

Правила настольной игры МЯУ-ЛАБИРИНТ (CHABYRINTHE)

Автор: Antoine Bauza
Иллюстрации: Arnü West
Художник-колорист: Albertine Ralenti
Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

Состав игры:

- 26 карточек «Подворотня»
- 15 карточек «Бродячая кошка»
- 2 карточки «Гостеприимный дом»
- 5 карточек «Правила»

Цель игры:

К концу игры получить как можно больше очков на карточках «Бродячая кошка». Игрок получает карточку «Бродячая кошка», если создает путь, по которому бродячая кошка может без помех добраться до гостеприимного дома.

Подготовка поля:

1. Выложите из 16 карточек «Подворотня» квадрат 4 на 4. Карточки отбираются и раскладываются **случайным образом**, за исключением левой нижней и правой верхней – эти карточки должны быть с уголками. Таким образом вы постройте Мяу-Лабиринт.

Рисунок №1:



Красной рамкой обведены обязательные карточки.

Совет: пусть между карточками остается свободное место, примерно в сантиметр шириной.

2. С внешней стороны Мяу-Лабиринта положите 2 карточки «Бродячая кошка» и 2 карточки «Гостеприимный дом».

3. Разделите оставшиеся карточки «Подворотня» и «Бродячая кошка». Получившиеся стопки положите рядом с квадратом, картинками вниз.

Ход игры:

Игроки ходят по часовой стрелке. Первым начинает игрок, который последним видел черную кошку.

Во время своего хода игрок **обязан** совершить **два** действия, выбрав из возможных:

1. Один или два раза повернуть одну карточку «Подворотня»

Поверните выбранную карту в любом направлении один раз на 90° или два раза на 180°.

2. Вставить новую карточку «Подворотня»

Игрок берет карточку «Подворотня» из стопки в руку, затем убирает одну из крайних карточек подворотни с игрового поля (даже если эта карточка лежала рядом с карточкой бродячей кошки или гостеприимного дома). Удаленная с игрового поля карточка отправляется в самый низ стопки карточек «Подворотня».

Внимание:

Одним из двух действий игрока **должно быть** вращение карточки. Вторым действием может быть или снова вращение, или введение в лабиринт новой карточки.

Рисунок №2:



Теперь приложите новую карточку с внешней стороны к столбцу или ряду, в котором находится пустая клетка. Вставляя новую карточку в лабиринт сдвиньте весь столбец или ряд - так, чтобы он стал снова заполненным.

Рисунок №3:



Если в результате действий игрока «Бродячая кошка» сможет пробежать к «Гостеприимному дому», этот игрок забирает карточку кошки себе и кладет ее перед собой, картинкой вверх.

Рисунок №4:

Рисунок №5:



Положите следующую карточку «Бродячая кошка»

После этого подвиньте карточку «Гостеприимного дома», в котором кошка нашла уют, на одну клетку по часовой стрелке. Затем возьмите верхнюю карту из стопки бродячих

кошек и положите ее на одну клетку дальше (по часовой стрелке) от того места, где ранее находилась бродячая кошка.

Карточки «Бродячая кошка» и «Гостеприимный дом» не могут быть размещены поверх друг друга. Если одна карточка по правилам должна лечь на место другой, передвигаемую в данный момент карту следует положить **за** препятствие.

- Если новая кошка сразу же может дойти до дома, игрок забирает и ее! В один ход можно получить 2, 3, даже 4 кошки!

- Во время совершения одного действия можно взять сразу двух кошек. При этом карточки кошек надо заменить так же, как заменяются карточки «Гостеприимный дом».

Завершение игры:

Игра заканчивается, если разобраны все карточки бродячих кошек. После этого игроки подсчитывают свои очки, складывая числа на полученных карточках «Бродячая кошка». Кто набрал больше очков – тот и победитель, а заодно и «Лучший друг кошек»!

Котята (упрощенные правила):

Правила игры те же самые, но в самом начале выкладывается квадрат 3 на 3, всего из 9 карточек «Подворотня»:

