

# ХрюХрюБом

Игра на хорошую реакцию  
Для 2-4 игроков в возрасте от 4 до 99 лет

Игры Ravensburger® артикул 21 098 5  
От Sai Vision Inc. · Иллюстрации Dusan Lakicevic/behive,  
Дизайн: Kinetic, DE Ravensburger, · Иллюстрации к игре: KniffDesign,  
Редактор: Stefanie Fimpel

«У хорошей свинки всегда чистая спинка!» говорит мама Хрюшка малышам-пороссятам! Только мама Хрюшка соберется принять ванну, поросята тут же начинают увлекательную пороссячью игру. Ком грязи летает туда-сюда между пороссятами, и это самая захватывающая игра с грязью, которую вы когда-либо видели!

Поросята все быстрее перебрасывают ком грязи друг другу до тех пор, пока мама Хрюшка не появится из ванны. Поросяенок, пойманный ей с комом грязи, получает штрафной помывочный жетон.

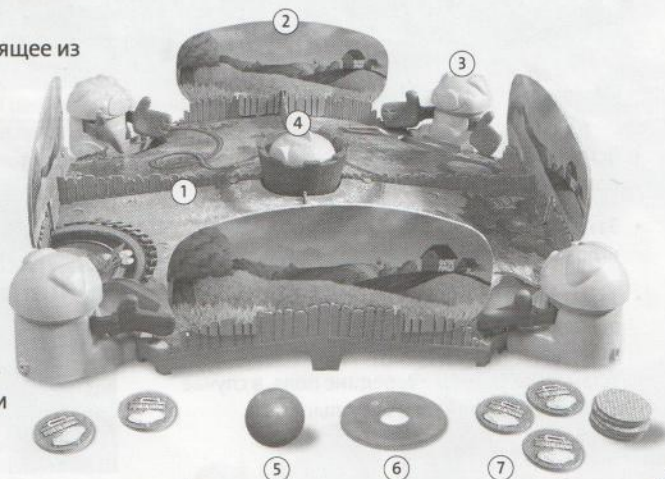
Часы тикают и на счету каждая секунда!

Кого поймают с комом грязи? У кого первого окажутся 3 штрафных помывочных жетона?



## В комплект входят:

- 1 игровое поле, состоящее из 4х частей и 1й перегородки
- 4 боковые стенки
- 4 поросенка
- 1 таймер в виде мамы Хрюшки
- 1 ком грязи
- 1 лужа (кольцо)
- 9 помывочных штрафных жетонов (6 с белым мылом и 3 с розовым)

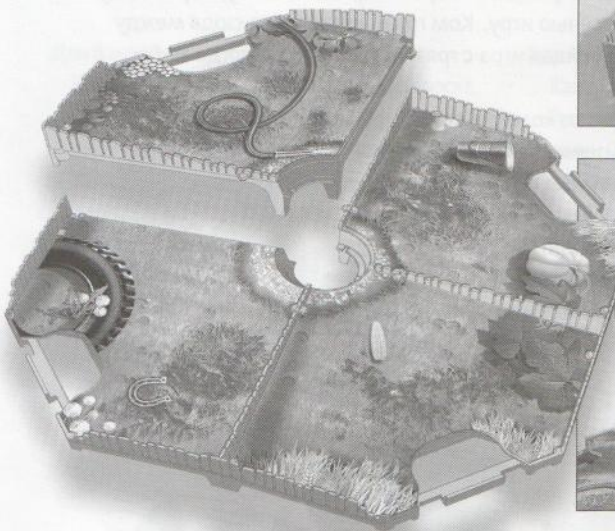
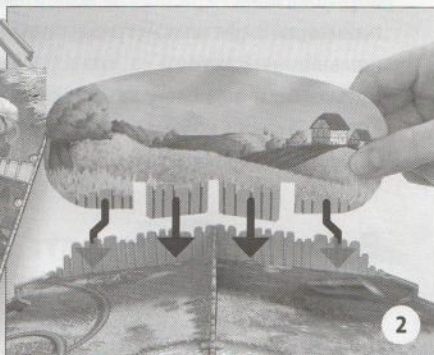
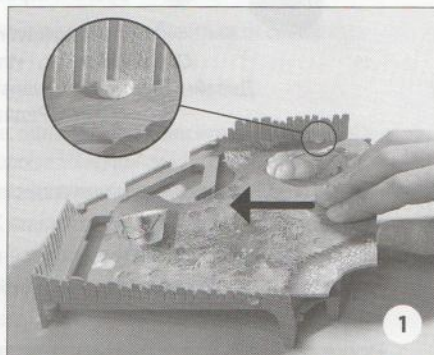


Ravensburger

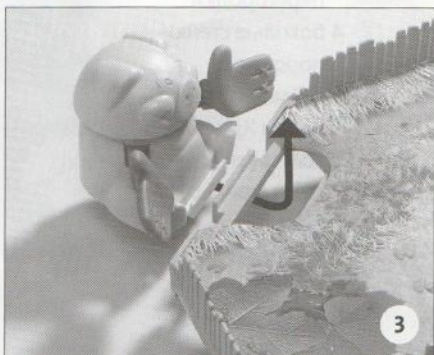
## Перед началом игры

Если вы играете первый раз, аккуратно выдавите все фишки из картона. Достаньте поросят, таймер и ком грязи из упаковки.

