

ANIMASOUND

# Маша и Медведь

## ГОСТИНЦЫ

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### ОБ ИГРЕ

В этой несложной и весёлой игре вы будете ходить друг к другу в гости и обмениваться гостинцами. Постарайтесь предугадать действия других игроков, ведь от этого зависит, сколько гостинцев вы получите. Соберите десять гостинцев раньше всех — и победите в игре!

Правила игры предназначены для чтения взрослыми детям.

Здорово ни с того ни с сего заглянуть к другу в гости! Всегда можно вкусеньким полакомиться, да ещё и с собой гостинцев набрать. Звать гостей — тоже очень приятно, ведь с пустыми руками они не придут. Главное — не запутаться в визитах и приглашениях.



#### СОСТАВ ИГРЫ



#### 56 КАРТ

Каждый игрок получает 8 карт с выбранным персонажем на рубашке. На лицевой стороне карт есть три варианта действий: звать гостей, пополнять запасы или пойти в гости к другому персонажу



#### 1 КУБИК

Со значениями 1, 2 и 3



#### 5 ЖЕТОНОВ РАУНДОВ

Показывают, к кому можно ходить в гости в этом раунде



#### 66 ЖЕТОНОВ ГОСТИНЦЕВ

Форма и картинка не имеют значения — с точки зрения игры все гостинцы одинаковые



#### 1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся вокруг стола. Каждый игрок выбирает персонажа, за которого будет играть, и берёт все 8 карт с этим персонажем на рубашке. Если игроков меньше семи, каждый игрок должен найти среди своих карт и убрать в коробку все карты «В гости» с персонажами, которых нет в игре. Туда же уберите и карты с теми персонажами на рубашке. Держи свои карты на руке, рубашкой к соперникам, чтобы они видели, за кого ты играешь.

Положите жетоны раундов стопкой посередине стола лицевой стороной вниз. Сложите жетоны гостинцев посередине стола — это резерв. Каждый игрок берёт по 3 любых гостинца из резерва. Храни свои гостинцы на столе перед собой, чтобы все остальные видели, сколько их у тебя.

Тот, кто ходил в гости последним, получает жетон первого игрока.

## ПРИМЕР

### МЕДВЕДЬ



### ПИНГВИН



### МЕДВЕДИЦА



### МАША

Игроки выбрали Машу, Медведя, Пингвина и Медведицу. Карты с Дашей, Тигром и Пандой на рубашке нужно убрать в коробку. Кроме того, все игроки находят у себя карты «В гости» с Дашей, Тигром и Пандой и тоже убирают их в коробку. У каждого остаётся по 5 карт: «Пополнять запасы», «Звать гостей» и три карты «В гости» с персонажами соперников.



# ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов. Их может быть сколько угодно — пока кто-нибудь не наберёт 10 гостинцев.

## НАЧАЛО РАУНДА

Первый игрок перемешивает все пять жетонов раундов лицом вниз и открывает один из них. На жетоне раунда указано, к кому разрешено пойти в гости в текущем раунде.



**«Все игроки»** — ты можешь пойти в гости к любому другому игроку.



**«Оба соседа»** — ты можешь пойти в гости либо к игроку, который сидит справа от тебя, либо к игроку, который сидит слева от тебя.



**«Двое справа»** — ты можешь пойти в гости либо к игроку, который сидит справа от тебя, либо к игроку, который сидит через одного справа от тебя.



**«Двое слева»** — ты можешь пойти в гости либо к игроку, который сидит слева от тебя, либо к игроку, который сидит через одного слева от тебя.



**«Кроме соседей»** — ты можешь пойти в гости к любому другому игроку, кроме тех, кто сидит сразу слева и сразу справа от тебя.

**ВАЖНО!** В игре на троих жетоны раундов не нужны. В каждом раунде ты можешь пойти в гости к любому другому игроку, как будто постоянно открыт жетон **«Все игроки»**.

