VLADIMÍR SUCHÝ

PULSAR 2849

PRAVIDLA

HERNÍ MATERIÁL

1 oboustranný plán hvězdokupy

1 oboustranný přehledový plán

6 oboustranných dílů plánu technologií

1 plán na modifikátory

1 plán na generátory

24 transmitterů

6 oboustranných zakázek

1 počítadlo kol

4 oboustranné plány ústředí

17 planetárních systémů

6 prstenců v každé ze 4 barev

30 generátorů (10 od každého typu)

3 konstrukční ocenění se 7 body

3 konstrukční ocenění se 4 body

12 žetonů se 4 kostkami

12 bonusových žetonů za průzkum

1 stobodový žeton v každé ze 4 barev

12 modifikátorů ±1

9 modifikátorů +2

3 rakety v každé ze 4 barev

30+ plastových žetonů v každé ze 4 barev

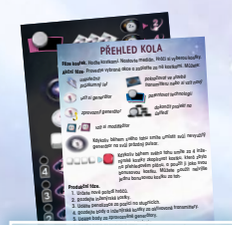
1 značka mediánu

25+ inženýrských kostek

1 červená kostka

pravidla

přehled technologií

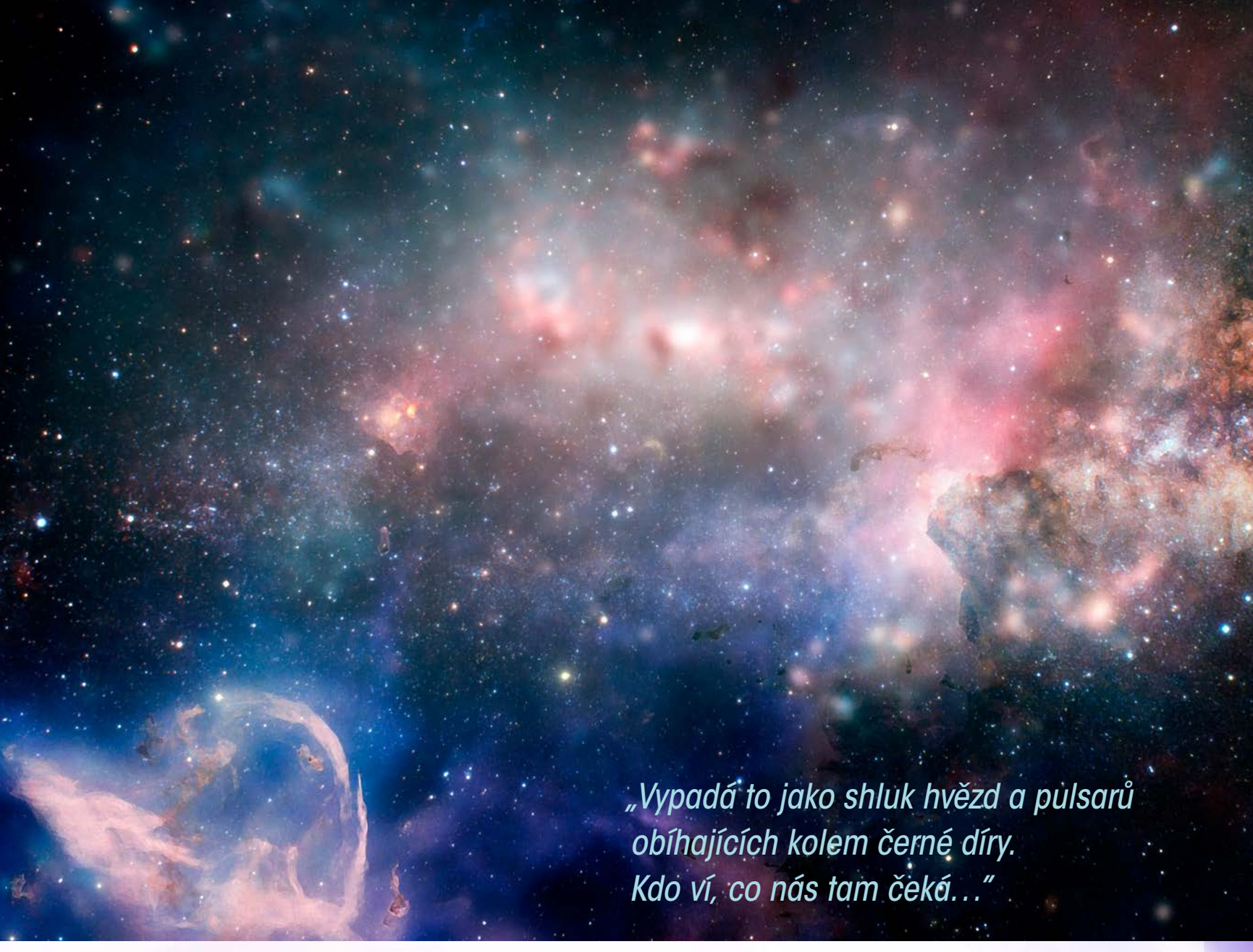


4 hráčské karty

9 stříbrných kostek

videonávod (v angličtině): cge.as/puv

GAMING RULES!



PŘEHLED

TÉMA HRY

Píše se rok 2849 a chystá se intergalaktický energetický boom. Průzkumné lodě soupeřících korporací se blíží k okraji nově objevené hvězdokupy s vysokou koncentrací pulsarů, připraveny vytěžit a zužitkovat její bohatství.

Hráči se pomocí výstavby ohromných těžebních a distribučních megastruktur snaží rozšířit mezihvězdný prostor, který jejich korporace ovládají. Orbitální generátory shromažďují energii emitovanou pulsary a vysílají ji na neuvěřitelné vzdálenosti. Transmittery pak zachycenou energii distribuují na odlehlé planety, právě objevené průzkumnými výsadky. Dosud nevyužité obchodní příležitosti čekají jen na vás!

PRŮBĚH HRY

Hra trvá 8 kol. Každé kolo se skládá z následujících fází v tomto pořadí:

1. **Fáze kostek:** Hráči si postupně vybírají kostky.
2. **Akční fáze:** Každý hráč má jeden tah, během něhož utratí kostky za vybrané akce.
3. **Produkční fáze:** Hráči získávají body a připravují se na další kolo.

Body představují míru úspěchu korporací v různých odvětvích, jako je získávání a distribuce energie či kolonizace vzdálených koutů vesmíru. Na konci hry mohou hráči získat další body za plnění zakázek a další úspěchy svých korporací. Hráč s nejvíce body vítězí.

PŘÍPRAVA HRY

Přehledový plán otočte správnou stranou nahoru a přiložte k plánu hvězdokupy. Toto je jediný plán, který závisí na počtu hráčů.

4 Tuto stranu použijte ve 4 hráčích.

2 3 Tuto stranu použijte ve 2 nebo 3 hráčích.

Počáteční rozestavení raket a žetonů je popsáno na str. 6.

Plán hvězdokupy položte doprostřed stolu. Můžete použít libovolnou stranu. Na jedné straně se vyskytují slepé uličky, které vyžadují trochu odlišnou strategii. Pro první hru doporučujeme stranu označenou symbolem ❄ poblíž pole s 0 body.

Počet **kostek** závisí na počtu hráčů.

9× **4 hráči:** Budete potřebovat všech 9 stříbrných a jednu červenou kostku.

7× **2 nebo 3 hráči:** Budete potřebovat jen 7 stříbrných a jednu červenou kostku. Zbylé dvě stříbrné nechte v krabici.

Kostky položte na černou díru ve středu plánu hvězdokupy.

Značku mediánu nechte zatím poblíž přehledového plánu.

Planetární systémy zamíchejte a 16 z nich zakrytě rozdejte na lokace na plánu hvězdokupy. Zbylý žeton vraťte bez prohlížení do krabice.

Plán na generátory přiložte k plánu hvězdokupy.

Generátory rozdělte podle typů, naskládejte do sloupečků a položte na příslušná místa na plánu.

Z **konstrukčních ocenění** vytvořte dvojice podle typu, přičemž žeton se 7 body bude vždy nahoře a žeton se 4 body dole. Dvojice položte na příslušná místa na plánu.

Plán na modifikátory přiložte k plánu hvězdokupy.

Každý hráč dostane do začátku hry jeden **modifikátor ±1**. Zbytek položte na odpovídající místo na plánu.

Všechny **modifikátory +2** položte na odpovídající místo na plánu.

Bonusové žetony za průzkum zamíchejte a vytvořte z nich zakrytý sloupeček. Umístěte jej v dosahu hráčů.

Vylosujte 3 ze 6 zakázek. Přiložte je k plánu hvězdokupy, náhodně vybranou stranou vzhůru. Pro první hru doporučujeme zakázky označené symbolem ❄. Zbylé 3 destičky vraťte do krabice.

Počítadlo kol ukazuje aktuální kolo. Položte jej k levé straně spodního řádku plánu technologií.

Vylosujte **3 ze 6 dílů plánu technologií**. Existují tři kategorie technologií: I, II a III. Z každé kategorie vylosujte jeden díl. Např. DI, AII a CIII. Pro první hru doporučujeme použít díly AI, AII a AIII. Technologie jsou vysvětleny v příručce *Přehled technologií*. Části plánu přiložte k plánu hvězdokupy tak, aby díl I byl nejblíže ke středu a díl III na okraji.

Inženýrské kostky položte někam v dosahu hráčů.

Žetony se čtyřmi kostkami jsou ekvivalentem inženýrských kostek. Můžete je libovolně rozměňovat.

Z **transmitterů** utvořte sloupečky podle písmen (A, B, C), stranou s písmenem nahoru. Každý zvlášť zamíchejte a vytvořte jeden sloupec, kde všechna C budou dole, B uprostřed a A nahoře.

Svrchní 3 trasmittery vyložte vedle dobíracího sloupce (stranou se stříbrnými kostkami nahoru).

Ostatní komponenty jsou popsány na následující straně.

