

NB : - Les réactions en chaîne sont possibles et il peut arriver qu'un joueur gagne 2, 3 ou 4 chats en un seul tour de jeu !

- Deux chats peuvent être gagnés lors d'une seule et même action. Ils doivent être alors remplacés et décalés au même titre que les cartes Foyer.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre procède comme précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des 15 cartes Chat ait été gagnée.

Fin du jeu

La partie s'arrête dès que toutes les cartes Chat ont été remportées. Les joueurs totalisent leurs points. Le joueur avec le plus grand nombre de points est désigné Meilleur ami des chats.



6

Version Chatons

Pour les plus jeunes

Les règles du jeu sont exactement les mêmes, seule la mise en place du jeu change (les gouttières forment un carré de 3X3 et non plus de 4X4).



Les carrés rouges précisent les positionnements obligatoires de ces cartes.

Version solitaire

Trouvez un Foyer pour tous les chats le plus rapidement possible ! Jouez une partie en solitaire, selon les règles, en comptabilisant le nombre de tours qu'il vous faut pour faire rentrer tous les félins de la pioche dans les Foyers.

7

Version coopérative

Mutualisez vos efforts et comptabilisez le nombre de tours qu'il vous faut pour trouver un Foyer à tous les félins.



Échelle de réussite

- 7 tours ou moins : «chat-rément» incroyable!
- 8-9 tours : «chat-crée» performance !
- 10-11 tours : «chat» force le respect !
- 12-13 tours : «chat» le fait !
- 14-15 tours : «chat» pourrait être mieux
- 16-17 tours : «chat» ira pour cette fois...
- 18 tours ou plus : «chat» craint...



Version par équipes (4 joueurs)

Les joueurs forment des équipes de 2 joueurs (les partenaires doivent être assis côte-à-côte). L'équipe qui cumule le plus de points sur ses cartes Chat remporte la partie.

Remerciements de l'auteur :
Merci à Dom qui transforme
les gouttières en chabyrinthe.



8



Chabyrinthe

Un jeu d'Antoine Bauza,
illustré par Stéphane Escapa



De 1 à 4 joueurs,
de 6 à 116 ans

Matériel



36 cartes
Gouttière



15 cartes
Chat



2 cartes
Foyer

But du jeu

Totaliser le plus grand nombre de points figurant sur les cartes Chat. Une carte Chat se gagne lorsque le joueur a réussi à créer un chemin sans obstacles entre un foyer et un chat.

1

9

PRÉPARATION DU JEU

- Formez un carré constitué de 16 cartes Gouttière (4x4) placées aléatoirement à l'exception des 2 cartes situées dans le coin inférieur gauche et le coin supérieur droit, qui représentent un coude de gouttière.



- Disposez les 2 cartes Foyer et 2 cartes Chat à l'extérieur du carré.
- Formez 2 pioches distinctes sur la table avec les cartes Gouttière et Chat. La pioche Gouttière est placée face visible mais la pioche Chat est placée face cachée.

2

Les carrés rouges autour des cartes précisent les positionnements obligatoires de celles-ci.

Nous vous conseillons de laisser un espace d'environ 1cm entre chacune des cartes.

Le Jeu

Le joueur ayant aperçu un chat noir le plus récemment commence la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut effectuer 2 actions parmi les 2 possibles (on peut faire 2 fois la même) :

ROTATION : Tourner une carte Gouttière

Il tourne la carte choisie soit d'un quart de tour (90°) dans le sens de son choix, soit d'un demi-tour (180°).

INSERTION : Mettre en jeu une carte Gouttière

Il enlève une carte Gouttière située à la périphérie du plateau, qu'il met en dessous de la pioche Gouttière.

NB : Cette action est possible même s'il y a une carte Foyer ou Chat à côté.

3



Ensuite, il prend la carte Gouttière du dessus de la pile et il pousse la ligne ou la colonne concernée pour insérer la carte Gouttière.



4

Si une action permet la création d'un cheminement continu de gouttières reliant une carte Chat à l'une des 2 cartes Foyer, la carte Chat est gagnée par le joueur concerné. Il la prend et la pose devant lui face visible.

On décale ensuite d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre la carte Foyer et une nouvelle carte Chat, tirée de la pioche, est posée un cran plus loin que celle qui vient d'être gagnée.

Les cartes Chat et Foyer ne peuvent pas être superposées : si nécessaire, la carte qui se décale devra sauter par-dessus la carte suivante.



5