

# ПОЧТАЛЬОН ЛЯГУШОНОК

Правила игры



Предназначены для взрослых

# ПОЧТАЛЬОН ЛЯГУШОНОК

Правила игры  
Предназначены для взрослых



В одном далёком-далёком королевстве случилась беда: все придворные, от принцессы до королевского волшебника, попали под чары и уронили в дворцовый пруд по одному очень важному предмету. Но к счастью, у них есть волшебная служба доставки — почтальон Лягушонок найдёт и доставит пропажу даже тому, кто живёт под самой крышей!

## Состав



Игровое поле

4 перегородки  
и дно коробки



Песочные часы



4 скрепки



3 стены башни (А, Б и В)



10 разноцветных шариков  
(10 предметов, упавших  
в пруд)



Фигурка Лягушонка  
на шнурке и 2 бусины



20 карт портретов



10 жетонов жителей замка

## Перед первой игрой: строительство королевской башни

**Совет родителям:** помогите своим детям в подготовке к игре.

1. Достаньте из коробки игровое поле и 3 стены башни и аккуратно выдавите из них элементы, отмеченные специальным символом (справа), и все элементы, закрывающие окошки на башне.



Обратите внимание, что на некоторых камнях в кладке стен нет такого символа, но их можно выдавить, — **не выдавливайте их**, если играете в первый раз или хотите сыграть в базовую версию игры.

Элементы со специальным символом (справа) можно выбросить. Выдавленные элементы без такого символа пригодятся вам для дальнейшей игры.



2. Достаньте из коробки все компоненты игры и положите перед собой пустое дно коробки. Возьмите перегородки и соедините их, как показано на рисунке ниже. Поместите получившуюся решётку в коробку.
3. Положите игровое поле сверху на перегородки.



4. Сложите вместе стены башни, как показано на рисунке: сначала положите на стол стену В, поверх неё — стену Б и, наконец, стену А. Скрепите эти стены башни 4 скрепками в местах, отмеченных жёлтой точкой.



5. Поставьте скреплённые стены башни «домиком» и вставьте в прорези на игровом поле, как показано на рисунке.



6. Возьмите фигурку Лягушонка. Проденьте концы шнура сквозь металлические ушки обеих скрепок, находящихся наверху башни. Фигурка Лягушонка должна оказаться на той стороне башни, на которой изображён трон. На каждый конец шнура наденьте по бусине, а затем завяжите каждый из них двойным узлом.



**Королевская башня построена!**



Чтобы собрать игру обратно в коробку, достаньте башню из прорезей на поле, а само поле снимите с решётки. Карты портретов, жетоны жителей замка, шарики и песочные часы положите в центр коробки между перегородками. Королевскую башню разбирать не надо: просто загните ушки скрепок вовнутрь

и положите башню сверху на решётку лицевой стороной вниз так, чтобы фигурка Лягушонка и концы шнура оказались внутри коробки. Накройте сложенную башню игровым полем. Сверху на поле положите правила игры.



### Если вы играете впервые

Перед тем как начать игру, попробуйте подвигать фигурку Лягушонка так, чтобы она перемещалась именно туда, куда вы хотите. Для этого возьмите один из разноцветных шариков, положите его на верхние лапки Лягушонка и возьмите в каждую руку один из концов шнура. Поочередно тяните за концы то сильнее, то слабее, чтобы аккуратно поднять фигурку Лягушонка на верх башни. Постарайтесь доставить шарик на самый верх, не дав ему попасть ни в одно из отверстий в стене.

## Подготовка к игре

Поставьте королевскую башню в центре стола, чтобы всем игрокам было её хорошо видно.

Случайным образом выберите 1 жетон жителя замка и найдите среди карт портретов 2 карты с таким же изображением. Внимательно посмотрите на карты и жетон: какого цвета предмет, который этот житель замка держит в руках? Найдите шарик того же цвета и положите рядом с картами и жетоном. Это **набор жителя замка**, который вы должны убрать в крышку коробки — в этой партии он вам не понадобится.

