

КУБЕГУ



ПРАВИЛА ИГРЫ



2-5 игроков



от 5 лет



15 минут

ОБ ИГРЕ

Все привыкли, что в играх надо кидать кубики, чтобы фишки двигались по полю. Но что произойдёт, если делать наоборот? В игре «Кубегу» фишки решили узнать это. Взяли на себя роли тренеров и предложили кубикам стать спортсменами. Каждый ход игроки кидают фишки в коробку, а затем двигают кубики по полю. Задача каждого игрока – привести к финишу те кубики, которые указаны на его карте цели. Как только три кубика окажутся на пьедестале, игра закончится – тогда и узнаем, кто самый ловкий тренер!



**ПРАВИЛА ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ
ДЛЯ ЧТЕНИЯ ВЗРОСЛЫМИ.**

СОСТАВ ИГРЫ



Двустороннее игровое поле для двух разных режимов игры: попроще и посложнее



Коробка:
тоже пригодится для игры

15 карт целей



Правила игры

5 кубиков-спортсменов



5 фишек-тренеров

ПОДГОТОВКА К ЗАБЕГУ

В игре два режима: «Бег трусцой» (попроще, для детей от 5 лет) и «Бег с препятствиями» (посложнее, для всех, кто старше). Первую игру мы рекомендуем сыграть в режиме «Бег трусцой», в нём описаны общие правила игры.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ

ГЕНА



Вот сторона для бега трусцой



ВЕРА

1. Положите игровое поле на стол, стороной для выбранного режима вверх.
2. Поставьте все кубики на клетку «Старт» так, чтобы на верхней грани всех кубиков было значение «3».
3. Возьмите все карты целей. Выберите 5 карт с одинаковым цветом ленты либо 5 карт с одинаковым символом на ленте, как в примере ниже.

Если вы выбрали свисток, то у вас будут эти пять карт.



Если выбрали красную ленту, то эти.



4. Перемешайте выбранные 5 карт целей и раздайте каждому игроку по 1 карте лицом вниз – это ваши личные цели на партию. **Вы можете смотреть свою цель, но держите её в тайне от других игроков.** Лишние карты уберите в крышку коробки.
5. Выберите первого игрока: им станет тот, кто быстрее всех схватит красную фишку. Первый игрок ставит перед собой коробку и берёт все 5 фишек.

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, МАРШ!

3

ХОД ИГРЫ

РЕЖИМ ИГРЫ «БЕГ ТРУСЦОЙ»

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. У каждого игрока есть своя цель на игру: на его карте цели указано, какие кубики должны добежать до финиша, а какой – нет.



★ Если один из кубиков (или оба) с верхней половины карты прибегут на финиш и займут I, II или III места, игрок получит за них очки. Чем выше место, тем больше очков.



★ Если кубик с нижней части карты не добежит до финиша, игрок получит за него дополнительные очки.

Например: зелёный и красный кубики должны прибежать в тройке лидеров

Например: красный кубик не должен добежать до финиша

В свой ход бросьте все 5 фишек в коробку, держа руку на высоте 5–10 см над центром коробки.

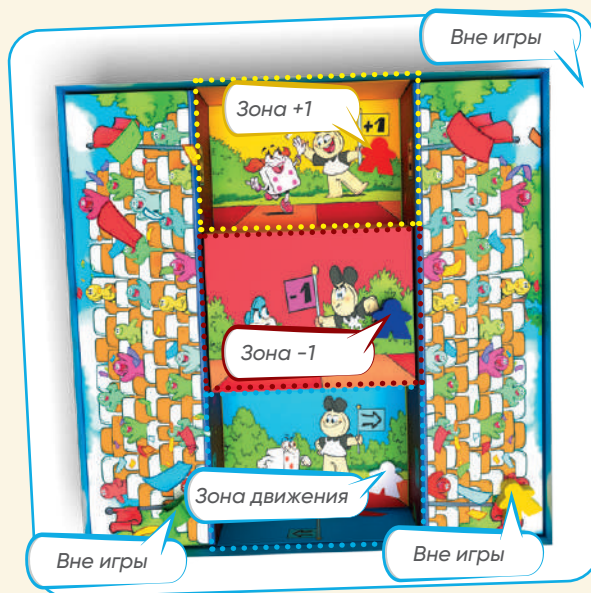
Внутри коробки есть 3 зоны. Каждая зона – это действие. Фишка, попавшая в зону, определяет, какое действие надо выполнить с кубиком того же цвета, что и фишка: подвигать по полю, увеличить или уменьшить значение на нём.

Фишки, попавшие на внешнюю рамку коробки или выпавшие на стол, оказываются **вне игры**.

После броска фишек в коробку решите, устраивает вас результат или нет:

- ★ Если устраивает, переходите к выполнению действий с кубиками.
- ★ Если не устраивает, вы можете перебросить:
 - все фишки из 1 любой зоны, или
 - все фишки вне игры, или
 - все фишки из 1 любой зоны и все фишки вне игры.

Вы можете перебрасывать фишки **1 или 2 раза**. После первого переброса вы можете перебросить фишки из другой зоны. Вы не обязаны перебрасывать фишки.



После броска кубиков или перебросов выполните действия со всеми кубиками в любом порядке. После каждого действия вынимайте фишку из коробки, чтобы не запутаться, что уже сделано.

1. Зона +1. Увеличьте на 1 значение на всех кубиках того же цвета, что и фишки в этой зоне.



Увеличивая значение на кубике с 6 точками, переворачивайте его на грань с 1 точкой.

2. Зона -1. Уменьшите на 1 значение на всех кубиках того же цвета, что и фишки в этой зоне.



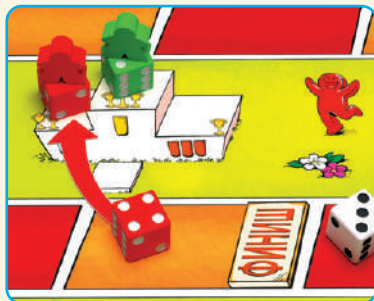
Уменьшая значение на кубике с 1 точкой, переворачивайте его на грань с 6 точками.

УВЕЛИЧИВАЯ ИЛИ УМЕНЬШАЯ ЗНАЧЕНИЕ НА КУБИКЕ, НЕ ДВИГАЙТЕ ЕГО, А ТОЛЬКО ПЕРЕВОРАЧИВАЙТЕ НА НУЖНУЮ ГРАНЬ.

3. Зона движения. Передвиньте по полю в любом порядке кубики того же цвета, что и фишки в этой зоне. Двигайте кубики на столько клеток, сколько точек на верхней грани кубика. Двигайте кубики по часовой стрелке от старта к финишу.



В зоне движения зелёная фишка, значит, двигайте зелёный кубик



Как только кубик добегает до клетки «Финиш», он занимает место на пьедестале, даже если у него остались лишние шаги. Если до финиша добежал первый или второй кубик, поставьте его на пьедестал в центре поля на первое или второе место соответственно. Затем фишку того же цвета поставьте на кубик. Больше в этой партии они не участвуют.

Если это третий кубик, он занимает третье место на пьедестале и игра заканчивается. В таком случае переходите к вручению наград на странице 7.

Например: красный кубик прибежал на финиш вторым. Первое место на пьедестале уже занято зелёным кубиком. Вера ставит красный кубик на второе место. Сверху на него ставит красную фишку.

4. Зона вне игры. Кубики того же цвета, что и фишки вне игры, остаются на месте без изменений.

После розыгрыша всех фишек передайте все фишки и коробку игроку, сидящему слева.

ПРИМЕР ХОДА

Ход Захара. Он бросил фишки в коробку.

В зоне **+1** оказались **красная** и **синяя** фишки, в зоне движения – **жёлтая** фишка, а **зелёная** и **белая** фишки оказались вне игры.

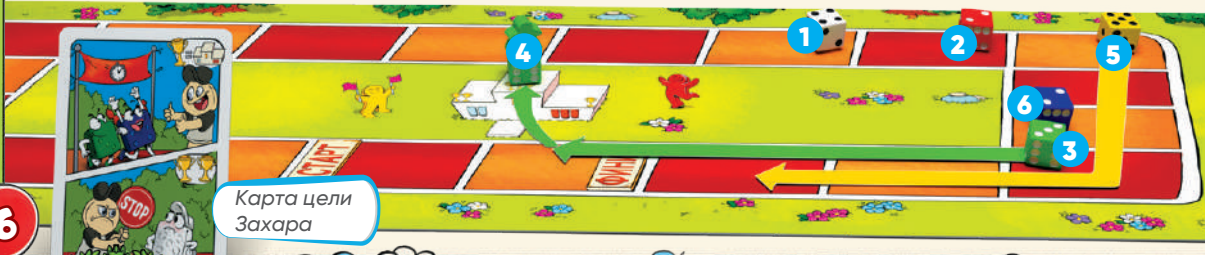
Захар решает перебросить фишки, он забирает вместе **зелёную**, **белую**, **красную** и **синюю** фишки и перебрасывает их.

Теперь в зоне **+1** **белая** фишка, в зоне **-1** **красная** фишка, в зоне движения **зелёная** и **жёлтая** фишки, а **синяя** фишка вне игры.



Результат Захара устраивает, и он последовательно выполняет действия:

1. Увеличивает значение на **белом** кубике – становится 4.
2. Уменьшает значение на **красном** кубике – становится 2.
3. Выбирает **зелёный** кубик и двигает его на 3 клетки.
4. **Зелёный** кубик первым добегает до финиша. Пьедестал ещё пуст, поэтому Захар ставит его на 1 место пьедестала и ставит на него зелёную фишку.
5. Двигает **жёлтый** кубик на 5 клеток.
6. С **синим** кубиком ничего не происходит.
7. Поскольку до финиша добежал только 1 кубик, игра не окончена и Захар передаёт ход игроку слева.



ФИНИШ И ВРУЧЕНИЕ НАГРАД

Как только третий кубик добежит до финиша и окажется на пьедестале, игра **мгновенно** заканчивается. Начните подсчёт очков.

Все игроки открывают свои карты целей. За каждый кубик на пьедестале того же цвета, что и на верхней половине карты цели, игрок получает очки как на картинке справа.

Если кубик с нижней части карты цели не добежал до финиша, игрок получает 2 очка.

Каждый игрок суммирует полученные очки – у кого их больше, тот и победил! Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, они побеждают вместе.



ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ



Гена считает очки: ■ зелёный кубик – 3 очка, ■ красный кубик – 2 очка. Итого: 5 очков.

Вера считает очки: ■ жёлтый кубик – 1 очко.

Захар считает очки: ■ зелёный кубик – 3 очка, ■ синий кубик – 2 очка, ■ белый кубик – 2 очка. Итого: 7 очков.

Победил Захар – у него 7 очков.



Карта цели Гены



Карта цели Веры



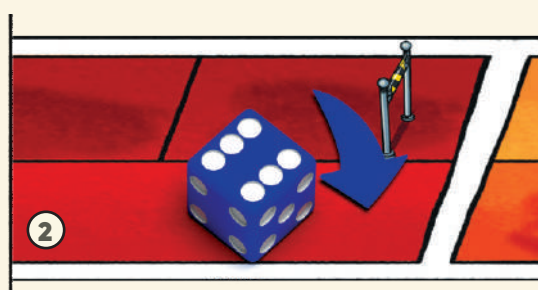
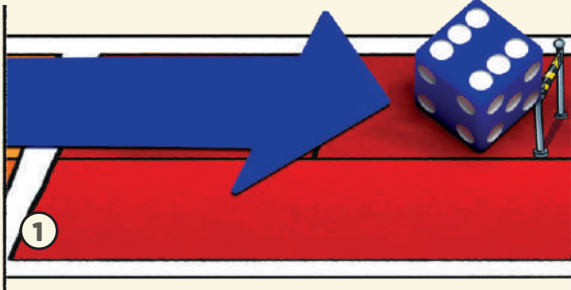
Карта цели Захара

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ НА КЛЕТКАХ



Барьер

Если вы ставите кубик на барьер, следующий игрок, который будет двигать этот кубик, потратит всё движение кубика, чтобы снять его с барьера и поставить в ту же клетку поля, но не на картинку эффекта.



1. Захар двигает синий кубик и ставит его на барьер.

2. В следующий ход Гена тоже ходит синим кубиком. Но всё движение тратится, чтобы оббежать барьер. Гена снимает синий кубик с барьера и ставит на ту же клетку. При следующем движении синий кубик побежит вперёд, как обычно.



Батут

Если вы ставите кубик на батут, сразу переставьте кубик на следующий батут и оставьте его там. Если следующий батут занят другим кубиком, то переставьте свой кубик на следующий свободный батут, минуя занятые. Так кубик может перепрыгнуть сразу несколько занятых батутов.

С батута на клетке «Финиш» нельзя прыгнуть дальше. Но если кубик попал на этот батут с предыдущего – тут же переставьте его на пьедестал.



Вера двигает красный кубик и ставит его на батут. Сразу же Вера переставляет его на следующий свободный батут.

Фишка в коробку



Если вы ставите кубик на мипла, поместите фишку того же цвета, что и кубик, в любую зону коробки в конце вашего хода (+1, -1, движение) и передайте коробку следующему игроку. Игрок не бросает эту фишку в первый бросок, но может перебросить по общим правилам.



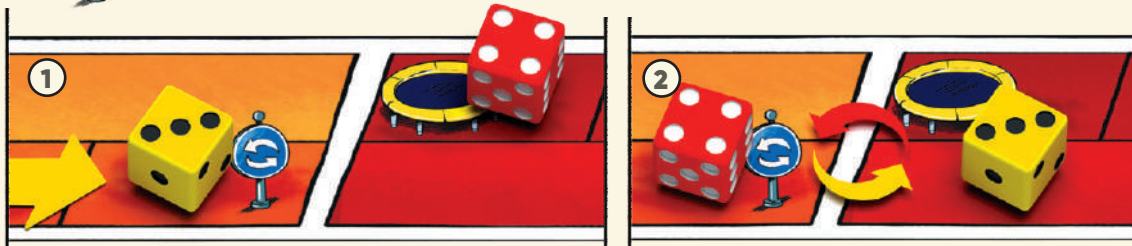
1. Захар двигает белый кубик и ставит его на мипла.
2. Затем он кладёт белую фишку в коробку в зону движения и передаёт коробку Гене. Гена берёт все фишки, кроме белой, которая уже лежит в коробке, и кидает их. После первого броска Гена, как обычно, может перебросить фишки вместе с белой.



Рывок



Если вы ставите кубик на рывок, поменяйте кубик местами с ближайшим кубиком, стоящим впереди (если впереди на одной клетке стоит несколько кубиков, то поменяйте с любым на ваш выбор). Кубик, который попал на рывок, поставьте на новой клетке в область без эффекта. Второй кубик поставьте на рывок без применения эффекта. Важно: рывком нельзя забрать кубик с пьедестала.



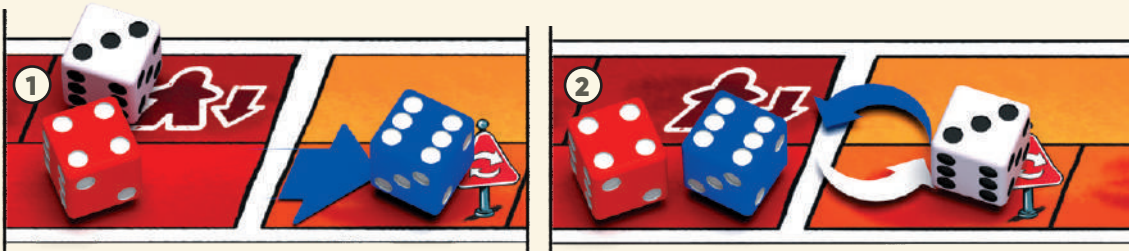
1. Гена двигает жёлтый кубик и ставит его на рывок. Впереди на батуте стоит красный кубик.
2. Гена меняет жёлтый и красный кубики местами. Жёлтый ставит на рывок (и не выполняет рывок), а красный – в пустую область клетки без эффекта.



Разворот

Если вы ставите кубик на разворот, поменяйте кубик местами с ближайшим кубиком, стоящим сзади (если сзади на одной клетке стоит несколько кубиков, то поменяйте с любым на ваш выбор).

Кубик, который попал на разворот, поставьте на новой клетке в область без эффекта. Второй кубик поставьте на разворот без применения эффекта.



1. Вера двигает синий кубик и ставит его на разворот. Сзади на клетке стоят красный кубик в пустой области без эффекта и белый кубик на эффекте «фишку в коробку».
2. Вера выбирает белый кубик и меняет его с синим местами. Она ставит белый на разворот (и не выполняет эффект белым кубиком), а синий – в пустую область клетки без эффекта к красному кубиком.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: **Олег Мелешин** • Художник: **Сергей Ключников** • Развитие игры: **Сергей Притула**

Продюсеры: **Валентина Чичулаева, Владимир Грачёв** • Арт-директор: **Наталья Кондратюк**

Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов** • Выпускающий редактор: **Илья Дроздов**

Директор издательского департамента: **Александр Киселев**

Руководитель тестирования: **Елена Ворноскова**

Ведущие тестировщики: **Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин**

Отдельная благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРП №16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

Автор игры выражает благодарность за помощь и поддержку: **Ольге Ермаковой, Купаве Мелешинной, Роману Мелешину, Сергею Кощеву, Василисе Поляковой, Марине Поляковой, Надежде Филиппович, Аркадию Павлову.**

© 2026 Изготовитель: **ООО «Настольные игры – Стиль жизни»**



