



# CHEESE

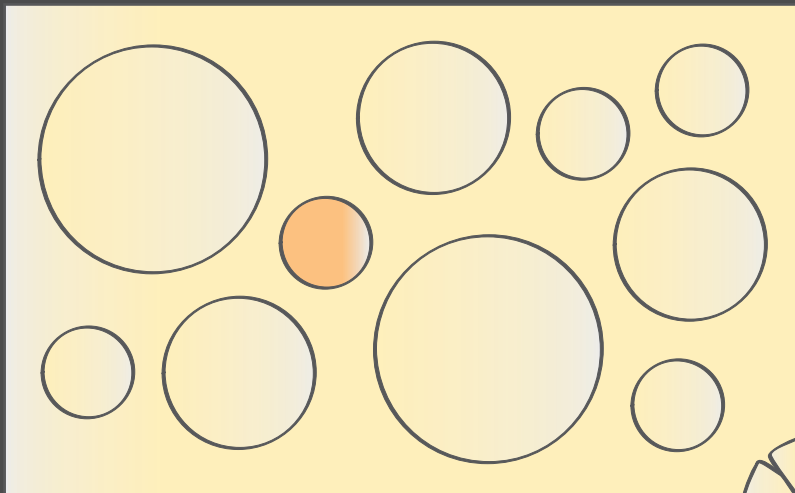
ALLES  
**KÄSE**  
ODER WAS?

HARD  
**CHEESE**  
OR IS IT?

DU  
**GRUYÈRE**  
OU QUOI ?

TUTTO  
**CACIO**  
O COSA?

ITT REPÜL  
**A CHEESE!**  
HOVA ESIK?



das spiel  
the game  
le jeu  
il gioco  
a játék

Spieler  
Players  
Joueurs  
Giocatori  
Játékosok

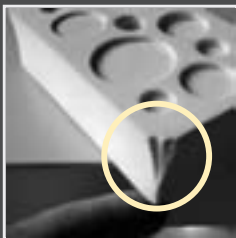


Alter  
Age  
Age  
Età  
Életkor



Dauer  
Duration  
Durée  
Durata  
Játékidő





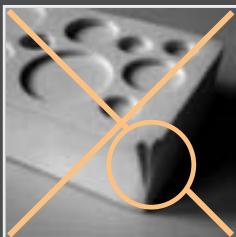
CHEESE über die Tischkante legen. CHEESE in die Luft schnippen.

Position the CHEESE over the edge of the table. Flick the CHEESE into the air.

Posez CHEESE sur le bord de la table. D'une chiquenaude, envoyez CHEESE en l'air.

Sistemare CHEESE in modo tale che sporga dal bordo del tavolo. Lanciare in aria CHEESE.

Helyezd a CHEESE-t az asztal szélére. Pöcköld a levegőbe.



CHEESE landet nicht richtig. Der Wurf ist ungültig.

The CHEESE lands incorrectly. The throw is invalid.

CHEESE ne retombe pas correctement. Le coup est mauvais.

CHEESE cade in maniera non valida. Il lancio è non valido.

A CHEESE nem szabályosan esik vissza. A dobás érvénytelen.



CHEESE landet richtig.

The CHEESE lands correctly.

CHEESE retombe correctement.

CHEESE cade in maniera corretta.

A CHEESE szabályosan esik vissza.



Scheiben entnehmen oder weiterwerfen.

Remove discs or take another throw.

Enlevez des rondelles ou renvoyez en l'air.

Togliere i dischetti o lanciare di nuovo.

Vegyél ki egy sajtkorongot vagy dobj újra.

# CHEESE

ALLES  
KÄSE  
ODER WAS?

## Spielziel

Im Spiel gilt es CHEESE so geschickt in die Höhe zu schnippen, daß möglichst jeder Wurf Punkte bringt. Konzentration, etwas Gefühl für die einzusetzende Kraft und natürlich auch eine Portion Glück sind dafür notwendig. Wer zuerst die Siegpunkte erreicht, gewinnt.

