



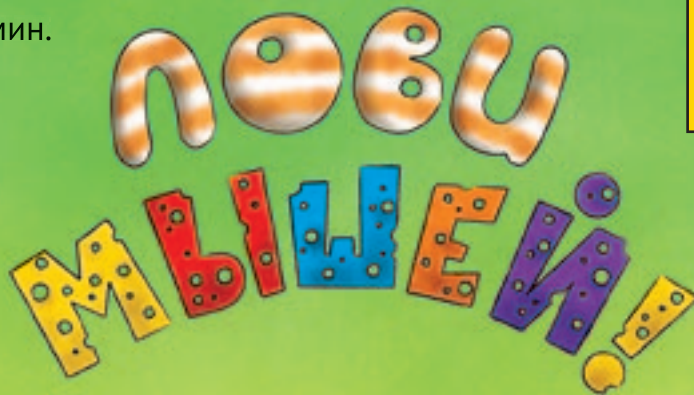
15-20 мин.



2-4



7+



8775

СОСТАВ ИГРЫ:

- 30 фишек мышек 5 разных цветов;
- 2 специальных кубика;
- 4 карточки игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый участник берет себе карточку игрока, на которой изображен кот, и кладет ее перед собой. Эта карточка необходима, чтобы поймать мышек. Фишки самих мышек складываются в центре стола.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок должен набрать как можно больше очков, которые ему приносит каждая пойманная мышка. Но это не так просто – сначала мышку необходимо приманить (фишка мышки оказывается перед карточкой игрока), и уже только потом ее можно поймать. Если мышка поймана, то ее фишка ставится на карточку игрока.

ХОД ИГРЫ

Игроки определяют по договоренности или по жребию, кто будет ходить первым. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок может:

- **Бросить 2 кубика, чтобы приманить мышек;**
- **Завершить ход и поймать всех мышек, которые оказались около его карточки.**

В игре используются специальные кубики, каждая грань которых окрашена в один из пяти цветов, а шестая – белая. Если на кубике выпала белая грань, то игрок сам решает, какой цвет она обозначает. Когда игрок бросает кубики, то возможны 2 варианта:

1. На кубиках выпали грани разных цветов

Из тех мышек, что находятся в центре стола, игрок может взять по 1 фишке таких же цветов, что выпали на кубиках, и поставить их перед своей карточкой. Но игрок также может решить, что ему необходима только 1 фишка мышки, и выбрать, какого цвета мышку он приманит в этот ход (учитывая цвета, выпавшие на кубиках). После броска кубиков игрок должен приманить хотя бы 1 мышку. Если в центре стола не осталось фишек какого-то цвета, то приходится только надеяться, что этот цвет на кубиках больше не выпадет – взять дополнительные фишки неоткуда.

2. На кубиках выпали одинаковые цвета

Если на кубиках выпали грани одного цвета или на одном из кубиков выпала белая грань, игрок может приманить 2 мышек соответствующего цвета. При этом игрок может взять фишки мышек как с центра стола, так и с карточек других игроков. Игрок может решить приманить только 1 мышку, но после броска кубиков игрок должен взять себе хотя бы 1 фишку мышки.

После каждого броска кубиков игрок выбирает, будет ли он бросать кубики еще раз или закончит свой ход.

Однако игрок должен помнить - бросив кубики во второй или третий раз во время своего хода, он не может приманивать мышек такого же цвета, что уже находятся около его карточки. Если после броска кубика игрок не может приманить ни одной мышки (выпавшие на кубике цвета совпадают с цветом фишек мышек, которые игрок уже приманил во время этого хода), то он должен вернуть всех мышек, которые лежат перед его карточкой, в центр стола. Его ход на этом заканчивается – охота была неудачной, и теперь следующий игрок может попытаться поймать мышек. Таким образом получается, что чем больше мышек игрок пытается приманить во время одного хода, снова и снова бросая кубики, тем больше становится риск потерять всех мышек, которых он уже приманил.

Если игрок решает закончить свой ход, то он кладет фишки всех мышек, которых ему удалось приманить в этот ход, на свою карточку. Теперь эти фишки в относительной безопасности – сам игрок уже не может их потерять, однако другие игроки могут забрать их себе, если у них на кубиках выпадут грани одинакового цвета.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в центре стола осталось меньше 5 фишек мышек. Теперь пришло время подсчитывать очки. Мышки разных цветов приносят игрокам разное количество очков:

- Красная мышка – 5 очков;
- Оранжевая мышка – 4 очка;
- Желтая мышка - 3 очка;
- Зеленая мышка – 2 очка;
- Синяя мышка - 1 очко.

Игрок, у которого в итоге будет больше очков, станет победителем. Если у нескольких игроков окажется одинаковое количество очков, побеждает тот, которому удалось поймать большее количество мышек.

Совет: прежде чем подводить окончательный итог игры, советуем сыграть несколько партий, чтобы каждый участник смог побывать первым игроком. Победителем станет тот, кто наберет больше очков по итогам всех партий.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игра для самых маленьких

Для игры с детьми можно изменить правила подсчета очков: каждая мышка приносит 1 очко.

Игра для любителей риска

Как только игроку удалось приманить по 1 мышке каждого из 5 цветов, он сразу забирает их себе, после чего продолжает свой ход и может снова бросить кубики.

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved

