



ПРАВИЛА ИГРЫ

Читайте правила вместе со взрослыми.

Неутомимый Кеша придумал новую игру на счёт и внимательность. С помощью Цыпы он аккуратно склеил фотографии себя и своих друзей и приготовил с ними увлекательные задачи. Вы готовы проявить смекалку и помочь Тучке и Лисичке выполнить их?

СОСТАВ ИГРЫ



48 карт заданий

Кеша

Тучка

Лисичка



36 карт друзей
(6 наборов по 6 карт)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты заданий и положите получившуюся колоду в центр стола.

Раздайте каждому игроку набор из карт друзей одного цвета. Участники кладут их перед собой в ряд лицевой стороной вверх так, чтобы карты не перекрывали друг друга.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



ХОД ИГРЫ

Каждая партия состоит из нескольких раундов.

В начале раунда раскройте верхнюю карту колоды заданий и выложите её в центр стола. Первую карту задания в игре раскрывает тот игрок, который последним был в лесу.

Задача игроков – заполнить раскрытую карту задания. Для этого нужно успешно справиться с заданием на ней быстрее соперников.

КАК ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ НА КАРТЕ

1. Найдите среди своих карт те, на которых изображены Кеша, Тучка и Лисичка в сумме столько раз, сколько указано на карте задания.
2. Как можно быстрее выдвиньте их вперёд и накройте ладонью карту задания.
3. Теперь остальные участники могут проверить, верно ли вы выбрали карты:
 - если вы справились, вы победили в этом раунде! Возьмите эту карту задания и положите её перед собой лицевой стороной вниз – это ваши победные очки;
 - если вы ошиблись, раунд продолжается. Все игроки (включая вас) могут подобрать другой набор карт.



НОВЫЙ РАУНД

Когда карту задания забирает кто-либо из игроков, раунд заканчивается. Участник, выигравший раунд, раскрывает следующую карту задания – и начинается новый раунд.

ПРИМЕР РАУНДА

Нина раскрывает карту задания. Олег быстрее всех находит у себя подходящие 3 карты, выдвигает их вперёд и накрывает рукой карту задания. Остальные игроки проверяют: на выбранных Олегом картах действительно есть 4 изображения Тучки, 2 изображения Кеши и 6 изображений Лисички. Олег забирает карту задания, она приносит ему 1 победное очко. Олег будет раскрывать следующую карту задания.



Если несколько игроков выполнили задание одновременно, карту задания забирает тот, кто первым выложил правильный набор карт и накрыл ладонью карту задания.

СОВЕТ 1

Перед игрой вы можете договориться о штрафе за торопливость (чтобы игроки не выдвигали карты бездумно ради скорости): слишком торопливый игрок должен убрать одну из полученных карт заданий в коробку. Но мы не рекомендуем использовать это правило при игре с детьми.

СОВЕТ 2

Если вы боитесь повредить друг другу руки, накрывая ими карту задания, или игрокам далеко до неё тянуться, вы можете объявлять о выполнении задания устно: «Собрал!» Вы всё ещё должны выдвинуть выбранные карты до того, как это сказать.

Если ни один игрок не может подобрать карты для выполнения задания, вы можете вернуть карту задания в коробку и раскрыть новую.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только какой-либо игрок получает восьмую карту задания. Этот участник объявляется победителем.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Михаил Розанов
Развитие игры: Павел Ильин
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Игру тестировали: Александр Ильин, Елена Ворноскова, Илья Дроздов

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

© ФГУП «ВГТРК», 2023
© ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА», 2023

