

AGE 7+ | 2-5 | 20+



CHEESE PLEASE!




Pelin tavoite

Kerää eniten juustoa piilottamalla hiiret juustokorttien alle!

Pelivalmistelut

Ennen ensimmäistä peliä:

- Irrota varovasti pelilaudan osat ja  -merkit pahvikehyksestä, ja irrota juustokiekot kehyksistä.
- Muodosta juustomerkit laittamalla yksi juustokiekko kuhunkin muovikuoreen pahvikehyksessä olevien ohjeiden mukaan. Varmista, että juuston kuva näkyy vain juustomerkin sisäpuolella.
- Kiinnitä yksi kissatarra tiimalasin kumpaankin päähän.



Ennen jokaista peliä:

- Muodosta pelilauta asettamalla neljä pelilaudan osaa pahvikehykseen. Voit ensin kääntää ja pyörittää jokaista palaa, miten haluat. Saat huomata, että pelilaudassa olevat tyhjät reiät eivät aina osu kohdalleen. Ei hätää – se ei vaikuta peliin!
- Sekoita läpinäkyvät juustokortit ja jaa niistä kolme kullekin pelaajalle.
- Käännä juustomerkit juustopuoli alaspäin, sekoita ne ja laita ne lähettyville pelin ajaksi.
- Aseta kissa-tiimalasi pelilaudan viereen.
- Nuorin pelaaja pelaa ensimmäisenä, ja vuorot siirtyvät myötöpäivään!

Pelin kulku

Valitse vuorollasi yksi kolmesta juustokortistasi ja aseta se yhteen pelilaudalla olevista kehyksistä, yrittäen peittää yhden (tai kaksi) pientä hiirulaista, jotka kipittävät juuston päällä!


Koeta valita kortti, jossa olevan juustonpalan uskot peittävän pelilaudalle olevan hiiren **kokonaan**. Valitessasi sopivaa korttia voit käännellä ja pyöritellä kortteja käsissäsi niin monta kertaa kuin haluat.

Kun olet valinnut kortin, pelaa se asettamalla se valitsemallasi tavalla valitsemaasi kehykseen. Kortti ei saa koskettaa kehyksiä ollenkaan! Nyt et saa enää kääntää korttia – vaikka huomaisit, ettei kortti sittenkään peitä hiirtä kokonaan!

Jos korttisi peittää hiiren kokonaan, saat ottaa yhden juustomerkin! Voit katsoa sitä itse, mutta älä kerro muille, onko siinä yksi vai kaksi juustonpalaa!



Muista, että sinun tulee peittää vain hiiri – ei juustoa, joka sillä saattaa olla kypälissään!

Nyt voit laittaa peitetyn hiiren päälle  -merkin. Sen avulla on helpompi muistaa, mitkä hiiret on peitetty kokonaan ja mitkä eivät.

Sitten voit nostaa pakasta uuden juustokortin. Nyt on seuraavan pelaajan vuoro!


Jos osa hiirestä jää näkyviin (ehkä juustossa olevan reiän läpi), kun olet jo asettanut korttisi paikalleen, et saa ottaa juustomerkkiä. Sinun on kuitenkin jätettävä korttisi pelilaudalle. Nyt muiden pelaajien on helpompi peittää loputkin hiirestä! Lopulta voit ottaa pakasta uuden juustokortin, ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle!



Kissa-tiimalasi

Jos vuorossa oleva pelaaja valitsee sopivaa juustokorttia liian pitkään, kuka tahansa muista pelaajista voi kääntää kissa-tiimalasin! Kun kissa-tiimalasi on käännetty, vuorossa olevan pelaajan on asetettava korttinsa valitsemaansa kehykseen ennen kuin aika loppuu tai hän menettää vuoronsa! Pelaaja saa vielä asetella korttia, kun se on asetettu pelilaudalle, vaikka hiekka olisi jo valunut loppuun tiimalasissa.

Pelin päättyminen


Peli päättyy, kun kaikki hiiret on peitetty (ja merkitty  -merkeillä). Jotkut juustomerkit jäävät ottamatta. Paljasta kaikki juustomerkkiä ja laske yhteen niissä olevien juustonpalojen määrä. Eniten juustonpaloja kerännyt pelaaja voittaa!

