

СЫРНЫЙ

ПЕРЕПОЛОХ



ПРАВИЛА

ВСТУПЛЕНИЕ



На кухне тихо. Слишком тихо.
Вдруг начинается переполох: со стола падают куски сыра, и к ним кидаются мыши! Кот, терпеливо дожидавшийся этого момента, выпускает когти и набрасывается на мышей, не замечая, как к нему несётся пёс с разинутой пастью... Вся эта толпа кругами носится по кухне, пока разъярённый трактирщик не начинает колотить половником по котлу, чтобы разогнуть ворешек. Разве кто-то вспомнит, сколько сыра упало со стола до этой суматохи?



КОМПОНЕНТЫ

40 двухсторонних карт

- 32 карты тарелок

В центре каждой карты тарелки указана цифра. Используйте эти карты, чтобы дать ответ на вопрос: «сколько сыра осталось?». Маленькая цифра на жёлтом фоне соответствует цифре на оборотной стороне карты.



- 8 карт сыроделов

Карты сыроделов показывают, сколько у вас осталось очков: от 7 до 0. Каждый раз, когда вы теряете очки, поворачивайте карту по часовой стрелке так, чтобы значение на верхней стороне карты было равно количеству ваших очков.



6 кубиков

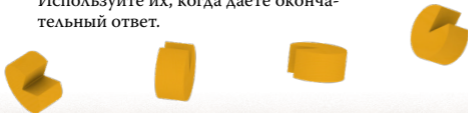
- 3 жёлтых кубика
- 3 оранжевых кубика

На каждой грани кубика изображён либо сыр (в разных количествах), либо персонаж.

Если вы играете впервые, используйте только жёлтые кубики. В следующих партиях вы можете добавить оранжевые — они вводят в игру новых персонажей и новые правила подсчёта.

7 деревянных головок сыра

Используйте их, когда даёте окончательный ответ.



ОБ ИГРЕ



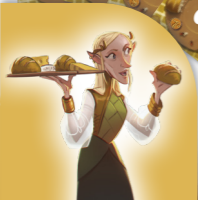
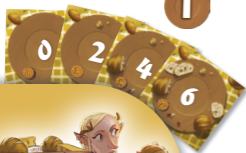
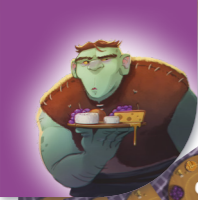
Бросьте кубики и сосчитайте, **сколько сыра осталось**, опередив других игроков.

ПОДГОТОВКА

- 1 Каждый игрок берёт набор из пяти карт одного цвета:
 - 1 карту сыродела;
 - 4 карты тарелок (двухсторонние, с цифрами от 0 до 7+).Оставшиеся карты уберите в коробку.
- 2 Каждый игрок кладёт перед собой карту сыродела (цифра «7» должна оказаться наверху), а карты тарелок берёт в руку.
- 3 Возьмите головки сыра: на одну меньше числа игроков. Положите их на середину стола. Оставшиеся головки уберите в коробку.
- 4 Положите кубики на середину стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Вы можете осмотреть грани кубиков перед началом игры.

★ Для первых партий мы рекомендуем использовать только жёлтые кубики. Оранжевые оставьте в коробке: они усложняют правила подсчёта (см. стр. 6).





Пример подготовки для игры вчетвером.





ХОД ИГРЫ




Игра состоит из нескольких раундов и заканчивается, когда выбывают все игроки, кроме одного (см. стр. 9). Это игра на **скорость** и **наблюдательность**. В каждом раунде игроки бросают кубики и подсчитывают, сколько кусков сыра осталось. Раунд состоит из двух этапов:

- 1 Один игрок бросает все кубики на середину стола (в первом раунде кубики бросает владелец игры).
- 2 Все игроки пытаются как можно быстрее подсчитать куски сыра на кубиках (все действуют одновременно, «ходов» в этой игре нет).

Чтобы подсчитать куски сыра, примените эффекты выпавших кубиков в следующем порядке (сверху вниз):

 **+1/+2/+3**  **Сосчитайте куски на гранях.**

  **-1**  Мышиный король **съедает** 1 кусок сыра несмотря ни на что!

  **×**  Трактирщик **прогоняет всех** псов, кошек и мышей (кроме мышиного короля).

  **×**  Пёс **прогоняет** 1 кота.

  **×**  Каждый кот **прогоняет** 1 мышь (кроме мышиного короля).

  **-1/-2**  Каждая мышь **съедает** 1 кусок сыра (2 мыши — 2 куска и т. д.).

**Вычитите 1 за каждый съеденный кусок сыра.
Не применяйте эффекты персонажей, которых прогнали!**

- 3 Когда игрок закончит подсчёт кусков сыра, он должен выполнить следующие действия (строго в указанном порядке):

- ☛ **Положить** перед собой одну из своих карт тарелок так, чтобы цифра в центре карты совпадала с предполагаемым числом кусков сыра.
- ☛ **Взять** с середины стола головку сыра и **поставить** её на карту тарелки, закрывая цифру, чтобы зафиксировать окончательный ответ. После этого менять карту тарелки нельзя.