PŘÍPRAVA HRÁČE

HERNÍ MATERIÁL

Každý hráč si vybere barvu a vezme si všechny komponenty v této barvě:

3 rakety
Ve 3 nebo 4 hráčích budete potřebovat jen 2 rakety.

6 prstenců

1 stobodový žeton

1 modifikátor ±1

1 ze 4 plánů ústředí
První hru hrajte bez těchto plánů. Ve standardní hře dostane každý hráč náhodně vybraný plán a rozhodne se, kterou stranu použije (ještě před prvním hodem).

plastové žetony

Každý hráč si též vezme přehledovou kartu. Rakety, stobodový žeton a některé z plastových žetonů se umístí na herní plány, jak je popsáno níže. Ostatní komponenty si nechte na stole před sebou.

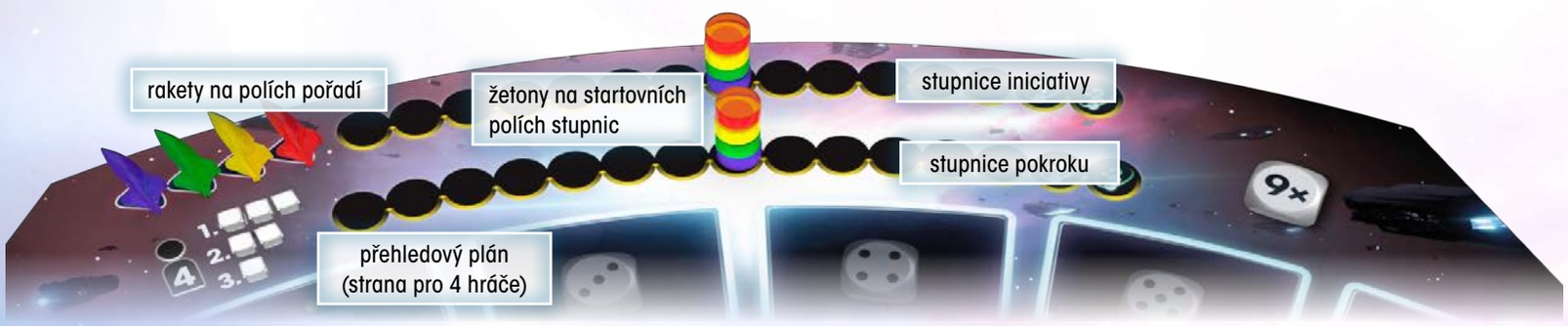
POČÁTEČNÍ ROZESTAVENÍ

Na pole pořadí náhodně seřaďte po jedné raketě od každého hráče (viz obrázek níže). To určí pořadí hráčů pro zbytek přípravy a pro první kolo. Na konci každého kola se pořadí hráčů může změnit.

Každý hráč umístí po jednom svém plastovém žetonu na stupnice iniciativy a pokroku na přehledovém plánu. Tyto žetony se srovnají do sloupečku opačně, než je pořadí hráčů – žeton prvního hráče bude vespod a žeton posledního nahoře, viz obrázek.

Sloupečky žetonů se umístí na takto označená startovní pole.

Ve 3 hráčích probíhá příprava stejně, jen se použije opačná strana přehledového plánu. Příprava pro 2 hráče je vysvětlena na str. 19.

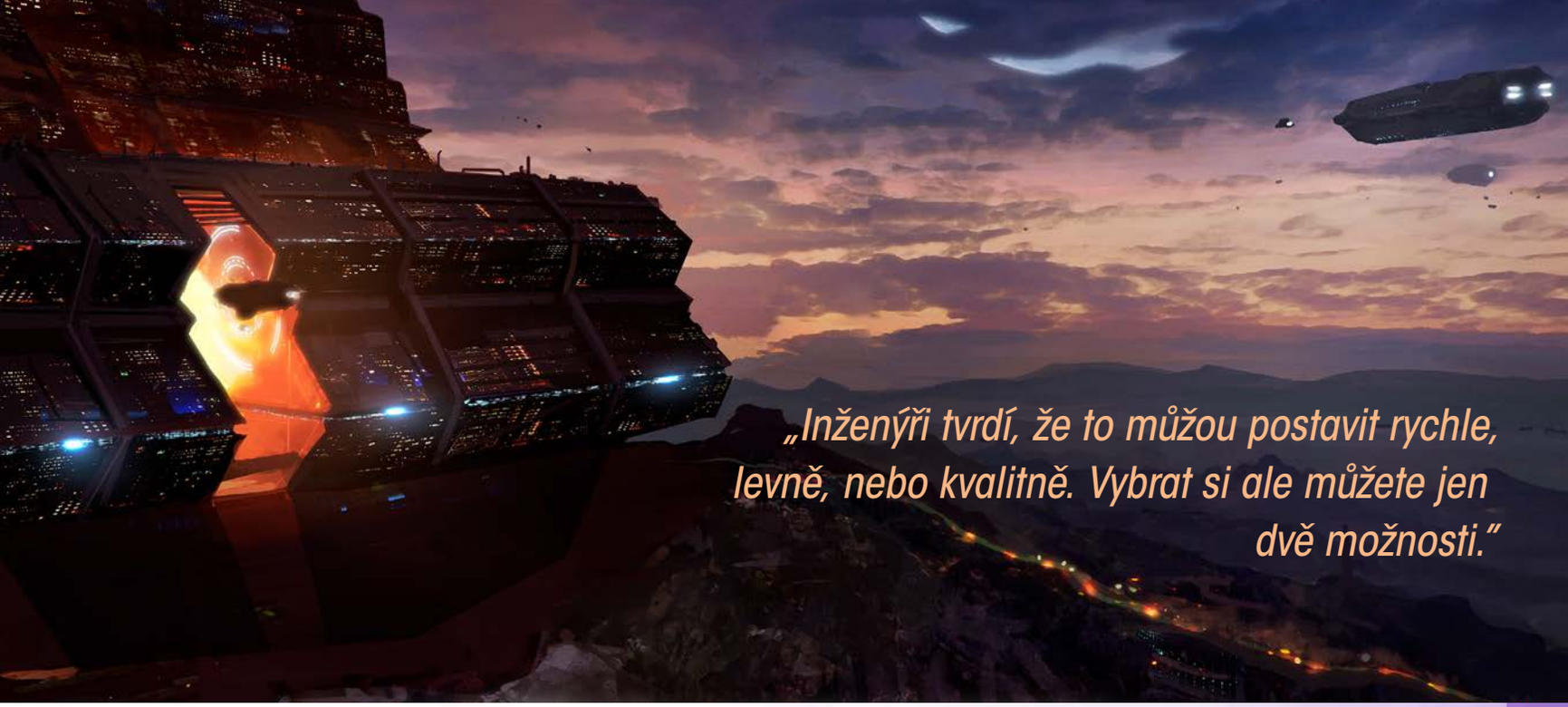


Plastové žetony se rovněž používají na počítadle bodů na okraji plánu hvězdokupy. Začínající hráč umístí svůj žeton na pole s 5 body, druhý hráč na 6 bodů, třetí na 7 a čtvrtý začíná s 8 body. Tyto body navíc jsou kompenzací za nevýhodu, kterou v prvním kole mají hráči hrající později.

Stobodové žetony položte poblíž pole s 0 body.

Počínaje posledním hráčem si všichni vyberou neobsazenou vstupní bránu a umístí na ni svou druhou raketu.

Poznámka: *Ve 3 nebo 4 hráčích má každý 1 raketu na poli pořadí a 1 na vstupní bráně. Třetí figurku nebudete potřebovat, používá se jen ve 2 hráčích, jak je vysvětleno na str. 19.*



„Inženýři tvrdí, že to můžou postavit rychle, levně, nebo kvalitně. Vybrat si ale můžete jen dvě možnosti.“

FÁZE KOSTEK

POPIS FÁZE

Každé kolo začíná hozením kostek. Ve 4 hráčích potřebujete všech 9 stříbrných kostek, ve 2 nebo 3 hráčích pouze 7.

Každý hráč si vybere 2 kostky, které pak použije během své akční fáze. Hodnoty vybraných kostek ovlivňují pozici hráče na stupnicích. Poté, co si všichni vyberou, zbude jedna kostka navíc (ve 2 hráčích tři kostky). Tuto zbylou kostku lze během akční fáze zkopírovat a použít jako bonusovou kostku.

HOZENÍ KOSTEK

Začínající hráč (ten, jehož raketa je na 1. poli pořadí), vezme všechny stříbrné kostky a hodí je. Tím jsou určeny hodnoty pro celé kolo. Kostky se poté rozdělí na odpovídající pole na plánu pořadí.

Poznámka: *Červenou kostkou se nehází. Prozatím ji nechte v černé díře.*

URČENÍ MEDIÁNU

Hodnotu mediánu určuje prostřední kostka.

Poznámka: *Používáme příklady ze hry 3 hráčů. Ve 4 hráčích by se použilo všech 9 kostek.*

Hodnotu mediánu určíte jednoduše tak, že seřadíte všechny kostky do jedné řady. Medián pak představuje kostka přesně uprostřed řady.

Značku mediánu umístěte pod pole s prostřední kostkou. Poté toto pole překryjte dlaní.

Nyní se podívejte, zda je více kostek nalevo, nebo napravo od tohoto pole. Pokud je více kostek nalevo, přesuňte značku mediánu o jedno místo doleva. Pokud je více kostek napravo, přesuňte značku mediánu o jedno místo doprava. V těchto případech tedy značka mediánu skončí mezi poli s kostkami.

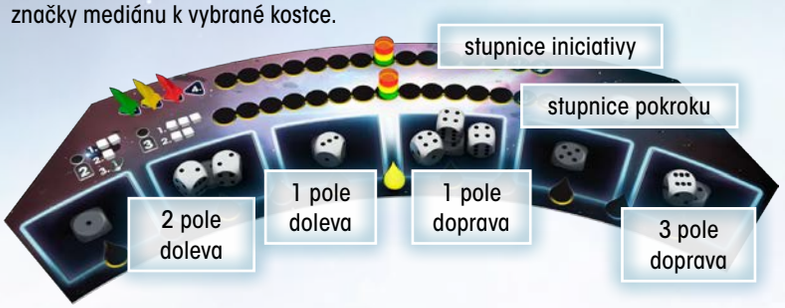
Pokud je na obou stranách stejně kostek, značka mediánu se nehýbe.