Pelaaminen sovelluksen avulla

Kasvata jännitystä *Cheese, Please* -sovelluksen avulla! Vaihda kissa-tiimalasi digitaaliseen ajastimeen, joka tarjoaa pelaajille lisää juustoisia yllätyksiä!



NOTEIKUMI


Spēles komplekts: 4 abpusēji izmantojamas spēles galdiņa daļas, 1 spēles galdiņa ietvars, 55 kārtis ar siera attēlu, 24 siera nozīmītes (24 plastmasas pamatnes un 24 siera aplīši), 20  nozīmītes, smilšu pulkstenis, uzlimes.

Spēles mērķis

Iegūt visvairāk siera gabaliņu, paslēpjot peles zem kārtīm ar siera attēlu.

Sagatavošanās

Pirms pirmās spēles

- Uzmanīgi atdala spēles galdiņa daļas un  nozīmītes no kartona ietvara, kā arī siera aplišus no to ietvariem.
- Atbilstoši uz kartona ietvara sniegtajai instrukcijai izveido siera nozīmītes – plastmasas pamatnēs ievieto aplišus ar siera attēlu – pa vienam aplītim katrā pamatnē. Pārlicinās, ka siera attēls ir redzams tikai nozīmītes iekšpusē.
- Kaķa uzlimi piestiprina abos smilšu pulksteņa galos.



Pirms katras spēles

- Saliek spēles galdiņu, ievietojot četras spēles galdiņa daļas spēles galdiņa ietvarā. Katru spēles galdiņa daļu var pagriezt un apgriezt atbilstoši vēlmēm. Uz spēles galdiņa esošie tukšie caurumi ne vienmēr sakrītīs. Par to nav jāsatraucas, jo tas neietekmēs spēles gaitu.
- Sajauc caurspīdīgās kārtis ar siera attēlu un izdala pa trim katram spēlētājam.
- Siera nozīmītes novieto ar siera attēlu leju, sajauc un noliek ērti sasniedzamā attālumā.
- Kaķa smilšu pulksteni novieto blakus spēles galdiņam.
- Spēli sāk jaunākais spēlētājs, un spēlētāji mainās pulksteņrādītāju kustības virzienā.

Kā spēlēt

Spēlētājs, uzsākot savu gājienu, izvēlas vienu no savām trim kārtīm ar siera attēlu un ieliek to vienā no spēles galdiņa rāmīšiem, lai paslēptu vienu (vai divas) mazās pelītes, kas dzīvojas ap sieru.

Spēlētāja uzdevums ir izvēlēties kārti, kas, viņaprāt, **pilnībā** paslēps uz spēles galdiņa attēloto peli. Mēģinot atrast īsto kārti, spēlētājs var griezt un grozīt kārtis tik daudz reižu, cik vēlas.


Kad ir izvēlēta īstā kārts, spēlētājs to noteiktā veidā ievieto noteiktā rāmītī. Neviena kārts daļa nedrīkst pieskarties rāmīša malām! **Tagad kārti vairs nevar kustināt vai grozīt – pat ja spēlētājs secina, ka siers tomēr peli pilnībā nepaslēpj.**

Ja izvēlēta kārts pilnībā paslēpj peli, spēlētājs saņem vienu siera nozīmīti. Spēlētājs var apskatīt siera attēlu nozīmītes apakšā, bet nestāsta pārējiem



spēlētājiem, vai uz tā ir redzams viens vai divi siera gabaliņi.

Spēlētājam jāņem vērā, ka ir jāpaslēpj tikai pele – bet ne siers, kuru tā varētu turēt.

Pēc tam spēlētājs novieto  nozīmīti uz paslēptās peles. Tā būs vieglāk saprast, kuras peles ir pilnībā apslēptas un kuras nē.

Spēlētājs tagad drīkst paņemt vēl vienu kārti ar siera attēlu no kāršu kaudzītes. Un spēli turpina nākamais spēlētājs.


Ja pēc tam, kad spēlētājs uz peles ir uzlicis savu kārti, **kāda tās daļa joprojām ir redzama** (piemēram, pa siera caurumu), šis spēlētājs siera nozīmīti neiegūst. Spēlētājam šādā gadījumā uz spēles galdiņa arī jāatstāj sava attiecīgā kārts. Pārējiem spēlētājiem tagad būs vieglāk paslēpt atlikušo peles daļu. Visbeidzot spēlētājs paņem jaunu kārti ar siera attēlu no kāršu kaudzītes, un spēli turpina nākamais spēlētājs.



