

КОВАРНЫЙ МИШКА

Правила игры

Правила предназначены для чтения взрослыми



1–6 игроков



От 5 лет



15–25 минут



Очень простая

Об игре

Мишка, мой милый... воришка? В деревушке на опушке стали пропадать сладости. Говорят, это дело лап Коварного Мишки! Он меняет облик и остаётся неуловим даже для лучших детективов.

В этой кооперативной игре вы станете зверятами-детективами! Опрашивайте свидетелей и запоминайте приметы пушистого негодника. Собирайте его портрет по памяти, и если все приметы вспомните верно — продвинетесь вперёд по полю. Если нет — Мишка убежит дальше! Успеите догнать воришку до того, как он сбежит с поля, и вы победите все вместе!

Состав



Игровое поле



4 кубика с наклейками



16 карт примет



12 особых карт



2 фишки
с подставками



Жетон
первого игрока

Эти правила игры

Сборка компонентов

Перед первой партией наклейте приметы на пластиковые кубики:

- ◆ 4 мордашки на оранжевый кубик,
- ◆ 4 ноги на другой оранжевый кубик,
- ◆ 4 левые руки на кремовый кубик,
- ◆ 4 правые руки на оставшийся кремовый кубик.

Пришло время собраться!



Порядок примет на кубиках не важен.

Вставьте фишки Мишки и зверят в подставки.



Подготовка к игре

1 Положите поле на середину стола городком вверх.

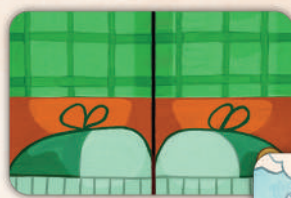
2 Поставьте фишку зверят на клетку со следами, а фишку Мишки — на клетку с конфетой. **Опытным игрокам** рекомендуем ставить Мишку на клетку с леденцом, а **настоящим детективам** — на клетку с шоколадкой!

3 Положите кубики рядом с полем.

4 Возьмите все карты, отделите 12 карт со звёздочками в правом нижнем углу и отложите их в сторону.



У вас останутся **карты примет** — перемешайте их. Положите по одной случайной карте в открытую над каждым облачком свидетелей (это дымок, идущий из домов в верхней части поля). Запомните открытые карты — это показания свидетелей. Затем закройте их.



Закрытая карта

Открытая карта



5 Теперь замешайте отложенные карты со звёздочкой с картами примет у вас в руках — получилась колода. Положите её рядом с полем так, чтобы каждый мог дотянуться. Оставьте рядом место для сброса.

6 Дайте жетон первого игрока тому, кто последним ел конфету.



Вы готовы начать игру.
Вперёд, за коварным
Мишкой-воришкой!



Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого. В свой ход откройте верхнюю карту колоды и покажите её всем.

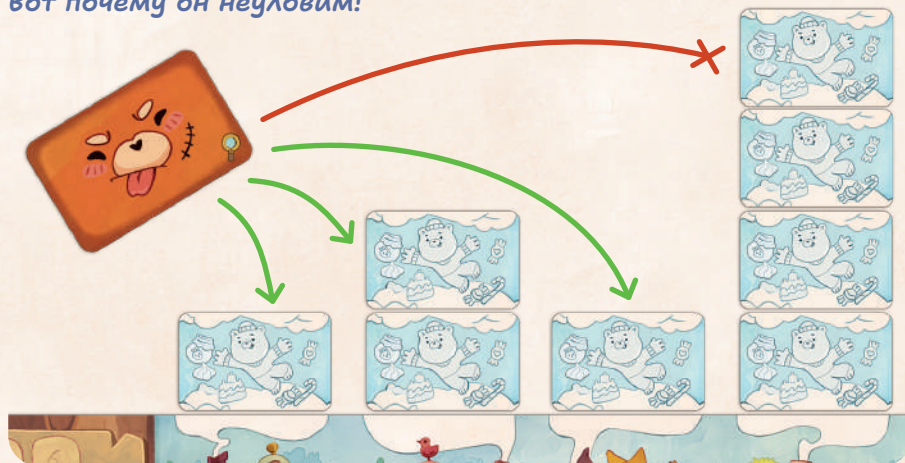
Если это **карта примет** — положите её в открытую сверху поля, в любой пустой (без карт) столбик показаний свидетелей. Если пустых нет, то в любой. В столбике может находиться не более 4 карт!

Важно! Если игрок должен взять карту, а в каждом столбике уже по 4 карты, то вместо этого он составляет портрет воришки (см. стр. 6).



Это карты примет — каждая показывает одну из примет Мишки-воришки, о которой рассказали свидетели. Карты примет бывают четырёх типов: мордочка, левая и правая рука, ноги. На каждом из кубиков Мишки есть по 1 типу примет.

*Неужели Мишка каждый раз меняет внешность?
Вот почему он неуловим!*



Игрок берёт карту мордочки. Во всех столбиках уже лежат карты, так что можно положить в любой из трёх столбиков, а в последний нельзя — там уже четыре карты!

Все игроки **запоминают** эту примету и **куда** её положили. Запомнили? Теперь закройте карту.



Важно!

