

ОТ 2 ИГРОКОВ

45 МИНУТ

ОТ 11 ЛЕТ

ПОСЛАНИЕ ИЗ КОСМОСА

СОСТАВ ИГРЫ

- А** Шифровальная ширма.
- Б** 4 терминала.
- В** 4 планшета для записок.
- Г** 33 карты букв.
- Д** 12 карт сообщений учёных.
- Е** 12 карт сообщений инопланетян.
- Ж** 6 карт передач учёных.
- З** 6 карт передач инопланетян.
- И** 6 стираемых маркеров.
- К** Кубик.
- Л** 2 подставки для карт сообщений.



РЕЖИМЫ ИГРЫ

Играть можно в **кооперативном режиме** (с 1 инопланетянином и любым числом учёных) или в **командном** (2 команды, в каждой по 1 инопланетянину и сколько угодно учёных). Основные правила относятся к кооперативному режиму, а изменения для команд описаны на с. 4. *Рекомендуем играть в кооперативном режиме, если участников 4 или меньше.*



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите одного игрока — он будет инопланетянином. Все остальные участники становятся учёными. Каждая сторона получает терминал, планшет для записок, стираемый маркер и подставку. Инопланетянин, кроме этого, берёт шифровальную ширму и колоду букв. Карты передач положите так, чтобы всем было удобно их брать.
2. Перемешайте карты сообщений по отдельности и дайте по одной соответствующей карте инопланетянину и учёным. Вставьте свою карту сообщения в подставку так, чтобы другая сторона её не видела. Оставшиеся карты сообщений уберите в коробку.
3. Инопланетянин, не показывая другой стороне, бросает кубик 3 раза, чтобы определить по одному слову из каждой колонки на своей карте сообщения. Затем то же самое делают учёные. **Вы должны хранить в тайне от другой стороны свои слова. Можете записать их, чтобы не забыть, но не показывайте.**

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кларенс Симпсон.

Художник: Леонар Дюпон.

Графический дизайн: «Мэтт Пэккетт & Ко», Анка Гаврил.

Разработка: Джо Уиггинс, Джон Бригер, Майкл Дансмор, Велгус.

3D-иллюстрации: Филип Гаврил.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам удалось установить контакт с инопланетянином из дальнего космоса! Чтобы понять друг друга, команде учёных нужно расшифровать 3 секретных слова инопланетянина, а тому — слова учёных. В конце игры вы получите очки по количеству отгаданных слов и букв шифра.

ШИФР

После подготовки инопланетянин должен создать **шифр**, чтобы закодировать своё сообщение. Шифр состоит из 3 букв доверия, 2 букв усиления и 1 буквы подозрения, каждая из которых должна быть определённого цвета (см. ниже).

Если вы инопланетянин, перемешайте колоду букв и открывайте по 1 карте с верха колоды за своей ширмой. Если вы открываете карту, цвет которой **совпадает** с цветом, указанным над пустым кармашком, поместите её в этот кармашек. Если подходящих кармашков несколько, поместите карту в крайний левый. Если подходящих кармашков нет, положите карту под низ колоды и откройте новую. Продолжайте, пока не заполните все 6 кармашков.

ВАЖНО. В шифре может быть только **1 красная буква**. Сбрасывайте все красные буквы после того, как поместили в кармашек первую.

Среди букв доверия должны быть 1 зелёная (частая) и либо 2 серые (нечастые), либо 1 серая и 1 красная (редкая).



Доверие: О, Б, Й.

Среди букв усиления должны быть 1 зелёная и либо 1 серая, либо 1 красная.



Усиление: А, Х.

Буква подозрения может быть любого цвета.



Подозрение: Ь.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится **4 раунда**. Во время каждого из них инопланетянин и учёные по очереди передают слова.

Фаза 1. Инопланетянин пишет на карте передачи слово вместе со **счётом шифра** (см. с. 3) и отдаёт карту учёным. Учёные обсуждают слово и записывают свои предположения на планшете и/или терминале.

Фаза 2. Учёные пишут слово на другой карте передачи и отдают её инопланетянину. Тот пишет **счёт шифра** на карте и возвращает её.

Передать можно любое русское слово, **кроме** тех, что есть на вашей карте сообщения (а также слов, которые их содержат или однокоренных). Это касается **всех** слов на вашей карте сообщения, а не только тех, которые определил кубик.

Постарайтесь передавать слова, связанные с вашим сообщением, чтобы помочь другой стороне! Например, если одно из ваших слов — «слоны», можете передать что-то вроде «толстокожий» или «Дамбо».



СЧЁТ ШИФРА

Чтобы определить счёт шифра, сначала **прибавьте 1** за каждую **букву доверия** в слове.



Доверие: О, Б, Й.
БИОЛОГИЗИРОВАТЬ $1 + 1 + 1 + 1 = 4$
АНАХРОННОСТЬ $1 + 1 = 2$
РЫЧАТЬ 0

После этого результат **умножьте** на 2 за каждую **букву усиления** в слове.



