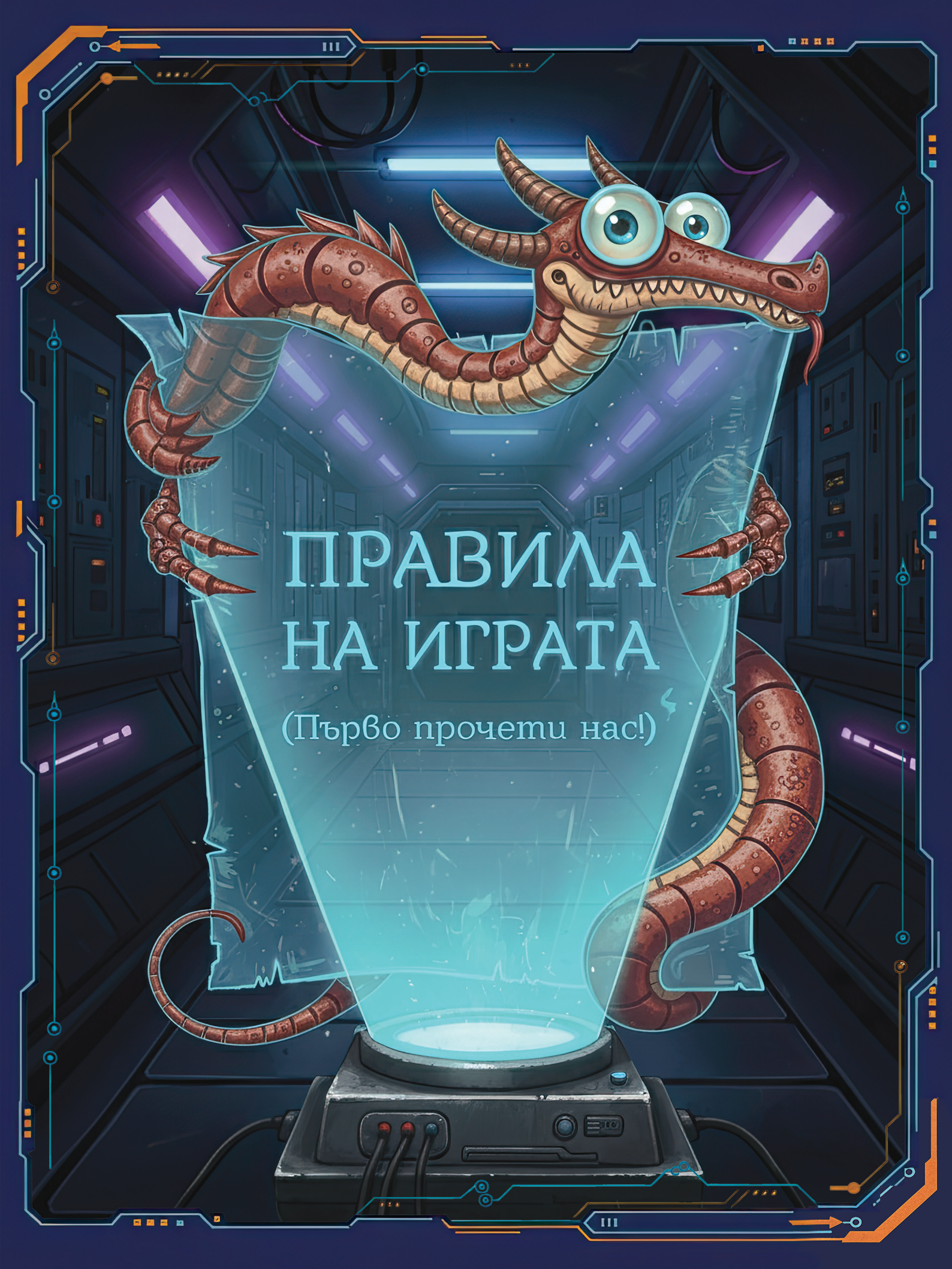




ПРАВИЛА НА ИГРАТА

(Първо прочети нас!)

ПРАВИЛА

„Таласъми в космоса“ е семейна кооперативна игра за смели изследователи на вселената. За да достигнат целта, играчите трябва да спрат да мислят само за собствената си опашка и да започнат да работят лапичка до лапичка. Само ако сте готови да споделяте ресурси, да се доверявате един на друг и да действате като истински екип, ще преодолеете всяко препятствие и ще влезете в легендите като герои на вселената!

