

**HIDE & SEEK
CACHE-CACHE
FET
I AMAGAR**

**VERSTECKSPIEL
NASCONDINO
ELESCONDITE**



**EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES**

ХОВАНКИ



A x1

hiding places x36

B x6



C x42



D x1

E x18

x6 HelpCards x12 Bonus Point Cards

x9 basic

x3 expert

ГРА-СТРАТЕГІЯ, НАТХНЕНА КЛАСИЧНОЮ ГРОЮ

Гравці продумують хитрі стратегії, щоб залишатися непомітними та не потрапити на очі ведучому.

КОЛИСЬ ДАВНО...

...була компанія друзів, які вирішили пограти в хованки. Ви знаєте, як це буває: один гравець рахує до п'ятнадцяти, а всі інші...

Швидше! Швидше! Треба десь сховатися!

Кількість гравців: від 3 до 6.

Вік гравців: від 5 років.

Тривалість гри: 25 хвилин.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

A x1 ігрове поле у вигляді будинку, що складається з 3 секцій та має 36 схованок

B x6 персонажі

C x42 жетони персонажів (по 7 для кожного гравця), на зворотному боці яких зображено «X»

D x1 табло для підрахунку балів

E x18 ігрові карти: 6 карт допомоги / 12 карт додаткових балів (9 базових та 3 експертні)

МЕТА ГРИ

Сховайте своїх персонажів і не дайте себе знайти, щоб набрати найбільше балів.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Зберть ігрове поле у вигляді будинку та розмістіть його в центрі столу.

Розмістіть табло для підрахунку балів так, щоб усім гравцям було зручно ним користуватися.

Перемішайте 6 карт допомоги та покладіть їх у стос сорочкою догори.

Викладіть 9 або 12 карт додаткових балів лицьовою стороною догори.
ГРА ДЛЯ 4–6 ГРАВЦІВ:

Кожен гравець обирає персонажа та отримує 7 відповідних жетонів персонажа.

ГРА ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ:

Кожен гравець обирає двох персонажів та отримує по 7 жетонів кожного з них (усього 14 жетонів).

Кожен персонаж грає незалежно від іншого за звичайними правилами. Однак, коли гравець є ведучим, жоден із його двох персонажів у цьому раунді не ховається.

Якщо ви знаєте, як грати в хованки, то ви вже знаєте, як грати в цю гру.

- 1. Ведучий заплющує очі та рахує до 15.
Ведучим у першому раунді стає гравець, який найдовше не грав у хованки.
 - 2. Усі інші гравці одночасно ховають своїх персонажів в одній із 36 схованок на ігровому полі.
 - 3. Ведучий має 7 спроб, щоб відкрити схованки та знайти якомога більше персонажів.
 - 4. Гравці, чий персонажі залишилися непоміченими, розміщують один зі своїх 7 жетонів персонажа на табло для підрахунку балів у клітинці, що відповідає схованні, яку вони використали.
Персонажі, яких знайшли, не розміщують жетон у цьому раунді.
 - 5. Перший знайдений гравець стає ведучим у наступному раунді.
- Приклад:
Пінгвін сховався в холодильнику, і ведучий його не знайшов.
Гравець розміщує один із жетонів пінгвіна на клітинці «Холодильник» на табло № 1.

ПРАВИЛА:

- У кожній схованці може ховатися лише один персонаж.
- Персонаж не може повторно ховатися у схованці, де він уже має жетон на табло.

Якщо на цій клітинці вже є жетон іншого гравця, покладіть новий жетон поверх нього. 2

КАРТИ ДОПОМОГИ:

Якщо ведучий не знаходить жодного персонажа, він залишається ведучим у наступному раунді. Як компенсацію він може навмання взяти одну карту допомоги, яку зможе використати під час свого наступного ходу.

+3 або +5 СПРОБ:
Ведучий отримує 3 або 5 додаткових спроб, як зазначено на карті.

Обмеження за поверхами:
Інші гравці можуть ховатися лише на верхніх трьох або нижніх трьох поверхах будинку, як зазначено на карті.

Заборонені схованки:
Ведучий бере жетони свого персонажа, які ще не розміщені на табло, і кладе їх стороною з «Х» догори на схованки, які хоче заборонити. Протягом цього раунду ніхто не може ховатися в цих схованках.

КАРТИ ДОДАТКОВИХ БАЛІВ:

Гравці можуть отримувати додаткові бали, збираючи карти додаткових балів. Є три типи таких карт:

БЕЖЕВІ КАРТИ:

Перший гравець, якому вдасться успішно сховатися у всіх трьох місцях, зазначених на карті, забирає її собі та отримує 3 бали. Після отримання цю карту вже неможливо втратити.



КОРИЧНЕВІ КАРТИ:

Перший гравець, якому вдасться успішно сховатися щонайменше у двох місцях, зазначених на карті, забирає її собі. Якщо згодом іншому гравцеві вдасться успішно сховатися у більшій кількості зазначених місць, він одразу забирає цю карту собі.

Для більш захопливої гри додайте...

ЧЕРВОНІ КАРТИ (експертний рівень):

Перший гравець, який виконає умову, зазначену на карті, забирає її собі. Якщо згодом інший гравець покаже кращий результат, він забирає карту собі.

Є три різні червоні карти:



А Три в ряд

Щоб отримати цю карту, потрібно мати щонайменше 3 видимі жетони персонажа в ряд на табло для підрахунку балів. Жетон вважається видимим, якщо він лежить зверху стосу жетонів.



В Кути

Щоб отримати цю карту, потрібно мати щонайменше по одному видимому жетону персонажа у трьох із чотирьох кутів табло для підрахунку балів.



С Найвищий.

Щоб отримати цю карту, потрібно покласти один свій жетон поверх стосу щонайменше з двох інших жетонів, утворивши стос заввишки три жетони.

ПРАВИЛО ДЛЯ ЧЕРВОНИХ КАРТ:

Гравець може перешкодити іншому гравцеві виконати умову карти, через що той втрачає карту.

Приклад:

Червоний гравець кладе один зі своїх жетонів поверх однієї з клітинок ведмеда, перериваючи ряд із чотирьох жетонів синього гравця. Тепер карта «Три в ряд» переходить до синього гравця, у якого є три видимі жетони в ряд. Якщо виникає нічия, карта переходить до гравця, який сидить найближче ліворуч від ведучого.

END OF THE GAME

Гра закінчується, щойно один або кілька гравців розмістять...

Гра закінчується, щойно один або кілька гравців розмістять свій сьомий жетон персонажа на табло для підрахунку балів. Підрахуйте загальну кількість балів кожного гравця. Перемагає гравець, який набрав найбільше балів. Кожен гравець отримує 1 бал за кожен жетон персонажа, розміщений на табло, а також додає бали за всі карти додаткових балів, які він отримав.

