

Закодований космос

Гра в кодування

Правила



Вміст гри:

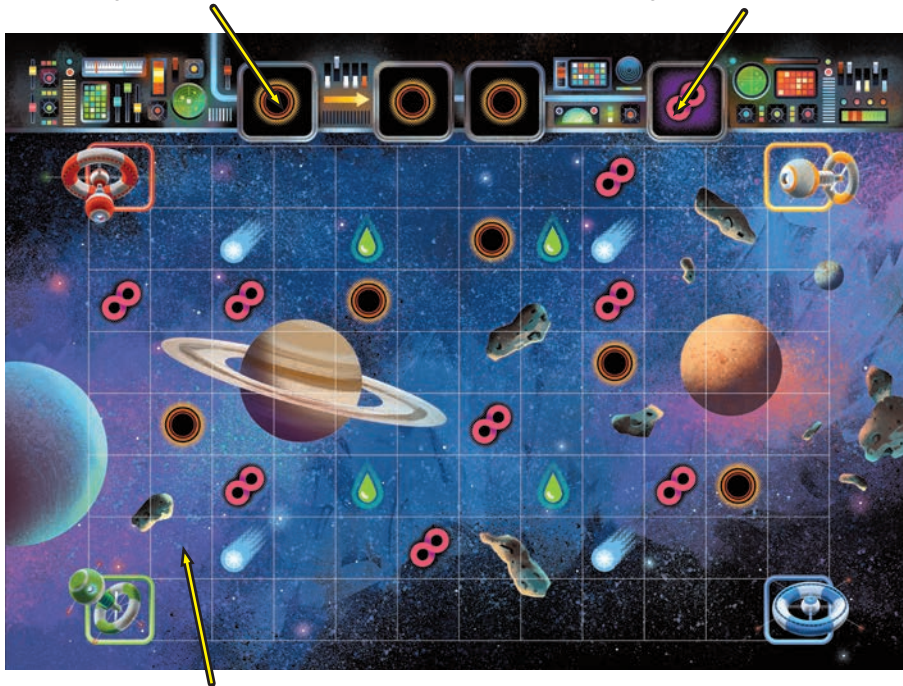
- гральна дошка з сіткою для визначення маршруту та панеллю кодування

Кількість гравців: 2–4 (або 2–4 команди)

Час гри: 20–45 хвилин

панель кодування: команда УМОВА

панель кодування: команда ПЕТЛЯ



сітка для визначення маршруту

- 65 жетонів подорожі (із зображення зірок на зворотній стороні)
- 7 жетонів кодування (із зображенням петлі на зворотній стороні)
- 4 фішки – космічні ракети
- 4 трисекційні пазли космічних кораблів

Мета та підготовка до гри

Неперевершені пілоти! Ласкаво просимо на щорічний Міжгалактичний Гран-прі Космічних Кораблів! Ваше завдання – дістатися до міжзоряних баз суперників – той, хто першим здобуде всі три бази (прокладе до них маршрути), той перемагає. Розгорніть гральну дошку – бажано таким чином, щоб з точки зору кожного гравця панель кодування була розташована вгорі. Жетони подорожі (із зображенням зірок на зворотній стороні) розташуйте біля дошки зображенням вгору. Жетони кодування (із зображенням петлі на зворотній стороні) розташуйте над дошкою, також зображенням вгору.



Виберіть кольори екіпажу для гри (червоний, блакитний, жовтий або зелений). Кожен гравець бере дерев'яну фішку кольору свого екіпажу і ставить його на одну з космічних баз, розташованих у кутах сітки на дошці – такого ж кольору, що і фішка. Крім того, він бере три пазли космічного корабля свого кольору (той же колір також є на зворотній стороні пазла) і кладе їх перед собою, нез'єднані,

Закодований космос

Гра в кодування

Правила



зображенням вгору. Після завоювання першої з баз супротивника гравець перевертає один пазл. Захопивши наступний – він перевертає наступні і з'єднує їх разом. Перемагає той, хто першим захопить 3 бази супротивника, тобто збере з пазлів свій космічний корабель.

Хід гри

У кожному турі гравець має наступні можливості руху:

- може навмання витягнути для себе 3 жетони подорожі;
- може видалити зі свого маршруту жетон блокування – у цьому випадку бере лише 2 жетони;
- може повернути будь-яким способом (на 90, 180 або 270 градусів) будь-який жетон, який вже є на дошці – тоді витягує лише 2 жетони;
- повернути на дошці 2 жетони або зняти блокування і повернути 1 жетон одночасно – тоді навмання витягується лише 1 жетон.

Під час гри можна (а інколи й потрібно!) блокувати один одного, заважати (наприклад, повертаючи жетони, розміщені супротивниками) та використовувати вже прокладені ними маршрути.

