

Languages?



# Cat'astrophes 🐾





## MATÉRIEL

6 fiches chat individuelles, 6 cubes colorés,  
4x16 cartes, 1 échelle de bêtises (plateau), 1 pion  
premier joueur, 1 pion bêtise et 1 piste de score.

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une fiche chat et prend le cube coloré correspondant. Il place ensuite son cube sur le 0 de la piste de score.
- Les cartes sont réparties en 4 paquets de 16 cartes, identifiables par la couleur de leur dos. Constituez une pioche regroupant autant de ces paquets qu'il y a de joueurs. A partir de 4 joueurs, utilisez tous les paquets. Les paquets non-utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez soigneusement la pioche et placez-la au centre de l'aire de jeu, à côté de l'échelle de bêtises.
- Placez le pion bêtise sur le 0 de l'échelle de bêtises.
- Attribuez le pion premier joueur au plus jeune (ou au plus fervent amoureux de chats).
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.



## PRINCIPE

Vases brisés, sacs poubelles éventrés, fils électriques mâchouillés, gamelles renversées... Dans Cat'astrophes, vous incarnez un chat espiègle en proie à ses instincts chaotiques. En dépit de ce penchant pour les bêtises, vous devrez éviter soigneusement d'être pris la patte dans le sac par vos humains. Attention car la victoire ira au chat le moins puni !







## DESCRIPTION D'UNE CARTE

Symbole de la carte

grosse bêtise



Nombre de points

Chat trop mignon

Les cartes peuvent être de 3 types :

**bêtise, sournoise et ronron.**

Le type de la carte est indiqué par un symbole dans le coin supérieur gauche.

Chaque carte fera augmenter ou diminuer le score de bêtises d'une valeur figurant dans le coin supérieur droit.

Seules les cartes ronrons font diminuer le score de bêtises.



### Les bêtises

l'arme basique de tous les chats. Les cartes de type bêtise font monter le score de l'échelle de bêtises en fonction du

nombre figurant sur la carte. Attention car si vous dépassez les bornes, la sanction tombera ! Les joueurs qui franchiront les paliers de l'échelle de bêtises se verront ainsi attribuer un nombre de punitions correspondant (1, 2 ou 3 punitions) à reporter sur la piste de score.



### Les ronrons

la technique ultime pour se faire pardonner d'un humain.

Les cartes du type ronron font descendre les points de l'échelle de bêtises en fonction du nombre indiqué sur la carte. En redescendant sur ou sous un palier, vous vous débarrassez du nombre de punitions correspondantes (1 ou 2 punitions).

**Remarque :** Jouer une carte ronron alors que le curseur de bêtises est sur le 0 de l'échelle est sans effet.



### Les sournoises

servent à exécuter des coups rapides comme l'éclair, pratiques pour faire accuser un chat innocent.

Les cartes de type sournoise font grimper les points sur l'échelle de bêtises, en fonction du nombre indiqué.

L'atout des cartes sournoises est qu'elles voient leurs effets comptabilisés avant les cartes de type bêtises, ce qui bouleverse l'ordre du tour.





## COMMENT JOUER ?

A tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horlogique, chacun effectue l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte face cachée devant soi ;
- Jouer une carte face cachée devant un autre joueur ;
- Piocher une ou deux cartes du dessus de la pioche (au choix du joueur).

Une fois que chaque joueur a effectué son action, les cartes sont retournées simultanément puis résolues dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

HUMAIN, FAISONS LA PAIX.  
TU SAIS QUE JE SUIS IRRÉSISTIBLE

HUMAIN,  
TU PEUX PAS COMPRENDRE  
C'EST DE L'ART!

## REMARQUES

- Il ne peut y avoir qu'une seule carte en face d'un joueur. Si un joueur a déjà placé une carte devant vous, il ne vous reste donc que deux actions possibles : piocher ou placer une carte devant un autre joueur.
- Si vous piochez, vous ne pouvez pas poser de carte.
- Si vous n'avez plus de cartes en main, vous êtes obligé de piocher





## RÉSOUTRE LES CARTES :

- Les cartes sounoises sont résolues avant toutes les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur.



- Une fois toutes les cartes sounoises résolues, on reprend le tour normal à partir du premier joueur, en appliquant l'effet des cartes bêtises et ronrons.

