

CHEESE

♣ M A S T E R ♣



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION



La cuisine est calme. Trop calme.

Tout à coup c'est le drame : des morceaux de fromage tombent de la table, et voilà que les souris se précipitent à l'assaut ! Le chat, qui attendait patiemment ce moment, sort alors ses griffes et bondit sur les rongeurs, mais il ne prend pas garde au chien, qui surgit la gueule grande ouverte... Tout ce joli petit monde se poursuit et se chamaille, jusqu'à ce que le tavernier, excédé, ne frappe sur une casserole pour disperser les voleurs. Mais au fait, il y en avait combien, des morceaux de fromage ?



MATÉRIEL

- 40 cartes Service
 - 32 cartes Plateau
 - 8 cartes Personnage



- 6 dés
 - 3 dés jaunes
 - 3 dés orange
- 7 pions Meule en bois



APERÇU ET BUT DU JEU



Lancez les dés et soyez parmi les plus rapides à **compter** le **nombre de fromages restants** sans vous tromper.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend un set de cartes d'une couleur, composé de :
 - 1 carte Personnage
 - 4 cartes Plateau (numérotées recto et verso de 0 à 7+).Les sets non utilisés restent dans la boîte.
- 2 Chaque joueur place sa carte Personnage devant lui (orientée de manière à avoir le « 7 » points face à lui) et garde l'ensemble de ses cartes Plateau dans sa main.
- 3 Placez au centre de la table autant de pions Meule qu'il y a de joueurs dans la partie, moins 1. Les pions non utilisés restent dans la boîte.
- 4 Placez les dés au centre de la table, à la portée de tous les joueurs. (Vous avez le droit de les consulter avant de commencer la partie.)

5 Pour la première partie, nous vous conseillons de n'utiliser que les dés jaunes. Laissez les dés orange dans la boîte : ils nécessitent d'appliquer des règles supplémentaires. (voir page 6 de ce livret).





Exemple de mise en place pour 4 joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Cheese Master* se déroule en plusieurs manches. Elle se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur en lice.

Dans ce jeu d'**observation** et de **rapidité**, les joueurs vont devoir déduire le nombre de fromages restants après chaque lancer de dés.

- 1 L'un des joueurs **lance** les dés au centre de la table.
- 2 Chaque joueur se met ensuite à **compter** le nombre de fromages, suivant le résultat des dés.

Pour calculer le nombre de ces fromages, appliquez les effets des dés comme suit (de haut en bas) :

    **+1/+2/+3**  1 fromage en **ajoute** 1 (2 fromages, 2...)

  **-1**  Le roi des souris **retire** 1 fromage, quoi qu'il en croûte !

  **×**  Le tavernier **retire** tous les chiens, les chats et toutes les souris (sauf le roi des souris).

  **-1**  Le chien **retire** 1 chat.

  **-1**  Chaque chat **retire** 1 souris (sauf le roi des souris).

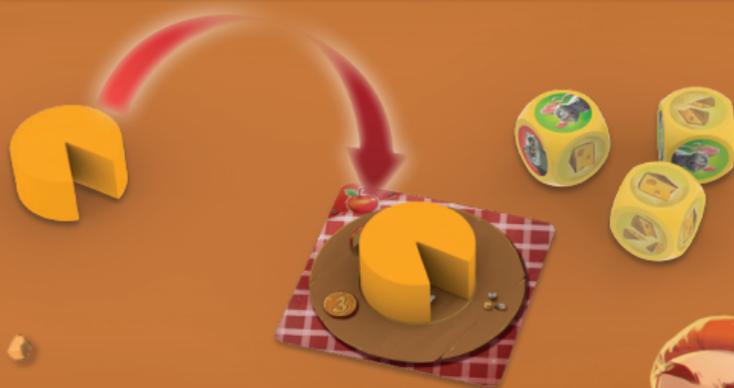
  **-1/-2**  Chaque souris **retire** 1 fromage. (2 souris, 2 fromages...)

3 Dès que les joueurs pensent avoir le bon nombre de fromages restants, ils doivent réaliser les actions suivantes, exactement dans cet ordre :

-  **Poser** devant eux l'une de leurs cartes Plateau, avec le bon nombre estimé face visible.
-  **Recouvrir** leur carte Plateau avec l'un des pions Meule disponibles au centre de la table pour valider leur choix.

