

# DOBRODRUŽSTVÍ NA DEIMOSU [1]

Poblíž Deimosu, jednoho z měsíců planety Mars, obdržíte rádiovou zprávu. Na základě fotografií, jež jste pořídili během hledání deváté planety, na tomto měsíci pracuje výzkumný tým, který vás nyní žádá o pomoc. Najděte jejich loď, přesně k sobě přiblížte vstupní komory a připravte se na dokovací manévř. Karta hodnoty 4 musí vyhrát alespoň jednu kartu hodnoty 9.



**musí vyhrát**



**A1**



Po úspěšném zadokování vás na palubě lodi *Morphinos* přivítá Dr. Z. Taylor. Vysvětlí vám, že jsou jeho kolegové rozptýleni po povrchu měsíce Deimos a sbírají vzorky půdy. Někteří z nich však potřebují vaše speciální vybavení. Musíte dorazit na uvedené souřadnice a asistovat výzkumným pracovníkům. **Kapitán musí vyhrát přesně tři čtychy. Tyto čtychy nesmí obsahovat žádné karty hodnoty 7, 8 nebo 9.**



**3 čtychy,  
ale žádné**



**A2**



Podle souřadnic ihned dorazíte na dané místo. Čeká na vás temně černá skála, která působí, jako by pohlcovala veškeré světlo. Analýza na jejím povrchu odhalí tak hustou a provázanou molekulární strukturu, že ji snad ani vaše vrtáky neprorazí. Uvidíme, jak daleko se dostanete. **Nesplněný úkol nezpůsobí prohru a ukončení této mise. Kolik úkolů se vám podaří splnit?**

**22**

**bez  
ukončení  
mise**

**A3**



# DOBRODRUŽSTVÍ NA DEIMOSU [2]

Získali jste kus této podivné černé skály. Tíží vás v kapse jako kus olova a zpomaluje vás na cestě za geoložkou K. A. Hartovou. Zaveďte vás do podivuhodné jeskyně, na jejímž stropě se ve světle vašich baterek cosi růžově třpytí. Musíte vymyslet plán, jak se k tomu předmětu dostat. **Bez jakékoli diskuze s kapitánem ostatní členové posádky určí, kolik musí kapitán vyhrát štychů.**

**zbytek posádky určí počet štychů pro**



**B1**



Jeden z vás se bude muset pomocí raketového batohu opatrně přiblížit k růžové skvrně na stropě jeskyně. Jelikož se není nahoře za co chytit, musí být povrch jeskyně prozkoumán za letu, abyste tento neobvyklý předmět získali. **Kapitán vybere jednoho člena posádky, který dostane jednu kartu úkolu a který musí vyhrát pouze tento štych.**

**1**

**pouze tento štych**



**B2**



Kámen, který jste právě získali, je skutečně růžový a navíc lehký jako vata, detailní analýza však musí počkat. Jste na cestě za Dr. B. Cranstonem, který s nadšením ohlásil nález podivuhodné kapaliny. **Nesmíte jakkoli komunikovat. Budete-li úspěšní, pokuste se misi splnit znovu, tentokrát s pěti úkoly, poté s šesti a tak dále. Jak daleko se dostanete?**

**4**

**5** ...



**B3**



# DOBRODRUŽSTVÍ NA DEIMOSU [3]

Váš tým dorazí k drobné roklině na povrchu měsíce, nevěříte však vlastním očím. Tato modrá látka má vlastnosti nenenewtonovské kapaliny! V jednu chvíli se chová, jako by byla pevného skupenství, hned nato pomalu protéká mezi kameny. Abyste sebrali vzorek, budete potřebovat správné nástroje. **Žádný štych nesmí být zahájen kartou modré barvy nebo raketou.**

**žádný štych nesmí být zahájen**



Jakmile dopadne na dno sběrné nádoby, stane se z kapaliny pevná látka. Dr. Cranston vás doveze za chemičkou T. Kwanovou, aby si mohla prohlédnout tento zvláštní jev. Když jste u ní, požádá vás, abyste prozkoumali oslepující světlo v trhlině, které přetížilo její optické senzory. **Karta hodnoty 1 musí vyhrát štych obsahující alespoň dvě karty hodnoty 9.**

