

ЛОВЦІ ЛАСОЩІВ

1-4
30 хв.
8+



SMART
FLAMINGO

MAREK
CHODĄ

MICHAŁ
GRYN

JOANNA
MICHALSKA

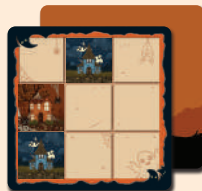
ІГРОМАГ



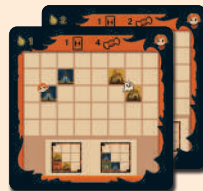
Вміст гри



36 тайлів будинків
(по 9 тайлів 4-х кольорів)



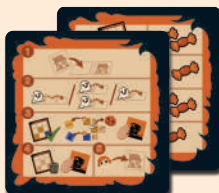
28 звичайних
карт-схем



20 двобічних
карт-головоломок



8 примарних
карт-схем



4 карти-пам'ятки
гравців



4 фішки
привидів



10 дерев'яних жетонів
жаху (-1 переможний
бал кожен)



5 картонних жетонів
жаху (-2 та -3 переможні
бали)



20 жетонів дітей (по 5
жетонів 4-х кольорів)

** Якщо вам бракує дерев'яних жетонів жаху, можете замінити їх картонними по -2 або -3 бали.*

Підготування до гри

- 1 Розташуйте випадкові тайли будинків та фішки привидів так, як показано на малюнку праворуч. Якщо поруч опиняється тайл того самого кольору, замініть його — у стартовій розкладці тайли однакового кольору не можуть торкатися по горизонталі чи вертикалі.
- 2 Розділіть тайли будинків за кольорами та складіть у 4 окремі стоси біля ігрової зони.
- 3 Покладіть жетони жаху біля ігрової зони.
- 4 Кожен гравець отримує 5 жетонів дітей одного кольору.
- 5 Перетасуйте звичайні карти-схеми і покладіть їх колодою долілиць біля ігрової зони. Потім кожен гравець бере 2 звичайні карти-схеми в руку, не показуючи суперникам.



Складний режим. Примарні карти-схеми

Зігравши кілька партій, можете додати у гру новий елемент — примарні карти-схеми. Для цього перетасуйте їх й таємно роздайте по 1 такій карті кожному гравцю. Решту примарних карт-схем покладіть у коробку — вони в цій партії не знадобляться.

Перебіг гри

Гра триває 6 раундів. Щораунду гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Першим гравцем стає той, хто сьогодні з'їв найбільше солодощів.

У свій хід гравець виконує такі дії у вказаному порядку:

- ❶ Розміщує тайл будинку.
- ❷ Переміщує привида.
- ❸ Зараховує схему.
- ❹ Обмінює звичайну схему.
- ❺ Розміщує дитину (крім останнього раунду).

1. Дія «Розмістити будинок»

Розмістіть тайл будинку по горизонталі чи вертикалі (не по діагоналі) від уже розміщеного на полі будинку.

❗ *Тайли вважаються суміжними, якщо торкаються один одного сторонами, а не кутами.*

У рідкісних випадках, коли тайли будинків певного кольору закінчилися, гравець має розмістити будинок іншого кольору.

2. Дія «Перемістити привида»

Ви можете переміщати привидів двічі за хід. Для цього перемістіть фішку привида на суміжний тайл (по горизонталі чи вертикалі, але не по діагоналі).

Ви можете:

- перемістити одного привида 2 рази;
- перемістити двох різних привидів по 1 разу;
- перемістити одного привида 1 раз;
- взагалі не переміщувати привидів.

Якщо привида перемістили на тайл із жетоном дитини, перемістіть цей жетон на будь-який вільний суміжний тайл будинку (зокрема той, з якого щойно перемістився привид). Тайл з іншою дитиною або привидом вважають зайнятим.

Якщо привид переміщують на тайл з іншим привидом, перемістіть іншого привида на будь-який суміжний тайл. Можете перемістити його на тайл, зайнятий дитиною чи третім привидом — у такому випадку перемістіть фішку або жетон ще раз відповідно до правил цього пункту. За необхідності повторюйте такі кроки, доки не завершите усі переміщення.

❗ Зрештою на одному тайлі може залишитися **тільки 1** дитина або **тільки 1** привид. Якщо переміщення привида створить ситуацію, коли дитину чи привида неможливо перемістити на інший тайл, таке переміщення заборонене.

