

Zahl der Spieler: 2 – 6
Alter: ab 4 Jahren
Redaktion: Markus Müller
Illustrationen: Johann Rüttinger
Grafik: J + J Rüttinger
Inhalt: • 36 Bildkärtchen
• 1 Motivwürfel
• Spielanleitung

Miau-Mäh- Muh!



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany
© 2017
Art.-Nr. 60 601 1637

SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG:

Bitte brecht vor dem ersten Spiel die 36 Tier-Kärtchen **vorsichtig** aus den Stanztafeln!

Am besten geht das, wenn ihr die Stanztafeln **mit der Vorderseite sichtbar auf den Tisch legt** und **von der Vorderseite aus**, die Karten ausdrückt.

Vor Spielbeginn mischt ihr die 36 Tier-Kärtchen und legt sie mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch in einem **6x6-Raster** aus.

ZIEL DES SPIELS:

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Tier-Kärtchen zu sammeln. Wer am Ende des Spiels die meisten Kärtchen sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

SPIELVERLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Das gewürfelte Tier wird nun gesucht! Decke nun ein Kärtchen auf.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Das gewürfelte Tier ist NICHT auf dem Kärtchen. Drehe das Kärtchen wieder um. Merke dir aber gut, welche Tiere sich dort versteckt haben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Das gewürfelte Tier IST auf dem Kärtchen. Nun musst du dich entscheiden, möchtest du:
A) Weiterspielen oder
B) Kärtchen sammeln

A) WEITERSPIELEN:

Wenn du es noch einmal riskieren möchtest, würfelst du nochmal und deckst wieder ein Kärtchen auf.

- Wenn du wieder das gewürfelte Tier gefunden hast, kannst du wieder entscheiden ob du (A) weiterspielen oder (B) deine Kärtchen sammeln willst, usw.
- Wenn du nun ein Kärtchen **ohne** das gewürfelte Tier aufdeckst, so musst du **alle** Kärtchen wieder verdecken und der nächste ist an der Reihe!

B) KÄRTCHEN SAMMELN:

- Wenn du nicht mehr weiter aufdecken möchtest, nimmst du **alle offen liegenden** Kärtchen.

Sobald sich ein Spieler entschieden hat aufzuhören oder alle Kärtchen wieder umdrehen muss, ist der nächste Spieler an der Reihe. Du musst dich **VOR dem Würfelwurf** entscheiden, ob du weitermachst oder aufhörst!

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen. Nun stapeln alle Spieler ihre gewonnenen Karten. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt das Spiel!

BEISPIEL:

.....
Lena hat gerade die Katze gewürfelt und ein Plättchen aufgedeckt, auf dem die Katze zu sehen ist. Sie entscheidet sich, ihr Glück nochmal auf die Probe zu stellen. Lena würfelt nun eine Kuh und muss nun ein Plättchen mit einer Kuh aufdecken. Doch leider hat sie Pech, auf dem Plättchen ist keine Kuh zu sehen. Sie verdeckt beide Kärtchen wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.
.....

Players: 2 – 6

Age: for 4 years of age and over

Editing: Markus Müller

Illustrations: Johann Rüttinger

Graphics: J + J Rüttinger

Contents: • 36 little picture cards
• 1 motif dice
• game instructions

Miau-Mäh- Muh!



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany
© 2017
Art.-Nr. 60 601 1637

RULES

GAME PREPARATION:

Before the first game, please **carefully** break the 36 little animal cards out of the punch boards!

The best way to do this is to **lay the punch boards on the table with the front side showing** and then press out the cards **from the front side**.

Before the game begins, you shuffle the 36 animal cards and lay them down on the table with the back side facing upwards in a **6x6 grid**.

AIM OF THE GAME:

Each player tries to accumulate as many animal cards as possible. Whoever has accumulated the most cards at the end of the game, wins.

COURSE OF PLAY:

The youngest player begins and throws the dice. The animal from the dice throw is now sought! Now turn over a card.

There are now two possibilities:

1. The animal on the thrown dice is NOT on the card. Turn the card over again. But carefully remember which animals are hidden there. It is then the turn of the next player.

2. The animal on the thrown dice IS on the card. You must now decide whether you want to:

- A)** Continue playing or
- B)** Collect cards

A) CONTINUE PLAYING:

If you wish to risk it again, you throw the dice again and turn over another card.

- If again the animal on the thrown dice appears on the card, you can decide whether you want to (A) continue playing or (B) collect your cards, etc.

- If you now turn over a card **without** the animal on the thrown dice, you must now turn over **all** cards again and it is the next player's turn!

B) COLLECT CARDS:

If you do not wish to turn over any more cards, you take **all exposed** cards.

Once a player has either collected their cards or has to turn over all cards again, it is the next player's turn. You must decide whether to continue or stop **BEFORE throwing the dice!**

END OF THE GAME:

The game ends once no cards are left in the middle of the table. All players then create a pile with the cards they have won. The player with the highest pile wins the game!

EXAMPLE:

Lena has just got a cat after throwing the dice and turned over a card on which the cat can be seen. She decides to try her luck once more. Lena throws the dice and gets a cow and must now turn over a card on which a cow is seen. Unfortunately, she is unlucky since no cow is seen on the card. She turns over both cards again and it is the next player's turn.

Joueurs: 2 – 6

Âge: à partir de 4 ans

Rédaction: Markus Müller

Illustration: Johann Rüttinger

Graphisme: J + J Rüttinger

Contenu:

- 36 cartes à image
- 1 dé à motif
- notice de jeu

Miau-Mäh-Muh!



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany
© 2017
Art.-Nr. 60 601 1637

RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU:

Avant le premier jeu, détachez avec précaution **les 36 cartes avec des animaux de leur support!**

La façon la plus simple est de poser les supports avec la face avant sur la table et d'appuyer les cartes **sur la face avant.**

Avant le début du jeu, mélangez les 36 cartes avec les animaux et placez-les face cachée sur la table en formant un **carré** de 6X6.

OBJECTIF DU JEU:

Chaque joueur essaie de collecter le plus grand nombre possible de cartes avec des animaux. Le joueur, qui aura collecté le plus grand nombre de cartes, gagnera le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU:

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. A présent, mets-toi à la recherche de l'animal se trouvant sur le dé ! Retourne une carte.

Tu as maintenant deux possibilités :

1. L'animal sur le dé N'EST PAS représenté sur la carte. Retourne à nouveau la carte. Néanmoins, retiens bien quels animaux sont représentés sur la carte. C'est au tour du joueur suivant.

2. L'animal sur le dé EST représenté sur la carte. Maintenant, tu dois prendre une décision:
A) tu continues de jouer
B) tu collectes les cartes

A) CONTINUER DE JOUER:

Si tu veux tenter une nouvelle fois ta chance, lance à nouveau le dé et retourne une carte.

- si l'animal sur le dé est représenté sur la carte, tu peux à nouveau décider si tu (A.) continues de jouer ou (B.) si tu veux collecter la carte etc.
- si l'animal du dé **n'est pas** représenté sur la carte, tu dois retourner **toutes** tes cartes et c'est au tour du joueur suivant!

B) COLLECTER LES CARTES:

Si tu ne veux pas continuer de retourner des cartes, tu as le droit de prendre **toutes les cartes retournées.**

Dès qu'un joueur a collecté sa carte ou a retourné toutes ses cartes, c'est au joueur suivant de jouer. Tu dois te décider **avant de lancer le dé** si tu continues ou si tu arrêtes!

FIN DU JEU:

Le jeu prend fin dès qu'il n'y a plus de carte au milieu. Les joueurs empilent les cartes qu'ils ont collectées. Le joueur avec la plus grande pile de cartes a gagné!

.....

EXEMPLE:

Lena a obtenu au lancer de dé un chat et a retourné une carte sur laquelle se trouve un chat. Elle décide d'essayer sa chance à nouveau. Lena lance le dé et obtient une vache et doit à présent retourner une carte avec une vache. Malheureusement, elle n'a pas de chance, sur la carte il n'y a pas de vache. Elle doit donc retourner les deux cartes et c'est au tour du joueur suivant.

.....

Giocatori: 2-6

Età: dai 4 anni in su

Redazione: Markus Müller

Illustrazioni: Johann Rüttinger

Grafica: J + J Rüttinger

Contenuto: • 36 tessere illustrate
• 1 dado con gli animali
• istruzioni del gioco

Miau-Mäh- Muh!



NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth – Germany
© 2017
Art.-Nr. 60 601 1637

ISTRUZIONI DI GIOCO

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Per prima cosa estrarre **con cura** le 36 tessere dalle tavolette fustellate.

Consigliamo di mettere le tavolette sul tavolo **con il lato illustrato scoperto** e schiacciare le tessere **dalla parte anteriore**.

Prima di cominciare mescolare le 36 tessere e disporle sul tavolo con il lato posteriore rivolto verso l'alto in un **quadrato da 6x6**.

SCOPO DEL GIOCO:

Ogni giocatore cerca di raccogliere più tessere possibili. Chi alla fine ha più tessere, ha vinto il gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Comincia il giocatore più giovane tirando il dado. Ora bisogna trovare l'animale raffigurato! Il giocatore gira quindi una tessera.

Ora ci sono due possibilità:

- 1. L'animale del dado NON è raffigurato sulla tessera.** In questo caso la tessera va rigirata, ma bisogna memorizzare gli animali nascosti. Tocca quindi al giocatore successivo.
- 2. L'animale del dado È raffigurato sulla tessera.** Ora si deve decidere se:
A) Continuare a giocare o
B) Raccogliere la tessera

A) CONTINUARE A GIOCARE:

Se vuoi rischiare di nuovo, tira ancora il dado e scopri un'altra tessera.

- Se trovi nuovamente l'animale del dado, puoi decidere ancora se (A) continuare a giocare o (B) prendere le tessere ecc.
- Se invece trovi una tessera **senza** l'animale raffigurato sul dado, devi rigirare **tutte** le tessere e tocca al giocatore successivo!

B.) RACCOGLIERE LA TESSERA:

Se non vuoi continuare a scoprire le tessere, prendi **tutte le tessere scoperte**.

Appena un giocatore raccoglie le sue tessere, oppure deve rigirare tutte le tessere scoperte, tocca al giocatore successivo. Bisogna però decidere se continuare o fermarsi **PRIMA di lanciare il dado!**

FINE DEL GIOCO:

Il gioco termina quando non ci sono più tessere. Ora tutti i giocatori impilano le tessere raccolte e vince il giocatore con la torre più alta!

.....
ESEMPIO:

Maria lancia il dado ed esce il gatto, quindi scopre una tessera che raffigura anch'essa il gatto. Decide di sfidare di nuovo la fortuna e tira ancora il dado. Ora esce una mucca e deve quindi scoprire una tessera con una mucca. Purtroppo però è sfortunata, perché sulla tessera non c'è la mucca. Deve quindi rigirare di nuovo le tessere e tocca al giocatore successivo.

.....

