

# KÄSE WÜRFELN



amigo-spiele.de/03540

von Michael Feldkötter

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

## Spielmaterial



38 Käsestücke, mit Zahlen von 2 bis 6

16 Käsestücke mit der Zahl 1

5 Geschenkkarten

7 Bonuskarten

8 Würfel

1 Würfelbecher (Schachtel)

## Spielidee

Ob Gouda, Brie oder Parmesan – wie eine listige Maus versucht jeder Spieler, durch Geschick und Würfelglück an möglichst viele Käsestücke zu kommen. Je höher der Käsestapel, desto mehr Punkte gibt es.

Aber aufgepasst vor den diebischen Nachbarn, die gerne mal leckeren Käse stibitzen. Also lieber schnell die Käseglocke über einen Stapel gestülpt und der Käse ist gesichert. Der Spieler mit den meisten Käsepunkten gewinnt.

## Spielvorbereitung

Die verschiedenen Karten werden wie folgt in die Tischmitte gelegt:

- Die Käsestücke werden nach ihren Werten von „1“ bis „6“ sortiert und gestapelt. Bei den 1er-Käsestücken ist die Maus-Seite zu sehen.
- Daneben kommt der Stapel mit den fünf Geschenkkarten.
- Die Bonuskarten werden nach den Kategorien (4er-, 5er-, 6er-Stapel und „Meiste Käsestapel“) sortiert und nach der Bonuszahl (die höchste Zahl oben) gestapelt.



Startspieler ist, wer den meisten Käse im Kühlschrank hat. Er erhält die acht Würfel und den Würfelbecher. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielablauf

### Wie wird gewürfelt?

Der Spieler darf bis zu 4-mal würfeln. Er beginnt mit allen acht Würfeln. Nach jedem Wurf kann er eine beliebige Anzahl Würfel herauslegen. Herausgelegte Würfel darf er in einem späteren Wurf erneut würfeln. Spätestens nach dem vierten Wurf wird festgestellt, ob er Käsestücke erhält. Dabei werden immer alle acht Würfel berücksichtigt.

### Wann erhält der Spieler ein Käsestück?

Wenn es am Ende des Spielzuges eine Anzahl Würfel gibt, die gleich ihrer Augenzahl ist, dann erhält der Spieler:

- ein 1er-Käsestück, wenn genau ein Würfel die Augenzahl „1“ zeigt,
- ein 2er-Käsestück, wenn genau zwei Würfel die Augenzahl „2“ zeigen,
- ein 3er-Käsestück, wenn genau drei Würfel die Augenzahl „3“ zeigen,
- ein 4er-Käsestück, wenn genau vier Würfel die Augenzahl „4“ zeigen,
- ein 5er-Käsestück, wenn genau fünf Würfel die Augenzahl „5“ zeigen,
- ein 6er-Käsestück, wenn genau sechs Würfel die Augenzahl „6“ zeigen.

**Hinweis:** Es ist möglich, in einem Zug mehrere Käsestücke zu erhalten.

*Beispiel:*

Gewürfelt wurde:



Der Spieler erhält:



Gewürfelt wurde:



Der Spieler erhält:



Gewürfelt wurde:



Der Spieler erhält:



Er erhält kein 3er-Käsestück, da eine „3“ zu viel gewürfelt wurde.

**Hinweis:** Statt genau das Käsestück zu nehmen, das gewürfelt wurde, kann der Spieler auch ein Käsestück eines niedrigeren Wertes aus der Mitte nehmen. Dies ist besonders dann notwendig, wenn es das gewürfelte Käsestück in der Mitte nicht mehr gibt. Wer beispielsweise ein 6er-Käsestück nehmen dürfte, kann sich stattdessen auch ein 5er- oder 4er-Käsestück aus der Mitte nehmen.

### Was macht der Spieler mit seinen Käsestücken?

Der Spieler hat zwei Möglichkeiten:

1. Der Spieler beginnt mit dem Käsestück einen Käsestapel. Hierzu legt er das Käsestück einfach vor sich ab.
2. Der Spieler legt das Käsestück auf ein anderes Käsestück, das schon vor ihm liegt. Das neue Käsestück **muss** einen niedrigeren Wert haben. Das bedeutet, die Werte der Käsestücke in einem Käsestapel werden nach oben immer kleiner.