3. Дія «Зарахувати схему»

Під час цієї дії можете зарахувати тільки 1 карту-схему — звичайну або примарну (якщо граєте в складному режимі). Наприкінці гри кожна звичайна схема принесе 2 переможні бали, а примарна — 5 переможних балів.

Зарахування схеми (простий режим)

Якщо розташування будинків на полі збігається з однією з ваших карт-схем:

- Покладіть ту перед собою горілиць.
- Якщо на будь-якому тайлі, присутньому на вашій схемі, розміщений жетон дитини, цей жетон разом із відповідним тайлом повертають власнику. Власник перевертає цей тайл боком із солодощами догори і кладе на нього жетон дитини. Такі жетони дітей вибувають із гри — вони ласують цукерками.

- За кожного привида на тайлі з вашої схеми візьміть 1 жетон жаху.
- Якщо це звичайна схема, доберіть у руку нову звичайну карту-схему.

! *Важливо! Можете перевертати схему як завгодно, але її не можна віддзеркалювати.*

Після зарахування схеми на полі можуть з'явитися «прогалини». Будівлі по сторонах від таких «прогалин» залишаються частиною поля, і до них застосовують звичайні правила.

Зарахування схеми (складний режим)

- Примарні карти-схеми містять зображення привидів. Такі карти-схеми також передбачають певне розташування привидів. Колір будівлі під привидом не має значення. Не беріть жетони жаху за цих привидів.
- Утім, можете проігнорувати до 3 умов щодо тайлів будинків та привидів. За кожен проігноровану умову візьміть 1 жетон жаху.
- Зарахувавши примарну схему, не беріть нову карту-схему.

.....

Приклад

Гравець зараховує примарну схему. На полі бракує одного синього будинку (А), а один привид розміщений на іншому тайлі (Б). Гравець може проігнорувати ці 2 умови (з можливих 3-х) і взяти 2 жетони жаху. Примарна схема завжди приносить 5 переможних балів незалежно від проігнорованих умов.



4. Дія «Обміняти звичайну схему»

Можете скинути 1 звичайну карту-схему з руки й узяти нову з колоди. Скинуту карту покладіть під низ колоди.

5. Дія «Розмістити дитину»

Розмістіть один зі своїх жетонів дітей на будь-якому вільному тайлі будинку. В останньому раунді пропустіть цей крок.

Кінець гри та підрахунок балів

Розігравши 5 повних раундів, коли в усіх гравців закінчаться жетони дітей, зіграйте останній раунд без п'ятого кроку (розміщення дитини). Після цього гра завершується. Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів.

Підрахунок балів

- 2 переможні бали за кожну зараховану звичайну схему;
- 5 переможних балів за кожну зараховану примарну схему (складний режим);
- 2 переможні бали за першу цукерку одного кольору;
- 1 переможний бал за кожну наступну цукерку того ж кольору;
- -1 переможний бал за кожен жетон жаху.

Нічия

Якщо кілька гравців здобули однакову кількість балів:

- перемагає гравець із меншою кількістю зарахованих схем;
- якщо все одно нічия, перемагає гравець із меншою кількістю жетонів жаху;
- якщо все ще нічия, перемагає гравець, який зібрав більше кольорів цукерок.

Якщо гравці рівні за всіма критеріями, гра завершується нічиєю.

Великий привид

Великий привид може набувати якої завгодно подоби. Тож для цього режиму вам знадобиться будь-яка фішка чи підхожа фігурка (можливо навіть з іншої гри!).

Правила гри з Великим привидом

- Поставте Великого привида біля ігрової зони під час підготувань до гри.
- Щоразу, як додаєте новий тайл будинку на поле, розміщуйте на ньому Великого привида.
- Великий привид підпорядковується всім базовим правилам для привидів, правилам їх переміщень та впливу на підрахунок балів.

Головоломки для ловців

Головоломки — додатковий елемент для гри в соло чи кооперативного режиму з друзями або дітьми.

На картах-головоломках зображені ігрові ситуації на полі за дещо зміненими правилами базової гри. Ваше завдання — визначити послідовність дій, яка дозволить здобути вказану кількість раундів. Розв'язуючи головоломки, використовуйте компоненти лише для одного гравця незалежно від кількості реальних гравців. По суті, усі дії виконує єдиний гравець.

