dňa



Hra pre 2-4 hráčov • Vek: 5+ • Trvanie: 20-25 min

Vonku je pochmúrne počasie - ale vo vnútri sú mačky pripravené na zábavu. Myši ich pozvali, aby sa hrali na schovávačku: nájdite štyri myši a vyhrajte hru. Nie je to však také jednoduché – tie otravné myši jednoducho nezostanú stát! Pes je veľmi zvedavý a chce sa hrať... ale kamkoľvek ide, stojí myšiam v ceste.

Obsah hry: 1 hracia doska, 4 mačky a 1 pes, 4x4 žetóny s myšami na zadnej strane, 4 kartičky predmetov (pohár- béžový, zásuvka-modrá, syr, škatuľka), 20 kariet šťastia, 1 spinner

Ciel' hry: Ako prvý nazbierajte 4 myši rovnakej farby, ktoré sa hodia k vášmu predmetu. (Kódy farieb: pohár - béžová, zásuvka - modrá, syr - žltá, krabička - ružová)

Príprava hry: Zostavte hraciu dosku. Vyberte si kartu s predmetom na výber myší, ktoré budete nachádzať počas hry. Otočte žetóny myší lícom nadol, zamiešajte a položte ich na zakrúžkované miesta na doske. Zamiešajte karty šťastia a položte ich lícom nadol vedľa hracieho plánu. Vyberte si mačku pre seba a umiestnite ju do stredy (miestnosti) hracej dosky. Pes tu začína hru tiež. Roztočte spinner, hráč s najvyšším číslom ide prvý.

Hranie hry: Keď ste na rade, otočte spinnerom a posuňte mačku o počet polí, ktoré ukazuje šípka. Strednú miestnosť môžete opustiť ktorýmkoľvek smerom, ale potom musíte pohybovať mačkou v smere hodinových ručičiek na vonkajšom kruhu. (*Pokiaľ ste už ale nezobierali svoje štyri myši a pes je v strede miestnosti.*) **Ak váš hráč pristane na...:**

- Políčku so žetónom myši: Otočte žetón, aby ho videli aj ostatní hráči. Ak sa zobrazí myš, ktorú hľadáte (t. j. farba pozadia myši zodpovedá farbe vášho predmetu), ponechajte si ju a položte ju na kartičku svojho predmetu. Ak nie, položte ju späť lícom nadol na dosku. **Dôležité:** *Ak hrajú hru menej ako štyria hráči, náhradná myš, ktorá bola prevrátená, ale nepatrí žiadnemu hráčovi, zostane na hracej ploche lícom nahor.*
- Prázdnom políčku **alebo** políčku, kde už nie je žetón myši: vezmite hornú kartu šťastia z balíčka a postupujte podľa pokynov – pozri nižšie! **Dôležité:** *Ak pristanete na políčku, na ktorom je už známy žetón myši, môžete si namiesto toho, aby ste žetón otočili, vziať kartu. Keď pristanete na políčku s náhradnou myšou otočenou lícom nahor, môžete si vziať kartu šťastia*
- Farebné rohové políčko: roztočte spinner, skontrolujte jeho vnútorný kruh, aby ste videli, kam pes beží. Presuňte psa na príslušné farebné políčko, pokiaľ tam pes už nie je. Pozrite si účinky pohybu psa nižšie.
- políčko s odtlačkami labiek: môžete sa posunúť o 1 až 5 miest ďalej, v závislosti od toho, do ktorého políčka chcete pristáť.

Keď skončíte svoj ťah, odovzdajte spinner hráčovi po vašej ľavej strane.

Stretnutie so psom: Ak pes pristane v miestnosti, kde sú mačky, nečakané stretnutie ich vystraší. Všetky mačky z tejto miestnosti musia okamžite vbehnúť do strednej miestnosti. Každá mačka môže vo svojom ťahu opustiť strednú miestnosť akýmkoľvek smerom. (**V špeciálnom prípade** pes sa ocitne v strede miestnosti, zatiaľ čo mačky sú tam stále, každá sa okamžite ponáhľa do voľne zvoleného farebného rohu.)

