



2–4 игрока



От 5 лет



20 минут



# КУБО ПРЫГГИ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены для чтения взрослыми

# ОБ ИГРЕ

Кубопрыги приехали отдыхать на острова и устроили весёлые игры. Играйте за смешных кубических зверят и узнайте, кто самый ловкий и быстрый. Бросайте кубики и двигайте своих кубопрыгов по островам. По пути можно кататься верхом на чужих кубопрыгах и подбирать ракушки с жемчужинами, сёрфборды и корону. Чем раньше ваши зверята сделают круг и пересекут финиш, тем выше займут место на острове победителей. Выиграет тот, чьи кубопрыги наберут больше всего жемчужин: за место на острове, за собранные ракушки и за корону.

## СОСТАВ ИГРЫ:



12 сборных фигурок кубопрыгов



12 жетонов сёрфбордов



16 планшетов островов



3 кубика



8 подставок  
для жетонов финиша



4 жетона финиша

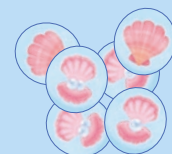


Большой остров победителей



1 сборная фигурка  
короны

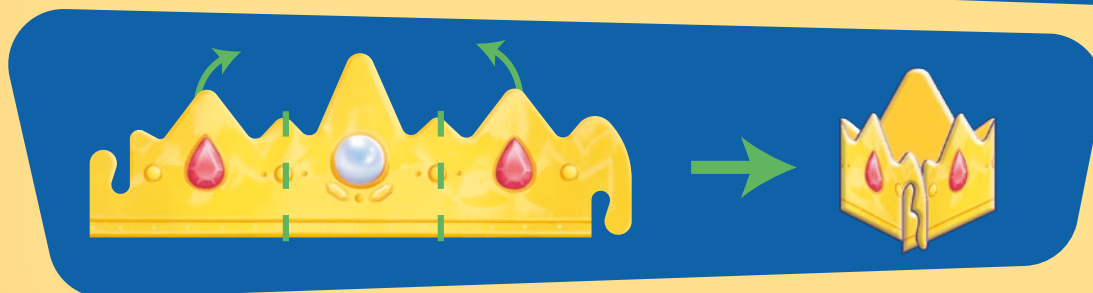
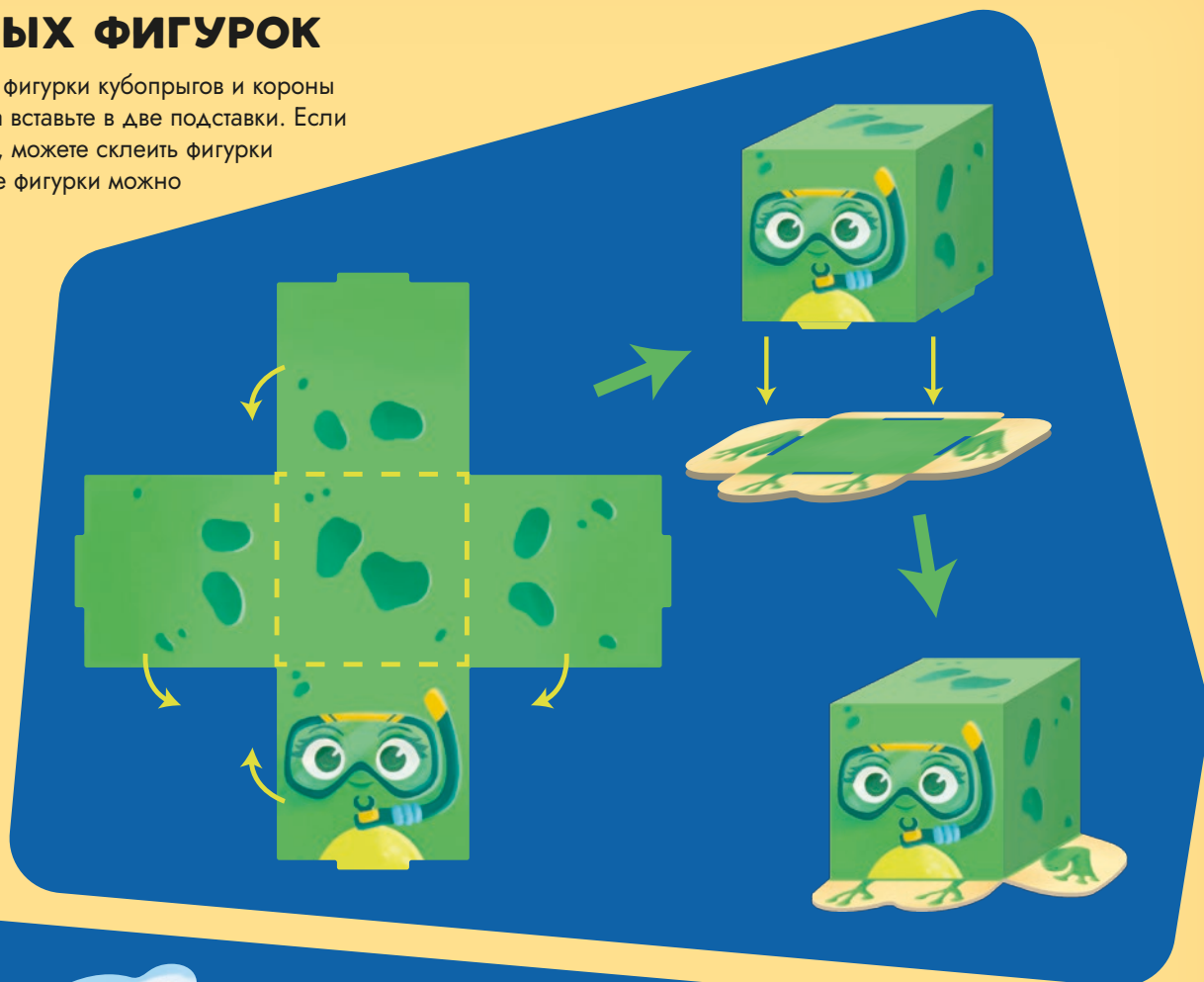
+ Эти правила игры



20 жетонов ракушек

## СБОРКА ИГРОВЫХ ФИГУРОК

Перед первой партией соберите фигурки кубопрыгов и короны по схеме. Каждый жетон финиша вставьте в две подставки. Если вы играете с маленькими детьми, можете склеить фигурки для надёжности. После игры все фигурки можно хранить в коробке, не разбирая.

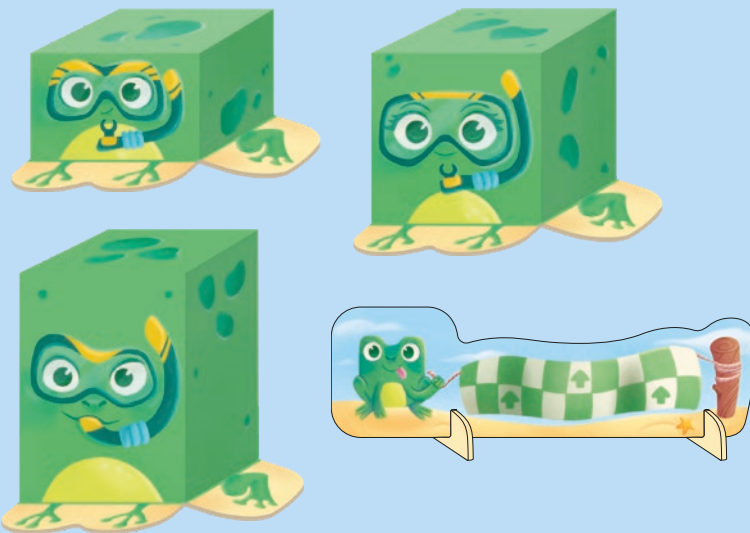


# РЕЖИМ «КАНИКУЛЫ»

Это облегчённый режим, который мы рекомендуем выбрать для первых партий и для игры с маленькими детьми. Когда вы освоитесь с этим режимом, вы можете попробовать продвинутый режим «Приключения» — подробнее на стр. 9.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок выбирает, какими кубопрыгами будет играть: крабиками, морскими котиками, осьминогами или лягушками. Возьмите **3 фигурки и жетон финиша** с изображением своего животного. Если останутся лишние кубопрыги и жетоны финиша, уберите их в коробку.



