JOC DE GRUP

Among Us

în viața reală



Among Us în viața reală

Among Us este jocul de petrecere prin excelență al erei Covid: jucați-l acum în viața reală, ca grup de tineret. Alătură-te colegilor din echipaj într-un joc cu mulți jucători despre lucru în echipă și trădare!

Despre acest joc

Această versiune de Among Us în viața reală a fost creată de Silas Bilger și Andy Fronius, pornind de la cunoscutul joc video cu același nume, și a apărut prima dată la Pulse.

Gratuit

Gratuit pentru lucrarea ta cu tinerii. Ce ai voie să faci cu acest material: Termeni de utilizare.

Întrebări sau probleme?

Mulțumim pentru tot ce faci pentru tineri. Te prețuim mult. Nu ezita să ne scrii dacă ai întrebări sau probleme cu descărcarea.

Scrie-ne: thepulse.org/ro/contact

Instrucțiuni: ce este Among Us?

Among Us se joacă asemănător cu „Vârcolacii” sau „Mafia”.

- Încercați să vă țineți nava spațială în funcțiune și să vă întoarceți în civilizație.
- Dar atenție: la bord aveți un „impostor” extraterestru (trădător, ucigaș, ființă care își schimbă forma)!
- Un membru al echipajului a fost înlocuit de un „impostor” parazit. Scopul lui este să elimine restul echipajului înainte ca nava să ajungă acasă.
- Trădătorul va sabota nava, se va strecura prin canalele de ventilație, va înșela și îi va duce de nas pe ceilalți, ca să rămână anonim și să ucidă echipajul.
- Cât timp toți repară nava, nimeni nu poate vorbi, ca să se păstreze anonimatul.
- De îndată ce este raportat un cadavru, echipajul rămas în viață discută deschis cine crede că este trădătorul.
- Scopul trădătorului este să se prefacă a fi un membru al echipajului.
- Dacă trădătorul nu este eliminat prin vot, toți se întorc să întrețină nava, până când este găsit un alt cadavru.
- Dacă „impostorul” este eliminat prin vot, câștigă echipajul!

Ce trebuie pregătit?

Informații pentru începătorii în Among Us și pentru conducătorii de joc: Among Us ca simulare în timp real va fi noua pasiune a grupului tău de tineri!

Among Us este un joc cunoscut printre adolescenți și tineri. Liderilor de grup care nu cunosc încă jocul le recomandăm să-l încerce o dată online. Este un joc captivant și distractiv, care se joacă în mai multe runde, cu roluri care se schimbă.

Among Us este flexibil și poate fi jucat ca joc de teren sau ca joc în casă, oriunde este loc. Mărimea locului de joc depinde de mărimea grupului tău.

Sfat: Încăperi, coridoare, holuri, scări sau lifturi diferite creează o atmosferă ca în joc. Ajută să pui muzică spațială de fundal și să decorezi încăperile pe temă. Am pregătit pentru tine un playlist potrivit pe Spotify: Among Us, muzică de fundal pentru jocul de grup.

Mărimea grupului

Among Us se poate juca cu aproape orice mărime de grup, dar ar trebui să fie cel puțin 4 sau 5 jucători. În sus nu există limită. La grupuri de peste 20 de persoane ai nevoie, pe lângă un spațiu mare de joc, probabil și de sarcini suplimentare.

Sfat pentru igienă: Poți pregăti jocul de două ori, ca două grupuri să joace în paralel.

Grupuri sub 10 persoane

Pentru această mărime de grup e recomandat să folosești un singur impostor. Dificultatea crește cu fiecare impostor în plus. La grupuri cu experiență pot juca și 2 impostori.

Grupuri peste 20 de persoane

Pentru această mărime de grup recomandăm 2 impostori de la început. La grupuri cu experiență poți adăuga treptat mai mulți impostori. Dificultatea crește cu fiecare impostor în plus.

Regulile și scopul jocului Among Us

Scopul jocului

Membrii echipajului trebuie să-și repare nava spațială și să adune destule rezerve de combustibil, ca să poată porni în zborul salvator de întoarcere pe Pământ.

Impostorii încearcă să ucidă pe ascuns echipajul. Dacă reușesc să elimine tot echipajul înainte să înceapă zborul de întoarcere, câștigă impostorii, iar echipajul pierde.

Regulile jocului

1. **Reparații:** Echipajul caută defecțiunile din navă și le repară. Atenție: unele defecțiuni trebuie reparate de mai multe ori. (Îndeplinirea sarcinilor.)
2. **Combustibil:** Echipajul trebuie să câștige rezerve de combustibil. Acestea se obțin la computerul central.
3. **Impostor:** Impostorul încearcă să ucidă echipajul cât mai discret, ca să preia nava fără să fie recunoscut. Ucide pe la spate, bătându-și victima de două ori, apăsat, pe umăr.

Membri ai echipajului, fiți atenți: și impostorul poate repara defecțiuni și poate aduna rezerve de combustibil, ca să-și păstreze acoperirea.

4. **Crimă:** Când un membru al echipajului este ucis, se transformă în fantomă și se întinde pe jos. Conducătorul jocului e atent la fantomele de pe jos și strânge cartonașele victimelor. Abia după ce cartonașul de echipaj a fost predat conducătorului jocului, fantoma se poate ridica și poate face mai departe sarcini. Fantomele însă nu mai au voie să vorbească sau să participe la ședințele de urgență.

