

# Egy mukkot se!

H. 4644

**Csendes ügyességi játék 2-4 csöndes játékosnak 5-99 évesig.**

**Játékidő:** kb. 15 perc

Csendben oson Egér Ervin a sajtvárban, hogy a királyi sajtból elcsippentsen. Ezalatt meg sem mukkanhat, és semmi esetre sem ébresztheti fel az alvó őrt. De az egérőrök egy rafinált jelzőrendszert építettek: ha Egér Ervin túl merészen közelít, a csengettyűik megszólalnak, és az őrk felébrednek.

Tehát vigyázat és mindig szép csöndben, egy mukkot se!

**A játék tartalma:**

- 1 sajtvár (4 részes)
- 2 vészcsengő
- 2 színkocka
- 16 fapálcika

## A játék célja:

A játékosok meg kell próbálniuk a fapálcikáikat óvatosan a lyukakon keresztül a sajtvárba dugni.

A játékosársaknak eközben csendben kell maradni és a fülüket hegyezni, hogy ki az, aki oly erőteljesen dugja a lyukba a pálcikát, hogy megszólaltatja ezzel a vészcsengőt, s ezzel a kör számára véget ért.

Csak az a játékos maradhat játékban, aki a fapálcikát teljes csöndben tudja a sajtvárba dugni.

A játék célja, hogy a játék végére minél több fapálcikát felhasználjatok.

## Előkészületek:

Először állítsátok össze a sajtvárat: illesszétek össze a négy részét a megfelelő helyeken.

Ezután mind a két oldalon rögzítsétek a jelzőcsengőt a sajtvárra. A sajtvárat állítsátok az asztal közepére.

Osszátok el a fapálcikákat egyenlő arányban a játékosok között, majd tegyétek magatok elé.

Három játékos esetén egy pálcika megmarad, azt tegyétek vissza a dobozba. Készítsétek elő a két színkockát is.

## A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Aki közületek a legjobban, legóvatosabban tud osonni, az kezdhet. Ha nem tudtok megegyezni, úgy a legfiatalabb játékos kezd és dob mindkét dobókockával.

Próbáld meg óvatosan a pálcikádat a sajtváron átdugni úgy, hogy egyik csengő sem szólaljon meg.

A színkockákán kidobott színek megmutatják, hogy melyik két lyukon kell átdugni a pálcikát.

**Példa:** *Bálint dob egy pirosat és egy sárgát, tehát a pálcikáját át kell dugnia egy sárga és egy piros lyukon.*

*Hogy melyikén akarja először átdugni, azt szabadon döntheti el.*

## Megszólalt valamelyik csengő a próbálkozás közben?

- **Nem.** Szuperegér! A pálcikádat hagyd a sajtvárban.
- **Igen.** Ha egy játékosárs hallotta megszólalni valamelyik vészcsengőt, azonnal kiáltsa: Riadó! Erre az egérőrök felébrednek és a játékosnak a pálcikát ki kell húznia a sajtvárból és vissza kell tennie maga elé újra. Ezután a következő játékos próbálkozhat.

## Fontos - Egy mukkot se - szabály:

- Miközben egy játékos próbálkozik, a szobában abszolút csendben kell lenni, mert néha egészen halkán szólal meg a csengő.
- A játékos a próbálkozás közben mindkét kezét használhatja. Viszont csak a pálcikát foghatja meg, és semmi esetre sem a sajtvárat vagy a vészcsengőt.
- A játékosársak közül senki sem érintheti az asztalt, hogy ez által megszólaltassa a csengőt.

- Ha a kidobott színekben nincsen szabad lyukkombináció, úgy a játékosnak peche van, és ebben a körben nem dughat pálcikát a sajtvárba.
- Ha egy játékos akciója közben egy másik pálcika kicsúszna a sajtvárból, úgy azt a pálcikát ki kell venni a játékból és a játékos számára a kör azonnal véget ér.

## A játék vége:

A játék véget ér, ha a 12. fapálcika is a sajtvárba került. Ezután mindenki számolja össze, hogy hány pálcika maradt előtte. Akinek a legkevesebb pálcikája van, az nyert. Azonos állásnál több nyertes van. A játék akkor is vége ért, ha egy játékosnak sikerül az utolsó pálcikáját is a sajtvárba dugnia. Ebben az esetben ő a nyertes.

Forgalmazza: DIONÉ Kft.  
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak  
[www.dione.hu](http://www.dione.hu), [www.haba.hu](http://www.haba.hu)