- ♥ Старайтесь класть приметы так, чтобы в разных столбиках оказались приметы разных типов. Вы ведь запомнили, где какие лежат?
- ♥ Другие игроки могут подсказывать, какие карты куда положить, но решение всегда за вами.
- ♥ На картах примет есть символ лупы  — она показывает, где у карты низ. Так никто не перепутает левые лапки с правыми!

Если вам попалась **карта со звёздочкой** , то вы выполняете особое действие! У каждой карты оно своё.

◆ **Это карта уловок!** Возьмите верхнюю карту из любого столбика, в котором лежит **больше всего** карт. Не подсматривайте карту! Переложите её в любой столбик, где **меньше всего** карт.



◆ **Это карта путаницы!** Поменяйте местами два любых столбика карт. При этом один из столбиков может быть пустым. Не подсматривайте карты!



◆ **Это карта лупы!** Игроки вместе решают, какую 1 карту примет открыть, чтобы её вспомнить. Запомнили? Закройте эту карту.



◆ **Это карта свидетелей!** Составьте портрет воришки. Подробнее об этом далее.



После того как вы разыграли эффект особой карты, сбросьте её в открытую. Если нужно взять карту, а в колоде пусто — перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду. На этом ход заканчивается, и теперь ходит тот, кто сидит слева.

Как составлять портрет воришки

- 1 Выберите столбик, где больше всего карт (если таких несколько — выберите любой из них).
 - 2 Затем возьмите кубики и попытайтесь по памяти собрать из них внешность воришки с такими же приметами, какие лежат в выбранном столбике. Используйте все 4 кубика, не важно сколько карт лежит в столбике. Остальные игроки могут советовать, но финальное решение остаётся за вами.
 - 3 Закончив, положите получившуюся фигурку медведя на плакат розыска на поле и проверьте приметы. Откройте все карты в выбранном ранее столбце и сравните их с портретом.
- ✓ За каждое совпадение продвиньте фишку зверят на 1 клетку ближе к фишке Мишки.
- ✗ За каждую примету, которая есть в столбике, но которой нет в портрете мишки, продвиньте фишку мишки на 1 клетку ближе к последней клетке поля.

После этого возьмите все карты из проверяемого столбика и сбросьте их в открытую.

Пример хода

Рома открывает карту с приметой — её нужно положить в 1 из 4 столбиков. Во всех столбиках уже лежит как минимум по 1 карте, он может положить карту в любой столбик, кроме того где уже 4 карты. Рома выбирает столбик, где уже лежит 1 карта: он не уверен, но кажется там были зелёные ноги. Все запоминают карту приметы с Мишкой в очках, и Рома её закрывает.



Маша открывает карту уловов — пора переложить 1 карту! Она перекладывает верхнюю карту из столбика с 4 картами, в столбик, куда Рома положил карту приметы, т. к. там меньше всего карт.



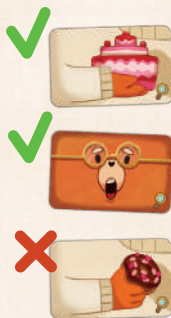
Света открывает карту лупы — можно подглядывать карту! Она решает открыть карту, которую до этого переложили. Это правая лапа с тортиком. Все её запоминают, затем закрывают.



Рома открывает карту сви-детелей. Пришла пора **составить портрет ворюшки!** Так как во всех столбцах по 3 карты, он выбирает столбик, в который положил примету. Рома помнит, что в столбике мордашка с очками (он сам её положил) и правая лапка с тортиком (её открывала Света), но вот насчёт третьей карты он не уверен! Придётся выбирать левую лапку и ноги. Рома советуется с игроками, решает выбрать левую лапу, показывающую большой палец и зелёные ноги. Затем он собирает из кубиков портрет, кладёт его на поле и открывает карты в столбике.



О нет — там две правые лапы! Зелёные ноги Мишки не считаются ошибкой, (ног в столбике вообще нет), только лапа, так как одна из них неправильная. Правильные ответы всё равно засчитываются. Итого 2 совпадения и 1 ошибка. Фигурка зверят двигается на 2 клетки, а фигурка Мишки на 1 клетку. Карты из столбика сбрасываются в открытую.



Эх, почти догнали! Но время ещё есть, игра продолжается!

Конец игры

Игра заканчивается в одном из трёх случаев:

◆ Если фишка зверят после составления портрета и всех перемещений догнала фишку Мишки (или убежала дальше) — все игроки побеждают!

Ура! Вы поймали Коварного Мишку!

◆ Если фишка Мишки дошла до последней клетки поля — все игроки проигрывают.

Коварный Мишка опять улизнул! Попробуйте поймать его ещё раз!

◆ Если обе фишки пришли на последнюю клетку поля одновременно, то игроки тоже победили!

Фух, поймали Мишку перед самым побегом!



Над игрой работали:

Авторы игры: Лука Борса,
Лука Беллини, Стефано Негро
Художник: Полина Наумова
Арт-директор: Наталья Кондратюк
Развитие игры: Сергей Прутула
Продюсер: Владимир Грачёв
Выпускающий редактор: Виталий Терехов
Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова
Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова
Ведущие тестирования: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин.
Особая благодарность МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка».
© 2026 Изготовитель: ООО «Настольные игры — Стиль жизни»

