



8780

ЭКИПАЖ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ

KOSMOS

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ [1]

Вы получаете радиogramму неподалеку от Деймоса, одного из спутников Марса. По вашим данным, там работает исследовательская команда – и ей требуется ваша помощь. Определите местонахождение корабля и подготовьтесь к стыковочным маневрам, точно присоединив оба шлюзовых модуля друг к другу. **Одна карточка-4 должна выиграть как минимум одну карточку-9.**



выигрыш



A1



На борту «Морфеуса» вы встречаете ученого З. Тейлора. Он сообщает, что его коллеги в данный момент снимают пробы грунта по всей поверхности Деймоса. Некоторые перспективные для разведки места требуют вашего специального оборудования. Выдвигайтесь в путь по выданным вам координатам, чтобы помочь исследователям. **Ваш командир должен выиграть ровно 3 взятки, но без карточек 7, 8 и 9.**



3 взятки,
но без



A2



Вы быстро находите нужное место. Поверхность камня черная, как смоль – кажется, что он поглощает любой свет. Анализ поверхности выявляет столь плотную и густопереплетенную молекулярную структуру, что даже ваш бур справляется с трудом. Посмотрим, как далеко вам удастся зайти. **Неправильно выполненное задание не завершает вашу миссию! Сколько заданий вы сможете выполнить?**

22

Миссия
не прерывается

A3



ЭКИПАЖ



Текущий счет

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ [2]

Вы нашли необычный черный камень. Он оттягивает вашу сумку, словно кусок свинца, отчего кажется, что ваш путь к геологу К. А. Харту занял куда больше времени. Она показывает вам удивительную пещеру, на потолке которой в свете фонарей что-то сверкает розовым. Вам нужен план, чтобы забраться туда. **Члены команды решают без командира, сколько тот должен выиграть взяток.**

Остальные члены команды решают количество взяток для



B1



Один из вас с помощью прецизионного прыжкового ранца смог осторожно приблизиться к потолку. Поскольку потолок слишком гладкий, чтобы закрепиться на нем, придется исследовать поверхность в всяческом положении и попытаться изъять объект. **Тот, кто возьмется за задание, должен выиграть только эту 1 взятку.**

1

Только эту 1 взятку



B2



Камень действительно розовый и, как ни странно, легкий, словно вата. Однако анализы придется отложить. Все еще в думках о странных находках, вы спешите к доктору Б. Крэнстону, который в волнении сообщил вам о некоей необычной жидкости. Связь запрещена. **Если у вас все получилось, попробуйте еще раз с 5 заданиями, и т.д. Как далеко вы сможете зайти?**

4

5



B3



ЭКИПАЖ



Текущий счет

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ [3]

Вы достигаете небольшой впадины и долго не можете поверить своим глазам: голубая субстанция ведет себя словно электровязкозная жидкость. В один момент времени она кажется застывшей, а в следующий вязко течет между камней. Вам нужен правильный инструмент, чтобы взять образец этой жидкости с собой. **Нельзя начинать взятки с голубой карточки или карточки ракеты.**



Ни одной взятки,
которая начиналась
бы с



Едва жидкость оказалась в вашем контейнере, она застыла и больше, похоже, не собирается меняться. Доктор Крэнстон отправляет вас к химику Т. Кван, чтобы спросить ее совета. Она просит вас заодно исследовать отблески света в расселине скалы, которые обнаружили ее оптические сенсоры. **Карточка-1 должна выиграть как минимум две карточки-9.**



Выиграть 2



Вы понижаете чувствительность сенсоров, чтобы проанализировать расщелину сантиметр за сантиметром и локализовать источник излучения. Несмотря на эти меры, ваш дисплей по-прежнему показывает ярко-желтый объект, скрытый внутри расселины. Медленно и осторожно вы запускаете ваши устройства для добычи. **Выполните задание сперва с 3 взятками. Если у вас все получилось, попробуйте снова, но в этот раз с 4 взятками, и т.д. Как далеко вы сможете зайти?**



ЭКИПАЖ



Текущий счет

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ [4]

Зубчатый камень все еще пульсирует желтым светом, когда вы кладете его в особый контейнер. На связь выходит Дж. Л. Скотт, руководитель исследовательской группы. Он обнаружил темно-красный объект, который источает невероятный жар, и поэтому ему не удастся его извлечь. Время применить ваши костюмы высокой степени защиты. **Ни один член команды не должен выиграть 2 взятки подряд.**

Не выигрывать 2
взятки подряд

D1



Чтобы не повредить пылающий камень, вам нужно осторожно выстроить криопузырь вокруг этой области. Как только удастся достичь нужной температуры, камень немедленно должен быть запечатан в подходящем контейнере. Обе задачи требуют абсолютной точности! **Один член команды не должен выиграть ни одной взятки, а другой должен выиграть ровно 1 взятку.**

Ни одной взятки



Ровно 1 взятка



D2



Получилось! Но нет времени расслабляться — только что пополнивший исследовательскую команду ученый, Т. Оливер, настоятельно требует вашей помощи. Немедленно отправляйтесь к нему. **Выложите по 2 задания на члена команды и распределите их по обычным правилам. Каждый должен выполнить оба своих задания в одной взятке.**

2

По 2
на игрока

Выполнить свои
задания в одной
взятке

D3



ЭКИПАЖ



Текущий счет

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ДЕЙМОСЕ [5]

С помощью вибрационной эхолокации исследователь обнаружил полость, структура которой позволяет сделать заключение о ее естественном происхождении. Однако внутри этой полости, кажется, находится еще один объект. Включите ваши буры, но обрабатывайте породу аккуратно — ровно настолько, насколько это необходимо. **Ракета-1 должна выиграть как минимум одну карточку-1.**



выигрыш



Только камень оказывается у вас, как в один миг он зеленой вспышкой вырывается из добывающего устройства; следом ломаются контейнеры с остальными образцами и все шесть камней сплавляются прямо на ваших глазах. Глаза режет ослепительная вспышка, будто вы смотрите на маленькое солнце. Нужно где-то укрыться! **Каждый получает случайные задания (в зависимости от количества членов команды).**



2



1



На каждого игрока,
случайно

Внезапно яркий свет исчезает. Перед вами лежит объект, которого не может существовать: новый элемент. Он содержит в себе невероятную потенциальную энергию. Как только ее научатся использовать, это станет настоящим подарком для человечества. Вы называете его «Линдориумом». **Каждая карточка-8 должна выиграть взятку. Если у вас получилось, попробуйте снова с карточками-7 и т.д. Как далеко вы сможете зайти?**



По 1 взятке с



ЭКИПАЖ



Текущий счет