

# MIAU!

Ein rasantes Reaktionsspiel für  
2 bis 4 flinke Mäuse ab 5 Jahren



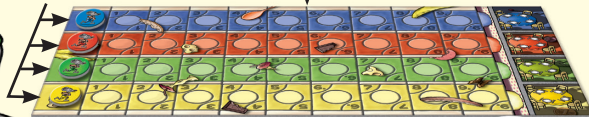
Die Mäuse haben ein großes Festmahl geplant und warten nur darauf, dass Katze Kora endlich schläft. Denn dann können sie gefahrlos an Kora vorbeihuschen und ihre Vorratskammer mit den besten Leckerbissen füllen. Doch Kora hat ein gutes Gehör! Wer schafft es, die meisten Leckerbissen zu ergattern?



## INHALT

### Vorratskammer

4 kleine Mäuse in 4 Farben  
Startfelder



18 Leckerbissen  
(je 3 x Käse, Wurst, Brot,  
Apfel, Schokolade, Banane)

1 Katze



1 Katzen-  
würfel

1 Leckerbissen-  
würfel

3 Mauselöcher



16 Mäuse (4 Familien in 4 Farben)



## SPIELZIEL

Ziel ist es, als erste Mäusefamilie 10 Leckerbissen zu finden.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder nimmt sich eine Mäusefamilie bestehend aus den 4 Mäusen einer Farbe und legt sie mit der Mäuseseite nach oben zeigend vor sich ab. Die farblich dazu passende kleine Maus legt ihr in der Vorratskammer auf das Startfeld mit derselben Farbe.

Jetzt benötigt ihr noch folgende Plättchen:

**Bei 4 Spielern:** 18 Leckerbissen (alle),  
3 Mauselöcher (alle), 1 Katze,

**Bei 3 Spielern:** 12 Leckerbissen (jede Sorte 2x),  
2 Mauselöcher, 1 Katze,

**Bei 2 Spielern:** 6 Leckerbissen (jede Sorte 1x),  
1 Mauseloch, 1 Katze.

Die restlichen Plättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

Mischt nun die Leckerbissen, die Mauselöcher und die Katze und legt sie offen und für alle gut erreichbar auf den Tisch. Lasst dabei zwischen den einzelnen Plättchen eine Handbreit Abstand.

Legt noch die Würfel bereit und schon kann es losgehen!

## DAS SPIEL

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, **würfelst du mit beiden Würfeln.**

Jetzt heißt es aufgepasst für alle Spieler!  
Schaut euch die beiden Würfel genau an:

### Leckerbissen + schlafende Katze



Auf dem Leckerbissenwürfel seht ihr den Leckerbissen, den die Mäuse haben möchten.



Zeigt der Katzenwürfel eine schlafende Katze, könnt ihr ihn gefahrlos suchen. Sobald ihr einen passenden Leckerbissen entdeckt habt, klatscht ihr schnell mit der

Hand darauf und ruft laut **„Mauseschmaus!“** Jeder, der einen passenden Leckerbissen finden konnte, darf nun seine kleine Maus ein Feld in der Vorratskammer vorrücken. **Achtung:** Findest du keinen Leckerbissen oder hast du ein falsches Plättchen erwischt, gehst du leer aus.

### Leckerbissen + wache Katze



Die Katze ist aufgewacht und möchte euch fangen. Also nehmt euch in Acht! Ihr müsst so schnell wie möglich ein Mauseloch finden.



Klatscht schnell mit der Hand darauf und ruft laut **„Maus zu Haus!“** Findest du kein Mauseloch mehr, wird deine Maus von der

Katze erwischt. Drehe eine deiner Mäuse um, sodass die Katzensseite nach oben zeigt.

### Leckerbissen + Hund



Würfelt ihr den Hund, dürft ihr entweder:

- auf den Leckerbissen klatschen, den der Leckerbissenwürfel zeigt, oder
- versuchen, die Katze zu fangen, indem ihr auf die Katze klatscht.