Головоломки допоможуть вам краще ознайомитися з правилами, натренувати око на розпізнавання ігрових схем та відкрити для себе хитрі стратегії. Також їх можна розв'язувати разом із друзями чи дітьми задля розваги.

Мета

Карта-головоломка містить кількість балів, необхідну для перемоги ①, і кількість раундів, за яку треба розв'язати головоломку ②. Можете зараховувати схеми, зображені внизу карти ③. Рахуйте бали за базовими правилами гри. Кожна головоломка має номер та рівень складності ④ — від дуже простої до дуже складної.



Особливі правила

Під час розв'язання головоломки хід гравця майже не відрізняється від звичайної гри. Єдина відмінність — потрібно пропустити п'яту дію (розміщення дитини).

Усі жетони дітей, зображені на картці-головоломці, належать одному гравцеві (пам'ятайте, навіть під час кооперативної гри ви дієте як один гравець).

Ви розв'язали головоломку, якщо здобули вказану кількість балів за визначену кількість раундів, не порушивши правил.

Бажаємо успіху!

④

Рівні складності



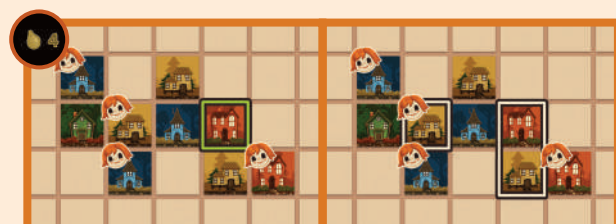
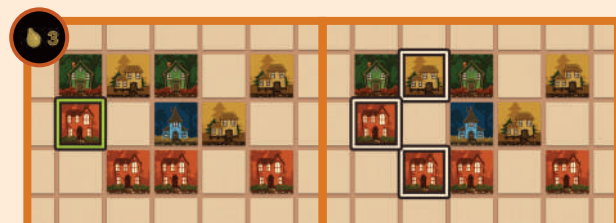
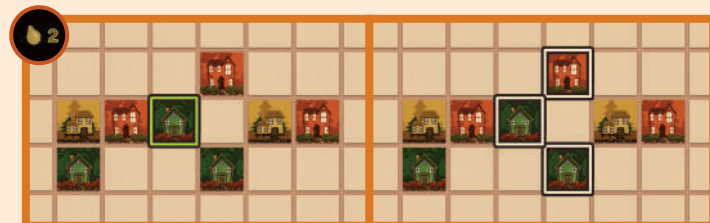
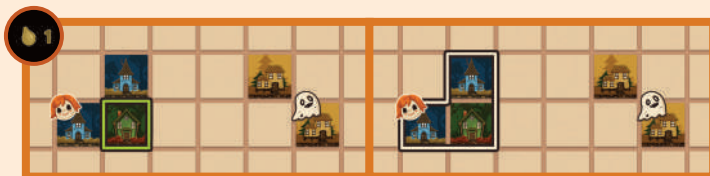
Дуже проста

