

ЗАГРЕБЕЛКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Белки, время делать запасы на зиму!
Но стоило вам обнаружить полянку
с лакомствами, тут же появились
желающие утащить всё лучшее себе.
Скорее хватайте грабли и загребайте
вкусности, пока вас не опередили!

Цель игры — первым найти на поле все предметы, изображённые на своих картах, и сгрести их граблями со своей стороны полянки так, чтобы не уронить другие.

Состав игры

36 карт вкусностей

Оборот Лицо



42 жетона запасов



4 грабель



Перед первой игрой
аккуратно отделяйте жетоны
от картонных рамок.

Коробка



Песочные часы 90 сек.
(только для режима
«Шустрые лапки»)

Подготовка к игре

- 1 Взьмите коробку и достаньте из неё всё.
- 2 Взьмите нижнюю часть коробки и переверните её дном вверх, как показано на рисунке, — это **поляна**.
- 3 Поставьте поляну на центр стола так, чтобы все могли до неё легко дотянуться.
- 4 Сядьте так, чтобы каждый игрок сидел напротив своей стороны поляны. Сидеть вдвоём с одной стороны или на углу **нельзя**.
- 5 Положите все жетоны запасов на поляну и сформируйте кучку.
- 6 Перемешайте карты вкусностей. Раздайте каждому игроку по 7 карт **лицом вниз**. Каждый кладёт их

стопкой рядом собой — это **колоды игроков**. **Не подсматривайте**, кому что досталось! Оставшиеся карты вкусностей также сложите стопкой лицом вниз и отложите в сторону — они могут понадобиться позже.

- 7 Каждый игрок берёт грабли и кладёт их рядом со своей колодой. Лишние грабли уберите в сторону — они не потребуются в игре.
- 8 Уберите в сторону песочные часы — они нужны только в режиме игры «Шустрые лапки» (правила к нему описаны на стр. 9).
- 9 Каждый игрок берёт грабли в одну руку, а вторую кладёт на свою колоду.

Пора загребать!



РЕЖИМ ИГРЫ «ЭТО МОИ ЗАПАСЫ!»

Об игре

Все игроки будут действовать одновременно: по команде все откроют свои верхние карты вкусностей и с помощью грабель начнут искать соответствующие жетоны запасов на поляне.

Задача каждого — находить на поляне нужные жетоны запасов, сгребать

их граблями так, чтобы они падали точно со стороны игрока, и при этом не ронять остальные.

Игра закончится, как только кто-то правильно соберёт все 7 своих жетонов запасов, а победит тот, кто сделает это первым.

Ход игры

Каждый игрок берёт в одну руку грабли, а вторую кладёт на верх своей колоды. Все хором считают до трёх, на счёт «три!» каждый открывает свою верхнюю карту вкусности — кладёт её лицом вверх рядом с колодой.

На карте вкусности изображён предмет на определённом фоне. Игрок должен найти на поляне жетон запаса, у которого фон и предмет в точности совпадают с изображением на карте вкусности.

Используя **только грабли**, игроку нужно сгрести нужный жетон запаса с поляны так, чтобы он упал **ровно** с той стороны, где сидит игрок. Для этого игрок граблями должен сдвигать лишние жетоны в сторону, расчищая путь для нужного.

Такой жетон запаса нужно найти Грызуна на поляне.



Двигать жетоны запасов по поляне можно **только граблями**! Любой другой способ не засчитывается!

Как только игрок сгрёб нужный жетон запаса со своей стороны поляны, он кладёт грабли рядом с собой, **этой же рукой** берёт упавший жетон запаса и кладёт на свою карту вкусности.

Убедитесь, что цвет фона и предмет на жетоне запаса в точности такие же, как на карте вкусности!

После этого игрок открывает верхнюю карту вкусности своей колоды и кладёт её рядом с предыдущей. Затем берёт грабли в руку и начинает новый поиск.

Шустрик сгребает нужный жетон запаса со своей стороны поляны и размещает на своей карте вкусности.



Сторона поляны игрока



Что делать, когда



...любой жетон запаса упал **не** со стороны поляны игрока, а с другой или с угла?

Положите грабли рядом с собой и **этой же рукой** верните жетон запаса **на поляну**. Можно положить его поближе к себе, если он нужный, или, наоборот, подальше, чтобы не мешал. Затем возьмите грабли и продолжите поиск.



...вместе с нужным жетоном запаса упал **ещё один** или **несколько**?

Положите грабли рядом с собой, **этой же рукой** сначала верните лишние жетоны на поляну и после этого положите нужный на свою карту вкусности. Затем откройте новую карту вкусности, возьмите грабли и начните новый поиск.

Нельзя брать чужие грабли и просто так забирать жетоны запасов с чужих карт вкусностей!



...вы сгребли жетон запаса, но поняли, что он не подходит к карте вкусности?

Положите грабли рядом с собой и **этой же рукой** верните жетон запаса на поляну. Затем возьмите грабли и продолжите поиск **любого** из нужных жетонов запаса.



...на поляне нет нужного жетона запаса?

Убедитесь, что ищете правильный. Если всё-таки нужного нет, громко скажите: «Стоп!» — **все** игроки **сразу же** кладут грабли рядом с собой. Проверьте карты вкусностей **всех** игроков и, если нашли несовпадающие жетоны запасов, верните их на поляну. Если не нашли, то **ещё раз** проверьте жетоны запасов на поляне. Затем на счёт «три!» продолжите игру.



Пример хода игрока

Игра началась, на счёт «три!» Пухлик:

- 1 Открывает свою верхнюю карту вкусности.
- 2 Находит на поляне нужный жетон запаса.
- 3 Граблями расчищает для него путь.
- 4 Граблями двигает нужный жетон запаса к своей стороне поляны.

- 5 Сгребает нужный жетон запаса, но вместе с ним падает ещё один.
- 6 Кладёт грабли рядом с собой и этой же лапкой возвращает на поляну лишний жетон запаса.
- 7 Этой же лапкой кладёт нужный жетон запаса на свою карту вкусности.
- 8 Открывает новую карту вкусности и начинает новый поиск.



Конец игры и определение победителя

Игрок, который первым нашёл все 7 своих жетонов запаса, кричит: «Набрал!» Все игроки **сразу же** кладут грабли рядом с собой. Теперь все проверяют, правильно ли игрок собрал свои запасы.

Все жетоны запасов совпадают с картами вкусностей?

 Игрок объявляется победителем!
Ура!

 Если несколько игроков одновременно крикнули: «Набрал!» и все их жетоны запасов совпадают, они все объявляются победителями.

Ура-ура!



Какие-то жетоны **НЕ совпадают с картами вкусностей?**

- 1 Посчитайте, сколько жетонов не совпадают.
- 2 Верните несовпадающие жетоны запаса на поляну.
- 3 Уберите в сторону карты вкусностей, на которых жетоны не совпали.
- 4 Возьмите столько же карт вкусностей (лицом вниз) с верха **отложенной** колоды, сколько жетонов не совпало.
- 5 Сформируйте из взятых карт вкусностей колоду и положите рядом с собой лицом вниз.
- 6 Все игроки берут свои грабли в руку и на счёт «три!» продолжают игру.

Пример определения победителя

Грызун первым крикнул: «Набрал!»,
Шустрик его проверяет. У Грызуна
2 ошибки, поэтому он:

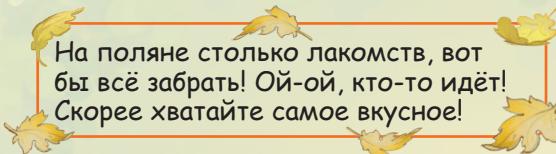
- 1 Возвращает несовпадшие жетоны на поляну.
- 2 Убирает в сторону карты вкусностей, на которых жетоны не совпали.

3 Берёт с верха отложенной колоды 2 карты вкусностей (лицом вниз), формирует из них колоду и кладёт её рядом с собой.

Т. к. претендент на победу был один, все берут грабли, хором считают до трёх и игра продолжается.



РЕЖИМ ИГРЫ «ШУСТРЫЕ ЛАПКИ»



На поляне столько лакомств, вот бы всё забрать! Ой-ой, кто-то идёт! Скорее хватайте самое вкусное!

