

Ну, погоди!  
каникулы

# КОМАНДА МЕЧТЫ



## ПРАВИЛА ИГРЫ



### ПРАВИЛА ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ЧТЕНИЯ ВЗРОСЛЫМИ

#### ОБ ИГРЕ

Отдыхать на каникулах — хорошо, а отдыхать активно — ещё лучше! Звери со всего городка решили устроить дружеские соревнования по разным видам спорта. Они уже готовы приступить к тренировкам, осталось лишь разбиться на команды. Соберите в свою команду самых лучших спортсменов для каждого соревнования и заполучите кубок! Успейте найти нужный жетон и опередите соперников! Поспешите, хорошие спортсмены нынче нарасхват!

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Открывайте жетоны по одному, стараясь как можно скорее найти подходящих спортсменов для своей команды. Тот, кому удалось набрать команду и заполнить кубок раньше всех, побеждает!

#### СОСТАВ ИГРЫ

**4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ**

Ячейка для жетона победы

**74 ЖЕТОНА СПОРТСМЕНОВ**

Ячейки для жетонов спортсменов

Соответствующие ячейкам спортсмены

«На все руки мастер»

Спортсмен

Любимый вид спорта

Цвет жетона

Номер

**5 СПЕЦЖЕТОНОВ ТРЁХ ВИДОВ**

«Пересменка»

«В поисках кубка»

«Наоборот»

**1 ЖЕТОН ПОБЕДЫ**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно выдавите все жетоны, а оставшиеся от них рамки подложите под ложемент для удобства хранения.

- ★ Уберите все спецжетоны в коробку — они понадобятся только для игры в соответствующем режиме.
- ★ Перемешайте оставшиеся жетоны рубашкой вверх и разложите их на столе так, чтобы они не лежали друг на друге и всем было удобно дотянуться.
- ★ Каждый игрок выбирает себе планшет игрока и кладёт его перед собой.
- ★ Каждый игрок заявляет, какой рукой он будет переворачивать жетоны, — это ваша хватательная рука, играйте только ей.
- ★ Самый старший игрок говорит: «На старт, внимание, марш!», и игра начинается!



#### ПРИМЕР РАСКЛАДА НА ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ

Хватательная рука

На старт, внимание, марш!



## РЕЖИМ СО СПЕЦЖЕТОНАМИ

Этот режим подходит игрокам постарше, а также тем, кто хорошо освоил базовый режим игры. Спецжетоны добавляют в игру дополнительные задания, с которыми становится ещё веселее!

Во время подготовки к игре замешайте спецжетоны вместе с остальными жетонами.

В остальном такая игра идёт по обычным правилам, пока один из игроков не откроет какой-либо спецжетон. В этот момент он говорит: «Внимание!», и игра останавливается. Все остальные жетоны, открытые в этот момент, закрываются.

Игрок говорит, какой спецжетон он открыл, и все участники выполняют его эффект. Разыграв эффект спецжетона, сам спецжетон следует отложить в сторону лицевой стороной вверх – больше он не участвует в игре.

## ЭФФЕКТЫ СПЕЦЖЕТОНОВ

### Пересменка



### Наоборот



### В поисках кубка



Когда открыт такой спецжетон, все игроки должны поменять хватательную руку (если вы играли правой рукой, используйте левую, и наоборот), после чего могут сразу же продолжить игру.

Когда открыт такой спецжетон, все игроки должны сменить направление, в котором они выкладывают жетоны на свой планшет. Если до этого игрок выкладывал подходящие жетоны слева направо, то теперь он должен продолжить выкладывать их справа налево (на самую правую свободную ячейку для жетонов спортсменов вместо самой левой). Игра продолжается по таким правилам.

Когда открыт такой спецжетон, все игроки должны начать поиски жетона победы по обычным правилам: открывая жетоны по одному, закрывая и затем открывая новый. Пока игроки выполняют эффект этого жетона, они не могут класть жетоны на свои планшеты. Как только какой-либо игрок откроет жетон победы, он должен заявить об этом и показать его остальным игрокам. Когда все убедятся в том, что жетон победы найден, игрок снова закрывает этот жетон. После этого игра продолжается.

