

Весёлая игра для 2–6 любителей сыра от 5 лет и старше

Кот из дома — мыши в пляс. Они вылезли из норок и мечтают полакомиться сыром. Чтобы им помочь, сыграйте в непредсказуемую и увлекательную игру с картами и кубиком. Развивайте логическое мышление и память. Только самые смелые добудут много вкусного сыра и не попадутся в мышеловки. «День сырка» — отличное развлечение для всей семьи и, конечно же, ценителей сыра.

Состав игры

36 карт

• Лицевая сторона:

18 карт с мышами и сыром

18 карт с мышеловками

• Рубашка: от 1 до 6 сырных дырок

по 6 карт каждого вида

Кубик

Правила игры

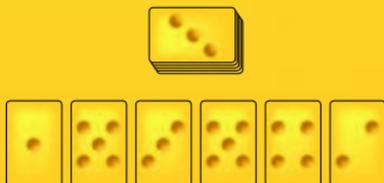


Суть игры

В роли мышей игроки пытаются собрать как можно больше сырных дырок. Однако чем больше этих дырок изображено на карте, тем больше вероятность, что с другой стороны окажется мышеловка. В некоторых случаях можно подсмотреть, что вас ждёт на лицевой стороне карты, а в некоторых придётся рассчитывать на удачу. Мышь, попавшая в три мышеловки, выбывает из игры. Но риск может быть оправдан: победа достанется той мыши, что собрала больше всего сырных дырок.

Подготовка к игре

Перетасуйте все 36 карт и положите стопкой на стол лицевой стороной вниз — это резерв. Затем возьмите из резерва 6 верхних карт. Выложите их в ряд лицевой стороной вниз на середину стола — это будет кладовка, куда мыши будут совершать набег. Первым ходит младший игрок.



Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок первым делом бросает кубик. Результат броска определяет его дальнейшие действия.

1. Если в кладовке НЕТ карты с выпавшим на кубике количеством сырных дырок, игрок берёт из кладовки любую карту и тайне от соперников смотрит, что изображено на её лицевой стороне. Затем он возвращает карту лицевой стороной вниз в кладовку на исходное место.

ВАЖНО: *при игре вдвоём и троём рядом с резервом отведите место под стопку сброса — туда каждый игрок в конце своего хода будет перекладывать верхнюю карту из резерва.*

2. Если в кладовке ЕСТЬ хотя бы одна карта с выпавшим на кубике количеством дырок, игрок выбирает такую карту и решает:

- А) забрать себе** или
- Б) удалить из игры.**

А) Если игрок забирает карту, он кладёт её перед собой лицевой стороной вверх, будь это мышь с сыром или мышеловка. Затем он должен взять карту из резерва и положить в кладовку лицевой стороной вниз на место той, которую забрал.

Б) Если игрок решает удалить карту, он кладёт её в стопку сброса, не глядя на лицевую сторону. Затем он должен взять карту из резерва и положить в кладовку лицевой стороной вниз на место той, которую удалил.

После этого ход передаётся следующему игроку.

Конец игры

Игра завершается, как только **один из игроков забирает себе из кладовки третью мышеловку**. Он выбывает из игры, а оставшиеся участники подсчитывают свои сырные дырки. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество сырных дырок. В случае ничьей побеждает тот, кто забрал наибольшее количество карт. Карты мышеловок при этом не учитываются.

Игра также завершается, когда **заканчиваются карты в резерве**. В таком случае также побеждает игрок, собравший наибольшее количество сырных дырок. При ничьей побеждает тот, кто забрал наибольшее количество карт. Карты мышеловок при этом не учитываются.

Автор игры: Меелис Лоовеер

Иллюстратор: Михаэль Менцель

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Олег Гаврилин, Александр Киселев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

