

# Губка Боб

## КВАДРАТНІ ШТАНИ

Гра для  
2-5 гравців  
віком від 7 років  
тривалістю  
30 хвилин.

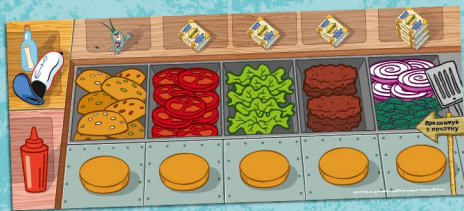
# Правила гри

THE  
RUSTY  
KRAB



Ох, «Красті Крабе»,  
улюблений заклад  
підводних мешканців.  
Ваше завдання — стати  
найкращим працівником  
місяця. Для цього  
необхідно майстерно  
готувати бургери,  
дотримуючись побажань  
відвідувачів. Однак хитрий  
Планктон, як завжди,  
спробує укладнити вам  
життя. Та й працівником  
місяця хочете стати  
не тільки ви.

# Компоненти



1 ігрове поле



5 планшетів персонажів



10 фішок персонажів  
(по 2 кожного персонажа)



100 карт інгредієнтів



8 карт кетчупу  
з червоною рамкою



27 карт замовлень

(2 Королівські замовлення)



6 карт капостей  
Планктона



1 лопатка для котлет



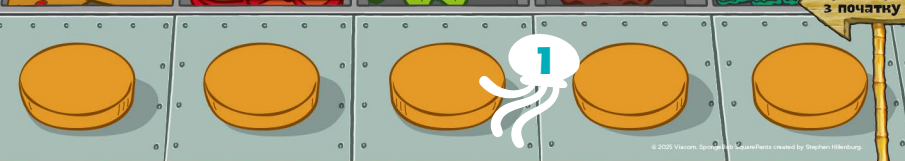
26 жетонів ПО

(переможних очок):

18 — по 1 ПО та 8 — по 5 ПО

# Приготування до гри

- 1 Покладіть ігрове поле в центр столу.
- 2 Перетасуйте всі карти інгредієнтів і сформуєте колоду. Покладіть колоду поряд з ігровим полем долілиць. (Кarti кетчупу з червоною рамкою — це не частина цієї колоди.)



- 10 Той, хто останнім дивився мультфільм про «Губка Боб», отримує лопатку і стає першим гравцем.

- 5 Перетасуйте карти замовлень і сформуєте колоду відповідно до кількості гравців:

2 гравці — 12 карт;  
3 гравці — 15 карт;  
4 гравці — 20 карт;  
5 гравців — 25 карт.

Покладіть колоду у відповідну зону на ігровому полі горілиць і відкрийте три верхні карти.

- 6 Перетасуйте карти капостей Планктона й покладіть колоду на спеціально відведене місце ігрового поля долілиць.

- 7 Покладіть жетони ПО поруч із ігровим полем.

- 8 Кожен гравець обирає персонажа, за якого гратиме. Візьміть фішки та планшет обраного персонажа. Одну фішку вміння покладіть на планшет у відповідну комірку, а іншу — поряд із планшетом.

- 9 Візьміть колоду карт кетчупу з червоною рамкою та покладіть на спеціально відведене місце ігрового поля. Кожен гравець бере по 1 карті кетчупу з червоною рамкою та розміщує у себе на планшеті у відповідному місці.

- 3 Візьміть 5 карт із верху колоди інгредієнтів і викладіть їх горілиць на ігрове поле у клітинки з інгредієнтами.

- 4 Візьміть колоду замовлень і знайдіть у ній карти замовлень із номерами 6 і 7. Їх тільки дві. Покладіть карти на спеціально відведене місце ігрового поля.



Візьміть будь-яку карту інгредієнта з плити собі на руку, з якої хочете розкласти нову. Знову карту з руки передайте гравцеві зліва (як дограс раунд, мисли на 1 карту більше).



# Хід гри

Гра складається з раундів, які триватимуть доти, доки колода замовлень не вичерпається. Якщо колода замовлень вичерпалась, то раунд дограється до кінця, щоб усі гравці здійснили свій хід, після чого відбувається підрахунок ПО. Кожен раунд складається з чотирьох фаз:

- 1 Фаза підготовки.
- 2 Фаза плити.
- 3 Фаза кухні.
- 4 Фаза прибирання.

## Фаза підготовки

1 Починаючи з першого гравця і далі по колу за годинниковою стрілкою, гравці добирають собі на руку до трьох карт інгредієнтів із колоди. Якщо колода інгредієнтів закінчилась, то перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.

2 Відкрийте верхню карту колоди капостей Планктона. Ця карта встановлює особливе правило раунду. Якщо карт капостей не залишилося, то перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.

3 Зачитайте вголос текст на карті колоди капостей Планктона, заплануйте свої ігрові дії з огляду на це правило.

## Фаза плити

У цій фазі гравці обирають, які з відкритих карт інгредієнтів на плиті вони хочуть узяти собі. Починаючи з першого гравця і далі по колу за годинниковою стрілкою виконайте такі дії:

1 Активний гравець кладе свою фішку на булочку навпроти того інгредієнта, який хоче отримати. Гравець бере цю карту собі на руку й одразу викладає нову карту з колоди інгредієнтів на порожнє місце.

2 На карті, яку він щойно отримав, зазначена цифра. Це кількість ходів, на яку треба перемістити свою фішку. Фішку завжди рухають зліва направо. Якщо гравець дійшов до краю плити й усе ще повинен перемістити фішку, то наступним ходом він повертає її на початок плити (крайню зліва булочку) та продовжує виконувати ходи, які залишилися після цього.

3 Проїшовши необхідну кількість ходів, гравець бере ту карту, навпроти якої зупинився, й одразу викладає нову карту з колоди інгредієнтів на порожнє місце. Його фішка залишається на плиті.

**Примітка.** Якщо фішка гравця зупиняється на булочці, де вже є фішка іншого гравця, то він кладе її поверх чужої фішки.

Після того, як цей крок зробили всі гравці, переходьте до наступної фази. Тепер у кожного гравця на руках має бути 5 карт.

## Приклад фази Підготовки



Всі гравці добирають собі на руку до 3 карт інгредієнтів із колоди [1].

На цей раунд діє карта «капості Планктона» [2]. Таким чином, КОЖЕН гравець повертає 1 карту до скиду [3].

## Приклад фази Плити

Андрій — перший гравець, тож він першим обирає собі карти інгредієнтів із плити. Йому потрібні огірки, тож він кладе свою фішку на булочку навпроти огірків. [1]



Він бере собі на руку карту огірків [2] і кладе на вільне місце нову карту з колоди [3].



Після цього Андрій має перемістити свою фішку на 4 клітинки, адже 4 — це цифра, яка була на карті огірків [4].



Андрій зупинився навпроти майонеза. Він бере його [5], а на порожнє місце кладе нову карту [6].

# Як виконувати замовлення

Готувати бургери — це найголовніша частина гри! Саме за виконані замовлення гравці зароблятимуть переможні очки (ПО).

## Спочатку розглянемо карти замовлень.



Зірочка з цифрою — це те, скільки ПО ви отримаєте в кінці гри, якщо виконаєте це замовлення.

Найголовніший елемент карт замовлень — це клітинки зверху карти. Вони позначають, скільки карт інгредієнтів потрібно скинути для того, щоб виконати це замовлення.

Тобто, щоб виконати замовлення цієї карти, потрібно рівно 4 карти інгредієнтів. Не важливо, які саме інгредієнти на них будуть намальовані, але важливі цифри.

Зауважте: іноді карти «капостей Планктона» можуть зіпсувати ваші інгредієнти; таким чином, завжди перед початком раунду відкривайте нову карту капостей та зачитуйте текст на ній уголос.



Правильно виконане замовлення



Неправильно виконане замовлення

Головне правило замовлень у тому, щоб карти, які ви скидаєте, мали послідовність у цифрах. У випадку цього замовлення це можуть бути карти інгредієнтів із цифрами 1, 2, 3, 4 або з цифрами 2, 3, 4, 5.

Цифри **НЕ МОЖУТЬ** повторюватись.

Наприклад: 1, 2, 3, 3.

Пропускати цифри в послідовності також **НЕ МОЖНА**.

Наприклад: 1, 2, 4, 5.

## Кетчуп

Кетчуп — це особливий інгредієнт-джокер. На ньому немає цифри, тому гравець вирішує, яке саме значення матиме ця карта в замовленні.



Кетчуп використаний як інгредієнт із числом 3

**Примітка.** НЕ МОЖНА мати більше ніж 1 карту кетчупу в замовленні, бо дітям шкідливо їсти багато кетчупу. Кетчуп із червоною рамкою може бути використаний як звичайний кетчуп.

## Бонусна умова



Замовлення, де біля клітинки є малюнок інгредієнта — особливі. Після виконання такого замовлення, якщо серед скинутих карт буде зображений біля клітинки інгредієнт (у нашому випадку — котлета), то гравець **ДОДАТКОВО** отримує стільки жетонів бонусних очок, скільки вказано у рожевій зірочці.

Виконувати бонусну умову **НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО**.

Ви можете виконати це замовлення як зазвичай, але тоді не отримаєте бонусних очок.



2 ПО (без котлети)

3 ПО (з котлетою)



**Примітка.** Щоб виконати таку бонусну умову, треба скинути дві карти цибулі (з різними цифрами). Одна карта цибулі не принесе бонусних очок.



Це також карта з бонусною умовою.

Щоб ви могли виконати таке замовлення, одна зі скинутих карт повинна бути картою із зеленою рамкою. Це секретний інгредієнт! Наприклад:



## Королівські бургери



Королівські бургери — це замовлення, які лежать в окремій зоні на ігровому полі. Вони доступні для виконання з початку гри. Вони приносять багато ПО, але їх важко виконати. Таких замовлень лише два на всю гру, тож необхідно поспішити та зробити їх раніше за суперників.

## Фаза кухні

У цій фазі гравці виконуватимуть замовлення.

- 1 Гравець, чия фішка розташована на плиті лівіше, ніж інші, першим готує бургер. Якщо на одній булочці лежить 2 фішки, першим ходить той, чия фішка лежить зверху.
- 2 Гравець обирає одне з трьох доступних замовлень (у гри на п'ятьох — одне з чотирьох), яке може виконати, та скидає необхідні карти інгредієнтів за правилами.
- 3 Якщо гравець виконав замовлення, то він бере цю карту й кладе собі на планшет. Якщо було виконано бонусну умову, гравець також отримує відповідну кількість жетонів ПО та кладе біля свого планшета.
- 4 На місце щойно виконаного замовлення потрібно відразу викласти нове з колоди замовлень (за винятком королівських замовлень, їх тільки 2 в гри).
- 5 Якщо гравець не може приготувати жодне з відкритих замовлень, то він отримує карту кетчупу з червоною рамкою з колоди на ігровому полі й кладе її собі на планшет. Кожна карта кетчупу з червоною рамкою приносить гравцеві 1 ПО в кінці гри.

**Примітка.** *Кarti кетчупу з червоною рамкою не рахуються в кількість карт на руці. Гравець може використовувати їх за звичайними правилами використання карт кетчупу. Вони потрапляють у скид, як і карти інгредієнтів. Коли колода інгредієнтів вичерпається, і її перетасують, карти кетчупу з червоною рамкою залишаються в цій новій колоді й рахуються як звичайні карти кетчупу.*

- 6 Після виконання замовлення гравець забирає свою фішку з плити, і настає черга ходу наступного гравця, чия фішка на плиті розташована лівіше за інші.

Після того, як усі гравці виконали замовлення, переходьте до фази прибирання.

## Приклад фази кухні



**Фішка Андрія** розташована лівіше за фішки інших гравців [1], тож він виконуватиме замовлення першим.

Розглянувши свої карти, Андрій вирішує виконати замовлення, яке принесе 5 ПО [2]. Для цього йому потрібно скинути 4 карти. У нього немає карти з цифрою 2, але є кетчуп, тож Андрій використовує кетчуп як карту інгредієнта з числом 2.



**Андрій скидає такі карти:**



Це правильно виконане замовлення, адже Андрій скинув 4 карти з правильною послідовністю: 2, 3, 4, 5.

До того ж це було замовлення з особливою умовою: скинути 2 карти сиру [3].

Андрій виконав цю умову, скинувши карти з цифрами 3 і 5, тож він **ДОДАТКОВО** отримує 2 жетони ПО, як і вказано в рожевій зірочці. [4].



Після цього Андрій забирає карту виконаного замовлення собі й кладе її на планшет [5].

На порожнє місце відразу викладається нова карта з колоди замовлень [6].

Андрій забирає свою фішку [7], і настає черга ходу Даринки, яка грає за Сквідварда, оскільки тепер її фішка розташована лівіше за інші [8].

## Фаза прибирання

Це фаза кінця раунду.

- 1 Перший гравець передає лопатку наступному гравцю за годинниковою стрілкою.
- 2 Усі гравці можуть скинути будь-які карти інгредієнтів із руки до скиду, якщо вони їм не підходять. Або ж можна залишити якісь карти на наступний раунд. Після цього кроку на руці не може бути більше ніж 3 карти.
- 3 Якщо в колоді замовлень не залишилося карт, то це був останній раунд, і гравці переходять до підрахунку очок (навіть якщо залишилися карти замовлень на полі).

Якщо колода замовлень ще не вичерпалась, то починається новий раунд.

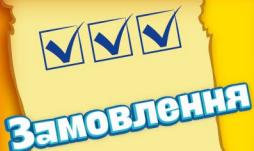
## Вміння персонажів

Кожен персонаж має унікальне вміння. Воно вказане на планшеті персонажа згори.

Це вміння може дуже допомогти виконати складне замовлення, але його можна використати **один раз ЗА ВСЮ ГРУ**. Вміння можна використати в будь-який момент свого ходу.

Біля опису вміння на планшеті є комірка з фішкою. Після того, як використали вміння, переверніть фішку персонажа долілиць, щоб запам'ятати, що його більше не можна використовувати.

Кожен гравець отримує додатково 1 ПО, а Патрік змінює значення одного свого інгредієнта в замовленні на потрібне йому (аналогічна дія кетчупу).



## Підрахунок переможних очок

Гравці рахують отримані ПО:

- 1 за виконані замовлення;
- 2 + скільки балів на жетонах ПО (отриманих за виконання бонусної умови замовлення);
- 3 + 1 ПО за кожну карту кетчупу з червоною рамкою, що залишилася на планшеті й не була використана гравцем.

**Переможцем і почесним працівником місяця стає той, хто отримав найбільше ПО.**

Якщо у кількох гравців однаковий результат, тоді претенденти рахують, у кого більше переможних очок саме на жетонах ПО. Якщо й тут у претендентів нічия, перемагає той із них, у кого більше ПО за кетчуп. Якщо й у цьому випадку результати рівні, то вам потрібно шукати ще одну фоторамку, бо на дошку пошани треба почепити вас обох.



# Творці гри

Автор: **Володимир Семенів**

Випусковий редактор: **Владислав Бондаренко**

Дизайн і верстка: **Андрій Бордун**

Текст правил: **Віка Костовська**

Коректор: **Ірина Гнатюк**

Видавничі процеси: **Дмитро Худобін**



**ROZUM**



**Factor**  
GROUP OF COMPANIES

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



[@rozum\\_publishing](https://www.instagram.com/rozum_publishing)



[@rozum.com.ua](https://www.instagram.com/rozum.com.ua)



**ГАРЯЧА ЛІНІЯ: 0-800-20-17-04**

© 2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg.

