

Автор гри: Райнер Кніція
Художник: Serpyo

Спогади в небі

2-4 мандрівники
20 хвилин
5 років і старше

Невеличка історія
Пам'ять ваших бабусь і дідусяв уже не та, що колись. Деякі з їхніх найцінніших спогадів потроху зникають. Ви рухаєте на пошуки цих спогадів у паперовому човнику й мандруватимете поміж хмарами, щоб допомогти рідним згадати гарні часи.

Огляд гри

Мандруйте з хмари на хмару, викладаючи фрагменти спогадів у правильному порядку (від 1 до 6), щоб відновити пам'ять і перемогти у грі.

Вміст і приготування

1 складане ігрове поле неба (з 4 частин)

З'єднайте 4 частини поля неба, як показано на малюнку праворуч.

48 плиток хмар (16 шт. з магнітом і 32 шт. без магніту)



Перетасуйте плитки хмар і **навмання** покладіть по 1 у кожну локацію поля неба.

4 човники з підставками

Перед першою грою вставте кожен човник у підставку такого самого кольору.

Кожен гравець вибирає собі човник і розміщує його на центральній хмарі поля неба. Невикористані човники поверніть у коробку.



24 карти спогадів (по 6 на кожного гравця)

Розділіть 24 карти спогадів на 4 стоси за кольорами зворотів, що збігаються з кольорами човників.

Візьміть стос карт спогадів кольору вашого човника й покладіть його перед собою.

Невикористані карти спогадів поверніть у коробку.

Посортуйте карти в кожному стосі за порядком зростання їхніх номерів (покладіть їх **сторону з числами догори**), щоб карта номер 1 була наверху стосу, а карта номер 6 — унизу.



КОСМОКОРОВА, ВАШ МІЖГАЛАКТИЧНИЙ ТАЛІСМАН!

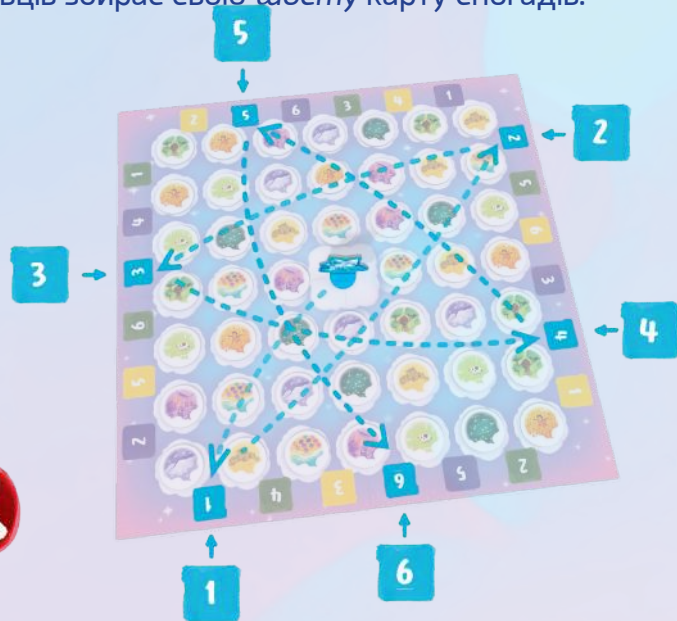
Привіт, я Космокорова! Я супроводжуватиму вас протягом усього читання правил! З допомогою моїх порад і вказівок ви дуже швидко опануєте гру!

Перебіг гри

Гравці виконують ходи по черзі, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. Першим гравцем стає той, хто останнім робив фото. Гра закінчується, коли хтось із гравців збирає свою шосту карту спогадів.

Ваша мета — мандрувати пронумерованими квадратами *спогадів* свого кольору по краях поля *неба*, щоб отримати відповідні карти *спогадів*. Ви **повинні переміщуватися ними в порядку зростання їхніх номерів**: спершу квадрат 1, потім 2 і так далі аж до квадрата 6.

У свій хід перемістіть свій *човник* на будь-яку сусідню плитку *хмари* або квадрат *спогадів*. **Ви не можете переміщувати човник по діагоналі, крім випадків**, коли вам треба переміститися на наступний квадрат *спогадів* або з нього.



Переміщуючи свій *човник* на незайняту плитку *хмари*, ви повинні розмістити свій *човник* **прямо** на цій хмарі (підставка вашого човника повинна торкатися плитки хмари).

Переміщуючи свій *човник* на плитку *хмари*, уже зайняту іншим гравцем, ви повинні перемістити свій *човник* по прямій лінії через зайняту плитку *хмари* (не торкаючись її) на наступну плитку *хмари* (або наступний квадрат *спогадів* свого кольору).

Якщо ця наступна плитка *хмари* також зайнята, то рухайтесь по прямій далі (як описано вище), поки не досягнете першої незайнятої плитки *хмари* або наступного квадрата *спогадів* свого кольору.



Переміщуйте свій човник, поки не виникне одна з таких ситуацій:

Ваш човен примагнітився до плитки хмари.

Ви втрапили в прогалину в пам'яті і залишаєтеся на цій плитці хмари до початку наступного ходу.



Стежте за переміщеннями гравців, які виконують хід раніше за вас. Запам'ятовуйте, де розташовані прогалини в пам'яті, щоб уникнути їх!

Ви дісталися квадрата спогадів свого кольору.

Візьміть верхню карту спогадів зі свого стосу й покладіть її горілиць перед собою, щоб відновити пам'ять. Номери карт спогадів і квадратів спогадів повинні збігатися.

Ви не можете переміщуватися на квадрати спогадів інших гравців.

Приклад. Верхня карта спогадів у стосі Людмили — це карта з номером 2, тож Людмила повинна переміщувати свій човник на квадрат спогадів номер 2.

Вона переміщує свій човник у потрібному напрямку, але на її шляху опиняється човник іншого гравця. Людмила переміщує свій човник через зайняту плитку хмари на незайняту плитку хмари та зрештою дістається квадрата спогадів номер 2. На щастя, її човник не втрапив у прогалину в пам'яті!

Людмила бере карту спогадів номер 2 зі свого стосу та кладе її горілиць перед собою.



Після будь-якої з цих ситуацій ваш хід завершується.

Кінець гри

Узявши свою шосту карту спогадів, ви негайно перемагаєте в грі.





ЗОЛОТІ ПРАВИЛА КОСМОРОВИ:

- Під час переміщення ваш човник повинен торкатися кожної плитки хмар (крім тих, на яких стоїть інший човен).
- Щоб збирати карти спогадів, переміщуйтеся квадратами спогадів свого кольору в порядку зростання.

Створення власних карт

Ви можете додати грі власного стилю за допомогою 4 чистих аркушів, на яких ви олівцями, фломастерами чи фарбами (дочекайтеся, щоб вони висохли!) намалюєте власні спогади. Як не хочете малювати, то можете просто приклеїти фото. Після цього по пунктирних лініях розріжте кожен аркуш на 6 карт.

Отже, ви матимете власні 24 карти *спогадів*, якими зможете замінити карти *спогадів* із гри.



КОСМОКОРОВО, ВЕЛЬМУ-У ТОБІ ВДЯЧНІ!

Вельму-у вдячні всім юним землянам, які тестували гру!

Автор гри: д-р Райнер Кніція Художник: Серруо
© Dr. Reiner Knizia, 2023. Усі права застережено.
© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Стежте за SPACE Cow на:   



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладачка: Анастасія Гуркіна
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михаць
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстка та дизайн: Артур Патрихалко
Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2024 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua

