

Ha ezzel végeztél, a bal oldali szomszédod következnek.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valaki begyűjtötte a harmadik egércsapda kártyáját. Ez a játékos lesz a játék vesztese, aki nem vesz részt a pontozásban. Az összes többi játékos megszámolja a megszerzett sajt-kártyái hátoldalán lévő lyukakat. FIGYELEM! Az egércsapda kártyákért nem jár pont. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb sajtlyukat gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több sajt-kártyája van.

A játék abban az esetben is azonnal véget ér, ha a húzópakli elfogyott. Ez esetben minden játékos részt vesz a pontozásban – a győztes természetesen ekkor is az lesz, aki a sajt-kártyáin a legtöbb lyukat gyűjtötte össze.

-4-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték
2-6 sajt szerető kisegér részére
6 éves kortól

Meelis Looveer játéka
Illusztráció: Michael Menzel



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ha ezzel végeztél, a bal oldali szomszédod következnek.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valaki begyűjtötte a harmadik egércsapda kártyáját. Ez a játékos lesz a játék vesztese, aki nem vesz részt a pontozásban. Az összes többi játékos megszámolja a megszerzett sajt-kártyái hátoldalán lévő lyukakat. FIGYELEM! Az egércsapda kártyákért nem jár pont. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb sajtlyukat gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több sajt-kártyája van.

A játék abban az esetben is azonnal véget ér, ha a húzópakli elfogyott. Ez esetben minden játékos részt vesz a pontozásban – a győztes természetesen ekkor is az lesz, aki a sajt-kártyáin a legtöbb lyukat gyűjtötte össze.

-4-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték
2-6 sajt szerető kisegér részére
6 éves kortól

Meelis Looveer játéka
Illusztráció: Michael Menzel



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ha ezzel végeztél, a bal oldali szomszédod következnek.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valaki begyűjtötte a harmadik egércsapda kártyáját. Ez a játékos lesz a játék vesztese, aki nem vesz részt a pontozásban. Az összes többi játékos megszámolja a megszerzett sajt-kártyái hátoldalán lévő lyukakat. FIGYELEM! Az egércsapda kártyákért nem jár pont. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb sajtlyukat gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több sajt-kártyája van.

A játék abban az esetben is azonnal véget ér, ha a húzópakli elfogyott. Ez esetben minden játékos részt vesz a pontozásban – a győztes természetesen ekkor is az lesz, aki a sajt-kártyáin a legtöbb lyukat gyűjtötte össze.

-4-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték
2-6 sajt szerető kisegér részére
6 éves kortól

Meelis Looveer játéka
Illusztráció: Michael Menzel



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ha ezzel végeztél, a bal oldali szomszédod következnek.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valaki begyűjtötte a harmadik egércsapda kártyáját. Ez a játékos lesz a játék vesztese, aki nem vesz részt a pontozásban. Az összes többi játékos megszámolja a megszerzett sajt-kártyái hátoldalán lévő lyukakat. FIGYELEM! Az egércsapda kártyákért nem jár pont. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb sajtlyukat gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több sajt-kártyája van.

A játék abban az esetben is azonnal véget ér, ha a húzópakli elfogyott. Ez esetben minden játékos részt vesz a pontozásban – a győztes természetesen ekkor is az lesz, aki a sajt-kártyáin a legtöbb lyukat gyűjtötte össze.

-4-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték
2-6 sajt szerető kisegér részére
6 éves kortól

Meelis Looveer játéka
Illusztráció: Michael Menzel



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték

Az egerek bejutottak a kamrába. És mi az egerek kedvenc eledele? Hát persze, hogy a sajt. De vigyázza-tok, egérrék! Sok sajt egérfogót rejteget. Az az egér lesz a legsikeresebb sajtvadász, aki nem túl mohó, és elég jó a szimata, hogy kiszagolja a csapdákat.

A játék tartozékai

36 kártya

- Hátdoldalán: 1-6 egérlyuk, mindegyik féléből 6 db

- Elülső oldalán: 18 sajtos, 18 egérfogós

(a többlyukú lapok elülső oldalán gyakoribb az egérfogó, mint a kevesebb lyukúakon)

1 sajtkocka

1 játékszabály

A játék előkészületei

Keverjük meg a 36 kártyát, és képpel lefordítva (tehát a lyukas oldalával felfelé) tegyük az asztra: ez lesz a húzópakli. A húzópakli felső 6 lapját még lyukas oldalával felfelé fordítva vegyétek egy sorba – ezt a hat lapot a játék folyamán sornak nevezzük. A legfiatalabb játékos kezébe veszi a sajtkockát, és ő lesz a kezdőjátékos.

-2-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték

Az egerek bejutottak a kamrába. És mi az egerek kedvenc eledele? Hát persze, hogy a sajt. De vigyázza-tok, egérrék! Sok sajt egérfogót rejteget. Az az egér lesz a legsikeresebb sajtvadász, aki nem túl mohó, és elég jó a szimata, hogy kiszagolja a csapdákat.

A játék tartozékai

36 kártya

- Hátdoldalán: 1-6 egérlyuk, mindegyik féléből 6 db

- Elülső oldalán: 18 sajtos, 18 egérfogós

(a többlyukú lapok elülső oldalán gyakoribb az egérfogó, mint a kevesebb lyukúakon)

1 sajtkocka

1 játékszabály

A játék előkészületei

Keverjük meg a 36 kártyát, és képpel lefordítva (tehát a lyukas oldalával felfelé) tegyük az asztra: ez lesz a húzópakli. A húzópakli felső 6 lapját még lyukas oldalával felfelé fordítva vegyétek egy sorba – ezt a hat lapot a játék folyamán sornak nevezzük. A legfiatalabb játékos kezébe veszi a sajtkockát, és ő lesz a kezdőjátékos.

-2-

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának irányában

következnek sorra. A soron lévő játékos először dob a sajtkockával. A dobás eredményétől függ, hogy ezután mit tehetsz:

1. Ha a sorban nincs olyan lap, amelyen annyi lyuk van, mint amennyit dobtál, választhatsz egy tetszőleges lapot a sorból, és megnézheted, mi van a másik felén. Ügyelj arra, hogy a többiek ne lássák, majd tedd vissza a lapot a sorba.

FONTOS! Ha csak 2-en vagy 3-an játszottok, akkor a köröd végén a húzópakli felső lapját a húzópakli mellé, a dobópaklira kell dobnod képpel lefelé.

2. Ha a sorban van olyan lap, amelyen annyi lyuk van, ahányat dobtál, akkor válassz egyet, amelyen annyi lyuk van, és mielőtt megnéznéd a lapot, el kell döntened, hogy

- A. megtartod a lapot vagy
- B. kidobod a játékból.

A. Ha úgy döntesz, hogy megtartod, fordítsd meg a lapot, nézd meg, sajtot vagy egérfogót ábrázol-e, és tedd magad elé az asztra képpel felfelé fordítva. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

B. Ha úgy döntesz, kidobod a lapot, dobd azt a dobópaklira képpel lefordítva, anélkül, hogy megnéznéd. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

-3-

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának irányában

következnek sorra. A soron lévő játékos először dob a sajtkockával. A dobás eredményétől függ, hogy ezután mit tehetsz:

1. Ha a sorban nincs olyan lap, amelyen annyi lyuk van, mint amennyit dobtál, választhatsz egy tetszőleges lapot a sorból, és megnézheted, mi van a másik felén. Ügyelj arra, hogy a többiek ne lássák, majd tedd vissza a lapot a sorba.

FONTOS! Ha csak 2-en vagy 3-an játszottok, akkor a köröd végén a húzópakli felső lapját a húzópakli mellé, a dobópaklira kell dobnod képpel lefelé.

2. Ha a sorban van olyan lap, amelyen annyi lyuk van, ahányat dobtál, akkor válassz egyet, amelyen annyi lyuk van, és mielőtt megnéznéd a lapot, el kell döntened, hogy

- A. megtartod a lapot vagy
- B. kidobod a játékból.

A. Ha úgy döntesz, hogy megtartod, fordítsd meg a lapot, nézd meg, sajtot vagy egérfogót ábrázol-e, és tedd magad elé az asztra képpel felfelé fordítva. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

B. Ha úgy döntesz, kidobod a lapot, dobd azt a dobópaklira képpel lefordítva, anélkül, hogy megnéznéd. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

-3-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték

Az egerek bejutottak a kamrába. És mi az egerek kedvenc eledele? Hát persze, hogy a sajt. De vigyázza-tok, egérrék! Sok sajt egérfogót rejteget. Az az egér lesz a legsikeresebb sajtvadász, aki nem túl mohó, és elég jó a szimata, hogy kiszagolja a csapdákat.

