

ЖУ ЖИТЕЛИ

Залетай
на огонёк!



2–4
игрока



От 5
лет



15
минут



Очень
простая

Правила игры

Правила предназначены для чтения взрослыми.

В лесу грандиозный переполох — ведь там в самом разгаре строительство уютных домиков-гостиниц... для букашек! Будущие жильцы уже на полянке, и они аж жужжат от нетерпения в ожидании новой крыши над головой и мягкой подушки.

Цель игры

Ищите букашек и соломенные подушки под осенними листьями. Соединяйте жетоны с подушками, размещайте на них букашек, украшайте свою гостиницу яркими крышами и получайте награды за достижения. Когда на столе останется два жетона листьев или меньше, подсчитайте очки за букашек, крыши и награды в своей гостинице. Победит игрок, набравший **больше всех победных очков**.

Состав

27 жетонов букашек



3 паука



4 гусеницы



3 улитки



6 кузнечиков



6 пчёл



5 божьих коровок

6 жетонов крыш



Сторона
с условием



Построенная
сторона

3 жетона награда



Лицо



Оборот

64 жетона листьев

37 жетонов
с подушками

27 жетонов
с букашкой

Клетка
пола



Подушка

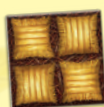


Лицо



Оборот

4 стартовых жетона



Лицо



Оборот

Подготовка к игре

В игре есть дополнительные режимы для большего разнообразия и разных уровней сложности. С маленькими детьми и в первой партии мы рекомендуем играть по базовым правилам, описанным ниже. Дополнительные режимы игры описаны на стр. 6.

- 1 Раздайте каждому игроку по **стартовому жетону**. Положите свой жетон перед собой лицом вверх.
- 2 Перемешайте все **жетоны листьев** лицом вниз в центре стола.
- 3 Рядом положите **жетоны букашек** и **жетоны крыш** (сторонай с условиями вверх) так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Для удобства разложите букашек по форме.
- 4 Уберите все лишние стартовые жетоны, а также жетоны наград в коробку (в этом режиме игры они вам не понадобятся). Игру начинает самый младший игрок, далее ход будет передаваться по часовой стрелке.



Подготовка к игре с 3 участниками

Ход игры

В свой ход возьмите любой жетон листьев из центра стола. Посмотрите на него, но не показывайте другим игрокам.

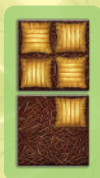
Если вы хотите оставить жетон себе, выложите его перед собой, следуя правилам ниже.

Если вы не хотите оставлять жетон себе, верните его обратно в центр стола лицом вниз, а затем возьмите другой жетон. Таким образом, вы можете посмотреть **до 3 жетонов** за ход, но **последний** из этих жетонов вы **должны** оставить себе.

Примечание для игры с 2 участниками: вместо того, чтобы возвращать жетон в центр стола, **сбросьте** его — уберите жетон в коробку.

Правила выкладывания жетонов:

Если это **жетон листьев с подушками**, присоедините его к **стартовому жетону** или любому другому жетону в вашей гостинице. Вы можете поворачивать и выкладывать его любым удобным способом, но он должен прилегать к ранее выложенным жетонам как минимум одной клеткой, не закрывая их.



Если это **жетон листьев с букашкой**, возьмите такой же **жетон букашки** из стопки на столе.

Если у вас **есть место** для этой букашки, **сразу же выложите** её в свою гостиницу, а жетон листьев сбросьте. Букашек можно выкладывать только на подушки. Вы можете переворачивать и вращать букашку, как хотите, но **нельзя** накрывать одну букашку другой, выкладывать их на клетки пола или за пределы вашей гостиницы.



◆ Если в вашей гостинице пока **нет места** для букашки, **отложите её в сторону** — положите её на жетон листьев, который вы только что выложили перед собой.

Если в ходе игры у вас появится для неё место, **немедленно** выложите букашку в гостиницу! Если в сторону было отложено несколько букашек, выкладывая их в удобном вам порядке. Освободившийся жетон листьев сбросьте.



Внимание! После того как вы выложили жетон с подушками или букашку в свою гостиницу, переместить их уже нельзя.



Каждый раз, выложив букашку в свою гостиницу, проверяйте, можете ли вы **построить крышу**.

Построить крышу

Чтобы построить крышу, нужно выполнить условие на ней. На каждой крыше указано, сколько букашек определённого типа должно быть у игрока в гостинице (букашки, отложенные в сторону, не считаются). **Как только вы выполнили условие крыши**, возьмите и выложите жетон с ней на пустое место над любым жетоном (или жетонами) вашей гостиницы построенной стороной вверх. Вы уже не сможете выложить сюда жетон листьев, но каждая крыша принесёт вам по 1 победному очку в конце игры.



