

Cheese battle



Cheese battle



Le but du jeu est d'être le premier à rassembler les 6 pièces de son fromage.

Ce jeu est basé sur la Fable de Jean de La Fontaine, *Le Corbeau et le Renard* :

« Maître Corbeau, sur un arbre perché,
 Tenait en son bec un fromage.
 Maître Renard, par l'odeur alléché,
 Lui tint à peu près ce langage :
 Et bonjour, Monsieur du Corbeau.
 Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !
 Sans mentir, si votre ramage
 Se rapporte à votre plumage,
 Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois.
 À ces mots, le Corbeau ne se sent pas de joie ;
 Et pour montrer sa belle voix,
 Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
 Le Renard s'en saisit, et dit : Mon bon Monsieur,
 Apprenez que tout flatteur
 Vit aux dépens de celui qui l'écoute.
 Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute.
 Le Corbeau honteux et confus
 Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus. »

Jeu idéal pour stimuler :

- la concentration
- la stratégie

Contenu :

- | | |
|-------------------------|---------------|
| - 1 marionnette corbeau | - 24 morceaux |
| - 1 fromage en tissu | de fromage |
| - 32 cartes renard | - 1 dé |

Préparation du jeu :

Répartissez toutes les cartes renard faces visibles uniformément sur la table, de sorte de mélanger les couleurs au maximum pour ne pas avoir de renards d'une même couleur côte à côte. Chaque joueur choisit une couleur de renard.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus âgé commence à jouer le corbeau, il prend la marionnette et met ses doigts à l'intérieur pour faire le bec. Il place ensuite le fromage en tissu dans le bec du corbeau en le maintenant avec les doigts.



Le joueur lance ensuite le dé qui va lui indiquer de quelle façon il doit faire voler le corbeau :



Corbeau marchant sur le sol - déplacez le corbeau en **restant assis** et en le faisant bouger **lentement**.



Corbeau courant sur le sol - déplacez le corbeau en **restant assis** et en le faisant bouger **rapidement**.



Corbeau volant lentement dans les airs - déplacez le corbeau en **étant debout** et en le faisant bouger **lentement**.



Corbeau volant rapidement dans les airs - déplacez le corbeau en **étant debout** et en le faisant bouger **rapidement**.



Corbeau debout sur une patte - déplacez **lentement** le corbeau en vous tenant **debout sur une jambe**.



Corbeau en train de chanter – déplacez le corbeau comme vous préférez tout **en imitant son cri** (croâ, croâ).

Le joueur qui joue le corbeau ferme alors les yeux et déplace le corbeau avec le fromage dans le bec, comme indiqué sur le dé, au-dessus des cartes. Il est important de bien voler dans toutes les directions pour couvrir toute la zone des cartes.

Le joueur situé à sa gauche doit dire « STOP ! » au moment qui lui semble le mieux lui convenir, c'est-à-dire quand il pense que le corbeau est au-dessus d'une carte de sa couleur.

Dès que le joueur qui joue le corbeau entend « STOP ! » il doit s'arrêter où il est et lâcher le fromage.

Une fois le fromage tombé sur les cartes renard on compte les points : toutes les cartes touchées entièrement ou en partie par le fromage gagnent 1 jeton fromage.
Remarque : plusieurs joueurs peuvent donc marquer des points lors de la même manche si différents renards sont touchés par le fromage.

Une fois les points attribués, le joueur suivant le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau corbeau, et c'est le joueur à sa gauche qui dira « STOP ! ».

Fin de la partie :

Le premier joueur à rassembler les 6 pièces de son fromage a gagné.

Mode coopératif :

Ce jeu peut être joué de manière compétitive comme vu ci-dessus ou coopérative. Dans ce mode, tous les joueurs forment une seule équipe et choisissent une couleur de cartes renard. Tous les autres renards sont considérés comme une équipe rivale. Le jeu se joue comme le mode compétitif, la marionnette corbeau est jouée par les joueurs à tour de rôle et à chaque fois que le fromage tombe sur la couleur de renard de votre équipe vous recevez un jeton fromage. En revanche, à chaque fois qu'il tombe sur une autre couleur de renard, le corbeau reçoit un jeton.

La première équipe à collecter le fromage entier remporte la partie.

Cheese battle



The goal of the game is to be the first player collecting 6 cheese tokens.

