



**Inhoud:** 1 boom, 1 hondenhok, 1 stoel, 1 muizengat, 2 dobbelstenen, 4 pionnen (muis, kat, hond, oma), 26 fiches.

**Doel van het spel:** 10 fiches winnen.

## Vorbereiding van het spel:

De constructies (stoel, hondenhok enz.) worden in elkaar gezet en op het midden van de tafel gezet. Iedere speler krijgt 5 fiches. De rest van de fiches wordt opzij gelegd als reserve.

Met 4 spelers: elke speler kiest een pion en zet deze voor zich neer. Met 3 spelers: elke speler kiest een pion en zet deze voor zich neer. De overgebleven pion wordt op het midden van de tafel gezet, tussen de constructies. Met 2 spelers: elke speler kiest een pion en zet deze voor zich neer. De 2 overgebleven pionnen worden op het midden van de tafel gezet, tussen de constructies.

**Verloop van het spel:** De oudste speler begint en gooit met de 2 dobbelstenen.

**Opmerking 1:** Vóór elke beurt mogen de spelers hun pion niet aanraken.

Door het gooien van de 2 dobbelstenen verschijnen er 2 plaatjes. Voor elke combinatie vindt er een duel plaats tussen 2 spelers. Degene die de actie het snelst uitvoert, wint het duel en mag een fiche van zijn tegenstander pakken.

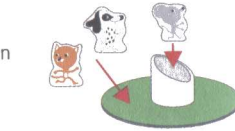
## De combinaties:

### 1 - 2 identieke plaatjes: de speler mag kiezen:

- Zijn pion verwisselen met die van een andere speler (die hem zijn pion moet geven) of met een pion op het midden van de tafel, of:
- Twee constructies op het midden van de tafel van plaats ruilen.

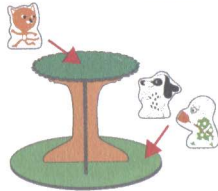
### 2 - De muis tegen de hond of de kat

De muis is bang van de kat en de hond. De speler met de muizenpion moet zijn pion in het gat plaatsen. De spelers met de katten- en hondenpionnen moeten hun pion op het gras naast het muizengat zetten. De omapijn blijft staan.



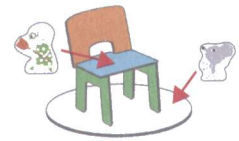
### 3 - Oma of de hond tegen de kat

De kat is bang van oma en de hond. De speler met de kattenpion moet zijn pion in het gat plaatsen. De spelers met de honden- en omapijnen moeten hun pion op het gras onderaan de boom zetten. De muizenpion blijft staan.



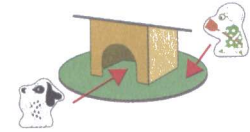
### 4 - Oma tegen de muis

Oma is bang van de muis. De speler met de omapijn moet zijn pion op de stoel zetten. De speler met de muizenpion moet zijn pion op de vloer naast de stoel zetten. De honden- en kattenpion blijven staan.



### 5 - Oma tegen de hond

De hond is bang van oma. De speler met de hondenpion moet zijn pion in het hondenhok plaatsen. De speler met de omapijn moet zijn pion op het gras naast het hondenhok zetten. De katten- en muizenpion blijven staan. Bij elk duel wint degene die het snelst is, en mag een fiche van zijn tegenstander pakken.



### • Verkeerde zet

Je mag je pion niet verplaatsen wanneer dit volgens de dobbelstenen niet hoeft. Wanneer een speler dit per ongeluk toch doet, legt hij een van zijn fiches bij de reservefiches. Je mag wel de aandacht afleiden en je pion vastpakken nadat de dobbelstenen zijn gegooid. De pion moet in de hand van de speler blijven.

### • Gelijktijdig zetten:

Wanneer 2 spelers hun pion tegelijkertijd op de juiste plek zetten, is er geen winnaar en houdt iedereen zijn fiches. Het is echter wel mogelijk om in geval van twijfel een 3e speler scheidsrechter te laten spelen.

Aan het eind van elk duel zetten alle spelers hun pion weer voor zich neer en gooit de volgende speler met de dobbelstenen.

## Speciale regels voor 2 of 3 spelers

Bij 2 of 3 spelers wordt/worden er 1 of 2 pion(nen) op het midden van de tafel gezet. Deze worden de "gemeenschappelijke pionnen" genoemd. Wanneer er bij het gooien van de dobbelstenen een pion van één van de spelers en een gemeenschappelijke pion moeten spelen, mag één van de andere speler met de gemeenschappelijke pion spelen. (Behalve natuurlijk de speler op wie de andere dobbelsteen betrekking heeft). Wanneer de speler met de gemeenschappelijke pion het snelst is, mag deze een fiche van zijn tegenstander pakken en deze bij de reservefiches leggen. Wanneer daarentegen de speler met de gemeenschappelijke pion het langzaamst is, krijgt zijn tegenstander een fiche uit de reservefiches.

**Opmerking 2:** De speler met de gemeenschappelijke pion kan dus geen fiche winnen, maar kan er wel voor zorgen dat zijn tegenstander er eentje kwijtraakt. Wanneer er bij het gooien van de dobbelstenen 2 gemeenschappelijke pionnen moeten spelen, gebeurt er niets en mag de volgende speler met de dobbelstenen gooien.

## Einde van de partij:

De partij is afgelopen wanneer:

- 1 van de spelers 10 fiches heeft gewonnen, deze speler is de winnaar.

