

# Alles Käse!



Un gustoso gioco di dadi 2-6 amanti del formaggio 6+ anni

I topini sono in giro! E cosa cercano? Ovvio, formaggio – e ce n'è un sacco. Ma attenzione: anche le trappole per topi hanno un buon odore che può confondere. Solo se hai buon naso ti accaparrerai più formaggio degli altri.

## MATERIALE DI GIOCO

36 carte

- retro: 6 x ogni buco (da 1 a 6)
- fronte: 18 carte formaggio e 18 carte trappola



1 dado formaggio 

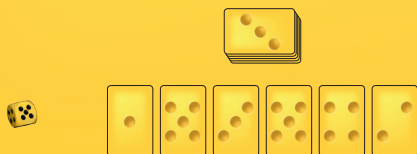
1 set di regole

## IDEA DEL GIOCO

I giocatori cercano di accumulare il maggior numero possibile di buchi di formaggio. Ma più buchi mostra una carta, più è probabile che dietro di essa si nasconda una trappola. A volte si può dare una sbirciatina alla carta; altre volte ci si affida alla sorte. Il giocatore che scopre la sua terza trappola perde. Chi accumula il maggior numero di buchi vince il gioco.

## SET-UP

Mescolate le 36 carte e posizionatele in un mucchietto coperto sul tavolo. Pescate le prime 6 carte e posizionatele coperte in fila, accanto al mazzo. Il giocatore prende il dado per iniziare il gioco.



## CORSO DEL GIOCO

Si procede in senso orario. Al proprio turno si tira il dado formaggio. Il risultato determina l'azione:

1. **Se NON ci sono carte con il numero corrispondente di buchi sul tavolo**, si prende una carta qualsiasi dal tavolo e si guarda cosa nasconde, cercando di non mostrarla agli avversari. Poi si ripone la carta al suo posto, coperta.

**IMPORTANTE:** *Nel gioco per 2 o 3 giocatori, alla fine del proprio turno, si prende la carta più alta del tavolo e la si mette sul mucchietto degli scarti.*

2. **Se c'è ALMENO UNA carta con il numero corrispondente di buchi sul tavolo**, si prende una carta tra queste e si decide se

A. **tenere la carta oppure**

B. **levare la carta dal gioco.**

A. Se si vuole tenere la carta, si gira e tiene di fronte a sé, che sia un formaggio o una trappola. Poi si prende dal mazzo la carta più in cima per rimpiazzare quella appena tolta dal tavolo, per tornare a un totale di 6 carte.

B. Se si vuole levare la carta dal gioco, la si mette a faccia in giù, nascosta, sulla pila degli scarti accanto al mazzo di quelle da pescare. Poi si prende la carta più in cima dal mazzo da pescare, per tornare a un totale di 6 carte.

A questo punto tocca al prossimo giocatore.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce subito, appena un giocatore scopre la propria terza trappola. Questo giocatore perde e non fa punti. Gli altri sommano i punti dati dai buchi presenti sul retro delle proprie carte. Le carte trappola non sono comprese nel punteggio! Il giocatore con il maggior numero di buchi vince. In caso di pareggio, vince chi ha il maggior numero di carte.

Il gioco può finire anche quando finiscono le carte da cui pescare.

**Autore:** Meelis Looever

**Grafica:** Michael Menzel

© 2013 Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,  
D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

