



КОСМІЧНА
ПРИГОДА



ЕКСТРЕМАЛЬНІ СЦЕНАРІЇ



1



Макс. 4



Макс. 3



Ускладнене переміщення. Фігурки астронавтів можна переміщувати лише по прямій лінії. Якщо така лінія перетинає плитку каюти, на якій уже розміщена фігурка іншого астронавта, то ви повинні завершити своє переміщення в такій каюті.


Додаткові зусилля. Для перемоги в грі потрібно, щоб наприкінці партії фігурка астронавта, кольору якої немає на карті фінальної комбінації, перебувала на плитці каюти, позначеній ✖ на карті фінальної комбінації.

2



Макс. 3



Шифр. ШІ повинен викладати жетони комунікації у формі . Ці жетони не можуть перекривати один одного.

3



Макс. 3

Макс. 4



Розгерметизація вантажу. Астронавтам заборонено використовувати нейтральні маркери та фішки кольорів.

Діоди контролю. ШІ може використовувати до 3 нейтральних маркерів у своєму повідомленні. Їх не враховують під час підрахунку максимальної кількості жетонів комунікації.

4



Особлива



Макс. 6



Гравітаційні аномалії. Перше повідомлення ШІ може містити щонайбільше 5 жетонів комунікації. У наступних раундах ШІ може використовувати до 6 жетонів, мінус 1 за кожну дію, витрачену астронавтами в попередньому раунді.

5




= 5



Макс. 3



Ускладнене переміщення. Фігурки астронавтів можна переміщувати лише по прямій лінії. Якщо така лінія перетинає плитку каюти, на якій уже розміщена фігурка іншого астронавта, то ви повинні завершити своє переміщення в такій каюті.

Шифр. ШІ повинен викладати жетони комунікації у формі . Ці жетони не можуть перекривати один одного.

6



Макс. 4



Макс. 4



Резервна система. Коли астронавти відтворили фінальну комбінацію, ШІ бере нову карту фінальної комбінації. Астронавти повинні відтворити також і її. Усі компоненти, що були розміщені на плитках кают, залишаються на них.

7



Макс. 3



Пошкоджена система телепортації. Перед кожним раундом (починаючи з 2-го) ШІ бере 2 випадкові жетони комунікації з кольорами та 2 з символами кают. Після цього ШІ розміщує астронавтів вибраних кольорів на плитці або плитках будь-яких кают, що містять обидва вибрані символи кают.

8



Макс. 3



Макс. 3



Зникнення світла. Після розміщення фігурки астронавта на плитці каюти переверніть цю плитку долілиць. Більше не перевертайте її до кінця гри.

Витік кисню. У будь-яку мить гри на мапі зорельюта не може бути більше ніж 4 фігурки астронавтів.

9



Макс. 4



Макс. 4



Зламаний комунікатор. Перед початком партії ШІ навмання бере 2 жетони комунікації з ключами, 2 з символами кают і 3 з кольорами та кладе їх долілиць так, щоб усі гравці їх бачили. Ці жетони не можна використовувати в цьому сценарії.

Розгерметизація вантажу. Астронавтам заборонено використовувати нейтральні маркери та фішки кольорів.

10







Макс. 5



Макс. 4



Чорна діра. ШІ записує на листку паперу ті плитки кают, на яких повинні перебувати астронавти з ключами безпеки (використовуйте символи кают    ). Після цього астронавти перемішують та викладають у довільному порядку всі плитки кают горілиць, щоб утворити хаотичну мапу зорельюта (схожу на ту, що зображена праворуч).





Ш. І. ♥
ДОДОМУ!



2024, Portal Games Sp. z o. o.
SEEMINT Sp. z o.o.