## Spielvorbereitung & Spielablauf

Scheiben in die Löcher stecken. Stab zum Herausdrücken der Scheiben herausnehmen. Den Startspieler benennen und die Spielerreihenfolge bestimmen. CHEESE mit der breiten Seite, die **durch den Mausanbiss markiert** ist, nach oben über die Tischkante legen. CHEESE in die Luft schnippen. Mindestens **eine volle Umdrehung** im Flug ist dabei Bedingung. Landet CHEESE auf der breiten Seite **ohne Mausanbissmarkierung**, auf einer der langen oder kurzen Schmalseiten, hier spielt der Mausanbiss keine Rolle, ist der **Wurf gültig**. Der Spieler kann entscheiden ob er weiterwerfen oder die entsprechende Anzahl Punkte als Scheiben entnehmen will.

Wirft er weiter und der nächste Wurf ist ebenfalls gültig kann er wieder entscheiden, ob er die aufsummierten Punkte entnimmt oder weiterspielt. Doch aufgepasst: **RISIKO!** Ein ungültiger Wurf lässt diese Punkte verfallen.

Ein **Wurf ist ungültig**, wenn CHEESE wieder mit der durch den **Mausanbiss markierten Seite nach oben** landet oder wenn CHEESE vom Tisch fällt. Nach jedem ungültigen Wurf, aber auch nach erfolgreichem Wurf und Scheibenentnahme, ist der Folgespieler an der Reihe.

## Bewertung

Landet CHEESE auf  
der breiten Seite ohne Mausanbissmarkierung - Entnahme 1 kleine Scheibe = 1 Punkt,  
einer langen Schmalseite - Entnahme 1 mittlere Scheibe = 3 Punkte,  
einer kurzen Schmalseite (wow !!!) - Entnahme 1 große Scheibe = 9 Punkte.

Kleine Scheiben werden gegen größere Scheiben im CHEESE ausgetauscht, um immer die exakte Punktemenge an jeden Spieler verteilen zu können.

## Spielende

Wer zuerst 12 Punkte erreicht, gewinnt.

**Idee & Design:** Michael Sohre - © 1994 Sohre - play & art

# CHEESE

**HARD  
CHEESE  
OR IS IT?**

## Aim of the game

The aim is to flick the CHEESE cleverly into the air in such a way that each turn wins as many points as possible. Concentration, a degree of feeling for the force required, and of course a little bit of luck are necessary for this. The first player to obtain the required number of points is the winner.

## Preparation and playing the game

Push the discs into the holes. Remove the rod for pushing out the discs. Choose the first player, and decide the sequence of players. Position the CHEESE over the edge of the table, with the wide side **marked with the mouse bite** upwards. Flick the CHEESE into the air. The CHEESE must make at least **one full revolution** while in flight.

If it lands on the wide side **without the mouse bite**, or on a long narrow side, or a short narrow side, the mouse bite has no effect, and **the throw is valid**.

The player can decide whether to have another throw or whether to take the corresponding number of points as discs.

If he takes another throw and this is also valid, he can again decide whether to accept the totalled points, or whether to play on.

But watch out: **DANGER!**

An invalid throw loses these points. A **throw is invalid** if the CHEESE lands with its **mouse-bitten side upwards**, or if the CHEESE falls off the table. After every invalid throw, but also after a valid throw when discs are removed, it is the turn of the next player.

## Scoring

The CHEESE lands

on the wide side without the mouse bite

on a long narrow side

on a short narrow side (wow !!!)

- Remove 1 small disc = 1 point,

- Remove 1 medium-sized disc = 3 points,

- Remove 1 large disc = 9 points.

Small discs are exchanged for larger discs in the CHEESE in order to be able to distribute the exact number of points to each player.

## End of the game

The first player to obtain 12 points is the winner.

