

ЧЕБУРАШКА

ВРЕМЕНА ГОДА ОРИГИНАЛЬНАЯ МЕМО-ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

3 самостоятельных
варианта правил игры

ОБ ИГРЕ

Весёлый и неунывающий друг детей Чебурашка в любое время года готов сыграть с ребятами в свою любимую игру на память и внимательность!

В этой игре вам предстоит хорошенько потренировать память, рассматривая карты с Чебурашкой и запоминая разные детали на картинках. Обязательно опробуйте все три режима — наверняка один из них станет самым любимым!

Правила игры
предназначены
для чтения взрослыми.

СОСТАВ ИГРЫ



13 карт заданий
Чебурашки



36 карт
времен года

Информация для людей с дальтонизмом!

Заботливый Чебурашка специально отметил все цветные карты разными геометрическими фигурами, чтобы вам было удобно играть!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите карты заданий Чебурашки от карт времен года. Не глядя перемешайте карты каждого типа по отдельности. Положите колоду заданий на стол так, чтобы все могли до неё дотянуться. Рядом положите колоду времен года. Оставьте рядом место для стопок сброса каждой из колод.

2. Выложите девять карт из колоды времен года в открытую — лицевой стороной вверх таким образом, чтобы получился квадрат: три ряда по три карты.

3. Дайте игрокам несколько минут, чтобы запомнить все карты. Затем закройте их — переверните рубашками вверх, не меняя положение на столе. Пусть первым ходит тот, кто последним ел апельсин!



Вы можете сделать игру сложнее или проще, увеличив или уменьшив количество карт времен года в квадрате на столе. Например, попробуйте выложить 6 или 12 карт. Чем меньше карт, тем проще будет запоминать и легче играть!

РЕЖИМ ИГРЫ «ВСПОМИНАЙКА»

(для 2–4 игроков)

Ход игры

В свой ход игрок открывает верхнюю карту колоды заданий. На этой карте изображён один элемент картинки, который нужно найти на картах, выложенных в квадрат на столе. Это может быть цвет фона, игрушка в верхнем правом углу карты или сам Чебурашка, радующийся определённому времени года. Игрок должен постараться вспомнить, на каких именно картах изображён такой элемент. Затем он начинает открывать карты, которые считает подходящими, пока не ошибётся или не захочет остановиться. Если игрок решил остановиться, то он забирает себе все открытые карты времен года — это его будущие победные очки. Если же он ошибся, все открытые карты закрываются (и открывать новые карты в этот ход больше нельзя). Затем сбросьте карту задания, а на место взятых карт времен года (если такие есть) выложите новые карты лицевой стороной вверх из соответствующей колоды. В течение нескольких секунд все игроки стараются их запомнить, затем открытые карты времен года нужно закрыть. Ход переходит к игроку, сидящему слева.



Важно: иногда может оказаться так, что среди лежащих на столе карт времён года не будет ни одной карты с тем элементом, который указан на карте задания.

В свой ход игрок может объявить об этом и открыть все выложенные в квадрат карты времен года для проверки. Если игрок прав, он забирает четыре верхние карты из колоды времен года (если карт в колоде осталось меньше четырёх — возьмите недостающие карты из колоды заданий) и сбрасывает карту задания.

Но если в квадрате окажется хотя бы одна карта с нужным элементом, то игрок сбрасывает одну карту из ранее взятых, если таковые имеются. Независимо от исхода все раскрытые карты времен года нужно закрыть обратно.

Завершение игры и определение победителя

Игра завершается, когда в любой из колод закончатся карты. Каждый игрок подсчитывает, сколько карт он получил во время игры в качестве победных очков. Побеждает тот, у кого больше всех собранных карт. В случае равенства претенденты делят победу.



РЕЖИМ ИГРЫ «ВЫБИРАЙКА» (для 1–2 игроков)

Ход игры

Перед началом игры в этом режиме
уберите одну случайную карту
из колоды заданий.

В свой ход игрок открывает три верхние карты из колоды заданий. На этих картах изображено по одному элементу картинки которые нужно найти на картах, выложенных в квадрат на столе. Это может быть цвет фона, игрушка в верхнем правом углу карты или сам Чебурашка, радующийся определённому времени года. Игрок должен постараться вспомнить, на каких именно картах изображён хотя бы один элемент из тех, что можно видеть на открытых картах заданий. Задания можно выполнять в любом порядке.

Игрок начинает открывать карты времени года по одной.



