

CONTACT

ΣΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ

Παίκτες: 2-5 άτομα
Ηλικία: από 8 ετών
Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

935340



Ένα παιχνίδι του Steffen Benndorf

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1 24 πλακίδια πλανητών (μεταξύ αυτών 5 αστεροειδείς και η γη)
 - 1 εικόνα πυραύλου
 - 6 βαρέλια καυσίμου
 - 18 κάρτες πλανητών
 - 12 κάρτες σήματος (αξία πόντων 2x 1-6)
 - 3 βοηθητικές κάρτες
- Το παιχνίδι για επαγγελματίες: 1 μυστηριώδης φάκελος



Η ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Με το ερευνητικό διαστημόπλοιο σας βρίσκεστε στο διάστημα αναζητώντας ίχνη άγνωστης ζωής. Μέχρι στιγμής είχατε μικρή επιτυχία. Να όμως που τώρα παρουσιάζεται ένα νέο ενδιαφέρον ίχνος, διότι για μια ανεξήγητη αιτία ξαφνικά λαμβάνετε σήματα από το σύμπαν. Οι εμπειρογνώμονες που βρίσκονται στο διαστημόπλοιο αποκωδικοποιούν τις κρυμμένες οδηγίες και συντεταγμένες.

Τι να σημαίνουν άραγε όλα αυτά; Μήπως θέλει κάποιος να επικοινωνήσει μαζί σας; Μπορείτε να αποκωδικοποιήσετε σωστά τις ενδείξεις; Και προ πάντων - μπορείτε να διατηρήσετε την επαφή;

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

Πριν από το πρώτο παιχνίδι τα πλακίδια πλανητών πρέπει να βγαίνουν προσεκτικά από τα ταμπλό με τις οπές.

Την πρώτη φορά χρειάζεστε μόνο τα **18 πλακίδια πλανητών** με τα γράμματα A-R καθώς επίσης και το **πλακίδιο με τη γη**. Τοποθετήστε τα υπόλοιπα πλακίδια πίσω στο πακέτο.

Αναμιξτε τα 18 πλακίδια με τους πλανήτες με τη **σκοτεινή πλευρά των πλανητών προς τα πάνω** και μοιράστε τα σε διαφορετικές αποστάσεις σε μια επιφάνεια περ. 40x40 cm (στο πλάτος 2 κουτιών περίπου) στο **μέσον του τραπεζιού**. Τα πλακίδια δεν πρέπει να αγγίζονται.

ΡΤοποθετήστε τη **γη** κάπου **στη μέση** και τοποθετήστε επάνω το **σχήμα πυραύλου**.

Ανακατέψτε τις **18 κάρτες πλανητών** και τοποθετήστε τις ως **καλυμμένη δέσμη**.

Ανακατέψτε τις **12 κάρτες σήματος** και τοποθετήστε τις ως **καλυμμένη δέσμη** εκεί κοντά.

Πάρτε 6x βαρέλια καυσίμου.

Ένας παίκτης ορίζεται ως **παίκτης εκκίνησης**. Αυτός **ξεκινά** το παιχνίδι ως „**πληγή**“. Οι άλλοι παίκτες ξεκινούν ως „**πλήρωμα**“.

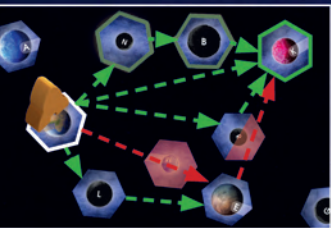


Ο ΧΡΟΝΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ή αυτό που πρέπει να κάνετε με τα υλικά του παιχνιδιού

Στο παιχνίδι σας ακολουθεί ένα σήμα και ταξιδεύει από πλανήτη σε πλανήτη μέσω του σύμπαντος.

Εσείς παίζετε σαν ομάδα. Ένας παίκτης είναι πάντα η πηγή του σήματος. Θέλει να φτάσουν οι συμπαίκτες τον πλανήτη, από τον οποίο στέλνει σήμα. Οι συμπαίκτες (από τώρα θα λέγονται πλήρωμα) προσπαθούν να αποκωδικοποιήσουν σωστά τα σήματα, ώστε να φτάσουν στον πλανήτη και να μη χάσουν επαφή με την πηγή.

Επειδή μόνο η πηγή γνωρίζει σε ποιο πλανήτη βρίσκεται, πρέπει να προσπαθήσει να ανακοινώσει στο πλήρωμα αυτό τον πλανήτη. Αυτό συμβαίνει έμμεσα με τη **μεταφορά** ενός **κατά το δυνατόν σαφούς αεροδιαδρόμου** προς τον πλανήτη - στόχο. Ο διάδρομος αποτελείται στην απλούστερη περίπτωση μόνο από ένα 1 τεμάχιο. Ως επί το πλείστον πρέπει ωστόσο, ή θέλουν να κάνουν ενδιάμεσες στάσεις σε άλλους πλανήτες.



Η πηγή επιλέγει **μυστικά** μια διαδρομή. Πετάνει **από τον πλανήτη εκκίνησης** (όπου βρίσκεται ο πύραυλος) πάντα **σε ευθεία γραμμή** από πλανήτη σε πλανήτη, μέχρι να φτάσει στον πλανήτη - στόχο. Η πηγή μπορεί να επιλέξει κάθε επιμέρους διαδρομή, εφόσον η **άμεση διαδρομή** στον επόμενο πλανήτη **δεν έχει φραγεί** από άλλα πλακίδια.

Εάν η πηγή έχει τη διαδρομή κατά νου, αρχίζει η **μεταφορά**.

Η πηγή **δεν πρέπει ούτε να μιλάει, ούτε να δείχνει με τα δάχτυλα τους πλανήτες**. Αντί αυτού προσομοιώνει με το χέρι τα σημεία εκκίνησης και τις προσεδαφίσεις του διαστημόπλοιου. Αρχικά, η πηγή βάζει το χέρι επίπεδα στο τραπέζι. Για την απογείωση ανασηκώνει τα δάχτυλα. Προκειμένου να προσεδαφιστεί σε ένα πλανήτη, χτυπάει με την επιφάνεια του χεριού ελαφρά το τραπέζι.



Πριν από την αναχώρηση



Πτήση



(Ενδιάμεση) προσεδάφιση

Άλλη μια φορά για επεξήγηση: Η πηγή πετάνει **νοερά** από πλανήτη σε πλανήτη **μεταφέροντας** παράλληλα την **απόσταση μεταξύ των πλακιδίων** με το χέρι στην ομάδα. Για κάθε αναχώρηση ανασηκώνει την επιφάνεια του χεριού της και ακόμα και κατά τη διάρκεια της πτήσης τα δάχτυλα παραμένουν σηκωμένα. Για μια προσεδάφιση, ή ενδιάμεση προσεδάφιση η πηγή ακουμπάει πάλι κάτω την παλάμη της και χτυπά το τραπέζι με τρόπο που να γίνεται αντιληπτό. **Ο πύραυλος δε μετατοπίζεται κατά τη διάρκεια της μεταφοράς!**

Εντός μιας διαδρομής η πηγή πρέπει να ταξιδεύει σε κάθε πλανήτη μόνο 1 φορά. Η πηγή μπορεί να διακόψει τη μεταφορά ανά πάσα στιγμή και να ξεκινήσει από το πλακίδιο με τον πύραυλο εκ νέου.

Εφόσον η μεταφορά έχει ολοκληρωθεί, το πλήρωμα μπορεί να προσπαθήσει να αποκαλύψει το σωστό πλανήτη. Εάν το πλήρωμα δεν είναι σίγουρο μπορεί να παρακαλέσει την πηγή **ακόμα 2 φορές** για μεταφορά του αεροδιαδρόμου.

Η πηγή πρέπει να μεταφέρει πάντα τη διαδρομή με πληρότητα, αλλά **μπορεί να αποφασίζει και για μια άλλη διαδρομή**.

Εάν το πλήρωμα ενεργήσει **σωστά**, ο **πύραυλος θα φτάσει στο στόχο** και έπειτα συνέχεια στον επόμενο πλανήτη.

Σε περίπτωση **σφάλματος** η ομάδα **1 πρέπει να δώσει καύσιμα** και στη συνέχεια μπορεί να δώσει εκ νέου οδηγία.

Δεν έχετε ιδέα για το πώς θα πρέπει να λειτουργήσει;

Πρόκειται εν τέλει για την κοινή κατανόηση των διανυόμενων αποστάσεων και του χρόνου. Προσπαθήστε να σκεφτείτε πώς πετάνει ο πύραυλος από πλακίδιο σε πλακίδιο. Εάν το επόμενο πλακίδιο απέχει μόλις λίγα χιλιόμετρα, η πτήση θα διαρκέσει πολύ λίγο. Εφόσον το πλακίδιο βρίσκεται πολύ μακριά, ο πύραυλος χρειάζεται πολύ περισσότερο. Το πώς θα φανταστείτε την πτήση σας είναι δική σας υπόθεση. Το σημαντικό είναι, η πηγή και το πλήρωμα να διατηρούνται στους ίδιους „κανόνες πτήσης“ και στην ίδια „ταχύτητα πτήσης“.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Επιλέξτε αρχικά το βαθμό δυσκολίας (1-6) για τη διαγαλαξιακή σας αποστολή. Για το πρώτο μέρος προτείνεται να αρχίσετε με βαθμό δυσκολίας 2. Βαθμό δυσκολίας μεγαλύτερο από 6 δε μπορείτε να διαλέξετε!

Πάρτε από τη δέσμη **τόσες κάρτες πλανητών, όσες** αντιστοιχούν στον επιλεγμένο **βαθμό δυσκολίας** (βαθμός δυσκολίας 2 σημαίνει 2 κάρτες). Κοιτάξτε τις κάρτες και καλύψτε τους **αντίστοιχους πλανήτες**. Αυτές οι κάρτες σχηματίζουν τώρα την **τράπουλα των καρτών - στόχου**. Κρατήστε την **μακριά από τη δέσμη** των άλλων καρτών πλανητών!

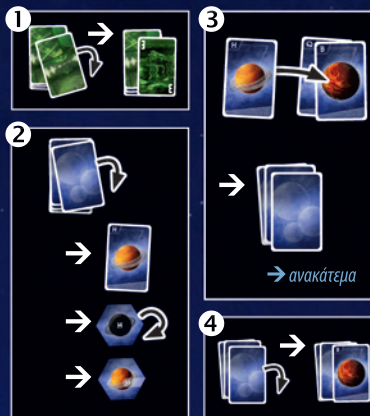
Τώρα ξεκινάει το παιχνίδι. Για να κερδίσετε πρέπει σε **12 γύρους** να μαντεύετε πάντα το σωστό πλανήτη - στόχο. Κάθε γύρος είναι ο ίδιος. Αρχικά πρέπει να προετοιμαστεί ο γύρος:

1 Καλύψτε την **ανώτερη κάρτα σήματος**. Γι' αυτή την κάρτα παίζετε σε αυτό το γύρο.

2 Καλύψτε την **ανώτερη κάρτα από τη δέσμη πλανητών** και περιστρέψτε τους αντίστοιχους πλανήτες.

3 Ανακατέψτε καλά την κάρτα πλανητών στην υπάρχουσα τράπουλα των καρτών στόχου.

4 Η πηγή **τραβάει καλυμμένη** μια από τις κάρτες από την τράπουλα των καρτών - στόχου. Αυτή η κάρτα δείχνει τον επόμενο πλανήτη στόχο. Η πηγή **πρέπει να κρατήσει οπωσδήποτε μυστική αυτή την κάρτα από το πλήρωμα!**



Η πηγή προσπαθεί τώρα να βρει μια κατά το δυνατόν σαφή διαδρομή (πλανήτης εκκίνησης/πύραυλος → πλανήτης - στόχος), την οποία να αναγγείλει στο πλήρωμα.

Και τα 19 πλακίδια πλανητών ακόμα κι αυτά που δεν περιστράφηκαν, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ενδιάμεσες στάσεις της πτήσης! Εφόσον η πηγή είναι έτοιμη, δίνει ένα σήμα και ξεκινά τη μεταφορά.

Όταν ολοκληρωθεί η μεταφορά, το πλήρωμα μπορεί να μαντέψει το στόχο. Την πρώτη προσπάθεια μαντείας την κάνει πάντα ο **παίκτης που βρίσκεται αριστερά δίπλα στην πηγή**. Ο **παίκτης που μαντεύει δε μιλάει, αλλά δείχνει τον πλανήτη**. Η πηγή **απαντά λέγοντας „σωστό“ ή „λάθος“**.

→ Εάν η **συμβουλή είναι λάθος**, επιστρέφει αρχικά η τρέχουσα κάρτα στη δέσμη. Επίσης, όπως και για κάθε άλλη **λανθασμένη συμβουλή, πρέπει να δίδεται 1 βαρέλι καυσίμων**. Κατόπιν μαντεύει το επόμενο μέλος του πληρώματος κυκλικά σύμφωνα με τη φορά περιστροφής των δεικτών του ρολογιού. Εφόσον τα **καύσιμα καταναλωθούν**, δε μπορείτε να συνεχίσετε την πτήση. Η αποστολή απέτυχε και **χάσατε στο παιχνίδι**.

Σκεφτείτε το! Ούτε η πηγή μπορεί να δώσει ενδείξεις για το στόχο, ούτε μπορούν τα μέλη του πληρώματος να συνηγορήσουν μεταξύ τους. Αφού η πηγή μετέφερε τον αεροδιάδρομο για **3 φορές**, το πλήρωμα **πρέπει** να δώσει στο πλήρωμα μια συμβουλή. Μετά από μια λανθασμένη συμβουλή η διαδρομή μπορεί και πάλι να μεταφέρει τη διαδρομή μέχρι 3 φορές.

→ Εφόσον ο **στόχος μαντεύθηκε**, ο πύραυλος τοποθετείται **στον πλανήτη - στόχο**. Η αντίστοιχη κάρτα πλανητών τοποθετείται πίσω στο κουτί. Έτσι ο πλανήτης εγκαταλείπεται ως πιθανός στόχος στους επόμενους γύρους.

Μένει ακόμα η **κάρτα σήματος** (ο πλανήτης - στόχος μαντεύθηκε στην 1. προσπάθεια), παραμερίστε την **ως κέρδος**.

Ο **αριστερός γείτονας** της πηγής θα γίνει η **νέα πηγή** και θα ξεκινήσει τον επόμενο γύρο όπως περιγράφηκε. Εφόσον έχετε κάνει **12 γύρους** - θα το παρατηρήσετε λόγω του ότι δεν υπάρχουν άλλες κάρτες σήματος - έχετε κερδίσει το παιχνίδι μέχρι στιγμής. Θερμά συγχαρητήρια! Μετρήστε τους πόντους σας στις κάρτες σήματος που κερδίσατε. Όσο πλησιέστερα βρεθεί ο αριθμός πόντων στο 42, τόσο καλύτερο θα είναι το αποτέλεσμά σας. Εάν σας απομένουν ακόμα τουλάχιστον 3 βαρέλια καύσιμα, αυξήστε το βαθμό δυσκολίας.

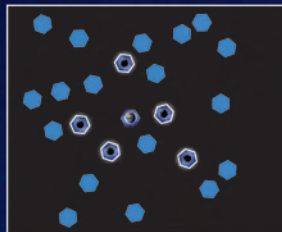
Μια ακόμα σημαντική οδηγία: Αν παρατηρήσει κανείς σε ποιους πλανήτες κοιτάζει η πηγή, αυτό μπορεί να μειώσει το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Αυτό προσπαθήστε να το αποφύγετε. Η πηγή μπορεί να κλείσει τα μάτια της και με το χέρι, ή το πλήρωμα μπορεί κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της διαδρομής να κοιτάξει επίτηδες αλλού, ή να κλείσει τα μάτια.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Εάν το παιχνίδι με επίπεδο δυσκολίας 6 σας φανεί πολύ εύκολο, είναι ώρα να τελειώσετε με την άσκηση και να περάσετε στο επίπεδο για επαγγελματίες. Στο επίπεδο για επαγγελματίες σας περιμένει μια ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση.

Η εξέλιξη του παιχνιδιού παραμένει αμετάβλητη ως επί το πλείστον ακόμα και στην επαγγελματική έκδοση. Στη δομή του παιχνιδιού **και τα 24 πλακίδια πλανητών** (18 πλανήτες, 5 αστεροειδείς και η γη) είναι τοποθετημένα με την **πλευρά των πλανητών προς τα πάνω**. Τοποθετήστε τη γη στο μέσον του σύμπαντός σας και τους **5 αστεροειδείς** κοντά στη γη. **Και τα 24 πλακίδια πλανητών μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ενδιάμεσες στάσεις του ταξιδιού!**

5x Για την αποστολή θα λάβετε μόνο **5 βαρέλια με καύσιμα** καθώς και τις **3 βοηθητικές κάρτες**. Τοποθετήστε τις κάρτες με την **ενεργό πλευρά** προς τα πάνω.



Οι επιμέρους γύροι τελειώνουν, όπως περιγράφηκε στη διαδικασία του παιχνιδιού. Η **τράπουλα των καρτών-στόχου** αποτελείται ωστόσο από **όλες τις κάρτες πλανητών που είναι ακόμα διαθέσιμες!** Η πηγή λαμβάνει στην αρχή κάθε γύρου πάντα την **ανώτερη κάρτα** από τη δέσμη των πλανητών.

Σημαντική αλλαγή: Η **κάρτα σήματος**, για παίξει η ομάδα σε ένα γύρο **δεν καλύπτεται** συμπωματικά. Η **πηγή αναζητά** την κάρτα από τις **υπάρχουσες κάρτες σήματος** και στη συνέχεια τις ακουμπά ανοιχτές εκεί.

Η αξία της κάρτας σήματος σε πόντους μπορεί να χρησιμοποιήσει στο να ανακοινώσει στο πλήρωμα την υποτιθέμενη δυσκολία της διαδρομής. Μια κάρτα με πολλούς πόντους πρέπει επομένως να τοποθετείται σε μια απλή διαδρομή.

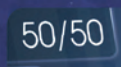
Αν καταφέρετε να μαντέψετε **και τους 12 πλανήτες - στόχους**, τότε έχετε καταφέρει κάτι μεγάλο. Η αποστολή ήταν επιτυχής θα λάβετε ως αμοιβή για το άψογο ομαδικό σας πνεύμα ένα δίπλωμα, στο οποίο θα μπορείτε να μνημονεύσετε με ημερομηνία και αριθμό πόντων.

Ανοίξτε τον κλειστό φάκελο και πάρτε το δίπλωμα που αντιστοιχεί στον αριθμό των πόντων που πετύχατε. Εάν δεν υπάρχει πλέον το αντίστοιχο δίπλωμα πάρτε το αντίστοιχο για τον αμέσως μικρότερο αριθμό πόντων.

Μην ξεχνάτε να **κολλήσετε σε μορφή στικ** τον πλανήτη - στόχο που βρήκατε και να συμπληρώσετε το δίπλωμα 😊.

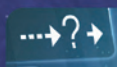
Τι θα λέγατε για λίγη βοήθεια στη διαδρομή; Οι βοηθητικές κάρτες

Κάθε βοηθητική κάρτα μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε 1 φορά. Στη συνέχεια γυρίστε τη βοηθητική κάρτα στην ανενεργή πλευρά. Με αντάλλαγμα ένα βαρέλι καύσιμα μπορείτε να γυρίσετε όλες τις ανενεργές βοηθητικές κάρτες και πάλι στην ενεργό πλευρά και στη συνέχεια να τις χρησιμοποιήσετε και πάλι. Έτσι είναι δυνατό να χρησιμοποιήσετε την ίδια κάρτα πολλές φορές τη μια μετά την άλλη. **Σημαντικό:** Το τελευταίο βαρέλι καυσίμων δεν επιτρέπεται να ξαναχρησιμοποιηθεί για επανενεργοποίηση της βοηθητικής κάρτας!

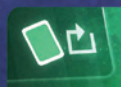


50:50 πθανότητες (μπορεί να τη χρησιμοποιήσετε μόνο το μέλος του πληρώματος που μαντεύει) Το μέλος του πληρώματος που μαντεύει (γνωμοδοτεί) μπορεί να κάνει 2 αναφορές σε μια φορά.

Μόνον εφόσον **και οι δύο αναφορές είναι λάθος**, η προσπάθεια γνωμοδότησης απέτυχε και τώρα πρέπει να δώσει **1 βαρέλι καυσίμων**. Η κάρτα πρέπει να χρησιμοποιείται πριν γίνει η πρώτη από τις δύο αναφορές!



Είξτε την πρώτη ενδιάμεση στάση (μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο το μέλος του πληρώματος που πρέπει να μαντέψει) Εάν θέλει το μέλος του πληρώματος, η πηγή βάσει τον **πύραυλο στην πρώτη ενδιάμεση στάση** της διαδρομής. Αυτή η βοηθητική κάρτα μπορεί να χρησιμοποιείται μόνο, εφόσον υπάρχει **τουλάχιστον** μια ενδιάμεση στάση στον αεροδιάδρομο.



Αλλαγή στόχου (μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο την πηγή) Η πηγή μπορεί να **αντικαταστήσει την τρέχουσα κάρτα πλανητών** με την ανώτερη κάρτα της δέσμης πλανητών. Αυτή η κάρτα δείχνει τώρα το νέο στόχο. Η παλιά κάρτα ανακατεύεται και πάλι **χωρίς να ιδωθεί** στη δέσμη των υπόλοιπων καρτών πλανητών. Η αντικατάσταση πρέπει να γίνει, **πριν** η πηγή αποφασίσει για κάρτα σήματος!



Η σύσκεψη περί της θέσης (μπορεί να συγκαλείται μόνο από μέλη του πληρώματος) μπορεί να χρησιμοποιεί **κάθε** μια από τις 3 βοηθητικές κάρτες, ώστε να πραγματοποιήσετε τη σύσκεψη περί της θέσης. Το μέλος του πληρώματος που γνωμοδοτεί μπορεί πριν την αναφορά του να **συνεννοηθεί** με τα άλλα μέλη του πληρώματος. Η πηγή **ή** δεν μπορεί να ακούει, αλλά κατά τα άλλα δε μπορεί να συμμετέχει στη σύσκεψη!