

БЕНУА ТЮРПЕН И АЛЕКСИ АЛЛАР  
АНН АЙДСИК

# Добро пожаловать НА ЛУНУ!

## СОЛО-РЕЖИМ ASTRA

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В СОЛО-РЕЖИМЕ .....	2
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 1. ЗАПУСК .....	7
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 2. ПОЛЁТ .....	8
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 3. КОЛОНИЯ ...	9
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 4. ШАХТА.....	10
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 5. КУПОЛ .....	11
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 6. ВИРУС .....	12
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 7. БЕГСТВО ...	13
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 8. БИТВА .....	14



## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В СОЛО-РЕЖИМЕ



*Частная космическая компания ASTRA (Агентство Стратегических Технологий, Роботов и Астронавтики) под управлением корпорации «Алекси» – ваш главный конкурент в этой космической гонке. Её цель – захватить наиболее ценные ресурсы и установить свою власть. Это недопустимо! Мы рассчитываем на вас!*

Помимо компонентов базовой игры, вам понадобится **11 карт для соло-режима ASTRA** (вы найдёте их в коробочке № 3):

✦ **3 карты эффекта ASTRA**

Идентификационные номера: 112-114.



✦ **4 карты агентов ASTRA**

Идентификационные номера: 115-118.

Маркерная поверхность с обеих сторон.



✦ **4 карты приключения ASTRA**

Идентификационные номера: 119-122.

Маркерная поверхность с обеих сторон.



Подготовка к игре во все соло-приключения происходит одинаково, если иное не указано в правилах выбранного соло-приключения. Об особенностях хода игры читайте далее.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите **игровое поле** для Приключения, в которое вы хотите сыграть (его номер указан в верхнем левом углу), и **стирающийся маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** с номерами, соответствующими выбранному приключению. Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу. Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В.

Положите эти 3 карты лицевой стороной («Миссия получена») вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.

- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем возьмите карты эффекта ASTRA № 112–114 и замешайте все 3 карты в одну из стопок. После поместите на эту стопку две оставшиеся стопки карт звездолётов стороной с **эффектом вверх**, чтобы сформировать одну колоду.

- 4 Выберите карту агента ASTRA – он будет вашим соперником. Число возле имени агента

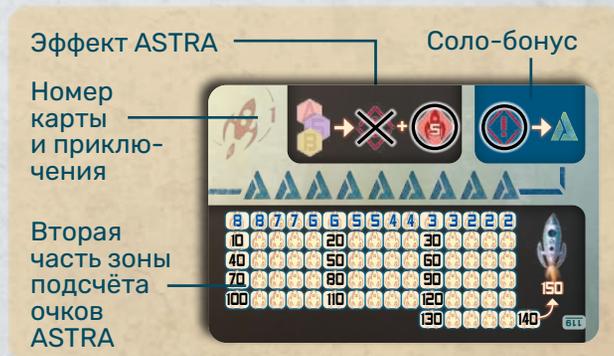
обозначает уровень сложности (1 – самый лёгкий, 8 – самый сложный). В нижней части карты расположена **первая часть** зоны подсчёта очков ASTRA.



5 Возьмите карту приключения ASTRA с номером выбранного приключения (номер должен совпадать с номером на вашем игровом поле).

В верхней части карты указан эффект ASTRA, с помощью которого соперник будет мешать вам, а также подсказка, как получить соло-бонус.

В нижней части карты расположена **вторая часть** зоны подсчёта очков ASTRA.



6 Положите карту агента ASTRA слева от карты приключения ASTRA, чтобы сформировать зону подсчёта очков ASTRA.



4-6



Пример подготовки к игре в Приключение № 1 с агентом ASTRA первого уровня.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов.

### 1. Переверните 3 карты звездолётов

В начале хода возьмите 3 верхние карты из стопки карт звездолётов. Если среди них есть карта эффекта ASTRA, немедленно разыграйте её эффект (см. «Карты эффекта ASTRA» на стр. 5). Затем сбросьте её и возьмите ещё одну карту из колоды, чтобы у вас был выбор из 3 карт звездолётов.

### 2. Выберите комбинацию «номер + эффект»

Выберите 2 из 3 карт звездолётов, лежащих перед вами, и составьте из них комбинацию (используйте номер с одной карты, а эффект – с другой). После того как вы примените комбинацию, сбросьте эти карты.

### 3. Впишите номер в ячейку

Вписывая номер в ячейку, следуйте правилам выбранного приключения (см. правила режима «Приключения»). Если вы не можете вписать ни один из номеров с карт ни в одну ячейку, зачеркните 1 ячейку системных ошибок и сбросьте обе выбранные карты.

### 4. Примените эффект (необязательное действие)

Примените эффект, как указано в правилах режима «Приключения» для выбранного приключения.

### 5. Выполните миссию (необязательное действие)

Три карты миссий – это цели, порученные вам Объединённым Альянсом. Если вы успели достигнуть поставленной перед вами цели, то вы получите большее количество очков за миссию: запишите их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если же вы

выполнили миссию позже агента ASTRA, то вы получите меньшее количество очков (см. «Карты эффекта ASTRA» на стр. 5). Вы не можете дважды получить очки за одну и ту же миссию.

### 6. Отдайте 1 карту агенту ASTRA

В конце своего хода «отдайте» оставшуюся карту вашему сопернику (агенту из ASTRA) и положите её рядом с картой агента стороной с эффектом вверх. Таким образом, вы сформируете стопку карт, которые принесут агенту ASTRA очки в конце игры. Вы можете в любой момент посмотреть находящиеся в ней карты.

***Совет:** если на игровом столе достаточно места, отсортируйте карты, доставшиеся агенту ASTRA, по эффекту – это облегчит подсчёт очков в конце игры.*

*Если колода карт звездолётов опустела впервые, перемешайте колоду сброса вместе с 3 картами эффекта ASTRA, чтобы создать новую (карты, лежащие в стопке ASTRA, не возвращаются в игру). После этого продолжайте играть, как обычно.*



## КАРТЫ ЭФФЕКТА ASTRA

Карты эффекта ASTRA действуют по-разному в зависимости от того, разыгрываете ли вы их в первый или во второй раз.

### Если вы разыгрываете эффекта ASTRA:

**1** **В первый раз.** Каждый раз, когда вы открываете **карту эффекта ASTRA** (А, Б или В), немедленно примените этот эффект, если это возможно. Эффект указан на карте приключений ASTRA. Действия эффектов различаются в зависимости от приключения (см. правила выбранного приключения в этой книге).

**2** **Во второй раз.** Каждый раз, когда вы выкладываете **карту эффекта ASTRA** (А, Б или В) из новообразованной колоды (состоит из карт сброса и карт эффекта ASTRA), немедленно примените этот эффект, если это возможно. Кроме того, вы должны немедленно перевернуть соответствующую карту миссии (А, Б или В) стороной «Миссия выполнена» вверх. Агент ASTRA не получает очков за выполнение миссии, но впоследствии, когда вы выполните эту же миссию, получите меньшее количество очков.



## СОЛО-БОНУС

Карта приключения ASTRA показывает, как заработать соло-бонус. Условия его получения зависят от выбранного приключения. Каждый раз, когда вы зарабатываете соло-бонус, обведите соответствующий значок на карте приключения ASTRA. Вы можете использовать имеющийся бонус в любой момент игры (в том числе немедленно).



Соло-бонус позволяет не отдавать агенту ASTRA карту в этот ход. Для этого зачеркните ранее обведённый соло-бонус: теперь вместо того, чтобы отдать агенту ASTRA одну из карт, уберите её в коробку до конца партии. Таким образом, ASTRA не сможет заработать очки с помощью этой карты.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ колода карт звездолётов закончилась **во второй раз** (вы больше не можете выложить 3 карты), **ИЛИ**
- ▶ вы выполнили **все 3 миссии**, **ИЛИ**
- ▶ вы обвели/зачеркнули **все ячейки системных ошибок**, **ИЛИ**
- ▶ вы заполнили **все ячейки на своём игровом поле**.

**Ваш результат.** Подсчитайте свой результат по правилам выбранного приключения (см. правила режима «Приключения»).

**Очки ASTRA.** Чтобы подсчитать количество очков, заработанных ASTRA, запишите в ячейке под каждым эффектом на карте агента количество карт с соответствующим эффектом, которые находятся в стопке карт ASTRA, и умножьте это число на соответствующее значение.

**Совет:** эффекты с зелёными значениями приносят агенту ASTRA меньше всего очков, и наоборот, эффекты с красными значениями приносят ему наибольшее количество очков. Старайтесь отдавать агенту ASTRA как можно меньше карт с такими эффектами.



# СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 1

## · · ЗАПУСК · ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 1 в книге правил режима «Приключения» на стр. 6–11, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 64–69.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры зачеркните на карте приключения ASTRA все ячейки с синими числами, если эти числа превышает уровень выбранного агента ASTRA.

**Пример 1:** если вы играете против Кэтрин (уровень 1), вы должны зачеркнуть все ячейки с числами от 2 до 8.



Каждый раз, когда вы отдаёте карту агенту, вычёркивайте столько ячеек в зоне подсчёта очков на карте приключения ASTRA, сколько указано на карте агента ASTRA рядом с соответствующим эффектом. Вычёркивайте ячейки слева направо, начиная с самого верхнего ряда.

**Пример 2:** если вы играете против Кэтрин (уровень 1), то, отдав ей карту с эффектом «Инженерный отдел», вы должны зачеркнуть 2 ячейки, так как рядом с эффектом «Инженерный отдел» на её карте стоит цифра 2.



### КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы зачеркнули последнюю ячейку в зоне подсчёта очков ASTRA (со значением 140),

ваш соперник запускает свой звездолёт и побеждает в игре с результатом 150 очков. Чтобы выиграть, вы должны запустить свой звездолёт раньше агента ASTRA. Если вы производите запуск в тот же ход, что и ASTRA, объявляется ничья (но если вы зачеркнули один или более значков звездолёта слева от ячейки финального результата, то вы побеждаете). Если игра завершилась до того, как кто-то сумел запустить свой звездолёт, сравните свои очки. ASTRA получает очки, указанные в незачёркнутой ячейке с наименьшим значением.

### ЭФФЕКТ ASTRA

Каждый раз, когда вы выкладываете карту эффекта ASTRA (А, Б или В), зачеркните 1 доступный вам значок Саботажа на своём игровом поле. Теперь вы не сможете разыграть Саботаж с помощью этого значка. Кроме того, обведите 1 системную ошибку.

Например, открыв карту эффекта ASTRA, вы должны зачеркнуть значок Саботажа  в отсеке на уровне 6 – теперь вы не сможете им воспользоваться. Затем вы обводите 1 системную ошибку . Пока вы не зачеркнёте её, вы не сможете взлететь.



### СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы разыгрываете Саботаж, обведите 1 значок соло-бонуса на карте приключения ASTRA.



## СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 2 · ПОЛЁТ ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 2 в книге правил режима «Приключения» на стр. 12–17, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 70–75.

### КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры, если количество ваших заполненных отрезков больше либо равно количеству наборов из 2 карт с эффектом «Энергоблок» у агента ASTRA, вы зарабатываете 20 очков. В противном случае вы получаете 10 очков. Вы не получаете очков, если вы не заполнили ни одного отрезка. ASTRA не получает за это никаких дополнительных очков.

### ЭФФЕКТ ASTRA

После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А или Б, выберите космическую станцию среди тех, где вам доступен больший множитель, и зачеркните его. Теперь вы сможете использовать только меньший множитель для этой станции.

Например, вы открыли карту эффекта ASTRA А и теперь должны зачеркнуть больший множитель на одной из станций. Вы решаете зачеркнуть бонус **x6** на первой станции. Теперь, когда вы достигнете её, вы сможете воспользоваться только меньшим бонусом **x5**.



Карта эффекта ASTRA В не имеет такого действия, но, когда вы достаёте её из колоды во второй раз, вы всё равно должны перевернуть карту миссии В стороной «Миссия выполнена» вверх.

### СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы обводите больший множитель космической станции, обведите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.

Например, вы добрались до второй космической станции. Вы сначала обводите больший множитель **x9**, а затем обводите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.



## СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 3 · КОЛОНИЯ ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 3 в книге правил режима «Приключения» на стр. 18–23, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 76–81.

### КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры, если количество ваших зачёркнутых значков астронавтов больше либо равно количеству карт с эффектом «Экипаж звёздолёта» у агента ASTRA, вы зарабатываете 20 очков. В противном случае вы получаете 10 очков. Вы не получаете очков, если вы не зачеркнули ни одного значка астронавта. ASTRA не получает за это никаких дополнительных очков.

### ЭФФЕКТ ASTRA

После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А или Б, выберите квартал среди тех, где вам доступен бонус в 15 очков, и зачеркните этот бонус. Теперь, когда вы заполните этот квартал, вы сможете получить только меньший бонус.

Например, вы открыли карту эффекта ASTRA Б и теперь должны зачеркнуть бонус 15 очков в одном из кварталов, где он ещё доступен. Вы решаете зачеркнуть бонус в квартале в правом верхнем углу поля. Теперь, если вы заполните его целиком, вы сможете получить только 5 очков.

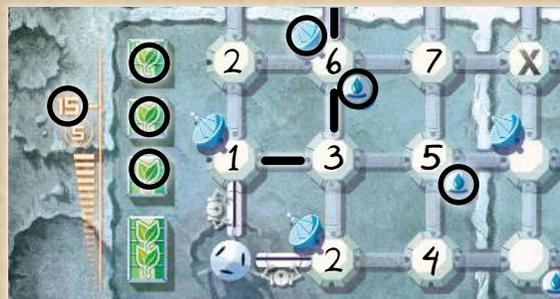


Карта эффекта ASTRA В не имеет такого действия, но, когда вы достаёте её из колоды во второй раз, вы всё равно должны перевернуть карту миссии В стороной «Миссия выполнена» вверх.

### СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы получаете 15 очков при заполнении квартала, обведите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.

Например, вы вписали номера во все модули квартала. Сначала вы обводите большой бонус (15), затем обводите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.



## СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 4 · ШАХТА ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 4 в книге правил режима «Приключения» на стр. 24–30, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 82–87.

### ЭФФЕКТ ASTRA

После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А или Б, выберите доступный вам дополнительный бонус теплицы / водохранилища / заводов по обработке жемчуга или рубинов и зачеркните его. Теперь вы не сможете получить этот бонус.

Например, вы открыли карту эффекта ASTRA Б и теперь должны зачеркнуть доступный бонус теплицы / водохранилища / заводов по обработке жемчуга или рубинов. Вы решаете зачеркнуть бонус завода по обработке рубинов .



Карта эффекта ASTRA В не имеет такого действия, но, когда вы достаёте её из колоды во второй раз, вы всё равно должны перевернуть карту миссии В стороной «Миссия выполнена» вверх.

### СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы получаете дополнительный бонус теплицы / водохранилища / заводов по обработке жемчуга или рубинов, обведите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.

Например, вы закачали воду в хранилище и зачеркнули значок воды, рядом с которым есть бонус . Вы обводите его (в конце игры вы получите дополнительно 10 очков), а затем обводите 2 соло-бонуса на карте приключения ASTRA.



# СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 5 · КУПОЛ ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 5 в книге правил режима «Приключения» на стр. 31–36, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 88–93.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры, если у вас зачёркнуто столько же или больше значков астронавтов, чем карт с эффектом «Экипаж звездолёта» у агента ASTRA, вы получаете очки, указанные в первой колонке верхнего незачёркнутого ряда в зоне экипажа на своём игровом поле. В противном случае вы получаете очки во второй колонке верхнего незачёркнутого ряда в зоне экипажа на своём игровом поле. Вы не получаете очков, если вы не зачеркнули ни одного значка астронавта. ASTRA не получает за это никаких дополнительных очков.

## ЭФФЕКТ ASTRA

После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А, Б или В, выберите один из доступных вам больших бонусов за верхний или нижний уровень небоскрёба и зачеркните его. Теперь вы сможете получить только меньший бонус за этот уровень небоскрёба.

Например, вы открыли карту эффекта ASTRA В и должны зачеркнуть один из больших бонусов небоскрёба. Вы решаете зачеркнуть бонус за верхний уровень небоскрёба справа. Теперь, если вы построите этот уровень, вы получите за него только 5 очков.



## СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы получаете большой бонус за верхний или нижний уровень небоскрёба, обведите 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.

Например, вы вписали номера во все находящиеся над поверхностью ячейки первого небоскрёба и получаете большой бонус (6 очков). Вы обводите его и 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.



# СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 6 · ВИРУС ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 6 в книге правил режима «Приключения» на стр. 37–43, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 94–99.

## ЭФФЕКТ ASTRA

Карты эффекта ASTRA действуют по-разному в зависимости от того, разыгрываете ли вы их в первый или во второй раз.

**Если вы разыгрываете карту эффекта:**

**1 В первый раз.** Каждый раз, когда вы выкладываете карту эффекта ASTRA (А, Б или В), немедленно активируйте зелёный или синий вирус или разыграйте распространение вируса. Выберите доступный символ активации вируса (зелёного или синего), зачеркните его и активируйте соответствующий вирус на поле.

*Например, вы открыли карту эффекта ASTRA А и должны активировать вирус. Вы решаете активировать зелёный вирус (так как он ещё не активирован) и обводите его на своём поле.*



Если оба вируса уже активированы, выберите доступный символ Распространения вируса  и зачеркните его. Затем немедленно (а не на шаге 5) разыграйте «Распространение активных вирусов».

**2 Во второй раз.** Каждый раз, когда вы выкладываете карту эффекта ASTRA (А, Б или В), немедленно активируйте вирус, указанный на соответствующей карте миссии (А, Б или В), и немедленно (а не на шаге 5) разыграйте «Распространение активных вирусов». Кроме того, вы должны

немедленно перевернуть соответствующую карту миссии (А, Б или В) стороной «Миссия выполнена» вверх.

*Например, вы открыли карту эффекта ASTRA В второй раз. На карте миссии В указан жёлтый вирус – вы должны его активировать, зачеркнув значок возле ячейки миссии и обведя такой же значок в одном из жилых блоков, и сразу же разыграть распространение всех активных вирусов. После этого переверните карту миссии В и положите стороной «Миссия выполнена» вверх.*



## СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы сами активируете вирус (выполнив миссию или применив эффект «Теплицы» или «Система водообеспечения») или вызываете распространение вирусов (применив эффект «Теплицы» или «Система водообеспечения»), обведите 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.

*Например, вы зачеркнули значок растения, рядом с которым есть значок распространения вируса . Активные вирусы не распространяются на вашем поле в этот ход, но вы обводите 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.*



## СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 7 • БЕГСТВО •

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 7 в книге правил режима «Приключения» на стр. 44–48, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 100–105.

### ЭФФЕКТ ASTRA

После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А, Б или В, выберите один из доступных вам двойных бонусов теплицы и зачеркните его. Теперь вы не сможете получить этот двойной бонус.

Например, вы выложили карту эффекта ASTRA Б и должны зачеркнуть двойной бонус в любой теплице, в которой он доступен.



### СОЛО-БОНУС

Каждый раз, когда вы получаете двойной бонус теплицы, обведите 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.

Например, вы вписали номер в теплицу, к которой у вас проведён тоннель. Вы обводите двойной бонус этой теплицы, а также обводите 1 соло-бонус на карте приключения ASTRA.



# СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 8

## · БИТВА ·

- ▶ Сначала прочтите правила Приключения № 8 в книге правил режима «Приключения» на стр. 49–54, затем вернитесь на эту страницу.
- ▶ Возьмите карты миссий № 106–111.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите 2 игровых поля для Приключения № 8 и положите их перед собой рядом друг с другом. Нарисуйте символ ASTRA на дальнем от вас звездолёте на обоих полях (агент ASTRA предпочитает треугольник).

В начале каждого хода сначала агент ASTRA играет на активном поле, затем на нём играете вы. В конце хода вы должны сменить активное поле. Чтобы не забывать, какое из полей активно в данный момент, в начале игры поместите карту капитана перед левым игровым полем и перемещайте её к другому полю в конце каждого хода.

### ХОД ИГРЫ

**ХОД АГЕНТА ASTRA.** В начале каждого хода откройте **одну карту** звездолётов вместо трёх. Агент ASTRA использует номер и эффект этой карты. Отдавать карту агенту ASTRA на этом этапе не нужно.

▶ **Впишите номер.** Выберите планету, соответствующую номеру карты, и впишите символ ASTRA в доступную на ней ячейку. Если все подходящие планеты уже заполнены, впишите его в планету со следующим по порядку значением. Считайте, что после планеты **13·14·15** идёт планета **<1·2·3**. Если вы вписали символ ASTRA в ячейку со значком бонуса, агент ASTRA не получает его.

*Пример: вы выкладываете карту с номером 11, но обе планеты с таким номером уже заполнены. Следующая по порядку планета **13·14·15** также заполнена, поэтому вы должны вписать символ ASTRA в ячейку планеты **<1·2·3**.*

▶ **Захват планеты.** Как только все ячейки планеты оказались заполнены, подсчитайте количество ваших символов и символов ASTRA на ней. Если символов ASTRA больше, нарисуйте на флаге этой планеты символ ASTRA. Если ваших символов больше или если возникла ничья, нарисуйте на флаге свой символ.

▶ **Примените эффект.** Примените для ASTRA эффект карты на той планете, куда вы вписали символ ASTRA, если это возможно.

- **Теплицы и Система водообеспечения:** зачеркните на планете соответствующий доступный символ.
- **Центр управления:** впишите символ ASTRA в доступную ячейку спутника.
- **Инженерный отдел:** впишите символ ASTRA в астероид, начиная с противоположной от вас стороны игрового поля. Если у него есть бонус, то ASTRA не получает его.
- **Экипаж звездолёта:** вместо данного эффекта примените эффект «Центр управления».
- **Энергоблок:** вместо данного эффекта примените эффект «Инженерный отдел».





Авторы игры: **Бенуа Тюрпен и Алекси Аллар**  
Иллюстратор и графический дизайнер: **Анн Айдсик**

Перевод на русский язык: **Олег Команев**

Редактор: **Анастасия Губанова**

Корректор: **Полина Басалаева**

Вёрстка: **Артур Бурлаков**

Художественный руководитель: **Анастасия Дурова**

**Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой**



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://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  
[WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS](http://WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS)



**BLUE  
COCKER**

ИГРА ОТ КОМПАНИИ BLUE COCKER GAMES.  
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ «WELCOME TO THE MOON».  
ИЗДАНО ПО ЛИЦЕНЗИИ BLUE COCKER GAMES © 2022  
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.