VÝBĚR KOSTEK

Hráči si postupně od začínajícího hráče vyberou první kostku. Postupuje se podle pozice na polích pořadí. Vždy, když si vezmete kostku, musíte posunout jeden ze svých žetonů na stupnicích, a sice podle toho, kde se nachází značka mediánu. Obecně platí, že si můžete vybrat, na které stupnici chcete žeton posunout.

Posun žetonu

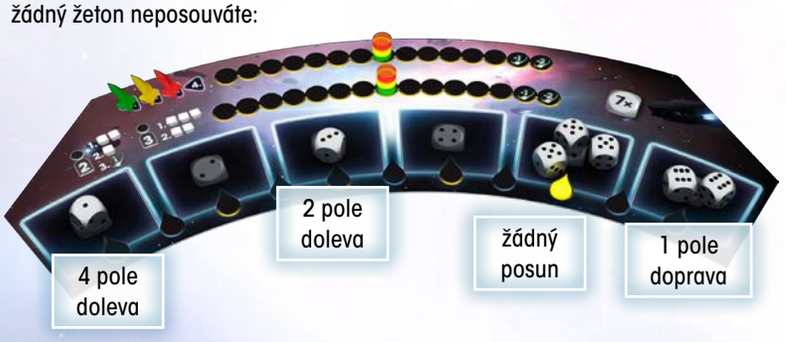
Pokud jste si vzali kostku napravo od značky mediánu, musíte posunout vybraný žeton doprava. Pokud jste si vzali kostku nalevo od značky mediánu, musíte posunout žeton doleva. Počet polí, o něž se žeton posune, se rovná počtu polí od značky mediánu k vybrané kostce.



Příklad:

Zelený si vybral ⚀ a rozhodl se posunout svůj žeton na stupnici pokroku. Posune jej o 2 pole doleva.

Pokud se značka mediánu nachází přímo pod polem s kostkou, kterou si berete, žádný žeton neposouváte:



Poznámka: *Posunout žeton na stupnici směrem doleva může být stejně výhodné jako vybrat si kostku s vysokou hodnotou. (Za vyšší kostky lze často provést výhodnější akce.) Na stupnici pokroku můžete získat inženýrské kostky a stupnice iniciativy určuje pořadí v dalším kole. Obojí se vyhodnocuje v produkční fázi, podrobnosti na str. 16.*

Sloupečky

Pokud máte posunout svůj žeton a leží na něm jiné žetony, nechte je na místě v nezměněném pořadí a posuňte pouze svůj. Pokud máte posunout svůj žeton na obsazené pole, položte jej na vršek sloupečku. Žeton navrchu sloupečku se považuje za více vepředu a žeton vespod za více vzadu.

Zvláštní případy

Není dovoleno posunout žeton za pravý okraj stupnice. Pokud kvůli tomu nemůžete posunout ani jeden žeton, musíte si vybrat jinou kostku.

Pokud už zbývají jen kostky, které by oba vaše žetony vysunuly za pravý okraj stupnice, pak si můžete vybrat kteroukoliv z nich a kterýkoliv žeton. Přesuňte žeton na krajní pole vpravo a umístěte jej dospodu případného sloupečku.

Pokud by vybraná kostka posunula žeton za levý okraj stupnice, prostě jej přesuňte na první pole zleva. Pokud se daný žeton již nachází ve sloupečku na prvním poli zleva, přesuňte jej pouze navrch sloupečku.

Příklad:

Červený si vybral kostku, která určuje, že musí posunout jeden žeton o 1 pole doleva. Zvolil si žeton na stupnici iniciativy.

Druhá kostka

Poté, co si všichni hráči postupně vybrali první kostku, vyberou si druhou v obráceném pořadí a opět posunou jeden ze svých žetonů. V příkladu na této stránce si tedy hráči vybírají v tomto pořadí: zelený, žlutý, červený, červený, žlutý, zelený. Začínající hráč si tedy bere svou druhou kostku jako poslední.

Výjimka: *Ve 2 hráčích má každý hráč na polích pořadí dvě figurky, takže se kostky vybírají podle tohoto pořadí (viz str. 19).*

Ve 3 nebo 4 hráčích zbude na plánu jedna kostka, ve 2 hráčích zbudou tři. Tyto zbylé kostky lze během akční fáze za 4 inženýrské kostky zkopírovat a využít jako bonusovou kostku. Podrobnosti na str. 15.

VARIANTA S VYROVNANÝM STARTEM

Abyste se v prvním kole vyhnuli extrémním hodům, můžete hodnoty na kostkách nastavit:

- Ve 4 hráčích nastavte šest kostek na 1, 2, 3, 4, 5 a 6 a hoďte pouze zbylými třemi kostkami.
- Ve 2 nebo 3 hráčích nastavte čtyři kostky na 2, 3, 4 a 5 a hoďte pouze zbylými třemi kostkami.

Medián určete běžným způsobem.

AKČNÍ FÁZE

POPIS FÁZE

Během akční fáze má každý hráč jeden tah, ve kterém použije kostky, které si vybral v předchozí fázi. Hra také nabízí několik možností, jak získat bonusovou kostku, a tedy akci navíc. Během jednoho tahu smí hráč použít nejvýše jednu bonusovou kostku.

Hráči hrají tuto fázi podle pozic na polích pořadí, počínaje začínajícím hráčem. Hráč vždy odehraje všechny své akce a až poté je na řadě další hráč.

PLACENÍ ZA AKCI

Každá akce ve hře vyžaduje kostku určité hodnoty. Když platíte za provedení akce, musíte vždy použít kostku s přesnou hodnotou.

Příklad:

Za tuto akci musíte zaplatit kostkou ⚂.
Jiné hodnoty nelze použít.

Zaplacenou kostku položte zpět do černé díry na plánu hvězdokupy, aby bylo jasné, že už ji v tomto kole nelze použít.

Modifikování kostky

Každý hráč má do začátku hry jeden modifikátor ±1. Během hry lze různými způsoby získat další modifikátory. Ty slouží k úpravě hodnoty na zahrané kostce. Pokud chcete modifikátor použít, musíte jej zahrát společně s kostkou. Použité modifikátory se vracejí na svůj plán.

Tento modifikátor mění hodnotu kostky o 1. Pokud jej zahrajete, můžete například změnit ⚄ na ⚂ nebo ⚅.

Tento modifikátor zvyšuje hodnotu kostky o 2. Můžete tedy např. změnit ⚄ na ⚇.

Příklad:

Předpokládejme, že chcete patentovat technologii z předchozího příkladu. K tomu potřebujete ⚂. Pokud máte modifikátor ±1, můžete k zaplacení použít i ⚄ nebo ⚁.

Modifikátory nelze kombinovat. Neexistuje tedy způsob, jak z ⚂ pomocí modifikátorů udělat ⚇. I určité technologie ovšem umožňují modifikovat kostky. Takové technologie a modifikátory kombinovat lze.

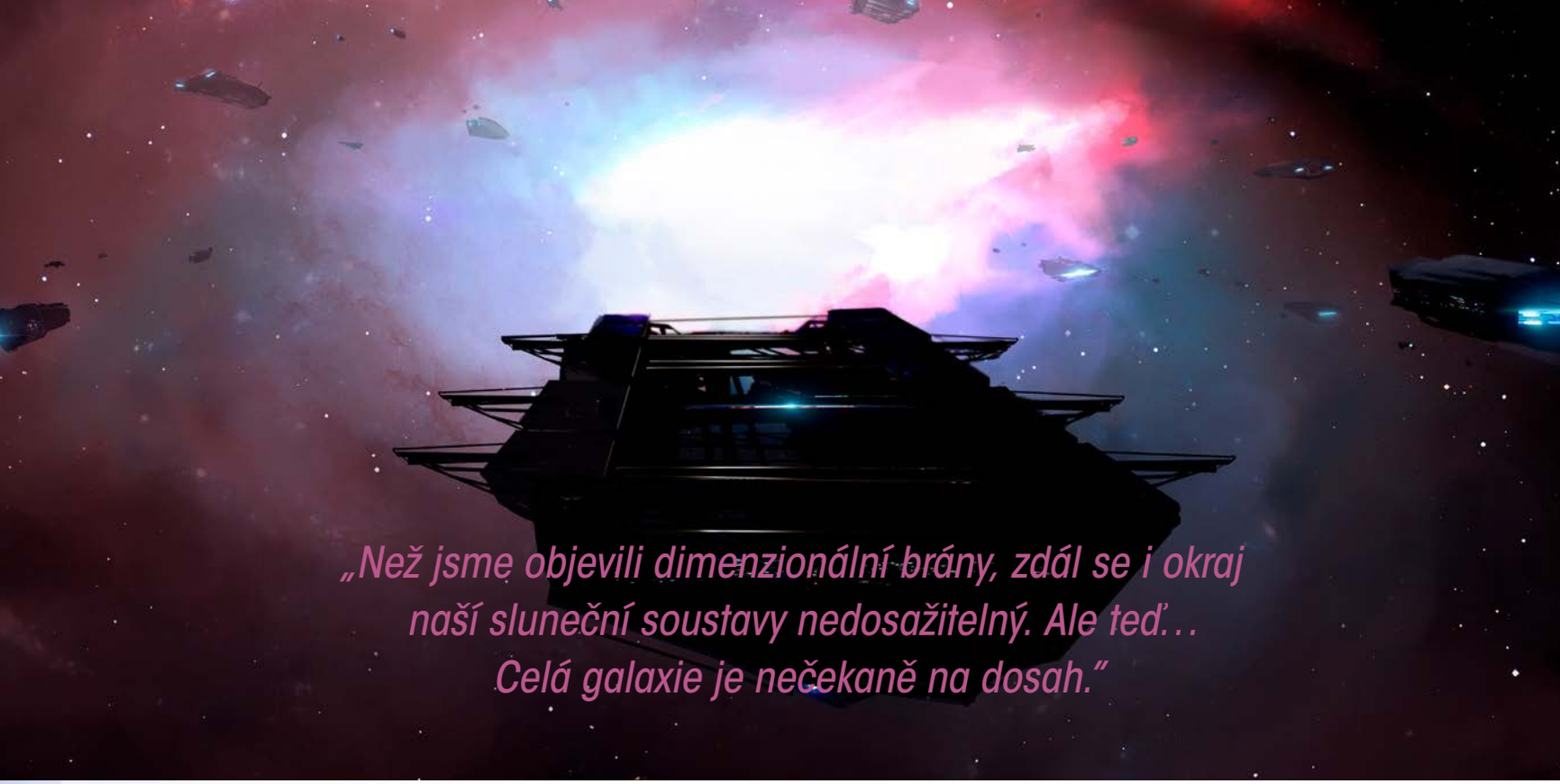
Je možné změnit kostku na hodnotu vyšší než 6. Využít to ale lze pouze při letu průzkumnou lodí. (Více na str. 10.) Naopak neexistuje důvod, proč byste chtěli změnit hodnotu kostky na 0.

