

СИРНА

МЕТУШНЯ



ПРАВИЛА

ВСТУП



На кухні тихо. Занадто тихо.
Аж тут починається хаос — шматки сиру падають
зі столу, миші підбігають і хапають їх! Кішка,
що терпляче чекала цієї миті, випускає кігті
та стрибає на гризунів. Однак вона не помічає
собаку, який з розкритою пащею мчить до неї...
Галасливий табун безупинно гасає по кухні,
аж поки розлючений корчмар не вдаряє
по каструлі, щоб розігнати цих злодюжок.
Коли гармидер вщухає, ви намагаєтеся
пригадати, скільки сиру було на столі?



ВМІСТ ГРИ

40 двосторонніх карт кухні

- 32 карти тарілок
- 8 карт персонажів

У центрі кожної карти тарілки зображено число (від «0» до «7+»), яке позначає кількість шматків сиру, які ви нарахували.

Маленька цифра на жовтому тлі на краю тарілки просто нагадує вам, яке число вказане на звороті карти.



На картах персонажів зображені числа (від «0» до «7»), які позначатимуть вашу поточну кількість очок.



6 кубиків

- 3 жовті кубики
- 3 оранжеві кубики



На гранях кубика зображено різну кількість шматків сиру або одного з персонажів.

У перших партіях використовуйте жовті кубики, а потім можете взяти оранжеві, які додають нові правила.

7 дерев'яних фішок сиру

Фішки сиру потрібні для підтвердження ваших здогадок.



ОГЛЯД І МЕТА ГРИ



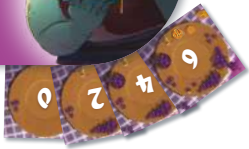
Киньте кубики й спробуйте раніше за інших гравців визначити, скільки сиру залишилося на столі.

ПРИГОТУВАННЯ

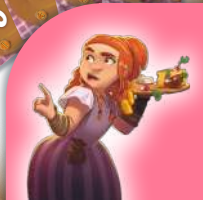
- 1 Кожен гравець бере набір карт одного кольору, що складається з:
 - 1 карти персонажа;
 - 4 карт тарілок (двосторонні та з числами від «0» до «7+»).Усі невикористані набори карт поверніть у коробку.
- 2 Кожен гравець кладе перед собою карту свого персонажа (так, щоб число «7» опинилося вгорі), а карти тарілок тримає в руці.
- 3 Візьміть кількість фішок сиру, що дорівнює кількості гравців мінус 1, і покладіть їх на центр стола (наприклад, у грі в трьох візьміть 2 фішки). Усі невикористані фішки сиру поверніть у коробку.
- 4 Покладіть кубики на центр стола в межах досяжності всіх гравців (можете подивитися на них перед початком гри).

★ Для першої партії радимо використовувати лише жовті кубики. Залиште оранжеві кубики в коробці, вони потрібні для складнішої гри (див. с. 6).





Приклад приготувань
до гри вчотирьох



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Сирна метушня» триває кілька раундів. Вона закінчується тоді, коли в грі лишається тільки один гравець (див. с. 9). Це гра на **швидкість і спостережливість**: у кожному раунді гравці повинні порахувати, скільки шматочків сиру залишилося після кидка кубиків. Раунд складається з 2 фаз:

- 1 Один гравець кидає всі кубики на центр стола (у першому раунді це робить власник гри).
- 2 Усі гравці намагаються якнайшвидше **порахувати** кількість шматків сиру на випалих гранях кубиків. Усі роблять це одночасно, тому в грі немає «ходів» як таких.

Ви рахуєте загальну кількість шматків сиру відповідно до значень граней кубиків у такому порядку (зверху вниз):

    **+1/+2/+3**  1 шматок **означає** 1
(2 шматки означають 2 і т. д.).

  **-1**  Мишачий король **вилучає** 1 шматок, хай чого це коштує!

  **×**  Корчмар **вилучає** всіх собак, кішок і мишей (крім мишачого короля).

  **-1**  Собака **вилучає** 1 кішку.

  **-1**  Кожна кішка **вилучає** 1 мишу (крім мишачого короля).

   **-1/-2**  Кожна миша **вилучає** 1 шматок (2 миші вилучають 2 шматки й т. д.).

Ефекти вилучених кубиків не застосовують!

3 Щойно гравець вирішить, що він правильно порухував, скільки шматочків сиру залишилося на столі, він повинен виконати такі дії в наведеному порядку:

- ❖ **Покласти** перед собою горілиць 1 карту тарілки з числом своєї відповіді (число зображене в центрі карти).
- ❖ **Покласти** на свою карту тарілки 1 з доступних фішок сиру, узятих з центру стола, щоб підтвердити свою відповідь.

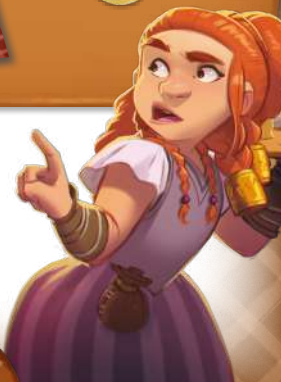
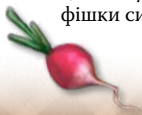
Приклад

Андрій щойно кинув 3 жовті кубики на центр стола. Уважно подивившись на них, він вирішує, що залишилося лише 2 шматки сиру. Андрій кладе горілиць перед собою свою карту тарілки з числом «2». Потім він кладе на цю карту одну з доступних фішок сиру.