Dôležité: Ak pristanete na rovnakom políčku (alebo inom priestore miestnosti), kde stojí pes, nezľaknete sa tak, pretože ste boli na stretnutie pripravení.

Karty šťastia: Vždy, keď si vyberiete kartu šťastia, musíte vždy dodržiavať pokyny.

Dôležité: V jednom kole nemôžete vybrať viac ako jednu kartu.

1. Karty „Ihrisko“ a „Večera“ vás posunú o 1 alebo 2 polia vpred.
2. Karty „Postel“ a „Neposlušná mačka“ vás posunú o 1 alebo 2 polia dozadu.
3. „Opaľujúca sa mačka“ spôsobí, že stojíte jednu hru (Kartu si držte pred sebou ako pripomienku a po preskočení ťahu ju zahodte.)
4. „Kľúčová dierka“ vám umožňuje vidieť žetón myši bez toho, aby ste ho ukázali ostatným hráčom.
5. Karta „Bežiacie myši“ vám umožňuje vymeniť si dva žetóny myši na hracej ploche.
6. Karta „Pes“ znamená, že sa chce s vami hrať. Presuňte psa na farebné políčko vo svojej izbe a aplikujte pravidlá pre psov uvedené vyššie.

Umiestnite použité karty šťastia na kôpku vedľa. Ak sa minie pôvodná kôpka, zamiešajte a použite odloženú kôpku.

Výhra v hre: Vyhráva hráč, ktorý ako prvý nájde svoje štyri myši a potom ide do miestnosti, kde má naňho zapôsobiť pes. (*Ak nájdete svoju poslednú myš v miestnosti so psom, hru okamžite vyhrávate.*)

•••

Hra pre mladšie deti

Malé deti si môžu radšej zjednodušiť hru zmenou jednoduchého pravidla: začnite hru so všetkými žetónmi myši lícom nahor. Vďaka tomu bude hra o niečo jednoduchšia, no stále zábavná pri zbieraní myši predtým, než si niekto vymení žetóny.

Hra pre profesionálov

Ak si chcete hru sťažiť (pre menej ako 4 hráčov): náhradná myš, ktorá bola prvé vyhraná, ale nepatrí žiadnemu z hráčov, by mala byť počas hry držaná lícom nadol.

Once Upon a Rainy Day

Ru

Однажды дождливым днем

соревновательная игра для 2-4 игроков • Возраст: 5+ • Продолжительность: 20-25 мин

Хмурый день за окном - пахнет дождем, но котики рады играть и шуметь на весь дом. Мыши просили котов: «Давайте в прятки играть!» А выиграть очень просто: 4 мышек найти и поймать. Но вот незадача: мышки на месте не стоят, всё юлят и снова спрятались норов-вять! Ещё и пёс любопытный поиграть захотел, но куда б он ни шел - он везде не у дел.

Что в коробке: 1 игровое поле, 4 фигурки-кота и 1 фигурка-собака, 16 жетонов с мышками на обороте, 4 карточки с предметами (чашка, ящик, сыр, коробка), 20 карточек удачи, 1 вращающееся поле (спиннер)

Цель игры: первым собери 4 мышек того же цвета, что и твой предмет. (Цветовые коды: чашка - бежевый, ящик - синий, сыр - желтый, коробка - розовый)

Подготовка к игре: Соберите игровое поле. Выберите карточку с предметом для того, чтобы собирать на ней мышек во время игры. Переверните жетоны с мышками рисунком вниз, перемешайте и уложите их на кружочки на игровом поле. Перемешайте карточки удачи и поместите их рисунком вниз рядом с игровым полем. Выберите себе котика и поместите его в центре поля (в центральной комнате). Собачка вступает в игру здесь же. Вращайте спиннер - тот игрок, у которого выпадет самое большое число, начинает первым.

