

# ТИ ПРОСТО КОСМОС!

НАСТІЛЬНА ГРА ПРО ЦІЛІ ТА ЖИТТЄВИЙ БАЛАНС

## ВМІСТ ГРИ



ІГРОВО ПОЛЕ

15 ФІШОК (ТРИ ВИДИ П'ЯТИ РІЗНИХ КОЛЬОРІВ)



БЛОКНОТ ДЛЯ ЗАПИСУВАННЯ ОБЦІЯНОК



120 КАРТОК (100 КАРТОК ІЗ ЗАВДАННЯМИ І 20 КАРТОК З БОНУСАМИ)



## МЕТА ГРИ

Головна мета гравців — навчитися поєднувати особисте життя, роботу та саморозвиток і підкорити свій власний космос — хай який він для вас.

Але гра не була б грою, якби в ній не було переможця! Ваше завдання — здійснити кожною фішкою повний оберт навколо зірки, а потім успішно посадити свій «транспорт» у центрі. Щоб рухатись уперед, вам необхідно виконувати завдання на картках. Що складніше завдання, то швидший ваш «політ».

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть ігрове поле на стіл або іншу рівну поверхню так, щоб кожному гравцеві було зручно рухати фішки.
2. Кожен гравець обирає свій колір і бере три фішки цього кольору. У руках кожного з вас буде одна ракета, один вазон з рослиною і одна чашка з блюдцем.

Фішки символізують три сфери життя:

- ракета → кар'єру;
- вазон з рослиною → особистісне зростання;
- чашка з блюдцем → стосунки.

3. Розставте фішки на поле: ракету розташуйте на колі «Кар'єра», вазон з рослиною — на «Особистість», а чашку з блюдцем — на «Стосунки». Ці кола — ваші зони комфорту, звідки ви починаєте свою подорож у невідоме.

4. Покладіть колоду карток біля ігрового поля, щоб усім було зручно тягнути з неї картки.

5. Виберіть, хто з вас ходитиме перший. Це може бути гравець, який швидше за інших розкаже про одну зі своїх нещодавніх перемог! Або просто власник гри 😊

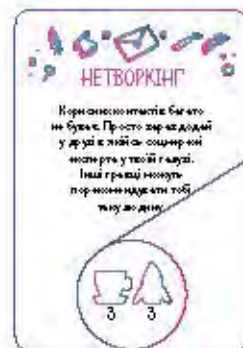
Можна починати!

## ХІД ГРИ

- У колоді є два види карток — картки з завданнями і картки з бонусами. Перший гравець бере з колоди три картки. Показувати ці картки іншим гравцям не потрібно — спочатку переконайтесь, що серед цих карток немає картки бонусу (про бонуси читайте нижче). Картки з завданнями гравець кладе на стіл лицьовою (текстовою) стороною вгору.

- Якщо серед карток на столі є картка бонусу, то гравець забирає її собі (не показуючи іншим) і витягує ще одну картку з колоди.

- Гравець вирішує, яку з трьох карток із завданнями він хоче розіграти. На кожній картці зазначено, скільки кроків якою фішкою гравець може зробити, якщо успішно виконає завдання:

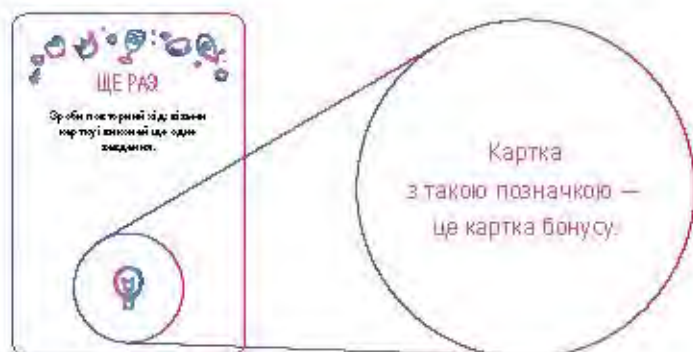


Гравець, що відповість на питання цієї картки, зробить два кроки фішкою стосунків і два кроки фішкою особистісного зростання.

