

VLAADA CHVATIL

GALAXY TRUCKER



MISE
ROZŠÍŘENÍ

V roce 2007 zahájila společnost Czech Games Edition svou činnost vydáním deskové hry Galaxy Trucker. Během dalších let se hra dočkala několika rozšíření.

V roce 2014 vydala CGE Galaxy Truckera jako svoji první aplikaci pro tablety a chytré telefony. A protože máme rádi, když je ve videohře dějová linka, kterou může hráč odhalovat, obsahovala aplikace i kampaň, ve které hráč jako řidič Společnosti, s. r. o., létal galaxií, objevoval nové planety a vesmírné stanice, získával nové typy lodí, potkával zajímavé postavy a mohl plnit obtížné mise, které tyto postavy nabízely. Později jsme tyto mise přidali i do online hraní.

Hráči si mise zamilovali a několik webů ocenilo digitálního Galaxy Truckera jako nejlepší hru roku 2014 nebo nejlepší digitální implementaci deskové hry vůbec. A tehdy jsme si vzpomněli na naše deskoherní truckery.

A teď v ruce držíte výsledek. Toto rozšíření vám umožňuje zahrát si mise i s původní deskoherní podobou Galaxy Truckera.

Vlaada & tým CGE



Zdravíčko, jsem váš letový instruktor.

Možná jste nováčci, kterým se rozpadne loď hned v prvním meteorickém roji. Možná jste ostřílení veteráni, kteří mají naléтанé Drsné štreky, intrikují se Zlomyslnými plány, létají se čtyřmi loděmi zároveň a ví, jak odrážet celé houfy nepřátel.

Na tom ale nezáleží. Pro mě jste všichni zelenáči. Ukážu vám něco ze skutečného vesmírného truckování.

Tyto mise můžete hrát i jen se základní hrou Galaxy Trucker. Žádné další rozšíření není nutné. Přestože běžně doletíte bez jediného škrábance, zjistíte, že toto rozšíření udělá z každého letu pořádnou výzvu.

Samozřejmě můžete mise kombinovat s jakýmkoli jiným rozšířením. Jako vždy je jen na dohodě mezi hráči, jaké prvky z dalších rozšíření použijí.

Tato pravidla jsou psaná jak pro hráče, kteří znají pouze základní hru, tak pro ty, kteří už mají všechna dosud vydaná další rozšíření.

Pravidla, která se vztahují pouze k jiným rozšířením, najdete v rámečcích, jako je tento.

Když budeme odkazovat na prvky z jiných rozšíření, budeme je označovat následujícím způsobem:

- prvky z **Velkého rozšíření**¹
- prvky z **Dalšího velkého rozšíření**²
- prvky z **Nových lodí**¹
- na kartách budeme všechny prvky z rozšíření jednoduše označovat hvězdičkou *

Pokud tedy budete hrát bez jiných rozšíření, může takto označený text ignorovat.

Pokusíme se zde vysvětlit všechny základní principy fungování tohoto rozšíření spolu s ostatními rozšířeními. Pokud ale nenajdete to, co hledáte, mrkněte na FAQ na cge.as/gtfaq.



OBSAH TOHOTO ROZŠÍŘENÍ

Karty misí



Základem tohoto rozšíření jsou **karty misí**. Každá mise představuje příběh, který se odehrává během jedné letové etapy. Karta mise obsahuje zvláštní pravidla i odměny pro tuto etapu.



Dítky nákladu



V tomto rozšíření najdete 5 nových typů dítků, jež se rubem liší od běžných dítků, ze kterých se staví loď. Tyto **dítky nákladu** většinou přináší nějaké komplikace navíc. Běžně se nepřidávají ke stavebním dítkům, pokud to ovšem neukládá karta mise. Karta mise pak určuje, jaká je odměna za doručení speciálního nákladu.

Superkarty



K hraní některých misí jsou potřeba **superkarty**. Jsou podobné běžným letovým kartám, ale jejich efekty jsou většinou o dost nepřijemnější. Naštěstí se na ně většinou můžou hráči podívat během stavění lodi, a tak ví, do čeho jdou.



MISE

Toto rozšíření obsahuje šestnáct karet misí. Každá z nich představuje příběh pro jednu letovou etapu.

Některé mise vyžadují jeden nebo více typů dílků nákladu, další pak superkarty, jiné obojí a ostatní nějak upravují pravidla hry.

Pro výběr misí můžete použít jakýkoli způsob, který vám vyhovuje. Inspirovat se můžete na následující stránce.

KARTA MISE

Tato karta obsahuje...

Setkání s postavou, která misi zadává. →

(Někteří hráči je můžou znát z digitální verze hry.)

Popis přípravy mise. →

Změny pravidel při stavění lodí nebo při letu. →

Zvláštní odměny či postihy. →

Zde může být upozornění, pro které lodě není mise vhodná.

UKÁZKOVÁ MISE

Dobry večer. Všechny láhve jsou zabalené a čekají na překladišti. Prosim, pokuste se je tentokrát všechny nevytip.

PŘÍPRAVA:
Každý hráč si vylosuje dva dílky křehkého nákladu a umístí je do prostoru, kam si hráč může odložit dílky během stavby lodí.
Do každého ze tří balíčků letových karet, které si mohou hráči prohlížet, přiděje jednu superkarty. (V každém balíčku tak bude o kartu více než při běžné hře.)
Pokud se odvážíte, můžete přidat superkarty i do čtvrtého balíčku.

ZVLÁŠTNÍ LETOVÁ PRAVIDLA:
Když se otočí superkarta, můžete se jí vyhnout otevřením láhve. To posle vaši mysl do úplně jiné dimenze. I vaše tělo. I vaši lod. Ano, vypadá to, že tenhle nápoj je malinko silnější.
Odstraňte ze své lodi jeden dílek křehkého nákladu. Vaše lod se vyhodnocování superkarty neúčastní. (Pokud má vaše lod více částí, platí to pro všechny z nich.) Jako první se rozhoduje vedoucí hráč. (Taktická zóna nemá jako obvykle žádný efekt, pokud je v ní pouze jedna lod.)

ODMĚNY:
Na konci letu získáte 8♣, 12♣, 16♣ nebo 20♣ (podle úrovně letu) za každý doručený dílek křehkého nákladu.

← Text nahoře určuje třídy lodí, které by v dané misi neměly být použity.

← Pro přehlednost jsou použité dílky nákladu a superkarty zobrazeny symboly.



ZAČÍNÁME



Učím vesmírné truckery už dost dlouho na to, abych věděl, že se vykašlete na moje dobře míněné rady, přečtete si celou příručku na jeden záťah a pak skočíte rovnýma nohama do průšvihů. Tak jen pro případ, že by někdo chtěl poslouchat moje doporučení, ukážu vám, jak se naučit celé rozšíření na třech misích:

Projděte karty misí a vyberte z nich nějakou, která v části pro přípravu hry obsahuje jen jeden druh dílků nákladu a žádné superkarty. Přečtete si pravidla pro daný typ nákladu a pak už můžete letět. Tak to bude vaše první **mise**.

Pro další let si přečtete pravidla pro superkarty a vyberte misi, která je obsahuje. Vřele doporučuji misi „Přijetí do Zlatého klubu“. Pro třetí let si přečtete pravidla pro všechny ostatní dílky nákladu a jako misi vyberte „Experimenty“, která je využívá všechny.

Nebo mohu navrhnout, abyste se všemi ostatními dílky nákladu hráli druhý let a superkarty si nechali až na ten třetí. Nebo víte co? Udělejte to, jak chcete. Je to vaše hra.

BĚŽNÁ HRA

Počáteční kredity

Na začátku hry dostane každý hráč 20 kreditů. Jste už zkušený trucker, tak předpokládáme, že si každý z vás něco našetřil.

Výběr úrovně letu

Před začátkem hry se hráči domluví, na kolik letů a jaké úrovně se bude hrát. Pokud karta nebo pravidlo odkazuje na „číslo etapy“, znamená to totéž jako „úroveň letu“. Všechny mise už používají novou terminologii, protože předpokládáme, že první let již nemusí být nutně etapou první úrovně.

Výběr typů lodí a rozšíření

Musíte se samozřejmě také dohodnout, jaká rozšíření a jaké typy lodí použijete. Všichni hráči by měli používat stejný typ lodí.

Výběr mise

Zamíchejte karty misí a tři z nich otočte. Jednu z nich vyberte pro první let. Pokud některý z hráčů nesouhlasí, vylosujte jednu z těchto tří karet náhodně. Nebo vylosujte jen ze dvou karet, pokud se všichni shodnete, kterou z těchto misí hrát určitě nechcete.

Po výběru mise ještě můžete změnit názor ohledně použitých lodí a rozšíření, pokud ovšem všichni souhlasí. Pokud je někdo proti, poleť se tak, jak jste se dohodli před výběrem mise.

Po letu se všechny tři karty misí zahodí. Pro další let budete vybírat z nových tří karet misí.

Průběh hry

Každý let odehrajte podle pravidel vybrané mise. Kdokoli bude mít na konci hry více než 20 kreditů, vyhrál. Ale jako vždy, ten, kdo vydělal více peněz, se stává vítězem o něco více než ten, kdo vydělal méně.



Pokud zemřete – ano, během jedné mise se to opravdu může stát, když nebudete dost opatrní – každopádně, pokud zemřete, můžete si po zbytek hry zahrát na mrtvého brouka, nebo naskočit do dalšího letu jako nový trucker (ale tentokrát pouze s 1 kreditem).



POUŽÍVÁNÍ JINÝCH ROZŠÍŘENÍ

Mise se dají libovolně kombinovat se všemi předchozími rozšířeními:

Dílky a letové karty

Tato pravidla zohledňují všechny dílky a letové karty z obou Velkých rozšíření.

Lodě

Nové dílky a superkarty se dají použít se všemi typy lodí. Některé typy lodí ale mají specifické slabiny, a tak by mohlo být jejich použití pro některé mise problematické. Karta mise vás upozorní, pokud není některý typ lodí pro mise doporučen.

Pátý parták (hra 5 hráčů)¹

Soutěžení o důležité dílky bude o něco tvrdší, ale i tak se dají mise v pěti hráčích hrát. Jen superkarty „Taktická zóna“ vyžadují zvláštní pravidla pro pátého hráče.

Ehm... je pravda, že mise „Ozbrojený doprovod“ zřejmě potřebuje několik úprav pro hraní v pěti. Ty už by se ale na kartu mise nevešly. Buď ji v tedy pěti nehrajte, nebo buďte kreativní.

Drsné štreky¹

Opravdu není třeba hrát s Drsnými štrekami. Proč nakládat vybuchující baterky, když můžete nacpat celou loď výbušným nákladem? A samotné superkarty zvýší obtížnost letu dostatečně. Některé kombinace by byly absurdně obtížné.



Já vím. Hráči, kteří rádi hrají Drsné štreky, nepatří k těm, kteří by dali na nějaká varování. Tak tedy: Hodně štěstí!

Zlomyslné plány¹

Pokud hrajete se Zlomyslnými plány, doporučujeme vybrat typ lodě a mise ještě předtím, než se rozdají karty zlomyslných plánů. Tak můžete vybrat misi bez ohledu na to, co by se vám nejlépe hodilo ke kartám zlomyslných plánů.

Podpurný tým²

Totéž platí zde. Vyberte loď a misi před tím, než dostanete svůj podpurný tým. Při sestavování týmů může být zajímavé zvážit, jaké mise ještě mohou přijít.

Nepřepalte to. I když jste veteráni, pořád je fajn zkusit pár misí jen se základní hrou. Pak budete vědět, do čeho jdete.

VYTVÁŘENÍ VLASTNÍCH MISÍ

Máte k dispozici dílky nákladu. Máte superkarty. Máte 16 misí pro inspiraci.

Dobře se bavte.



DÍLKY NÁKLADU

Už nebudete vesmírem tahat jen kanalizační potrubí.



Tyto dílky se nepoužívají u každé stavby lodí. Jsou součástí jen některých mise. Různé mise využívají různých dílků nákladu. Když to karta mise vyžaduje, přidejte některé z těchto dílků do Skladu a zamíchejte je spolu s ostatními dílky. Dílky nákladu mají jiný rub, takže lze poznat, že jde o dílek nákladu, přestože je lícem dolů.



Moc se neradujte. Dílky nákladu nejsou nic užitečného. Vlastně přinášejí samé potíže. Věřte mi, nechcete je mít na lodi, pokud to není nezbytné pro splnění mise.

Dílky nákladu nesmějí být během stavby lodí odloženy stranou. Pokud držíte dílek nákladu v ruce a nechcete ho použít, musíte jej vrátit zpět do Skladu lícem nahoru. (Výjimka: U mise „Dovážka nápojů“ začíná stavba s dvěma dílky nákladu odloženými stranou.)

Na konci letu nezapomeňte před dalším stavěním lodí odstranit všechny dílky nákladu.

DRUHY DÍLKŮ NÁKLADU

Výbušný náklad.



Není bezpečnější vyrobit výbušniny na planetě, kde jsou potřeba, namísto jejich převážení přes půlku galaxie? To je složitá otázka. A na složitě otázky nejlépe odpovědí odborníci. Ale najmutí odborníků není zrovna levné. Daleko levnější je najmout několik truckerů, kteří za pár kreditů převezou cokoli.

Pokud je zničen dílek výbušného nákladu, dílek exploduje a zničí všech osm sousedních dílků.

Samozejmě pokud je touto explozí zničen jiný dílek výbušného nákladu, exploduje také. Říká se tomu řetězová reakce.

Výbušný náklad a výbušné zboží nebo baterky z Drsných štrek¹ explodují podle stejných pravidel.



Zničené, odpadlé nebo zahozené dílky

O dílky můžete přijít třemi způsoby. Ale pouze při zničení dílku dojde k explozi výbušného a rozbití křehkého nákladu (viz dále).



Dílek může být **zničen** meteoritem, střelou nebo kartami, jako je Sabotáž, kde je efekt zobrazený tímto symbolem. (Na kartě Sabotáž není přímo uvedeno slovo „zničen“, protože jsme nevěděli, že ho tam budeme jednou potřebovat.)

Odpadlé dílky jsou ty, které už nejsou připojeny k lodi. To se týká i dílků, které nejsou připojeny kvůli zničení jiných dílků. Korozivní prach z tohoto rozšíření způsobuje odpadnutí dílků, aniž by to vedlo k jejich zničení. To stejné se týká **Zvýšené radice²** (přestože je na kartě napsáno „vybuchne“). **Odpadnutí dílku nespouští efekt výbušného a křehkého nákladu.**

V tomto rozšíření možná budete muset zahodit některé dílky, abyste unikli Černé díře. **Zahození dílku nespouští efekt výbušného a křehkého nákladu.**



Křehký náklad



Nápoje se pochopitelně přepravují ve skleněných lahvích. Nikdo nechce pít nic z plechového kanystru. A s dřevěnými sudy jsou potíže, pokud opustí atmosféru. A to ani nezmiňuji ten průšvih s vesmírnými červotoči.

Pokud je zničen jeden z osmi dílků, které sousedí s křehkým nákladem, je zničen i tento křehký náklad.

A samozřejmě zničení dílku křehkého nákladu vede ke zničení jiného sousedícího dílku křehkého nákladu. To jsou pak střepy úplně všude!



Legendy vypráví o truckerovi jménem Johnny, který si postavil loď ze skleněných destilačních trubek a vydal se přes galaxii. Odrazil útok krvelačných pirátů, prolétával těsně u okraje černých děr, a dokonce odrážel meteority holýma rukama, než se usadil a založil palírnu známou jako Johnny Trucker. Ano, zlé jazyky tvrdí, že celá tato legenda je jen součástí marketingové kampaně palírny. Tuhle zlé jazyky by ale měly ochutnat altariánskou ultrawhiskey, třikrát destilovanou v jádru supernovy.



Pokud jste pro barmana převáželi bedny s alkoholem v digitální verzi, víte, že fungovaly jinak. Když se láhve rozbily, dílek v digitální verzi pořád držel pohromadě.

V deskové verzi je to prostě jinak. Moc se nám nechťelo piplat se s žetony, které by označovaly rozbité láhve. Ale hlavně je daleko větší legrace, když se loď rozpadá na kusy.

Těžký náklad



Tyto ultramasivní ingoty mají dvě zajímavé vlastnosti. Jedna z nich je dokonce užitečná:

Těžký náklad nemůže být zničen meteoritem ani střelou ze směru, kde nemá přípojku. Řečeno jinak, strany dílku bez přípojek mají **nezničitelné plátování**^{1,2}. Na stranách s přípojkami je zranitelný jako kterýkoliv jiný dílek. Může být také zničen efekty, které nespecifikují směr zásahu, jako je například Sabotáž, **Komando**² nebo výbušný náklad.

Konečně! Užitečný dílek nákladu! Takže v čem je háček?

Poté, co spočítáte sílu motorů, odečtete celkovou hmotnost těžkého nákladu. Výsledek je vaše celková síla motorů, která může být i záporná. Dobrou zprávou je, že bonus za hnědého mimozemšťana se připočítává před odečtením hmotnosti těžkého nákladu. Například, pokud máte 2 běžné motory, hnědého mimozemšťana a celkovou hmotnost těžkého nákladu 4, vaše celková rychlost je 0. Bez motorů vám je samozřejmě hnědý mimozemšťan k ničemu a celková rychlost by tak byla -4.

Jako vždy, pokud je vaše celková rychlost 0 nebo méně, musíte odstoupit z letu, pokud se vyhodnocuje Volný vesmír. Ale pořád je v Bojové zóně lepší mít celkovou rychlost 0 než -4.

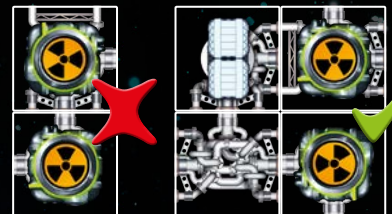
Pokud máte základní představu o fyzikálních principech, víte, že těžší náklad vyžaduje silnější motory a opravdu těžký náklad zabrání vaší lodi, aby se vůbec pohnula. Mohlo by se stát, že někteří truckeři, kteří mají větší než základní představu o těchto principech, by mohli zpochybňovat naše výpočty. Nevěnujte jim pozornost. Zatímco budou řečnit o energii, hybnosti a dalších nesmyslech, odpalte motory a nechte je v prachu za sebou. To je naučí.

Radioaktivní náklad



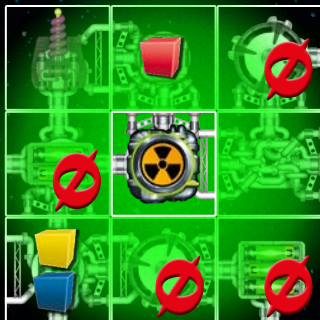
Pro radioaktivní náklad platí tato dvě pravidla:

Dva dílky radioaktivního nákladu k sobě nesmí být připojené. (A to ani pomocí **zadrátované propojky**².) Pokud jsou dva dílky k sobě připojené, považuje se to za chybu a jeden z nich musí být odstraněn.



Sousedních osm dílků nesmí obsahovat baterky nebo členy posádky. (Roboti² susedit môžu, tým radiace nevadí.) Posádka ležící ve **stázové komoře**¹ je také mimo nebezpečí, pokud ji někdo neprobudí, jako třeba efekt **Správce ubikací**². Posádka ve stázi může být normálně probuzena a umístěna do nového dílku (pokud ovšem nový dílek nesousedí s radioaktivním nákladem).

Nevadí, pokud s radioaktivním nákladem sousedí dílek baterie nebo kabiny, jen na něm nesmí být umístěny žetonky energie nebo posádka. Radioaktivní náklad nemá žádný vliv na zboží.



Není tak docela pravda, že se baterky „nemohou“ nacházet poblíž radioaktivního nákladu. Jak bylo dokázáno skupinou nadšených truckerských bořičů mýtů, baterky ve skutečnosti mohou být poměrně blízko. Otázka ovšem je, co se stane poté. Naši nadšení kolegové budou mít mnoho let na přemítání nad touto otázkou ve své cele obíhající kolem Síría. Tak že pro jednoduchost řekněme, že baterky nemohou být v blízkosti radioaktivního nákladu.



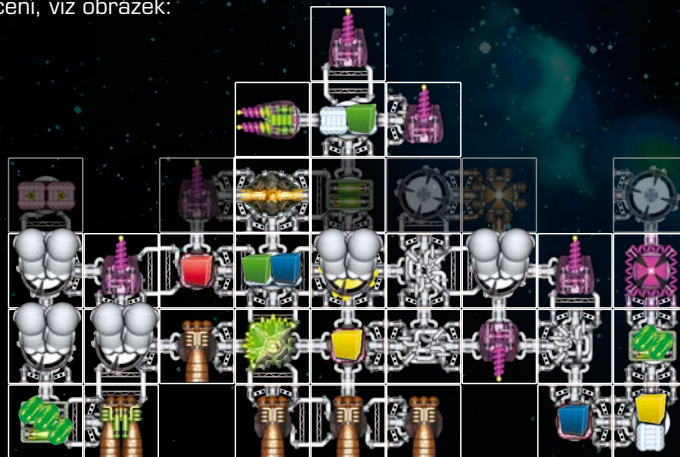
Artefakty



Už jste slyšeli o kvantové teorii mimozemských druhů? Pokouší se vysvětlit zajímavý fenomén: Když Úřad pro vesmírnou dopravu nabízí úlevy na clu pro mimozemské obchodníky, zdá se, že mimozemšťané jsou úplně všude. Ale když chce Úřad pro vesmírnou dopravu zjistit původ něčeho tak pochybného, jako jsou tyto artefakty, zdá se, že jsou lidé v celém vesmíru zcela sami.

Mimozemské artefakty jsou buď jednoduché, nebo dvojité. Jednoduché artefakty jsou o mnoho lepší, protože jsou zlé jen z půlky.

Jednoduchý artefakt změni celý svůj sloupec nebo řádek v mrtvou zónu. Jestli ovlivňuje řádek, nebo sloupec, záleží na jeho natočení, viz obrázek:



V mrtvé zóně nefunguje nic krom spojek, nezničitelného plátování a dílků nákladu.



Jako bych vás slyšel. Říkáte si: „Co tím myslí, že nic nefunguje?“ Myslím tím, že nic nefunguje. Dílky v mrtvé zóně nemohou vézt zboží, baterky ani členy posádky. Nepočítají se k síle posádky, děl ani motorů. Nepomohou vám s odrážením ani s uhýbáním meteoritům a střelám. Dílky podpory životních funkcí nepodporují životní funkce. Nic. Nefunguje.

A pak se zeptáte: „No a co třeba...?“

Ne. Odpověď je ne.

Pokud byste ovšem neměli na mysli dílky nákladu z tohoto rozšíření. Ty fungují zcela normálně.

Některé prvky rozšíření, hlavně **Podpurný tým²**, dávají dílkům schopnosti, které běžně nemají. Mrtvá zóna zneaktivní i tyto aktivní funkce, ale konstrukční vlastnosti stále platí.

Připojky dílků jsou konstrukční, stejně jako nezničitelné plátování. A efekty dílků nákladu z tohoto rozšíření jsou konstrukční. Nic jiného v mrtvé zóně nefunguje, ani **zadrátované připojky²** a podobné věci.

Už asi tušíte, co dělá dvojitý artefakt. Ale stejně vám to řekneme: **dvojitý artefakt změní na mrtvou zónu všechny dílky v daném řádku i sloupci**. Aspoň se nemusíte zabírat jeho natočením.

Mrtvá zóna funguje stejně jako karta stejného jména z **Drsných štrek¹**. Ale je tu ještě jedno zvláštní pravidlo pro mrtvou zónu artefaktu: **není povoleno umístit jiný artefakt do mrtvé zóny jiného artefaktu**.

Výzkumníci na vědecké stanici Deneb X provádí experiment, ve kterém zkouší, co se stane, když se artefakt dostane do zóny jiného artefaktu. Alespoň tedy tvrdili, že tento experiment provedou. Nějakou dobu už o nich nikdo neslyšel.

Pokud během letu ztratí loď dílek s artefaktem, dílky v mrtvé zóně zase začnou fungovat. Ale kabiny a dílky baterií zůstanou prázdné.



Existuje jedna hypotetická situace, kdy ztráta artefaktu způsobí, že loď obsahuje chybu (a je tedy nutné zahodit špatně umístěný dílek). K tomu je ale nutný ještě jiný typ nákladu a jeden dílek z Dalšího velkého rozšíření. Tohle si nechte za domácí úkol.

LOĎE SLOŽENÉ Z VÍCE ČÁSTÍ

Některé třídy lodí (**IIA¹** a **IVC¹**) jsou složeny z více částí. Pravidla pro dílky nákladu a superkarty u nich fungují docela intuitivně:

Mrtvá zóna artefaktu zasahuje celou herní desku, tedy i oddělenou jinou část lodí. Všechna pravidla a karty, které zasahují sousedních osm dílků, se (z podivných důvodů) týkají i sousedních dílků z jiné části lodí.

Postihy za těžký náklad se počítají pro každou část lodí zvlášť.

SUPERKARTY

Některá dobrodružství se vám prostě vryjou do paměti.



Některé letové karty pomáhají, některé ubližují. U superkaret platí jen půlka tohoto tvrzení. Ale zato vrchovatě.

SUPERKARTY BĚHEM STAVBY LODI



Superkarty mají odlišný rub. Můžete je použít pro lety všech úrovní. Když je to třeba, karty mají pro vyšší úrovně drtivější efekty.

Superkarty jsou vytvořené tak, aby byly výzvou, ale ne nepřekonatelnou překážkou. Ve většině případů je možnost si je při stavbě lodí prohlédnout a připravit se na ně. Pokud patříte k hráčům, kteří si karty při stavbě příliš neprohlížejí, vřele doporučujeme udělat u superkaret výjimku.



Pokud nehrajete s Dalším velkým rozšířením, odstraňte z balíčku všechny tři karty Zátěž robopolicie. Bez tohoto rozšíření nemáte možnost se jim bránit.



Pokud to mise neříká výslovně jinak, superkarty se zamíchají do balíčku jako ostatní letové karty. Jako vždy by horní karta balíčku měla být letová karta úrovně daného letu.



Určitě je lepší míchat karty a nedívat se na ně. Pokud po zamíchání není nahoře karta dané etapy, zamíchejte balíček ještě jednou.

Karty **Zlomyslných plánů**¹ se do balíčku zamíchají jako obvykle. Nejdřív promíchejte letové karty a superkarty. Pak doprostřed vmíchejte karty Zlomyslných plánů.

SUPERKARTY BĚHEM LETU

Superkarty se během letu vyhodnocují stejně jako běžné letové karty. Jednotlivé karty jsou popsány dále.

Několik obecných poznámek:

- Vztahují se na všechny hráče.
- Nepřinášejí žádné odměny, ale pokud se vám podaří uniknout superkartě bez úhony, můžete to považovat za dostatečnou odměnu.
- Mnoho superkaret má kumulativní efekty závislé na úrovni letu.

Posilovač motorů¹ umožňuje vyhnout se letovým kartám a funguje i na superkarty. Nicméně superkarty jsou tak silné, že mohou samotné proniknout do hyperprostoru. Pokud se loď nebo část lodě nachází během vyhodnocování superkarty v hyperprostoru (bez ohledu na to, jestli do hyperprostoru skočila během vyhodnocování superkarty, nebo předchozí karty), musí čelit jedné velké střele zepředu.

Takže zatímco se ostatní truckeři vypořádávají s nebezpečím, vezměte kostky a pak se ptejte sami sebe, jestli to stálo za to.

DRUHY SUPERKARET

Meteorický déšť

Při truckerských pitkách utužujících kolektiv se řeč často stočí na otázku, jak pravděpodobné je, že jediný malý meteorit zasáhne jedinou otevřenou přípojku na celé lodi. Někteří lehkomyslní mluvčové říkají, že jedna ku milionu. Ostřílený veterán na kraji baru vám řekne, že ta šance je u jeho lodi padesát na padesát. Chlápek s brýlemi a perem vám bude čmárat na ubrousek a vysvětlovat, proč je šance někde mezi jednou ku šesti a jednou ku dvanácti podle toho, kde se otevřená přípojka nachází. Pak mluvka čapne škrábala za límec, aby mu vysvětlil rozdíl mezi teorií a praxí. A vtom nastává vaše chvíle. Od stolu v temném koutě můžete pronést zlověstným hlasem:
„A už jste někdy viděli meteorický déšť?“



Meteorický déšť je velmi podrobným testem pláště vaší lodi. Malé meteority přicházejí ze dvou směrů a postupně zasáhnou každý řádek a sloupec. Žádné házení kostkami.

Zahnutá šipka ukazuje, kde útok začíná a kde končí. Vyhodnoťte všechny meteority jeden po druhém v tomto pořadí, podle běžných pravidel (jako např. na kartě Meteorický roj).



Pokud nemáte žádné otevřené části lodi, můžete se této superkartě jen smát. Pokud ano, velmi záleží na pořadí dopadajících meteoritů. Zásah do otevřené přípojky může odhalit několik dalších. Nebo může zásah zničit štít, který by mohl sloužit k odrážení dalších malých meteoritů.

Manévrovací trysky² proti Meteorickému dešti nepomůžou. Meteority prostě zasáhnou každý řádek i sloupec.

Ignorujte všechny anomálie pro výpočet zásahu (např. u lodí typu **IA¹**, **IC¹** a **IIC¹**). Meteority zasáhnou každý řádek a sloupec právě jednou, bez ohledu na jejich číslo. (V případě **lodí typu IC¹** a **IIC¹** ignorujte jejich časoprostorovou trhlinu.)

Pokud má loď zvláštním způsobem určeny jednotlivé strany a směry (jako **lodě typu IIB²** a **IIIC¹**) a je třeba hod, aby se určil jeden řádek nebo sloupec jako „strana“ lodi, hodte jednou a výsledek použijte pro všechny meteority. (V případě **třídy IIIC¹** hodte dvakrát, poprvé pro první meteorit a podruhé pro první meteorit z další strany.)

Meteorická smršť

První truckeři, kteří se s ní setkali, si ji spletli s meteorickým rojem spojeným s velkou smůlou.

Ale po vyplacení tisíců pojistných událostí objevila První mezi-galaktická pojišťovna mezi těmito případy vodítko. Meteorická smršť je důkaz, že v některých koutech galaxie udělá vesmír vše pro to, aby vás dostal.



Meteorická smršť se skládá z několika velkých meteoritů, které přilétají ze dvou směrů. Počet meteoritů závisí na úrovni letu. První řádek se týká všech letů. Druhý řádek všech letů od úrovně II a výše. A třetí řádek od úrovně III a výše. Poslední řádek se týká letů **úrovně IV²**. Řádky, které se nebudou vyhodnocovat, můžete překrýt jinou kartou.

Vedoucí hráč hodí za každou šipku v řádku. Velkým meteoritům se můžete (ale také nemusíte) bránit podle běžných pravidel pro velké meteority z Meteorického roje.

Pokud je na šipce kostka s číslem, jedna z kostek se nastaví na toto číslo. Druhá kostka se hodí běžným způsobem. Tyto meteority prostě častěji zasahují střed lodě.

Pořád se to ale považuje za „hod“, takže **manévrovací trysky²** mohou změnit místo dopadu v řádku nebo sloupci, jako normálně.

U lodí, kde se hází jen jednou kostkou (**IC¹** a **IIC¹**) nebudete házet. Kostka na kartě určí výsledek. U lodí, kde se nejdříve hází jednou kostkou a pak druhou (**IIB²** a **IIIC¹**), určuje kostka na kartě výsledek prvního hodu.

Další zajímavou věcí na meteorické smršti je to, že velký meteorit může přilétat i zezadu. **Dělo směřující dozadu může zničit velký meteorit ve svém sloupci a dvou sousedních sloupcích.** Když vás pronásleduje velký meteorit, máte o něco víc manévrovacího prostoru, než když vám míří přímo do čelního skla. Je to podobné jako u sestřelování velkých meteoritů z boku.

ZVRÁCENÝ VESMÍR



Malé meteority jsou velké, velké meteority jsou malé.

Toto je oficiální změna pravidel, která se vztahuje i na **Zvrácený vesmír¹**. V digitální verzi jsme zjistili, že je lepší dát hráčům větší šanci proti velkým meteoritům letícím zezadu. Vidíte? Někdy vesmír neudělá úplně vše proto, aby vás dostal...

Černá díra

Původní truckeři řídili osmnáctikolové nákladáky po povrchu planet. Současní truckeři létají napříč galaxií.

Přesto se někdy galaktičtí truckeři potkávají s jevy, které by těm původním řidičům nebyly neznámé: truckeři stále jezdí raději společně v konvojích, pořád si myslí, že jet rychle je lepší než jet pomalu, a pořád se musí vyhýbat nějakým díram.

ČERNÁ DÍRA



Pokud uvidíte jednu z těchto věcí, musíte hned nakopnout motory a zmizet!

Síla černé díry závisí na úrovni letu. Například tato karta má sílu 5 při úrovni letu II. **Musíte silou svých motorů dorovnat nebo překonat sílu černé díry. Jinak vás vtáhne do sebe.**

Jestliže nemůžete vyrovnat sílu černé díry, ještě není vše ztraceno. **Pokud vás černá díra vtáhne do sebe, pořád můžete uniknout, pokud zahodíte dva dílky ze své lodi za každý bod rozdílu mezi silou motorů a černé díry.**

Hráči se s černou dírou vypořádávají v pořadí od vedoucího hráče. Když na hráče přijde řada, může aktivovat dvojité motory a odhazovat dílky v libovolném pořadí. To umožňuje použít baterky z dílku, který pak odhodí. Síla motorů se ale samozřejmě počítá až poté, co hráč odhodí vše, co chtěl. Pokud tedy odhodí motor, jeho síla se už do součtu nezapočítá. Pokud odhodíte dílek životní podpory hnědého mimozemšťana, jeho bonus k motorům se nezapočítá.

Pokud nemáte dostatek dílků, abyste vyrovnali rozdíl, musíte odhodit všechny, co máte. A musíte odstoupit z letu, což je velmi přívětivá alternativa toho, co by se stalo ve skutečnosti.

Můžete vždycky doufat, že je něco pravdy na teorii, která říká, že objekty vtáhnuté do černé díry vyletí z bílé díry v paralelním vesmíru, kde jsou všechny meteority z okvětních plátek růží, kde piráti vítají truckery s otevřenou náručí a rozdávají vzácné zboží a kde si každý může za přiměřenou cenu pořídít vlastního chundelatého duhového jednorozce.



Celková síla motorů určí, kolik dílků je případně nutné odhodit. Není dovoleno odhodit jich více. Pokud je síla motorů 4 a černé díry 5, může hráč zahodit pouze dva dílky, ale ne takové, které by způsobily odpadnutí dalších dílků. Proč by měl někdo chtít odhodit více dílků? Protože existuje jedna mise, ve které se získává odměna za ztracené dílky. Jenže příběh „O polovinu lodi jsem přišel v černé díře. Zahodil jsem ji tam. Prostě se mi chtělo.“ by nikoho nezaujal.

Pokud letíte s lodí z více částí (Třída IIA¹ nebo IVC¹), udělejte tyto úpravy:

1. Síla černé díry se rovná číslu na kartě vydělenému počtem částí lodi, zaokrouhleno nahoru. (Dělí se počtem částí lodi, se kterými hráči startovali. Na aktuálním počtu částí nezáleží.)
2. Každá část lodi se bere jako samostatná loď. Musí mít sama dostatečnou sílu a případné odhozené dílky musí být z dané části.

Nepřátelské flotily

Setkání s nepřátelskou flotilou má několik výhod oproti běžným nepřátelům. Tak za první: Flotila útočí na všechny, takže se nemůže stát, že by vás vedoucí loď připravila o všechnu legraci. A za druhé: Pokud je nepřátelská flotila poražena, neplyne z toho žádná odměna. Truckeri si tedy nebudou navzájem závidět.



Síla flotily závisí na úrovni letu. Tato Pirátská flotila má pro let úrovně II sílu 9. Vše pod řádkem s úrovní aktuálního letu můžete ignorovat. Nepotřebné řádky můžete zakrýt jinou kartou.

Na rozdíl od ostatních nepřátel, kteří vždy útočí zepředu, útočí nepřátelské flotily z několika stran znázorněných na kartě. To může být ve skutečnosti výhodné. Ilustrace děla totiž určuje, která vaše děla míří na flotilu. **Když počítáte sílu svých děl, všechna děla mířící do směrů daných kartou přidávají svou plnou sílu. Děla, která do vyznačených směrů nemíří, přidávají pouze poloviční sílu.** Například proti této Loupeživé flotile přidávají děla mířící dopředu jen poloviční sílu, zatímco děla mířící do všech ostatních směrů přidávají sílu plnou. Fialoví mimozemšťané dávají svůj bonus podle běžných pravidel.

V pořadí od vedoucího hráče určí hráči sílu svých děl:

- Pokud hráč vyrovná nebo překoná sílu nepřítele pro danou úroveň letu, jeho lodí se nic nestane.
- Pokud hráč vyrovná nebo překoná sílu nepřítele jen pro nižší úroveň letu, nebudou se ho týkat efekty karty od tohoto řádku výše. Na hráče se uplatní pouze řádky pod tím, který dokázal dorovnat, až do řádku pro danou úroveň letu.

- Pokud hráč nevyrovnal ani sílu pro úroveň I, uplatní se postihy ze všech řádků odshora až po aktuální úroveň letu.

Pro přehlednost použijte druhou figurku lodě a označte řádek, který se vám podařilo vyrovnat nebo překonat. (Nebo dejte figurku do horní části karty, pokud se nepodařilo vyrovnat ani sílu pro úroveň I.)

Pokud je součástí efektu karty střela, vedoucí hráč hodí na určení zásahu pro všechny zasažené lodí, jako vždy. Postihy z karty se sčítají. Například hráč se silou děl 5, který čelí Loupeživé flotile úrovně III, ztratí 3 členy posádky i 7 kostiček nákladu (samozřejmě od těch nejdražších, jako vždy). Hráč se silou děl 6 ztratí 3 členy posádky a 4 kostičky nákladu. Hráč se silou 8,5 ztratí pouze 4 kostičky nákladu. Kdokoli se silou 9 a více neztratí nic.

Taktická zóna

Zkušení truckerři, kteří si při stavbě prohlížejí letové karty a narazí na Bojovou zónu, si říkají: „Aha, vypadá to, že budu potřebovat hodně motorů, hodně děl a hodně posádky.“ Ve skutečnosti je zbytečné se na Bojovou zónu dívat, protože se vždycky vyplatí mít hodně děl, motorů i posádky. Pokud ovšem nenarazíte na Taktickou zónu.



Taktická zóna je podobná Bojové zóně. Hráči porovnají parametry svých lodí a ten, kdo je na tom nejhůře, dostane nějaký postih.

Namísto vyhodnocování tří řádků se ale u Taktické zóny vyhodnocují dva sloupce – nejdříve levý, poté pravý. A namísto porovnávání jednoho parametru se v Taktické zóně porovnává rozdíl mezi dvěma parametry zobrazenými nad sloupcem.

Hráči postupně provedou od vedoucího hráče výpočet rozdílů. Když na hráče přijde řada, může se rozhodnout, zda zaplatí baterky za dvojitá děla, motory apod. Vše ostatní se počítá, jako vždy, i kdyby to pro hráče nebylo výhodné.

Například u Taktické zóny na protější straně je třeba, aby počet členů posádky co nejvíce převyšoval sílu děl. Hráč tak nemusí použít baterky pro dvojitá děla, ale musí si započítat bonus za fialového mimozemšťana. (Pokud máte **stanici robotů**², tohle je dobrý čas na její použití. A nezapomeňte započítat bonus za **zbrojnici**².)

Každý hráč takto spočítá sílu děl a pak ji odečte od velikosti posádky. Hráč s nejnižším výsledkem čelí postihu. V případě remízy dostane postih hráč, který je v letu více vpředu.



Hej! My jsme truckeři! Nepoužíváme záporná čísla. Poradíme si s tím ve dvou krocích:

Má někdo méně posádky než sílu děl? Tak to je špatně. Karta říká, že by jí mělo být víc. Pokud se to týká jediného hráče, schytá to on. Pokud je jich víc, schytá to ten, jehož síla děl přesahuje velikost posádky nejvíce.

Pokud mají všichni velikost posádky větší než sílu děl, jak je znázorněno na kartě, odečtete sílu děl od velikosti posádky. Aha! A máme tu kladné číslo. Ten s nejmenším výsledkem schytá postih.

A je to. Kdyby byla remíza, schytá to trucker víc vpředu. To je prostě tradice.

Teď už víme, kdo schytá postih. Ale jaký je to vlastně postih?

Jako vždy to záleží na úrovni letu. Uplatní se všechny postihy od řádku s úrovní aktuálního letu nahoru. Například u úrovně III ztratí postižený hráč 5 členů posádky a 5 letových dnů.

Můžete jinou kartou zakrýt vše pod aktuální úroveň. Tak všichni zřetelně uvidí, jaké postihy se budou uplatňovat.

Po vyhodnocení levého sloupce se stejným způsobem vyhodnotí ten pravý. V našem příkladu jde o to, mít sílu motorů větší než sílu děl. Takže hráči budou utrácet baterky za dvojitě motory, zatímco do dvojitých děl asi baterky neinvestují. Sílu děl ale musí hráči spočítat znova. Pokud by například kvůli postihu u prvního sloupce přišli o fialového mimozemšťana, nebude se už u tohoto sloupce započítávat. A pokud zaplatili baterku za dvojitě dělo v prvním sloupci, musí ji zaplatit znova pro druhý sloupec, pokud chtějí, aby fungovalo. (Ovšem v tomto příkladu by to asi nikdo neudělal, pokud by nechtěl být autorem velmi veselé historky.)

Ve hře **pětí hráčů**¹ je penalizován i hráč s druhým nejhorším výsledkem. Jeho postih se ale celkově sníží o jeden ztracený letový den, jednoho člena posádky a jednu kostičku zboží. Také na něj nepoletí první z velkých střel.

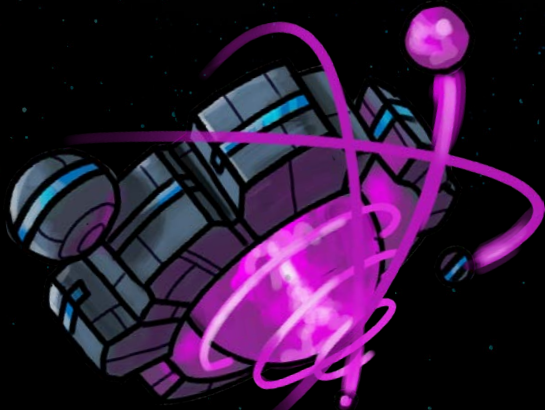


Superkarty zvláštních událostí



Superkarty obsahují šest nových zvláštních událostí. Jsou to variace na karty Hvězdný prach, Epidemie a **Zvýšená radiace**². Věříme, že si je užijete. (Kdo by si taky neužíval pořádnou nakažlivou epidemii, že?)

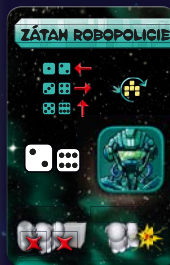
Na každé kartě je popis jejího efektu a nakreslený příklad.



Zátah robopolicie

Tyto karty nechte stranou, pokud nehrajte s dílky a pravidly z **Dalšího velkého rozšíření**².

Zátah robopolicie funguje velmi podobně jako Komando. Rozdíly jsou popsány níže.



Komando určuje, z jakého směru přijde, ale neví se, jaký řádek nebo sloupec zasáhne. U Zátahu robopolicie je to přesně naopak.

Určení směru

Hodte jednou kostkou a porovnejte výsledek s kartou. Tím je určen směr, ze kterého zátah přijde. Např. na této kartě hod nebo znamená útok zezadu.

Určení místa přistání

Robopolicie se vždy drží stejného postupu. Bílé kostky uprostřed karty znamenají „hod“ na určení řádku nebo sloupce. Pokud je potřeba pouze jeden hod (lodě **třídy IC¹** nebo **IIC¹**), použije se větší z kostek. Pokud loď vyžaduje nejdříve jeden hod a pak druhý (**třídy IIC¹** nebo **IIB²**), větší kostka je výsledek prvního hodu a menší druhého.

Přestože je dané, kam robopolicie přistane, pořád se to považuje za hod na řádek nebo sloupec, a je tak možné použít **manévrovací trysky**² a místo přistání upravit (pokud je k nim připojen dílek s posádkou).

Vytrvalost

Robopolicie se nevzdává snadno. Pokud minou loď nebo narazí na ozbrojený dílek, vrátí se a zkusí přistát znovu na dalším řádku nebo sloupci. (Abychom určili, který je „další“, předpokládáme,

že půjdou podél lodi ve směru určeném zelenou zakřivenou šipkou.) Pokud v daném řádku nebo sloupci neuspějí, zkusí to znovu a tak dále. Pokud by se dostali mimo herní plán, zkusí to znovu z druhé strany, dokud nenajdou možné místo přistání nebo dokud nevyzkouší všechny možnosti útoku z této druhé strany. Až pak se případně vzdají a nechají loď na pokoji.

Pohyb

Platí pro ně stejná pravidla jako pro všechny ostatní výsadky.



Je to tak. Když víte, že se blíží Zátah robopolicie, víte, že přistanou na jednom ze tří předem určených míst. A protože víte, jak se pohybují, můžete to narafořit tak, že naběhnete přímo do vašeho kulometného hnízda nebo proti po zuby ozbrojené posádce. Pokud by vám to ale příliš zavařilo mozek, prostě narvěte do své lodi maximum kulometných věžiček a zbrojnic a doufejte, že to dobře dopadne, tak jako když čekáte útok vetřelců nebo komanda.

Zabavení

Robopolicie zabavuje všechny baterky, členy posádky a kostičky zboží, na které narazí, stejně jako Vetřelci. (Ještěže robopolicie za sebou nechává méně slizu.)

Položení nálože

To samozřejmě není vše, co umí. Také vyhodí do vzduchu všechny dílky, ve kterých najdou nebezpečný kontraband. Ikona v pravém dolním rohu znázorňuje, co který zátah považuje za nebezpečné. Kdykoli zabaví baterku, člena posádky nebo kostičku nákladu, položí nálož přesně jako Komando. Zátah robopolicie ze strany 18 pokládá nálože, kdykoli narazí na posádku. Dvojitý zátah ze strany 19 pokládá nálože, když najde baterky.

Zastavení Robopolicie

Robopolicie je poražena, pokud vstoupí na dílek s kulometnou věžičkou nebo ozbrojenou posádkou, stejně jako Komando. A stejně jako Komando v tu chvíli odpálí všechny položené nálože.

Kolik kroků?

U robopolicie se kroky nepočítají. Prostě budou chodit po vaší lodi, dokud je neporazíte.

Tak dobrá, nebudou chodit po lodi stále dokola. Pokud by měli začít druhý stejný okruh, opustí loď.

Všimněte si ale, že je možné, že se robopolicie dostane na dílek, kde už byla, ale vydá se z něj jinou cestou. Neopustí loď, dokud neprojdou celý okruh (nebo je nezastavíte).

Pokud není robopolicie poražena, položí ještě na místě přistání nálož na rozloučenou. A když opustí loď, všechny nálože odpálí.

Dvojitý zátah



Jako u ostatních dvojitých výsadek jde o jeden výsadek, ve kterém spolupracují dvě jednotky. Obě jednotky se pokusí přistát na stejném místě. Pokud se jim to ale nepodaří, rozdělí se a každá zvláště hledá nebráněné místo k přistání ve svém směru.

Obě jednotky můžete vyhodnocovat v libovolném pořadí. Poté, co obě opustí loď, odpálí všechny nálože.

PŘEHLED NOVÝCH DÍLKŮ

Výbušný náklad



Pokud je dílek zničený, zničí všech osm sousedních dílků.

Křehký náklad



Pokud je zničený jeden z osmi sousedních dílků, je zničený i tento dílek.

Radioaktivní náklad



Osm dílků, které sousedí s tímto dílkem, nesmí obsahovat baterky nebo členy posádky. Tento dílek nesmí být připojen k jinému radioaktivnímu dílku nákladu.

Těžký náklad



Po vypočtení síly motorů odečtete celkovou hmotnost těžkého nákladu. Na stranách bez přípojek funguje jako nezničitelné plátování a nemůže být z této strany zničen velkým meteorem ani střelou.

Artefakt



Vytváří mrtvou zónu v řádku nebo sloupci (případně v obou), který je určen směrem žlutých plamenů mimozemské energie. V mrtvé zóně nefunguje nic krom přípojek, nezničitelného plátování a dílků nákladu. Artefakt nesmí být v mrtvé zóně jiného artefaktu.

Hra Vlaadi Chvátila

Ilustrace postav: Tomáš Kučerovský

Další ilustrace: Jakub Politzer

Sazba a grafická úprava: Filip Murmak

Překlad: Michal Požárek

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Dita Lazárková

Testeři: Vítek, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matůš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Pižik, Tep, fuller, Malmed, Thran, Klok, Wizy, Orwen a další hráči z Brněnského klubu deskových her, STOHu, Czechgamingu, Herního víkendu a dalších herních setkání.

Zvláštní poděkování: Dávidu Jablonovskému a Michalu Štachovi za dobré nápady, Martinu Vigašovi za skvělou zpětnou vazbu, CGE digital týmu za úžasnou aplikaci a všem truckerům, které pravidelně potkávám online, za spoustu společné zábavy... :)