- 2 Выложите **16 островов** (при игре втроем уберите в коробку один случайный остров и выложите 15 островов) по кругу в таком порядке: пустой остров — остров сокровищ — остров ракушек — остров серфинга — снова пустой остров и так далее. Схемы островов для разного количества игроков показаны справа.
- 3 Расставьте **жетоны финишей** между островами на равном расстоянии друг от друга, так чтобы хотя бы один жетон финиша стоял перед пустым островом. Стрелки на жетонах финиша должны указывать в сторону по часовой стрелке. Ориентируйтесь по схеме справа.



- 4 Каждый игрок ставит своих кубопрыгов после своего жетона финиша по часовой стрелке: на первый остров самую большую фигурку, на второй среднюю, на третий маленькую.
- 5 Положите **большой остров победителей** в центре круга островов. Поверните его на сторону с фруктовыми надувными кругами. Обратная сторона нужна для режима «Приключения».
- 6 Положите **фигурку короны** и **жетоны ракушек** рядом с большим островом. Переверните все жетоны ракушек стороной с жемчужинами вниз.
- 7 Положите **три кубика** рядом с большим островом.

Уберите в коробку жетоны сёрфбордов, они нужны для режима «Приключения».

Вы готовы начинать играть. Первым игроком становится тот, кто выше всех прыгнет.



# ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из двух шагов:

**1 Бросок кубиков.** В свой первый ход первый игрок бросает только один кубик. Следующий за ним игрок бросает два кубика. Следующий игрок бросает три кубика — и дальше до конца игры каждый игрок бросает в свой ход по 3 кубика.



**2 Движение кубопрыгов.** Разыграйте кубики по очереди в любом удобном вам порядке.

Кубики показывают, какой кубопрыг — большой 🐻, средний 🐸 или маленький 🐱 — должен передвинуться на 1 остров вперёд. Если на кубике 2 кубопрыга, он должен передвинуться на 2 острова вперёд (не останавливаясь на первом). Результаты кубиков не суммируются, если на разных кубиках выпали одинаковые кубопрыги. Например, на кубиках выпали 🐸 и 🐸 — значит, вы должны передвинуть своего среднего кубопрыга сначала на 1 остров вперёд, затем на 2 острова вперёд. Таким образом, игроки будут чаще получать бонусы островов.

Когда разыграете все кубики, передайте их игроку слева.

## КАК ДВИГАЮТСЯ КУБОПРЫГИ

- Кубопрыги двигаются по островам по часовой стрелке.
- Если кубопрыг заканчивает движение на острове ракушек, сокровищ или сёрфинга, вы получаете бонус (подробнее в разделе «Острова»).
- Если кубопрыг заканчивает движение на острове с другим кубопрыгом, он встаёт на него, формируя башню. Таким образом могут получаться башни из нескольких кубопрыгов.
- Если двигается кубопрыг, на котором башней стоят другие кубопрыги, то он несёт их на себе.
- Как только ваш кубопрыг перепрыгивает **свой жетон финиша**, он сразу перемещается на большой остров победителей (подробнее в разделе «Остров победителей»).



*Дана играет за морских котиков. На кубике выпал один средний кубопрыг. Он стоит в середине башни между лягушкой и осьминогом. Дана снимает своего морского котика с лягушки, чтобы передвинуть его на 1 остров вперёд, при этом морской котик по-прежнему несёт на себе осьминога.*

## ОСТРОВА

Когда ваш кубопрыг заканчивает движение на острове ракушек, сокровищ или сёрфинга, вы должны получить бонус острова (даже если кубопрыг встаёт при этом на башню). Бонусы островов расписаны на стр. 7–8.