Kaķa smilšu pulkstenis

Ja šķiet, ka spēlētājs, kuram ir kārts spēlēt, pārāk ilgi nespēj izvēlēties, kuru kārti izmantot, jebkurš no pārējiem spēlētājiem var izlemt izmantot kaķa smilšu pulksteni. Tiklīdz ir uzsākta kaķa smilšu pulksteņa laika atskaite, spēlētājam, kuram ir kārts spēlēt, ir jāuzliek sava kārts izvēlētajā rāmītī, pirms beidzas laiks, vai arī šis spēlētājs zaudē savu gājienu. Kad spēlētājs ir novietojis savu kārti uz spēles galdiņa, viņš drīkst veikt galīgos labojumus tās pozīcijā arī pēc tam, kad laiks jau ir beidzies.

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad visas peles ir noslēptas (un iezīmētas ar  nozīmītēm). Dažas siera nozīmītes būs palikušas pāri. Spēlētāji atklāj savas siera nozīmītes un saskaita, cik siera gabaliņus katrs ir ieguvis. Uzvar spēlētājs, kuram uz nozīmītēm ir visvairāk siera gabaliņu.

Spēlēšana, izmantojot bezmaksas aplikāciju

Pievienojiet spēlei asumu, izmantojot „Sieru, lūdzu!” (Cheese, Please) digitālo aplikāciju! Aizstājiet kaķa smilšu pulksteni ar digitālo pulksteni – padariet spēli aizraujošāku un sagatavojieties dažiem gardiem pārsteigumiem!



Žaidimo tikslas

Surinkti daugiausia sūrio, slepiant peles po „sūrio kortelėmis“!

Pasirengimas

Prieš pirmąjį žaidimą

- Atsargiai išimkite žaidimo lentos dalis, 🐾 žetonus ir „sūrio diskelius“ iš kartoninių rėmelių.
- Sudėliokite „sūrio žetonus“ iš „sūrio diskelių“ ir plastikinių dėkliukų (po vieną diskelį į kiekvieną instead of vieną dėkliuką) pagal nurodymus, pateiktus ant kartoninio rėmelio. Įsitinkite, kad sūrio paveikslukai matosi tik žetono viduje!
- Priklijuokite katės lipdukus ant smėlio laikrodžio.



Prieš kiekvieną žaidimą:

- Suformuokite žaidimo lentą, patalpindami keturias žaidimo lentos dalis į žaidimo lentos rėmą. Galite pasukti ir paversti kiekvieną dalį, kaip tik norite. Skylės, esančios lentoje, ne visada susideda vienoje linijoje. Nepergyvenkite dėl to, nes tai neturi įtakos žaidimui!
- Sumaišykite permatomas „sūrio korteles“ ir padalinkite po tris kiekvienam žaidėjui.
- Apverskite „sūrio žetonus“ paveikslukais žemyn, sumaišykite juos ir laikykite taip, kad galėtumėte patogiai paimti žaidimo metu.
- Pastatykite smėlio laikrodį prie žaidimo lentos.
- Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas ir ratas eina pagal laikrodžio rodyklę.

Kaip žaisti

Kai ateina jūsų eilė, pasirinkite vieną iš trijų savo „sūrio kortelių“ ir padėkite ją ant žaidimo lentos, uždengdami vieną arba dvi mažas pelytes, lakstančias aplink sūrį.

Pabandykite pasirinkti tokią kortelę, kuri galėtų **visiškai** uždengti pelę žaidimo lentoje. Ieškodami tinkamos kortelės, galite pasukti ir apversti korteles tiek kartų, kiek norite.

Pasirinktą kortelę galite įdėti tam tikru būdu į pasirinktus rėmelius. Nei viena kortelės dalis negali liesti rėmelio!

Daugiau negalite apversti arba pasukti kortelės, net jei pastebite, kad ji nepaslepia pelės!

Jeigu kortelė visiškai paslepia pelę, jūs galite pasiimti „sūrio žetoną“. Galite pažiūrėti, kiek sūrio gabalėlių yra ant žetono, tačiau niekam to nesakykite.



Atminkite, kad jums reikia paslėpti tik peles, bet ne sūrį, kurį jos laiko!

Dabar padėkite 🐾 žetoną ant paslėptos pelės. Tai padės stebėti, kurios pelės yra visiškai paslėptos, o kurios ne.



