

## MIAU!

Izgalmas reakciójáték  
2-4 kisegér részére  
5 éves kortól

Az egerek hatalmas lakomát akarnak csapni, de meg kell várniuk, míg Cora a macska álomba szenderül, az egerek ellopakodhatnak mellette, és megtölthetik éléskamrájukat a legkívánatosabb inyenccfalatokkal. De vigyázat! Corának nagyon jó hallása van ám! Vajon melyik egernek sikerül a legtöbb finomságot összegyűjtenie?

### A játék tartozékai



### A játék célja

A játékosok célja, hogy egércsaládjukkal elsőként gyűjtsenek össze 10 egércsemeget.

### A játék előkészületei

A játékosok választanak egy színt, és magukhoz veszik a hozzá tartozó 4 egér-korongot. Mindenki tegye a korongjait maga elé az asztalra egeres felükkel felfelé. Tegyétek a kisegereiteket az éléskamra tábla megfelelő színű kezdőpozícióira.

### A játékosok számától függ, hány lapkát kell használnotok a játékhoz.

4 játékos esetén mind a 18 egércsemege, 3 egérlyukra és a macskára lesz szükség.  
3 játékos esetén 12 egércsemege (minden fajtából 2), 2 egérlyukra és a macskára lesz szükség.  
2 játékos esetén 6 egércsemege (minden fajtából 1), 1 egérlyukra és a macskára lesz szükség.

A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Keverjétek össze az egércsemege-, egérlyuk- és macska-lapkákat, és terítsétek ki őket az asztal közepére, hogy minden

### Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély! Származási hely: Németország

Importálja: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30/b [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



játékos hozzáférjen. A lapkákat rendezzétek el úgy, hogy pár centiméternyi hely maradjon közöttük.

Készítsétek elő a kockákat, és kezdődhet a játék.

### A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. A soron lévő játékos mindkét kockával dob. Minden játékos jól figyeljen a dobásra!

### Ha egércsemeget és alvó macskát dobtál:

Az egerek mindig az egércsemege-kockán látható fajtájú csemeget keresik. Ha a macska-kocka alvó macskát mutat, nem kell tartanunk Corától, gyorsan keressük meg az asztalon a keresett fajtájú csemeget. Aki megtalált egy keresett típusú lapkát, rácsap a kezével, és hangosan azt mondja: „Egércsemege!”. Akinek ez sikerült, egy lépést léphet előre egérkéjével az éléskamra-táblán. Figyelem! Kevesebb lapka van, mint játékos, ezért ha nem vagy elég gyors, lemaradsz, és neked nem jut lapka. Ha nem találtál egércsemeget, vagy rossz lapkára csaptál a kezeddél, nem léphetsz az egereddél.

### Ha egércsemeget és éber macskát dobtál:

Ha éber macskát dobtál, Cora felébredt, és egeret akar fogni. Ekkor az egerek az hanyatt-homlok az egérlyukba menekülnek. Mindenki keres egy egérlyuk-lapkát az asztalon, és gyorsan rácsap, azt kiáltva: „Egérlyuk!”. Akinek nem jutott egérlyuk, azt elkapja Cora, a macska, meg kell fordítani egyik egér-korongját, hogy a macskás oldala legyen felfelé.

### Ha egércsemeget és kutyát dobtál:

Ha kutyát dobtál, a játékosoknak két lehetőségük van: Rácsaphatsz az egércsemege-kockán látható csemege-re az asztalon vagy A kutya elkaphatja Corát a macskát – csapj gyorsan a macska-lapkára.

Ha a keresett csemege-re csaptál, léphetsz egyet az éléskamra-táblán.

Ha lecsaptál a kutya-lapkára, elkaptad Corát, kiáltd fel: „Mevagy, macsesz!”. Ekkor kiszabadíthatod egércsaládod egyik tagját – fordítsd vissza az egyik egérkorongodat, hogy újra az egeres oldala legyen felfelé. Figyelem! Ez csak akkor lehetséges, ha már van olyan egér-korongod, aminek a macskás oldala van felül.

### Fontos! A játék folyamán minden lapka végig az asztalon marad, nem szabad elvinnünk őket!

Ezután a következő játékos kerül sorra, és dob a kockával, és a többiek is figyelik a dobást.

Ha a játék során az utolsó egeredet is a macskás oldalával felfelé kell fordítanod, sajnos kiestél a játékból.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a következő két feltétel egyike teljesül:  
Ha egy kivételével minden játékos mind a négy egerét elkapta a macska, azaz, ha már csak egy játékos van, akinek nem minden egérkorongja macskás oldalával van felfelé. Ez a játékos a győztes, függetlenül attól, hogy ki hány egércsemeget gyűjtött össze.  
Amint az első játékos kis egerével eléri az éléskamra-tábla jobb oldalán lévő célmezőt. Ez a játékos lesz a győztes – ha többen egyszerre értek be a célba, közülük az győz, akinek több korongja van egeres oldalával felfelé.

### Játékvariáns

Játsszatok úgy, hogy csak a gyengébb kezetekeket használhatjátok arra, hogy lecsapatok a lapkákra: jobbkezesek a bal kezüket, balkezesek a jobb kezüket. Aki mégis a jobbik kezével csap le egy lapkára, az abban a körben nem léphet előre az éléskamrában.

