

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

Hra obsahuje dva sešity – *Pravidla hry* a příručku **Jak se stát vesmírným průzkumníkem**. Touto příručkou byste měli určitě začít. Snáze se pomocí ní hru naučíte a přitom zachovává a zdůrazňuje atmosféru hry. Vychází z našich četných zkušeností, kdy jsme uváděli do hry nové skupiny.

Všechna pravidla jsou v textu uvedena ve žlutých rámečcích.

Příklady a poznámky jsou v textu uvedeny v modrých rámečcích.

Toho můžete využít tehdy, jestliže si pravidla přečtete jen jeden z vás a učí je ostatní. Co není ve žlutém rámečku, je záznam výuky vesmírných průzkumníků na Akademii kosmických letů.

Protože tuto hru nejlépe pochopíte, když si ji zkusíte, je příručka koncipovaná tak, abyste mohli začít hrát co nejdříve. S pravidly a herními mechanismy se tedy budete seznamovat postupně. Partie jsou krátké a intenzivní – cca 25 minut. Spolu s přibývajícím mechanismy také roste obtížnost hry. Každá skupina si však může sama zvolit, kdy přejde na další stupeň. Příručka vám v tom jen radí a pomáhá.

Na konci příručky najdete osnovu, podle které můžete hru naučit novou skupinu. Pomůže vám vysvětlit pravidla tak, aby nová skupina mohla začít během dvaceti minut hrát.

Počet hráčů

Tato příručka popisuje hru pro 4 nebo 5 hráčů. Pro první hry velmi doporučujeme 4 nebo 5 hráčů. Pravidla pro 2 a 3 hráče jsou uvedena na konci příručky.

Důležité upozornění

Hra obsahuje dvě CD se zvukovými stopami, které budete pro hru potřebovat. Zvukové stopy ve formátu mp3 si též můžete stáhnout z www.czechgames.com.

Pokud nemáte zařízení s reproduktory nebo hrajete v prostředí, kde nechcete rušit ostatní, můžete použít sluchátka – zvukovou stopu tak slyší jen jeden hráč (radista) a ostatním všechny důležité informace sděluje.

Nemáte-li k dispozici žádné zařízení schopné přehrávat zvuk, může jej zastoupit nehrající člověk s časomírou. Z www.czechgames.com si můžete stáhnout a případně vytisknout karty scénářů, ze kterých je možno jednotlivá hlášení v uvednou dobu předčítat. Je to vhodná role např. pro hráče, který hru již dobře zná a uvádí do ní nové hráče.

JAK SE STÁT VESMÍRNÝM PRŮZKUMNÍKEM V SEDMI LEKCÍCH

Záznam z přednášek na Akademii kosmických letů.

ÚVOD

Vážený pozůstalí, sešli jsme se tu, abychom vzpomněli neobyčejnou odvahu a hrdinství vašich blízkých, kteří prokázali své vlastní velkou službu... cože... aha... pardon, vy jste jiná skupina... omlouvám se...

Tedy... vážení kadeti, vítejte na bleskovém výcvikovém kursu Akademie. Oceňuji odvahu a hrdinství, se kterým jste se rozhodli prokázat své vlastní velkou službu. A nepochybují, že uspějete.

Přihlásili jste se jako dobrovolníci do posádky průzkumných lodí třídy Sitting Duck. Kurs bude krátký a intenzivní... tedy... ne proto, že by nám vedení zkrátilo rozpočet... potřebujeme vás dostat do vesmíru co nejdříve, abyste nahradili... ehm... prostě... váš úkol nebude nijak těžký.

Cílem vašich misí bude zkoumat určené oblasti galaxie, mapovat nepřátelskou činnost a hledat nebezpečné sektory. Vaše loď je vybavena nejmodernějším hyperprostorovým pohonem, automatickými scannery a výkonným počítačem, který vaši misi řídí. Je to vlastně jen nenáročná rutina – loď automaticky provede hyperprostorový skok do cílového sektoru, scannery zmapují okolí, a když je loď s výzkumem hotova, automaticky se dalším skokem vrátí zpět. Celá operace trvá pouze deset minut, během kterých nemusíte dělat vůbec nic. Netřeba podotýkat, že je to nejlépe placených deset

minut nicnedělání, které můžete najít. Vidím na vašich tvářích úsměvy, takže nepochybují, že částku z náborového letáku si dobře pamatujete.

Vlastně bychom vás mohli poslat na misi bez výcviku. Ale tohle nám směrnice ministerstva nedovolují... A navíc se občas – nijak často, samozřejmě – může stát, že se během mise setkáte s nepřátelským chováním, které může v extrémním případě vést až k pokusům poškodit vaši loď. A zde vstupujete na scénu vy – vaším úkolem je tyto patetické útoky odrazit a udržet loď v pořádku po 10 minut, které trvá průzkum oblasti a příprava k hyperprostorovému skoku zpět. Počítač automaticky vyhodnocuje polohu a úmysly nepřátel a loď je vybavena účinnými štíty, několika laserovými děly, samonaváděcími raketami, týmy bojových robotů a dalšími zařízeními, takže by pro vás neměl být problém poradit si s jakýmkoliv... ehm... problémem, který by mohl nastat. Je mou milou povinností sdělit vám, že v případě střetu s nepřáteli dostanete slušnou prémii, pokud se vrátíte... chci říci, až se vrátíte... protože samozřejmě nepochybují... nechme toho... promiňte, je tu nějak vedro, trochu se potím...

Dáme si malou přestávku, musím ještě zařídít nějaké formality ohledně předchozí posádky... hmm...

LEKCE 1 – VAŠE LOĎ A POSÁDKA

Jsem rád, že jsme se tu znovu sešli a že nikdo nechybí. Je trochu škoda, že musela zakročit ochranka a připomenout některým z vás, že už jste podepsali smlouvu, a doufám, že příště se přestávka obejde bez pokusů o opuštění budovy.

Začneme malým vstupním testem – připraveným příkladem krátkého letu, který vás uvede do problematiky vesmírného výzkumu a prověří vaše kvality a schopnost pracovat jako tým. Mimočodem, když už mluvíme o týmu – kdo z vás je kapitán a kdo radista?

Zvolte mezi sebou kapitána. Měl by to být někdo s dobrými organizačními a komunikačními schopnostmi a také by měl mít dostatečnou autoritu. Jeho role ve hře je sice jen symbolická, ale přinejmenším budete potřebovat někoho, kdo řekne „dost řečí, jdeme na to“.

Dále pak zvolte radistu. Radista je ve hře zodpovědný za přijímání zpráv od palubního počítače – jeho úkolem je zajistit, abyste žádnou z důležitých zpráv nepřeslechli. Zkušenost ukazuje, že o něco lepšími radistkami jsou dívky a ženy – příroda je obdařila lepší schopností vnímat více věcí najednou a obvykle dokážou zaregistrovat příchozí zprávu i v okamžiku, kdy jsou plně zaujaty řešením jiného problému.

Asistentka vám rozdává barevné kombinézy... ano, každá má jinou barvu, abyste se během letu lépe poznali.

Každý hráč si vybere jednu z barevných figurek. Vezme si také hráčskou desku s čísly 1–7 ve stejné barvě a položí ji před sebe. Desky s čísly 8–12 zatím nechejte v krabici.



A teď se prosím podívejte na tabuli. To, co vidíte, je plán lodi Sitting Duck. Radistka se prosím přesune sem, aby dobře viděla a slyšela – toto je výstup palubního počítače.

Ideální rozesazení u stolu pro hru pěti hráčů ukazuje následující obrázek.



Plán lodi položte na stůl, pokud možno tak, aby k němu všichni seděli čelem nebo z boku a nikdo ho neměl vzhůru nohama. Nad horní hranou Plánu lodi by mělo být cca 30 cm místa – to bude „obrazovka počítače“, kde vám palubní počítač bude promítat důležité údaje.

Radista by měl sedět u této oblasti a také blízko přehrávače.

