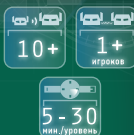


Настольная игра  
Йоханнеса  
Креннера



и безумная фабрика

МАРИ (Мобильный Автономный Робот с Интеллектом) очнулась на фабрике по производству роботов после сильной грозы. Система безопасности фабрики сильно пострадала из-за непогоды: в Центр Управления, «мозг» всей фабрики, расположенный на самом верхнем этаже, попала молния и сожгла многие его микросхемы.

Без «мозга» фабрика совершенно вышла из-под контроля.

МАРИ немного сбита с толку, она встаёт на... эээ... ноги? Сейчас её главная задача — найти Центр Управления и восстановить его. Давайте узнаем, наблюдает ли он ещё за работой фабрики со своего верхнего этажа.



## 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 этой иконкой (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).



### Ход игры:

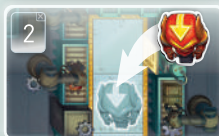
По очереди (а) выложите один жетон команды в любое место «командной строки» под карточкой уровня.

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

Выполняйте эти два шага до тех пор, пока:

- МАРИ, закончив цикл, не окажется на платформе «выхода с уровня» (3) (вы победили), ИЛИ
- у вас не закончатся жетоны команд. Если МАРИ так и не будет стоять на «выходе» в конце последнего цикла, вы проиграли.

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






**Внимание:** МАРИ не может пересекать жёлтую линию, ограничивающую уровень. Если МАРИ приходится это сделать, вы проиграли и должны начать уровень сначала.



# ПОШАГОВЫЙ ПРИМЕР:

1

Возьмите жетоны

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



2

Выложите один из жетонов в строку.



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 платформе выхода, вы по-прежнему должны закончить цикл.

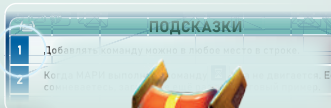




## ПОДСКАЗКИ:



Если решить уровень не получается, воспользуйтесь подсказкой. Для этого найдите 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 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 решения для некоторых уровней могут немного варьироваться, так как в некоторых случаях 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: Максим Юрченко

Редактор проекта: Мария Кравченко

Художественный руководитель: Анастасия Дурова

Вёрстка: Алёна Наумова

Технолог: Юрий Хмелевский

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 <http://lifestyleltd.ru/authors/>

Издано по лицензии White Castle.  
© 2021 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 вы **добавляете** жетоны справа от этой команды, выкладывайте их в конец строки.



Выполните следующую команду дважды.



Передвиньте жетон двери. Этот жетон можно добавить в «командную строку» только после того, как МАРИ остановилась на клетке с ключ-картой.



Попеременный поворот: поверните МАРИ на 90 градусов по часовой стрелке или против неё (в зависимости от иконки на жетоне), после чего сразу же переверните этот жетон другой стороной вверх.