

## 4246 Гари Гауда

Игра на развитие памяти для 2-4х игроков от 4х до 99 лет.

**Автор:** Гуйдо Хофманн

**Иллюстратор:** Михаэль Шобер

**Продолжительность игры:** 25-20 минут

Кыш-кыш! Неужели это опять Гари Гауда, мышка-охотник за сыром, снова вышел на охоту? Жадный мышонок просто не может остановиться! Ни один кусочек сыра не может чувствовать себя в безопасности, а Гауда рискует застрять однажды в мышиной норке из-за своего выросшего брюшка. Ему уже следовало до сих пор запомнить, в какие норки он может пролезть после того, как съест один, два или и того больше кусочков сыра! Ему так же следует остерегаться быстрого котика Кики, который всегда напасть на мышку у очередной норки.

Вы сможете помочь Гари запомнить наиболее безопаснейший путь к целевой мышиной норке, собрав при этом наибольшее количество сыра?

### Содержимое

1 сырный домик (=дно коробки)

1 Гари Гауда

1 котик Кики

12 стен сырного домика

16 оранжевых мышиных норок

8 фиолетовых мышиных норок

24 кусочка сыра

1 деревянная палочка-жребий

Инструкция



### Идея игры

Вам нужно продвинуть мышку Гари с одного угла квартиры в другой, проходя через различные комнаты, и скармливая по ходу как можно больше кусочков сыра. Гари, конечно, в пути растолстеет, и будет становиться все сложнее найти норки, через которые Гари сможет пройти. Гари нужно также следить за тем, чтобы не застрять, выглядывая котика Кики, который может перегородить ему путь, снова и снова.

Кто сможет запомнить удобный путь по квартире и собрать больше всех сырных кусочков, тот и выиграет это соревнование.

### Подготовка к игре



Перед тем, как начать играть, вам нужно вложить мышиные норки в прорези в стенах. Восемь фиолетовых мышиных норок ставятся по углам квартиры (по две норки на каждый угол), а оранжевые норки распределяются произвольно по другим стенам. Убедитесь, что ни одна из мышиных норок не пропущена.

Поставьте квартиру в центр стола и разложите кусочки сыра картинками вниз рядом с игровой коробкой. Поставьте кота перед любой оранжевой мышиной норкой и возьмите Гари и палочку-жребий.

### Как играть

Кто может съесть больше всех сыра? Этот игрок начинает и выбирает 4 кусочка сыра. Картинки на этих сырных кусочках совпадают с картинками, изображенными на полу в комнатах. Возьмите свои кусочки сыра и положите в соответствующие комнаты (определяя это по картинкам).

Подсказка. Может случиться, что вам придется положить два кусочка сыра в одну комнату. В таком случае вам нужно скрепить кусочки между собой.

Теперь бросайте палочку и ставьте Гари в угол, соответствующий цвету, выпавшему на палочке.

Теперь вы снова бросаете кубик и определяете угол, до которого Гари нужно добежать.

Теперь начинается сырная гонка. Проталкивайте Гари через норки в комнаты, где лежит кусочек или два кусочка сыра.

*Теперь вы можете решить, хотите ли вы*

- поставить мышку на один или два (если такое случилось) кусочка сыра и передвигать прямо к целевой норке.

Или

- собрать больше кусочков сыра на вашем пути. Вы всегда вольны выбирать, в какой комнате вы собираете сырные кусочки, а когда их не берете.

### Но будьте внимательны!

Вы не можете продвинуть мышку через норку, где котик Кики сторожит.

**Будьте внимательны!**

Мышиные норки все выглядят одинаково, но они не одинаковые. Вы выясните, как велика мышиная норка, попытавшись протолкнуть сквозь нее мышку. Через некоторые норки мышка пройдет, даже съев два, три или четыре кусочка сыра, но через некоторые она может пройти только с пустым желудком. Это означает, что каждый дополнительный кусочек сыра повышает риск Гари застрять в мышиной норке.

#### **Вы довели мышку до нужной норки, не застряв?**

Вы действительно талантливый путеводитель мышек. В награду вы получаете кусочки сыра, которые собрал Гари и кладете их перед собой.

#### **Гари застрял?**

О нет! Гари слишком растолстел! Увы, ваш ход окончен. Возьмите кусочки сыра, которые Гари собрал до этого момента, и отложите в сторону. Передайте мышку следующему игроку.

Затем вы ставите Кики перед другой норкой.

Следующий игрок берет столько кусочков сыра, чтобы опять было четыре и докладывает их в комнаты. Этот игрок теперь попытается счастья в сборище сыра, принимая во внимание опыт предыдущих игроков.

#### **Окончание игры**

Игра заканчивается, когда осталось меньше четырех кусочков сыра, которые можно было бы разложить по квартире.

Игрок, собравший наибольшее количество сыра выигрывает игру.

#### **Важно!**

После каждой игры, выньте все мышиные норки из прорезей в стенах. Перемешивайте и раскладывайте по новой в прорези в стенах.

#### **Автор**

**Гуйдо Хофманн** родился в Бремене, а вырос во Франкфурте на Майне. Он учился дизайну продукта в Оффенбахе, а живописи и анимации в Вене. С тех пор он работал автором игр и иллюстратором. Гуйдо Хофманн получил приз за «Лучшую игру года 2006» с игрой Naba «Черный Пират», а также получил много наград в 2005 году за игру Naba «Акаба», и прочие призы в категории «Лучшая Детская игра». Гуйдо Хофманн живет с семьей в Вене.

*Посвящается Йоханне Стерри*

#### **Иллюстратор**

**Михаель Шобер** иллюстрировал книжки и игры уже на протяжении 20 лет. У него не только вся семья обожает сыр, но также есть котик, который рад предложить ему мышку. «Услужливый Лев», «Хаос в детской комнате» и «Урожай морковки» - вот некоторые игры, проиллюстрированные им для Naba. Больше информации о нем вы найдете на сайте [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de).

*Посвящается всем любителям сыра, котам и мышам!*