ПРАВИЛА
ДО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

НИЧКА



РОГАЧОВА ВЕРОНІКА
АРХІПОВА АНАСТАСІЯ

З ЛАТИНСЬКОГО FURITTUS — МАЛЕНЬКИЙ ЗЛОДІЙ.
З УКРАЇНСЬКОГО ТХІР — ВІД ТХНУТИ.

СМЕРДЮЧИЙ ЗЛОДЮЖКА

САМЕ ПРО НИХ ЦЯ ГРА.

BLUE FERRET
2 ГРАВЦІ
8+
10 ХВ

ПРО ЩО ГРА?

Відчуйте атмосферу стратегічної дуелі у найзвичайніших буднях людини, яка має вдома непосидючого тхорика.

У цій грі один із вас стає тхором, який ховає свій корм у різних куточках квартири, а інший — господарем, який намагається знайти всі схованки.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 5 раундів. Кожен раунд складається із двох фаз.

1 ТХІР ХОВАЄ

5 корминок під 5 коробками, розподіляючи їх у будь-якій кількості.

2 ГОСПОДАР ШУКАЄ

заховані корминки, використовуючи обмежену кількість спроб.



У дикій природі тхори можуть складати здобич у різних місцях, створюючи невеликі запаси їжі. Так-так, це документальна гра. А ви як думали?

ВМІСТ ГРИ



25 КОРМИНОК ДЛЯ СХОВАНОК

І МИСОЧКА ДЛЯ ЗБЕРІГАННЯ



2 ФІГУРКИ КАВЕЛИКІВ

ЛІЧИЛЬНИК РАУНДІВ



МАСКА НА ОЧІ



5 КОРОБОЧОК



ФІГУРКА ТХОРА (ДОДАТКОВИЙ МОДУЛЬ)

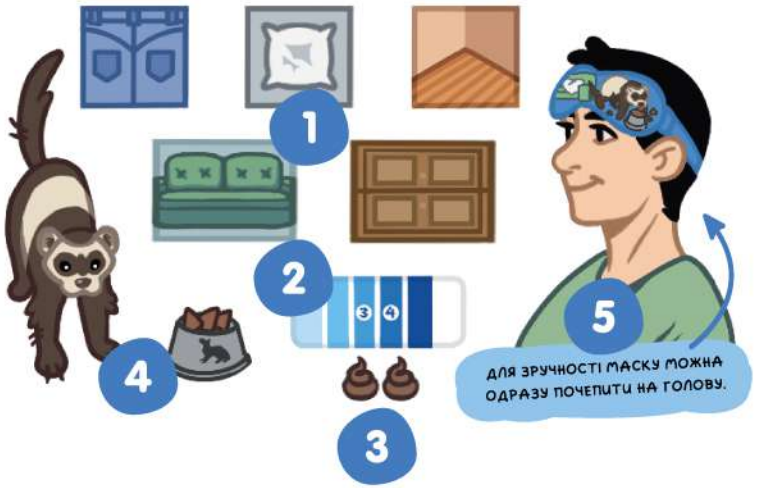




Попри невеликий розмір і кумедний вигляд, домашній тхір належить до хижаків. Його предків використовували для полювання на кролів і боротьби з гризунами.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Розмістіть 5 коробочок у центрі ігрового столу.
2. Поруч із коробочками розмістіть лічильник раундів.
3. Розмістіть 2 фігурки кавеликів біля лічильника раундів, навпроти позначок 3-го та 4-го раундів.
4. Поставте мисочку з корминками поруч із лічильником раундів, ближче до гравця «тхора».
5. Гравець «господар» отримує маску.



Тхори дуже кмітливі: серед котів і собак вони найкраще справляються з головоломками, але поступаються їм в емоційному інтелекті.

ФАЗА ТХОРА

1. Гравець «господар» надягає маску на очі. Він не знімає її до завершення фази тхора.
2. Гравець «тхір» бере 5 корминок з мисочки та на свій розсуд розподіляє їх під 5 коробочками. Нижче наведено варіанти розміщення корминок.

ВАРІАНТ 1



ВАРІАНТ 2



ВАРІАНТ 3





Ви можете утворити й іншу комбінацію, відмінну від наведених варіантів, головне, **щоб усі 5 корминок, взяті в цьому раунді, опинилися під коробками.**



ВАЖЛИВО:

Після розміщення під коробками корминки не можна переміщувати до кінця гри.

3. Після того як усі корминки розміщено, повідомте про це гравця «господаря». Це завершує фазу Тхора.

Міжнародне опитування 495 власників домашніх тхорів, опубліковане у 2026 році, показало, що 75,4% респондентів повідомляли про хування їжі своїми тхорами.

ФАЗА ГОСПОДАРЯ

1. Гравець «господар» знімає маску з очей.

2. У перші 3 раунди «господар» має 5 одиниць вибору, які може розподілити між коробками на власний розсуд.

У 4 та 5 раундах їхня кількість збільшується (див. с. 7).

3. Щоб зробити вибір, «господар» називає коробку та кількість корминок, які хоче отримати з-під неї. Наприклад:



Якщо під коробкою є стільки ж корминок або більше, скільки назвав «господар», «тхір» передає йому названу кількість.

Якщо корминок менше, «господар» не отримує нічого.

4. Коли всі одиниці вибору використано, фаза господаря завершується.

Тхори мають порівняно слабкий зір, тому значною мірою покладаються на нюх і слух. А ще вони люблять усе пробувати на зуб, досліджуючи незнайомі предмети.

ОСОБЛИВОСТІ 3-5 раундів

У 3–5 раундах з'являються додаткові правила для обох гравців.



Якщо такої коробки немає, нічого не відбувається.

Наприкінці 3-го та 4-го раундів «тхір» зобов'язаний покласти фігурку кавелика на коробку, під якою немає жодної корминки.

У наступних раундах «тхору» заборонено ховати корминки під цією коробкою.

У 4-му та 5-му раундах збільшується кількість одиниць вибору для «господаря»:



Тхори зазвичай обирають один або два кути для «своїх справ» й повертаються до них знову. Саме там зазвичай встановлюють лоток. Така поведінка може бути пов'язана з територіальними інстинктами.

Лічильник раундів і додатковий модуль

Щоб легше відстежувати зміни в ігроладі, використовуйте лічильник раундів.



У верхній частині лічильника вказано кількість одиниць вибору, доступних гравцеві «господарю» в кожному раунді.



Після завершення кожного раунду можете класти по одній корминці на відповідну трикутну поділку, щоб відстежувати перебіг гри.



У нижній частині лічильника позначено раунди, у яких «тхір» має розмістити кавелик. А число 5 вказує на кількість корминок, які «тхір» має ховати протягом кожного раунду.

Додатковий модуль



На початку фази «господаря» «тхір» може **один раз за гру** поставити фігурку на будь-яку коробку. «Господар» не може заглядати під цю коробку до кінця раунду. Після завершення раунду приберіть фігурку.

Фігурку не можна викладати в останньому раунді.

Тхори сплять від 16 до 20 годин на добу, але тривалість сну може змінюватися залежно від віку, погоди, харчування та періоду линьки.

Кінець гри

Гра завершується після п'ятого раунду, коли «господар» отримує знайдені корминки. Після цього «тхір» прибирає коробки, показуючи, скільки корминок залишилося в його схованках.

Умови перемоги

Тхір: якщо після п'ятого раунду під коробками залишилося щонайменше 10 корминок.

Господар: якщо «тхір» не виконав умову своєї перемоги.



Творці гри



Авторка гри: Рогачова Вероніка
Художниця: Архіпова Анастасія

Розвиток гри: Максим Козенюк, Михайло Портяной, Ярослав, Владислав, учасники настільного клубу Board Game Club,

учасники передзамовлення на платформі «КІК Вдома».

У тхорів є власний танець перемоги. Під час гри тхір може стрибати, вигинати спину, відскакувати вбік і кумедно крутитися. Таку поведінку часто називають ferret war dance.



© 2026 Blue Ferret.
www.blueferret.com.ua