- Установите картонные вставки в специальные выемки в заборе, аккуратно просовывая их под креплениями (см. рис. 1)
- Соедините 4 секции забора в нужном порядке как показано ниже, чтобы получилось игровое поле



- Вставьте 4 боковые стенки вдоль забора как показано на рисунке (см. рис. 2)
- Закрепите поросят в отверстиях по краям игрового поля с нижней стороны (см. рис. 3)
- **Таймер** имеет 4 продолговатых зубца у основания, а отверстие в центре игрового поля имеет 4 соответствующих выемки. Установите таймер в середине поля, в случае правильной установки вы услышите щелчок.



При игре с ...

**4 - мя игроками:** каждый игрок выбирает себе по 1 поросенку

**3 - мя игроками:** 1 игрок играет за двух поросят, в то время как оставшиеся 2 игрока играют за одного поросенка. Так как риск остаться с комом грязи выше у игрока, играющего за 2х поросят, право играть за 2х поросят переходит по очереди в ходе игры по часовой стрелке. Таким образом, за 2х поросят каждый раз играют разные игроки в новом раунде.

**2 - мя игроками:** каждый игрок играет за 2х поросят с одной стороны игрового поля.

• Тщательно перемешайте 9 «помывочных» жетонов и сложите их в стопку лицевой стороной вниз.

• Приготовьте ком грязи.

• Положите «лужу» (круг) на одну из сторон поля. Сейчас она вам не понадобится.

• Установите игровое поле в середине стола так, чтобы всем игрокам было удобно.



**Примечание:** Не стоит играть на поверхности из мягкого дерева. Мы рекомендуем положить и игровое поле на коврик или на пол, либо на любую другую поверхность, которую не так легко повредить или поцарапать.

## Цель игры

Старайтесь избавиться от кома грязи и собрать как можно меньше штрафных жетонов. Как только 1 из игроков зарабатывает 3й штрафной жетон, игра заканчивается. Он объявляется самым чистым из всех поросят, а для любой настоящей хрюшки это худшее из оскорблений.

## Порядок игры

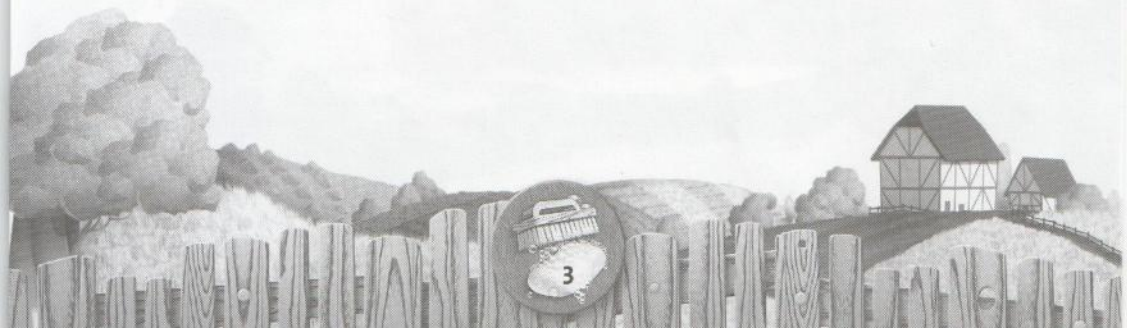
Кто лучше всех хрюкнет, начинает игру с установки таймера, он же первым кидает ком грязи.

### Установка таймера

Ведущий игрок нажимает на голову мамы Хрюшки, пока она не скроется в своей ванной, а затем поворачивает заводной механизм таймера по часовой стрелке (в направлении завитушки на её хвостике). Чем больше раз вы повернете механизм, тем дольше мама Хрюшка останется в ванной. Игра начинается, когда запускается таймер

### Важная информация для родителей:

покажите детям, как заводить таймер. Не перекручивайте во избежание порчи таймера!

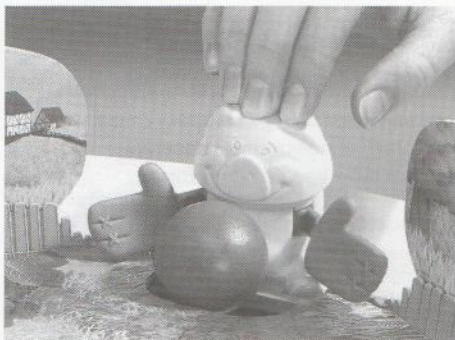


## Бросаем ком грязи!

Ведущий начинает раунд и бросает ком грязи другим поросётам.

### Как бросить ком грязи

Надавите на поросенка кончиками пальцев, ладонью или кулаком. Лапы поросенка смыкаются на комке, подбрасывая его в воздух к другим игрокам.



Если ком не перелетел через ограду и приземлился на вашей секции поля, еще раз быстро нажмите на голову поросенка, чтобы повторно бросить ком.