### of wanneer

- 1 van de spelers geen fiches meer heeft. De partij is afgelopen en de andere spelers tellen hun fiches, degene met de meeste fiches is de winnaar.

## F Règle du jeu



# Mamicatchmi

**Contenu :** 1 arbre, 1 niche, 1 chaise, 1 trou de souris, 2 dés, 4 pion (souris, chat, chien, mamie), 26 jetons.

**But du jeu :** Gagner 10 jetons.

### Préparation du jeu :

Les structures sont assemblées et posées au centre de la table. Chaque joueur reçoit 5 jetons. Le reste des jetons est posé à côté et constitue une réserve. À 4 joueurs : chaque joueur choisit un pion qu'il place devant lui. À 3 Joueurs : chaque joueur choisit un pion qu'il place devant lui. Le pion restant est posé au centre de la table, au milieu des structures. À 2 Joueurs : chaque joueur choisit un pion qu'il place devant lui. Les 2 pions restants sont posés au centre de la table, au milieu des structures.

**Déroulement du jeu :** Le plus âgé commence et lance les 2 dés.

**NB1 :** Avant chaque lancer, les joueurs ne doivent pas toucher leur pion. Le lancer des dés va faire apparaître 2 faces. Pour chaque combinaison un duel va avoir lieu entre 2 joueurs. Le plus rapide à réaliser l'action gagne le duel et prend un jeton à son adversaire.

### Les combinaisons :

#### 1 - Les 2 faces sont identiques, le lanceur peut, au choix :

- Échanger son pion contre celui d'un autre joueur (qui est obligé de lui céder le sien) ou contre un pion du centre de la table.
- Échanger de place 2 structures du centre de la table.

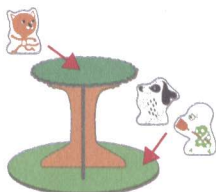
#### 2 - La souris contre le chien ou le chat

La souris a peur du chat et du chien. Le joueur possédant le pion souris doit placer son pion dans le trou. Les joueurs possédant les pions chat ou chien doivent placer leur pion sur l'herbe à côté du trou de la souris. Le pion mamie ne bouge pas.



#### 3 - La mamie ou le chien contre le chat

Le chat a peur de la mamie et du chien. Le joueur possédant le pion chat doit placer son pion sur l'arbre. Les joueurs possédant les pions chien ou mamie doivent placer leur pion sur l'herbe au pied de l'arbre. Le pion souris ne bouge pas.



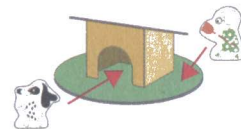
#### 4 - La mamie contre la souris

La mamie a peur de la souris. Le joueur possédant le pion mamie doit placer son pion sur la chaise. Le joueur possédant le pion souris doit placer son pion sur le carrelage à côté de la chaise. Les pions chien et chat ne bougent pas.



#### 5 - La mamie contre le chien

Le chien a peur de la mamie. Le joueur possédant le pion chien doit placer son pion dans la niche. Le joueur possédant le pion mamie doit placer son pion sur l'herbe à côté de la niche. Les pions chat et souris ne bougent pas. Pour chaque duel, le plus rapide l'emporte et prend un jeton à son adversaire.



#### • Mauvais déplacement

Il est interdit de déplacer son pion si ce n'est pas demandé par le lancer des dés. En cas d'erreur le joueur perd un jeton qu'il remet dans la réserve. Cependant il est autorisé à faire une diversion et d'attraper son pion après le lancer des dés.

Le pion doit rester dans la main du joueur.

#### • Déplacements simultanés :

Si 2 joueurs sont exæquo (ils ont posé leur pion au bon endroit en même temps), aucun vainqueur n'est déclaré et personne ne perd de jeton. Il est cependant possible en cas de litige de faire appel à un 3ème joueur comme juge.

À la fin des duels, les joueurs repositionnent leur pion en face d'eux et le joueur suivant lance les dés...

### Règles spéciales à 2 et 3 joueurs

A 2 et 3 joueurs, 2 ou 1 pion(s) sont/est placé(s) au centre de la table. On les appelle les « pions communs ». Lorsqu'un lancer des dés met en scène le pion d'un des joueurs et un pion commun, n'importe quel autre joueur peut jouer le pion commun. (Sauf évidemment le joueur dont le pion est indiqué par le lancer). Si le joueur ayant joué le pion commun est le plus rapide : il prend un jeton à son adversaire et ce jeton est mis dans la réserve. Inversement, si le joueur ayant joué le pion commun est le plus lent c'est la réserve qui donne un jeton à son adversaire. **NB2 :** Le joueur qui joue le pion commun ne gagne pas de jeton mais il peut en faire perdre un à son adversaire. Lorsqu'un lancer des dés met en scène les 2 pions communs, rien ne se passe et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

### Fin du jeu :

La partie prend fin quand :

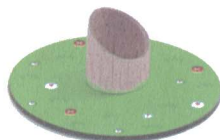
- 1 des joueurs a gagné 10 jetons, il est alors le gagnant de la partie.

**ou**

- 1 des joueurs n'a plus de jeton. La partie s'arrête et les autres joueurs comptent leurs jetons, celui qui en a le plus a gagné.

# Mamicatchmi

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



X4



X2



X26

Assembler les structures • Assembling the objects  
Zusammenbau der Spielteile • De constructies in elkaar zetten  
Armar las estructuras • Montare le strutture  
Montar as estruturas • Sådan sættes delene sammen  
Montera strukturerna • Сборка конструкций