**Chaque joueur fait évoluer le marqueur sur l'échelle de bêtises en fonction de la carte placée devant lui. Cette opération peut avoir 3 effets :**

- Aucun palier n'est atteint : votre bêtise est passée inaperçue. Rien ne se passe.
- A cause d'une carte bêtise ou sounoise, votre chat atteint ou franchit un palier (les cases 10, 15 et 20). Il reçoit alors le nombre de punitions lié à ce palier (+1, +2 ou +3). Ces punitions sont reportées sur la piste de score.
- Grâce à une carte ronrons, votre chat revient sur un palier ou passe par-dessous. Il perd alors le nombre de punitions lié à ce palier (-1 ou -2). Il est impossible d'avoir -3 car le 20 envoi directement au 0 sur l'échelle de bêtise).



**Exemple : Félix**  
fait descendre le score de bêtises de 18 à 15 points : il atteint un palier et se débarrasse donc de 2 punitions sur la piste de score. Tom, ensuite, joue lui aussi une carte ronrons. Il passe donc sous le palier et bénéficie également de l'effet associé.

**NB : Si le pion arrive sur le palier 20 de l'échelle de bêtises, les punitions sont appliquées et vous replacez le pion au bas de l'échelle, sur le 0. On continue alors d'ajouter les éventuels points excédentaires à partir de 0.**

**A la fin du tour, les cartes jouées sont défaussées et le pion premier joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour peut alors commencer !**

## FIN DE PARTIE :

Il y a deux manières de terminer la partie :

- **La pioche est épuisée ;**
- **Un chat a vraiment été vilain et a cumulé 20 punitions !**

Si un de ces événements survient, finissez le tour en cours.

**Si la pioche est vide**, l'action « Piocher une ou deux cartes » n'est plus disponible : on ne mélange pas la défausse.

Au terme de la partie, toutes les cartes bêtises et sounoises qui restent dans la main des joueurs comptent pour des punitions. On reporte donc les valeurs indiquées sur la piste de score. En revanche, les cartes ronrons qui restent dans votre main n'ont aucun effet.

Exemple : c'est la fin de la partie, Yannick a encore en main une carte bêtises (5 points) et une carte ronrons (2 points). Il subira donc 5 punitions supplémentaires (5 + 0). Anne a deux cartes bêtises (2 points) dans sa main, elle subira donc 4 punitions (2 + 2).

Après ce décompte final, la victoire va au joueur ayant accumulé le moins de points de punition sur la piste de score.

## VARIANTE POUR CHATS SAUVAGES

Si vous voulez corser le jeu et renforcer son côté sounois, vous pouvez appliquer la règle suivante : le joueur qui franchit un palier applique la valeur liée à celui-ci mais également le nombre équivalent au dépassement. **Exemple** : Félix a devant lui une carte bêtise à 2. Le pion sur l'échelle de bêtise est à 14. Félix va donc passer le palier situé à 15, il va prendre 2 punitions, mais il le dépasse de 1, il prendra donc 1 punition supplémentaire. Pour un total de 3. À l'inverse, Jérémy a joué une carte ronron de 3, et fait repasser le pion sous le 15, il perd 2 punitions + 2 punitions supplémentaires.

## POUR DES SOIRÉES ANIMÉES



Téléchargez notre application de génération de gage via ce lien :

<http://goo.gl/kZ4kUd>

Le joueur qui prend des punitions doit réaliser un gage. Appliquez le gage relatif au palier que vous venez de dépasser (1, 2 ou 3) dans l'application. Attention, ajouter les gages allonge la durée de partie.

## CRÉDITS :

Un jeu conçu par Ludovic Mahieu

Illustré par Éléonor Ernaelsteen (Hecatell)

Prépresse et adaptations graphiques par

Félix Havrenne et Mégane Duquenne

Révision des textes par Mike Pexstaerts

Cobayes volontaires : Anne-Sophie Vassart, Richard Poulet, Jérémy Leclef et beaucoup d'autres !

Directeur : Ludovic Mahieu

Éditeur responsable : Hellion Cat SPRL

© et ™2018 Hellion Cat sous licence par Hellion cat. Tous droits réservés. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Belgique. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 7 ans.



## EQUIPMENT

6 individual cat cards, 6 colored cubes,  
4x16 playing cards, 1 mischief scale (board),  
1 first-player token, 1 mischief token and  
1 score tracker.

