



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



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



**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.

