

ANIMACCORD

Маша и Медведь

ДЕНЬ ВАРЕНЬЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ



HOBBY
WORLD

Играть интересно

ОБ ИГРЕ



Маше и Медведю страшно захотелось вкусненького, и они решили вдоволь наесться варенья! Осталось только придумать, из чего его наварить! Из яблок или малины? А может, из грибов? В этой игре вы отправитесь на поиски ингредиентов для самого сладкого угощения. Бегайте по лесу, запоминайте, где находятся вкусности, и собирайте нужные! И не забудь заручиться помощью Мишки! Тот, кто первым соберёт всё по списку, станет главным вареньеведом!

СОСТАВ ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки ходят по лесу и ищут четыре вкусности, чтобы сварить из них варенье. У каждого свои вкусности. Тот, кто первым соберёт их все, победит!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно выдавите все фигурки и жетоны и вставьте фигурки в подставки.

1. Возьмите все квадратные жетоны и найдите среди них жетон домика Мишки. Положите его в центр стола.
2. Затем найдите среди квадратных жетонов все жетоны с ёжиками и зайцами, на которых надеты венки из жёлтых одуванчиков (12 штук). Перемешайте эти жетоны рубашкой вверх, сформируйте из них стопку и отложите в сторону. Это запасная стопка.
3. Перемешайте оставшиеся 48 жетонов рубашкой вверх и, не переворачивая, разложите их в сетку 7 на 7, так чтобы жетон домика Мишки был в центре. Это лес.
4. Поставьте фигурку Мишки на жетон домика Мишки.

5. Перемешайте 16 круглых жетонов целей рубашкой вверх и раздайте каждому игроку по 4 жетона. Игроки кладут их перед собой в стопку не переворачивая. Оставшиеся жетоны целей, если такие есть, уберите в коробку.
6. Каждый игрок берёт верхний жетон из своей стопки целей и тайно смотрит его, чтобы узнать, какую вкусность ему предстоит искать первой. Затем каждый игрок кладёт этот жетон перед собой рубашкой вверх отдельно от стопки целей.
7. Игроки берут себе по одной фигурке персонажа и ставят её рядом с лесом с одной из сторон. С одной стороны леса может стоять только одна фигурка персонажа.
8. Тот, кто последним ел варенье, начинает игру.



ПРИМЕР РАСКЛАДА ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



ХОД ИГРЫ



1. Совершая свой первый ход, игрок выбирает жетон леса, с которого хочет начать поиски: он может выбрать любой крайний жетон с той стороны, куда он поставил свою фигурку при подготовке. Выбрав жетон, игрок **открывает** его – переворачивает лицевой стороной вверх. Затем он ставит на него свою фигурку персонажа и разыгрывает эффект этого жетона (см. на с 5).



2. В любой свой ход, кроме первого, игрок выбирает жетон, на который хочет пойти, – выбрать можно любой **закрытый** жетон леса, граничащий одной стороной с тем жетоном, на котором стоит фигурка игрока. Ходить по диагонали нельзя.



Обратите внимание: игроки могут ходить по жетонам леса, на которых стоят фигурки других игроков. Эффект раскрытого жетона влияет только на того игрока, который открыл этот жетон и поставил на него свою фигурку в этот ход.

3. Если ход игрока не закончился после того, как он разыграл эффект жетона, он может продолжить ходить по лесу и открывать жетоны или закончить свой ход и остаться на текущем жетоне леса.
4. После того как ход игрока закончился, он **закрывает** все открытые в его ход жетоны – переворачивает их рубашкой вверх, в том числе тот, на котором стоит его фигурка. Ход переходит к игроку, сидящему слева.
5. Игроки ходят по очереди, пока один из них не соберёт все четыре вкусности.

БУДЬТЕ АККУРАТНЫ! В ЛЕСУ МОЖНО И ЗАПЛУТАТЬ!

Фигурки не могут ходить на открытые жетоны. Если вокруг фигурки игрока остались только открытые жетоны, то он «запутал» в лесу и ему нужно остановиться и немного передохнуть, чтобы вспомнить дорогу. В таком случае ход игрока заканчивается.



ЧТО МОЖЕТ ВСТРЕТИТЬСЯ В ЛЕСУ?

* ЖЕТОН ДОМИКА МИШКИ

Мишка не любит, когда к нему домой приходят без приглашения, поэтому игроки не могут заходить на этот жетон. Жетон домика Мишки всегда считается открытым и никогда не переворачивается.



