

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ЛУНЕ

ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Все вы, наверное, любите научно-фантастические и приключенческие книжки. Мы предлагаем вам игру, в которой вы сможете фантастическое путешествие по Луне.

Участвовать в ней могут 2-4 человека.

Для игры вам понадобятся: игровое поле, кубик с числом очков от 1 до 6, кубик с числом очков от 1 до 3, жетоны «Знатоки Луны» (синих – 60, зелёных – 3, малиновых – 2), вымпел «Отличный навигатор», 7 жёлтых квадратных карточек с изображением лунной поверхности, 12 красных карточек с заданиями и четыре фишки разного цвета – космические корабли.

Перед началом игры вырежьте все карточки, жетоны и вымпел.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле – это карта большого участка видимого полушария Луны. На ней вы отыщите несколько лунных «морей» с «заливами», «озёра», «болота», горные хребты, ущелья, которые на Луне зовут «трещинами», а также множество кратеров. Некоторым из них присвоены собственные имена.

Лунная «география» возникла в XVII веке, после того как Галилео Галилей, а вслед за ним и другие астрономы начали изучать поверхность Луны с помощью телескопов. Большинство названий для лунных морей придумал итальянец Риччиоли. Сейчас мы уже знаем, что на Луне нет ни настоящих морей, ни рек, ни даже крохотных луж. Тёмные пространства, которые астрономы XVII века принимали за водную гладь, – это огромные равнины, залитые базальтовой лавой.

Тот же Риччиоли предложил назвать лунные кратеры в честь известных философов, математиков, астрономов.

В северной части видимого полушария Луны, выше лунного экватора, вы найдёте кратеры, которые носят имена древних учёных – Архимед, Эратосфен, Посидоний. А средневековых учёных и своих современников Риччиоли разместил в южной части видимого диска Луны.

Благодаря польскому астроному Яну Гевелию лунные хребты получили имена горных систем Земли. На игровом поле вы встретите и лунный Алтай, и Кавказ, и Карпаты и Пиренеи.

После того, как советские автоматические станции «Луна-3» и «Зонд-3» впервые в истории человечества сфотографировали обратную, невидимую с Земли, сторону Луны, на вновь созданных лунных картах появилось несколько сотен новых названий. На обратной стороне Луны обозначены теперь Море Москвы и Море Мирное, кратеры Ломоносов, Менделеев, Попов, Циолковский, братья Вавиловы, Курчатов, Королёв. В новых лунных названиях увековечены имена учёных всех эпох и всех континентов: хорезмиец Ал-Бируни и индус Саха, итальянец Авогардо и француз Бюффон, китаец Конфуций и американец Норберт Винер.

В память об основных вехах в освоении Луны несколько дополнений внесено и в карты видимого полушария. Район первой мягкой посадки на Луну советской автоматической станции «Луна-9» называется теперь Заливом Прилунения, а место, куда в 1959 году был впервые доставлен советский вымпел, – Заливом Лунника. Это название можно найти и на игровом поле, вблизи от Моря Дождей.

А теперь познакомьтесь по вашей карте с лунной «географией» и постарайтесь запомнить наиболее заметные ориентиры. Это поможет вам во время игры быстро отыскивать нужные районы Луны.

На игровом поле вы найдёте районы исследовательской работы многих советских автоматических лунных станций. В Море дождей целый год работала первая автоматическая передвижная лаборатория – «Луноход-1», а на днище кратера Лемонье пролёг маршрут «Лунохода-2». Автоматический забор образцов грунта с Луны осуществляли станции «Луна-16», «Луна-20» и «Луна-24». Советская станция «Луна-20» впервые в мире доставила на Землю образец породы с лунного материка.

На картах Луны учёные используют латинские названия. Так Море Облаков по-латыни называется Mare Nubium, а по-русски произносится как Марэ Нубиум.

Наш лунный город будущего мы назовём Порт-Нубиум. Это – главный населённый пункт и исследовательская станция. Космодром Порт-Нубиума служит базой для всех наших лунных кораблей.

Карта Луны – игровое поле – разделено меридианами и параллелями на квадраты. Каждый квадрат отмечен двумя номерами – по вертикали и горизонтали. На первом месте указывается синий номер из вертикального ряда, а на втором месте красный – из горизонтального ряда. Море Нектара, например, находится в квадрате 01-05, а Море Паров – в квадрате 04-02.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Итак, мы отправляемся в будущее. На поверхности Луны уже сооружены крупные исследовательские станции. Лунные космические порты принимают пассажиров различных рейсов так же, как современные земные аэропорты. А мы с вами полетим на лунных транспортных кораблях.

Перед началом игры возьмите 7 жёлтых карточек с изображением лунной поверхности, перемешайте их и разложите рисунками вверх на семи выделенных цветом квадратах карты, в пунктах, где капитаны космических кораблей впоследствии встретятся с непредвиденными обстоятельствами.

А теперь возьмите жетоны «Знатоки Луны». Ими отмечают капитанов космических кораблей, успешно выполнивших порученное задание. Если задание очень сложное, то капитан, выполнивший его, может получить жетон достоинством в 2 или 3 очка. Самую большую ценность имеет выпел «Отличный навигатор», который приравнивается к 5 очкам.

Синие жетоны «Знатоки Луны» разложите на всех свободных квадратах игрового поля. Таких квадратов 41. А на 9 квадратов, отмеченных цифрой 2, положите по 2 жетона.

Выпел, зелёные, малиновые и 10 оставшихся синих жетонов отложите в сторону. Красные карточки перемешайте и сложите стопкой. Распределите между собой фишки – «космические корабли» и очерёдность, в которой вы будете отправляться в полёты. Теперь всё готово.

ПЕРВЫЕ ПОИСКИ

Каждый участник игры должен представить себя жителем Порт-Нубиума и капитаном самого совершенного лунного корабля будущего – «лунолёта-лунохода». Этот космический аппарат способен с помощью реактивного двигателя «прыгать» над поверхностью Луны, покрывая за короткое время очень большие расстояния. Он может передвигаться по поверхности Луны и как обычный луноход.

Итак, перенесёмся в 2179 год...

В 5 часов 18 минут общелунного времени жители Порт-Нубиума были встревожены экстренным сообщением местного радио.

- Внимание! Внимание! Говорит Порт-Нубиум, - произнёс взволнованный голос диктора. – В 5 часов 00 минут общелунного времени по установленному расписанию

происходила смена научного персонала на наблюдательном посту искусственного спутника Луны ИСЛ-118. Смена персонала продолжалась 10 минут. В соответствии с «Инструкцией по безопасности следования лунных транспортных средств» все перемещения по поверхности Луны на этот период времени запрещаются. Однако, как стало известно, в результате неожиданно возникшей неисправности космический корабль Международного общества разведки межпланетных полезных ископаемых – «Центавр-Альфа» с теми членами экипажа на борту был вынужден продолжить движение и в дальнейшем потерял связь с постами наблюдения. Наблюдательный пост ИСЛ-118 не может установить местонахождение корабля «Центавр-Альфа». Всем свободным от работы капитанам космических кораблей срочно прибыть на командный пункт космодрома для участия в поисково-спасательных работах.

- Повторяю, - продолжал диктор...

Но все свободные от работы капитаны были уже в пути.

Итак, Порт-Нубиум высылает на поиски потерявшего связь корабля «Центавр-Альфа» все свободные космические средства – всех участников игры. Одновременно с поисками пропавшего корабля всем участникам операции поручается выполнение текущих контрольных исследований в тех точках Луны, в которых они будут находиться. Эти контрольные исследования не требуют дополнительного времени и поэтому не мешают основным поисково-спасательным работам.

Во время поисков космические корабли используются как лунолёты.

Вот как это делается.

Для того, чтобы определить квадрат, в котором опустился лунолёт, играющий должен два раз бросить на стол кубик с числом очков от 1 до 6.

Число очков на кубике, брошенном первый раз, соответствует номеру в вертикальном ряду карты.

Число очков на кубике, брошенном второй раз, соответствует номеру в горизонтальном ряду нижней части карты.

Условимся считать, что, прибыв в нужный квадрат, капитан быстро и чётко выполняет порученные ему в том пункте контрольные исследования и получает лежащий там синий жетон «Знатоки Луны».