5. **Ședința de urgență:** Când un membru al echipajului dă peste un cadavru pe jos, trebuie să convoace cât mai repede o ședință de urgență, ca să discute cu tot echipajul cine ar putea fi impostorul.

Important: Ședințele de urgență sunt obligatorii pentru toți. Se poate acuza, apăra și discuta. La sfârșit are loc fie un vot prin care un participant este aruncat afară din navă prin ecluză, fie tot echipajul hotărăște să nu elimine pe nimeni, pentru că indiciile nu ajung încă pentru o acuzație serioasă.

Persoana eliminată după un vot își dezvăluie identitatea. Dacă a fost un impostor și există un singur impostor, câștigă echipajul și începe o rundă nouă, cu roluri împărțite din nou. Dacă sunt mai mulți impostori, ședința de urgență se încheie, iar reparațiile continuă până la următoarea ședință de urgență.

Ședința de urgență poate fi convocată, de exemplu, cu un semnal de alarmă puternic sau cu o imagine de alarmă trimisă într-un grup comun de WhatsApp. Toată lumea trebuie să afle repede și clar că s-a convocat o ședință de urgență.

6. **Sabotaj:** Impostorul poate sabota întreaga navă. Pentru asta trebuie să-l bată pe conducătorul jocului de două ori pe spate. Conducătorul jocului dă un semnal de alarmă (sonor sau pe WhatsApp) și pornește o numărătoare inversă de 90 de secunde. Dacă în aceste 90 de secunde primește de la membrii echipajului două baloane bine umflate, sabotajul a fost oprit; dacă nu, nava explodează și impostorii au câștigat.

7. **Fără vorbă:** În jocul online Among Us nu ai voie să vorbești între ședințele de urgență. Reparațiile și strângerea combustibilului au loc în liniștea spațiului. În fundal se aude muzică spațială. E bine să dai muzica mai încet sau s-o oprești în timpul ședințelor de urgență, ca discuția să se poată purta bine.

Regulile jocului

de tipărit

Reparații: Îndeplinește sarcinile.

Combustibil: Transformă sarcinile îndeplinite în combustibil la computerul central.

Impostor: Ucide echipajul pe neobservate, bătându-ți victimele de două ori pe umăr.

Crimă: Rămâi întins pe jos până când conducătorul jocului îți ia cartonașul de echipaj. Ca fantomă poți face mai departe sarcini, dar nu mai ai voie să vorbești sau să participi la ședințele de urgență.

Ședința de urgență: Ai găsit un cadavru? Convoacă ședința de urgență! Discutați. Vot: îl aruncați pe suspect afară prin ecluză sau deocamdată nu eliminați pe nimeni?

Sabotaj: Impostorul îl bate pe umăr pe conducătorul jocului. Acesta dă un semnal de alarmă cu o numărătoare inversă de 90 de secunde. Adu două baloane bine umflate, altfel nava explodează.

Fără vorbă: Între ședințele de urgență nu ai voie să vorbești.

Pregătirea jocului

Muzică de fundal

Am pregătit pentru voi pe Spotify un playlist cu muzică de fundal pentru Among Us. Muzica ajută la crearea atmosferei între ședințele de urgență, când jucătorii nu au voie să vorbească între ei.

- [x] **Creează o atmosferă spațială.**

Cartonașele echipajului

Înainte de fiecare rundă, cartonașele se împart în secret și la întâmplare participanților. Un model de tipărit găsești în acest document, la paginile 14 și 15. Poți împărți rolurile de membru al echipajului și de impostor și cu jetoane albastre și galbene.

- [x] **Tipărește cartonașele echipajului.**

Cantina navei

Cantina (Cafeteria din joc) este încăperea centrală din Among Us. Aici au loc ședințele de urgență, aici se află butonul care pornește semnalul sonor pentru o ședință de urgență și aici trebuie predate baloanele de sabotaj. Încăperea poate fi decorată după pofta inimii, în stil spațial.

- [x] **Decorează cantina navei.**

Computerul central din cantină

Aici se verifică și se punctează sarcinile rezolvate și se stabilește progresul. Jucătorii primesc combustibil pentru rezervor.

- **Numește un voluntar care să fie IA computerului central.**

Rezervorul de combustibil din cantină

Din cauza exploziei din navă, rezervorul de combustibil a fost distrus și tot combustibilul s-a pierdut. Computerul central poate însă produce combustibil. Când sarcinile sunt îndeplinite corect și au fost verificate la computerul central, echipajul primește rezerve de combustibil. Când rezervorul e plin și nava a fost reparată suficient, echipajul a câștigat și ajunge din nou în civilizație.

- **Pregătește un vas ca rezervor și combustibil (de exemplu bile de sticlă), care se pune treptat în vas.**

Sabotaj

Sabotajul aduce varietatea și tensiunea de care jocul are nevoie. Cu cât ascunzi, ca conducător al jocului, mai puține baloane în navă, cu atât e mai palpitant, dar și mai greu pentru echipaj să oprească sabotajul. Ascunde din când în când câte un balon în alt loc, dar nu prea la vedere.