## SETUP

- Each player picks a cat card and takes the matching colored cube. They then place their cube on space 0 of the score tracker.
- The playing cards are divided into 4 sets of 16 cards each. The back of each set is of a different color. The draw pile must be made up of a number of sets equal to the number of players. If there are 4 players or more, use all the sets. Any unused sets are put back in the box.
- Shuffle the cards carefully and place the draw pile at the center of the play area, next to the mischief scale.
- Place the mischief token on space 0 of the punishment scale.
- Give the first-player piece to the youngest player (or to the biggest cat lover).
- Each player is dealt 5 cards out of the draw pile.



## GAME PRINCIPLE

Vases smashed, garbage bags ripped open, electrical cords chewed, bowls knocked over... Cat'astrophes is a game where you play as a mischievous cat acting out on its chaotic instincts. Despite your natural tendency to get into trouble, you'll need to be careful enough not to get caught red-pawed by your humans. Be careful: whoever is the best at getting off scot-free will win the game!







## THE ACTION CARD

Card symbol



Points

Harmless prank

Unbearably cute cat

There are 3 types of cards:

**mischief, trick and cuddle.**

Every card type has a different symbol in the top-left corner.

Each card will increase or decrease the mischief score by the number of points in the top-right corner of the card. Cuddle cards are the only cards that can decrease the mischief score..



## Mischiefs

a cat's basic weapon. A mischief card will increase the score on the mischief scale by the number of points

on the card. Careful: don't go too far or there'll be trouble! Every player who crosses a threshold on the mischief scale gets the corresponding number of punishment points (1, 2 or 3) and moves forward on the score tracker.



## Cuddles

the ultimate way to get forgiveness from a human. A cuddle card will decrease the score on the mischief

scale by the number of points on the card. Landing back on or falling below a threshold allows you to get rid of the corresponding number of punishment points (1 or 2).

**Note:** Playing a cuddle card when the mischief token is on space 0 of the mischief scale is ineffective.



## Tricks

use them to strike first and get an innocent cat to take the blame.

A trick card will increase the score on the mischief scale by the number of points on the card. Its strength

lies in the fact that it takes effect before mischief and cuddle cards, effectively disrupting the order of play.







LET'S MAKE UP, HUMAN.  
YOU KNOW YOU CAN'T  
RESIST ME.

IT'S ART, HUMAN.  
YOU WOULDN'T UNDERSTAND!

### NOTES:

- There can only be one card in front of each player. If another player has already put a card in front of you, you only have two options left: you can either draw cards or put a card in front of another player.
- If you choose to draw cards, you cannot proceed to put a card down.
- If you have no cards left in hand, you must draw cards from the draw pile.

### GAMEPLAY

Starting with the first player and moving clockwise, every player performs one of the following actions:

- Put a card face down in front of themselves;
- Put a card face down in front of another player;
- Take either one or two cards from the top of the draw pile.

Once every player has performed an action, all cards are turned over simultaneously and resolved clockwise, starting with the first player..





## RESOLVING CARDS:

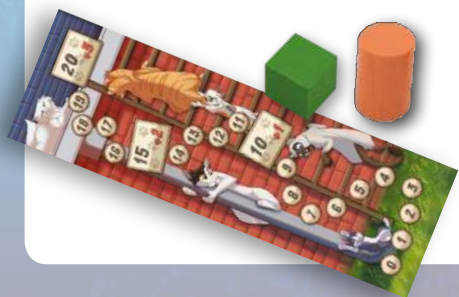
- Trick cards are resolved before any other card types, clockwise and always starting with the first player.



- Once every trick card has been resolved, players resolve mischief and cuddle cards, starting with the first player and moving clockwise.

**Each player moves the mischief token up or down the mischief scale according to the card in front of them. This can have three different outcomes:**

- No threshold has been reached: you got away this time. Nothing happens.
- Because of a mischief or a trick card, your cat has either landed on or crossed a threshold (spaces 10, 15 and 20). You get the matching number of punishment points (+1, +2 or +3). Your token moves forward the amount of points on the score tracker.
- Thanks to a cuddle card, your cat lands back on or goes below a threshold. You get rid of the matching number of punishment points (-1 or -2). It is impossible to get rid of 3 punishment points at once by going below the last threshold since the token must be moved back down to space 0 as soon as a player lands on space 20.



**Example:** Felix brings the mischief score down from 18 to 15 points: he lands back on a threshold and gets rid of 2 punishment points on the score tracker. Then Tom also plays a cuddle card. By doing so, he goes under the threshold and also loses punishment points.