This game is based on Jean de La Fontaine's Fable,
The Crow and the Fox:

"A Master crow, perched on a tree one day,
Was holding in his beak a piece of cheese.
A master fox, by th' odour drawn that way,
Spake unto him in words like these:
"Good-morning, my Lord Crow!
How well you look, how handsome you do grow!
Upon my honour, if your note
Bears a resemblance to your coat,
You are the phoenix of the dwellers in these woods."
At these words does the crow exceedingly rejoice;
And, to display his beauteous voice,
He opens a wide beak, lets fall his stolen goods.
The fox seized on 't, and said, "My dear good sir,
Learn you that every flatterer
Lives at the expense of him who hears him out.
This lesson is well worth some cheese, no doubt."
The crow, ashamed, and much in pain,
Swore, but a little late, they'd not catch him again".

(credit: The World's Wit and Humor: An Encyclopedia in 15 Volumes, 1906, Vols. X-XI: French)

The ideal game to develop:

- attention
- strategy

Contents:

- 1 crow puppet
- 1 fabric cheese
- 32 fox cards
- 24 cheese tokens
- 1 die

Game set-up:

Spread all the fox cards face-up distributed evenly on the table, so no same color foxes are grouped. Each player chooses 1 color of fox.

Game rules:

The oldest player is the first to play the crow. This player takes the puppet and places their fingers inside to form the beak. Next, the player places the cheese in the crow's beak and holds it with their fingers.



The player then rolls the dice, which will indicate how they must make the crow fly:



Crow walking on ground - move crow **slowly while sitting**.



Crow running on ground - move crow **fast while sitting**.



Crow flying in the air slow - move crow **slowly while standing up**.



Crow flying in the air fast - move crow **fast while standing up**.



Crow standing on 1 leg - move crow **slowly while standing on 1 leg**.



Crow with sound – move the crow the way you prefer and **make crow sounds** (caw, caw).

The player playing the crow then closes their eyes and moves the crow with the cheese in its beak, in the manner indicated on the die, above the cards. It is important to fly in all directions to thoroughly cover the entire card area.

The player to their left must say “STOP!” at the moment that seems best for them, i.e., when they think that the crow is above a card of their colour.

Once the player playing the crow hears “STOP!”, they must stop right where they are and drop the cheese.

Once the cheese is dropped on the fox cards, the points are counted: all cards fully or partially touching the cheese earn 1 cheese token.

Please note: several players can therefore score points during the same round if multiple foxes are touched by the cheese.

Once the points have been awarded, the next player (following clockwise order) becomes the new crow, and it is the player to their left who will say “STOP!”.

End of the Game:

The first player to collect full cheese (6 cheese tokens) is the winner.

Cooperative game

This game may be played either competitively (as described above) or cooperatively. In cooperative mode, all players are part of the same team and choose one colour of fox cards. All other foxes are treated as rival teams.

The game is played in the same manner as the competitive mode, with the players taking turns playing the role of the Crow puppet and each time that the cheese falls on your team’s fox colour, you receive a cheese token. On the other hand, each time that it falls on another fox colour, the game receives a token.

The first team to collect the full cheese wins the game.

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard.
Not for children under 3 years.

Cheese battle



Ziel des Spiels ist es, als Erster alle 6 Marken des eigenen Käses zu sammeln.

Dieses Spiel basiert auf der Fabel von Jean de La Fontaine
Der Rabe und der Fuchs:

"Ein Rabe saß mit einem Stück Käse im Schnabel auf einem Baum.
Von dem Geruch angelockt kam ein Fuchs und sagte: Guten Tag, Herr Rabe. Wie schön Sie aussehen.

Wenn Ihr Gesang genauso herrlich wie Ihr Gefieder ist,
sind Sie der Schönste aller Vögel in diesem Wald."

Das schmeichelte dem Raben und er wollte dem Fuchs
natürlich beweisen, wie schön seine Stimme ist.

Er öffnete den Schnabel und der Käse fiel heraus.

Der Fuchs schnappte sich den Käse und sprach: Mein lieber Herr Rabe,
nun haben Sie es selbst erfahren – ein Schmeichler
lebt auf Kosten desjenigen, der ihm zuhört.

Diese Lektion ist Ihnen doch wohl einen Käse wert!

Der Rabe erschrak und schämte sich.

Er nahm sich vor, sich nie wieder so hereinlegen
zu lassen, doch leider war es schon zu spät."

Das ideale Spiel zu stimulieren:

- Konzentration
- strategisches Denken

Inhalt:

- 1 Raben-Handpuppe
- 24 Käsemarken
- 1 Stoff-Käse
- 1 Würfel
- 32 Fuchskarten

Spielvorbereitung:

Alle Fuchskarten werden gleichmäßig und aufgedeckt auf dem Tisch verteilt. Die Karten sollten gut gemischt sein, sodass keine Füchse mit der gleichen Farbe nebeneinander liegen. Jeder Spieler wählt nun eine Fuchsfarbe.

Spielverlauf:

Der älteste Spieler übernimmt als Erster die Rolle des Raben. Er nimmt die Puppe und steckt seine Finger hinein, um den Schnabel zu bewegen. Dann steckt er den Stoff-Käse in den Schnabel des Raben und hält ihn mit den Fingern fest.



Anschließend würfelt der Spieler. Der Würfel zeigt ihm, wie er den Raben bewegen soll:



Rabe geht auf dem Boden – Der Spieler **sitzt** und bewegt den Raben **langsam**.



Rabe rennt auf dem Boden – Der Spieler **sitzt** und bewegt den Raben **schnell**.



Rabe fliegt langsam – Der Spieler **steht** und bewegt den Raben **langsam**.



Rabe saust schnell durch die Luft – Der Spieler **steht** und bewegt den Raben **schnell**.



Rabe steht auf einem Bein – Der Spieler **steht auf einem Bein** und bewegt den Raben **langsam**.



Rabe singt – Der Spieler bewegt den Raben, wie er möchte, und **imitiert dabei sein Krächzen** (Krah, Krah).

Der Spieler, der den Raben spielt, schließt dann die Augen und bewegt den Raben mit dem Käse im Schnabel wie auf dem Würfel angegeben über die Karten. Es ist wichtig, in alle Richtungen zu „fliegen“, um den gesamten Kartenbereich abzudecken.

Der Spieler zur Linken ruft „STOPP!“, wenn er meint, dass sich der Rabe gerade über einer Karte seiner Farbe befindet.

Wenn der Spieler, der den Raben spielt, „STOPP!“ hört, muss er stehen bleiben und den Käse fallen lassen.

Wenn der Käse auf die Fuchskarten fällt, werden die Punkte gezählt: Alle Karten, die ganz oder teilweise vom Käse berührt werden, erhalten 1 Käsemarke.

Anmerkung: Es können mehrere Spieler in der gleichen Spielrunde punkten, wenn verschiedene Füchse von dem Käse berührt werden.

Sobald die Punkte vergeben sind, übernimmt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) die Rolle des Raben, und der Spieler links von ihm ruft „STOPP!“.

Ende des Spiels:

Der erste Spieler, der 6 Stück von seinem Käse gesammelt hat, ist der Gewinner.

Kooperationsspiel

Man kann dieses Spiel wie oben beschrieben gegeneinander spielen oder als Kooperationsspiel.

Bei dieser Variante sind alle Spieler im selben Team und wählen eine Fuchskartenfarbe. Alle anderen Füchse gelten als gegnerisches Team.

Das Spiel läuft wie zuvor ab. Die Rabenpuppe wird abwechselnd von den Spielern gespielt und jedes Mal, wenn der Käse auf die Fuchsfarbe des Teams fällt, erhält das ganze Team eine Käsemarke. Jedoch jedes Mal, wenn der Käse auf eine andere Fuchsfarbe fällt, erhält das gegnerische Team eine Marke.

Das erste Team, das einen ganzen Käse gesammelt hat, hat die Partie gewonnen.

Cheese battle



Het doel van het spel is om als eerste
zijn 6 kaasstukken te verzamelen.

Dit spel is gebaseerd op de Fabel van Jean de La Fontaine,
De Raaf en de Vos:

“Meester de Raaf, hoog en droog op zijn tak,
hield een pracht van een kaas in zijn snebbe.

Meester de Vos, dien de geur daarvan stak,
zou 't aldus met hem aangelegd hebben:

‘Dag Jonkheer de Raaf, goeden dag!

Wat zijt ge fraai, als ik u zoo aanschouwen mag!

