

# 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»:

