

КВА-КВА ПРЯТКИ

Правила игры



2-4
игрока



От 6
лет



10-15
минут



Очень
простая

Правила предназначены для чтения взрослыми.

Об игре

Редкие экзотические лягушки сбежали от зоологов, чтобы поиграть в прятки с выдрами из ближайшего пруда. Поскорее выловите пропавших лягушат и верните их в специально подготовленные для них водоёмы зооцентра! А дружелюбные выдры подскажут вам, где спрятался Нильс, а где Тыква-а-а.

Каждый раунд выдры будут давать подсказки, как отыскать того или иного лягушонка. Постарайтесь найти **кувшинку** с нужным лягушонком быстрее других игроков, считая и вспоминая, какие лягушата куда спрятались. Победит тот, кто соберёт больше всех кувшинок.

Состав игры

Сборное игровое поле

Верхняя
часть
пруда



Нижняя
часть
пруда



24 жетона больших кувшинок



16 жетонов
с красными
лягушками



8 жетонов
с синими
лягушками



Оборотная сторона
с подсказкой
и именем лягушки

6 жетонов
малых кувшинок



4 жетона сачков



Эти правила игры

Подготовка к игре

Внимание!

Перед первой партией соберите верхнюю часть поля, как показано на рисунке.



В игре есть несколько режимов для того, чтобы сделать игру более разнообразной и менять её сложность. При игре с маленькими детьми и в первой партии мы рекомендуем играть по **базовым правилам**, описанным ниже. **Дополнительные режимы игры** описаны в конце правил.

- 1 Положите внутрь коробки **нижнюю и верхнюю части пруда**, проследив, чтобы рисунки на них совпадали. Поверните подвижную часть поля (с выдрами) так, чтобы выдры располагались между выемками для жетонов.

2 Переверните **жетоны больших кувшинок лягушками вверх** (сторона без имени), найдите среди них 16 жетонов с **красными лягушками**, перемешайте их и разложите **по одной случайной кувшинке** в каждую выемку пруда.

3 Сложите, не переворачивая, **9 оставшихся кувшинок** стопкой на столе рядом с коробкой. Это **подсказки**, с помощью которых игроки будут искать нужные им кувшинки.

4 Раздайте каждому игроку по **жетону сачка**.

5 Все оставшиеся компоненты уберите из игры. В этом режиме они вам не понадобятся.

Можно начинать игру!



Ход игры

Игра проходит в несколько раундов.

Начало раунда. Все игроки пытаются запомнить расположение лягушек и цветков на кувшинках. Затем игрок, который последним видел настоящую лягушку, поворачивает видр в пруду **по часовой стрелке** так, чтобы они закрыли собой ближайшие кувшинки.



После этого игрок переворачивает верхнюю кувшинку в стопке и кладёт её рядом с видрами в центре поля (чтобы все игроки хорошо её видели) — это **подсказка** от видра, какую кувшинку вам нужно найти.



Поиск. Все игроки одновременно ищут кувшинку, на которой прячется лягушонок с подсказки: считают лягушат или цветки, вспоминая, что находится на кувшинках под выдрами. Отсчёт начинайте всегда с **первой кувшинки**, на которую указывает **выдра с морской звездой**, и считайте по часовой стрелке.



Внимание! Каждый лягушонок или цветок в пруду учитывается только один раз, не начинайте считать по второму кругу.

Типы подсказок:



Квант находится на кувшинке с **восьмым лягушонком**.



Плюх находится на кувшинке с **третьим жёлтым цветком**.



Коа находится на кувшинке с **четвёртым белым цветком**.



Быстрее других игроков положите свой сачок рядом с кувшинкой, на которой, по вашему мнению, находится указанный в подсказке лягушонок (даже если эта кувшинка закрыта выдрой). Если вы считаете, что указанной лягушки или цветка в пруду нет, положите свой сачок рядом с подсказкой. Всем игрокам должно быть понятно, у какой кувшинки выложен ваш сачок.

Важно! У каждой кувшинки может лежать только один сачок! Если у кувшинки, которую вы считаете верной, уже лежит сачок другого игрока, вам придётся выбрать другую кувшинку.



Яна



Пример: выдры подсказывают игрокам, что лягушонок Плюш находится на кувшинке с третьим жёлтым цветком.



Рита считает, что на кувшинке под верхней выдрой был жёлтый цветок, а значит, на кувшинке с двумя лягушками — третий жёлтый цветок. Она кладёт свой сачок рядом с этой кувшинкой.

Полина помнит, что под выдрами на кувшинках были только белые цветы и, следовательно, верной кувшинки в пруду нет. Поэтому она выкладывает свой сачок у жетона с подсказкой.

Яна запомнила, что в пруду только 2 жёлтых цветка, но она увидела жёлтый цветок на кувшинке в стопке и, посчитав его как третий, выложила свой сачок рядом со стопкой.

Тимофей тоже помнил, что под выдрами нет жёлтых цветков, но не успел выложить свой сачок рядом с подсказкой, поэтому ему пришлось выбирать другую кувшинку. Он положил свой сачок рядом с последней закрытой кувшинкой, на случай если он запомнил неправильно.

Проверка. Когда все игроки положат свои сачки, сдвиньте выдр по часовой стрелке так, чтобы все кувшинки были видны. Затем сосчитайте по порядку, начиная с кувшинки, на которую указывает выдра с морской звездой, до нужного лягушонка или цветка (в зависимости от подсказки) — это и будет **верная кувшинка**. Если же такого лягушонка или цветка в пруду нет (на всех семи кувшинках не набралось нужного количества лягушат или цветков), то верной кувшинкой считается подсказка. Кувшинки в стопке не участвуют в подсчёте.

Игрок, чей сачок лежит у верной кувшинки (даже если это кувшинка с подсказкой), забирает её и кладёт перед собой. Именно он выловил лягушку и приблизился к победе. Если это была кувшинка из пруда, выложите на её место кувшинку с подсказкой этого раунда, перевернув её лягушками вверх.

Если же никто из игроков не угадал верную кувшинку, отложите подсказку в сторону.



Пример проверки: в пруду действительно оказалось только

2 жёлтых цветка, а значит, **Рита** ошиблась, а расчёт **Тимофея** не оправдался. Кувшинки в стопке при подсчёте вовсе не учитываются, поэтому **Яна** также выложила свой сачок неправильно.

Полина выбрала верную кувшинку, она забирает её себе и начинает следующий раунд.



Новый раунд. Если в стопке ещё остались кувшинки, игрок, который в этом раунде угадал верную кувшинку, начинает следующий раунд: поворачивает выдр и открывает следующую подсказку. Если верную кувшинку не угадал никто, это делает тот же игрок, который открывал подсказку в предыдущем раунде.

Если же в стопке больше не осталось кувшинок, переходите к определению победителя.

Конец игры и определение победителя

Игра заканчивается после девятого раунда, когда закончится стопка кувшинок с подсказками.

Игроки подсчитывают собранные ими кувшинки. Тот, кто собрал больше всех, побеждает. Если таких игроков несколько, то все они побеждают.

Теперь вы можете попробовать дополнительные режимы игры.



Дополнительные режимы игры

Синие лягушки (7+)

Необычные синие лягушки родом из Южной Америки и Австралии услышали про затею своих красных собратьев из Мадагаскара и захотели тоже повеселиться в пруду с выдрами!

В этом режиме в игру добавляются кувшинки с синими лягушками, а с ними и новые типы подсказок.

При подготовке к игре уберите в коробку 8 случайных кувшинок с красными лягушками, к оставшимся кувшинкам добавьте все 8 кувшинок с синими лягушками и перемешайте их. В остальном подготовка не меняется.

Игра проходит по обычным правилам, однако в игру добавляются новые подсказки:



Кетчуп находится на кувшинке с третьей красной лягушкой.



Джини находится на кувшинке с четвёртой синей лягушкой.



Не забудьте! Если на подсказке изображена фиолетовая лягушка, считать нужно всех лягушек подряд, и красных, и синих.

Смена первой кувшинки (7+)

Раз, два, три, четыре, пять... выдрам хочется играть! Теперь они не только указывают на нужного лягушонка, но и каждый раунд меняют первую кувшинку.

При игре в этом режиме в каждом раунде начинайте считать со следующей кувшинки после выдры с ракушкой. Таким образом, кувшинка, которую закрывает эта выдра, всегда будет последней, а первая кувшинка каждый раунд будет сдвигаться на один жетон по часовой стрелке.



Озорные лягушата (9+)

Лягушата меняют местами цветы и переплывают с кувшинки на кувшинку, пока вы их считаете. Не дайте им себя запутать!

В этом режиме в игру добавляются жетоны малых кувшинок, которые меняют правила подсчёта.

При подготовке к игре вложите три случайных жетона малых кувшинок в выемки на выдрах. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

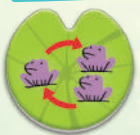
Играйте по обычным правилам или сочетайте этот режим игры с другими, учитывая при подсчёте нужной кувшинки **эффекты малых кувшинок**:



Кувшинка под этой выдрой не учитывается в подсчёте, как будто её вовсе нет в пруду. Пропускайте её во время подсчёта верной кувшинки.



Цветки и лягушата на кувшинке под этой выдрой считаются дважды (два жёлтых или белых цветка вместо одного, две или четыре лягушки вместо одной или двух, соответственно).



Если на кувшинке под этой выдрой одна лягушка, считайте, что их там две. И наоборот, если там две лягушки, считайте, что она там одна. Цвет лягушек при этом не меняется.



Если на кувшинке под этой выдрой жёлтый цветок, считайте его как белый. И наоборот, если там белый цветок, считайте его как жёлтый.



Если под этой выдрой находится верная кувшинка, положите свой сачок у подсказки. Если же верной кувшинки в пруду нет, положите свой сачок у кувшинки под этой выдрой.



Если на кувшинке под этой выдрой красные лягушки, считайте их синими. И наоборот, если там синие лягушки, считайте их красными.

Важно! Используйте этот жетон только вместе с режимом «Синие лягушки»!



Создатели игры



Автор игры: Илья Елтунов

Художник: Наталья Кондратюк

Продюсер: Владимир Грачёв

Геймдизайнер: Сергей Притула

Арт-директор: Кристина Соозар

Графические дизайнеры и верстальщики:

Дарья Горохова, Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Мария Кравченко

Тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков,

Андрей Виннер, Андрей Рамодин

Благодарности от автора:

Благодарю Филиппа Иванова, Германа Тихомирова, Илью «Ильфа» Чуракова, Юрия Ямщикова, Андрея Александрова, Павла Логинцева, Сергея Эсмонта, Альбину Макарову, Наталию Иванову, Анастасию Третьякову, Олега Гребнева, Игоря Елтунова за тесты и ценные советы.

Моих учителей лёгкости и весёлости в играх — моих детей Арсения и Луку. Мою любовь Марию, благодаря которой жизнь наполняется творчеством.

Руководитель студии разработки: Александр Киселев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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, отправьте прототип на newgame@hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?

Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Настольные игры — Стиль Жизни»

Все права защищены.

Версия правил 1.0

lifestyleltd.ru

