

Alles Käse!

Ein leckeres Würfelspiel für 2-6 Käsefreunde ab 6 Jahren

Die Mäuse sind los! Und was wollen Mäuse? Richtig, Käse und davon gibt es reichlich. Doch aufgepasst: Auch die fiesen Mausefallen duften verlockend. Nur wer den richtigen „Riecher“ hat und nicht zu gierig ist, wird den meisten Käse ergattern.

SPIELMATERIAL

36 Karten

- Rückseite: je 6x mit 1-6 Käselöchern
- Vorderseite: 18 Käsekarten und 18 Fallenkarten



1 Käsewürfel



1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen möglichst viele Käselöcher zu sammeln. Doch je mehr Käselöcher eine Karte hat, desto eher könnte sich auch eine Falle unter der Karte verbergen. Manchmal darf man sich eine Karte vorher geheim ansehen und manchmal muss man sich auf sein Glück verlassen. Wer zum 3. Mal eine Falle aufdeckt hat auf jeden Fall verloren. Wer die meisten Käselöcher sammelt gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die 36 Karten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel bereitgelegt. Nun werden die obersten 6 Karten des Vorrats verdeckt gezogen und in einer Reihe in die Tischmitte gelegt. Diese 6 Karten bilden die Auslage. Der jüngste Spieler wird Startspieler. Er nimmt den Käsewürfel und beginnt.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er zunächst den Käsewürfel. Das Würfelergebnis bestimmt seine Aktionsmöglichkeit:

- 1. Gibt es KEINE Karte mit der entsprechenden Anzahl an Käselöchern in der Auslage,** wählt der Spieler eine beliebige Karte der Auslage und schaut, was auf der Vorderseite verborgen ist. Dabei achtet er darauf, dass keiner seiner Mitspieler die Vorderseite sehen kann. Danach legt er die Karte wieder verdeckt an ihren Platz in der Auslage zurück.

WICHTIG: Bei 2 und 3 Spielern legt der Spieler anschließend zusätzlich die oberste Karte des Vorrats auf den Ablagestapel, der neben dem Vorrat gebildet wird.

- 2. Gibt es MINDESTENS EINE Karte mit der entsprechenden Anzahl an Käselöchern in der Auslage,**

wählt der Spieler eine dieser Karten und entscheidet sich, ob er

A. die Karte behalten oder

B. die Karte aus dem Spiel nehmen möchte.

A. Möchte er die Karte behalten, deckt er sie nun auf und legt sie offen vor sich ab, egal ob es eine Käse- oder eine Fallenkarte ist. Anschließend ergänzt er die Auslage mit der obersten Karte vom Vorratsstapel wieder auf 6 Karten.

B. Möchte er die Karte aus dem Spiel nehmen, legt er sie ungesehen verdeckt auf den Ablagestapel neben dem Vorrat. Anschließend ergänzt er die Auslage mit der obersten Karte vom Vorratsstapel wieder auf 6 Karten.

Nachdem der Spieler seine Aktion durchgeführt hat, kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine 3. Fallenkarte aufdeckt. Dieser Spieler hat verloren und darf seine Karten nicht werten. Alle anderen Spieler werten ihre Käsekarten, indem sie die Käselöcher auf den Rückseiten zusammenzählen. Fallenkarten zählen nicht mit! Der Spieler mit den meisten Käselöchern gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Käsekarten.

Das Spiel endet ebenfalls sofort, wenn der Vorratsstapel aufgebraucht ist. Alle Spieler werten nun ihre Käsekarten und ermitteln den Gewinner wie zuvor beschrieben.

Autor: Meelis Looeer

Illustration: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2013 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de

