

2 J IIII 5

# ПРАВИЛА НА ИГРАТА

7 5 J IIII 4 7

2 J IIII 5

## КОМПОНЕНТИ

7 5 J IIII 4 7

- 23 игрални плочки
- 23 жълти карти "добросъци"
- 31 зелени финални карти
- 1 синя карта "рекорди"
- 23 фигурки с поставки
- 6 жетона
- 1 зар
- 1 старинна монета



## ВМЕСТО ВЪВЕДЕНИЕ

В домовете ни живеят малки добросъци. Скрити във фотьойлите, под килимите или пък в електрическите крушки. Зад диваните, сред детските играчки и под спалнята – техният свят е напълно различен от този на странните Големи Човеци. Тази игра е за тях! В „Добросъците: невидим свят“ вие ще влезете в ролята на малките същества – всяко със своите цели, мечти и надежди, а успехът им ще зависи изцяло от вас.

„Добросъците: невидим свят“ е настолна (бордова) игра, подходяща за цялото семейство. Тя е вдъхновена от героите, местата и случките в книгата-игра „Добросъците“, като ги развива по различен начин. Тази игра е кооперативна, а не състезателна. Общото планиране между играчите е от голямо значение за техния успех.

**Брой на играчите:** Няма ограничения за броя на играчите. Играта може да бъде играна както самостоятелно, така и от двама, трима или повече души. Тук ще можете да прочете правилата за двама и повече играчи, след което и варианта за самостоятелна игра.

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта е ВСИЧКИ добросъци (тези, с които започвате играта, и тези, които ще включите по-късно) да открият път до своите финални полета. Това трябва да се случи, преди времето да е изтекло. Всяко финално поле носи различен брой победни точки. За да победят играчите, трябва да се справят в рамките на 15 хода и да отбележат най-малко 10 победни точки общо.

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Извадете плочките, номерирани от 1 до 23, и ги разгледайте. Ако за пръв път ще играете „Добросъците: невидим свят“ или все още не познавате добре играта, сглобете ги, за да разгледате борда. Той е разделен на различни стаи – хол, кухня, детска, спалня, баня и килер (тайният шкаф), които са свързани помежду си чрез коридор. За да достигнат до своите финални цели, добросъците ще трябва да преминат през лабиринт от игрални полета. На следващата страница можете да се запознаете с различните игрални полета. Техните роли ще бъдат обяснени в детайли малко по-късно в секция „СПЕЦИАЛНИ СИТУАЦИИ“.

Цифрите в края на всяка плочка ви показват коя е съседната плочка.



## Игрални полета:



**Стартови полета** – Това са трите полета, от които винаги започва играта.



**Обикновено поле** – Не се случва нищо специално.



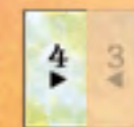
**Поле с удивителна** – Ако придвижването на играча **завърши** върху такова поле, отборът печели един жетон.



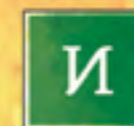
**Поле с въпросителна** – Ако придвижването на играча **завърши** върху такова поле, то той среща нов добросък!



**Стоп поле** – Ако придвижването на играча **преминава** през стоп поле, то той задължително трябва да спре на него.



**Преходно поле** – Ако движението на играча **преминава** през такова, и съседната плочка не е поставена, то ходът приключва и играчът я поставя.



**Финално (зелено) поле** – Когато придвижването на добросъка **завърши** върху НЕГОВОТО финално поле, играта за това същество приключва и мисията му е изпълнена успешно.

2. Отворете „Кутийката на добросъците“. Отделете всички жълти карти с добросъците. На всяка една ще намерите повече информация за този добросък, неговото специално умение и кои са възможните финални полета, които трябва да достигне. Вземете при вас картите на фотьойльонката Фифита, прахояда Сму-сму и електрушката Жужка. Всички останали карти разбъркайте добре и поставете на отделна купчинка.

3. Другите карти, които ще откриете в кутийката, са зелените „финални“ карти. Ще забележите, че всяка от тях има код от буква и цифра (например: И2, С1, Ж2 и т.н.), както и „победни точки“. В случай на успешно приключване на играта тези точки ще определят колко добре сте се справили. Сложете тези карти на отделна купчинка – те ще ви трябват чак когато започнете да достигате финалните полета.

4. Отворете торбичката и извадете съдържанието ѝ. В нея ще откриете:

- Игралните фигурки на всички добросъци и поставките им. Вземете при вас и сглобете фигурките на Фифита, Сму-сму и Жужка. Всички останали оставете настрана.