Жетони, що вибираються навмання

Перший гравець (наймолодший) відкриває будь-які 3 жетони подорожі, кладе їх перед собою зліва направо та виконує призначені їм ходи в порядку розташування.

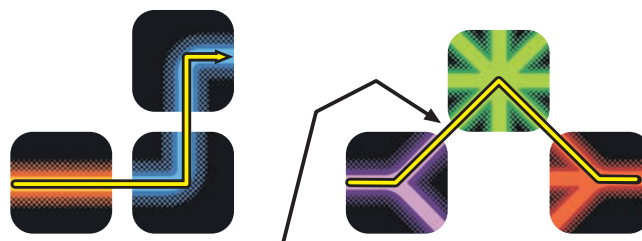
УВАГА! Усі три жетони необхідно використати відразу за один хід (крім жетона станція палива, див. нижче).

- **елементи маршруту** (пряма дорога, поворот, розвилка або перехрестя)



Гравець розміщує їх на сітці дошки в такому порядку та орієнтації, щоб дозволити собі пройти якомога далі до бази супротивника, яку він хоче завоювати першою. Якщо один із жетонів не можна об'єднати з іншими, гравець може розмістити його в будь-якому місці на дошці, сподіваючись, що він знадобиться йому пізніше, щоб з'єднати частини його маршруту або перешкодить іншому супернику прокласти маршрут. Після визначення частину маршруту, гравець переміщує свою фішку на останній жетон, з якого він проклав свій маршрут.

УВАГА: Жетони подорожі можна розміщувати на всіх ділянках сітки на гральній дошці, за винятком космічних баз в кутах та спеціальних ділянок (див. нижче).



Також можна пройти дорогу по нахилах маршруту, що з'єднуються.

Закодований космос

Гра в кодування

Правила



• комета

Гравець переміщує свою фішку на будь-яке поле на дошці, на якому зображена комета (без необхідності прокладення до неї маршруту) і може продовжувати свій шлях звідти. Після використання жетон відкладається і більше не приймає участі в грі.



• станція палива

У гравця, який витягнув цей жетон, закінчується паливо. Він залишає жетон перед собою, поки не стане на полі станція палива або не пройде через нього – після чого відкладає жетон і він більше не бере участі у грі. Поки гравець не здійснить заправку, він не може захопити жодної з баз супротивників. Якщо гравець витягне жетон палива, стоячи на полі заправки, він негайно заправляється і відкладає жетон убік – він більше не бере участі в грі.



• блокування

Гравець розміщує цей жетон туди, де він передбачає, що будь-який супротивник продовжить свій маршрут, щоб вчинити його космічну подорож більш складною. Тому що неможливо пройти поле, на якому знаходиться цей жетон. Якщо заблокований гравець під час свого ходу видалить його зі свого маршруту, жетон відкладається у сторону і більше не бере участі в грі.

Блокування не можна поставити ні в одну з баз.



• аварія

Гравець повинен негайно перемістити свою фішку на свою домашню базу (без необхідності прокладати до неї маршрут). Після використання жетон відкладається і більше не приймає участі в грі.

Після того, як перший гравець зробив свої ходи, наступний навімання бере собі жетони. Якщо гравець за один хід витягне 2 жетони блокування, аварії, станції палива або комети, один з них повертається в банк, а гравець вибирає собі жетон на заміну. Якщо гравцям не вистачає жетонів для витягування, за один хід вони роблять по 3 рухи жетонами, що знаходяться на дошці: можуть перемістити їх куди завгодно або повернути.

Спеціальні поля на гральній дошці

На дошці є спеціальні поля. На них не можна покласти жетони подорожі, але можна поставити фішку і проходити через них, якщо гравець проклав маршрут прямо до них зі своїх жетонів. Серед спеціальних полів є:



• чорна діра

Якщо гравець стане на цьому полі, у нього з'явиться шанс закодувати свою подорож через червоточину та прискорити свій шлях (але будьте обережні, також можна й програти, іноді це ризикований крок!). Навмання бере один жетон кодування та розміщує його у верхній частині дошки на панелі кодування, у першому віконці з лівої сторони, в команді УМОВА:

✓ Якщо це жетон із числом, сталася помилка кодування, і гравець втрачає свій хід; невикористані жетони гравця в цей хід повертаються в банк та змішуються з іншими.



✓ Якщо це стріла, гравець залишає його і витягує наступні 2 жетони до двох наступних віконць команди. Якщо серед них є дві стріли, гравець може (але не зобов'язаний) повернути на свій розсуд всі три стрілки і зробити своєю фішкою вказаний хід: наприклад, якщо вправо, то потім вправо і вгору.



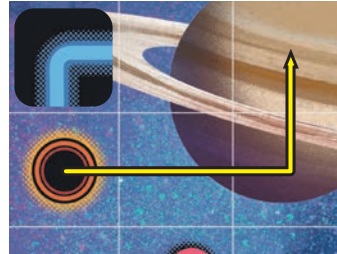
Закодований космос

Гра в кодування

Правила



Оскільки це подорож через червоточину, гравець «стрибає» на кінцеве поле, незалежно від того, чи прокладений до нього шлях з жетонів подорожі чи ні.



