935340

CONTACT

SYGNAŁY Z WSZECHŚWIATA

Gracze: 2-5 osób
Wiek: powyżej 8 lat
Czas trwania: około 20 minut

Gra autorstwa Steffena Benndorfa

ZAWARTOŚĆ

❶ 24 płytek planet (w tym 5 asteroid oraz Ziemia)
❷ 1 makieta rakiety
❸ 6 beczek paliwa
❹ 18 kart planet
❺ 12 kart sygnałowych (wartości punktowe 2x 1-6)
❻ 3 kart pomocniczych
● *Dla profesjonalnej gry: 1 tajemnicza koperta*

ZASADY GRY

Podróżują Państwo w przestrzeni kosmicznej międzyplanetarnym statkiem badawczym w poszukiwaniu śladów nieznanego życia. Dotychczas misja przebiegała bez powodzenia. Lecz teraz pojawił się ekscytujący nowy trop, ponieważ z niewyjaśnionych przyczyn zaczęliście nagle odbierać sygnały z wszechświata.
Eksperci na pokładzie rozszyfrowują ukryte wskazówki i współrzędne. Co to wszystko ma znaczyć?
Czy ktoś chce z Państwem nawiązać kontakt? Czy można prawidłowo rozszyfrować te wskazówki?
Przede wszystkim – czy można podtrzymać ten kontakt?

PRZYGOTOWANIE

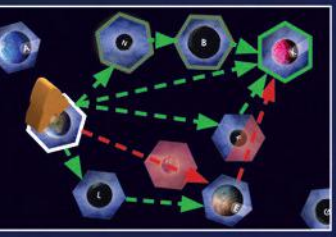
Przed przystąpieniem do pierwszej gry należy ostrożnie wyjąć płytki planet z wytłaczanej planszy.

Na początek potrzebnych jest tylko **18 płytek planet** o literach A-R jak również **płytka z Ziemią**. Pozostałe płytki należy odłożyć do pudełka.
Potasować 18 płytek planet **ciemną stroną planet skierowaną do góry** i rozdzielić w różnych odstępach na powierzchni około 40x40 cm (około 2 szerokości pudełka) na **środku stołu**. Płytki nie mogą dotykać się do siebie.
Położyć **Ziemię** gdzieś **w środku** i ustawić pionowo **makietę rakiety**.
Przetasować **18 kart planet** i odłożyć je jako **zakryty stos**.
Przetasować **12 kart sygnałowych** i odłożyć je obok jako **zakryty stos**.
Pobrać 6 beczek paliwa.
Wyznaczyć gracza rozpoczynającego grę. **Zaczyna** on grę **jako „źródło”**. Pozostali gracze rozpoczynają grę jako „załoga”.

CEL GRY *lub co należy zrobić z materiałem gry*

W czasie gry należy śledzić sygnał i w tym celu należy podróżować od planety do planety przez wszechświat.
Gra jest grą zespołową. Jeden gracz występuje zawsze jako źródło sygnału. Chce, aby inni gracze dotarli do planety, z której on wysyła sygnał. Inni gracze (od teraz nazywani załogą) próbują prawidłowo rozszyfrować sygnały, aby dotrzeć do planety i aby nie utracić kontaktu ze źródłem.

Ponieważ tylko źródło wie, na której planecie się aktualnie znajduje, musi ono próbować poinformować załogę o tej planecie. Odbywa się to pośrednio poprzez **przekazanie możliwie jednoznacznej trasy przelotu** do planety docelowej. W najprostszym przypadku trasa składa się tylko z 1 odcinka. Najczęściej jednak należy lub powinno się zarządzić tymczasowy postój na innych planetach.



Źródło wybiera po kryjomu w głowie trasę. Przy czym leci od **planety początkowej** (tam gdzie stoi rakieta) zawsze **po linii prostej** od planety do planety, dopóki nie dotrze do planety docelowej. Źródło może wybierać każdy pojedynczy odcinek, jeśli tylko **bezpośrednia droga** do następnej planety **nie** jest **zablokowana** przez inne płytki.