Раунд завершується відразу після того, як на центрі стола більше не буде фішок сиру.

Фішок сиру на 1 менше ніж гравців, тому одному гравцю забракне фішки сиру.



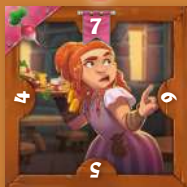


КІНЕЦЬ РАУНДУ

- 1** Гравець, який не взяв фішку сиру, негайно втрачає **1 очко**. Він розвертає (або перевертає) свою карту персонажа так, щоб показати, що тепер має на **1 очко** менше.
- 2** Будь-який гравець, який не вказав правильної кількості шматків сиру на столі, негайно втрачає **2 очки**. Він розвертає (або перевертає) свою карту персонажа так, щоб показати, що тепер має на **2 очки** менше.

Приклад

Оксана помилилася. Вона зіграла карту з числом «3», а насправді залишилося 2 шматки сиру. Оксана повертає свою карту на 180°, показуючи, що в неї залишилося всього 5 очок.



Якщо у вас залишається менше ніж 4 очки, переверніть свою карту персонажа, щоб позначати ваші очки далі.

Приклад

Андрій мав 4 очки. У цьому раунді він втратив 2 очки. Він перевертає свою карту персонажа, показуючи, що тепер має 2 очки.



- 3 Тепер ви можете почати новий раунд. Поверніть фішки сиру на центр стола. Гравець, якому в цьому раунді не дісталася фішка сиру, вибирає того, хто кине кубики.

❧ ВИБУТТЯ ❧

Якщо гравець втрачає своє останнє очко, він повертає свою карту персонажа так, щоб «0» був угорі, і **вибуває** з гри. Коли гравець вибуває з гри, не забувайте також вилучати з гри 1 фішку сиру, щоб у грі завжди було на 1 фішку менше, ніж гравців.





ШТРАФ

У будь-який момент гри можуть статися помилки. Ви негайно втрачаєте **1 очко**, якщо:

-  кубики падають зі стола;
-  ви торкаєтеся кубиків після кидка, але раунд ще не закінчився;
-  ви берете фішку сиру перед тим, як зіграєте свою карту тарілки.

КІНЕЦЬ ГРИ



Перемагає **останній гравець**, який залишився в грі. У разі нічиєї претенденти повторюють останній раунд, щоб визначити переможця.

Приклад

В останньому раунді Андрій мав 2 очки, але дав неправильну відповідь і втратив обидва очки. Ірина мала 1 очко, але вона не взяла фішку сиру, тому втратила своє останнє очко. Обидва гравці вибули з гри, тому вони повертають утрачені очки й грають новий раунд.





ОРАНЖЕВІ КУБИКИ

Після того як усі гравці вивчать гру з трьома жовтими кубиками, ви зможете додати до гри **нові ефекти** завдяки одному чи більшій кількості **оранжевих кубиків**. Почніть з **оранжевого кубика**, наведеного найнижче в переліку кубиків на с. 6 (собака, потім корчмар, потім мишачий король).



МАЙСТЕР НАРІЗАННЯ

Для триваліших ігор ви можете почати партію лише з **1 випадковим жовтим кубиком**. Коли ця партія закінчиться, почніть нову, взявши 1 додатковий жовтий кубик і т. д. Потім додавайте по **1 оранжевому кубіку** в кожній наступній партії (дотримуючись переліку кубиків на с. 6). Переможцем стає той, хто виграв більшість із цих 6 партій. Привітайте справжнього сирного майстра!

ТВОРЦІ

Автори: Жоан Бенвенуто та Александр Друа
Художник: Biboun
Керівник проекту: Адріан Фенуе
Графічний дизайнер: Шарлі Мец
Коректорка: Маева Деб'є Роза

© 2024 IELLO. Cheese Master, IELLO SAS. Усі права застережено. IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проекту: Володимир Рибаків
Редактор: Сергій Лисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання
© 2024 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua,
info@geekach.com.ua



ПАМ'ЯТКА

 **+1/+2/+3**  1 шматок **означає** 1
(2 шматки означають 2 і т. д.).

  **-1**  Мишачий король **вилучає** 1 шматок,
хай чого це коштує!

  **×**  Корчмар **вилучає** всіх собак, кішок
і мишей (крім мишачого короля).

  **-1**  Собака **вилучає** 1 кішку.

  **-1**  Кожна кішка **вилучає** 1 мишу
(крім мишачого короля).

  **-1/-2**  Кожна миша **вилучає** 1 шматок
(2 миші вилучають 2 шматки й т. д.).

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ

- 1 Випало 4 шматки (3+1).
- 2 Мишачий король **вилучає** 1 шматок.
- 3 Собака **вилучає** кішку.
- 4 Отже, кішка **не вилучає** мишу.
- 5 Миша **вилучає** 1 шматок.
- 6 Отже, залишилося 2 шматки!