- Після виконання завдання хід переходить до наступного гравця (рухайтесь за годинниковою стрілкою).

- Другий гравець бере з колоди нову картку з завданням, переконується, що це не картка бонусу, і кладе її поряд з двома вже відкритими картками. На столі завжди має бути три відкриті картки з завданнями.
- Тепер другому гравцеві необхідно вибрати завдання, яке він хоче виконати.
- Після виконання завдання гравець рухає свою фішку (або фішки).
- Хід переходить до третього гравця, і так по колу.

## КАРТКИ БОНУСІВ



- Якщо вам трапилась картка бонусу, то вам пощастило. Ви забираєте картку собі, не показуючи її іншим гравцям. Ніхто не повинен знати, яку суперсилу ви маєте.
- Ви можете використати картку бонусу під час ходу іншого гравця або як доповнення до свого ходу з виконанням завдання (читайте вказівки на картці).
- Використані картки бонусів переходять в окрему колоду скидання.

## ЩЕ ТРОХИ ПРАВИЛ

- Щоб виграти, вам треба спочатку здійснити повний оберт навколо зірки кожною фішкою, а потім завершити політ висадкою на зірці. Так, якщо ваша ракета зробила повний оберт, вона залишається на місці доти, доти вазон і чашка не закінчать свої кола. Пам'ятайте, що ваша мета — знайти баланс між трьома сферами життя.
- Якщо до повного обертку фішкою вам залишився, наприклад, один крок, а на карті з завданнями вказано три кроки, то після виконання завдання зробіть лише один крок, якого не вистачало. Якщо ж фішка приходить у зону комфорту останньою з ваших трьох фішок (дві інші фішки вже пройшли кожна своє коло), ви можете зробити всі три кроки: один у зону комфорту, а два — у напрямку до зірки (чи іншу кількість кроків, указану на картці).
- Ваші фішки рухаються до зірки за тим самим принципом, що й по колу: за умови виконання завдань з картки. Щоб опинитися в центрі, вам необхідно зробити ще чотири кроки кожною фішкою.

- Потрапивши фішкою однієї категорії в зону комфорту іншої категорії, ви можете зробити другий хід підряд, тобто витягнути ще одну картку і виконати завдання.
- Один раз за гру ви можете під час свого ходу скинути три картки з завданнями, що лежать на столі, і взяти з колоди три нові картки. Як зазвичай, картки з завданнями викладіть на стіл, а картки з бонусами заберіть собі і замість них витягніть нові.
- Ви можете безперешкодно ходити або зупинятися на клітинках, де стоять інші ваші фішки або фішки інших гравців.
- Пройшовши повне коло своєю фішкою, залиште її в зоні комфорту. Покладіть її на бік, щоб усім було видно, які ваші фішки вже здійснили повний оберт.

## ОБІЦЯНКИ

- Завдання деяких карток вимагають дати обіцянку одному з партнерів у грі (куратору) і за визначений термін виконати завдання, вказане в тексті. Вирішуйте, чи виконувати вам «реальну» дію чи вибрати картку простішу. Але якщо вже пообіцяли — доведеться виконувати!
- Якщо ви куратор — поставте собі нагадування на телефон за день до дедлайну, щоб перевірити виконання завдання. Зафіксуйте в блокноті, який є в комплекті гри, обіцянку, ім'я учасника і дедлайн виконання.
- Як ви вже зрозуміли, це гра на чесність! Ви можете пообіцяти (передусім собі) щось виконати, аби лиш просунутись далі в грі, але хіба така нечесна перемога приносить задоволення? 😊

## ФІНІШ

Гра закінчується, коли один гравець привів усі свої фішки на зірку в центрі поля. Цьому гравцеві належать аплодисменти і загальний захват 😊. Втім, як і всім іншим!



99  
Мені хочеться, щоб ця гра принесла вам не тільки задоволення, але й користь. Усі завдання тут не випадкові. Сподіваюсь, вони нашохнуть вас на цікаві думки і зроблять ваше життя більш гармонійним. Бажаю вам космічних успіхів. У грі та за її межами. 99

КАТЕРИНА ЛЕНГОЛЬД  
KATERINALENGOLD