

# CHEESE

♣ M A S T E R ♣



SPIELANLEITUNG

# DAS LEBEN IN DER KÜCHE



**In der Küche ist es ruhig ... Zu ruhig ...**  
Und plötzlich bricht das Chaos aus: Käsewürfel fallen vom Tisch ... Mäuse stürzen herein, wollen sich die Leckerbissen schnappen ... Die Katze hat geduldig auf diesen Moment gewartet ... fährt die Krallen aus und stürzt sich auf die Nager .... Doch sie hat nicht mit dem Hund gerechnet ... der bereits mit aufgerissenem Maul auf sie wartet ... Das Tiergetümmel jagt und wütet durch die Wirtsstube ... bis der Gastwirt mit Topf und Kochlöffel dazwischen geht und alle hinauswirft!  
Doch wie viel Käse blieb übrig?  
Hast du im Küchenchaos gut aufgepasst?



# INHALT

## 40 Küchenkarten

- 32 Servierteller-Karten
- 8 Wirt/Wirtin-Karten

Die Servierteller-Karten zeigen in der Mitte eine Zahl (von 0 bis 7+). Mit diesen tippt ihr die Anzahl an vorhandenen Käsestücken.

Die kleine Zahl auf der Münze am Tellerrand dient als Merkhilfe, welche Zahl auf der Rückseite dieser Servierteller-Karte ist.

Wirt/Wirtin-Karten zeigen eure übrigen Punkte (0-7).



## 6 Würfel

- 3 gelbe Würfel
- 3 orangefarbene Würfel

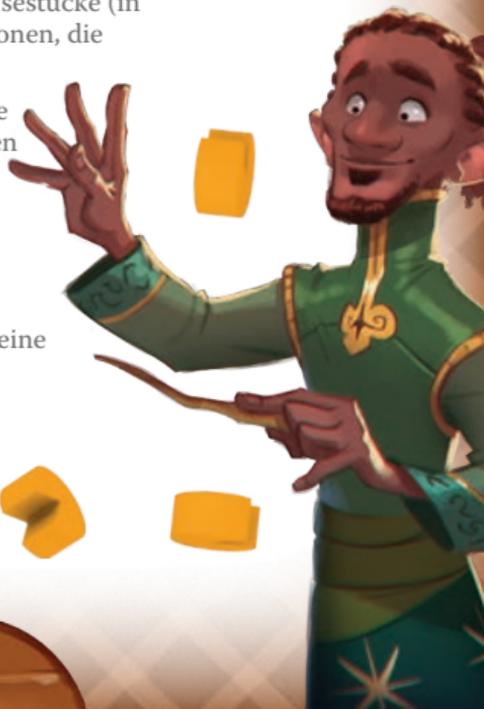


Die Würfelseiten zeigen entweder Käsestücke (in verschiedener Zahl), oder Tiere/Personen, die diese Zahl beeinflussen.

Verwendet die gelben Würfel für eure ersten Partien. Mit den orangefarbenen Würfeln bringt ihr zusätzliche Regeln ins Spiel.

## 7 Käselaike aus Holz

Mit den Käselaike legt ihr euch auf eine Anzahl an Käsestücken fest.



# SPIELZIEL



Werft die Würfel und erkennt schneller als die anderen, **wie viel Käse noch übrig ist!**

## SPIELAUFBAU

- 1 Nehmt euch jeweils alle Karten einer Farbe, bestehend aus:
  - 1 Wirt/Wirtin-Karte
  - 4 Servierteller-Karten (doppelseitig und durchnummeriert von 0 bis 7+). Legt alle ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.
- 2 Legt eure Wirt-/Wirtin-Karte jeweils so vor euch aus, dass die 7 (Punkte) oben ist und nehmt die Servierteller-Karten auf die Hand.
- 3 Legt einen Käselaib weniger als Personen am Spiel teilnehmen in die Mitte des Tisches, sodass alle diese gut erreichen können. Legt übrige Käselaibe zurück in die Schachtel.
- 4 Legt die Würfel neben den Käselaib bereit. Ihr könnt euch die Würfel vor Spielbeginn nochmal ansehen.