Ascunde regulat baloane noi, neumflate, în navă.

Sarcini

Sarcinile sunt inima jocului Among Us. De ele depinde cât de distractiv e jocul. Sarcinile prea ușoare plictisesc echipajul. La începutul jocului e în plus captivant ca sarcinile să fie mai întâi găsite. Afișe care explică fiecare sarcină găsești în anexă. Le poți tipări și pune lângă sarcinile potrivite.

La sarcini trebuie să fie destul material, ca mai multe persoane să poată lucra în același timp la sarcină și ca sarcinile să poată fi îndeplinite de mai multe ori.

Amenajează stații cu sarcini în încăperile voastre.

Butonul de urgență

Poți folosi modelul de tipărit din anexă, poți cumpăra un buton de urgență sau poți face singur unul după acest tutorial de pe YouTube (în engleză). La butonul tipărit, cineva ar trebui să pornească semnalul pentru ședința de urgență prin boxe, să strige pur și simplu sau să trimită un emoji de alarmă într-un grup comun de WhatsApp.

Așază butonul de urgență la vedere, în mijlocul cantinei.

Afișul cu reguli

Pentru un început bun și rapid găsești în anexă un afiș care explică simplu regulile (pagina 9).

Lipește afișul cu reguli în cantină.

Lista de cumpărături (lista de materiale)

Am pregătit o listă de cumpărături pentru 20 de elevi. Cu cât ai mai mulți jucători, cu atât ai nevoie de mai multe lucruri.

- 1 rolă de bandă de hârtie (pentru prinderea afișelor cu sarcini și a butonului de urgență)
- tipăriturile tuturor modelelor necesare (afișe cu sarcini, butonul de urgență ...)
- pixuri pentru fiecare jucător (sarcini)
- patru zaruri (sarcina „Codul din zaruri”)
- foarfecă (sarcina „Portretul căpitanului”)
- un pachet de mărgele colorate în albastru, roșu și verde (sarcina „Sortează siguranțele”)
- 8 cutii de șervețele (sarcina „Golește cutia de șervețele”)
- 100 de pahare (sarcina „Piramida de pahare”)
- sticle cu apă (sarcina „Bottle flip”)

Cartonașele echipajului

de tipărit

Paginile următoare conțin cartonașele care se decupează și se împart echipajului. Jucătorii le țin în buzunar.

IMPOSTOR

















Decupează de-a lungul liniilor punctate.

IMPOSTOR

















Butonul de urgență

de tipărit



Lista de idei pentru sarcini

Among Us devine captivant și variat prin sarcini. Pentru că ele se schimbă în fiecare rundă, jocul se poate repeta de multe ori. Lista de sarcini este o parte decisivă a jocului. Când lista de sarcini (reparațiile) este îndeplinită, câștigă echipajul, pentru că atunci tot ce era nevoie a fost reparat și în rezervor e destul combustibil pentru zborul de întoarcere pe Pământ.

Sfat: Pentru cei care joacă prima dată, în anexă există o listă simplificată (Vânătoarea de combustibil), la care trebuie câștigat doar combustibil.

Fiecare listă de sarcini începe cu o sarcină de combustibil, pentru că e mereu nevoie de combustibil. În anexă găsești mai multe scenarii de joc; lista simplificată (Vânătoarea de combustibil) are doar sarcini de combustibil.

În anexă găsești mai multe liste de sarcini ca inspirație. Creează și liste proprii de sarcini.

Cu cât lista de sarcini e mai lungă, cu atât durează mai mult jocul. Pentru jucătorii cu experiență poți folosi liste de sarcini mai grele.

Lista de sarcini trebuie afișată la vedere înainte de fiecare rundă, ca tot grupul să vadă ce sarcini au fost deja îndeplinite și care nu.

