

DJ05149 OCALIĆ SER

Wiek graczy 7-99 lat

Liczba graczy 2-4

Zawartość: 36 kart (kot, pies lub mysz) + 4 zestawy składające się z 6 „serowych” kart + 1 karta „start”.

Cel gry: Uzbierać jak najwięcej serów, mając na uwadze fakt, że psy przepędzają koty, koty polują na myszy, a myszy zjadają ser.

Przygotowanie do gry: Oddziel „serowe” karty od reszty. Rozdaj każdemu z graczy po 6 kart z serem tego samego kształtu. Pozostałe odłóż do pudełka.

Usuń z talii następujące karty według liczby graczy:

- 2 graczy: usuń 3 psy, 6 kotów i 9 myszy
- 3 graczy: usuń 2 psy, 3 koty i 4 myszy
- 4 graczy: nie usuwaj żadnej karty

Pozostałe karty potasuj i połóż zakryte na jednej kupce. Na środku stołu połóż kartę „start”, gdy w grze jest dwóch lub czterech graczy. Odłóż tę kartę do pudełka, gdy w rozgrywce bierze udział trzech graczy.

Przed rozpoczęciem gracze biorą do ręki swoje „serowe” karty i pobierają po dwie karty ze stosu na środku.

Rozgrywka: Gracze rozgrywają rundy po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najstarszy z graczy.

W swojej rundzie gracze umieszczają jedną ze swoich kart na środku stołu, zgodnie z następującymi zasadami:

- położona karta musi przylegać z jednej strony do jednej z kart wcześniej umieszczonych na stole.
- karta musi się znajdować w strefie wyznaczonej do gry.

Strefa gry składa się z:

- 2 graczy: kwadrat 5 na 5 kart
- 3 graczy: kwadrat 6 na 6 kart
- 4 graczy: kwadrat 7 na 7 kart

UWAGA: W grze, w której bierze udział 2 lub 4 graczy, pierwsza położona karta musi przylegać do karty „start”. W grze, w której bierze udział 3 graczy, pierwsza karta może zostać położona w dowolnym miejscu na stole.

Po rozegranej rundzie gracze pobierają pierwszą kartę ze stosu. Kiedy stos się skończy, gracze nie pobierają więcej kart.

Koniec gry: Rozgrywka kończy się, gdy strefa gry zapełni się. Gracze położyli swoje wszystkie 12 kart. Karty, który pozostaną na ręce odkładamy na bok.

Przed podliczeniem punktów, następujące karty należy usunąć ze strefy gry (w podanej poniżej kolejności):

1. Wszystkie koty przylegające do psów;
2. Wszystkie myszy przylegające do kotów;
3. Wszystkie „serowe” karty przylegające do myszy.

Gracze dodają punkty umieszczone na swoich „serowych” kartach, które pozostały w strefie gry.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje gracz, który posiada najwięcej „serowych” kart w strefie gry. Jeśli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, wygrywają oba gracze z największą ilością punktów.

Autorzy gry: Éric Plotton and David Paput