



Hide and Eek!

2-6 players
ages 8 and up

the game with one hundred elephants and a mouse

GAMEWRIGHT®

Contents

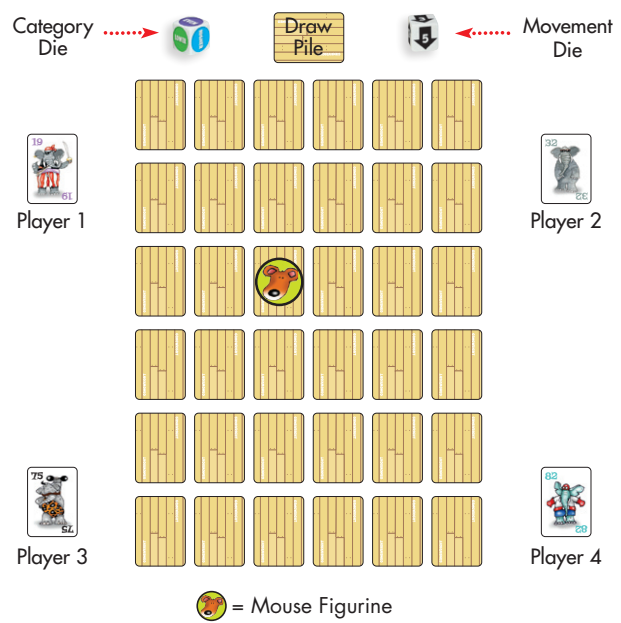
- 100 elephant cards (numbered 1-100)
- 1 mouse figurine
- 1 movement die (numbers in arrows)
- 1 category die (higher/lower/odd/even)

Object

Move the mouse figurine around the grid of cards looking for numbered elephants that match the category die. The first player to collect 10 elephant cards wins.

Set Up

- Shuffle the deck and layout 36 elephant cards face down into a 6 by 6 grid.
- Deal one card to all players, face up in front of them on the table to start their scoring piles.
- Stack the rest of the deck face down to form a draw pile nearby
- Place the mouse on one of the cards near the center of the grid.



How to Play

The player who can make the best elephant noise starts the game and play continues to the left. On your turn, roll the dice. Move the mouse over the cards, either horizontally or vertically (or a combination of the two), the number indicated by the movement die. You may not back track. Now look at the category die. The goal is to collect cards adjacent (left, right, up, down) to the mouse that match what's indicated on the category die.



Category die options:

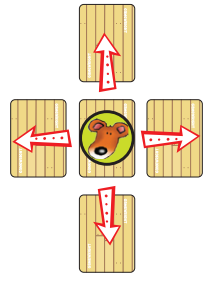


Higher / Lower: The number on the card you turn over or choose must either be higher or lower than the top card of your scoring pile. For example, let's say you have a 46 on top of your scoring pile, and you roll "higher." You'll have to turn up or choose a card with a number higher than 46 to keep the card.



Odd / Even: The card you turn over or choose must either have an odd or even number. For example, if the category die indicates "odd," and the number on the card you turn up is 37, you may take it.

Collecting Cards



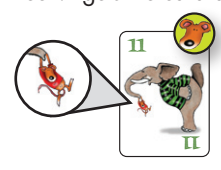
Choose any card that's adjacent to the one where the mouse landed and turn it face up. If the number on the card does not match the category die, your turn ends immediately. Leave the card in the grid, either turned face up or face down, depending on the direction of the arrow on the movement die. ↑ means face up, ↓ means face down. Pass the dice to the next player. If the number on the card matches the category die, you have to make a decision: 1. Take the card and end your turn, or 2. Try to collect more cards.

1 End your turn. If you choose to end your turn, add the card face up to the top of your scoring pile. Then fill in the grid with the top card from the draw pile. Place the replacement card either face up or face down, depending on the direction of the arrow on the movement die. Pass the dice to the next player.

2 Try to collect more cards. If you choose to try collecting more cards, you may select another adjacent card, and if it also matches the category die, you may add it to your scoring pile. Depending on where the mouse landed, you may collect up to 4 cards during your turn. You may also stop at any time. If you are able to collect all the adjacent cards, you get to take a bonus turn. But if at any point a card doesn't match the category die, your turn ends and you must discard all the cards you just collected to the bottom of the draw pile. Fill in cards from the draw pile according to the arrow on the movement die.
Note: If you rolled Higher or Lower, additional cards must be higher or lower than the last card you chose or turned over.