**N.B.:** When the token lands on space 20 (threshold) of the mischief scale, punishment points are handed out and the token is moved back down to space 0 at the bottom of the scale. Any additional mischief points make the token move up the scale starting from space 0.

**At the end of the round, all the cards played are discarded and the first-player token moves to the next player clockwise. Then the round starts again!**



## ENDGAME:

There are two ways a game can end:

- **Either the draw pile has run out of cards;**
- **Or one of the cats has been really naughty and accumulated 20 punishment points!**

If this happens, the game ends at the end of the current round.

**If the draw pile has run out of cards**, the action “draw cards” is no longer available: don’t shuffle the discarded cards.

At the end of the game, players get punishment points for every mischief and trick card still in their hand. They must move their token forward on the score tracker by the total amount of points from the cards in their hand. Cuddle cards still in your hand do not, however, make you lose punishment points.

**Example:** it’s the end of the game and John still has a mischief card (5 points) and a cuddle card (2 points) in his hand. He will get 5 additional punishment points ( $5 + 0$ ). Anna still has two mischief cards (value: 2 points each) in her hand, meaning that she will get 4 punishment points ( $2 + 2$ ).

After the final count, the player with the lowest punishment score as shown by the score tracker wins.

## VARIATION FOR WILD CATS

Apply the following rule to spice things up and make the game even sneakier: players who cross a threshold not only get the corresponding amount of punishment points; they also get extra punishment points for each space over the threshold.

**Example :** Felix has a mischief card worth 2 points in front of him. The token on the mischief scale is on space 14. Felix will cross the threshold on square 15, which will earn him 2 punishment points. However, since he lands 1 space above the threshold, he will get an extra punishment point. For a total of 3. Conversely, Jeremy plays a cuddle card worth 3 points and brings the mischief token back under the 15 threshold. He loses 2 punishment points and an extra 2 points.

## PUP YOUR EVENINGS

Here is a link to download our forfeit generator app:

<http://goo.gl/kZ4kUd>

When a player gets punishment points, they must do a dare. When you cross a threshold (1, 2 or 3), do the corresponding dare in the application. Warning: using dares will increase the duration of the game.

## CREDITS :

**A game created by:** Ludovic Mahieu

**Art:** Éléonor Ernaelsteen (Hecatethe!!)

**Prepress and layout:** Félix Havrenne  
et Mégane Duquenne

**Editing:** Mike Pexstaerts

**Game testers :** Anne-Sophie Vassart, Richard Poulet, Jérémy Leclef and many others!

**Director:** Ludovic Mahieu

**Responsible editor:** Hellion Cat SPRL

**Translate from Franch by:** Julie Anicotte

© and ™2018 Hellion Cat registered trademark of Hellion Cat. All rights reserved. Please keep a copy of this document for your records. Pictures are not contractually binding. Made in Belgium. This product is not a toy. Not suitable for children under 7 years.



## SPELMATERIAAL

**6** individuele katfiches, **6** gekleurde blokjes, **4 x 16** kaarten, **1** strafpeil (bord), **1** pion eerste speler, **1** pion kattenkwaad en **1** scorespoor.

## VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een katfiche en neemt het bijhorende blokje dat op het vakje 0 van het scorespoor geplaatst wordt.
- De kaarten worden verdeeld in 4 stapels van 16 kaarten die makkelijk herkenbaar zijn aan de kleur van de achterzijde. Neem evenveel stapels als spelers en schud ze door elkaar om een grote stapel te vormen. Vanaf 4 spelers gebruik je alle stapels. De niet gebruikte stapels gaan terug in de doos.
- Schud de kaarten zorgvuldig en leg de stapel in het midden van de speelzone naast het strafpeil.
- Plaats de pion kattenkwaad op het vakje 0 van het strafpeil.
- Geef de pion eerste speler aan de jongste speler (of de grootste kattenliefhebber).
- Deel 5 kaarten aan elke speler.



## PRINCIPE

Gebroken vazen, opengescheurde vuilniszakken, gekauwde snoeren, omgevallen eetbakken... In Cat'astrophes kruip je in de huid van een guilige kat die het huis op stelten zet. Ondanks je voorliefde voor kattenkwaad moet je vermijden op heterdaad betrapt te worden door je mensen. Opgelet want de minst gestrafte kat wint!







## UITLEG VAN EEN KAART



Er bestaan drie soorten kaarten:

**kattenkwaad, geniepige streek of gespin.**

Het symbool boven links geeft het type kaart aan.

Elke kaart doet de kattenkwaadscore stijgen of dalen met de boven rechts weergegeven waarde. De gespinkaarten zijn de enigen die de kattenkwaadscore naar beneden halen.



### Kattenkwaad

Het basiswapen van elke kat. De kattenkwaadkaarten doen de score van het strafpeil stijgen met de op de kaart

weergegeven waarde.

Opgelet want als je te ver gaat, krijg je straf! De spelers die de overgangspunten van het strafpeil overschrijden, krijgen evenveel straffen (1, 2 of 3 straffen) die op het scorespoor overgebracht dienen te worden.



### Gespin

De ultieme techniek om vergeven te worden door je mens. De gespinkaarten doen de score van het strafpeil dalen met de op de kaart weergegeven waarde.

Door terug op of onder een overgangspunt te komen, raak je de overeenstemmende straffen kwijt (1 of 2 straffen).

Opmerking: een gespinkaart spelen als de pion kattenkwaad nog op 0 staat heeft geen effect.



### Geniepige streek

De geniepige streken hebben als doel bliksemsnelle streken uit te halen, handig om de schuld in de potten van een andere kat te schuiven. De geniepige streekkaarten doen de score van het strafpeil stijgen met de op de kaart weergegeven waarde. De voornaamste troef van de geniepige streekkaarten is dat hun effect toegepast wordt voor dat van de kattenkwaadkaarten, wat de volgorde van de ronde door elkaar gooit.





## VERLOOP VAN HET SPEL

Elk op zijn beurt, beginnend met de eerste speler en dan met de klok mee, voeren de spelers één van de volgende acties uit::

- Een kaart gedekt voor zich spelen;
- Een kaart gedekt voor een andere speler spelen;

Één of twee kaarten van de gedekte stapel trekken (naar keuze).

Eens elke speler een actie uitgevoerd heeft, worden de kaarten tegelijkertijd onthuld en volgens de wijzers van de klok opgelost, beginnend met de eerste speler.

MENS, LATEN WE  
VREDE SLUITEN.  
JE WEEET TOCH DAT IK  
ONWEERSTAANBAAR BEN.

MENS,  
BEGRIJP JE NIET DAT  
DIT KUNST IS!

## OPMERKINGEN:

- elke speler mag slechts één kaart voor zich hebben. Als een andere speler al een kaart voor je geplaatst heeft, heb je maar twee mogelijkheden: een of twee kaarten trekken of een kaart voor een andere speler leggen.
- Als je trekt, mag je geen kaart leggen.
- Als je geen kaarten meer in de hand hebt, moet je trekken.





## DE KAARTEN OPlossen:

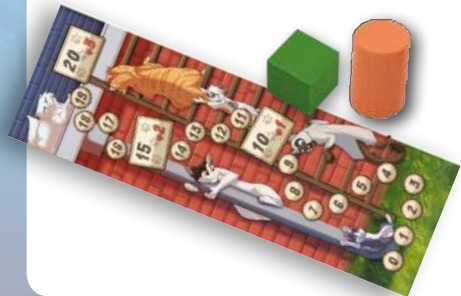
- De geniepige streekkaarten worden eerst opgelost volgens de wijzers van de klok, steeds beginnend met de eerste speler.



- Eens alle geniepige streekkaarten opgelost zijn, is het de beurt aan de kattenkwaadkaarten en de gespinkaarten in de normale volgorde, beginnend met de eerste speler.

**Elke speler beweegt de pion op het strafpeil in functie van de kaart voor hem/haar. Er zijn 3 mogelijke uitwerkingen:**

- Geen overgangspunt is overschreden: je streek bleef onopgemerkt. Er gebeurt niets.
- Door een kattenkwaad- of geniepige streekkaart overschrijdt je kat een overgangspunt (vakken 10, 15 en 20). Je krijgt dus het aantal straffen gelinkt aan het overschreden punt (+1, +2 of +3). Deze straffen worden overgebracht naar het scorespoor.
- Dankzij een gespinkaart komt je kat terug op of onder een overgangspunt terecht. Je verliest dus het aantal straffen gelinkt aan dit overgangspunt (-1 of -2. -3 verkrijgen is onmogelijk want 20 behalen brengt de kattenkwaadpion terug op 0 op het strafpeil).



