

ГАЛАКСИЯ

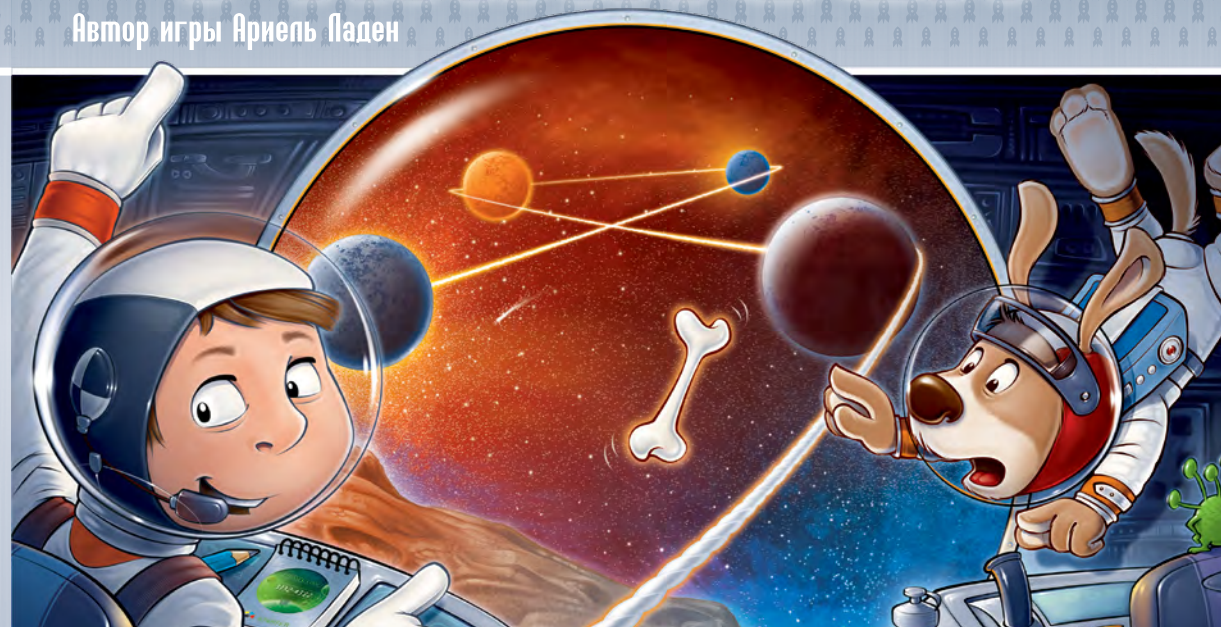
Автор игры Ариель Ладен



© 2013 Zvezda. All rights reserved.
Автор игры: Ариель Ладен
Дизайн: HUCH! & friends, Фолькер Маас
Художник: Оливер Фройденрейх

Сделано в Китае:
QP International Ltd.
25th Floor, Delta House, New Territories
Hong Kong

© 2011 HUCH! & friends
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

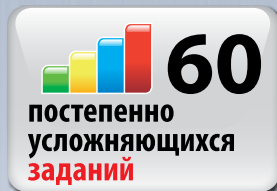


Арт. 8904



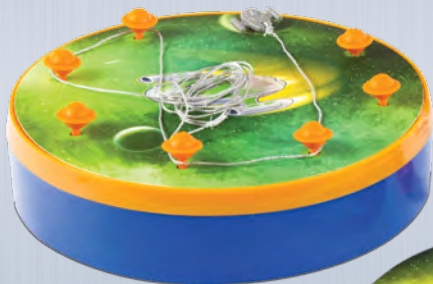
ПРАВИЛА ИГРЫ





60
постепенно
усложняющихся
заданий

Космический
корабль

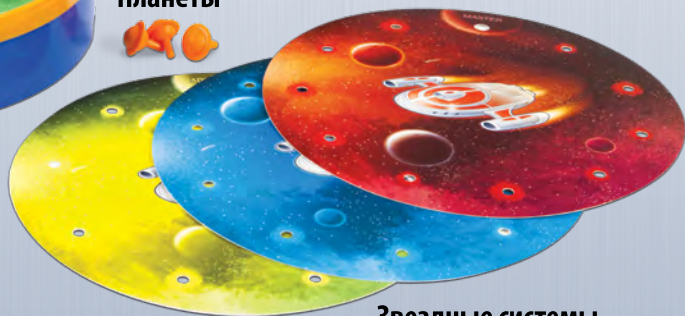


Игровое поле

Планеты



Маршрутные карты



Звездные системы

СОСТАВ:

Маршрутные карты – 60 шт.

Звездные системы – 4 шт.

Космический корабль
на шнурке

Планеты – 10 шт.

Игровое поле (коробка)

1. Выберите маршрутную карту. Положите соответствующую ей звездную систему на поле. Проследите, чтобы отверстия на карте и поле совпали. Планеты вставьте в предназначенные для них отверстия. Поместите космический корабль на старт.

2. Последовательно протягивайте шнурок космического корабля через планеты, номера которых указаны в маршрутной карте. Первый рейс отсчитывается от корабля, остальные – от последней посещенной планеты. Первый рейс от старта всегда направлен по часовой стрелке. Для остальных рейсов это необязательно.

3. Проложите верный курс космического корабля по избранной звездной системе: каждую планету можно посетить только 1 раз!

4. Найдите обратный путь: рейс от последней планеты должен возвращаться к кораблю.

Потренируйте свое логическое мышление 60 постепенно усложняющимися заданиями и пролетите на своем космическом корабле через всю галактику.

Примечание: В расчетах рейсов сложных маршрутов корабль может считаться планетой.

Примечание 2: Если вы новичок-стажер – используйте зеленую звездную систему «STARTER» и зеленые задания маршрутных карт. Если вы опытный штурман – решайте желтые задания «ADVANCED» в звездной системе такого же цвета. Самостоятельные капитаны водят корабли по заданиям синих карт «EXPERT». И только настоящие адмиралы рискуют в красных звездных системах «MASTER».



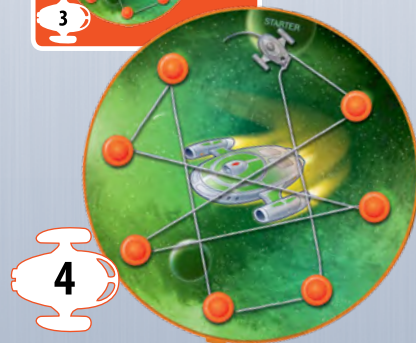
1



2



3



4