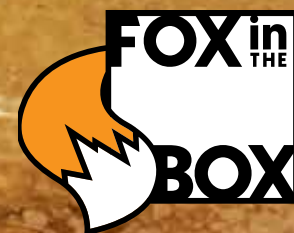


A vibrant space scene featuring a large orange planet on the right, a ringed planet in the upper left, and a smaller planet with a ring in the center. A spaceship is exploding in the upper left, while a large ringed station orbits the orange planet. Two sleek, futuristic ships are positioned above a small floating island with trees and a pool, which is situated above a brown planet with blue oceans. The background is a colorful nebula.

NEZNÁMÁ PLANETA



PRAVIDLA HRY

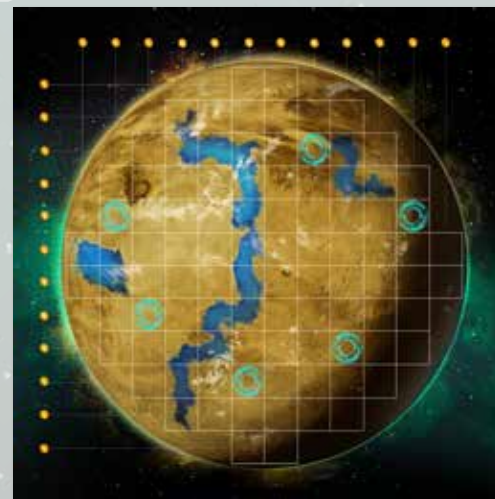


HERNÍ KOMPONENTY

1 vesmírná stanice
(S.U.S.A.N.)



6 desek planet



6 desek korporací



Symetrický, vždy stejný líc (na obrázku)
Rozdílné, asymetrické ruby

144 terraformačních dílků



1 žeton velitele



12 ukazatelů sekce



14 roverů



36+ biokapslí



60+ meteoritů



60 dílků výsadby



30 ukazatelů pokroku

36 karet civilizace



28 karet misí



VYLEPŠENÉ KOMPONENTY* OBSAH NAVÍC**

*Vylepšené komponenty najdete jen v limitované edici Deluxe.
**Obsah navíc je součástí všech Kickstarterových edic.



2 desky korporací (viz str. 13)**
6 desek planet (viz str. 15)**
1 žeton flux**

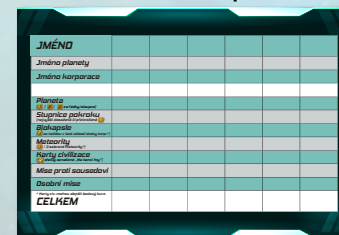


60 karet událostí

modul „Události“



1 bodovací zápisník



OBSAH PRAVIDEL

Herní komponenty.....	2
Příprava hry.....	3
Průběh hry.....	4-7
Volitelné moduly.....	8
Sólový mód.....	9
Asymetrické korporace.....	10-13
Asymetrické planety.....	14-15
Shrnutí pravidel.....	16

RADA DO ZAČÁTKU

Hrajete-li Neznámou planetu poprvé, doporučujeme použít jen symetrické strany desky planety i korporace (planeta KSB-4156 a Vesmírná koalice).

Jakmile si hru zahrajete se symetrickými komponentami, snadněji proniknete i do těch asymetrických. Při vaší první hře s asymetrickými prvky doporučujeme hrát buď s asymetrickými planetami, NEBO s asymetrickými korporacemi (a druhou z komponent použít symetrickou).



ÚVOD

Planeta Země již nemá dost zdrojů na to, aby užívala lidstvo. Vlády vyslaly vesmírné kolonisty, kteří mají na slibně vyhlížejících planetách položit nové základy civilizace.

CÍL HRY

Získejte co nejvíce vítězných bodů zaplněním planety, postupem na stupnicích pokroku, otvíráním biokapslí, odstraňováním meteoritů a také vítězstvím v misích nad svými sousedy!

PŘÍPRAVA HRY

- 1.) Doprostřed stolu umístěte *Soustřednou Univerzální Stanici s Aktuální Nabídkou (S.U.S.A.N.)*. V souladu s instrukcemi ji naplňte **TERRAFORMAČNÍMI DÍLKY** (viz pravý sloupec na této straně).
- 2.) Každý hráč si vezme jednu **DESKU PLANETY**, jednu **DESKU KORPORACE**, dva **UKAZATELE SEKCE** stejné barvy a 5 kostiček **UKAZATELŮ POKROKU** (jednu od každé barvy). Položte obě desky vedle sebe a kostičky na nejnižší pole stupnic odpovídající barvy.
- 3.) Každý hráč se sám za sebe rozhodne, s jakou kombinací symetrické a asymetrické strany desek bude hrát. Symetrické strany jsou nejjednodušší (obtížnost 1), na asymetrických stranách může být obtížnost vyšší.
 Např. obtížnost 3
- 4.) Každý hráč si vezme z obecné zásoby tolik **BIOKAPSLÍ**, kolik udává jeho deska planety, a **ROVERY** dle své desky korporace. Hráči rozmístí po jednom svém ukazateli sekce co nejrovnoměrněji kolem S.U.S.A.N. tak, aby každý jednoznačně ukazoval na jinou sekci (šestinou) stanice. Druhý ukazatel sekce si každý hráč umístí na znázorněné místo na své desce korporace.
 Např.: 2 rovery
- 5.) Vylosujte **KARTY CIVILIZACE** každého stupně (1, 2, 3, 4) vždy v počtu hráčů + 1. Např. ve hře čtyř hráčů bude v balíčku každého stupně 5 karet (tj. celkem 20 karet ve hře). Utvořte samostatné balíčky každého stupně na stole lícem dolů. Zbylé karty civilizace vraťte do krabice, v této partii je nepoužijete.

- 6.) **METEORITY** a **DÍLKY VÝSADBY** položte doprostřed stolu na dosah všem hráčům jako obecnou zásobu.

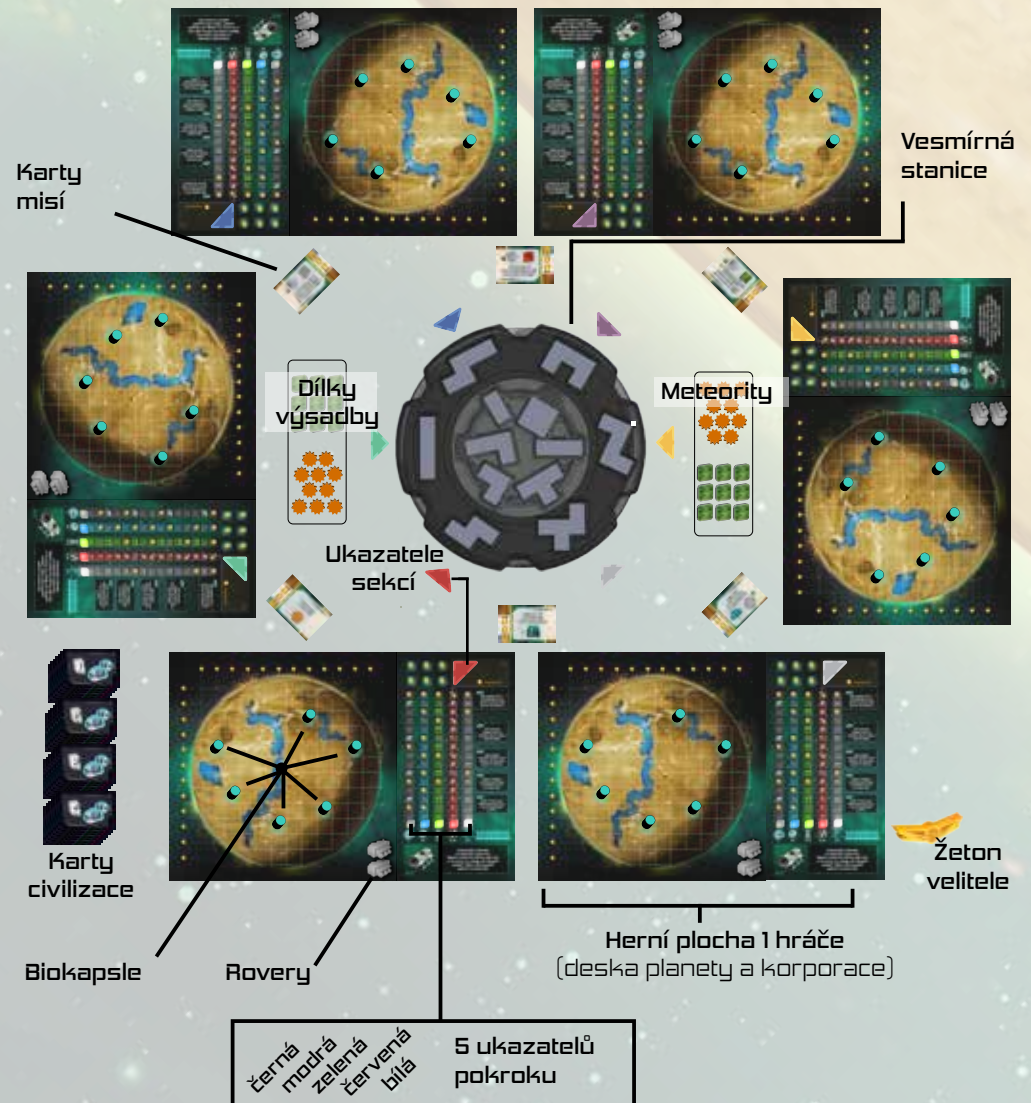
- 7.) Zamíchejte a připravte **KARTY MISÍ**. Strana karty, kterou použijete, i způsob přípravy se liší podle počtu hráčů:

	Strana karty	Příprava karet
3–6 hráčů	proti sousedovi	Vyložte 1 kartu mezi každé dva sousedy
2 hráči	proti sousedovi	Vyložte 3 karty doprostřed stolu
sólová hra	osobní	Vylosujte 4 karty a vyberte z nich 3 do hry

- 8.) Hráč, jehož jméno je v abecedě nejbližší Zuzaně, bude začínat a vezme si **ŽETON VELITELE**.



DIAGRAM PŘÍPRAVY HRY



PŘÍPRAVA VESMÍRNÉ STANICE

Roztřídte **TERRAFORMAČNÍ DÍLKY** dle tvaru do sloupečků, každý z nich zvlášť zamíchejte a vložte do odpovídajícího otvoru **VESMÍRNÉ STANICE**. Ta se dělí na 6 šestin zvaných **SEKCE**. Každá ze sekcí obsahuje jeden sloupeček malých a jeden sloupeček velkých dílků.

Vnitřní kruh (s otvory na malé dílky) vložte libovolně pootočený do vnějšího kruhu (s velkými dílky). Vzájemné pootočení kruhů takto zůstane po celou dobu partie.



V diagramu výše je znázorněno doporučené „párování“ dílků pro první partii. V dalších partiích můžete použít opět toto párování, nebo vnitřní kruh vzhledem ke vnějšímu pootočit jinak.

PRŮBĚH HRY

Na začátku každého tahu může velitel libovolně pootočit vesmírnou stanici tak, aby se před každým ukazatelem sekce jednoznačně nacházela jedna ze **SEKCI** stanice. Může se i rozhodnout nechat stanici stát tak, jak byla pootočena v předchozím tahu.

Poté, co velitel stanici pootočí, hrají všichni hráči svůj tah současně: každý si musí vybrat jeden ze dvou dílků v sekci určené jeho ukazatelem.



Každý hráč poté přiloží svůj vybraný dílek na svou desku planety podle **Pravidel umístování dílků** (viz sloupec vpravo).

Na každém dílku se nacházejí dva různé **terény**. Na každém z terénů je vždy i jedna budova odpovídající typu terénu. Budovy představují váš **pokrok** v jednotlivých oblastech terraformace.

budova technologie
terén technologie



budova zeleně
terén zeleně

Po umístění dílků posuňte **oběma odpovídajícími ukazateli pokroku** na své desce korporace **o 1 pole výše** (vždy o 1, bez ohledu na velikost dílku).



Poznámka: Terén energie nemá svou odpovídající stupnici pokroku. Funguje jinak než ostatních pět typů terénu ve hře (viz dále).

Kdykoli na svou planetu umístíte terraformační dílek se symbolem meteoritu, **ihned** na tento symbol položte 1 **METEORIT** z obecné zásoby. Políčko, na němž na konci hry leží žeton meteoritu, vám znemožní získat body za vyplněný řádek i sloupec, do kterého patří.



Jakmile si všichni hráči vybrali dílek, umístili jej na svou desku planety a patřičně posunuli své ukazatele pokroku, držitel **ŽETONU VELITELE** jej předá sousedovi po levici. Nový tah může začít.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile kterýkoli hráč nemůže umístit žádný dostupný dílek ve své sekci (A), nebo když jsou úplně vyčerpány oba sloupečky kterékoli jedné sekce (B).

A. Pokud hráč nemůže umístit žádný dílek ze sekce, kterou určuje jeho ukazatel, všichni hráči včetně něj odehrají tento tah jako obvykle a hra končí. Všichni hráči, kteří v tomto posledním tahu nemohou umístit žádný dostupný dílek, si i přesto jeden ze své sekce vyberou a posunou OBA své odpovídající ukazatele pokroku. Samotný dílek však pochopitelně na svou planetu neumístí. V odstavci **ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ** na str. 6 se dozvíte, jak poté hru vyhodnotit.

B. Jsou-li zcela vyčerpány oba sloupečky kterékoli jedné sekce, hra končí na konci tahu, kdy se tak stalo.

Pozor: Můžete-li dle pravidel umístit **jen jeden** ze dvou dílků, který máte ve své sekci k dispozici, musíte si vybrat právě ten.

PRAVIDLA UMÍSTOVÁNÍ DÍLKŮ

ZAČÁTEK NA OKRAJI: První dílek, který pokládáte na svou planetu, musí sousedit s okrajem čtvercové sítě.

SOUSEDSTVÍ: Další dílky musejí stranou sousedit s alespoň 1 dílkem, který již na své planetě máte (tj. vodorovně nebo svisle – sousedit diagonálně, tj. pouze rohem, nestačí).

JEDNA VRSTVA: Dílky se nesmějí navzájem překrývat, a to ani částečně.

VYMEZENÁ POLÍČKA: Dílky musejí všemi svými políčky ležet na předtíštěných políčkách planety, nesmějí vyčnívat mimo.

DLE MŘÍŽKY: Dílky musejí respektovat mřížku pod sebou.

NIČENÍ: Dílky můžete položit i přes rover či biokapsli. Ty jsou tím však zničeny a nevratně vyřazeny ze hry.



Další dílky vždy musejí **vodorovně či svisle** sousedit s jiným dílkem, který už na planetě leží.

Poznámka: Při pokládání dílků terénu vody či energie platí další pravidla navíc – viz odpovídající sekce dále.





STUPNICE POKROKU

Každé stupnici pokroku odpovídá jedna barevná kostička zvaná **UKAZATEL POKROKU**. Ta začíná hru na poli 0 a během hry postupuje po jednom poli výš a výš. Pokaždé když ukazatel postoupí vzhůru, získáte benefit dle pole, kterého právě dosáhl.



Medaile: Na konci hry získáte vítězné body dle nejvyšší medaile, kterou váš ukazatel na dané stupnici překročil či na které stojí.



Synergie pokroku: Tento efekt získáte ihned. Jakmile váš ukazatel pokroku dosáhne tohoto symbolu, přesuňte libovolný 1 svůj ukazatel pokroku o (ještě) 1 pole výše. Může to být i tentýž ukazatel pokroku. Následně získáte případný benefit vlivem ukazatele přesunutého díky synergii.

Dosáhne-li ukazatel pokroku nejvyššího pole stupnice, získáte na konci hry maximum možných bodů z dané oblasti pokroku, ale nebudete mít žádné další výhody z umístění tohoto typu terénu na svou planetu. **To platí o všech stupnicích s výjimkou roveru.**



Krom medailí a synergií pokroku najdete na stupnicích i různé další symboly, každý z nich vždy jen na jedné stupnici. Ty se nazývají **MILNÍKY** a jsou popsány v následujících odstavcích.



POKROK CIVILIZACE

„Bez odvážných objevitelů a inovátorů nebylo by ani civilizace.“



Civilizační milník

Jakmile váš ukazatel dosáhne civilizačního milníku, vezměte si ze středu stolu do ruky balíček zbývajících karet civilizace odpovídajícího stupně. Prohlédněte si je, jednu si vyberte a ponechte u sebe, ostatní vraťte doprostřed stolu opět lícem dolů.



Jakmile si kartu vezmete, proveďte její uvedený efekt, je-li označen klíčovým slovem **ihned**.



Je-li efekt označen klíčovými slovy **Na konci hry**, ponechte si kartu poblíž svých desek lícem dolů. Její efekt je pro ostatní tajný, odhalíte jej až při závěrečném bodování.

Dosáhne-li v témže tahu více hráčů milníku téhož stupně, vybírají si karty z příslušného balíčku v pořadí tahu (tj. počínaje velitelem a dále po směru hodinových ručiček).

Hrajete-li s některými moduly či asymetrickými korporacemi, může se stát, že se některý balíček karet civilizace zcela vyčerpá. Pokud teprve poté dorazí ukazatel pokroku hráče na milník tohoto stupně, daný hráč žádnou kartu nezíská.

POKROK VODY

„Voda není žádný převratný vědecký objev – bez ní bychom však nepřežili.“



Dílek s terénem vody musíte přiložit dle obvyklých pravidel – pokud si ale chcete zvýšit pokrok vody, musíte dodržet jedno pravidlo navíc: alespoň 1 (kterékoli) políčko terénu vody na přikládaném dílku musí ležet na políčku ledu (předtištěném na desce planety). Pokud tuto podmínku nesplníte, dílek se stále počítá jako správně přiložený, ale ukazatel na stupnici pokroku **VODY** nepostoupí o pole výše.



Příklad 1:
Správné umístění dílku s vodou, po němž se **zvýší** pokrok vody

Příklad 2:
Správné umístění dílku s vodou, po němž se **nezvýší** pokrok vody

Na stupnici pokroku **VODY** se nenacházejí žádné milníky unikátní pro tuto stupnici, ale medaile jsou tu častější a hodnotnější.

POKROK ROVERU

„Banda meteoritových čističů se hlásí do služby!“



Jakmile přesunete ukazatel pokroku na roverový milník, umístěte jednu figurku **ROVERU** ze své desky korporace na libovolné políčko terraformačního dílku, který jste právě přiložili. Nachází-li se na tomto dílku žeton meteoritu, můžete rover umístit přímo na něj a tím meteorit ihned sebrat.

Pohyb roverů: Když posunete ukazatel pokroku na pole s číslem, můžete svými rovery pohnout v součtu o tento počet políček (hodnotu pohybu můžete mezi své rovery rozdělit libovolně).

Vícenásobný benefit: Získáte pohyb roveru o 3 a synergii pokroku.



- Rovers se pohybují ortogonálně (vodorovně či svisle) mezi sousedícími políčky. Pohyb o 1 znamená přesun na ortogonálně sousedící políčko.
- Rovers se mohou pohybovat jak po políčkách dílků, tak po políčkách na desce planety.
- Rovers mohou v rámci jednoho tahu projet totéž políčko vícekrát.
- Dosáhnete-li ukazatelem nejvyššího pole stupnice pokroku roveru, za každé další umístění dílku s červeným terénem získáte nový pohyb o 4. (X[∞])



Příklad: Hráč získal pohyb o 4 a rozdělil jej mezi dva své rovery (1–3 vlevo, 4 vpravo). Během kroku 2 sebral biokapsli.

Sběr meteoritů a biokapslí: Vjede-li váš rover na políčko se žetonem meteoritu či biokapsle, tento žeton jste „sebrali“. Přesuňte meteorit/biokapsli na vyhrazené místo své desky korporace. Sběr proběhne, i pokud rover na políčku svůj pohyb neukončil.

Umístíte-li na políčko s roverem jiný objekt (terraformační dílek, dílek výsadby či meteorit z karty události), je rover zničen. Vyřadte jej ze hry. Je možné si takto zničit všechny rovery. Je také možné, že při získání roverového milníku nebudete moci na svou planetu umístit nový rover.



POKROK TECHNOLOGIE

„Technologie je to, čím se lišíme od prostředí, v němž žijeme.“



Technologický průlom

Jakmile dosáhnete ukazatelem technologického pokroku symbolu milníku, učiníte **PRŮLOM**: ovládnete novou výhodnou technologii, kterou můžete od té chvíle použít v každém tahu až do konce hry (není-li uvedeno jinak).

Příklad technologických průlomů: Vesmírná koalice

Lvl 1: Při pokládání terraformačních dílků smíte ignorovat pravidlo

SOUSEDSTVÍ (tj. pokládat dílky, které nesousedí s jiným dílkem).

Lvl 2: Získané dílky výsadby si můžete uložit stranou a rozmístit je až na konci hry (tj. nemusíte je umisťovat ihned po získání).

Lvl 3: Pokaždé, když dostanete příležitost pohybovat rovery, máte bonus +1 k celkovému počtu bodů pohybu.

Lvl 4: Váš ukazatel pokroku vody postupuje o dvojnásobek.

Lvl 5: Od této chvíle již na své dílky neumísťujete žetony meteoritů.

Lvl 4 podrobněji:

Máte-li po položení dílku posunout ukazatelem pokroku vody, posuňte jím o 2 pole. Získáte oba benefity, jichž ukazatel dosáhl. Při posunu ukazatele díky synergii, kartám událostí či NEumisťeným dílkům se posun nenásobí.



BUDOVY ENERGIE

„Výhodou energie je, že její nedostatek vede k vývoji úsporných řešení.“

Terénu a budovám typu „energie“ neodpovídá na desce korporací žádná stupnice. Jakmile umístíte dílek s terénem tohoto typu, budete moci posunout o 1 pole **jiný** ukazatel pokroku. Musíte si však vybrat z těchto dvou možností:

1.) Ukazatel odpovídající druhému terénu na právě přiloženém dílku.

2.) Ukazatel odpovídající terénu ortogonálně sousedícímu s oblastí energie, kterou jste právě přiloženým dílkem vytvořili či rozšířili.

Příklad 1:

Tento dílek s terénem energie byl umístěn tak, že nesousedí s žádným jiným dílkem. Díky budově energie můžete tedy posunout pouze ukazatel pokroku **civilizace** (tj. ukazatel odpovídající druhému terénu na tomtéž dílku). Tento ukazatel vzápětí posunete ještě jednou, díky samotné budově pokroku **civilizace**.



Příklad 2:

Zvýrazněný dílek s terénem „energie“ byl umístěn tak, že sousedí s dílky dole. Rozšířil tedy terén typu „energie“ a za budovu energie můžete o 1 zvýšit svůj pokrok odpovídající jednomu libovolnému z terénů sousedících vodorovně či svisle (tedy terénu civilizace, technologie nebo vody).



Nemůžete si však za tuto budovu energie zvýšit pokrok rovery, protože terén typu „rover“ sousedí s terénem „energie“ pouze rohem.

Zvýšení pokroku vody pomocí budovy energie:

Pokud zvyšujete svůj pokrok vody pomocí sousedícího terénu typu „energie“, nemusí terén vody překrývat políčka ledu.



POKROK ZELENĚ

„Zelená biomasa vyrábí z našich odpadů živiny a kyslík, má na to tisíciletí ověřené postupy.“



Milník výsadby

Jakmile váš ukazatel pokroku zeleně dosáhne milníku výsadby, získáte z obecné zásoby **1 dílek výsadby** a ihned jej musíte v souladu s pravidly umístování položit na svou desku planety.

Dílky výsadby jsou dílky o rozměru 1x1 obsahující terén zeleně, ale žádnou budovu – po jejich umístění si ukazatel pokroku nezvyšujete. Nepočítají se ani mezi tzv. **terraformační dílky**. Mohou vám však pomoci vyplnit řádky či sloupce na vaší desce planety.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Před bodováním dbejte na to, aby všichni hráči odstranili ze své planety biokapsle, umístili na planetu své odložené dílky výsadby, provedli efekty korporací aktivované na konci hry a postoupili patřičnými ukazateli pokroku podle svých karet civilizace.

Součet čísel v medailích = vaše finální skóre

A.) Získáte body za **KAŽDÝ KOMPLETNĚ VYPLNĚNÝ ŘÁDEK I SLOUPEC** své planety – tj. nesmí obsahovat meteority ani prázdná políčka (políčko, na němž stála biokapsle, se považuje za prázdné). Každý sloupec i řádek má na okraji desky uvedeno, kolik bodů za jeho vyplnění získáte.

B.) Získáte body za **nejvyšší medaili každé jednotlivé stupnice**, na kterou váš ukazatel na této stupnici dosáhl či kterou překročil.

C.) Získáte body za **biokapsle a meteority** na své desce korporace. Není-li uvedeno jinak, získáte 1 bod za každou biokapsli a 1 bod za každé 3 meteority, zaokrouhlo dole.

(Tyto bodové hodnoty lze zvýšit např. efekty karet civilizací.)

D.) Získáte body za své karty civilizací označené **Na konci hry**.



E.) Získáte body za své karty **osobních misí** (ty máte u sebe pouze v případě, že hrajete sólovou variantu nebo modul „Osobní mise“).

F.) Podívejte se na kartu **mise proti sousedovi**, která leží vlevo od vás, a porovnejte v daném kritériu svou planetu s planetou vašeho souseda po levici. Kdo v daném kritériu vítězí, získá body označené **VÍTĚZ**, kdo prohrává, nezíská nic. V případě shody získáte oba body označené **SHODA**. Opakujte tento postup i pro souseda po pravici a kartu ležící vpravo od vás (v sólové hře tento krok přeskočte).

Vítězí hráč s nejvyšším součtem bodů. V případě shody vítězí ten z nich, kdo má na planetě **méně nezakrytých políček**. Trvá-li shoda, vítězí ten, komu na planetě zbylo **méně žetonů meteoritů**.

ČASTO
KLADENÉ
DOTAZY

Mohu zvednout terraformační dílek a vyzkoušet, jak mi na planetu pasuje? Ano. Nicméně odhalíte tím následující dílek téhož sloupce. Pokud proti tomu budou soupeři mít výhrady, musíte „zkoušení dílků“ v příštích partiích zakázat.

Mohu dílek libovolně otočit i převrátit? Ano. Dílek je z obou stran potištěný stejně, takže máte možnost ho před umístěním otočit i převrátit.

Mohu si vybrat, který ukazatel pokroku posunu jako první? Ano, v některých situacích může pořadí hrát roli. Pak je volba pořadí na vás.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Jeden z hráčů neměl volné místo na žádný ze dvou dílků, který měl ve své sekci k dispozici, a tak hra skončila. I tak si jeden z dílků vybral pro zvýšení pokroku (viz obrázek vpravo) a zvýšil si za něj pokrok vody o 2 – o 1 za budovu vody, o 1 za budovu energie. I když již získal technologický průlom Lvl4, za tento dílek nemohl zvýšit pokrok vody dvojnásobně, protože jej nepřiložil na svou planetu. Ze stejného důvodu ale také mohl ignorovat symbol meteoritu.

Každý hráč potvrdil, že patřičně postoupil na ukazatelích pokroku, uplatnil všechny efekty *Na konci hry* svých karet civilizace a rozmístil své dílky výsadby odložené stranou. V tuto chvíli také pomáhá z desek planet odstranit všechny rovery a nesesbírané biokapsle, aby byly bodované prvky snadněji vidět.



F(1). Mise proti sousedovi
21 políček spojitě oblasti rovery je více, než má souseď vlevo.
5 bodů



F(2). Mise proti sousedovi
3 budovy zeleně na okraji planety je stejný počet, jako má souseď vpravo.
2 body

A. Řádky + sloupce planety
15 bodů

C(1). Biokapsle
4 body

C(2). Meteority
1 bod

B. Stupnice pokroku
Pokrok civilizace
1 bod

A.

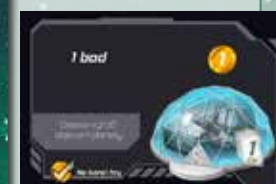
Pokrok vody
7 bodů

Pokrok zeleně
1 bod

Pokrok rovery
5 bodů

Pokrok tech.
1 bod

Pokrok celkem
15 bodů



D. Karty civilizace
1 bod

Planeta (1 2 3 za řádky/sloupce)	15
Stupnice pokroku (nejvyšší dosažená či překročena)	15
Biokapsle (1 za každou v bod. oblasti desky korp.)*	4
Meteority (1 / 3 sebrané meteority)*	1
Karty civilizace (efekty označené „Na konci hry“)	1
Mise proti sousedovi	7
Osobní mise	
* Karty civ. mohou zlepšit bodový kurz.	
CELKEM	43

VOLITELNÉ HERNÍ MODULY

VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Ve hře dvou hráčů můžete strategii a plánování maximalizovat tak, že namísto volitelného otáčení stanice ji po každém tahu pootočíte o jednu sekci ve směru hodinových ručiček. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

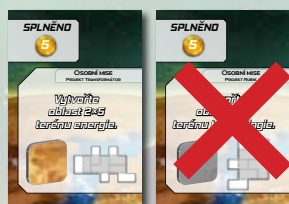


MODUL „OSOBNÍ MISE“

Karty misí jsou oboustranné. *Mise proti sousedovi* se vždy využívají ve hře více hráčů. *Osobní mise* se vždy využívají v sólové hře.