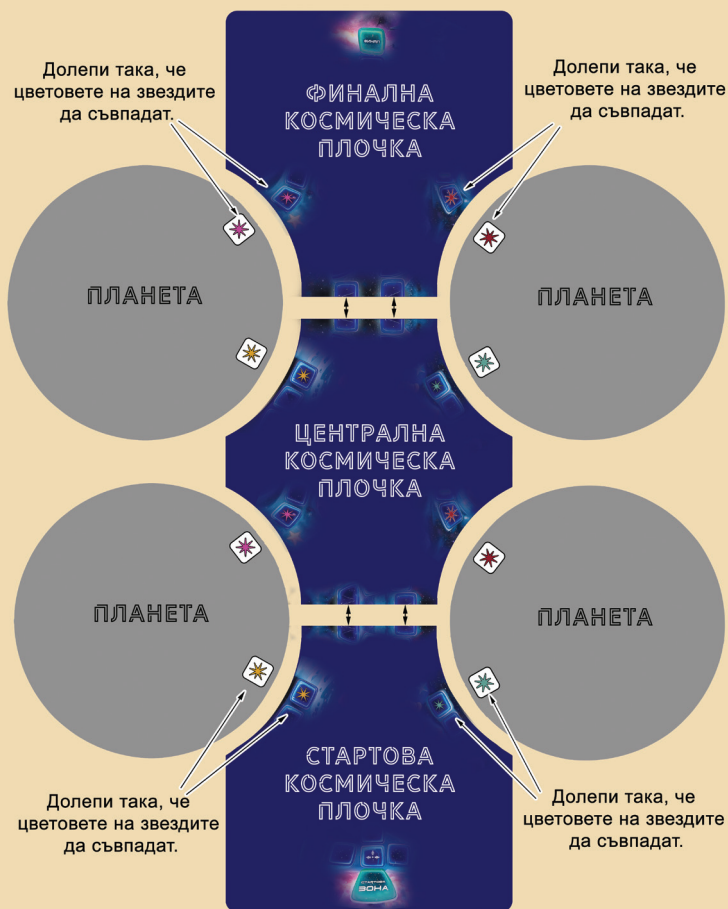
ЦЕЛ НА ИГРАТА

Загадъчна хиперпространствена аномалия е запратила опашката на Таласъмчо на погрешната космическа станция. Няколко таласъмчета – Тумбалумбаланчо, Мощуручко, Страхопашка и Дудушанка – се опитват да върнат загубената опашка на своя приятел преди тя да се е превърнала в... кактус, който бодее, пее фалшиво и настоява да бъде поливан само във вторник! Времето е малко: имате само 20 космически часа, преди станцията на кактусите да направи своята пълна обиколка по орбитата си.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Игралният борд се състои от 3 плочки (космос) и 4 кръгли плочки (планети). Всяка плочка е двустранна и вие можете да избирате коя страна да използвате. Започнете с космоса: първо поставете плочката с полето „СТАРТОВА ЗОНА“, след това централната космическа плочка и накрая плочката с полето „ФИНАЛ“. В четирите оформени вдлъбнатини поставете планетите. Полетата с цветни звезди на планетите и съответстващите им полета със същия цвят звезди в космоса трябва да съвпадат едно до друго. Така се образува непрекъснат лабиринт от игрални полета.

Целта е *всички таласъмчета* да достигнат от „СТАРТОВАТА ЗОНА“ до полето „ФИНАЛ“ *преди времето да изтече*. Ако дори едно таласъмче закъснее – всички губят. Играчите трябва да планират ходовете си и да си помагат взаимно, за да преминат през лабиринта от свързани полета.



Всяка планета може да бъде поставена на произволна позиция, а всяка плочка – от избраната от вас страна. Играта предлага десетки варианти на сглобяване.

Освен стандартните полета, които служат за придвижване, има и **СПЕЦИАЛНИ ПОЛЕТА** с определена функция в играта.



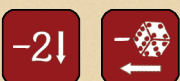
Поле със звезда

Служи за връзка между космоса и планетите, но само по себе си не активира действие (използва се само за подготовката за игра).



Зелено поле

Ако придвижването на фигурката завърши върху зелено поле с цифра, играчът продължава напред още толкова полета, колкото е посочено. Ако върху зеленото поле има нарисувано зарче, играчът хвърля зара и продължава напред толкова полета, колкото покаже зарът.



Червено поле

Ако придвижването на фигурката завърши върху червено поле с цифра, играчът се връща назад толкова полета, колкото е посочено. Ако върху червеното поле има нарисувано зарче, играчът хвърля зара и се връща назад толкова полета, колкото покаже зарът.



Поле със зелена стрелка (кратък път)

Ако придвижването на таласъмчето завърши върху такова поле, фигурката преминава веднага по краткия път (стълби, изкачване, прелитане и т.н.) и излиза на полето в другия край.



Поле с червена стрелка (пропадане)

Ако придвижването завърши върху такова поле, фигурката пропада (през пързалка, пропаст и т.н.) и излиза на полето в другия край.



Кръстопът

Когато пътят се разклонява, играчът сам решава по кой път да продължи. Ако ходът му завърши върху поле „Кръстопът“, играчът избира посоката, в която ще продължи при следващото си придвижване.



Финално поле

Когато таласъмчето достигне това поле, приключението за този играч завършва. Фигурката излиза от играта, а той повече не хвърля. *Останалите играчи получават един допълнителен ход* (космическата станция, за която ще стане дума по-късно, се връща едно поле назад).

ВНИМАНИЕ: До финалното поле се стига само с точен зар.



Случка (жълто поле)

Ако придвижването на таласъмчето завърши върху такова поле, играчът изтегля най-долната карта от „Таласъмски случаи“ за текущата местност, прочита я на глас и изпълнява написаните указания. След това картата се оставя настрана и повече не участва в играта.



Предмет (лилаво поле)

Ако придвижването на таласъмчето завърши върху такова поле, играчът изтегля най-долната карта „предмет“ от една от петте категории по свой избор.

2. Отворете кутията с „Таласъмски случки“ и извадете картите отвътре. Разделете ги на купчинки – по една за всяка от планетите (по 6 карти за всяка) и една за космоса (18 карти). Всяка от местностите има собствен символ, обозначен на картата. Можете да ги откриете по-долу.



ЗА ВСИЧКИ ПЛОЧКИ КОСМОС СИМВОЛЪТ НА КАРТИТЕ СЛУЧКА Е: 

ВНИМАНИЕ: Картите със „случки“ се използват само веднъж в рамките на една игра. Изиграните карти се оставят настрана и повече не участват в играта.

3. Разтворете торбичката и извадете съдържанието ѝ. Вътре ще откриете четири фигурки и поставки, четири зарчета с различни цветове и един жетон. Време е всеки да избере с кое таласъмче ще играе. (Ако играчите не могат да постигнат съгласие помежду си, пръв избира най-младият играч, а след него – по-възрастните.) Всеки от играчите взема фигурката си, зара със същия цвят и „таласъмската карта“ с информация за специалното умение на неговото таласъмче. Играчите поставят своята карта пред себе си, за да им напомня, че имат допълнителни възможности по време на играта. Всички фигурки се поставят в стартовата зона.

4. Отворете кутийката с „Таласъмски предмети“ и извадете картичките отвътре. Те са разделени на пет категории. Всяка категория има собствен символ, обозначен върху картичката. Можете да ги откриете по-долу. Поставете ги на 5 отделни купчинки от по 10 картички според категориите.

 - ЗА ХАПВАНЕ  - ЗА ПИЙВАНЕ  - ЗА ЛЕКУВАНЕ  - ЗА ВКЛЮЧВАНЕ  - ЗА ИЗХВЪРЛЯНЕ

ВНИМАНИЕ: Всички предмети в играта се използват ЕДНОКРАТНО, освен ако не попаднете на случая или предмет, който да промени това! Използваните предмети се поставят на отделна купчина встрани.

5. Вземете дъното на голямата кутия и го поставете обърнато нагоре. На него са изобразени 20 позиции, по които се движи космическата станция на кактусите, докато е в орбита. Поставете жетона в първото кръгче. Той служи за отчитане на времето в играта. В началото на всеки следващ ход жетонът с космическата станция ще се придвижва една позиция напред. Ако жетонът достигне до кръгчето с цифрата 20, играчите изиграват своя последен ход. Ако след това дори едно таласъмче не е достигнало финала, играта е загубена.

ХОДОВЕ В ИГРАТА

1. В началото на всеки ход жетонът се придвижва с едно кръгче напред (при първия ход той не се мести, тъй като вече е поставен на цифрата 1). Можете да си изградите навик винаги да го местите точно преди хвърлянето: така ще ви бъде най-лесно да не го забравяте.
2. След това всички играчи **ЕДНОВРЕМЕННО** хвърлят зарчетата си, без да бързат да местят.
3. След като внимателно прецени ситуацията, в която се намира, всеки играч може да предложи да размени зара си с друг. За да се случи размяната, е задължително и двамата играчи да са съгласни. **Размяната е еднократна в рамките на един ход. Не можеш да размениш числото си с друг играч и след това да размениш новото число с трети играч.**

ПРИМЕР: Петър хвърля 5, а Надежда хвърля 3. Петър вижда, че ако премести таласъмчето си с 5 полета напред, ще попадне на червена стрелка и ще пропадне назад. Затова предлага на Надежда да разменят числата на зарчетата си. Надежда е съгласна. Петър обръща зарчето си на 3, а Надежда обръща зарчето си на 5. И двамата преместват таласъмчетата си на безопасни полета.



