

Zakodowany Kosmos

Liczba graczy: 2 – 4 (lub 2 – 4 zespoły)

Czas gry: 20 – 45 min

## **Wstęp**

Niedoścignieni piloci! Witajcie na dorocznym Międzygalaktycznym Grand Prix Pojazdów Kosmicznych! Waszym zadaniem jest dotarcie do międzygwiazdnych baz współzawodników – kto pierwszy odwiedzi wszystkie bazy, ten wygrywa.

W grze Zakodowany Kosmos gracze wcielają się w pilotów statków kosmicznych przemierzających przestrzeń z misją odwiedzenia baz pozostałych graczy. W swojej turze będą układać sieć tuneli, która pomoże im w nawigacji przez czarną pustkę kosmosu. W podróży natrafiają na sieć pętli pozostawionych przez pradawną cywilizację obcych oraz tajemnicze anomalie. Przelatując w pobliżu czarnych dziur będą mogli zaryzykować wykorzystanie zakrzywienia czasoprzestrzeni dla przyspieszenia podróży – a jeśli coś pójdzie nie tak, będą musieli odwiedzić stacje naprawcze.

## **Cel gry**

Gracze przemierzają przestrzeń aby odwiedzić – „zdobyć” wszystkie bazy. W trakcie gry można, a czasem wręcz należy, wzajemnie blokować się, przeszkadzać (np. obracając żetony tuneli) i wykorzystywać już ułożone na planszy trasy. Po stanięciu pionkiem na bazie przeciwnika, gracz odwraca jeden puzzle swojego statku. Po zdobyciu kolejnych baz – odwraca następne części statku i łączy je ze sobą. Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 3 bazy przeciwników, czyli ułoży z puzzli cały statek kosmiczny.

## **Zawartość gry**

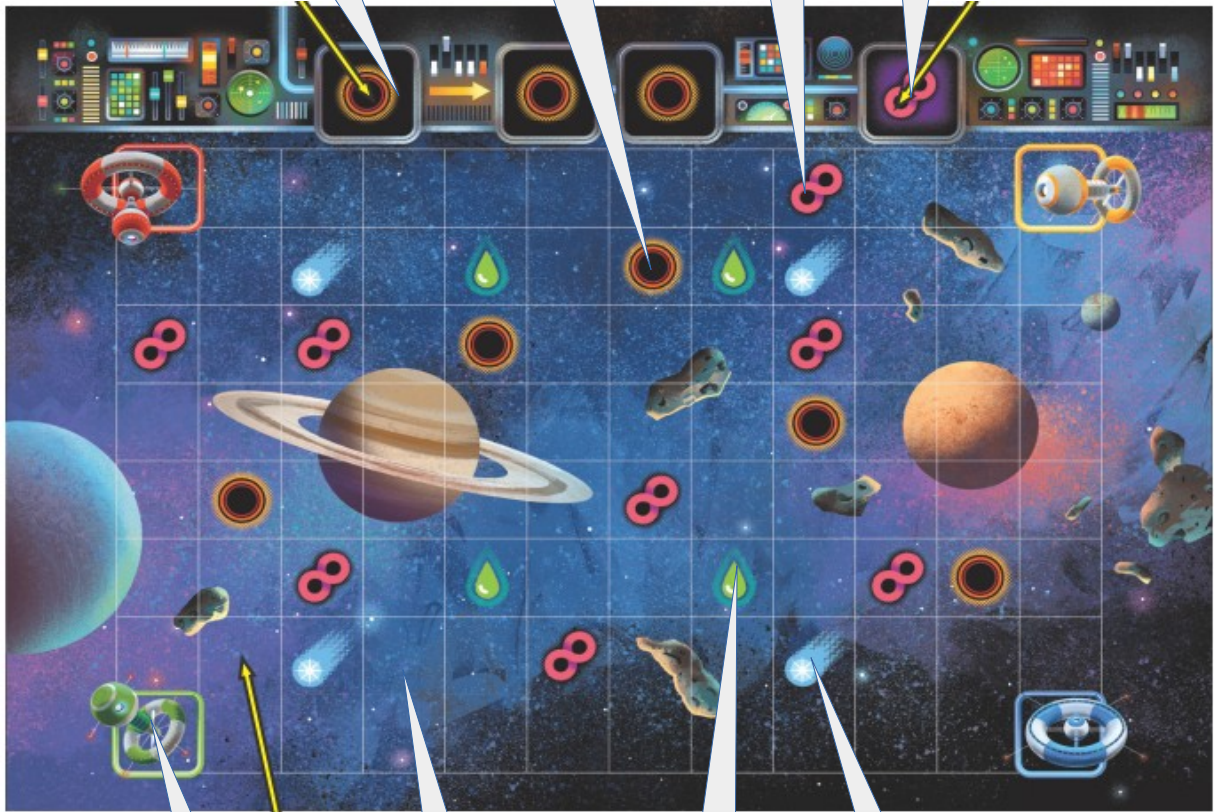
- plansza z siatką do układania trasy i panelem kodowania
- 65 żetonów tuneli (z wzorem gwiazd na odwrocie)
- 7 żetonów kodowania (z wzorem pętli na odwrocie)
- 4 pionki – statki kosmicznego
- 4 trzyczęściowe puzzle statków kosmicznych

Panel kodowania:  
czarna dziura

Pole  
czarnej dziury

Pole pętli

Panel kodowania:  
pętla



Bazy graczy

Siatka  
czasoprzestrzeni

Pole  
stacji paliw

Pole  
anomalii

## Przygotowanie gry

Rozłóżcie planszę na środku stołu. Żetony tuneli (z wzorem gwiazd na odwrocie) rozrzućcie obok planszy, wzorem do góry. Żetony ze strzałkami ułóżcie odkryte w losowej orientacji nad panelami kodowania czarnej dziury i pętli. Żetony kodowania z liczbami (z wzorem pętli na odwrocie) połóżcie zakryte obok planszy.



Wybierzcie kolory załóg, którymi będziecie grać (czerwony, niebieski, żółty lub zielony). Każdy z graczy dobiera drewniany pionek w kolorze swojej załogi i ustawia go w kosmicznej bazie w odpowiadającym kolorze znajdującej się w rogu planszy. Dodatkowo, gracze biorą trzy puzzle przedstawiające kosmiczny statek w ich kolorze i kładą je przed sobą, rozłączone, wzorem do góry. Gracz, który w swoim życiu najmniej razy okrążył Słońce, rozpoczyna grę.

## Przebieg rozgrywki

Na początku swojej tury gracz wykonuje fazę dobierania: losuje i odkrywa trzy żetony tuneli.

Jeśli w trakcie dobierania wylosuje dwa takie same żetony specjalne, jeden z nich odrzuca bez rozpatrywania efektu i na jego miejsce losuje nowy.

Gdy pula żetonów się wyczerpie, należy przygotować nową pulę ze wszystkich żetonów odrzuconych. Gdy nadal brakuje żetonów do dobierania – można dobrać dowolny żeton z planszy, na którym nie ma żadnego statku.

Następnie, gracz przechodzi do fazy poruszania się, w której:

- **musi** wykonać akcje ze wszystkich dobranych żetonów specjalnych
- **może** poruszyć się do 3 pól na planszy,
- **może** dołożyć dobrane żetony tuneli na planszę
- **może** odrzucić żeton tunelu aby obrócić albo usunąć żeton bez statku sąsiadujący z jego statkiem (również po skosie)

Pamiętajcie, że:

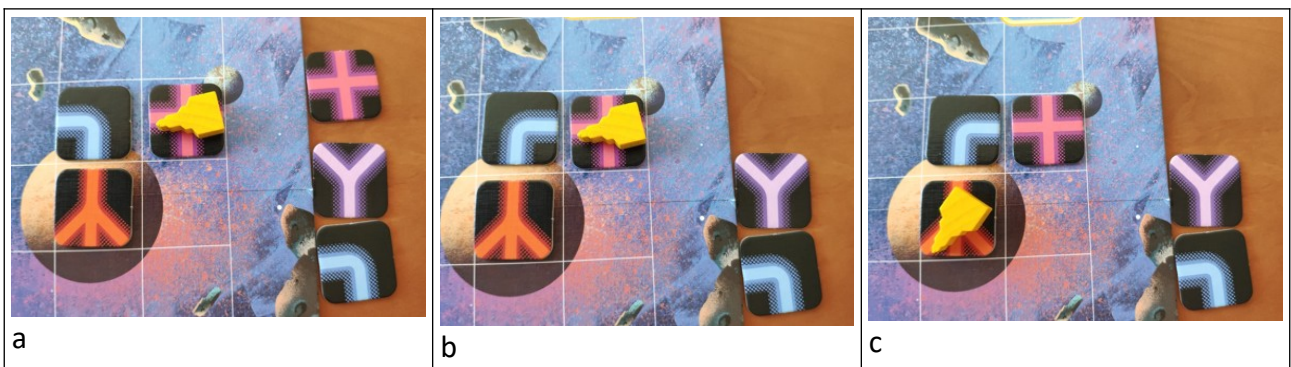
- Ruch można dowolnie dzielić i wykonywać pomiędzy rozpatrywaniem żetonów.
- Żetony specjalne możemy rozpatrzeć w dowolnym momencie fazy poruszania się.
- Ruch można wykonać na żeton połączony tunelu w sieci lub na sąsiadujące ze statkiem pole specjalne.
- Wejście na pole specjalne kończy możliwość poruszania się (wciąż wykonuje się akcje z pola i żetonów specjalnych).
- Nie można wykonać ruchu na puste pole.
- Można przechodzić i zatrzymywać się na polach ze statkami innych graczy.

Po wykonaniu ruchu i rozpatrzeniu żetonów specjalnych należy odrzucić wszystkie niewykorzystane żetony tuneli. Tura gracza następnie się kończy i przechodzi do następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przykłady tury:



Przykład 1: Tomek poruszył się istniejącym tunelem o jedno pole (b), dołożył żeton tunelu (c), poruszył się na niego (d), a następnie poruszył się o trzecie pole wchodząc na pole specjalne czarnej dziury (e). Po wykonaniu akcji pola czarnej dziury, zakończy swoją turę i odrzuci niewykorzystane żetony tuneli.



Przykład 2: Ola odrzuca jeden ze swoich żetonów aby obrócić inny żeton na planszy (b) i porusza się o dwa pola (c). Może jeszcze dołożyć jeden żeton i ruszyć się na niego (trzeci ruch). Niewykorzystane w tej turze żetony odrzuca.

Gra kończy się natychmiastowo, gdy któryś z graczy odwiedzi wszystkie bazy (odwróci 3 puzzle swojego statku). Ten gracz zwycięża. Pozostali gracze mogą wciąż walczyć o zajęcie drugiego miejsca.

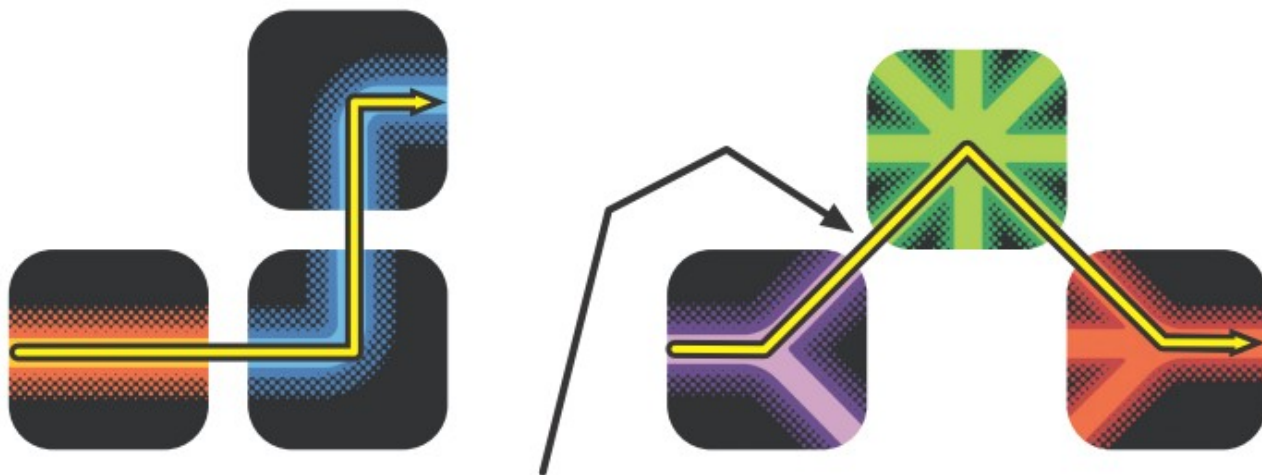
## Żetony

Żetony można rozpatrywać w dowolnej kolejności w fazie ruchu – odpowiednie ich wykorzystanie może znacznie przyspieszyć naszą podróż.

### Tunele



Są to elementy trasy wykorzystywane do tworzenia drogi pomiędzy bazami. Mogą się rozgałęziać i łączyć po skosie. W trakcie swojego ruchu, gracz układa je na pustym polu na siatce planszy (bez bazy, pól specjalnych i pionków) przylegającym do pola z jego statkiem.



Można również pokonywać drogę po łączących się skosach trasy

Na żeton tunelu na planszy można wejść, jeśli jest połączony linią z żetonem, na którym stoimy. Jeśli stoimy na pustym polu, możemy wejść na żeton, który jest skierowany linią w naszą stronę.

### Anomalia



*Coś niesamowitego dzieje się przy trasie wyścigu! Może to kosmici? Trzeba to koniecznie zbadać!*

Rozpatrując ten żeton, gracz przenosi swój pionek na najbliższe pole specjalne z anomalią, bez układania do niego trasy. Odległość do najbliższego pola liczymy po liniach prostych i skosie – gdy dwa pola z anomalią są w takiej samej odległości, gracz wybiera na które z nich się przeniesie. Jeśli gracz stoi na polu z anomalią gdy wykonuje akcję z tego żetonu, przenosi się na inne, najbliższe pole z anomalią.

Ten ruch nie wlicza się do limitu pól na turę. Po ruchu żeton anomalii jest odrzucany natychmiastowo.

### Brak paliwa



*O nie, mam mało paliwa, muszę je oszczędzać!*

Graczowi, który wyciągnie ten żeton, zaczyna brakować paliwa. Zostawia ten żeton przed sobą i począwszy od następnej tury, porusza się maksymalnie o dwa pola. Żeton można odrzucić poruszając się na pole stacji paliw.

### Blokada



*STOP! Proszę omijać ten obszar!*

Gracz może dołożyć ten żeton na dowolnym pustym polu na planszy, żeby utrudnić przeciwnikom kosmiczną podróż. Na żeton blokady nie można wejść w żaden sposób, także przy rozpatrywaniu czarnej dziury i pętli. Należy wtedy traktować to pole jak brzeg planszy. Blokadę można usunąć odrzucając żeton tunelu, gdy z nią sąsiadujemy. Jej żeton jest wtedy odrzucany.

### Awaria



*Obawiam się, że nie obędzie się bez holowania.*

Graczowi, który wyciągnie ten żeton, psuje się statek. W kolejnych turach losuje tylko dwa żetony, zamiast trzech. Żeton awarii można odrzucić kończąc ruch na polu dowolnej bazy. Jeśli dobraliśmy żeton awarii stojąc w bazie przeciwnika, nie możemy go odrzucić od razu – musimy zostać w bazie do końca tury.

### Pola specjalne

Na planszy nadrukowane są pola specjalne. Nie można kłaść na nie żetonów, ale można poruszać się na nie pionkiem statku z sąsiadującego pola.

Z pola specjalnego możemy poruszyć się wyłącznie na sąsiadujący z nim tunel, skierowany linią w stronę naszego statku., lub inne pole specjalne sąsiadujące ze statkiem.

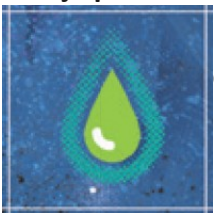
Wejście na pole specjalne i skorzystanie z jego akcji kończy naszą możliwość ruchu w danej turze (nadal możemy jednak obracać i odrzucać kafelki, oraz musimy rozpatrzeć żetony specjalne).

### Baza



Po poruszeniu się na pole z bazą przeciwnika „zdobywamy ją” i odwracamy jeden z puzzli – fragmentów naszego statku. Pomoże to zapamiętać ile ba przeciwników już odwiedziliśmy. W dowolnej bazie możemy na koniec ruchu naprawić nasz statek żeby odrzucić żeton Awarii.

### Stacja paliw



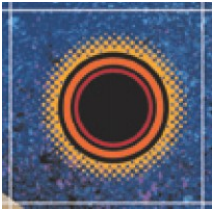
Uzupełnia paliwo – jeśli po zakończeniu ruchu znajdujemy się na tym polu, możemy odrzucić żeton braku paliwa.

## Anomalia



Przenosimy się na nią rozpatrując żeton anomalii.

## Czarna dziura – warunek IF

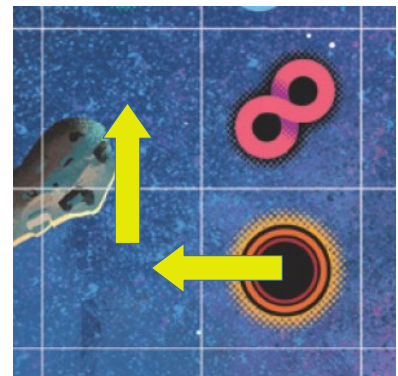
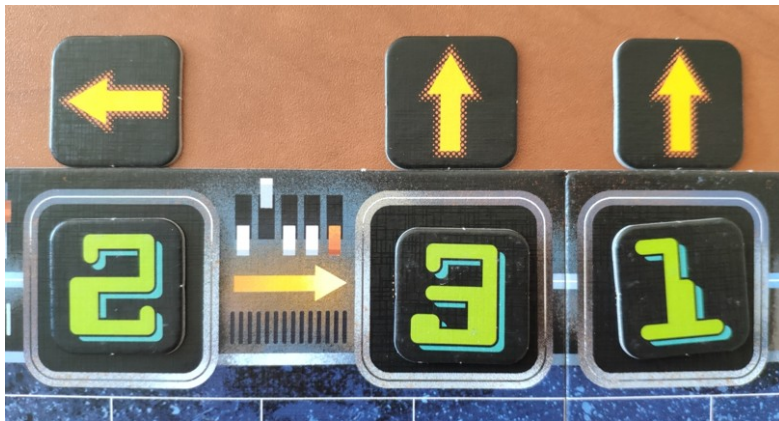


Gdy gracz stanie na tym polu, ma szansę zakodować swoją podróż tunelem czasoprzestrzennym i przenieść się bliżej celu.

Po wejściu na pole czarnej dziury, gracz **musi** obrócić jeden z żetonów strzałek leżący na panelu kodowania czarnej dziury w dowolną inną stronę, a następnie losuje żetony z liczbą i umieszcza je po jednym na planszy, pod każdą z trzech strzałek. Następnie żetony z liczbami należy odkryć i zastosować się do ich instrukcji.

Gracz porusza się o jedno pole w kierunku wskazanym przez kolejną strzałki. Ale uwaga: ruch z drugiej i trzeciej strzałki jest wykonywany tylko wtedy, kiedy liczby przy nich są większe niż przy pierwszej.

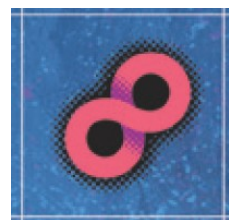
```
> start;  
> move direction A;  
> if B > A; move direction B;  
> if C > A; move direction C;  
> end;
```



Przykład:

Jako pierwszą liczbę Monika wylosowała „2”, porusza się więc w lewo o jedno pole. „3” jest większe od „2”, porusza się w górę o jedno pole. „1” jest mniejsze od „2”, nie porusza się dalej.

## Pętla – warunek FOR



Gdy gracz stanie na polu z pętlą, wpada w serię powtarzających się ruchów. Gracz **musi** obrócić żeton strzałki leżący na panelu kodowania pętli w dowolną inną stronę i losuje jeden żeton z liczbą spośród zakrytych żetonów kodowania.

Gracz następnie wykonuje instrukcję programu: tyle razy ile wskazuje wylosowana liczba, porusza swój statek w kierunku wskazanym przez strzałkę.



Przykład:

Po obróceniu strzałki Marek wylosował liczbę „2”, porusza się więc o dwa pola w prawo.

```
> start;  
> for D times;  
> move direction D;  
> end;
```

Po wykonaniu instrukcji ruchu z czarnej dziury i pętli, strzałki pozostawiamy nad polami kodowania, za to liczby zakrywamy i mieszamy w puli obok planszy.

Jeśli w wyniku akcji Czarnej dziury lub Pętli przeniesiemy się na inne pole specjalne, również wykonujemy jego akcję! Przykład: jeśli weszliśmy na pole Czarnej dziury, która przenosi nas na Stację paliw, od razu uzupełniamy paliwo.

*Czarna dziura i pętla mogą nas przenieść w niezamierzony sposób – jeśli w trakcie tego ruchu mielibyśmy wyjść pionkiem poza planszę, zostajemy na ostatnim legalnym polu i nie wykonujemy dalszych instrukcji.*

### Wariant na rozgrzewkę

Rozgrywkę w Zakodowany Kosmos można uprościć. Gramy wtedy korzystając tylko z żetonów tuneli z narysowaną trasą. Przy losowaniu żetonów odrzucamy wszystkie żetony specjalne bez rozpatrywania ich efektów. W tym wariantcie żetony układamy na wszystkich polach planszy, ignorując specjalne zasady pól. Rozgrywka się kończy, gdy któryś z graczy odwiedzi 2 bazy przeciwników (zamiast normalnych 3).