Если открытая карта времени года соответствует хотя бы одному открытому заданию, игрок закрывает одну соответствующую карту задания, после чего должен открыть ещё одну карту времени года. Так продолжается до тех пор, пока игрок не закроет все три карты заданий или не ошибётся. Если игрок закрыл все три карты заданий, он забирает себе все три открытые карты времени года.

Если открытая карта времени года не соответствует хотя бы одному из открытых заданий, игрок ничего не получает и закрывает открытые карты времени года.

После этого сбросьте все три карты заданий. Если игрок забрал три карты времени года, то на их место нужно выложить новые карты лицевой стороной вверх. В течение нескольких секунд игроки стараются их запомнить, после чего эти карты нужно закрыть. Затем, если вы играете вдвоём, ход передаётся следующему игроку. Если вы играете в одиночку, то просто делаете следующий ход.

Важно: иногда может оказаться так, что среди лежащих на столе карт времени года не будет ни одной карты с тем элементом, который указан на карте задания. В свой ход игрок может объявить об этом и открыть все выложенные в квадрат карты времени года для проверки. Если игрок прав, он забирает четыре верхние карты из колоды времени года (если карты в колоде осталось меньше четырёх — возьмите недостающие карты из колоды заданий) и сбрасывает карту задания. Но если в квадрате окажется хотя бы одна карта с нужным элементом, игрок сбрасывает одну карту из ранее полученных, если таковая имеется. Независимо от исхода все раскрытые карты времени года нужно закрыть обратно.

Завершение игры и определение победителя

Игра завершается, когда в колоде заданий кончатся карты. Если вы играете вдвоём, каждый игрок подсчитывает, сколько карт он получил во время игры. Побеждает тот, кто собрал больше всех карт. В случае равенства претенденты делят победу. Если вы играете в одиночку, посчитайте собранные карты и сверьтесь с таблицей внизу.

Победа в одиночном режиме «Выбирайка»:

- 0 карт 👍 В следующий раз ты сможешь лучше!
- 3 карты 👍 Молодец, ты старался!
- 6–9 карт 👍 Отличный результат!
- 12 карт 👍 Ух ты! Как ты смог всё запомнить?



РЕЖИМ ИГРЫ «ИЗБЕГАЙКА» (для 2–4 игроков)

Ход игры

В свой ход игрок открывает верхнюю карту колоды заданий. На этой карте изображён один элемент картинки, которого нужно избегать на картах, выложенных в квадрат на столе. Это может быть цвет фона, игрушка в верхнем правом углу карты или сам Чебурашка, радующийся определённому времени года. Игрок должен постараться вспомнить, на каких именно картах изображён такой элемент, и не открыть карту с ним. Он открывает любую карту времени года из квадрата на столе. Если на этой карте нет элемента с карты задания, то ход переходит к игроку, сидящему слева. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не ошибётся и не откроет карту с элементом, который изображён на карте задания.



Этот игрок забирает себе карту задания в качестве штрафного очка, закрывает все открытые карты времени года и начинает ход заново: открывает новую карту задания и одну из карт времени года. Если все карты времени года открыты, но никто не ошибся — игроки закрывают все открытые карты времени года, сбрасывают карту задания, и начинается ход следующего игрока.

Важно: иногда может оказаться так, что на столе не осталось подходящей под задание карты. Если игрок считает, что такая ситуация возникла, в свой ход он может объявить об этом и открыть все карты для проверки. Если игрок прав, карта задания сбрасывается, в противном случае он берёт себе карту задания в качестве штрафного очка и передаёт ход следующему игроку. В любом случае все раскрытые карты времени года нужно закрыть обратно.

Завершение игры и определение победителя

Игра завершается, когда в колоде заданий закончатся карты. Каждый игрок подсчитывает, сколько карт он забрал во время игры в качестве штрафных очков. Побеждает тот, у кого меньше всех штрафных карт. В случае равенства претенденты делят победу.

Создатели игры:

Автор игры: **Герман Тихомиров**
Руководитель проекта: **Артём Шорохов**
Развитие игры: **Екатерина Рейс**
Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**
Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов**
Дизайн и вёрстка: **Валерия Серова, Кристина Соозар**
Директор издательского департамента: **Александр Киселев**
Игру тестировали: **Юлия Колесникова, Денис Климов, Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Марина Кузнецова, Матвей Чистяков, Егор Бережков.**

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: **Михаил Акулов**
Руководство производством: **Иван Попов**
Главный редактор: **Валентин Матюша**
Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**
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
hobbyworld.ru

