

# Règles de Chabyrinthe

## Comment jouer à Chabyrinthe

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Relier des chats à un foyer en manipulant des gouttières pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Tourner ou insérer des cartes Gouttière pour créer un chemin continu entre un chat et un foyer.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus grand total de points sur ses cartes Chat quand la dernière carte Chat a été remportée.

## Le matériel de Chabyrinthe

Dans la boîte, tu trouveras tout ce qu'il faut pour construire ton labyrinthe de gouttières :

- **26 cartes Gouttière** : les pièces du plateau qui forment le réseau de gouttières
- **15 cartes Chat** : les objectifs à atteindre, chacune avec une valeur en points
- **2 cartes Foyer** : les points de départ du chemin à construire
- **5 cartes Règles** : pour garder un rappel sous la main si besoin

## La mise en place

Avant de commencer, on installe le plateau ensemble. Voilà comment faire :

1. Formez un **carré de 4x4 cartes Gouttière** (16 cartes en tout) placées de façon aléatoire sur la table. Attention : les cartes situées dans le **coin inférieur gauche** et le **coin supérieur droit** ne sont pas aléatoires — elles représentent obligatoirement un coude de gouttière. Laissez environ 1 cm d'espace entre chaque carte, ça facilite la manipulation.
2. Placez les **2 cartes Foyer** et **2 cartes Chat** à l'extérieur du carré, autour du plateau.

3. Formez deux **pioches** séparées avec les cartes restantes : la **pioche Gouttière** est posée **face visible**, et la **pioche Chat** est posée **face cachée**.

C'est tout ! Le plateau est prêt, les chats attendent d'être secourus.

## Qui commence et comment se déroule une partie

Le joueur qui a aperçu un **chat noir** le plus récemment commence — c'est la règle, on ne discute pas ! Ensuite, chacun joue à son tour dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

À chaque tour, un joueur effectue exactement **2 actions**. Il peut faire deux fois la même si ça l'arrange. Voici les deux actions disponibles :

### Action 1 : la rotation

Tu choisies n'importe quelle **carte Gouttière** sur le plateau et tu la fais tourner. Tu peux lui faire faire un **quart de tour (90°)** dans le sens que tu veux, ou un **demi-tour (180°)**. C'est simple, rapide, et ça peut tout changer !

### Action 2 : l'insertion

Tu retires une **carte Gouttière située en périphérie du plateau** (sur les bords). Même si une carte Chat ou une carte Foyer se trouve juste à côté, tu peux quand même retirer cette carte. Tu la mets ensuite sous la **pioche Gouttière**.

Ensuite, tu prends la carte Gouttière du dessus de la pioche et tu la **glisses dans la ligne ou la colonne** d'où tu viens de retirer une carte, en poussant toutes les autres cartes d'un cran. Les cartes se décalent comme dans un jeu de Taquin !

**Petite astuce** : l'insertion est souvent plus puissante que la rotation. En poussant une ligne entière, tu peux créer ou détruire un chemin en un seul coup. Garde toujours un œil sur ce que tes adversaires sont en train de construire !

## Comment on gagne un chat

Après chacune de tes 2 actions, vérifie si tu as créé un **chemin continu de gouttières** reliant

une **carte Chat** à l'une des **2 cartes Foyer**. Si c'est le cas, félicitations : tu gagnes cette carte Chat ! Tu la poses devant toi, face visible.

Une fois la carte Chat remportée, voilà ce qui se passe :

- La **carte Foyer** se décale d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.
- Une **nouvelle carte Chat**, tirée de la pioche face cachée, est posée un cran plus loin que celle qui vient d'être gagnée.
- Les cartes Chat et Foyer ne peuvent **jamais se superposer** : si la carte qui se décale tombe sur la suivante, elle saute par-dessus.

Bonne nouvelle : les **réactions en chaîne** sont possibles ! Si une seule action crée plusieurs chemins valides d'un coup, tu peux gagner 2, 3 voire 4 chats en un seul tour. Dans ce cas, chaque chat gagné est remplacé et les cartes Foyer se décalent autant de fois que nécessaire.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de la partie et décompte des points

La partie s'arrête dès que la **dernière des 15 cartes Chat** a été remportée. Chaque joueur totalise alors les points indiqués sur ses cartes Chat. Celui qui en a le plus est désigné **Meilleur ami des chats** !

| Joueur   | Nombre de cartes Chat | Total des points |
|----------|-----------------------|------------------|
| Joueur 1 | ...                   | ...              |
| Joueur 2 | ...                   | ...              |
| Joueur 3 | ...                   | ...              |
| Joueur 4 | ...                   | ...              |

Attention, ce ne sont pas forcément les joueurs qui ont le plus de cartes qui gagnent — c'est bien le **total de points** qui compte. Une seule carte à haute valeur peut faire la différence !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les variantes pour pimenter les parties

### Version Chatons (pour les plus jeunes)

Les règles sont exactement les mêmes, mais le plateau est plus petit : un **carré de 3x3 cartes Gouttière** au lieu de 4x4. Parfait pour les enfants ou pour une partie rapide entre deux cafés. Les emplacements des cartes de coin restent obligatoires, tout le reste est aléatoire.

## Version Solitaire

Tu joues seul et tu cherches à faire rentrer tous les chats dans les Foyers le plus vite possible.

Tu comptes le nombre de **tours** qu'il t'a fallu et tu consultes l'échelle de réussite :

- **7 tours ou moins** : « chat-rément » incroyable !
- **8-9 tours** : « chat-crée » performance !
- **10-11 tours** : « chat » force le respect !
- **12-13 tours** : « chat » le fait !
- **14-15 tours** : « chat » pourrait être mieux
- **16-17 tours** : « chat » ira pour cette fois...
- **18 tours ou plus** : « chat » craint...

## Version coopérative

Tous les joueurs unissent leurs forces et comptent ensemble le nombre de tours nécessaires pour faire rentrer tous les félins. On gagne ou on perd ensemble !

## Version par équipes (4 joueurs)

Les 4 joueurs forment **2 équipes de 2**. Les partenaires s'assoient côte à côte. L'équipe dont le total de points sur les cartes Chat est le plus élevé remporte la partie. **Petite astuce** : avec votre partenaire à côté de vous, vous pouvez discrètement coordonner vos stratégies — profitez-en !

## Des jeux dans le même esprit

Si Chabyrinthe vous plaît, vous aimerez sûrement d'autres jeux malins et accessibles. Par exemple, [Cat in the Box](#) est un autre jeu qui met des chats à l'honneur avec une mécanique

originale. Pour des parties rapides et fun autour d'une table, jetez aussi un œil à [Flip7](#), ou encore au très délirant [Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza](#). Et si vous cherchez un jeu coopératif où la réflexion est reine, [Dékal](#) vaut vraiment le détour !