

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ГЕРОЙЧИКИ

ФОТОВЕЧЕРИНКА



HOBBY  
WORLD

Играть интересно



САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ВАРИАНТА ПРАВИЛ  
ДЛЯ ДЕТЕЙ РАЗНЫХ ВОЗРАСТОВ

МУЛЬТ

телеканал

# НАЧНЁМ ИГРАТЬ!

Бублик решил устроить веселье для всех, и теперь Геройчики горят желанием выяснить, кто из них самый крутой и быстрый фотограф! Вся команда собралась вместе, чтобы наперегонки фотографироваться с разными игрушками и друг с другом. Помогите им!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перемещайте персонажей по полю в разные игровые области и делайте нужные снимки, как показано на картах заданий. За каждое выполненное задание вы будете получать жетоны Котиков-точилок – победные очки. Первый, кто соберёт достаточное количество победных очков, выиграет!

**Игровое поле, разделённое на 9 областей**

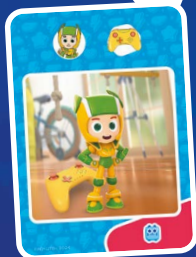
**12 фишек персонажей с подставками**

**9 жетонов игрушек**

**13 жетонов скейтбордов**

**49 карт заданий**

**20 синих и 9 розовых жетонов Котиков-точилок для подсчёта очков**



На таких картах требуется привести одного Геройчика в область поля с определённым жетоном игрушки.



На таких картах требуется собрать двух Геройчиков в одной (любой) области поля.



На таких картах требуется собрать двух Геройчиков в области с определённым жетоном игрушки.



На таких картах требуется собрать двух Геройчиков в двух областях с определёнными жетонами игрушек.



На таких картах требуется собрать трёх Геройчиков в одной (любой) области поля.



**ПРАВИЛА ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ ВЗРОСЛЫМИ.**

Перед первой игрой аккуратно выдавите все фишки и жетоны. Фишки Геройчиков вставьте в подставки.

## ► ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите поле, где Геройчики решили устроить вечеринку, на ровную поверхность.
2. Выберите первого игрока (им может стать тот, кто последним делал фото).
3. Начиная с первого игрока, разложите по очереди по одному жетону игрушки в каждую область поля.
4. Разместите Геройчиков на поле — по одной фишке в каждую область. Затем случайным образом разместите оставшихся Геройчиков таким образом, чтобы в каждой области оказалось не больше двух персонажей.
5. Найдите в колоде все белые карты и уберите их в коробку. Также уберите жетоны скейтбордов. В этой партии они вам не понадобятся.
6. Перемешайте колоду и положите её рубашкой вверх рядом с игровым полем — это колода заданий.
7. Сложите все жетоны Котиков-точилок рядом с полем — это запас.
8. Раздайте каждому игроку по одной карте из колоды заданий. Их можно держать на столе перед собой в открытую.
9. Первый игрок начинает игру.

# 5+ ЛЕТ

## ► ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из двух фаз:

### ● ФАЗА ДВИЖЕНИЯ ● ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

Фазы выполняются строго последовательно: сначала Фаза движения, после неё — Фаза выполнения задания.

## ► ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В свою Фазу движения игрок должен сделать 2 шага любимыми Геройчиками на поле. Можно сделать 2 шага одним персонажем или по 1 шагу двумя персонажами.

1 шаг позволяет вам передвинуть 1 любого персонажа через игрушечную дорогу в соседнюю область (области считаются соседними, если имеют общую границу по любой стороне).

**Это важно:** нельзя ставить фишку персонажа в область поля, где уже стоят 3 другие фишки. Проходить через такие области тоже нельзя.

**Пример:** У Ромы на руках есть карта задания с Глорией и футбольным мячом, и он хочет выполнить это задание, чтобы получить 1 синюю Точилку. Для этого Роме нужно привести Глорию в область с мячом, но в ней уже стоят Флай, Супергерой и Бублик, четвёртого Геройчика в неё переместить нельзя. Поэтому Рома использует свой первый шаг, чтобы передвинуть Супергероя из занятой области, а затем использует свой второй шаг, чтобы передвинуть Глорию на освободившееся место. Отлично придумано!

## ► ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

После завершения Фазы движения игрок проверяет свою карту задания, чтобы увидеть, получилось ли сделать нужное фото. Если условие задания выполнено, игрок берёт из запаса 1 или 2 синих жетона Котиков-точилок, как указано на карте задания. Затем карту с выполненным заданием следует переместить в сброс.

Как только игрок получает свою пятую синюю Точилку, он сразу же меняет 5 синих Точилок на 1 розовую.



После этого игрок берёт себе новую карту. Если в колоде заданий закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

После этого свой ход начинает следующий по часовой стрелке игрок.

**Пример:** В свою Фазу движения Рома передвинул Глорию в область с футбольным мячом. Условие, указанное на его карте задания, теперь выполнено, поэтому Рома получает 1 синий жетон Котика-точилки и отправляет карту с выполненным заданием в сброс, после чего берёт из колоды заданий новую карту. Это был удачный ход!

## ► ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Как только кто-то из игроков получит третий розовый жетон Котика-точилки, игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем!



## ▶ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите поле, где Геройчики решили устроить вечеринку, на ровную поверхность.
2. Выберите первого игрока (им может стать тот, кто последним делал фото).
3. Начиная с первого игрока, разложите по очереди по одному жетону игрушки в каждую область поля.
4. Разместите Геройчиков на поле – по одной фишке в каждую область. Затем случайным образом разместите оставшихся Геройчиков таким образом, чтобы в каждой области оказалось не больше двух персонажей.
5. Перемешайте колоду и положите её рубашкой вверх рядом с игровым полем – это колода заданий.
6. Сложите все жетоны Котиков-точилок и скейтбордов рядом с полем – это запас.
7. Раздайте каждому игроку по 2 карты из колоды заданий. Рекомендуем держать их в тайне от других игроков.
8. Первый игрок начинает игру.

## ▶ ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

### ● ФАЗА ДВИЖЕНИЯ ● ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ ● ФАЗА ОБМЕНА

Фазы выполняются строго последовательно: сначала Фаза движения, потом – Фаза выполнения заданий и в конце – Фаза обмена.

## ▶ ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В свою Фазу движения ход игрок должен сделать 2 шага любимыми Геройчиками на поле. Можно сделать 2 шага одним персонажем или по 1 шагу двумя персонажами.

1 шаг позволяет вам передвинуть 1 любого персонажа через игрушечную дорогу в соседнюю область (области считаются соседними, если имеют общую границу по любой стороне).

Также в свою Фазу движения игрок может использовать любое количество жетонов скейтбордов, чтобы сделать 1 дополнительный шаг за каждый жетон. И использованные жетоны возвращаются в запас рядом с полем. (Получить жетоны скейтбордов можно в Фазе обмена!)

**Это важно:** нельзя ставить фишку персонажа в область поля, где уже стоят 3 другие фишки. Проходить через такие области тоже нельзя.

**Пример:** У Ромы 2 карты заданий. Он хочет выполнить задание, передвинув Ко-Ко и Флая в область с магнитофоном. Первым шагом он двигает Ко-Ко в нужную область. К сожалению, привести туда же Флая коротким путём нельзя, поскольку в центральной области уже стоят трое Геройчиков.

К счастью, у Ромы достаточно жетонов скейтбордов, и Флай может пойти в обход! Рома делает свой второй шаг, а затем сбрасывает 2 жетона скейтбордов, чтобы сделать 2 дополнительных шага. Наконец-то и Ко-Ко, и Флай могут сфотографироваться с магнитофоном!



# 6+ ЛЕТ

## ► ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ

После Фазы движения игрок проверяет свои карты заданий, чтобы увидеть, получилось ли сделать нужные фото. Если условия на одной или на обеих картах выполнены, игрок берёт из запаса столько синих жетонов Котиков-точилок, сколько указано на этих картах. Затем карты с выполненными заданиями следует переместить в сброс.

Как только игрок получает свою пятую синюю Точилку, он сразу же меняет 5 синих Точилок на 1 розовую.



**Пример:** У Ромы выполнено задание с одной его карты, он сбрасывает её и берёт 2 синих жетона Котиков-точилок. Вместе с заработанными ранее у него накопилось уже 5 синих жетонов, и он сразу обменивает их на 1 розовый.

## ► ФАЗА ОБМЕНА

Если у игрока после Фазы выполнения заданий остались карты на руках, то он может обменять их на жетоны скейтбордов. Для этого игрок перемещает одну или две карты в сброс и берёт из запаса столько же жетонов скейтбордов. Использовать взятые жетоны скейтбордов он сможет со следующего хода.

**Это важно:** у игрока может быть любое количество жетонов скейтбордов.

Затем игрок подбирает в руку карты до двух. Если в колоде закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

После этого ход делает следующий по часовой стрелке игрок.

**Пример:** После выполнения задания у Ромы на руках осталась карта, и он принимает решение обменять её на новый жетон скейтборда. Рома отправляет карту в сброс и берёт из запаса жетон скейтборда. Затем он подбирает в руку 2 карты заданий из колоды и завершает ход.



Отправить в сброс

## ► ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Как только кто-то из игроков получит третий розовый жетон Котика-точилки, игра заканчивается и этот игрок объявляется победителем!



»»» ПАМЯТКА ХОДА



## ► ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите поле, где Геройчики решили устроить вечеринку, на ровную поверхность.
2. Выберите первого игрока (им может стать последний, кто делал фото).
3. Начиная с первого игрока, разложите по очереди по одному жетону игрушки в каждую область поля.
4. Разместите Геройчиков на поле — по одной фишке в каждую область. Затем случайным образом разместите оставшихся Геройчиков таким образом, чтобы в каждой области оказалось не больше двух персонажей.
5. Перемешайте колоду и положите её рубашкой вверх рядом с игровым полем — это колода заданий.
6. Сложите все жетоны Котиков-точилок и скейтбордов рядом с полем — это запас.
7. Раздайте каждому игроку по 3 карты из колоды заданий. Обязательно держите их в тайне от других игроков.
8. Первый игрок начинает игру.

## ► ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из двух фаз:

- ФАЗА ДЕЙСТВИЙ ● ФАЗА ОБМЕНА

### ► ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

**Это важно:** если в начале этой фазы на одной или нескольких картах игрока выполняются условия заданий, игрок может сразу выполнить задание и получить синие жетоны Котиков-точилок, а затем перейти к выполнению действий.

В свою Фазу действий игрок может сделать несколько действий.

Каждое действие состоит из 2 частей:

#### ● Сделать 1 шаг любым Геройчиком (обязательно)

Шаг позволяет вам передвинуть 1 любого персонажа через игрушечную дорогу в соседнюю область (области считаются соседними, если имеют общую границу по любой стороне).

**Это важно:** нельзя ставить фишку персонажа в область поля, где уже стоят 3 другие фишки. Проходить через такие области тоже нельзя.

#### ● Выполнить задание (по желанию)

Если после передвижения фишки на одной или нескольких картах игрока выполняются условия заданий, игрок показывает эти карты остальным игрокам и берёт из запаса столько синих жетонов Котиков-точилок, сколько указано на этих картах. Затем игрок сбрасывает карты с выполненными заданиями и добирает в руку карты до трёх. Если в колоде закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Как только игрок получает свою пятую синюю Точилку, он сразу же меняет 5 синих Точилок на 1 розовую.



В свой ход игрок может выполнить 2 действия «бесплатно». Если он хочет сделать ещё несколько действий, за каждое дополнительное действие ему нужно будет использовать жетон скейтборда.

**Это важно:** за каждый использованный жетон скейтборда игрок выполняет всё действие целиком (движение фишки, выполнение заданий, добор карт).

Жетоны скейтбордов могут закончиться в запасе — в таком случае игроки не смогут получать новые жетоны, пока кто-нибудь не использует взятые ранее.

**Пример:** У Ромы 3 карты и 2 жетона скейтбордов. Своим первым действием он передвигает Флая на 1 шаг в область с гитарой и тем самым выполняет условие с одной из своих карт заданий. Он показывает эту карту другим игрокам за столом, чтобы они могли убедиться в том, что задание выполнено, и берёт из запаса 1 синий жетон Котика-точилки.

После этого Рома отправляет карту с выполненным заданием в сброс и берёт новую. Какая удача! Совсем неподалёку от Флая оказываются Ко-Ко и Мелкотрон! Но не всё так просто: пока в одной области с Флаем находится генерал де Кроль, сделать нужный снимок не получится, ведь в ней не может находиться больше трёх Геройчиков. Рома принимает решение передвинуть Флая к Мелкотрону — на это уходит второе «бесплатное» действие. Затем Рома использует свой первый жетон скейтборда, чтобы передвинуть Ко-Ко в область к де Кролю, и второй жетон скейтборда, чтобы передвинуть Ко-Ко к Флаю и Мелкотрону.

Сложное задание наконец-то выполнено! Рома берёт из запаса 3 синих жетона Котиков-точилок и сбрасывает карту. Вместе с заработанными ранее у него накопилось уже 6 синих жетонов! 5 из них он сразу обменивает на 1 розовый и добирает из колоды новую карту.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: **Юрий Журавлёв**  
Руководитель проекта: **Артём Шорохов**  
Выпускающий редактор: **Георгий Войнов**  
Развитие игры: **Сергей Притула**  
Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**  
Арт-сопровождение: **Ольга Дребас**  
Художник: **Анна Ветчакова**  
Директор издательского департамента:  
**Александр Киселев**

Редакция благодарит **Владимира Грачёва**  
за помощь в создании игры.

Игру тестировали: **Дана Кузнецова,**  
**Елена Ворноскова, Луиза Кретьова,**  
**Матвей Чистяков, Дамир Хуснатдинов,**  
**Константин Селезнёв, Олег Мелешин,**  
**Алексей Притула, Александра Притула.**

Издательство выражает благодарность  
педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16  
«Белочка» за помощь в тестировании игры.

## ИЗДАТЕЛЬ

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**  
Общее руководство: **Михаил Акулов**  
Руководство производством: **Иван Попов**  
Главный редактор: **Валентин Матюша**  
Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**  
Корректор: **Ольга Португалова**  
Креативный директор: **Николай Пегасов**  
Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Особая благодарность выражается  
**Илье Карпинскому.**

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

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**HOBBY  
WORLD**

Играть интересно



**МУЛЬТ**

телеканал

©АО «Цифровое Телевидение», 2024  
©ООО «НОЛЬ ПЛЮС МЕДИА», 2024