

ЧЕБУРАШКА

ЗООПАРК



ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

Правила предназначены
для чтения взрослыми

Чебурашка захотел изучить животных, и большая дружная семья повела его в зоопарк. Помогите им сфотографировать зверей для альбома Чебурашки!

В каждом раунде у вас будет 3 открытых карты животных. Двигайте фигурку своего персонажа по зоопарку и старайтесь попасть на кружок с изображением одного из этих животных – так вы сможете его сфотографировать. Получилось? Замените карту этого животного на новую и продолжайте собирать фото! Используйте апельсинки – их можно копить и тратить, чтобы сделать более выгодный ход. Первым сфотографируйте 9 животных, и вы победите!

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



8 фигурок игроков и 8 подставок для них



8 жетонов
направлений



Двусторонняя
памятка



4 счётчика апельсинок и 4 хольнитена для них



48 карт животных – по 12 животных
на каждого игрока

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Разложите игровое поле на столе.

РАСКЛАД ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



2. Перемешайте все жетоны направлений и положите их стопкой рубашкой вверх рядом с полем.

Важно: все жетоны в стопке должны лежать одинаково, чтобы Чебурашка на рубашке был ориентирован так же, как само поле. Это важно для хода игры, когда жетоны будут задавать направление движения фигурок по полю.

3. Определите первого игрока — пусть им будет самый старший. После него все игроки будут ходить по очереди по часовой стрелке. Каждый игрок по очереди, начиная с первого, выбирает фигурку и ставит её на любой стартовый кружок на поле — в таком кружке в центре есть яркий цветочек. На одном стартовом кружке может стоять только одна фигурка.

4. Затем каждый игрок берёт себе 12 карт животных с рубашкой того же цвета, что и цветочек на его стартовом кружке. Он перемешивает карты и кладёт перед собой колоду рубашкой вверх. Затем этот игрок берёт 3 карты с верха колоды, переворачивает и кладёт перед собой в ряд — это те животные, которых ему нужно сфотографировать в первую очередь.

5. Каждый игрок берёт себе счётчик апельсинок и по очереди, начиная с первого, ставит на нём стартовое количество апельсинок:

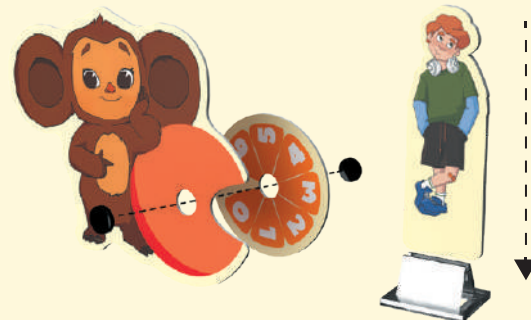
- 🍊 у первого игрока 0 апельсинок;
- 🍊 у второго и третьего по 1 апельсинке;
- 🍊 у четвёртого 2 апельсинки.

Для игры вдвоём и троём значения те же самые.

6. Наконец, положите памятку рядом с полем так, чтобы всем было удобно дотянуться. Она двусторонняя — на одной стороне написан порядок хода, на другой проиллюстрировано, на что можно потратить апельсинку.

Если у вас остались лишние компоненты, уберите их в коробку.

Вы готовы к игре!



Перед первой игрой соберите 4 счётчика апельсинок как на иллюстрации и вставьте все фигурки игроков в подставки.

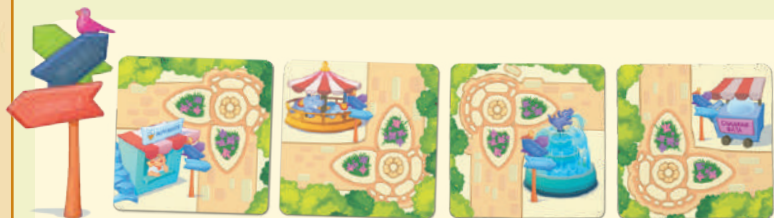


Правильное и неправильные положения жетонов относительно поля в подготовке

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда первый игрок (всегда только он) **открывает новый жетон направлений** — берёт его с верха стопки, переворачивает и кладёт рядом со стопкой, накрывая предыдущий открытый жетон, если такой есть.

Важно: открывая жетон направлений, не меняйте его положения относительно поля. Объект на жетоне — фонтан, карусель, киоск с мороженым или сладкой ватой — должен быть ориентирован так же, как поле.



Если нужно взять жетон, а стопка закончилась, перемешайте все открытые жетоны направлений и сформируйте из них новую стопку.

После того как открыт новый жетон направлений, **игроки ходят по очереди**, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход игрок сначала может потратить апельсинки, а затем совершает движения по игровому полю. Попутно он старается сфотографировать животных. Игрок фотографирует животное в тот момент, когда его фигурка заканчивает движение на кружке с изображением этого животного. Далее все эти действия расписаны подробнее.



Например, чтобы сфотографировать гориллу, нужно закончить движение на этом кружке.

Совет: перед началом хода проверьте 3 открытые карты животных перед собой. Посмотрите, где находится ваша фигурка на игровом поле. К какому из трёх животных она ближе всего? В каких направлениях ей нужно двигаться по полю — вверх, вниз, влево, вправо, — чтобы дойти до этого животного? Эти рассуждения помогут вам сделать выгодный ход.

1. ТРАТА АПЕЛЬСИНОК

Игрок может потратить сколько угодно своих апельсинок.

За трату одной апельсинки игрок может сделать что-то одно на выбор:

- передвинуть фигурку своего персонажа **на один соседний кружок в любом направлении**;
- повернуть открытый жетон направления **на 90 градусов** по часовой или против часовой стрелки. Таким образом игрок задаст новые направления движения для себя и для других игроков, пока не закончится раунд или пока кто-нибудь не повернёт жетон снова, потратив апельсинку.

При трате апельсинок игрок сразу поворачивает свой счётчик, уменьшая количество апельсинок. Например, если у него было 4 апельсинки и он потратил 3, то на его счётчике остаётся 1 апельсинка.

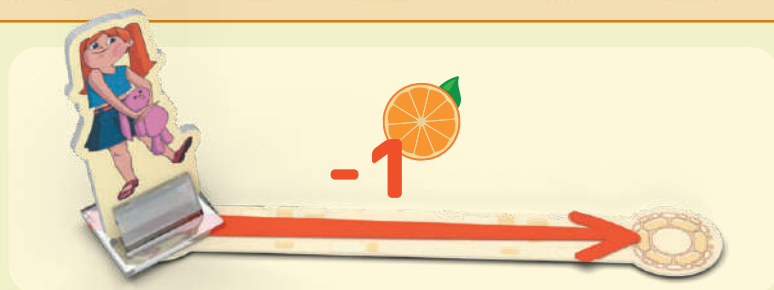
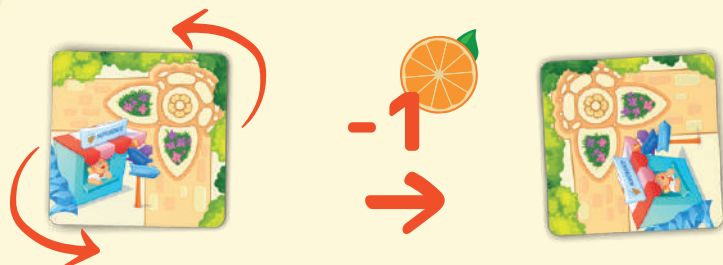
Пример траты апельсинок.

В начале хода у Марины 3 апельсинки. Ей нужно сфотографировать кабана, павлина и белого медведя. Марина

видит, что её фигурка ближе всего к кружкам с изображениями кабана и павлина, и решает, что будет двигаться в их сторону.



Направления на открытом жетоне — вниз и влево — ей невыгодны, ведь нужные кружки находятся справа от её фигурки. Поэтому Марина тратит одну апельсинку, чтобы повернуть жетон направлений на 90 градусов против часовой стрелки — теперь он указывает вниз и вправо.



Затем Марина тратит ещё одну апельсинку, чтобы продвинуть свою фигурку на соседний кружок справа, — Марина считает, что лучше потратить на это именно апельсинку прямо сейчас, а не одно из двух движений потом.

Больше Марина не хочет тратить апельсинки. Она потратила две из трёх, поэтому поворачивает счётчик на 1 апельсинку и переходит к движениям по полю.

2. ДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ

Игрок делает от 0 до 2 движений своей фигуркой по игровому полю в тех направлениях, которые указаны на открытом жетоне направлений. На нём всегда указаны два направления — вверх/вниз и влево/вправо. Игрок сначала выбирает одно из двух направлений на жетоне, затем делает движение.

