

# DRUHÝ ROZŠÍŘENÝ PRŮVODCE PO GALAXII

Toto rozšíření sestává z několika částí, které spolu částečně souvisejí. Některé části však můžete použít nezávisle, a pokud vlastníte první rozšíření, můžete je kombinovat i s částmi tohoto rozšíření.

## NOVÉ TECHNOLOGIE

42 dílků pro stavbu raket s novými technologiemi, včetně technologií pomáhajících vypořádat se s výsadky nepřátel přímo na palubě vaší lodi.

## NOVÉ TŘÍDY LODÍ

Deset oboustranných plánů, obsahujících pět lodí třídy IIB, IIIB a IV (takže máte-li první rozšíření, můžete i s novými loděmi hrát v pěti hráčích).

A destička s pravidly pro let stupně IV. A něco nových vesmírných kreditů, protože lodě třídy IV dávají šanci vydělat si slušný balík.

## NOVÉ LETOVÉ KARTY

Po čtyřech nových kartách do balíčků stupně I, II a III. A celý nový balíček dvaceti karet stupně IV. Setkáte se jak s vylepšenými starými typy karet, tak se zcela novými výzvami.

## VÝSADKY

Pro nový typ letových karet budete potřebovat pravidla pro výsadky.

Majitelé prvního rozšíření si navíc mohou přidat pár nových karet do balíčků Drsných štek, Zlomyslných plánů a azurových mimozemšťanů.

## PODPŮRNÝ TÝM

Osmnáct karet odborníků, ze kterých si během hry vybudujete podpůrný tým pro efektivnější stavbu a vypravení vaší lodi. Plus několik žetonů, které potřebují ke své práci.

Toto rozšíření je, oproti prvnímu rozšíření, trochu více provázáno – vše se točí kolem obřích lodí třídy IV a výsadek napadajících vaše lodě. Doporučujeme vyzkoušet oba tyto prvky současně, neboť se těžko oddělují (letové karty pro let IV obsahují výsadky, nové dílky obsahují prostředky pro boj s výsadky atd.).

Pokud nechcete příliš mnoho nových prvků najednou, můžete pro začátek vynechat lodě IIB a IIIB. Doporučujeme začít se třemi lety s loděmi II, III a IV, abyste si vyzkoušeli, jak fungují výsadky, než se pustíte do složitějších lodí.

Můžete a nemusíte také vyzkoušet Podpůrný tým. Na rozdíl od Drsných štek a Zlomyslných plánů, podpůrný tým hru neztěžuje (no, až na některé zákeřné profese), ale naopak vám pomáhá.

Jakmile si vše vyzkoušíte, je na vás, jak si celou hru nastavíte.

- Pro zvýšení variability můžete kombinovat lodě ze základní hry i obou rozšíření.
- Chcete-li větší výzvu, můžete použít Zlomyslné plány a/nebo jednu Drsnou štku či více z prvního rozšíření. Ty jsou dostačující pro zvýšení obtížnosti až na úroveň „šílená“.
- Chcete-li naopak menší obtížnost... no... přiznáme se, že na tato pravidla nemyslela. Kdo by, sakra, chtěl nižší obtížnost?





# NOVÉ TECHNOLOGIE

Tuto rozšiřující sadu 42 nových dílků můžete přidat k dílkům ze základní hry. Tím byste měli mít dost dílků i na lodě třídy IV, které naleznete v tomto rozšíření, a především pak prostředky pro boj s výsadky, které jsou součástí tohoto rozšíření.

Stejně jako předchozí rozšíření, i toto obsahuje 42 nových dílků. Proč? Až na své cestě galaxií naberete nějakého stopaře, zeptejte se ho...

## POUŽITÍ DÍLKŮ

Pokud hrajete jen s tímto rozšířením, můžete hrát nejvýše ve čtyřech hráčích. Doporučený postup pro použití nových dílků:

- Před prvním letem smíchejte všechny dílky (základní i rozšířené) dohromady.
- Hrajete-li v méně než čtyřech, odeberte náhodně 25 dílků za každého nehrajícího hráče (tj. 25 dílků ve třech, 50 dílků ve dvou).
- Nepoužíváte-li lodi třídy IV, odeberte dalších 25 dílků.
- Odebrané dílky dejte do krabice, aniž by se na ně kdokoliv díval. Tyto dílky jsou odstraněny ze hry pro celou hru (pro všechny lety).

Předchozí rozšíření také obsahovalo sadu 42 dílků, která naopak umožňovala hru v pěti hráčích. Vlastníte-li obě rozšíření, doporučený postup je:

- Před prvním letem smíchejte všechny dílky (základní i obě rozšiřující sady) dohromady.
- Hrajete-li v méně než pěti, odeberte náhodně 25 dílků za každého nehrajícího hráče (tj. 25 dílků ve čtyřech, 50 dílků ve třech, 75 dílků ve dvou).
- Nepoužíváte-li lodi třídy IV, odeberte dalších 25 dílků.
- Odebrané dílky dejte do krabice, aniž by se na ně kdokoliv díval. Tyto dílky jsou odstraněny ze hry pro celou hru (pro všechny lety).

Nejspíš stejně máte obě rozšíření, a jak to jednou smícháte, už to nikdo třídit nebude. A lodě třídy IV si taky oblíbíte. V tom případě můžete ignorovat celý předchozí text a jen si pamatovat, že za každého hráče pod pět odeberete náhodně 25 dílků.

## POPIS TECHNOLOGIÍ

A máme zde další sadu zcela nových zajímavých dílků. Není-li výslovně uvedeno jinak, tyto dílky se považují za nový typ dílků – manévrovací trysky se **nepovažují** za motory, kulometné věžičky za děla, solární panely za baterky, stanoviště robotů za kabiny atd.

### Solární panely.



Solární panely zachycují záření hvězd a přeměňují jej na energii – tu pak poskytují jednomu z dílků s ním přímo spojených, které by jinak potřebovaly ke své aktivaci baterku.

Každý dílek s panely může být použit nejvýše jednou při každém vyhodnocení letové karty. Poskytne energii o síle jedné baterky jednomu z dílků s ním přímo propojených (při každé kartě to může být jiný dílek). Pokud solární panel

není přímo propojen s žádnými dílky využívajícími energii, nemá žádný efekt.

Jsou hlasy, které tvrdí, že tyto panely by dokázaly plně nahradit lodní baterie. Většina těchto hlasů však umkla po konfrontaci s právním oddělením Ligy pro využití neobnovitelných zdrojů. Silná lobby této ligy poté svérázným výkladem pravidla „ekologická energie musí být spotřebována na místě své výroby“ prosadila, že energie z panelů nesmí být rozváděna lodními rozvody, aby tento fakt následně využila k argumentaci, že panely jsou jen prakticky nevyužitelný pokus ekologických snů.

Solární panel nemůže nabíjet baterie, nemůže napájet dílky, které s ním nejsou přímo propojené a nemůže být použit vícekrát při vyhodnocení stejné karty. Pokud během vyhodnocování letové karty není aktivován žádný z dílků s panelem propojených, nevyužitá energie propadne.

### Příklad



Při meteorickém roji hráč použil zdarma štít napojený na solární panel, aby se chránil před prvním malým meteoritem. Pokud bude při vyhodnocování dalších meteorů na kartě potřebovat tento štít znovu, nebo bude chtít aktivovat své dvojité dělo, aby sestřelil velký meteor, musí už zaplatit baterku – solární panel byl již při této kartě použit.

### Manévrovací trysky.



Manévrovací trysky vaší lodi umožní mírně manévrovat, a uhýbat tak střelám, meteorům či výsadbám. Nemají však žádný vliv na rychlost lodi.

Dílek vždy obsahuje manévrovací trysky trčící do dvou sousedních směrů. Při konstrukci lodi mohou tyto trysky mířit libovolnými směry (nemusí mířit dozadu), na obou polích před ústím trysek však nesmí nic být (stejně jako v případě děl či motorů), jinak je to považováno za chybu konstrukce.

### Příklad



Správně a chybně umístěná tryska.



Manévrovací trysky mohou být použity pokaždé, když se háže kostkami na přilétající malé a velké meteority, nebo malé a velké střely. Hráč se rozhoduje až poté, co zná výsledek hodu – zaplacením baterky může aktivovat jeden dílek s tryskami. Ve skutečnosti tím aktivuje jen jednu ze dvou trysek – tu, která je kolmá na směr přilétajícího ohrožení. Tedy proti útoku z boku aktivuje trysku mířící dopředu či dozadu, proti útoku zepředu trysku mířící doleva či doprava.

Hozené číslo se tím pro tohoto hráče o jedna změní – míří-li tryska směrem k vyšším číslům, číslo se zvýší, míří-li směrem k nižším číslům, číslo se sníží. To odpovídá posunu lodě o jedno pole v opačném směru – posádka zapnula manévrovací trysky a mírně s lodí uhnula. Nejlepší bude ukázat si to na příkladu.

### Příklad



*Lod' prolétá meteorickým rojem. Při vyhodnocování malého meteoru zepředu na kostkách padlo 5. To by znamenalo zničení zasaženého dílku. Hráč může zaplatit baterku a aktivovat trysku mířící vlevo. Tím se pro něj meteor posune do sloupce 4, kde se neškodně odrazí (všichni ostatní hráči však stále čelí meteoru na čísle 5). Pak čelí velkému meteoru zepředu. Padne 8. Naneštěstí*

*hráč nemá dělo ani ve sloupci 8, ani ve sloupci 7. Dělo ve sloupci 9 mu nepomůže, protože nemá trysku mířící vpravo.*

*Stejně tak dělo ve sloupci 6, protože manévrovací trysky mohou hráče posunout jen o jedna. Hráč tedy bude zasažen. Pokud chce, může obětovat baterku a manévrovací trysky stejně použít, a ztratit tak propojku ve sloupci 7 namísto nákladového prostoru ve sloupci 8.*



*Nakonec je tu malý meteor ve sloupci 4. Tam je lod' dobře uzavřená, takže se nic nestane. I kdyby však uzavřená nebyla, hráč by mohl aktivovat trysky a s lodí uhnout, takže by ji meteor zcela minul.*

Manévrovací trysky mohou být použity na každý samostatný útok, ale jen jednou na každý přilétající objekt (uhnout s lodí lze tedy nejvýše o 1, i pokud má hráč více trysek v daném směru). Manévrovací trysky mohou být použity, kdykoliv se hází na sloupec či řádek při útoku zleva, zprava, zepředu či zezadu, ne však na vnitřní útoky (např. Sabotáž), nebo na útoky, na které se nehází kostkou (a sloupec či řádek útoku je určen jiným způsobem).

„Woo hoo!“ je tradiční pokřik, když pilot pomocí manévrovacích trysek uhýbá meteoru nebo střele.

Doporučuje se však jej vynechat, či nanejvýš zašeptat při menších taktických manévrech typu „ať to namísto kontejneru se vzácným zbožím treffi támhletu kabinu s posádkou.“

Přestože byly manévrovací trysky původně určeny především proti útokům střelami a meteority, posádky se naučily používat je stejným způsobem i proti výsadbům (viz dále Výsadky). K tomu je však zapotřebí převzít řízení ručně – manévrovací trysky mohou být použity proti výsadbům jen tehdy, pokud jsou přímo spojeny s kabinou s alespoň jedním členem posádky. Nejsou-li spojeny s kabinou, mohou být použity pouze proti střelám a meteoritům.

Zábavný vesmírný videokanal „Ouch, caramba!“

se věnuje výhradně záběrům výsadek, kterým lod' prudce uhnula těsně před dosednutím, a z elegantního přistání se tak stal legrační držkopád.

### Zadrátovaná propojka



Zadrátovaná propojka sice sama neumí nic, ale na rozdíl od spojovacího dílu ze základní hry jistý efekt přece jen má. Všechny dílky napojené na zadrátovanou propojku jsou považovány za přímo sousedící. Sousedí-li dvě zadrátované propojky nebo více, pak všechny dílky napojené na tuto skupinu jsou považovány za přímo sousedící.

Pomocí zadrátovaných propojek lze tedy např. propojit podporu životních funkcí nebo zbrojnici (viz dále) s jednou nebo více kabinami, solární panely s jedním či více zařízeními atd. Ale pozor, zadrátovaná propojka také propojuje kabiny pro účely epidemie a zvýšené radiace.

### Kombinovaná podpora životních funkcí



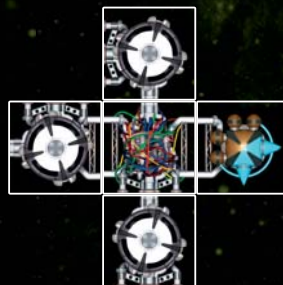
Kombinovaná podpora životních funkcí funguje stejně jako podpora životních funkcí ze základní hry a z rozšíření, hráč si však může vybrat, kterou ze zobrazených barev mimozemšťanů do kabiny napojené na tento dílek dá. Do každé kabiny je však stále možno dát jen jednoho mimozemšťana a na lodí stále může být jen jeden mimozemšťan každé barvy.

### Příklad



*Hráč se může rozhodnout do této kabiny dát fialového či azurového mimozemšťana (nebo dva lidské kosmonauty).*

### Příklad



*Díky zadrátované propojce může hráč umístit do kterékoliv z kabin hnědého a do kterékoliv jiné azurového mimozemšťana. Nejméně v jedné kabině však budou lidé.*



Mimozemští experti vždy tvrdili, že jednotlivé rasy a jejich nároky na prostředí jsou příliš odlišné, než aby existovalo univerzální řešení. Při přezkoumání nezávislou komisí se však ukázalo, že v podstatě jediným problémem je mírný rozdíl v tom, co rasy považují za příjemnou pokojovou teplotu metanu – např. fialoví mimozemšťani mají raději teplíčko, zatímco azuroví preferují chladnější metan se svěží vůní citronu.

**Poznámka:** Azuroví mimozemšťané jsou součástí prvního Velkého rozšíření. Hrajete-li bez nich, považujte obě kombinované podpory za fialovo-hnědé, umožňují vám tedy umístit libovolného mimozemšťana ze základní hry. Citronové osvěžovače tak zůstanou nevyužité.

## Stanoviště robotů



Stanoviště obsahuje čtyři roboty, kteří si po většinu letu poklidně visí na svých věšácích. Výpnutí.

Kdykoliv je to však během vyhodnocování letové karty potřeba, můžete zaplatit jednu baterku, a tím stanoviště aktivovat – až do konce vyhodnocení této karty se roboti počítají jako čtyři členové posádky. To se projeví především tehdy, pokud se porovnává síla posádek s ostatními hráči (Bojová zóna, Sabotáž), nebo pokud potřebujete mít posádku o určité minimální velikosti (Opuštěná stanice).



Stejně jako mimozemšťani však roboti sami nemohou řídit loď, ani neprobudí lidi ze stáze – stále tedy potřebujete alespoň jednoho lidského člena posádky, abyste mohli pokračovat v letu. Roboty také nelze obětovat v okamžiku, kdy máte ztratit posádku (např. kvůli Otokářiům, Bojové zóně či Opuštěné lodi).

„Šrot nebrat!“ Tato slavná věta jinak málomluvného otrokáře a piráta Drancise Frakea více méně stanovila standard mezi otrokáři celé galaxie.

Vyvolala tak paradoxně jednu z největších stávek umělé inteligence, která to považovala za urážlivé a diskriminační a požadovala zakotvení rovného práva na vzetí do zajištění do Galaktické listiny práv myslících bytostí. Ze svého požadavku ustoupila až po rozsáhlé anketě testující znalost a dodržování této listiny mezi otrokáři, kde nejčastější odpověď na libovolnou otázku byla: „Dej ty pracky pomalu nahoru a pojď se mnou.“

## Kulometná věžička

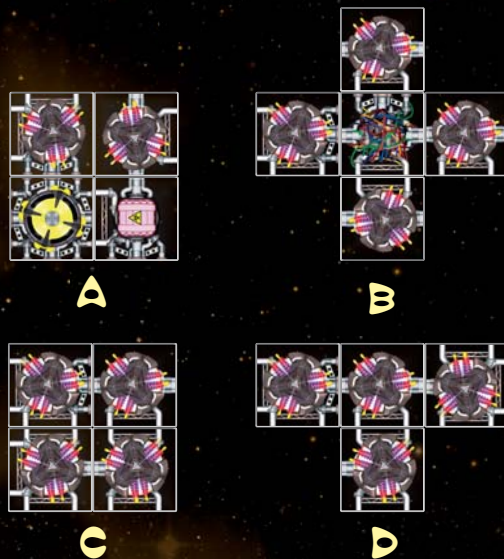


Otočná věžička s několika lehkými kulomety chrání povrch vaší lodi. Má dvě nezávislé funkce.

Věžička sama nemá dostatečnou palebnou sílu. Aby se to projevilo v síle lodi, museli byste umístit dvě takové věžičky vedle sebe – pak se jejich síla koncentruje. Každá dvojice sousedících věžiček přidává +1 do síly lodi. Věžičky mohou sousedit i přes zadrátovanou propojku, každá věžička se však počítá jen do jedné dvojice.

### Příklad

*Věžičky v případě A nejsou přímo propojené, nepřidávají do síly lodi nic. V případě B jsou na lodi dvě dvojice (obě propojené přes zadrátovanou propojku), přidávají tedy do síly lodi +2. Stejně tak v případě C (je jedno, zda vezmeme dvě vodorovně spojené dvojice, či svisle spojené dvojice).*



*V případě D však lze vytvořit jen jednu dvojici sousedících věžiček (protože jakákoliv dvojice musí obsahovat prostřední věžičku), přidávají tedy do síly lodi jen +1.*

Navíc každá věžička, i samostatně umístěná, umožňuje sestřelit jakýkoliv výsadek, který se pokusí vstoupit na její pole. Počkat... jaký výsadek? To se dozvíte dále, v kapitole „Výsadky“.

## Zbrojnice

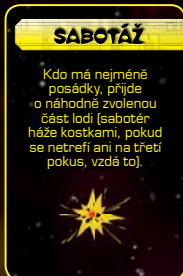
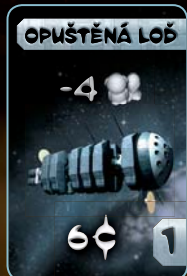
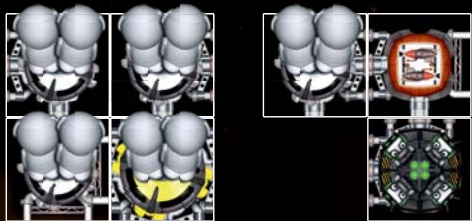


Zbrojnice zajistí, že posádka kabin k nim připojených je ozbrojená. Ozbrojení mohou být lidští astronauti, mimozemšťané, posádka luxusních kabin i roboti – obecně jakýkoliv člen posádky na dílku přímo sousedícím se zbrojnicí, kromě astronautů spících ve stázi. Stejně jako dělová věžička, i ozbrojení posádky má dva účinky.

Ozbrojená posádka se počítá dvojnásobně, kdykoliv se porovnává síla posádek jednotlivých lodí (např. kvůli Bojové zóně nebo Sabotáži), nikoliv však tehdy, kdy je potřeba jen zjistit, kolik členů posádky máte (např. Opuštěná stanice), nebo když posádku ztrácíte (např. kvůli Otokářiům či Opuštěné lodi).



## Příklad



*Pouze levá loď může využít Opuštěnou stanici a poté případně i Opuštěnou loď, pravá loď nemá dost posádky a zbrojnice zde nepomůže. Pokud však při vyhodnocování Sabotáže pravá loď aktivuje roboty, její síla je 12, a postižena tak bude levá loď.*

A slíbený druhý efekt? Ozbrojená posádka dokáže porazit jakýkoliv výsadek, který vstoupí na její pole. Viz dále „Výsadky“.

Třetí efekt je, že mít v ruce pořádnou bouchačku je neuvěřitelně cool a vaši lidé se budou cítit jako frajeři z nějaké akční scifárny. Efekt, který to má na morálku, se však zhruba vyrovná zvýšenému počtu pracovních úrazů, takže v pravidlech se to neprojeví.

Poznámka: Nezapomeňte, že roboti se počítají jako posádka jen tehdy, když během vyhodnocování karty zaplatíte baterku. Pokud ji nezaplatíte, roboti se nepočítají do síly, ani nedokážou porazit výsadek, bez ohledu na to, zda sousedí se zbrojnicí či nikoliv.

## Dítky s nezničitelným plátováním



S nezničitelným plátováním jste se mohli setkat už v prvním rozšíření. Zde se objevuje v kombinaci s dalšími komponentami a chrání celý dílek ze zaplátované strany. Dílek vydrží zásah malým i velkým meteoritem nebo malou či velkou střelou, přichází-li ze strany kryté nezničitelným plátováním. Zásahy z jiných směrů však fungují jako normálně. Plátování také neochrání dílek proti přímému zničení, které nepřichází zvenčí (např. Sabotáž).

# NOVÉ TŘÍDY LODÍ

Toto rozšíření obsahuje plány lodí IIB, IIIB a IV. Lodě IIB a IIIB jsou představovány menší a větší herní deskou, pro sestavení lodí IV pak použijete druhé strany obou herních desek. Povšimněte si, že rozšíření celkem obsahuje pět sad plánů lodí – to aby bylo použitelné v kombinaci s prvním rozšířením, které umožňuje hru v pěti.

## DOPORUČENÝ POČET ETAP

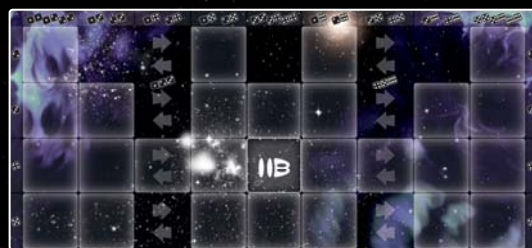
Lodě můžete ve vaší hře libovolně kombinovat s loděmi ze základní hry i z prvního rozšíření. Před hrou se dohodněte, na kolik etap hrajete a jaké lodě při jednotlivých etapách hry použijete.

Doporučený postup je vynechat lodí třídy I a odehrát celkem tři etapy. Po jedné stupně II (tj. s lodí II, IIA nebo IIB), stupně III (tj. s lodí III, IIIA nebo IIIB) a nakonec stupně IV (s lodí stupně IV).

Samozřejmě si můžete nastavit pravidla i jakkoliv jinak, s libovolným počtem letů a druhů lodí. Mějte však na paměti, že stavění i let s loděmi stupně IV je znatelně delší.

Poznámka: Některé karty (např. profese Obchodníka) či pravidla (např. luxusní kabina z prvního rozšíření) se odvolávají na „číslo letu“. Za číslo letu se považuje číslo aktuální třídy lodí, se kterou letíte. V doporučené konfiguraci je tedy číslo letu 2, 3 a 4.

## LOĎ IIB



Při stavění lodí třídy IIB si představte, jako by plán lodí byl ohnut do válcové podoby. V praxi to znamená jediné – dílky v nejlevějším sloupci musí navazovat na dílky ve stejné řadě nejpravějšího sloupce. Musí mít tedy odpovídající konektory, a pokud dílek v krajním sloupci vyžaduje, aby vedle něj bylo prázdné místo (hlaveň děla či tryska manévrovací trysky



mířící do boku), pak toto prázdné místo musí být ve stejné řadě na opačném konci lodi. Nejlepší bude ukázat si to na příkladu:

### Příklad



Vrchní loď je postavena zcela špatně, dílky nenavazují, navazují špatně nebo nenechávají volné místo. Spodní loď je postavena správně. Povšimněte si, že dělo v pravém sloupci nahoře je ke zbytku lodi připojeno jen díky tomuto pravidlu.

Lodě ve tvaru pomalu rotujících válců jsou ve vědeckofantastických filmech a knihách velmi oblíbené. I vy máte možnost vyzkoušet si takovou loď! I když nejspíš po jednom či dvou letech pochopíte, proč jsou oblíbené právě jen ve vědeckofantastických dílech.

## Zásahy lodí

Díky tomu, že loď II B neustále rotuje, jsou všechny její části zasažitelné se stejnou pravděpodobností.

Při útocih zepředu či zezadu hodte dvěma kostkami. Výsledek však nesčítejte, oznamte nahlas obě čísla. Zasažen je ten sloupec, který danou kombinaci obsahuje. Výsledek 1 1 je tedy jiný než 1 2.

Také útoky z boku fungují díky rotaci lodi jinak. Postupujte následovně. Nejprve hodte jednou kostkou, který řádek bude zasažen. Při hodu 1 nebo 2 není zasažen žádný řádek a nemusíte pokračovat. V opačném případě hodte ještě druhou kostkou. Při výsledku 1, 2 nebo 3 jsou meteor, střela či výsadek „nasazený“ na třetím sloupci zleva a pokračují dle svého směru (dokud netrefí nějaký dílek). Mohou přitom přejít i přes okraj plánu lodi. Při výsledku 4 až 6 je to obdobné, jen se začíná na třetím sloupci zprava.

Štíty a děla mířící do boku chrání loď běžným způsobem, bez ohledu na to, ve které části lodi se nacházejí.

To chce příklad, že?