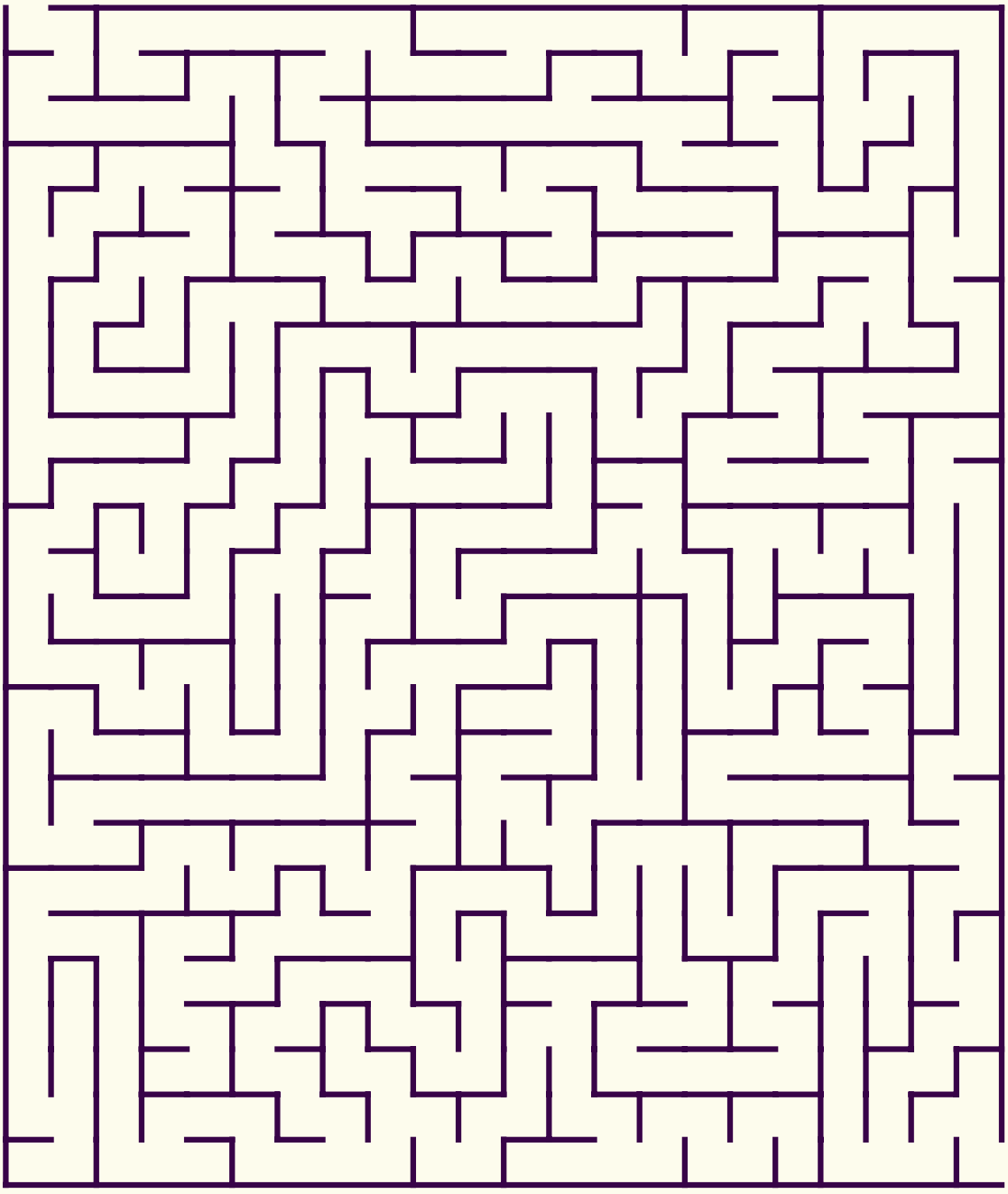
Sfat: Din jocul de grup Beat That se pot face foarte multe stații cu sarcini.

Simularea găurii de vierme

de tipărit

În spațiu e vital să recunoști și să folosești găurile de vierme. Doar așa poți străbate nevăzut întinderile spațiului. Arată-ți îndemânarea la simularea găurii de vierme. Alte labirinturi găsești la generatorul de labirinturi (în engleză).

2 unități de combustibil pentru fiecare labirint.





Configurarea motorului de căutare

de tipărit

Motorul de căutare al navei trebuie refăcut. Ca algoritmul să funcționeze din nou, cele șase cuvinte-cheie trebuie găsite și introduse din nou în computerul principal. Alte careuri de litere poți crea aici (în engleză).

2 unități de combustibil pentru fiecare careu de litere.



R K C E W N X Q K G D M Y M Z
U O T O X L G H L Z V N F Q P
R Y T Y Y V D T V H H J H M H
U I W S E C X K A V H M V D R
E D E I O C H L U B N J S N X
B H O W Q P I R U C U V X F W
E F Q P V M M A O X U A G W V
U F Q P O J V I P V O F F V F
W R Q D F I S L Q R C X U N S
W T X A I P O A Q H E M L B A
J A P I H C E T G E W R H D L
E J P A P A U W H I U T K J P
B Q G P C S M P X V C O U S S
W T A J W T N E V N P U U A N
R S A R C I N A N W Q S M G L

ECHIPAJ **IMPOSTOR** **UCIGAS**

SUS **SARCINA** **VENT**

Portretul căpitanului (puzzle)

de tipărit

Asamblează puzzle-ul cu portretul căpitanului decedat.

3 unități de combustibil pentru fiecare puzzle.



