

CHBYRINTHE

Un jeu d'Antoine Bauza
illustré par Arnü West
et mis en couleurs par
Albertine Ralenti

De 2 à 4 joueurs - De 6 à 116 ans

Matériel

- 26 cartes "Gouttière" avec au dos la ville
- 15 cartes "Chat errant" avec au dos les empreintes
- 2 cartes "Chaleureux foyer" avec au dos la couverture
- 5 cartes "Règles"



But du jeu

Totaliser en fin de partie le plus grand nombre de points figurant sur les cartes "Chat errant". Une carte "Chat errant" se gagne lorsque le joueur a réussi à créer un chemin sans obstacle entre un foyer accueillant et un chat errant.

Préparation du jeu

1. 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 (voir Schéma 1).



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

2. Disposez les 2 cartes "Chaleureux foyer" et les 2 cartes "Chat errant" à l'extérieur du carré.

3. Formez avec les cartes "Gouttière" et "Chat errant", 2 pioches distinctes (faces cachées) et placez-les à côté du carré central.

Le jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant aperçu un chat noir le plus récemment commence la partie.

Schéma 1

Les carrés rouges précisent les positionnements obligatoires de ces cartes. Toutes les autres cartes "Gouttière" doivent être placées aléatoirement.



A son tour de jeu, le joueur doit accomplir 2 actions dans l'ordre de son choix :

Effectuer une ou deux rotations d'une carte "Gouttière".

Il tourne la carte choisie soit d'un quart de tour (90°) soit de deux quarts de tour (180°) dans la direction de son choix.

Insérer une nouvelle carte "Gouttière".

Il tire la première carte de la pioche concernée et la garde en main. Il enlève ensuite une carte "Gouttière" située à la périphérie du plateau (même s'il y a une carte "Chaleureux foyer" ou carte "Chat errant" à côté), qu'il met en dessous de la pioche "Gouttière" (schéma 2). Il pousse enfin la ligne ou la colonne concernée pour insérer la carte qu'il vient de piocher (voir schéma 3).

Si une action permet la création d'un cheminement continu de gouttières reliant une carte "Chat errant" à l'une des 2 cartes "Chaleureux foyer" (schéma 4), la carte "Chat errant" 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 "Chaleureux foyer" et une nouvelle carte "Chat errant", tirée de la pioche, est posée un cran plus loin que celle qui vient d'être gagnée.

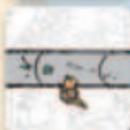
Attention : L'une de ses actions doit être obligatoirement une rotation ; L'autre pouvant être au choix : soit une rotation, soit l'insertion d'une nouvelle carte.



Schéma 2



Schéma 3



Les cartes "Chat errant" et "Chaleureux foyer" ne peuvent pas être superposées : Si nécessaire, la carte qui se décale devra sauter par dessus la carte suivante (Schéma 5).

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 "Chaleureux foyer".

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre procède comme

indiqué précédemment et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à ce que la dernière des 15 cartes "Chat errant" ait été gagnée.

Le Gagnant

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



Schéma 4



Itinéraire valide.
Le chat est gagné
par le joueur concerné

8



Schéma 5



La carte "Chaleureux foyer" est décalée et une nouvelle carte "Chat errant" est mise en jeu.

Nouvelle carte "Chat errant"



Version "Chatons" pour les plus jeunes

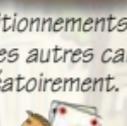
Les règles du jeu sont exactement les mêmes, seule la mise en place du jeu change (les gouttières forment un carré de 3X3 et non plus de 4X4).

Comme pour la version "matoux", les carrés rouges précisent les positionnements obligatoires de ces cartes. Toutes les autres cartes "Gouttière" doivent être placées aléatoirement.



Plus d'infos sur le site de l'éditeur :
www.cocktailgames.com

Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com



**Remerciement
de l'auteur :**

Merci à Dom qui transforme les gouttières en chabyrinthes.