Нельзя получить бонусы только в двух случаях:

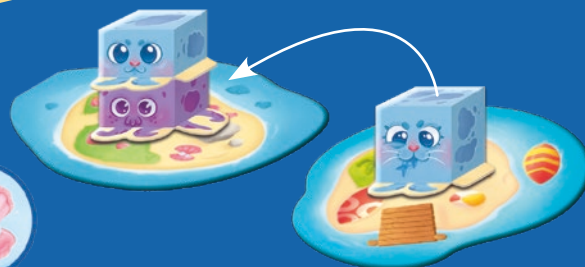
- когда вы ставите кубопрыгов на острова в подготовке игры,
- когда ваш кубопрыг оказывается на острове не в свой ход (обычно это случается, когда его несёт на себе другой кубопрыг).

Также нельзя получить бонус того острова, который ваш кубопрыг перепрыгивает, двигаясь на 2 острова вперёд.



## ОСТРОВ РАКУШЕК

Возьмите случайный жетон ракушки из запаса. Посмотрите его, никому не показывая, и положите перед собой жемчужинами вниз. Жемчужины нужны для победы в игре, поэтому старайтесь набрать их как можно больше. Если запас пуст, вы не можете получить жетон ракушки.



*Матвей двигает своего маленького осьминога на 1 остров и заканчивает движение на острове с ракушками. Он берёт жетон из запаса: на нём 2 жемчужины — какая удача! Обратите внимание, что морской котик, которого несёт на себе осьминог, не получает жетон ракушки.*



## ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Возьмите корону (со стола или с другого кубопрыга) и поставьте её на своего кубопрыга. Если на кубопрыге башня, то поставьте корону **на самого верхнего** кубопрыга (это может быть кубопрыг другого игрока). Пока на кубопрыге есть корона, он всегда ходит на 1 остров дальше, чем выпало на кубике. Остальные кубопрыги в этой башне двигаются как обычно.

Корона всегда находится на самом верхнем кубопрыге. Если на кубопрыга с короной встаёт другой кубопрыг, то он становится верхним в башне — поставьте корону на него. В игре всего одна корона, поэтому кубопрыги забирают её друг у друга.

*Дана разыгрывает первый кубик и двигает среднего морского котика вместе с маленьким на нём на два острова вперёд.*



*Кубопрыг встаёт на лягушку, которая стоит на острове сокровищ. Средний морской котик получает корону в качестве бонуса острова, но поскольку верхний кубопрыг в башне — маленький морской котик, то Дана ставит корону на него.*

*Затем Дана разыгрывает второй кубик: по его результатам маленький морской котик должен передвинуться на 2 острова вперёд, но поскольку на нём корона, то Дана двигает его на 3 острова вперёд. Обратите внимание, что маленький морской котик продолжает движение с короной на голове, пока другой кубопрыг её не отберёт.*





## ОСТРОВ СЁРФИНГА

Вы должны сразу перебросить только что разыгранный кубик и разыграть его ещё раз.

## ОСТРОВ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

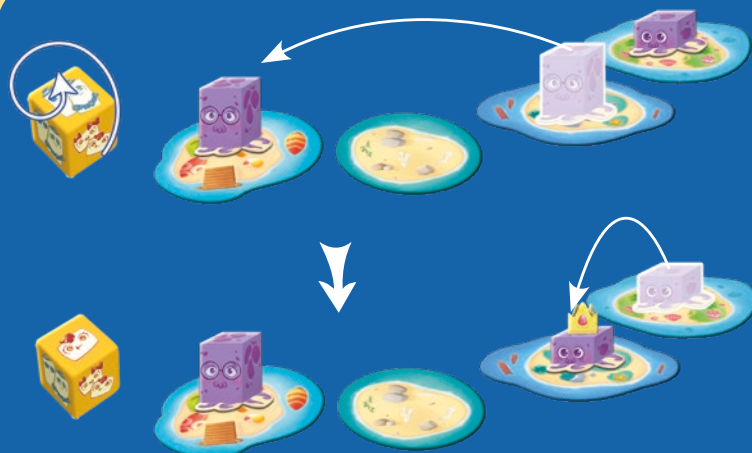
Как только кубопрыг пересекает **свой финиш**, сразу поставьте этого кубопрыга на наивысшее свободное место острова победителей (первого финишировавшего — на место 1, второго — на место 2 и так далее). Если финиш пересекают несколько ваших кубопрыгов в башне, все они занимают места по очереди, начиная с верхнего в башне. Если в ней были чужие кубопрыги, они остаются на острове, где закончилось движение башни, в том же порядке, в котором стояли в башне. Как только на острове победителей будут заняты все пять мест, игра заканчивается.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ЖЕМЧУЖИН

