

# Мяу, Мышки!

Занимательная игра  
На скорость и точность  
реакции  
и концентрацию внимания.

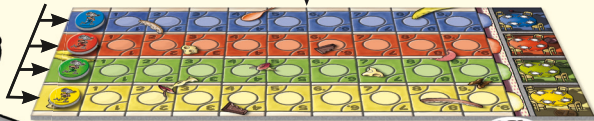


Мышки собираются устроить огромный праздник и ждут, когда кот уснёт. Они хотят ухватить все самые желанные лакомства для своего праздника. Берегите мышки! У kota отличный слух! Кто сможет заполнить больше всего лакомых кусочков и не станет добычей злого kota?

## Содержимое игры

4 маленькие мышки  
разных цветов  
стартовые позиции

Игровое поле  
буфет



18 лакомых кусочков  
(3х сыроч, сосиска, хлеб, яблочка,  
шоколадка, банан)



2 игровых  
кубика

1 кот



3 мышные норки



16 мышек (4 мышные семьи)



## Цель игры.

Цель игры – первым заполучить 10 мышиных лакомств и добраться до финиша.

## Начало игры.

Каждый игрок выбирает, за какую мышиную семью он играет. Каждая семья состоит из 4-х мышек одного цвета. Игрок кладет перед собой на стол выбранные фишки лицевой стороной вверх. А самую маленькую мышку, выбранного вами цвета, нужно положить на стартовую позицию игрового поля, в начало ряда того же цвета.

## Для игры вам понадобятся следующие фишки:

### Для игры вчетвером:

18 лакомых кусочков (все, входящие в набор), 3 мышиные норки (все, входящие в набор), 1 кот.

**Для игры втроем:** 12 лакомых кусочков (по 2 каждого вида), 2 мышиные норки, 1 кот.

**Для игры вдвоем:** 6 лакомых кусочков (по 1 каждого вида), 1 мышиная норка, 1 кот. Неиспользуемые фишки можно положить обратно в коробку.

Перемешайте все фишки, участвующие в игре, и положите их на стол так, чтобы каждый игрок мог легко до них дотянуться. Приготовьте кубики. Игра начинается!

## Как играть.

Игроки должны ходить по очереди и по часовой стрелке. Самый младший игрок начинает игру. Он, в свою очередь, бросает кубики. И теперь все игроки должны внимательно следить, что выпадет на этих кубиках:

### Мышиное лакомство + Спящий кот

Кубик с мышиным лакомством показывает, какое лакомство вам нужно получить.

Если на втором кубике, вы видите, что кот спит, то вы можете начинать искать нужную фишку с лакомством, не боясь быть пойманным котом. Как только вы нашли нужную фишку, вы должны положить свою руку на фишку и сказать: «**мышиное лакомство**». Тот, кто сумел найти правильное мышиное

лакомство, может передвигать свою фишку-мышку на один ход вперед на игровом поле.

**Обратите внимание:** если вы не успели взять мышиное лакомство, либо взяли не то, которое нужно, то вы не продвигаете вперед свою фишку-мышку на игровом поле в этом раунде.

### Мышиное лакомство + злой кот

Кот проснулся и не прочь поймать пару мышат. Берегитесь! Найдите мышиную норку, как можно быстрее! Положите свою руку сверху на фишку и скажите: «**мышиная норка**». А если вы не смогли найти норку, значит, одна из ваших мышек становится добычей кота. Тогда необходимо одну из ваших фишек-мышек перевернуть лицевой стороной вниз.

## Мышиное лакомство + собака

Если выпало изображение собаки, то у вас 2 варианта:

- тянуть фишку с лакомством, которое выпало на кубике или
- попробовать поймать кота



Если вы вытяните правильную фишку с лакомством, то вы можете, как обычно, передвинуть свою фишку-мышку вперед на игровом поле.

Но если вы смогли поймать кота и при этом сказать «**Гав-гав**», то значит, вы спасли одну из ваших мышек. Теперь вы можете оживить вашу мышку, перевернув её обратной лицевой стороной вверх.

**Обратите внимание:** пытаться поймать кота нужно, только если одна из ваших мышек уже стала его добычей.

**Важно!** Все фишки с лакомствами должны всегда оставаться на столе!

Теперь очередь следующего игрока бросать кубики и опять все остальные игроки должны быть предельно внимательны.

Если все ваши мышки стали добычей кота (то есть все 4 ваши фишки перевернуты лицевой стороной вниз), то это значит, что вы выбываете из игры.

**ВНИМАНИЕ!** Игрушка содержит мелкие детали. Не рекомендуется детям до 3-х лет!

## Конец игры.

### Игра заканчивается:

- когда в игре остался только один игрок, хотя бы с одной «живой» мышкой; этот игрок и выиграл игру, независимо от того, сколько лакомств он собрал; или

- как только одна из фишек-мышек достигает конца игрового поля. Если одновременно несколько игроков достигают финиша, то выигрывает тот, у кого осталось большего всего «живых» мышек.

### Усложнённый вариант игры.

Можно усложнить игру. Игроки должны дотрагиваться фишек не преобладающей рукой. Например, правша должен использовать левую руку, левша - правую. Тот, кто дотронулся фишки не той рукой, не может передвинуть фишку-мышку на игровом поле вперед на один ход. Все остальные правила игры остаются без изменения.

© 2013 HUCH! & friends | Inventor: Kai Haferkamp  
Design + Illustration: Christof Tisch  
Manufacturer: Hutter Trade GmbH + Co KG,  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

**MANUFACTURED FOR AND DISTRIBUTED BY  
BONDIBON CREATURES CO., LTD., HONG KONG.**

**MADE IN CHINA.**

**[WWW.BONDIBON.RU](http://WWW.BONDIBON.RU)**

