



# ТАЙНЫ ГАЛАКТИКИ

ПРАВИЛА

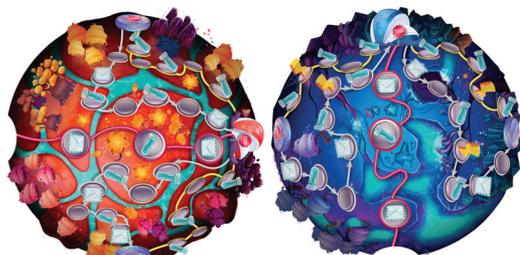
Группа ученых отправляется в другую галактику, чтобы выяснить, возможна ли жизнь за пределами Земли! Отважным первооткрывателям предстоит провести научные опыты и оценить пригодность новых планет, но вот беда – земные законы притяжения здесь не действуют!

Сможешь ли ты первым завершить эксперимент и вписать свое имя в историю?

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать 4 образца, нужных для исследования вашему ученому, забрать необходимое оборудование и вернуться в лабораторию.

## СОСТАВ ИГРЫ



• 4 поля-планеты



• 4 планшета учёных



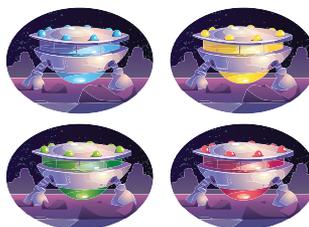
• кубик



• фигурка-памятка



• 16 астероидов



• 4 лаборатории



• 4 фишки учёных

• 8 пластиковых подставок



• 4 жетона оборудования



• 70 жетонов научных образцов

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложите поля-планеты и лаборатории в соответствии со схемой.

Важно! Лаборатория и планета не должны совпадать по цвету.

- Соедините планеты астероидами.

Важно! Между планетами должно быть не меньше одного астероида. Могут быть использованы не все астероиды.



- Каждый игрок выбирает ученого, за которого будет играть, и получает его фишку и планшет. Поместите фишку выбранного учёного на подходящую по цвету лабораторию, планшет положите перед собой.
- Возьмите по одному научному образцу каждой категории, перемешайте и случайным образом раздайте всем участникам.
- Оставшиеся жетоны научных образцов перемешайте и расположите одной или несколькими стопками рубашкой вверх между четырьмя планетами. **Это недра планет.**
- На каждую клетку «Склад» поместите по одному жетону оборудования соответствующего цвета.
- Игру начинает самый младший игрок.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок кидает кубик. Переместив фишку своего ученого на выпавшее количество шагов, необходимо выполнить действие клетки, на которой он остановился.

Проходя мимо клеток с надписью «СТОП» (склад, посадочная станция, лаборатория), участник обязательно останавливается, даже если значение на кубике позволяет идти дальше. В начале следующего хода игрок должен озвучить, по какому пути он хочет пойти (по длинному или короткому), если он этого не делает, то он должен перемещаться по длинному серому пути.



На красный путь между лабораторией и складом игрок может пойти, даже не заявляя об этом.



Затем ход передается игроку, сидящему слева.

Двигаться можно только по часовой стрелке – чтобы вернуться в свою лабораторию, игроку предстоит обойти все планеты.

Чтобы завершить эксперимент, игрок должен обойти все планеты, собрать 4 подходящих образца, получить необходимое оборудование со склада и вернуться назад в свою лабораторию.

## ДЕЙСТВИЕ КЛЕТОК



**Тропа.** Простая клетка, без эффекта.

**Астероид.** Простая клетка или клетка «Турбо-почта».





**Энергия.** Встав на эту клетку, получи заряд энергии, чтобы двигаться дальше. Перемести учёного на 1 клетку вперёд без применения действия новой клетки.

**Кладёзь науки.** Идеальное место, чтобы получить научный образец. Возьми из недр планет один жетон случайным образом. Если попал на «Кладёзь науки x2», то возьми два жетона. Образцы, подходящие своему учёному, размести картинкой вверх на своём планшете, а остальные – рубашкой вверх рядом с планшетом, они будут участвовать в обмене.



**Посадочная станция.** Проходя мимо клетки «Посадочная станция», отмеченной знаком «СТОП», прерви свой ход. Клетку без этого знака проходи без остановки.



**Лаборатория.** Место, где ученые совершают потрясающие открытия. Является стартовой и финишной клеткой, для каждого игрока своя.



**Склад.** Здесь хранится оборудование, необходимое для экспериментов. Если игрок попал на любую клетку «Склад», то он может достать 3 образца из недр земли и забрать себе один на выбор. Остальные необходимо вернуть обратно в недра рубашкой вверх и перемешать.

**Турбо-почта.** Мгновенный обмен научными образцами между учёными. Очень быстрый, но не всегда удачный способ – от обмена невозможно отказаться. Подробнее в разделе ОБМЕН.



## ОБМЕН

Игрок, который попал на клетку «Турбо-почта», выбирает, с кем хочет поменяться.

Участники обмена добавляют к ненужным им образцам один свой подходящий с планшета, если такой есть. Образцы выкладываются

рубашкой вверх и перемешиваются. Игроки, участвующие в обмене, забирают друг у друга по одному образцу и показывают, что получили. В обмене всегда участвует только один подходящий образец игрока, и только если его забрали, то в следующий обмен добавляется новый.

Обмен нужно совершить в любом случае, даже если он не выгоден.

Если у игрока есть жетон «Мусор», то, стоя на клетке «Турбо-почта», он может взять один новый жетон из недр земли, а «Мусор» полностью удалить из игры. При этом обмен с другим игроком не совершается.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков, пройдя все планеты, возвращается в свою лабораторию с четырьмя подходящими образцами и оборудованием. Подходящий образец, лежащий в обмене, тоже учитывается и в конце игры перекладывается на планшет игрока.

Если игрок вернулся в лабораторию с оборудованием, но у него недостаточно нужных образцов, то необходимо ходить до ближайшего склада, бросая кубик, и обратно, пока не наберется нужное количество.

## УСЛОЖНЕНИЕ! ПРИТЯЖЕНИЕ ПЛАНЕТЫ!

Если вы хотите усложнить процесс исследования планет – соберите и поставьте в центр стола фигурку-памятку. С этого момента начинают действовать следующие законы притяжения:

- Если у действующего игрока выпало на кубике «1-3» – все остальные участники делают 1 шаг назад, «4-6» – 1 шаг вперед.
- Эффект клетки, на которую вы попали под действием притяжения, не применяется, даже если это клетка «Энергия».
- Если кто-то из игроков находится на клетках «Лаборатория», «Склад» или «Посадочная станция», то притяжение на них не действует – участник стоит на месте до тех пор, пока не наступит его ход.

Автор игры: Анна Лапка.

Чтобы быстрее разобраться в правилах, воспользуйтесь видеоинструкцией. Сканируйте QR-код и смотрите, как играть.





# ЭКСПЕДИЦИЯ на

# МАРС



Для  
ЛЮБИТЕЛЕЙ  
КОСМОСА  
У НАС ЕСТЬ  
ЕЩЁ ОДНА  
ИНТЕРЕСНАЯ  
ИГРА!



Промокод: **GALAKTIKAORI**

Скидка 250 рублей на игру «Экспедиция на Марс».

\*Для выгодной покупки сканируйте qr-код. В случае возникновения вопросов о правилах и сроках проведения акции, вы можете задать их в сообществе Оригами в VK.





Подпишись на аккаунт Origami,  
участвуй в конкурсах и получай призы!

[vk.com/origami\\_ast](https://vk.com/origami_ast)