**Idea & Design:** Michael Sohre - © 1994 Sohre - play & art

# CHEESE

DU  
GRUYÈR  
OU QUOI ?

## Objectif du jeu

Le jeu consiste à envoyer CHEESE en l'air si habilement que chaque chiquenaude apporte des points. Il faut de la concentration, un certain sens de la force à appliquer et bien sûr aussi un peu de chance. Le premier joueur qui obtient le total des points gagnants a gagné.

## Préparation & déroulement du jeu

Placez les rondelles dans les trous. Sortez la tige qui permet d'éjecter les rondelles. Désignez le premier joueur qui doit commencer, puis l'ordre des autres joueurs. Posez CHEESE sur le rebord de la table, le côté large **marqué de la morsure d'une souris** tourné vers le haut. D'une chiquenaude, envoyez CHEESE en l'air. Il doit faire au moins **un tour** en l'air.

Si CHEESE atterrit sur le côté large **sans repère** ou sur un des côtés étroits longs ou courts, où le repère n'a pas lieu d'être, **le coup est bon**.

Le joueur peut alors choisir s'il veut continuer à jouer ou s'il préfère prendre le nombre de points qui lui sont dus sous forme de rondelles.

S'il continue à jouer, et si le coup suivant est également bon, il peut à nouveau choisir s'il préfère prendre les points accumulés ou continuer à jouer. Mais attention : **DANGER !**

Il perd tous ses points après un mauvais coup. Un **coup est mauvais** si CHEESE atterrit avec **la face marquée d'une morsure de souris** tournée vers le haut ou si CHEESE tombe de la table. Après chaque mauvais coup ou après chaque bon coup si des rondelles ont été prélevées, le tour est au joueur suivant.

## Evaluation

CHEESE atterrit

- sur le côté large sans morsure de souris - prélèvement d'une petite rondelle = **1 point**,
- sur un côté étroit long - prélèvement d'une rondelle moyenne = **3 points**,
- sur un côté étroit court (wow !!!) - prélèvement d'une grosse rondelle = **9 points**.

Les petites rondelles peuvent être échangées contre des rondelles plus grandes dans CHEESE afin de pouvoir distribuer le nombre exact de points à chaque joueur.

## Fin du jeu

Le premier joueur qui obtient 12 points a gagné.

**Idée & Design:** Michael Sohre - © 1994 Sohre - play & art

# CHEESE

TUTTO  
CACIO  
O COSA?

## Obiettivo del gioco

In questo gioco si tratta di lanciare in alto CHEESE con abilità, così che ogni lancio faccia guadagnare dei punti. Servono concentrazione, sufficiente valutazione della forza richiesta e, naturalmente, anche una buona dose di fortuna. Chi raggiunge per primo il punteggio stabilito, vince.

## Preparazione ed andamento del gioco

Inserire i dischetti nei buchi. Togliere il cilindretto per rimuovere i dischetti. Scegliere chi sarà il primo a giocare e stabilire la successione di gioco. Sistemare CHEESE, con il lato largo **contrassegnato dal morso del topo** rivolto verso l'alto, in maniera tale che sporga dal bordo del tavolo. Lanciare in aria CHEESE. Le regole del gioco prevedono che in aria debba fare almeno **un giro completo** su se stesso. Se CHEESE cade sul lato largo **senza segno del morso del topo** o su uno dei lati stretti lunghi o corti (in questo caso non è importante il morso del topo), **il lancio è valido**. Il giocatore può decidere se continuare a lanciare o prendersi il numero corrispondente di punti prelevando i dischetti. Se lancia di nuovo ed anche il lancio successivo è valido, può stabilire ancora se prendersi tutti i punti conquistati oppure continuare a giocare. Attenzione, però, al **RISCHIO!** Un lancio non valido fa perdere tutti i punti conquistati sino a quel momento. Un **lancio risulta non valido** se CHEESE cade con il **lato contrassegnato dal morso del topo** ancora rivolto verso l'alto oppure se CHEESE non cade sul tavolo. Dopo ciascun lancio non valido, ma anche dopo un lancio valido e la scelta di prelevare i dischetti, è il turno del giocatore successivo.

