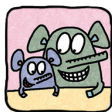


ГРИБЫ С ГЛАЗАМИ



2–5 игроков



От 6 лет



10–15 минут

После дождика в лесу появилось множество грибов с глазами. Кто первым соберёт их все?

Об игре

В начале раунда игроки открывают карту задания: на ней указано, какой гриб нужно найти на этот раз. Затем игроки одновременно, на скорость тянут из коробки жетоны грибов, пока кто-нибудь не объявит, что нашёл нужный. Этот игрок кладёт себе в корзинку два жетона из вытянутых, а остальные — по одному. Победителем становится тот, кто первым соберёт в своей корзинке все десять разных грибов.

Правила игры

Правила предназначены для прочтения взрослыми.



Состав игры

✂ 60 жетонов с десятью разными грибами — по шесть жетонов каждого



✂ 12 карт заданий — десять с разными грибами, а ещё «Два одинаковых» и «Четыре разных»



✂ 5 двусторонних планшетов корзинки — отличаются расположением мест под грибы (важно только для усложнённого варианта)






Подготовка к игре

Каждый игрок берёт себе один планшет корзинки и кладёт перед собой любой стороной вверх. Высыпьте все жетоны грибов в коробку рубашкой вверх и перемешайте, распределив их ровным слоем. Перемешайте колоду карт заданий и положите рядом с коробкой лицом вниз. Тот из игроков, кто последним видел гриб, будет открывать задание в первом раунде.

Ход игры

В начале раунда откройте верхнюю карту задания и положите её лицом вверх в коробку, прямо на жетоны грибов. Сразу после этого игроки одновременно начинают брать жетоны грибов из коробки по следующим правилам:

-  Берите жетоны по одному и только одной рукой.
-  Взяв жетон, переверните его лицом вверх и положите на стол перед собой (не в корзинку!).
-  После этого можете взять ещё один жетон.





Если вы выполнили задание этого раунда, вы можете (но не обязаны) в любой момент крикнуть «Нашёл!». Сразу после этого все игроки перестают брать новые жетоны из коробки. Если игрок уже взял жетон, когда кто-то крикнул «Нашёл!», он кладёт его перед собой лицом вверх и больше не берёт жетонов.

Затем каждый игрок может переложить себе в корзинку один из лежащих перед ним жетонов. Игрок, который в этом раунде крикнул «Нашёл!», может поместить в свою корзинку ещё один жетон из лежащих перед ним (всего два). Этот же игрок будет открывать задание в следующем раунде.

В корзинке могут лежать только разные жетоны грибов — каждый на своём месте. Если все жетоны, которые вы открыли в этом раунде, уже есть у вас в корзинке, — значит, вы ничего не сможете добавить в свою корзинку.

Если у кого-то из игроков в корзинке лежат все десять разных жетонов, игра заканчивается и этот игрок становится победителем. Иначе подготовьтесь к следующему раунду:


 Переложите карту задания из коробки в стопку сброса — лицом вверх рядом с колодой. Если карты в колоде закончились, переверните стопку сброса лицом вниз, перемешайте и используйте как колоду.


 Каждый игрок переворачивает лицом вниз и возвращает в коробку все жетоны, которые открыл в этом раунде, но не поместил в корзинку. Перемешайте жетоны в коробке.





Подробности




 Большинство заданий требуют найти конкретный гриб. Если перед вами на столе (не в корзинке) лежит хотя бы один нужный гриб, вы выполнили задание и можете крикнуть «Нашёл!».

 Задания «Два одинаковых» и «Четыре разных» выполняются, если перед вами на столе (не в корзинке) лежит хотя бы два одинаковых или хотя бы четыре разных гриба соответственно.

 Вы не обязаны кричать «Нашёл!» сразу после того, как выполнили задание. Иногда выгоднее поискать ещё, например если все открытые вами грибы уже есть у вас в корзинке. Но тогда кто-то другой сможет крикнуть «Нашёл!» раньше вас.

 Вы не обязаны класть в корзинку именно тот гриб, который был нужен для выполнения задания. Вы можете выбрать любой жетон (или два) из тех, что успели открыть.

 Если игрок крикнул «Нашёл!», но не выполнил задание, в качестве штрафа он должен вернуть в коробку все свои открытые в этом раунде жетоны и, если это возможно, ещё один жетон из своей корзинки. Остальные игроки могут переложить в корзинку по одному жетону, как обычно.

Конец игры



Если к концу раунда хотя бы один игрок полностью заполнил свою корзинку жетонами, собрав в ней десять разных грибов, игра заканчивается. Этот игрок становится победителем. Если таких игроков несколько, все они побеждают в игре.

Усложнённый вариант



Если играть по обычным правилам слишком просто, попробуйте следующий вариант игры.

Все правила остаются в силе, но игроки должны заполнять свои корзинки по порядку, снизу вверх. Вы можете положить гриб в корзинку, только если под ним что-то есть: либо другой гриб, либо дно корзинки. Чтобы поместить в корзинку один из двух средних грибов в верхнем ряду, оба места под ним в среднем ряду должны быть уже заняты.

Пример: вы можете поместить в корзинку только Призрачного параголова, Лягушачьего сердцееда или Облачную обжорку. Чтобы взять Румяного попрыгуна или Выпендрёжного тонконога, нужно сначала положить в корзинку Призрачного параголова.



Если вы получили право положить в корзинку два жетона, кладите их не одновременно, а один за другим. Так, в примере слева вы можете поместить в корзинку сначала Призрачного параголова, а потом Румяного попрыгуна или Выпендрёжного тонконога.

Если вам нужно вернуть жетон из корзинки в качестве штрафа, это должен быть один из верхних жетонов (над которым ничего не лежит). В примере слева нельзя вернуть Лунного мрачуна или Арктического пухляка, так как над ними уже есть жетоны.



Создатели игры

Автор игры и художник: Татьяна Задорожная

Развитие игры: Петр Тюленев

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Игру тестировали: Елизавета Бузова, Илья Воробьёв, Константин Пономарёв и другие

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Международное продвижение: Кристина Кирпикова

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.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