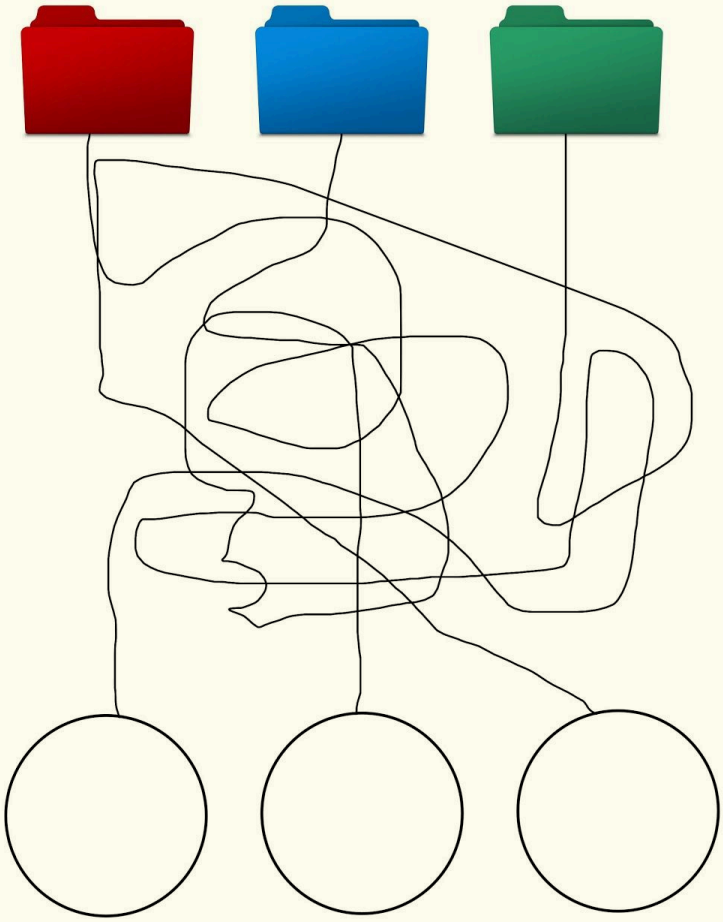


Ordonează fișierele

de tipărit

Urmărește cu un marker linia de la dosar până la cerc. Completează-le pe toate trei.

1 unitate de combustibil pentru toate fișierele.

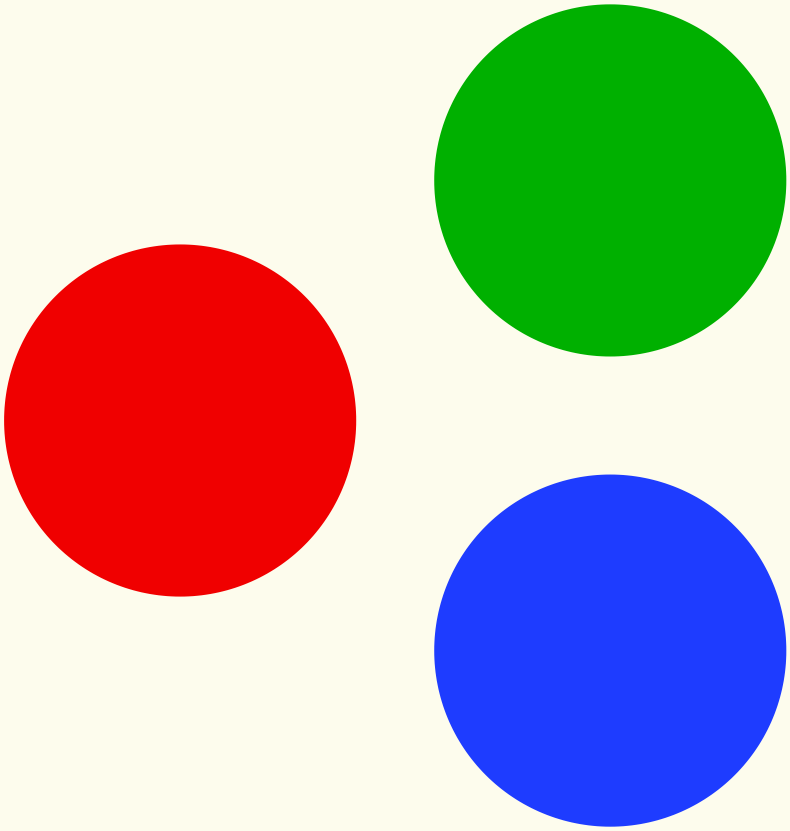


Sortează siguranțele

de tipărit

Siguranțele electrice au fost amestecate de explozie. Fără curent, zborul de întoarcere pe Pământ e imposibil. Sortați din nou siguranțele după culori, ca nava să poată zbura. Merge cu pioni de joc sau cu mărgele colorate.

2 până la 5 unități de combustibil, după efort.



Piramida de pahare

de tipărit

Clădește paharele într-o piramidă. Cu cât piramida e mai mare, cu atât primești mai multe unități de combustibil.

1 până la 5 unități de combustibil, după înălțimea turnului.