Klatschst du auf einen passenden

Leckerbissen, darfst du deine kleine Maus ein Feld in der Vorratskammer vorrücken. Klatschst du auf die Katze, rufst du laut „**wau, wau!**“ und befreist eine deiner Mäuse aus den Fängen der Katze. Du darfst eine deiner Mäuse wieder umdrehen, sodass die Maus oben liegt. Achtung: Das kannst du nur machen, wenn die Katze vorher schon eine deiner Mäuse gefangen hat!

**Wichtig:** Alle Plättchen bleiben immer auf dem Tisch liegen!

Jetzt ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe und wieder heißt es aufgepasst für alle Spieler!

Hat die Katze zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel alle deine Mäuse gefangen, liegen also alle deine Mäuse mit der Katzensseite oben vor dir, scheidest du sofort aus dem Spiel aus.

## SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende,

- wenn nur noch ein Spieler übrig ist, der noch mindestens eine Maus offen vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen, egal, wie viele Leckerbissen er gefunden hat.

Oder

- sobald die kleine Maus eines Spielers ganz oben in der Vorratskammer angekommen ist. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig oben an, gewinnt der Spieler, der noch die meisten Mäuse offen vor sich liegen hat.

## SPIELVARIANTE

Alle Spieler dürfen nur mit ihrer „schwachen“ Hand auf die Plättchen klatschen: Rechtshänder als nur mit links, Linkshänder nur mit rechts! Wer aus Versehen die andere Hand nimmt, darf mit seiner kleinen Maus nicht in der Vorratskammer vorrücken. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Autor: Kai Haferkamp

Illustration & Design: Christof Tisch

© 2013 HUCH! & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Hersteller & Vertrieber:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Art.Nr.: 878144

# MIAU!

A fast-paced reaction game  
for 2 to 4 nimble mice  
aged 5 years and up

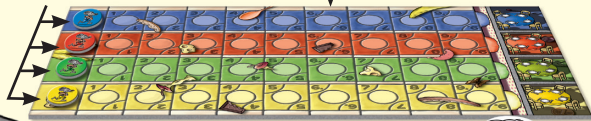


The mice have planned a huge feast and are just waiting for Cora the cat to finally fall asleep. Once she does, they'll be able to scamper right on by her without getting caught, so they can fill up their pantry with all the best mouse treats imaginable. But Cora has excellent hearing! Who will be able to retrieve the most mouse titbits?

## CONTENTS

4 small mice in 4 colours  
starting positions

pantry



18 mouse titbits  
(3x cheese, sausage, bread,  
apple, chocolate, banana)



1 cat  
die



1 mouse  
titbit die

1 cat



3 mouse  
holes



16 mice (4 families in 4 colours)



## AIM OF THE GAME

The aim of the game is to be the first mouse family to find 10 mouse titbits.

## GETTING STARTED

Each player takes a mouse family, consisting of 4 mice, each of a single colour, and lays them down in front of him on the table with the mouse side up. Lay the small mouse with the same colour on the starting position of the corresponding colour in the pantry.

Now you need tiles as follows:

**For a 4-player game:** 18 mouse titbits (all), 3 mouse holes (all), 1 cat

**For a 3-player game:** 12 mouse titbits (2 of each kind), 2 mouse holes, 1 cat

**For a 2-player game:** 6 mouse titbits (1 of each kind), 1 mouse hole, 1 cat

The remaining tiles are put back into the box.

Now, shuffle the mouse titbits, mouse holes and cat tiles together and lay them on the table, well within everyone's reach. Leave a couple of centimetres space between each tile.

Have the dice ready. And now the game can begin!

## HOW TO PLAY

Take turns in a clockwise direction. The youngest player starts. On your turn, roll both dice. Now, **all** players have to pay close attention! Look closely at both dice:

### Mouse titbit + sleeping cat



The mouse titbit die shows the mouse food that the mice are after. If the cat die shows a sleeping cat, you can search for the mice' favourite food without fearing capture. As soon as you've found a corresponding mouse titbit, slap your hand down on it and call out,



**"mouse food!"** Whoever managed to find the right mouse titbit can move his small mouse one space forward in the pantry. **Note:** If you don't find a titbit, or you slap your hand down on the wrong tile, you don't get to move your small mouse ahead in this round.

### Mouse titbit + alert cat



The cat has awoken and wants to catch some mice. Watch out! Find a mouse hole as fast as you can!



Slap your hand down on a mouse hole and call out, **"mouse hole!"** If you weren't able to find a mouse hole, one of your mice has fallen prey to Cora. Turn over one of your mice, so that the cat side is facing up.

### Mouse titbit + dog



If the rolled die shows a dog, you have two options:

slap your hand down on the mouse titbit tile, shown on the mouse

titbit die,

or

try to catch the cat by slapping down your hand on Cora.



If you manage to find the right titbit, you can move your small mouse one space forward in the pantry.

If you manage to catch Cora, call out, **"bow wow!"** and free one of your mice from Cora's clutches. Now you can turn over one of your mice again, so that the mouse side is facing up. Note: This is only possible, if one of your mice was already caught by the cat.

**Important:** All tiles always remain where they are on the table!

Now it's the next player's turn to roll the dice, and all players have to pay close attention again!

If at any time, the cat has captured all your mice, that is to say, all your mice are turned over with the cat side facing up, you are immediately eliminated from the game.

### END OF GAME

The game is over:

- when there is only one player left in the game with at least one mouse with the mouse side facing up; the player has won the game, regardless of how many mouse titbits he has found.

Or

- as soon as the small mouse of one of the player's has reached the other end of the pantry. If more than one player reaches the other side of the pantry at the same time, the player with the most mice lying face up in front of him on the table wins.

### GAME VARIATION

Players may only use their weaker hand to slap down on the tiles; right-handed players have to use their left hand, and left-handed players their right hand! Whoever uses the wrong hand may not move his small mouse forward a space in the pantry. All the other rules stay the same.

Author: Kai Haferkamp

Illustration & design: Christof Tisch

Translation: Birgit Irgang

© 2013 HUCH! & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Manufacturer and distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Item no.: 878144 A

# MIAU!

Un jeu de réflexes pour 2 à 4 petites souris agiles à partir de 5 ans



Les souris ont prévu un grand festin et attendent simplement que Malo le chat s'endorme enfin. Elles pourront alors se glisser discrètement devant lui et remplir leur garde-manger avec les meilleures gourmandises. Mais Malo a l'oreille très fine ! Qui réussira à s'emparer du plus grand nombre de gourmandises ?

## CONTENU

### garde-manger

4 souriceaux de 4 couleurs  
cases Départ



### 18 gourmandises

(fromage, saucisse, pain, pomme, chocolat, banane, chacune en 3 exemplaires)



1 dé  
Chat



1 dé  
Gourmandises



1 chat



3 trous  
de souris



16 souris (4 familles de 4 couleurs)



## BUT DU JEU

Chaque famille de souris essaye de ramener la première 10 gourmandises.

## PRÉPARATION

Choisissez chacun une famille composée de 4 souris de la même couleur et placez-la devant vous, face Souris visible. Placez le souriceau de même couleur dans le garde-manger, sur la case Départ correspondante.

Vous avez besoin des tuiles suivantes :

**À 4 joueurs :** 18 gourmandises (toutes),  
3 trous de souris (tous), 1 chat ;

**À 3 joueurs :** 12 gourmandises (2 de chaque sorte), 2 trous de souris, 1 chat ;

**À 2 joueurs :** 6 gourmandises (1 de chaque sorte), 1 trou de souris, 1 chat ;

Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

Mélangez ensuite les gourmandises, les trous de souris et les chats et retournez-les sur la table, face visible, à portée de main de tous les joueurs. Laissez environ 1 cm entre chaque tuile.

Gardez les dés à proximité ; la partie peut commencer.

## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Quand vient ton tour, lance les deux dés.

8

Tous les joueurs doivent maintenant bien faire attention !

