

ЗАГОНЯЛКИ



Правила игры



1-6
игроков



от 4 лет



4-10
минут

Правила предназначены
для чтения взрослыми



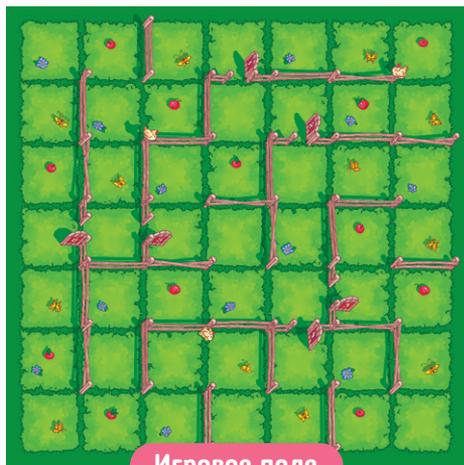
ОБ ИГРЕ



Когда непослушные овечки разбегаются из стада, на помощь приходит бордер-колли – очень умная пастушья собачка. Помогите ей догнать всех овечек! Каждый ход кидайте кубики и двигайте собачку на сумму или на разницу выпавших значений. Закончите движение на клетке с овечкой – заберёте её в стадо! Следите за калитками загонов – сильный ветер может их захлопнуть и перекрыть дорогу. Соберите всех овечек в стадо как можно быстрее, и вы победите все вместе!



СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Фигурка собачки и наклейка на неё



12 жетонов овечек



6 фишек калиток и 6 подставок



2 кубика



Эти правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Перед первой партией вставьте все фишки калиток в подставки и наклейте собачку на деревянную фигурку с двух сторон.

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Поставьте фигурку собачки в центральную клетку игрового поля, как на иллюстрации на стр. 3.
3. Возьмите все жетоны овечек. Выберите яблоко 🍏, цветок 🌸 или бабочку 🦋. Положите по одному жетону овечки на каждую клетку поля, где есть выбранный рисунок.
4. Поставьте рядом с полем фишки калиток в подставках.
5. Откройте таймер в телефоне и установите в нём время:

