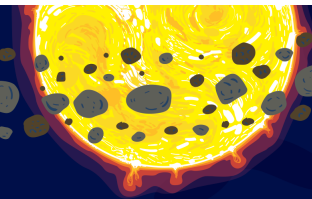


Я ПЛАНЕТА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Видео-правила
здесь



10+ **40** **Э-В**
возраст минут игрока

Если пока не можешь улететь в космос, то лови!
Он сам прилетел к тебе в этой коробке.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь
к нам в социальных сетях.

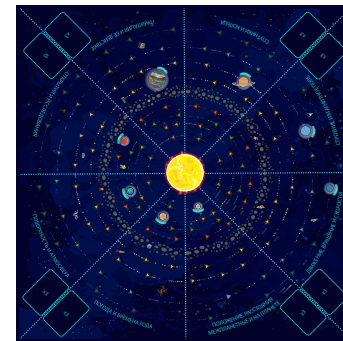


@prostyepравила

 **простые
правила**
prostyepравила.ru

В КОРОБКЕ

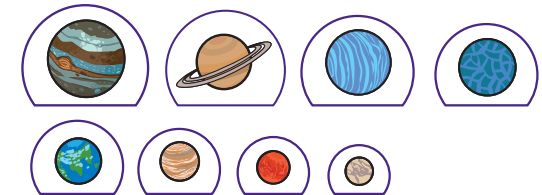
• игровое поле



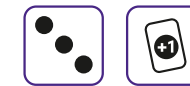
• 8 планшетов



• 8 фишек планет

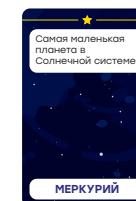


• 2 кубика

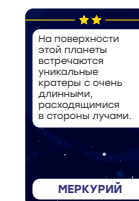


• правила игры

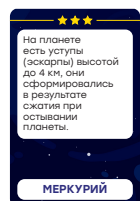
• набор карточек
1 уровня



• набор карточек
2 уровня



• набор карточек
3 уровня



КРАТКО ОБ ИГРЕ

Каждый участник играет за одну из планет. В ходе игры все зарабатывают карточки с фактами о планетах. Чтобы их было больше, анализируйте и запоминайте новую информацию. Каждая планета перемещается по своей орбите, попадая на особые точки и атакуя другие планеты. Не пропустите момент, когда случится Парад планет – ведь он позволяет увеличить ценность заработанных карт.

ЗАДАЧА ИГРОКА

Собирая карты, заработать наибольшее количество очков.

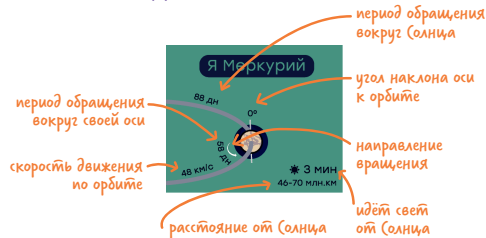
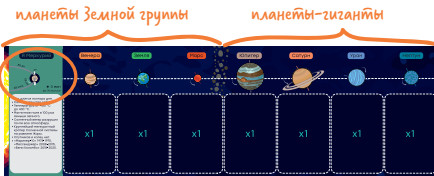
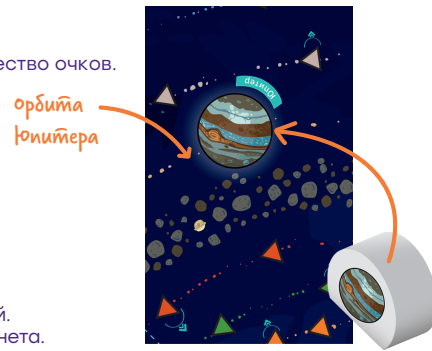
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите поле на столе. Перед вами Солнечная система: в центре Солнце и дальше 8 планет на своих орбитах. Расставьте фишки планет на их изображения на игровом поле: каждую планету – на её изображение.

Раздайте игрокам по одному планшету. Игроки выкладывают свои планшеты перед собой. На каждом планшете цветом выделена одна планета. Какая досталась – за ту игрок и играет.

* Если игроков 6 и больше, то можно раздавать планшеты случайным образом.

Если меньше 6, то обратите внимание, чтобы в игре были равномерно и планеты из Земной группы, и планеты-гиганты.