PŘEHLED AKCÍ

Během svého tahu můžete dělat různé věci:

- Létat s průzkumnou lodí.
- Pracovat na pulsarech.
- Stavět transmittery.
- Patentovat technologie.
- Pracovat na speciálních projektech na ústředí.

Kompletní seznam akcí najdete na přehledové kartě. Tutéž akci lze v jednom tahu provést i vícekrát. Jediná podmínka je, že za každou akci zaplatíte správnou kostkou.

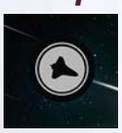


„Než jsme objevili dimenzionální brány, zdál se i okraj naší sluneční soustavy nedosažitelný. Ale teď… Celá galaxie je nečekaně na dosah.“

LET PRŮZKUMNOU LODÍ

Každý hráč má jednu průzkumnou loď. Úkolem posádky je prozkoumávat hvězdokupu, obsazovat pulsary a stavět výzkumné stanice na planetách.

Vstupní brána

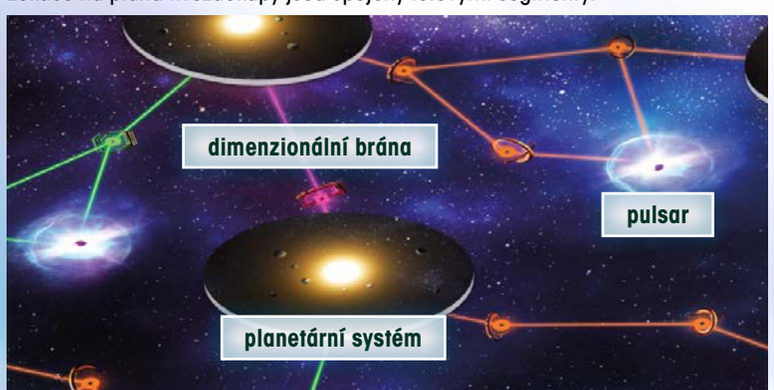


Každá průzkumná loď začíná na jiné vstupní bráně. Hráči si je vybrali na začátku hry postupně od posledního hráče. Na vstupní brány už se během hry nesmíte vrátit.

Let

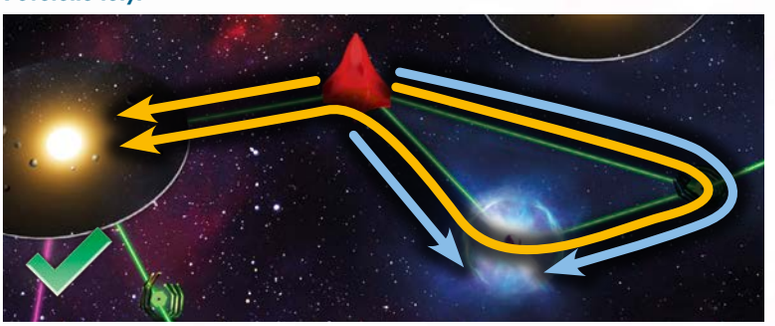
Za let průzkumnou lodí můžete zaplatit kostkou libovolné hodnoty. Kostka určuje počet polí, o která poletíte. Nesmíte letět o více ani méně polí. Pomocí modifikátoru můžete vytvořit i kostky s hodnotami 7 nebo 8. (Modifikátory jsou popsané na str. 9.) Letět o 0 polí není povoleno.

Lokace na plánu hvězdokupy jsou spojeny letovými segmenty.



Poznámka: *Některé pulsary na plánu hvězdokupy jsou izolované – nejsou spojené letovými segmenty. Proto není možné na ně průzkumnou lodí letět.*

Povolené lety:



Červený může doletět na pulsar pomocí ⚀ nebo ⚁. Nebo může doletět do planetárního systému pomocí ⚀ nebo ⚃.

V rámci jedné akce (použití jedné kostky a případných modifikací) lze využít každý letový segment nejvýše jednou.

Nedovolené lety:

Červený chce doletět na pulsar. Nemůže použít ⚁ ani ⚃, protože při těchto letech by využil některé letové segmenty vícekrát.

Toto omezení platí pouze v rámci jednoho letu. Pokud v témže tahu uskutečníte další let, už můžete segmenty z předchozího letu opět využít.

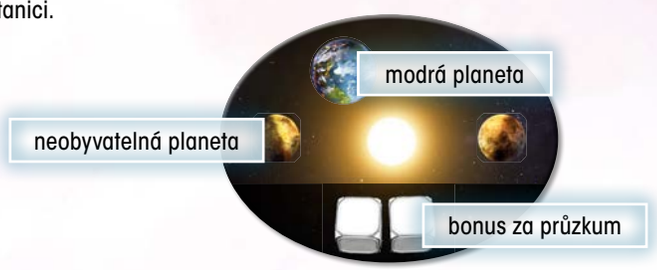
Planety

Na konci letu otočte všechny dosud neobjevené planetární systémy, skrz které jste proletěli nebo v nich přistáli. Na lícové straně je zobrazeno několik planet.

Jestliže hrajete v méně než 4 hráčích, některé planety budou nedostupné. Ve 2 hráčích obsaďte žetonem nehrající barvy všechny planety označené 3+ a 4 a ve 3 hráčích všechny planety označené 4.

Na objevených planetách lze stavět výzkumné stanice. Nezáleží na tom, zda jste planetární systém objevili, nebo jej zkoumáte až později. Pro stavbu výzkumných stanic platí následující pravidla:

- Na každé planetě smí stát pouze jedna výzkumná stanice. (To znamená, že na ni může umístit svůj žeton pouze jeden hráč.)
- Ve 2 hráčích jsou nedostupné planety s označením 3+ a 4 a ve 3 hráčích planety s označením 4.
- V každém planetárním systému smíte mít nejvýše jednu svou výzkumnou stanici.



Každý planetární systém nabízí bonus za průzkum, zobrazený ve spodní části. Tento bonus získáte pouze tehdy, pokud v planetárním systému přistanete (tj. skončíte tam let) a postavíte výzkumnou stanici na modré planetě. V každém neobjeveném planetárním systému se nachází alespoň jedna modrá planeta, takže se vyplatí být tam první. Pravidla pro obsazování planet:

- Jestliže už jsou v planetárním systému všechny planety obsazené nebo pokud už v něm výzkumnou stanici máte, nemůžete zde stanici postavit a bonus nezískáváte.
- Pokud jsou v planetárním systému ještě některé planety neprozkoumané, záleží na tom, zda systémem jen prolétáte, nebo v něm přistáváte:
  - Jestliže planetárním systémem jen prolétáte, musíme umístit svůj žeton na neobyvatelnou planetu, pokud tam ještě nějaká neprozkoumaná je. Pokud není, umístěte svůj žeton na modrou planetu. Bonus za průzkum nezískáte v žádném případě.
  - Jestliže v planetárním systému přistáváte, musíte umístit svůj žeton na modrou planetu, pokud tam ještě nějaká neprozkoumaná je. V tom případě získáte bonus za průzkum. Pokud jsou všechny obsazené, umístěte svůj žeton na neobyvatelnou planetu. Bonus za průzkum nezískáváte.

Zvláštní případ: *Může se stát, že přistanete v planetárním systému, kterým jste již během tohoto letu prolétali. V tom případě postavte výzkumnou stanici až na konci letu a dřívější průlet ignorujte.*

Bonus za průzkum

Jak je vysvětleno výše, bonus za průzkum získáte, jestliže v planetárním systému přistanete a postavíte výzkumnou stanici na modré planetě. V takovém případě si můžete buď vzít bonus zobrazený na planetárním systému, nebo si místo toho líznout bonusový žeton za průzkum. Tyto žetony většinou přinášejí body, občas jiné výhody. Význam symbolů je vysvětlen na poslední straně pravidel.

Příklad:

Pokud přistanete v tomto planetárním systému a postavíte výzkumnou stanici na modré planetě, můžete si buď vzít zobrazené modifikátory, nebo si místo toho líznout bonusový žeton za průzkum.

Většina bonusových žetonů za průzkum se vyhodnocuje okamžitě. Po vyhodnocení žeton odhoďte. Pokud si máte vzít bonusový žeton a dobírací hromádka je prázdná, zamíchejte odhozené žetony a vytvořte hromádku novou.

Obsazení pulsaru

Pomocí své průzkumné lodi můžete také obsazovat pulsary. Pokud přistanete na neobsazeném pulsaru, položte na něj jeden ze svých prstenců. Jakmile je pulsar jednou obsazen, žádný jiný hráč jej už nemůže obsadit ani na něm pracovat.

Poznámka: *Každý hráč má k dispozici 6 prstenců, a může tedy obsadit nejvýše 6 pulsarů.*

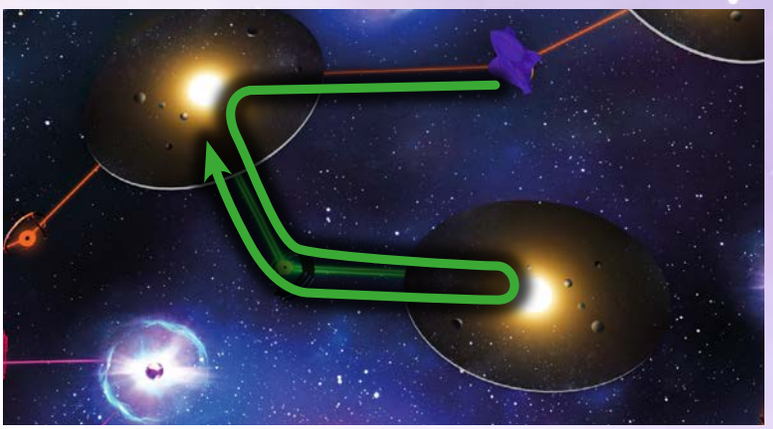
Navštívení lokace

Některé technologie odměňují hráče za navštívení určitých lokací. Navštívit lokaci znamená, že jí buď proletíte, nebo na ní přistanete. Za navštívenou se nepočítá lokace, na které let začínáte (pokud se na ni během letu opět nevrátíte).

Slepé uličky

Na jedné straně plánu hvězdokupy se vyskytují slepé uličky. Letové segmenty v nich jsou značeny dvojitou čárou. To znamená, že je v rámci jednoho letu smíte použít až dvakrát – po jedné čáře směrem tam, po druhé zpět.

Příklad:



Toto je povolený let.

Létat do slepých uliček se může zdát nevýhodné, ale za jejich průzkum můžete získat odměnu. Pokud ve slepé uličce obsadíte pulsar nebo postavíte výzkumnou stanici, získáte bonusový žeton za průzkum. (Navíc k bonusu, který případně získáte za průzkum planetárního systému.)

Příklad:

Pokud by na obrázku výše modrý použil ⚀, postaví výzkumné stanice ve dvou planetárních systémech. Za stanici ve slepé uličce získá bonusový žeton za průzkum. Další bonus za průzkum (nebo bonusový žeton) získá za to, že v daném planetárním systému přistál a postavil stanici na modré planetě.

Jestliže by použil ⚁, postaví výzkumné stanice ve dvou planetárních systémech a získá bonusový žeton za průzkum, protože postavil stanici ve slepé uličce.

Pokud použije ⚂, získá bonusový žeton za průzkum, protože postavil stanici ve slepé uličce, a poté se vrátí do druhého planetárního systému, kde získá bonus za průzkum (nebo bonusový žeton) za to, že v něm přistál a postavil stanici na modré planetě.

Shrnutí průzkumných letů

- Průzkumnou loď posuňte o přesně tolik polí, kolik udává použitá kostka (případně modifikovaná).
- Po přistání odkryjte všechny dosud neobjevené planetární systémy, které navštívíte.
- Pokud planetárním systémem prolétáte, umístěte svůj žeton na neprozkoumanou neobyvatelnou planetu. Pokud jsou všechny obsazené, umístěte jej na modrou planetu.
- Jestliže v planetárním systému přistáváte, umístěte svůj žeton na neprozkoumanou modrou planetu a získáte bonus za průzkum. Pokud jsou všechny obsazené, umístěte jej na neobyvatelnou planetu; v tom případě bonus za průzkum nezískáte.
- Pokud přistáváte na pulsaru, obsaďte jej.
- Jestliže ve slepé uličce obsadíte pulsar nebo postavíte výzkumnou stanici, získáte bonusový žeton za průzkum.

„Je to jednoduché. Postavíte obří prstenec. Ten začne rotovat v rezonanci s pulsarem. A pak, když se roztočí až na rychlost světla, vystřelí paprsek energie do jiné dimenze.“

PRÁCE NA PULSARECH

Postup

Abyste mohli začít využívat energii pulsarů, musíte provést tři následující kroky:

1. Obsadit pulsar.
2. Rozestavět generátor.
3. Zprovoznit generátor.

Obsazení pulsaru

Pulsar se obvykle obsazuje tak, že na něm přistanete (jak bylo vysvětleno v předchozí části).

Pulsar lze obsadit i pomocí určitých technologií nebo transmitterů. V těchto případech si musíte ale vybrat izolovaný pulsar – tzn. takový, který není s ostatními lokacemi spojen letovými segmenty.

Jakmile je pulsar obsazen, patří dotyčnému hráči až do konce hry. Nikdo jiný už jej nemůže obsadit ani na něm pracovat. Každý může obsadit nejvýše 6 pulsarů, protože všichni mají pouze po šesti prstencích.

Získání generátoru

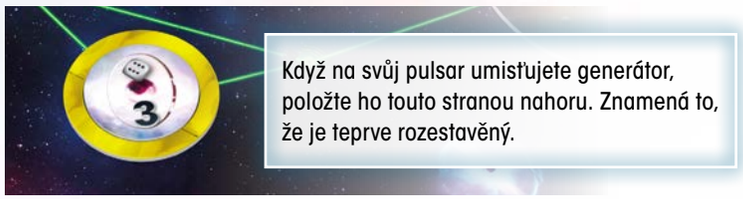
Abyste mohli ze svého pulsaru získat energii, potřebujete generátor. Jako akci můžete zaplatit kostku a vzít si generátor z dobírací hromádky. Na malý generátor potřebujete ⚀, na střední ⚂ a na velký ⚅, jak je zobrazeno na plánu na generátory.

Výhodnější ale bývá provést nějakou akci, kde získáte generátor jako součást odměny. Možnost vzít si jeden nebo více generátorů nabízejí některé planetární systémy, projekty na ústředí a technologie. Někdy je velikost generátoru specifikována, jindy si můžete vybrat.

Generátor si vzít můžete, i když zatím ještě nemáte žádný obsazený pulsar. Generátor nechte ležet na stole před sebou, můžete jej použít kdykoliv později.

Rozestavění generátoru

Stavět můžete začít kdykoliv poté, co obsadíte pulsar a získáte generátor.



Když na svůj pulsar umisťujete generátor, položte ho touto stranou nahoru. Znamená to, že je teprve rozestavěný.

Ke každému pulsaru smíte postavit jen jeden generátor a jednou umístěný generátor už nelze vyměnit za jiný. Nemusíte generátor rozestavět, jakmile jej získáte. Můžete to udělat kdykoliv později. Rozestavění generátoru se nepočítá jako akce.

Konstrukční ocenění

Protože generátory jsou tím hlavním motorem, který pohání energetický průmysl, můžete za jejich stavbu získat ocenění. Podmínky jsou následující:

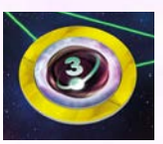
- Potřebujete alespoň 2 generátory stejného typu.
- Oba musí být na plánu hvězdokupy, tzn. na vašich pulsarech. (Ale už nezáleží na tom, zda jsou rozestavěné, nebo zprovozněné.)

První hráč, který tyto podmínky splní, získá 7 bodů. Vezme si žeton ocenění z příslušné sekce z plánu na generátory. Druhý hráč, který splní podmínky pro stejný typ generátorů, získá 4 body.

Konstrukční ocenění se uděluje pro každý typ generátorů zvlášť. Můžete tedy získat ocenění za dva i všechny tři typy. Dokonce můžete získat sedmi- i čtyřbodové ocenění za tentýž typ generátorů – a sice, pokud rozestavíte čtyři generátory téhož typu dříve, než někdo jiný rozestaví alespoň dva.

Žetony ocenění si ponechte. Většinou nemají žádný další význam, ale ve hře se může objevit technologie, která dává na konci hry za získaná ocenění další body.

Zprovoznění generátoru



Jestliže máte rozestavěný generátor, můžete jej zprovoznit tak, že jako akci zaplatíte kostku zobrazenou na daném generátoru. Po zaplacení generátor otočte. Odteď zachytává energii emitovanou pulsarem.

- Na zprovoznění malého generátoru potřebujete ⚂.
- Na střední generátor potřebujete ⚄.
- A za velký generátor musíte zaplatit ⚅.

Zprovoznění generátoru znamená, že začal rotovat. Rotovat bude až do konce hry, což znamená, že za něj v každé produkční fázi budete získávat body (více na str. 16).

STAVBA MEGASTRUKTURY TRANSMITTERŮ

Získání transmitteru

Vesmírné distribuční sítě sestávají ze skupin transmitterů, tzv. megastruktur, v různých fázích výstavby. Chcete-li začít megastruktury stavět, budete nejdříve potřebovat získat transmittery.

V každém kole jsou v nabídce 3 různé transmittery. Jako akci můžete zaplatit kostku takové hodnoty, která je zobrazená na některém z transmitterů, a tento si vzít. Svůj první transmitter položte na stůl před sebe, bude to první část megastruktury. Symbol kostky, jejíž hodnotu jste právě zaplatili, překryjte svým žetonem.

Spojování transmitterů

Každý transmitter lze spojit s jedním dalším, některé dokonce se dvěma. Přípojky jsou na kratších stranách destičky, označené symbolem poloviny kostky.

Když získáte druhý transmitter, můžete jej připojit k prvnímu. Tím vznikne kostka, již můžete použít jako bonusovou, jakmile budou oba transmittery aktivované. Transmittery na sebe musí navazovat symbolem poloviny kostky, ale vůči sobě mohou být otočené vzhůru nohama.

Kdykoliv si vezmete další transmitter, musíte se ihned rozhodnout, zda jej spojíte s některým svým jiným transmitterem, nebo zda začnete stavět novou megastrukturu. Spojené transmittery již nelze rozdělit. A nenapojený transmitter nelze později přidat k jiné megastruktuře.

Aktivované transmittery

Aktivovat transmitter znamená zaplatit všechny kostky zobrazené na jeho destičce. Jednu z nich jste zaplatili, když jste si transmitter brali, takže ta je pokrytá (a to doslova, protože by měla být zakrytá žetonem). Kostky můžete platit v libovolném pořadí, a to i v průběhu několika kol. Pokaždé, když nějakou kostku zaplatíte, zakryjte její symbol žetonem.

Jakmile zaplatíte poslední kostku, získáte okamžitou odměnu zobrazenou na přední straně destičky. Pak destičku otočte (a žetony si vezměte zpět). Na konci každého kola budete odteď získávat trvalou odměnu zobrazenou na otočené straně. Transmitter je teď aktivovaný a přijímá a přeposílá energii v distribuční síti.

Destičku transmitteru je třeba otáčet tak, aby přípojky zůstaly na stejných stranách – není dovoleno nyní orientaci transmitteru měnit. Černá polovina kostky se pouze změní na červenou.

Některé transmittery stojí pouze jednu kostku. Když si je berete, jsou tedy rovnou zaplacené a můžete je otočit.

Odměny zobrazené na transmitterech jsou vysvětlené na zadní straně pravidel.

Bonusová kostka z transmitterů

Jakmile aktivujete dva spojené transmittery, získáte červenou bonusovou kostku na jejich spoji. Můžete ji ale využít jen v tomto kole, jinak propadá (více na str. 15).

Je možné vytvořit i kostku s nula tečkami, ale aby měla nějaký efekt, budete potřebovat použít modifikátor.

„Ta energie se bere jakoby odnikud.
Naším úkolem je nasměrovat ji někam.“

ÚSTŘEDÍ

Součástí hry jsou čtyři oboustranné plány ústředí, které nabízejí různé další benefity. Hru se snadněji naučíte bez nich, takže pro první partii doporučujeme nechat je v krabici. Když hrajete bez plánů ústředí, měli byste použít díly plánu technologií označené AI, AII a AIII.

Ve standardní hře se plány ústřední náhodně rozdají během přípravy. Každé ústředí patří výlučně jedné společnosti, ostatní hráči jej nesmí využívat.

Dvě strany

Plány ústředí jsou oboustranné. Na začátku hry, ještě předtím, než se poprvé hodí kostkami, se musíte rozhodnout, kterou stranu chcete používat. Strana 1 je výhodnější pro stavbu generátorů, zatímco strana 2 se vyplatí, pokud chcete často létat průzkumnou lodí.

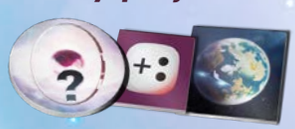
Pyramida projektů

Projekty na ústředí jsou organizované do pyramidy. Na začátku hry můžete dokončovat pouze projekty v nejnižší řadě. Projekt ve druhé řadě se zpřístupní, když dokončíte oba projekty pod ním. Projekt ve třetí řadě se zpřístupní, když dokončíte projekt přímo pod ním. A projekt na vrcholu pyramidy se zpřístupní teprve tehdy, když dokončíte všechny ostatní projekty. Může vám ale přinést spoustu bodů, takže se vyplatí dostat se až k němu.

Dokončení projektu

Každý projekt můžete dokončit pouze jednou za hru. Jako akci můžete zaplatit zobrazenou kostku, tím dokončit vybraný projekt a označit jej svým žetonem.

Druhy projektů



Za dokončení většiny projektů získáte jednorázovou okamžitou odměnu. Jsou obdobné jako bonusy za průzkum, které můžete získat za stavbu výzkumných stanic na planetách. Symboly jsou vysvětlené na poslední straně pravidel.

Projekty tohoto typu znamenají příležitost uskutečnit inspekční let. Pokud daný projekt nabízí i vítězné body či jiné odměny, získáte je okamžitě. Body za inspekční let lze ale získat pouze během letu průzkumnou lodí.

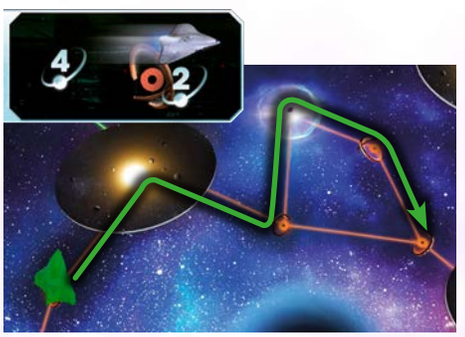
Inspekční let

Dimenzionální brány je třeba čas od času zkontrolovat a provést jejich údržbu. Během těchto inspekčních letů pak získáváte body za navštívení dimenzionálních bran určité barvy. Inspekční let můžete uskutečnit pouze poté, co dokončíte příslušný projekt na ústředí. Každý takový projekt pak lze využít nejvýše jednou. Není nutné využít jej ihned během prvního letu po dokončení; můžete jej odložit na pozdější let.

Chcete-li uskutečnit inspekční let, oznamte, který dokončený projekt využíváte, a proveďte průzkumný let jako obvykle. (Inspekční let se vždy vztahuje pouze k jedné akci, i když během svého tahu provádíte více letů.) Pokud máte více dokončených projektů inspekčních letů, můžete si zvolit libovolný z nich (ale ne více najednou).

Vaším cílem je navštívit co nejvíce dimenzionálních bran určité barvy. Přitom se nepočítá brána, na které začínáte, ale všechny, skrz které proletíte, i ta, na které přistanete. Každá brána se počítá pouze jednou, i když ji během letu navštívíte víckrát. Za každou bránu dané barvy získáte tolik bodů, kolik udává projekt.

Příklad:



Zelený dokončil tento projekt a ihned získal 4 body. Později ve hře se rozhodne, že chce provést inspekční let. Zaplatí ⚄ a přesune svou průzkumnou loď.

Během letu navštíví 3 oranžové brány a získá za ně 6 bodů. (Za startovní pozici nezískává žádné body, ačkoliv je to také oranžová brána.)

Pokud by zaplatil ⚅, mohl by jednu oranžovou bránu navštívit podruhé, ale to by mu nepřineslo žádné body navíc.

Poté, co dokončený projekt inspekčních letů využijete, položte na ikonu inspekčního letu žeton, aby bylo patrné, že už jej nemůžete znovu využít.

Když využíváte tento projekt, musíte si vybrat pouze jednu barvu, za kterou získáte body.

PATENTOVÁNÍ TECHNOLOGIÍ

Technologický pokrok

V každé hře se používají 3 díly plánu technologií (vždy jeden náhodně vybraný ze skupin I, II a III). Všechny technologie jsou od začátku hry viditelné.

V prvním kole jsou dostupné pouze technologie v nejnižší řadě (řada nejblíže plánu hvězdokupy). Počítadlo kol by mělo být nastaveno tak, aby ukazovalo na tuto řadu.

Řady nad počítadlem kol zatím nejsou dostupné. Na konci každého kola se počítadlo kol posune o jednu řadu výše, čímž se zpřístupní další sada technologií. Všechny technologie na nižších řadách stále zůstávají ve hře.

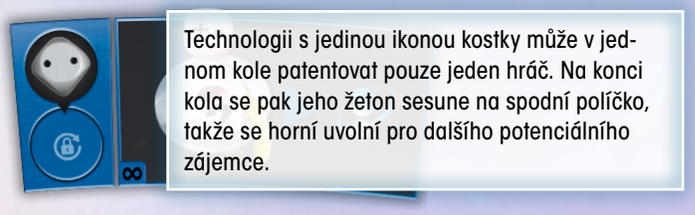
Platba za patent

Ve svém tahu můžete jako akci zaplatit kostku a patentovat dostupnou technologii. Cena je zobrazena vlevo od technologie. Položte svůj žeton na symbol kostky, aby bylo vidět, že jste technologii patentovali.

Dva patenty

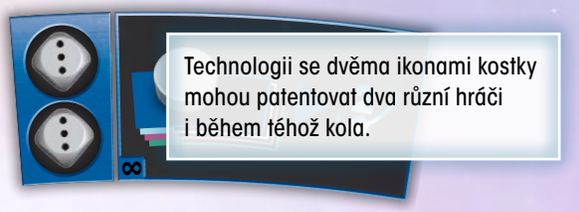
V zájmu vyrovnané soutěže mohou každou technologii patentovat až dvě různé společnosti. Jakmile technologii patentujete, už o ni do konce hry nepřijdete. Jeden hráč nesmí patentovat tutéž technologii dvakrát.

Z hlediska patentování existují dva typy technologií:



Technologii s jedinou ikonou kostky může v jednom kole patentovat pouze jeden hráč. Na konci kola se pak jeho žeton sesune na spodní políčko, takže se horní uvolní pro dalšího potenciálního zájemce.

Poznámka: *Ve 2 hráčích smí technologie s jedinou ikonou kostky patentovat pouze jeden hráč.*



Technologii se dvěma ikonami kostky mohou patentovat dva různí hráči i během téhož kola.

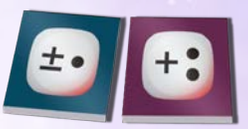
Odměny za patentování

Za patentování některých technologií získáte okamžitou odměnu. Díky jiným získáte zvláštní schopnosti, které budete moci využívat až do konce hry. Jednotlivé technologie jsou vysvětleny v příručce *Přehled technologií*.

ZÍSKÁNÍ MODIFIKÁTORU

Za dokončení určitých projektů na ústředí, postavení stanice v určitých planetárních systémech a za patentování určitých technologií můžete získat modifikátory. Také si je můžete jednoduše koupit. Za modifikátor ±1 zaplatíte ⚀ nebo ⚁ a za modifikátor +2 zaplatíte ⚂.

Počet modifikátorů není omezený. Pokud dobírací hromádky dojdou, použijte nějakou vhodnou náhradu.



BONUSOVÁ KOSTKA

Červená kostka

V každém tahu smíte použít nejvýše jednu bonusovou kostku. Pokud jich můžete použít víc, musíte si vybrat pouze jednu z nich.

V ikonografii je bonusová kostka znázorněna červenou barvou. Když získáte bonusovou kostku, vezměte z černé díry červenou kostku a nastavte ji na hodnotu bonusové kostky, kterou využíváte. Po použití ji vraťte do černé díry.

Bonusovou kostku můžete použít úplně stejně jako jiné kostky. To znamená, že ji lze také modifikovat. Také si můžete vybrat, v jakém pořadí chcete běžné a bonusovou kostku hrát.

Kopírování zbylé kostky

Poté, co si na začátku kola hráči rozeberou kostky, na přehledovém plánu jedna zbude (ve 2 hráčích tři). V akční fázi svého tahu můžete zbylou kostku zkopírovat a použít jako bonusovou. Zaplaťte 4 inženýrské kostky a nastavte červenou kostku na hodnotu, kterou kopírujete. Skutečná zbylá stříbrná kostka zůstává na plánu, protože ji budou moci použít i další hráči.

Bonusová kostka z megastruktury transmitterů

Když aktivujete spojenou dvojici transmitterů, vytvoříte bonusovou kostku, kterou můžete využít v tomto tahu (nelze si ji schovat na později). Pokud tak vytvoříte více bonusových kostek, smíte si vybrat a použít nejvýše jednu z nich.

Rozdvojení kostky

Určité technologie a projekty na ústředí umožňují zaplatit jednu kostku a získat dvě jiné. Když platíte za tuto akci, zaplacenou kostku nevracejte do černé díry, ale nastavte ji na hodnotu na nové stříbrné kostce.

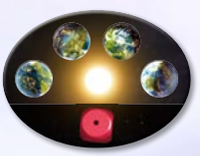
Druhá získaná kostka je červená, bonusová. Akci rozdvojení kostky nesmíte hrát, pokud tuto bonusovou kostku nemůžete v tomto tahu využít. Především to znamená, že za akci rozdvojení kostky nelze platit dříve získanou bonusovou kostkou.

Patentování kostky

Když patentujete tuto technologii, musíte zaplatit 1 inženýrskou kostku a za ni získáte zobrazenou bonusovou kostku, kterou musíte v tomto kole použít. Pokud ji použít nemůžete, nesmíte tuto technologii patentovat. Obdobně jako výše to mimo jiné znamená, že za akci patentování kostky nelze platit dříve získanou bonusovou kostkou.

Poznámka: *Obecně smíte patentovat technologie a dokončovat projekty na ústředí, i když je nemůžete zcela využít. Technologie a projekty, za něž získáváte červené kostky, jsou výjimkou.*

Bonus za průzkum



I některé planetární systémy nabízejí bonusovou kostku. Pokud máte nárok na bonus za průzkum a nechcete bonusovou kostku využít (například proto, že jste v tomto tahu bonusovou kostku již použili), můžete místo ní líznout bonusový žeton za průzkum.

PRODUKČNÍ FÁZE

Přehled konce kola

Poté, co všichni hráči odehrají svou akční fázi, nastává produkční fáze kola. V ní hráči získávají inženýrské kostky a body a připravují se na další kolo. Je třeba provést následující kroky:

1. Určete nové pořadí hráčů.
2. Rozdejte inženýrské kostky.
3. Udělte penalizace za pozici na stupnicích.
4. Rozdejte body a inženýrské kostky za aktivované transmittery.
5. Udělte body za zprovozněné generátory.
6. Udělte body za příslušné technologie.
7. Připravte hru na další kolo.

Určení pořadí hráčů

Přestavte rakety na polích pořadí, aby odpovídaly pořadí hráčů na stupnici iniciativy. První hráč zleva bude příští kolo začínat atd. Pokud je na jednom poli stupnice více žetonů, žetony více nahoře se počítají jako více vlevo. Nové pořadí bude platit po celé následující kolo.

Rakety přestavte i na konci posledního kola – v závěrečném hodnocení hraje pořadí hráčů roli.

Poznámka: *Na začátku prvního kola pozice na polích pořadí neodpovídají pozicím na stupnici iniciativy, ale na začátku všech ostatních kol již budou.*

Zisk inženýrských kostek

Hráči získají inženýrské kostky podle své pozice na stupnici pokroku. Počty jsou zobrazeny nalevo od stupnice. I zde platí, že žetony výše ve sloupečku se považují za žetony více vlevo.

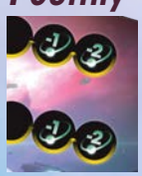
Počet a druh odměn na stupnici pokroku závisí na počtu hráčů.

Příklad:

Červený je na stupnici pokroku první, takže získá 3 inženýrské kostky. Zelený je druhý, protože jeho žeton je výše než žlutý. Získá 2 inženýrské kostky. Žlutý nedostane nic.

Inženýrské kostky lze použít k různým účelům – na kopírování bonusové kostky, nákup bodů na určitých aktivovaných transmitterech a na nákup bodů na destičkách zakázek na konci hry.

Postihy



Na pravém konci obou stupnic jsou pole označená –1 a –2. Hráč, jehož žeton se na konci kola nachází na některém z těchto polí, ztrácí příslušný počet bodů. (Pokud se na těchto polích nacházejí oba jeho žetony, ztrácí body za oba.) Skóre hráčů nemůže být nižší než 0.

Aktivované transmittery

Aktivovaný transmitter je takový, za který již byly zaplaceny všechny potřebné kostky. Některé aktivované transmittery v produkční fázi produkují body nebo inženýrské kostky.

Poznámka: *Transmittery, které produkují inženýrské kostky, vyhodnocujte nejdříve. Získané inženýrské kostky pak případně můžete ihned utratit na těch transmitterech, na kterých si za ně můžete koupit body.*

Zprovozněné generátory

Zprovozněný generátor je takový, který byl umístěn na obsazený pulsar a otočen. Všechny zprovozněné generátory produkují v produkční fázi body.

Každý zprovozněný generátor produkuje tolik bodů, kolik je na něm zobrazeno, plus hodnotu zobrazenou nalevo od aktuální řady na plánu technologií. (Počítadlo kol by mělo na tuto hodnotu ukazovat.)

Příklad:

Střední generátor v tomto případě vyprodukuje 6 bodů. Malý generátor 5. Žlutý tedy v tomto kole získá za zprovozněné generátory 11 bodů.

Tento symbol znamená, že počet bodů závisí na hodu kostkami ze začátku kola. Pokud se značka mediánu nachází přímo pod některým polem kostek, je počet bodů roven této hodnotě. Pokud se značka mediánu nachází mezi poli kostek, použijte vyšší z obou hodnot.

Příklad:

V tomto kole vyprodukuje každý zprovozněný generátor o 5 bodů více, než je na něm uvedeno.

Body za technologie

Za zelené technologie, označené ikonou ⟳, získáváte odměnu v produkční fázi každého kola.

Příprava dalšího kola

Ve všech kolech kromě posledního osmého proveďte následující kroky:

- Odhoďte všechny transmittery zbylé v nabídce a vyložte 3 nové. (Písmena na transmitterech nemusí být vždy totožná. Například na začátku 3. kola zde budou dva transmittery s písmenem A a jeden s písmenem B.)
- Na každé technologii, kterou v tomto kole patentoval první zájemce, sesuňte jeho žeton na dolní pole, aby bylo vidět, že je na technologii ještě jedno volné místo. (Pro lepší přehlednost to udělejte i na technologiích se dvěma symboly kostek.) Na zcela obsazených technologiích není třeba dělat nic, nikdo další už je patentovat nemůže.
- Posuňte počítadlo kol o jednu řadu technologií výše. Od příštího kola budou tyto technologie nově přístupné.

PŘEHLED BODOVÁNÍ

Ve hře je mnoho různých způsobů, jak získat body.

Během akční fáze:

- Můžete získat konstrukční ocenění za to, že jako první nebo druhý hráč rozestavíte dva generátory téhož typu.
- Můžete získat body za aktivaci některých transmitterů.
- Když přistanete v planetárním systému a postavíte výzkumnou stanici na modré planetě, můžete získat body z bonusového žetonu za průzkum.
- Některé technologie nabízejí body jako okamžitou odměnu.
- Některé technologie nabízejí body za provedení určitých akcí.
- Některé projekty na ústředí nabízejí body jako okamžitou odměnu.
- Některé projekty na ústředí nabízejí možnost uskutečnit inspekční let a získat body za navštívení dimenzionálních bran určité barvy.

Během produkční fáze:

- Některé aktivované transmittery produkují body nebo si na nich můžete body koupit.
- Všechny zprovozněné generátory produkují body.
- Zelené technologie produkují body.
- Pokud se vaše žetony nacházejí na pravém okraji stupnice iniciativy či pokroku, můžete body ztratit.
- Ve 2 hráčích získáte 1 bod za třetí pozici na stupnici pokroku (viz str. 19).

Na konci hry:

- Proveďte závěrečné vyhodnocení podle přehledu na hráčských kartách. Závěrečné vyhodnocení bude vysvětleno v následující kapitole.

Poznámka: *Když dosáhnete 100 bodů, položte před sebe svůj stobodový žeton. Pokud dosáhnete 200 bodů, žeton otočte.*

KONEC HRY

Hra končí po osmém kole. Na konci hry získáte body za různé dosažené úspěchy.

Zakázky

Součástí každé hry jsou 3 různé zakázky. V první hře byste měli použít destičky označené ❄. Ve standardní hře tři destičky vylosujte (zbytek nechte v krabici) a otočte náhodnou stranou nahoru.

Na každé destičce zakázky lze získat body více způsoby:

Pokud splníte zadanou zakázku, na konci hry získáte počet bodů uvedený nahoře. Také tím získáte možnost zaplatit zobrazené inženýrské kostky a koupit si první bonus. Pokud si jej koupíte, smíte si koupit i druhý bonus.

Příklad:

Pokud jste patentovali alespoň pět technologií, získáte na konci hry 6 bodů. Zároveň to znamená, že pak můžete zaplatit 4 inženýrské kostky a získat za ně dalších 6 bodů. Pokud to uděláte, můžete zaplatit ještě 1 další inženýrskou kostku a získat za ni dalších 6 bodů. Oba bonusy si můžete koupit, pouze pokud jste danou zakázku splnili. Zaplacené inženýrské kostky odevzdejte.

Zakázky jsou vysvětleny na následující straně.

Závěrečné vyhodnocení

Na konci hry se vše vyhodnotí podle popisu na hráčských kartách:

1. Za fialové technologie získáte body na konci hry. Většinu jich můžete vyhodnotit v tomto kroku, některé až později.
2. Získáte body za splněné zakázky.
3. Získáte 1 bod za každý svůj pulsar bez generátoru nebo s rozestavěným generátorem.
4. Získáte 1 bod za každý svůj rozestavěný generátor nebo generátor, který máte před sebou na stole.
5. Získáte 1 bod za každé 2 inženýrské kostky, které vám ještě zbyly. (Samotná kostka neznamená nic.)
6. Získáte body za konečné pořadí na stupnici iniciativy. Vždy je to 7 bodů za první a 4 body za druhou pozici. Ve 2 nebo 4 hráčích získáte i 2 body za třetí pozici.
7. Nakonec si každý spočítá své výzkumné stanice a získá body podle převodní tabulky na hráčské kartě. Za 13 stanic získáte 50 bodů, za každou další stanici +3 body.

Poznámka: *Technologie a bonusové žetony za průzkum s touto ikonou se využijí pouze v kroku 7. V žádné jiné situaci, kdy počítáte stanice, se využít nedají.*

Vítězství

Poté, co jsou všechny body sečteny, vyhrává hráč s nejvíce body. Remízu vyhrává ten, kdo je více vepředu na stupnici iniciativy.

ZAKÁZKY

Zakázka: Alespoň 2 zprovozněné generátory téhož typu.

Zakázka: Alespoň 3 zprovozněné generátory téhož typu.

Zakázka: Alespoň 2 zprovozněné generátory odlišných typů.

Zakázka: Alespoň 3 zprovozněné generátory jakýchkoliv typů.

Zakázka: Alespoň 3 aktivované transmittery.

Zakázka: Alespoň 4 aktivované transmittery.

Poznámka: *Pokud jsou ve hře obě zakázky, které počítají generátory, můžete každý generátor započítat pouze pro jednu ze zakázek.*

Zakázka: Alespoň 9 výzkumných stanic.

Zakázka: Alespoň 11 výzkumných stanic.

Zakázka: Alespoň 5 patentovaných technologií.

Zakázka: Alespoň 6 patentovaných technologií.

Zakázka: Alespoň 5 dokončených projektů na ústředí. (Dokončené projekty inspekčních letů se počítají, i když nebyly využité.)

Zakázka: Alespoň 3 dokončené a využité projekty inspekčních letů. (Využité projekty inspekčních letů, za které jste získali 0 bodů, se počítají též.)

Poznámka: *Technologie a bonusové žetony za průzkum, které vám přidávají stanice, se pro účely těchto zakázek nepočítají.*

VE 2 HRÁČÍCH

Příprava hry

Použijte stranu přehledového plánu pro 2 a 3 hráče. Ostatní plány jsou ve všech počtech hráčů stejné.

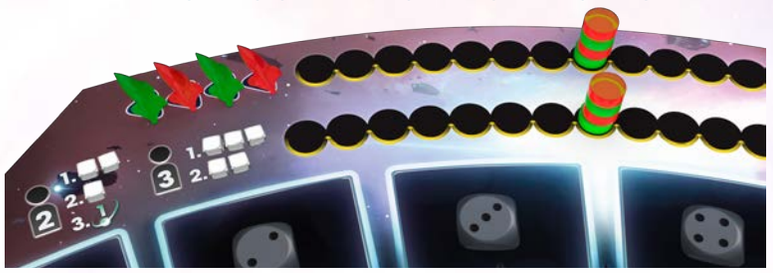
Každý hráč má na polích pořadí 2 rakety.

Náhodně vyberte začínajícího hráče. Jeho rakety umístěte na 1. a 3. pole pořadí. Rakety druhého hráče přijdou na 2. a 4. pole. (Třetí raketa bude představovat průzkumnou loď, jako obvykle.)

Každý hráč má na každé stupnici 2 žetony místo jednoho. Připravte je v opačném pořadí, než jaké je pořadí hráčů (jako obvykle).

Příklad:

Pokud začíná zelený hráč, připraví se rakety a žetony následujícím způsobem:



Fáze kostek

Hází se 7 kostkami. Každý hráč si jako obvykle vybírá 2 kostky, a sice podle pozic na polích pořadí. Je tedy možné, že si začínající hráč bude vybírat první dvě kostky a druhý hráč třetí a čtvrtou.

Když přesunujete žetony na stupnicích, můžete si vybrat libovolný ze svých čtyř žetonů. Samozřejmě platí pravidlo o nepřekročení pravého konce stupnice.

Akční fáze

Zbudou 3 kostky. Můžete zaplatit 4 inženýrské kostky a zkopírovat kteroukoliv ze zbylých kostek jako bonusovou.

Hráč, jehož raketa se nachází na 1. poli pořadí, odehraje svou akční fázi první. (Pozice dalších raket nejsou důležité, každý má stále v akční fázi jen jeden tah.)

Žetony v nehrající barvě použijte na zakrývání planet označených 3+ a 4.

Technologie s jediným symbolem kostky smí patentovat pouze jeden hráč.

Ostatní pravidla se nemění. Ve hře zůstávají i všechny žetony konstrukčních ocenění.

Produkční fáze

Přestavte všechny čtyři rakety podle pořadí žetonů na stupnici iniciativy. (Na začátku prvního kola byly žetony v opačném pořadí.) Toto pořadí platí po celé následující kolo.

Odměny za pozici na stupnici pokroku:

- 2 inženýrské kostky pro majitele prvního žetonu zleva.
- 1 inženýrská kostka pro majitele druhého žetonu.
- 1 bod pro majitele třetího žetonu.

Pokud tedy první i druhý žeton zleva patří témuž hráči, ten získá celkem 3 inženýrské kostky.

Máte-li na pravém konci stupnic více žetonů, ztrácíte body za každý z nich.

Závěrečné vyhodnocení

Závěrečné vyhodnocení probíhá jako obvykle. Pozice na stupnici iniciativy se hodnotí stejně jako ve 4 hráčích. Jeden z hráčů tedy získá body za dvě pozice.

VE 3 HRÁČÍCH

Rozdíly oproti hře ve 4:

- Použijte stranu přehledového plánu pro 2 a 3 hráče.
- Budete potřebovat jen 7 stříbrných kostek z 9.
- Žetony v nehrající barvě použijte na zakrývání planet označených 4.
- V závěrečném vyhodnocení se neudělují body za třetí pozici na stupnici iniciativy.

PŘEHLED SYMBOLŮ

Okamžité odměny

Získáš daný počet bodů.

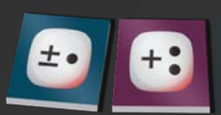
Vezmi si z dobírací hromádky generátor uvedeného typu.

Vezmi si z dobírací hromádky generátor jednoho z uvedených typů.

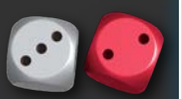
Vezmi si z dobírací hromádky libovolný generátor.

Vezmi si z dobíracích hromádek 2 generátory odlišných typů.

Lízni si bonusový žeton za průzkum (a případně jej vyhodnoť a odhoď). Většina žetonů se vyhodnocuje okamžitě. Pokud v dobírací hromádce žádné žetony nejsou, zamíchejte odhozené a vytvořte hromádku novou.



Vezmi si zobrazené modifikátory. (Pokud došly, použijte vhodnou náhradu.)



Získáš zobrazené kostky. Červenou musíš v tomto kole použít jako bonusovou kostku. Více na str. 15.

Vezmi si uvedený počet inženýrských kostek. (Neměly by dojít. V případě potřeby použijte žetony se čtyřmi kostkami. Můžete je libovolně rozměňovat.)

Získáš červenou kostku dané hodnoty. Musíš ji v tomto kole použít jako bonusovou kostku. (Nezapomínej, že si místo bonusu za průzkum můžeš vzít bonusový žeton.)

Další odměny

Tento projekt ti umožňuje provést inspekční let. Ty jsou vysvětlené na straně 14.

Tento projekt ti umožňuje provést inspekční let vybrané barvy. Více na straně 14.

Pokud získáš bonusový žeton za průzkum s tímto symbolem, nech si jej do konce hry. (Toto je jediná výjimka, ostatní bonusové žetony se vyhodnocují ihned a poté se odhodí.) Když na konci hry počítáš své výzkumné stanice, každý tento žeton se počítá jako stanice navíc. Nelze použít při vyhodnocování zakázek.

Transmittery

Ihned získáš daný počet bodů.

Ihned můžeš obsadit izolovaný pulsar.

Ihned teleportuj svou průzkumnou loď na libovolný neizolovaný pulsar a pokračuj, jako bys tam právě přistál.

Ihned teleportuj svou průzkumnou loď do libovolného planetárního systému a pokračuj, jako bys tam právě přistál.

Ihned teleportuj svou průzkumnou loď do libovolné lokace na herním plánu a pokračuj, jako bys tam právě přistál.

Poznámka: Průzkumnou loď nelze teleportovat na izolovaný pulsar.

Během každé produkční fáze získáš daný počet bodů.

Během každé produkční fáze získáš daný počet inženýrských kostek.

Během každé produkční fáze (ale maximálně jednou za tah) můžeš zaplatit 1 inženýrskou kostku a získat za ni uvedené body. Můžeš použít i kostku, kterou jsi právě získal z jiného transmitteru.

Hra **Vladimíra Suchého**

Ilustrace: **Sören Meding**

Grafický design: **Filip Murmak**

Vedoucí projektu: **Petr Murmak**

Vedoucí výroby: **Vít Vodička**

Překlad: **Dita Lazárková**

Hlavní tester: **Michal „Elwen" Štach**

Testeři: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Petr Čáslava, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines a další z různých herních klubů v České republice a všichni skvělí hráči z Czechgamingu, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydských zimních hrátek, Herního víkendu a dalších herních akcí v celé sluneční soustavě.

Poděkování Radimu „Finderovi" Pechovi za úžasné obrázky do pravidel.

Zvláštní poděkování Katce Suché, za všechno.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
listopad 2017
www.CzechGames.com

MINDOK