Pokud chcete, můžete se rozhodnout využít *osobní mise* i ve hře více hráčů. Během přípravy hry rozdejte nejprve každému hráči dvě karty misí. Každý si přečte obě strany osobních misí, jež má k dispozici, jednu z nich si vybere a nechá u sebe, stranou s osobní misí dolů. Nevybrané karty vraťte do krabice.

Teprve poté rozdejte karty *misí proti sousedovi* – jako obvykle jednu mezi každé dva sousedy. Své osobní mise držte před ostatními hráči v tajnosti, vyhodnotíte je na konci hry (krok E).



MODUL „UDÁLOSTI“

Balíček **KARET UDÁLOSTÍ** pro partii se skládá z 20 karet. V každém tahu odhalíte a vyhodnotíte jednu z nich. Znázorňují nesnáze, s jakými se při terraformaci planety musíte průběžně potýkat.

Balíček karet událostí můžete přidat do hry více hráčů, jakmile se obeznámíte s hrou, a vždy jej musíte přidat do sólové hry.

Pozor: Pokud je to možné, kartu události musí vždy vyhodnotit všichni hráči, každý za sebe. Pokud byste však jejím vyhodnocením měli způsobit konec hry, efekt karty namísto toho ignorujte.

PŘÍPRAVA BALÍČKU KARET UDÁLOSTÍ

1.) Rozdělte karty událostí na tři balíčky podle barvy (zelené, oranžové a červené události).

2.) Pokud hrají alespoň 2 hráči, vyřadte všechny karty se symbolem „pouze pro sólový mód“.



3.) Vytvořte balíček 20 karet, který během hry použijete. Poměrné zastoupení tří barev v tomto balíčku můžete zvolit libovolně, pamatujte však, že v červeném balíčku jsou vesměs nejkrutější a v zeleném nejmírnější události.



PRŮBĚH HRY S UDÁLOSTMI

1. V každém tahu, jakmile velitel otočí stanici dle svého přání, otočte 1 novou kartu svrchu balíčku událostí. Její efekt se nyní vyhodnotí. **Pokud je to možné, efekt každé události musejí vyhodnotit všichni hráči – výjimku mají pouze ti, kteří by vyhodnocením efektu způsobili konec hry.**

2. Zbytek tahu probíhá podle obvyklých pravidel.

Nová podmínka konce hry: Při hře s modulem událostí platí nová podmínka konce hry (navíc ke dvěma obvyklým): hra končí na konci tahu, v němž byl vyčerpán balíček karet událostí.

SÓLOVÝ MÓD – PŘÍPRAVA HRY

1.) Připravte desku planety, korporace, dílky výsadby, žetony meteoritů a biokapslí dle pravidel hry pro více hráčů. V balíčcích karet civilizace bude po dvou kartách. Libovolně pootočte stanici tak, aby k vám mířila jedna ze sekcí.

2.) Zamíchejte karty misí a vylosujte si 4. Prohlédněte si jejich strany **osobních misí** a vyberte z nich 3, které budou platit pro tuto partii.

3.) Připravte balíček karet událostí podle úrovně obtížnosti, kterou se rozhodnete pokořit (viz kapitolu *Modul „Události“* na předchozí straně).



SÓLOVÝ MÓD – PRŮBĚH HRY

V sólové hře platí pravidla jako pro hru více hráčů. Avšak namísto toho, abyste stanici před každým tahem libovolně pootáčeli, pootočte ji před každým tahem o jednu sekci ve směru hodinových ručiček. Tedy:

1. Pootočte stanici o jednu sekci ve směru hodinových ručiček.
2. Odhalte a pokud možno vyhodnoťte kartu události.
3. Zbytek tahu odehrajte dle obvyklých pravidel.

CÍLOVÉ SKÓRE SÓLOVÉ HRY

Abyste v sólové hře vyhráli, musí vaše celkové skóre alespoň vyrovnat hodnotu předem určeného cílového skóre. Předběžný cíl je 60 bodů, ale tato hodnota je dále upravena dle složení balíčku karet událostí.

	Předběžné cílové skóre	60 bodů	
	Červené	Oranžové	Zelené
0-2	0	0	0
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Příklad balíčku událostí

8 červených karet	3 oranžové karty	9 zelených karet
-7 bodů	-1 bod	+6 bodů

Předběžné cílové skóre	60 bodů
Úprava s ohledem na složení balíčku	-7 - 1 + 6 = -2 body
Skutečné cílové skóre	58 bodů

Po ukončení a vyhodnocení hry srovnajte své skóre s cílovým skóre vypočítaným dle tabulky výše. Jak jste si vedli?

- o 15 bodů méně Kritické selhání. Musíme najít další planetu.
- o 10 bodů méně Přežil tu terraformaci někdo?
- o 5 bodů méně Byl to boj, ale aspoň pořád dejcháme.
- o 5 bodů více Mise splněna. Dobrá práce.
- o 10 bodů více Skvěle provedeno, zasloužíte si povýšení.
- o 15 bodů více Toto je možná nejlepší planeta, jakou jsme kdy viděli. Kvůli vám se snad i seřadily hvězdy, veliteli.



Autoři hry: Ryan Lambert a Adam Rehberg

Ilustrace: Yorgo Manis

Grafický design: Yorgo Manis a Adam Rehberg

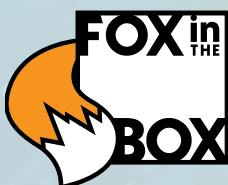
Speciální poděkování: podporovatelům projektu na serveru Kickstarter.com

Copyright Adam's Apple Games 2020.
Všechna práva vyhrazena.

Česká edice: Fox in the Box

Překlad: Ondřej Kurka

Korektury: Eliška Pospíšilová



ASYMETRICKÉ KORPORACE

Desky korporací mají vždy na jednu stranu shodnou (Vesmírná koalice), díky čemuž mohou všichni hrát se shodnými schopnostmi, a jednu unikátní asymetrickou. Tato „asymetrická“ strana přináší každému hráči jeho vlastní unikátní korporaci s jejími specifiky a pravidly, jejichž bližší vysvětlení najdete na následujících stránkách. V jedné partii můžete hrát s libovolnou kombinací symetrických a asymetrických korporací.

Republic

Tech Lvl 5 Na konci hry si prohlédněte všechny karty civilizace zbývající uprostřed stolu, vyberte si 2 z nich a ponechte si je.

Tech Lvl 4 Kdykoli dosáhnete milníku pokroku civilizace, získáte zároveň i synergii pokroku.

Tech Lvl 3 Při pohybu roverů je můžete také teleportovat z jedné budovy civilizace na jinou, a to za cenu 1 bodu pohybu.

Tech Lvl 2 Vždy když si vybíráte kartu civilizace, přidejte si do balíčku, z nějž vybíráte, 1 kartu o 1 vyššího stupně (viz příklad níže).

Tech Lvl 1 Vždy když si vyberete terraformační dílek s terénem civilizace, získáte počet bodů pohybu rovný číslu, na němž stojí váš ukazatel pokroku roveru.

LVL 5
NA KONCI HRY:
PROHLÉDNĚTE SI VŠECHNY
ZBÝVAJÍCÍ KARTY CIVILIZACE
A NECHTE SI 2 Z NICH.

LVL 4
KDYŽ DOSÁHNĚTE
MILNÍKU CIVILIZAČNÍHO
POKROKU, ZÍSKÁVÁTE
NAVÍC SYNERGII POKROKU.

LVL 3
MŮŽETE TELEPORTOVAT
SVÉ ROVERY Z JEDNÉ CIV.
BUDOVY NA JINOU ZA
CENU 1 BODU POHYBU.

LVL 2
VŽDY KDYŽ SI VYBÍRÁTE
KARTU CIVILIZACE, PŘIDEJTE
SI DO BALÍČKU JEDNU KARTU
O 1 VYŠŠÍHO STUPNĚ.

LVL 1
VŽDY KDYŽ SI VYBERETE
DÍLEK S TERÉNEM TYPU CIV,
ZÍSKÁTE BODY POHYBU
DLE POKROKU ROVERU.

REPUBLIC

Republic: Vždy když dosáhnete milníku pokroku civilizace, musíte o 1 snížit svůj pokrok v libovolné jiné oblasti. Při snížení benefity nezískáte, ale můžete je získat znovu později při opětovném zvýšení, ač na daném poli váš ukazatel již předtím byl.

*Výhoda: 7 milníků pokroku civilizace
Slabiny: 1 rover, snižování pokroku*

*Vždy když dosáhnete milníku
civilizačního pokroku, musíte o 1 snížit
svůj pokrok v libovolné jiné oblasti.
Při snižování nezískáte benefity.*

Upřesnění:

Tech Lvl 1 znamená získávání bodů pohybu ještě před samotným položením dílku. Pokud jste na stupnici pokroku roveru ještě nedosáhli prvního pole „1“, žádné body pohybu z tohoto průlomu technologie nezískáte.

Příklad Tech Lvl 2:

Již dříve jste dosáhli průlomu Lvl 2 a právě získáváte civilizační milník stupně 3. Vezměte si zprostřed stolu celý balíček karet civilizace stupně 3 a přidejte k němu jednu náhodně vylosovanou kartu stupně 4, také zprostřed stolu. Z těchto karet si jednu vyberte a ponechte, ostatní vraťte do jejich původních balíčků.

„Najali jsme ty nejvčetnější vědce.
Závod o nejprůlomovější objevy hodláme vyhrát!“

Tech Lvl 5 Dílky výsadby můžete pokládat i na žetony meteoritů, které tím zničíte (nikoli seberete).

Tech Lvl 4 Dílky výsadby si můžete uschovat a rozmístit až na konci hry (viz tech Lvl 2 korporace Vesmírná koalice).

