



6–99
лет



2–5
игроков



15 минут

2 игрока: один играет за кошку, а второй — за мышек
3–5 игроков: в полукомандном режиме (1 игроков против 2, 3 или 4 игроков-мышек)

В комплекте: 1 игровое поле «кухня», 1 стол, 38 карточек «плитка», 4 карточки «норка», 4 мышшки, 1 кошка, 2 кубика.

Цель игры

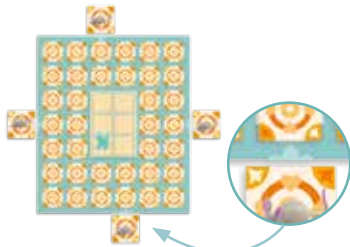
Для мышек: собрать все 10 кусочков сыра.

Для кошки: поймать всех четырех мышек, пока они не собрали весь сыр.

Подготовка к игре

Игроки решают, кто из них будет кошкой, а кто — мышками. Мышки объединяются против кошки. Игроки-мышки могут использовать любую фигурку мышки во время своего хода.

Положите игровое поле «кухня» в центре стола. Перемещайте карточки «плитка» и выложите их на игровое поле стороной «плитка» вверх, чтобы никто не видел их обратную сторону. Установите стол на его место на игровом поле. Карточки «плитка» положите стороной «плитка» вверх, как показано ниже, и поставьте на них по мышке. Кошку поставьте на одну из 6 клеток стола.



Ход игры

Мышки и кошка перемещаются по игровому полю, **бросая свой кубик:** мышшки используют серый кубик, а кошка — синий.

1) Перемещения:

- Перемещаться можно по горизонтали и по вертикали (но не по диагонали). Можно поворачивать направо или налево.
- Фигурка перемещается на количество клеток, выпавшее на кубике.
- Перепрыгивать через другую фигурку нельзя. Ее нужно обходить.
- При перемещении после броска кубика запрещается возвращаться на клетку, с которой началось движение.

Кошка может ходить по столу, но не под столом.

Стол состоит из 6 клеток. Порядок перемещения по ним тот же, что и по полу кухни.

Мышки:

- За один ход можно переместить только одну мышку.
- Мышки могут прятаться под столом, но не могут ходить по столу.
- Мышка может вернуться и спрятаться в норке, но в каждой норке может находиться не больше одной мышки.

Начинает самый младший игрок-мышка — он бросает кубик. Выбрав одну из фигурок мышек, он перемещает ее на количество клеток, выпавшее на кубике. Затем он переворачивает стартовую карточку стороной «норка» вверх.

Закончив движение, игрок переворачивает карточку «плитка», на которой он остановился, и выполняет действие, указанное на ней.

Затем ходит игрок-кошка. Он бросает свой кубик и перемещает кошку на выпавшее количество клеток. Если кошка остановилась на клетке с мышкой, ее ждет добыча! Кошка ловит мышку и выводит ее из игры.

Если кошка остановилась на клетке с карточкой «плитка», нужно перевернуть карточку и выполнить указанное действие.

Затем ходит следующий «плитка», затем вновь игрок-кошка и т. д.

Примечание. Если игрок остановился на клетке без карточки «плитка», ничего не происходит.

2) Карточки «плитка»

Если карточку открыли, она выходит из игры:

- **Разбитая посуда:** ничего не происходит. Кошка или мышка просто встают на клетку этой карточки.

- **Сыр:**

Мышкам повезло! Закончив ход на этой карточке, игрок-мышка забирает ее и кладет перед собой.

Кошка оставляет карточку на игровом поле стороной «сыр» вверх и встает на нее. Впоследствии кошка больше не сможет проходить или останавливаться на открытых карточках «сыр».

Примечание. Мышки не могут забрать кусочек сыра, пока на нём сидит кошка.

- **+1 и +2:** дополнительные шаги.

Остановившись на этой карточке, кошка или мышка перемещается еще на 1 или 2 клетки. Игрок не может возвращаться на клетку, с которой он только что ушел. Но он может вернуться на клетку, на которой он стоял перед броском кубика.

- **Стрелка:** свободное перемещение. Кошка или мышка перемещается в любое место игрового поля с некоторыми исключениями:

Мышки не могут ходить по столу, вставать на открытый кусочек сыра или прятаться в норку.

Кошка не может ходить под столом, вставать на открытый кусочек сыра или на клетку с мышкой и заходить в норку.

- **Вилка:**

Мышки могут использовать вилку, чтобы забрать открытый кусочек сыра с поля без перемещений. Если открытых кусочков сыра нет или на нём сидит кошка, ничего не происходит.

Кошка просто встает на клетку этой карточки.

- **Нож:** ой! Поранившись ножом, кошка или мышка пропускает ход. Следующий игрок бросает кубик два раза подряд. Внимание! Если двойной ход достался мышке, следует два раза переместить одну и ту же фигурку мышки.

После выполнения действия карточка «плитка» выходит из игры.

Конец партии

Партию выигрывает тот, кто первым выполнил свою задачу.

Внимание! Чтобы мышки могли победить, каждую мышку нужно вывести из норки как минимум один раз (все 4 стартовые карточки должны быть перевернуты стороной «норка» вверх) и как минимум одна из них должна вернуться в норку (чтобы положить туда собранные 10 кусочков сыра).

Примечание. Если мышка осталась одна и спряталась в норке, кошка не может заблокировать мышку, встав на клетку перед этой норкой. Кошка должна позволить мышке выйти.

Автор игры: Александр Друа