### Создатели игры

- Автор игры: Влад Чопоров ● Руководитель проекта: Артём Шорохов ● Развитие игры: Сергей Притула
- Выпускающий редактор: Луиза Кретова ● Менеджер по работе с лицензиаром: Георгий Войнов
- Дизайн и вёрстка: Сергей Агапов ● Директор издательского департамента: Александр Киселев
- Игру тестировали: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Егор Бережков, Марина Кузнецова
- Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

### Издатель: ООО «Мир Хобби»

- Общее руководство: Михаил Акулов ● Руководство производством: Иван Попов
- Главный редактор: Валентин Матюша ● Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
- Корректор: Ольга Португалова ● Креативный директор: Николай Пегасов
- Лицензионный менеджер: Дмитрий Борисов ● Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



По лицензии  
ООО «Союзмультфильм»

## ХОД ИГРЫ

### Все игроки совершают свои действия одновременно.

Каждый игрок своей хватательной рукой переворачивает лежащие в центре стола жетоны по одному. Если жетон подходящий – игрок может выложить его на свой планшет в соответствующую ячейку. Если жетон не является подходящим, то игрок должен снова перевернуть его лицевой стороной вниз, и только после этого он может продолжать поиски. Жетоны нельзя «откладывать на будущее» или прятать от других игроков.

Жетон спортсмена считается подходящим и игрок имеет право положить его на свой планшет, если выполняются все три условия:

- ★ На планшете этого игрока есть свободная ячейка (помимо ячейки с кубком).
- ★ Спортсмен на жетоне соответствует самой левой свободной ячейке на планшете игрока.

Например, в начале игры для всех этот спортсмен – Волк под номером 1.



- ★ На планшете не лежит другой жетон с символом этого же вида спорта (того же цвета).

Например, если на планшете игрока уже лежит Заяц-футболист (жетон жёлтого цвета с изображением Зайца), то выкладывать на свой планшет других футболистов (другие жетоны жёлтого цвета) нельзя.



Жетон победы игрок может выложить только на соответствующую ячейку с кубком и только после того, как на его планшете уже выложены все 7 жетонов спортсменов.

Если игрок понимает, что неверно выложил жетон или несколько жетонов на свой планшет, он возвращает их на стол лицевой стороной вниз и продолжает игру по обычным правилам.



## НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

Этот жетон особенный! Когда игрок открывает такой жетон, он может сразу же выложить его на самую левую свободную ячейку на своём планшете вместо любого жетона спортсмена (но не вместо жетона победы). Такой жетон всегда является подходящим. У такого жетона нет ни номера, ни вида спорта, поэтому он не учитывается при проверках на повторяющиеся виды спорта (цвета жетонов).

Если спортсмен соответствует ячейке, то его номер будет совпадать с номером ячейки.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Тот игрок, кто первым найдёт и выложит на свой планшет жетон победы, собрав предварительно всю команду, говорит: «Финиш!», и игра сразу же останавливается. Все остальные игроки проверяют планшет кандидата на победу: жетоны на нём должны лежать в соответствии с героями на планшете (и в соответствии с номерами ячеек) и не повторяться по виду спорта (цвету фона).

Если кандидат на победу нарушил условия выкладывания жетонов, он снимает со своего планшета и возвращает на стол все жетоны, нарушающие правила выкладывания, и жетон победы. Все снятые таким образом жетоны должны быть выложены на стол лицевой стороной вниз и перемешаны с остальными. Затем игра продолжается.

Если кандидат не нарушил правила выкладывания, он объявляется победителем!

## ПРИМЕР ПРОВЕРКИ ПЛАНШЕТА ИГРОКА



Все жетоны выложены верно: герои на жетонах соответствуют ячейкам, а виды спорта, указанные на них, не повторяются.



Правила выкладывания нарушены: на месте жетона с Котёнком (под номером 5) лежит жетон с Волком (под номером 1). Жетон победы и неверно выложенный жетон необходимо вернуть на стол и продолжить игру.



Правила выкладывания нарушены: на планшете два жетона с символом одного и того же вида спорта (одного цвета): жетон с Волком и жетон со Свинкой. Жетон победы и жетон со Свинкой необходимо вернуть на стол и продолжить игру.