* ЖЕТОНЫ С ВКУСНОСТЯМИ



Когда фигурка игрока оказывается на жетоне леса с нужной ему вкусностью (той, что изображена на его жетоне цели), он открывает соответствующий жетон цели и объявляет о находке остальным игрокам. (РИС. 1)



РИС. 1

Все проверяют, что игрок не ошибся. Если всё в порядке, он кладёт жетон леса с вкусностью перед собой, рядом с жетоном цели. Теперь он на шаг ближе к победе! (РИС. 2)

Игрок снова берёт верхний жетон из своей стопки целей и тайно смотрит его, а затем кладёт перед собой рубашкой вверх. Это новая цель игрока.

Затем на пустое место в лесу (под фигуркой игрока) рубашкой вверх выкладывается верхний жетон из запасной стопки. (РИС. 3)

После этого ход игрока заканчивается.

Если фигурка игрока оказывается на жетоне с ненужной ему вкусностью, ничего не происходит. Игрок может исследовать лес дальше.



РИС. 2



РИС. 3



* ЖЕТОНЫ С ЗАЙЦАМИ



Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с зайцем, игрок может «прыгнуть» – переместить свою фигурку на любой закрытый жетон

леса по прямой линии от жетона с зайцем. Открывается только тот тайл, на который фигурка попадает в результате «прыжка».

Обратите внимание: венки из одуванчиков имеют значение только при подготовке к игре, в остальном жетоны с зайцем в венке и без венка ничем не отличаются.



* ЖЕТОНЫ С ЁЖИКАМИ

Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с ёжиком, игрок может поменять местами два любых закрытых жетона леса, лежащих по соседству друг с другом.



Обратите внимание: венки из одуванчиков имеют значение только при подготовке к игре, в остальном жетоны с ёжиком в венке и без венка ничем не отличаются.

* ЖЕТОНЫ С БЕЛКАМИ

Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с белкой, игрок может открыть любой закрытый жетон леса, показав его всем игрокам. После того как все игроки увидели этот жетон, он закрывается. Его эффект не срабатывает.



* ЖЕТОНЫ С ПЧЕЛАМИ



Как только игрок в свой ход открыл 4 пчелы, его ход заканчивается. Пчелы есть как на жетонах леса с пчёлами, так и на жетонах целей

игроков. Эти пчёлы считаются открытыми, когда игрок нашёл указанную на жетоне вкусность и положил этот жетон в открытую перед собой. Пчелы на жетонах леса и открытых (выполненных) жетонах целей суммируются. Если игрок нашёл одну нужную вкусность и перед ним лежит 1 открытый жетон цели с пчелой, то его ход закончится, как только он откроет третий жетон леса с пчелой.

* ЖЕТОНЫ С ВОЛКАМИ

Как только игрок в свой ход открыл 2 жетона с волками, его ход заканчивается.



* ЖЕТОНЫ С КОЗАМИ



Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с козой, он может тайно подсмотреть лицевую сторону трёх любых закрытых жетонов леса, не показывая остальным игрокам. Затем каждый жетон нужно вернуть на своё место. После этого ход игрока заканчивается.

* ЖЕТОНЫ С ГИМАЛАЙСКИМ МЕДВЕДЕМ

Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с гималайским медведем, игрок может взять верхний жетон из своей стопки целей и втайне посмотреть его, а затем положить

его перед собой рубашкой вверх. Таким образом, у этого игрока будет несколько целей, которые он может находить в любом порядке. Если в вашей стопке целей нет жетонов – ничего не происходит.



После этого игрок берёт три жетона леса: один с гималайским медведем из-под своей фигурки и ещё два любых, кроме домика Мишки и тех, что заняты другими фигурками. Игрок перемешивает их не глядя и случайным образом возвращает на пустые места рубашкой вверх.

После этого ход игрока заканчивается.

* ФИГУРКА МИШКИ

Когда фигурка игрока в свой ход оказывается на соседнем жетоне с фигуркой Мишки, стоящей на домике Мишки, то после выполнения эффекта жетона, она может «взять его с собой». При дальнейшем движении фигурка игрока и фигурка Мишки двигаются вместе. Если фигурка игрока ходит по лесу вместе с фигуркой Мишки, Мишка защищает фигурку игрока: оказавшись на жетоне, который должен был бы закончить ход игрока (четвёртая пчела, второй волк, коза или гималайский медведь), он может оставить на этом жетоне фигурку Мишки, чтобы не заканчивать ход. Эффект жетона в любом случае выполняется. Оставив фигурку Мишки на таком жетоне, фигурка игрока будет продолжать движение в одиночку, уже без Мишки. В конце хода этого игрока оставленная фигурка Мишки возвращается обратно на жетон домика Мишки. Если в этом ходу Мишка никого не защитил, то есть не был оставлен игроком на жетоне, завершающем ход игрока, то фигурка Мишки остаётся на месте и не возвращается на жетон домика Мишки.

Когда фигурка игрока в свой ход оказывается на одном жетоне с фигуркой Мишки, она также может «взять его с собой», даже если фигурка Мишки стоит на одном жетоне с другой фигуркой.



* ЖЕТОНЫ С МИШКОЙ

Когда фигурка игрока оказывается на жетоне с Мишкой, игрок может подвинуть фигурку Мишки на расстояние до трёх жетонов. Если игроку удастся привести фигурку Мишки от его домика до своей фигурки, она может «взять его с собой». Фигурка Мишки может двигаться и по открытым жетонам, и по закрытым. Закрытые жетоны не открываются, когда фигурка Мишки движется по ним в одиночку.



ПРИМЕР ХОДА



✿ Игруют Лена, Егор, Андрей и Марина. Сейчас ход Марины. На её жетоне цели малина – она отправляется на поиски этой вкусности.

✿ Марина берёт свою фигурку Маши и выбирает жетон, на который пойдёт, затем открывает его и ставит на него свою фигурку.



✿ Это жетон с крыжовником.



✿ Крыжовник Марине не нужен, поэтому она продолжает ход и открывает ещё один жетон.



✿ Это жетон с волком. Марина не переживает – это лишь первый жетон с волком, поэтому её ход продолжается. Марина открывает ещё один жетон.



✿ Это жетон с Мишкой. Марина двигает фигурку Мишки на 3 жетона и приводит его на клетку со своей фигуркой. Теперь они будут ходить вместе, под защитой Мишки. Марина открывает следующий жетон.



✿ Это жетон с грибом.



✿ Гриб Марине тоже не нужен. Марина открывает следующий жетон.



✿ Ой. Это второй жетон с волком. Но ничего страшного, Мишка со всем разберётся. Марина теряет защиту Мишки, оставляет его фигурку на жетоне с волком и продолжает свой путь, открывая новый жетон.

✿ Это жетон с козой. Марина смотрит 3 любых жетона леса, не показывая остальным.



✿ Жетон с козой, жетон с белкой и... Ура! Жетон с малиной! Марина запоминает расположение нужной вкусности.



Так как Марину больше не защищает Мишка, её ход заканчивается: она закрывает все открытые жетоны и возвращает фигурку Мишки на жетон с домиком. Ход передаётся игроку слева, Егору.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА



Игра завершается, как только один из игроков находит все 4 вкусоности со своих жетонов целей. Этот игрок объявляется победителем!



ПАМЯТКА ЖЕТОНОВ ЛЕСА



Переместите свою фигурку на любой закрытый жетон леса по прямой линии от жетона с зайцем и откройте его.



Поменяйте местами любые 2 соседних закрытых жетона леса.



Откройте любой жетон леса, посмотрите его и покажите остальным игрокам, а затем закройте.



Если в свой ход вы открыли 4 пчелы, ваш ход заканчивается. Помните, что пчёлы с выполненных жетонов целей тоже считаются.



Если в свой ход вы открыли 2 жетона с волками, ваш ход заканчивается.



Тайно подсмотрите 3 любых жетона леса. После этого ваш ход заканчивается.



Возьмите ещё один жетон цели из своей стопки, посмотрите его и положите перед собой рубашкой вверх. Теперь у вас несколько целей. Не глядя перемешайте жетон с гималайским медведем с двумя другими жетонами леса и разложите их на образовавшиеся свободные места случайным образом рубашкой вверх. После этого ваш ход заканчивается.



Подвиньте фигурку Мишки на расстояние до трёх жетонов.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Сергей Притула ● **Развитие игры:** Юрий Журавлёв ● **Продюсер:** Артём Шорохов
Художник: Наталья Кондратюк ● **Дизайн и вёрстка:** Сергей Агапов ● **Выпускающий редактор:** Луиза Кретова
Директор издательского департамента: Александр Киселев ● **Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер ● **Игру тестировали:** Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнев, Олег Мелешин

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

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

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

