

Chabyrinthe

2-4 játékosnak 6 éves kortól

Tartalom

26 csatornakártya
15 kóbor macska kártya
2 befogadó otthon kártya
5 szabálykártya

A játék célja

A játék végén a kóbor macska kártyákra nyomtatott pontokból a legnagyobb összpontszámot gyűjteni. A kóbor macska kártyát az a játékos kapja meg, aki egy akadályok nélküli utat tud kialakítani egy kóbor macskától egy befogadó otthonig.

Előkészületek

1. Alakíts ki egy 4x4-es négyzetet 16 véletlenszerűen kiválasztott csatornakártyából, kivéve a bal alsó és jobb felső sarok kártyáit, melyek kanyarodnak!



A piros négyzetek jelölik a kötelező pozíciókat.
Tanács: Hagyj ki 1 cm részt minden kártya között!

2. Helyezd a két befogadó otthon kártyát és a 2 kóbor macskát a négyzeten kívülre!
3. Helyezd a csatorna- és a kóbor macska kártyákat 2 pakliba (képpel lefelé) a négyzet mellé!

A játék

A játékosok az óramutató járásának megfelelően haladnak. Az a játékos kezd, aki a legtöbbször látott fekete macskát.

A játékosoknak 2 akciót kell minden körben végrehajtaniuk, bármilyen sorrendben.

- **Megforgatni egy csatornakártyát egyszer vagy kétszer.**

Fordítsd el a kiválasztott kártyát egyszer (90°) vagy kétszer (180°) bármilyen irányban!

- **Behelyezni egy új csatornakártyát.**

Húzz egy kártyát a lefordított csatornakártyák közül és tartsd a kezvedben! Távolíts el egy csatornakártyát a négyzet külső kártyái közül (még akkor is, ha egy befogadó otthon vagy egy kóbor macska kártya van mellette), és helyezd a csatornakártya húzópaklija alá!



Ezután told meg az új kártyával a megfelelő sort vagy oszlopot.



Ha valamelyik akció folyamán az egyik kóbor macskától csatornaút jön létre az egyik befogadó otthonig, az akciót végrehajtó játékos megkapja azt a kóbor macska kártyát. Ezt maga elé helyezi felfordított képpel.

Ezután az óramutató járásának megfelelően eltolja a befogadó otthon kártyáját és a húzópakliból egy új kóbor macskát helyez le, a macska előző helyéhez képest egy hellyel arrébb.

Figyelem: Ezen akciók egyikének forgatásnak kell lennie; a másik lehet forgatás vagy egy új kártya lehelyezése is.

A kóbor macska és a befogadó otthon kártyákat nem szabad lefedni, ha szükséges, az eltoló kártya ezeket átugorva a következő helyre fog esni.

Egy másik kóbor macska kártya lehelyezése



- Láncreakció is létrejöhet, így néha egy játékos akár 2,3 vagy 4 macskát is szerezhethet egy körben.
- Egy akció során két macska is megszerezhető. Ezután ugyanúgy helyettesíteni kell őket, mint ahogyan a befogadó otthon kártyákkal tesszük.

A győztes

A játék akkor ér véget, ha minden kóbor macska kártya elfogyott. A játékosok megszámozzák pontszámaikat, melyek az általuk megszerzett kóbor macska kártyákon szereplő számokból adódnak össze. A legnagyobb pontszámot megszerzett játékos lesz a nyertes, és elnyeri a „Macskák Legjobb Barátja” címet.

„Kiscica” változat (fiatalabb játékosoknak)

A szabályok ugyanazok, egyedül a felállítás változik: 3x3-as négyzetbe rendezzük a kártyákat.



Fordítás: X-ta
Szerkesztés: Artax

