

CHEESE MASTER

Elektroniczna wersja instrukcji:

Gra dla 2-8 graczy w wieku od 8 lat

CEL GRY



Rzuć kośćmi i policz, **ile sera zostało na stole**, zanim zrobią to inni gracze.

ELEMENTY GRY

40 dwustronnych kart kuchni:

- 32 karty talerzy
- 8 kart postaci



1. Karty talerzy mają na środku numer (od 0 do 7+), który reprezentuje liczbę kawałków sera.
2. Mały numer w lewym rogu karty podpowiada, jaki numer znajduje się na odwrocie karty.
3. Karty postaci pokazują punkty od 7 do 0, jakie pozostały graczowi pod koniec rundy.

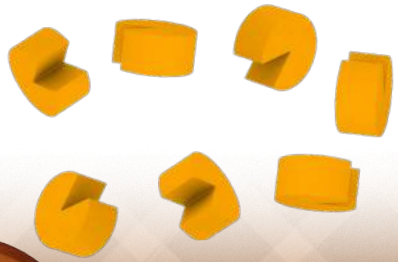
6 kości:

- 3 żółte kości
- 3 pomarańczowe kości



Ściany kości przedstawiają ser (w różnych ilościach) lub postać. Żółte kości są używane w pierwszych rozgrywkach, gdyż pomarańczowe kości wprowadzają dodatkowe zasady.

7 drewnianych pionków sera





PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz bierze zestaw kart w tym samym kolorze, składający się z:
   - 1 karty postaci,
   - 4 kart talerzy (dwustronnych, z numerami od 0 do 7+).

   Nieużywane zestawy odłóż z powrotem do pudełka.

2. Każdy gracz kładzie swoją kartę postaci przed sobą (tak, aby cyfra 7 była na górze) i trzyma wszystkie swoje karty talerzy na ręce.

3. Weź pionki sera (o 1 mniej niż liczba graczy) i umieść je na środku stołu. Odłóż nieużywane pionki z powrotem do pudełka.

4. Umieść kości na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy (możesz je obejrzeć przed rozpoczęciem gry).

★ Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy używać wyłącznie żółtych kości. Pomarańczowe kości pozostaw w pudełku, ponieważ zawierają dodatkowe zasady gry (patrz strona 7).



Przykładowe rozłożenie gry dla 4 graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

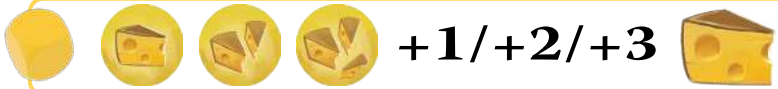
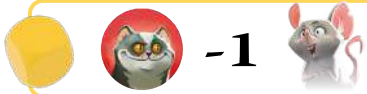
Gra **Cheese Master** rozgrywana jest w kilku rundach. Kończy się, gdy pozostanie tylko jeden gracz (patrz strona 6).

Jest to gra na spostrzegawczość i refleks: w każdej rundzie gracze muszą ustalić, ile kawałków sera pozostało po rzucie kośćmi.

Runda składa się z 2 etapów:

1. Jeden z graczy rzuca wszystkimi kośćmi na środku stołu (w pierwszej rundzie robi to gracz, który ostatnio jadł ser).
2. Wszyscy gracze starają się jak najszybciej policzyć liczbę kawałków sera – zgodnie z wynikiem pokazanym na kościach. Wszyscy grają jednocześnie, nie ma „tur".

Aby obliczyć łączną liczbę kawałków sera, zastosuj wyniki kości z poniższej tabeli w następującej kolejności (od góry do dołu):

	**1 kawałek sera daje 1, 2 kawałki — 2 itd.**
	**Król myszy zabiera 1 kawałek sera.**
	**Karczmarz usuwa wszystkie psy, koty i myszy (oprócz króla myszy).**
	**Pies usuwa 1 kota.**
	**Każdy kot usuwa 1 mysz (oprócz króla myszy).**
	**Każda mysz zabiera 1 kawałek sera (2 myszy zabierają 2 kawałki ...)**

W wariancie podstawowym nie korzystaj z pomarańczowych kości.

3. Gdy tylko gracz uzna, że zna prawidłową liczbę pozostałych kawałków sera, musi wykonać poniższe czynności w dokładnie takiej kolejności:

- **Najpierw kładzie przed sobą jedną ze swoich kart talerza tak, aby widać było liczbę, którą obstawia (pokazaną na środku karty).**
- **Przykrywa swoją kartę talerza jednym z dostępnych pionków sera, wziętym ze środka stołu, aby zablokować swój wybór.**

Przykład:

Adam właśnie rzucił 3 żółte kości na środku stołu. Uważnie się im przygląda i dochodzi do wniosku, że pozostaną tylko 2 kawałki sera. Kładzie swoją kartę talerza cyfrą 2 do góry, a następnie przykrywa ją jednym z dostępnych pionków sera.



Runda kończy się, gdy w środku stołu nie ma już pionków sera.
Ponieważ pionków jest o 1 mniej niż graczy, wszyscy oprócz jednego gracza będą mieli pionek sera!

KONIEC RUNDY

1. Gracz, który nie wziął pionka sera, natychmiast traci 1 punkt. Obraca (lub odwraca) swoją kartę postaci, aby wskazywała ona o 1 punkt mniej.

2. Każdy gracz, który nie odgadł prawidłowej liczby pozostałych kawałków sera, natychmiast traci 2 punkty. Obraca (lub odwraca) swoją kartę postaci, aby wskazywała o 2 punkty mniej.

Przykład:

Szymon się pomylił. Zagrał kartą talerza z cyfrą 3, ale pozostały tylko 2 kawałki sera! Obraca swoją kartę postaci o 180°, aby pokazać, że ma już tylko 5 punktów.



Jeśli spadniesz poniżej 4 punktów, odwróć swoją kartę postaci na drugą stronę, aby móc dalej wskazywać swoją liczbę punktów.

Przykład:

Adam ma 4 punkty i w tej rundzie stracił 2 punkty. Odwraca więc swoją kartę postaci, aby pokazać nowy wynik „2”.



3 Teraz można rozpocząć nową rundę. Odłóżcie pionki sera na środek stołu. Gracz, który w tej rundzie nie zdobył pionka sera, wybiera osobę, która rzuci kośćmi.

ELIMINACJE

Gdy gracz straci ostatni punkt, obraca swoją kartę postaci na 0 i odpada z gry. Za każdym razem, gdy ktoś odpada, pamiętaj o usunięciu z gry 1 pionka sera, tak aby ich liczba była zawsze o 1 mniejsza niż liczba graczy.



KARY / STRATA PUNKTÓW

Błędy mogą zdarzyć się w dowolnym momencie gry. Jeśli zrobisz którąkolwiek z poniższych rzeczy, natychmiast tracisz 1 punkt:

- Strącisz kości ze stołu;
- Dotkniesz kości po ich rzuceniu, ale przed końcem rundy;
- Weźmiesz pionek sera przed zagraniem swojej karty talerza.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako jedyny pozostanie w grze.
W przypadku remisu gracze, którzy go osiągnęli, rozgrywają ostatnią rundę ponownie, aby wyłonić zwycięzcę.

Przykład:

W ostatniej rundzie Adam miał 2 punkty, ale pomylił się w liczeniu, więc stracił oba punkty. Szymon miał 1 punkt, ale nie wziął pionka sera, więc również stracił swój ostatni punkt. Ponieważ obaj gracze odpadli, odzyskują punkty, które mieli, i rozgrywają nową rundę.



DODAWANIE POMARAŃCZOWYCH KOŚCI

Gdy wszyscy gracze zapoznają się już z 3 żółtymi kośćmi, można wprowadzić nowe reguły, używając jednej lub więcej pomarańczowych kości. Zacznij od pomarańczowej kości znajdującej się najniżej w tabeli na stronie 3 (najpierw pies, potem karczmarz, a następnie król myszy).



MISTRZ REFLEKSU

Dla dłuższej rozgrywki można rozpocząć grę, używając tylko 1 losowej żółtej kości.
Po zakończeniu tej partii rozpocznij nową, dodając kolejną żółtą kość, i tak dalej w kolejnych grach.
Następnie dodawaj po 1 pomarańczowej kości w każdej kolejnej partii (wciąż według tabeli na stronie 3).
Zwycięzcą zostaje ten, kto wygrał większość z 6 gier. To on jest prawdziwym Mistrzem Sera!

EGMONT.pl

Znajdziesz nas na: Egmont Polska

© 2026 Story House Egmont sp. z o.o.
Story House Egmont sp. z o.o., ul. Inflancka 4c,
00-189 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl

Autorzy gry: Johan Benvenuto & Alexandre Droit

Ilustrator: Biboun

Projekt graficzny: Charlie Metz

Product manager: Adrien Fenouillet, Beata Sawoń

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

DTP: Cezary Szulc

© 2026 IELLO Cheese Master
IELLO SAS. All rights reserved.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iellogames.com

Pomimo naszych starań
w instrukcjach zdarzają się błędy.
Sprawdź najaktualniejszą wersję
instrukcji, skanując kod QR.



ŚCIĄGAWKA



PRZYKŁAD LICZENIA:

1. Są 4 kawałki sera (3+1).
2. Król myszy zabiera 1 kawałek sera.
3. Pies usuwa kota.
4. Dzięki temu kot nie usuwa myszy.
5. Mysz zabiera 1 kawałek sera.
6. Zatem zostają 2 kawałki sera!