Exemple

Adrien vient de lancer les 3 dés jaunes au centre de la table. Il les observe attentivement et en déduit qu'il ne reste que 2 fromages. Il place donc sa carte Plateau face « 2 » visible, qu'il recouvre ensuite de l'un des pions Meule disponibles.



Dès qu'il n'y a plus de pions Meule disponibles au centre de la table, c'est la fin de la manche. Puisqu'il y a un pion de moins que le nombre de joueurs, tous les joueurs auront un pion Fromage, sauf un !





FIN DE MANCHE

- 1 Le joueur qui n'a pas récupéré de pion Meule perd immédiatement **1 point**. Il incline alors sa carte Personnage pour afficher **1 point de moins**.
- 2 Le ou les joueurs qui se sont trompés sur le nombre de fromages restants perdent immédiatement **2 points**. Ils inclinent alors leur carte Personnage pour afficher **2 points de moins**.

Exemple

Charlie s'est trompé dans son estimation. Il a indiqué 3 fromages avec sa carte Plateau alors qu'il en reste 2 ! Il incline alors sa carte à 180°. Il ne lui reste que 5 points.



Quand un joueur passe en dessous de 4 points, il retourne sa carte Personnage pour continuer à afficher ses points.

Exemple

Adrien a 4 points et perd 2 points lors de cette manche. Il retourne alors sa carte Personnage afin d'indiquer son score, le « 2 » face à lui.



- 3 Commencez ensuite une nouvelle manche. Celui qui n'a pas récupéré de pion Meule lors de cette manche désigne celui qui lancera les dés.

ÉLIMINATION

Lorsqu'un joueur perd son dernier point, il incline sa carte Personnage sur 0 et est **éliminé** de la partie. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, pensez à enlever 1 pion Meule du jeu, afin qu'il y en ait toujours 1 de moins que le nombre de joueurs.





PÉNALITÉS

À tout moment durant la partie, vous êtes susceptible de faire des erreurs. Dans les cas suivants, perdez immédiatement **1 point** :

-  Lancer les dés en dehors de la table ;
-  Toucher les dés après le lancer et avant la fin de la manche ;
-  Prendre 1 pion Meule avant d'avoir posé votre carte Plateau.

FIN DE PARTIE



Le dernier joueur en lice remporte immédiatement la partie. En cas d'égalité, recommencez la dernière manche pour départager les joueurs concernés.

Exemple

Lors de la dernière manche, Adrien avait 2 points mais s'est trompé : il a alors perdu ses points. Charlie, quant à lui, avait 1 point mais n'a pas récupéré de pion Meule : il a également perdu son point. Les 2 joueurs sont donc éliminés. Pour se départager, chacun reprend ses points précédents et ils recommencent une manche.





PASSER À L'ORANGE

Une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec les 3 dés jaunes, introduisez de nouveaux effets à l'aide d'un ou plusieurs dés orange, en commençant par le dé orange le plus bas dans le tableau présenté à la page 6 de ce livret.



CHELEM MASTER

Pour des parties plus longues, vous pouvez commencer le jeu avec 1 dé jaune pris au hasard. Une fois la partie terminée, recommencez avec 1 dé jaune supplémentaire, et ainsi de suite à chaque nouvelle partie. De la même manière, ajoutez ensuite 1 dé orange par partie (toujours dans l'ordre du tableau de référence des dés). Le vainqueur est celui qui remporte le plus de parties parmi les 6. Il sera alors le véritable **Cheese Master** !

CRÉDITS

Auteurs :

Johan Benvenuto & Alexandre Droit

Illustrateur :

Biboun

Chef de projet :

Adrien Fenouillet

Graphiste :

Charlie Metz

Relectrice :

Maëva Debieu Rosa

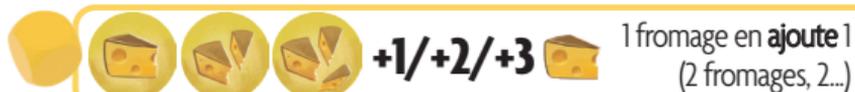
REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient Adrien et toute la sympathique team IELLO, sans oublier le talentueux Biboun, les amis Calistes en tous genres et leur compagne respective !

© 2022 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France



AIDE DE JEU



EXEMPLE DE COMPTAGE

1. Il y a 4 fromages (3+1).
2. Le roi des souris retire 1 fromage.
3. Le chien retire le chat.
4. Donc, le chat ne retire pas la souris.
5. La souris retire 1 fromage.
6. Il reste alors 2 fromages !