В этом режиме у игроков **общая цель** — за 90 секунд собрать все нужные жетоны запасов и разместить их на своих картах вкусностей.

Выполните подготовку к игре как обычно, кроме:

- 1 После раздачи карт вкусностей (также по 7 карт лицом вниз), уберите в сторону лишние карты — они не потребуются.
- 2 Поставьте **песочные часы** рядом с поляной так, чтобы их было всем видно. Когда все будут готовы, самый старший игрок переворачивает песочные часы — время пошло!

Игра проходит по обычным правилам, **за исключением** того, что все игроки должны открывать свои карты **вкусностей одновременно и только после того**, как последний игрок положит нужный жетон запаса на свою карту вкусности.

Это значит, что как только игрок сгребёт нужный ему жетон запаса со своей стороны поляны, **вместо** того чтобы открыть следующую свою карту вкусности, он должен помогать другим игрокам:

- отодвигать в сторону мешающие жетоны запасов, расчищая своими граблями пути для нужных;
- подталкивать жетоны запаса в сторону игроков, которым они нужны;
- возвращать на поляну упавшие лишние жетоны запасов;
- проверять соответствие жетонов запаса картам вкусностей.

Не забывайте откладывать грабли и этой же рукой возвращать жетоны запаса на поляну!

Игрок должен сам сгрести нужный ему жетон запаса со своей стороны поляны. Остальные игроки только помогают ему сделать это быстрее и следят, чтобы никто не ошибся.

Игра **мгновенно** заканчивается, либо когда **каждый** игрок соберёт все свои жетоны запасов, либо когда закончится время.

Пример хода

Шустрик и Грызун одновременно открыли по второй карте вкусностей. Шустрик первым сгреб свой жетон запаса, поэтому помогает Грызуну.

- 1 Шустрик находит нужный жетон на поляне.
- 2 Своими граблями он расчищает путь, чтобы Грызун сгреб жетон запаса со своей стороны поляны.
- 3 Грызун заметил, что жетон запаса не совпадает с картой вкусности, поэтому откладывает грабли и этой же лапкой возвращает его на поляну.

- 4 Грызун сгребает первый нужный жетон и кладёт на свою карту вкусности.
- 5 Шустрик подталкивает Грызуна второй нужный ему жетон запаса.
- 6 Грызун сгребает второй нужный жетон запаса и кладёт на свою карту вкусности.
- 7 Грызун и Шустрик одновременно открывают новые карты вкусностей.



Конец игры

Игра **мгновенно** заканчивается, либо когда **каждый** игрок собрал все свои жетоны запасов, либо когда закончилось время.

Время **ещё** **оставалось**
и игроки **собрали** **все** **жетоны**
запасов?

Все жетоны запасов совпадают с картами вкусностей? Если да — игроки победили.



Запасов много не бывает!

Если нет — игроки проиграли.



Это не та вкусняшка!

Время **закончилось** и игроки **НЕ** успели **собрать** **все** **жетоны** **запасов?**



Игроки проиграли.



Грибник **всех** **спугнул!**
Попробуем **ещё** **раз!**



Варианты игры

Игру можно упростить или усложнить несколькими способами:

А Чтобы было проще, раздайте в начале игры каждому по 6 карт вкусностей.



Начнём с простого.

Б После того как в начале игры всем раздали по 7 карт вкусностей, старшие игроки берут у младших по 1 карте и кладут их на верх своих колод лицом вниз.



Уравняем шансы!

В Чтобы было сложнее, возмите грабли в ту руку, которой вам неудобно работать.

Развиваем координацию и моторику.



Г Сыграйте несколько партий подряд в режиме «Шустрые лапки». В первой партии раздайте всем игрокам по 6 карт вкусностей, а в каждой последующей — добавляйте по 1 карте.

Узнайте, насколько быстро и слаженно вы действуете в команде!



Над игрой работали

Автор игры: Олег Мелешин

Художник: Евгения Банди

Продюсер и редактор: Валентина Чикулаева

Дизайн и вёрстка: Антон Щербаков

Корректор: Ольга Португалова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Воронкова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Сергей Притула, Андрей Рамодин и другие.

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



LS13

