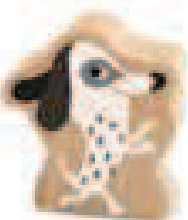


# Mamicatchmi

---

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



X4

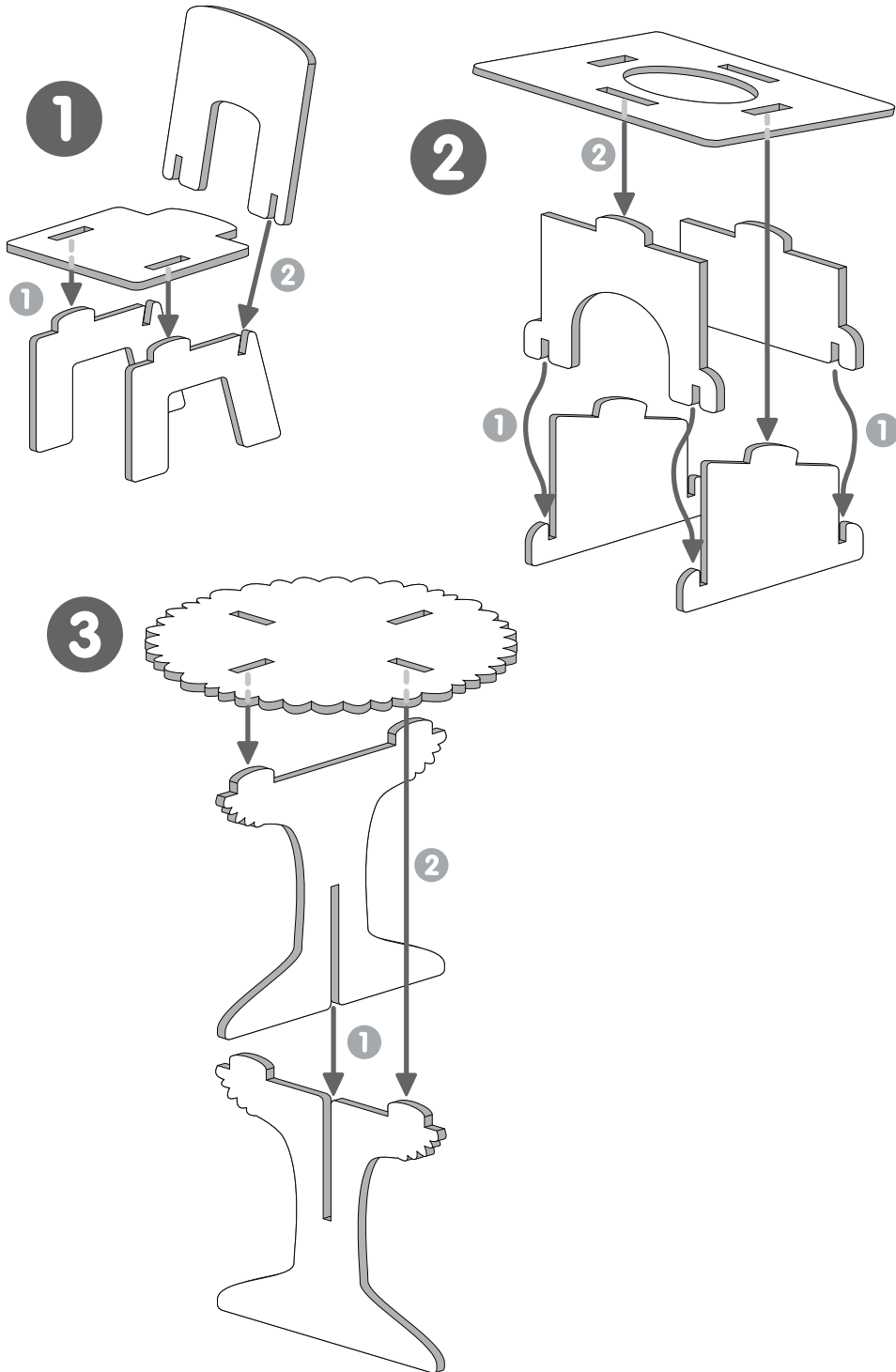


X2



X26

**Assembler les structures • Assembling the objects**  
**Zusammenbau der Spielteile • De constructies in elkaar zetten**  
**Armar las estructuras • Montare le strutture**  
**Montar as estruturas • Sådan sættes delene sammen**  
**Montera strukturerna • Сборка конструкций**





5 – 12 лет



2 – 4 игрока



10 минут

**В комплекте:** 1 дерево, 1 конура, 1 стул, 1 мышиняя норка, 2 кубика, 4 фишки (мышка, кошка, собака, бабушка), 26 жетонов.

**Цель игры:** заработать 10 жетонов.

## Подготовка к игре

Соберите конструкции и поставьте их в центре стола. Раздайте по 5 жетонов каждому игроку. Остальные жетоны положите рядом. Это «банк». При игре вчетвером каждый игрок выбирает фишку и ставит ее перед собой. При игре втроем каждый игрок выбирает фишку и ставит ее перед собой. Оставшуюся фишку поставьте в центре стола между конструкциями. При игре вдвоем каждый игрок выбирает фишку и ставит ее перед собой. Оставшиеся 2 фишки поставьте в центре стола между конструкциями.

