

Bernhard Weber Jens-Peter Schliemann

Cheesy Gonzola

Der Käseschreck
von Appenzell



Burg Appenzell
Cheesy Gonzola

Zoch, 2008

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Cheesy Gonzola



Voedzame bevoorrading voor 2 - 5
Appenzeller burchtmuizen vanaf 6 jaar.

De kaasschrik van Appenzell !

Spelmateriaal

1 muis Cheesy Gonzola

Ik ben de
kaasschrik van
Appenzell !



5 hoedenbanden

voor de kaashoed van Cheesy Gonzola



4 grijze muizen



1 handleiding

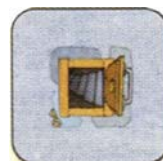


1 drie hummels hoog toren

3 speciale schuiftegels



Cheesy Gonzola



geheime deur naar
de voorraadkamer



extra schuiven

Het spel voor 5 spelers

Met deze uitbreiding kan men het spel Burg Appenzell nu ook met vijf spelers spelen. Hiervoor heeft men de 4 grijze muizen nodig en de toren van drie hummels hoog.

AANDACHT

In het geval vier spelers al dezelfde kaassoort hebben verzameld, kan de vijfde speler die niet meer nemen.

Met het spelmateriaal van deze uitbreiding en Burg Appenzell kan men de volgende vier varianten spelen en willekeurig met elkaar combineren:

- Cheesy Gonzola
- De drie hummels hoog toren
- Extra schuifwerk
- Voorraadkamer

De spelregels van Burg Appenzell gelden ook in deze uitbreiding. De extra spelregels vindt men op de volgende pagina's.

Overigens: in deze doos heeft men voldoende plaats om het spelmateriaal van Burg Appenzell en Cheesy Gonzola te stoppen.



Cheesy Gonzola

Cheesy Gonzola:

- is de kaasschrik die kan wisselen van bezitter;
- kan grote passen maken en over daken lopen;
- valt niet in muizenvallen.



Vorbereiding

De tegel met Cheesy Gonzola wordt in het midden van de burcht gelegd en hierop wordt het figuurtje van Cheesy Gonzola gezet. Alle andere ruimtes worden bedekt met daken.

Voor de actie 'schuiven' staan voor de spelers in de loop van het spel steeds twee schuiftegels als keuze ter beschikking. Aan het begin van het spel kunnen dit mogelijk neutrale tegels zijn (zonder kaas of gat).

Iedere speler ontvangt een hoedband van zijn kleur.

Spelverloop

Cheesy met hoedband

Als de eigen muis op de tegel Cheesy Gonzola geraakt, mag men Cheesy de eigen hoedband opzetten. Als Cheesy al een andere hoedband heeft, wordt die hoedband aan zijn eigenaar teruggegeven.

Als Cheesy een hoedband van een speler draagt, mag deze speler, zoals met de eigen muis, acties uitvoeren.



Actie 'blootleggen met Cheesy'

Cheesy mag niet alleen daken blootleggen die tot het veld behoren maar ook de naburige daken van het **vertrek** waarin hij zich bevindt.

Het blootleggen van een dak telt als **1 actie**.



Actie 'lopen met Cheesy'

Cheesy kan:

- over daken lopen (maar er niet op blijven staan);
- over gaten lopen (en er zelfs op blijven staan);
- bij het lopen velden kosteloos overspringen.

Als 1 actie telt:

- iedere stap op een vrij veld naar keuze in hetzelfde vertrek;
- iedere stap op een vrij veld naar keuze in een naburig vertrek;
- het betreden van een dak.



Cheesy en de muizenvallen

Cheesy is beschermd voor de muizenvallen, zijn kaashoed vangt de val op.

Als men deze rij wil verschuiven, heft men Cheesy even op.

Cheesy verzamelt voor jou kazen

Als Cheesy jou hoedband draagt, kan hij worden gebruikt (zoals de eigen muizen) om kazen te verzamelen.