Рекомендуем в начале игры прочитать на планшете факты о своей планете и рассмотреть все данные, чтобы по ходу игры было проще ориентироваться в информации. Оставшиеся планшеты в этой игре вам не понадобятся.

Выберите уровень сложности игры и возьмите соответствующую колоду карт. Уровень означает только сложность вопросов, механизм игры в разных уровнях не меняется.

* Для первой игры мы рекомендуем взять колоду 1 уровня.

Раздайте игрокам по 2 карты из колоды. Эти карты каждый в открытую раскладывает на ячейки своих планшетов в соответствии с названиями планет.



* Если попадётся карта с несколькими планетами, то игрок сам выбирает, на какую ячейку её положить.

Остальные карты стопкой положите в центр игрового поля, на Солнце.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первым ходит игрок, чья планета находится дальше всех от Солнца.

В свой ход активный игрок **по порядку** выполняет следующие действия:

1. Открывает карточку и проводит викторину для других игроков.
2. Кидает кубики и выполняет их действия.
3. При желании проводит космическую атаку.

Теперь о каждом этапе подробнее.

1. Игрок открывает одну карту из колоды и проводит викторину для остальных: зачитывает текст, **не произнося названия планет**.

Задача остальных игроков – скорее угадать, о какой планете идёт речь. Кто первый выкрикнет правильный ответ, тот в качестве приза получает себе дополнительную (**новую!**) карту из колоды и, не зачитывая, кладёт её на свой планшет.

Если на карте указаны несколько планет, то за каждую угаданную игроки получают по карте.

Но если игрок хотя бы раз ошибся, то до конца этого хода другие варианты от него уже не принимаются.

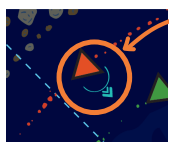
В конце хода разыгранную карту активный игрок кладёт к себе на планшет.

2. Бросает 2 кубика.

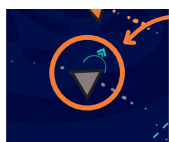
Сначала игрок выполняет действие кубика с точками, а потом – кубика с заданиями.

Кубик с точками показывает, сколько ходов игроку нужно сделать своей планетой по орбите (планета всегда ходит только по своей орбите и только против часовой стрелки).

Если при этом ход заканчивается на одной из особых точек орбиты, то игрок может использовать дополнительные возможности:



Перигелий (ближняя к Солнцу точка орбиты, планета тут движется быстрее) – игрок может передвинуть планету в ближайшую точку следующего сектора.



Афелий (дальняя от Солнца точка орбиты, планета тут движется медленнее) – игрок может передвинуть планету в ближайшую точку предыдущего сектора.



Изображение планеты (точка, с которой началась игра) – игрок получает 1 дополнительную карточку из колоды (сразу на планшет, без викторины).

Кубик с заданиями указывает на одну из следующих возможностей:



– игрок берёт 1 дополнительную карту из колоды (сразу на планшет, без викторины)



– «черная дыра», игрок перемещает свою фишку на любую точку своей орбиты, если хочет



– игрок берёт 2 дополнительные карты из колоды (сразу на планшет, без викторины)



– «космобазар», все желающие игроки обмениваются картами по любому согласованному курсу, (даже без участия активного игрока)

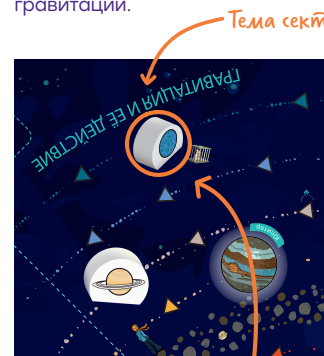
3. Проводит космическую атаку, если есть возможность и желание.

Как происходит космическая атака?

Если в том же секторе на поле, где остановилась фишка игрока, есть и другие фишки-планеты, то игрок может их атаковать.

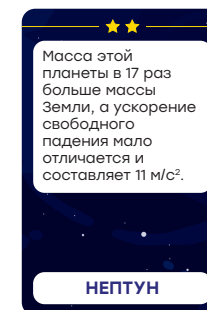
Нужно найти на своём планшете карточку с фактом о планете-мишени и попробовать связать информацию на ней с темой сектора, в котором происходит действие (темы указаны по краям секторов). Связать можно, как очевидные факты, так и не совсем очевидные, если сможете объяснить эту связь.

* Например, Сатурн оказался в одном секторе с Нептуном, и игрок решил атаковать. Ему нужно найти у себя на планшете карточку Нептуна с фактом, касающимся темы гравитации.