Eek!

Several cards feature the mouse hiding somewhere on it. If the card you turn up shows the mouse, the first player to grab the mouse figurine and shout "Eek!" gets the card and the next turn. Look carefully, as the mouse can sometimes be camouflaged! Fill in the empty space with a card from the draw pile, according to the arrow on the movement die, and put the mouse back on the card it came from. **Note:** If you later notice a mouse on a face up card in the grid, you may also grab the mouse figurine!



Face Up / Face Down Cards

As play progresses, some cards will be left face up in the grid. Make note of the face up cards and try to move the mouse next to them if they match the category die. Also, try to remember (like an elephant!) the cards you see, because they may not be showing for long!

Winning the Game

The first player to collect 10 cards wins. For a longer or shorter game, set a different target amount before playing.

A Word from Gamewright

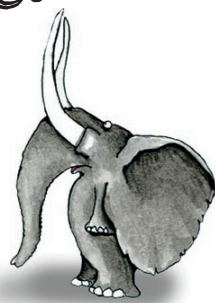
How many mice does it take to frighten 100 elephants? In the case of this game, the answer is just one! (It may look small, but this mouse packs a big punch!) As you play, you'll discover a wonderfully whimsical array of 100 unique elephants drawn by comic artist, Kevin Whitlark. (Look for a series of Whitlark jigsaw puzzles produced by our parent company, Ceaco, at www.ceaco.com) You'll also discover that you'll learn about number sequencing, probability, and even strengthen hand-eye coordination!



¡Ayayay Escóndase!

un juego entre cien elefantes y un ratón

2-6 jugadores
edades: 8 y mayores



Contenido

- 100 cartas de elefantes (numeradas del 1 al 100)
- 1 figurita de ratón
- 1 dado de movimiento (números en las flechas)
- 1 dado de categoría (más alto/más bajo; par/impar)

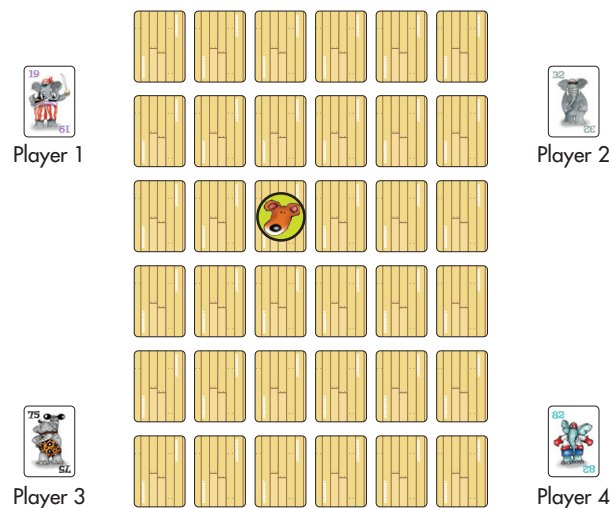
Objetivo

Mueva la figurita del ratón por la red de cartas mientras busca elefantes numerados que hagan par con la categoría sobre el dado. El primer jugador en recoger diez cartas de elefantes ganara.

Estableciendo el Juego

- Baraje las cartas y organice 36 cartas de elefantes, boca abajo, en una red de 6 por 6 cartas.
- Dele una carta a cada jugador, poniéndola en la mesa, enfrente suyo y mirando hacia arriba. Esto empezara los montones de cartas que darán el puntaje.
- Amontone el resto de las cartas, mirando hacia abajo, creando un montón de cartas para tomar.
- Ponga el ratón sobre una de las cartas cerca del centro de la red de cartas.

Category Die Draw Pile Movement Die



= Mouse Figurine

Como Jugar

El jugador que mejor pueda imitar los ruidos que hace un elefante será el primero en jugar. El turno continuara hacia la izquierda. A su turno tire los dados. Mueva el ratón sobre las cartas, ya sea vertical u horizontalmente (o una combinación de las dos), según el número indicado por el dado de movimiento. No se permite retroceder.