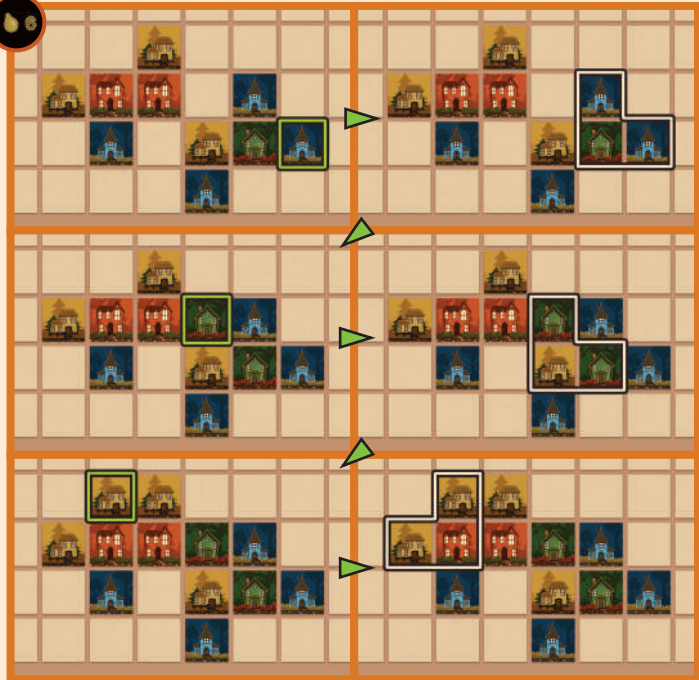
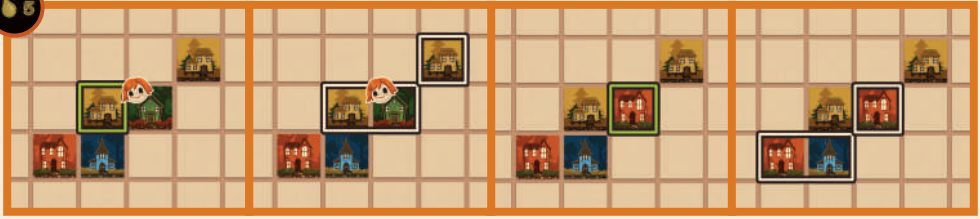
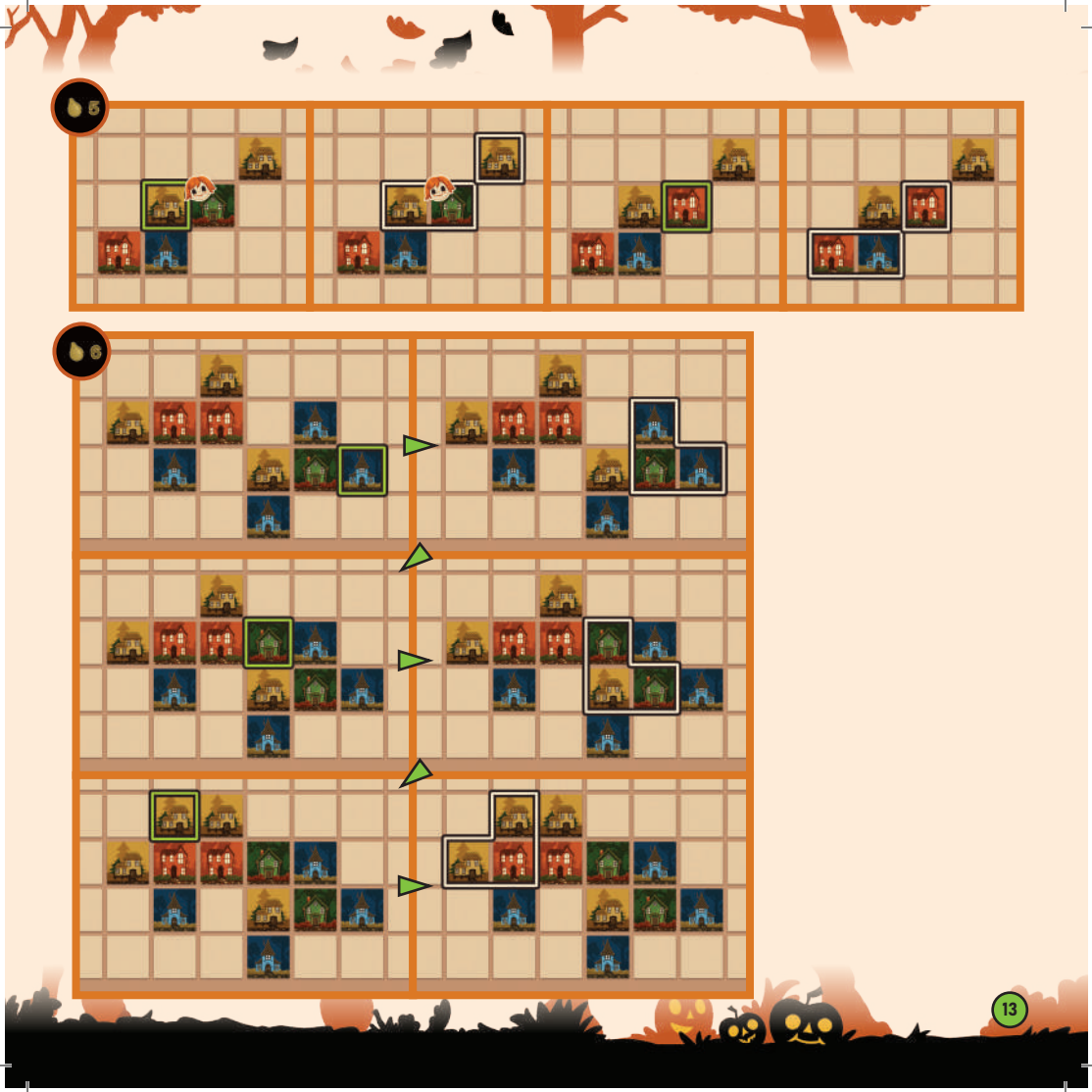
Дуже складна