Игра заканчивается, когда на большом острове победителей все пять мест будут заняты кубопрыгами. Посчитайте жемчужины за всех своих кубопрыгов:

- место на острове победителей приносит столько жемчужин, сколько под ним указано,
- корона на любом вашем кубопрыге (неважно, попал он на остров победителей или нет) приносит 1 жемчужину,
- жетоны ракушек приносят по 1 или 2 жемчужины — суммируйте жемчужины на своих ракушках.

Побеждает игрок, набравший больше всех жемчужин. При равенстве жемчужин побеждает участник ничьей, чей кубопрыг занимает наивысшее место на острове победителей.



Матвей разыгрывает кубик и двигает своего большого осьминога на 2 острова вперёд. Осьминог заканчивает движение на острове сёрфинга. Матвей перебрасывает этот же кубик: выпадает 1 маленький кубопрыг, и Матвей двигает маленького осьминога на 1 остров вперёд — это остров сокровищ, и осьминог получает корону!



Морские котики Даны заняли места 1 и 5 на острове победителей. Первое место приносит Дане 3 жемчужины, пятое — 1 жемчужину. Также у Даны есть 5 жемчужин на её жетонах ракушек. Короны у кубопрыгов Даны нет. Итого Дана получает  $3+1+5=9$  жемчужин.





# РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ»

В режиме «Приключения» по-другому работает остров сёрфинга, появляются новые правила для движения кубопрыгов и для башен. Мы рекомендуем играть в этом режиме с детьми постарше и с теми, кому режим «Каникулы» кажется слишком простым.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Готовьтесь как в режиме «Каникулы», с такими изменениями:

- Перемешайте острова и выложите их **случайным образом**.
- Переверните большой остров победителей на сторону **с короной и сёрфбордом в центре**. Эта сторона отличается другим количеством жемчужин, которые приносят места.
- Положите рядом с большим островом победителей **все жетоны сёрфбордов**.
- Каждый игрок ставит своих кубопрыгов на остров после своего жетона финиша и **собирает из них башню**: сначала ставит на остров самую большую фигуру, на неё среднюю и поверх неё самую маленькую.



## ХОД ИГРЫ

### БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте все 3 кубика (начиная с первого хода первого игрока). При желании вы можете один раз перебросить любое количество кубиков.



## ДВИЖЕНИЕ КУБОПРЫГОВ

В этом режиме при движении кубопрыгов необходимо учитывать их размер. Если в начале движения на кубопрыге стоят другие фигурки, проверьте, какого они размера:

- **Все фигурки на кубопрыге такого же размера или меньше**

В этом случае кубопрыг передвигается столько раз, сколько показывает кубик, и при этом несёт на себе всю башню.

- **На кубопрыге есть хотя бы одна фигурка больше него**

В этом случае кубопрыг не двигается и вместо этого скидывает с себя башню: снимите с кубопрыга все стоящие на нём фигурки и, не меняя их порядок, поставьте на остров впереди (получить бонус острова в этом случае нельзя). Кубик при этом считается использованным (неважно, сколько кубопрыгов на нём указано).



*Дана играет за морских котиков. На кубике выпал один средний кубопрыг. На среднем морском котике нет фигурок больше него, поэтому Дана передвигает морского котика вместе с сидящим на нём маленьким осьминогом на один остров вперёд.*



*Лена играет за крабов. На кубике выпали два средних кубопрыга. Лена не может передвинуть среднего краба, потому что на нём стоит большой осьминог. Вместо этого Лена скидывает всех кубопрыгов со среднего краба на следующий остров. При скидывании Лена не может менять порядок фигурок: маленький краб всё ещё несёт на себе большого осьминога.*

## ПРАВИЛО БАШНИ

В режиме «Приключения» высота башни ограничена — не более 5 кубопрыгов. Если в процессе движения кубопрыги должны собраться в башню из 6 фигурок или выше, вместо этого они останавливаются на 1 остров раньше (в некоторых случаях кубопрыги останавливаются на несколько островов раньше). Вы получаете бонус острова, на котором кубопрыг закончил движение раньше из-за правила башни.

