

## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА **ШАКАЛ** АЛЬФА ЦЕНТАВРА

 **2–4 игрока**  **От 6 лет**  **30 минут**

Отправляйтесь на исследование далёкой системы, управляя командой из 3 отважных героев!

В свой ход вы можете передвигать своего космонавта по планете и станции или перемещать корабль в космосе за их пределы. Все территории состоят из клеток: под каждой вас ждёт приключение или сокровище.

Игра заканчивается, когда все клетки открыты и на планете и станции не осталось монет. Победит тот, кто принесёт на свой корабль больше всех.

## СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 62 клетки планеты,** из которых вы соберёте поле.
- 2 26 клеток космической станции,** на них вы сможете отправиться, помимо исследования планеты.
- 3 4 клетки космических кораблей,** на них вы будете перемещаться вокруг планеты и летать к станциям.
- 4 12 фишек космонавтов с подставками,** ими вы будете исследовать планету.
- 5 6 карт способностей,** усиливающих вашу команду.
- 6 3 жетона закрытых замков,** ими отмечают запёртые контейнеры.
- 7 30 монет,** их нужно будет перетащить к себе на корабль.
- 8 Правила игры,** которые вы держите в руках.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры вставьте все фишки космонавтов в подставки.

- 1 Дайте каждому игроку по 3 космонавта одинакового цвета. Также выдайте клетку корабля такого же цвета.
- 2 Возьмите все клетки с такими рубашками — это **ваша планета**.



Среди серых клеток найдите и отложите в сторону **клетку топлива**.



Переверните все клетки рубашкой вверх и перемешайте по отдельности жёлтые, зелёные и серые клетки. Уберите в коробку по 2 случайные клетки каждого цвета. Положите клетку топлива к серым клеткам, перемешайте их и выложите, как на рисунке со стр. 3.

- 3 Теперь возьмите все клетки с такой рубашкой — это **космическая станция**.

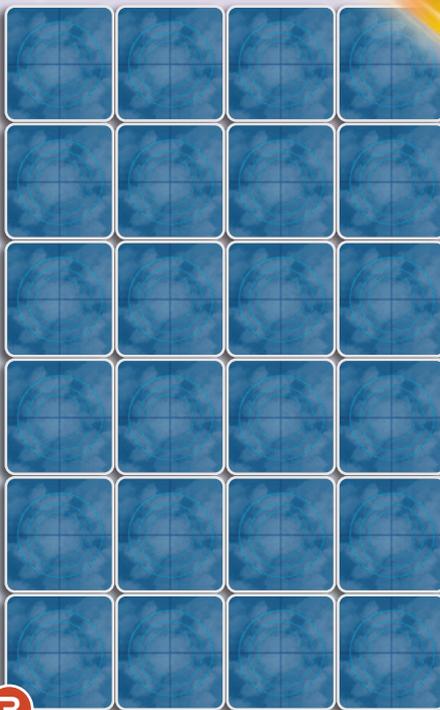


Переверните их рубашкой вверх, затем перемешайте и уберите 2 случайные клетки в коробку. Затем выложите оставшиеся клетки в виде станции, как на рисунке справа, неподалёку от планеты.

- 4 Положите клетку своего корабля, как на рисунке со стр. 3, стороной без иконки топлива  вверх. Поставьте на корабль своих космонавтов.
- 5 Возле планеты положите монеты, колоду карт способностей рубашкой вверх и жетоны закрытых замков. Неиспользуемые компоненты уберите в коробку.

Первым ходит игрок, последним видевший звёзды.

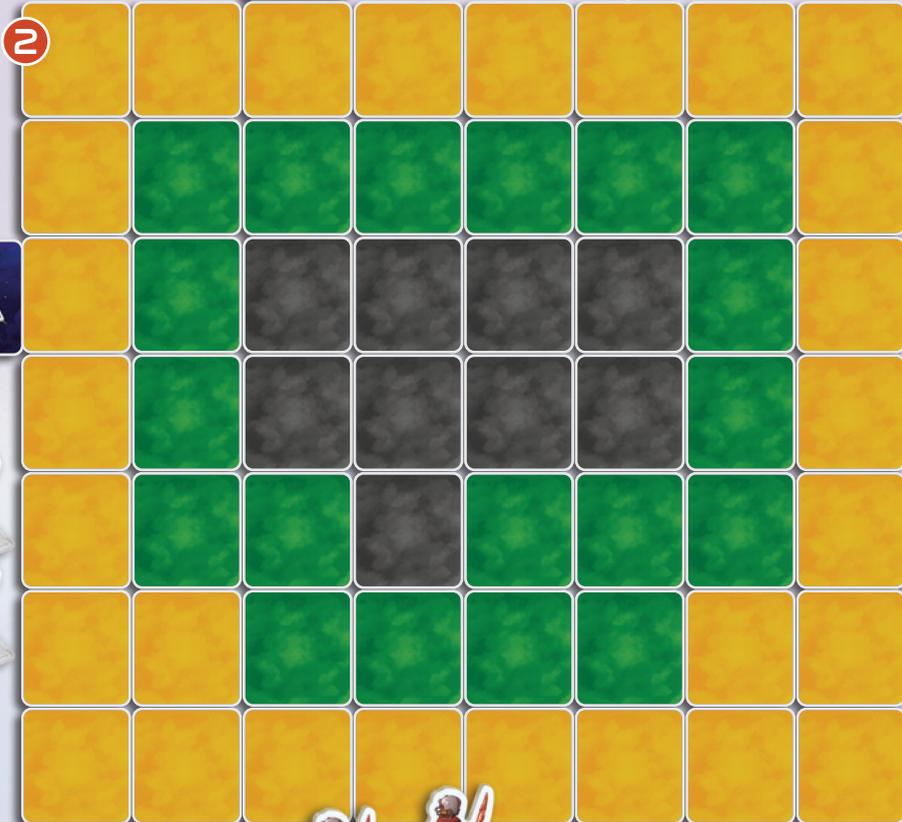
### КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ



3



ПЛАНЕТА





В свой ход вы можете выполнить одно действие из перечисленных:

- ▶ передвинуть одного своего космонавта на 1 клетку в любую сторону (подробнее читайте внизу страницы).
- ▶ передвинуть свой корабль вокруг планеты (подробнее в разделе «Как передвигать корабль» на стр. 7).
- ▶ передвинуть свой корабль от планеты к станции или наоборот, если у вас есть топливо (подробнее на стр. 7).

В свой ход вы также можете активировать способности с помощью найденных артефактов (подробнее про артефакты на стр. 8).

Когда ваш космонавт наступает на закрытую клетку (лежащую рубашкой вверх), переверните её и прочитайте описание приключения в разделе «Действия клеток» на стр. 7–9.

Найдя монету, вы подбираете её и в дальнейшем можете передвигать космонавта вместе с ней (подробнее на стр. 6). Задача — перенести её на свой корабль.

Ваш ход завершается, либо когда ваш космонавт выполняет действие клетки и после этого не следует нового действия или передвижения, либо когда вы передвинули свой корабль. Затем передайте ход игроку слева.



## КАК ДВИГАТЬ КОСМОНАВТА

Возьмите одного своего космонавта и передвиньте на 1 клетку в любую сторону.

### ПОДСКАЗКА

В первый ход вы сходите с корабля на примыкающую к нему жёлтую клетку планеты.

Двигать своего космонавта за пределы планеты нельзя, кроме тех случаев, когда космонавт попадает на стрелку и игрок выбирает двинуться в сторону космоса.



Если космонавт наступает на закрытую клетку, переверните её и выполните её действие (подробнее про действия клеток читайте на стр. 7). Переворачивая закрытую клетку, выберите её направление случайным образом. Некоторые клетки указывают направление хода с помощью стрелок, и вы не можете повернуть их так, как вам удобнее.

Если космонавт попал в цикл — ситуацию, при которой он застревает на одном месте и не может двигаться дальше (например, 2 смотрящие друг на друга стрелки), — верните его на свой корабль.

Вы не можете с помощью передвижения заходить на чужой корабль, только если это не корабль союзника в командной игре. Но если эффект клетки обязывает вашего космонавта переместиться на чужой корабль, то переместите его.

Управлять чужим кораблём нельзя, но в свой ход можно сойти с него по обычным правилам. Если по какой-либо причине ваш космонавт не может переместиться с чужого корабля, то верните его на свой корабль и начните движение с него.



# КОСМОНАВТ С МОНЕТОЙ

Найдя монету, вы можете передвигать космонавта вместе с ней, но правила передвижения немного изменяются.

Космонавт с монетой может:

- ▶ наступать на клетки-пустышки (1).
- ▶ наступать на клетки с эффектами, если на них нет запрещающего знака ✕ (2).
- ▶ передвигаться с монетой по стрелкам (3).

Космонавт с монетой не может:

- ▶ наступать на клетку, где находятся чужие космонавты (4).
- ▶ наступать на закрытые клетки (5).

Если по какой-то причине вы должны завершить свой ход на закрытой клетке или клетке с чужим космонавтом, то такой ход невозможен. Вернитесь на клетку, с которой начали свой ход, и выберите другое направление или сделайте ход другим своим космонавтом. Но если очень хочется драться, то можно оставить монету на клетке, с которой вы начинаете ход, — и вперёд на врага!

Когда ваш космонавт с монетой наступит на свой корабль (1), положите её перед собой. Эту монету нельзя отобрать. Она будет использоваться для финального подсчёта в конце игры, который определит победителя.

Если вашего космонавта с монетой обезвредили (2), то оставьте монету на месте стычки и передвиньте космонавта на свой корабль (3).

Если ваш космонавт с монетой оказался за пределами планеты, то уберите монету в коробку — в космосе никто не услышит её звон.



✕ Клетки, куда нельзя заходить с монетой, отмечены зачёркнутой монетой в углу клетки.

## КАК ПЕРЕДВИГАТЬ КОРАБЛЬ

В свой ход вместо движения космонавта вы можете передвинуть свой корабль. Для этого на клетке корабля должен находиться хотя бы 1 космонавт, иначе кто будет поворачивать руль? Двигайте корабль вдоль планеты на расстояние до 3 клеток. Если на вашем пути оказывается чужой корабль, то «перепрыгните» его, не учитывая в подсчёте движения.

### ПОДСКАЗКА

На угловых клетках останавливаться нельзя.

Если вы нашли на планете топливо, то переверните свой корабль на сторону с иконкой .

Теперь вы можете перемещаться между планетой и станцией. Для этого в свой ход передвиньте клетку корабля к любой внешней клетке станции, если начинаете ход с планеты. Или к любой жёлтой клетке планеты, если летите от станции. Вы можете двигаться по станции по тем же правилам, что и по планете. Перемещение от планеты до станции на корабле занимает ход, после перемещения ход заканчивается.



## ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК

В игре есть одноразовые и многоразовые клетки. Одноразовые действуют при открытии, многоразовые — каждый раз, когда космонавт на них наступает. В игре также есть клетки, на которые нельзя заходить с монетой.

 Одноразовые клетки отмечены следами в углу клетки. После выполнения действия считайте их пустыми клетками.

 Клетки, куда нельзя заходить с монетой, отмечены зачёркнутой монетой в углу клетки.



**Клетки-пустышки** — ничего не происходит. Завершите свой ход.



**Стрелки** — без лишних слов и возражений идите в указанном направлении. Если направлений несколько, выберите любое. Таким образом можно переместиться даже в космос.



**Опасное дерево** — космонавт столкнулся с угрожающей флорой планеты! Он пропускает 1 ход. Положите фишку космонавта на бок. Пока этот космонавт бездействует, вы можете двигать других космонавтов из вашей команды. В конце вашего следующего хода поднимите фишку, чтобы не забыть, что вы снова можете её двигать. Прийти на клетку с деревом и сразу передвинуться с неё, не используя эффект дерева, нельзя.



**Контейнер с монетами** — положите на эту клетку указанное количество монет. Теперь любой космонавт, наступивший на эту клетку, может забрать 1 монету с собой и продолжить путь с ней.



**Запертый контейнер** — положите на эту клетку жетон замка. Вскрыть его можно только в четыре руки — на эту клетку должен прийти второй космонавт из вашей или союзной команды. Как только на клетке оказались 2 космонавта, уберите жетон замка в сторону и положите на клетку указанное количество монет.



**Конь** — сделайте ход конём (буквой Г, как в шахматах). Переверните только ту клетку, на которую вы наступите в конце хода.



**Ускоряющая энергия** — повторите свой ход. Например, если вы пришли на эту клетку слева, двигайте своего космонавта ещё раз вправо. Если вы пришли сюда с помощью коня, сделайте ещё 1 ход конём. Если пришли по стрелке, двигайте своего космонавта ещё раз в том же направлении. Если пришли с клетки стрекозы, можете ещё раз отправиться в любое место планеты и так далее.



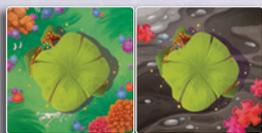
**Обелиск** — вы нашли древний обелиск, оставшийся от прошлых хозяев планеты. Он позволяет видеть будущее! Подсмотрите 4 любые закрытые клетки на планете, не показывая их другим игрокам, и верните на свои места, не меняя их направления. Действия подсмотренных клеток не выполняются.



**Артефакт** — возьмите карту с верха колоды способностей. Вы нашли древний артефакт инопланетной расы, и он усилит всю вашу команду. У вас может быть сколько угодно способностей. Подробнее про работу способностей читайте на стр. 12.



**Метеорит** — бум-бах! На планету падают метеориты! Поменяйте местами 2 любые клетки, где никто не стоит и ничего не лежит. Можно менять клетки разных цветов. Можно менять направление стрелок.



**Батутный гриб** — передвиньте космонавта (вместе с монетой, если она её несёт) через 1 клетку по прямой в любом направлении (как будто он её перепрыгивает). С батутного гриба можно попасть на корабль.



**Пирамида** — пока ваш космонавт стоит на этой клетке, он в безопасности: в пирамиду не могут зайти космонавты чужих команд, а значит, не могут вас атаковать. На эту клетку нельзя зайти с монетой. В пирамиде может находиться сколько угодно космонавтов из вашей или союзной команды.



**Инопланетный крокодил** — вернитесь на клетку, с которой пришли. В пасть к инопланетному крокодилу лучше не соваться.



**Круговой цветок** — передвиньте космонавта по направлению стрелки. В конце вашего хода поверните эту клетку на 90° по часовой стрелке. Круговой цветок поворачивается только 1 раз за ход, даже если вы прошли по нему несколько раз.



**Каньон** — эта клетка преодолевается за 2 движения. В каньоне атаковать можно только того космонавта, который стоит на второй половине каньона.



**Топливо** — вы нашли редкий образец топлива пришельцев. Переверните свою клетку корабля на сторону с иконкой . Теперь в свой ход вы можете долететь до таинственной космической станции (подробнее читайте на стр. 7).



**Притягивающий луч** — положите на эту клетку любую лежащую на планете монету на ваш выбор. Если монет нет, то луч не срабатывает.



**Звёздный портал** — передвиньте космонавта на свой корабль. Стоять на этой клетке нельзя: портал действует мгновенно. В командном режиме звёздный портал несёт вас именно на свой, а не на союзный корабль.



**Стрекоза** — передвиньте космонавта на любую клетку планеты, открытую или закрытую.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все клетки открыты и на планете и станции не осталось монет. Посчитайте свои монеты — побеждает тот, кто набрал наибольшее количество. В случае ничьей побеждает тот игрок, у кого больше всех артефактов. Если и тут ничья, пора сыграть ещё одну партию! А может, хотите попробовать объединиться и поиграть командами? Тогда изучите игру командами внизу этой страницы.



Может возникнуть ситуация, когда ни один игрок не может завладеть последней монетой. В таком случае по единогласному решению всех игроков монета не достаётся никому и игра заканчивается.

## ИГРА КОМАНДАМИ

После подготовки к игре вы можете разделиться на 2 команды по 2 игрока. Космонавты игрока из вашей команды считаются союзниками. В таком случае в правилах появляются такие изменения:

- ▶ Союзники могут стоять на одной клетке и заходить на союзные корабли, в том числе заносить на них монеты. Но управлять чужим кораблём нельзя.
- ▶ Если космонавта обезвредил соперник, он возвращается именно на свой корабль, а не на союзный.

Игроки ходят поочередно: сначала игрок из первой команды, затем игрок из второй, затем другой игрок из первой команды и так далее. Пример порядка хода показан на картинке ниже: белые играют в команде с жёлтыми, а синие — в команде с красными: сначала ходит белый космонавт (1), затем синий (2), после него жёлтый (3) и наконец красный (4).

В конце игры побеждает команда, набравшая больше всех монет (считается сумма всех монет, собранных обоими командами).



## КАК СОБИРАТЬ СВОИ ПЛАНЕТЫ

Вы можете собрать планету любой формы, как вам захочется. Но несколько правил всё же стоит учитывать.

Собирая свою планету максимального размера (такую же по количеству клеток, как и в базовой игре), не забывайте убирать из игры по 2 клетки каждого цвета. Минимальный размер планеты – 3 серых, 12 зелёных и 20 жёлтых клеток.

Ставьте серые клетки в центре планеты, окружите их зелёными клетками, а внешний край собирайте из жёлтых клеток.

Вы можете сами выбрать, где поставить корабли игроков, но они должны стоять по краю поля, касаться только жёлтых клеток и быть на равном расстоянии друг от друга.

### ПРИМЕР МИНИМАЛЬНОГО ПОЛЯ



# КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Вы можете применить артефакт в любой момент своего хода, но только 1 способность за ход. Применив артефакт, переверните карту лицевой стороной вниз и оставьте перед собой.

Если артефакт можно использовать лишь один раз за игру, то больше он обратно не переворачивается. В противном случае переверните карту артефакта в начале своего следующего хода.



## Особое ускорение

Во время дополнительного хода нельзя использовать другие артефакты.



## Карманный телепорт

Космонавта можно передвинуть таким образом на союзный корабль.



## Реактивные сапоги

Каньон в этом случае считается одной клеткой.



## Гравитационная пушка

Космонавта можно передвинуть таким образом на союзный корабль.



## Ручной конь

Ручного коня нельзя применять в космосе и на клетках каньона.



## Пушка-телепорт

Космонавта можно передвинуть таким образом на союзный корабль.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Дмитрий Кибкало

**Художники:** Кристина Плазун, Наталья Плотникова

**Развитие игры:** Максим Половцев, Анна Половцева

**Продюсер:** Артём Шорохов

**Дизайн и вёрстка:** Валерия Беляева

**Выпускающий редактор:** Георгий Войнов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселёв

**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова,

Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер

**Издатель:** ООО «Магеллан Производство»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

