

КАРКУША

Развиваем память

Правила игры

Правила предназначены
для взрослых



Каркуша проголодалась и решила полакомиться сочными фруктами в саду. Надо поскорее собрать яблоки, груши, вишни и сливы, пока Каркуша не перелетела через ограду.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 каркуша
- 1 игровое поле
- 16 жетонов фруктов
- 4 корзинки
- 1 кубик
- Правила игры



Перед первой партией аккуратно выдавите картонные элементы из рамок.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки бросают кубик и пытаются найти фрукт, который по цвету совпадает с результатом кубика. Если цвет совпал, игрок забирает фрукт себе. Если на кубике выпала каркуша, она продвигается на одно деление ближе к саду. Игроки должны собрать все фрукты до того, как каркуша доберётся до сада и полакомится свежими плодами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает корзинку. Перемешайте жетоны фруктов и выложите их закрытую квадратом 4 на 4. Нельзя класть жетоны друг на друга. Положите игровое поле рядом с жетонами

фруктов так, как показано на иллюстрации. Поставьте каркушу на первое деление и положите кубик рядом с игровым полем.



ХОД ИГРЫ

Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит игрок, который последним видел ворону. Если вы не можете определить такого участника, то первым ходит самый младший игрок. Он бросает кубик.

Что на кубике?

• Цвет!

Раскройте любой жетон фрукта рядом с полем. Если фрукт по цвету совпал с результатом кубика, положите этот жетон в свою корзинку. Если нет, покажите его остальным игрокам, а затем закройте и положите обратно.



• Фруктовая корзинка!

Отлично! Назовите любой фрукт и раскройте любой жетон рядом с полем. Если на жетоне изображён названный фрукт, положите его в свою корзинку. Если нет, покажите его остальным игрокам, а затем закройте и положите обратно.



• Каркуша!

Какая неудача! Каркуша продвигается на одно деление вперёд. Вы не можете раскрывать жетоны фруктов в этом ходу.



После того как вы раскрыли жетон или передвинули каркушу, передайте ход следующему игроку по часовой стрелке. Теперь его очередь бросать кубик.



КОНЕЦ ИГРЫ



Если игроки соберут все жетоны фруктов до того, как каркуша доберётся до последнего деления, то все вместе побеждают, а жади́на Каркуша остаётся с носом.

Если каркуша добралась до последнего деления и попала в сад до того, как вы соберёте все жетоны фруктов, то побеждает хитрая каркуша и съедает все фрукты. Но вы можете попытаться снова!

ВАРИАНТ ИГРЫ: КТО БОЛЬШЕ?



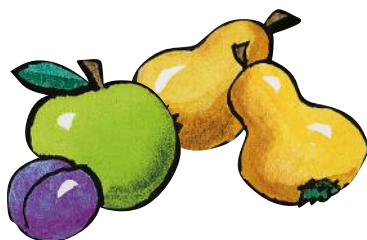
Игра идёт по тем же правилам, но с некоторыми изменениями. Собирая жетоны в корзинки, складывайте их в стопки. Если вы соберёте все жетоны фруктов до того, как Каркуша доберётся до последнего деления, игроки сравнивают свои стопки жетонов фруктов. Игрок с самой высокой стопкой побеждает. В случае ничьей претенденты побеждают вместе.



О ХУДОЖНИКЕ



Райнер Столте родился в Бад-Визсе, в Верхней Баварии. Он учился в мюнхенской академии графического дизайна. Закончив обучение, он остался жить в Мюнхене вместе с женой и тремя детьми. Он работает графическим дизайнером в НАВА и проиллюстрировал серию игр «Каркуша».



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



hobbyworld.ru

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Аннализа Фаркашовски

Художник: Райнер Столте



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

Пишите свои вопросы на электронную
почту yopros@hobbyworld.ru или задавайте
нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

