

# Туманность ёжика

Напиши программу полёта!

 2–4 игрока

 От 4 лет

 Партия 15 минут

 Объясняется за 5 минут

 Стоит поиграть в семье

 Развивает интеллект



## Об игре ★

Зверьки-космонавты отправились в экспедицию по изучению туманности Змея. Ёжик полетел первым на разведку, чтобы подобрать подходящую планету для высадки. Спустя некоторое время от Ёжика пришла радиограмма следующего содержания:

«Земля, это Ёж. Потерпел крушение. Высылайте подмогу»

Похоже, космонавт Ёжик был вынужден совершить аварийную посадку. Космонавты Заяц, Медведь, Лиса и Бобёр отправились на помощь.

## Цель игры ★

Привезти Ёжику детали для ремонта, пока ему не стало грустно.

## Состав ★

- Клетка потерпевшего крушение на планете Ёжика.



- 4 клетки стартовых площадок.



- 4 фигурки персонажей: Заяц, Медведь, Лиса и Бобр. Бобр добр.



- 80 карт движения со стрелками.



- 20 карт космических пылесосов.



- 33 клетки препятствий для игрового поля:

- 19 клеток астероидов;



- 8 клеток инопланетян;



- 5 клеток космической пыли.



- 44 клетки открытого космоса для игрового поля.



- 8 карт Ёжика.



- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.



## Ход игры ★

Все игроки одновременно выкладывают из своих карт движения маршрут от своей стартовой площадки до Ёжика.

### Как выкладывать маршрут

Игрок выкладывает карты движения перед собой в столбик или в ряд, одну за другой.

Чтобы пройти вперёд, нужно выложить стрелку направляя её вперёд.



Чтобы пойти направо или налево, нужно положить стрелку в ту сторону, куда вы хотите повернуть.



Помните, что у каждого из игроков будет «своё» вперёд, влево и вправо, так как все они сидят с разных сторон поля. Проверять маршруты нужно там же, где сидел игрок, который их выкладывал.

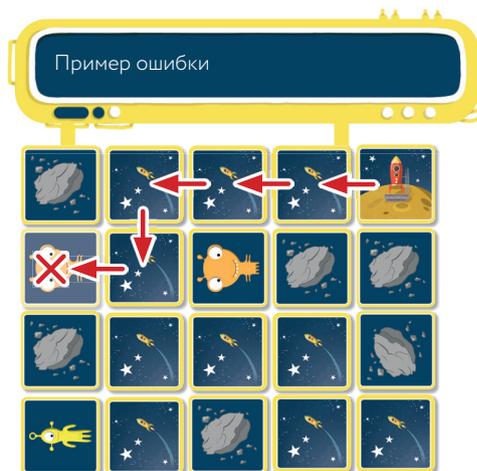
В игре два вида клеток: пустые клетки (открытый космос), и препятствия (метеориты и инопланетяне). Игроки могут передвигаться только по пустым клеткам, все препятствия нужно обходить.

Выкладывая маршрут, игрок не двигает фишку. Её можно будет двигать только во время проверки маршрута.

Как только игрок считает, что выложил маршрут, он говорит: «Готов». Взрослый проверяет его маршрут, остальные в это время могут выкладывать свой маршрут дальше или смотреть, пройдёт ли игрок. Проверая маршрут, взрослый называет карты вслух, а ребёнок продвигает свою фишку. Взрослый проговаривает каждую карту, называя направление и имитируя звуки летящей ракеты (например: «Вперед, бжжжж; направо, вжжжж; налево, вжжжж»).

Помните, что вам нужно проверять маршрут от лица игрока.

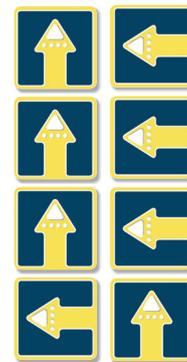
Если в маршруте ошибка и фигурка не может пройти, взрослый говорит на манер компьютера: «Ошибка, би-бип!» и переворачивает одну карту Ёжика грустной стороной вверх. После этого игрок продолжает выкладывать маршрут, исправляя ошибку.



Если игроку нужна помощь, взрослый может дать подсказку.

## Конец игры ★

Все игроки побеждают, если они выложили маршруты и привезли Ежу детали для починки корабля. Все дружно улетают, а туманность Змея переименовывается в туманность Ежа. Если все карты Ёжика были перевернуты грустной стороной вверх, игроки проиграли.



## Правила для старших ★

Если играют дети от 6 лет и старше, игра немного меняется.

### Подготовка

1. Перемешайте рубашками вверх все клетки препятствий с клетками открытого космоса. Получившуюся стопку разложите на игровом поле, выкладывая лицевой стороной вверх в случайном порядке. Не забудьте про стартовые площадки и Ёжика.
2. Раздайте игрокам карты движения — по 20 стрелок каждому и карты пылесосов, причем Заяц и Лиса получают по 2 карты, а Медведь и Бобёр — по 8 карт.
3. Выложите в ряд возле поля карточки Ёжика весёлой стороной вверх, из расчёта количество игроков + 2 карты. Например, если играют четверо, должно лежать 6 карт.

Раскладка для детей от 6 лет



### Как пройти космическую пыль

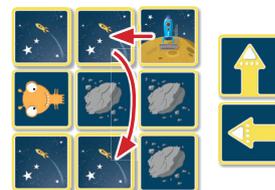
Чтобы пройти через клетку космической пыли, нужно вместе с картой стрелки положить карту космического пылесоса, он позволит пройти по пыли.



### Способности персонажей

У каждого из космонавтов есть специальная способность, которая поможет игрокам быстрее добраться до Ёжика.

- Заяц умеет перепрыгивать метеориты, если клетка за метеоритом свободна. Чтобы перепрыгнуть метеорит, Заяцу нужно просто положить стрелку в его направлении. Перепрыгнуть можно, только если клетка за метеоритом свободна.
- Лиса умеет договариваться с инопланетянами — она проходит по ним, как по обычным клеткам.
- Медведь умеет всасывать инопланетян с помощью карты пылесоса. Чтобы пройти по карте инопланетянина, положите вместе со стрелкой карту пылесоса, как в случае с космической пылью.
- Бобёр умеет всасывать метеориты с помощью карт пылесоса. Чтобы пройти по карте метеорита, положите вместе со стрелкой карту пылесоса, как в случае с космической пылью.



### Соревнование

Можно устроить игру-соревнование. Тогда побеждает тот игрок, кто первым успешно проложил свой маршрут. Карты Ёжика в этом случае не понадобятся.

Автор игры В. Тиканов.  
Художники: И. Калантай, А. Глот.  
Над игрой работали: Д. Кибкало, А. Половцева, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Т. Цветкова, Е. Дубосарская, М. Половцев, А. Паратнов, Е. Безлепкина, Л. Савельева.  
© ООО «Магеллан», 2016.  
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 176, помещение XI, комната 139.  
Телефон +7-926-522-19-31.  
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

