

Правила игры БУРАТИНО

Большое путешествие

2-4
игрока

4-10
лет

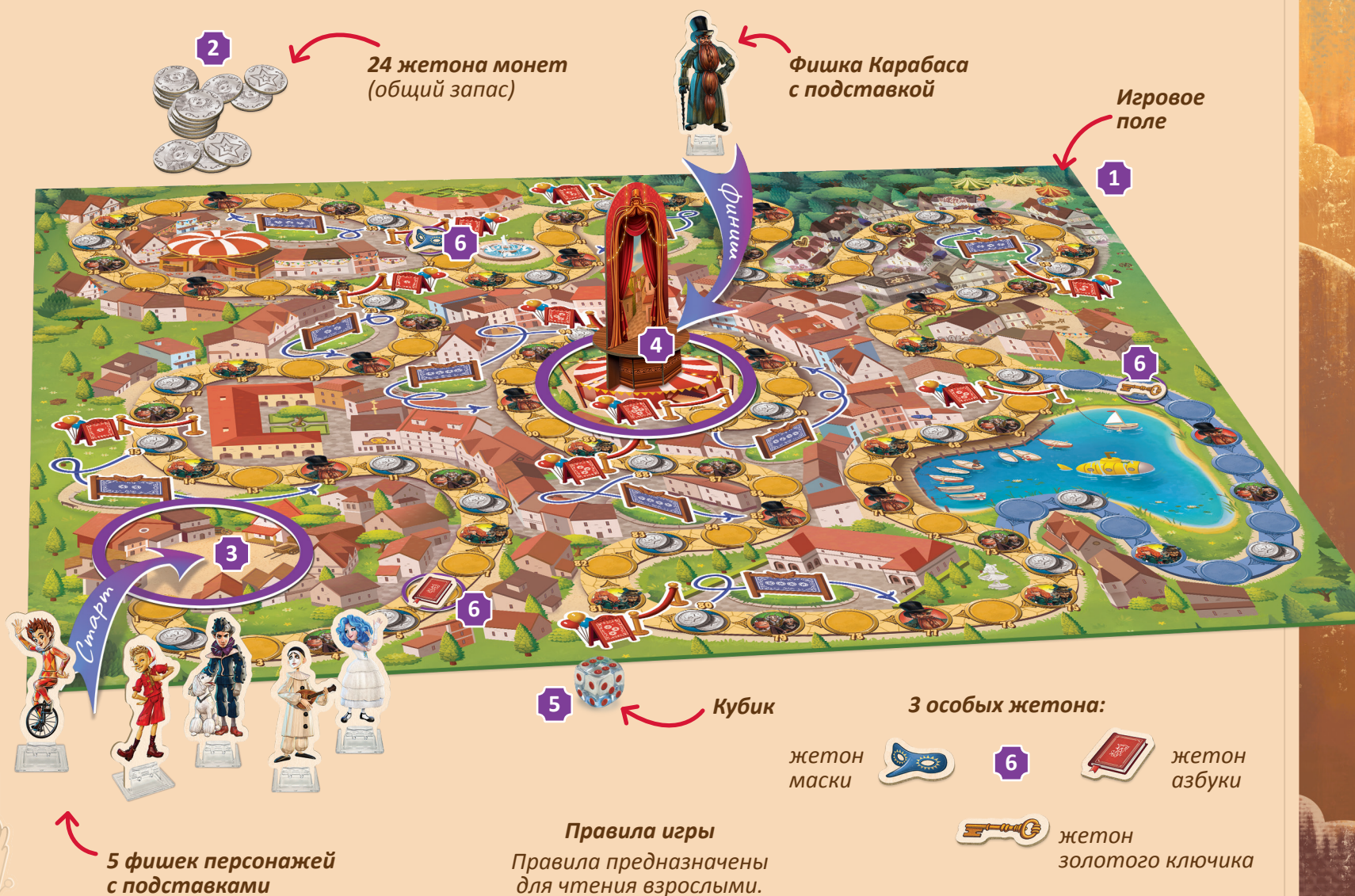
45
минут



ОБ ИГРЕ

Приготовьтесь к большой и весёлой гонке в мире любимых героев! Отважный Буратино и его друзья мечтают сами ставить свои спектакли и выступать, как захотят! Но путь к свободе будет долгим и непростым: на нём их ждут самые неожиданные приключения и трудности. Синьор Карабас ни за что не хочет отпускать театр и готов на всё, чтобы помешать героям. Только от вас зависит, смогут ли Буратино и его друзья перехитрить Карабаса и сделать театр местом, где каждый может выступать, или сцена навсегда останется только в его власти.

СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



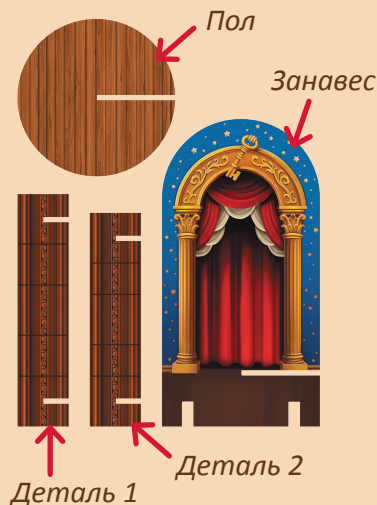
Перед первой игрой вставьте фишки персонажей и фишку Карабаса в подставки. Соберите театральную сцену по инструкции справа.



Сборка театральной сцены

Сцена состоит из четырёх частей: пола, занавеса и двух деталей основы. Согните обе детали основы по вырубленным линиям.

- 1 Положите поле в центре стола.
- 2 Сложите все жетоны монет рядом с полем — это **общий запас**.
- 3 Возьмите себе фишку любимого персонажа и 1 жетон монеты. Фишку персонажа поставьте на «Старт», а жетон монеты положите перед собой — в свой **личный запас**.
- 4 Поставьте театральную сцену на «Финиш» в центре поля, а затем поставьте фишку Карабаса на неё.
- 5 Положите кубик рядом с полем.
- 6 Положите особые жетоны на следующие клетки на поле:



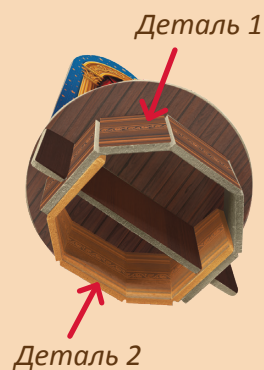
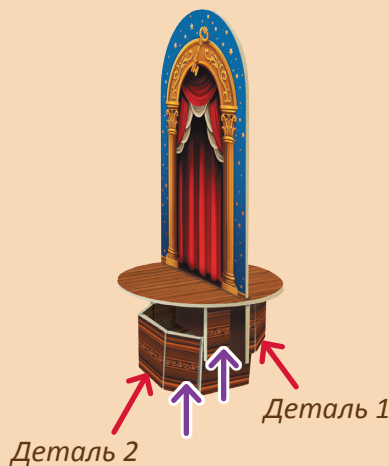
Жетон азбуки на клетку № 6.



Жетон маски на клетку № 36.



Жетон золотого ключика на вторую клетку на синей дорожке.



Тот, кто последним был в театре, начинает игру.

Храните театральную сцену в коробке не разбирая.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

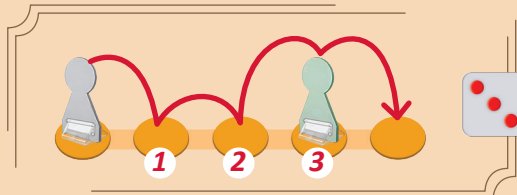
Доберитесь до театральной сцены быстрее других игроков и Карабаса, чтобы победить.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, пока фишка одного из них или фишка Карабаса не дойдёт до финиша.

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на столько клеток вперёд, сколько выпало на кубике. Если на пути встречается барьер, то нужно оплатить переход через него (см. «Барьеры» далее). В конце хода игрок применяет эффект клетки, на которой завершил движение (подробнее о клетках на стр. 5) и передаёт кубик игроку слева.

Обратите внимание: две фишки не могут стоять на одной клетке (фишки игроков или фишка игрока и Карабаса). Если ваша фишка должна закончить движение на клетке, на которой уже стоит другая, поставьте свою фишку на ближайшую свободную клетку впереди и примените её эффект.



Барьеры

Ни одно приключение не обходится без препятствий — именно они и делают его приключением.

Между некоторыми клетками на поле есть **барьеры** — препятствия, которые игрокам придётся преодолеть, чтобы продолжить свой путь.

Чтобы пересечь барьер, игрок должен заплатить столько монет, сколько указано на красной табличке рядом с ним, то есть сбросить их из личного запаса в общий.

Например, чтобы пересечь такой барьер, игрок должен заплатить 2 монеты.



Если у игрока не хватает монет, он двигается назад по **синей** стрелке и заканчивает движение на той клетке, куда стрелка указывает. Он также получает в личный запас столько монет, сколько указано на синей табличке рядом с ней. Затем игрок применяет эффект клетки, на которой закончил движение. На этом ход игрока заканчивается.

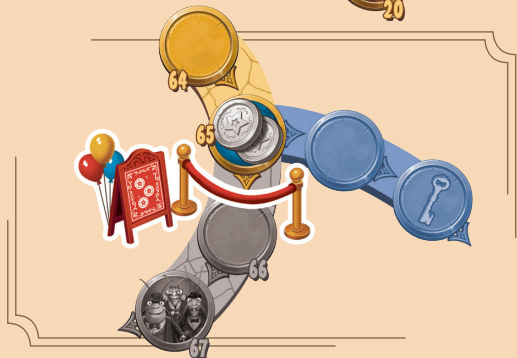
Обратите внимание: если игрок закончил движение на клетке прямо перед барьером, пересекать его и платить монеты он будет только в следующем ходу.

Например, чтобы пересечь такой барьер, нужно заплатить 1 монету. Однако у игрока совсем нет монет, поэтому он двигается по стрелке на клетку 20, получает 2 монеты, а затем применяет эффект клетки с Карабасом.



Барьер рядом с синей дорожкой

Барьер рядом с синей дорожкой не такой, как все остальные. Если у игрока не хватает монет, чтобы пересечь его, он не двигается назад по стрелке, а продолжает свой путь вперёд по синей дорожке.



Клетки на поле



Пустая клетка

Приключения — это здорово, но и передохнуть иногда не помешает... Нет эффекта.



Клетка с особым жетоном

Это поможет вам в вашем приключении! Особые жетоны — это жетоны азбуки, маски и золотого ключика.



Если вы **проходите мимо** такой клетки **или заканчиваете движение** на ней, вы подбираете этот особый жетон и кладёте его перед собой. Теперь вы можете воспользоваться эффектом этого жетона (подробнее об особых жетонах на стр. 6).



Если другой игрок уже подобрал особый жетон с этой клетки, она считается пустой.



Клетка с тараканами

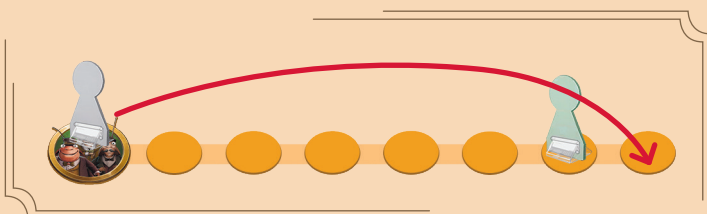
Ваши маленькие друзья помогут вам!

Сбросьте все свои монеты, если они у вас есть. Затем, вне зависимости

от того, сбросили ли вы монеты, выполните одно из двух действий.

- Найдите ближайшего к вам игрока впереди на дорожке. Передвиньте свою фишку на ближайшую свободную клетку впереди него. Примените эффект этой клетки (если это снова клетка с тараканами, её эффект не применяется).
- Передвиньте свою фишку вперёд на ближайшую клетку с тараканами. Её эффект не применяется.

При таком перемещении вы не платите за пересечение барьеров и не поднимаете лежащие на поле особые жетоны.



Клетка с монетами

Уличные выступления принесут немного денег!

Получите 2 монеты в личный запас.



Клетка с Алисой и Базилио

Когда за дело принимаются Базилио и Алиса, никогда не знаешь, чего ждать!

Бросьте кубик.

- Если выпало **чётное значение (2, 4, 6)**, пропустите следующий ход — положите свою фигурку набок. В свой следующий ход просто поставьте фигурку вертикально и передайте ход игроку слева.
- Если выпало **нечётное значение (1, 3, 5)**, подвиньте свою фигурку вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике, и примените эффект клетки, на котором завершили движение.



Клетка с Карабасом

Вы слышите устрещающие шаги Карабаса!

Ваш ход окончен.

Сделайте ход за Карабаса.

Если это первое движение Карабаса, снимите его фишку со сцены, поставьте на «Старт» и начните движение с него. Бросьте кубик и передвиньте фишку Карабаса вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике. Затем посмотрите на клетку, на которой Карабас закончил движение. Найдите ближайшую такую же клетку впереди на дорожке и поставьте фишку Карабаса на неё.

Помните: две фишки не могут стоять на одной клетке.

Карабас не платит за пересечение барьеров и не применяет эффекты клеток.

Если в результате движения фишка Карабаса обогнала фишку одного из игроков, этот игрок сбрасывает 1 монету в общий запас, если она у него есть.

Особые жетоны

Если перед игроком лежит особый жетон, в свой ход он может применить его эффект. После этого он передаёт жетон игроку справа.



Жетон азбуки

Этот жетон можно применить двумя способами.

- Попад на клетку с Карабасом, закончите свой ход, но не делайте ход за Карабаса.
- Попад на клетку с Алисой и Базилио, бросьте кубик и передвиньте свою фишку вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике. Неважно, чётное это число или нечётное. Вы не пропускаете ход.



Жетон маски

Во время движения, применяя эффект клетки с Алисой и Базилио или делая ход за Карабаса, вы можете перебросить кубик один раз.



Жетон золотого ключика

При пересечении барьера не сбрасывайте монеты.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра завершается в одном из двух случаев.

- Фишка Карабаса достигает клетки «Финиш». Игроки проигрывают. Коварный Карабас добрался до сцены быстрее наших героев. Попробуйте снова, у вас обязательно получится обогнать его в следующий раз!
- Фишка одного из игроков достигает клетки «Финиш». Игрок, чья фишка первой достигла этой клетки, становится победителем. Он водружает свою фишку на сцену и начинает выступление! Теперь никто не помешает друзьям исполнить мечту и основать свой собственный театр!



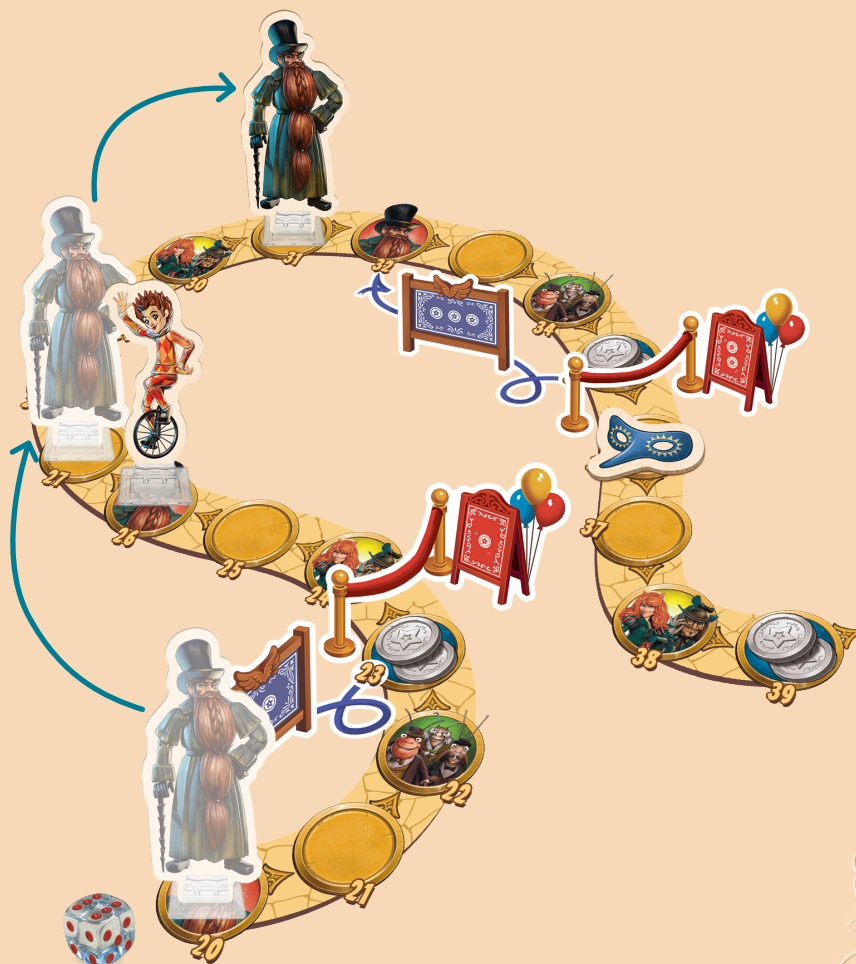
ПРИМЕР ХОДА

Лена, Егор, Андрей и Марина играют вместе.

Наступает ход Андрея, и он бросает кубик. На кубике выпало 5. Он двигается на 2 клетки, сбрасывает 1 монету, чтобы пересечь барьер, и продолжает движение на оставшиеся 3 клетки. Андрей завершает движение на клетке с Карабасом, и его ход завершается.



Теперь он должен сделать ход за Карабаса. Он бросает кубик, на нём выпало 6. Андрей двигает фишку Карабаса на 6 клеток вперёд. Так как фишка Карабаса не может закончить движение на клетке с фишкой Андрея, он ставит её на ближайшую свободную клетку впереди — на клетку 27. Это пустая клетка. Андрей находит ближайшую пустую клетку впереди и ставит фишку Карабаса на клетку 31. Фишка Карабаса обогнала фишку Андрея, поэтому он должен сбросить одну монету. Однако у Андрея больше нет монет, поэтому ничего не происходит. Ход передаётся Марине.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Сергей Притула
Художник: Екатерина Сводина
Продюсер: Артём Шорохов
Дизайн и вёрстка: Екатерина Самухина
Выпускающий редактор: Луиза Кротова
Директор издательского
департамента: Александр Киселев
Руководитель тестирования: Елена Ворноскова
Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей
Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин
Игру тестировали: Олег Мелешин, Константин
Селезнёв, Дамир Хуснатдинов
Издательство выражает благодарность педагогам
и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка»
за помощь в тестировании игры.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру
и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.
© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

По лицензии © ООО «Водород 2011», 2025;
© ООО «Арт Пикчерс Дистрибьюшн», 2025

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно