

**Ajánlott életkor:** 6 - 99 év**Játékosok száma:** 2 - 5 fő**Játék idő kb.:** 15 perc**A doboz tartalma:** 1 konyha játékmező, 1 asztal, 38 csempelap, 4 egérlyuk lap, 4 egér, 1 macska, 2 dobókocka.

Játékmódok:

- 2 játékos: 1 macska 1 egér ellen.
- 3 - 5 játékos: fél-kooperatív módban (1 macska játékos 2, 3 vagy 4 egér játékos ellen).

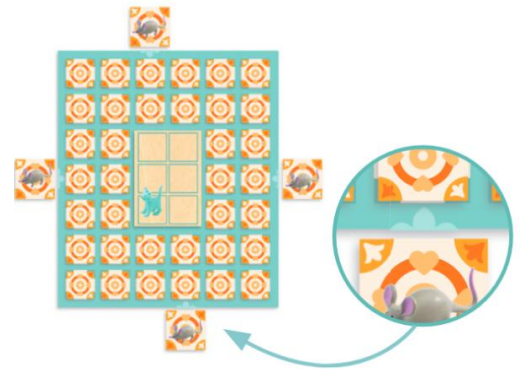
A játék célja:

- Az egerek számára: 10 db sajt begyűjtése.
- A macska számára: elkapni 4 egeret, mielőtt azok begyűjtenék a sajtot.

A játék előkészülete: A játékosok megegyeznek, ki lesz a macska ki lesz egér a játékban. Az egerek együtt játszanak a macska ellen. Az egér játékosok minden egérfigurával játszhatnak.

A konyha játékmező közepére helyezték el az asztalt. Rakják ki a csempelapokat úgy, hogy ne lehessen tudni, melyik milyen képet tartalmaz, tehát hátlappal felfelé. Helyezzék el a 4 db egérlyukat a táblán kívül, ezeket is képpel lefelé. Helyezzék a macskafigurát a konyhaasztal 6 téglalapjának az egyikére.

Hogyan kell játszani? A macskajátékos a kék dobókockával, az egerek a szürke dobókockával dobnak. A dobásnak megfelelő lépéseket lépik meg, majd azt a csempelapot, amire érkeztek, felfordítják úgy, hogy az egérlyuk felől nézve jó irányban legyen rajta a kép.



1 / Mozgás a figurákkal:

- Vízszintesen és függőlegesen lehet lépni (átlósan nem szabad).
- A kockán kidobott számot kell lépni.
- Tilos elfoglalt mezőre lépni, vagy átugrani. Ekkor a figurának irányt kell változtatnia.
- A kockadobás lelépésekor, tilos ismételtlen visszalépni már érintett csempelapra.

A macska: mozoghat az asztal tetején, de nem léphet az asztal alatti mezőkre. Az asztal 6 négyzetből áll, amelyeken a macskafigura mozoghat, ugyan úgy lépdelve, mint a konyhában.

Az egér:

- Több egérrel való játék során, minden alkalommal csak egy egér léphet.
- Az egerek elrejtőzhetnek az asztal alatt, de nem mehetnek az asztal tetejére.
- Az egér visszatérhet az egérlyukba, de egy lyukban csak egy egér lehet.

A legfiatalabb egér játékos kezd, ő dob először a szürke dobókockával. Választ egy egeret, amellyel lépni akar, és a kockán kidobott számot lelépi a játékmezőn. Fordítsa át az indító lapját, hogy az egérlyuk fele látszódjon a továbbiakban. A járólapot, amire érkezett, szintén fordítsa képpel felfelé. Ha a lapon van egy mozgásjelzés, azt még meg kell lépnie az egérfigurának.

Amikor a macskára kerül a sor, dob a kockájával, és lelépi a kidobott számot. Ha egérfigurát talál a játékmezőn, leveszi. Gratuláció, mert elkapott a macska egy egeret! Ha olyan mezőre lép, ahol már nincs csempe, akkor nem történik semmi.

2 / Csempelapok:

a) Ha olyan lapra lép az egér vagy a macska, amin **utasítás van**, azt a játékos végre hajtja, ha nincs rajta semmi, megy a játék tovább. Felváltva lépnek az egér és a macska.

b) Minden alkalommal, amikor egy csempelapot átfordítanak, azt el kell távolítani a játékból. (Kivétel: sajt-macska)

- **Törött edények:** semmi sem történik. A helyére lehet tenni az egérfigurát.
- **Sajt:** Egerek esetében tökéletes! A megnyert sajtdarabokat maguk előtt gyűjtik a játékosok.

A macska számára: Ha macska a sajtot talál, megfordítja a lapot és elfoglalja a következő lépéséig. Később a macska nem léphet rá a látható sajt csempére. **Megjegyzés:** amíg a macska ül ezen a csempén, addig az egerek nem tudják megszerezni a sajtot.

- **+1 és +2:** további lépések a mezőn. Ha ilyen lapot fordított fel az egér vagy a macska 1 vagy két mezőt lép tovább. Óvatosan lépkedjen, mert nem léphet olyan csempére, amit ennél a dobásnál érintett, de a kockadobást megelőző csempékre igen.

- **Nyíl:** a macska vagy az egér mozoghat bármely irányban a táblán.
 - kivételek az egerek számára: nem léphetnek az asztalra, egy látható sajtra vagy egérlyukra.
 - kivételek a macska számára: nem léphet az asztal alá, egy látható sajtra, egérre vagy egérlyukra.

- **Villa:** Ha az egér egy villa jelzésű lapot fordít, akkor azonnal megnyer egy sajtot látható sajtlapot közül. Ha nincs látható sajt, vagy a macska éppen rajta ül, semmi sem történik. A macska esetében semmi sem történik, a macska a lap helyére lép.

- **Kés:** Ajjaj! A macska vagy az egér megsérül és kimarad egy körből, a következő játékosok kétszer dobnak a kockával. (Figyelem, amikor egér játékos dob kétszer, akkor ugyanazzal az egérfigurával kell lépnie másodsor is.)

A művelet befejezése után a lapkát levesszük a tábláról.

A játék vége: Aki elsőként érte el a célját, megnyeri a játékot. Vagy a macska, vagy az egerek csapata győz.

Vigyázat, hogy az egerek nyerjenek, mind a négynek ki kell jönnie legalább egyszer az egérlyukból (az egerek 4 kezdőlapját meg kell fordítani, hogy az egérlyuk legyen felfelé). Legalább egy egérnek vissza kell térnie az egyik lyukba miután megszerezték a 10 lap sajtot.

Megjegyzés: ha már csak egy egér maradt és elbújt egy lyukban, a macska játékos nem állhat meg az elfoglalt lyuk előtt, nem akadályozhatja meg a mozgását. Kötelezően kell hagyni, hogy kijöjjön a lyukból az egér.