

PIC & POUIC SOURIS

Bonjour ! Pour commencer le jeu, chaque joueur doit choisir la souris couineuse avec laquelle il ou elle va jouer et la mettre devant lui... Ensuite, il suffit de battre les cartes-fromages et de les placer au centre de la table avec le côté fromage vers le haut, comme illustré ci-dessous. AMUSE-TOI BIEN !

Contenu :

32 cartes-fromages

4 souris couineuses

POUIC !



ON Y VA ?

Le plus jeune des joueurs commence en choisissant quelle carte-fromage il va ramasser en se servant du nez renifleur de sa souris couineuse - n'oublie pas de presser fort jusqu'à entendre un « POUIC ! ». Regarde alors le côté de la carte-fromage tourné vers le bas pour voir ce que tu as trouvé. Si la carte-fromage montre ...



DES SOURIS

Si N'IMPORTE QUELLE souris du côté tourné vers le bas de la carte-fromage est de la même couleur que ta souris couineuse, BRAVO ! Tu peux maintenant retirer la carte du nez renifleur et la placer devant toi avec le dessin vers le haut. Mais si AUCUNE souris de la carte-fromage n'est de la couleur de ta souris couineuse, PAS DE CHANCE ! Tu dois alors enlever la carte et la placer au centre de la table avec le dessin tourné vers le bas. Assure-toi de montrer le côté illustré de la carte aux autres joueurs avant de la remettre. C'est maintenant le tour du joueur se trouvant sur ta gauche.

Si la souris sur le côté dessiné de la carte-fromage est une souris arc-en-ciel, TU AS EU DE LA CHANCE ! Tu peux placer la carte avec le côté illustré devant toi. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

UNE SOURIS ARC-EN-CIEL



UN CHAT SOURNOIS

Si tu prends une des trois cartes avec le chat sournois, OH NON ! Dans ce cas, tu dois choisir une des cartes représentant une ou plusieurs souris que tu as ramassées et la mettre de côté avec la carte du chat sournois. Place les deux cartes d'un côté de la table afin de ne pas les confondre avec les autres cartes encore en jeu. Si tu n'as pas encore de carte de souris, il te suffit alors de mettre la carte du chat sournois de côté. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Si tu prends la carte du chat endormi... CHUT ! Mets la carte de côté et dis à TOUS les joueurs qu'ils doivent immédiatement être TRÈS silencieux et qu'ils ne vont même pas pouvoir faire un « POUIC ! » avec leur souris couineuse lorsqu'ils vont ramasser une carte-fromage. Le jeu continue en silence jusqu'à ce qu'un joueur trouve une carte souris de sa couleur. À partir de là, vous pouvez recommencer à faire du bruit.

UN CHAT ENDORMI



PUZZLE DU CHAT

Si tu tires une des cartes du puzzle du chat, tu dois la placer avec le côté illustré vers le haut sur un des côtés de la table pour que tous les joueurs puissent l'atteindre, ce qui termine ton tour. Il y a en tout six cartes du puzzle du chat dans le jeu. Elles forment ensemble l'image d'un chat. Chaque fois qu'un joueur trouve une des pièces, il l'ajoute aux autres pièces du puzzle du chat jusqu'à ce que le puzzle soit complet.

COLLECTION DE CARTES

La façon la plus amusante de montrer tes cartes de souris est côte à côte dans une longue ligne comme tu peux le voir ici.



LE GAGNANT - WAOUW !

Le jeu prend fin lorsque le puzzle du chat est terminé. Tu comptes alors combien de souris tu as au total (compte TOUTES les souris, pas seulement celles de ta propre couleur) sur les cartes de souris que tu as ramassées. Le joueur ayant le plus de souris a gagné la partie ! Il peut y avoir plus d'un gagnant !



ATTENTION! NE CONVENIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.

PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

NE PAS UTILISER PRÈS DES OREILLES. UNE MAUVAISE UTILISATION PEUT ÊTRE À L'ORIGINE DE PROBLÈMES AUDITIFS.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en China. Emballage en Espagne par EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne • www.educaborras.com



MUIZENJACHT

Hallo! Om dit spel op te zetten, moet elke speler het piepmuisje kiezen waarmee hij/zij gaat spelen en het voor zich plaatsen...
Schud dan de kaasjeskaarten en leg ze met de kaaszijde naar boven in het midden van de tafel, zoals hierboven afgebeeld. **VEEL PLEZIER!**

Inhoud:
32 kaasjeskaarten
4 piepmuisjes

(PIEP!)