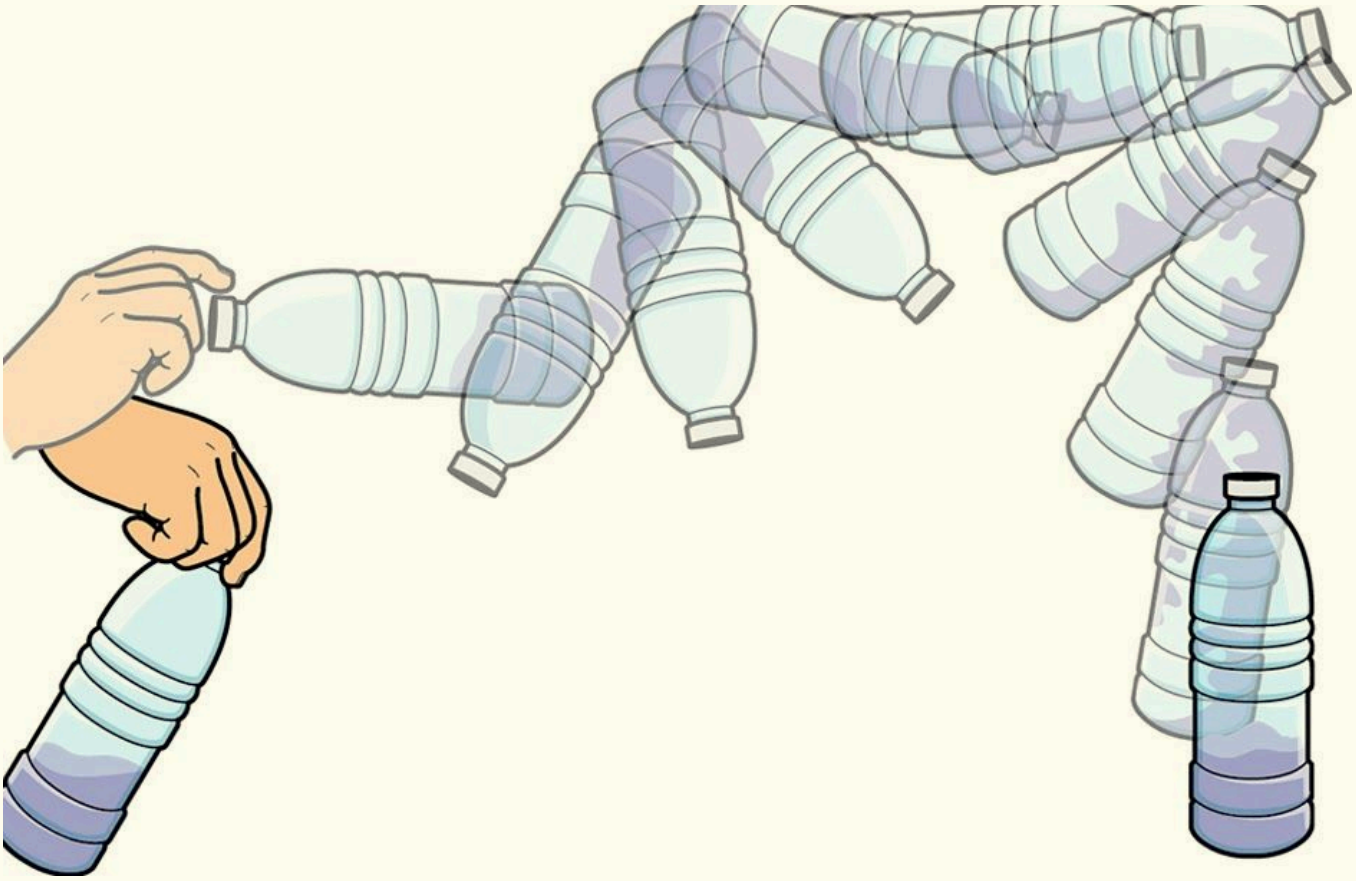


Bottle flip

de tipărit

Aruncă o sticlă cu apă prin aer așa încât să aterizeze în picioare. Pune un mic podium ca zonă de aterizare.

1 unitate de combustibil pentru fiecare aterizare reușită în zona de aterizare.



Codul din zaruri

de tipărit

Aruncă zarurile la computerul central până când obții, rând pe rând, fiecare cifră de pe cartonașul tău.

1 unitate de combustibil pentru fiecare cod.

CODUL DIN ZARURI
6324

CODUL DIN ZARURI
6441

CODUL DIN ZARURI
1532

Refă cablajul navei

de tipărit

Leagă toate cablurile de culoarea potrivită. Aici ai o idee de construit singur din carton, o instalație de lumini și sârme plușate.

2 unități de combustibil pentru fiecare cablaj complet și corect.



Golește cutia de șervețele

de tipărit

Mută toate șervețelele dintr-o cutie în alta, unul câte unul. Pentru asta primești 2 unități de combustibil.

2 unități de combustibil pentru fiecare cutie de șervețele golită.

