

# ПРАВИЛА ИГРЫ



## Об игре

Вы — милые пришельцы. Путешествуя по Галактике, вы узнали, как на Земле празднуют Новый год, и захотели устроить его на своей планете! Правда, человеческих ёлочных украшений у вас нет, поэтому вы будете наряжать свою ёлку по-инопланетянски — самыми разными предметами.

А пока вы хлопчете, вокруг летает шаловливый дракончик и сдувает с ёлки ваши украшения. Кто же окажется проворнее: вы с друзьями или дракончик?

## Состав

- 1 Игровое поле
- 2 фишки игроков и подставки для них
- 3 100 карт заданий:
  - 50 карт предметов (с синей рубашкой)
  - 50 карт свойств (с фиолетовой рубашкой)
- 4 Правила, которые вы держите в руках



**ВНИМАНИЕ:** вам понадобится мобильный телефон, чтобы засекаеть время хода. Подойдут также обычные часы или песочные часы на 60 секунд.



Сканируйте QR-код  
или ищите видеоправила на YouTube  
#ёлочныйпереполох #космоправила

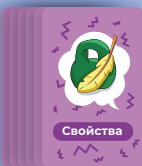
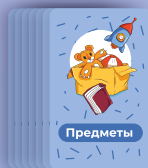
## Подготовка

Перед первой партией вставьте фишки игроков в подставки.

- 1 Положите игровое поле на стол. На нём — две дорожки: длинная для пришельцев и короткая для дракончика.
- 2 Поставьте фишку пришельцев на первую клетку на длинной дорожке, а фишку дракончика — на первую клетку короткой дорожки.
- 3 Разделите карты на две колоды: «Предметы» и «Свойства». Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите рубашкой вверх рядом с полем.

*Некоторые карты свойств имеют символ ★ в правом верхнем углу. Эти карты помогут детям вспомнить, как пишутся те или иные слова. Рекомендуем вам использовать эти карты только при игре с детьми, которые уже умеют писать.*

- 4 Подготовьте на своём телефоне таймер на 60 секунд. Вы готовы играть.



## Ход игры

Каждый раунд игры состоит из 4 последовательных действий, которые игроки выполняют все вместе:

- 1 Получите свои задания.
- 2 Запустите таймер и выполните задания.
- 3 Проверьте, справились ли вы, и передвиньте фишки на поле.
- 4 Подготовьте таймер к следующему раунду.

В начале каждого раунда посмотрите на клетку под фишкой инопланетян: она показывает, какое задание нужно будет выполнить игрокам.



Найти предметы, изображённые на картах, и принести их.






Найти предметы с подходящими свойствами и принести их.



Убрать на свои места все предметы, которые вы принесли ранее.



## 1 Получите задание.

- Если фишка инопланетян стоит на синей или фиолетовой клетке, раздайте не глядя каждому игроку по 2 верхние карты из колоды нужного цвета (той, на которой стоит фишка инопланетян): по 2 карты предметов, если фишка стоит на клетке , или по 2 карты свойств, если фишка стоит на клетке . Игроки могут смотреть свои карты.
- Если фишка инопланетян стоит на зелёной клетке , то пришло время наводить порядок — в этом случае карты игроки не получают;

**Важно:** если кто-то из игроков не умеет читать, то нужно подсказать ему, какое задание ему досталось (сделать это лучше до того, как будет запущен таймер).

### Кто раздаёт карты заданий?

Вы можете делать это по очереди (и каждый ход раздающий игрок будет меняться) или же назначить игрока, который будет делать это в течение всей партии.

## 2 Запустите таймер на 60 секунд и бегите выполнять задания: найдите предметы или уберите их.

### Как искать предметы

Каждый игрок должен выполнить 2 задания (указаны на его картах), принеся к игровому полю ровно 2 предмета за 1 минуту.

- Приносите предметы по очереди: сначала найдите и принесите один, затем отправляйтесь искать второй.
- Если вы уже нашли оба своих предмета, вы можете помочь другим игрокам в их поисках.

**Важно:** одна карта — один предмет! У каждого игрока есть 2 карты заданий, и каждый из предметов должен соответствовать своей карте задания.

Например, если игрок принесёт 2 предмета, соответствующих только одной карте задания (например, 2 ручки), то это будет считаться выполнением только одного задания!



Иногда бывает так, что одному предмету подходит сразу 2 карты заданий. Например, у игрока есть карты: «зелёное» и «твёрдое», — и он решил принести зелёный карандаш. Кажется, что этот предмет соответствует сразу 2 картам, но не забывайте правило: «одна карта — один предмет!». Игроку нужно будет найти ещё один предмет, иначе задание не будет считаться полностью выполненным!

### Как убирать предметы

Задача очень проста: вернуть на свои места все предметы, которые вы принесли ранее.

- Убирайте предметы по очереди: сначала унесите один, затем отправляйтесь убирать второй.
- Если вы уже унесли оба своих предмета, вы можете помочь другим игрокам в наведении порядка.

### 3 Проверьте выполнение заданий.

Как только время выйдет, вернитесь к полю и проверьте, все ли игроки справились с заданием и принесли свои предметы (или унесли их).

Если игроки справились и принесли все нужные предметы (или убрали все-все предметы в случае с уборкой), передвиньте фишку пришельцев на 1 клетку вперёд и не трогайте фишку дракончика.

Если у кого-то из игроков не хватает хотя бы одного предмета (или не все предметы убраны), подвиньте на 1 клетку вперёд обе фишки: и фишку пришельцев, и фишку дракончика.

### 4 Подготовьтесь к следующему раунду.

Поставьте таймер на 60 секунд и скорее начинайте новый раунд!

*В игре будет несколько раундов: их количество зависит от выбранного режима игры и от того, как быстро двигается по полю дракончик.*

## Конец игры и победа

Игра заканчивается в двух случаях:

- 1 Фишка пришельцев дошла до своего финиша раньше дракончика — это победа! У вас получилась отличная наряженная ёлка!
- 2 Фишка дракончика дошла до своего финиша раньше пришельцев — увы, в этот раз вы проиграли: дракон сдул все украшения с вашей ёлки. Попробуйте сыграть ещё раз!

## Дополнительные режимы игры

Если вы — ловкие и умные пришельцы или играете с пришельцами постарше, попробуйте усложнить игру: ставьте таймер на 40 секунд вместо 60. Также вы можете поставить дракончика не на первую клетку, а на вторую — он начнёт свой путь отсюда. Попробуйте его догнать!



## Над игрой работали

Авторы игры: Максим Половцев, Анна Половцева.  
Художник: Юлия Иванова.  
Проект-менеджер: Анна Ларионова.  
Главный редактор: Максим Верещагин.  
Арт-директор: Виктор Забурдаев.  
Дизайнер: Юлия Иванова, Юлия Шубова.  
Корректор: Екатерина Тупицына, корректорское бюро «Ёлки-палки».  
Продакшен-менеджер: Андрей Незнамов.  
Директор по производству: Сергей Морозов.  
Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.  
Директор по маркетингу: Владимир Эделев.  
Генеральный директор: Михаил Пахомов.  
Игру тестировали: Тихон Половцев, Илья Зенкин, Яна Бельчикова, Владимир Соколов, Мирослава Соколова.

COSMO  
DROME  
GAMES

Slow  
cheetah