

3+



15 МИНУТИ



2-4

Църкащи и Търсещи™

МИШЛЕТА

СЪДЪРЖА:

32 карти

4 църкащи мишлета



Ехоооо! За да се подготвите за играта, всеки играч трябва да си избере църкащо мишле, с което ще играе и да го постави пред себе си...

След това разберкайте картите и ги поставете с "кашкавалената" им част нагоре в средата на масата, както сме показали по-горе. Забавлявайте се!



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

ОПАСНОСТ ОТ ЗАДАВЯНЕ - Съдържа дребни части! Забранено за деца под 3 години.

ДА ЗАПОЧВАМЕ ИГРАТА...

Играта започва най-младият играч, като си избира карта и я захваща с носа на мишлето си - не забравяйте да натиснете до долу, докато не чуете пискливото "Църрр!" След това погледнете долната част на картата, за да видите какво сте си хванали. Ето какви са възможностите:



МИШЛЕ



Ако някое от мишлетата от долната част на картата е със същия цвят като вашето мишле, тогава **БРАВО!** Може да премахнете картата от носа на мишлето и да я поставите пред себе си с картинката нагоре. Ако нито едно от мишлетата не е със същия цвят, тогава **ЛОШ КЪСМЕТ!** Тогава трябва да премахнете картата и да я поставите обратно в средата на масата. Всички играчи трябва да видят какво има на картата, преди тя да бъде върната обратно. И идва ред на играча, който стои от лявата Ви страна.

МИШЛЕ С ЦВЕТОВЕТЕ НА ДЪГАТА

Ако мишлето от долната част на "кашкавалената" карта е с цветовете на дъгата, тогава сте **КЪСМЕТИЯ!** Може да поставите картата с лицето нагоре пред Вас. Ред е на следващия играч.



ДЕБНЕЩА КОТКА



Ако изтеглите една от трите карти с котке, **О НЕ!** Сега трябва да изберете и да върнете една от своите карти, заедно с тази с котката. Оставете двете карти настрана, за да не ги объркате с другите карти, които са все още в играта. Ако все още нямате спечелени карти, оставете само картата с котето настрана. Ред е на следващия играч.

СПЯЩА КОТКА

Ако изтеглим картата със спящата котка...шшшшш! Оставете картата настрана и веднага кажете на всички играчи, че трябва да бъдат много тихи, дори да не издават звук "Цър", когато си изтеглят карта, и играта продължава в тих режим, докато някой от играчите не открие карта с мишле с неговия цвят. Тогава играта продължава по стария си шумен и нормален начин.



КОТЕШКИ ПЪЗЕЛ



Ако изтеглим карта с част от котка трябва да я поставим с лицето нагоре, върху масата, така че всички играчи да могат да стигнат до нея и да приключи Вашия ред. Има 6 карти с части от котка, които като се подредят формират снимка на котка. Всеки път, когато играч открие карта с част от котке, те я поставяват при другите, докато се завърши картинката.

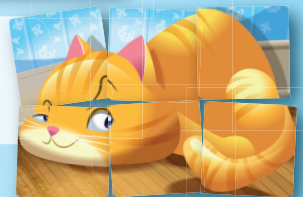
СЪБИРАНЕ НА КАРТИТЕ

Когато сте готови да започнете да събирате картите с мишлетата, най-забавно е да ги подредите в дълга редица една до друга, както е показано на картинката долу.



ПОБЕДИТЕЛЯТ - ЙЕЕЕ!

Играта приключва, когато пъзела с котешки части е подреден. Пребройте колко мишлета имате (броят се всички мишки, но само тези с Вашия цвят) на картите си с мишлета. Играчът с най-много мишлета е победител! Може да има повече от един победител!



This product & Design Registration & SQUEAK AND SEEK MICE™ & ©2019 are licensed by NPD Partnership Ltd. All rights reserved.

Произведено от:
Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F.,
Easey Commercial Building,
253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.

Вносител и дистрибутор:



Комсед АД
ул. Тодор Каблешков 76, 1404 София, България
тел.: 02/9589915, www.comsed.net