Tada galite ištraukti naują „sūrio kortelę“. Toliau kito žaidėjo eilė.

Jei padėjus kortelę, dalis pelės matosi (pavyzdžiui, per skylę sūryje), jūs negaunate „sūrio žetono“. Tačiau jūs turite palikti savo kortelę ant žaidimo lentos. Dabar bus lengviau kitiems žaidėjams paslėpti likusią pelės dalį. Pagaliau jūs galite ištraukti naują „sūrio kortelę“ iš kaladės, o žaidimo eilė pereina kitam žaidėjui.

“Katės laikmatis”

Jei žaidėjas, kurio eilė žaisti, pernelyg ilgai renkasi kortelę, bet kuris kitas žaidėjas gali pastatyti smėlio laikrodį. Jeigu laikrodis pastatomas, žaidėjas turi padėti savo kortelę ant pasirinkto rėmelio iki pasibaigs laikas arba jis praleidžia savo ėjimą. Žaidėjas gali pataisyti padėtą laiką kortelę net pasibaigus laikui.

Žaidimo pabaiga


Žaidimas baigiasi, kai visos pelės yra paslėptos (ir pažymėtos 🐾 žetonais). Dalis žetonų lieka sandėlyje. Atidenkite visus savo žetonus ir suskaičiuokite, kiek surinkote sūrio gabaliukų. Žaidėjas, surinkęs daugiausia sūrio gabaliukų, laimi žaidimą.

Žaidimas su nemokama programėle

Išjudinkite viską su skaitmenine „Cheese, Please“ programėle! Pakeiskite „Katės laikmatį“ skaitmeniniu ir patirsite dar daugiau įspūdžių ir „sūrio“ staigmenų!



правила


Комплектация: 4 двухсторонние части игрового поля, 1 рамка для игрового поля, 55 карточек с сыром, 24 жетона с сыром (24 пластиковых жетона и 24 картонных диска с сыром), 20  фишек, песочные часы, наклейки.

Цель игры

Собери больше всех кусочков сыра, пряча мышек под карточки с сыром!

Подготовка к игре

Перед первой игрой:

- Осторожно отделите части игрового поля,  -фишки, а также картонные диски с сыром от их основ.
- Соберите жетоны с сыром. Для этого вставьте по одному картонному диску с сыром в каждый пластиковый жетон так, как показано на схеме, изображённой на картонной основе из-под дисков. Убедитесь, что изображение сыра видно только изнутри жетона!
- Приклейте наклейки с котом на оба края песочных часов.



Перед каждой игрой:

- Сложите игровое поле, положив в произвольном порядке четыре его двухсторонние части внутрь рамки для игрового поля. Части поля можно собирать любой из сторон. Иногда «сырные дырочки» на краях сторон поля могут не совпадать! Не волнуйтесь: это не принципиально для игры!
- Перемешайте прозрачные карточки с сыром и раздайте по три карточки каждому игроку.
- Переверните жетоны с сыром картинкой вниз, перемешайте их и держите под рукой во время игры.
- Поставьте «кошачьи» песочные часы рядом с игровым полем.
- Младший игрок начинает первым, затем очередь переходит по часовой стрелке!

Ход игры

Когда будет Ваша очередь, выберите одну из трёх Ваших карточек и положите её на одну из прямоугольных рамок на игровом поле так, чтобы полностью закрыть сыром одну или две мыши, изображённые внутри этой рамочки!


Ваша задача выбрать карточку, которая, как Вам кажется, **полностью** закроет сыром мышь на игровом поле. При выборе карточки, ее можно крутить в руках и мысленно прикидывать, куда она может подойти.

Когда нужная карточка выбрана, Вы можете разыграть ее, положив на игровое поле в выбранную Вами рамочку, выбранной Вами стороной. Края карточки не должны касаться краёв рамки! **На этом этапе Вы уже больше не можете переворачивать карточку – даже, если видите, что сыр не закрывает мышь!**

Если Ваша карточка **полностью закрыла сыром мышь**, возьмите один жетон с сыром! Вы можете проверить: сколько кусочков сыра (один или два) изображено на жетоне, но не говорите остальным!



Помните! Вам надо закрыть сыром только мышь, а не сыр, который она может держать в лапках!