Ход игры: Когда наступает ваша очередь ходить, прокрутите спиннер и передвиньте вашего котика на число шагов, на которое указывает стрелка. Центральную комнату можно покинуть в любом направлении, далее ваш котик перемещается по часовой стрелке по внешнему кругу. (Кроме случая, если вы собрали всех 4 мышек и собачка находится в центре комнаты.) **Если ваш котик попадает на:**

- клеточку с жетоном-мышкой: переверните этот жетон таким образом, чтобы другие игроки тоже могли его видеть. Если на жетоне изображена мышка, которую вы ищете (цвет оборотной стороны вашего жетона-мышки совпадает с цветом вашего предмета), возьмите его и поместите на вашу карточку с предметом. Если же на жетоне не та мышка, то положите его на поле лицевой стороной вниз. **Важно:** если в игру играют менее 4 человек, и вы перевернули жетон-мышку, но он не подходит ни одному из игроков, то жетон должен просто остаться на поле рисунком вверх.
- пустую клеточку **или** клеточку, где уже нет жетона-мышки: возьмите верхнюю карточку удачи из стопки и следуйте инструкциям из карточки – см. ниже! **Важно:** если вы попадаете на клеточку, на которой находится уже известный вам жетон-мышка, вы можете открыть карточку удачи вместо того, чтобы переворачивать жетон. Вы можете взять карточку удачи, когда попадаете на место с перевернутым лицевой стороной вверх жетоном-мышкой, который не подходит ни одному из игроков.
- угловую цветную клеточку: прокрутите спиннер, проверьте его внутренний круг, чтобы увидеть, куда бежит собачка. Передвиньте собачку на угловую клеточку соответствующего цвета, разве что собачка уже находится там. См. правила встречи с собачкой ниже.

- клеточку со следами лапок: вы можете переместиться на 1-5 дополнительных шагов в зависимости от того, куда вы хотите попасть.

Когда вы сделали свой ход, передайте спиннер игроку, который находится слева от вас.

Встреча с собачкой: если собачка оказывается в комнате, где находятся котики, они непременно пугаются такой неожиданной встречи. Все котики из этой комнаты должны немедленно поспешить в центральную комнату. Они могут покинуть эту комнату в любом направлении в свой ход. (**В особом случае**, если собачка попадает в центральную комнату, пока там все еще есть котики, каждый котик сразу же спешит в любой выбранный цветной угол.)

Важно: Если вы попадете на то же самое место (или любое другую клеточку комнаты), где стоит собачка, то ваш котик не напугается, так как уже подготовлен к такой встрече.

Карточки удачи: Когда бы вы ни выбрали карточку удачи, вы всегда должны исполнить то, что в ней написано. **Важно:** Вы не можете выбрать больше одной карты за свой ход.

1. Карточки **‘Игровая площадка’** и **‘Ужин’** позволяют вам продвинуться на 1 или 2 шага вперед.
2. Карточки **‘Кровать’** и **‘Игривый котик’** передвигают вас на 1 или 2 шага назад.
3. Карточка **‘Котик загорает’** говорит о том, что вы пропускаете ход. (Положите карточку напротив себя в качестве напоминания и уберите ее в стопку сброса после пропуска хода.)
4. Карточка **‘Замочная скважина’** позволяет игроку увидеть жетон-мышку, не показывая его другим игрокам.
5. Карточка **‘Бегущая мышка’** позволяет игроку поменять местами два жетона с мышками на поле.
6. Карточка **‘Собачка’** означает, что она хочет с вами поиграть. Передвиньте фигурку собачки на цветную клеточку в своей комнате и следуйте правилам встречи с собачкой (см. выше).

Кладите использованные карточки удачи в стопку сброса. Если имеющиеся карточки закончатся, то игрокам нужно перемешать стопку сброса и использовать ее снова.

Победа в игре: побеждает первый игрок, который найдет четырех мышек и затем пройдет в комнату, где его или ее с нетерпением ожидает собачка. (Если вы найдете свою последнюю мышку в комнате, где находится собачка, то победа ваша!)

• • •

Игра для малышей

Возможно, малыши захотят упростить игру, изменив одно простое правило: начните игру, перевернув все жетоны с мышками рисунком вверх. Такое действие сделает игру немного проще, но все равно будет очень весело собрать мышек до того, как кто-нибудь их обменяет.

Игра для опытных

Если у вас хотите усложнить игру (для 2 или 3 игроков): жетон-мышку, который был перевернут, но не принадлежит ни одному из игроков, вы оставляете рисунком вниз.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2022

©bohony