

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

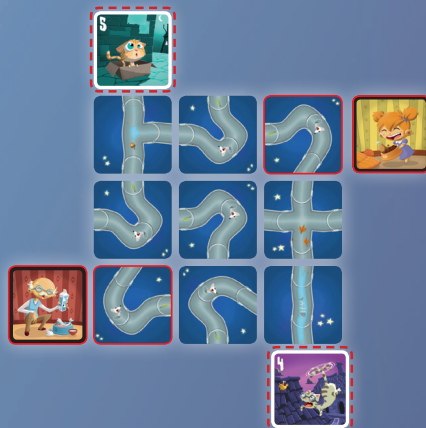
Az is elképzelhető, hogy egy lépéssel mindkét macskát hazajuttathatod. Ebben az esetben ugyanúgy kell mindkettőt egyesével pótolni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden macska-kártya elfogyott, minden macska otthonra lett. A játékosok összeszámolják a pontjaikat úgy, hogy összeadják az általuk megnyert macska-kártyákon szereplő pontokat. Az a játékos nyer,



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



Kiscica-verzió

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-verzió

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

Kooperatív-verzió

Egyesítsétek erőteket, 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 macska-kártyákból.



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

Tervezte: Antoine Bauza
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 játéktérrel úgy, hogy a **bal alsó**, valamint a **jobb felső** sarokba egy-egy befelé néző, kanyart ábrázoló ereszkártya menjen, a többi helyre pedig véletlenszerűen húzottak kerüljenek.



2. Az 1. ábra alapján illessz két macska-kártyát és két otthon-kártyát a négyzet sarkaihoz.
3. A maradék lapokból alkoss két külön paklit: egyet az ereszkártyáknak képpel felfelé, egyet pedig a macska-kártyáknak 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 otthon-kártya vagy macska-kártya 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).



Ereszkártya beillesztése

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



Ereszkártya beillesztése

Ha az egyik lépés eredményeképpen sikerül egyenes utat kialakítanod egy macska és az egyik otthon-kártya között, megkapod a macska-kártyát. Radd képpel felfelé magad elé!

Ezután az otthon-kártyát az óramutató járásával megegyező irányba eggyel arrébb tolod, és egy új macska-kártyát a megnyert macska-kártya kiindulási helyétől szintén óramutató járásával megegyező irányba eggyel távolabb lehelyezel a játéktézőre.

A macska- és az otthon-kártyák 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 otthon-kártyát odébb kell tolni és új macska-kártyát kell letenni.