Играете впервые и/или с детьми 4–5 лет

10 мин

Играете с детьми 6–7 лет

8 мин

Играете с детьми 8–10 лет или старше

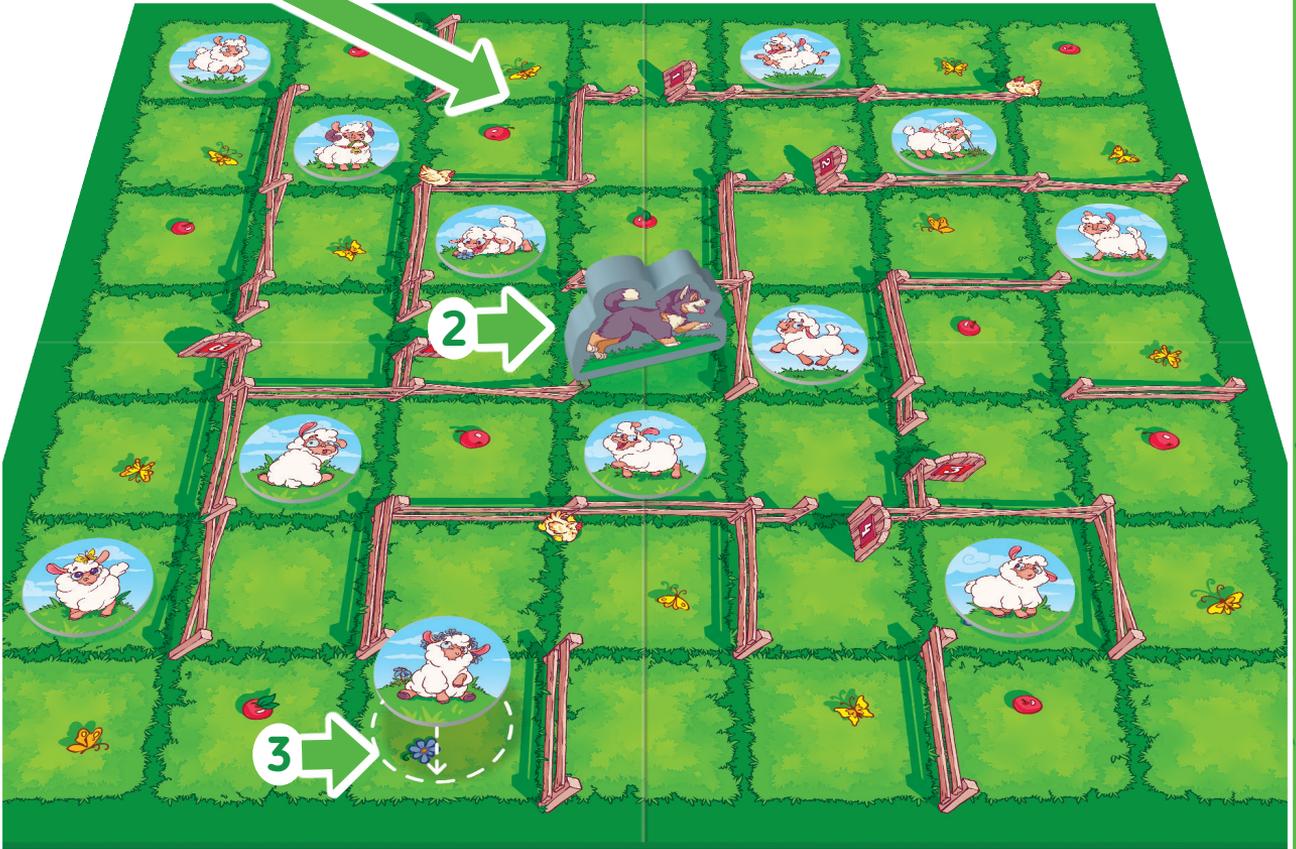
6 мин

Набрались опыта и хотите бросить себе вызов

4 мин

6. Первым игроком становится самый младший. Дайте ему два кубика.

1





ЦЕЛЬ ИГРЫ



«Загонялки» – командная игра. Все игроки ходят по очереди, двигая общую фигурку собачки по клеткам поля. Если собачка догонит овечку – закончит движение на клетке с жетоном овечки, – то игрок заберёт её с поля. Общая цель игроков – забрать всех овечек с поля до того, как закончится время.



ХОД ИГРЫ



Первый игрок запускает таймер и начинает игру.

1. В свой ход игрок бросает оба кубика. Затем он либо складывает два выпавших значения, либо отнимает от большего меньшее. Так определяется количество клеток, на которое игрок будет двигать фигурку собачки. Если на кубиках выпали **одинаковые значения**, то игрок не двигает собачку, а переходит к разделу «Калитки» на стр. 5.



Например, если выпало 5 и 2, то нужно по-двинуть собачку либо на 7 клеток (5 + 2), либо на 3 клетки (5 – 2).

Совет родителям

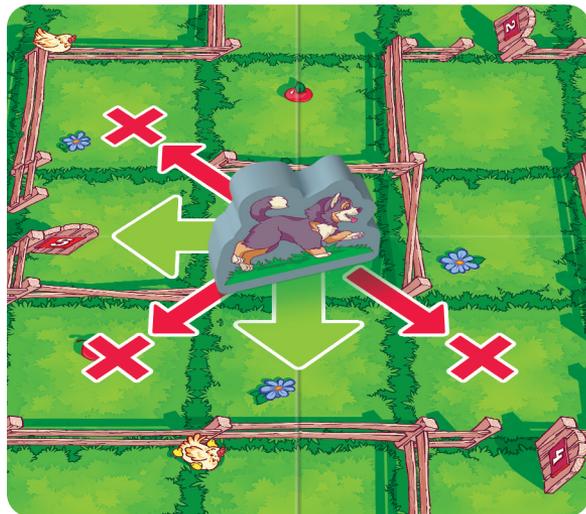
При игре с маленькими детьми вы можете просто выбирать одно из двух выпавших значений.



Помогите посчитать!

Можно подсказывать друг другу: «Пять плюс два – это семь», «Смотри, надо сюда идти, чтобы забрать овечку!». Тем не менее решение всегда остаётся за тем игроком, который делает ход, и он может попросить не подсказывать.

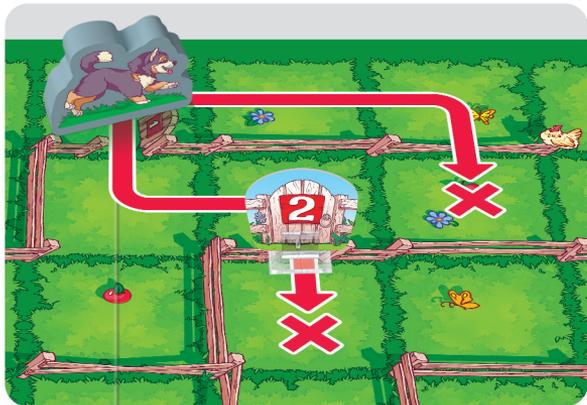
2. Игрок двигает фигурку собачки на выбранное количество клеток по правилам движения:



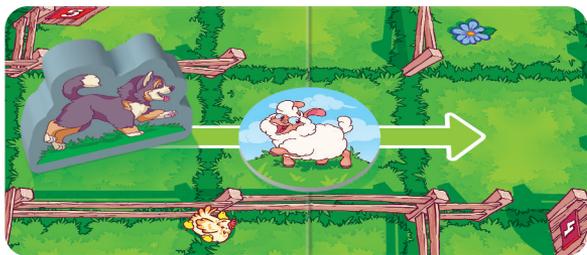
Можно двигаться **на соседние клетки**, но **не по диагонали**.



За один ход собачка не может вернуться на клетку, на которой уже была.



Нельзя пересекать заборы и закрытые калитки (то есть фишки калиток).



Нельзя двигаться на меньшее количество клеток и подбирать овечек по пути. Например, жетон овечки находится на соседней клетке, а по-

двинуть фигурку собачки нужно на две – **придётся пройти мимо жетона.** Собачка так быстро бежит, что иногда обгоняет овечек!

3. Если фигурка закончила движение на клетке с жетоном овечки, то игрок забирает этот жетон с поля. Если на клетке нет жетона, то собачка просто остаётся тут. Затем игрок передаёт кубики соседу слева.



КАЛИТКИ



Если на кубиках выпали одинаковые значения, игрок не двигает собачку, а вместо этого **закрывает или открывает калитку** с таким же числом. Например, на кубиках выпало 4 и 4. Значит, нужно взять фишку калитки с числом 4 и поставить её на место открытой калитки с числом 4. Теперь этот путь закрыт для фигурки собачки – придётся двигаться в обход.



Если калитка с нужным числом уже закрыта, то игрок открывает её – убирает фишку калитки с поля. На этом **ход игрока заканчивается**, и он передаёт кубики следующему игроку.



ПРИМЕРЫ ХОДА



Маша бросает кубики, выпадает 6 и 2 – значит, можно подвинуть фигурку собачки на 8 или 4 клетки. Маша двигает собачку на 4, чтобы догнать овечку, забирает жетон с поля и передаёт кубики Пете.



У Пети выпадает 4 и 4 – Петя не двигает собачку, вместо этого он берёт фишку калитки с цифрой 4 и ставит её на место открытой калитки с той же цифрой. Теперь этот путь закрыт! Петя передаёт кубики Ване.



У Вани выпадает 5 и 1 – можно подвинуть фигурку собачки на 4 или 6 клеток. К сожалению, собачка в любом случае остановится на пустой клетке – не получается догнать овечек! Ваня двигает фигурку собачки на пустую клетку поля и передаёт кубики Маше. Игра продолжается.

🐾 КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА 🐾

Все игроки выигрывают, если они успели собрать овечек до истечения времени. В следующей партии попробуйте уменьшить время.

Все игроки проигрывают, если время истекло, а на поле ещё остались жетоны овечек. Попробуйте ещё раз!



🐾 ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ 🐾

Добавьте в игру больше разнообразия и неожиданности! В подготовке разложите жетоны овечек по любым клеткам поля, кроме центральной клетки с собачкой. Вы можете следовать рекомендациям справа – они сделают игру более сбалансированной. А можете устроить овечкам праздник непослушания и разложить их случайным образом.



Рекомендации:

- Следите, чтобы в каждом ряду и каждом столбце поля лежало от 0 до 2 жетонов.
- Проверьте, что жетоны овечек не закрывают собой картинки калиток на поле.
- Не кладите жетоны цепочкой друг за другом – пусть между ними будет хотя бы одна пустая клетка. Жетоны по диагонали друг от друга класть можно.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Автор игры: Илья Елтунов

Художники: uildrim, Марина Пискунова

Развитие игры: Пётр Тюленев, Сергей Притула

Продюсер: Владимир Грачев

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова,
Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер

Благодарности от автора:

Огромное спасибо всем, кто тестировал игру и давал советы. Благодаря вашей поддержке игра стала такой классной!

Благодарю: Арсения Елтунова, Луку Елтунова, Марию Елтунову, Игоря Елтунова, Германа Тихомирова, Юрия Ямщикова, Дмитрия Белько, Олега Гребнева, Павла Логвинцева, Сергея Эсмонта, Илью «Ильфа» Чуракова, Альбину Макарову, Филиппа Иванова, Ивана Сенникова, Сергея Соколова и гик-антикафе «Фронтир».



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»



Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение:
Мария Никольская

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