## Punteggio

Se CHEESE cade su

- il lato largo senza contrassegno del morso del topo - Prelievo di 1 dischetto piccolo = **1 punto**,
- un lato stretto e lungo - Prelievo di 1 dischetto medio = **3 punti**,
- un lato stretto e corto (wow!!!) - Prelievo di 1 dischetto grande = **9 punti**.

In CHEESE i dischetti piccoli si possono scambiare con quelli più grandi, così da poter assegnare sempre il punteggio esatto a ciascun giocatore.

## Fine del gioco

Chi raggiunge per primo i 12 punti, vince.

**Idea & Design:** Michael Sohre - © 1994 Sohre - play & art

# CHEESE

**ITT REPÜL  
A CHEESE!  
HOVA ESIK?**

## A játék célja

Az a játékos nyer, aki a CHEESE-t a legügyesebben felpöckölve a legtöbb pontot gyűjti össze. A játék nem igényel mást, mint koncentrációt, némi előzetes erő kalkulációt, na és persze egy jó adag szerencsét. Aki legelőször megszerzi a győzelemhez szükséges pontszámot, az nyer.

## Előkészítés és a játék menete

Helyezzük be a sajtkorongokat a lyukakba. A korongok kitolásához szükséges pálcát vegyük ki. Nevezzük ki a kezdő játékost és határozzuk meg a sorrendet. Fekessük a CHEESE-t az asztal széléről egy kicsit túlnyúlva azzal a széles oldalával felfelé, **amelyiken az egérharapás nyoma látható**. Pöcköljök fel ujjunkkal a CHEESE-t a levegőbe. A játéknak a levegőben legalább **egy teljes fordulatot** meg kell tennie. A dobás **akkor érvényes**, ha a CHEESE vagy az **egérharapás nélküli** széles oldalával lefelé, vagy pedig az egyik hosszú ill. rövid keskeny élén (ekkor az egérharapás nem játszik szerepet) **érkezik vissza az asztalra**.

A játékos eldöntheti, hogy folytatja-e a dobást vagy kiveszi a megfelelő pontszámú sajtkorongot. Ha folytatja a dobást és a következő menet szintén érvényes, megint eldöntheti, hogy az összeadott pontokat kiveszi, vagy tovább játszik. Azonban figyelem: **RIZIKÓ!** Egy érvénytelen dobással az előzőekkel gyűjtött pontok elvesznek.

A dobás akkor **érvénytelen**, ha a CHEESE **az egérharapásos oldalával felfelé** érkezik vissza vagy leesik az asztalról. Érvénytelen dobás után, vagy ha valaki érvényes dobás jutalmaként kivett egy korongot, a következő játékoson a sor.

## Pontozás

A CHEESE az egérharapás nélküli

széles oldalára esik

az egyik hosszú élére esik

az egyik rövid élére (bravó !!!) esik

- elvétele 1 kis sajtkorong = 1 pont,

- elvétele 1 közepes sajtkorong = 3 pont,

- elvétele 1 nagy sajtkorong = 9 pont.

A kisebb korongok a CHEESE-ben lévő nagyobbakra cserélhetők, hogy minden játékosnak a megfelelő pontszámot lehessen kiosztani.

## A játék vége

Aki először összegyűjt 12 pontot, az nyer.

**Ötlet & design:** Michael Sohre - © 1994 Sohre - play & art

**Magyar fordítás:** Böröczki Krisztina

© **THETA-promotion 2009**  
Johannistisch 20  
D-14532 Kleinmachnow

**Tel:** +49(0)33203/78628

**Web:** [www.theta.de](http://www.theta.de)

**Mail:** [info@theta.de](mailto:info@theta.de)



**das spiel  
the game  
le jeu  
il gioco  
a játék**