

МУЛЬТАУН



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВПЕРЕД К СЛАВЕ!

Настало время подобрать актёров для следующего великого анимационного шедевра! Отправляйтесь в чудесный Мульттаун и отыщите шесть лучших мультяшек. Главное — убедитесь, что они смогут работать вместе. опередите другие анимационные студии и создайте хит!

СОСТАВ ИГРЫ



24 стартовые карты



53 карты мультяшек



6 карт мини-дополнения «Красная кнопка»

Карты киностудии



5 карт цен



4 карты славы



4 памятки



1 карта первого игрока



1 карта «Выбор критиков»

СТРУКТУРА КАРТЫ МУЛЬТЯШКИ

Название

Ранг

Очки славы

Сколько в колоде

Особенность

Свойство



2

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте больше всего **очков славы** (●) за **мультяшек** на вашей **съёмочной площадке**.

Каждый ход вы будете формировать актёрский состав на своей площадке и снимать мультфильм: **нанимать** и **удалять** мультяшек, получая за них ●.

После раунда, в котором любой игрок заработал **30 ● за фазу съёмки**, начинается последняя съёмка. Кто в ней набрал больше всего ●, становится победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок получает **1 памятку** и **1 карту славы** и кладёт их перед собой.
- 2 Каждый игрок получает колоду из **6 стартовых карт**. Это: 2 гусеницы, 1 скунс, 1 стрекоза, 1 пчела и 1 улитка. Перемешайте свою колоду и положите её перед собой **лицевой стороной вниз**. Рядом с колодой оставьте место для карт, удалённых с площадки.



! Все стартовые карты имеют **серый фон**, а их **ранг равен 0**.

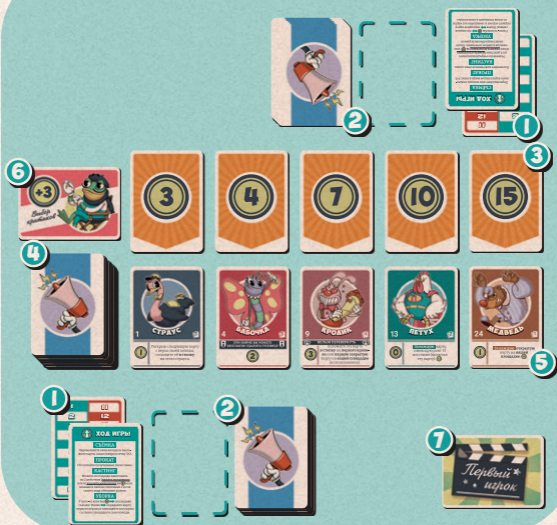
Верните лишние стартовые карты, памятки и карты славы в коробку. Также верните **карты аксолотлей** и **красных кнопок**, если не играете с мини-дополнением.

- 3 Положите **5 карт цен** **лицевой стороной вверх** в центре стола в порядке возрастания чисел **слева направо**.
- 4 Перемешайте остальные **карты мультяшек** и положите сформированную колоду в центре стола **лицевой стороной вниз**. Это **колода мультяшек**.

- 5 Раскройте и выложите 5 верхних карт из колоды мультяшек, чтобы создать **рынок**. Разложите их слева направо в порядке возрастания ранга (см. структуру карты на с. 2), положив по одной карте ниже каждой карты цены.
- 6 Положите **карту «Выбор критиков»** лицевой стороной вверх рядом с колодой мультяшек.
- 7 Передайте **карту первого игрока** тому, кто последним смотрел мультфильм.

Вы готовы начать игру!

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВДВОЁМ



ХОД ИГРЫ

Партия в «Мультяун» длится несколько раундов, каждый из которых состоит из четырёх фаз: **съёмка, прокат, кастинг и уборка.**

1. СЪЁМКА

В этой фазе игроки действуют одновременно.

Вначале перемешайте свою колоду, не глядя на лицевые стороны карт. Затем **раскрывайте** карты с верха своей колоды одну за другой и кладите их лицевой стороной вверх **в сетку 3×2**, слева

направо, вначале верхний ряд, потом нижний (см. пример ниже). Это ваша **съёмочная площадка**. Продолжайте, пока все шесть мест на вашей площадке не будут заняты.





- ! У некоторых карт мультяшек есть свойства, которые срабатывают, когда их кладут на площадку, до раскрытия следующей карты. Не забудьте применить эти свойства!
- ! Все карты, лежащие на вашей площадке лицевой стороной вверх, считаются **открытыми**.
- ! У некоторых карт мультяшек есть свойства, позволяющие **перевернуть** карту (см. раздел «Ключевые слова» на с. 11): так, некоторые карты на вашей площадке могут лежать лицевой стороной вниз — они будут считаться **закрытыми**.

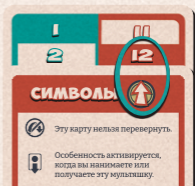
Если после этого в вашей колоде остались карты, положите её рядом с собой, не раскрывая. Если у вас не хватает карт в колоде, чтобы заполнить всю площадку, раскройте максимально возможное количество карт.

- ! Некоторые свойства могут изменить общее число карт, которые вы должны выложить на площадку.
- ! Если не сказано иного, особенности и свойства мультяшек на вашей площадке влияют **только на вашу** площадку.
- ! Если на вашей площадке есть несколько мультяшек, свойства которых срабатывают в один и тот же момент игры, применяйте их по очереди слева направо, начиная с левой верхней карты площадки.

2. ПРОКАТ


В этой фазе игроки действуют одновременно.


Посчитайте, сколько  принесли мультяшки на вашей площадке. Положите памятку поверх своей карты славы таким образом, чтобы стрелочка показывала на общее количество ваших .





! Количество ваших  не поменяется, пока вы не потратите их в фазе кастинга.


Пример: Роман получает  за актёров на своей площадке.

Гусеницы: .


Овечка:  (1 + 4, т. к. она находится в среднем столбце).


Стрекоза:  (1 за каждую уникальную соседнюю мультяшку **только** по вертикали и горизонтали).

Пчела: .

Верблюд:  (2 + 2, т. к. ни на рынке, ни у других игроков нет других верблюдов).



Если любой игрок заработал хотя бы  за этот раунд, происходит следующее:


- игрок с наибольшим числом очков славы забирает карту «**Выбор критиков**», приносящую дополнительно  во время последней съёмки.

Если претендентов на получение карты «Выбор критиков» несколько, то её никто не получает — уберите карту в коробку.

- Доиграйте этот раунд до конца. Затем начинается **последняя съёмка** (см. с. 10).


3. КАСТИНГ

В этой фазе игроки действуют по очереди.


Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может потратить , чтобы выполнить 2 действия или меньше из следующих:

- **нанять мультяшку;**
- **удалить мультяшку.**

Вы можете выполнять действия в любом сочетании: два разных действия, два одинаковых, только одно действие или не выполнять ни одного.

Нанять мультяшку: купите карту мультяшки на рынке, потратив столько ваших , сколько указано **на карте цены**, соответствующей этой карте мультяшки. Положите купленную карту лицевой стороной вниз на верх своей колоды карт мультяшек.

! Если вы наняли мультяшку с особенностью «При найме», она срабатывает прямо сейчас.


Удалить мультяшку: удалите одну карту мультяшки со своей площадки за . Удалённая карта навсегда убирается из игры и больше не замешивается в колоду в фазе съёмки. Положите удалённую карту лицевой стороной вверх рядом со своей колодой.

! Нельзя удалить карты из своей колоды или закрытые карты на площадке.

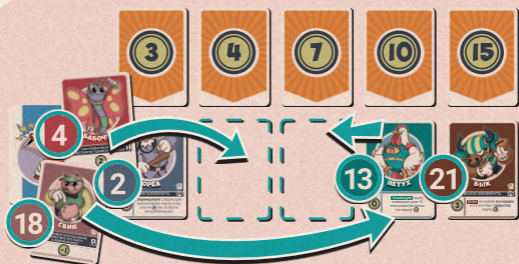
! Вы можете удалять карты только со своей площадки.

! Вы не можете удалить карту, если в вашей колоде и на площадке суммарно менее четырёх карт.

! **Вы не получаете**  в этой фазе. , которые вы не потратили, в конце раунда «сгорают».

Исключение: получение  по свойству карты павлина (см. с. 13).