Якщо один із двох додаткових жетонів є цифровим жетоном, рух у напрямку вказаному другим жетоном виконується стільки разів, скільки вказує число, наприклад, якщо вправо, то вгору та вгору (тут також можна обертати обидві стрілки).



Якщо серед витягнутих жетонів є два цифрових, гравець рухається в обраному ним напрямку на кількість полів, що дорівнює результату множення обох чисел, напр. 6 полів праворуч (стрілку можна обертати на свій розсуд).



Після виконання команди УМОВА використовувані для неї жетони відкладаються зображенням вгору та змішуються з іншими жетонами кодування. Якщо після виконання команди в гравця ще залишились жетони подорожі, витягнуті у цей хід, зараз він повинен ними скористатися.

УВАГА: якщо після виконання команди УМОВА гравцю не вистачає полів на гральній дошці, це помилка кодування – гравець залишається на місці і повертає у банк (якщо має) свої жетони, що залишились з цього ходу. Під час наступного ходу він вже не може виконати команду УМОВА – починає свій маршрут від чорної діри.



Закодований космос

Гра в кодування



• петля

Після входу в це поле гравець розміщує на панелі команд ПЕТЛЯ, у верхній частині дошки, жетон кодування, який він витяг навмання:

- ✓ якщо це стрілка, він кладе її у віконце в обраному собою напрямку і «стрибає» своєю фішкою в цю сторону на 2 поля. Як і в команді УМОВА, між полями не обов'язково має бути прокладений маршрут – гравець рухається як по червоточині



- ✓ якщо це жетон з числом, гравець множить його на 2 і перевіряє, чи у межах такої кількості полів (йдучи по прямій) є ще одне поле з петлею. Якщо так, переміщається туди. Якщо ні – залишається на місці (тоді жетони подорожі, невикористані в цьому ході, повертаються в банк і мішаються з іншими).



• комета

Гравець може переміститися в це поле, не прокладаючи до нього маршрут, а лише витягнувши жетон подорожі із зображенням комети. З поля комети можна потрапити на базу, тільки якщо вони з'єднані з маршрутом жетоном.



• станція палива

Гравець повинен стати на цьому полі або пройти через нього на шляху до наступної бази, якщо він витягнув жетон подорожі із зображенням станції палива.

Спосіб переміщення по гральній дошці

- до космічних баз та на спеціальні поля можна вводити з сусідніх полів з прокладеним маршрутом, жетони на них не розміщуються
- не можна покласти жетон на полі, на якому вже є інший жетон
- не можна зайти на спеціальні поля або бази, на яких стоять фішки інших гравців
- на інших полях, де стоять фішки супротивників, можна стати (або перейти через них)
- не можна обернути на дошці жетон, на якою стоїть фішка супротивника (проте жетон з власною фішкою – можна)
- порядок виконання дій на дошці під час ходу довільний – спочатку можна рухатися фішкою по жетонах (якщо, наприклад, можна скористатися маршрутом, прокладеним іншим гравцем), а лише потім навмання брати жетони для себе
 - якщо гравець потрапляє на поля чорної діри або петлі, виконання команд кодування є обов'язковим; якщо після виконання кодування гравець потрапляє в інше поле з чорною дірою або петлею, друге кодування не виконується



Закодований космос

Гра в кодування



Варіант розминки 1

Граємо виключно жетонами подорожі із зображенням маршруту, які можна розмістити на будь-яких полях сітки: станції палива, чорні діри, петлі та комети не діють. Як і в базовій версії (див. стор. 3), завданням гравців є визначення маршруту до баз супротивників. Розминка ведеться як у базовому варіанті: можна повернути на дошки будь-який 1 жетон (у цьому випадку навмання витягуються 2 жетони) або повернути 2 жетони (тоді витягується лише 1 жетон). Якщо гравцям не вистачає жетонів для витягування, за один хід вони роблять по 3 рухи жетонами, що знаходяться на дошці: можуть перемістити їх куди завгодно або повернути.

Варіант розминки 2

Граємо усіма жетонами подорожі (із зображенням неба на зворотній стороні), які можна розмістити на будь-яких полях сітки, крім комет і станцій палива (чорні діри та петлі не діють). Розминка ведеться як у базовому варіанті (див. стор. 3 правил гри). Завдання гравців – прокласти маршрути до баз конкурентів. Жетони на дошці можна довільно обертати і – УВАГА – додатково, видаляти з гральної дошки, у цьому випадку їх відкладають у банк всіх жетонів зворотною стороною вгору. Можна зняти з дошки лише 1 жетон – тоді під час власного ходу витягуються виключно 2 жетони.