ВНИМАНИЕ: Ако всички играчи хвърлят едно и също число, това е **КОСМИЧЕСКО СЪВПАДЕНИЕ**. В този случай всеки от тях има право да промени числото на зарчето си на каквото пожелае.

4. Играчите преместват фигурките си с толкова полета напред, колкото показват заровете (след размяната).
5. Ако играчите са попаднали на специално поле, изпълняват съответното действие.
6. Играчите могат да използват предмет или друга карта **ПО ВСЯКО ВРЕМЕ** (преди или след придвижването си), за да местят допълнително или да променят ситуацията според написаното на картата.
7. Ходът приключва и започва следващият.

ПРЕДМЕТИ

Ако придвижването на таласъмчето завърши върху лилаво поле, то играчът изтегля най-долната карта „предмет“ от една от петте категории по свой избор. Поставя тази картичка пред себе си, за да знае, че вече разполага с този предмет и може да го използва по всяко време, според указанията на картичката. **Всички предмети в играта се използват ЕДНОКРАТНО**, освен ако не попаднете на случка или предмет, който променя това правило! Използваните предмети се поставят на отделна купчина встрани.

За да успеят в своята космическа мисия, всички таласъмчета са оборудвани с портативна мини-черна дупка, която им позволява да разменят предмети. За да се случи размяната, е задължително и двамата играчи да имат предмет и да са съгласни да ги разменят. Размяната може да стане по всяко време, дори по време на **СЛУЧКА**. **ЕДНОКРАТНО** в играта всяко таласъмче може да изпрати предмет, без да получи друг в замяна. Това обаче поврежда мини-черната дупка и от този момент нататък таласъмчето не може да разменя, изпраща или получава предмети.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА И ПОЯСНЕНИЯ

1. При придвижването не е нужно да се спазва определена последователност. Ако играчите преценят, че е по-изгодно някое таласъмче да се придвижи преди друго, те са свободни да определят реда сами.
2. Ако всички СЛУЧКИ от дадена местност вече са изиграни и попаднете върху жълто поле, не се случва нищо.
3. Ако всички предмети от дадена категория вече са спечелени, то тази категория не може повече да бъде избрана при попадане на лилаво поле. Ако попаднете на СЛУЧКА, която дава предмет от категория, от която вече няма налични предмети, не получавате нищо.
4. Преместване вследствие на специално поле или предмет се третира като нормално придвижване и е възможно да активира ново специално поле.
Пример: Попадате на зелено поле с нарисувано зарче. Хвърляте зара, местите се 4 полета напред и попадате на поле ПРЕДМЕТ. Печелите предмет и решавате да го използвате веднага. Той ви придвижва още 3 полета напред и попадате на СЛУЧКА, която също се активира.
5. Някои от предметите указват да се придвижите до най-близкото специално поле независимо дали е пред или зад вас (което е по-близо). Ако и пред и зад вас има такова поле на равно разстояние, можете да изберете до кое да се придвижите. Ако в момента сте стъпили на такова поле, то не се придвижвате, но го активирате повторно.

КРАЙ НА ИГРАТА

УСПЕШЕН КРАЙ: Играта приключва успешно, ако всички таласъмчета достигнат до полето ФИНАЛ, преди времето да изтече. (Забележка: Когато космическата станция се придвижи на кръгчето с цифрата 20, играчите все още имат един последен ход.)

ВНИМАНИЕ: Таласъмчетата достигат до финалното поле само с точен зар. Например, ако до полето с надпис ФИНАЛ остават 3 полета, при хвърляне на 4, 5 или 6 фигурката не се придвижва. Не забравяйте, че финиширането на някое таласъмче връща времето назад с 1 ход за тези, които са останали.

НЕУСПЕШЕН КРАЙ: Играта приключва неуспешно, ако времето изтече (жетонът няма повече кръгчета за придвижване), преди всички таласъмчета да са достигнали финалното поле. Дори едно таласъмче да не е стигнало, играта е загубена за всички.

ПРАВИЛА ЗА 1 ИГРАЧ

„Таласъми в космоса“ може да се играе и самостоятелно, макар че с повече играчи е по-забавна. Правилата на играта са същите, но един човек управлява две таласъмчета.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не забравяйте, че целта на една игра не е да спечелиш, а да се забавляваш. Ако не сте сигурни дали съвсем точно сте разбрали някое правило, не се тревожете. Играйте както смятате, че е правилно. Бъдете заедно, фантазирайте, обичайте, играйте, променяйте и се забавлявайте!

С обич, Никола Райков