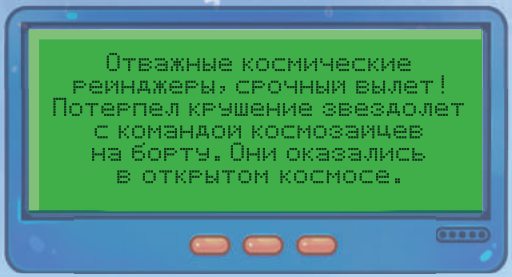
настольная игра

Космозайцы

Эврикус®

ПРАВИЛА ИГРЫ



Ваши ракеты немедленно стартуют, чтобы спасти как можно больше зайцев-космонавтов. Надо спешить, ведь на подходе корабли космических волков. Лучшие рейнджеры получат… Нет, не морковку… Получат медаль «За спасение улетающих»!

СОСТАВ ИГРЫ

52 карточки космоса:

38 карточек космозайцев. На каждой карточке 1, 2 или 3 зайца в скафандрах разных цветов

6 карточек космической капусты

4 карточки космоволков

3 карточки астероидов

3 карточки космической моркови

9 карточек медалей

4 жетона ракет разных цветов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок случайным образом получает по одному жетону ракеты. Лишние ракеты убираются обратно в коробку. Игроки кладут свой жетон ракеты на стол перед собой. Цвет ракеты показывает, космозайцев какого цвета предстоит собирать игроку.

2 Карточки космоса перемешиваются и раскладываются на столе лицом вниз так, чтобы они не перекрывали друг друга и каждую карточку можно было взять.

3 Карточки медалей кладутся стопкой на край стола. Они понадобятся только в конце каждого раунда.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде цель игроков – найти в космосе и забрать к себе на корабль как можно больше космозайцев в скафандрах того же цвета, что и их ракета. Игрок с самым большим количеством космозайцев на борту в конце раунда награждается медалью. Победит игрок, первым получивший 3 медали.

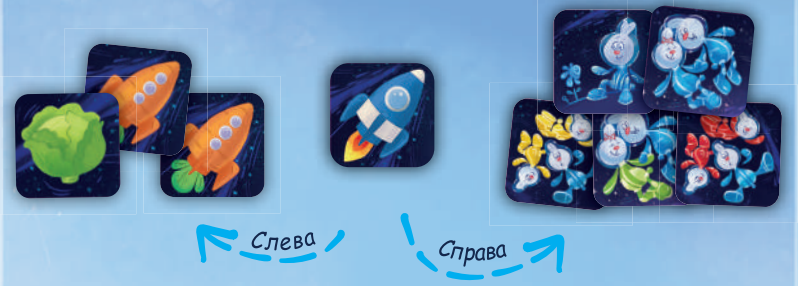
ХОД РАУНДА

Самый старший игрок командует: **«Полетели!»**. Все игроки одновременно одной рукой открывают карточки космоса в центре стола. Открытые карточки должны быть видны всем игрокам.

Открыв одну карточку, игрок выполняет действие в зависимости от типа карточки и скорее открывает новую карточку космоса. И так далее до конца раунда.

ВМЕСТИМОСТЬ РАКЕТЫ

Открывая карточки космоса, игрок в большинстве случаев выкладывает их около своей ракеты.



Карточки капусты и моркови (любое количество карточек)

Карточки космозайцев (максимум 5 карточек)

Даже если у игрока уже выложено 5 карточек справа от ракеты, он продолжает открывать карточки космоса. Если ему попадётся более выгодная карточка (с большим количеством космозайцев нужного цвета), он может вернуть одну из своих карточек в центр стола лицом вниз, а на её место положить новую.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ В КОСМОСЕ?

В зависимости от типа открытой карточки игрок выполняет одно из следующих действий.

Космозайцы

Игрок проверяет, совпадает ли цвет скафандра хотя бы одного космозайца на карточке с цветом его ракеты.

Цвет совпадает – игрок может забрать этих космозайцев себе в ракету, положив карточку справа от карточки ракеты (см. «Вместимость ракеты») или вернуть карточку на поле, положив её лицом вниз.

Цвет не совпадает – игрок должен вернуть карточку на поле, положив её лицом вниз.

Космоволки

Игрок громко объявляет **«Волк!»**, затем кладёт эту карточку справа от своего корабля на одну из карточек с космозайцами. Если у него ещё нет карточек с космозайцами, он кладёт космоволка на пустое место. Спасённый космоволк будет занимать одно из 5 мест в ракете.

Также карточки космоволков определяют конец раунда. Раунд завершится сразу, как только будет открыто столько карточек с космоволками, сколько участников в игре (см. «Конец раунда»).

Космическая капуста

+1 карточка космоса

Игрок кладёт эту карточку слева от своей ракеты.

В конце раунда в ракетах с капустой появятся дополнительные космозайцы (они пробрались на корабль, чтобы поесть капусты).

До начала подсчёта очков игрок, у которого есть карточка с капустой, открывает дополнительную карточку космоса (по одной карточке космоса за каждую карточку с капустой на корабле).

Если на открытой карточке есть космозаяц нужного игроку цвета, эта карточка кладётся поверх капусты и будет учитываться при подсчёте очков в конце раунда.

Космическая морковь

+1 карточка космозайцев

Игрок кладёт эту карточку слева от своей ракеты. Космическая морковь увеличивает вместимость ракеты, позволяя в течение раунда разместить на ней карточку с космозайцами (помимо 5 карточек, которые находятся справа от ракеты).

На одну карточку космической моркови можно выложить только одну карточку космозайцев. Все карточки космозайцев нужного цвета, которые игрок положил на космические моркови, будут учитываться при подсчёте очков в конце раунда.

Астероиды

Астероиды мешают спасательной операции. Игрок может положить карточку астероидов **около корабля любого другого игрока** двумя способами.

1. Справа на пустое место: эта карточка будет занимать место в ракете и игрок не сможет выложить туда космозайцев.
2. Слева на карточки капусты или космической моркови, чтобы игрок не смог ими воспользоваться.

В редких случаях, если у всех соперников справа уже лежит по 5 карточек, а слева ни одной карточки нет, игрок возвращает астероиды обратно в центр стола лицом вниз.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается сразу, как только будет открыто столько карточек с космоволками, сколько игроков участвуют в игре.

До начала подсчёта очков игроки, у которых есть карточки с космической капустой, открывают по одной карточке космоса за каждую капусту в своей ракете. Если открыта карточка с космозайцами нужного цвета, найденная карточка кладётся поверх капусты.

Игроки подсчитывают спасённых ими космозайцев. Учитываются только космозайцы в скафандрах того же цвета, что и ракета игрока. Игрок, который собрал больше всех космозайцев, получает медаль. Если несколько игроков собрали одинаковое количество космозайцев, то все они получают по одной медали.

НОВЫЙ РАУНД

Все карточки космоса заново перемешиваются и раскладываются на столе.

Игроки передают свои ракеты соседу слева. В новом раунде игроки будут собирать зайцев другого цвета! При игре вдвоём можно поменять свою ракету на ракету, отложенную в коробку в начале игре.

Раунд начинается по обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не получит свою третью медаль. Он побеждает в игре. Если по итогам раунда таких игроков несколько, все они празднуют победу.