A játék tartozékai

36 kártya

- Hátdoldalán: 1-6 egérlyuk, mindegyik féléből 6 db

- Elülső oldalán: 18 sajtos, 18 egérfogós

(a többlyukú lapok elülső oldalán gyakoribb az egérfogó, mint a kevesebb lyukúakon)

1 sajtkocka

1 játékszabály

A játék előkészületei

Keverjük meg a 36 kártyát, és képpel lefordítva (tehát a lyukas oldalával felfelé) tegyük az asztra: ez lesz a húzópakli. A húzópakli felső 6 lapját még lyukas oldalával felfelé fordítva vegyétek egy sorba – ezt a hat lapot a játék folyamán sornak nevezzük. A legfiatalabb játékos kezébe veszi a sajtkockát, és ő lesz a kezdőjátékos.

-2-

SAJTVADÁSZAT

Egy finom kockajáték

Az egerek bejutottak a kamrába. És mi az egerek kedvenc eledele? Hát persze, hogy a sajt. De vigyázza-tok, egérrék! Sok sajt egérfogót rejteget. Az az egér lesz a legsikeresebb sajtvadász, aki nem túl mohó, és elég jó a szimata, hogy kiszagolja a csapdákat.

A játék tartozékai

36 kártya

- Hátdoldalán: 1-6 egérlyuk, mindegyik féléből 6 db

- Elülső oldalán: 18 sajtos, 18 egérfogós

(a többlyukú lapok elülső oldalán gyakoribb az egérfogó, mint a kevesebb lyukúakon)

1 sajtkocka

1 játékszabály

A játék előkészületei

Keverjük meg a 36 kártyát, és képpel lefordítva (tehát a lyukas oldalával felfelé) tegyük az asztra: ez lesz a húzópakli. A húzópakli felső 6 lapját még lyukas oldalával felfelé fordítva vegyétek egy sorba – ezt a hat lapot a játék folyamán sornak nevezzük. A legfiatalabb játékos kezébe veszi a sajtkockát, és ő lesz a kezdőjátékos.

-2-

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának irányában

következnek sorra. A soron lévő játékos először dob a sajtkockával. A dobás eredményétől függ, hogy ezután mit tehetsz:

1. Ha a sorban nincs olyan lap, amelyen annyi lyuk van, mint amennyit dobtál, választhatsz egy tetszőleges lapot a sorból, és megnézheted, mi van a másik felén. Ügyelj arra, hogy a többiek ne lássák, majd tedd vissza a lapot a sorba.

FONTOS! Ha csak 2-en vagy 3-an játszottok, akkor a köröd végén a húzópakli felső lapját a húzópakli mellé, a dobópaklira kell dobnod képpel lefelé.

2. Ha a sorban van olyan lap, amelyen annyi lyuk van, ahányat dobtál, akkor válassz egyet, amelyen annyi lyuk van, és mielőtt megnéznéd a lapot, el kell döntened, hogy

- A. megtartod a lapot vagy
- B. kidobod a játékból.

A. Ha úgy döntesz, hogy megtartod, fordítsd meg a lapot, nézd meg, sajtot vagy egérfogót ábrázol-e, és tedd magad elé az asztra képpel felfelé fordítva. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

B. Ha úgy döntesz, kidobod a lapot, dobd azt a dobópaklira képpel lefordítva, anélkül, hogy megnéznéd. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

-3-

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának irányában

következnek sorra. A soron lévő játékos először dob a sajtkockával. A dobás eredményétől függ, hogy ezután mit tehetsz:

1. Ha a sorban nincs olyan lap, amelyen annyi lyuk van, mint amennyit dobtál, választhatsz egy tetszőleges lapot a sorból, és megnézheted, mi van a másik felén. Ügyelj arra, hogy a többiek ne lássák, majd tedd vissza a lapot a sorba.

FONTOS! Ha csak 2-en vagy 3-an játszottok, akkor a köröd végén a húzópakli felső lapját a húzópakli mellé, a dobópaklira kell dobnod képpel lefelé.

2. Ha a sorban van olyan lap, amelyen annyi lyuk van, ahányat dobtál, akkor válassz egyet, amelyen annyi lyuk van, és mielőtt megnéznéd a lapot, el kell döntened, hogy

- A. megtartod a lapot vagy
- B. kidobod a játékból.

A. Ha úgy döntesz, hogy megtartod, fordítsd meg a lapot, nézd meg, sajtot vagy egérfogót ábrázol-e, és tedd magad elé az asztra képpel felfelé fordítva. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

B. Ha úgy döntesz, kidobod a lapot, dobd azt a dobópaklira képpel lefordítva, anélkül, hogy megnéznéd. Ezután húzd fel a húzópakli felső lapját, és tedd a sorba.

-3-