За одно движение игрок двигает фигурку в указанном направлении **на любое количество кружков**, пока не окажется на том кружке, который ему нужен или который упирается в картинку на поле либо в край поля (см. пример на стр. 7). На этом его движение завершается.

Совет: ориентируйтесь на кирпичную тропинку на фоне игрового поля — пока она не прерывается, вы можете двигать фигурку в выбранном направлении.

Важно:

- нельзя делать оба движения в одном и том же направлении. Второе движение должно быть в другом указанном на жетоне направлении;
- на одном кружке могут стоять несколько фигурок — они не мешают друг другу.

Сделав движения, игрок переходит к концу хода (см. стр. 7).



КАК ФОТОГРАФИРОВАТЬ ЖИВОТНОЕ

Если игрок останавливается на кружке с животным, которое изображено на одной из трёх карт перед ним, то он его фотографирует:

- 1) если на карте этого животного изображена апельсинка, то игрок получает 1 апельсинку на своём счётчике; если апельсинки нет, то пропускает этот шаг;

- 2) игрок берёт верхнюю карту животного из своей стопки, переворачивает её и накрывает ей карту со сфотографированным животным.

Подсказка: апельсинки приносят животные, расположенные в центре игрового поля, потому что до них сложнее добраться.

Важно: сфотографировать животное можно как после траты апельсинок (при этом полученную от него апельсинку можно потратить сразу), так и после движения по полю.



Пример движений по полю и фотографирования. Марина делает движения: за первое движение двигает фигурку вниз на два кружка, за второе – вправо на один кружок и останавливается на павлине. Марина фотографирует павлина – получает апельсинку, которая указана на его карте, и накрывает его новой картой с верха своей стопки, картой слона. У Марины после траты апельсинок оставалась 1 апельсинка, теперь у неё их две. Марина может переходить к концу хода.

3. КОНЕЦ ХОДА

В конце своего хода игрок получает апельсины за потраченные движения:

- 🍊 за 2 потраченных движения он получает 2 апельсина;
- 🍊 за 1 потраченное движение он получает 1 апельсин;
- 🍊 за 0 потраченных движений игрок не получает апельсинов.

Важно: у игрока не может быть больше 6 апельсинов.

На этом ход игрока завершается, и ходит следующий игрок. Когда каждый игрок сделает по одному ходу, текущий раунд заканчивается и начинается новый.



Пример движений: Егору нужно сфотографировать панду и льва. На жетоне указаны направления вниз и вправо. У Егора есть такой вариант: он может за первое движение пойти вниз на один кружок, затем за второе движение пойти вправо и остановиться на кружке над львом – но дойти до льва в этот ход он уже не сможет, так как потратил оба свои движения. Другой вариант: Егор может за первое движение пойти вниз на два кружка, затем за второе движение пойти вправо до панды. Теперь он может сфотографировать панду!

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Как только кто-либо из игроков берёт **последнюю карту животного** из своей стопки, игра сразу заканчивается и этот игрок становится победителем! Чебурашка будет очень рад своему новому фотоальбому! Но вы всегда можете вернуться в зоопарк и снова устроить весёлое соревнование!



ПАМЯТКА ХОДА



1. ПОТРАТЬТЕ СКОЛЬКО УГОДНО СВОИХ АПЕЛЬСИНОК.
2. СОВЕРШИТЕ ОТ 0 ДО 2 ДВИЖЕНИЙ. ПОСТАРАЙТЕСЬ СФОТОГРАФИРОВАТЬ ЖИВОТНОЕ!
3. ПРИБАВЬТЕ АПЕЛЬСИНКУ ЗА КАЖДОЕ НЕПОТРАЧЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ И ЗА СФОТОГРАФИРОВАННОЕ ЖИВОТНОЕ С АПЕЛЬСИНКОЙ.
4. ПЕРЕДАЙТЕ ХОД.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Автор игры: **Юрий Журавлёв** 🍄 Развитие игры: **Сергей Притула** 🍄 Художники: **Диана Прота, Анастасия Катеринич** 🍄 Продюсер: **Артём Шорохов** 🍄 Арт-директор: **Ольга Дребас** 🍄 Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**
Выпускающий редактор: **Луиза Кретова** 🍄 Директор издательского департамента: **Александр Киселев**
Ведущие тестировщики: **Елена Ворноскова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер**
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** 🍄 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



© YBW



© СМФ



Играть интересно