**musí vyhrát 2**



Snížíte absorpční kapacitu svých senzorů, abyste mohli kousek po kousku prozkoumat trhlinu a najít zdroj onoho světla. I přes tato opatření se vám na displeji stále zobrazuje jasný žlutý předmět. Pomalu a opatrně přenastavujete svá zařízení. **Úkoly můžete plnit až od třetího štychu. Budete-li úspěšní, pokuste se misi splnit znovu, tentokrát však začněte úkoly plnit až od čtvrtého štychu, poté pátého a tak dále. Jak daleko se dostanete?**



# DOBRODRUŽSTVÍ NA DEIMOSU [4]

Když umístíte kámen ve tvaru drápu do přepravní schránky, všimnete si, že nepřestává pomalu pulzovat jasným žlutým světlem. Vedoucí výzkumný pracovník J. L. Scott mezitím objevil předmět purpurové barvy, který vyzařuje ohromné množství tepelné energie. Abyste jej získali, musíte si nasadit ochranné obleky. **Žádný člen posádky nesmí vyhrát dva štychy v řadě.**

**nikdo nesmí  
vyhrát 2 štychy  
v řadě**

**D1**



Abyste zářící kámen nezničili, musíte kolem celé oblasti s pečlivostí postavit kryobublinu. Jakmile dosáhnete správné teploty, musíte okamžitě vložit kámen do přepravní schránky a zapečetit ji. Obě tyto úkoly vyžadují neomylnou přesnost! **Jeden člen posádky nesmí vyhrát žádný štych, jiný člen posádky musí vyhrát právě jeden štych.**

**žádný  
štych**



**právě  
jeden  
štych**



**D2**



Hotovo! Sotva stihnete popadnout dech, než vás kontaktuje zjevně nadšený T. Oliver, nejnovější člen výzkumného týmu, a požádá vás, abyste se za ním bez prodlení vydali. **Z balíčku karet úkolů otočte dvě karty na hráče a rozdělte si je dle běžných pravidel. Každý člen posádky musí oba své úkoly vyhrát v rámci jednoho štychu.**

**2 na hráče**

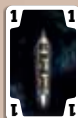
**oba úkoly  
musíte vyhrát  
v jednom  
štychu**

**D3**



# DOBRODRUŽSTVÍ NA DEIMOSU [5]

Výzkumníci za pomoci nejnovější technologie sonaru objevili dutinu, která se vymyká přírodním zákonům, jak je známe. Navíc se zdá, že se uvnitř nachází další podivný předmět. Abyste se k dutině dostali, musíte vést vrták pevnou rukou, proto vás nikdo nesmí příliš vyrušovat. **Raketa hodnoty 1 musí vyhrát alespoň jednu jinou kartu hodnoty 1.**



**musí vyhrát**



Když dosáhnete na onen předmět, zjistíte, že se jedná o další, tentokrát zelený kámen. Jakmile jej odejmete z dutiny, vystřelí vám z ruky směrem k vašemu vybavení. Přepravní schránky se otevrou dokořán a všech šest kamenů se s oslepujícím zábleskem spojí dohromady. Musíte se dostat do bezpečí, a to rychle! **Každému členovi posádky náhodně rozdejte stejný počet úkolů (v závislosti na počtu členů posádky).**



**2**



**1**



**náhodně  
každému hráči**

Když světelný záblesk zeslábně a zrak se vám navrátí, spatříte před sebou předmět, který by podle vašich přístrojů ani neměl existovat – nový prvek s nezměrným množstvím potenciální energie. Pokud jej ovládnete, stane se darem pro celé lidské pokolení. Nazvete ho *Lindorium*. **Každá karta hodnoty 8 musí vyhrát jeden štych.** Budete-li úspěšní, pokuste se misi vyhrát znovu, tentokrát s kartami hodnoty 7, poté 6 a tak dále. Jak daleko se dostanete?

**pomocí každé 1 štych**