### Конец раунда

Как только мама Хрюшка встает из ванны, раздается хлопок, и после этого **ком нельзя больше бросать внутри игрового поля**. Тот игрок, на чьем игровом секторе оказался ком, берет верхний штрафной помывочный жетон из стопки. Жетоны бывают 2х типов:



**Помывочный жетон «Белое мыло»:**  
Игрок берет этот помывочный жетон. Он - новый ведущий в **следующем раунде**.



**Помывочный жетон «Розовое мыло»:**  
Игрок берет этот жетон и тут же посылает приглашение на «Праздник Лужи»! Теперь вы можете избавиться от одного из своих штрафных жетонов.

### На счету каждая секунда!

Когда секундомер начинает грохотать, это значит, что мама Хрюшка скоро вылезет из ванны!

Поторопитесь! Кидайте грязевой ком как можно скорее!

### Грязевой ком вылетел за пределы поля

Игрок, который послал ком за пределы поля, должен вернуть его в свой игровой сектор и продолжить игру. Если ком вылетел за пределы поля, **когда таймер уже отключился**, штрафной помывочный жетон не достается никому. Игрок, пославший ком за пределы поля, просто начинает новый раунд.

### Если ком прокатывается мимо поросенка

Если вы слишком долго, слишком часто или слишком быстро давите на поросенка, ком может прокатиться мимо него. В этом случае положите ком обратно перед поросенком и продолжайте игру!



«Помойся,  
Хрюшка!»



## Как проходит «Праздник лужи»?

Иногда мама Хрюшка вылезает из своей ванны, чтобы поменять воду. В это время поросята демонстрируют свои навыки и проводят «Праздник лужи». Чтобы сделать это, уберите таймер из центра игрового поля и отложите в сторону. Поставьте «лужу» в освободившееся отверстие.

Теперь настало время показать ваши способности и таланты! Цель - как можно профессиональнее закинуть ком в лужу. Игрок, который приглашает всех на «Праздник лужи», ходит первым.

## Правила «Праздника лужи»

Игрок попадает в лужу в центре игрового поля	Игрок может сдать один из своих штрафных помывочных жетонов.
Игрок не попал в лужу после трех попыток и ком до сих пор на его игровом поле	Игрок передает ком грязи игроку слева, и теперь у этого игрока есть 3 попытки попасть в лужу при помощи кома.
Игрок попал комом на игровое поле другого игрока	Ход переходит от кидавшего игрока к следующему. У него также есть 3 попытки.
Ком упал за игровым полем	Игрок возвращает ком на игровое поле и игра продолжается

**Подсказка:** „для проведения «Праздника лужи» необходимо заранее потренироваться! Ваши результаты улучшатся, если вы несильно будете нажимать на голову поросенка кончиками пальцев.

Состязание продолжается до тех пор, пока один из игроков не попадет комом в лужу. Этот игрок может сдать один из своих штрафных помывочных жетонов (если они у него есть). Этот жетон возвращается вниз стопки.

Достаньте лужу из лунки в центре поля и **вновь установите таймер**. Игрок, который только что вернул один из своих штрафных помывочных жетонов обратно в стопку, ведет **следующий раунд**.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков получает свой третий штрафной жетон. Он - самый чистый из поросят. Побеждает игрок, набравший наименьшее количество штрафных жетонов. Если несколько игроков набрали наименьшее одинаковое количество жетонов, то они все побеждают.



## Командная версия для групп до 8 игроков

Правила игры те же. Разделите игроков на группу активных игроков, так называемых «**игроков-поросят**», и пассивных игроков «**рулевых**», тех, кто стоят за спиной и хлопают по плечу. Один игрок-поросенок и один **рулевой** составляют команду.

В такой игре нет «Праздника лужи», соответственно, нет возможности избавиться от своих штрафных помывочных жетонов.

### Для 8 игроков:

Игроки-поросята контролируют поросят, как и раньше, однако сейчас они играют **вслепую** (глаза можно завязать). Рулевые стоят за игроками-поросятами. При помощи легкого похлопывания по спине или плечу, рулевой дает знать игроку-поросенку, что мяч на их поле и надо действовать.

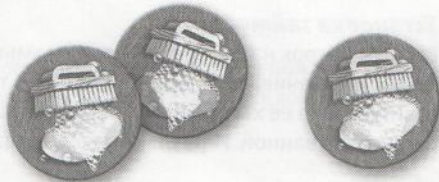
### Для 6 игроков:

1 игрок-поросенок играет за двоих поросят. Рулевой хлопает его по левому или правому плечу (см. правила игры на 4 игрока). Остальные 2 игрока – поросенка играют 1м поросенком (см. правила игры для 8 игроков)

### Для 4 игроков:

Каждый из двух игроков-поросят играют 2мя поросятами на одной стороне игрового поля. Рулевые хлопают игроков по правому или левому плечу. Таким образом, игроки-поросята знают, с какой стороны сейчас от них находится ком и кому из поросят нужно кидать ком.

Как только команда набирает 3 помывочных штрафных жетона, игра окончена. К сожалению, они проиграли.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