Tech Lvl 3 Vždy když máte jakýmkoli efektem získat dílek výsadby, můžete jednou za tah získat ještě jeden dílek navíc.

Tech Lvl 2 Dílky výsadby můžete umisťovat i na terraformační dílky, ne však na žetony meteoritů.

Tech Lvl 1 Dosáhl-li váš pokrok zeleně nejvyššího pole, můžete jej kdykoli vrátit na nulu.

LVL 5
MŮŽETE NIČIT
METEORITY TĚM, ŽE
NA METEORIT UMÍSTÍTE
DÍLEK VÝSADBY.

LVL 4
DÍLKY VÝSADBY
SI MŮŽETE USCHOVAT
A ROZMÍSTIT JE AŽ
NA KONCI HRY.

LVL 3
JEDNOU ZA TAH
MÁTE-LI ZÍSKAT DÍLEK
VÝSADBY, ZÍSKÁTE
NAMÍSTO TOHO DVA.

LVL 2
DÍLKY VÝSADBY
MŮŽETE UMÍSTOVAT
I NA TERRAFORMAČNÍ
DÍLKY.

LVL 1
DOSÁHL-LI VÁŠ POKROK
ZELENĚ NEJVYŠŠÍHO
POLE, MŮŽETE JEJ
VRÁTIT NA NULU.

WORMHOLE CORP

Wormhole: Při umístění dílku s budovou zeleně se váš pokrok zeleně zvýší pouze v případě, že jste právě oblast zeleně rozšířili (přiložení oblasti zeleně vedle dílku výsadby se také počítá). Při zvýšení pokroku zeleně si vyberte jen 1 z obou uvedených benefitů (viz příklad níže).

*Výhoda: Spousta dílků výsadby
Slabina: Obtížnější pokrok zeleně*

*Při umístění dílku s budovou zeleně
se váš pokrok zeleně zvýší
pouze v případě, že jste právě
rozšířili již existující oblast zeleně.
Při každém zvýšení pokroku zeleně si
vyberte jeden ze dvou možných benefitů.*

Upřesnění:



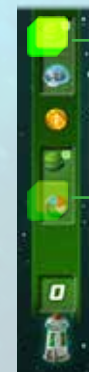
Tech Lvl 2 vám umožní propojovat jednotlivé oblasti zeleně do větších spojitých oblastí. Nelze však pokládat dílek výsadby na žeton meteoritu.

To vám umožní až tech Lvl 5, s nímž lze meteority ničit pokládáním dílků výsadby přímo na ně.

„Našli jsme způsob, jak během terraformace zrychlit růst veškerých rostlin.“

Příklad: Zvýšíte si pokrok zeleně a můžete si vybrat získání dílku výsadby, nebo zvýšení civilizačního pokroku o 1.

V každém poli jsou na výběr dvě možnosti. Medaile se mezi možnostmi neřadí, ale na konci hry se bodují dle běžných pravidel.



Tech Lvl 5 Jednou za tah můžete přemístit jednu již sebranou biokapsli na jiné místo své desky korporace.

Tech Lvl 4 Pokud se (kterýkoli) váš rover pohne na políčko terénu energie, nespotřebává tím bod pohybu.

Tech Lvl 3 Vždy když položíte dílek s terénem energie, můžete přemístit 1 již sebranou biokapsli.

Tech Lvl 2 Jednou za hru můžete přemístit až 3 již sebrané biokapsle jinam v rámci své desky korporace.

Tech Lvl 1 Vaše rovery se mohou pohybovat diagonálně.

LEVEL 5
JEDNOU ZA TAH
PŘEMÍSTĚTE 1 SEBRANOU
BIOKAPSLI JINAM V RÁMCI
SVÉ DESKY KORPORACE.

LEVEL 4
VAŠE ROVERY PŘI POHYBU
NA POLÍČKO TERÉNU
ENERGIE NESPOTŘEBUJÍ
BOD POHYBU.

LEVEL 3
VŽDY KDYŽ POLOŽÍTE DÍLEK
S TERÉNEM ENERGIE,
PŘEMÍSTĚTE JEDNU
SEBRANOU BIOKAPSLI.

LEVEL 2
JEDNOU ZA HRU
PŘEMÍSTĚTE AŽ 3 SEBRANÉ
BIOKAPSLI JINAM V RÁMCI
SVÉ DESKY KORPORACE.

LEVEL 1
VÁŠ ROVER
SE MŮŽE POHYBOVAT
I DIAGONÁLNĚ.

Cosmos: Biokapsle sebrané ze své planety můžete buď umístit do bodovací oblasti své desky korporace, nebo na libovolné pole libovolné stupnice pokroku. Vaše ukazatele pokroku při pohybu přeskakují pole obsazená biokapslemi, ale benefity, které biokapsle zakrývají, neplatí.

Výhoda: „Engine“ na pokrok
Slabiny: Bodování biokapslí, 1 rover, biokapsle zakrývají benefity

Biokapsle, které seberete, položte buď do bodovací oblasti nahoře, nebo na libovolné pole stupnice pokroku. Benefity a medaile překryté biokapslemi neplatí, ale ukazatele pokroku tato pole přeskakují.

Upřesnění:

- 1) Přemístění již sebrané biokapsle znamená vzít ji z kteréhokoli místa desky korporace a umístit ji do bodovací oblasti, nebo na libovolné pole libovolné své stupnice pokroku.
- 2) Můžete biokapsle naskládat na stupnici pokroku tak, že jich ukazatel pokroku přeskochí více najednou.
- 3) Na konci hry získáte body pouze za biokapsle ve své bodovací oblasti. Můžete je tam ale přemístit v pozdější části hry pomocí svých technologických průlomů.

Příklad:

Položíte dílek s budovou zeleně a postoupíte svým ukazatelem pokroku o 2 pole, protože nejbližší vyšší pole je obsazené biokapslí. Synergii pokroku, na níž stojí biokapsle, tedy nezískáte – ale ihned získáte dílek výsadby za milník, kam dorazil ukazatel pokroku.



„Hodláme zrychlit vývoj naší kolonie všemi možnými prostředky. Právě biokapsle skýtají netušené možnosti.“

Tech Lvl 5 Jednou za tah můžete o 1 zvýšit svůj pokrok roveru. Získáte příslušný benefit.

Tech Lvl 4 Meteorit můžete zničit tím, že jej dovezete do terénu vody.

Tech Lvl 3 Pokaždé když seberete meteorit, získáte 1 dílek výsadby.

Tech Lvl 2 Za každý rover, který na začátku vašeho tahu veze meteorit, získáváte 1 bod pohybu. Tyto body může využít kterýkoli rover, nejen ten, za nějž jste bod získali.

Tech Lvl 1 Dílky s terénem roveru můžete pokládat tak, že nesousedí s jinými dílky.

LEVEL 5
JEDNOU ZA TAH
ZVÝŠTE O 1 SVŮJ
POKROK ROVERU.

LEVEL 4
METEORIT MŮŽETE ZNIČIT
TÍM, ŽE JEJ DOVEZETE
DO TERÉNU VODY.
(ZNIČIT = VYŘADIT ZE HRY)

LEVEL 3
POKAŽDÉ KDYŽ
SEBERETE METEORIT,
ZÍSKÁTE 1 DÍLEK VÝSADBY.

LEVEL 2
ZA KAŽDÝ ROVER,
KTERÝ NA ZAČÁTKU
VAŠEHO TAHU VEZE
METEORIT, ZÍSKÁVÁTE
1 BOD POHYBU.

LEVEL 1
MŮŽETE POKLÁDAT
DÍLKY S TERÉNEM ROVERU
TAK, ŽE NESOUSEDÍ
S JINÝMI DÍLKY.

Horizon Group: Chcete-li sebrat meteorit, váš rover ho musí naložit a dovézt do budovy roveru. 1 rover uveze jen 1 meteorit.

Výhoda: 4 rovery
Slabina: Mechanismus dovozu meteoritů

Chcete-li sebrat meteorit, váš rover jej musí naložit a dovézt do budovy roveru. Rover uveze jen 1 meteorit.

Upřesnění:

Rover naloží meteorit tím, že přijede na jeho políčko nebo projede skrz něj (A) – tj. stejně, jako ostatní korporace meteorit seberou. Žeton meteoritu fyzicky položte na figurku roveru. Rover s naloženým meteoritem ho doveze do budovy roveru, jakmile vjede na políčko budovy roveru (B). Po získání technologického průlomů Lvl 4 může rover meteorit zničit – tedy ne sebrat – tím, že vjede na políčko terénu vody (C).



Při sebrání meteoritu jej položte na svou desku korporace.

Při zničení meteoritu (tech Lvl 4) jej vyřadte ze hry.

Jump Drive

ASYMETRICKÉ KORPORACE

Oasis Ultd.

- Tech F** Doberte si 3 karty misí proti sousedovi a vyberte 1, o niž budou soupeřit všichni hráči.
- Tech E** Jednou za hru si můžete vybrat 1 ukazatel pokroku a získat všechny benefity v jeho řádku.
- Tech D** Při pokládání dílků můžete terén technologie považovat za terén energie.
- Tech C** Když zvyšujete pokrok díky synergii, můžete jednou za tah posunout příslušný ukazatel o 2.
- Tech B** Jednou za tah směte teleportovat rover z 1 dílku na stejný typ terénu na jiném dílku za cenu 1 bodu pohybu.
- Tech A** Jednou za tah můžete namísto dílku výsadby získat synergii pokroku.

JEDNOU ZA HRU:
DOBERTE SI 3 KARTY
MISÍ PROTI SOUSEDŮVI
A VYBERTE 1, O NIŽ BUDOU
SOUPEŘIT VŠICHNI HRÁČI.

JEDNOU ZA HRU:
VYBERTE SI
1 UKAZATEL POKROKU
A ZÍSKÁTE VŠECHNY
BENEFITY V JEHO ŘÁDKU.

PŘI POKLÁDÁNÍ
DÍLKŮ MŮŽETE TERÉN
TECHNOLIE POVAŽOVAT
ZA TERÉN ENERGIE.

JEDNOU ZA TAH:
KDYŽ ZVYŠUJETE
POKROK DÍKY SYNERGII,
POSUŇTE UKAZATEL O 2.

JEDNOU ZA TAH:
SMĚTE TELEPORTOVAT
ROVER Z 1 DÍLKU NA STEJNÝ
TYP TERÉNU NA JINÉM DÍLKU
ZA CENU 1 BODU POHYBU.

JEDNOU ZA TAH:
NAMÍSTO DÍLKU
VÝSADBY MŮŽETE ZÍSKÁT
SYNERGII POKROKU.



Jump Drive: Biokapsle, které seberete, umístíte buď nahoru do bodovací oblasti, nebo na libovolný technologický průlom. Průlomy získáváte v libovolném pořadí pomocí umístěných biokapslí.

Výhody: Pružnost, 6 technologických průlomů
Slabiny: Bodování biokapslí, 1 rover

Biokapsle, které seberete, umístíte buď nahoru do bodovací oblasti, nebo na libovolný technologický průlom.

Průlomy získáváte v libovolném pořadí pomocí biokapslí na ně umístěných.

Upřesnění:

Technologický průlom můžete používat ihned od okamžiku, kdy na jeho pole položíte sebranou biokapsli.

Pozor, hráč za Jump Drive nemá motivaci postupovat na stupnici pokroku technologie, protože čím výše se na ní dostane, tím méně bodů za ni získá.

Tech D: Výhoda této technologie platí pouze při pokládání dílků. Při závěrečném počítání velikosti terénu, počtu budov atd. (pro účely misí) se terén technologie počítá skutečně jako terén technologie.

Tech E: „Řádek“ znamená 5 vodorovně sousedících polí ve stejné výšce na všech stupnicích pokroku. Benefity jsou veškeré symboly krom medailí.

Tech F: Ve vámi vybrané misi soupeří všichni hráči. Body získá jen ten, kdo je v daném kritériu nejlepší ze všech.

„Navázali jsme kontakt s jinou vesmírnou civilizací. Jsou připraveni nám poskytnout technologie výměnou za naše biozásoby.“

Tech Lvl 5 Vždy když umístíte dílek s terénem vody, získáte synergii pokroku.

Tech Lvl 4 Vždy když umístíte dílek s terénem vody, získáte 1 dílek výsadby.

Tech Lvl 3 Vždy když umístíte jakýkoli terraformační dílek mimo planetární led, zvýšte svůj pokrok vody o 1.

Tech Lvl 2 Za každý rover, který je na začátku tahu na terénu vody, získáte 1 bod pohybu. Tento bod může využít kterýkoli rover.

Tech Lvl 1 Ukazatele pokroku mohou přeskačovat jiné překážející ukazatele (i více v řadě).

LVL 5 KDYŽ UMÍSTÍTE DÍLEK S TERÉNEM VODY, ZÍSKÁTE SYNERGII POKROKU.

LVL 4 KDYŽ UMÍSTÍTE DÍLEK S TERÉNEM VODY, ZÍSKÁTE 1 DÍLEK VÝSADBY.

LVL 3 KDYŽ UMÍSTÍTE TERRA-FORMAČNÍ DÍLEK ZCELA MIMO PLANETÁRNÍ LED, +1 POKROK VODY.

LVL 2 JEDNOU ZA TAH: ZA KAŽDÝ ROVER, KTERÝ NA ZAČÁTKU TAHU STOJÍ NA POLÍČKU VODY, ZÍSKÁTE 1 BOD POHYBU.

LVL 1 UKAZATELE POKROKU MOHOU PŘESKAČOVAT JINÉ PŘEKÁŽEJÍCÍ UKAZATELE.

Oasis Ultd.: Postupte ukazatelem pokroku vody o 1 pole na jeho klikaté dráze za KAŽDÉ políčko terénu vody umístěné na planetární led. Získáte benefity i z polí jiných stupnic než modré.

Výhody: Flexibilní stupnice, medaile na stupnici vody
Slabiny: Dlouhá stupnice pokroku vody, ukazatele si zpočátku překáží

Postupte ukazatelem pokroku vody o 1 pole na jeho klikaté dráze za KAŽDÉ políčko terénu vody umístěné na planetární led.

Za tento postup získáte benefity i z políček jiných stupnic než vodní.

OASIS ULTD.

Upřesnění:

Namísto postupu vzhůru postupuje ukazatel pokroku vody směrem ke konci stupnice, vždy dle svojí určené klikaté dráhy.

Za každý ukazatel získáte body pouze dle nejvyšší medaile na stupnici odpovídající barvy.

Tech Lvl 1: Každý ukazatel pokroku musí zůstat na své vlastní stupnici.

Příklad:

Položíte dílek tak, že přes planetární led leží dvě políčka terénu vody. Ukazatel pokroku zeleně překáží ukazateli pokroku vody, který nemůže udělat ani jediný krok (natož dva, oba by tedy propadly). Pokud jste však již získali technologický průlom Lvl 1, můžete ukazatelem pokroku vody postoupit o **dvě volná pole**. Přeskočí tedy ukazatel pokroku zeleně, projde křížovatkou se stupnicí roveru a přistane na stupnici technologie. Za to získá všechny benefity, po nichž přešel: v tomto případě 1 bod pohybu roveru.



Makeshift

Tech Lvl 5 Za každý ukazatel získáte na konci hry body jako za nejlépe bodovaný ukazatel nacházející se na téže stupnici.

Tech Lvl 4 Jednou za tah musíte o 1 snížit svůj pokrok na libovolné stupnici.

Tech Lvl 3 Namísto zvýšení pokroku můžete posunout ukazatel vodorovně na stejně vysoké pole sousední stupnice.

Tech Lvl 2 Nachází-li se na stupnici pokroku roveru více ukazatelů, získáte při pokroku roveru vždy celkem o 1 bod pohybu více.

Tech Lvl 1 Obě krajní stupnice považujte za navzájem sousední pro účely přestoupení ukazatelů pokroku.

Makeshift: Při zvyšování pokroku můžete postoupit ukazatelem diagonálně vzhůru na sousední stupnici. Technologické průlomy ovšem neplatí, pokud se na stupnici technologie nenachází žádný ukazatel.

Výhoda: Pružnost, manipulace s ukazateli pokroku
Slabina: Možné překážení ukazatelů pokroku

Při zvyšování pokroku můžete postoupit ukazatelem diagonálně vzhůru do sousední stupnice. Kterýkoli ukazatel může přinést kterýkoli benefit.
Technologické průlomy neplatí, není-li právě na stupnici TECH žádný ukazatel.

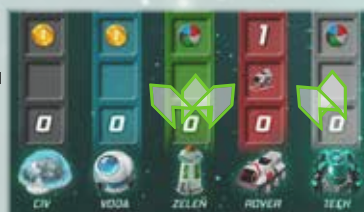
Upřesnění

Ukazatele pokroku si mohou navzájem překážet v postupu.

Na konci hry získáte za každý ukazatel pokroku body dle toho, na které stupnici stojí (nikoli dle barvy samotného ukazatele).

Tech Lvl 3: Máte-li zvýšit pokrok, můžete ukazatel posunout jako obvykle o 1 výše či o 1 diagonálně výše, nebo jej nově můžete i vodorovně přesunout na sousední stupnici na políčko ve stejné výšce. Získáte případný benefit jako obvykle.

Tech Lvl 4: Snížení pokroku (M) – přesuňte libovolný 1 ukazatel o políčko níže na stupnici pokroku. Při tom nezískáte benefit, ale když později pokrok opět zvýšíte, můžete získat benefit i z políčka, na němž váš ukazatel již předtím stál.



„V pohodě, my jsme na polní podmínky zvyklí. Však my si ty technický hračky už nějak ubastíme.“

ASYMETRICKÉ KORPORACE

Tech Lvl 5 Jednou za tah můžete o 1 zvýšit svůj pokrok zaměřené stupnice.

Tech Lvl 4 Vždy když položíte terraformační dílek s terénem odpovídajícím zaměřené stupnici, seberte 1 meteorit z libovolného políčka své planety (pokud je to možné).

Tech Lvl 3 Efekty symbolů na zaměřené stupnici jsou následovně vylepšeny:

- +1 ke stupni karet civilizací, kdykoli získáváte civilizační milník.
- Synergie pokroku na stupnici vody platí za 2.
- Ze stupnice zeleně získáte vždy 2 dílky výsadby.
- +1 k hodnotě pohybu roverů, když získáte možnost pohybovat rovery.

Tech Lvl 2 Jednou za hru můžete postoupit ukazatelem pokroku zaměřené stupnice na nejbližší vyšší milník (viz příklad níže).

Tech Lvl 1 Za každý rover, který se na začátku tahu nachází na terénu odpovídajícím zaměřené stupnici, získáte 2 body pohybu (může je využít libovolný rover).

Flux Industries: Váš žeton flux označuje aktuálně „zaměřenou“ stupnici pokroku. Vždy když získáte technologický průlom, můžete žeton flux přesunout k jiné stupnici. Platí však jen váš posledně získaný průlom, nikoli všechny současně.

Výhoda: Různé bonusy, pružnost
Slabina: Platí vždy jen jeden technologický průlom současně

Žeton flux označuje jednu stupnici pokroku, na níž je vaše korporace aktuálně zaměřena. Vždy když získáte nový technologický průlom, můžete přemístit žeton flux na jinou stupnici.

Platí pouze váš naposled získaný průlom (nikoli všechny současně).



Upřesnění:

Tech Lvl 2: Když získáte technologický průlom Lvl 2, vyberte si a označte zaměřenou stupnici jako obvykle. Kdykoli (avšak pouze jednou) můžete její ukazatel pokroku posunout na nejbližší vyšší milník – toto právo však ztratíte, jakmile získáte technologický průlom Lvl 3.

Tech Lvl 3: Vylepšeny jsou pouze symboly na zaměřené stupnici pokroku. Symboly na ostatních stupnicích za vylepšené nepovažujte.

**Komponenty obsažené ve všech kickstarterových edicích (str. 13).

Flux Industries

Lvl 5 JEDNOU ZA TAH ZVÝŠTE O 1 SVŮJ POKROK ZAMĚŘENÉ STUPNICE.

Lvl 4 VŽDY KDYŽ POLOŽÍTE TERRAFORMAČNÍ DÍLEK S TERÉNEM ODPOVÍDAJÍCÍM ZAMĚŘENÉ STUPNICI, SEBERTE 1 METEORIT.

Lvl 3 VYLEPŠENÍ ZAMĚŘENÉ STUPNICE.

Lvl 2 JEDNOU ZA HRU: POSTUPTĚ UKAZATELEM POKROKU ZAMĚŘENÉ STUPNICE NA NEJBLIŽŠÍ VYŠŠÍ MILNÍK.

Lvl 1 JEDNOU ZA TAH ZA KAŽDÝ ROVER, KTERÝ JE NA ZAČÁTKU TAHU NA TERÉNU ODPOVÍDAJÍCÍM ZAMĚŘENÉ STUPNICI, ZÍSKEJTE 2 BODY POHYBU.

FLUX INDUSTRIES

Desky planet mají vždy jednu stranu shodnou (KSB-4156), díky čemuž mohou všichni hrát na symetrických prostředích, a jednu unikátní asymetrickou. Tato asymetrická strana nabízí každému hráči jeho vlastní herní plán se svými specifiky a pravidly, jejichž bližší vysvětlení najdete na těchto stránkách. V jedné partii můžete hrát s libovolnou kombinací symetrických a asymetrických planet.

Pozor: Speciální pravidla asymetrických planet týkající se umísťování dílků musíte vždy dodržet – s výjimkou situace, kdy by jejich dodržení vedlo ke konci hry (v tom případě je ignorujte).

ASYMETRICKÉ PLANETY

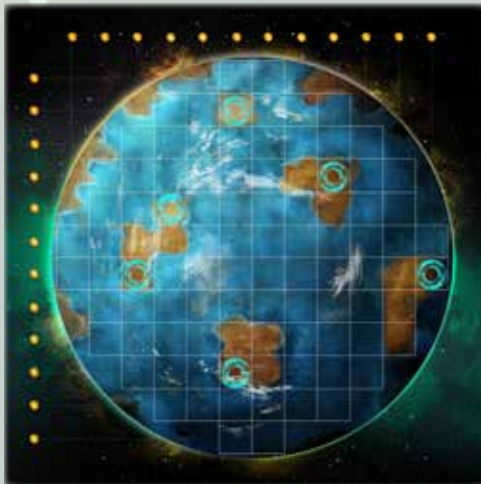
„Specifickou výzvou K-273 je led. Je nestabilní a zdá se, že se hýbe. Raději k němu nic nepřipevňujte.“

273 je bod tuhnutí vody ve stupních Kelvina.



K-273

Nesmíte umístit dílek tak, že zasahuje současně na pevninu i led.



„Tato civilizace je prozatím mírumilovná. To se ale může změnit, pokud jim začnete ničit města!“

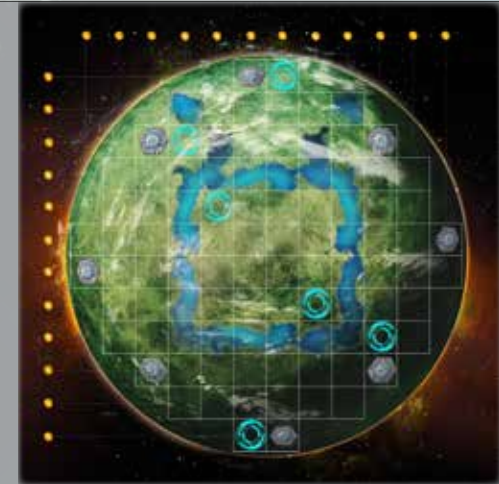
Zosobnění planety Země v řecké mytologii.



GAIA

Město nezakryté na konci hry přinese 2 body. Pro bodování řádků/sloupců se však považuje za prázdné políčko.

Města můžete překrýt, ztratíte však zmíněné 2 body. Nepřekryté město se při bodování řádků/sloupců počítá jako prázdné políčko.



Řecká bohyně, která svými cestami způsobovala střídání ročních období.

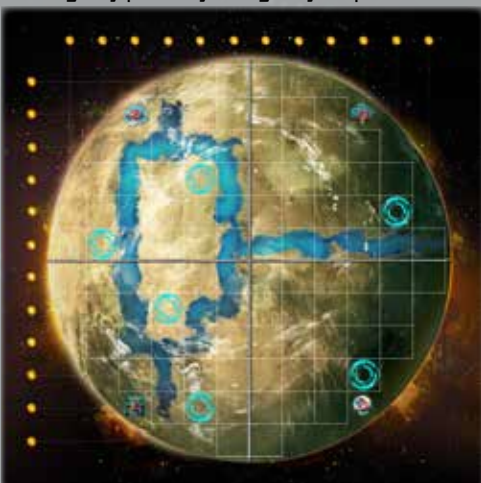


PERSEPHONE

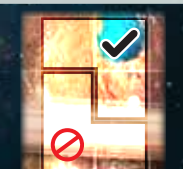
V každém kvadrantu je zakázán výskyt jednoho typu budovy. Tu sem nesmíte umístit.

Můžete umístit dílek tak, že zasahuje do více kvadrantů, pokud přitom umístění budov neporušuje pravidlo.

„Drsné podnebí dělí planetu na čtyři kvadranty. Živly stojí při nás, jen když nejsou proti nám.“



Japonské slovo pro bouři.

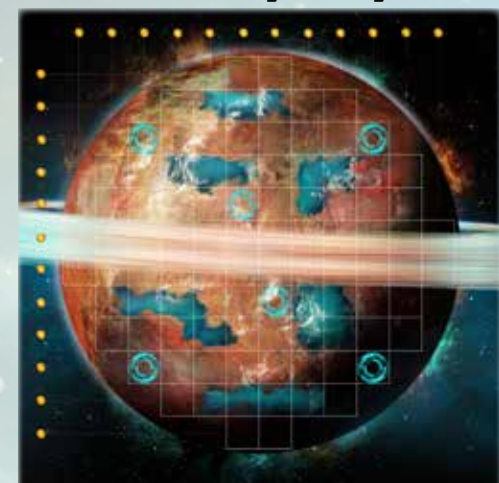


ARAŠI

Každý dílek umístěný uvnitř planetárního prstence musí být alespoň 1 políčkem ukotven i mimo prstenec.

Planetní prstenec zasahuje do dvou nejdelších řádků uprostřed. Na políčka prstence nelze pokládat dílky výsadby.

„Prstencová vichřice nikdy neutichne. Něčeho se držte, když se tam vydáte.“



Řecké slovo pro kámen či skálu.



PETRA

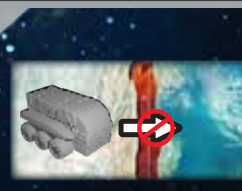
Elektrické proudy můžete překrýt dílky, ale nepřekryté se na konci hry považují za políčka obsazená terénem energie.

Elektrické proudy samozřejmě můžete překrýt dílky, ale nepřekryté se na konci hry považují za políčka obsazená terénem energie.

„Nehostinná vyprahlá poušť, ale s přebytkem energie, kterou vyzařuje do vesmíru. Zkuste ji využít!“



Hluboká propast z řecké mytologie.

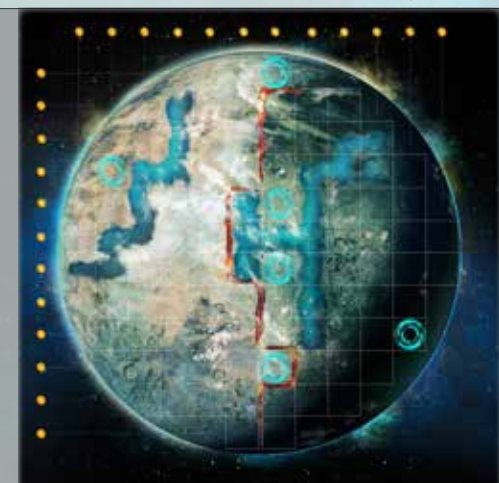


TARTARUS

Přes průrvu nelze umístit dílek. Rovy přes ni nemohou přejíždět vodorovně ani svisle.

Průrvka je na dvou místech krátce přerušena. Mohou-li vaše rovery jezdit diagonálně, projedou tudy.

„Středem planety se táhne obrovská průrvka. Ta nám bude terraformační snahy dost komplikovat.“



ASYMETRICKÉ PLANETY

Mořská obluda z Homérovy Odyssey.



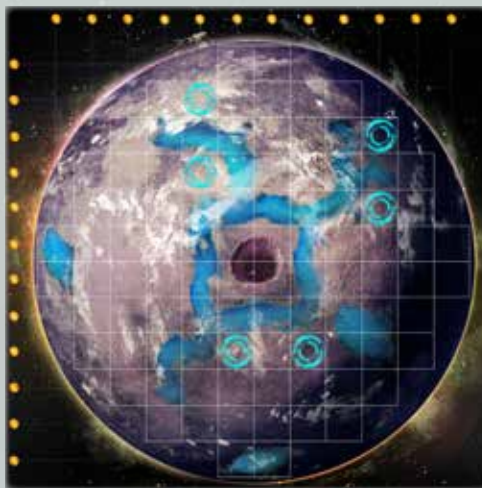
první

CHARYBDA

Váš první umístěný dílek musí překrýt alespoň 1 ze 4 centrálních políček.

Po umístění prvního dílku již umísťujte další dílky jako obvykle.