Перемешайте оставшиеся 9 жетонов жителей замка, положив их лицевой стороной (с изображением жителя замка) вниз и вставьте их в окошки башни, не глядя на их лицевые стороны.

Тщательно перемешайте 18 карт портретов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на сад перед башней. Положите оставшиеся 9 шариков в отверстия в пруду. Рядом поставьте песочные часы.



Пример набора жителя замка:

- 2 карты портрета и жетон с изображением королевского повара;
- шарик того же цвета, как кочан капусты в его руках на портрете.



## Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке. Первым игроком становится тот участник, который громче всех квакает. Переверните лицевой стороной вверх верхнюю карту колоды портретов. Изображённый на портрете житель замка уронил из окна какой-то предмет и теперь просит почтальона Лягушонка выловить его из пруда и поднять обратно.

**Ход каждого игрока состоит из следующих 2 фаз.**

1. Поиск владельца упавшего в пруд предмета.
2. Доставка предмета владельцу.

### Фаза 1: поиск владельца упавшего в пруд предмета.

#### Как вы думаете, за каким окошком находится комната нужного вам жителя замка?

Выберите один из жетонов жителей замка, вставленных в окошки башни, и переверните его лицевой стороной вверх.

- Если вы не угадали и на жетоне и портрете изображены разные жители замка, снова переверните жетон лицевой стороной вниз и вставьте в **другое свободное** окошко башни. Затем повторите попытку.



- Если вы угадали, вставьте жетон жителя замка лицевой стороной вверх обратно **в то же окошко, где он находился** (не переставляйте жетон). Затем переходите к фазе 2.

### Фаза 2: доставка предмета жителю замка = поднять шарик к нужному окошку.

Чтобы вернуть потерянное владельцу, выберите 1 шарик из лежащих в пруду: он должен быть того же цвета, как предмет, изображённый на портрете жителя замка. Именно его вы должны будете поднять к нужному окошку. Для начала поместите фигурку Лягушонка на изображение трона и положите выбранный шарик между поднятых лапок Лягушонка. Затем возьмите в руки концы шнурка и поднимайте фигурку к нужному окошку. Как только шарик окажется в отверстии под нужным окошком, предмет считается доставленным.



#### Хранитель Времени

Игрок, сидящий слева от вас, получает песочные часы и титул Хранителя Времени. В этом раунде у него особая задача: он будет следить, успеете ли вы доставить предмет за отведённое время. По команде «Ква-ква!» этот игрок переворачивает песочные часы, а вы начинаете поднимать шарик к нужному окошку. Хранитель должен внимательно следить за временем и, когда последняя песчинка упадёт вниз, крикнуть «Стоп!» (другие участники могут напомнить ему о его обязанностях, если он зазевался).

**Совет:** если вы играете впервые или с маленькими детьми, можно сыграть без Хранителя Времени и песчаных часов (не засекайте время, за которое участник должен поднять шарик к нужному окошку).

#### Вам не удалось вернуть владельцу предмет, если:

- вы не успели поднять шарик к нужному окошку до того, как истечёт время;
- шарик попал не в то отверстие в стене;
- шарик выпал из лапок Лягушонка.

В любом из этих случаев переверните жетон жителя замка лицевой стороной вниз **в том же окошке, где он находится** (не переставляйте жетон). Открытый портрет этого жителя удалите из игры (уберите в крышку коробки).



#### Вам удалось вернуть потерянный предмет, если:

- шарик оказался в отверстии под окошком нужного жителя замка до того, как истекло время.

Доставив шарик владельцу, возьмите себе в качестве награды его портрет. Затем поверните жетон жителя замка лицевой стороной вниз, **не переставляя его в другое окошко**.



Достаньте шарик из отверстия в стене башни и поместите его обратно в пруд.

Затем начинается ход следующего игрока по часовой стрелке: он открывает 1 карту с верха колоды портретов и кладёт лицевой стороной вверх перед башней. После этого он приступает к фазе 1 и начинает поиски окошка жителя замка, изображённого на портрете.