★ Bei eurem ersten Spiel empfehlen wir, nur die gelben Würfel zu verwenden. Legt die orange-farbenen Würfel zurück in die Schachtel. Diese haben zusätzliche Regeln (Seite 6).





Beispiel-Spielaufbau  
für ein 4-Personen-Spiel



# SPIELABLAUF

Eine Partie *Cheese Master* verläuft über mehrere Runden und endet, sobald nur noch 1 Person im Spiel ist.

In diesem Spiel kommt es auf **Geschwindigkeit** und **genaues Beobachten** an: Jede Runde müsst ihr alle anhand des Würfelergbnisses ermitteln, wie viel Käse noch übrig ist.

Jede Runde besteht dabei aus 2 Schritten:

- 1 Ihr **würfelt** alle Würfel in der Tischmitte, sodass sie für alle gut sichtbar sind.
- 2 Ihr versucht, die Anzahl an Käsestücken – basierend auf dem Würfelergbnis – zu ermitteln. Und das so schnell wie möglich (Ihr spielt alle gleichzeitig, es gibt hierbei keine „Züge“).

Um die Anzahl an Käsestücken zu ermitteln, wendet diese Würfelergbnisse an (von oben nach unten):

  **+1/+2/+3**  Käsestücke

  **-1**  Der Mäusekönig **klaut** 1 Käsestück, komme, was wolle!

  **×**  Der Gastwirt **verscheucht alle** Hunde, Katzen und Mäuse (außer den Mäusekönig).

  **-1**  Der Hund **vertreibt** 1 Katze.

  **-1**  Jede Katze **fängt** 1 Maus (außer den Mäusekönig).

  **-1/-2**  Jede Maus **klaut** 1 Käsestück (2 Mäuse klauen 2 Käsestücke).

Verscheuchte, vertriebene oder gefangene Würfelergbnisse werden nicht länger berücksichtigt.

**3** Wer von euch denkt, die richtige Zahl an Käsestücken ermittelt zu haben, führt möglichst schnell diese Schritte aus:

- 👁️ Lege **1 Servierteller-Karte** mit der gewählten Zahl nach oben liegend **vor dir** aus.
- 👁️ Nimm einen **Käselaib aus der Mitte** und lege ihn auf deine Karte. Damit legst du deine Zahl endgültig fest.

### Beispiel

*Michael hat gerade die 3 gelben Würfel in der Tischmitte gewürfelt. Er betrachtet das Würfelergebnis genau und kommt zum Schluss, dass 2 Käsestücke noch übrig sind. Er legt darum seine Servierteller-Karte mit der 2 nach oben vor sich ab. Dann legt er einen der noch verfügbaren Käselaibe darauf.*



Die Runde endet sobald keine Käselaibe mehr in der Mitte liegen. Da es einen Käselaibe weniger als Personen im Spiel gibt, wird eine Person leer ausgehen.





# ENDE DER RUNDE

- 1 Die Person, die keinen Käselaib mehr abbekommen hat, **verliert 1 Punkt**. Um dies anzuzeigen, dreht sie ihre Wirt/Wirtin-Karte so, dass sie 1 Punkt weniger anzeigt.
- 2 Alle, die auf eine falsche Zahl an übrigen Käsestücken getippt haben, **verlieren jeweils 2 Punkte** und drehen ihre Wirt/Wirtin-Karte entsprechend.

## Beispiel

*Gaby hat falsch geraten. Sie hat eine 3 Servierteller-Karte ausgelegt, aber es waren nur noch 2 Käsestücke übrig. Sie muss daher ihre Karte um 180° drehen um anzuzeigen, dass sie nur noch 5 Punkte hat.*



Hat eine Person weniger als 4 Punkte, dreht sie ihre Wirt/Wirtin-Karte auf die Rückseite, um dort die neue Punktzahl anzuzeigen.

### Beispiel

*Michael hat 4 Punkte und verliert in dieser Runde 2 Punkte. Er dreht seine Wirt/Wirtin-Karte so, dass sie seine 2 übrigen Punkte anzeigt.*



- 3 Legt die Käselaibe zurück in die Mitte. Eine neue Runde beginnt. Die Person, die keinen Käselaiab bekommen hat, bestimmt, wer würfelt.

