

ЧЕБУРАШКА

АПЕЛЬСИНКА



2–5 игроков



От 7 лет



15–30 минут

Правила игры

Правила предназначены для чтения взрослыми

Об игре

После весёлого дня с друзьями Чебурашка задремал, и ему приснилась волшебная планета Апельсинка, усыпанная его любимыми лакомствами! Бросайте кубики и помогайте Чебурашке собрать побольше апельсинов. Игроки по очереди бегут по Апельсинке, прокладывая дорогу для Чебурашки и стараясь забежать как можно дальше.

В игре два режима, а также дополнительные правила для разных возрастов. Они используют одни и те же компоненты, но немного по разным правилам. Базовый режим рекомендуется для детей от 7 до 8 лет (см. стр. 3), усложнённый — для детей от 8 до 12 лет (см. стр. 6), а усложнённый режим с дополнительными правилами — от 12 лет и старше (см. стр. 7).

Состав игры

Двустороннее игровое поле



Жетон листика



Фишка Чебурашки с подставкой



56 карт апельсинок



Жетон первого игрока

8 кубиков



Жетон «Чеба»



Правила игры

Компоненты игры

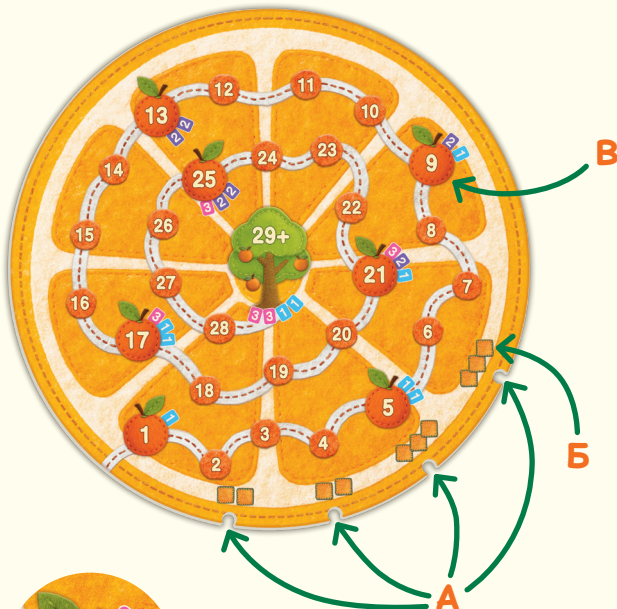
Поле

Поле нужно для того, чтобы посчитать, как далеко удалось забежать Чебурашке. С одной стороны на нём 29 клеток (для игры в базовом режиме), с другой — 35 клеток (для игры в усложнённом режиме). Чем больше клеток пробежит Чебурашка, тем больше карт вы получите.

А — выемки для жетона листика.

Б — количество кубиков, которые вы берёте в начале этого раунда.

В — большая клетка. Рядом нарисованы карты, которые вы получите, если до неё доберётесь.



Большая клетка



Обычная клетка

Карты апельсинок

В игре 26 синих карт **1**, 18 фиолетовых карт **2** и 12 розовых карт **3**.

А — число победных очков, которые вы получите за эту карту.

Б — эффект карты (используется в усложнённом режиме).

В — сколько листочков должно выпасть, чтобы вы могли превратить эту карту в победные очки.




Рубашка

Лицевая сторона

За успешные забеги вы будете получать карты апельсинок и класть их перед собой рубашкой вверх — это победные очки. За неудачные — вы будете брать те же карты, но на руку.

Фишка, жетоны и кубики

На кубиках изображены числа от 2 до 6, а также символ листочка. Выпавший символ листочка  считается за единицу, а также обладает особыми эффектами в усложнённом режиме.

Фишка Чебурашки отмечает, как далеко ему удалось забежать в ход игрока. Перед первой партией вставьте фишку Чебурашки в подставку.

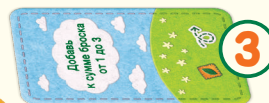


Используйте жетон «Чеба» при игре с самыми маленькими, чтобы последовательно отсчитывать каждую клетку. Так процесс будет нагляднее.

Жетон первого игрока напоминает о том, кто ходит первым в каждом раунде.



С помощью жетона листика вы отсчитываете раунды игры, а также следите за тем, сколько кубиков вы будете бросать в начале раунда.



Базовый режим

Подготовка к игре

1. Положите поле на стол стороной с 29 клетками вверх.
2. Положите 6 кубиков в запас рядом с полем, а оставшиеся 2 уберите в коробку.
3. Разделите карты на колоды по цветам, перемешайте каждую колоду по отдельности и дайте каждому игроку по одной карте **1** на руку. Игроки могут держать эти карты на столе перед собой лицевой стороной вверх.
4. Вставьте жетон листика в первую по счёту выемку поля (с изображением двух кубиков).
5. Поставьте фишку Чебурашки рядом с полем возле клетки «1».
6. Тот, кто последним ел апельсины, берёт себе жетон первого игрока и начинает игру.

Ход игры

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок делает один забег, то есть бросает кубики и двигает фишку Чебурашки, пока не сделает неудачный бросок или не решит остановиться.

1. В начале своего хода возьмите столько кубиков, сколько нарисовано на поле рядом с жетоном листика. В первом и втором раунде это два кубика, в третьем и четвёртом — три.

2. Бросьте все эти кубики и посчитайте сумму выпавших значений. Помните, что символ листочка считается за единицу.

Например: на кубиках выпало 6 и . Сумма выпавших значений равна 8 ($6 + 1 + 1$).

3. Поставьте фишку Чебурашки на клетку с соответствующим числом. Считается, что Чебурашка посетил эту клетку и все клетки до неё.

4. После этого у вас есть выбор:

- ♦ **остановиться** и взять карты;
- ♦ **продолжить забег** — добавить ещё один кубик из запаса и снова бросить кубики.

Если кубиков в запасае не осталось, вы должны остановиться.

Если вы решили **остановиться**:

А. Найдите последнюю большую клетку, которую посетил Чебурашка.

Б. Рядом с этой клеткой нарисованы карты. Возьмите их с верха соответствующих колод **в качестве победных очков**. Держите победные очки на столе перед собой рубашкой вверх, так, чтобы все видели, сколько их у вас.

В. Затем снова поставьте фишку Чебурашки рядом с первой клеткой поля и передайте ход соседу слева.

Например: вы решили остановиться после того, как фишка Чебурашки оказалась на клетке 19. Последняя большая клетка, которую посетил Чебурашка, — 17. Рядом с ней изображена 1 розовая и 2 голубые карты. Возьмите их с верха колод того же цвета и положите перед собой: теперь у вас 5 победных очков. Обратите внимание: вы бы получили те же карты, даже если бы остановились на клетке 17, — но не раньше.



Если вы **продолжаете забег**:

А. Возьмите из запаса ещё один кубик, добавьте к своим кубикам и снова их бросьте.

♦ Если сумма выпавших на кубиках значений больше, чем число, на котором стоит фишка Чебурашки, передвиньте фишку на клетку с числом, равным новой сумме. Затем снова выберите: продолжить забег или остановиться.

♦ Если же сумма меньше или равна числу, на котором стоит фишка Чебурашки, — ваш бросок **неудачный** и забег придётся закончить. **Не перемещайте фишку Чебурашки.** Найдите

последнюю большую клетку, которую посетил Чебурашка. Рядом с ней нарисованы карты, которые вам нужно взять **на руку** с верха соответствующих колод. Эти карты не выкладываются как победные очки, однако вы можете **превратить их** в победные очки (подробнее в разделе «Превращение карт в победные очки»).

Б. Затем снова поставьте фишку Чебурашки рядом с первой клеткой поля и передайте ход соседу слева.

Пример неудачного броска: после того как фишка Чебурашки оказалась на клетке 15, вы решили попробовать бежать дальше и взяли из запаса ещё один кубик. Однако вам выпало всего 14. Вы берёте на руку две фиолетовые карты, как указано на последней большой клетке (13), которую посетил Чебурашка.



Когда все игроки сделали по одному ходу и очередь снова дошла до первого, он перемещает жетон листика в следующую выемку справа. Наступает следующий раунд.

Важно: если вы должны взять карту, а нужная колода опустела, перемешайте сброс того же цвета, и он станет вашей новой колодой. Если сброс тоже пуст, вы не берёте карту.

Превращение карт в победные очки

Внизу на лицевой стороне каждой карты изображены один, два или три **кубика с листочками** и **символ превращения** . Это означает, что вы можете «превратить» карту с руки в победные очки.

Чтобы сделать это, в чужой ход следите за бросками кубиков другого игрока. Если на них выпало **столько же листочков**, сколько нарисовано на вашей карте, **или больше**, вы можете сказать «Листочек!». Затем выложите эту карту на стол, сначала лицевой стороной вверх, чтобы соперники могли убедиться, что вы не ошиблись, а затем рубашкой вверх в качестве победных очков. Это может сделать только один игрок — тот, кто первым скажет «Листочек!» (в спорных случаях тот игрок, чей сейчас ход, решает, кто успел раньше).

После того как текущий игрок снова бросит кубики, у его соперников снова будет возможность превратить карту с руки в победные очки.

Если вы сказали «Листочек!», но ошиблись (не выпало нужное число листочков либо у вас на руке нет подходящей карты), положите одну любую карту с руки в качестве штрафа в стопку сброса того же цвета.

Например, у вас на руках карта с одним листочком. В свой ход ваш соперник бросает кубики. На них выпало два листочка. Вы кричите «Листочек!» и выкладываете свою карту на стол. Соперники проверяют, что вы не ошиблись. Затем вы кладёте эту карту к своим победным очкам рубашкой вверх.



Конец игры

Игра длится 4 раунда. Когда последний игрок завершает свой ход в последнем раунде, игра заканчивается. Каждый игрок сбрасывает с руки все карты.

Все игроки подсчитывают сумму победных очков на картах, которые лежат перед ними. Игрок, который набрал больше всех победных очков, объявляется победителем!

В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше карт с тремя победными очками. Если и здесь ничья, претенденты делят победу.

Усложнённый режим


В этом режиме игра проходит по тем же правилам, что и в базовом, со следующими изменениями.

- ◆ Используйте другую сторону поля — с 35 клетками — и все 8 кубиков.
- ◆ Храните свои карты **на руке**, чтобы соперники их не видели.
- ◆ В свой ход вы можете сыграть с руки сколько угодно карт, чтобы **изменить результат броска**. Для этого выложите карту с руки перед собой лицевой стороной вверх и разыграйте её эффект. Карты можно играть в любом количестве, в любой момент вашего хода, пока вы не решите закончить.

Разыграв эффект карты, положите её в стопку сброса карт того же цвета.



Пример подготовки для четырёх игроков

Пример: фишка Чебурашки находится на клетке 28, а вам выпало 16, причём на трёх кубиках — символ листочка. Сначала вы играете карту, которая добавляет к сумме броска 2 за каждый выпавший  — теперь сумма броска равна 22. Затем вы играете карту, позволяющую перебросить до трёх кубиков, и перебрасываете все кубики с листочками. Выпадают листочек, 4 и 5 — это увеличивает сумму броска ещё на 7, итого 29.



Пожалуй, на этом стоит остановиться. Обратите внимание, что первая карта не дала вам ещё +2 за листочек, полученный после переброса кубиков, так как в тот момент, когда она была сыграна, у вас было три листочка.




Дополнительные правила

Вы можете добавить эти правила в усложнённом режиме.

Особый листочек

Если на кубике выпал листочек, после подсчёта суммы броска вы можете убрать такой кубик, чтобы добавить к сумме броска ещё 2.

Если вы решили убрать кубик, вы больше не используете его в этом раунде. Не возвращайте его в запас, а, например, отдайте соседу слева.

Пример: вам выпало  и . Вы можете оставить все три кубика, и тогда сумма броска будет равна 8 ($6 + 1 + 1 + 2$). Либо вы можете убрать один кубик с листочком, чтобы получилось 10 ($6 + 3 + 1$). Или убрать оба кубика с листочками — тогда получится 12 ($6 + 1 + 1 + 2 + 2$).

Выбор карт

Когда вы берёте карты как победные очки, вы можете посмотреть их лицевые стороны и решить, какие из этих карт взять на руку (чтобы позднее использовать их эффекты), а какие — выложить как победные очки.

**Весёлой
игры!**



Пояснения к эффектам карт



Добавьте к броску ещё 1 кубик (сразу бросьте его и пересчитайте сумму).



Считайте, что вместо выпавших вам шестёрок у вас девятки (иными словами, добавьте к сумме броска 3 за каждую выпавшую шестёрку).



Сыграйте эту карту после того, как провалили бросок, чтобы он не считался неудачным, и остановитесь сразу после этого. Фишка Чебурашки остаётся там же, где была. Получите победные очки по обычным правилам.



Создатели игры

Автор игры: Юрий Журавлёв

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Артём Шорохов

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Луиза Кретова

**Директор издательского
департамента:** Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей

Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Елизавета Бузова, Илья Воробьёв, Юлия Колесникова, Валентин Матюша, Сергей Минайло, Евгения Некрасова, Дмитрий Никонов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарёв, Екатерина Рейес, Илья Семёнов и другие

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

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



© СМФ



© YBW