- Шест жетона. Поставете ги на купчинка настрана. Те се печелят от отбора при попадане върху полетата с удивителни.

- Зарче

- Старинна монета за отчитане на времето.



## НАЧАЛО НА ИГРАТА

1. Поставете пред вас **само плочка номер едно**. Всички останали плочки поставете отстрани с номерата нагоре. Тях ще откривате по време на играта при попадане на „преходно поле“.
2. Сложете трите карти на добросъците Фифита, Смук-смук и Жужка пред вас. Поставете ги така, че да можете да виждате специалните умения и крайните цели на всеки добросък. Тези карти също ще ви служат да се ориентирате кой добросък вече е местил по време на този ход.
3. Сложете фигурките на добросъците Фифита, Смук-смук и Жужка на началните сини полета в какъвто ред решите като поставите само по една фигурка на всяко поле.
4. Вземете дъното на кутията и го поставете обърнато нагоре. На него са изобразени 15 кръгчета. Те ще ви служат за отчитане на времето в играта. Поставете старинната монета в първото кръгче. С всеки следващ ход монетата ще се придвижва с едно кръгче напред. Ако монетата достигне до кръгчето с цифрата 15, играчите изиграват своя последен ход. Ако след него има **дори един добросък**, който не е достигнал до своя финал, играта приключва неуспешно.

## ПЪРВИ ХОД

Определете в какъв ред играчите ще хвърлят зарчето. Това няма голямо значение за играта – можете просто да изберете някой за първи и да се редувате по посока на часовниковата стрелка. Играчът хвърля зара. След което решава кой от добросъците да премести.

### ВНИМАНИЕ: ИГРАЧИТЕ НЕ ИГРАЯТ С ОПРЕДЕЛЕН ДОБРОСЪК!

Играчът има право да премести **всеки един** от тримата в момента – Жужка, Смук-смук и Фифита, стига полетата за придвижване да са свободни. След като избере кой добросък ще премести, играчът завърта неговата карта хоризонтално. Така отбелязва, че този добросък вече е местен в рамките на този ход. Той не може повече да бъде преместван през този първи ход.

**ПРИДВИЖВАНЕ:** Играчът премества фигурката с толкова полета, колкото показва зарът. **Внимание: Добросъците не могат да прескачат други добросъци, освен ако нямат такова специално умение!** Ако ходът на играча преминава през преходно поле, то ходът приключва върху това поле и играчът поставя съседната плочка.

След края на своето преместване играчът дава зара на следващия играч. Играчите се въртят, докато преместят всички добросъци (всички три карти трябва да са завъртени хоризонтално). Когато това се случи, започва втори ход.



## СЛЕДВАЩИ ХОДОВЕ В ИГРАТА

В началото на всеки ход старинната монета се придвижва с едно кръгче напред. Всички карти на добросъци се връщат във вертикална позиция. Те отново ще могат да се придвижат по веднъж в рамките на този ход. (Един ход е толкова хвърляния, колкото са броя добросъци в момента.)

- ▶ Играчът, който е наред, хвърля зара. Решава кой от всички налични добросъци да премести и след това завърта неговата карта хоризонтално.

- **ПРИДВИЖВАНЕ:** Играчът премества с колкото показва зарът. Играчът мести по права линия в каквито посоки прецени. Може и да сменя посоката на движение, но без да се движи по диагонал или да стъпва на **полета, през които вече е минал** при това преместване. **Добросъците не могат да се прескачат, ако нямат такова специално умение и не могат да застават на едно и също поле!**



Примерно преместване със смяна на посоките при зар 6.

Ако при придвижването играчът попадне на някое от специалните полета, можете да прочете неговото действие в „СПЕЦИАЛНИ СИТУАЦИИ“.

- **ПРЕМЕСТВАНЕ С ПО-МАЛКО ПОЛЕТА, ОТКОЛКОТО ПОКАЗВА ЗАРЪТ**  
В играта има три ситуации, в които играчите преместват по-малко, отколкото е показало зарчето:
  - Когато преминават през **СТОП** поле (вижте повече в „СПЕЦИАЛНИ СИТУАЦИИ“).
  - Когато преминават през преходно поле (повече в „СПЕЦИАЛНИ СИТУАЦИИ“).
  - Когато застигнат друг добросък и нямат специално умение да прелитат, те са принудени да спрат зад него, ако няма как да го заобиколят.
- **ОТКАЗ ОТ ПРЕМЕСТВАНЕ**  
Когато е на ред, след хвърлянето си, играчът има право да не мести. В такъв случай посочва кой добросък ще пропусне този ход и завърта картата му хоризонтално.