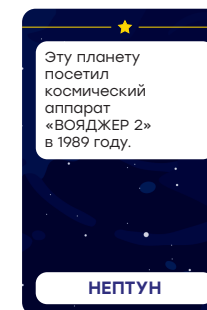


Тема сектора

Атакуемая планета – Нептун



Пример прямой связи между темой сектора и темой на карточке.



Пример не прямой связи: можно сказать, что «ВОЯДЖЕР 2» использовал метод гравитационных разгонов, чтоб достичь Нептуна.

Если получилось – считаем атаку удачной.

Игрок с атакованной планеты отдаёт нападающему игроку 1 карточку со своего планшета (на свой выбор). А если эта планета никому из игроков не принадлежит, то игрок берёт победную карту из колоды.

Если же нужной карты у игрока нет или привязать её по смыслу к сектору не удалось, то ничего не происходит.

На этом ход игрока закончен. Право ходить переходит к следующему игроку, сидящему справа от активного игрока. Ход происходит по той же схеме.

Парад планет

Парад планет – это игровая ситуация, когда в двух соседних секторах поля собирается **4 (или больше) планеты**.

Парад планет может быть разыгран любым игроком, в любой момент игры. Если кто-то заметил на поле Парад планет, то он может объявить об этом. Дальше игра прерывается, и все игроки проверяют свои планшеты: есть ли у них карточки с фактами о каждой из 4 планет, участвующих в параде.

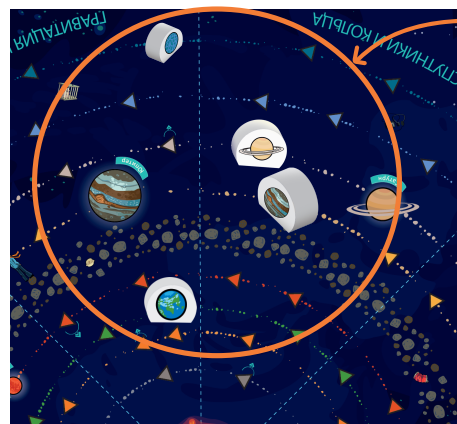
Если в Параде участвует планета, за которую игрок играет, то её карточку он может не выкладывать, так как она постоянно «ест» на его планшете. Таким образом, ему нужны хотя бы 3 карты с фактами о других планетах из Парада.

Игрок, у кого есть все нужные карточки, показывает их остальным игрокам. Дальше эти карты идут в его особую, парадную стопку. Место для неё находится на углу поля, ближайшем к игроку.

* Карты из парадной стопки в игре больше не участвуют (ими нельзя обмениваться или использовать повторно), но в конце игры они принесут игроку больше очков.

После этого игра возвращается на то место, на котором она остановилась, активный игрок продолжает свой ход.

Место
для парадной
стопки



Парад планет



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде на Солнце не остаётся карт для хода следующего игрока.

Игроки подсчитывают свои очки:

Карты из парадной стопки приносят игроку по 3 очка, карты с планшета – по 1 очку.

У кого больше очков, тот и победил!

Можно приступить к следующему уровню.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Независимо от числа игроков все фишки-планеты находятся на поле, просто не все из них будут двигаться. Для удобства игры неактивные фишки можно положить «на бок», изображением планеты или надписью наверх.
2. Планеты, которые стоят на поле, но за них никто не играет, тоже участвуют в Парадах.
3. Игроков, у которых получилось собрать Парад, может быть несколько – все они по очереди показывают свои карточки (и перемещают их в свои парадные стопки).
4. Если в Параде находятся, например, 6 планет, а у игрока есть карточки только про 4 из них, то он может перенести эти 4 в свою парадную стопку.
5. Парад планет можно продолжать разыгрывать в любой момент, пока планеты в нем находятся, по мере необходимости.
6. При ответе на вопросы игрок может использовать информацию, написанную на планшете о его планете, и информацию на уже полученных карточках.
7. Если игрок получил карту, на которой указано несколько планет, то он сам решает, на место какой из них на своём планшете её положить.
8. Если игрок переместил свою фишку на стартовое положение планеты не обычным путём, а например, воспользовавшись «чёрной дырой», то он также получает 1 карту из колоды.
9. Планеты ходят по орбитам против часовой стрелки, так как мы находимся в Северном полушарии. Если вдруг вы играете в Южном – то планеты должны идти по часовой стрелке.