Ahora mira el dado de categoría. La meta es recolectar cartas adyacentes (izquierda, derecha, arriba, debajo) a la carta en donde cayó el ratón, y que hagan par con lo que este indicado sobre el dado de categoría. Las opciones de categoría son:

Más Alto / Más Bajo: El número sobre la carta que voltee, o escoja debe ser más alto, o más bajo que la primera carta en su montón de cartas de puntaje. Por ejemplo, digamos que usted tiene un 46 en la primera carta de su montón de cartas de puntaje, y saca un "Más Alto" con el dado. Usted tendrá que voltear o escoger una carta con un número más alto que 46 para poder quedarse con la carta.

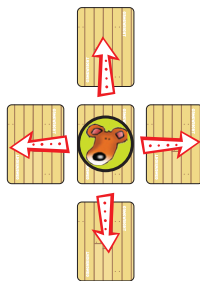


Par / Impar: El número sobre la carta que voltee o escoja debe ser par o impar. Por ejemplo, si el dado de categoría dice "impar" y el número sobre la carta que volteo es 37, entonces podrá tomar la carta.



Recogiendo Cartas

Escoja cualquier carta adyacente a la carta sobre la cual ha caído el ratón, y póngala bocarriba en el mismo lugar. Si el número sobre la carta no hace par con el dado de categoría su turno terminara inmediatamente. Deje la carta sobre la red de cartas, ya sea bocarriba o boca abajo según lo indicado por la flecha sobre el dado de movimiento (↑ significa bocarriba, ↓ significa boca abajo). Dele el dado al siguiente jugador.



Si el número sobre la carta hace par con el dado de categoría, usted tendrá que tomar una decisión:
1. Tome la carta y termine su turno, o 2. Trate de recoger más cartas.

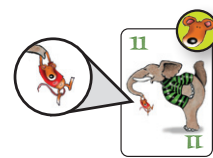
1 Termine su turno. Si escoge terminar su turno, agregue la carta a su montón de cartas de puntaje. Luego vuelva a completar la red de cartas con la primera carta del naipe. Ponga la carta de remplazo boca arriba o boca abajo según lo indicado en la flecha sobre el dado de movimiento. Pásele el dado al siguiente jugador.

2 Trate de recoger más cartas. Si escoge tratar de recoger más cartas podrá escoger otra carta adyacente, y si esta también hace par con el dado de categoría, también podrá agregarla a su montón de cartas de puntaje. Dependiendo a donde caiga el ratón, usted podrá escoger un máximo de cuatro cartas por turno. No es obligatorio tratar de recoger cuatro cartas, podrá parar en cualquier momento. Si logra recoger todas las cartas adyacentes usted tendrá un segundo turno. Pero si en cualquier momento una carta no hace par con el dado de categoría, su turno terminara y tendrá que devolver todas las cartas que haya recogido durante este turno, agregándolas debajo del naipe. Luego remplace las cartas tomadas siguiendo las instrucciones de la flecha sobre el dado de movimiento.

Nota: Si saca Más Alto o Más Bajo con el dado, las cartas adicionales que trate de tomar tendrá que ser más altas o más bajas que la última carta que haya volteado.

¡Ayayay!

Si la carta que voltee muestra un ratón en cualquier parte, el primer jugador en gritar ¡Ayayay! recibirá la carta y tendrá el próximo turno. Remplace la carta con otra carta del naipe según las indicaciones de la flecha sobre el dado de movimiento, y regrese el ratón a la carta de dónde provino.



Cartas Bocarriba / Bocaabajo

Mientras el juego progresa algunas de las cartas en la red permanecerán bocarriba, y otras bocaabajo. Tome nota de las cartas que están bocarriba y trate de mover el ratón junto a estas si hacen par con el dado de categoría. Además trate de recordar (como los elefantes) las cartas que vea, ¡ya que de pronto no las volverá a ver por mucho tiempo!

Ganando el Juego

El primer jugador en recolectar diez cartas ganara. Para un juego más largo o más corto, acuerde a otro número de cartas a recoger.