След края на реда си играчът дава зара на следващия играч. Играчите се въртят, докато не останат добросъци (всички налични карти трябва да са хоризонтално обърнати). Когато това се случи, започва следващият ход.

## СПЕЦИАЛНИ СИТУАЦИИ



**Поле с удивителна** – Ако придвижването на играча **завърши** върху такова поле, отборът печели един жетон.

По всяко време, играчът, който е на ред, може да използва спечелените от отбора жетони като:

- връща 1 жетон – хвърля отново зара
- връща 2 жетона – променя стойността на зара, на каквото число желае ИЛИ връща монетата един ход назад



Хвърляте отново зара



Променяте зара, на каквото число желаете или връщате монетата един ход назад

В края на играта всеки спечелен и неизползван жетон ще ви донесе по една победна точка!

**Забележка:** При спечелване на всички 6 жетона играчите не могат да печелят нови, докато не използват някой от техните и го върнат.

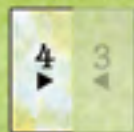


**Поле с въпросителна** – Ако придвижването на играча **завърши** върху такова поле, то той изтегля **най-долната** карта „добросък“ от купчинката. Прочита повече информация за този добросък, неговото специално умение и крайната му цел и решава дали да го включи в отбора. Важно е да се прецени дали оставащите ходове ще са достатъчни, за да може този добросък да достигне своя финал. Помнете, че дори и един добросък да не успее, целият отбор ще загуби играта!

- Ако играчът реши да не го включва, той просто оставя настрана картата и играта продължава.
- Ако играчът реши да включи добросъка в отбора, той поставя фигурката му на някое от съседните на въпросителната полета по свой избор (ако няма свободно поле добросъкът не може да се включи в играта). Играчът поставя картата му **вертикално обърната** до другите карти (добросъкът се включва веднага в играта и участва в текущия ход). Ако при поставянето новата фигурка попада върху специално поле, тя автоматично задейства ситуацията все едно се е преместила на него!



**Стойно поле** – Ако придвижването на играча **преминава** през такова поле, то той задължително трябва да спре на него, независимо дали му остава още да мести.



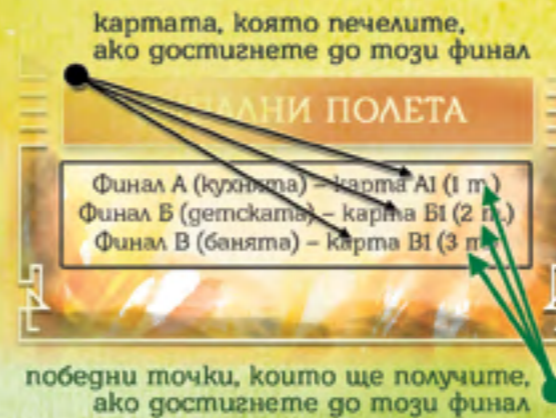
**Преходно поле** – Ако придвижването на играча **преминава** през преходно поле, а съседната плочка все още не е поставена, то придвижването приключва там и играчът поставя съседната плочка. Стрелката и номерът, които са изписани на полето, ще ви покажат кой номер плочка трябва да поставите до нея. Ако съседната плочка вече е сложена, полето няма специална роля.



**Финално (зелено) поле** – Ако придвижването на добросъка **завърши** върху **неговото финално поле**, играта за него приключва. За всички останали добросъци полето няма специална роля и се приема за празно.

**ВНИМАНИЕ:** Играчите **достигат** до финално поле само с точен зар. Например: Ако до финалното поле остават 3 полета, то при хвърляне на 4, 5 или 6 фигурката не се придвижва.

## МАЛКО ПОВЕЧЕ ЗА ФИНАЛИТЕ



Жужка, Смук-смук и Фифита имат по три различни възможни финала. От вас зависи към кой от тях ще са насочите.

Почти всички останали добросъци, които можете да отключите, имат по един възможен финал. Някои от тях са **самостоятелни**. Някои от тях имат **задължително условие**, за да са успешни. Някои от тях ви носят **повече точки**, ако и други добросъци финишират на същото поле.



### Самостоятелен финал

Поставете посочената финална карта върху картата на съответния добросък и махнете фигурката му от игралното поле. Той повече не участва в играта.



### Финал с условие

Поставете финалната карта върху картата на този добросък и махнете фигурката му от игралното поле.

