




# AI SPACE PUZZLE



ZASADY GRY





AUTORZY Katarzyna Cioch  
Sylwia Smolińska  
Wojciech Wiśniewski  
Mateusz Wolski

WYDAWCA





20 min



8 +



2-5

## Wstęp


*Na Ziemi doszło do nuklearnej katastrofy, jedynie nieliczni zdążyli uciec na statki ewakuacyjne i odlecieć w przestrzeń kosmiczną. Uśpieni w kapsułach hibernacyjnych mkną ku gwiazdom, szukając nowego domu. Znaleźliście się wśród ocalałych, jednak Wasz sen zostaje gwałtownie przerwany przez sygnał alarmu. Doszło do krytycznej awarii reaktora. Tylko ręczne zresetowanie systemu może powstrzymać eksplozję! Prowadzi was AI – pokładowa Sztuczna Inteligencja, ale to człowiek musi uruchomić procedurę bezpieczeństwa, przekręcając specjalnie zakodowane klucze w konkretnych pomieszczeniach na statku kosmicznym. Na domiar złego AI również uległa awarii – jej komunikaty są zakłócone i niekompletne. Będziecie musieli współpracować, aby je odczytać i prawidłowo przeprowadzić procedurę bezpieczeństwa. Jak sobie z tym poradzicie? Czy zdążycie przed wybuchem?*

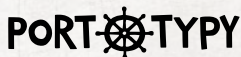
*AI SPACE PUZZLE* jest grą kooperacyjną, w której wcielacie się w Kosmonautów oraz pokładową sztuczną inteligencję – w skrócie **AI** (ang. *Artificial Intelligence*). Grający Kosmonautami dążą do ustawienia się z odpowiednimi kluczami bezpieczeństwa we właściwych pomieszczeniach.

### **Podczas rozgrywki budujecie wspólny system komunikacji.**

AI za pomocą żetonów z różnymi symbolami próbuje przekazać Kosmonautom, jaki układ z kolorów i pionków mają odtworzyć. Macie pewną dowolność w zastosowaniu żetonów podpowiedzi i nadawaniu im własnych interpretacji. Każda gra to inny scenariusz – wprowadzający nowe wyzwania – który wybieracie z osobnej Księgi Scenariuszy.

---

Pomysł na grę powstał na warsztatach Laboratorium Gier. Autorzy i autorki dziękują trenerowi Przemkowi Wojtkowiakowi za wielką wiarę w tę grę, grupom testerskim Pamper i Portotypy oraz wszystkim testerom i testerkom. Więcej informacji 





# Zawartość pudełka



podstawa pod  
kartę Układu  
Docelowego



27 żetonów podpowiedzi



instrukcja



Księga Scenariuszy



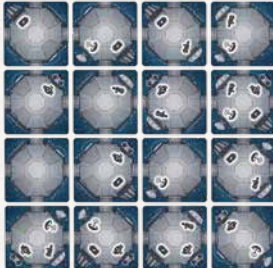
6 pionków Kosmonautów



żeton  
kryzysu



6 znaczników  
kolorów



16 kart pomieszczeń



10 dwustronnych kart  
Układów Docelowych



3 dwustronne karty Kryzyso-  
wych Układów Docelowych



licznik  
rund



4 karty Kluczy



10 znaczników  
neutralnych



6 kości




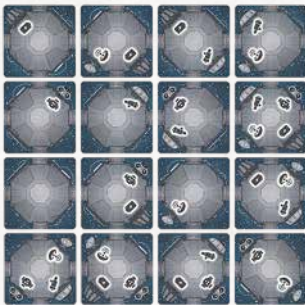

4 karty roli








zastawka AI

# Przygotowanie rozgrywki

1  3 

2  5 

6  7 

4   

- 1 Wybierzcie spośród siebie jednego gracza, który przyjmie **rolę AI**. Gracz ten powinien usiąść w miarę możliwości po przeciwnej stronie stołu niż reszta, aby pozostali gracze będący Kosmonautami nie widzieli, co znajduje się za zastonką AI.
- 2 Potasujcie **16 kart pomieszczeń** i utólcie je losowo, awersem do góry, tworząc planszę  $4 \times 4$  na środku stołu.
- 3 AI tasuje karty **Układów Docelowych** i losuje **jedną z nich**, którą umieszcza za zastonką **w dowolnym ułożeniu**. AI nie może ujawnić graczom karty Układu Docelowego. Pozostałe karty Układów Docelowych odkłada do pudełka. Nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.
- 4 Wybierzcie z Księgi Scenariuszy ten **scenariusz**, który chcecie rozegrać. Zwróćcie uwagę na specjalne zasady danego scenariusza, które mogą wpłynąć na następne kroki przygotowania do gry.
- 5 AI otrzymuje zestaw **żetonów odpowiedzi** wskazany przez scenariusz. Pozostałe żetony odpowiedzi należy odłożyć do pudełka z grą. Nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.
- 6 Połóżcie obok planszy kartę **licznika rund**. Połóżcie jeden neutralny znacznik na polu wskazującym liczbę rund podaną w scenariuszu (🕒).
- 7 Obok licznika rund Kosmonauci umieszczają **pionki, kostki, karty Kluczy, znaczniki kolorów oraz znaczniki neutralne**. Powinny być łatwo dostępne dla wszystkich Kosmonautów.

## Cel gry

Wspólnym celem wszystkich graczy jest dokładne odwzorowanie na planszy układu przedstawionego na karcie Układu Docelowego znajdującej się za zastonką AI. Przez dokładne odwzorowanie należy rozumieć:

- ustawienie pionków,
- w odpowiednich kolorach,
- na zaznaczonych polach planszy,
- **oraz** poprawne przypisanie kolorów na kartach Kluczy.

W niektórych scenariuszach należy również odpowiednio ustawić **wartości na kościach**.



**Karta Układu Docelowego** wskazuje prawidłowe pozycje Kluczy i ich kolorów. Niektóre scenariusze używają także wymienionych tu kości oraz pola specjalnego X (więcej przeczytacie o tym w Księdze Scenariuszy).





W grze znajdziecie także karty **Kryzysowych Układów Docelowych** oznaczone czarno-żółtymi paskami. Przedstawiają one trudniejsze układy. Możecie je łączyć z dowolnymi scenariuszami, zwiększając ich trudność.

Problem z kolorami?  
Stosujemy **kodowanie kolorów**  
ułatwiające postrzeganie barw!

Możesz rozpoznać pionki kosmonautów po wzorach na plecach!  
na plecach!

Analogicznie na każdym  
znaczniku koloru jedna ścianka  
posiada odpowiedni wzór.



Białymi okręgami zaznaczono **symbole pomieszczeń**, które pomogą Wam nawigować po statku. Zwróćcie uwagę, że żadna kombinacja nie powtarza się na kartach pomieszczeń.



## Przebieg gry

Gra składa się z rund, z których każda dzieli się na turę AI i turę Kosmonautów. W swojej turze AI wyklada żetony podpowiedzi, następnie Kosmonauci wykonują akcje na planszy i kończą rundę przesunięciem licznika rund. Jest to sygnał dla AI, że Kosmonauci skończyli swój ruch w danej rundzie.



## Tura AI

AI przygląda się karcie Układu Docelowego oraz dotychczasowym poczynaniom Kosmonautów. Zastanawia się, jakie wskazówki chce im przekazać.

- AI używa określonej w scenariuszu liczby **żetonów odpowiedzi**, układając je w dowolny sposób za zastonką. Żetony mogą się stykać lub nachodzić na siebie. Wszystkie żetony muszą zostać wyłożone **obrazkiem do góry i muszą mieścić się za zastonką**. Zastonka musi znajdować się poza planszą, zawsze w tym samym miejscu.
- Po ułożeniu żetonów odpowiedzi, AI podnosi / przesuwa zastonkę, nie ujawniając karty Układu Docelowego, i pokazuje Kosmonautom ułożony komunikat. Od tej pory AI nie może już nic zmienić w ułożeniu żetonów.
- Jedynym dozwolonym sposobem komunikacji pomiędzy AI i Kosmonautami jest zagrywanie żetonów odpowiedzi. **AI nie wolno się odzywać** (na temat rozgrywki rzecz jasna) ani używać żadnych gestów, ani mimiki.

---

Przykłady komunikatów i ich możliwej interpretacji zostały umieszczone na s. 18-19.

## Tura Kosmonautów

- Zespół Kosmonautów wspólnie decyduje o tym, jak interpretować komunikat AI. Do dyspozycji mają określoną przez scenariusz liczbę akcji.
- **Akcją jest:**
  - » wstawienie pionka na planszę,
  - » przestawienie pionka na dowolne pole planszy,
  - » zdjęcie pionka z planszy,
  - » zmiana wartości na kości (w scenariuszach z kośćmi).

Nie ma limitu liczby pionków znajdujących się na tym samym polu w żadnym momencie gry.

- Dodatkowo Kosmonauci mają do dyspozycji 4 karty Kluczy oraz zestaw znaczników kolorów i znaczników neutralnych. Za ich pomocą Kosmonauci mogą zaznaczać informacje, do których już doszli w trakcie gry.
- **Przesuwanie znaczników na kartach Kluczy nie jest akcją i może być wykonywane przez Kosmonautów w dowolnym momencie ich tury.**
- Znaczników nie można umieszczać na planszy, a jedynie na kartach Kluczy.



- W trakcie gry na polach każdej karty Klucza (opisanej poniżej) może znajdować się dowolna liczba (i kolor) znaczników. Należy jednak mieć na uwadze, że w momencie deklaracji ułożenia Układu Docelowego na każdej karcie Klucza musi znajdować się dokładnie **jeden znacznik koloru**, gdyż w ten sposób Kosmonauci oznajmniają, że znają kolory poszczególnych Kluczy.
- **Na koniec swojej tury, na karcie licznika rund, Kosmonauci przesuwają znacznik rundy na kolejne pole.** Jest to sygnał dla AI, że może przygotowywać kolejny komunikat.

---

W żadnym momencie Kosmonauci nie mogą zwracać się bezpośrednio do AI ani ustalać z AI ścisłych zasad przekazywania informacji, np:

- *Pokaż nam żeton  jeśli mamy dobrze kolor Kwadratowego Klucza albo  jeśli musimy zmienić kolor czerwony na zielony.*
  - *Pokazuj nam żeton Klucza na skos, jeśli Klucz ma poprawną lokalizację.*
  - *Pokazuj nam komunikaty o Kluczach w kolejności rosnących wartości na przypisanych do nich kościach.*
-



W tym obszarze Kosmonauci umieszczają znaczniki, gdy **nie są pewni**, czy kolor, miejsce docelowe Klucza lub wartość na kości są poprawnie przypisane.



Na tym polu Kosmonauci umieszczają znacznik koloru, gdy **nie są pewni**, czy kolor danego Klucza jest właściwy.



Na tym polu Kosmonauci mogą umieścić neutralny znacznik, gdy **nie są pewni** czy dany Klucz osiągnął swoje miejsce docelowe.



W scenariuszach z kośćmi Kosmonauci mogą tu umieścić znacznik, gdy **nie są pewni**, czy kość ma prawidłową wartość.





W tym obszarze Kosmonauci umieszczają znaczniki, gdy **są pewni**, że kolor, miejsce docelowe Klucza lub wartość na kości są poprawnie przypisane.



Na tym polu Kosmonauci umieszczają znacznik koloru, gdy **są pewni**, że kolor danego Klucza jest właściwy.




Na tym polu Kosmonauci mogą umieścić neutralny znacznik, gdy **są pewni**, że dany Klucz osiągnął swoje miejsce docelowe.



W scenariuszach z kośćmi Kosmonauci mogą tu umieścić znacznik, gdy **są pewni**, że kość ma prawidłową wartość.


## Koniec gry

Gra kończy się w dwóch przypadkach:

- a. **Licznik rund dojdzie do 0** (  ).

W tym momencie AI odstawia kartę Układu Docelowego. W zależności od tego, czy Kosmonauci odwzorowali poprawnie Układ Docelowy czy nie, gra kończy się odpowiednio wygraną lub przegraną.

- b. **Kosmonauci zadeklarują ułożenie Układu Docelowego.**

Kosmonauci muszą umieścić dokładnie jeden znacznik koloru na każdej karcie Klucza, a następnie deklarują ułożenie Układu Docelowego. Robią to przekładając znacznik licznika rund na pole z klepsydrą (  ). Następnie AI ujawnia kartę Układu Docelowego i wszyscy wspólnie weryfikują, czy graczom udało się poprawnie odwzorować Układ Docelowy.

---

Poprawne odwzorowanie oznacza, że każdy Klucz ma przypisany właściwy kolor i reprezentujący go pionek stoi na właściwym polu planszy (oraz ma przypisane poprawne wartości na kościach w scenariuszach z kośćmi). Jeśli Układ Docelowy jest prawidłowo odwzorowany, gracze wygrywają, w przeciwnym razie – przegrywają.

---



## Kolejne scenariusze

Zachęcamy, by w ramach pojedynczej rozgrywki w AI Space Puzzle zagrać kilka scenariuszy o zróżnicowanym poziomie trudności.

Po zakończeniu danego scenariusza, możecie od razu zagrać kolejny. Przejdźcie jeszcze raz przez Przygotowanie rozgrywki (s. 6-7). W szczególności – dobierzcie nową kartę Układu Docelowego, bądź użyjcie drugiej strony karty wykorzystanej w rozgranym scenariuszu. Nie musicie ponownie tasować i rozkładać kart pomieszczeń, ale jeśli chcecie zwiększyć poziom trudności, to jest to zalecane. Inny gracz może teraz wcielić się w AI.

Pomiędzy rozgrywkami w kolejne scenariusze możecie – a wręcz powinniście – omówić to, co się wydarzyło. Co się udało, a co nie i dlaczego. W ten sposób, tworzycie i ustalacie własny język komunikacji.

## Przykłady podpowiedzi AI

### Przykład 1.



Pionek znajdujący się na polu z anteną, baterią i teleskopem należy przypisać do Sześciokątnego Klucza lub pionek przypisany do Sześciokątnego Klucza należy umieścić na polu z anteną, baterią i teleskopem.

### Przykład 2.



Należy zamienić miejscami Trójkątny i Kwadratowy Klucz lub zamienić kolory tych Kluczy.

### Przykład 3.



Kwadratowy i Okrągły Klucz mają przypisaną niewłaściwą wartość kości.

### Przykład 4.



Trójkątny Klucz znajduje się na kafelku z symbolem teleskopu i baterii, natomiast Sześciokątny Klucz znajduje się na kafelku tylko z symbolem teleskopu.

### Przykład 5.



Pionek przypisany do Kwadratowego Klucza należy umieścić na polu z trzema symbolami lub na polu, na którym znajduje się kość o wartości 3.

## Porady taktyczne

- Kosmonauci powinni wykorzystywać ruchy pionków w taki sposób, aby jak najbardziej ułatwić AI przygotowanie treściwych komunikatów. Koniec końców jest to gra kooperacyjna;
- Każdy człowiek ma swój własny styl komunikacji. Kosmonauci powinni więc na głos mówić o sposobach rozumienia nadawanych przez AI komunikatów, aby AI mogło dostosować komunikat do odbiorców. Częścią tej gry jest doświadczenie tego, jak różnie możemy interpretować te same komunikaty;
- Kosmonautom niejednokrotnie wystarczy w danej turze mniej akcji niż wynosi przewidziany limit. Warto przeznaczyć te nadmiarowe ruchy na wprowadzenie nowych pionków na planszę lub przestawienie tych, które na pewno stoją na niewłaściwych polach;
- Kosmonauci powinni znaleźć wygodny dla siebie sposób zapamiętywania komunikatów AI z poprzednich rund bądź wykorzystać w tym celu karty Kluczy i neutralne znaczniki jako swoisty notatnik;



- Warto próbować znaleźć w zasadach specjalnych scenariusza nie tylko utrudnienia, ale także nowe możliwości komunikowania się, jakie z nich płyną – dzięki temu będziecie efektywniejsi!
- Jeśli Kosmonauci rozgrywają kilka scenariuszy z rzędu, po każdym z nich, zwłaszcza przegranym, warto omówić z AI sposób komunikacji, rozumienie wybranych komunikatów, aby zwiększyć szanse na wygraną w kolejnej rundzie.

## Patroni



**PLANSZEO**



**PLANSZOWE  
BESTIE**



Blog na wolny czas





