



# Chabyrinthe

Antoine BAUZA  
Cocktail Games (2007)

Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 6 ans - Durée: 30' - 45'

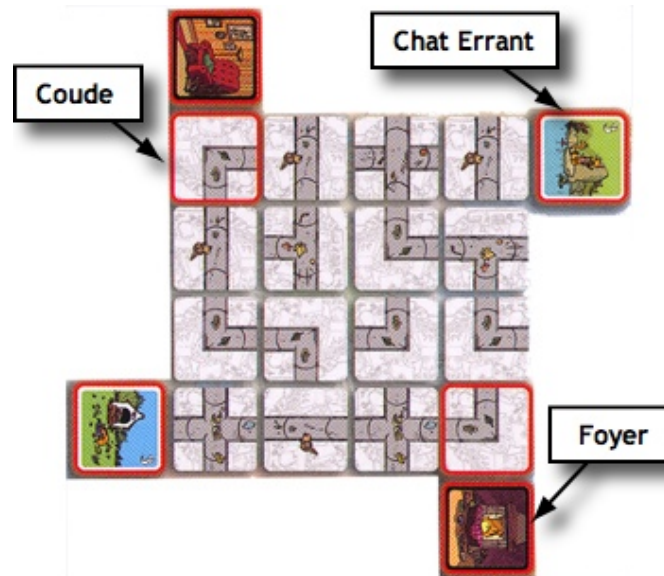


## But du jeu

Obtenir le plus grand nombre de points en ayant amené un maximum de chats errants dans un foyer.

## Mise en place

On place au hasard 16 cartes Gouttière pour former un carré de 4x4, les 2 coins inférieur gauche et supérieur droit doivent accueillir obligatoirement un coude de gouttière. On place 2 foyers et 2 chats errants sur les bord du carré comme indiqué sur le schéma.



Enfin, on mélange les cartes Gouttière et Chat Errant restantes pour former 2 pioches près du carré de jeu.

Le dernier joueur à avoir vu un chat noir débute la partie.

## Déroulement de la partie

A son tour, le joueur actif doit accomplir 2 actions dans l'ordre de son choix. Mais la première action doit être l'une des 2 actions du joueur lors de son tour.

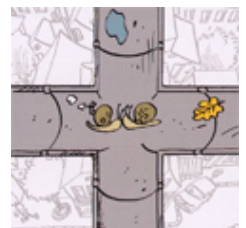
### Tourner une carte Gouttière

Le joueur tourne une carte Gouttière en jeu d'un ou deux quarts de tour dans le sens de son choix.

### Insérer une nouvelle carte Gouttière

Le joueur tire la carte Gouttière du dessus de la pioche et la garde en main. Ensuite, il retire une carte extérieure du jeu (même s'il y a une carte Foyer ou Chat Errant à côté). Puis il pousse la ligne ou la colonne afin de boucher le trou créé et, ainsi, il peut insérer la carte qu'il vient de piocher.

Le tour passe au joueur suivant.



## Gagner une carte Chat Errant

Si une des actions permet à 1 ou 2 chats errants de rejoindre un Foyer via un chemin continu, le joueur gagne la ou les cartes Chat Errant et les place devant lui face cachée. Ensuite, on décale la ou les cartes Foyer atteintes d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Le ou les nouveaux Chat Errant (piochés) sont décalés également d'une case par rapport à la position du chat précédent. Si suite au placement des nouveaux chats et des foyers, les nouveaux chats peuvent être immédiatement gagnés si un chemin continu les amène à un foyer.



### **Fin de la partie**

La partie s'arrête dès que la 15ème carte Chat Errant est gagnée. Les joueurs additionnent la valeur de leurs cartes Chat Errant et celui qui a le plus grand total remporte la partie et est nommé "Meilleur ami des chats".

### **Variante Chatons - Pour les plus jeunes**

Le jeu reste le même mais on joue avec un carré de 3x3.