

# KATTEN MJAUU™

**Nu har katten Mjau sprungit och gömt sig igen!  
Kan hon vara bakom trädet? Eller inne i vedboden?  
Vi har ju redan tittat under filten, så där är hon inte.  
Piper det inte bakom tunnan? Där måste hon vara!**

**För 2-4 deltagare från 3 år**

## **Innehåll**

Regelhäfte  
Låda med insats  
Spelplan  
Pipkudde  
Träpinne  
Tärning

## **Spelförberedelser**

Under spelplanen finns en pipkudde.  
Skaka lådan så att pipkudden lägger sig  
på ett okänt ställe. Nu är det ingen  
som vet var "kattungen" gömt sig.  
Bestäm vem som skall börja.

## **Varje gång det är din tur**

Slå med tärningen för att se hur många hål  
du skall sticka ner pinnen i. Visar tär-  
ningen 3, får du sticka ner pinnen i 3 hål  
för att höra om kattungen gömt sig där.  
Stick inte för fort eller för hårt och  
tryck ner pinnen ända i botten.

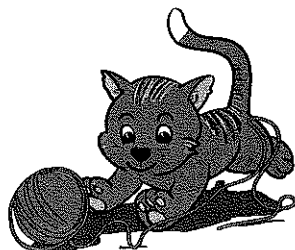
Om du inte hör något, får du pröva i  
nästa hål om tärningen har visat så.  
Sedan är det näste spelares tur. Försök  
komma ihåg vilka hål som du och de  
andra spelarna har provat.

## **När det hörs ett pip**

Då har kattungen hittats och den som  
lyckades med det, har vunnit.

## **Börja om igen**

När ni har hittat kattungen: vänd på  
spelet och skaka ordentligt. Då lägger sig  
pipkudden på ett nytt ställe och ni kan  
börja om igen.



© 1994 Girsch Design

© 1996 BRIO AB

Illustration och design: Bildgården AB

S