Например, чтобы построить эту крышу, вам нужно выложить в свою гостиницу трёх пчёл.



Далее ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры и подсчёт очков

Как только в конце хода игрока в центре стола остаётся **2 жетона листьев** или **меньше**, игра сразу же заканчивается.

Каждый игрок получает:

🍃 **по 1 победному очку** за каждую **букашку** в своей гостинице;

🍃 **по 1 победному очку** за каждый **жетон крыши** в своей гостинице.

Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем и **самым важжжным управляющим** в лесу! При ничьей все лидирующие игроки делят победу.

Пример подсчёта очков:



Ирина получает:

🍃 **8 очков** за букашек в её гостинице. Ирина не получает очков за пчелу, так как ей не удалось выложить её в гостиницу;

🍃 **3 очка** за крыши, которые она построила.

Всего Ирина получила **11 очков**.

Дополнительные режимы

После того как все игроки освоят базовые правила игры, попробуйте играть с наградами или способностями жужителей. Вы также можете объединить оба эти режима.

Награды

Выполняйте задания лучше всех и получите награду от жжжюри!

Добавьте в игру любые жетоны наград по вашему выбору. При подготовке к игре положите выбранные **жетоны наград** рядом с крышами лицевой стороной вверх.

Каждая награда присуждается **в конце игры** игроку, который лучше других выполнил её условие.

В случае ничьей награда не достаётся никому. В конце игры каждая награда приносит по **2 победных очка**.



В ТЕСНОТЕ, ДА НЕ В ОБИДЕ

Награда достаётся игроку с самой большой группой **соприкасающихся** друг с другом (хотя бы одной клеткой) букашек. В примере справа самая большая группа состоит из 5 букашек, левая улитка не входит в эту группу.



МЕСТ НЕТ

Награда достаётся игроку, в гостинице у которого осталось меньше всего пустых **подушек**. В примере справа в гостинице осталось 5 пустых подушек.



ПЁСТРАЯ КОМПАНИЯ

Награда достаётся игроку, сумевшему собрать в своей гостинице больше всех **разных** букашек (их положение в гостинице и количество одинаковых букашек не имеет значения). В примере справа в гостинице есть 5 видов букашек.

Пример:



Способности жужителей

У каждого жужителя есть свои полезные способности!

На каждом жетоне листьев с букашкой в левом нижнем углу есть специальная иконка.



В ходе игры не сбрасывайте жетон листьев после того, как выложите букашку в свою гостиницу. Вместо этого вы можете применить её способность в любой момент своего хода (текущего или любого из дальнейших). Сбросьте жетон листьев сразу после того, как воспользуетесь способностью на нём.

Вы можете использовать несколько способностей подряд, но только в свой ход.

Если при использовании способности вы получаете новый жетон листьев с подушками, сразу присоедините его к своей гостинице. Если же вы получаете жетон букашки, сразу выложите её в гостиницу или отложите на будущие ходы, согласно правилам.

Иконка

Способность



Переложите не занятый букашками жетон с подушками в другое место в вашей гостинице. При этом все жетоны с подушками должны по-прежнему соединяться друг с другом как минимум одной клеткой.



Переложите букашку внутри своей гостиницы, соблюдая правила выкладывания букашек.



Возьмите 1 жетон листьев из центра стола и выложите его в соответствии с правилами.



Возьмите 2 жетона листьев из центра стола, оставьте себе один, а второй сбросьте.



Сделайте ещё один ход после того, как закончите текущий.



Заберите букашку, которую отложил (ещё не успел выложить в своей гостинице) **другой игрок** и **сразу же выложите её** в свою гостиницу. Соответствующий жетон листьев при этом остаётся у вашего соперника, и он теперь может использовать указанную на нём способность.

Внимание! Вы не можете использовать эту способность, если в вашей гостинице недостаточно места для букашки, которую вы хотите забрать.

Над игрой работали:

Авторы игры: Карло Молилари,
Мартино Кьяккьера

Иллюстратор: Наталья Ефремова

Продюсер: Полина Басалаева

Художественные руководители:

Анастасия Дурова, Кристина Соозар

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Мария Кравченко

Директор издательского

департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков,

Андрей Виннер, Андрей Рамодин

Лицензировано с разрешения

Red Cat Games. © 2026