- ▶ Ако допълнителното условие вече е изпълнено, поставете посочената „финална карта“ върху другия добросък.
- ▶ Ако още не е изпълнено, изчакайте да видите дали ще успеете да го изпълните преди края на играта.



### Финал с гобавен бонус

Поставете финалната карта и махнете фигурката. Финиширането на други добросъци на това поле не е задължително, но носи голям бонус. При точкуването накрая тази карта може да ви донесе повече победни точки, ако и други добросъци са финиширали на същото място.

## КРАЙ НА ИГРАТА

- ▶ Ако монетата се придвижи на числото 15, настъпва последният възможен ход. Ако и след него някой добросък не е изпълнил своята цел (т.е. не е спечелил финалната си карта), играта приключва **НЕУСПЕШНО**.
- ▶ Ако всички добросъци успеят да изпълнят своите цели (т.е. всички са спечелили финалните си карти), играта приключва **НА ТОЗИ ХОД** и започва точкуване.

## ТОЧКУВАНЕ

- ▶ Всеки жетон, който е останал във вас след края на играта, ви носи по 1 победна точка!
- ▶ Ако сте успели да финиширате преди 15-тия ход, то всеки останал неизползван ход ви носи по една победна точка! (Например: Ако сте приключили на 13-ти ход, получавате 2 победни точки.)
- ▶ Всяка финална карта ви носи съответния брой точки.

## КОЛКО ТОЧКИ ИМАТЕ?

- ▶ Ако играчите не успеят да съберат поне 10 победни точки, играта също завършва с **НЕУСПЕШЕН КРАЙ**.
- ▶ Ако крайният сбор от победни точки е по-голям от 10, честито, вие се справихте страхотно и **СПЕЧЕЛИХТЕ ИГРАТА! ЗАПИШЕТЕ ПОСТИЖЕНИЕТО СИ В ТАБЛИЦАТА С РЕКОРДИ!**

## ПРАВИЛА ЗА САМОСТОЯТЕЛНА ИГРА

Правилата за един играч са абсолютно същите, като той извършва всички хвърляния и премествания.

## ДВА ПО-СПЕЦИАЛНИ ДОБРОСЪКА?

Специалните умения на два от добросъците са по-особени и може би се нуждаят от малко повече обяснения. Това са мравослонът и съществото, което кара влака.

### МРАВОСЛОНЪТ

Когато някой от добросъците е на съседно до мравослона поле, то на своя ход играчът може да избере да го качи на гърба на мравослона. Картата на качения добросък и фигурката му се отделят настрана.

До момента на слизане се използват само фигурката и картата на мравослона.

По всяко време някой от играчите може да прецени, че е време добросъкът да слезе. Картата му се поставя отново сред другите вертикално, а фигурката му се поставя на съседно до мравослона поле.



**СЪЩЕСТВОТО, КОЕТО КАРА ВЛАКА**  
Може да се придвижи директно от всяко поле, граничещо с релсите на влака в детската до друго. Това са всички полета на илюстрацията.

## ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не забравяйте, че целта на една игра не е да спечелиш, а да се забавляваш. Ако не сте сигурни дали съвсем точно сте разбрали някое правило, не се тревожете. Играйте както смятате, че е правилно. Бъдете заедно, фантазирайте, обичайте, играйте, променяйте и се забавлявайте!

*С адик,  
Никола Райков*



Никола Райков е роден на 21 юни 1981 г. в Стара Загора. Завършва висшето си образование в Чикаго, САЩ в областта на информационните технологии. Започва да публикува свои статии, разкази и повести, пише кино прегледа за телевизия ММ. След завършването си, разочарован от американския начин на живот се връща в България. От 2009 г. живее със съпругата и сина си в малко българско селце.

Става известен с първите по рода си приказки-игри „Голямото приключение на малкото таласъмче“ и „Още по-голямото приключение на малкото таласъмче“. Само за няколко години се превръща в един от най-популярните и обичани детски писатели на България, а книгите му се продават в многохилядни тиражи. Никола Райков е известен с високо хуманните си възгледи и е учредител на фондация „Таласъмче“, която реализира благотворителни проекти и проекти за свободно споделяне на иновативните приказки-игри.

Носител е на на множество награди и номинации както и най-значимото отличие за детско творчество в България – националната награда „Константин Константинов“ на Министерство на културата и е най-младият автор получавал престижното отличие. Двукратен носител е на наградата „Бисерче вълшебно“ за своите приказки-игри „Добросъците“ и „Приказка от два свята“. Електронните издания на творбите му се превеждат от доброволци по цял свят, а книгите му се издават и извън България.

