



ПРИШЕЛЬЦЫ В КУКУРУЗЕ



Автор игры: **Карло А. Росси** Иллюстратор: **Марек Блаха**

Количество игроков: 2–4

Возраст: от 6 лет

Продолжительность игры: 15 минут

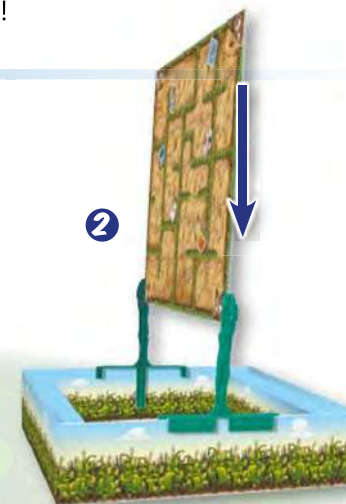
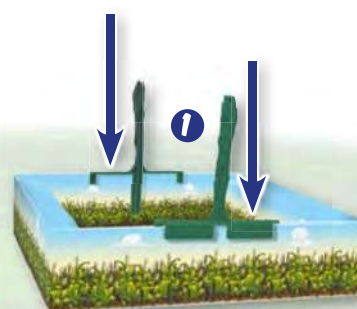
ВВЕДЕНИЕ

Мино и **Таури**, два озорных пришельца с планеты Кретон, занимались своим любимым делом — рисовали круги на кукурузных полях. Но вот незадача, кто-то из них забыл закрыть люк, и теперь 12 важных предметов оказались затерянными в кукурузе! Прежде чем вернуться домой, пришельцам нужно найти их. Мы обязательно должны помочь **Мино** и **Таури**!

КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------------------|
| 1 2 крепления для игрового поля | 5 1 песочные часы (3 минуты) |
| 2 4 двусторонних игровых поля | 6 2 магнитные фигурки пришельцев Мино и Таури |
| 3 4 начальные карты | 7 2 карты команд |
| 4 12 карт с предметами | 8 4 карты игроков |

Достаньте все компоненты из коробки. Положите дно коробки в центр стола и установите **2 крепления для игрового поля** на его левом и правом ребре. Обратите внимание на отметки на коробке — так вам будет проще найти середину.



Двусторонние игровые поля отмечены буквами «А», «В», «С», и «D» в зависимости от уровня сложности (где «А» — самый лёгкий, а «D» — самый сложный). Выберите **1 из 4 игровых полей** и вставьте его в крепления любой стороной вверх. Советуем начать игру с самого лёгкого поля «А», а потом постепенно увеличивать сложность.

Дно коробки с игровым полем должно быть расположено между игроками, причём каждый из игроков должен видеть только одну сторону вертикального поля-лабиринта. Затем соедините фигурки пришельцев друг с другом с разных сторон поля рядом с цифрой 1.

Перемешайте **4 начальные карты** и положите их рубашкой вверх рядом с коробкой. Затем перемешайте **12 карт с предметами** и положите их рядом с начальными картами рубашкой вверх. Приготовьте **песочные часы** и **две фигурки пришельцев Мино и Таури**.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача игроков — найти 12 предметов на игровом поле. Шесть из них изображены на одной стороне игрового поля, шесть — на другой. Это значит, что всегда только один из пришельцев, **Мино** или **Таури**, может найти искомый предмет.

ПРАВИЛА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПРИШЕЛЬЦЕВ В ЛАБИРИНТЕ

Когда вы передвигаете одного пришельца, второй перемещается вместе с ним! Каждый игрок управляет только одним из пришельцев. Игроки передвигают фигурки по очереди. Порядок хода не имеет значения: каждый игрок может передвинуть фигурку своего пришельца в любой момент. Именно поэтому так важно переговариваться в процессе игры, чтобы проложить как можно более короткий путь до нужного предмета!



Первая сторона игрового поля А



Первая сторона игрового поля А

Пока другой игрок передвигает пришельца на не видимой для вас стороне поля, старайтесь не придерживать фигурку своего пришельца.

На каждой стороне игрового поля изображён большой лабиринт. Вы можете передвигать фигурку пришельца только по тропинкам внутри обращённого к вам лабиринта. Заросли кукурузы являются препятствиями, и проходить сквозь них нельзя. Лабиринты на двух сторонах поля различаются. Например, если вы переместите фигурку **Таури** по тропинке вниз, то **Мино** невольно переместится через заросли кукурузы (смотрите рисунок). Таким образом, **Мино** сможет попасть в те части лабиринта, которые изначально были для него недоступны.