„Obrovská díra vytvořila nezvyklé gravitační pole, kvůli němuž musíte terraformovat zprostřed.“



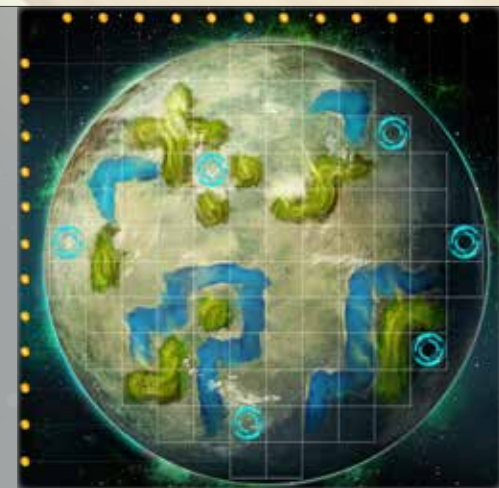
Mayské slovo pro „džungli“.



K'AAAX

Vaše rovery nesmějí vjet na toxický terén. Toxická políčka neutralizujete jejich překrytím dílky.

„Křoviska jsou plná neznámé látky, která rozkládá kola našich roverů. Nevjíždějte na ně, prosím.“



Tvůrce videohry Tetris (1984).

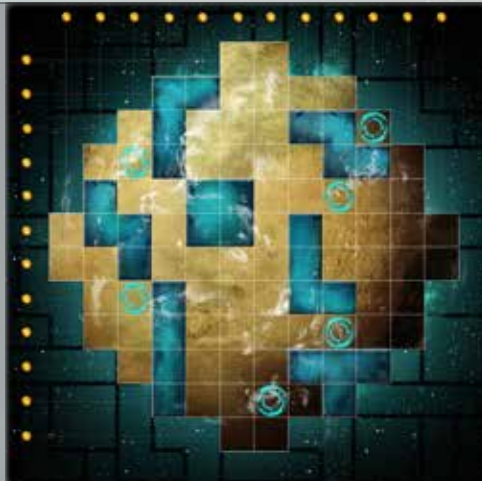


PAŽITNOV

Dílky musíte umísťovat tak, že je na místo zasunete (z libovolné ze čtyř stran).

Nejste-li schopni dílek zasunout na své místo vodorovně či svisle z kterékoli ze 4 stran, nesmíte jej umístit. To se týká i dílků výsadby.

„Jestli mě něco Tetris v životě naučil, pak to, že úspěchy mizí a chyby se kupí.“



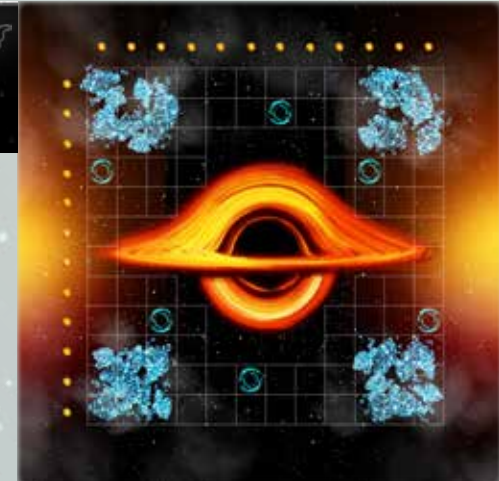
Vyhynutí a prázdnota.

ZAPOMNĚNÍ

Led se shromáždil v rozích.

Za každý řádek i sloupec dostanete body pouze jednou jako obvykle. Když na konci hry určujete, zda je řádek či sloupec vyplněný, považujte oblasti bez předtištěných políček za neexistující.

„Černá díra pohltí vše.“



KERBEROS

Za každou ze tří planetek získáte bonus 2 body, pokud ji zaplníte celou.



Trojhlavý pes z řecké mytologie.

„Tři planety jsou lepší než jedna a terraformovaná planeta je lepší než pustá.“



Termín pro díru či prázdny prostor.



LACUNA

Přes díry v planetě nesmíte pokládat dílky.

Když na konci hry určujete, zda je řádek či sloupec vyplněný, považujte díry a oblasti bez předtištěných políček za neexistující.

„Zdá se, že tato planeta si prošla galaktickou válkou či dvěma. Naštěstí na ní stále zbývá dost zdrojů.“



Silnější čáry v rozích políček určují, které políčko patří které planetce. Když na konci hry určujete, zda je řádek či sloupec vyplněný, považujte oblasti bez předtištěných políček za neexistující. Nejvyšší možné skóre je 45.


**Komponenty obsažené ve všech Kickstarterových edicích (str. 15).


REJSTRÍK POJMŮ

Benefit – Benefit znamená jakýkoli symbol na stupnici pokroku vyjma medailí.

 **Medaille** – Číslo v medaili přispívá k vašemu finálnímu skóre.

 **Synergie pokroku** – Zvyšte o 1 pokrok na libovolné stupnici.

 **Zvýšit pokrok** – Posuňte ukazatel pokroku na stupnici o pole výše. Získáte benefit, na nějž právě dorazil (pokud je to možné).

 **Snižit pokrok** – Posuňte ukazatel pokroku na stupnici o pole níže. Při tom NEZÍSKÁTE žádný benefit, ale když později pokrok opět zvýšíte, můžete při tom znovu získat benefit, i když na daném poli váš ukazatel již předtím byl.

budova technologie
terén technologie



budova zeleně
terén zeleně

Terraformační dílek – kartonový „tetrisoný“ dílek, na němž jsou vždy 2 budovy na 2 typech terénu.

Budova – Umístění budovy znamená zvýšení odpovídajícího pokroku o 1 (není-li upraveno zvláštními pravidly).

Terén – Šest typů terénu, každému z nich odpovídá jedna budova.

Milník – Benefit na stupnici pokroku, specifický pro danou stupnici (všechny symboly na stupnicích vyjma synergií a medailí).

Dílek výsadby – Dílek 1x1, který můžete získat různými efekty, a nemáte-li technologii k jeho uskladnění, musíte jej hned po získání umístit na svou planetu. Dílek výsadby obsahuje terén zeleně, ale ne budovu zeleně a nepočítá se mezi terraformační dílky.

Oblast – Skupina políček téhož typu terénu sousedících spolu vodorovně a svisle, i mezi jednotlivými dílky (ne diagonálně). Velikost oblasti je rovna počtu jejích políček.

Body pohybu – Pomocí bodů pohybu můžete pohybovat jednotlivými rovery, za 1 bod může libovolný rover přejet na vodorovně/svisle sousedící políčko. Může jezdit přes políčka planety i přes políčka dílků.

Sebrat – Vzít žeton pomocí roveru ze své desky planety a umístit jej na svou desku korporace.

Zničit – Vyřadit zničenou komponentu ze hry (vrátit ji do krabice).

Nelze – Tento symbol ukazuje, co speciální pravidla aktuálně zakazují. Tato pravidla musíte dodržet, porušit je můžete pouze v případě, že by jejich dodržení způsobilo konec hry a při jejich porušení by hra pokračovala.

Vybrané pojmy na deskách korporací:

Dovést (Horizon): Rover s naloženým meteoritem dorazí do destinace a hráč může tento meteorit umístit na desku korporace či zničit.

Na začátku tahu (Flux, Oasis, Horizon): Tyto efekty vyhodnoťte na začátku tahu, dříve než si vyberete a umístíte dílek ze své sekce.

Naložit (Horizon): Rover, na jehož figurce leží žeton meteoritu, ho má „naložen“ a může ho dovést za účelem sebrání či zničení.

Pokládat dílky tak, že nesousedí (Vesmírná koalice, Horizon): Můžete umístit terraformační dílek tak, že nesousedí s jinými dílky. Ostatní pravidla umístování (nepřekrývat, nevyčnívat atp.) stále platí, stejně jako speciální pravidla asymetrických planet či korporací.

Přemístit sebranou biokapsli (Cosmos): Zvedněte biokapsli ze své desky korporace a umístěte ji na jiné místo své desky korporace – do bodovací oblasti či na libovolné pole libovolné stupnice pokroku.


Uschovat dílky výsadby (Vesmírná koalice, Wormhole): Dílky výsadby, které získáte, si ponechte na vhodném místě ve své herní oblasti. Rozmístit je můžete později v okamžiku uvedeném na desce korporace.

Teleportovat rover (Jump Drive, Republic): Přemístěte rover z jednoho políčka své planety na jiné, dle uvedených podmínek. Vzdálenost a terén mezi těmito políčky nehraje roli.


+X k hodnotě pohybu (Vesmírná koalice, Makeshift): Pokaždé když získáte body pohybu z pokroku roveru, připočítejte k číslu na stupnici X.


Získat body pohybu (Flux, Republic, Oasis, Horizon): Během tohoto tahu můžete pohnout svými rovery dohromady o uvedený počet políček – bez ohledu na to, zda získáváte v tomto tahu body pohybu z pokroku roveru.

Získat dílek výsadby (Oasis, Horizon, Wormhole): Vezměte si z obecné zásoby dílek výsadby a ihned jej umístěte (nebo si jej odložte stranou, umožňuje-li vám to technologie).


 **Obtížnost** – Některé asymetrické planety a desky korporací mají uvedenou vyšší obtížnost, což odráží složitější pravidla a nutnost více plánovat.

 **Pauze pro sólový mód** – Tuto komponentu vyřadte ze hry, hraje-li více než 1 hráč.

 **Ihned** – Tento efekt vyhodnoťte ihned.

 **Konec hry** – Provedte tyto efekty na konci hry, po dokončení posledního tahu a před závěrečným vyhodnocením. Těmito efekty můžete získat body navíc, splníte-li uvedené podmínky.

 **Příklad vícenásobného benefitu** – 3 body pohybu a synergie pokroku.

 **Biokapsle na vaší planetě** – modré symboly na desce planety ukazují počáteční rozložení biokapslí.