## ❧ AUSSCHEIDEN ❧

Hat jemand keine Punkte mehr übrig, wird dessen Wirt/Wirtin-Karte auf 0 gedreht und diese Person **scheidet aus dem Spiel aus**. Denkt daran, für jede ausscheidende Person auch 1 Käselaiab zurück in die Schachtel zu legen, so dass immer 1 Käselaiab weniger als mitspielende Personen verfügbar ist.





## HOPPLA ...

Wenn es so schnell zugeht, können auch mal Fehler passieren. Wenn euch eine der folgenden Dinge passiert, verliert ihr dafür aber **1 Punkt**:

- ☹️ Wenn euch Würfel vom Tisch fallen.
- ☹️ Wenn ihr die Würfel zwischen dem Wurf und dem Ende der Runde nochmal bewegt.
- ☹️ Wenn ihr einen Käselaiab nehmt, bevor ihr eine Servierteller-Karte ausgespielt habt.

## ENDE DES SPIELS



Ist nur noch eine Person im Spiel, hat sie sofort gewonnen. Scheiden in einer Runde alle übrigen Personen aus, spielt diese Runde nochmals.

### Beispiel

*In der letzten Runde hatte Michael nur noch 2 Punkte, hat aber falsch getippt und dadurch alle Punkte verloren. Gaby hatte nur noch 1 Punkt, hat aber keinen Käselaiab mehr abbekommen. Da alle Personen ausgeschieden sind, setzen sie ihre Punkte zurück und spielen eine neue Runde.*





# DIE ORANGEFARBENEN WÜRFEL

Wenn ihr mit den gelben Würfeln geübt seid, könnt ihr neue Elemente ins Spiel bringen, indem ihr einen oder mehrere orangefarbene Würfel hinzunehmt. Beginnt dabei mit dem Würfel, dessen Effekt am weitesten unten auf Seite 6 auftaucht (Hund, dann Gastwirt, dann Mäusekönig).



## KÄSEMEISTERSCHAFT

Für ein längeres Spiel spielt eine Partie mit nur **1 beliebigen gelben Würfel**. Nach der Partie, spielt eine neue mit **1 weiteren gelben Würfel**, usw.  
Fügt dann **1 orangefarbenen Würfel** pro Partie hinzu (siehe Reihenfolgehinweis oben). Wer die meisten dieser 6 Partien gewonnen hat, wird wahrer Käsemeister!

### CREDITS

**Autoren:**  
Johan Benvenuto und Alexandre Droit  
**Illustrator:**  
Biboun  
**Projektleitung:**  
Adrien Fenouillet  
**Grafikdesigner:**  
Charlie Metz  
**Deutsche Redaktion:**  
Jens Bischoff

Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**HUTTER**  
Trade GmbH + Co KG

©2022 IELLO SAS. IELLO und ihre Logos sind Markenzeichen von IELLO SAS. Alle Rechte vorbehalten.  
IELLO - 9, av. des érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE  
[www.iello.com](http://www.iello.com)



# SPIELHILFE

 **+1/+2/+3**  Käsestücke

 **-1**  Der Mäusekönig **klaut** 1 Käsestück, komme, was wolle!

 **×**  Der Gastwirt **verscheucht alle** Hunde, Katzen und Mäuse (außer den Mäusekönig).

 **-1**  Der Hund **vertreibt** 1 Katze.

 **-1**  Jede Katze **fängt** 1 Maus (außer den Mäusekönig).

 **-1/-2**  Jede Maus **klaut** 1 Käsestück (2 Mäuse klauen 2 Käsestücke).

## WERTUNGSBEISPIEL

1. Gewürfelt wurden 4 Käsestücke (3+1).
2. Der Mäusekönig entfernt 1 Käsestück.
3. Der Hund entfernt die Katze.
4. Dadurch entfernt die Katze keine Maus.
5. Die Maus entfernt 1 Käsestück.
6. Übrig bleiben 2 Käsestücke!