Вторая сторона игрового поля А



Первая сторона игрового поля А

Пример: **Таури** передвигается по лабиринту вниз. Одновременно на другой стороне поля **Мино** проходит сквозь заросли кукурузы.

Совет: Вы можете потренироваться перед игрой, чтобы освоить правила передвижения пришельцев.

ПРЕДМЕТЫ



ДЕТЕКТОР КРОВОТЫХ НОР

Этот с виду простой, но очень полезный прибор помогает капитанам космических кораблей находить самые короткие пути и намного быстрее путешествовать в космосе.



ФИГУРКА КОРОЛЯ

Все кретонианцы обязаны иметь на космическом корабле миниатюрную копию своего любимого короля.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

В этом путеводителе есть ответы на все вопросы, которые могут возникнуть у космических путешественников. Там содержится информация обо всех галактиках, а также краткое руководство по ремонту космического корабля.



ПОЛОТЕНЦЕ

Согласно легенде, если с тобой твоё полотенце, то никакие беды тебе не страшны.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 3 раунда, во время которых участники должны найти как можно больше предметов. Чем больше предметов вы найдёте, тем быстрее **Мино** и **Таури** вернутся домой.

Ниже представлены правила игры для 4 участников. Если игроков 2 или 3, прочтите основные правила, а затем пояснения в разделах «Если вы играете вдвоём» и «Если вы играете втроём».

ПЕРЕД ПЕРВЫМ РАУНДОМ...

...участники делятся на две равные команды. Каждая команда садится с одной стороны игрового поля и берёт одну из **карт команд**. Каждый игрок выбирает себе одну из цветных иконок, изображённых на карте. На каждой карте с предметом изображены **две цветные иконки**. Они показывают, кто из участников становится активным игроком (или игроками) и будет искать предмет. Только игроки указанных цветов могут переговариваться между собой и двигать фигурки пришельцев.

Пример: Зелёный и синий игроки должны найти полотенце.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВДВОЁМ

Игроки садятся по разные стороны игрового поля и не берут карты команд. Во время игры они не обращают внимания на цветные иконки на картах с предметами. Каждый раз оба игрока являются активными игроками, которые ищут предмет.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВТРОЁМ

Двое игроков садятся с одной стороны поля, а один игрок — с другой. Игроки, которые играют в паре, берут карту команды и выбирают свой цвет. Игрок, сидящий в одиночку по другую сторону игрового поля, не берёт карту команды. Каждый раз он является активным игроком, который ищет предмет.

Совет! Меняйтесь местами между раундами, чтобы каждый участник мог сыграть в одиночку на своей стороне игрового поля.

РАУНД ПРОХОДИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

❶ Возьмите начальную карту и расположите фигурки пришельцев в углу поля, который указан на карте (1, 2, 3 или 4).

❷ Одновременно переверните песочные часы, откройте верхнюю карту с предметом и начинайте поиск!



❸ Два активных игрока передвигают фигурки **Мино** и **Таури** по лабиринту. Как только вы находите предмет, изображённый на карте, отложите её в сторону и откройте следующую карту с предметом. Не забывайте про цветные иконки на карте, указывающие, какие игроки ищут предмет!

Важно! Если вы случайно уронили фигурку пришельца, возьмите одну из **оставшихся** начальных карт. Расположите обе фигурки пришельцев в углу, указанном на карте, и продолжите игру.

РАУНД ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА:

- Время в песочных часах истекло, ИЛИ
- Вы нашли все 12 предметов, ИЛИ
- Вы уронили фигурку пришельца в четвёртый раз (и больше не можете взять новую начальную карту).

Игроки подсчитывают общее количество найденных предметов и записывают набранные очки (каждый найденный предмет приносит 1 очко).

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Перемешайте колоду карт с предметами и начальные карты и положите их рядом с игровым полем рубашкой вверх. Переверните игровое поле другой стороной вверх или возьмите новое.

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ...

...после третьего раунда. Подсчитайте общую сумму очков за 3 раунда и узнайте, удалось ли вам помочь **Мино** и **Таури**:

0–9 очков	О нет! Нужно попробовать ещё раз!
10–18 очков	Неплохой результат, вот только пришельцы не смогут вернуться домой...
19–24 очка	С большим трудом, но они смогут вернуться домой на Кретон.
25–30 очков	Отличный результат! Мино и Таури уже готовят корабль ко взлёту!
31–36 очков	Фантастика! Пожелаем Мино и Таури хорошего пути!