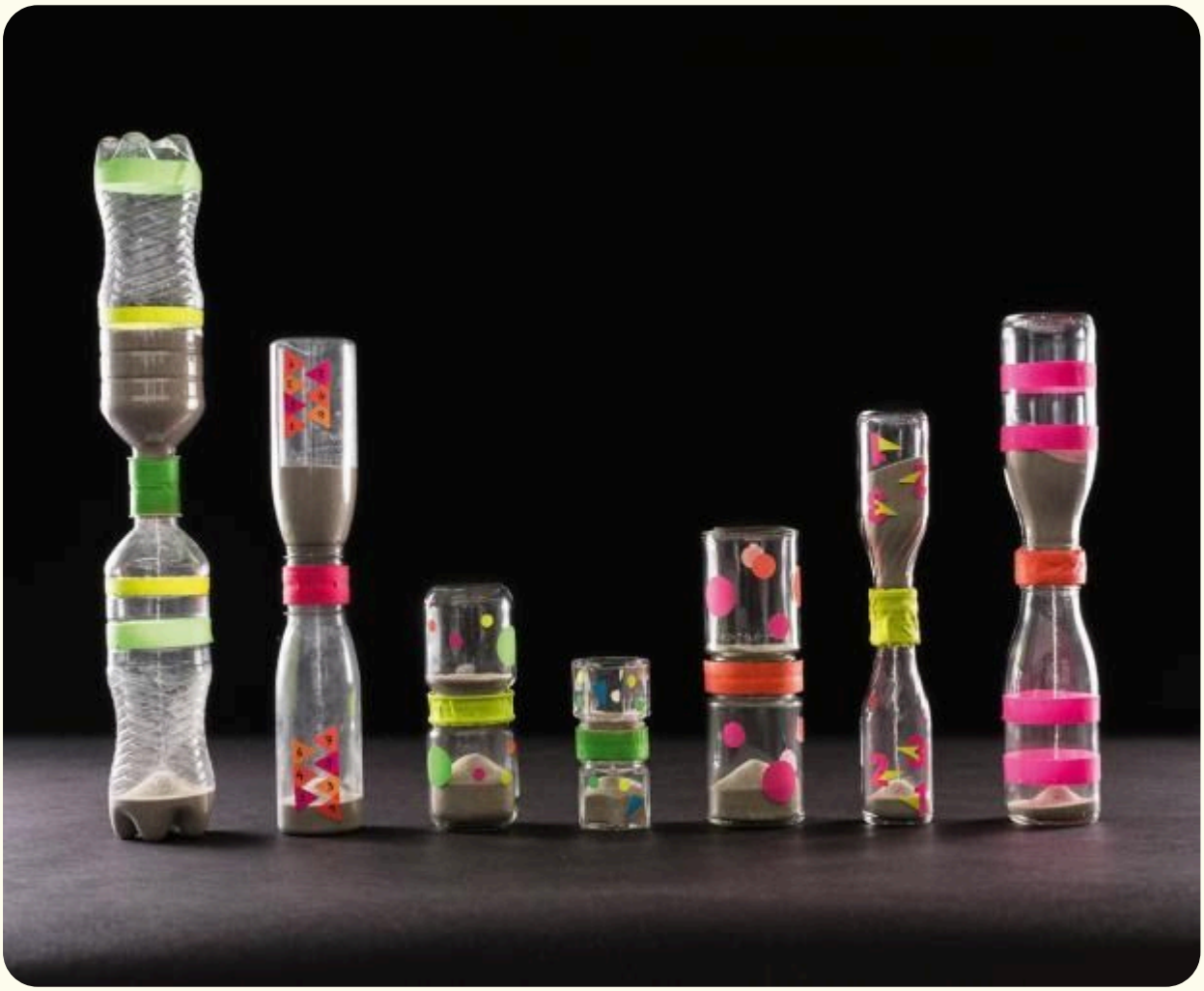


Time to Kill: clepsidra

de tipărit

Umple o clepsidră din sticle PET, golind o sticlă în cealaltă. Poți folosi și o clepsidră obișnuită. Sfat: în loc de nisip poți pune și apă.

2 unități de combustibil pentru fiecare clepsidră scursă.



Golește gunoiul

de tipărit

Separați plasticul, hârtia, deșeurile biodegradabile și restul gunoiului. Mută gunoiul în coșul potrivit.

2 unități de combustibil pentru gunoiul separat corect.

Reconfigurează sistemul de navigație

de tipărit

Ca să poată naviga în siguranță la întoarcere, sistemul de navigație trebuie configurat din nou. Pentru asta, echipajul trebuie să ghicească ce steag aparține cărei țări.

1 unitate de combustibil pentru fiecare răspuns corect.

Asamblează artefactul

de tipărit

Membrii echipajului trebuie să asambleze jocuri logice de îndemânare.

3 unități de combustibil pentru fiecare artefact.

Sparge parolele

de tipărit

Spune pe de rost un text sau o parolă. Echipajul are în față o listă cu cele mai importante parole ale navei; pentru fiecare parolă învățată corect pe de rost primește rezerve de combustibil. Parolele trebuie verificate la computerul central.

1 unitate de combustibil pentru fiecare parolă.

Învinge IA

de tipărit

Joacă împotriva unui robot de pe navă: Connect 4, cursa melcilor, un joc simplu cu zaruri, Looping Louie sau un joc asemănător. Membrii echipajului care câștigă primesc puncte, pe care le pot schimba la computerul central din cantină pe combustibil pentru navă.

1 unitate de combustibil pentru fiecare victorie.

Test cognitiv (4 Poze 1 Cuvânt)

de tipărit

IA navei vrea să testeze echipajul și capacitatea lui de a face asocieri, pentru că combustibilul poate fi dat doar pe mâini pricepute. La computerul central din cantină se pot preda rezultatele fiecărui test și se pot schimba pe combustibil, cu condiția ca IA să fie mulțumită de performanța cognitivă. Exemple găsești în jocul 4 Poze 1 Cuvânt.

1 unitate de combustibil pentru fiecare răspuns corect.

Decodează mesajele secrete

de tipărit

Găsește cuvântul-soluție rezolvând enigma. Enigmele pentru mesajele secrete se pot crea ușor cu XWords Generator (în engleză).

5 unități de combustibil pentru fiecare rebus.

Restabilește comunicațiile radio

de tipărit

În spațiu comunicarea e totul, dar din păcate sistemele de comunicații s-au defectat. Din resturile antenei, echipajul trebuie să orienteze din nou noua antenă. Construiți din paie de hârtie un canal lung de 10 metri.

5 unități de combustibil pentru repararea antenei.

Lista echipajului

de tipărit

Faceți o fișă pentru grupul vostru și găsiți câte 5 membri ai echipajului care îndeplinesc fiecare cerință: ziua de naștere în martie, 15 ani, au fost în mai mult de patru țări ...