Усиление: А, Х.
БИОЛОГИЗИРОВАТЬ $4 \times 2 = 8$
АНАХРОННОСТЬ $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$
РЫЧАТЬ $0 \times 2 = 0$

Наконец, если в слове есть **буква подозрения** (любое количество), сделайте счёт **отрицательным**.



Примечание. Отрицательный 0 — это 0.

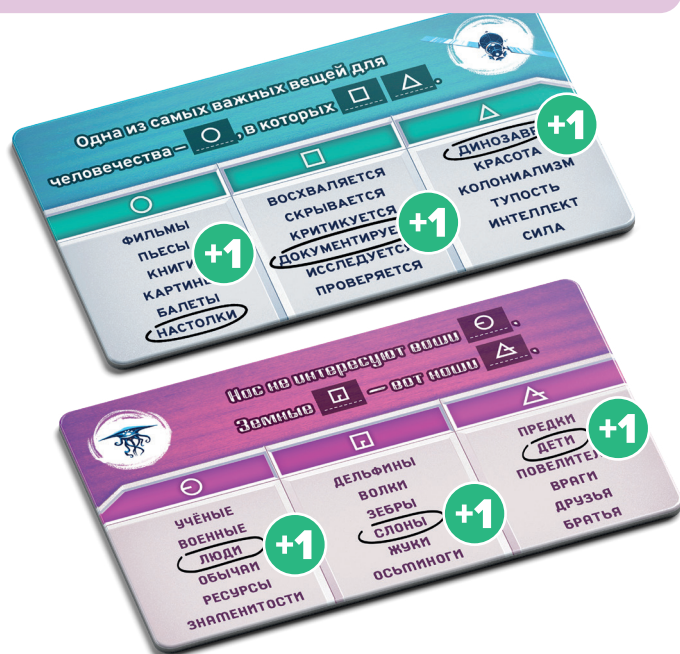
Подозрение: Ъ.
БИОЛОГИЗИРОВАТЬ Счёт: -8
АНАХРОННОСТЬ Счёт: -16
РЫЧАТЬ Счёт: 0

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как инопланетянин и учёные **передали по 4 слова** (то есть после 4 раундов), угадайте сообщения и шифр. Каждое верно угаданное слово в сообщениях и буква шифра приносят по **1 очку**. Максимально вы можете набрать **12 очков**.

Пройдите следующие шаги по порядку:

- Учёные** показывают свою карту сообщения, а инопланетянин пытается угадать их слова. Он должен назвать все 3 слова, прежде чем учёные подтвердят или опровергнут его предположения.
- Инопланетянин** показывает свою карту сообщения, а учёные пытаются угадать его слова. Они тоже должны назвать все 3 слова сразу.
- Учёные пытаются угадать буквы **доверия, усиления и подозрения**. Когда они запишут все 6 букв в верхней части своего терминала, инопланетянин открывает ширму.



СОВЕТЫ И ПОЯСНЕНИЯ

- Если счёт шифра равен **0**, значит, в слове нет ни одной буквы **доверия**.



- Если счёт шифра **нечётный**, значит, в слове нет ни одной буквы **усиления**.



- Если счёт шифра **отрицательный**, значит, в слове есть по крайней мере одна буква **подозрения**.



- Если счёт шифра равен **6**, значит, в слове **либо** 3 буквы доверия и 1 усиления, **либо** 6 букв доверия. В этом примере можно исключить вариант с 6 буквами доверия, так как среди 3 букв доверия может быть лишь одна частая, а все повторяющиеся буквы в этом слове (Т, О, Л, С) частые.



- В шифре может быть только **1 красная буква**! Если вы определили её, можете исключить все остальные красные (они указаны на терминале).

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Елена Даченко.

Редактор: Алина Авдякова.

Переводчик: Полина Ли.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Вероника Романова.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Для игры в командном режиме нужно хотя бы 4 участника. Разделитесь на 2 команды, в каждой должен быть 1 инопланетянин и сколько угодно учёных. У каждого инопланетянина и каждой группы учёных будет по своей секретной карте сообщения, но оба инопланетянина используют **один шифр**, чтобы определять счёт.

Партия длится всего **3 раунда** (вместо 4).

Фаза 1. Каждый инопланетянин записывает на карте передачи слово и его счёт шифра. Оба инопланетянина показывают эти карты всем игрокам.

Фаза 2. Учёные каждой команды записывают слово на карте передачи и показывают только своему инопланетянину. Каждый инопланетянин записывает счёт шифра на своей карте и возвращает её своим учёным (не показывая другой команде).

Во время каждого шага **конца игры** обе команды записывают предполагаемые слова и шифр одновременно, не показывая другой команде, затем открывают их и получают очки. Команда, заработавшая больше очков, побеждает.

В течение партии инопланетяне должны держать свои карты передач у всех на виду, но учёные одной команды могут держать свои в тайне от другой. Все инопланетяне и учёные также должны держать в тайне от другой команды свои карты сообщений, планшеты и терминалы.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы усложнить партию в **кооперативном режиме**, проведите только **3 раунда**. Чтобы усложнить партию в **командном режиме**, каждый инопланетянин должен показывать свои передачи **только своим учёным**.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru