



Sajtbirodalom

4+

2-4

20-30 perc



Manfred Ludwig



Manfred Ludwig 1936-ban született Münchenben. Tanulmányait a Münchener Egyetemen végezte, és 1964 óta franciát és testnevelést tanít egy regensburgi középiskolában.

A játékok tervezéséhez való tehetségét a saját gyerekeinek kitalált játékok fejlesztése közben fedezte fel. Mára már visszavonult, és boldog nagypapa hat unokájának. Élvezi az utazgatást, és folytatta a játékok fejlesztését. Számára egy gyerekjáték akkor jó, ha számtalan különböző taktikai lehetőséget biztosít a győzelemhez vezető úton.

Tartalom

- 1 játéktábla
- 1 fából készült macskát
- 18 fából készült egeret 4 színben (5 kék, 5 piros, 4 zöld, 4 sárga)
- 20 sajtdarabka (4 minden méretből: 1 szeletes, 2 szeletes, 3 szeletes, 4 szeletes sajt és a teljes sajtguriga)
- 1 kocka



Az egerek mindig izgatottá válnak ha eszükbe jut az ígéret földje, a Sajtbirodalom. Az egerek alig várják, hogy útra kelhessenek. De van egy bökkenő! Az éhes macska ugrásra készen várja őket, kiszimatolja az egérek tervét, és elkapja az úton lévő egereket!

Vajon az egerek elmenekülnek a macska elől, és eljutnak a Sajtbirodalomba?



Előkészületek



1. Helyezd a játéktáblát és a kockát az asztal közepére.
2. Mindenki válasszon egy egércsaládot és helyezze a saját színű egereit az egérlukba (tábla közepén lévő egérotthonba). Két játékos esetén minden játékos 5 egeret (piros vagy kék) kap. Három és négy játékos esetén minden játékos 4 egeret kap.
3. Helyezzétek el az 1 szeletes, 2 szeletes, 3 szeletes és 4 szeletes sajtokat a méretüknek megfelelő egérlakásokba, a játéktábla sarkaiban. A teljes sajtgurigákat helyezzétek a Sajtbirodalomba.
4. Tegyétek a macskát a „2”-essel jelölt macskaszimbólumra két játékos esetén. Három vagy négy játékos esetén a macska a „3”-assal illetve a „4”-essel jelölt macskaszimbólumról kezd.

A játék célja, hogy minél több ízletes sajtdarabot szerezz meg a játék folyamán.

A játékot az óramutató járása szerinti irányba játszuk. A játékot a sajtot legjobban szerető játékos kezdi, a kocka elgurításával.

A játék menete

Számot dobtál?

Az egyik egered elindulhat útjára. Lépj valamelyik egereddel a piros nyilak által mutatott irányba, annyi lépést, ahányat mutat a kocka. Egy körben csak egy egereddel léphetsz.

Tipp: Próbáld meg minél több egeret a játékba hozni, hogy ne otthon üljenek. Az összes egér beszorul az otthonába, amikor a macska körbesétálva a pályát, eléri az egérlyuk bejáratát. A beszorult egerek kiesnek a játékból.

Egy mezőn sohasem lehet 4 egernél több. Ha az egereddel egy olyan helyre kellene lépned, ahol már 4 egér várakozik, akkor állítsd meg az utolsó olyan mezőn, ahol még nem áll 4 egér. A fel nem használt lépéspontok elvesznek.

Macskát dobtál?



Először lépj valamelyik egereddel pontosan egy lépést előre. Ezután a macskát is léptesd pontosan egy lépéssel. A következő játékos jön.

Az egerek folytatják útjukat a tábla körül, amíg először el nem érik a Sajtbirodalmat. A macska is körbehalad, azonban ő kétszer kerüli meg a táblát. Az első körbemenetelkor mindig egyet lép a belső körön, ha macskát dobtál a kockával. A második körbejáráskor a pálya külső felén halad, (nyílal jelölve a haladást) és mindig 2 mezőt lép előre.





Segítség! A macska közeledik!

Ha a macska közel kerül valamelyik egeredhez, gyorsan léptesd az egeret előre felé. Ahogy az éhes macska rálép vagy megelőzi az egeret, az elkapott egér kiesik a játékból.

Tipp: A játék elején az egereket érdemes a macska mögött tartani, és soha sem megelőzni.

Szaladj az egérbarátaidhoz

Természetesen az egereket biztonságba is lehet vinni, mielőtt a macska elkapná őket. Ehhez azonban időben el kell érniük egy barátjuk otthonát. A barátok otthonai a tábla sarkaiban helyezkednek el, mindkét **bejáratukat sajtnyíl mutatja**. Az egérotthon is egy mezőnek számít, amire egy lépésponttal lehet belépni. Ez azt jelenti, hogy elég nagyot kell dobnod, hogy elérd a biztonságot jelentő otthont (ha többet dobtál, akkor a felesleg elveszik). Ha az egér bemenekült az egyik otthonba, számára véget ért a játék. Az otthonban lévő egyik sajtot (ha még van) magadhoz veheted.





Minél közelebb van az egér otthona a Sajtbirodalomhoz, annál **nagyobb** darab sajtot kap megnyugtatósképp. Ha már az összes sajtot kiosztották a korábban érkező egereknek, akkor nincs sajttutalom a bemenekülésért. Nincs korlátozás, hány és milyen színű egerek menekülnek be egy-egy otthonba. Azonban az egerek csak az óramutató járása szerint haladhatnak a pályán, és léphetnek be a biztonságot jelentő otthonba. Ha egyszer elhaladtál az otthon bejárata mellett - már nem fordulhatsz vissza.

A játékosnak nem maradt egere

Akkor is, ha összes egeredet elvesztetted, vagy már mind kimenekült a Sajtbirodalomba, a barátok otthonaiba, még mindig sorra kerülsz, és dobhatsz a kockával, egész addig, míg nem marad egérke a pályán. Ha macskát dobtál, a macska lép előre. Ha számot dobsz, nem történik semmi



Sajtbirodalom

Ha egy egér eljut a Sajtbirodalomba, ott **egy egész sajtgurigát** kap jutalomképp!

A játék akkor ért véget, amikor minden egér kikerült a játékból: eljutott egy egérotthonba, a Sajtbirodalomba, vagy elkapta a macska. Mindenki számolja meg hány szelet sajtot szerzett. Aki a legtöbb sajtszeletet szerezte, az nyeri a játékot. A számolás folyamán a sajtszeleteket a következőképp kell számolni: A teljes sajtguriga 6 pontot ér. A barátok otthonában kapott sajtdarabok 1,2,3 vagy 4 pontot érnek, attól függően milyen messze voltak a sajtbírodalomtól, illetve mekkora darab sajtot szereztünk.

A játék vége





Magyar kiadás: Gamer Café kft.

2030 Érd, Budai út 28.

info@compaya.hu

Eredeti cím: Viva Topo!

A játék tervezője: Manfred Ludwig

Illusztráció: Anne Pätzke

Layout: Maike Schiller

Megvalósítás & Design: Claudia Geigenmüller

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Minden jog fenntartva.

A játékszabályok, játékkatrészek vagy az illusztrációk elkészítése, újranyomtatása vagy publikálása csak a licensztulajdonos írásos engedélyével megengedett, annak hiányában TILOS.