Regardez attentivement les deux dés :

### Gourmandise + chat qui dort



Le dé Gourmandises indique la gourmandise dont aimeraient s'emparer les souris. Si le dé Chat indique un chat qui dort, chacun peut chercher la gourmandise sans risque. Dès que vous avez trouvé une gourmandise qui convient, tapez rapidement dessus avec la main et criez « **Souris servie !** ».



Chaque joueur qui a trouvé une gourmandise qui convient peut alors avancer son souriceau d'1 case dans le garde-manger. **Attention :** Si tu n'as pas trouvé de gourmandise ou si tu t'es trompé de tuile, tu ne gagnes rien.

### Gourmandise + chat réveillé



Le chat s'est réveillé et essaye de vous attraper. Alors, attention !

Vous devez trouver un trou de souris aussi vite que possible.



Tapez rapidement dessus avec la main et criez « **Souris partie !** ». Si tu ne trouves plus de trou de souris, le chat t'attrape. Retourne

l'une de tes souris, face Chat visible.



### Gourmandise + chien



Si le dé indique le chien, vous avez le choix entre :

taper sur la gourmandise indiquée sur le dé Gourmandises ;



ou  
essayer d'attraper le chat en tapant sur une tuile chat.

Si tu tapes sur la bonne gourmandise, tu peux avancer ton souriceau d'1 case dans le garde-manger.

Si tu tapes sur le chat, crie fort « **Ouah !**

**Ouah !** » et tu délivres une de tes souris des griffes du chat : tu peux retourner une de tes souris de nouveau du côté Souris. Attention : Tu ne peux le faire que si le chat avait déjà attrapé une de tes souris auparavant !

**Important :** Toutes les tuiles doivent toujours rester sur la table !

C'est maintenant au joueur suivant de lancer les dés et tous les joueurs doivent de nouveau être bien attentifs !

Si, à un moment de la partie, le chat a attrapé toutes tes souris (et qu'elles sont donc toutes retournées du côté Chat devant toi), tu es éliminé(e).

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dans les cas suivants : S'il ne reste plus qu'un seul joueur qui possède au moins une souris visible devant lui. Ce joueur gagne la partie, quel que soit le nombre de gourmandises qu'il a gagnées.

Dès que le souriceau d'un joueur est arrivé tout en haut du garde-manger. Si plusieurs joueurs arrivent ensemble en haut du garde-manger, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de souris encore retournées devant lui.

### VARIANTE

Toutes les joueurs sont obligés de taper sur les tuiles avec leur « mauvaise » main : les droitiers, seulement avec la main gauche ; les gauchers, seulement avec la main droite ! Celui qui se trompe de main ne peut pas avancer son souriceau dans le garde-manger. Les autres règles restent les mêmes.

Auteur : Kai Haferkamp

Illustrations et Design : Christof Tisch

Traduction : Eric Bouret

© 2013 HUCH! & friends

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

N° art. : 878144

# MIAU!

Een razendsnel reactiespel  
voor 2 - 4 snelle muizen vanaf 5 jaar



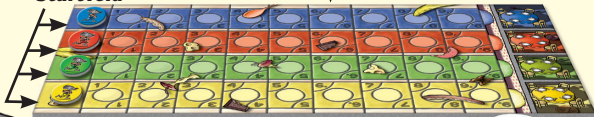
De muizen hebben een groots feestmaal gepland en wachten tot Kora de kat eindelijk gaat slapen. Want dan kunnen ze zonder gevaar langs haar sluipen en de lekkerste hapjes naar hun voorraadkamer brengen. Maar Kora heeft wel scherpe oren! Wie slaagt erin de meeste lekkernijen binnen te halen?

## INHOUD

Voorraadkamer

4 kleine muizen in 4 kleuren

Startveld



18 lekkernijen

(3 van elk: kaas, worst, brood, appel, chocolade, banaan)



1 katten-  
dobelsteen



1 lekkernijen-  
dobelsteen

1 kat



3 muizen-  
gaten



16 muizen (4 families in 4 kleuren)



## DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel is om als eerste muizenfamilie 10 lekkernijen te vinden.

## VOORBEREIDING

Elke speler neemt een muizenfamilie bestaande uit 4 muizen van dezelfde kleur en legt deze met de muizenkant naar boven voor zich neer. De kleine muis van deze kleur plaats je in de voorraadkamer op het startveld van dezelfde kleur.