Szerző: Kai Haferkamp  
Illusztráció: Christoph Tisch

## MIAU!

Izgalmas reakciójáték  
2-4 kisegér részére  
5 éves kortól

Az egerek hatalmas lakomát akarnak csapni, de meg kell várniuk, míg Cora a macska álomba szenderül, az egerek ellopakodhatnak mellette, és megtölthetik éléskamrájukat a legkívánatosabb inyenccfalatokkal. De vigyázat! Corának nagyon jó hallása van ám! Vajon melyik egérnek sikerül a legtöbb finomságot összegyűjtenie?

### A játék tartozékai



### A játék célja

A játékosok célja, hogy egércsaládjukkal elsőként gyűjtsenek össze 10 egércsemeget.

### A játék előkészületei

A játékosok választanak egy színt, és magukhoz veszik a hozzá tartozó 4 egér-korongot. Mindenki tegye a korongjait maga elé az asztalra egeres felükkel felfelé. Tegyétek a kisegereiteket az éléskamra tábla megfelelő színű kezdőpozícióira.

### A játékosok számától függ, hány lapkát kell használnotok a játékhoz.

4 játékos esetén mind a 18 egércsemege, 3 egérlyukra és a macskára lesz szükség.  
3 játékos esetén 12 egércsemege (minden fajtából 2), 2 egérlyukra és a macskára lesz szükség.  
2 játékos esetén 6 egércsemege (minden fajtából 1), 1 egérlyukra és a macskára lesz szükség.

A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Keverjétek össze az egércsemege-, egérlyuk- és macska-lapkákat, és terítsétek ki őket az asztal közepére, hogy minden

### Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély! Származási hely: Németország

Importálja: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30/b [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



játékos hozzáférjen. A lapkákat rendezzétek el úgy, hogy pár centiméternyi hely maradjon közöttük.

Készítsétek elő a kockákat, és kezdődhet a játék.

### A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. A soron lévő játékos mindkét kockával dob. Minden játékos jól figyeljen a dobásra!

### Ha egércsemeget és alvó macskát dobtál:

Az egerek mindig az egércsemege-kockán látható fajtájú csemeget keresik. Ha a macska-kocka alvó macskát mutat, nem kell tartanunk Corától, gyorsan keressük meg az asztalon a keresett fajtájú csemeget. Aki megtalált egy keresett típusú lapkát, rácsap a kezével, és hangosan azt mondja: „Egércsemege!”. Akinek ez sikerült, egy lépést léphet előre egérkéjével az éléskamra-táblán. Figyelem! Kevesebb lapka van, mint játékos, ezért ha nem vagy elég gyors, lemaradsz, és neked nem jut lapka. Ha nem találtál egércsemeget, vagy rossz lapkára csaptál a kezeddél, nem léphetsz az egereddél.

### Ha egércsemeget és éber macskát dobtál:

Ha éber macskát dobtál, Cora felébredt, és egeret akar fogni. Ekkor az egerek az hanyatt-homlok az egérlyukba menekülnek. Mindenki keres egy egérlyuk-lapkát az asztalon, és gyorsan rácsap, azt kiáltva: „Egérlyuk!”. Akinek nem jutott egérlyuk, azt elkapja Cora, a macska, meg kell fordítani egyik egér-korongját, hogy a macskás oldala legyen felfelé.

### Ha egércsemeget és kutyát dobtál:

Ha kutyát dobtál, a játékosoknak két lehetőségük van: Rácsaphatsz az egércsemege-kockán látható csemege-re az asztalon vagy A kutya elkaphatja Corát a macskát – csapj gyorsan a macska-lapkára.

Ha a keresett csemege-re csaptál, léphetsz egyet az éléskamra-táblán.

Ha lecsaptál a kutya-lapkára, elkaptad Corát, kiáltd fel: „Mevagy, macsesz!”. Ekkor kiszabadíthatod egércsaládod egyik tagját – fordítsd vissza az egyik egérkorongodat, hogy újra az egeres oldala legyen felfelé. Figyelem! Ez csak akkor lehetséges, ha már van olyan egér-korongod, aminek a macskás oldala van felül.

### Fontos! A játék folyamán minden lapka végig az asztalon marad, nem szabad elvinnünk őket!

Ezután a következő játékos kerül sorra, és dob a kockával, és a többiek is figyelik a dobást.

Ha a játék során az utolsó egeredet is a macskás oldalával felfelé kell fordítanod, sajnos kiestél a játékból.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a következő két feltétel egyike teljesül:  
Ha egy kivételével minden játékos mind a négy egerét elkapta a macska, azaz, ha már csak egy játékos van, akinek nem minden egérkorongja macskás oldalával van felfelé. Ez a játékos a győztes, függetlenül attól, hogy ki hány egércsemeget gyűjtött össze.  
Amint az első játékos kis egerével eléri az éléskamra-tábla jobb oldalán lévő célmezőt. Ez a játékos lesz a győztes – ha többen egyszerre értek be a célba, közülük az győz, akinek több korongja van egeres oldalával felfelé.

### Játékvariáns

Játsszatok úgy, hogy csak a gyengébb kezeteket használhatjátok arra, hogy lecsapatok a lapkákra: jobbkezesek a bal kezüket, balkezesek a jobb kezüket. Aki mégis a jobbik kezével csap le egy lapkára, az abban a körben nem léphet előre az éléskamrában.

Szerző: Kai Haferkamp  
Illusztráció: Christoph Tisch