Теперь положите  -фишку на закрытую сыром мышь. Так будет легче отслеживать: какие из мышей полностью закрыты сыром, а какие – нет!




В заключение возьмите себе новую карточку с сыром из колоды. Очередь переходит к следующему игроку!

Если после того, как Вы положили карточку, **часть мыши всё ещё видна** (например, через дырочку в сыре), Вы не можете взять себе жетон с сыром. Карточку с сыром, однако, надо оставить на месте, на игровом поле. Теперь другим игрокам будет легче закрыть оставшуюся видимой часть мыши! В заключение возьмите себе новую карточку с сыром из колоды. Очередь переходит к следующему игроку!

«Кошачьи» часы

Если во время своего хода игрок слишком долго выбирает карточку, любой из других игроков может перевернуть «кошачьи» часы! Теперь нужно успеть положить свою карточку на выбранное на игровом поле место до тех пор, пока не перестанет бежать песок в часах. **Иначе** ход придётся пропустить! Игрок может подкорректировать положение карточки на поле (проверить, чтобы края карточки не касались рамки) и по истечении времени в «кошачьих» часах.


Заключение игры

Когда все мыши на игровом поле закрыты сыром (и отмечены  -фишкой), игра заканчивается. Некоторые жетоны с сыром могут остаться не забранными. Переверните свои жетоны с сыром картинкой вверх и подсчитайте: сколько кусочков сыра Вы собрали. Игрок, собравший больше всех кусочков сыра, выигрывает!

Игра с использованием бесплатного интернет-приложения

Сделайте игру более захватывающей и волнительной с помощью интернет-приложения Cheese, Please App! Замените песочные часы цифровыми часами из приложения для большего веселья и «сырных» сюрпризов!

правила

Вміст коробки: двостороннє ігрове поле з 4-х частин, 1 рамка, 55 сирних карток, 24 сирних жетони (24 пластикові основи та 24 диска зі шматками сиру), 20  маркерів, пісковий годинник, наліпки.

Мета гри

Зберіть більше сиру, приховуючи мишей під сирними картками!

Підготування

Перед першою грою:

- Обережно видаліть частини ігрового поля та жетони з рамок, витягніть диски з сиром з рамок.
- Зробіть сирні жетони з пластикових частин та дисків - один диск в кожену пластикову деталь згідно інструкції на картонній рамці. Впевніться, що сир видно тільки всередині жетона!
- Наліпкою з кішкою прикрасьте обидві частини пісового годинника.



Перед кожною грою:

- Вставте 4 частини ігрового поля в рамку. Приєднайте частини будь-яким чином. Ви можете помітити, що порожні отвори не завжди співпадають! Не хвилюйтеся - це не впливає на хід гри!
- Перемішайте сирні прозорі карти та роздайте по три кожному гравцеві.
- Переверніть сирні жетони сиром донизу та тримайте їх у зручному для всіх місці.
- Встановіть пісковий годинник поруч з ігровим полем.
- Гру починає наймолодший з гравців та хід далі переходить за стрілкою годинника.

Як грати

Під час ходу виберіть одну з ваших сирних карток та покладіть її на квадрат на ігровому полі, аби накрити шматком сиру одну чи дві миші.

Ідея в тому, аби побачити яка картка повністю накриє мишу на ігровому полі. Коли ви намагаєтеся уявити собі яка з карток підійде найкраще, ви можете перевертати картки в руках скільки завгодно.


Коли картку та ракурс розташування остаточно обрано, покладіть її на відповідний квадрат на полі. Жодна частина картки не може торкатися рамки. **Тепер ви вже не можете**

перегортати картку, навіть якщо побачили, що сир не приховує мишу в кінці кінців!

Якщо ваша картка накриває мишу повністю, ви отримуєте жетон. Подивіться на нього, але не кажіть іншим гравцям скільки шматків сиру на ньому (один або два).



Пам'ятайте, що треба накрити тільки мишу, а не сир, який вона може тримати!

Тепер покладіть зверху  жетон. Вам легше буде відстежувати які миші накриті повністю, а які ні. Візьміть одну сирну карту зі стосу. Хід переходить до наступного гравця.




Якщо мишу було **накрито не повністю** (вона може виглядати, наприклад, крізь отвір у сирі), ви не отримуєте жетон, а ваша картка все одно залишається на полі. Іншим гравцям тепер буде легше накрити цю мишу! Візьміть нову сирну картку зі стосу, хід переходить до наступного гравця!