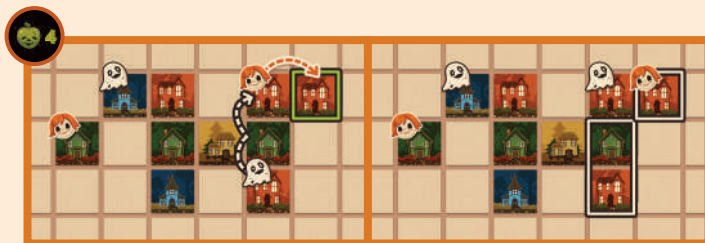
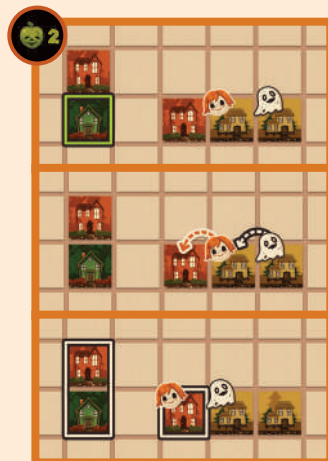
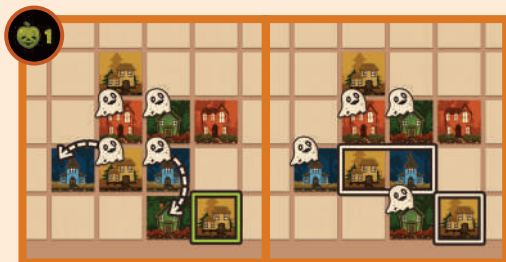
Рішення головоломок

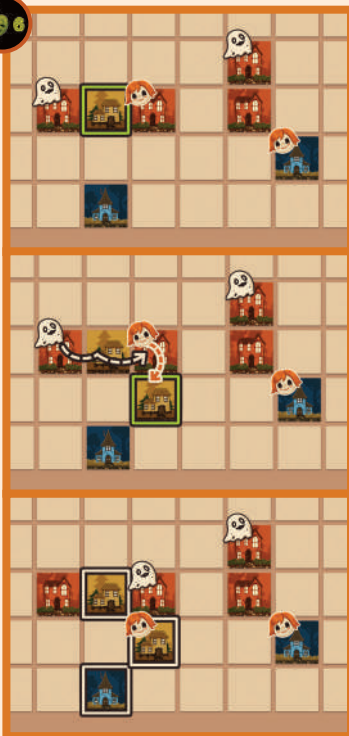
(див. с. 12)

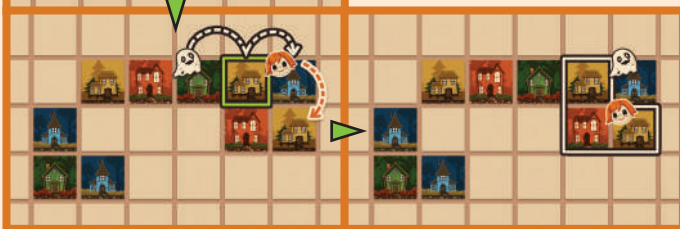
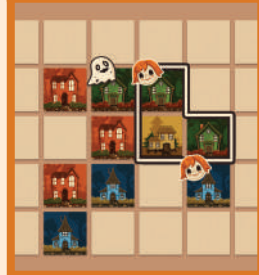
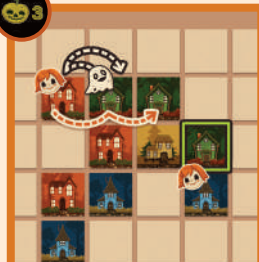
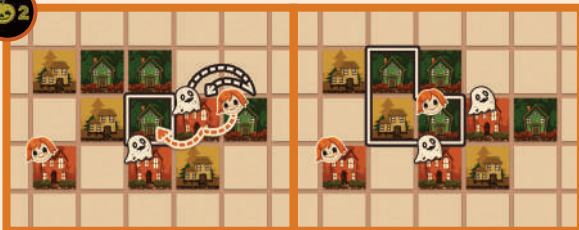