**Ход игры.** Первым ходит самый старший игрок. Он бросает оба кубика.

**Примечание 1.** Игроки не могут трогать свои фишки перед броском. В результате броска кубиков выпадает 2 изображения фишки. За каждым броском следует дуэль двух игроков. Тот, кто быстрее выполнил действие, побеждает в дуэли и забирает один жетон у соперника.

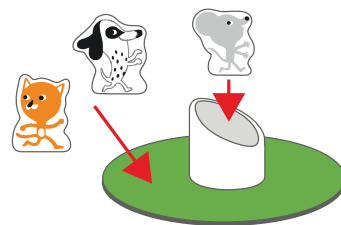
## Возможные комбинации

### 1 – Если выпали две одинаковые фишки, игрок на свое усмотрение:

- Либо обменивает свою фишку на фишку другого игрока (тот обязан ее отдать) или на фишку, стоящую в центре стола.
- Либо меняет местами две конструкции в центре стола.

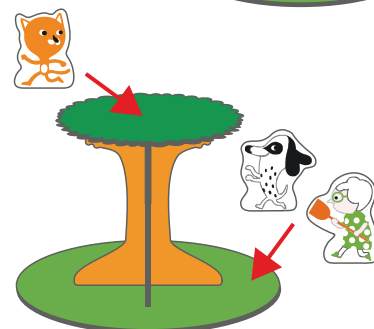
### 2 – Мышка против кошки или собаки

Мышка боится кошки и собаки. Игрок с фишкой «мышка» должен поставить ее в норку. Игрок с фишкой «кошка» или «собака» должен поставить ее на траву рядом с мышиной норкой. Фишка «бабушка» не перемещается.



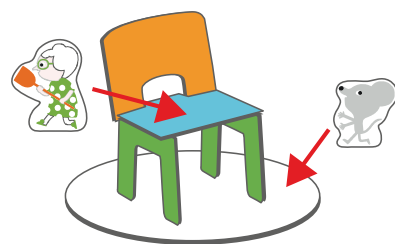
### 3 – Кошка против собаки или бабушки

Кошка боится собаки и бабушки. Игрок с фишкой «кошка» должен поставить ее на дерево. Игрок с фишкой «собака» или «бабушка» должен поставить ее на траву под деревом. Фишка «мышка» не перемещается.



#### 4 – Бабушка против мышки

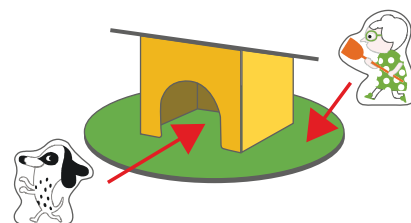
Бабушка боится мышки. Игрок с фишкой «бабушка» должен поставить ее на стул. Игрок с фишкой «мышка» должен поставить ее на плиточный пол рядом со стулом. Фишки «собака» и «кошка» не перемещаются.



#### 5 – Собака против бабушки

Собака боится бабушки. Игрок с фишкой «собака» должен поставить ее в конуру. Игрок с фишкой «бабушка» должен поставить ее на траву рядом с конурой. Фишки «кошка» и «мышка» не перемещаются.

В каждой дуэли побеждает самый быстрый участник, и соперник отдает ему один жетон.



#### ● Ошибочное перемещение

Игрок не может перемещать свою фишку, если ее изображение не выпало на кубиках. В случае ошибки игрок отдает один жетон в «банк» в качестве штрафа. Но для отвлечения внимания игроку разрешается брать свою фишку после броска кубиков. При этом фишка должна остаться в руке игрока.

#### ● Одновременное перемещение

Если два игрока выполнили правильное действие одновременно, победитель не объявляется и каждый из них остается при своих жетонах. В случае спора они могут попросить третьего игрока рассудить их.

По окончании дуэли игроки вновь ставят свою фишку перед собой, и кубики бросает следующий игрок.

#### Специальные правила для игры вдвоем и втроем

При игре вдвоем или втроем лишние фишки (2 или 1) ставятся в центре стола. Это «общие фишки». Если при броске кубиков выпала фишка одного из игроков и общая фишка, за общую фишку может сыграть любой другой игрок (естественно, кроме игрока, чья фишка выпала на кубике). Если тот, кто играл за общую фишку, выполнил действие быстрее, он забирает жетон у соперника и кладет его в «банк». И наоборот, если играющий за общую фишку оказался медленнее, его соперник получает жетон из «банка».

**Примечание 2.** Тот, кто играет за общую фишку, не может заработать жетон, но может лишить жетона своего соперника. Если на кубиках выпадают 2 общие фишки, ничего не происходит и кубики бросает следующий игрок.

#### Конец игры

Партия заканчивается, если:

– Один из игроков заработал 10 жетонов и стал победителем в партии.

**Или:**

– У одного из игроков закончились жетоны. Остальные игроки подсчитывают свои жетоны, и побеждает тот, кто набрал их больше всех.

Авторы игры: Frédéric Moyersoen