

ЗАГРЕБЕЛКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Белки, время делать запасы на зиму!
Но стоило вам обнаружить полянку
с лакомствами, тут же появились
желающие утащить всё лучшее себе.
Скорее хватайте грабли и загребайте
вкусности, пока вас не опередили!

Цель игры — первым найти на поле все предметы, изображённые на своих картах, и сгрести их граблями со своей стороны полянки так, чтобы не уронить другие.

Состав игры

36 карт вкусокостей

Оборот Лицо



42 жетона запасов



Перед первой игрой
аккуратно отделите жетоны
от картонных рамок.

4 грабель



Коробка



Песочные часы 90 сек.
(только для режима
«Шустрые лапки»)

Подготовка к игре

- 1 Возьмите коробку и достаньте из неё всё.
- 2 Возьмите нижнюю часть коробки и переверните её дном вверх, как показано на рисунке, — это **поляна**.
- 3 Поставьте поляну на центр стола так, чтобы все могли до неё легко дотянуться.
- 4 Сядьте так, чтобы каждый игрок сидел напротив своей стороны поляны. Сидеть вдвоём с одной стороны или на углу **нельзя**.
- 5 Положите все жетоны запасов на поляну и сформируйте кучку.
- 6 Перемешайте карты вкушностей. Раздайте каждому игроку по 7 карт **лицом вниз**. Каждый кладёт их

стопкой рядом собой — это **колоды игроков**. **Не подсматривайте**, кому что досталось! Оставшиеся карты вкушностей также сложите стопкой лицом вниз и отложите в сторону — они могут понадобиться позже.

- 7 Каждый игрок берёт грабли и кладёт их рядом со своей колодой. Лишние грабли уберите в сторону — они не потребуются в игре.

- 8 Уберите в сторону песочные часы — они нужны только в режиме игры «Шустрые лапки» (правила к нему описаны на стр. 9).

- 9 Каждый игрок берёт грабли в одну руку, а вторую кладёт на свою колоду.

Пора загребать!



РЕЖИМ ИГРЫ «ЭТО МОИ ЗАПАСЫ!»

Об игре

Все игроки будут действовать одновременно: по команде все откроют свои верхние карты вкусностей и с помощью грабель начнут искать соответствующие жетоны запасов на поляне.

Задача каждого — находить на поляне нужные жетоны запасов, сгребать

их граблями так, чтобы они падали точно со стороны игрока, и при этом не ронять остальные.

Игра закончится, как только кто-то правильно соберёт все 7 своих жетонов запасов, а победит тот, кто сделает это первым.

Ход игры

Каждый игрок берёт в одну руку грабли, а вторую кладёт на верх своей колоды. Все хором считают до трёх, на счёт «три!» каждый открывает свою верхнюю карту вкусности — кладёт её лицом вверх рядом с колодой.

На карте вкусности изображён предмет на определённом фоне. Игрок должен найти на поляне жетон запаса, у которого фон и предмет в точности совпадают с изображением на карте вкусности.

Используя **только грабли**, игроку нужно сгрести нужный жетон запаса с поляны так, чтобы он упал **ровно** с той стороны, где сидит игрок. Для этого игрок граблями должен сдвигать лишние жетоны в сторону, расчищая путь для нужного.

Такой жетон запаса нужно найти Грызуну на поляне.



Двигать жетоны запасов по поляне можно **только граблями**! Любой другой способ не засчитывается!

Как только игрок сгрёб нужный жетон запаса со своей стороны поляны, он кладёт грабли рядом с собой, **этой же рукой** берёт упавший жетон запаса и кладёт на свою карту вкужности.

Шустрик сгребаёт нужный жетон запаса со своей стороны поляны и размещает на своей карте вкужности.

Убедитесь, что цвет фона и предмет на жетоне запаса в точности такие же, как на карте вкужности!

После этого игрок открывает верхнюю карту вкужности своей колоды и кладёт её рядом с предыдущей. Затем берёт грабли в руку и начинает новый поиск.



Сторона поляны игрока

Что делать, когда



...любой жетон запаса упал **не** со стороны поляны игрока, а с другой или с угла?

Положите грабли рядом с собой и **этой же рукой** верните жетон запаса **на поляну**. Можно положить его поближе к себе, если он нужный, или, наоборот, подальше, чтобы не мешал. Затем возьмите грабли и продолжите поиск.



...вместе с нужным жетоном запаса упал ещё один или несколько?

Положите грабли рядом с собой, **этой же рукой** сначала верните лишние жетоны на поляну и после этого положите нужный на свою карту вкужности. Затем откройте новую карту вкужности, возьмите грабли и начните новый поиск.

Нельзя брать чужие грабли и просто так забирать жетоны запасов с чужих карт вкужностей!



...вы сгребли жетон запаса, но поняли, что он не подходит к карте вкужности?

Положите грабли рядом с собой и **этой же рукой** верните жетон запаса на поляну. Затем возьмите грабли и продолжите поиск любого из нужных жетонов запаса.



...на поляне нет нужного жетона запаса?

Убедитесь, что ищете правильный. Если всё-таки нужного нет, громко скажите: «Стоп!» — **все** игроки **сразу же** кладут грабли рядом с собой. Проверьте карты вкужностей **всех** игроков и, если нашли несовпадающие жетоны запасов, верните их на поляну. Если не нашли, то ещё раз проверьте жетоны запасов на поляне. Затем на счёт «три!» продолжите игру.



30

5 Сгребаёт нужный жетон запаса, но вместе с ним падает ещё один.

- 6 Кладёт грабли рядом с собой и этой же лапкой возвращает на поляну лишний жетон запаса.

- 7** Этой же лапкой кладёт нужный жетон запаса на свою карту вкусоности.

- 8** Открывает новую карту вкусности и начинает новый поиск.



Конец игры и определение победителя

Игрок, который первым нашёл все 7 своих жетонов запаса, кричит: «Набрал!» Все игроки **сразу же** кладут грабли рядом с собой. Теперь все проверяют, правильно ли игрок собрал свои запасы.

Все жетоны запасов совпадают с картами вкусностей?

 Игрок объявляется победителем!
Ура!

 Если несколько игроков одновременно крикнули: «Набрал!» и все их жетоны запасов совпадают, они все объявляются победителями.
Ура-ура!



Какие-то жетоны НЕ совпадают с картами вкусностей?

- 1** Посчитайте, сколько жетонов не совпадают.
- 2** Верните несовпадающие жетоны запаса на поляну.
- 3** Уберите в сторону карты вкусностей, на которых жетоны не совпали.
- 4** Возьмите столько же карт вкусностей (лицом вниз) с верха **отложенной** колоды, сколько жетонов не совпало.
- 5** Сформируйте из взятых карт вкусностей колоду и положите рядом с собой лицом вниз.
- 6** Все игроки берут свои грабли в руку и на счёт «три!» продолжают игру.

ಪು

3 Берёт с верха отложенной колоды 2 карты вкушностей (лицом вниз), формирует из них колоду и кладёт её рядом с собой.

- 1 Возвращает несовпавшие жетоны на поляну.
- 2 Убирает в сторону карты вкушностей, на которых жетоны не совпали.

Т. к. претендент на победу был один, все берут грабли, хором считают до трёх и игра продолжается.



РЕЖИМ ИГРЫ «ШУСТРЫЕ ЛАПКИ»

На поляне столько лакомств, вот бы всё забрать! Ой-ой, кто-то идёт! Скорее хватайте самое вкусное!

В этом режиме у игроков **общая цель** — за 90 секунд собрать все нужные жетоны запасов и разместить их на своих картах вкусностей.

Выполните подготовку к игре как обычно, кроме:

1 После раздачи карт вкусностей (также по 7 карт лицом вниз), уберите в сторону лишние карты — они не потребуются.

2 Поставьте **песочные часы** рядом с поляной так, чтобы их было всем видно. Когда все будут готовы, самый старший игрок переворачивает песочные часы — время пошло!