Beispiel:



**Achtung:** Käsestücke dürfen zu einem späteren Zeitpunkt **nicht mehr umgestapelt** werden.

### Schließen eines Käsestapels

Das 1er-Käsestück hat zwei unterschiedliche Seiten. Will der Spieler einen Käsestapel schließen, legt er das Käsestück mit der Käseglocke nach oben auf einen Käsestapel. Damit ist er abgeschlossen.

Möchte der Spieler mit dem 1er-Käsestück nicht sofort einen Käsestapel schließen, kann er es mit der Maus-Seite nach oben vor sich ablegen und **in einem späteren Zug zum Schließen eines Käsestapels verwenden**.

Der Spieler darf bis zu **zwei 1er-Käsestücke** mit der Maus-Seite vor sich liegen haben. Erhält er ein weiteres, muss er damit einen Käsestapel schließen. Hat er keinen Käsestapel, den er schließen kann, dreht er es auf die Käseglocken-Seite und macht es so zu einem geschlossenen Stapel.

### Käsestücke stibitzen

Anstatt gewürfelte Käsestücke aus der Mitte zu nehmen, darf der Spieler diese von seinem **linken oder rechten Nachbarn** stibitzen. Voraussetzung: Es liegt als Einzelkarte oder als oberste Karte eines Stapels vor dem Spieler. Aus einem Stapel heraus darf kein Käsestück genommen werden. Es ist aber möglich, zuerst das oberste Käsestück zu stibitzen und dann das darunter liegende, da dieses nun oben liegt. **Achtung:** 1er-Käsestücke dürfen nicht stibitzt werden, egal mit welcher Seite sie ausliegen. Somit sind geschlossene Käsestapel immer sicher.

### Wann erhält der Spieler eine Geschenkkarte?

Wenn sich ein Spieler nach seinem vierten Würfelwurf kein Käsestück nehmen konnte, erhält er als Trost eine Geschenkkarte. Der Spieler **kann** mit dem Geschenk in einem seiner nächsten Züge, nach einem Wurf, einen Würfel auf eine beliebige Augenzahl drehen.

Das Geschenk bleibt so lange im Besitz des Spielers, bis er es nutzt und wieder in die Mitte zurücklegt. Ein Spieler kann nur ein Geschenk auf einmal besitzen.

### Wann erhält der Spieler eine Bonuskarte?

Ein Spieler, der einen Käsestapel mit 4, 5 oder 6 Käsestücken schließt, darf sich sofort eine Bonuskarte der entsprechenden Kategorie mit dem höchsten Wert (=Bonuspunkte) aus der Mitte nehmen.

Beispiel:

4er- Bonuskarte

5er- Bonuskarte



Die Bonuskarte „Meiste Käsestapel“ wird erst am Ende des Spiels vergeben.

## Spielende

Das Spiel ist sofort beendet, wenn in der Mitte drei beliebige Käsestapel aufgebraucht sind. Wer 1er-Käsestücke mit der Maus-Seite vor sich liegen hat, schließt damit noch offene Käsestapel und erhält eventuell noch Bonuskarten. Hat ein Spieler keinen offenen Stapel, dreht er das Käsestück einfach um.

Der Spieler mit den meisten Käsestapeln, erhält die entsprechende Bonuskarte (auch ein einzelnes Käsestück ist ein Käsestapel). Sollten mehrere Spieler die meisten Käsestapel haben, wird der Bonuswert unter diesen Spielern aufgeteilt.



Nun zählt jeder Spieler seine Käsepunkte zusammen.

Bei jedem **geschlossenen Käsestapel** multipliziert er den Wert des untersten Käsestücks mit der Anzahl der Käsestücke.

Beispiel:



Bei jedem **nicht geschlossenen Käsestapel** addiert er die Werte der Käsestücke.

Beispiel:



5 + 2 = 7 Käsepunkte

Wer Bonuskarten besitzt, zählt die Bonuspunkte hinzu. Geschenkkarten bringen keine Punkte. Der Spieler mit den meisten Käsepunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII

Version 1.0