

- Если новая кошка сразу же может пойти до дома, игрок забирает и её! 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 и передвинуть, а также передвинуть карточки «Гостеприимный дом».

КОНЕЦ 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»!



COCKTAIL GAMES

МАЛЕНЬКИЕ ИГРЫ
ДЛЯ БОЛЬШОГО ВЕСЕЛЬЯ
www.cocktailgames.com

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

КОТЯТА УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА

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



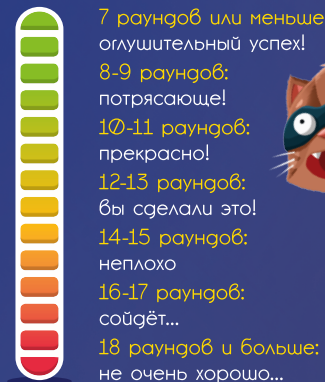
ПАСЬЯНС

В эту игру можно играть и одному: постарайтесь найти дома для всех кошек как можно скорее! Посчитайте, сколько раундов вам для этого понадобится, а в следующей игре постарайтесь установить новый рекорд!

КООПЕРТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Объедините ваши усилия и считайте количество раундов, которое вам понадобится, чтобы найти дом для всех кошек.

ВАШИ ДОСТИЖЕНИЯ



КОМАНДНАЯ ИГРА (4 игрока)

Игроки делятся на команды по 2 участника в каждой, они садятся через одного (игроки из одной команды должны оказаться друг напротив друга). Команда, набравшая в сумме больше всех очков, побеждает!



Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» www.lifestyle.ru —
там вы найдёте множество других интересных
настольных игр для взрослых и детей!

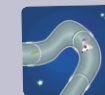
Мяу- ЛАБИРИНТ

АВТОР: АНТУАН БОЗА
ИЛЛЮСТРАЦИИ: СТЕФАН ЭСКАПА

1-4 ИГРОКА
ОТ 6 ЛЕТ



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



26 карточек
«Лабиринт»



15 карточек
«Бродячая
кошка»



2 карточки
«Гостеприимный
дом»

ЦЕЛЬ ИГРЫ

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



ПОДГОТОВКА ПОЛЯ:

1. Выложите из 16 карточек «Лабиринт» – квадрат 4 на 4. Карточки раскладываются случайным образом, за исключением левой нижней и правой верхней – эти карточки должны быть угловыми, и их надо положить именно так, как показано на рисунке 1. Мяс-Лабиринт готов!



РИСУНОК 1

2. С внешней стороны Мяс-Лабиринта положите 2 карточки «Бродячая кошка» и 2 карточки «Гостеприимный дом», как показано на рисунке 1.



3. Разделите оставшиеся карточки «Лабиринт» и «Бродячая кошка». Получившиеся стопки положите рядом с Мяс-Лабиринтом картинками вниз.

Обведённые красной рамкой карточки должны располагаться именно так, как указано на рисунке.

ХОД ИГРЫ:

Ход передаётся по часовой стрелке. Первым начинает игрок, который последним бидел черную кошку.

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

ПОВЕРНУТЬ КАРТОЧКУ «ЛАБИРИНТ»

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

ВСТАВИТЬ НОВУЮ КАРТОЧКУ «ЛАБИРИНТ»

Игрок берёт карточку «Лабиринт» из стопки в руку, затем убирает одну из крайних карточек Мяс-Лабиринта с игрового поля. Игрок в том числе может убрать карточку рядом с карточкой «Бродячая кошка» или «Гостеприимный дом». Удаленная с игрового поля карточка отправляется в самый низ стопки карточек «Лабиринт».

Теперь приложите новую карточку с внешней стороны к столбцу или ряду, в котором образовалось пустое место (см. рис. 3). Вставляя новую карточку в лабиринт, сдвиньте весь столбец или ряд – так, чтобы он стал снова заполненным. Просто положить карточку на свободное место нельзя, надо обязательно сдвигать лабиринт.

РИСУНОК 2

РИСУНОК 3

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



✓ Верный маршрут!
Игрок забирает карту кошки себе.

РИСУНОК 4

После этого подвиньте карточку «Гостеприимного дома», в котором кошка нашла уют, на одну клетку по часовой стрелке вокруг лабиринта (см. рис. 5, там рассматривается уже другое расположение карточек). Затем возьмите верхнюю карту из стопки «Бродячая кошка» и положите её 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.



РИСУНОК 5