Игра проходит по обычным правилам, **за исключением** того, что все игроки должны открывать свои карты вкусностей **одновременно** и **только после того**, как последний игрок положит нужный жетон запаса на свою карту вкусности.

Это значит, что как только игрок сгребёт нужный ему жетон запаса со своей стороны поляны, **вместо** того чтобы открыть следующую свою карту вкусности, он должен помогать другим игрокам:

-  отодвигать в сторону мешающие жетоны запасов, расчищая своими граблями пути для нужных;
-  подталкивать жетоны запаса в сторону игроков, которым они нужны;
-  возвращать на поляну упавшие лишние жетоны запасов;
-  проверять соответствие жетонов запаса картам вкусностей.

Не забывайте откладывать грабли и этой же рукой возвращать жетоны запаса на поляну!

Игрок должен сам сгрести нужный ему жетон запаса со своей стороны поляны. Остальные игроки только помогают ему сделать это быстрее и следят, чтобы никто не ошибся.

Игра **мгновенно** заканчивается, либо когда **каждый** игрок соберёт все свои жетоны запасов, либо когда закончится время.

Пример хода

Шустрик и **Грызун** одновременно открыли по второй карте вкусностей. Шустрик первым сгрёб свой жетон запаса, поэтому помогает Грызуну.

- 1 Шустрик находит нужный жетон на поляне.
- 2 Своими граблями он расчищает путь, чтобы Грызун сгрёб жетон запаса со своей стороны поляны.
- 3 Грызун заметил, что жетон запаса не совпадает с картой вкусности, поэтому откладывает грабли и этой же лапкой возвращает его на поляну.

- 4 Грызун сгребаёт первый нужный жетон и кладёт на свою карту вкусности.
- 5 Шустрик подталкивает Грызуну второй нужный ему жетон запаса.
- 6 Грызун сгребаёт второй нужный жетон запаса и кладёт на свою карту вкусности.
- 7 Грызун и Шустрик одновременно открывают новые карты вкусностей.



Конец игры

Игра **мгновенно** заканчивается, либо когда **каждый** игрок собрал все свои жетоны запасов, либо когда закончилось время.

Время ещё оставалось
и игроки собрали все жетоны
запасов?

Время закончилось и игроки
НЕ успели собрать все жетоны
запасов?

 Все жетоны запасов совпадают
с картами вкусностей? Если да —
игроки победили.

 Игроки проиграли.



Запасов много
не бывает!

 Если нет — игроки проиграли.



Это не та
вкусняшка!

Грибник всех
спугнул!
Попробуем
ещё раз!



Варианты игры

Игру можно упростить или усложнить несколькими способами:

- А** Чтобы было проще, раздайте в начале игры каждому по 6 карт вкусокостей.



Начнём с простого.

- Б** После того как в начале игры всем раздали по 7 карт вкусокостей, старшие игроки берут у младших по 1 карте и кладут их на верх своих колод лицом вниз.



Уравняем шансы!

- В** Чтобы было сложнее, возьмите грабли в ту руку, которой вам неудобно работать.

Развиваем координацию и моторику.



- Г** Сыграйте несколько партий подряд в режиме «Шустрые лапки». В первой партии раздайте всем игрокам по 6 карт вкусокостей, а в каждой последующей — добавляйте по 1 карте.

Узнайте, насколько быстро и слаженно вы действуете в команде!



Над игрой работали

Автор игры: Олег Мелешин

Художник: Евгения Банди

Продюсер и редактор: Валентина Чикилаева

Дизайн и вёрстка: Антон Щербаков

Корректор: Ольга Португалова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Сергей Птритула, Андрей Рамодин и другие.

Автор игры выражает благодарность за помощь и поддержку: Ольге Ермаковой, Купаве Мелешинной, Роману Мелешину, Сергею Кощееву, Василисе Поляковой, Марине Поляковой, Надежде Филиппович, Аркадию Павлову.



LS13



© 2025 Изготовитель:
ООО «Настольные игры —
Стиль Жизни»