КОФЕВАРКА

Даже самые энергичные инопланетяне начинают свой день с чашечки кофе. Эта кретонианская кофеварка работает на солнечной энергии.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

Машина времени позволяет Мино и Таури возвращаться домой из их космических путешествий всегда вовремя.



ГЛИТЧ

Глитч — домашний питомец и верный компаньон Мино и Таури во всех их путешествиях. Он вряд ли сможет отпугнуть космических пиратов, но вот играть с ним очень весело!



ПАРАЛИЗУЮЩИЙ БЛАСТЕР

В целях безопасности Мино и Таури всегда берут с собой парализующий бластер. Если на Земле на них вдруг нападёт, например, корова, они смогут защититься.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ (ДЛЯ 3 ИЛИ 4 УЧАСТНИКОВ)

В этом варианте игры цель каждого игрока — лучше всех сориентироваться в лабиринте и найти как можно больше предметов. В игре 6 раундов. Игрок, который нашёл больше всех предметов за все раунды, побеждает в игре.

Примечание. Цветные иконки, изображённые на картах предметов, в этом варианте игры не учитываются, поскольку в каждом раунде есть только один активный игрок с каждой стороны игрового поля.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВЧЕТВЕРОМ

Выберите три любых двухсторонних игровых поля. Каждый игрок берёт **карту игрока**, которая показывает, кто с кем будет играть. Чтобы не запутаться, советуем начертить на листе бумаги вот такую таблицу и записывать количество очков:

№ поля	Кто с кем играет	Количество найденных предметов
1-е игровое поле	Красный + Зелёный	
	Жёлтый + Синий	
2-е игровое поле	Синий + Зелёный	
	Красный + Жёлтый	
3-е игровое поле	Жёлтый + Зелёный	
	Красный + Синий	

Важно! Несмотря на то что в этом варианте игры победителем становится только один игрок, в каждом раунде два игрока играют **сообща** по разные стороны игрового поля. Их общая задача — найти как можно больше предметов. Поэтому здесь также важно переговариваться во время игры, чтобы как можно быстрее найти нужный предмет.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВТРОЁМ

Выберите два любых двухсторонних игровых поля. Игроки играют между собой по очереди, меняясь местами после каждого раунда.

Советуем начертить таблицу на листе бумаги для подсчёта очков:

№ поля	Кто с кем играет	Количество найденных предметов
1-е игровое поле	Игрок 1 + Игрок 2	
	Игрок 1 + Игрок 3	
	Игрок 2 + Игрок 3	
2-е игровое поле	Игрок 1 + Игрок 2	
	Игрок 1 + Игрок 3	
	Игрок 2 + Игрок 3	

Примечание. В каждом раунде двое игроков садятся друг напротив друга, так чтобы каждому была видна только одна сторона игрового поля. Третий игрок в это время наблюдает за игрой.

КАЖДЫЙ РАУНД...

...проходит так же, как и в основном варианте игры. Найдите как можно больше предметов, пока не истечёт время в песочных часах. В конце каждого раунда запишите общее количество найденных предметов в таблицу.

Примечание. Вы можете не менять игровое поле после каждого раунда. Просто переверните поле другим ребром вверх или другой стороной к себе перед новым раундом, чтобы все игроки были в равных условиях.

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ...

...после 6 раундов. Каждый игрок считает количество предметов, которые он нашёл за всю игру в паре с другими игроками. Игрок, нашедший больше всех предметов, побеждает в игре! В случае ничьей все эти игроки побеждают.



ТРУСЫ

Эти ультрамодные кретонианские трусы не стесняют движения и согревают даже в открытом космосе.



СЕМЕЙНЫЙ ПОРТРЕТ

Семья имеет большое значение для кретонианцев, поэтому Мино и Таури всегда берут с собой в путешествие семейную фотографию.



РЕАКТИВНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Ни один космический корабль не может летать без реактивного двигателя. Кретонианцы используют только экологически чистое топливо, что позволяет двигателям работать практически бесшумно.



ДВЕРЬ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ

Двери на кретонианских космических кораблях устроены так, чтобы открываться, когда кто-то ещё только думает о том, чтобы в них войти.



ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА, ЗАГЛЯНИТЕ НА САЙТ КОМПАНИИ "СТИЛЬ ЖИЗНИ" WWW.LIFESTYLELTD.RU – ТАМ ВЫ НАЙДЁТЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXXVI
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH Waldstraße 23-D5 D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de E-mail: hotline@amigo-spiele.de