Пример

Андрей бросает на середину стола три жёлтых кубика. Внимательно посмотрев на них, он понимает, что осталось только 2 куска сыра. Он кладёт на стол карту тарелки с цифрой «2» и затем ставит на неё одну из головок сыра.



Раунд заканчивается, как только на середине стола не остаётся ни одной головки сыра. Поскольку головок сыра на одну меньше, чем игроков, кто-то останется с пустой тарелкой!





КОНЕЦ РАУНДА

- 1** Игрок, оставшийся без головки сыра, тут же теряет **1 очко**. Он поворачивает (или переворачивает) свою карту сыродела так, чтобы цифра наверху стала на 1 меньше.
- 2** Игроки, неправильно угадавшие число оставшихся кусков сыра, тут же теряют **2 очка**. Они поворачивают (или переворачивают) свои карты сыроделов так, чтобы цифра наверху стала на 2 меньше.

Пример

Анна ошиблась: она выложила карту с цифрой «3», но кусков осталось только 2! Она поворачивает карту сыродела на 180°: теперь у неё только 5 очков.



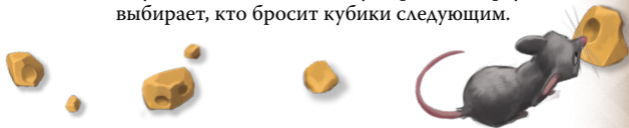
Если у вас остаётся меньше 4 очков, переверните карту сыродела и продолжите отсчёт.

Пример

У Андрея было 4 очка, и он потерял 2 в текущем раунде. Он переворачивает карту сыродела и кладёт её так, чтобы наверху оказалась цифра «2».



- 3 Теперь вы можете начать новый раунд. Положите головки сыра обратно на середину стола. Игрок, не успевший взять головку сыра в этом раунде, выбирает, кто бросит кубики следующим.



ВЫБЫВАНИЕ




Когда игрок теряет все очки, он поворачивает карту сыродела так, чтобы наверху оказалась цифра «0», и **выбывает** из игры. Не забудьте убрать одну головку сыра, чтобы их всегда оставалось на 1 меньше числа игроков.





ШТРАФЫ

В погоне за сыром может случиться всякое! Если вы допустили одну из этих ошибок, вы тут же теряете **1 очко**:

-  уронили кубики с края стола;
-  дотронулись до кубика после броска до окончания текущего раунда;
-  взяли головку сыра прежде, чем выложили карту тарелки.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Побеждает **последний оставшийся игрок**. В случае ничьей игроки переигрывают последний раунд, чтобы определить победителя.

Пример

В последнем раунде у Андрея оставалось 2 очка, но его догадка оказалась неверной, так что он теряет оба очка. У Анны оставалось 1 очко, но она не успела взять головку сыра и тоже потеряла своё последнее очко. Поскольку оба игрока выбыли из игры одновременно, они получают свои очки обратно и начинают раунд заново.



ОРАНЖЕВЫЕ КУБИКИ

Когда все игроки освоятся с 3 жёлтыми кубиками, можете добавить **новые эффекты**, используя 1, 2 или 3 оранжевых кубика. Сначала добавьте кубик с гранью с изображением пса, затем трактирщика, потом мышиноного короля.

ЦАРЬ СЫРНОЙ ГОРЫ

Если вы хотите играть дольше, можете начать с **одним случайным жёлтым кубиком**. Во второй и третьей партии добавьте по 1 жёлтому кубику, а начиная с четвёртой — по оранжевому кубику в порядке, указанном выше. Побеждает игрок, выигравший наибольшее количество партий. Он становится истинным **царём сырной горы!**

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Жоан Бенвенуто
и Александр Друа
Художник: Vibou
Менеджер проекта: Эдриен Фенуйе
Графический дизайнер: Шарли Мец

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Авторы игры хотели бы поблагодарить Эдриена и потрясающую команду IELLO, а также талантливого Vibou, замечательных друзей «Calistes» и всех своих близких!

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ
ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Виктория Лаптева
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнер-верстальщик:
Диана Милюта
Руководитель проекта:
Елена Ткачева
Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.

GAGA
GAMES



ПАМЯТКА

- 
+1/+2/+3 
Сосчитайте куски на гранях.
- 
-1 
Мышиный король **съедает** 1 кусок сыра несмотря ни на что!
- 
× 
Трактирщик **прогоняет всех** псов, кошек и мышей (кроме мышиного короля).
- 
× **1** 
Пёс **прогоняет** 1 кота.
- 
× **1** 
Каждый кот **прогоняет** 1 мышью (кроме мышиного короля).
- 

-1/-2 
Каждая мышь **съедает** 1 кусок сыра (2 мыши — 2 куса и т. д.).

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

- 1 На кубиках выпало 4 куса сыра (3+1).
- 2 Мышиный король **съедает** 1 кусок.
- 3 Пёс **прогоняет** кота.
- 4 В результате кот **не прогоняет** мышью.
- 5 Мышь **съедает** 1 кусок.
- 6 Остаётся 2 куса сыра!

