

# ВОІНЧІ ГАЛАКТИКИ

# ПРАВИЛЯ ГРИ



ADVENTURE  
GAMES



sim<sup>3</sup>ego

ВИРОБНИК ARIAL / дизайн SMBAT BARSEHIAN  
ЗА ПІДРІМКОЮ: RADIO NECESSITY

## «Воїни Галактики»

Основне завдання гри - добути камінь «ВСЕВЛАДДЯ».

- \* Мета гри - дістатися до центру поля-галактики, забрати камінь «ВСЕВЛАДДЯ» і мати на руках у гравця 100 тис. юнітів.
- \* Максимальна кількість гравців - 4.
- \* У грі використовуються поле, картки, монетки, космічні кораблі, шатли і кубик.

Основа гри - це поле. Воно являє собою кільця, які обертаються незалежно один від одного. О так, це ще той атракціон сюрпризів!

Гравці можуть рухатись уздовж кожного кільця і перелітати на інші кільця. Кожне кільце поділено на різну кількість секторів, які мають позитивний і негативний ефект на того, хто потрапить на них. Малюнок №1.



Малюнок № 1

## ПОЧАТОК ГРИ

1. Поле - зберіть всі 5 кілець, у центр поля покладіть коло з каменем «**ВСЕВЛАДДЯ**».
2. Поруч з полем кладуться монетки-юніти (номіналом 10 тис. і 5 тис.), які гравець отримує у випадку якщо він потрапив на сектор «**10тис. ЮНІТІВ**».
3. Кожен гравець вибирає корабель, яким буде грати, черговість вибору, визначається кидком кубика.
4. Після цього кожен гравець бере 3 карти із загальної колоди. У грі всього 5 видів карт - «**Прокрутка кільця**» (за годинниковою і проти годинникової стрілки), «**Юніти**» (номіналом 10, 5, 1 тисяча), «**Супер стрибок**», «**Космічний Злодій**» і «**Космічний Патруль**». Їх призначення Ви можете побачити на стор. 4.
5. Кожен гравець ставить свій корабель навпроти сектора - «**СТАРТ**».

Що б потрапити на поле (*перше кільце*), на кубику має випасти число від 4-6, після чого гравець потрапляє на перше кільце, там його чекає сектор «**СТАРТ**», на цьому його хід закінчений.

*Можливий варіант, коли гравець не потрапляє на сектор «**СТАРТ**». Це можливо, якщо у гравця на кубику випало число менше ніж 3 і, до наступного його ходу, один з гравців скористається картою «**ПРОКРУТКА КІЛЬЦЯ**», в такому випадку, перед вами буде вже інший сектор.*

### У ПЕРШИЙ ХІД НЕ МОЖНА КОРИСТУВАТИСЯ КАРТАМИ.

У наступні свої ходи гравці переміщуються по полю після кидка кубика. Що б потрапити на наступне кільце, потрібно аби на кубику випало число 6, або мати карту «**СУПЕР СТРИБОК**» або потрапити на сектор «**ГІПЕР СТРИБОК**».

### ЕТАПНІСТЬ ХОДУ

1) Кинути кубик. 2) Здійснити хід кораблем. 3) Використати карту. Винятком є карта «**ПРОКРУТКА КІЛЬЦЯ**», її можна використати відразу після кидка кубика. **АЛЕ**, коли гравець потрапляє на четверте кільце, він може, або зробити хід, або скористатися своїми картами.

**В один хід можна задіяти кілька карт «КОСМІЧНИЙ ЗЛОДІЙ», «ПРОКРУТКА КІЛЬЦЯ» і «КОСМІЧНИЙ ПАТРУЛЬ». Інші карти можна використовувати один раз за хід.**

У будь-який свій хід гравець може купити 1 карту із загальної колоди, за 5 тис. юнітів, (це можуть бути карти або монети з юнітами). Максимум можна придбати 2 карти. Після цього хід гравця закінчений. Використані карти з юнітами відкладають у відбій.

Кожен гравець може купити стрибок з п'ятого на шосте кільце за **40 тис. юнітів** (заплатити можна тільки монетами-юнітами).

Якщо у гравця на кубику випало число 6, він, або потрапляє на наступне кільце, або пролітає на 6 секторів по кільцу, на якому знаходиться корабель, після чого гравець прокручує кільце, на якому він стоїть на 1 сектор за годинниковою стрілкою.



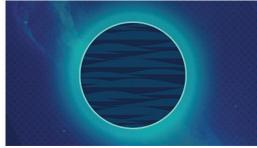
## «СТАРТ»

На початку гри всі гравці ставлять свої кораблі навпроти цього сектора. Що б потрапити на нього, потрібно, аби у вас на кубику випали числа 4-6.



## «ГІПЕР СТРИБОК»

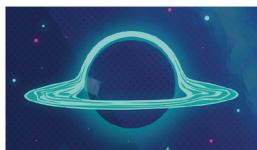
Потрапивши на цей сектор, гравець може перелетіти через 2 сектори або на наступне кільце. Якщо гравець робить стрибок на наступне кільце і знову потрапляє на такий саме сектор «ГІПЕР СТРИБОК», він зможе зробити стрибок вже у наступний свій хід.



## «КРОТОВА НОРА»

Потрапивши на цей сектор, гравець може переміститися на будь-яку кротову нору, що знаходиться на його кільці, на наступному або передньому кільці.

Важливо: потрапивши в кротову нору на останньому п'ятому кільці, гравець залишається на ньому і може не шукати іншу кротову нору, щоб перенестися на неї, так як іншої кротової нори немає на цьому кільці.



## «ЧОРНА ДІРА»

Потрапивши на цей сектор, гравець повертається на чорну діру, яка знаходиться на попередньому кільці, найближча до його корабля і, він залишається там до наступного свого ходу, і не може скористатися картами.

Якщо гравець потрапив в чорну діру на першому кільці, він залишається на ній до наступного свого ходу і не може скористатися картами.

Якщо гравець потрапив в чорну діру, а найближча чорна діра на яку він повинен переміститися - зайнята, тоді він переміщується на ще більш віддалене кільце, і потрапляє на найближчу до нього чорну діру.



## «ПЛАНЕТА САКААР»

Потрапивши на цей сектор, Ви віддаєте будь-яку свою карту або якщо у вас немає карт, - мінус 5 тис. юнітів. Так само, Ви можете скористатися своїми картами, крім карти «СУПЕР СТРИБОК». Ви зможете залишити цей сектор в наступний свій хід, при цьому на кубику має випасті число від 4-6.



## «ПЛАНЕТА СКАРБІВ»

Візьміть карту із загальної колоди, на цьому ваш хід закінчений.



## «10.000 ЮНІТІВ»

Візьміть у банку 10 тис. юнітів.



## «ПОЛЕ АСТЕРОЇДІВ»

На цей сектор не можна потрапити. Якщо вам випало число, яке веде на цей сектор, ви пропускаєте хід. Ви можете минути поле астероїдів, якщо керуєте кораблем «Астер».

## КАРТИ



### «ПРОКРУЧУВАННЯ КІЛЬЦЯ»

Гравець може прокрутити своє кільце або кільце яке знаходиться попереду або позаду нього на 1-3 сектора. Існує два види прокручувань - за годинниковою і проти годинникової стрілки.



### «КОСМІЧНИЙ ЗЛОДІЙ»

Виберіть і заберіть собі одну карту наосліп у гравця з найбільшою кількістю карток.

Якщо у вас 2 карти розбійника, в один хід ви можете пограбувати двічі.

Після пограбування ваш хід закінчений.

АЛЕ, гравець якого ви хочете пограбувати, може скористатися картою «КОСМІЧНИЙ ПАТРУЛЬ». У такому випадку, пограбування не вдалося і обидві карти «КОСМІЧНИЙ ЗЛОДІЙ» та «КОСМІЧНИЙ ПАТРУЛЬ» відправляються у відбій.



### «СУПЕР СТРИБОК»

Стрибок через 1 сектор або на наступне кільце. Стрибнути можна тільки з першого на друге або з другого на третє кільце. Починаючи з четвертого кільца, гравець може перелетіти тільки через 1 сектор.



### «КОСМІЧНИЙ ПАТРУЛЬ»

Ця карта дозволяє забрати 10 тис. у банку будь-якого гравця. Так само ця карта може захистити Вас від розбійника. Якщо проти Вас використовують карту «КОСМІЧНИЙ ЗЛОДІЙ», Ви можете використати карту «КОСМІЧНИЙ ПАТРУЛЬ», в такому випадку, обидві карти відправляються у відбій і Вас не грабують.



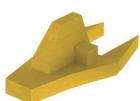
### «ЮНІТИ»

У колоді є карти номіналом 10 тис., 5 тис., 1 тис. юнітів. Гравці можуть збирати їх, купувати карти, купувати стрибки на наступне кільце.

## КОРАБЛІ

У грі всього 4 кораблі, **«АСТЕР»**, **«ГЕЛІОДОР»**, **«ВАЛТАСАР»**, **«ОБЕРІН»**. Кожен з них володіє унікальними властивостями. Так само у кожного гравця буде свій шатл **«Фендом»**, у всіх шатлів одне призначення.

### «АСТЕР»



Якщо гравцеві випало число, яке веде його на астероїдний сектор, він може пролетіти через одне астероїдне поле за 5 тис. юнітів і два астероїдних поля за 10 тис. юнітів. Він може заплатити, або картами, або монетами з юнітами.

### «ГЕЛІОДОР»



Якщо гравець потрапив на сектор чорна діра, він може вирватися з її тяжіння і потрапити на сектор який знаходиться по ходу руху корабля або заплатити 10 тис. юнітів, тоді корабель може зупинитися на секторі перед чорною дірою. Гравець може заплатити тільки монетами-юнітами.

### «ВАЛТАСАР»



Гравець може помножити на 2, юніти які він зібрав на своїх картах.

### «ОБЕРІН»



Гравець може помінятися місцями з будь-яким кораблем, який стоїть на будь-якому секторі, при цьому він повинен заплатити 10 тис. юнітів. В секторі іншого гравця, на його корабель не діють сили даного сектора, так само, як і на корабель гравця, з яким він помінявся місцями.

### «ФЕНДОМ»

У кожного гравця є шатл «Фендом». Їх призначення зарезервувати сектор, на який ваш корабель зможе потрапити в наступний ваш хід, якщо, звичайно, Вам не випаде вигідніший хід. «Фендом» буде стояти на секторі лише один хід і, крім вас, ніхто не зможе потрапити на нього. При цьому, Ви повинні заплатити 10 тис. юнітів кожен раз, як скористаєтесь своїм «Фендомом».



## «Воины Галактики»

Основная задача игры - это добыть камень «ВСЕВЛАСТИЯ».

\*Цель игры – добраться к центру поля-галактики, забрать камень «ВСЕВЛАСТИЯ» и иметь на руках у игрока 100 тыс. юнитов.

\*Максимальное количество игроков – 4.

\*В игре используются поле, карточки, монетки-юниты, космические корабли, шатлы и кубик.

Основа игры это поле. Оно представляет собой вращающиеся независимо друг от друга кольца. О да, это еще тот атракцион сюрпризов!

Игроки могут двигаться вдоль каждого кольца и перелетать на другие кольца. Каждое кольцо поделено на разное количество секторов, которые имеют положительный и отрицательный эффект на того, кто попадет на них. Рисунок № 1.



Рисунок № 1

## НАЧАЛО ИГРЫ

- Поле - соберите все 5 колец, в центр поля положите круг с камнем «**ВСЕВЛАСТИЯ**».
- Рядом с полем кладутся монетки-юниты (номиналом 10тыс. и 5тыс.), которые игрок получает в случае, если он попал на сектор **«10 тыс. ЮНИТОВ»**.
- Каждый игрок выбирает корабль, которым будет играть. Очередность выбора определяется броском кубика.
- После этого каждый игрок берет 3 карты из общей колоды. В игре всего 5 видов карт - **«Прокрутка кольца»** (по часовой и против часовой стрелки), **«Юниты»** (номиналом 10, 5, 1 тысяча), **«Супер прыжок»**, **«Космический Злодей»** и **«Космический Патруль»**.

Их предназначение вы можете увидеть на стр. 4.

- Каждый игрок ставит свой корабль напротив сектора - **«СТАРТ»**.

Чтобы попасть на поле (*первое кольцо*), на кубике должно выпасть от 4-6, после чего игрок попадает на первое кольцо, там его ждет сектор **«СТАРТ»**, на этом его ход закончен. *Возможен вариант, когда игрок не попадает на сектор «СТАРТ». Это возможно, если у игрока выпало на кубике число меньше 3 и, к следующему его ходу, один из игроков воспользуется картой «ПРОКРУТКА КОЛЬЦА», в таком случае, перед вами будет уже другой сектор.*

### В ПЕРВЫЙ ХОД НЕЛЬЗЯ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КАРТАМИ.

В последующие свои ходы игроки перемещаются по полю после броска кубика. Чтобы попасть на следующее кольцо, нужно чтобы на кубике выпало число 6, или наличие карты **«СУПЕР ПРЫЖОК»**, или попасть на сектор **«ГИПЕР ПРЫЖОК»**.

### ЭТАПНОСТЬ ХОДА

1) Бросить кубик. 2) Совершить ход кораблем. 3) Использовать карту. Исключением есть карта **«ПРОКРУТКА КОЛЬЦА»**, её можно использовать сразу после броска кубика. **НО**, когда игрок попадает на четвертое кольцо, он может или сделать ход или воспользоваться своими картами.

**В один ход можно задействовать несколько карт «КОСМИЧЕСКИЙ ЗЛОДЕЙ», «ПРОКРУТКА КОЛЬЦА» и «КОСМИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ». Остальные карты можно использовать один раз за ход.**

В любой свой ход игрок может купить 1 карту из общей колоды за 5 тыс. юнитов, (это могут быть карты или монеты с юнитами). Максимум можно купить 2 карты. После этого ход игрока закончен. Использованные карты с юнитами он кладет в отбой.

Каждый игрок может купить прыжок с пятого на шестое кольцо за **40 тыс. юнитов** (заплатить можно только монетами-юнитами).

Если у игрока выпало на кубике число 6, он или попадает на следующее кольцо, или пролетает на 6 секторов по кольцу, на котором стоит корабль, после чего игрок прокручивает кольцо, на котором он стоит, на 1 сектор по часовой стрелке.

# СЕКТОРЫ



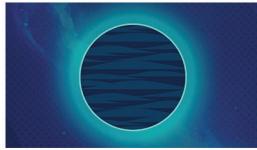
## «СТАРТ»

В начале игры все игроки ставят свои корабли напротив этого сектора. Чтобы попасть на него, нужно, чтобы у вас выпало на кубике число 4-6.



## «ГИПЕР ПРЫЖОК»

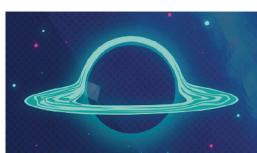
Попав на этот сектор, игрок может перелететь через 2 сектора или на следующее кольцо. Если игрок совершает прыжок на следующее кольцо и снова попадает на такой же сектор «ГИПЕР ПРЫЖОК», он сможет совершить прыжок уже в следующий свой ход.



## «КРОТОВАЯ НОРА»

Попав на этот сектор, игрок может переместиться на любую кротовую нору, которая находится на его кольце, или на следующем, или предыдущем кольце.

Важно: попав в кротовую нору на последнем пятом кольце, игрок остается на нём и может не искать другую кротовую нору, чтобы перенестись на неё, так как другой кротовой норы нет на этом кольце.



## «ЧЕРНАЯ ДЫРА»

Попав на этот сектор, игрок возвращается на черную дыру, которая находится на предыдущем кольце, ближайшая к его кораблю. Он остается там до следующего своего хода и не может воспользоваться картами.

Если игрок попал на черную дыру на первом кольце, он остается на ней до следующего своего хода и не может воспользоваться картами.

Если игрок попал на черную дыру, а ближайшая черная дыра, на которую он должен переместиться, занята, тогда он перемещается еще на предыдущее кольцо и попадает на ближнюю к нему черную дыру.



## «ПЛАНЕТА САКААР»

Попав на этот сектор, Вы отдаете любую свою карту или если у Вас нет карт - минус 5 тыс. юнитов. Вы можете воспользоваться своими картами, кроме карты «Супер ПРЫЖОК». Также, Вы сможете покинуть этот сектор в следующий свой ход, при этом на кубике должно выпасть число от 4-6.



