

CHEESE RESCUE



Edad: 7-99 años



N.º de jugadores: 2-4



N.º de cartas: 36 cartas (gato, perro o ratón) + 4 juegos de 6 cartas de quesos + 1 carta de inicio.



Objetivo del juego: conservar el mayor número posible de quesos teniendo en cuenta que los perros asustan a los gatos, los gatos cazan ratones y los ratones se comen los quesos.



Preparación del juego: se separan las cartas de quesos de las demás. Se reparten 6 cartas de quesos de la misma forma a cada jugador. Las cartas de quesos que sobren se guardan en la caja.

Según el número de jugadores, se quitan algunas cartas:

- 2 jugadores: se quitan 3 perros, 6 gatos y 9 ratones.
- 3 jugadores: se quitan 2 perros, 3 gatos y 4 ratones.
- 4 jugadores: no se quita ninguna carta.

Se barajan las cartas restantes, que se apilan en un montón para robar después.

Si juegan la partida 2 o 4 jugadores, se pone la carta de inicio en el centro de la mesa. Si juegan la partida 3 jugadores, se guarda esa carta en la caja.

Antes de empezar, cada jugador coge sus cartas de quesos y roba otras 2 del montón.

Desarrollo del juego: Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador de mayor edad.

Cada jugador, en su turno, echa una de sus cartas al centro de la mesa cumpliendo estas reglas:

- La carta debe ser adyacente (un lado en común) a una carta que ya esté en la mesa.
- La carta no debe salir de la superficie de juego.

La superficie de juego se delimita así:

- 2 jugadores: un cuadrado de 5 cartas por 5.
- 3 jugadores: un cuadrado de 6 cartas por 6.
- 4 jugadores: un cuadrado de 7 cartas por 7.

Nota: Si juegan la partida 2 o 4 jugadores, la primera carta que se echa debe ser adyacente a la carta de inicio. Si juegan la partida 3 jugadores, la primera carta se puede poner en cualquier parte de la mesa.

Cada jugador termina su turno robando la primera carta del montón. Cuando se acaba el montón, se deja de robar.

Final de la partida: la partida termina cuando se completa la superficie de juego. Todos los jugadores han echado 12 cartas. Se descartan las cartas que les quedan en la mano.

Antes de contar los puntos, se quitan de la superficie de juego (por este orden):

1. Todas las cartas de gato adyacentes a las cartas de perro.
2. Todas las cartas de ratón adyacentes a las cartas de gato.
3. Todas las cartas de queso adyacentes a las cartas de ratón.

Los jugadores suman los puntos de las cartas de queso que les queden en la superficie de juego.

Gana el jugador que más puntos tenga. Si hay empate, gana la partida el jugador que tenga más cartas de queso en la superficie de juego. Si sigue habiendo empate, se comparte la victoria.

Un juego de Éric Plotton y David Paput.

DJECO