Если вы закончили выполнять действия кастинга и на рынке находится меньше пяти карт, **обновите рынок**: раскройте столько карт из колоды мультяшек, чтобы их снова стало пять. Затем разложите карты на рынке по возрастанию ранга и передайте ход в этой фазе следующему игроку. Когда все игроки завершат фазу кастинга, перейдите к фазе уборки.



Роман нанял двух мультяшек за 4 и 7, и теперь пора обновить рынок. Он раскрывает 2 карты — это бабочка (ранг 4) и свин (ранг 18). Бабочку он кладёт под карту цены 4, т. к. порядок возрастания ранга у карт на рынке сохраняется. Свина же между картами с рангом 4 и 13 не положить — так порядок нарушится. Роман сдвигает петуха влево, освобождая для свина карту цены 10.

! Если колода мультяшек закончилась, не обновляйте рынок. Все оставшиеся карты на рынке разложите по возрастанию ранга так, чтобы без карт мультяшек оказались карты цен с наименьшими значениями.



! Если колода мультяшек закончилась **и** на рынке не осталось карт, завершите раунд и переходите к последней съёмке (см. с. 10).

ПРИМЕР КАСТИНГА

У Романа **13**. Своим первым действием он на-
нимает козлика
за **7** и кладёт
его на верх своей
колоды.



Вторым дей-
ствием Роман
удаляет со своей
площадки гусе-
ницу и кладёт её
в стопку удалён-
ных карт рядом
со своей колодой.


Обычно для удаления карты нужно потратить **5**, но свойство гусеницы на его площадке позволяет удалить её за **3**. У Романа остаётся **3**, но у него закончились доступные действия.



Роман обновляет рынок и передаёт ход следующему игроку.

При игре вдвоём после обновления рынка в фазе кастинга последнего игрока сбросьте крайнюю левую и крайнюю правую карты на рынке. Вновь обновите рынок и упорядочьте карты по рангу, как обычно.






4. УБОРКА


Все игроки замешивают все карты со своей площадки в свою колоду. Не забудьте обнулить ваши !

Если ни один игрок не заработал  или больше в фазе проката, **передайте карту первого игрока** следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд. Если любой игрок заработал  или больше в фазе проката, начинается последняя съёмка.

ПОСЛЕДНЯЯ СЪЁМКА

Все играют фазу съёмки и получают за неё очки славы. Если у игрока есть карта «Выбор критиков», то он добавляет  к общему количеству своих .

Игрок, заработавший больше всего  в последней съёмке, получает «Оскар» и побеждает в игре!

При ничьей претенденты замешивают все карты со своих площадок в свои колоды, ещё раз играют **фазу съёмки и получают за неё **. Кто зарабатывает больше в этой фазе съёмки – становится победителем. В случае если вновь ничья – играйте фазу съёмки, пока не будет выявлен победитель.

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ «КРАСНАЯ КНОПКА»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

1. Каждый игрок получает **1 карту красной кнопки** и кладёт её лицевой стороной вверх.
2. Перед созданием рынка замешайте **карты аксолотля** в колоду мультяшек.


ХОД ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

После каждой **фазы проката**, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может сыграть свою карту красной кнопки, если она лежит лицевой стороной вверх. Все, кто сделал это, одновременно переворачивают свою карту красной кнопки лицевой стороной вниз, замешивают карты со своей площадки в свою колоду и заново играют фазу съёмки. Затем все игроки заново играют фазу проката.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА


- **Перевернуть:** переверните карту на площадке игрока на другую сторону — если она лежала лицевой стороной вверх (была **открытой**), положите её лицевой стороной вниз (она становится **закрытой**), и наоборот. У закрытой карты нет названия, ранга, особенности или свойства, и она не приносит очки славы. **Важно:** *переворот закрытой карты обратно на лицевую сторону не позволяет вам применить её свойство.*
- **Положить в стопку:** положить карту поверх другой на площадке таким образом, чтобы были видны особенности и свойства этих карт. При этом карта, оказавшаяся в стопке под другой, **не считается закрытой** (она всё ещё лежит лицевой стороной вверх). Эти карты образуют единую **стопку**, которая занимает одно место на площадке. Названия, очки славы, ранги, особенности и свойства этих карт учитываются для всех целей, как если бы эти карты лежали отдельно. Если вы должны положить карту в стопку на карту, которая уже лежит в стопке (в любом месте), положите новую карту на верхнюю карту этой стопки так, чтобы были видны особенности и свойства всех карт стопки.
- **Соседний:** соседними считаются карты на вашей площадке, соприкасающиеся друг с другом сторонами, но не углами. Карты могут быть соседними по горизонтали или вертикали, но никогда — по диагонали. **Карты в стопке** не считаются соседними друг для друга, но являются соседними для других карт.
- **Удалить:** положите нужную карту со своей площадки лицевой стороной вверх в свою стопку удалённых карт. Вы можете посмотреть удалённые карты любого игрока в любое время.


СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ


Аллигатор (15): правая соседняя мультяшка аллигатора приносит  в фазе проката, которые можно будет потратить в фазе кастинга, даже если в конце фазы кастинга эта мультяшка будет удалена.





Если справа от аллигатора лежит стопка из нескольких карт, удалите одну из них на ваш выбор. Если в фазе кастинга вы удалили аллигатора, то его свойство не удаляет другую карту.

Бабочка (4): свойство бабочки может удалить гусеницу с площадки, только если гусеница открыта. Удаление гусеницы этим свойством не тратит действий игрока и его .

Верблюд (8): если претендентов на наибольшее количество верблюдов несколько (учитываются как игроки и их площадки, так и рынок), то все верблюды претендентов приносят .


Змей (11): если верхнюю карту вашей колоды нельзя удалить , вместо этого положите её справа от змея (либо замешайте в свою колоду, если змей занял последнее место на площадке).

Карта, которую вы выложили на площадку по свойству змея, считается **полученной** и, если у неё есть особенность «При найме», примените её после завершения этой фазы съёмки. Если поверх змея вы положили в стопку **павлина**, добавьте  к общему количеству ваших  и выполните бонусное действие в фазе кастинга. Если карта с верха колоды мультяшек оказалась **кроликом** или **индюком**, игнорируйте их свойства и накройте ими змея. **Даже если не можете удалить карту из своей колоды** (например, она закончилась), вы всё равно должны положить в стопку на **змея** карту с верха колоды мультяшек.

Индюк (20): если индюк занял **первое место** на вашей площадке, игнорируйте его свойство. Положите индюка в стопку на последнюю выложенную карту, даже если эту карту переместили с исходного места на площадке.

Козлик (6): свойство козлика срабатывает, даже если мартышка создала дополнительный ряд над верхним рядом площадки.

Конь (10): при найме коня немедленно сбросьте сколько угодно карт с рынка и раскройте столько же новых карт из колоды на замену. Разложите их на рынке в порядке возрастания ранга. Положите сброшенные карты лицевой стороной вверх рядом с колодой мультяшек.

Корова (25): если по соседству от коровы лежит стопка карт, вы можете получить столько , сколько указано на любой 1 карте из стопки.




Кролик (9): для свойства кролика учитывайте только те карты, которые **уже выложены** на вашу площадку. Если на вашей площадке нет закрытых карт или других кроликов, кролик выкладывается на площадку по обычным правилам. Если позже какая-то карта на площадке станет закрытой, кролик на неё не перекладывается.

Мартышка (17): положив мартышку в верхний ряд площадки, тут же переместите её выше верхнего ряда, создав тем самым дополнительный ряд. Этот ряд считается частью вашей площадки, но не считается верхним рядом и не занимает место на площадке. Положите следующую раскрытую карту на место, куда мартышку положили изначально.

Медведь (24): по свойству медведя учитывается он сам и все **открытые** карты в стопках на площадке.


Орёл (2): если орёл занял **последнее место** на вашей площадке, не раскрывайте ещё одну карту. Игнорируйте все особенности и свойства карты, которую перевернули по свойству орла.

Ослик (3): если ослик находится в верхнем ряду площадки, не удаляйте его.

Павлин (19): это единственная карта, которая приносит вам  в фазе кастинга. Таким образом вы платите за найм павлина положенное количество , а затем получаете  и можете выполнить 1 бонусное действие в этой фазе кастинга. Если вы наняли павлина первым действием в фазе кастинга, вам всё ещё доступно второе действие, которое можно будет выполнить после бонусного.

Пёс (5): изменения на рынке во время фазы кастинга не влияют на количество очков славы, принесённое псом во время фазы проката.

Свин (18): свина можно положить наверх колоды любого игрока или замешать обратно в колоду мультяшек. **Важно:** когда в вашу колоду кладут свина по его свойству — это не считается получением, и его особое свойство не срабатывает.


Скунс (0): каждый раунд свойство скунса может применить **только один игрок**. Если игроков с наименьшим количеством  несколько, то свойство скунса не применяет никто. Свойство скунса можно применить, чтобы удалить самого скунса. Если вы удовлетворяете условиям, свойство обязательно к применению и не тратит действия. Применение свойства скунса не влияет на количество доступных действий в фазе кастинга.

Слон (12): если слон занял **первое место** на вашей площадке, игнорируйте его свойство. По свойству слона переверните предыдущую выложенную карту, даже если эту карту переместили.

Страус (1): следующая карта кладётся в стопку на страуса до применения своего свойства (после этого **свойство карты применяется** — например, положенный в стопку на страуса слон, переворачивает страуса). Если такая карта оказывается перемещена (*например, кролик переместился на другого кролика по своему свойству*), то класть на страуса новую карту взамен этой не нужно. Если страус занял **последнее место** на вашей площадке, его свойство не применяется.

Особый случай. Слон и страус: если после страуса была раскрыта какая-либо **другая карта**, а после неё слон, то переворачивается уже эта карта.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы победить в одиночной игре, вы должны до того, как закончится колода мультяшек, заработать  за одну фазу проката.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Используйте стартовую колоду, состоящую из **1 стрекозы, 1 пчелы, 1 улитки и 3 гусениц (вместо 2, как в игре с несколькими игроками)**.
- Верните карты свина, скунса, карту первого игрока и «Выбор критиков» в коробку — они вам не понадобятся.

- Завершив подготовку к игре, сбросьте несколько карт из колоды мультяшек лицевой стороной вверх в зависимости от желаемой сложности (см. ниже).

Резвый разогрев (Легко): 17 карт

Нехилая нагрузка (Средне): 20 карт

Безумный балаган (Сложно): 23 карт

ХОД ИГРЫ


Как и при игре с несколькими игроками, каждый ход будет состоять из фаз съёмки, проката, кастинга и уборки. Проводите их по базовым правилам со следующими изменениями.

Фаза кастинга: если в колоде мультяшек не хватает карт на обновление рынка, игра заканчивается, а вы проигрываете.



После обновления рынка в конце фазы

кастинга: сбросьте крайнюю левую и крайнюю правую карты на рынке. Обновите рынок ещё раз и разложите карты по возрастанию рангов.

Если в конце фазы проката вы зарабатываете хотя бы  — вы побеждаете!

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ С МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕМ

При игре с мини-дополнением «Красная кнопка» сбросьте **2 дополнительные** карты мультяшек во время подготовки к игре.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Жорди Адан и Ренато Симойнш

Развитие игры: Кит Матейка

Иллюстрации: Диего Са

Графический дизайн: Стивен Керр

Редактура: Джон Хили

Консультант по UX-дизайну: Шай Лев-Ари

Особая благодарность: Джонатану Амберсону, Полу Беркбиглеру, Джесс Кэрриэр, Коско, Стивену Дасту, Кирку Деннисону, Харрисону Данну, Лорен Данн, Адаму Гигосу, Гине, Алану Гргику, Жуану Гургачу, Нейтану Дженне, Джиму Кангасу, Кейну Кленко, Дугласу Маскаво, Клэр Матейке, Калебу Полсону, Пиазоту, Пипе, Мариане Руфатто, Джессике Шрестхе, Карине Съебналер, Эрику Тэгу, Джули Тэйлор и Зине.

THUNDERWORKS
GAMES

© 2026 Thunderworks Games LLC.

All Rights Reserved.

7182 US Hwy 14 Suite #402,
Middleton, WI 53562 USA

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Виталий Терехов

Переводчик: Алиса Литвиненко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Мария Гребенникова,

Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



Играть интересно

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0