3 unități de combustibil pentru lista completă a echipajului.

Aspiră nava

de tipărit

Pe jos e împrăștiat polistiren mărunțit, pe care membrii echipajului trebuie să-l strângă cu aspiratorul. IA navei verifică rezultatul.

5 unități de combustibil pentru fiecare curățenie completă.

Scenarii de joc

Iată câteva scenarii de joc care să-ți servească drept model.

1. Vânătoarea de combustibil (15 minute)

Componența recomandată a grupului:
Mărimea minimă a grupului: 7 până la 10 (1 impostor)

☐ **Strângeți 35 de unități de combustibil (UC)**	
☐ Învingeți IA de 10 ori (1 UC pentru fiecare victorie)	**10**
☐ Memorați 10 parole (1 UC pentru fiecare parolă)	**10**
☐ Configurați din nou motorul de căutare (2 UC pentru fiecare configurare)	
☐ Refaceți portretul căpitanului vostru decedat (puzzle)	**3 UC**
☐ Treceți 5 teste cognitive (1 UC pentru fiecare test trecut)	**5**
☐ Decodați mesajul secret (5 UC la soluția corectă)	**5**

2. Înapoi pe Pământ (25 de minute)

Componența recomandată a grupului:
Mărimea minimă a grupului: 10 până la 12 (2 impostori)

- [ ] **Strângeți 60 de unități de combustibil (UC)**
- [ ] Învingeți IA de 5 ori (1 UC pentru fiecare victorie)
- [ ] Memorați 10 parole (1 UC pentru fiecare parolă)
- [ ] Configurați din nou motorul de căutare în 5 etape (creați 5 careuri de litere cu generatorul online; 2 UC pentru fiecare configurare)
- [ ] Introduceți 25 de țări în sistemul de navigație (1 UC pentru fiecare potrivire corectă)
- [ ] Faceți ordine în navă, pentru asta primiți 5 UC
- [ ] Refaceți cablajul navei (2 UC pentru fiecare cablaj complet)

3. Lupta pentru supraviețuire (35 de minute)

Componența recomandată a grupului:
Mărimea minimă a grupului: 12 până la 18 (2 sau 3 impostori)

- [ ] **Strângeți 80 de unități de combustibil (UC)**
- [ ] Învingeți IA de 8 ori (1 UC pentru fiecare victorie) **8**
- [ ] Memorați 15 parole (1 UC pentru fiecare parolă) **55**
- [ ] Treceți 15 teste cognitive (1 UC pentru fiecare test)
- [ ] Refaceți cablajul navei (2 UC pentru fiecare cablaj complet)
- [ ] Refaceți portretul căpitanului vostru decedat (3 UC)
- [ ] Ordonați din nou siguranțele navei (2 până la 5 UC, după efort)

4. Imensitatea spațiului (45 de minute)

Componența recomandată a grupului:
Mărimea minimă a grupului: 18 până la 22 (3 sau 4 impostori)

- [ ] **Strângeți 100 de unități de combustibil (UC)**
- [ ] Ordonați din nou fișierele (1 UC pentru fiecare fișier)
- [ ] Configurați din nou motorul de căutare în 15 etape (1 UC pentru fiecare configurare)
- [ ] Treceți prin 15 găuri de vierme (2 UC pentru fiecare gaură de vierme; generator de labirinturi)
- [ ] Treceți 5 teste cognitive (1 UC pentru fiecare test)
- [ ] Decodați mesajul secret (5 UC la soluția corectă)
- [ ] Învingeți IA de 5 ori (1 UC pentru fiecare victorie)
- [ ] Memorați 5 parole (1 UC pentru fiecare parolă)
- [ ] Refaceți lista echipajului (3 UC)
- [ ] Refaceți cablajul navei (2 UC)
- [ ] Refaceți imaginea căpitanului vostru decedat (5 UC)
- [ ] Ordonați din nou siguranțele navei (2 până la 5 UC, după efort)

5. Bătălia finală (60 de minute)

Componența recomandată a grupului:
Mărimea minimă a grupului: 22 până la 35 (5 până la 7 impostori)

- [ ] **Strângeți 110 unități de combustibil (UC)**
- [ ] Spargeți 10 coduri (1 UC pentru fiecare cod)
- [ ] Configurați din nou motorul de căutare în 15 etape (1 UC pentru fiecare configurare; generator de careuri)
- [ ] Treceți prin 20 de găuri de vierme (1 UC pentru fiecare gaură de vierme; generator de labirinturi)
- [ ] Treceți 10 teste cognitive (1 UC pentru fiecare test)
- [ ] Decodați 2 mesaje secrete (5 UC pentru fiecare mesaj secret)
- [ ] Învingeți IA de 10 ori (1 UC pentru fiecare victorie)
- [ ] Memorați 10 parole (1 UC pentru fiecare parolă)
- [ ] Asamblați 5 artefacte (3 UC pentru fiecare artefact)
- [ ] Refaceți lista echipajului (3 UC)
- [ ] Refaceți cablajul navei (3 UC)
- [ ] Refaceți portretul căpitanului vostru decedat (5 UC)
- [ ] Restabiliți comunicațiile radio (5 UC)