

ציודודז

אסטרטגיה
בגבינה



הכרת חלקי המשחק:

ארבעה אסימוני עכברים



48 משושי גבינה



29 קלפים:

● קלף פתיחה (ללא חורים)



● ארבעה קלפי חתול



● 24 קלפי עכברים



הפרידו את החלקים העגולים המתפרקים מהקלפים והשליכו אותם לפח.

מטרת המשחק:

להיות המשתתף שצבר את מספר הנקודות הגבוה ביותר.

הכנות

1. בחרו קופאי לחלוקת משושי הגבינה במהלך המשחק ולרישום סיכום הניקוד בסיומו. אנא הצטיידו בכלי כתיבה.
2. הניחו קלף פתיחה מערימת הקלפים על השולחן.
3. כל שחקן יבחר אסימון עכבר אחד.
4. ערבבו את ארבעת קלפי החתול וחלקו אותם שווה בשווה בין השחקנים (אם יש רק שלושה שחקנים במשחק, הניחו קלף אחד בצד).
5. ערבבו את 24 קלפי העכברים וחלקו לכל שחקן ארבעה קלפים. יתר הקלפים משמשים קופה.

מהלך המשחק

בחרו בשחקן שיתחיל במשחק.

שחקו בכיוון השעון.

1. כל שחקן בתורו יבחר באחד מהקלפים שברשותו (**עכברים** או **חתול**), ויניח אותו כך שיכסה באופן חלקי את הקלף או את הקלפים שכבר נמצאים על השולחן. בסיום כל תור ימשוך כל שחקן קלף מהקופה. כשנגמרים הקלפים בקופה המשחק ממשיך עד שכל שחקן נותר ללא קלפים. בסופו של דבר, השחקן יקבל את משושי הגבינה (נקודות) בהתאם לפעולות יבצע (ראו בהמשך).

2. אם השחקן יבחר בקלף **עכברים**, עליו להסתיר לפחות עכבר אחד ולא יותר משניים. (ראו דוגמאות לפעולות מותרות ואסורות בהמשך).

3. אם השחקן יבחר בקלף **חתול**, הוא יכול להסתיר עד ארבעה עכברים. שימו לב: אסור להסתיר קלף **חתול**, אפילו לא באופן חלקי, לא באמצעות קלף **עכברים** וגם לא באמצעות קלף **חתול** אחר.

ניקוד

הניקוד מתבצע בשני שלבים:

- בכל פעם שבה מניחים קלף ועכבר מציין דרך אחד מחורי הקלף, זוכה הבעלים של העכבר בנקודה. לכן, אם עכבר ירוק ועכבר כחול מופיעים בחורי הקלף שזה עתה הונח, יקבלו השחקן בעל העכבר הירוק והשחקן בעל העכבר הכחול משושה גבינה השווה לנקודה אחת.

- עם סיום המשחק, לאחר שכל הקלפים הונחו במקומם, סופרים כמה עכברים גלויים יש מכל צבע. כל עכבר גלוי מזכה את בעליו בנקודה אחת. צבירת הנקודות תיעשה בהתאם לצבע האסימון שנבחר. הקופאי אחראי לרשום את סיכום הניקוד של המשתתפים.

דוגמה



פעולה מותרת - הקלף שהנחתם מסתיר עכבר אחד בלבד (העכבר הכתום). מכיוון שעכבר כחול מציץ מבעד לחור שבקלף שהונח, השחקן שבחר בצבע הכחול זוכה בנקודה אחת של משושה גבינה.

דוגמה



פעולה מותרת - הקלף שהנחתם מסתיר רק עכבר אחד (הכחול). גם השחקן שבחר בצבע סגול וגם השחקן שבחר בצבע ירוק זוכים בנקודה אחת של משושה הגבינה.

דוגמה



פעולה אסורה - הקלף שהונח אינו מסתיר אף עכבר.

דוגמה



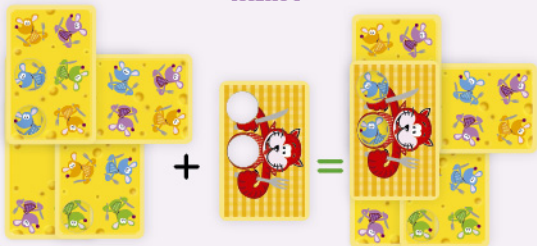
פעולה מותרת - הקלף שהונח מסתיר שני עכברים (עכבר כחול ועכבר סגול). גם השחקן שבחר בצבע הכחול וגם השחקן שבחר בצבע הירוק מקבלים נקודה של משושה גבינה.

דוגמה



פעולה אסורה - הקלף שהונח מסתיר שלושה עכברים
(שניים כתומים ואחד כחול).

דוגמה



פעולה מותרת - קלף החתול רשאי להסתיר עד ארבעה עכברים. השחקן שבחר בצבע הכחול זוכה בשתי נקודות של משושי גבינה, שכן שני עכברים כחולים מציצים מבעד לחורי הקלף שזה עתה הונח.

דוגמה



פעולה אסורה - אין לכסות קלף חתול, אפילו לא באופן חלקי.

דוגמה לאופן הניקוד:

בסיום המשחק יש 55 עכברים גלויים; 18 כחולים,
14 כתומים; 8 סגולים ו-15 ירוקים. על כן, השחקן שבחר
בצבע הכחול זכה ב-18 נקודות **בנוסף** למשושי הגבינה
שבהם זכה במהלך המשחק, השחקן שבחר בצבע
הירוק זכה ב-15 נקודות **נוספות** גם הוא, וכך גם יתר
המשתתפים.

המונח:

המשתתף שסכום משושי הגבינה שלו הוא הגבוה ביותר.

דוגמה לסיום המשחק



יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ. ©2017, כל הזכויות שמורות.
כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.

אזהרה סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.
ייעוץ לשוני: עלית קרפ.

www.kodkod.com



© 2015 MJ Games.
www.mjgames.ca



Les Ratoureux • Liesbeth Bos