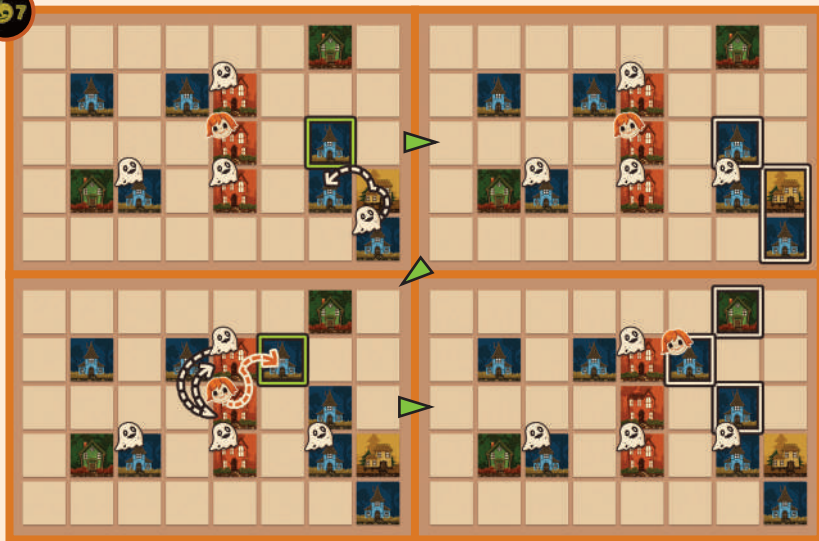






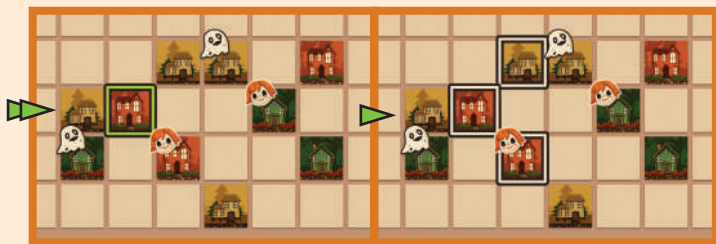
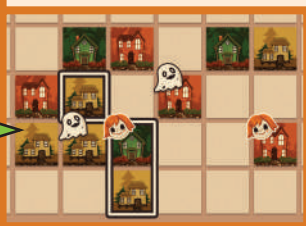
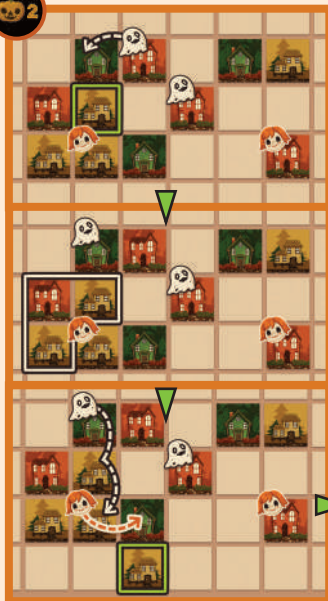
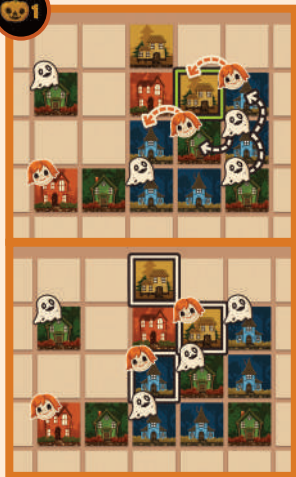