Дизайн на играта, текст и графично оформление - Никола Райков - (С) Всички права запазени - 2019.

Илюстрации - Мая Бочева (С) Всички права запазени - 2019.

Мотозетите са герои от поредицата „Приключенията на мотозетите“ на Радостина Николова и всички свързани с тях логотипи, изображения и наименования са собственост на Мармот Букс ООД и са регистрирани под марката Мотозетите®. Всички права запазени.

## ТЪРСЕТЕ КНИГИТЕ-ИГРИ НА НИКОЛА РАЙКОВ НА САЙТА PRIKAZKA-IGRA.COM

Приказката-игра, която вдъхнови създаването на тази настолна игра! Гмурнете се отново в приключение на Смук-смук, Фифита, Жужка и всички останали добросъзци и научете много-много повече за тях!

Но това не е обикновена книга, а приказка-игра! В нея ти ще решаваш какво да се случи, ще пишеш буквички, ще избираш какво да направят героите и всеки път приключението ще е различно.

Започваме ли?

Приказката-игра “Добросъзците” е носител на наградата “Бисерче вълшебно” в категория “Иноватори”, с 648 детски гласа от цяла България!

Кое обичат децата повече – играта или приказките? В тази първа по рода си детска книга играта и приказката си подават лапички и отиват заедно на едно голямо приключение. Развийте фантазията на своето дете с близо 100-те начина да прочетете тази приказка-игра. Помогнете му, с 20 възможни края, да разбере как неговите избори променят неговата реалност!

А реалността лесно може да бъде приказка в този уникален експеримент на Никола Райков. Това е неговият дебют с детска приказка-игра, написана за неговия син. Преиздадена девет пъти до момента, носител на седем награди и номинации! Това, изцяло обновено издание, е с два пъти повече страници, двойно повече илюстрации и лесно четим едър шрифт!

Когато есенните дъждове наводняват дупката му, Таласъмчо тръгва да подири нов дом в едно още по-голямо приключение, което разчупва границите на фантазията! През горещи пустини, джунглести джунгли, морета от мляко, и разбира се, острови на съкровища! От ледения полюс, та до къщичката на автора! По суша, въздух и вода, та чак в Страната на Сънищата, където нищо не е такова, каквото изглежда. Очакват Ви двойно повече приключения и тридесет края, които можете да достигнете!

Книгата е носител на най-престижната наградата за детска литература в България - “Константин Константинов”!



## НЕ ПРОПУСКАЙТЕ ПЪРВАТА ПО РОДА СИ ПРИКАЗКА-ИГРА ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ!



- Голяма карта (67 см x 43 см) с 10 начални локации и 10 скрити места, които могат да бъдат открити и посетени.
- Изтриваем маркер, с който децата записват и променят числата върху картата, в зависимост от изборите си в приключението.
- 29 игрови картички с “вълшебни предмети”, които децата откриват и използват в историята. Те идват в собствена луксозна кутийка за съхранение и игра.
- Луксозно пълноцветно издание с твърди корици, шита подвързия и голям формат. 100 страници с приключения от майстора на детското слово Никола Райков, с прекрасните илюстрации на Мая Бочева.
- Красивата игрова кутия е мястото, където се прибират всички компоненти на тази приказка-игра от ново поколение!

НАУЧЕТЕ ПОВЕЧЕ НА PRIKAZKA-IGRA.COM

АКО СТЕ ХАРЕСАЛИ “ДОБРОСЪЦИТЕ: НЕВИДИМ СВЯТ”  
ПОТЪРСЕТЕ И ДРУГАТА НИ НАСТОЛНА ИГРА  
“ТАЛАСЪМСКИ ИСТОРИИ”!



ИГРАЛЕН БОРД - ПЪЗЕЛ (67 СМ. X 67 СМ.)  
6 ФИГУРКИ, 6 ЗАРЧЕТА и 6 ТАЛАСЪМСКИ КАРТИ  
33 ТАЛАСЪМСКИ ПРЕДМЕТА, 40 ТАЛАСЪМСКИ СЛУЧКИ  
СЛЪНЧЕВО-ЛУНЕН БОРД НА ВРЕМЕТО И ИСТИНСКА СЛЪНЧЕВО-ЛУННА МОНЕТА!



НАУЧЕТЕ ПОВЕЧЕ НА [PRIKAZKA-IGRA.COM](http://PRIKAZKA-IGRA.COM)