Nu heb je nog de volgende plaatjes nodig:

**Bij 4 spelers:** 18 lekkernijen (alle),  
3 muizengaten (alle), 1 kat,

**Bij 3 spelers:** 12 lekkernijen (elke soort 2 x),  
2 muizengaten, 1 kat,

**Bij 2 spelers:** 6 lekkernijen (elke soort 1 x),  
1 muizengat, 1 kat.

De resterende plaatjes leg je terug in de doos.

Schud nu de lekkernijen, de muizengaten en de kat en leg deze open op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Laat daarbij tussen de plaatjes enkele centimeters afstand.

Leg dan de dobbelstenen klaar, en je kunt beginnen!

## HET SPEL

Je speelt om de beurt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Als je aan de beurt bent, gooi je beide dobbelstenen.

Nu moeten alle spelers opletten!  
Kijk goed naar de twee dobbelstenen:

### Lekkernij + slapende kat



Op de lekkernijen-dobbelsteen zie je de lekkernij die de muizen willen hebben. Als op de katten-dobbelsteen een slapende kat te zien is, kun je de lekkernij zonder gevaar gaan zoeken. Zodra je een passende lekkernij hebt ontdekt, sla je snel met je hand erop en

roep je hardop: **"Muizenmaaltijd!"**. Iedere speler, die een passende lekkernij heeft gevonden, mag nu zijn kleine muis in de voorraadkamer één veld vooruit zetten.

**Let op:** Als je geen lekkernij vindt of als je op een fout plaatje hebt geslagen, gebeurt er niets.

### Lekkernij + wakker kat



De kat is wakker geworden en wil je vangen. Kijk dus goed uit! Je moet zo snel mogelijk een muizengat vinden. Sla er snel op met je hand en roep hardop:

**"Muis thuis!"**

Als je geen muizengat meer kunt vinden, word je door de kat betrappt. Draai dan één van je muizen om, zodat de kattenkant naar boven kijkt.

### Lekkernij + hond



Als je een hond dobbelt, mag je óf op de lekkernij slaan die op de lekkernijen-dobbelsteen te zien is, óf



proberen de kat te vangen door op de kat te slaan.

Als je op een passende lekkernij slaat, mag je je kleine muis in de voorraadkamer vooruit zetten.

Als je op de kat slaat, roep je hardop **“waf-waf”** en bevrijd je een van je muizen uit de klauwen van de kat. Je mag één van je muizen omdraaien zodat de muis weer naar boven kijkt. Let op: Dit kan alleen als de kat daarvoor al een van je muizen heeft betrapt.

**Belangrijk:** Alle plaatjes blijven altijd op tafel liggen!

Nu is de volgende speler aan de beurt om de dobbelstenen te gooien en weer moeten alle spelers goed opletten!

Als de kat op enig moment tijdens het spel al je muizen heeft gevangen, dus wanneer al je muizen met de kattenkant naar boven voor je liggen, lig je uit het spel.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen:

- óf als er nog maar één speler over is die nog minstens één muis open voor zich heeft

liggen. Deze speler heeft het spel gewonnen, of hij nu veel lekkernijen heeft gevonden of niet.

- óf zodra de kleine muis van een speler helemaal boven in de voorraadkamer is aangekomen. Als er meerdere spelers tegelijk boven aankomen wint de speler die de meeste muizen open voor zich heeft liggen.

### VARIANT

Alle spelers mogen alleen met hun „slechte” hand op de plaatjes slaan, rechtshandigen dus alleen met de linkerhand, linkshandigen alleen met de rechterhand. Wie per ongeluk met de andere hand slaat, mag zijn kleine muis in de voorraadkamer niet vooruit zetten. Alle andere regels blijven onveranderd.

Auteur: Kai Haferkamp  
Illustratie & vormgeving: Christof Tisch  
Vertaler: Susanne Bonn  
© 2013 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Productie & verkoop:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
Art.Nr.: 878144