LATEN WE GAAN SPELEN...

De jongste speler begint door te kiezen welke kaasjeskaart hij of zij neemt met de zuigneus van zijn of haar piepmuisje. Denk eraan goed te duwen tot je "PIEP!" hoort. Kijk dan op de kaasjeskaart om te zien wat je hebt gevonden. Als het een kaasjeskaart is met een...



MUIS

Als EÉN van de muizen op de kaasjeskaart dezelfde kleur heeft als jouw piepmuisje, **GOED ZO!** Je mag de kaart nu van de zuigneus halen en met de afbeelding naar boven voor je leggen. Als **GEEN** van de muizen op de kaasjeskaart echter dezelfde kleur heeft als jouw piepmuisje, **PECH!** Nu moet je de kaart met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel leggen. Zorg dat je de onderkant van de kaart eerst aan de andere spelers toont voordat je hem neerlegt. Nu is de speler die links naast jou zit aan de beurt.

REGENBOOGMUIS

Als de muis op de kaasjeskaart een regenboogmuis is, **GELUKSVOGEL!** Je mag de kaart met de afbeelding naar boven voor je leggen. Nu is de volgende speler aan de beurt.



SLINKSE KAT

Als je een van de drie slinkse-kattenkaarten neemt, **O NEE!** Nu moet je een van je verzamelde muizenkaarten kiezen om samen met de slinkse-kattenkaart weg te leggen. Leg beide kaarten aan één kant van de tafel zodat je ze niet verwart met de andere kaarten die nog in het spel zijn. Als je nog geen muizenkaarten hebt, leg dan gewoon de slinkse-kattenkaart weg. Nu is de volgende speler aan de beurt.

SLAAPKAT

Als je de slaapkattenkaart neemt... **SHHHH!** Leg de kaart weg en zeg **ALLE** spelers dat ze onmiddellijk **HEEL** stil moeten zijn en zelfs geen "PIEP!" mogen maken met hun piepmuisje wanneer ze een kaasjeskaart nemen. Het spel gaat in stilte door totdat een speler een muizenkaart met eenzelfde kleur vindt. Dan wordt alles weer lekker rumoerig en normaal.



KATTENPUZZEL

Als je een stuk van de kattenpuzzel neemt, moet je het met de afbeelding naar boven aan één kant van de tafel leggen zodat alle spelers eraan kunnen en is jouw beurt voorbij. Er zijn zes kattenpuzzelkaarten in het spel die samen uiteindelijk de afbeelding van een kat vormen. Telkens wanneer een speler een van de stukken vindt, moet het bij de andere kattenpuzzelstukken worden gelegd tot de puzzel volledig is.

KAARTEN VERZAMELEN

Wanneer je klaar bent om te beginnen met het verzamelen van muis-kaarten, is de leukste manier om ze te tonen door ze zij aan zij in een lange lijn te leggen, zoals hieronder afgebeeld.



DE WINNAAR - JOEPIE!

Het spel eindigt wanneer de kattenpuzzel volledig is. Dan tel je hoeveel muizen je in totaal hebt (tel **ALLE** muizen, niet alleen die van je eigen kleur) op je verzamelde muizenkaarten. De speler met de meeste muizen wint het spel! Er kan meer dan één winnaar zijn!



WAARSCHUWING! NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN JONGER DAN DRIE JAAR.
KLEINE ONDERDELEN. VERSTIKKINGSGEVAAR.
NIET DICHT BIJ HET OOR GEBRUIKEN. VERKEERD GEBRUIK KAN GEHOORSCHADE VEROOZAKEN.
BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG.
DE INHOUD VAN DIT SPEL KAN VARIËREN VAN HET GETOONDE OP DE FOTO'S.

Fabricado en China. Gemaakt in China. Verpakt in **EDUCA BORRAS, S.A.U.** Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Spanje • www.educaborras.com

19058



NC899/04/19058