Если в игре участвуют маленькие дети, советуем взрослым подсказывать им, к кому они могут пойти в гости в текущем раунде и кто может пойти в гости к ним. Для упрощения игры можно отказаться от жетонов раундов и каждый раз ходить в гости к кому угодно.

## ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Каждый игрок выбирает, чем будет заниматься в этом раунде. Чтобы сделать выбор, положи перед собой 1 свою карту лицом вниз. В конце раунда эта карта вернётся к тебе на руку.

## ДЕЙСТВИЯ

Когда все игроки выложили перед собой карты на текущий раунд, они одновременно открывают их и по очереди разыгрывают действия, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

**Всего есть 3 варианта действий.**



**1 Пополнять запасы.** Ты отправляешься на поиски гостинцев, например в лес или в магазин. Открыв такую карту, проверь, не выложил ли кто-то из других игроков карту «В гости» с твоим персонажем.

**а)** Если никто не пришёл к тебе в гости, брось кубик и возьми себе из резерва посередине стола столько гостинцев, сколько выпало.

**б)** Если кто-то пришёл к тебе в гости, ты не получаешь гостинцев.



**2 В гости.** Ты собираешься заглянуть к другу, чтобы угоститься. Таких карт несколько (по одной для каждого другого игрока) — выбери карту того игрока, к которому хочешь сходить в гости. Открыв такую карту, проверь, какое действие выбрал тот игрок.

**а)** Тот игрок подготовился и звал гостей. Ты ничего не получаешь.

**б)** Тот игрок решил пополнить запасы или пошёл к кому-нибудь в гости (даже если к тебе). Брось кубик и возьми у него столько гостинцев, сколько выпало.



**3 Звать гостей.** Ты приглашаешь друзей в надежде, что они принесут что-нибудь вкусненькое. Открыв такую карту, проверь, не выложил ли кто-то из других игроков карту «В гости» с твоим персонажем.

**а)** Если кто-то пошёл к тебе в гости, за каждого такого игрока брось кубик и возьми у него столько гостинцев, сколько выпало.

**б)** Если никто не пришёл к тебе в гости, потеряй 1 гостинец (верни его в резерв).

Когда все действия разыграны, все игроки возвращают выложенные карты себе на руки. Если кто-то набрал 10 гостинцев или больше, игра заканчивается. Если нет — игрок с жетоном первого игрока передаёт его соседу слева и начинается новый раунд.

## КАК ХОДИТЬ В ГОСТИ

Ты можешь пойти в гости только к тем игрокам, кто указан на открытом жетоне раунда.

### ПРИМЕР



За столом сидят **Маша**, **Панда**, **Медведь**, **Тигр** и **Пингвин**. Открыт жетон раунда «Двое справа». В этом раунде каждый может пойти в гости к своему соседу справа или следующему игроку: например, **Маша** — к **Панде** или **Медведю**, а **Медведь** — к **Тигру** или **Пингвину**.

Если ты по ошибке пошёл в гости к тому, к кому сейчас ходить нельзя, в свой ход верни в резерв 1 свой гостинец и не получай ничего от других игроков. На того, к кому ты попытался пойти в гости, твоя попытка никак не повлияет.

### ПРИМЕР

В примере выше **Пингвин** по ошибке пошёл в гости к **Медведю**, а тот выбрал карту «Звать гостей». В свой ход **Пингвин** должен вернуть в резерв 1 гостинец. Ни **Маша**, ни **Панда** в гости к **Медведю** не пошли, поэтому **Медведь** в свой ход не получает гостинцев от других игроков и возвращает в резерв 1 гостинец (как сказано на карте «Звать гостей»).

Если ты должен взять гостинцы у игрока, а у него их не хватает, возьми столько, сколько можешь. Если у него вообще нет гостинцев — очень жаль, взять с него нечего. С другой стороны, если ты должен потерять гостинцы, а у тебя их нет, ты ничего не теряешь.

