



ЩЕНЯЧИЙ ПАТРУЛЬ
ГЕРОЇ
БУХТИ ПРИГОДА



Правила гри

2-5 гравців • 5+ років • 30 хв



У настільній грі «Щенячий патруль: Герої Бухти Пригод» відважні цуценята Маршал, Гончик, Кремез, Скай, Рокі та Зума, як завжди, стоятимуть на захисті жителів Бухти Пригод! Гравці зможуть приміряти на себе ролі улюблених героїв зі Щенячого патруля, щоб об'єднати зусилля й допомогти постраждалим. Кожне цуценя має свою спеціалізацію, і лише разом вони зможуть зберегти місто в безпеці. Час вирушати до пригод, адже з патрулем кожен виклик — це можливість стати справжнім героєм!

Огляд гри

Перед вами кооперативна гра для всієї сім'ї «Щенячий патруль: Герої Бухти Пригод». Мета гри — рятувати місто від усіх лих і небезпек, що виникатимуть протягом дня. Гравці отримуватимуть жетони, які необхідні для виконання завдань. Обмінюйтеся жетонами, плануйте свої ходи та не забувайте, що перемогти ви можете тільки працюючи разом!

Компоненти



1 ігрове поле



6 планшетів



18 карт завдань



100 жетонів
(по 20 кожного типу)



6 кубиків



1 жетон першого гравця




6 картонних фігурок + підставки

Ігрове поле

Ігрове поле зображає Бухту Пригод, розділену на три зони: **блакитну (пляж)**, **жовту (центр міста)** й **помаранчеву (соколиці)**. У кожній зоні є три комірки для карт завдань. Усі зони сполучає між собою дорога, розділена білими рисками на окремі клітинки. Розмір клітинок різний, але вони рівнозначні: перетинаючи білу лінію, ви опиняєтеся на наступній клітинці.

Праворуч від поля розміщені червоні комірки пропущених завдань **1**. Під ними — нагадування, як читати результати, що випали на кубик **2**.

Стартовою позицією є База патруля **3**. Перебуваючи на цій клітинці будь-коли протягом гри, гравець може обміняти будь-яку кількість наявних у нього жетонів на таку ж кількість інших жетонів.

Перебуваючи на клітинках зі стрілочками, можна покласти необхідні жетони на карту завдання, на яку вказує стрілочка .




Карти завдань

Кожна карта належить до певної кольорової зони. Її позначають колір екрана, на якому розміщено текст, і нижній край карти. Унизу карти зображено жетони, які треба покласти на неї, щоб виконати завдання. Щойно всі ці жетони викладено, проблема вважається розв'язаною і карту можна скинути. Поверніть жетони в запас.



Деякі карти мають таку позначку: **3/5**. Це означає, що виділений жетон потрібен, тільки якщо гравців троє чи п'ятеро. Тобто у грі вдвох чи вчотирьох для цієї карти потрібні лише 3 жетони.

Кубики

Кожне цуценя має свій унікальний кубик. Цифри на них указують, на скільки клітинок можна переміститися під час цього ходу, а значки — які жетони взяти із запасу. Знак лапки  — універсальний, тобто гравець може взяти будь-який жетон.

ВАЖЛИВО! Цифри на кубіку НЕ СТОСУЮТЬСЯ кількості жетонів.



Приготування до гри






- 1 Покладіть ігрове поле в центр стола.
- 2 Перетасуйте карти завдань і сформууйте колоду. Розмістіть її долілиць поряд із полем.
- 3 Утворіть запас жетонів біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців.
- 4 Кожен гравець обирає, за кого з героїв Бухти Пригод гратиме, і бере відповідні фігурку, планшет і кубик.
- 5 Поставте фігурки цуценят на клітинку Базі патруля на ігровому полі.
- 6 Відкрийте 2 верхні карти й покладіть на поле в комірці відповідного кольору, починаючи з комірки з номером 1.
- 7 Той, хто останнім допоміг комусь, стає першим гравцем і бере відповідний жетон.

Ви готові починати гру!

Перебіг ходу

Кожен гравець розпочинає свій хід кидком кубика того цуценяти, за якого грає. Залежно від результату, він бере певні жетони та переміщує своє цуценя на певну кількість клітинок. Рухатися дорогою можна в будь-який бік.

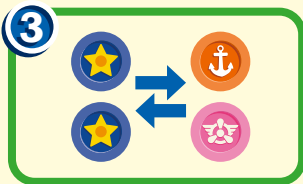
Будь-коли під час переміщення гравець може:

-  залишати на картах завдань будь-яку кількість жетонів із наявних у нього, якщо його цуценя проходить клітинку зі стрілочкою чи зупиняється на ній;
-  ділитися жетонами з іншими гравцями, якщо проходить повз них чи зупиняється на тій самій клітинці;
-  обмінювати жетони на Базі патруля.

Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Приклад ходу

Максим, який грає за Гончика, на початку свого ходу має 1 жетон Гончика. Він кидає свій кубик — випало 4☆☆☆ ①. Максим бере 2 жетони Гончика та може переміститися на 4 клітинки. Він вирішує навідатися до Бази патруля (1 клітинка) ②: обмінює 2 жетони Гончика на 1 жетон Зуми й 1 жетон Скай ③.



Максим переміщує Гончика ще на 2 клітинки. Опинившись на клітинці зі стрілочкою ④, він кладе на карту, де вже є жетон Кремеза, по 1 жетону Скай та Зуми ⑤. Тепер на карті є всі необхідні жетони, тож завдання виконано. Максим скидає карту й повертає жетони з неї в запас.



Максим може переміститися ще на 1 клітинку, тож він зупиняється на клітинці, зайнятій Скай — цуценям Соломії **6**. Максим передає Соломії жетон Гончика, щоб вона використала його у свій хід **7**.



Нові завдання

Щоразу, коли хід повертається до першого гравця, на поле додаються нові карти завдань.

Це відбувається так:

1. Перший гравець бере верхні карти з колоди: 1 карту, якщо ви граєте вдвох чи втроєх, або 2 карти, якщо граєте вчотирьох чи вп'ятьох.
2. Перший гравець кладе щойно відкриті карти на вільні комірки завдань відповідного кольору з найменшим номером. Незавершені завдання залишаються на своїх місцях.

ВАЖЛИВО! Якщо всі комірки для карт завдань певного кольору зайняті, то нова карта цього кольору вважається пропущеним завданням! Покладіть таку карту в одну з червоних комірок пропущених завдань, що розміщені праворуч від поля. Пропущені завдання у гру не повертаються!

Не забувайте оновлювати завдання щоразу, коли настає черга ходити першому гравцю!

Приклад розміщення карт завдань

Соломія — перший гравець. Перед початком свого ходу вона бере з колоди 2 верхні карти завдань ①, адже гравців четверо. Це жовта й синя карти.

Соломія кладе синю карту на комірку з номером 2 ②, адже комірка 1 уже зайнята.



Жовту карту треба покласти в жовту комірку, але всі вони вже зайняті! Отже ця карта потрапляє в одну з комірок пропущених завдань ③. Вона залишиться там до кінця гри, бо пропущені завдання у гру не повертаються.

Кінець гри

Усі гравці **перемагають**, коли закінчується колода завдань. Залишається відповісти на виклики з карт, які лежать на полі — і перемога у ваших лапках. Герої Бухти Пригод упоралися з усіма загрозами й викликами!

Усі гравці **програють**, якщо пропущених завдань стає 3 (усі червоні комірки пропущених завдань заповнені). Комірки пропущених завдань неможливо звільнити протягом гри. Проте поки хоча б одна з них залишається порожньою, це не завадить гравцям перемогти.

Варіанти гри

Довгий день

Грайте як зазвичай. Коли колода завдань вичерпається, перетасуйте карти зі скиду й утворіть нову колоду. Карти, що лежать на полі та в комірках пропущених завдань, залиште на своїх місцях. Продовжуйте гру, поки колода не закінчиться вдруге.

Змагальний режим

Грайте як зазвичай. Гравець, що кладе на карту завдання останній необхідний жетон, замість скиду забирає цю карту собі (жетони повертаються в запас, як зазвичай). Перемагає той, хто збере таким чином найбільше карт завдань. Якщо в кількох гравців однакова кількість карт, перемагає той, у кого залишилося більше жетонів. Якщо й жетонів порівну, усі претенденти ділять перемогу.

У цьому режимі вам, можливо, не захочеться ділитися жетонами, як це робиться у звичайній грі. Проте ви можете мінятися жетонами з іншими гравцями, щоб усім було вигідно.

І пам'ятайте: якщо ви пропускаєте три завдання, усі гравці програють. Тож інколи доведеться допомагати одне одному, щоби гра тривала.

Творці гри

Автор: **Остап Гевко**

Випускові редактори: **Марія Отрошенко,
Тамара Гринчик**

Дизайн і верстка: **Андрій Бордун**

Текст правил: **Віка Костовська**

Редактори: **Тамара Гринчик, Владислав Дубчак**

Коректор: **Ірина Гнатюк**

Видавничі процеси: **Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін**



ROZUM

Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»



@rozum_publishing



@rozum.com.ua



ГАРЯЧА ЛІНІЯ: 0-800-20-17-04



©2025 Spin Master Ltd. PAW PATROL and all related titles, logos, characters;
and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license.
Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.