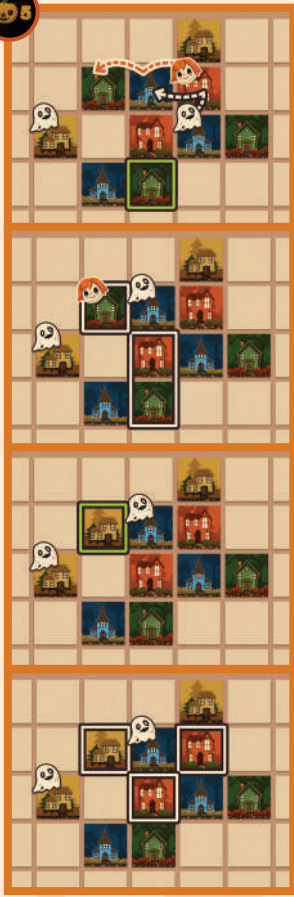
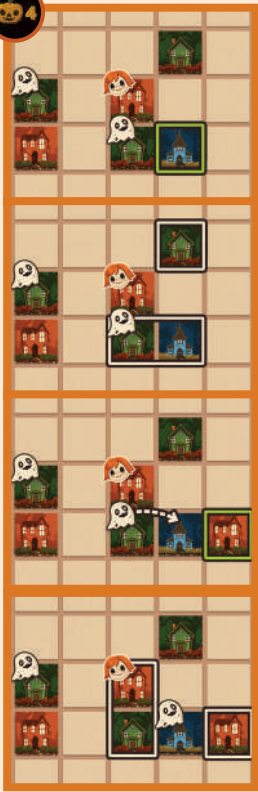
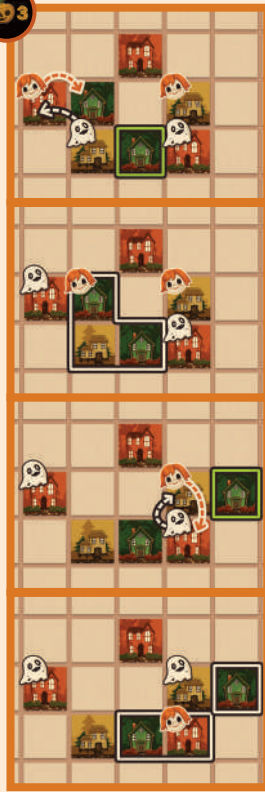
7



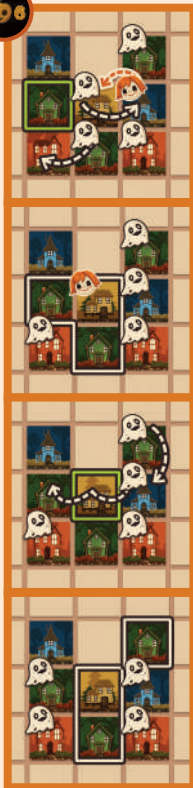
8





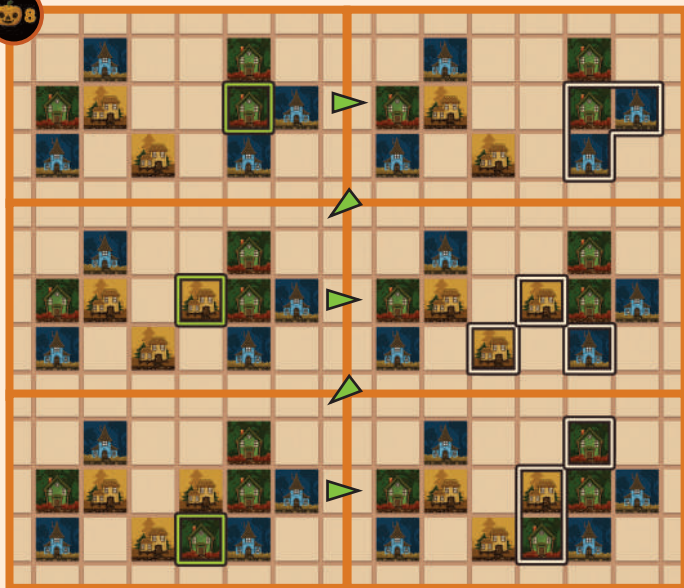


6

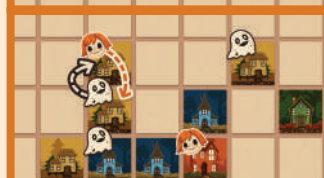
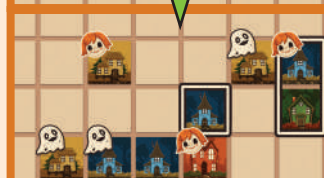
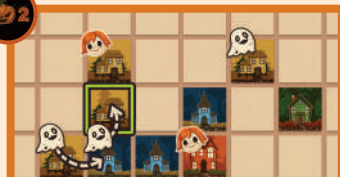