### Příklad



Na loď letí zobrazené meteority. Na první malý padne 1 a poté 2. Zasažen je dílek označený A a meteorit se odrazí. Druhý je velký a padne 1. Meteorit loď mine, nemusíte dále házet. Třetí je malý. Padne 1 a poté 2. V horním řádku v posledních třech sloupcích nic není, meteor však přejde přes okraj a pokračuje dále; zasáhne tak dělo označené B, které má otevřený konektor. Hráč nemá v tomto směru štít, a tak je dělo zničeno. Čtvrtý meteor je velký. Padne 1. Ať už dalším hodem padne jakékoliv číslo, meteor bude sestřelen dělem ve spodním řádku. To je dobře – loď je už docela poškozena, a nebýt děla, při hodu 1 1 by ji velký meteorit zásahem do dílku C rozdělil na dva kusy. Na poslední malý meteorit padne 1 a poté 2, je tedy skutečně zasažen dílek C, nic se ale nestane. Dílek má sice zleva konektor, ale ne otevřený. Kdyby však padlo při druhém hodu 2 či více, byl by zasažen dílek označený D, a ten by zničen byl. Jak vidíte, dílky C a D jsou poměrně exponovanými místy této lodi, rozhodně stojí za to si je chránit.

Manévrovací trysky (viz Nové technologie) při použití na zásah zepředu či zezadu obvyklým způsobem posouvají loď o jeden sloupec, zásahu však nelze zcela uhnout – zásah na nejlevější sloupec se při použití manévrovacích trysek mířících vlevo přesune na nejpravější sloupec, a naopak.

Na střely z boku účinkují jen na první hod kostkou (posunou loď o jeden řádek nahoru či dolů), na druhý hod nemají vliv.

## Pojištění a odkládání dílků

Loď II B není pojištěná. Hráč si může během stavění standardně odkládat dva dílky na plán lodi, přestože místo na tyto dílky tam není explicitně naznačeno.





## LOŽ III B



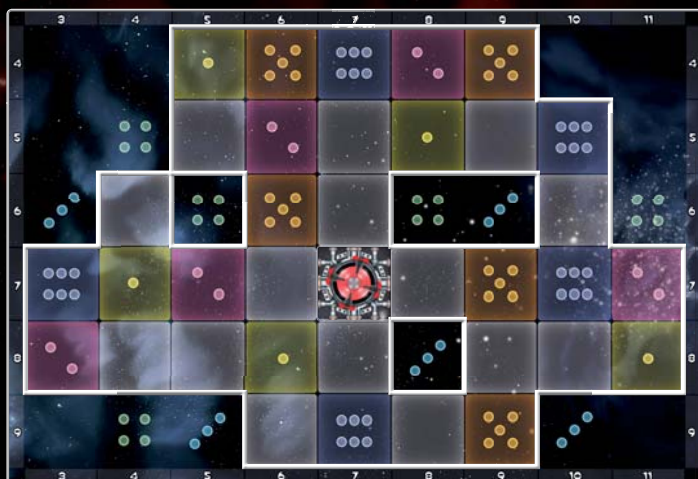
Plány lodi III B byly převzaty od tajemné civilizace Amébanů. Mohli byste se ptát, proč by kdokoliv chtěl letět v nepravidelné lodi plné děr a křivolakých výrůstků. My se vás ale taky neptáme, proč jste si pořídili už druhé rozšíření, když létat se základními loděmi je o tolik jednodušší.

Toto je velmi prostá loď a nemá vlastně žádná zvláštní pravidla. Až na to, že má pokaždé jiný tvar.

Na začátku stavění, současně s otočením hodin, hodte dvěma kostkami. Dvě hodnoty, které na nich padnou, říkají, která pole nesmí být při stavbě použita (jako by byla mimo plán lodi). Umístění dílku na pole s číslem, které padlo na kostkách, se považuje za chybu, a dílek musí být před letem odstraněn.

### Příklad

Padlo 4 a 6. Obrázek ukazuje, jaký tvar výsledná loď vlastně bude mít... a názorně tak ilustruje Amébanský původ.

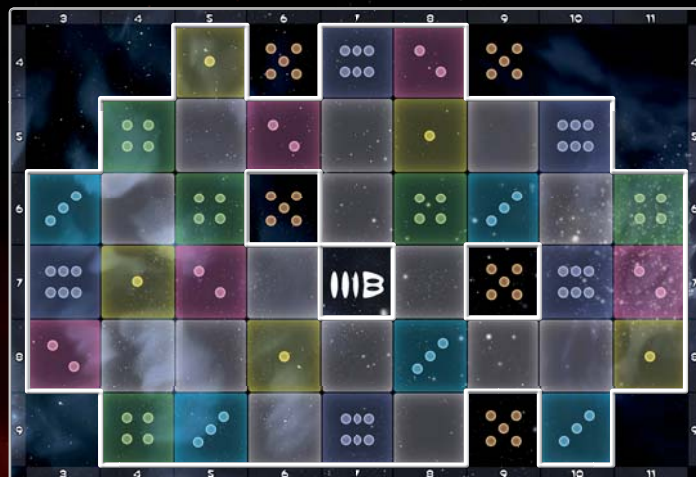


Pokud padne na obou kostkách stejné číslo, jsou zakázána jen pole s tímto číslem. Navíc však v tomto případě všichni hráči vyřadí ze hry svou počáteční kabinu a startovní pole je zakázáno také. Počáteční kabina nesmí být při této stavbě použita žádným hráčem. Stavbu lodi bez počáteční kabiny může hráč začít umístěním dílku na kterékoliv platné pole plánu, pak však již na tento dílek musí navazovat.

### Příklad

Padlo 4 a 6.

Obrázek ukazuje výsledný tvar lodi bez počátečního dílku.



Tip: Po skončení stavby si zkontrolujte, jestli pro každé hozené číslo vidíte na svém plánu pět nezastavených polí s tímto číslem. Pokud ne, máte průšvih – podívejte se na plány ostatních hráčů, kde je další políčko či políčka s daným číslem, a odstraňte dílky na tato pole umístěné.

### Pojištění a odkládání dílků

Také loď III B není pojištěná a také na ni si hráč může během stavění standardně odkládat dva dílky, přestože místo na tyto dílky na plánu není naznačeno.

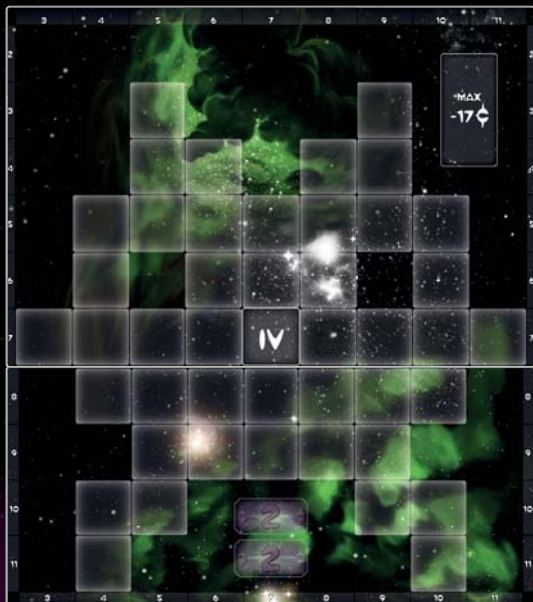
### Často kladený dotaz

„Můžu si pole, na která se nesmí stavět, nějak označit?“  
Oficiální stanovisko je, že nikoliv, ale pokud se ve skupině shodnete, že tohle už je na vás příliš, můžete se dohodnout jinak. Každopádně však doporučujeme dodržet pravidlo, že kostkami se hází současně s otočením hodin.





## LOŽ IV



Ve směrnících Galaktické unie je napsáno: „Třídy lodí jsou označovány římskými číslicemi I, II, III atd.“ Toto dávné nařízení vedlo k tomu, že lodě třídy IV dlouhou dobu nebyly povoleny, protože kdykoliv někdo poznamenal, že „atd.“ by mohlo znamenat například IV, příslušný úředník dlouho koukal do papírů, a pak zabručel „to tady nemám“.

Teprve nedávno došlo ke zlomu. Ne že by úředníci změnili názor, ale někomu se podařilo napasovat lodě třídy IV na klauzuli „nestandardní a unikátní lodě“, která se do předpisů dostala především díky sportovní vesmírné jachtě tehdejšího předsedy komise. Díky tomu však nemají lodě třídy IV standardizovaný tvar a designeři se předhánějí v tom, která bude vypadat ufonštěji.

A konečně tu máme lodě třídy IV – velké mezihvězdné koráby, jejichž plán sestavíte tak, že k sobě přiložíte dvě desky (zadní strany lodí IIB a IIIB). Plány na každé desce jsou však trochu jiné, a tak sestavení dvou náhodných plánů dává velké množství unikátních tvarů lodí. Ano, je to tak – při letu s loděmi IV má každý hráč trochu jinou loď, podle toho, jaké plány jsou mu náhodně rozděny.

## Presypací hodinky.

Na začátku stavby otočte přesypací hodinky a postavte je vedle letového plánu. Po přesypání písku je může kterýkoliv hráč přetočit a postavit na políčko III na plánu.

## Let stupně IV.

V rozšíření najdete destičku s pravidly pro let s loděmi stupně IV, překryjte ji pravidla na letovém plánu. Jak vidíte, rozestupy i odměny jsou ještě vyšší než u letu s loděmi stupně III. Každá ze čtyř hromádek letových karet pak obsahuje dvě karty stupně IV (najdete je v tomto rozšíření) a po jedné kartě stupně III, II a I.

## Pojištění.

U lodí stupně IV konečně funguje pojištění tak, jak se pojištění chovat má – tedy tak, aby pojišťovně přineslo tučný zisk. Každý hráč se před zahájením letu (po postavení a vybavení lodí) může rozhodnout, zda svou loď pro tento let pojistí, či nikoliv.



K tomu jsou důležitá dvě čísla. Na spodním herním plánu je cena pojištění – pokud hráč chce svou loď pojistit, oznámí to spoluhráčům a na tato pole položí příslušnou částku.

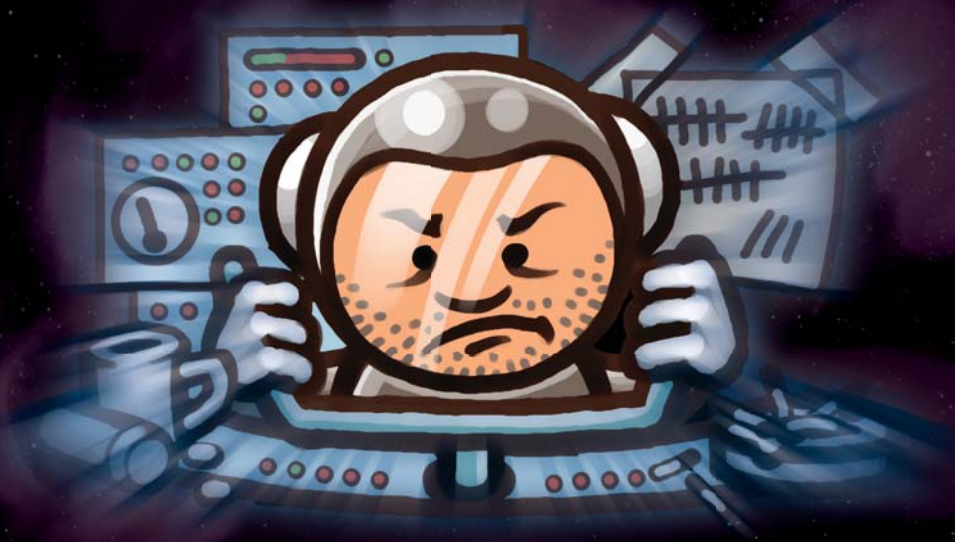


Na horní části lodí je výše spoluúčasti – tedy číslo, které říká, jaký maximální počet dílků zaplatíte, pokud jste loď pojistili. Pokud během letu ztratíte více dílků, platíte jen toto číslo – vše ostatní hradí pojišťovna.

Pokud ztratíte méně dílků, platíte je všechny sami. Pokud jste však pojištění nezaplatili, toto číslo nemá žádný vliv a loď se považuje za nepojištěnou – platíte všechny dílky, které ztratíte.

V každém případě pojišťovna shrábne částku, kterou jste za pojištění zaplatili (na herním plánu ji necháváte jen jako označení, že jste pojištění zaplatili). Rozhodnout se musíte před letem, během letu již není možno své rozhodnutí měnit.

Poznámka: Pokud máte první rozšíření, povšimněte si, že efekt azurového mimozemšťana Právníka se liší podle toho, zda svou loď pojistíte, či nikoliv.





# NOVÉ LETOVÉ KARTY

V tomto rozšíření najdete jak celou sadu karet úrovně IV, tak po čtyřech kartách do každého z balíčků I, II a III. Především je zde zcela nový typ karet – Výsadky. Výsadky si probereme ve zvláštní kapitole, nyní se podíváme na ostatní nové karty.

## NOVÉ KARTY V BALÍČCÍCH I, II A III

Do každého z balíčků I, II a III přidáte tři karty Výsadek (viz další kapitola) a jednu kartu Nebezpečný úsek.

### Nebezpečný úsek



Text na kartě vše vysvětluje: vezměte dvě karty z vyššího balíčku (Nebezpečný úsek z balíčku I přidává karty z balíčku II atd.) a přidejte je na vršek balíčku letových karet. Budou to příští dvě vyhodnocované karty.

Může se samozřejmě stát, že jedna z přidaných karet je další Nebezpečný úsek, a tak se mohou nečekaně objevit třeba karty z balíčku III v letu s lodí třídy I.

## KARTY V BALÍČKU IV

Balíček IV obsahuje, kromě výsadek, stejné typy karet, které znáte ze základní hry. Při podrobnějším zkoumání karet si však povšimnete drobných detailů, kterými se liší. Asi byste většinou uhádli sami, co ty nové ikonky znamenají, ale raději si to popíšeme.

### Drsnější nepřátelé



Nepřátelé fungují stejně, Otrokáři a Pašeráci z balíčku IV se však nespokojí s tím, že vás okradou o posádku či zboží: navíc vám na rozloučenou pošlou pár střel. O Pirátech raději nemluvě.

Sociologové tvrdí, že jde o zákonitý proces, kdy nejistota nepřátel v tvrdých podmínkách omezuje specializaci a vede k podvědomému sbližování jednotlivých oborů. Piráti, otrokáři i pašeráci svorně tvrdí, že sociologové dostanou přes dršku, jestli na ně někdy narazí.

Pokud při boji s nepřáteli prohrajete, postupně se vám stanou všechny na kartě uvedené věci (ztráta zboží, ztráta posádky, zásahy). Pokud vyhrajete, získáte všechny uvedené odměny (zboží a/nebo kredity).

Při hře podle pravidel pro pět hráčů (viz první rozšíření) jsou po prvním porážení pirátů nižší všechny postihy při prohře (ztrácíte o zboží a o člena posádky méně a ignorujete první velkou střelu), ale snižují se také všechny odměny za vítězství (pokud odměnou byly kredity a zboží, získáte o jeden kredit i o jedno zboží méně).

### Páry meteoritů



V meteorických rojích z balíčku IV se můžete setkat s takto naznačenou dvojicí meteoritů. Jde o velký meteorit těsně následovaný malým v tom samém sloupci či řádku.

Na velký meteorit se normálně hází a řeší se podle pravidel pro velký meteorit. Pokud není sestřelen či jinak odražen, vyřeší se zásah (zničení dílku, případně odpadnutí dalších dílků). Ať však je či není odražen, okamžitě následuje malý meteorit. Na ten se neháze, zasahuje podle běžných pravidel pro malý meteorit přesně z toho samého směru a v tom samém sloupci či řádku jako velký meteorit.

Pokud chce hráč použít manévrovací trysky (viz Nové technologie), posouvá se místo zásahu pro oba meteority. Není možno použít trysky jen na jeden ze zásahů, nebo použít trysky při zásahu páry meteoritů dvakrát.

### Lodi a stanice s automatickou obranou



Opouštěné lodi a stanice v balíčku IV mají stále zapnutou automatickou obranu. Hráč, který chce využít takovou loď či stanici, si musí předem hodit na naznačenou střelu či střely. Pokud by se kvůli těmto střelám stalo, že hráč již nechce nebo nemůže loď či stanici využít, nemusí (ani neztrácí letové dny) a šanci má další hráč v pořadí, za stejných podmínek.

Posádka opouštějící loď či stanici se má držet Protokolu nového galaktického standardu pro evakuaci. Bod 14 tohoto protokolu je: „Zrušte automatickou obranu.“ Některé posádky si práci zlehčují a vykonávají přímo bod 58: „Opusťte loď, ječíte.“

Při hře podle pravidel pro pět hráčů (viz první rozšíření) se stejná podmínka týká i dalšího hráče, který chce loď či stanici využít – za druhé úspěšné využití je sice nižší odměna, ale střely zůstávají stejné.

### Rozvinuté planety



Při letu stupně IV můžete narazit nejen na primitivní planety, ale i na planety s poměrně rozvinutou civilizací.



Abychom byli upřímní, truckeři používají slovo „rozvinutá civilizace“ svérázným způsobem.

Nezohledňuje takové aspekty, jako je úroveň umění a filozofie či morální hodnoty obyvatel. Planeta je rozvinutá, má-li něco jako kosmodrom s alespoň malým špinavým barem pro piloty, kde je možno narazit na pár existencí ochotných nechat se najmout na jakoukoliv práci. Má-li kosmodrom i sprchy a sociální zařízení, pak jde o „vysoce rozvinutou civilizaci“.

Řádky se zbožím na planetách stupně IV mohou obsahovat i kosmonauty – pokud nakládáte daný řádek, můžete si doplnit do prázdných kabin až uvedený počet chybějících lidí. Zboží a kosmonauti na řádku spolu nesouvisejí – lidi si můžete vzít, i když nemáte kam dát zboží, a zboží si můžete vzít, i když nemáte prázdné místo pro lidi.

Hrajete-li s prvním rozšířením: noví lidé nemohou jít do luxusních kabin, můžete je však umístit do stázových komor.

Pravidla hry v pěti hráčích umožňují dvěma hráčům přistání na téže planetě. Druhý z nich dostane o jednu kostičku zboží a o jednoho kosmonauta méně.

## Téměř volný vesmír...



Je to v podstatě volný vesmír, jako vždy býval. No, možná trochu méně volný.

Platí pro něj stejná pravidla jako pro každý jiný volný vesmír. Navíc si však po jeho běžném vyhodnocení, ten, kdo letěl při tomto vesmíru nejrychleji (v případě rovnosti ten, kdo je vpředu), hází na meteority na kartě uvedeně.

Ve hře s pravidly pro pět hráčů platí hody i pro druhého nejrychlejšího hráče, netýká se jej však první velký meteorit na kartě.

## Zvýšená radiace...

### ZVÝŠENÁ RADIACE

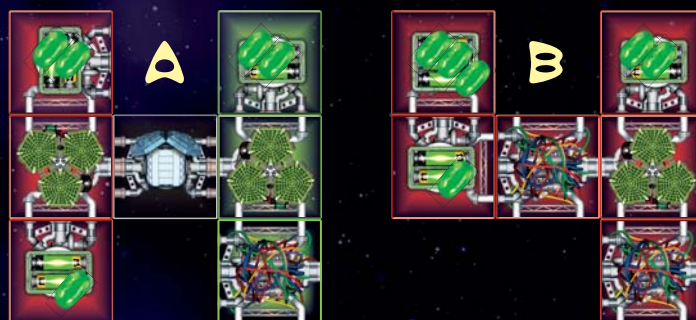
Každý dílek s posádkou, který sousedí s dílkem s alespoň jednou baterkou, ztrácí jednoho člena posádky. Každá souvislá skupinka dílků s alespoň 4 baterkami vybuchne. Solární panely se pro tuto kartu počítají jako dílek s jednou baterkou.

Nová žlutá karta (zvláštní událost). Nejprve vyhodnoťte první pravidlo – z každého dílku s posádkou, který je přímo napojen na dílek s alespoň jednou baterkou nebo na solární panel (a to i přes jednu či více zadrátovaných propojek – viz Nové technologie), odstraňte jednoho člena posádky. Netýká se to spících astronautů ve stázové komoře ani stanovišť robotů. Zcela vybité baterie nemají vliv.

Pak se podívejte, jestli na své lodi nenajdete souvislou skupinku obsahující čtyři či více žetonů energie či solárních panelů. Opět, skupina může souviset přes zadrátované propojky. Pokud ano, pak je celá skupinka dílků zničena: nabité baterky, solární panely i všechny zadrátované propojky s nimi propojené (i takové, které nejsou nutné k tomu, aby skupina souvisela).

### Příklad

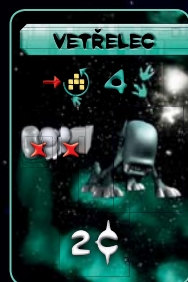
A: Dvě skupiny. Ta vlevo má 4 žetony energie. Je zničena. Ta vpravo má jenom 3 žetony energie. Zůstane efektem karty netknuta.



B: Jedna skupinka se 7 žetonů energie. Celá skupina vybuchne, dokonce i propojka dole, která není na propojení skupiny nutná. Všimněte si baterie vlevo s jedním žetonem energie. Kdyby byl dříve ve hře použit, baterie by byla prázdná a skupinu by to rozdělilo na dvě, každou se 3 žetony. Lodi by se nic nestalo.

# VÝSADKY

Doteď to bylo jednoduché. Tady je vaše loď a tam kolem je vesmír. Často studený, nepřátelský a krutý, ale pořád jen tam někde venku. V tomto rozšíření však najdete výsadky, které kousek toho nepřátelského vesmíru, a to obzvláště zlomyslný kousek, přinesou přímo na vaši loď.



Výsadky jsou představovány novými letovými kartami – přidejte si je do příslušných balíčků I, II, III. Některé jsou samozřejmě i v novém balíčku IV. Pokud vlastníte první rozšíření, přidejte si také po dvou kartách do balíčku Drsných štek a Zlomyslných plánů a nový druh mimozemského specialisty mezi karty azurových mimozemšťanů.

Poznámka: Pokud byste chtěli hrát bez výsadek, karty výsadek z letových karet (a nové karty z Drsných štek a Zlomyslných plánů) zase vytrídíte, ale mějte na paměti, že podstatná část nových dílků pak bude mít pro hru jen malý význam.

## KARTA VÝSADKU

Karty Výsadku jsou několika druhů, avšak základní pravidla, která říkají, jak se výsadek na vaši loď dostane a jak se po ní pohybuje, jsou stejná.

Pro ty, které už delší dobu svrbí na jazyku otázka – ano, přistání výsadku bývá často provázáno hlášením palubního počítače ve stylu: „Čas T+3, vážné vnitřní ohrožení, opakuji, čas T+3, vážné vnitřní ohrožení.“



## Přistání výsadku

Na každé kartě výsadku je šipka ukazující, ze kterého směru výsadek přilétá. Funguje to podobně jako meteority a stejně jako u nich vedoucí hráč hodem kostkami určí přesný řádek či sloupec, ve kterém výsadek přilétá. Výsadek hodu platí pro všechny hráče, a ti se podívají, jaký dílek výsadek zasáhne.

Mohou nastat tři případy:

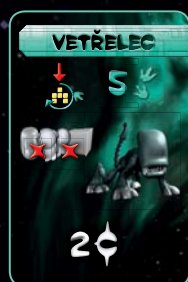
- Výsadek vaši loď zcela mine (ať už proto, že kostky určily řádek či sloupec zcela mimo loď, nebo proto, že v daném řádku či sloupci nemáte žádný dílek). V tom případě se nestane vůbec nic.
- Výsadek chce přistát na ozbrojeném dílku, tedy na dílku obsahujícím buď kulometnou věžičku nebo kabinu s alespoň jedním členem posádky, který je ozbrojen (kulometná věžička i zbrojnice jsou nové dílky z tohoto rozšíření – najděte si jejich popis v sekci Nové technologie). Také v tomto případě se nestane nic: výsadek na poslední chvíli zařadí zpátečku a na vaši loď vůbec nepřistane (a hráč za něj ani nemůže získat odměnu).
- Výsadek zasáhne libovolný jiný dílek (štětí nebo nezničitelné plátování před výsadkem nechrání). V tomto případě přistane, bude se po lodi pohybovat a tropit neplechu. Když však narazí na kulometnou věžičku nebo ozbrojenou posádku, je zneškodněn a hráč za něj získá odměnu.

Máte-li na své lodi manévrovací trysky (viz Nové technologie) přímo spojené s kabinou s alespoň jedním členem posádky, můžete je zaplacením energie aktivovat a s lodí uhnout. Funguje to stejně jako uhýbání meteoritům či střelám – výsadek na vaši loď dopadne o jeden řádek nebo sloupec vedle, než kolik určily kostky. Může to vést k mnohem příznivějšímu výsledku jeho návštěvy, nebo i k tomu, že vaši loď zcela mine.



## Pohyb výsadku

Na kartě výsadku jsou dva další důležité údaje – kterým směrem se pohybuje (aneb kterou tlapkou se drží) a kolik kroků na vaši loď ujde.



Například následující výsadek přiletí zepředu, obchází loď po směru hodinových ručiček (drží se levou tlapkou) a ujde pět kroků. Jak přesně to funguje?

Ke sledování pohybu výsadku použijte figurku vaší raketky. Postavte figurku na pole, na které výsadek přistál, a řekněte „jedna“. Toto je první krok výsadku. Pak přesuňte figurku na sousední dílek podle následujících

pravidel a řekněte „dva“, pak znovu přesunout a „tři“ atd. Takhle s figurkou tapejte, buď dokud nespotřebujete všechny kroky výsadku, anebo dokud nenarazíte na ozbrojenou posádku či kulometnou věžičku (viz Nové technologie).

Do počtu kroků se tedy počítá i dílek, na kterém výsadek přistane. Výsadek zásadně chodí jen po spojnicích, nikdy nepřeskočí na nepropojený dílek. Při volbě dalšího dílku záleží na tom, kterou tlapkou se výsadek drží.



Drží-li se **levou tlapkou**, bude se vždy snažit zatáčet doleva (vzhledem ke směru, ze kterého přišel či přiletěl). Když to nepůjde, zkusí to rovně, když ani to nepůjde, zkusí to doprava. Pokud by ani to nešlo, tj. pokud by se jednalo o dílek připojený ke zbytku lodi jen jednou propojkou, půjde zpátky. Je to podobné, jako by někdo procházel bludiště a držel se zdi levou rukou – kdykoliv to jde, zatočí doleva, a zpátky se vrací, jen pokud vejde do slepé chodbičky. Povšimněte si, že při větším počtu kroků to obvykle znamená, že výsadek obchází obvod lodi po směru hodinových ručiček.



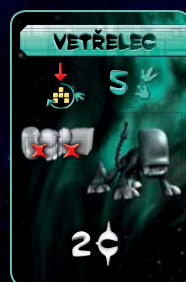
Výsadek držící se **pravou tlapkou** funguje obdobně, jen preferuje zatáčení doprava (pak rovně, pak doleva), a v důsledku tak obchází loď proti směru hodinových ručiček.


Tip: Naše zkušenosti ukazují, že někteří hráči si nevědí s pohybem ufonů zpočátku rady. Nezoufejte, jste-li jedním z nich – dříve či později každý projde okamžikem prozření, pochopí celou myšlenku, a dál už je to jednoduché. Než se tak stane, požádejte jiného hráče, který už tímto zázračným okamžikem prošel, aby vám s vaším výsadkem pomohl.

Tip: Máte-li jasno v pohybu výsadků, pomozte blahosklonně svým spoluhráčům. Vlastně, neberte to jako tip. Berte to jako pravidlo.

## Vetřelci

První člověk, který viděl vetřelce, jej nazval „mimozemšťan“. Mimozemští členové jeho posádky vetřelce nazvali „člověk“. Zatímco se dohadovali o taxonomii, vetřelec je ulovil a sežral. Proto jej teď jednoduše nazýváme „vetřelec“. Nechtěli bychom se zase ocitnout v diskuzi „vetřelec kontra mimozemšťan“.



Vetřelci jsou jedním ze dvou základních typů výsadků. Pravidla pro ně jsou jednoduchá – při své cestě sežerou všechno zboží, členy posádky i žetony energie, na které narazí, jak ostatně shrnuje jejich karta: 

Odstraňte tedy všechny žetony posádky (lidské i mimozemské), zboží a energie z dílků, přes které vetřelci projdou. Výjimkami jsou:

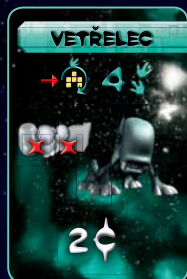
- zboží ukrytá díky specializaci z podpůrného týmu (viz Podpůrný tým)
- kosmonauti ve stázi (viz stázová komora z prvního rozšíření)
- ozbrojená posádka – vetřelci jsou poraženi dříve, než jí stihnou ublížit

Narazí-li vetřelec na ozbrojenou posádku nebo na kulometnou věžičku, je poražen a hráč získá uvedenou odměnu. Pokud na nic z toho nenarazí, tak prostě udělá uvedený počet kroků a pak spokojeně odlétne (nejspíš s bříškem plným skla, dřeva a plastu).



Ceny trofejí nejsou moc vysoké a poslední dobou šly ještě dolů. Vetřelčí hlava visící nad výčepem je sice stále ještě téměř povinnou dekorací každé správné vesmírné krčmy, ale čím dál více se používají umělé elektronické náhražky, které umí koulet očima, cvakat zubama a syčet a ze kterých nekape barmanovi na hlavu kyselina.

### Příklad



*Loď na obrázku čelí vetřelci. Na kostkách padne 7. Vetřelec tedy míří přímo na kulometnou věžičku a vůbec nepřistane. Hráči se to nelíbí, protože chce za výsadek dostat odměnu – zaplatí proto 1 žetonek energie, aktivuje manévrovací trysky (může aktivovat jen ty na zádi, ty na přídí nejsou přímo propojeny s kabinou s posádkou) a posune loď dopředu, takže vetřelec nyní přilétá v řádku 8. Přistane na dílku s dělem (děla nemají na výsadky žádný vliv). Hráč na dílek položí figurku a řekne „jedna“. Protože výsadek se drží levou tlapkou, další jeho krok vede přímo na kulometnou věžičku; výsadek je zničen a hráč získá odměnu.*



*Jak by tomu bylo, kdyby padla jiná čísla? Kdyby padlo 9, vetřelec by přistál na motoru. To by byl jeho první krok. Dalším krokem by se přesunul na dílek s baterkami a sežral všechny baterky, třetím krokem na kabinu v řádku 8 – posádka této kabiny však přímo nesousedí se zbrojnicí, takže není ozbrojena a dopadlo by to s ní špatně. Čtvrtým a posledním krokem by se přesunul na dělo v tomtéž řádku a pak by loď opustil. Hráč by to samozřejmě nejspíše nedopustil, aktivoval by manévrovací trysky – vetřelec by tím pádem loď minul v řádku 10.*

*Kdyby padlo 6, vetřelec by přistál na dílku se štítem (také štíty nemají na výsadky vliv). Druhým krokem se přesune na dílek se zbrojnicí. To mu nijak neublíží – ne zbrojnice, ale ozbrojená posádka hraje roli. Třetím krokem by se přesunul do špičky lodi, na dělo. Odtud se nedá nikam pokračovat, takže čtvrtým krokem by se vrátil na zbrojnici. A to je vše – vetřelec opouští loď, aniž by způsobil nějakou škodu. Hráči se ani nevyplatí aktivovat manévrovací trysky, protože tak ani tak nedostane odměnu, ani se jeho lodi nic nestane.*

*Kdyby padlo 5, vetřelec přistane na čelním děle. Třetím krokem dojde na centrální kabinu – ta sousedí se zbrojnicí, a vetřelec je tedy poražen. A kdyby padlo 4, vetřelec loď mine. Hráč může aktivovat manévrovací trysky a změnit to na předchozí případ, aby dostal odměnu.*

## Komanda



Vesmírná komanda jsou druhým základním typem nepřátel. Jejich cílem je vaši loď poškodit: nezdržují se baterkami, zbožím ani posádkou, ale hledají místo, kam položit nálož.

Na kartě komanda je uvedeno, po kolika krocích

položí nálož. Např. komando vlevo udělá šest kroků a na dílku, kam dojde, položí nálož, zatímco komando vpravo udělá čtyři kroky, položí nálož, pak další čtyři kroky a další nálož.

Komando nálož neodpálí okamžitě, ale až v okamžiku, kdy svou misi ukončí (ujde předepsaný počet kroků). V případě, že narazí na odpor (kulometnou věžičku nebo ozbrojenou posádku), odpálí všechny nálož, které stihlo v předchozích krocích umístit. Jinými slovy – jakmile je nálož umístěna, už bude určitě odpálena. Jediným způsobem, jak loď zcela uchránit, je porazit komando ještě před položením první nálož. (Když pokládání nálož vyjde na krok, ve kterém je komando poraženo, tuto nálož už neumístí.)

Nálož jsou odpáleny všechny současně. Pokud je na jeden dílek položeno více nálož (komando se může v některých případech vracet přes stejný dílek), počítá se stejně jako jedna nálož.

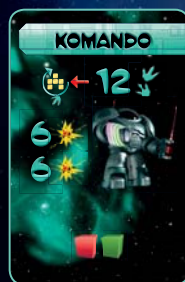
U pokročilých komand pokládajících více nálož můžete dílky s nálož označit mírným pootočením dílku v mřížce a po dokončení vyhodnocování (ať už proto, že jste komando nakonec přece jen porazili, nebo proto, že ušlo předepsaný počet kroků a položilo předepsaný počet nálož) je všechny najednou odstranit.

Pokud si při všech těch explozích najdete čas kouknout se za odlétajícím komandem, nejspíš si povšimnete, že se zastavilo a napjatě pozoruje vaši loď. Komanda prý udržují neoficiální žebříček, na kolik částí se loď po jejich návštěvě rozpadne.

Odměnou za porážení komanda bývá určité množství zboží, které můžete naložit na svou loď – komanda mívají špičkové vybavení.

Vzhledem k výše uvedené informaci vás asi nepřekvapí, až mezi vybavením najdete i videokameru s vysokým rozlišením a automatickým uploadem na sociální síť.

### Příklad



*Podívejte se znovu na naši loď z příkladu s vetřelcem a představte si, že na ni útočí toto komando a že padne 7. Komando přistane na dílku s dělem (krok jedna) a pokračuje do kabiny (posádka není ozbrojená, ale komando si jí nevšímá), na manévrovací trysky, zpět do kabiny, na speciální nákladový prostor (červenou kostičku nechají na pokoji) a na motor. To je krok 6. Komando položí nálož a pokračuje: zpět na nákladový prostor, motor, druhá kabina s posádkou, baterky, krajní motor*

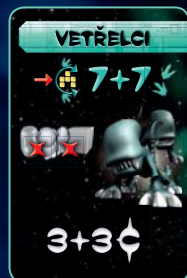


a zpět na baterky. To je krok 12. Komando položí další nálož a opustí loď. Jeden motor a dílek s baterkami jsou zničeny.

Hráči se to nelíbí a přemýšlí, že by aktivoval zadní korekční trysky. Vyzkouší si, jak by to dopadlo – a rychle od toho nápadu upustí. Vyzkoušejte si sami proč.

Nakonec si ještě řekněme, jak by to dopadlo, kdyby byla posádka ve druhé kabině ozbrojena. Komando by položilo první nálož a pak by bylo zničeno. Hráč by dostal odměnu, jeden dílek by byl ale přesto zničen.

## Dvojitý výsadek



Dvojitý výsadek jsou v podstatě dva stejné výsadky lišící se pouze tím, že každý se drží jinou tlakou (obchází loď jiným směrem). Na přistání se háže jen jednou. Pokud výsadek loď mine nebo pokud je místo přistání nebezpečné (kulometná věžička či ozbrojená posádka), vyhodnocování končí. Pokud ne, rozdělí se na dvě skupiny, které se vydají opačnými směry. Vyhodnotte postupně obě skupiny v libovolném pořadí.

Odměna je uvedena zvlášť za každou poraženou skupinu, můžete tedy dostat jednu část odměny, obě, nebo nemusíte dostat žádnou.

U dvojitého komanda odpalte všechny nálože současně, a to až po vyhodnocení obou skupin (i v případě, že jedna bude zničena a druhá misi dokončí).

## Vetřelčí komando



Vetřelčí komando je komando putující po vaší lodi spolu s vetřelcem. Funguje jako oba typy současně – po určitém počtu kroků pokládá nálože a přitom sežere vše, na co cestou narazí. Moc milá návštěva... Ale když ji porazíte, získáte jak zboží, tak kredity.

# PODPŮRNÝ TÝM

Pokud se hodláte tomuhle byznysu věnovat dlouhodobě, nejspíš vás už napadlo, že by nebylo od věci vybudovat si zkušený tým odborníků. Co si ale budeme povídat, investice do výchovy pilotů a kosmonautů se neukázala zrovna jako výhodná – meteorit nezajímá zkušenost posádky v kabině, kterou roztříská, vetřelci také rozdíl v chuti nepozorují, a tak jediný, kdo to ocenil, byli otrokáři, kteří si za zboží s odborností účtovali příplatek.

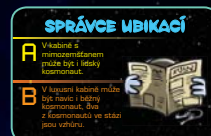
O něco výhodnější se jeví sestavit si zkušený podpůrný tým ze specialistů, kteří vám umožní rychleji, efektivněji a kvalitněji postavit a vybavit loď, a pak, zatímco loď prolétá bojovými zónami a meteorickými roji, sedí si v docích v kantýně a čekají na další kolo zakázek. A na další rundu.



Hra obsahuje 18 karet nejrůznějších profesí, pro které může najít zkušený trucker využití. Je to široká škála odborníků, od konstruktérů umožňujících různé triky během stavění či po dostavění lodí, přes obchodníky a úředníky umožňující vám lépe zhodnotit let, až po nejrůznější „specialisty“, kteří vám dají výhody na hraně zákona.

Všechny karty profesí před hrou zamíchejte a nechejte zatím bokem – nebudou potřeba, dokud nedokončíte první let.

Pokud nehrajete s prvním rozšířením, odstraňte předem z balíčku profesí kartu Správce ubikací. Tato karta se vztahuje k dílkům z prvního rozšíření a při hře bez něj by neměla plný efekt.



## Schopnosti profesí



Každá profese má dvě zvláštní schopnosti označené A a B. Když kartu profese získáte, ovládá vás odborník zatím jen první schopnost A. Doporučujeme zasunout kartu pod herní plán lodi tak, že část B není vidět.

Teprve až ve vašem týmu stráví nějaký čas, zlepší se, a vy můžete využívat obě jeho schopnosti A i B. Kartu vysunete, aby byla vidět celá.

## Žetony



Některé karty profesí navíc mají u jedné nebo obou schopností obrázky speciálních žetonů, které jsou také součástí tohoto rozšíření. Doporučujeme tyto žetony uchovávat v samostatném malém sáčku: hráč, který má možnost používat schopnost vyžadující žetony, si příslušné žetony najde a položí vedle svého hracího plánu, aby je mohl při stavbě využívat.



## PROFESE V PRŮBĚHU HRY

Zatímco loď stavíte pro každé kolo zcela znovu, podpůrný tým si budujete pro celou hru – jednou získaný odborník s vámi zůstává i do dalších kol, a jeho schopnosti dokonce v průběhu času vzrostou.

### Hra na tři etapy..

Při hře na tři etapy (tři lety) probíhá budování týmu takto:

Pro první let žádný podpůrný tým nemáte. Musíte si nejprve mezi truckery vybudovat jméno a ukázat, že to s létáním myslíte opravdu vážně. Po skončení a vyhodnocení letu, než začne druhá etapa, rozdejte každému hráči náhodně tři karty profesí. Hráč si jednu z karet vybere a zbylé vrátí lícem dolů do balíčku.

Pro druhý let pak máte tohoto vybraného odborníka, můžete ale zatím využívat jen jeho první schopnost A.

Po druhém letu dostanete možnost vybrat si do svého týmu dalšího odborníka – zamíchejte všechny zbylé karty profesí (ty, které se v prvním letu nerozdaly, i ty, které si nikdo nevybral) a dejte každému dvě. Z těchto dvou karet si každý vybere svého druhého odborníka a zbylou kartu vrátí. Kromě toho váš první odborník mezitím získal zkušenosti a můžete využívat i jeho druhou schopnost

Pro třetí let tak máte k dispozici tři schopnosti – obě schopnosti vaší první karty A i B a první schopnost vaší druhé karty A.

### Hra na čtyři etapy..

Pokud hrajete na čtyři etapy (čtyři lety, např. s loděmi tříd I až IV), pak po třetím kole rozdejte každému už jen jednu náhodnou kartu profese. Zároveň bude předchozí odborník vylepšen, takže pro čtvrtý let máte tedy k dispozici pět schopností: po dvou od každého dříve naverbovaného odborníka a první schopnost nováčka.

### Hra na více etap..

I pokud chcete hrát na více než čtyři etapy, doporučujeme po čtvrtém letu už další profese nerozdávat. Do páté etapy i všech dalších má každý hráč prostě tři zkušené odborníky, a může tak využívat až šest schopností. To je dost i na velmi epickou hru.

### Hra na méně etap..

Pokud nemáte čas na plnou hru a chcete si například zaletět jen jeden let, můžete si samozřejmě rozdat profese už před prvním letem, je to jen na vás.

### Kompetitivní varianta..

Tato varianta je pro soutěživější skupiny – při výběru profesí mají výhodu ti, kteří předchozí let dokončili nejrychleji. Tím se stává velmi důležitý i výsledek prvního letu, protože tento člen týmu vás bude provázet po celý zbytek hry. Pokud však vaše skupina není vyrovnaná, raději použijte standardní pravidla, kde má šanci dostat se k nejoblíbenějším profesím každý.

Výběr profesí funguje v této variantě takto:

Po skončení každého kola (kromě posledního) odkryjte z balíčku o jednu kartu více, než kolik

hraje hráčů (tedy pět karet při hře ve čtyřech apod.). Nechejte hráče, ať si je prohlédnou a přečtou. Pak si v pořadí, v jakém dokončili let, každý hráč jednu z profesí vybere a vezme. Karet je více než hráčů, a tak i poslední má možnost volby.

Pokud někdo nedokončil let, nevadí. Až si vyberou všichni, kteří let dokončili, zamíchejte ty karty profesí, které si nikdo nevybral, a každému, kdo let nedokončil, jednu náhodně přidělte.

Každý tak získá jednu kartu profese a jedna karta zbude – tu vyřadte ze hry, pro příští výběr profesí přijdou zcela nové karty. Stejně jako v případě základních pravidel nedoporučujeme přidělit celkem více než tři profese, i pokud hrajete na více etap.

## POUŽÍVÁNÍ PROFESÍ

Obě schopnosti profesí jsou na kartě podrobně popsány – kdy se používají a jaký mají efekt. Pokud si nejste jistí výkladem, podívejte se do dodatků, jestli tam k dané kartě nenajdete více podrobností.

Zde si ještě ujasníme, v jakém okamžiku se přesně schopnosti používají:

- **Během stavby** znamená kdykoliv v době, kdy vy ještě stavíte (než si vezmete číslo nebo než se dosypou hodiny na polí start).
- **Po skončení stavění** znamená poté, co si vezmete číslo, ale ještě před tím, než musíte opravit chyby a než připravujete loď k letu (posádka a baterky).
- **Před startem** znamená až poté, co si všichni hráči vybaví loď, těsně před tím, než se otočí první letová karta.
- **Po skončení letu** znamená po otočení poslední karty, před udělením odměn a zaplacení ztracených dílků. Není-li uvedeno jinak, platí schopnost nezávisle na tom, jestli hráč doletěl či nikoliv.

Více schopností používaných v jedné fázi můžete řešit současně, pokud však někdo trvá na pevném pořadí, pak se řeší podle pořadí na letovém plánu (ti, jejichž figurka je vpředu, se rozhodují první).





# DODATKY

S přibývajícími kartami, typy dílků a tříd lodí dochází více a více k různým kombinacím, u kterých si nemusíte být jisti, jak je vyřešit. V dodatcích byste měli většinu těchto kombinací najít.

## KARTY Z PRVNÍHO ROZŠÍŘENÍ

Tuto kapitolu můžete ignorovat, pokud nehrajete s prvním rozšířením.

### Zlomyslné plány..

**Antimonopolní úřad** – nové typy dílků nespádají do žádné z kategorií (roboti nejsou kabiny, solární panely nejsou baterky, kulometné věžičky nejsou děla, manévrovací trysky nejsou motory).

**Celní prohlídka** – zboží ukryté díky profesi Pašeráka či Skladníka se ignoruje.

**Ekologická hlídka** – solární panely se ignorují.

**Kosmické záření** – vztahuje se i na zboží ukryté díky profesi Pašeráka či Skladníka.

**Mezipřistání, Namátková kontrola** – schopnost B Úředníka se týká jenom bonusů hodnocených až po ukončení letu. Schopnost B Návrháře lodí nemá na uvedené karty vliv. Schopnost B Podvodníka vám však dává 1 kredit navíc, získáte-li bonus z karty Zlomyslných plánů.

**Namátková kontrola** – viz Mezipřistání.

**Přepadení** – dvojice kulometných věžiček dává normálně +1 k síle.

**Technická kontrola** – solární panely se ignorují.

Už jste zakusili radost z toho, když se vám podaří chytře umístit solární panely a energii z nich pak důmyslně rozvést zadrátovanými propojkami do více zařízení, takže vaše loď prakticky nepotřebuje baterky? Vyzkoušejte si i radost z toho, když na takového chytráka pošlete technickou kontrolu řídící se byrokratickými nařízeními z doby, kdy se ještě solární panely nepoužívaly. Proto se ostatně tohle rozšíření jmenuje Zlomyslné plány!

**Úzký průlet** – při letu s lodí IIB nemá žádný efekt, tato loď nemá nejkrajnější sloupce. Manévrovací trysky na tuto kartu nefungují (protože na zásah se neháže).

**Vyřizování účtů** – manévrovací trysky na tuto kartu nefungují (protože na zásah se neháže).

### Drsné štreky..

**Dějà vu** – karty Nebezpečný úsek a jimi přidávané karty v balíčku zůstávají, a přidají tak nové karty při druhém průchodu; karty výsadku se hrají znovu jen tehdy, pokud žádný hráč výsadek neporazil – pokud alespoň jeden hráč výsadek porazil (obě skupiny v případě dvojitého výsadku), kartu odložte.

**Dějà vu (varianta)** – tuto kartu prostě vyřadte ze hry. Let stupně IV je se svými nejméně dvaceti letovými kartami dlouhý až dost.

**Kosmické šílenství, Panika** – je-li ve stázové komoře část lidí vzhůru díky profesi Správce ubikací, karty se na tento dílek vztahují. Na spící posádku ve stázi a roboty (aktivované či neaktivované) se karty nevztahují.

**Loď na zakázku** – při letu s lodí stupně IV řada logicky pokračuje, dostanete tedy 30 dílků.

**Mrtvá zóna** – ani nové dílky v mrtvé zóně nefungují. Zadrátovaná propojka nespojí dva dílky, solární panely neposkytnou energii, zbrojnice nevyzbrojí posádku, kulometná věžička nezastaví výsadek a dvě kulometné věžičky nedají +1 do síly lodě.

**Nestabilní zboží, Nestabilní energie** – zničeny jsou jen dílky fyzicky sousedící. Dílky nemusí být propojeny. Takže zadrátovaná propojka nebo Konstruktorova schopnost A zde nemají vliv.

**Nestabilní zboží** – vztahuje se i na zboží ukryté Pašerákem či Skladníkem.

**Nestabilní energie** – solární panely nevybuchují.

**Nečekané problémy** – další karta se táhne až poté, co se provedou příslušné schopnosti profesí „po skončení stavění“.

**Panika** – viz Kosmické šílenství.

**Průrazné projektily** – změna sloupce či řádku pomocí manévrovacích trysek se projeví u obou zásahů. Není možno manévrovat až po prvním zásahu.

**Slabé zdroje** – efekt karty se projeví vždy, když dílek lodí vyžaduje energii. Je jedno, zda jde o energii z žetonu energie, nebo ze solárního panelu. Žetonek energie „navíc“ může být nahrazen energií ze solárního panelu.

**Tvrdá konkurence** – při pokusu využít Opuštěnou loď či stanici s automatickou obranou nejprve dostane hráč zásahy od spoluhráčů, a teprve pokud se i poté rozhodne kartu využít, dostane zásahy od automatické obrany. Až poté, má-li dostatek posádky, může využít Opuštěnou stanici nebo loď.

## Azuroví mimozemšťané..

**Diplomat** – ani diplomat vás nezachrání před výsadkem.

**Právník** – loď třídy IV se bere buď jako pojištěná, nebo jako nepojištěná, podle toho, zda si pojištění zaplatíte.

**Technolog** – aby fungoval, musíte mít skutečně na lodi alespoň jeden žetonek energie, solární panel nestačí.

## Letové karty..

**Robopolicie** – u lodí IIB číslo 7 obsahují v různých kombinacích prostřední tři sloupce, žádný z ostatních dílků chráněný není – nadarmo vám neradíme, stavějte si tuhle loď dobře propojenou!





## PODPŮRNÝ TÝM

Pár komplexnějších profesí potřebuje podrobnější vysvětlení, ale většinou jsou texty na kartách napsány tak, aby bylo zcela jasné, jak fungují. Ve hře s oběma rozšířeními je však již tolik různých karet, dílků, lodí apod., že určitě sem tam vyvstane nějaká otázka. Na většinu z nich si nejspíše dokážete odpovědět sami použitím zdravého rozumu, pokud si však chcete být jistí, nebo pokud potřebujete přesvědčit spoluhráče, který dává přednost právníkům klíčům před zdravým rozumem, měli byste být schopni najít odpověď zde.

### 3D KONSTRUKTÉR

**A** Jedno dělo a jeden motor mohou být "uvnitř" lodi (bez prázdného políčka před hlavní či za tryskou).

**B** Označ žetonkem otáčení jedno dělo - to se stává otočným a může mířit jakýmkoliv směrem.



**Schopnost A:** Je to tak, konečně si někdo uvědomil, že loď nemusí být úplně placatá a že se dá stavět ve více rovinách. Ale všeho s mírou – umístíš-li takto více motorů nebo děl, musíš některé dílky odstranit jako chyby. Nemůžeš takto umístit manévrovací trysky.

**Schopnost B:** Pokud označené dělo není dělem postaveným na základě vlastnosti A, musí mít před sebou jedno volné místo. Poté může mířit skutečně libovolným ze čtyř směrů, i směrem, ve kterém nemá volný dílek před hlavní nebo ve kterém má jeho dílek přípojky. Neotáčej dílek s dělem podle směru střelby, jenom oznam, kam dělo střílí.

### BEZPEČÁK

**A** Chceš-li, všichni hráči (včetně tebe) zaplatí před startem 1 kredit za každou otevřenou část lodi.

**B** Jednou během stavění, než dojdou hodiny na pole START, smíš vykřiknout "CVIČNÝ POPLACH". Ostatní hráči musí dvakrát oběhnout stůl než mohou pokračovat.



**Schopnost B:** Ano, to myslíme vážně. Trocha pohybu vám při hře určitě neuškodí... tedy alespoň tvým spoluhráčům. A pokud se před stavěním nedohodnete, kterým směrem obíhat, můžete získat i trochu toho mezilidského kontaktu. Pokud váš herní stůl není obíhatelný, dohodněte se před hrou na jiném tělocvičně-chaoticko-veselém úkolu.



### DODAVATEL

**A** Po skončení stavění můžeš nahradit libovolnou komponentu na některém svém dílku jednou ze samostatných komponent.



**B** Můžeš navíc stejným způsobem použít i dvě další samostatné komponenty, ty ale musíš stihnout umístit během stavění.



**Schopnost A:** Máš čtyři žetony samostatných komponent a po skončení stavění můžeš jednou z nich nahradit komponentu na libovolném dílku na své lodi (včetně startovní kabiny) – po zbytek letu se počítá, jako by na dílku byla vytištěna nová komponenta, původní se zcela ignoruje. U děl a motorů si můžeš zvolit natočení (je možno např. nahradit dělo jinak natočeným dělem). Nová komponenta musí respektovat pravidla stavění (motory směřující dozadu, volné místo před hlavní či za tryskou), u původní se chyby tohoto typu ignorují. Přípojky dílku zůstávají stejné (může tak tedy vzniknout otevřená přípojka ve směru, kterým míří hlaveň nebo tryska).

Schopnost můžeš využít na opravu chyb v konstrukci. Například můžeš změnit dělo mířící na jiný dílek na kabínu. Nebo motor s tryskou do boku na motor s tryskou dozadu (je-li tam volné místo). V průběhu stavby tedy můžeš udělat záměrně chybu, kterou tímto způsobem napraviš. Všechny neopravené chyby i nadále znamenají ztrátu dílku.

**Schopnost B:** Můžeš dvě komponenty nahradit během stavění (svá rozhodnutí můžeš měnit a komponenty během stavění přesouvat). Ať to využiješ plně, částečně či vůbec, schopnost A stále platí, a další (či dokonce stejnou) komponentu tedy můžeš nahradit po dostavění jednou ze zbylých samostatných komponent.

### KONSTRUKTÉR

**A** Po skončení stavění označ žetony dva dílky - tyto dva dílky se považují za přímo propojené pro účely technologií (a některých karet).

**B** Po skončení stavění zvol dílek. Všechny jeho otevřené přípojky získají nezničitelné plátování (označ je žetony).



**Schopnost A:** Umožňuje ti spojit libovolné dva dílky, které potřebují být spojené, tedy např. podporu životních funkcí či zbrojnici s kabinou, solární panel se zařízením spotřebovávajícím energii, posilovač děl (z prvního rozšíření) s dělem, dvě kulometné věžičky, aby ti dávaly +1 k síle, atd. Je-li jeden z dílků zadrátovaná propojka, počítá se druhý jako propojený se všemi dílky na ni napojenými. Spojíš-li dvě zadrátované propojky, počítají se obě skupiny jako propojené. Ale pozor – dílky jsou propojené i pro účely letových karet Epidemie (ze základní hry) nebo Zvýšená radiace (z tohoto rozšíření). Dílky však nejsou propojené fyzicky – loď přes toto spojení nedrží pohromadě, nechodí po něm výsadky, po zničení jednoho z dílků se nepovažuje za otevřenou část lodi atd.



Vědci se divili, jak je možné, že bezdrátové spojení přenáší epidemii. Po dlouhém intenzivním výzkumu dospěli k poznání, jak technologie bezdrátových přenosů atmosféry umožňuje bezdrátový přenos virů. Truckeři se pořád diví, proč vědci nevěnovali ten čas na výzkum léčení těchto epidemií.

## NÁKUPČÍ

**A** Během stavění můžeš mít odložené až 3 dílky. Za dílky, které odložíš a nepoužiješ, nic neplatíš.

**B** Tvé odložené dílky jsou chráněné před schopností A Záškodníka. Odložené dílky můžeš beztrápně vrátit zpět doprostřed stolu.



Ten nejspíš žádné upřesnění nepotřebuje, ale protože všechny ostatní profese tu jsou, tak abys ho zbytečně nehledal.

## NÁVRHÁŘ LODÍ

**A** Během stavění můžeš postavit jeden dílek mimo vyznačený tvar lodí (ale uvnitř hrací desky, aniž bys tím spojil více lodí dohromady).

**B** Pokud máš po skončení stavění nejhezčí loď, dostaneš odměnu za nejhezčí loď. Pokud dostáváš odměnu za nejhezčí loď na konci letu, dostaneš dvojnásobek. Můžeš využít jen jednu z těchto výhod.



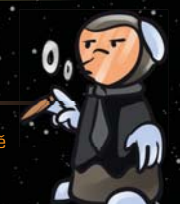
**Schopnost A:** Dílek musí být samozřejmě k lodi připojen a musí být postaven na poli uvnitř sítě souřadnic. U lodí III B to může být i jedno z polí zakázaných kvůli hodu kostkou. Postavíš-li omylem více takových dílků, všechny až na jeden oprav jako chybu. Dílek nesmí spojit více lodí. Lodě se však mohou dotýkat. (Poznámka o zákazu spojování lodí je zde kvůli lodí II A z prvního rozšíření.)

**Schopnost B:** Extra odměnu získáš, pokud na ni máš nárok (ve hře v pěti tedy stačí mít druhou nejhezčí loď, a to i po dostavění). Pokud ji získáš po dostavění, po skončení letu už máš právo nejvýše na běžnou odměnu – cena Asociace lodních návrhářů se uděluje jen jednou. Na získaný bonus nelze uplatnit schopnost B Podvodníka ani schopnost B Úředníka.

## OBCHODNÍK

**A** Před startem můžeš nakoupit tolik žlutého zboží, kolik je číslo letu, každé za 1 kredit.

**B** Po skončení letu můžeš pro všechny hráče (včetně tebe) změnit cenu jedné barvy zboží o jedna, musí však zůstat nejméně 1.



**Schopnost A:** Zboží normálně umístíš do skladovacích prostor. Pokud o něj po cestě nepříjdeš, můžeš ho na konci se ziskem prodat.

**Schopnost B:** Nesmíš snížit cenu modrého zboží z 1 na 0, jinak je dovoleno cokoli. Cenu měníš po konci letu, můžeš ji změnit, ať už doletíš či nedoletíš, a změna platí pro všechny hráče (pro ty, co doletěli, i pro ty, co nedoletěli). Ti, co nedoletí, tedy musí počkat s prodejem zboží, než let skončí – sečtou zboží s případně změněnou cenou, a teprve celkovou sumu pak dělí dvěma.

## PAŠERÁK

**A** Každý spojovací díl či zadrátovaná propojka může obsahovat jedno modré nebo zelené zboží a nikdo je nenajde.

**B** Zboží ukryté v těchto dílcích má po skončení letu o 1 vyšší hodnotu



**Schopnost A:** Zboží ukryté ve spojovacích dílcích a zadrátovaných propojkách je chráněno v případě, že máš odevzdávat zboží (Pašeráci, Bojová zóna apod.), nebo že někdo či něco hledá či počítá zboží na tvé lodi (výsadek Vetřelců, karta Celní prohlídka z minulého rozšíření). Zboží tam však stále je, a vztahují se na něj tedy karty typu Nestabilní zboží nebo Kosmické záření, které s ním nakládají automaticky.

Když máš odevzdat zboží, nemusíš, ale můžeš odevzdávat ukryté zboží. Je-li všechno tvé zboží ukryté a nemáš-li ani žeton energie, nemusíš odevzdat nic.

Například: Karta vyžaduje odevzdání 3 zboží. Máš 3 ukrytá modrá, 1 červené zboží a 1 žeton energie. Můžeš odevzdat červené zboží a žeton energie. Nebo ochránit žeton energie tím, že odevzdáš své červené a 2 modrá zboží. Neexistuje způsob, jak se vyhnout odevzdání červeného zboží.

**Schopnost B:** Pokud z letu odstoupíš, hodnota zboží se zvyšuje před tím, než se dělí dvěma.

## PODVODNÍK

**A** Po skončení stavění můžeš ještě přiložit až tolik dílků, kolik je číslo letu. Pokud však ostatní dostavěli, pak již nejvýše jeden otočený dílek.

**B** Vždy, platíš-li během letu či za ztracené dílky kredity, zaplať o 1 méně. Získáš-li během letu kredity, získáš o 1 navíc. Kredit navíc získáš i za případné umístění či nejhezčí loď.



**Schopnost A:** Můžeš si tedy vzít žetonek s pořadím a pak ještě několik dílků dostavět (až čtyři při letu s lodí třídy IV) podle běžných pravidel. Počítej je nahlas. Pokud ostatní dostaví dříve, než stihneš toto právo plně využít, můžeš přiložit nejvýše jeden dílek, v tomto okamžiku už však nesmíš dílky otáčet. (Ani podvodník by totiž neměl ostatní zdržovat – buď rychlý.)

**Schopnost B:** Sleva se vztahuje na všechny platby během letu, včetně plateb jinému hráči (Vyřizování účtů). Platby se vždy berou jako celek a sleva se uplatňuje jen jednou. Pokud nic neplatíš, sleva se samozřejmě neuplatní. Bonus se vztahuje na všechny zisky během letu, na odměnu za pořadí (pokud doletíš) a na odměnu za nejhezčí loď (pokud ji získáš). Nevztahuje se na zboží nebo posádku luxusních kabin.

Sleva ani bonus se nevztahují na případné platby či zisky před startem (schopnost A Obchodníka, schopnost A Bezpečáka, odměna po dostavění u schopnosti B Návrháře lodí atd.).



## PROJEKTANT

**A** Během stavění můžeš mít rozestavěné dvě nesouvislé (nepropojené) části najednou.

**B** Před stavbou označ pět polí lodi nesousedící spolu ani se startovní dílkem. Postavíš-li tam odpovídající dílek, získáš 2 kredity.



**Schopnost A:** Můžeš tedy položit dílek tak, že nesouvisí se zbytkem lodi, a pak připojovat další dílky ke kterékoli z těchto dvou skupin. Jakmile obě skupiny spojíš, můžeš založit novou nesouvisející skupinu – v žádném okamžiku však nesmíš mít více než dvě. Pokud po skončení stavění není tvoje loď propojená, musíš jednu z nesouvisejících skupin odstranit jako chybu. Stavíš-li najednou více lodí (loď IIA z předchozího rozšíření), pak v každém okamžiku jen jedna z nich může být rozestavěná ze dvou částí.

**Schopnost B:** Žetony (modrou kostičku, červenou kostičku, kosmonauta, mimozemšťana kterékoliv barvy a energii) polož na políčka své lodi ještě před začátkem stavění. Nesmíš označit políčka sousedící se startovní kabinou a nesmíš označit žádná dvě sousedící políčka. U lodi IIIB to musíš udělat ještě před hodem (buď použij pole, která nemají čísla, nebo můžeš risknout, že dané číslo nepadne). Moc nezdržuj.

Když pak během stavění umístíš odpovídající typ dítku na žetonek, položí žetonek na tento dílek, když je to jiný typ dítku, žetonek odhodí. Jak je naznačeno na kartě, odpovídající dílky jsou:

- Modrá kostička – dílek obsahující alespoň jeden běžný nákladový prostor.
- Červená kostička – dílek obsahující alespoň jeden speciální nákladový prostor.
- Kosmonaut – kabina nebo luxusní kabina (ne roboti nebo stázová komora).
- Mimozemšťan – podpora životních funkcí libovolné barvy (i nepřipojená ke kabině).
- Žetonek energie – solární panel nebo dílek obsahující alespoň jednu baterku.

Po dostavění a opravě chyb získáš za každý odpovídající dílek 2 kredity. Žetony vrať do banku. Za nesprávné dílky nic neztrácíš. Za dílky, které jsi kvůli chybám stavby musel odložit, nic nezískáš.

## PŘÍPOJKÁŘ

**A** Během nebo po skončení stavění můžeš propojit až dva sousední dílky bez přípojek mezi sebou žetony napojení.

**B** Během stavění můžeš umístit žeton univerzálních přípojek přes kterýkoliv dílek.



**Schopnost A:** Můžeš propojit jen sousední dílky, a to jen tehdy, pokud ani jeden z nich nemá v daném směru přípojku. Na rozdíl od Svářeče či Obchodníka nemůžeš svou schopností opravovat chyby. Loď musí být stále souvislá – pokud chceš připojit dílek,

který by jinak nedržel, musíš přípojku přiložit hned po přiložení dílku. Po skončení stavění smíš jen přidávat propojky mezi dílky, které by přes ostatní dílky držely i bez toho.

**Schopnost B:** Dílek získá univerzální přípojku do všech čtyř stran, bez ohledu na to, jaké přípojky původně měl, a to i pokud jde o dílek s dělem, motorem či manévrovacími tryskami. Stále však platí, že před hlavní a za tryskou musí být volné místo, dílek tak bude mít v daném směru otevřenou přípojku. Pokud by šlo o dílek s nezničitelným plátováním, počítá se, jako by dílek žádné nezničitelné plátování neměl. Zkrátka a dobře, používejte to na nějaké normální dílky uprostřed lodi, a bude to bez problémů.

## REKLAMNÍ AGENT

**A** Před startem si tipni, kteří hráči a v jakém pořadí dokončí let (včetně tebe). Za každé správně tipnuté pořadí získáš 2 kredity, za uhodnuté odstoupí 1.

**B** Pokud doletíš, dostaneš za každou venkovní hranu dílků krytou nezničitelným plátováním 1 kredit (za pronájem reklamních ploch).



**Schopnost A:** Tipuj těsně před startem (po vybavení lodí). Můžeš k tomu použít již nepotřebné žetony s čísly. Každému hráči dej takové číslo, kolikátý si myslíš, že doletí, nebo mu nedávej žádný žetonek, pokud si myslíš, že nedoletí vůbec. Za úspěch se počítá, pouze když hráč s přiděleným číslem dokončí let přesně na tipovaném místě, nebo když hráč bez čísla z letu odstoupí. Nezapomeň si taky vzít číslo. (Nebo ne.)

**Schopnost B:** Každá strana dílku krytá nezničitelným plátováním se počítá zvlášť, za některé dílky je tak tedy možno získat až tři kredity. Počítá se i plátování ze schopnosti B Konstruktéra. Strana se nepočítá tehdy, pokud před ní není volné místo, nebo pokud místo před ní je součástí díry uvnitř lodi (zcela obklopené dílky). Vyhodnocuje se podle stavu lodí na konci letu, a jen pokud let dokončíš.

## ROZVĚDČÍK

**A** Můžeš se dívat i na čtvrtou hromádku letových karet. Na karty se smíš dívat i poté, co jsi dostavěl, pokud ještě někdo jiný staví.

**B** Před zahájením stavění máš 20 vteřin, aby ses podíval na karty. Na karty se smíš dívat, i když jsi ještě nic nepostavil.



**Schopnost A:** Pokud máš tuto profesi, čtvrtou hromádku je samozřejmě potřeba připravit už před stavěním. Dej ji výrazně stranou, aby se nepopletla s ostatními hromádkami, ale abys na ni dobře dosáhl (například na letový plán, kolmo k ostatním hromádkám).

**Schopnost B:** Zatímco se díváš, ostatní pozpátku odpočítávají čas, aby se nenudili – jakmile dopočítají, otočí se hodiny a všichni mohou začít stavět. Buďte velkorysí a nepočítejte nepřiměřeně rychle.





## SKLADNÍK

**A** Na každém dílku s nákladovými prostory může být jedna červená kostička v bedně na obyčejné zboží.

**B** Při ztrátě zboží sám rozhoduješ, které kostičky či baterky vydáš. Chceš-li, obyčejné zboží ve speciálních nákl. prostorech nikdo nenajde.



**Schopnost B:** Zboží ukryté ve spojovacích dílcích a zadrátovaných propojkách je chráněno v případě, že máš odevzdávat zboží (Pašeráci, Bojová zóna apod.), nebo že někdo či něco hledá či počítá zboží na tvé lodi (výsadek Vetřelců, karta Celní prohlídka z minulého rozšíření). Zboží tam však stále je, a vztahují se na něj tedy karty typu Nestabilní zboží nebo Kosmické zařízení, které s ním nakládají automaticky.

Když máš odevzdat zboží, nemusíš (ale můžeš) odevzdávat ukryté zboží. Je-li všechno tvé zboží ukryté a nemáš-li ani žeton energie, nemusíš odevzdat nic.

Například: Karta od vás vyžaduje odevzdání 3 zboží. Máš 3 modrá ukrytá v speciálních nákladových prostorech, 1 červené zboží a 1 žeton energie. Můžeš odevzdat červené zboží a žeton energie. Nebo ochránit žeton energie tím, že odevzdáš libovolná 3 zboží. Pokud chceš ochránit červené zboží, musíš se vzdát 3 modrých zboží nebo 2 modrých zboží a žetonu energie (porovnej s příkladem u Pašeráka).

Pozor – ani se Skladníkem není ztráta zboží okamžik, kdy je dovoleno přeskládat zboží nebo používat spalovací reaktor (dílek z prvního rozšíření), to lze jen při nakládání zboží.

## SPRÁVCE UBÍKACÍ

**A** V kabině s mimozemšťanem může být i lidský kosmonaut.

**B** V luxusní kabině může být navíc i běžný kosmonaut, dva z kosmonautů ve stázi jsou vzhůru.



**Schopnost B:** Stále platí, že do luxusní kabiny není možno během letu doplňovat lidi. Odměnu za cestujícího dostaneš, pokud na konci letu je v luxusní kabině alespoň jeden astronaut. Pokud jsou dva členové posádky ve stázové komoře vzhůru, vztahují se na ni pravidla jako pro kabinu (např. pro karty Kosmické zařízení, Zvýšená radiace, Epidemie, Kosmické šílenství), a tato posádka může být i ozbrojená. Nebo je může sežrat vetřelec. Technicky to však kabina není (pro Antimonopolní úřad nebo schopnost B Projektanta). Není také možno umístit do ní mimozemšťana. Zbývají dva členové posádky, kteří spí, se stále ignorují.

## SVÁŘEČ

**A** Během stavění můžeš až dvě jednoduché přípojky napojit na dvojité.

**B** Po skočení stavění označ až tři otevřené přípojky žetonem zavaření – nepovažují se za otevřené.



**Schopnost A:** Místa, kde jsou jednoduché přípojky napojené na dvojité, označ žetonem (aby bylo jasné, že to není chyba). Můžeš to dělat až během letu pro připojení získaného dílku, nebo po dokončení stavění. Žetonky můžeš přesouvat (tj. napojíš-li takto více než dva dílky, můžeš si až po dostavění vybrat, které z nich svaříš správně a které se rozpadnou jako chyba).

## ÚŘEDNÍK

**A** Před startem můžeš získat tolik letových dní, kolik je číslo-letu plus počet figurek na letovém plánu před tebou.

**B** Po skončení letu můžeš rozhodnout, že odměny za pořadí jsou o 4-3-2-1 vyšší či nižší a odměna za nejhezčí loď o 2, vyšší či nižší.



**Schopnost B:** Změna se týká všech hráčů, kteří odměny dostávají. Oba typy odměn můžeš ovlivnit nezávisle na sobě (stejnými nebo opačnými směry). Můžeš to udělat i v případě, že jsi nedoletěl. Například na konci 3. letu se rozhodneš, zda bonusová odměna za pořadí bude 16-12-8-4, 12-9-6-3 nebo 8-6-4-2 a odměna za nejhezčí loď +8, +6 nebo +4.

## ZÁŠKODNÍK

**A** Během stavění si můžeš brát odložené dílky ostatních hráčů, jako by byly na hromadě dílků.

**B** Před začátkem letu můžeš každému hráči sebrat jednoho lidského člena posádky (ne z luxusní kabiny). Polož jej na spojnici dvou jeho dílků. Je-li jeden z těchto dvou dílků zničen, je zničen i ten druhý.



**Schopnost A:** Sebrané dílky můžeš použít, dát mezi své odložené dílky – anebo je třeba jen hráči sebrat a vrátit (lícem nahoru) doprostřed stolu. Ale abys při tom záškodničení nezapomněl stavět svou vlastní loď!

**Schopnost B:** Na každou loď se ti podařilo propašovat svého agenta. Ten sice loď těsně před letem opustí, ale předtím ještě stihne provést drobou sabotáž na strategickém místě lodi.

Každý soupeř tedy ztrácí tebou zvoleného lidského člena posádky (pokud má stázovou komoru, může okamžitě místo něj probudit nového). Odebraná figurka nadále nepředstavuje kosmonauta, ale označuje jeho čin – polož ji na přípojku mezi dvěma propojenými dílky daného hráče. Tyto dílky mají od tohoto okamžiku svázané osudy – zničením kteréhokoliv z nich je zničen i ten druhý.

Při výběru spojek, které budeš sabotovat, zbytečně nezdržuj. Ostatní ti mohou poradit, pokud si všimnou slabého místa na něčí lodi.



# PŘEHLED NOVÝCH DÍLKŮ

## Solární panely..



Nejvýše jednou při vyhodnocování každé letové karty může tento dílek poskytnout energii o síle jedné baterky jednomu z dílků s ním přímo propojených.

## Manévrovací trysky..



V obou směrech, kterými trysky míří, musí být volné místo, jinak se to považuje za chybu. Jednou po každém **hodu na zásah z nějakého směru** je možno zaplacením baterky aktivovat jednu trysku kolmou na tento směr, a uhnout tak lodí o jedno pole (zásah se vlastně posune o jeden řádek či sloupec ve směru trysky). Efekt není kumulativní. Proti výsadku se může použít tryska, jedině je-li přímo propojena s obydlí kabinou.

## Zadrátovaná propojka..



Dílek propojené přes zadrátovanou propojku nebo přes souvislou skupinu zadrátovaných propojek se považují za přímo propojené pro účely technologií i letových karet.

## Kombinovaná podpora životních funkcí



Hráč se může rozhodnout do obyčejné kabiny přímo spojené s tímto dílkem dát místo lidské posádky jednoho mimozemšťana kterékoli z uvedených barev.

## Stanoviště robotů..



Za baterku je možno do konce letové karty dílek aktivovat a počítá se pak jako čtyři členové posádky. Není možné je ale odevzdávat či ztrácet, ani nemohou řídit loď.

## Kulometná věžička..



- Každá dvojice propojených věžiček se počítá jako +1 do síly lodí.
- Kulometná věžička porazí výsadek, který vstoupí na její pole.

## Zbrojnice..



Posádka ve všech dílcích přímo spojených se zbrojnicí je ozbrojená, což znamená:

- Při porovnávání síly posádky lodí se každý ozbrojený člen posádky počítá dvojnásob.
- Ozbrojená posádka porazí výsadek, který vstoupí na její pole.

## Dílký s nezničitelným plátováním..



Ze stran, kde je plátování, není dílek zničitelný malými ani velkým střelami, ani meteority.

# MANUÁL PRO EXTRÉMNÍ SITUACE

Situace	Aktivovat roboty?	Pomohou zbraně?
<b>Porovnávání síly posádky lodí</b> (Bojová zóna, Sabotáž)	Doporučeno.	Rozhodně. (× 2)
<b>Zjištění velikosti posádky</b> (Opuštěná stanice)	Doporučeno.	Ne.
<b>Ztráta posádky</b> (Otrokáři, Opuštěná loď, ...)	Ne.	Ne.

## Hra Vlaadi Chvátila

Grafika krabice a hry: Radim „Finder“ Pech

Ilustrace: Niemi, Tomáš Kučerovský

Sazba a design: Filip Murmak, František Horálek

Chtěl bych poděkovat všem těm oddaným, zkušeným nebo jen odvážným truckerům, kteří si troufli testovat toto rozšíření v brněnském klubu nebo na četných akcích, zejména pak Ládinkově víkendy ve Štokách, Festivalu Fantazie, Gameconu, Osadnících Evropy, Merklíně, Deskohraní a dalších. Toto rozšíření je vybudováno na vašem smíchu a slzách. Speciální poděkování patří Petrovi, dilli, Filipovi a Martině, nejvytrvalejším truckerům, které znám.