## ПРИМЕР ИГРЫ



Играют шестеро: **Пингвин** (первый игрок), **Даша**, **Тигр**, **Маша**, **Медведь** и **Панда**. В текущем раунде можно ходить в гости ко всем игрокам.

**Пингвин** решил звать гостей, **Даша** и **Маша** отправились пополнять запасы, **Тигр** и **Панда** пошли в гости к **Даше**, а **Медведь** — к **Пингвину**.

Первым ходит **Пингвин**. Если бы никто не пришёл к нему, он потерял бы 1 гостинец, но, к счастью, у него в гостях **Медведь**. **Пингвин** кидает кубик, выпадает 2, и он может взять у **Медведя** 2 гостинца. Однако у **Медведя** остался только 1 гостинец, поэтому **Пингвин** забирает его.

На очереди **Даша**. Она пошла пополнять запасы, но встретила **Тигра** и **Панду**, которые шли к ней в гости. Поэтому **Даша** не берёт гостинцы из резерва.

Следующим ходит **Тигр**: он пришёл в гости к **Даше** и берёт у неё гостинцы. **Тигр** бросает кубик, выпадает 2, и он берёт у **Даши** 2 гостинца, оставив ей один последний.

**Маше** никто не помешал пополнять запасы. Она выбрасывает на кубике 2 и берёт из резерва 2 гостинца.

**Медведь** пошёл в гости к **Пингвину**, но тот звал гостей, и **Медведь** ничего не получает.

**Панда** тоже идёт в гости к **Даше**, бросает кубик, выпадает 3, но у **Даши** только 1 последний гостинец, который и достаётся **Панде**.

Затем все возвращают выложенные карты себе на руки и жетон первого игрока передаётся **Даше**.



В следующем раунде **Даша** (первый игрок) перемешивает жетоны раундов и открывает жетон «Кроме соседей». **Даша** и **Панда** решают пойти в гости к **Маше**, а **Тигр** и **Пингвин** идут в гости друг к другу. **Маша** зовёт гостей, а **Медведь** идёт к **Панде**.

**Даша** ничего не получает, потому что пришла к **Маше**, которая звала гостей.

**Тигр** бросает кубик, выпадает 1, и он берёт у **Пингвина** 1 гостинец.

К **Маше** в гости пришли **Даша** и **Панда**, и теперь **Маша** получает от них гостинцы. С **Даше** взять нечего, поэтому **Маша** бросает кубик только за **Панду**. Выпадает 3, и **Маша** берёт у **Панды** те 2 гостинца, которые у него остались.

**Медведь** пришёл в гости к **Панде**, но в этом раунде нельзя ходить в гости к соседям, поэтому **Медведь** должен потерять 1 гостинец. Но гостинцев у него нет, поэтому ничего не происходит.

**Панда** пошёл в гости к **Маше**, но она звала гостей, поэтому **Панда** ничего не получает.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Если в конце раунда (после розыгрыша карт) у одного из игроков есть 10 гостинцев или больше, игра заканчивается и этот игрок побеждает. Если таких игроков несколько, побеждает тот, у кого больше гостинцев. Если у претендентов равное число гостинцев, побеждает тот из них, кто сидит ближе к первому игроку по часовой стрелке.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Евгений Артамонов

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Дизайн и вёрстка:** OWL Agency  
(Евгений Сарнецкий, Вячеслав Сергиенко)

**Консультант по дизайну:** Владимир Грачёв

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Илья Воробьёв, Артём Гращенко, Ольга Зябко, Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Константин Пономарёв, Сергей Притула, Екатерина Рейес, Илья Филонов, Матвей Чистяков и другие.

---

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Дмитрий Борисов

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.

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

---

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.  
Версия правил 1.0



**Остались вопросы по правилам?** Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](https://hobbyworld.ru)

---

© Анимаккорд ЛТД, 2008–2024  
mashabear.ru  
Владельцем товарного знака  
является ООО «Маша и Медведь»

ANIMACCORD

**Маша и Медведь™**