



КОСМІЧНА
ПРИГОДА



ПРАВИЛА ГРИ

♦ Вступ

Коли Земля була спустошена ядерною катастрофою, лише жменьці людей вдалося сісти на евакуаційні зорельоти та покинути приречену планету. Заморожені в камерах кріосну, біженці полетіли до віддалених зірок у пошуках нового дому. Ви — одні з цих щасливців, проте зі сну вас вирвав звук сирени. Трапився серйозний збій роботи реактора! Єдиний спосіб запобігти вибуху — це перезавантажити систему... вручну. Бортовий штучний інтелект направлятиме вас, але цю процедуру можуть виконати лише люди.

Ви повинні скористатися правильними ключами безпеки в правильних каютах. Звучить легко, але проблема в тому, що ШІ також пошкоджений — його система комунікації не працює як слід, тому повідомлення виходять неповними та неточними. Вам доведеться співпрацювати з іншими пасажирами, щоб розшифрувати повідомлення ШІ та запобігти вибуху реактора. Чи зможете ви це зробити? І чи встигнете ви?

«ШІ: космічна пригода» — це кооперативна настільна гра, де учасники виконуватимуть ролі астронавтів і штучного інтелекту, в якого трапився збій. Мета гри — астронавти з правильними ключами безпеки повинні потрапити в правильні каюти.

Під час гри ви створюватимете спільну систему комунікації.

ШІ використовує різноманітні жетони, щоб повідомити потрібну комбінацію кольорів і фігурок. Значення жетонів визначають самі гравці. У кожній партії використовують новий сценарій із книжки сценаріїв.