7

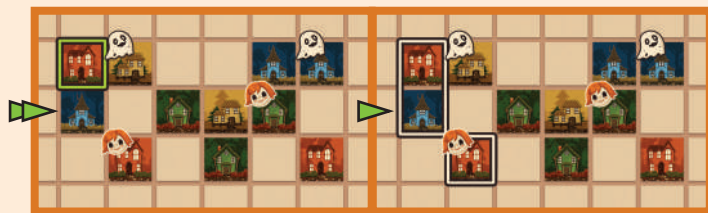
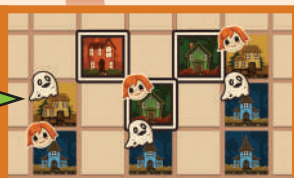
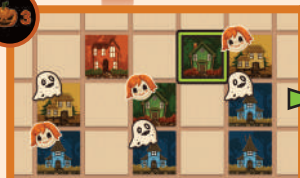


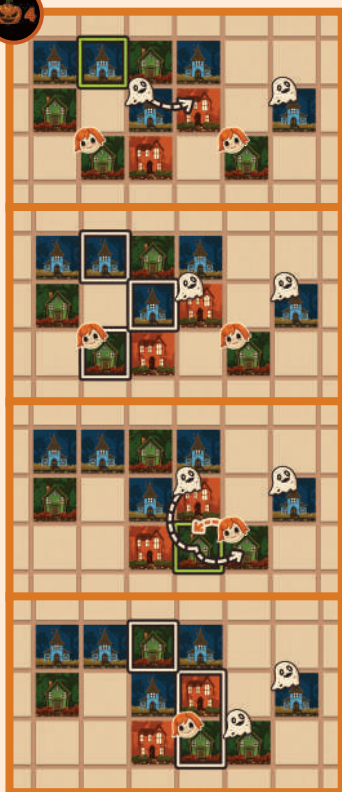


2



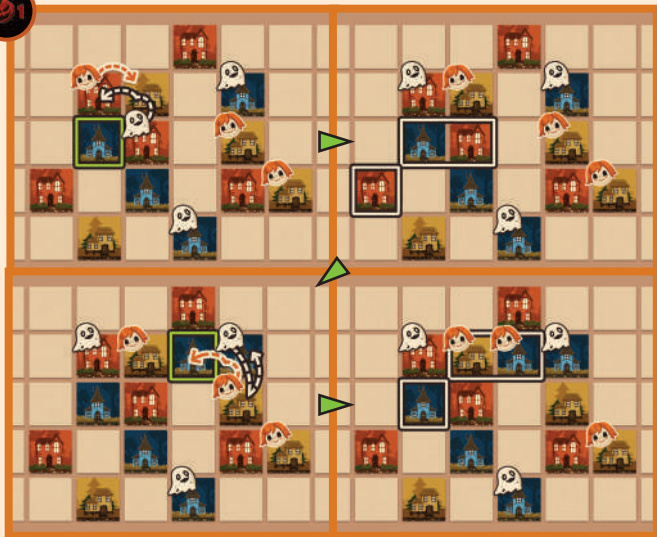
3



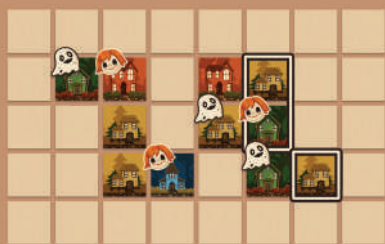












Нотатки

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

Видавець



Автори гри:
Marek Chodań, Michał Gryń

Ілюстрації:
Joanna Michalska

Менеджер проєкту:
Krzysztof Głoński

Менеджер виробництва:
Adam Foland

Локалізація:
Mateusz Czekala

Коригування (англійська):
Jarosław Kuczyński

Українська локалізація:
ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проєктом:
Аліса Соляніченко

Переклад з англійської:
Олександра Асташова

Редагування:
Марійка Сівченко

Адаптація компонентів:
Єлизавета Солейкіна



Увага! Якщо вам продали гру без логотипа Ігромага на коробці, а ці правила надано окремо, це — підтримка піратства. Такими діями ви шкодите індустрії й зменшуєте шанси побачити нові настільні ігри українською. Купуйте лише офіційні видання — не підтримуйте чорний ринок!

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.0