#### КОНЕЦ ИГРЫ

Как только карты в колоде портретов закончились, игра завершается. Участник с наибольшим количеством портретов объявляется победителем. Если таких игроков несколько, победителем считается каждый из них.

#### ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если вы хотите, чтобы **игра проходила быстрее**, перед началом игры уберите в крышку коробки несколько карт из колоды портретов.

Если вы хотите **усложнить игру**, выдавите из стены А дополнительные элементы из кладки стены — таким образом в стене башни появятся новые отверстия. Если вы потом захотите сыграть в базовую версию игры, вы можете вставить эти элементы обратно в стену башни.



## Командная игра (для 3–4 игроков)

Если вы хотите сыграть командой, в правила вносятся описанные ниже изменения.

### Подготовка к игре

- Выдавите половину камней из кладки в стене А.
- Тщательно перемешайте карты портретов, отсчитайте 12 из них и положите на сад перед королевской башней. Остальные портреты удалите из игры (уберите в крышку коробки).
- Перемешайте 10 жетонов жителей замка и поместите их в окошки башни **лицевой стороной вверх**.
- Поместите шарики в отверстия в пруду.
- Договоритесь, хотите ли вы играть на время.

## Ход игры

- Раунд теперь состоит только из **фазы 2** (фазы доставки предмета).
- Откройте верхнюю карту колоды портретов и положите её лицевой стороной вверх перед башней. В этом варианте игры игроки будут поднимать шарик к нужному окошку в **команде из 2 участников**. Выберите, кто из игроков войдёт в первую такую команду. Каждый участник этой пары должен взять 1 конец шнура в руку. Затем оба участника должны вместе поднимать фигурку Лягушонка к нужному отверстию на стене. Для этого им придётся действовать слаженно.
- Если им удастся вернуть владельцу упавший предмет, они берут портрет себе в качестве награды.
- Если им не удаётся этого сделать, открытую карту портрета необходимо удалить из игры.
- Затем ход передаётся следующей команде: её участники должны открыть верхнюю карту колоды портретов и постараться поднять шарик к нужному окошку. Каждый раз при составлении команд учитывайте, что за партию каждый участник должен поиграть в паре с каждым другим участником одинаковое количество раз.

## Конец игры

Как только карты в колоде портретов закончились, игра завершается. Сколько портретов вам удалось собрать?

**7–12 портретов:** ваша служба доставки — лучшая в королевстве!

**3–6 портретов:** молодцы, но вам лучше ещё немного потренироваться!

**0–3 портрета:** в следующий раз вам нужно постараться получше.

### Игра для 1 участника

В настольную игру «Почтальон Лягушонок» можно играть и одному. В таком случае для победы постарайтесь получить в награду за доставку как можно больше портретов до того, как упадёт последняя песчинка в песочных часах.

## Создатели игры

### Авторы игры



**Гюнтер Баарс** родился в Гамбурге в 1962 году. После окончания школы он сначала работал как редактор, составитель текстов и автор сценариев для немецкого издания журнала MAD, мультсериала «Ottos Ottifanten» и других радио- и телепроектов. Его первая игра была опубликована в 1989 году. «Почтальон Лягушонок» — самая ранняя из его игр, выпущенных в издательстве HABA.



**Маркус Никиш** родился в 1973 году в Людвигсбурге. Он рос вместе с пятью сёстрами, и поэтому у него не было недостатка в товарищах для игр. Маркус не потерял интерес к играм, даже когда вырос. Закончив изучать педагогику и религиозное воспитание, он уехал в Баварию, где начал работать в качестве редактора настольных игр в издательстве HABA.

### Художник



**Антье Флад** родилась в Мерсебурге. С момента окончания Университета искусств и дизайна в Галле-на-Заале она иллюстрирует настольные игры и книги для разных издательств. Для издательства HABA Антье оформляет не только игры, но и пазлы, детские книги. Сейчас она живёт в Берлине вместе со своим мужем и сыном Филиппом.

**HABA**® — Spiele Bad Rodach 2017

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор и переводчик:**

Анастасия Егорова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

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

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно