

## Instrukcja misji Odyseja

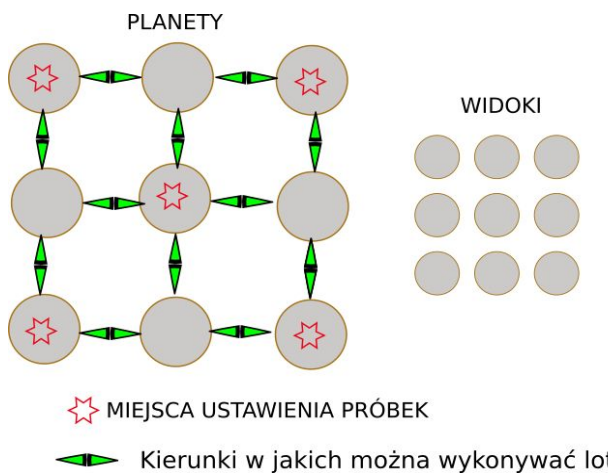
### ZAWARTOŚĆ:

- 17 + 8 Kart **Planet**
- 17 + 8 żetonów **Widoków** - fragmenty grafik przedstawionych na Planetach
- 4 **Rakiety**
- 25 **Próbek M** (Myślodyna)
- 1 znacznik **Strefy Kwarantanny**
- 4 karty pojazdów **Pulpity Sterownicze** - ułatwiają namierzenie własnej Rakiety i ustalenie poziomu ilości Gwiezdnego Pyłu
- 4 znaczniki **Gwiezdnego Pyłu** - „Paskudne Chwyty na wypadek klęski”
- 6 żetonów Paskudnych Chwytów – (zasady użycia znajdziesz w części „Paskudne Chwyty na wypadek klęski”)
- Kostka **K6** - do wariantu **Kosmiczny wyścig**

Przed rozpoczęciem gry, radzimy wykonać ćwiczenie polegające na zapamiętywaniu serii Planet. Ćwiczenie znajdziesz w broszurze „**Podstawy nawigacji międzyplanetarnej dla żółtodziobów**”

### Poziom Nowicjusz

1. Rozpocznijcie od zbudowania modelu galaktyki TRI-TRAP, w której przyjdzie Ci wykonać lot.
  - a. Wybierzcie lub wylosujcie 9 **Planet** (duże karty) oraz wyszukajcie również 9 odpowiadających im małych kart **Widoków** - kto znajdzie najwięcej widoków zaczyna grę



- b. **Planety** rozłóżcie odkryte jak na rysunku, tak by było widać, co się na nich znajduje. Wszystkie narożne Planety oraz Planetę środkową (na schemacie oznaczone gwiazdką) nazywamy **Planetami badawczymi**.
- c. **Widoki** Planet, użytych do budowy modelu galaktyki, pomieszajcie i zakryte ułóżcie obok zgodnie z rysunkiem.

Przed wymieszaniem Widoków, niedoświadczonym (młodszym) graczom zaleca się porównać ich grafiki z grafikami **Planet**.

2. Na każdej **Planecie badawczej** umieśćcie próbki M w tym samym kolorze w liczbie o jedną większej niż jest graczy.
3. Obok **Planet** kładziemy znacznik Strefy Kwarantanny.
4. Rozpoczynający ustawia swoją Rakiety na dowolnej **Planecie**, na której **nie ma** Próbek. Następnie pozostali w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara ustawiają swoje Rakiety na innych Planetach **bez Próbek**, przy czym w czasie rozstawiania nie można postawić Rakiety na Planecie, na której stoi już Rakieta **innego** gracza. Już w czasie gry może jednocześnie stać kilka rakiet na tej samej planecie.

### Cel gry

Zwycięża gracz który jako pierwszy zdobędzie po 1 Próbcie **z każdej** Planety badawczej (będzie posiadać **5 różnych** kolorów Próbek).

### Procedura lotu

Na początku swojej tury gracz **musi odsłonić** wybrany przez siebie **Widok**. Wszyscy starają się zapamiętać co przedstawia. Jeżeli Widok przedstawia fragment Planety sąsiadującej w **linii prostej** z Planetą, na której stoi jego Rakieta, to **musi** on przemieścić się na tę Planetę. Następnie gracz odkłada Widok, **ponownie zakryty**, na to samo miejsce.

Po ruchu rakiety, gracz ponownie musi odkryć jeden z Widoków i wszyscy sprawdzają, czy może przemieścić rakiety na nową Planetę.

Jeżeli Widok przedstawia fragment Planety, na której **już stoi** Rakieta tego gracza, to musi on odkryć inny Widok i sprawdzić, czy może lecieć dalej. Nie można przemieścić Rakiety, jeżeli odkryty Widok przedstawia Planetę:

- która nie sąsiaduje z Planetą, na której stoi jego Rakieta,
- na którą musiałby wykonać lot po skosie (za wyjątkiem schematów, które to umożliwiają),
- z której przyleciał bezpośrednio (w aktualnej turze) na obecnie zajmowaną Planetę.

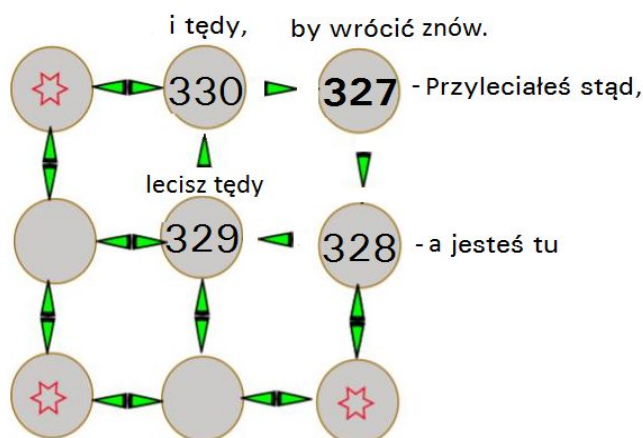
Jeżeli gracz nie może lecieć, to kończy turę i jeżeli nie chce skorzystać z paskudnego chwytu, to swoją turę rozpoczyna kolejny.

Na początku tury każdego pilota wszystkie Widoki muszą być zakryte. Nie ma potrzeby pamiętania z jakiej Planety przyleciało się w poprzedniej turze. gracz rozpoczynający nową turę może przemieścić się na dowolną, sąsiednią Planetę jeżeli tylko odkryje właściwy widok.. Można lądować na Planecie, na której stoi inna Rakieta.

### Pamiętaj!

#### Kosmos to droga jednokierunkowa.

W jednej turze nie możesz **bezpośrednio** wrócić na Planetę, z której przyleciałeś na obecnie zajmowaną. Jeżeli odkryłeś taki Widok to **kończysz turę**.



### Przykład:

Z Planety **327** przylatujesz na 328 i nie możesz wrócić w tej turze bezpośrednio na **327** - nawet jeżeli dobrze się tam bawiłeś. Musisz najpierw z Planety 328 polecieć na Planetę 329, stamtąd na 330, by dopiero z niej wrócić na **327**.

### Zbieranie Próbek M a Strefa Kwarantanny

Samo lądowanie na Planecie uruchamia procedurę objęcia tej Planety Strefą Kwarantanny niezależnie czy będzie się pobierać Próbkę czy nie. Tylko ten kto zobowiąże się do zabezpieczenia Planety (**postawi znacznik Kwarantanny**), dostaje pozwolenie na wywóz materiału badawczego poza obręb Planety (pobranie Próbkę). Od tej chwili Planeta będzie pod czasową ochroną. **Można ją odwiedzać**, jednak, aż do odwołania, **nie można** pobierać Próbek.

Można zbierać Próbkę **tylko** z Planet badawczych, nie można zabierać Próbek **innym** graczom. Próbkę danego koloru można pobrać, tylko jeśli nie ma się jeszcze Próbkę w takim kolorze.

Na początku żadnej z pięciu Planet badawczych nie ma znacznika Kwarantanny (patrz rysunek). Zmieni się to, kiedy ktoś jako pierwszy wylądował na dowolnej Planecie badawczej. Gracz ten pobiera Próbkę i ustawia na tej Planecie znacznik Kwarantanny. Od tej chwili aż do końca gry **zawsze** na jednej z 5 Planet badawczych będzie znajdował się ten znacznik.

Znacznik musi być przemieszczany za każdym razem, gdy dowolna z Rakiet wylądował na Planecie badawczej, na której go nie ma.

Jeżeli na Planecie nie ma znacznika Kwarantanny, to gracz może pobrać Próbkę (o ile wcześniej nie zdobył Próbkę w takim kolorze) i **musi** przenieść znacznik na tę Planetę. **Po pobraniu** Próbkę gracz **musi zakończyć turę**.

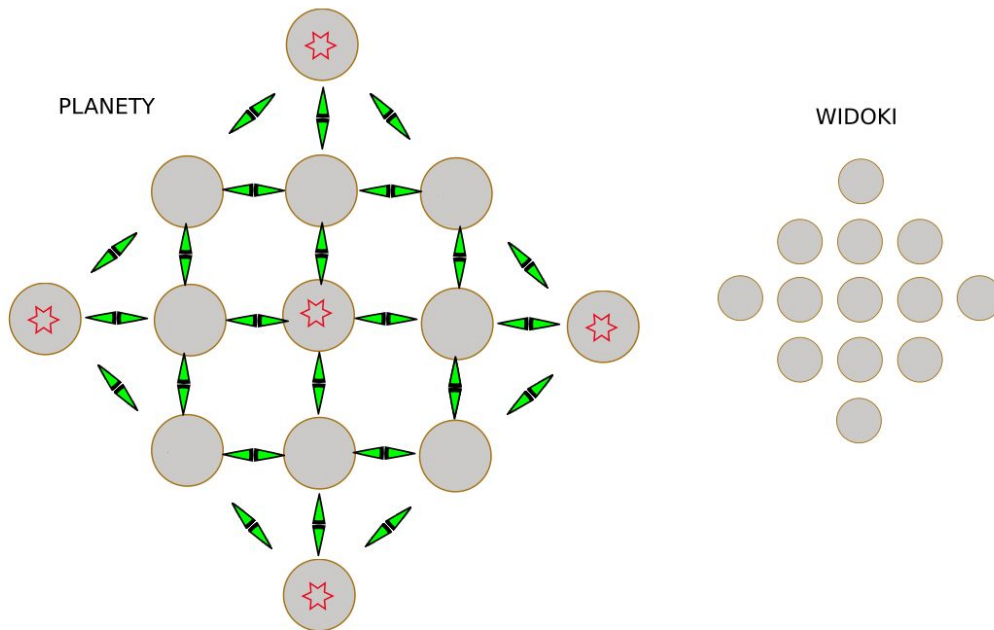
Lądując na Planecie badawczej, na której znajduje się już znacznik Kwarantanny, **nie można** z niej **pobrać** Próbkę, należy kontynuować swój lot jakby była zwykłą planetą.

Podsumowując, gdy lądujesz na Planecie badawczej, a tam:

- nie ma** znacznika i **nie masz** Próbkę, jaka tam leży - **bierzesz** Próbkę, **kładziesz** znacznik i **kończysz** turę,
- nie ma** znacznika, a **masz** taką Próbkę - tylko **kładziesz** znacznik, **lećisz** dalej,
- jest** znacznik - znacznik zostaje, **nie bierzesz** Próbkę i **lećisz** dalej.

## Poziom Kapral

Galaktyka **KARO-13** to starsza siostra galaktyki TRI-TRAP.



☆ MIEJSCA USTAWIENIA PRÓBEK

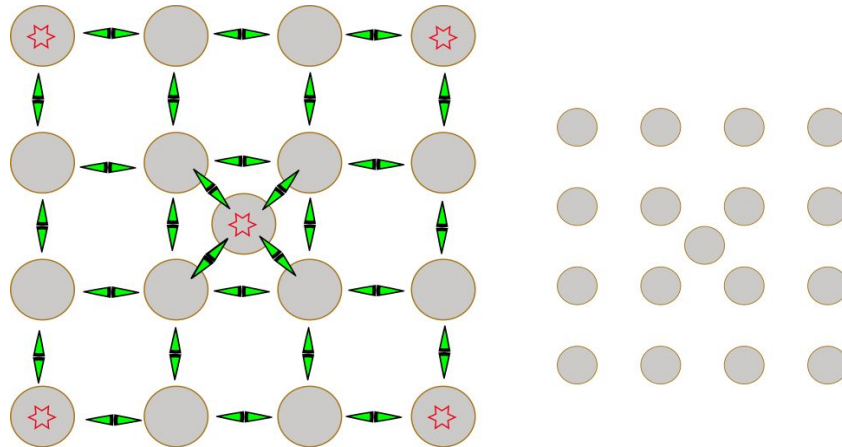
⇄ Kierunki w jakich można wykonywać loty

Jak widać, wewnątrz galaktyki jest identyczne jak w małej galaktyce, składa się z 9ciu planet, między tymi planetami można poruszać się tak samo. Jednak starsza siostra posiada na zewnątrz cztery dodatkowe planety. W tej galaktyce właśnie one są planetami badawczymi. **Tu już rekomendujemy stosowanie Paskudnych Chwyków.**

## Poziom Kapitan

Tym razem odwiedźcie galaktykę QUAD-RUPLE. Choć złośliwcy przezywają ją Kurdupłą. Już od dawna nasi naukowcy podejrzewali, że Wszechświat nie jest tylko płaski.

Tak... jest również skośny.



 Kierunki w jakich można wykonywać loty

Spójrz na schemat galaktyki QUAD-RUPLE. Ułóż karty Planet i karty Widoków w układzie 4x4 plus jedna dodatkowa Planeta w centrum. Rozmieść Próbki na **Planetach badawczych** zgodnie z tym schematem.

## Paskudne Chwyty na wypadek klęski

Przed rozpoczęciem gry należy ustalić czy będą wykorzystywane, czy nie. Graczom młodszym, zwłaszcza na początku, radzimy grać bez nich. Jednak zdecydowanie polecamy ich stosownie gdyż to właśnie one wprowadzają element strategiczny który dodaje głębi rozgrywce.

Na początku gry rozłóżcie na stole sześć żetonów Paskudnych Chwyków rewersami do góry, tak żeby nie było widać ich zawartości. Wybierzcie tylko trzy, a pozostałe odrzućcie do pudełka. Z tych trzech **Paskudnych Chwyków** będziecie mogli skorzystać podczas symulacji.

Jeżeli w grze biorą udział **tylko dwaj** gracze, to przed losowaniem Paskudnych Chwyków odszukajcie „**Skok Armstronga**” i odłóżcie go do pudełka.

## Jak używać Paskudnych Chwyków?







Można skorzystać z Paskudnego Chwytu na początku lub na końcu swojej tury - gracz sam decyduje. Jeżeli gracz chce skorzystać z Paskudnego Chwytu, to musi **najpierw** zużyć odpowiednią ilość Gwiezdnego Pyłu. Można skorzystać tylko z jednego Paskudnego Chwytu w trakcie swojej tury.

### W jaki sposób Gracze otrzymują Gwiazdny Pył?

Każdy pobiera znacznik Gwiazdnego Pyłu i kładzie go na karcie Pulpitu Sterowniczego w miejscu 0. Jeżeli gracz odkryje Widok Planety, który spowoduje zakończenie jego tury, to przesuwają znacznik Gwiazdnego Pyłu o jeden. Jeżeli na początku tury nie korzystał z paskudnego chwytu to po pobraniu pyłu może to zrobić.

**Gwiazdnego Pyłu nie można mieć mniej niż 0 ani więcej niż 3.**

### Paskudne Chwyty

<p><b>Roszada Gagarina</b> Koszt: Gwiazdny Pył -3 Możesz zamienić miejscami dwie dowolne Rakiety. Jeżeli w tej akcji bierze udział twoja Rakietka, to musi być <b>zawsze</b> przenoszona jako pierwsza. Wraz z pierwszą Rakietką lądującą na Planecie badawczej przenoszony jest na nią również Znacznik Kwarantanny. Właściciel tej Rakietki nie ma możliwości pobrania Próbkę z tej Planety. Szach mat!</p>		<p><b>Zamiana Kopernika</b> Koszt: Gwiazdny Pył -2 Kopernik zamienił miejscami Ziemię ze Słońcem. Ty możesz zamienić miejscami dwie Planety. Nie można zamieniać Planet, na których są Rakietki lub Próbkę. Jeśli umiesz rozpoznać mur z czerwonej cegły, to chyba Planet z Rakietkami nie pomylisz?</p>	
<p><b>Kieszonkowy Tunel Czasoprzestrzenny</b> Koszt: Gwiazdny Pył -3 Możesz przenieść swoją Rakietkę na inną planetę bez Próbek. Coś tu brzydko pachnie! Zabierz nas stąd!</p>		<p><b>Uszkodzony Pulpit</b> Koszt: Gwiazdny Pył -2 Wybrany przeciwnik zauważył dwa przedziwne księżycy przyklejone do iluminatora. Nie wie że to twoja sprawka. Na pewno się tego nie spodziewa i z wrażenia rozleje kawę na pulpit sterowniczy. Wskaż przeciwnika, który straci najbliższą kolejkę (odwraca swoją kartę pulpitu sterowniczego). Taki jesteś sprytny! <b>Uwaga.</b> Nie można uszkodzić już uszkodzonego pulpitu. Pulpit zostaje naprawiony automatycznie gdy kolejka ponownie wróci do uszkodzonego (ponownie odwraca kartę).</p>	
<p><b>Skok Armstronga</b> Koszt: Gwiazdny Pył -3 Możesz wykonać dodatkową turę. I jak teraz ten cały pył mam z trąbki wydymać?</p>		<p><b>Teleskop Bubble'a</b> Koszt: Gwiazdny Pył -2 Podejrzaj jeden z Widoków i nie pokazuj innym graczom. Właściwie zawód astronoma może być ciekawy, jeśli potrafi on skierować swój teleskop na odpowiedni obiekt.</p>	

### Specjalna zasada wzmocnienia Obiboków.

Opcjonalna zasada która pomaga w wyrównaniu szans graczy słabszych (młodszych).

Po zakończeniu swojej tury należy porównać liczbę posiadanych przez siebie Próbek z liczbą Próbek gracza, który ma ich najwięcej. Jeżeli ten drugi ma przynajmniej o **dwie** Próbkę **więcej** (np: ma 1, a inny gracz ma 3), to obibok może wykonać jeszcze **jedną dodatkową turę** (w tej dodatkowej obiboki nie mogą stosować Paskudnych Chwyty ani ponownie porównywać ilości Próbek).

**Pamiętaj czego się nauczyłeś. Ocalić Cię to może!**

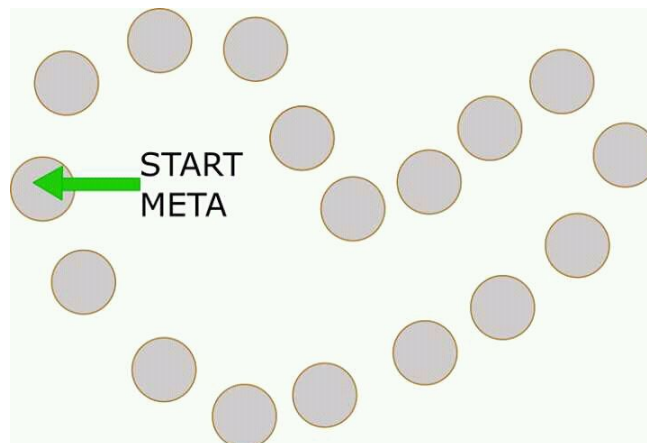
## Wyścig międzyplanetarny

A teraz ponieważ silniki macie rozgrzane, sprawdzimy kto z was jest najszybszy.

Otrzyjcie rękawem łyżę szczęścia i smarki rozpacz, czas na prawdziwą konkurencję!

Czeka was **Wyścig** po planetach ułożonych w kształt toru.

- Na stole lub podłodze rozłóżcie wszystkie **Planety** tworząc tor na kształt pętli (podobnie jak na rysunku, tak żeby było widać co się na nich znajduje).



- Na jednej z planet połóżcie znacznik **Kwarantanny**, aby zaznaczyć na tym szalonym węźle Start i Metę.
- Na tej planecie ustawcie wszystkie rakiety.
- Rozłóżcie w środku pętli **odkryte Widoki**.
- Warto przed rozpoczęciem rozgrywki nazwać wszystkie **Planety**. Nie musicie na każdej rozbijać butelki szampana, ale podczepcie w swojej głowie hasło lub jakąś historyjkę do każdej z Planet, łatwiej wam będzie nawigować.
- Podczas wyścigu korzystacie z **KLAPSA** - Kompletnie Losowego Akceleratora Prędkości Super Absurdalnych (kostki K6).
- Do przeprowadzania niezbędnych obliczeń wymagane jest posiadanie sześciu palców. Kadeci z ich niewystarczającą ilością narażeni są na liczenie w pamięci. Agencja nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z podjęcia takiego ryzyka.

### Cel wyścigu

Wyścig wygrywa Kadet, który pierwszy przeleci przez Metę (lub wyląduje na planecie startowej)

Tak, właśnie taki jest cel. Nie kpjcie i nie parszajcie, bo zaplujecie skafander.

Rakiety przemieszczacie po planetach w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

### Przebieg wyścigu

Wyścig rozpoczyna Kadet, który najszybciej wymówi maailmankaikkeus (kosmos, po fińsku). To on jako pierwszy rzuca KLAPSA (wynik rzutu wskazuje ilość planet o jaką może przesunąć się rakietą jednego z Kadetów). Kolejność pozostałych rzucających jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli nie macie zegara ze wskazówkami, to następny rzucający siedzi po lewej stronie poprzedniego. Jeżeli nie wiecie gdzie jest lewa, to zapamiętajcie: *Lewa to ta która ma kciuk z prawej strony!*

**Uwaga** - kolejność ustalona z góry dotyczy tylko rzutów kostką, o ruchy Rakiet będziecie musieli zawalczyć.

Instrukcja dla Kadetów:

1. Ustalacie ile okrążeń musicie zrobić żeby ukończyć wyścig. Dla 17tu planet to zwykle 2 lub 3 okrążenia.
2. Wybierzcie swoje rakiety oraz właściwe pulpity sterownicze.
3. Rozpoczynający dostaje KLAPSA i rzuca. Dla ułatwienia przed rzutem warto upewnić się jaką raketą ma rzucający.
4. Następnie **każdy** Kadet (rzucający również) stara się znaleźć Planetę na którą **rzucający** mógłby się przedostać gdyby wykorzystał wynik KLAPSA.
5. Kto ją znajdzie, ten jak najszybciej wskazuje palcem Widok tej właśnie Planety (Planety na którą poleci rzucający jeśli się nie pośpieszcie! - Macie coś ze słuchem Kadeci?).
6. Kadet, który **pierwszy poprawnie** wskaże Widok, przesuwa **swoją** Raketę o tyle planet do przodu, ile wskazał rzut (ląduje na innej Planecie niż Widok który pokazał - chyba że stał na tej samej co rzucający)
7. Następnie kolejny Kadet (zgodnie z kolejnością rzutów ustaloną na początku) dostaje KLAPSA (tak, chodzi o kostkę) i wyżej opisana procedura zostaje powtórzona.

Instrukcja dla kumatych:

1. Ustalacie długość trasy.
2. Kadet rzuca i poleci do przodu o tyle Planet ile wskazał rzut - tylko jeżeli pierwszy dotknie palcem Widoku Planety na którą mógłby dolecieć.
3. Jeżeli inny Kadet wcześniej wskaże Widok tej samej Planety, to wtedy on wykonuje lot **swoją** raketą zgodnie z wynikiem rzutu.
4. Rzucający daje KLAPSA następnemu.

**Uwaga druga** - w przypadku gdy dwóch lub więcej Kadetów w tym samym czasie prawidłowo wskaże widok, lub nie można ustalić kto był pierwszy, wtedy rzucający powtarza rzut.

Pierwsze miejsce zajmuje Kadet, który pierwszy wylądowuje na planecie START/META (lub dalej) w ostatnim okrążeniu wyścigu. Czy ja się powtarzam? Ruchy, ruchy, Kadeci!



## „Podstawy nawigacji międzyplanetarnej dla żółtodziobów”

Kadeci! Jeśli wydaje Wam się, że zasiądziecie za sterami naszych najnowocześniejszych pojazdów kosmicznych to... macie rację. Ale zanim to nastąpi, musicie przejść szereg szkoleń. Głównym szkoleniem zajmiecie się później. Będziecie podchodzić do niego indywidualnie, pod nadzorem... nadzoru. Jednakże teraz zachęcamy Was do wzięcia udziału w załogowym locie rozpoznawczym, w trakcie którego dowiecie się, z czym przyjdzie się Wam zmierzyć podczas symulacji oraz prawdziwej misji. Gotowi?

Weźcie Planety i usiądźcie wygodnie. To lot rozpoznawczy. Relaks jest istotny, ale nie odpłyńcie zbyt daleko, ponieważ koncentracja będzie bardzo ważna. Wybierzcie najstarszego stopniem spośród Was – będzie pełnił funkcję oficera podczas lotu załogowego. Niech potasuje Planety i ułoży z nich zakryty stos na środku stołu. Następnie niech weźmie wierzchnią Planetę – nazwijmy ją sobie (A) - odkryje ją i umieści obok zakrytego stosu. W tym momencie rozpoczynacie fazę rozpoznania. Rozpoczynamy od oficera: przygląda się odkrytej Planecie (A) i pobiera z wierzchołka stosu kolejną Planetę - (B). Wpatruje się w nią i układa pewną historię, która łączy w jakiś sposób obie odkryte Planety. Gdy oficer opanuje już emocje, przedstawia historię załodze i zakrywa Planetę (A) - trzymaną w dłoni Planetą (B) - ilustracją do góry. Wszyscy Kadeci muszą słuchać uważnie, ponieważ ich działania będą powiązane z procedurą zapoczątkowaną przez oficera, który w tym momencie bierze jedną próbkę i kończy swoją turę. Teraz czas na Kadeta znajdującego się po lewej stronie oficera. Wykonuje on dokładnie tą samą akcję – odkrywa wierzchnią Planetę z zakrytego stosu, przygląda się jej i stara się stworzyć historię, która połączy tę Planetę z Planetą leżącą już na wierzchu stosu odkrytego. Następnie opowiada wymyśloną przez siebie historię, odkłada Planetę na odkryty stos, przykrywając Planetę położoną przez poprzedniego Kadeta i bierze próbkę. I tak procedura toczy się do momentu, aż każdy z graczy odkryje odpowiednią\* ilość Planet (nie licząc tej pierwszej (A), odkrytej przez oficera). Wszyscy – w miarę czasu – starają się zapamiętać opowiedziane historie oraz w jakiej kolejności odkładane są Planety na nowy stos. Na końcu tej fazy każdy z Kadetów powinien mieć taką samą ilość próbek.

Gdy na stole będzie znajdował się tylko jeden stos, z odkrytymi Planetami, kończy się faza pierwsza i przechodzicie do drugiej fazy lotu. Kadet, który jako ostatni ułożył na stosie Planetę, wykonuje procedurę Odwrócenia Biegunów – obraca cały stos, rewersem do góry, by Planeta startowa (A) znów była pierwsza. Kadet ten nadal jest aktywny. Odkrywa Planetę startową (A) – pełni ona funkcję punktu nawigacyjnego, od niej rozpocznie się faza retrospekcji. Aktywny Kadet, tak – nadal ten sam (*uwagaście?! – próbuje teraz przypomnieć sobie, jaka Planeta jest kolejną na stosie i stara się powtórzyć przypisaną do niej historię (a nie mówiłem, że będzie trudno?)*). Kiedy już skończy, reszta Kadetów ma chwilę na zastanowienie – jeśli wszyscy uznają że opowieść jest poprawna, to odwracana jest omawiana Planeta i jeżeli opowieść się zgadzała aktywny Kadet dostaje próbkę. Jeżeli któryś z Kadetów uważa, że aktywny Kadet jest w błędzie musi krzyknąć (jeszcze przed odkryciem Planety): *Błędne dane!* i uzasadnić swoją decyzję. Jeśli faktycznie aktywny Kadet się sypnął, to oddaje jedną swoją próbkę Kadetowi który pierwszy zgłosił błąd. Jeżeli jednak racja jest po stronie opowiadającego, to krzykacz oddaje mu swoją. Może się zdarzyć że obaj się pomylą

(opowiadający i krzykacz) wtedy nikt nie dostaje punktów i nikt ich nie traci. A co jeżeli ktoś straci wszystkie próbki? Trzeba grać dalej - może być tylko lepiej.

Następne Planety odkrywacie w kolejności ustalonej w pierwszej fazie lotu. Gdy odkryty stos się wyczerpie, załogowy lot rozpoznawczy uważa się za zakończony. Kadet z największą ilością próbek zdobywa tytuł Prymusa Akademii i w uznaniu zasług będzie mógł myć iluminatory wyłącznie z jednej strony, a posiłki w kantynie będą mu wydawane bez kolejki.

\*W locie rozpoznawczym zwykle bierze udział od 2 do 4 Kadetów. Proponujemy by we dwóch każdy opowiedział po 8 historii, w trzech po 5 historii, a we czterech po 4. Jeżeli będzie was więcej, to też jakoś się pomieścicie. Wcześniej ustalcie po ile historii opowiadacie, ważne by była to równa ilość dla każdego i do dzieła!