## «ПЛАНЕТА СОКРОВИЩ»

Возьмите карту из общей колоды, на этом ваш ход закончен.



## «10.000 ЮНІТІВ»

Возьмите из банка 10 тыс. юнитов.



## «ПОЛЕ АСТЕРОИДОВ»

На этот сектор нельзя попасть. Если вам выпало число ведущее на этот сектор, вы пропускаете ход. Вы можете миновать поле астероидов, если у вас управляет кораблем «Астер».

## КАРТЫ



### «ПРОКРУТКА КОЛЬЦА»

Игрок может прокрутить свое кольцо или кольцо, которое находится впереди или позади него, на 1-3 сектора. Существует два вида прокруток - по часовой и против часовой стрелке.



### «КОСМИЧЕСКИЙ ЗЛОДЕЙ»

С этой картой можно выбрать и забрать себе одну карту вслепую у игрока с наибольшим количеством карт.

Если у вас 2 карты разбойника, в один ход вы можете ограбить дважды.

После ограбления ваш ход закончен.

**НО**, игрок, которого вы хотите ограбить, может воспользоваться картой «КОСМИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ». В таком случае, ограбление не удалось, и обе карты - «КОСМИЧЕСКИЙ ЗЛОДЕЙ» и «КОСМИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ», отправляются в отбой.



### «СУПЕР ПРЫЖОК»

Прыжок через 1 сектор или на следующее кольцо. Прыгнуть можно только с 1-го на 2-е или с 2-го на 3-е кольцо. Начиная с 4-го кольца, игрок может перелететь только через 1 сектор.



### «КОСМИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ»

Эта карта позволяет забрать 10 тыс. юнитов из банка любого игрока. Также, эта карта может защитить вас от разбойника.

Если против Вас используют карту «КОСМИЧЕСКИЙ ЗЛОДЕЙ», Вы можете использовать карту «КОСМИЧЕСКИЙ ПАТРУЛЬ», в таком случае, обе карты отправляются в отбой и Вас не грабят.



### «ЮНИТЫ»

В колоде имеются карты номиналом 10 тыс., 5 тыс., 1 тыс. юнитов. Игроки могут собирать их, покупать карты, покупать прыжки на следующее кольцо.

## КОРАБЛИ

В игре всего 4 корабля: **«АСТЕР»**, **«ГЕЛИОДОР»**, **«ВАЛТАСАР»**, **«ОБЕРИН»**. Каждый из них обладает уникальными свойствами. Так же у каждого игрока будет свой шатл **«Фэндом»**, у всех шатлов одно предназначение.

### «АСТЕР»



Если игроку выпало на кубике число, которое ведёт его на астероидный сектор, он может пролететь через одно астероидное поле за 5 тыс. юнитов и два астероидных поля за 10 тыс. юнитов. Игрок может заплатить, или картами – юнитами, или монетами - юнитами.

### «ГЕЛИОДОР»



Если игрок попал на сектор черная дыра, он может вырваться из ее притяжения и попасть на сектор, который находится по ходу движения корабля или заплатить 10 тыс. юнитов, тогда корабль может остановиться на секторе перед черной дырой. Игрок может заплатить только монетами - юнитами.

### «ВАЛТАСАР»



Игрок может умножить на 2 юниты, которые он собрал на своих картах.

### «ОБЕРИН»



Игрок может поменяться местами с любым кораблем, который стоит на любом секторе, при этом он должен заплатить 10 тыс. юнитов. Попадая на сектор другого игрока, на его корабль не действуют силы данного сектора, также, как и на корабль игрока, с которым он поменялся местами.

### «ФЭНДОМ»

У каждого игрока есть шатл «Фэндом». Их предназначение зарезервировать сектор, на который ваш корабль сможет попасть в следующий ваш ход, если, конечно, Вам не выпадет более выгодный ход. «Фэндом» будет стоять на секторе только один ход и, кроме Вас, никто не сможет попасть на него. При этом Вы должны заплатить 10 тыс. юнитов каждый раз, когда воспользуетесь своим «Фэндомом».



# ВОІНУ ГАЛАКТИКИ

ЗАСНОВАНО НА НЕРЕАЛЬНИХ ПОДІЯХ\*