

МАРИ

НА МАРСЕ

10+ лет
1+ игроков

5-30 мин./уровень

МАРИ (Мобильный Автономный Робот с Интеллектом) восстановила Центр Управления на фабрике, где её собрали, и теперь отправляется с особым заданием на Марс. Ей предстоит собрать очень редкие для Земли минералы. Однако она ещё не ведает, какие опасности и сюрпризы поджидают её на этой далёкой пустынной планете.

Давайте же узнаем, удастся ли МАРИ обнаружить внеземные сокровища, преодолеть все препятствия и найти союзников.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите перед собой карточку с уровнем 1 (далее вы будете играть уровень за уровнем в порядке возрастания их номеров).

Возьмите все жетоны команд, указанные на уровне рядом с иконкой руки **1**.

Остальные жетоны отложите в сторону.

Положите жетон МАРИ на стартовую клетку уровня **2**, отмеченную силуэтом МАРИ. Разверните МАРИ в том же направлении, что и её силуэт (так же выложите и другие жетоны, если они отмечены на поле).



1



2



3

ХОД ИГРЫ

По очереди

(а) выложите один жетон команды в любое место воображаемой «командной строки» **под карточкой уровня** (не перепутайте с полем, где указаны доступные для уровня жетоны команд).

Затем (б) выполните **ВСЕ** команды в этой строке слева направо (закончите цикл).

Выполняйте эти два шага до тех пор, пока:

- МАРИ, закончив цикл, не окажется на люке выхода **3** (вы победили), ИЛИ
- у вас не закончатся жетоны команд. Если МАРИ так и не будет стоять на люке в конце последнего цикла, вы проиграли.

Не берите выложенные жетоны команд обратно в руку: сыгранные жетоны остаются в строке до конца уровня.




Внимание: если МАРИ придется выйти за розовую границу активной зоны, вы проиграли. Начните уровень сначала.



ПОШАГОВЫЙ ПРИМЕР

1

Возьмите жетоны

-  шаг вперёд,
-  ждать,
-  поворот по часовой стрелке.



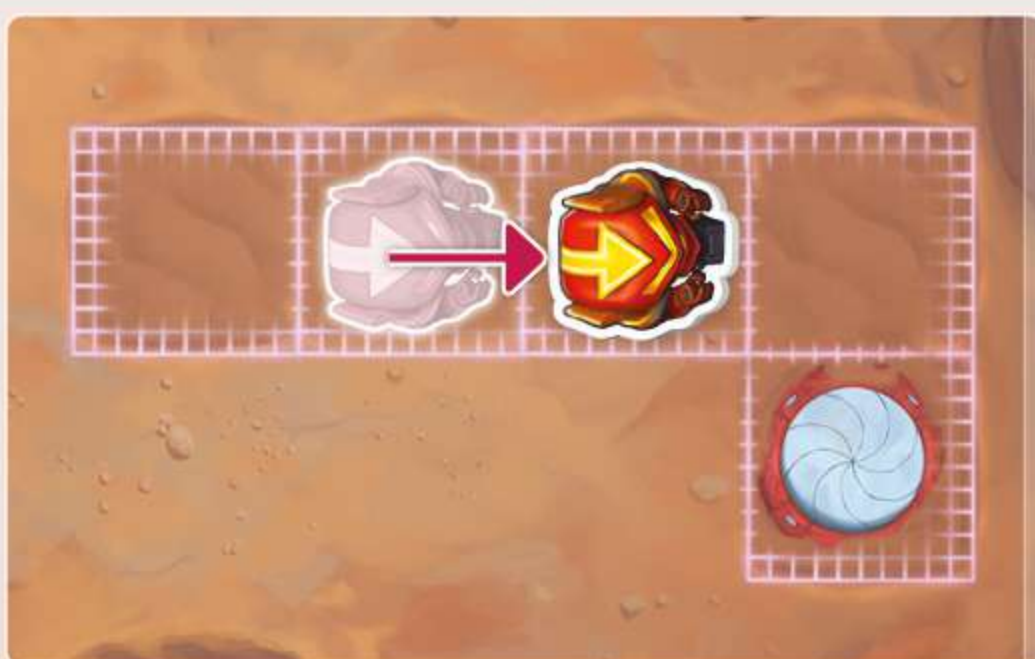
2

Выложите один из жетонов в строку: начните с жетона «шаг вперёд».



3

Выполните эту команду: передвиньте жетон МАРИ на 1 клетку вперёд (в направлении её взгляда).



4

Добавьте ещё один жетон в любое место строки.



5

Выполните КАЖДУЮ команду слева направо в порядке их следования.



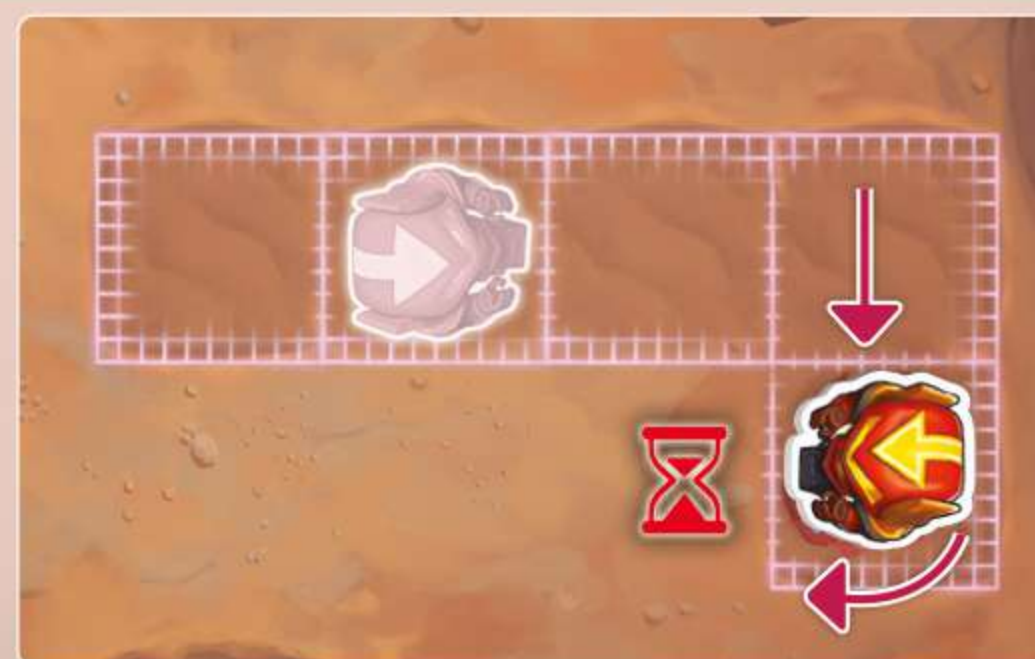
6

Добавьте ещё один жетон в любое место строки.



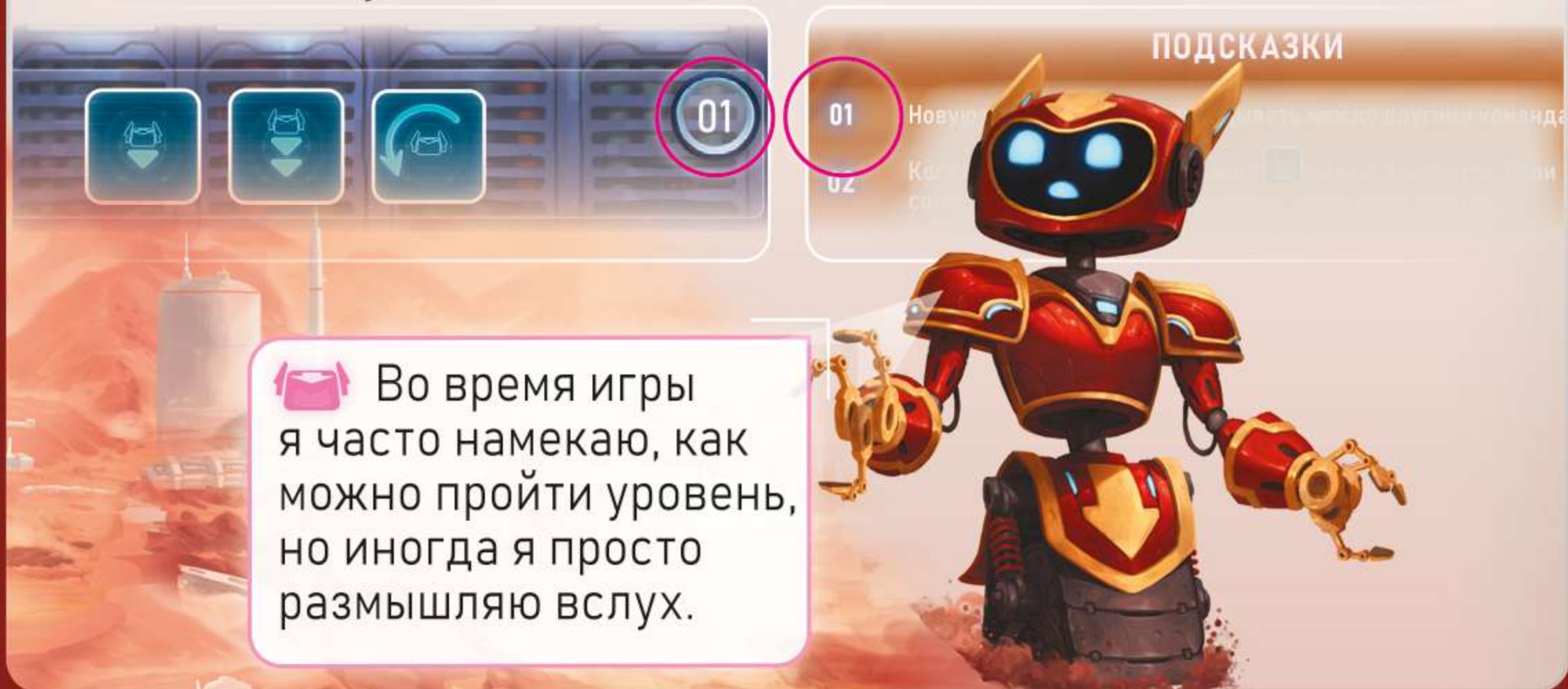
7


Даже если МАРИ уже находится на люке выхода, вы по-прежнему должны закончить цикл.



ПОДСКАЗКИ







Если решить уровень не получается, воспользуйтесь подсказкой. Для этого возьмите карточку «Подсказки» в конце стопки карточек. Найдите на ней номер уровня, который вы пытаетесь пройти, и прочитайте подсказку.



 Во время игры я часто намекаю, как можно пройти уровень, но иногда я просто размышляю вслух.

РЕШЕНИЯ

Если подсказка не помогла, вы можете подсмотреть решение (на карточках «Решения» в конце стопки). У некоторых уровней есть несколько решений. Здесь приведены наиболее часто встречающиеся решения (одно или несколько, если они достаточно отличаются друг от друга).

Обратите внимание, что ваше решение может немного отличаться от указанного, так как иногда команды  и  не имеют строгого расположения в «командной строке», а команды  и , а также  и  зачастую можно поменять местами без ущерба для прохождения уровня.

Решение для пошагового примера с предыдущей страницы:



Автор игры: Йоханнес Креннер
Иллюстратор: Дмитрий Державин
Редактор проекта: Мария Кравченко

Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Вёрстка: Алёна Наумова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>



Издано по лицензии White Castle. © 2023 Все права защищены.

ОПИСАНИЕ ЖЕТОНОВ КОМАНД



Поверните МАРИ на 90 градусов по часовой стрелке, не перемещая её на другую клетку.



Поверните МАРИ на 90 градусов против часовой стрелки, не перемещая её на другую клетку.



Передвиньте МАРИ на 1 клетку вперёд в направлении её взгляда.



Передвиньте МАРИ на 2 клетки вперёд в направлении её взгляда.



Ничего не происходит. Если положение этого жетона не влияет на исход уровня, всегда выкладывайте его в конец «командной строки», а дальнейшие жетоны выкладывайте слева от него.



Стоп. Не выполняйте команды, расположенные справа от этого жетона. Если в дальнейшем вы добавляете жетоны справа от этой команды, выкладывайте их в конец строки.



Выполните следующую команду дважды.



Передвиньте всех марсианских стражей на 1 клетку вперёд в направлении их взгляда. Не выкладывайте новые жетоны справа от этого жетона.



Марсианское хроно-зеркало. Поменяйте направление, в котором выполняются команды: дойдя до этого жетона в строке, выполните ещё раз все команды слева от него, но в обратном порядке — справа налево.



Обмен аккумулятором. Как только вы выкладываете этот жетон в строку (всегда сначала стороной с МАРИ вверх), все команды начинают действовать либо на МАРИ, либо на Слабодроида по очереди. Когда вы доходите до этого жетона в строке, переверните его другой стороной вверх. До тех пор, пока вы не перевернёте жетон в следующий раз, все команды применяются только к роботу, изображённому на верхней стороне жетона.