



ЭКСПЕДИЦИЯ на

МАРС



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Пришло время покорять Красную планету! Подготовьте экспедицию на Марс, собирая различных животных в свой экипаж. Но помните, что на борт космического корабля поместятся не все – места ограничены! Опредите соперников и наберите больше всего очков со своей звездной командой.

СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ 90 карточек животных;
- ◆ 7 карточек глобальных целей;
- ◆ 150 геометрических фигур;
- ◆ 4 двусторонних игровых планшета;
- ◆ 25 жетонов еды номиналом 1, 3, 6 единиц;
- ◆ 24 жетонов воды номиналом 1, 3, 6 единиц;
- ◆ 1 фишка ведущего;
- ◆ 2 кубика (красный и синий);
- ◆ Правила.

фишка ведущего



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый участник получает 1 планшет и жетоны еды и воды номиналом по 3 единицы. Игроки совместно решают, какой стороной планшета все будут пользоваться. Остальные жетоны сложите в общую стопку таким образом, чтобы было удобно всем игрокам, геометрические фигуры сложите отдельно. Перемешайте карточки животных и выложите 9 штук в открытую на стол, остальные карты отложите рядом рубашкой вверх.

Первый игрок определяется жребием – он получает фишку ведущего.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из нескольких игровых фаз. Первый раунд начинает игрок с фишкой ведущего, далее ход передается по часовой стрелке.

Фаза 1. Сбор ресурсов.

Все игроки по очереди кидают два кубика и берут столько жетонов ресурсов, сколько выпало на них (красный кубик показывает количество единиц ресурсов еды, а синий – воды). После того, как все получили ресурсы, участники переходят к Фазе 2.

Фаза 2. Выбор животного.

Игрок выбирает, какую карту животного из открытых на столе он может приобрести за имеющиеся на руках ресурсы. Чтобы приобрести карту животного, участник отдает необходимое количество жетонов с ресурсами еды и воды, возвращая их в общую стопку.

Важно! Если у игрока хватает ресурсов хотя бы на одну карту животного, то он обязан ее купить. За один ход можно купить несколько карт.

Если у игрока не хватает ресурсов для покупки ни одной из открытых карт, то он пропускает ход.

Когда карта приобретена, игрок берет геометрическую фигуру в соответствии с указанием на карте и помещает ее на свой игровой планшет, карту животного он откладывает в сторону. После этого ход переходит к следующему игроку.



легкий уровень



сложный уровень

Если на карточке в верхнем левом углу изображено / , то игрок может выбрать, какую из двух геометрических фигур поместить на свой планшет.



Если на карточке в верхнем правом углу изображено / , то игрок может выбрать, какими ресурсами – едой или водой – он заплатит за карту животного.



Если на карточке в верхнем левом углу указано «**ЛЮБАЯ ФОРМА**», то игрок, приобретаемая данную карту, может выложить любую геометрическую фигуру на свой планшет.



Дополнительные свойства, указанные на карточках, учитываются при финальном подсчете очков.



Раунд заканчивается после того, как все игроки прошли обе фазы. После этого на стол открывается недостающее количество карт до 9. Фишка ведущего переходит к следующему игроку.

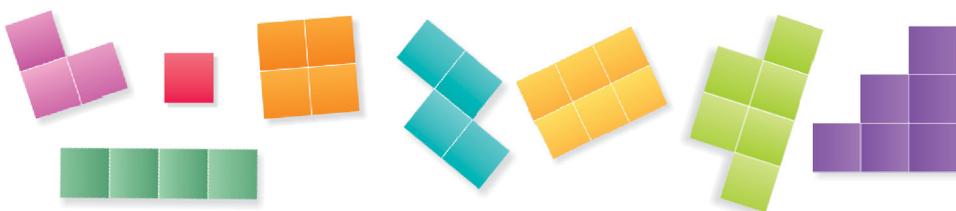
Важно!

- ◆ **Дополнительные очки суммируются и вычитаются с учётом основных.** Например, если КОТ, ПЕС и МЫШЬ стоят на одном корабле, то игрок получает в сумме по три очка за КОТА и по три за ПСА, а МЫШЬ не стоит ничего. Если СВИНКА стоит на одном корабле с ТИГРОМ, то она будет стоить два очка вместо четырех. А если у игрока две КОРОВЫ, то он получит по 20 очков за каждую.

- ◆ При покупке карты **МЕДВЕДЬ** игрок убирает геометрические фигуры всех ПСОВ с корабля, но оставляет карточки и учитывает их при финальном подсчете.
- ◆ При покупке карты **КРОКОДИЛ** игрок скидывает любую геометрическую фигуру с планшета на свой выбор и выбирает любую карточку с этой же фигурой, чтобы получить за нее жетоны с указанным номиналом еды и воды на одну единицу меньше.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда один из игроков заполняет свой планшет фигурами настолько, что в течение двух следующих раундов он не сможет ничего на него выставить. В таком случае производится подсчет очков – победителем становится тот, кто набирает наибольшее количество.



ПРОДВИНУТАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

В игру добавляются карты глобальных целей. Перед началом игры случайным образом выберите три карты и выложите на стол так, чтобы все игроки могли их видеть. Первый, кто собирает перечисленных на карточке животных, в конце своего хода объявляет об этом и забирает эту карточку себе. Карта глобальных целей приносит дополнительные очки при финальном подсчете.

Автор игры: Екатерина Тен