**Bijvoorbeeld:**  
Felix doet de kattenkwaadscore dalen van 18 naar 15 punten. Hij komt terecht op een overgangspunt en verliest zo 2 straffen op het scorespoor. Tom speelt ook een gespinkaart. Hij komt onder het overgangspunt terecht en geniet ook van het verbonden effect.

**NB: als de pion op vakje 20 van het strafpeil belandt, worden de straffen toegepast en wordt de pion terug op het vakje 0 van het strafpeil geplaatst. De eventueel overtollige punten worden dan toegevoegd vanaf 0.**

**Op het einde van de ronde worden de gespeelde kaarten weggedaan en de speler links van de eerste speler krijgt de pion eerste speler. Een nieuwe ronde kan beginnen!**

## EINDE VAN HET SPEL:

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- **De trekstapel is leeg.**
- **Een kat is bijzonder stout geweest en heeft 20 straffen opeengehoopt!**

Si un de ces événements survient, finissez le tour en cours.

Als een van de volgende gevallen voorvalt, wordt de lopende ronde afgespeeld.

Als de stapel leeg is, is de actie "Een of twee kaarten trekken" niet langer mogelijk: de gebruikte kaarten worden niet opnieuw geschud om een nieuwe stapel te vormen.

Op het einde van het spel tellen alle overblijvende kattenkwaad- en geniepigige streekkaarten in de hand van de spelers als straffen. De overeenstemmende waarden worden dus overgedragen naar het scorespoor. De overblijvende gespinkkaarten hebben geen gevolg.

Voorbeeld: het spel eindigt en Jan heeft nog een kattenkwaadkaart (5 punten) en een gespinkkaart (2 punten) in de hand. Hij krijgt dus enkel 5 extra straffen (5 + 0). Anne heeft nog twee kattenkwaadkaarten (2 punten) en krijgt 4 straffen (2 + 2).

Na de laatste telling wint de speler die het kleinste aantal straffen heeft op het scorespoor..

## VARIANT VOOR WILDE KATTEN

Als je het spel wat ingewikkelder wilt maken en de geniepigige kant van de spelers nog meer naar boven wilt laten komen, kan je de volgende variant gebruiken: de speler die een overgangspunt overschrijdt past de overeenstemmende waarde toe maar ook de waarde van de overschrijding. Bijvoorbeeld: Felix heeft een kattenkwaadkaart van 2 voor hem liggen. De pion op het strafpeil bevindt zich op 14. Felix overschrijdt dus het overgangspunt op 15 en krijgt 2 straffen, maar hij overschrijdt het overgangspunt met 1, dus krijgt hij een straf extra. Hij ontvangt dus 3 straffen. Jimmy heeft een gespinkkaart met waarde 3 gespeeld en doet de pion onder het vakje 15 dalen. Hij verliest dus 2 straffen + 2 extra straffen.

## VOOR LEVENDIGE SPELAVONDEN

Download onze uitdagingen-app via de link:

<http://goo.gl/kZ4kUd>

De speler die een straf krijgt, moet een uitdaging aangaan. Pas de uitdaging overeenkomstig met het overschreden overgangspunt (1, 2 of 3) in de app. Opgelet, uitdagingen toevoegen verlengt de speluur.

## CREDITS :

**Een spel bedacht door** Ludovic Mahieu  
**Illustraties door** Éléonor Ernaelsteen (Hecatehell)  
**Prepress en grafische aanpassingen door** Félix Havrenne et Mégane Duquenne  
**Herziening van de teksten door** Mike Pexstaerts  
**Vrijwillige proefkonijnen** : Anne-Sophie Vassart, Richard Poulet, Jérémy Leclef en vele anderen!  
**Directeur:** Ludovic Mahieu  
**Verantwoordelijke uitgever** : Hellion Cat SPRL

© en ™ 2018 Hellion Cat in licentie door Hellion cat. Alle rechten voorbehouden. Behoud deze informatie voor uw archieven. Niet-contractuele foto's. Vervaardigd in België. Dit is geen speelgoed. Niet gemaakt voor kinderen onder de 6 jaar.





Suivez-nous sur



**Cat'astrophes** 🐾



Télécharger dans  
**l'App Store**



DISPONIBLE SUR  
**Google Play**