



Л.Я ШКОП, Н.В. ПОНОМАРЕВА

Развивающая игра

На краю Галактики

Количество игроков: 2 — 3

Возраст: от 7 лет

Продолжительность игры: 40 — 50 мин.

Комплектация:

1. Поле

2. Карточки (25 шт.)

– «Приключения» — 20 шт.

– «Исследователи» — 5 шт.

3. Жетоны (40 шт.)

«Топливо» — 37 шт.

«Маркеры» — 3 шт.

4. Фишки — 9 шт. (3 **красные**, 3 синие, 3 **желтые**)

5. Кубик 10-гранный — 1 шт.

6. Буклет правил

ПРАВИЛА

Подготовка к игре

Перед игрой на стол выкладывается поле и игровые материалы — карточки стопками, жетоны — отдельными кучками. Карточки **«Исследователи»**, жетоны **«Топливо»** и **маркеры лицевой** стороной **вверх**, карточки **«Приключения»** — **лицевой** стороной **вниз**. Карточки «Исследователи» помещаются в места, отмеченные на поле с правой стороны.

Перед началом игры участники определяют очередность хода с помощью кубика (первым ходит игрок, броском кубика получивший наибольшее число; остальные — от него по часовой стрелке). Если наибольшее число выбросят 2 игрока, они бросают кубик заново.

Затем участники берут по **маркеру** и по **3 фишки** того же цвета, что и маркер. Фишки — это космические корабли игрока, участвующие в спасательной операции.

Задача игрока: эвакуировать персонал космической станции.

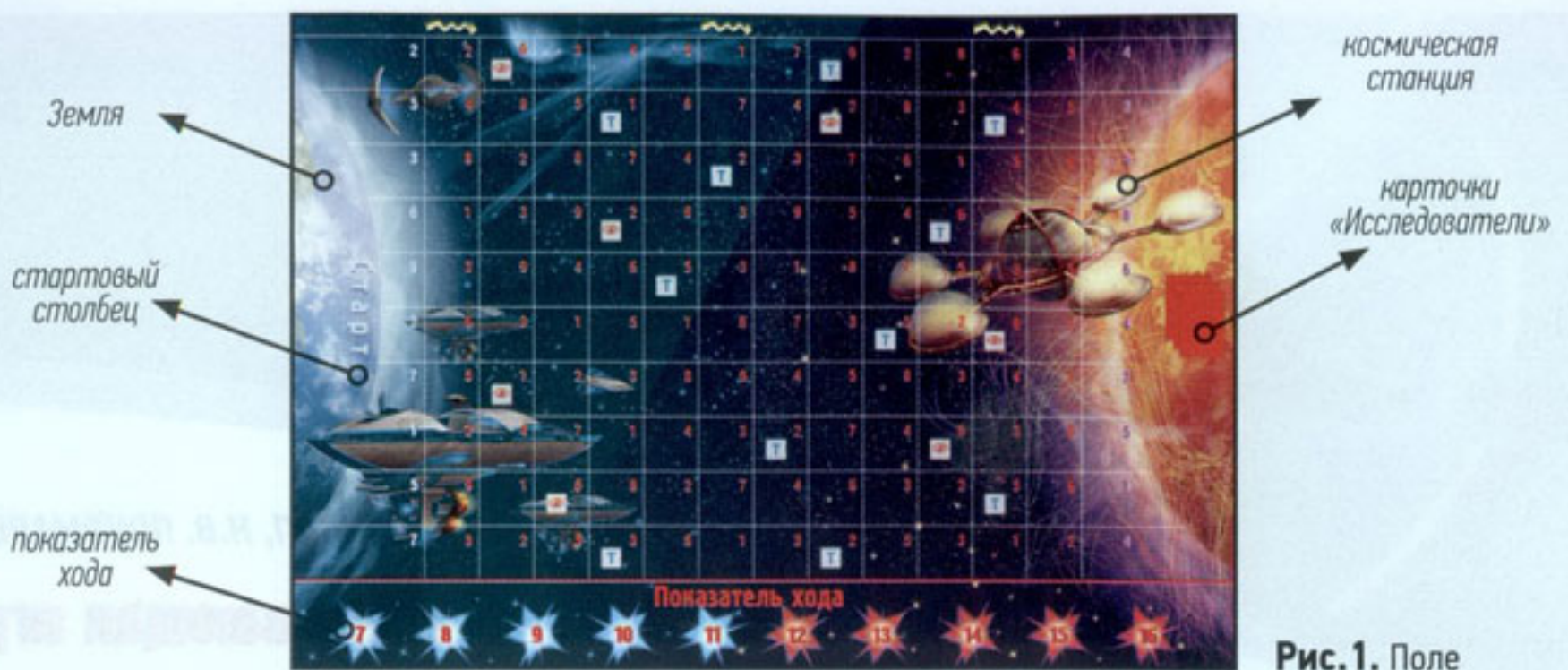


Рис. 1. Поле

Ход игры

Разместив на старте по 3 свои фишки, игроки по очереди перемещают их к космической станции. Добравшись до станции и взяв на борт исследователей, корабли спасателей отправляются обратно на Землю. Рейсы совершаются до тех пор, пока последний из исследователей не покинет станцию.

Старт.

Размещая фишки **на старте**, игрок должен:

- хотя бы одну из фишек выставить на клетку, расположенную в **стартовом столбце**,
- все три фишки выставить **рядом друг с другом**,
- занять фишками 3 клетки, **сумма цифр** которых **равна** его **показателю хода**.

1. Выставляя первую фишку на старт, игрок обязан поместить ее в стартовый столбец с **голубыми** цифрами (на любую клетку по своему выбору).

2. При этом все три фишки игрока должны располагаться рядом друг с другом — на соседних **по вертикали, горизонтали и/или диагонали клетках** (см. рис.2).

Первую фишку игрок обязан выставить на одну из клеток стартового столбца с **голубыми** цифрами (любую), вторую фишку — на соседнюю клетку (этого или следующего столбца), третью — на клетку, со-

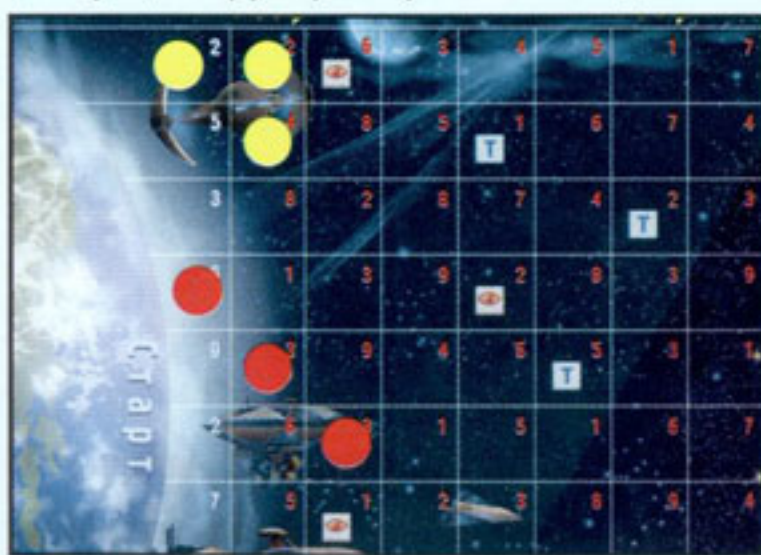


Рис.2. Пример размещения фишек на старте

соседнюю с одной или двумя ранее выставленными фишками (см. рис.2).

3. При размещении фишек на старт, как и при их перемещении, игрок использует показатель хода.

Показатель хода — это число, которое игрок должен получить, переместив за ход одну, две или все три свои фишки.

Во время хода игрок должен занять:

- **одной** своей фишкой клетку, цифра в которой равна его показателю хода, **или**
- **двумя или тремя** фишками клетки, **сумма цифр** в кото-

рых **равна показателю хода**.

Например, показатель хода игрока равен «8», игрок может передвинуть:

- одну из своих фишек на клетку с цифрой «8» (ход завершен) или
- две фишки на клетки с цифрами, сумма которых равна 8: $5 + 3$ или $4 + 4$ или $1 + 7$ и т.п. или
- три свои фишки на клетки с суммой 8: $4 + 3 + 1$ или $2 + 1 + 5$ и т.д.

Каждый раз, когда корабли **отправляются с Земли** на космическую станцию **или** обратно, **со**

станции на Землю, игрок должен бросить кубик и установить **новый** показатель хода.

Этот показатель хода игрок может использовать **один** или **несколько ходов** подряд — **по своему усмотрению**. Решив сменить показатель хода, игрок в начале хода бросает кубик и получает новый показатель хода.

Показатель хода образуется как **сумма двух чисел: 7+ число, выброшенное на кубике**.

Например, он получил на кубике «3», и его новый показатель равен 10 (7+3).

Другой игрок выбросил «8», у него показатель хода 15 (7+8); у третьего выпал «0», его показатель хода 7 (7+0).

Показатель хода сразу после его получения игрок **отмечает** своим **маркером** на линейке чисел (звездочек) в нижней части поля.

При размещении или перемещении фишки нельзя использовать клетку, в которой уже находится другая фишка (своя или другого игрока).

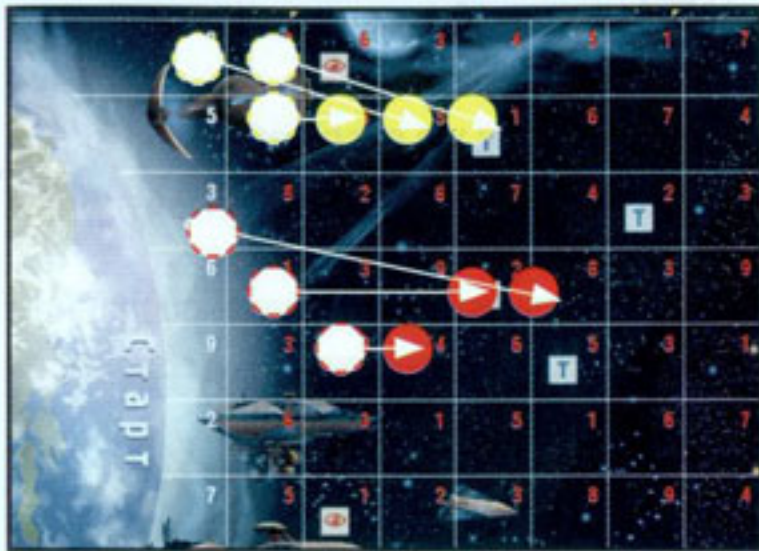


Рис.3. Пример перемещения фишек

игроком во время хода, должны занять клетки с цифрами, сумма которых равна его «показателю хода».

Например, у красного игрока «показатель хода» равен 12, и его фишки стояли на клетках с цифрами 6,3,3. Он переместил фишки на клетки с цифрами 1,6,5 (12) — см. рис. 3.

Другой игрок (желтый) решил сменить «показатель хода», и он стал равен 14. Игрок переместил свои фишки на клетки с цифрами: 8,5,1 (см. рис. 3).

Пример размещения фишек на старте приведен на рис. 2 — первым на поле выставил фишки красный игрок, показатель хода которого равен 12 (6+3+3), вторым — желтый игрок с показателем хода 8 (2+2+4).

Перемещение фишек. Выставив на поле все 3 свои фишки, игрок в следующий свой ход начинает перемещение фишек к космической станции. Перемещение происходит последовательно: игрок перемещает одну из трех своих фишек на любую клетку, **соседнюю** хотя бы с одной из своих фишек; затем он перемещает таким же образом вторую и третью фишки (см. рис. 3). При этом фишки, перемещенные

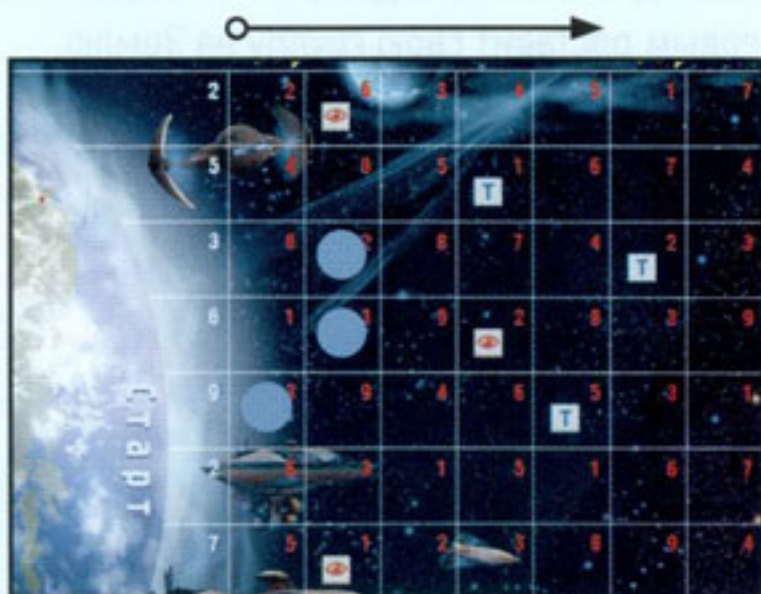


Рис.4. Исходная позиция синего игрока (с показателем хода 8)

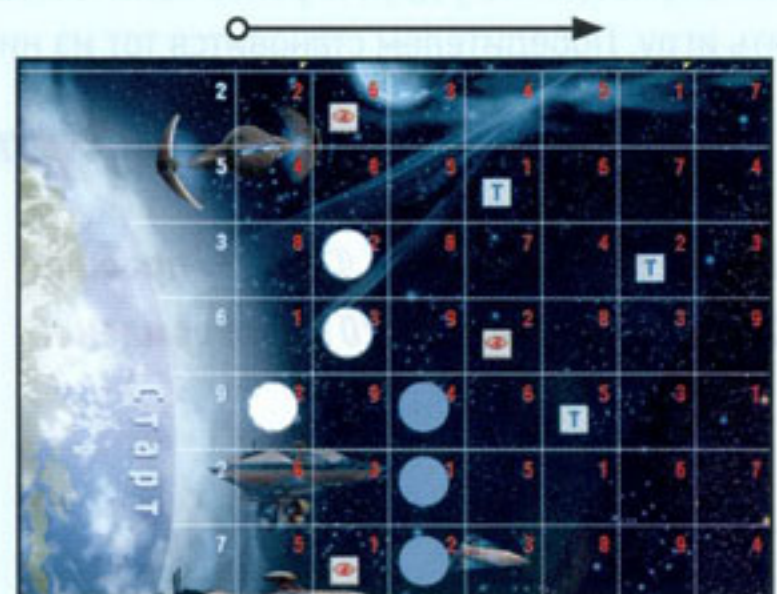


Рис.5. Синий игрок решил сменить показатель хода и получил 7(7+0) и все 3 фишки переместил в следующий столбец (4, 1, 2).

Если игрок **не может** найти клетки, позволяющие ему продвинуться **вперед**, он **может** переместить фишки (у) **вправо или влево** или даже **назад** (подыскав клетки, обеспечивающие требуемую сумму), т.е. «совершить маневр» (см. рис. 4 и 5).

Топливо. Если игрок встал на клетку со значком **T** (топливо), он получает возможность сделать дозаправку топлива. Игрок бросает кубик. Если выпало «1—7», он берет соответствующее число


единиц «Топливо»; если выпало «0», «8» или «9» — топлива на заправочной космической станции не оказалось, и дозаправиться не удалось.

Как только игрок наберет таких жетонов «Топливо» на сумму, **равную «10»**, он может сдать эти жетоны в игровой фонд и сделать **дополнительный ход**.

Если игрок во время обдумывания хода другим игроком найдет **3 варианта** для своего очередного хода, он предъявляет их во время своего хода другим игрокам и получает право взять в качестве **премии** за отличное умение прокладывать курс **3 единицы «Топливо»**.

Во время хода игрок также может использовать один или несколько имеющихся у него жетонов «Топливо» для **увеличения** своего «показателя хода» до нужной суммы.

Например, у игрока «показатель хода» равен 13, а числа, на которые он хотел бы встать, чтобы быстрее добраться до цели, дают в сумме 17. Он имеет право сдать 4 единицы топлива и встать на нужные ему клетки (3+4).

Приключения. Встав во время хода на клетку со значком,  игрок берет карточку из стопки «Приключения» и действует в соответствии с приведенными там указаниями.

Некоторые карточки «Приключения» требуют выполнения действий сразу же после ее получения, а часть карточек игрок может оставить себе и использовать в любой из своих ходов, после чего карточка возвращается под низ своей стопки.

Игрок, у которого хотя бы **один из кораблей** космической эскадры занял клетку в последнем вертикальном столбце у космической станции (с фиолетовыми цифрами), берет карточку «Исследователи» и в следующий свой ход отправляется в обратный путь.

Достигнув Земли — встав хотя бы одной из фишек на любую клетку стартового столбца — игрок в следующий свой ход отправляется назад за следующей группой исследователей.

Окончание игры

Когда последние обитатели исследовательской станции покинут ее и поднимутся на борт звездолета, (то есть когда один из игроков возьмет последнюю карточку «Исследователи»), игра **заканчивается. Победителем** объявляется игрок, спасший большее число исследователей.

Если окажется, что у двух игроков количество спасенных одинаково, эти два участника должны продолжить игру. Победителем становится тот из них, кто первым доставит свою группу на Землю.

Желаем удачи!

Шкоп Л. Пономарева Н. © 2011, правила
ООО Статус Белли © 2011, оформление

За справочной информацией и по вопросам приобретения продукции компании «Статус Белли» обращайтесь по адресу info@statusbelli.ru или на сайт компании www.statusbelli.ru, тел./факс (499) 181-70-31, 8 (925) 03-222-03.