Voorwaar, als uw stem zou blijken,

met uw dos te zijn te vergelijken,

waart ge de fenixsvogel van dit woudgebied.’

Bij dat woord kent de raaf bijkans zijn vreugde niet,

en tot het kwelen van zijn lied

spert hij den bek, zodat zijn roofofuit hem ontschiet.

De vos, daar meester van, zegt: ‘Beste, leer van mij,

dat wie zich afgeeft met gevelei,

op kosten leeft van wie geloof hem schenken.

Die les is wel een kaas waard, zou ik denken.’

De raaf, in schaamte en stil berouw,

zwoer, wel wat laat, dat men hem niet weer nemen zou.”

Ideaal spel voor het stimuleren van:

- concentratie
- strategie

Inhoud:

- 1 raaf
- 24 kaasstukken
- 1 stoffen kaas
- 1 dobbelsteen
- 32 voskaarten

Spelvoorbereiding:

Spread alle voskaarten met de bedrukte kant omhoog gelijkmatig over de tafel uit. Zorg ervoor dat de kleuren zo goed mogelijk gemengd zijn zodat er zich geen vossen van dezelfde kleur naast elkaar bevinden. Elke speler kiest een bepaalde kleur van de vos.

Spelverloop:

De jongste speler begint te spelen. Hij neemt de raaf vast en stopt zijn vingers in de raaf om de bek te kunnen bewegen. Hij steekt vervolgens de stoffen kaas in de bek van de raaf en houdt deze met zijn vingers vast.



De speler gooit vervolgens met de dobbelsteen om te bepalen op welke manier de raaf dient te vliegen:



De raaf loopt op de grond - verplaats de raaf door te blijven **zitten** en hem **langzaam** te laten bewegen.



De raaf rent op de grond - verplaats de raaf door te blijven **zitten** en hem **snel** te laten bewegen.



De raaf vliegt langzaam in de lucht - verplaats de raaf door te **staan** en hem **langzaam** te laten bewegen.



De raaf vliegt snel in de lucht - verplaats de raaf door te **staan** en hem **snel** te laten bewegen.



De raaf staat op één poot - verplaats de raaf **langzaam** terwijl je op **één** been staat.



De raaf zingt – verplaats de raaf naar wens terwijl je kraait als een raaf.

De speler die met de raaf speelt, sluit vervolgens de ogen en verplaatst de raaf met de kaas in zijn bek boven de kaarten op de wijze die op de dobbelsteen is aangegeven. Het is belangrijk om in alle richtingen te vliegen zodat het volledige gebied met de kaarten wordt bestreken.

De speler aan zijn linkerkant moet “STOP!” zeggen op het moment dat voor hem het beste lijkt, dit wil zeggen wanneer hij denkt dat de raaf zich boven een van de kaarten van zijn kleur bevindt. Zodra de speler die met de raaf speelt “STOP!” hoort, moet hij stoppen waar hij zich bevindt en de kaas loslaten.

Wanneer de kaas op de voskaarten is gevallen, start men met het tellen van de punten: alle kaarten die de kaas volledig of gedeeltelijk raken worden beloond met 1 kaasfiche.

Opmerking: tijdens dezelfde ronde kunnen er meerdere spelers punten krijgen wanneer er verschillende vossen door de kaas worden geraakt.

Na het toekennen van de punten wordt de volgende speler de nieuwe raaf (het spel wordt met de klok mee gespeeld) en is het de speler aan zijn linkerkant die “STOP!” roept.

Einde van het spel:

De speler die als eerste 6 kaasstukken heeft verzameld, is de winnaar.

Samenwerkingsspel

Dit spel kan op een competitieve manier worden gespeeld, zoals hierboven beschreven, of in teamverband.

Alle spelers vormen in dit geval één team en kiezen een bepaalde kleur van de voskaarten. Alle andere vossen worden als een vijandelijk team beschouwd.

Het spel wordt gespeeld als op de competitieve wijze, de raaf wordt om de beurt door een andere speler gespeeld en telkens de kaas op een vos van de kleur van je team valt, wordt er een kaasfiche toegekend. Maar wanneer de kaas op een vos van een andere kleur valt, krijgt het spel een fiche.

Het team dat als eerste een volledige kaas kan vormen, wint het spel.

Cheese battle



El objetivo del juego es ser el primero en reunir los 6 trozos de su queso.

Este juego está basado en la Fábula de Jean de La Fontaine,
El cuervo y el zorro:

«Don Cuervo, posado en un árbol,
tenía un queso en su pico.
Don Zorro, atraído por el olor,
le habló así:
Buenos días, Don Cuervo.
¡Qué bello sois! ¡Qué bonito plumaje!
Sin exagerar, si vuestro canto
es igual que vuestro plumaje,
sois el Ave Fénix de cuantas aves viven en este bosque.
Al oír el Cuervo tales palabras, se sintió muy halagado y lleno de gozo;
y para lucir su hermosa voz,
abrió su largo pico y dejó caer el queso.
Tras atraparlo, le dijo el Zorro: Mi buen Señor,
aprended que todo adulator
vive a costa de aquel que le escucha.
Esta lección bien vale un queso, sin duda.
Don Cuervo, avergonzado y confuso;
juró, aunque un poco tarde, que jamás volverían a engañarle.»

Un juego ideal para estimular:

- la concentración
- la estrategia

Contenido:

- 1 marioneta de cuervo
- 24 trozos de queso
- 1 queso de tela
- 32 cartas de zorros
- 1 dado

Preparación del juego:

Repartid todas las cartas de zorros boca arriba uniformemente sobre la mesa, de manera que se mezclen los colores lo máximo posible para que no haya zorros del mismo color juntos entre sí. Cada jugador elegirá un color de zorro.

Desarrollo del juego:

El jugador de mayor edad empezará a representar al cuervo, cogerá la marioneta y meterá los dedos en su interior para mover el pico. Después, colocará el queso de tela en el pico del cuervo sujetándolo con los dedos.



A continuación, el jugador lanzará el dado, que le indicará de qué forma deberá hacer que vuele el cuervo:



Cuervo caminando por el suelo: desplaza el cuervo **quedándote sentado** y haciendo que se **mueva lentamente**.



Cuervo corriendo por el suelo: desplaza el cuervo **quedándote sentado** y haciendo que se **mueva rápidamente**.



Cuervo volando lentamente por el aire: desplaza el cuervo **quedándote de pie** y haciendo que se **mueva lentamente**.



Cuervo volando rápidamente por el aire: desplaza el cuervo **quedándote de pie** y haciendo que se **mueva rápidamente**.



Cuervo a la pata coja: desplaza **lentamente** el cuervo mientras estás **a la pata coja**.



Cuervo cantando: desplaza el cuervo como prefieras imitando su graznido (cruac, cruac).

Luego, el jugador que represente al cuervo cerrará los ojos y desplazará el cuervo con el queso en el pico, como se indica en el dado, por encima de las cartas. Es importante volar bien en todas las direcciones para abarcar toda la zona de las cartas.

El jugador que esté a su izquierda deberá decir: «¡STOP!» en el momento que le venga mejor, es decir, cuando crea que el cuervo está encima de una carta de su color.

En cuanto el jugador que represente al cuervo escuche «¡STOP!», deberá parar donde esté y soltar el queso.

Cuando el queso haya caído sobre las cartas de zorros, se contarán los puntos: todas las cartas a las que haya tocado total o parcialmente el queso ganarán 1 ficha de queso.

Nota: por lo tanto, varios jugadores podrán ganar puntos en la misma ronda si el queso toca a diferentes zorros.

Una vez se hayan dado los puntos; el siguiente jugador, según el sentido de las agujas del reloj, se convertirá en el nuevo cuervo y el jugador que esté a su izquierda tendrá que decir «¡STOP!».

Fin de la partida:

El primer jugador que reúna las 6 piezas de su queso será el ganador.

Juego cooperativo:

Este juego se puede jugar en modo competitivo, como se ha indicado anteriormente, o en modo cooperativo.

En dicho modo, todos los jugadores formarán un solo equipo y elegirán un color de cartas de zorros. El resto de zorros se considerarán un equipo rival.

El juego se jugará como en el modo competitivo, la marioneta de cuervo la representarán los jugadores por turnos y, cada vez que el queso caiga en el color de zorro de vuestro equipo, recibiréis una ficha de queso. Por el contrario, cada vez que caiga en otro color de zorro, el juego recibirá una ficha.

El primer equipo que reúna el queso entero ganará la partida.

Cheese battle



Lo scopo del gioco è raccogliere i
6 pezzi del proprio formaggio.

Questo gioco è basato sulla favola di Jean de La Fontaine *Il corvo e la volpe*:

"Sen stava messer Corvo sopra un albero
con un bel pezzo di formaggio in becco,
quando la Volpe tratta al dolce lecco
di quel boccon a dirgli cominciò:
- Salve, messer del Corvo, io non conosco
uccel di voi più vago in tutto il bosco.
Se è ver quel che si dice
che il vostro canto è bel come son belle
queste penne, voi siete una Fenice -.
A questo dir non sta più nella pelle
il Corvo vanitoso:
e volendo alla Volpe dare un saggio
del suo canto famoso,
spanca il becco e uscir lascia il formaggio.
La Volpe il piglia e dice: - Ecco, mio caro,
chi dell'adulator paga le spese.
Fanne tuo pro' che forse
la mia lezione vale il tuo formaggio -.
Il Corvo sciocco intese
e (un po' tardi) giurò d'esser più saggio".

Gioco ideale per stimolare:

- la concentrazione
- la strategia

Contenuto:

- 1 corvo burattino
- 1 formaggio in tessuto
- 32 carte-volpe
- 24 gettoni-formaggio
- 1 dado

Preparazione del gioco:

Disporre uniformemente tutte le carte-volpe sul tavolo a faccia in su, cercando di mescolarle il più possibile per evitare di affiancare volpi dello stesso colore. Ciascun giocatore sceglie un colore della volpe.

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane: prende il corvo burattino e inserisce le dita al suo interno per fare il becco. Quindi posiziona il formaggio in tessuto nel becco del corvo e lo tiene in posizione con le dita.



Lo stesso giocatore lancia il dado, che indicherà modo in cui deve far volare il corvo:



Corvo che cammina: il giocatore rimane **seduto** e muove il corvo **lentamente**.



Corvo che corre: il giocatore rimane **seduto** e muove il corvo **rapidamente**.



Corvo che vola lentamente: il giocatore si **alza in piedi** e muove il corvo **lentamente**.



Corvo che vola rapidamente: il giocatore si **alza in piedi** e muove il corvo **rapidamente**.



Corvo in piedi su una zampa: il giocatore si **alza in piedi su una gamba sola** e muove il corvo **lentamente**.



Corvo che canta: il giocatore muove il corvo a piacere, imitandone il verso (cra, cra).

Il giocatore chiude gli occhi e muove il corvo con il formaggio nel becco, nel modo indicato dal dado, sopra le carte. È importante volare in tutte le direzioni per coprire tutta l'area delle carte.

Il giocatore alla sua sinistra deve dire "STOP!" nel momento che ritiene migliore, ovvero quando crede che il corvo sia sopra a una carta del proprio colore.

Quando il giocatore con il corvo sente "STOP!" deve fermarsi e lasciar cadere il formaggio.

Quando il formaggio è caduto sulle carte-volpe si contano i punti: tutte le carte toccate completamente o in parte dal formaggio danno diritto a 1 gettone-formaggio. Nota: più giocatori possono quindi ottenere punti durante lo stesso turno se il formaggio tocca diverse carte-volpe.

Dopo aver attribuito i punti, il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo corvo, ed è il giocatore alla sua sinistra che dovrà dire "STOP!".

Fine della partita:

Vince la partita il giocatore che raccoglie per primo i 6 pezzi del proprio formaggio.

Gioco cooperativo

Questo gioco può essere svolto in modalità competitiva, come descritto in precedenza, o cooperativa.

In questa modalità, tutti i giocatori formano una sola squadra e scelgono un colore. Tutte le altre volpi sono considerate come la squadra avversaria.

Il gioco si svolge come in modalità competitiva: il ruolo del corvo viene ricoperto a turno dai giocatori, e ogni volta che il formaggio cade sul colore corretto la squadra ottiene un gettone-formaggio. Tuttavia, ogni volta che il formaggio cade su un altro colore, l'altra squadra ottiene un gettone-formaggio.

Vince la partita la squadra che raccoglie per prima tutti i pezzi di formaggio.

Créé par / Created by : Urtis Sulinkas
Illustré par / Illustrated by : Prisca le Tandé



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

ref : J02636
2020

www.janod.com