♦ Вміст коробки



Підставка для карти фінальної комбінації



16 плиток кают



10 двосторонніх карт фінальних комбінацій



3 двосторонні карти кризових фінальних комбінацій



4 карти ролей



Книжка правил



Ширма ШІ



Книжка сценаріїв



6 фішок кольорів



6 фігурок астронавтів



Жетони комунікації та жетон кризи



6 кольорових кубиків



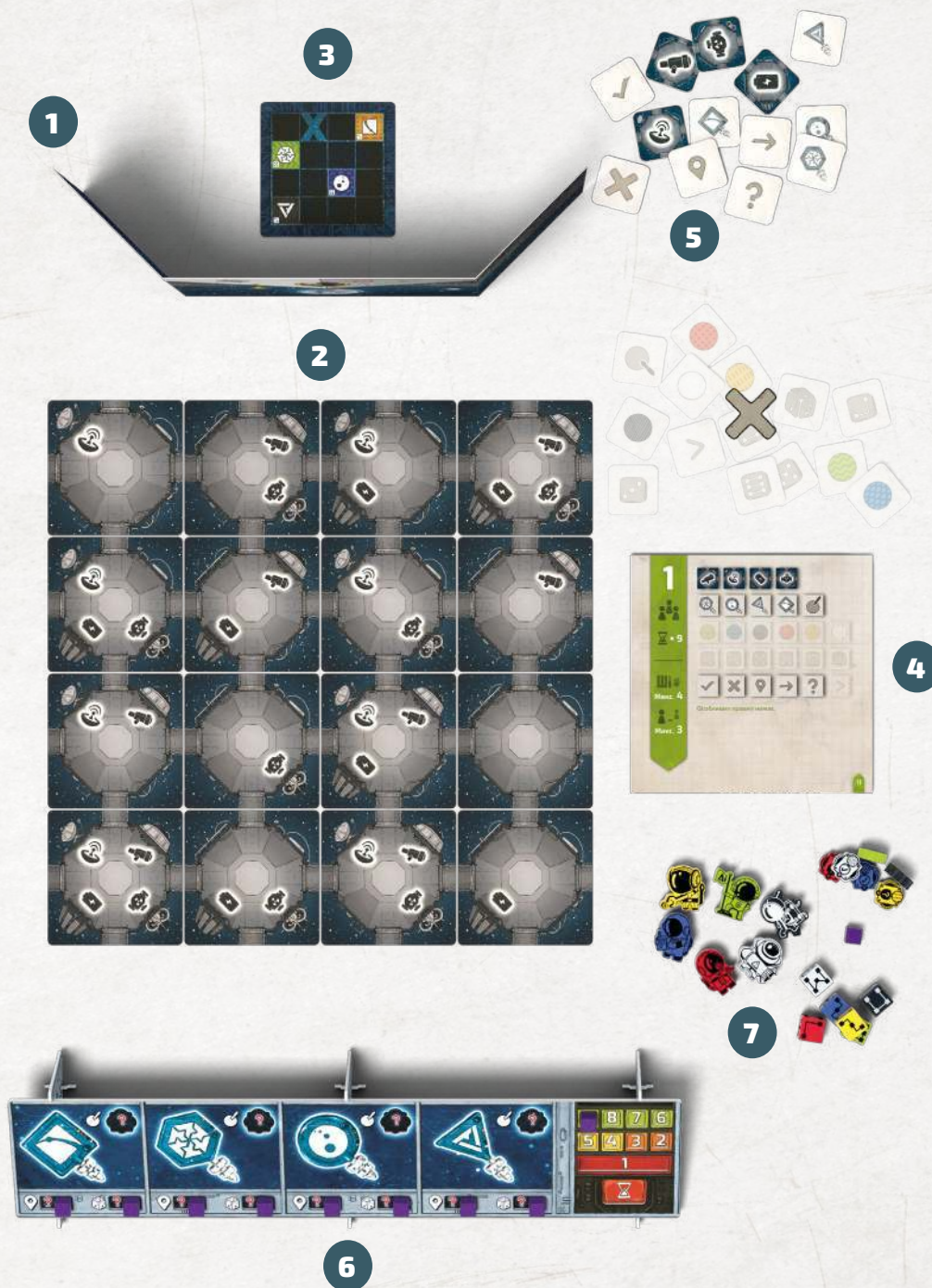
Нейтральні маркери



Панель ключів астронавтів

◆ Приготування

- 1 Виберіть гравця, який гратиме роль ШІ. Буде найкраще, якщо він сидітиме навпроти решти гравців та ховатиме від них інформацію за ширмою ШІ.
- 2 Перемішайте **16 плиток кают** і розкладіть їх горілиць, утворивши посередині ігрової зони поле розміром 4×4 . Це мапа зорельота.
- 3 ШІ перетасовує **карти фінальних комбінацій**, бере одну з них і вставляє в підставку за ширмою, повернувши будь-яким боком. Решту карт фінальних комбінацій поверніть у коробку, у цій партії вони не знадобляться.
- 4 Виберіть **сценарій** із книжки сценаріїв. Зважайте на особливі правила сценарію, які можуть впливати на приготування до нього.
- 5 ШІ бере всі **жетони комунікації**, зазначені в сценарії. Решту жетонів поверніть у коробку, у цій партії вони не знадобляться.
- 6 Складіть **панель ключів астронавтів** так, як показано на її звороті. Покладіть по 1 **нейтральному маркеру** на кожну ✓ та на комірку з цифрою на лічильнику раундів, зазначену в сценарії (⌚).
- 7 Покладіть **фігурки, кубики та фішки кольорів** у межах досяжності всіх астронавтів.



Короткий огляд гри для швидкого початку наведений на останніх двох сторінках цієї книжки правил.

♦ Мета гри

Мета гри — правильно розмістити фігурки астронавтів на мапі зорельюта ТА поєднати їхні кольори з ключами безпеки так, як це зображено на карті фінальної комбінації.



Карта фінальної комбінації містить таку важливу інформацію:

- Кольори на ній вказують, де саме на мапі зорельюта повинні бути розміщені відповідні фігурки, щоб астронавти перемогли.
- Символи ключів безпеки вказують, який саме ключ повинен мати кожен астронавт, щоб перемогти. Щоб відстежувати, хто з астронавтів має який ключ, гравці використовують панель ключів астронавтів, нейтральні маркери та фішки кольорів (див. «Панель ключів астронавтів», с. 7).
- У деяких сценаріях також використовують кубики та особливі каюти , які підпорядковуються особливим правилам, поясненим у книжці сценаріїв. Якщо кубиків чи  немає в описі сценарію, то ігноруйте кубики та  на карті фінальної комбінації — вони ніяк не впливатимуть на такий сценарій.



Якщо ви хочете кинути собі виклик, то можете використати одну з **карт кризових фінальних комбінацій** — вони позначені попереджувальною стрічкою. Зображені на них комбінації складніше зібрати, тому ці карти можна використовувати в будь-якому сценарії, щоб підвищити його рівень складності.

ВАМ ВАЖКО РОЗРІЗНЯТИ КОЛЬОРИ?



Для вас ми розробили спеціальну систему кодування кольорів!

На зворотах фігурок астронавтів зображено різні узори, що відповідають кожному кольору. Такі самі узори є на зворотах фішок кольорів.

Зелений		≡	
Синій		≡	
Чорний		≡	
Червоний		≡	
Жовтий		≡	
Білий		≡	

◆ Перебіг гри

Гра триває кілька раундів. У кожному раунді спершу відбувається **фаза ШІ**, а після неї — **фаза астронавтів**. Під час фази ШІ відповідний гравець викладає жетони комунікації, щоб передати інформацію астронавтам. Під час фази астронавтів решта гравців виконують різні дії на полі. Раунд завершується, коли астронавти переміщують нейтральний маркер на лічильнику раундів. Це також слугує сигналом для ШІ, що астронавти закінчили свої дії в поточному раунді.

ФАЗА ШІ

ШІ вирішує, яке повідомлення надіслати астронавтам, виходячи з інформації на карті фінальної комбінації та їхніх попередніх дій.

- ШІ використовує стільки **жетонів комунікації**, скільки зазначено у сценарії, і викладає їх за ширмою так, як вважає за потрібне.

Жетони комунікації можуть торкатися чи перекривати один одного, але всі вони повинні лежати **горілиць та за ширмою**.


Ширму заборонено в будь-який спосіб ставити на мапу зорельота. Після того, як ШІ підіймає її, щоб показати жетони комунікації, її треба поставити на те саме місце.

- Після того, як ШІ виклав жетони комунікації, він підіймає або забирає ширму, щоб показати астронавтам своє повідомлення. Після підняття ширми ШІ не може змінювати розташування жетонів комунікації.

- Єдиний дозволений спосіб спілкування між ШІ та астронавтами — це передача повідомлень за допомогою жетонів комунікації. **ШІ заборонено словами, жестами або мімікою передавати інформацію** про поточний сценарій чи ігрову ситуацію. За потреби дозволено загальне обговорення гри чи правил сценарію.

Приклади повідомлень та їхніх можливих трактувань наведені на с. 9.

ФАЗА АСТРОНАВТІВ

- Астронавти спільно вирішують, як трактувати повідомлення ШІ, і виконують дії, кількість яких визначена сценарієм.
- Астронавти можуть виконати будь-які з таких 4 дій:
 - ◇ Перемістити фігурку астронавта на мапі зорельота з однієї каюти в іншу. Якщо в сценарії використовуються кубики, то разом з астронавтом також перемістіть його кубик.
 - ◇ Помістити фігурку астронавта, що не розміщена на мапі зорельота, у будь-яку каюту на мапі зорельота. Якщо в сценарії використовуються кубики, то під час першого розміщення кубика на мапі зорельота його значення повинно бути .
 - ◇ Забрати фігурку астронавта з мапи зорельота.
 - ◇ Змінити значення 1 кубика на будь-яке інше.



Символи кают — антена, двигун, батарейка та телескоп — та відповідні їм жетони комунікації допомагають гравцям орієнтуватися на мапі зорельота під час гри. Кожна комбінація символів на плитках кают унікальна й не повторюється.

Кількість астронавтів, які можуть перебувати в одній каюті, необмежена.

- У будь-яку мить своєї фази астронавти можуть переміщувати фішки кольорів та нейтральні маркери на панелі ключів для позначення відомої їм інформації. Пам'ятайте, для перемоги ви повинні правильно співвіднести кольори астронавтів з ключами безпеки. **Такі маніпуляції не вважають дією.**

♦ Перебіг гри

- Фішки кольорів та нейтральні маркери не можна класти на поле. Їх можна розміщувати лише на панелі ключів астронавтів.
- Під час гри кожна секція панелі ключів астронавтів (див. с. 7) може містити будь-яку кількість фішок будь-якого кольору. Однак коли астронавти оголошують, що розгадали фінальну комбінацію, то в кожній секції панелі ключів астронавтів повинно бути

рівно по 1 фішці кольору. У такий спосіб астронавти показують, що знають, який колір відповідає якому ключу безпеки, що потрібно для перемоги в грі.

- **Наприкінці своєї фази астронавти переміщують маркер раундів на панелі ключів на поділку зі значенням, меншим на 1.** Це показує ШІ, що він може починати готувати наступне повідомлення.

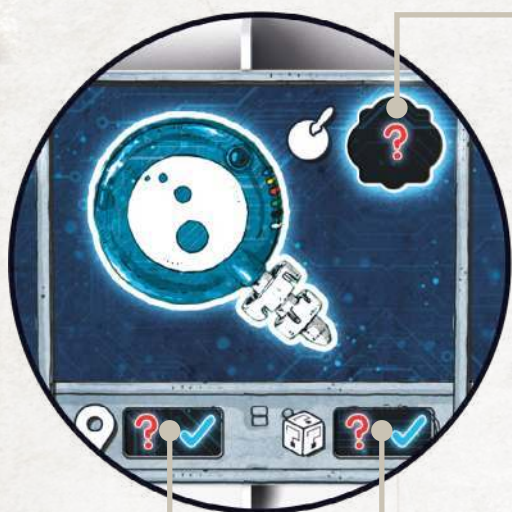


Під час гри астронавтам заборонено в будь-який спосіб спілкуватися з ШІ щодо будь-чого, що стосується поточного сценарію, чи домовлятися про певні способи комунікації. Наприклад:

- **Поклади жетон** , якщо квадратний ключ містить правильний колір, або жетон , якщо треба змінити його на зелений.
- **Жетони ключів, які розміщені в правильних каютах, поверни боком відносно інших.**
- **Передавай інформацію щодо ключів безпеки так, щоб кількість жетонів відповідала значенням відповідних кубиків.**



♦ Панель ключів астронавтів



Ця комірка повинна містити 1 нейтральний маркер (■). Якщо астронавти не впевнені щодо місця розташування ключа, то видимим повинен бути символ **?**. Якщо ж вони впевнені, то видимим повинен бути символ **✓**.

Ця комірка повинна містити 1 фішку кольору. Фішка повинна лежати однією зі сторін догори. Якщо астронавти не впевнені щодо кольору фігурки астронавта з цим ключем, то фішка повинна лежати так:



Якщо ж вони впевнені, то фішка повинна лежати так:




Ця комірка повинна містити 1 нейтральний маркер (■). Якщо астронавти не впевнені щодо значення кубика астронавта з цим ключем, то видимим повинен бути символ **?**. Якщо ж вони впевнені, то видимим має бути **✓**. У сценаріях, де немає кубиків, цей елемент панелі ключів не використовують.



Це лічильник раундів. З його допомогою астронавти відстежують, скільки раундів залишилося на відтворення фінальної комбінації. Початкова позиція нейтрального маркера на лічильнику раундів зазначена в описі кожного сценарію.


◆ Кінець гри

Гра завершується в одному з двох випадків:

1. Нейтральний маркер на лічильнику раундів сягнув пісочного годинника ().

У цю мить ШІ показує астронавтам карту фінальної комбінації. Якщо їм удалося відтворити фінальну комбінацію, то всі перемагають! Якщо ж ні, то всі програють.

2. Астронавти відтворили фінальну комбінацію.

Астронавти розміщують рівно по 1 фішці кольору в кожній секції панелі ключів та оголошують, що вони відтворили фінальну комбінацію, переміщуючи нейтральний маркер на лічильнику раундів на пісочний годинник (). Після цього ШІ порівнює карту фінальної комбінації з результатами роботи астронавтів.

Якщо кожен ключ безпеки позначений правильним кольором і всі відповідні (за кольорами) астронавти розміщені в правильних каютах, то гравці перемагають. Якщо сценарій містить кубики, то їхні значення також повинні співпадати.

Якщо хоча б один з елементів неправильний, то гравці зазнають поразки!

◆ Подальші партії

Ми радимо протягом однієї ігрової сесії зіграти кілька сценаріїв різної складності поспіль.

Після завершення одного сценарію ви можете негайно почати наступний. Повторіть приготування (с. 3) та не забудьте вибрати нову карту фінальної комбінації (або скористайтеся зворотом попередньої).

Вам не обов'язково перемішувати плитку кают, але ви можете це зробити, якщо хочете збільшити складність. За бажанням ви можете передати роль ШІ іншому гравцю. Між сценаріями ми радимо вам обговорювати ігровий процес.

Поговоріть про свої досягнення, невдачі, успішні та неуспішні випадки передачі повідомлень. Це допоможе вам створити спільну систему комунікації.

◆ Приклади повідомлень ШІ



ПРИКЛАД 1

Червоний астронавт повинен бути розміщений у каюті з символами антени, батарейки та телескопа.



ПРИКЛАД 2

Поміняйте місцями трикутний та квадратний ключі або кольори цих ключів.



ПРИКЛАД 3

Круглому та квадратному ключу відповідають кубики з неправильними значеннями.



ПРИКЛАД 4

Трикутний ключ повинен бути розміщений у каюті з символами батарейки та телескопа, а шестикутний ключ — у каюті лише з символом телескопа.



ПРИКЛАД 5

Зелений астронавт із квадратним ключем повинен бути розміщений у каюті з трьома символами або на плитці, яка містить кубик зі значенням «3».

♦ Стратегічні поради

- Астронавтам варто переміщувати фігурки астронавтів, щоб ШІ було легше робити змістовні та інформативні повідомлення. Зрештою, це кооперативна гра.
- Кожен має власний спосіб комунікації. Астронавтам варто коментувати отримані від ШІ повідомлення, щоб надалі вони більше відповідали їхнім очікуванням. Ця гра створена для того, щоб показати, що навіть просте повідомлення може мати багато різних трактувань.
- В астронавтів часто залишатимуться невикористані дії. Використовуйте їх для розміщення нових фігурок астронавтів на мапі зорельота або для переміщення фігурок астронавтів, які перебувають не в тих каютах.
- Астронавтам варто запам'ятовувати повідомлення ШІ з попередніх раундів. Для цього також можна використовувати панель ключів астронавтів та нейтральні маркери.
- Намагайтеся сприймати правила сценарію не лише як додаткові складнощі, а і як можливість налагодити комунікацію новими способами — це підвищить вашу ефективність!

ТВОРЦІ ГРИ «ШІ: КОСМІЧНА ПРИГОДА»

РОЗРОБКА ГРИ: Катажина Чох, Сильвія Смолінська, Войцех Вішневський, Матеуш Вольський

ІЛЮСТРАЦІЇ: Томаш Болік

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Радослав Давід, Матеуш Копач на основі проєкту компанії Smart Flamingo

МЕНЕДЖЕР ПРОЄКТУ: Ян Маурицій

МЕНЕДЖЕР З ВИРОБНИЦТВА: Даміан Мазур

РЕДАКТОР АНГЛІЙСЬКОГО ПЕРЕКЛАДУ: Тайлер Браун

Усі права застережено. Друк або видання правил гри, ігрових компонентів або ілюстрацій без дозволу компанії Portal Games заборонено.

Наші ігри збирають з особливою ретельністю. Однак якщо раптом у вашому примірнику гри чогось бракує, повідомте нам про це, написавши на адресу:

info@geekach.com.ua

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Володимир Рибаків

ПЕРЕКЛАДАЧ: Володимир Хільченко

РЕДАКТОРКА: Олена Науменко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

Українське видання ©2024 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.com.ua

2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

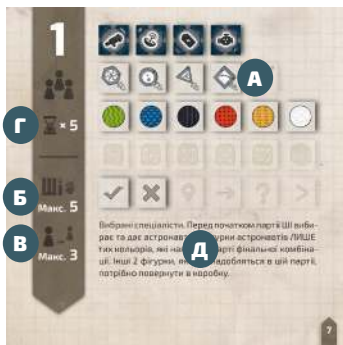
Польща

КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ ДЛЯ ШВИДКОГО ПОЧАТКУ

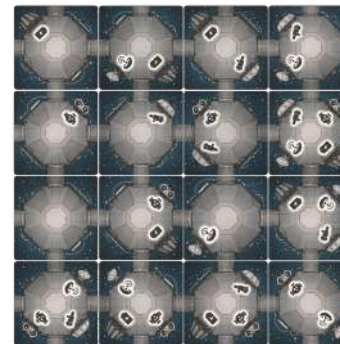


Цей огляд розроблений для того, щоб допомогти вам зрозуміти, як грати в «ШІ: космічна пригода» — адже вчитися під час гри значно простіше. Розкладіть гру, щоб краще зрозуміти пояснений далі ігровий процес, але ви також можете просто прочитати цей огляд, орієнтуючись на наведені зображення.

На початку партії гра повинна мати ось такий вигляд. Не забудьте покласти нейтральний маркер на поділку «5» лічильника раундів.



У книжці сценаріїв зазначено, які з жетонів комунікації доступні для ШІ в поточному сценарії (А) та яку їх кількість він може використовувати кожного раунду (Б). Також там указано, скільки дій щораунду можуть виконувати астронавти (В) та скільки раундів вони мають на те, щоб знайти правильну комбінацію (Г). Деякі сценарії також містять особливі правила (Д).



Плитки кают утворюють мапу зорельюта. Кожна плитка відповідає 1 клітинці на карті фінальної комбінації. Положення карти фінальної комбінації має значення лише для ШІ — він визначає його на початку партії й потім не змінює.



Чотири кольорові квадрати з символами, зображені на карті фінальної комбінації, вказують, в яких каютах повинні бути розміщені відповідні фігурки астронавтів та в яких секціях панелі ключів астронавтів повинні бути розміщені відповідні фішки кольорів, щоб гравці перемогли, а їхній корабель не вибухнув!



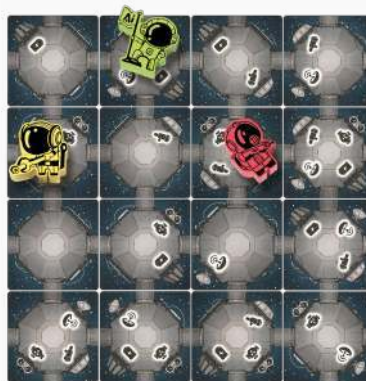
Якщо ШІ вдасться повідомити астронавтам, у яких каютах повинні бути розміщені фігурки астронавтів та якому ключу відповідає який колір, то астронавти успішно збирають комбінацію і залишаються в живих!

А ДАЛІ МИ ПОКАЖЕМО ВАМ, ЯК ЗІБРАТИ КОМБІНАЦІЮ ТА ВЦІЛІТИ!

1-Й РАУНД



- ШІ кладе жетони комунікації так, як зображено вище, та показує їх астронавтам, забираючи ширму.
- Астронавти у відповідь витрачають 3 свої дії на те, щоб розмістити фігурки астронавтів так, як зображено праворуч.



Як бачите, для того, щоб повідомити астронавтам, де розмістити фігурки астронавтів, ШІ використовує як взаємне розташування жетонів, так і відстань між ними. На жаль, астронавти не взяли до уваги відстань між зеленим і червоним жетонами. Фішки кольорів і панель ключів астронавти не чіпали, бо ШІ ще не дав інформації щодо них.

2-Й РАУНД



- ШІ кладе жетони комунікації так, як зображено вище, та показує їх астронавтам, забираючи ширму.
- Астронавти у відповідь витрачають лише 2 зі своїх 3 дій на те, щоб розмістити білу фігурку астронавта й перемістити червону фігурку так, як зображено праворуч.



Як бачите, ШІ намагається показати, що червона фігурка астронавта розміщена неправильно, повідомляючи, що правильно розміщені лише жовта й зелена фігурки. Розташування жетонів також натякає, що червона фігурка астронавта повинна бути розміщена далі праворуч, а біла — у 3-му стовпці. Фішки кольорів і панель ключів астронавти не чіпали, бо ШІ ще не дав інформації щодо них.

3-Й РАУНД



- ШІ кладе жетони комунікації так, як зображено вище, та показує їх астронавтам, забираючи ширму.
- Астронавти у відповідь витрачають лише 1 дію на те, щоб перемістити білу фігурку астронавта так, як зображено праворуч.



ШІ використовує жетони комунікації з символами кают, щоб показати, що біла фігурка астронавта повинна бути розміщена в каюті з цими 3 символами. Він також поклав жетони так, щоб вони відтворювали взаємне розташування символів на плитці каюти — це допоможе зрозуміти, де повинна бути розміщена біла фігурка астронавта. Крім того, ШІ вказав, який ключ повинен бути в білого астронавта, тому гравці у відповідь кладуть фішку білого кольору в секцію з шестикутним ключем.



Цей приклад показує, що астронавтам не завжди треба використовувати всі свої дії і що ШІ може або точно повідомити інформацію про якийсь один елемент, або неточно про кілька — залежно від власних уподобань.

Існує безліч варіантів комунікації між ШІ та астронавтами. Як, на вашу думку, він дасть астронавтам знати, які кольори повинні відповідати решті 3 ключам безпеки? Пам'ятайте, залишилося всього 2 раунди!

Коли ви перейдете до складніших сценаріїв, то матимете справу ще й з кубиками, пастками в каютах і безліччю інших випробувань!

Сподіваємося, що ви, хоробрі астронавти та ваш відданий ШІ, уцілієте!