De drie hummels hoog toren

De drie hummels hoog toren:

- is een beweeglijke toren;
- kan (zoals elke andere toren) als ingang tot de burcht worden gebruikt;
- wordt in het spel met vijf spelers zeker gebruikt.



Vorbereiding

Zoals in het basisspel plaatst iedere speler aan het begin één muis in een toren op de laatste speler na.

De laatste speler plaatst de drie hummels hoog toren met zijn muis op een willekeurig veld aan de burchtmuur met uitzondering van de 4 hoektorens.

Spelverloop

Alle spelers mogen de drie hummels hoog toren (zoals elke andere toren) als burchtingang gebruiken.

Als de drie hummels hoog toren een schuifbereik blokkeert, kan men deze niet verschuiven.



Actie 'toren bewegen'

Men mag de drie hummels hoog toren (met of zonder vreemde of eigen muis) naar een ander veld van de burchtmuur verplaatsen, maar niet naar één van de vier hoektorens.

Iedere verplaatsing van de drie hummels hoog toren telt als **1 actie**.

Van de 4 acties per speelbeurt kan men de actie 'toren bewegen' zo vaak gebruiken als men wil.



Extra schuifwerk

Het extra schuifwerk:

- geeft de speler kosteloos een extra schuifactie.

Benodigheden



Vorbereiding

De tegel 'extra schuifwerk' wordt in de burcht gelegd. Voor de actie 'schuiven' staan vanaf nu voor iedere speler in de loop van het spel steeds **twee** schuiftegels als keuze ter beschikking. Aan het begin van het spel kunnen dit mogelijk neutrale tegels zijn (zonder kaas of gat).

Spelverloop

Staat één van de eigen muizen gedurende de eigen speelbeurt op de tegel 'extra schuifwerk' dan mag men éénmaal **extra** schuiven.

Dit kost de speler dan **geen actie**.

Lukt het een speler om tijdens zijn speelbeurt met verschillende muizen op deze tegel te komen dan mag men ook meermaals extra schuiven.

Vorraadkamer

De voorraadkamer:

- is een plaats buiten de burcht;
- bestaat uit de 4 overige schuiftegels die zich nog niet in de burcht bevinden;
- heeft slechts één ingang/uitgang: de geheime deur naar de voorraadkamer;
- levert regelmatig kaas en vergemakkelijkt dus het verzamelen van de kaas.

Benodigheden



Vorbereiding

Men heeft **alle** schuiftegels nodig zowel van het basisspel als van de uitbreiding.

Leg tijdens de opbouw de 4 tegels die overblijven (mogelijk neutrale tegels) in een rij naast de burcht. Deze 4 tegels vormen de voorraadkamer.



Spelverloop

Actie 'lopen' (voorraadkamer)

Een muis mag lopen:

- van de geheime deur op een willekeurig vrij veld van de voorraadkamer;
- binnen de voorraadkamer van een veld naar een ander vrij veld van de voorraadkamer;
- vanuit de voorraadkamer terug op de onbezette geheime deur in de burcht.

Dit kost telkens **1 actie**.

In de voorraadkamer mogen:

- zich maximaal 3 muizen bevinden;
- gaten zoals neutrale velden worden betreden;
- velden (schuiftegels met kaas) zoals in de burcht worden gebruikt om kaas te verzamelen.

Zolang de geheime deur is bezet, kan geen enkele andere muis in of uit de voorraadkamer.

Actie 'schuiven' (voorraadkamer)

De speler kiest een schuiftegel naar keuze uit de voorraadkamer en vervangt deze door de tegel die bij het schuiven eruit valt. Als er zich op de gekozen tegel een muis bevindt, wordt de muis verplaatst naar een andere onbezette tegel van de voorraadkamer.

Einde van het spel

Het spel eindigt zoals Burg Appenzell.
Maar ik raad jullie aan om bij een spel met twee, drie of vier spelers **5** verschillende kazen te verzamelen om te kunnen winnen.

