

3+



MYSIE CHOWANKI

W ZESTAWIE

32 x Serowa Karta

4 x Piszcząca Mysz



Aby rozpocząć grę każdy z graczy musi wybrać Piszczącą Mysz i ustawić ją przed sobą. Następnie przetasujcie Serowe Karty i rozłóżcie je na środku stołu, serową stroną do góry, jak na obrazku powyżej.



ZAGRAJMY...

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Wybiera on Serową Kartę i podnosi ją za pomocą przyssawki znajdującej się na Piszczącej Myszy. Pamiętaj, aby mocno przycisnąć mysz, do momentu, aż usłyszysz „pili”. Następnie sprawdź, co się kryje na spodzie karty. Jeśli Serowa Karta przedstawia...

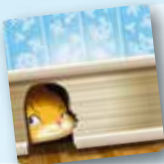


MYSZ

Jeśli którakolwiek z myszy widocznych na spodzie Serowej Karty pasuje kolorem do twojej Piszczącej Myszy, gratulacje! Możesz odciągnąć Kartę od przyssawki i położyć ją przed sobą. Natomiast jeśli żadna z myszy na Serowej Karcie nie pasuje kolorem do Twojej myszy, odcep Kartę od przyssawki i połóż ją na środku stołu.

TĘCZOWA MYSZ

Jeśli wylosujesz Kartę z tęczową myszką, to masz szczęście! Połóż kartę przed sobą, niezależnie od tego jakiego koloru jest Twoja Piszcząca Myszka. Teraz kolej na następnego gracza.

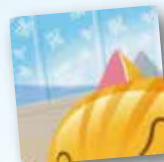


PODSTĘPNY KOT

Jeśli trafisz na jedną z trzech kart z podstępny kotem, musisz wybrać jedną z zebranych przez siebie kart i odłożyć ją na bok razem z kartą z podstępnym kotem. Umieść obie karty po jednej stronie stołu, aby nie pomylić ich z innymi kartami w grze. Jeśli nie zebrałeś jeszcze żadnej karty z myszką, po prostu odrzuć na bok kartę z podstępnym kotem.

ŚPIĄCY KOT

Jeśli wylosujesz kartę ze śpiącym kotem... zachowuj się bardzo cicho. Odłóż kartę na bok i powiedz wszystkim graczom, że teraz muszą grać bardzo cicho i nie mogą wydawać pisku myszką przy podnoszeniu Serowych Kart. Gra trwa w ciszy, do chwili, aż któryś z graczy wylosuje kartę pasującą kolorem.



KOCIE PUZZLE

Jeśli wylosujesz jeden z puzzli, umieść go na stole, rysunkiem do góry, tak, aby każdy z graczy mógł do niego dotrzeć i zakończyć waszą turę gry. Wśród kart znajduje się 6 puzzli, z których możesz ułożyć obrazek kota. Za każdym razem, gdy gracz znajdzie puzzla, dokłada go z do innych puzzlami, aż ułożycie całość. Ułożenie całego obrazka kończy grę!

ZBIERANIE KART

Kiedy zaczniesz zbierać karty z myszkami, układaj je w rzędzie, jedna obok drugiej, jak na zdjęciu poniżej.



WYGRANY - HURRA!

Gra kończy się w chwili, gdy puzzle zostaną ułożone. Każdy z graczy zlicza wszystkie myszy znajdujące się na zebranych przez niego kartach (we wszystkich kolorach, nie tylko w kolorze swojej piszczącej myszy). Gracz z największą ilością myszy wygrywa! W grze może być więcej niż jeden wygrany!



dumel®
edukacja inspiracja

Importer:
Dumel Sp. z o. o.
02-220 Warszawa
ul. Łopuszańska 36/14

tel. 22 843 18 13
biuro@dumel.com.pl
www.dumel.com.pl



OSTRZEŻENIE:
ZAGROŻENIE UDUSZENIEM
Zestaw zawiera drobne elementy.
Nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia.