Jeśli źródło ma trasę w głowie, rozpoczyna **przekazywanie**.
Przy czym źródło nie może mówić ani też pokazywać palcami planety. Zamiast tego symuluje ręką starty i lądowania statku kosmicznego. Najpierw źródło kładzie rękę płasko na stole. Do odlotu podnosi palce. Aby móc wylądować na planecie, uderza lekko dłonią w stół.

Przed odlotem → *Lot* → *Lądowanie (pośrednie)*

Jeszcze raz celem lepszego zrozumienia: Źródło leci **w myślach** od planety do planety i **przekazuje** przy tym **ręką załodze odległość pomiędzy płytkami**. Podczas każdego odlotu podnosi dłoń, a również podczas lotu palce pozostają podniesione. Celem lądowania lub lądowania pośredniego źródło odkłada znowu dłoń i uderza w sposób słyszalny o stół. **Rakiety nie można przenosić podczas przekazywania!**
W obrębie jednej trasy źródło może przybywać do planety tylko jeden raz. Źródło może w każdej chwili przerwać przekazywanie i ponownie rozpocząć z płytki rakietą.

Po zakończeniu przekazywania załoga może próbować zgadnąć prawidłową planetę. Jeśli załoga nie ma pewności, może prosić źródło **2 razy** o przekazanie trasy przelotu. Źródło musi zawsze w całości przekazać trasę, **może** się przy tym jednakże zdecydować się na **inną trasę**.

Jeśli załoga zgadnie **prawidłowo**, **rakietę** należy **ustawić w celu** i należy przejść do następnej planety.
W przypadku **błędu** załoga musi **oddać 1 paliwo** i może następnie ponownie typować.

Nie wiadomo, jak to działa?

W ostateczności chodzi o wspólne zrozumienie tras i czasu. Należy spróbować wyobrazić sobie jak rakieta leci z jednej płytki na drugą. Jeśli najbliższa płytka oddalona jest tylko o kilka milimetrów, lot trwa bardzo krótko. Jeśli płytka jest bardzo oddalona, wtedy rakieta potrzebuje znacznie więcej czasu. To, jak sobie wyobrazicie lot jest Waszą sprawą. Ważne jest, aby źródło i załoga przestrzegali tych samych „reguł lotu" i aby myśleli z tą samą „prędkością lotu".

PRZEBIEG GRY

Należy najpierw wybrać stopień trudności (1-6) misji międzygwiezdnej. *Dla pierwszej partii zaleca się rozpoczęcie gry o stopniu trudności 2. Nie można wybierać wyższego stopnia trudności niż 6!*
Ze stosu należy pobrać **tyle kart planet**, aby było to zgodne z wybranym **stopniem trudności** (stopień trudności 2 oznacza 2 karty). Należy przyjrzeć się kartom i przykryć **przynależne planety**. Karty te tworzą **przykrycie kart docelowych**. Należy je trzymać **osobno obok stosu** pozostałych kart planet!

Następnie zaczyna się właściwa gra. Aby wygrać, należy odgadnąć w ciągu **12 partii** zawsze prawidłową planetę docelową. Przy czym każda partia kończy się w ten sam sposób. Najpierw należy przygotować partię:
❶ Odkryć **wierzchnią kartę sygnałową**. W partii tej odbywa się gra wokół tej partii.
❷ Odkryć **wierzchnią kartę ze stosu planet** i obrócić przynależną planetę.
❸ Włożyć dokładnie kartę planety do istniejącego **pokładu kart docelowych**.
❹ Źródło **wyciąga w zakryty sposób** jedną z kart z **pokładu kart docelowych**. Karta ta pokazuje następną docelową planetę. **Źródło musi bezwzględnie ukrywać tę kartę przed załogą!**

Źródło próbuje znaleźć możliwie jednoznaczną trasę (planeta początkowa/rakieta ➔ planeta docelowa), którą może przekazać załodze.
Wszystkich 19 płytek planet, również tych nie odwróconych, można użyć jako tymczasowy przystanek podróży kosmicznej. Gdy tylko źródło jest gotowe, daje znak i rozpoczyna przekazywanie.

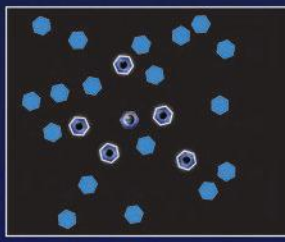
Po zakończeniu przekazywania, załoga może przystąpić do odgadywania celu. **Pierwszą próbę odgadywania** podejmuje zawsze **gracz z lewej** strony obok źródła. **Gracz, który odgaduje, nie mówi, lecz wskazuje na planetę. Źródło odpowiada słowem „prawidłowo" lub „nieprawidłowo".**
➔ Jeśli **wytypowanie** jest **nieprawidłowe**, należy najpierw odłożyć aktualną **kartę sygnałową do pudełka. Dodatkowo** należy tak, jak przy każdej dalszej **nieprawidłowym typowaniu, oddać 1 paliwo.**
Następnie kolejny członek załogi w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara rozpoczyna odgadywanie.
W przypadku **zużycia całego paliwa** nie można dalej lecieć. Misja jest nieudana i **gra została przegrana**.
Należy o tym pamiętać! Źródło nie może podawać wskazówek odnośnie do celu, ani też członkowie załogi nie mogą naradzać się między sobą. Po tym, jak źródło przekazało trasę lotu **3 razy**, załoga **musi** wytypować trasę. Po nieprawidłowym wytypowaniu trasa może być przekazywana ponownie maksymalnie 3 razy.
➔ Jeśli **cel** został **odgadnięty,** rakietę można ustawić **na docelowej planecie**. Przynależną kartę planety należy odłożyć z powrotem do pudełka. Tym samym planeta zostaje wykluczona jako możliwy cel w następnych partiach.
Jeśli **karta sygnałowa** jest jeszcze wyłożona (planeta docelowa została odgadnięta podczas 1 próby), należy ją odłożyć **jako wygraną** na bok.
Sąsiad po lewej stronie źródła staje się **nowym źródłem** i rozpoczyna następną partię w sposób opisany powyżej.

Po wykonaniu 12 partii – można to zauważyć po tym, że nie ma już kart sygnałowych – gra została wygrana. Serdeczne gratulacje! Należy policzyć punkty na wygranych kartach sygnałowych. Im bardziej liczba punktów jest zbliżona do 42, tym lepszy jest wynik. Jeśli posiada się jeszcze co najmniej 3 paliwa, wtedy stopień trudności wzrasta.

Jeszcze jedna ważna wskazówka: *Jeśli świadomie obserwuje się, na które planety patrzy źródło, może to obniżyć fascynację z gry. Należy unikać tego. Źródło może swoje spojrzenie zakryć również ręką lub załoga może podczas planowania trasy świadomie odwrócić wzrok lub zamknąć oczy.*

GRA DLA PROFESJONALISTÓW

Jeśli gra o stopniu trudności 6 byłaby dla Państwa za łatwa, to nadszedł czas zakończenia treningu i przejścia do wariantu dla profesjonalistów. W wariancie dla profesjonalistów czeka Was znacznie większe wyzwanie.
Przebieg gry w wariancie dla profesjonalistów pozostaje zasadniczo niezmieniony.



Podczas przygotowania gry należy wyłożyć wszystkie **24 płytki planet** (18 planet, 5 asteroid, Ziemia) **stroną planet do góry**. Ziemię należy umieścić w środku wszechświata a **5 asteroid** w pobliżu Ziemi. **Wszystkich 24 płytek planet można użyć jako przystanków pośrednich podróży międzygwiezdnych!**

5x

Do wykonania misji otrzymuje się tylko **5 paliw** jak również dodatkowo 3 **karty pomocnicze**. Należy wyłożyć karty **aktywną stroną** do góry.

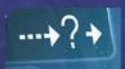
Poszczególne partie gry wykonywane są tak, jak to opisano powyżej. Teraz jednak **pokład kart docelowych** składa się zawsze ze **wszystkich jeszcze będących do dyspozycji kart planet**! Źródło pobiera na początek partii po prostu zawsze **wierzchnią kartę** ze stosu planet.
Ważna zmiana: Karta sygnałowa, o którą gra załoga w jednej partii, **nie** będzie **przypadkowo** odkrywana. **Źródło szuka** kartę z **będących jeszcze do dyspozycji kart sygnałowych** i wykłada ją otwartą.
Wartość punktowa karty sygnałowej może zostać wykorzystana do oznajmienia załodze domniemanego stopnia trudności partii. Kartę z wieloma punktami należy więc zastosować wcześniej na łatwiejszej trasie.

Odgadnięcie **wszystkich 12 docelowych planet** jest wielkim osiągnięciem. Misja była udana i jako zapłatę za wspaniałego ducha zespołowego otrzymują Państwo się dyplom, na którym można uwiecznić graczy, datę i liczbę punktów.
Należy otworzyć zamkniętą kopertę i wyjąć dyplom, który odpowiada uzyskanej liczbie punktów. W razie braku właściwego dyplomu należy wziąć dyplom z kolejną niższą ilością punktów. Nie należy zapomnieć o **przyklejeniu** osiągniętej planety docelowej jako **nalepki** i obróceniu dyplomu ☺.

Czy w międzyczasie wymagana jest pomoc? Karty pomocnicze

Każdej karty pomocniczej można użyć **1 raz**. Następnie należy obrócić kartę pomocniczą na stronę nieaktywną. Zamiast **oddawać paliwo** można **obrócić wszystkie nieaktywne** karty pomocnicze na stronę aktywną, a potem również **użyć ich bezpośrednio ponownie**. Możliwe jest również wykorzystanie tej samej karty kilka razy.
Ważne: Ostatniego paliwa nie można użyć do reaktywowania karty pomocniczej!

Szansa 50:50 *(może zastosować tylko odgadujący członek zespołu)*
Odgadujący członek zespołu za jednym razem może dokonać 2 typowań. Tylko wtedy, gdy **obydwa typowania są nieprawidłowe**, próba odgadnięcia uważana jest za nieudaną i należy **oddać 1 paliwo**. Karty należy użyć, zanim podane zostanie pierwsze z obydwóch typowań!



Pokazywanie pierwszego przystanku pośredniego *(może tego dokonać tylko odgadujący członek zespołu)*
Na życzenie odgadującego członka zespołu źródło stawia **rakietę na pierwszym przystanku pośrednim** trasy. Tej karty pomocniczej można użyć tylko, jeśli na trasie przelotu istnieje **co najmniej** jeden przystanek pośredni.

Wymiana celu *(może stosować je tylko źródło)*
Źródło może **wymienić aktualną kartę planet** na wierzchnią kartę ze stosu planet. Karta ta pokazuje teraz nowy cel. Starą kartę należy włożyć w sposób **niewidoczny** z powrotem do stosu pozostałych kart planet. Wymiany należy dokonać, **zanim** źródło zdecydowało się na kartę sygnałową.

Omówienie sytuacji *(może zostać dokonane tylko przez członków załogi)*
Aby omówić sytuację, można użyć **każdej** z 3 kart pomocniczych. Odgadujący członek załogi może naradzić się z innymi członkami załogi przed złożeniem propozycji. Źródło może się wprawdzie przysłuchiwać, nie może jednak brać udziału w naradzie!

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de