

Figyelem! Elindíthatsz egy láncreakciót! Elképzelhető, hogy ugyanabban a körben 2, 3 vagy akár 4 macskát is hazajuttathatsz.

Az is elképzelhető, hogy egy lépéssel mindkét macskát hazajuttathatod. Ebben az esetben ugyanúgy kell mindkettőt egyesével pótolni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden macskakártya elfogyott, minden macska otthonra lett. A játékosok összeszámolják a pontjaikat úgy, hogy összeadják az általuk megnyert macskakártyákon szereplő pontokat.



Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van, és ezzel megnyeri a macskák legjobb barátja címet is.



Kiscica VÁLTOZAT

a LEGKISEBBEKNEK

A pirossal szegélyezett kártyák helyzete adott. Az összes többi kártyát tetszőlegesen lehet elhelyezni.

A játékszabályok ugyanazok, az egyetlen különbség, hogy a játéktér 4x4 kártya helyett 3x3 kártyából áll.

SZÓLÓ VÁLTOZAT

Találj otthont minden macskának a lehető legrövidebb idő alatt! Kövesd a szabályokat és gondosan jegyezd fel, hány lépésből sikerült az összes cicát hazajuttatnod!

KOOPERATÍV VÁLTOZAT

Egyesítsétek erőiteket és számoljátok össze, hány lépés kellett ahhoz, hogy minden macska hazataláljon! Juttassátok haza a cicákat a legkevesebb lépésből!



EREDMÉNYSKÁLA

7 lépés vagy annál kevesebb:

Hihetetlen!

8-9 lépés:

Kiváló teljesítmény!

10-11 lépés:

Le a kalappal!

12-13 lépés:

Megcsináltad!

14-15 lépés:

Nem rossz, de van még hova fejlődni!

16-17 lépés:

Lesz ez jobb, ne csüggedj!

18, vagy annál több lépés:

Szegény cicák...



CSAPATVERZIÓ (4 JÁTÉKOS)

A játékosok 2-2 főből álló csapatokat alkotnak (a csapattársaknak egymás mellé kell ülniük). Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb pontot gyűjtötte össze a macskakártyákból.



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax.: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



MiaUBiRINTUS

Antoine Bauza játéka
Illusztráció: Stéphane Escapa



1-4 játékosnak,
6 éves kortól.

A JÁTÉK TARTALMA



26 ereszkártya 15 macskakártya 2 otthonkártya

A JÁTÉK CÉLJA

A macskák hazajuttatásáért győzelmi pontokat szerezhetsz. A feladatod, hogy a labirintus ravasz átrendezésével minél több cicának segíts otthonra lelni!

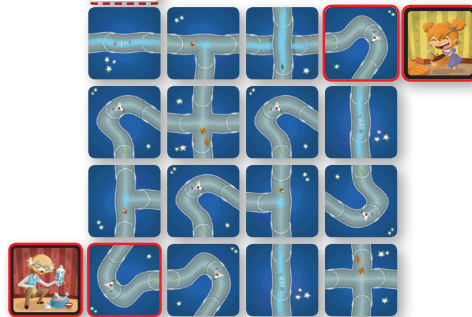


A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Alkoss 16 ereszkártyából 4x4 lapos négyzet alakú játékkeretet úgy, hogy **a bal alsó** valamint **a jobb felső** sarokba egy-egy befele néző, kanyart ábrázoló ereszkártya menjen, a többi helyre pedig véletlenszerűen húzottak kerüljenek!



(1. ábra)



2. Az 1. ábra alapján illessz két macskakártyát és két otthonkártyát a négyzet sarkaihoz!



3. A maradék lapokból alkoss két külön paklit: egyet az ereszkártyáknak képpel felfelé, egyet pedig a macskakártyáknak képpel lefelé, és helyezd őket a négyzet mellé!

A pirossal keretezett kártyák helyzete adott. Az összes többi ereszkártyát tetszőlegesen lehet lerakni.

Ajánlott minden kártya között körülbelül 1 cm távolságot hagyni.

A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki legutóbb látott fekete macskát az úton átszaladni. A játékosok körben haladnak, az óramutató járásával megegyező irányba.

Minden körben, akire éppen sor kerül, két lépést hajthat végre, tetszőleges sorrendben:

ELFORGATÁS: Forgasd el az ereszkártyát!

Forgass el egy általad választott ereszkártyát tetszőleges irányba egy negyed- (90 fok), vagy egy fél fordulattal (180 fok)!

BEILLESZTÉS: Illessz be egy ereszkártyát!

Elvehetsz egy ereszkártyát a játéktér széléről (ez akkor is megtehető, ha otthonkártya vagy macskakártya van mellette) és tedd azt a pakli aljára! Ezután húzd el a legfelső lapot a pakliból és az érintett sort vagy oszlopot a megüresedett hely irányába megtolva, tedd az új kártyát a helyére (lásd a 3. ábrát)!



(2. ábra)



Ereszkártya beillesztése



Figyelem! A két végrehajtott lépés közül az egyiknek mindenképpen elforgatásnak kell lennie, a másik lehet elforgatás vagy beillesztés.



(3. ábra)



Ereszkártya beillesztése



Ha az egyik lépés eredményeképpen sikerül egyenes utat kialakítanod egy macska és az egyik otthonkártya között, megkapod a macskakártyát. Rakd képpel felfelé magad elé!

Ezután az otthonkártyát az óramutató járásával megegyező irányba eggyel arrébb tolod, és egy új macskakártyát a megnyert macskakártya kiindulási helyétől szintén óramutató járásával megegyező irányba eggyel távolabb helyezel le a játékmezőre.

A macska- és az otthonkártyák nem helyezhetők egymásra: szükség esetén az arrébb tolt kártyával át kell lépni a következő kártyán (lásd a 4. és 5. ábrát).



(4. ábra)



✓ Egyenes út.
Az érintett játékos
megnyeri a macskát.



(5. ábra)



Az otthonkártyát
odébb kell tolni és új
macskakártyát kell
letenni.