Так по очереди поступают все участники игры.

Если капитан прибывает в квадрат, в котором нет жетона, значит все контрольные исследования в этом пункте выполнены, и жетон он не получает.

Если в квадрате два жетона, капитан берёт только один. Второй жетон берёт капитан, прибывший в этот пункт вторым.

ПРОИСШЕСТВИЕ В ПУТИ

Когда космический корабль попадает в квадрат, отмеченный значком «происшествия в пути», капитан берёт оттуда жетон «Знатоки Луны», а из общей стопки – одну из красных карточек, и выполняет данные в ней указания. В нескольких случаях капитан получает задание вне очереди или в очередной ход направиться в квадрат, занятый карточкой с изображением лунной поверхности. Номер квадрата при этом не указывается, а называются только важнейшие лунные ориентиры. Поэтому для успешного выполнения таких заданий мы и предложили капитанам заблаговременно познакомиться с картой Луны.

Взятые из стопки красные карточки обратно в стопку не кладут. Они до конца игры остаются у капитанов.

СЛЕД ОБНАРУЖЕН

Попав в квадрат, закрытый жёлтой карточкой, капитан открывает её и называет район Луны, в котором он находится. После этого он получает жетон «Знатоки Луны», который указан в карточке. Если капитан не может назвать район Луны, к которому относится открытая им карточка, то его называет следующий участник игры. Он и получает жетон «Знатоки Луны».

Открытые карточки снимают с игрового поля. Капитан, попавший в выделенный цветом квадрат, не закрытый жёлтой карточкой, жетонов не получает.

Если капитан открывает жёлтую карточку, на обороте которой написано «Помощь пришла», значит корабль «Центавр-Альфа» найден. Таких карточек в игре две. Поэтому корабль находит тот, кто первым открыл одну из этих карточек.

ПОМОЩЬ ПРИШЛА

Капитан, обнаруживший корабль «Центавр-Альфа», берёт пострадавших на борт и получает вымпел «Отличный навигатор».

Теперь участники поисково-спасательных работ должны вернуться в Порт-Нубиум, продолжая по дороге начатые контрольные исследования.

С этого момента космические корабли будут передвигаться как луноходы.

Теперь участники игры – капитаны в очередной ход бросают уже не кубик с числом очков от 1 до 6, а кубик с числом очков от 1 до 3 и передвигают свои корабли на один, два или три квадрата в направлении космодрома Порт-Нубиума. Капитан может передвинуть свой космический корабль на соседний квадрат в любую сторону, но только не по диагонали. При этом он должен всё время двигаться в направлении космодрома.

Если, например корабль находится в квадрате 05-04, а на кубике выпало три очка, капитан может передвинуть свой корабль в любом из указанных на схеме направлений.

	х			О		
		х				
			х			
				х		
ПН						

Поскольку капитан по дороге в Порт-Нубиум продолжает вести контрольные исследования лунной поверхности, то он берёт по одному жетону из каждого квадрата, который находится на пути его следования. Капитан должен выбирать такой путь, при котором он сможет выполнить наибольший объём полезной работы, т.е. получить большее число жетонов.

Если кто-нибудь из капитанов достигает Порт-Нубиума раньше корабля с вымпелом «Отличный навигатор», то спасательные работы ещё не считаются законченными.

Этот капитан должен находиться на космодроме в состоянии полной готовности, поддерживая постоянную связь со всеми постами наблюдения и другими кораблями. Поэтому он получает по одному синему жетону «Знатоки Луны» при каждом очередном ходе экипажа с вымпелом.

Игра заканчивается, когда капитан, награждённый вымпелом достигает космодрома Порт-Нубиум. Победителем будет участник поисково-спасательной операции, выполнивший самый большой объём работ, т.е. тот, у кого окажется

наибольшее количество очков на жетонах «Знаток Луны». Напоминаем, что выпел «Отличный навигатор» даёт его обладателю 5 очков.

СЧАСТЛИВОГО ПУТИ,
ЮНЫЕ КАПИТАНЫ!

Желаем вам преодолеть все трудности и в нашей игре, и в будущем, когда в ваших руках окажутся штурвалы настоящих космических кораблей.