Это правило действует и при скидывании кубопрыгов вместо движения. Если на кубопрыге есть фигурки крупнее него и, скинув их, он соберёт башню высотой 6 или больше кубопрыгов, этот кубопрыг должен пропустить ход и кубопрыги на нём никуда не двигаются.



*Луиза играет за лягушек. На кубике выпало два больших кубопрыга. Большая лягушка стоит в башне и несёт на себе большого осьминога. Луиза двигает своего кубопрыга с осьминогом на один остров вперёд, но на этом его движение заканчивается: встать на второй остров он не может, так как там башня из четырёх кубопрыгов. Обратите внимание, что лягушка получает бонус острова сёрфинга.*

## БОНУСЫ ОСТРОВОВ



**Остров сокровищ** приносит корону так же, как в режиме «Каникулы», однако теперь корона **удваивает** результат броска кубика для кубопрыга, который её носит.



**Остров сёрфинга** приносит один жетон сёрфборда из запаса. Если у вас уже есть три жетона сёрфборда, то вы не можете получить бонус.

Вы можете сбросить жетон сёрфборда, чтобы передвинуть любого своего кубопрыга (вместе с башней, если она есть) на два острова вперёд (в конце этого движения можно получить бонус острова). Это можно сделать в любой момент своего хода, даже сразу после того, как вы получили жетон сёрфборда. Корона не удваивает движение по сёрфборду, она влияет только на значения кубиков. За один ход можно использовать только один жетон сёрфборда.



**Остров ракушек** работает так же, как в режиме «Каникулы»: возьмите случайный жетон ракушки из запаса и положите рядом с собой жемчужинами вниз.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ЖЕМЧУЖИН

Подсчёт жемчужин и определение победителей происходит так же, как в режиме «Каникулы»: сложите жемчужины за места на победном острове, все жемчужины с ракушек и жемчужину за корону, если она есть у одного из ваших кубопрыгов. Обратите внимание, что места на большом острове приносят другое количество жемчужин.



*Дана использует кубик, чтобы передвинуть маленького морского котика, — на кубике 2 кубопрыга, но у котика есть корона, поэтому он двигается на 4 острова вперёд.*



*Лена использует сёрфборд, чтобы передвинуть на 2 острова вперёд среднего краба. Он останавливается на острове сёрфинга, и Лена получает новый жетон сёрфборда, но не может потратить его прямо сейчас — в этом ходу она уже использовала сёрфборд.*



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Роб Фишер и Адам Портер  
**Художники:** Ираида Фокина, Валентина Чурбакова  
**Разработка игры:** Павел Ильин  
**Продюсер:** Владимир Грачёв  
**Арт-директор:** Сергей Дулин  
**Дизайн и вёрстка:** Ксения Таргулян  
**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Игру тестировали:** Олег Власов, Елена Ворноскова, Юлия Колесникова, Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков и другие.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

**Издатель:** ООО «Мир Хобби»  
**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Международное продвижение:** Мария Никольская

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



# ПАМЯТКА

## ОСТРОВ РАКУШЕК

Возьмите случайный жетон ракушки из запаса.



## ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Возьмите корону и поставьте её на своего кубопрыга, если он путешествует один, или на самого верхнего кубопрыга в башне на нём.

### В режиме «Каникулы»:

пока на кубопрыге есть корона, он всегда ходит на 1 остров дальше, чем выпало на кубике.

### В режиме «Приключения»:

корона удваивает результат броска кубика для кубопрыга, который её носит.



## ОСТРОВ СЁРФИНГА

### В режиме «Каникулы»:

вы должны сразу перебросить только что разыгранный кубик и разыграть его ещё раз.

### В режиме «Приключения»:

возьмите жетон сёрфборда из запаса. У вас может быть максимум три таких жетона.