Кіт-таймер

Якщо гравець занадто довго думає яку зі своїх карток вибрати, інші гравці можуть увімкнути кіт-таймер. Після цього гравець повинен покласти картку на поле в рамках відведеного часу **або** його хід закінчено. Гравцеві дозволяється трішки підкоригувати положення картки на полі в межах рамки, навіть коли час вичерпано.

Кінець гри


Коли всі миші накриті та позначені маркерами , гру закінчено. Декілька сирних жетонів можуть залишитися в запасі. Перегорніть ваші сирні жетони та порахуйте скільки шматків сиру ви зібрали. Гравець, який має найбільшу кількість шматків сиру на жетонах, стає переможцем!

Гра з інтернет-додатком!

Зроби гру більш хвилюючою з інтернет-додатком *Cheese, Please* digital app! На тебе чекає електронний кіт-таймер та деякі сирні сюрпризи!



RULES


Contents: 4 Double-sided Game Board Parts, 1 Game Board Frame, 55 Cheese Cards, 24 Cheese Tokens (24 Plastic Tokens and 24 Cheese Discs), 20  tokens, Sand Timer, Stickers.

Aim of the game

Collect the most cheese by hiding the mice under the cheese cards!

Setup

Before the first game:

- Carefully remove the game board parts and the  tokens from the card board frame, and remove the cheese discs from their frames.
- Create the cheese tokens by placing a cheese disc inside each of the plastic tokens, one disc in each token, according to the instructions on the cardboard frame. Make sure that the picture of cheese is only visible inside the token!
- Attach a cat sticker to each end of the sand timer.



Before each game:

- Form the game board by placing the four game board parts in the game board frame. You can rotate and turn each part any way you wish. You may notice that the empty holes in the cheese board don't always line up! Don't worry - this does not affect the game!
- Shuffle the transparent cheese cards and deal three to each player.
- Turn the cheese tokens cheese side down, shuffle them and have them handy during the game.
- Place the cat timer next to the game board.
- The youngest player plays the first turn, and the turns pass clockwise!

How to play

On your turn, choose one of your three cheese cards and place it on one of the frames on the game board to cover one (or two) or the little mice scuttling around on the cheese!

The idea is to try to choose a card that you imagine will **completely** cover a mouse on the game board. When you're trying to find a card to use, you can rotate and turn the cards over as many times as you want.


Once you've chosen a card, you can play it by placing it in a specific frame, in a specific way. No part of the card can touch the frame!

Now you cannot turn or rotate the card anymore – even if you realise that the cheese doesn't hide the mouse after all!

If your card covers the mouse completely, you can collect a cheese token! You can check the token, but don't tell the others whether there's one or two pieces of cheese on it!



Remember that you only need to cover the mouse – not the cheese the mouse might be holding!

Now place a  token on the covered mouse. It makes it easier to keep track of which mice are totally covered and which are not!




Then you can draw a new cheese card from the deck. Then it's the next player's turn!

If some of the mouse is still visible (through a hole in the cheese maybe) even after you've placed your card, you don't get to collect a cheese token. You must, however, leave your card on the game board. It will now be easier for the other players to cover the rest of the mouse! Finally, you can draw a new cheese card from the deck and the turn passes to the next player!

The Cat Timer

If the player in turn seems to take just too long to choose which one of their cards to use, any one of the other players can choose to turn the cat timer! Once the cat timer has been turned, the player in turn must place their card on the frame of their choice before the time runs out or they miss their turn! The player is allowed to make the final adjustments to the card once it's been placed down, even after the time has run out.

The end of the game

When all mice have been covered (and marked with  tokens) the game ends. Some cheese tokens will remain in stock. Reveal all your tokens and count how many pieces of cheese you've collected. The player who has the most pieces of cheese on their tokens wins!

Playing with the free app

Shake things up with the *Cheese, Please* digital app! Replace the cat timer with a digital one for more excitement and some cheesy surprises!

Rohkem pōnevaid lauamānge leiad:

Apskatiet „Tactic” plašo spēļu klāstu:

Daugiau smagių žaidimų ieškok:

Найдите еще больше увлекательных игр на:

Шукайте найкращі ігри для дітей та дорослих на:

More entertaining games at:



Game inventor:

Martin Nedergaard Andersen