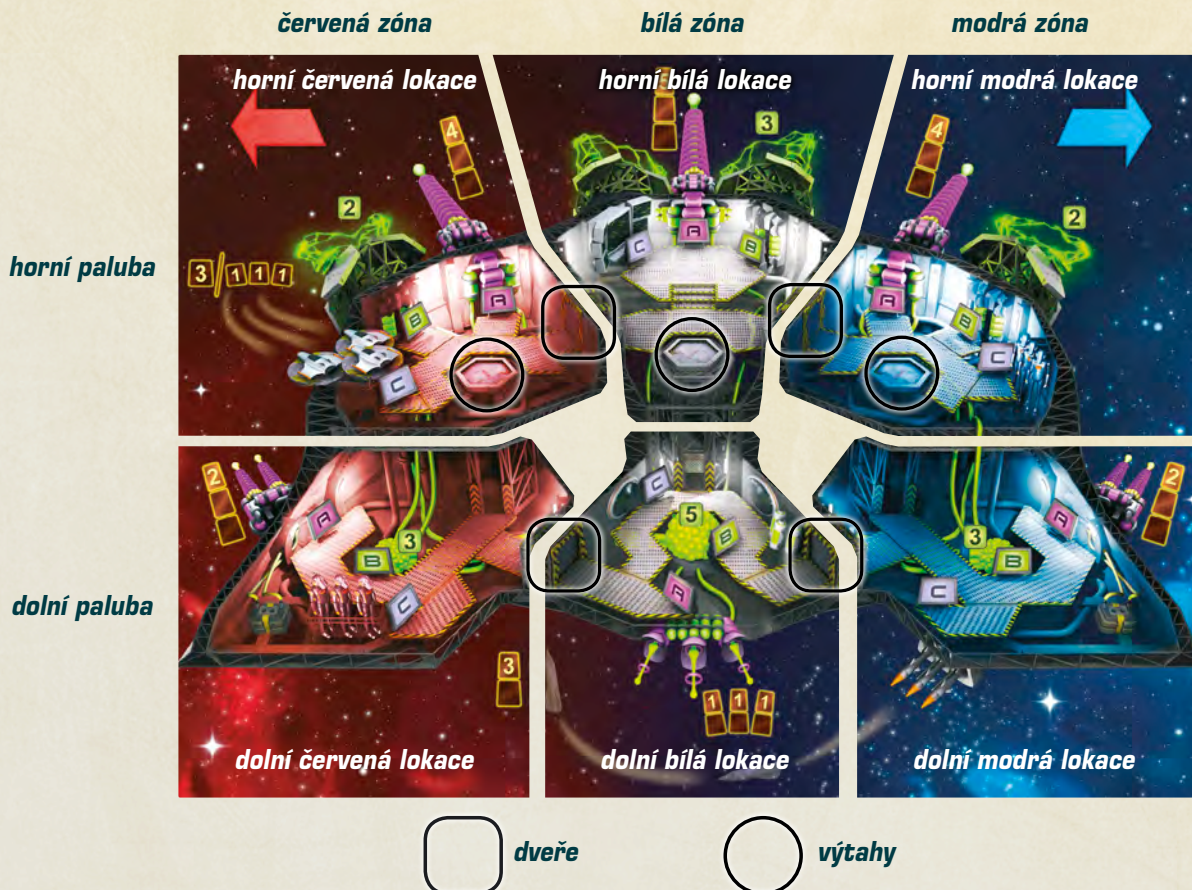
Pod plán lodi položte desku průběhu letu, stranou se dvěma řádky nahoru.

PLÁN LODI

Jak vidíte, loď je rozdělena na tři části – levobok, centrální část a pravobok. Pro snadnější orientaci jsou osvětleny barvenými světly – levobok červeným, centrální část bílým a pravobok modrým. Abychom se vyhnuli nepřijemnostem, když si někdo ve stresu splete levou a pravou stranu, budeme se vždy odvolávat na červenou, bílou a modrou část.

Loď má také dvě paluby – horní a dolní. V každé části lodi je výtah spojující horní a dolní palubu a jednotlivé lokace na horní i dolní palubě jsou spojeny dveřmi.

Celkem je zde tedy šest lokací – červená horní, červená dolní, bílá horní, bílá dolní, modrá horní a modrá dolní.



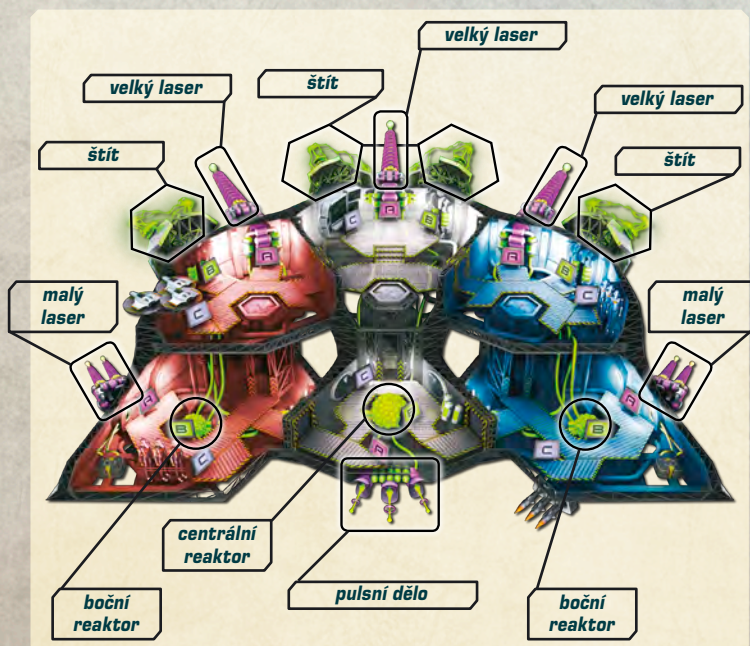
ZAŘÍZENÍ NA LODI

V každé ze šesti lokací jsou tři zařízení, pro jednoduchost označená písmeny **A**, **B** a **C**. Ne, slečno, to není zjednodušený náčrt, loď opravdu takto vypadá a každé zařízení se skutečně ovládá velkým tlačítkem s barevným písmenem. Uvidíte, že až budete poprvé v akci, oceníte to.

Písmena **A** označují zbraně. Na horní palubě jsou to tři velká laserová děla, v každé části lodi jedno. V červené a modré dolní lokaci jsou malá laserová děla. Jsou slabší, ale mají vlastní zdroje energie, takže nejsou odkázána na energii z reaktorů. V dolní bílé lokaci je pak ještě pro všechny případy pulsní dělo.

Písmena **B** označují zařízení pracující s energií. Na horní palubě jsou to energetické štíty – každý z nich chrání jednu část lodi. Na dolní palubě jsou písmenem **B** označeny reaktory. Každá část lodi má vlastní reaktor, a všechna zařízení (zbraně i štíty) v dané části lodi čerpají energii z tohoto reaktoru. Boční reaktory si energii berou z centrálního reaktoru a energii v centrálním reaktoru je možno doplňovat spalováním palivových článků.

Že je to složité? Slečno, sotva jsme začali. Ale dobrá, zařízení označených písmenem **C** si zatím nevšímejte, pro první testovací let je nebudete potřebovat.



POČÁTEČNÍ STAV LODI

Po výstupu z hyperprostoru v cílovém sektoru vypadá vaše loď vždy takto:

Vy se nacházíte na kapitánském můstku. Reaktory a štíty jsou částečně nabitě energií, u centrálního reaktoru jsou tři rezervní palivové články.



Své figurky umístíte do bílé horní lokace.

K označování energie v reaktorech a štítech se používají zelené kostičky. Do každého štítu dejte 1 kostičku, do bočních reaktorů po 2 kostičkách, do centrálního reaktoru 3 kostičky. K centrálnímu reaktoru navíc umístíte 3 zelené válečky – palivové články.

Malá laserová děla mají vlastní zdroje energie – dejte po 1 žluté kostičce na akumulátory pod nimi.

Zbylé zelené kostičky dejte spolu s červenými na hromádku někde na stůl a vytvořte bank.

Zbude vám spousta dalších věcí (žetonky, kostičky, figurky). Ty zatím vraťte do krabice, pro první hru je nebudete potřebovat.

Čísel v zelených čtverečcích u reaktorů a štítů si zatím nevšímejte, ty ukazují jejich maximální kapacitu. Cože? Proč není vše naplněno na maximum? Mladíku, uvědomte si, že nejspíš na žádné potíže nenarazíte. Proč tedy plýtvat energií. A i kdyby se nějaký nepřítel objevil – to, co máte, vám na chvíli vystačí a přinejhorším není problém sjet výtahem a energii doplnit. Aspoň se nikdo nebude nudit.

OKOLÍ LODI

Jistě pro vás nebude překvapením, že každý vesmírný sektor má svou specifickou metriku a topologii. Hmm... soudě podle pootvěřených úst a nechápavých pohledů to pro některé překvapením je, ale nevádí. Naštěstí máte na lodi centrální počítač, který ještě před skokem vše proměří a přehledně graficky zpracuje do tří trajektorií ohrožení.

Trajektorie a nepřátelé jsou v běžné hře pro každý let náhodně vybrané, v prvním testovacím letu se však setkáte s předem připravenou situací.



Vezměte trajektorie označené **T6**, **T2** a **T4** a umístěte je na „obrazovku počítače“ nad vaši loď podle obrázku. Zbylé trajektorie nechte v krabici.

Z fialových karet ohrožení označených symbolem vezměte ty, které mají v levém dolním rohu označení **E1-01** až **E1-06**. Dejte je na hromádku lícem dolů tak, aby nahoře byla karta s označením **E1-01**, pod ní **E1-02** atd. Hromádku položte před radistu. Zbylé karty (fialové i zelené) zatím nechte v krabici.

Také budete potřebovat po dvou žetoncích s čísly . Zbylé žetonky zatím můžete nechat v krabici.

AKČNÍ KARTY

Předem vás musím upozornit, že náš trenažér poměrně věrně simuluje situaci na skutečné lodi, která není zdaleka tak přehledná, jak se zdá tady u tabule. Nemáte všechny informace ani všechny možnosti – představte si, jak se v potu tváře snažíte rozběhnout zaseknutý výtah, zatímco kolem vás všechno vybuchuje, a co se děje na druhé straně lodi, tušíte jen podle toho, co vám ostatní křičí do sluchátek. A když to konečně zvládnete, zjistíte, že v reaktoru není energie, že zatím něco rozstřílelo prostředek lodi a že zprava se k vám blíží kosmická obluda o velikosti... Eh, promiňte, nechtěl jsem vás vystrašit... samozřejmě, že přeháním... trochu... ale v tom zmatku se může stát ledacos.

Pro simulaci zmatku na lodi slouží akční karty. Vezměte akční karty s šedou zadní stranou a dobře je zamíchejte. Rozdejte každému hráči 10 karet následujícím způsobem: 5 karet položte lícem dolů na jeho hráčskou desku na oblast 1–3, 5 karet položte na oblast 4–7. Hráči je zatím nechají ležet a neprohližejí si je.



Balíček zbylých karet položte lícem dolů tak, aby na něj všichni hráči dosáhli. Šest karet se zlatou zadní stranou zatím nechte v krabici.

ZVUKOVÁ STOPA

Nyní jsme vstoupili do simulační místnosti. Pořádně si to tu před akcí prohlédněte, já zatím vložím do počítače scénář pro testovací let.

Máte-li mp3 přehrávač, připravte si stopu číslo 1 – „S1-1 První testovací let“ na výukovém CD.

Pokud nemáte přehrávač, pak si hráč představující počítač najde mezi kartami scénářů kartu „S1-1 První testovací let“.

Připravená první hra by měla vypadat takto:



LEKCE 2 – AKČNÍ ČÁST LETU

Akční část hry se odehrává v reálném čase, v časovém limitu daném zvukovou stopou. Během něj musí každý hráč pomocí akčních karet naplánovat, co bude jeho postava během letu dělat.

Takže akce může začít, přesuňte se všichni na můstek a já to spustím... cože? Já vám ještě neřekl, co dělat? Jste si jistí? No tak dobře... a nekoukejte na mě tak vyčítavě, nemáte tušení, jak je tahle práce deprimující... školit nové posádky znovu a znovu... když stejně víte, že... hmm... Ale dost už o mé práci, zpátky k té vaší...

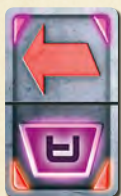
PLÁNOVÁNÍ AKCÍ

Jakmile spustím počítač, celá operace začne. První testovací let bude trvat jen sedm minut. Zkušenosti ukazují, že za těch sedm minut zvládnete udělat až sedm různých akcí. Pro lepší přehlednost a synchronizaci je operace ještě rozdělena do dvou fází – první fáze pro akce 1–3, druhá pro akce 4–7.

Jakmile je spuštěna zvuková stopa, počítač ohlásí začátek operace a každý hráč si vezme do ruky prvních 5 akčních karet, které leží na jeho hráčské desce na číslech 1–3. Pomocí těchto karet musí naplánovat, co udělá jeho postava v prvních třech kolech hry.



Každá akční karta má dvě části – pohyb a akci. Každou kartu ale můžete použít jen pro jedno z toho. Pokud je natočena pohybovou částí nahoru, slouží k pohybu a vůbec nezáleží na tom, jaká akce je ve spodní části karty. Pokud je natočena akční částí nahoru, představuje aktivaci zařízení v té lokaci lodí, kde se právě nacházíte, a spodní pohybová část nehraje roli.



Karta použitá jako pohyb doleva.



Ta samá karta použitá jako akce A.

V pohybové části se nachází pohyb doleva, pohyb doprava nebo přesun výtahem. Aby se zamezilo omylům, je šipka doleva červená a šipka doprava modrá – odpovídají barevně osvětlení částí lodí. A pro všechny případy jsou na plánu lodí i nakresleny. U přesunu výtahem se směr nerozlišuje – jste-li na horní palubě, znamená přesun na dolní palubu, jste-li na dolní, znamená přesun nahoru.

Akční část může obsahovat aktivaci zařízení (A, B, C) anebo akci týmu robotů (R). V prvním letu budete používat pouze akce (A) a (B). Akce (C) a (R) pro vás zatím nemají smysl – takovou kartu prostě použijete jako pohybovou nebo ji nepoužijete vůbec.

Akce své postavy pro první tři kola naplánujete tak, že umístíte až 3 karty lícem nahoru na svou hráčskou desku na pole označená 1, 2 a 3. Pokud se chcete přesunout do sousední lokace, položte kartu pohybem (šipkou) nahoru. Pokud chcete použít akční část karty, otočte kartu akcí nahoru. Takto v každém kole provedete buď jeden pohyb, nebo zůstanete na místě a provedete akci ve své současné lokaci. Pokud v nějakém kole nebudete dělat nic, neumísťujte na pole pro dané kolo žádnou kartu.



V tomto případě se hráč rozhodl v prvním kole jít doleva (do červené horní lokace), ve druhém kole vyčkávat a ve třetím pomocí akce (A) aktivovat zařízení ve své lokaci (tj. vystřelit z levého velkého laseru). Akce (C) a pohyb výtahem na spodních částech použitých karet nehrají roli.

Celá tato část hry se odehrává v reálném čase – každý může pokládat karty na svou desku, jak rychle chce. Je nejen dovoleno, ale i velmi doporučeno dohodnout se, kdo kam půjde a co bude dělat, případně sledovat, co dělají ostatní. Položené karty smíte brát zpět do ruky a nahrazovat jinými, na konci však musí na každém poli ležet nejvýše jedna karta. Nepoužité karty musíte držet v ruce a nesmíte je ostatním hráčům ukazovat (i když smíte říkat, co na nich máte).

Jakmile je hráč spokojen s akcemi naplánovanými pro první tři kola, smí začít plánovat druhou fázi operace: vezme si akční karty položené na polích 4–7, přidá je ke kartám, které mu zbyly z první fáze a pokračuje v přípravě akcí pro kola 4–7. **Jakmile si však hráč vezme karty pro druhou fázi, nesmí již hýbat s akcemi připravenými pro první tři kola ani tam přidávat další karty.** Akce na polích 4–7 může měnit až do konce akční fáze.

Celá akční fáze trvá sedm minut, během kterých se musí hráči dohodnout a naplánovat své akce pro sedm kol hry.

Možná jste trochu překvapeni. Nejdříve jsme nachystali plán lodí, spoustu figurek, žetonků a kostiček a pak jediné, co se po vás chce, je položit karty na sedm polí, jednou či druhou stranou nahoru?

Skutečně je to tak, v akční fázi má každý pouze naplánovat, co bude jeho figurka po sedm kol dělat.

Plán lodí s figurkami a žetonky je vám však plně k dispozici. Můžete na něm svou figurkou hýbat podle toho, co plánujete, můžete pohybovat s kostičkami energie, atd. To vše je však jen pomůcka, abyste si usnadnili dohodu s ostatními. Jediné, na čem na konci záleží, je oněch až sedm akcí, které jste naplánovali.

HLÁŠENÍ POČÍTAČE

Všichni, především pak radista, by během operace měli věnovat pozornost hlášením počítače. Obsahují obvykle životně důležité informace.

Jakmile spustíte zvukovou stopu, začne hra hláškou:

„Detekována nepřátelská aktivita, zahájena první fáze operace.“

V tomto okamžiku si může každý vzít do ruky pět akčních karet z první části desky a začít plánovat první 3 akce.

Radista má však ještě jeden, velmi důležitý úkol – zpracovávat hlášení o nepřátelích. Hlášení může vypadat například takto.

„Čas T+3, ohrožení v červené zóně. Opakuj, čas T+3, ohrožení v červené zóně.“

V tomto okamžiku musí radista učinit následující:

- Táhne první kartu z hromádky ohrožení.
- Položí ji lícem nahoru k příslušné trajektorii podle barevného kódu odpovídajícímu osvětlení lodí (např. „červená zóna“ znamená trajektorii před červenou zónou, na levé straně).
- Vezme jeden z očíslovaných žetonků odpovídající času (např. žetonek 3, pokud se jedná o čas T+3 apod.) a položí jej na kartu nepřátel.

V uvedeném případě by tedy výsledek vypadal takto:



Radista by také měl na kartu upozornit kapitána, aby ji vzal na vědomí a ujistil se, že si kartu někdo pozorně přečte a o dané ohrožení se postará.

Další možná hlášení jsou:

„Příchozí data. Opakuj, příchozí data.“

Ozve-li se toto hlášení, každý hráč může táhnout jednu novou kartu z hromádky dosud nepoužitých akčních karet. Pokud si hráči hlášení nevšimnou, radista by je měl upozornit.

„Přenos dat. Opakuj, přenos dat za pět... čtyři... tři... dva... jedna... pip. Přenos dat ukončen.“

Přenos dat umožňuje každému hráči předat jednu kartu libovolnému jinému hráči. Ten vám za ni nemusí dát žádnou kartu, a dokonce je možné, že více hráčů pošle kartu jednomu hráči. Každý hráč však smí poslat jen jednu kartu.

Přenos dat není povinný. Karty musí být předány dříve, než se ozve pípnutí, a mělo by se tak stát z ruky do ruky – nemůžete spoluhráči kartu jen tak hodit nebo položit před něj. V okamžiku, kdy se ozve hlášení o přenosu dat, už většinou není na domluvu moc času – proto pokud potřebujete nutně nějakou kartu, je dobré domluvit se předem, co potřebujete a kdo vám to pošle, pokud k přenosu dojde.

„Konec první fáze za jednu minutu.“

„Konec první fáze za dvacet vteřin.“

„Konec první fáze za pět... čtyři... tři... dva... jedna. První fáze ukončena. Zahájena druhá fáze.“

Těmito hlášeními vás počítač s předstihem upozorňuje, že máte ukončit první fázi operace – tj. ukončit plánování akcí 1–3, vzít do ruky další karty a začít plánovat akce 4–7. Jak už bylo řečeno, toto může každý učinit i dříve, pokud chce. Jakmile je však ohlášeno ukončení první fáze operace, musí tak učinit všichni, a to i pokud nějaké akce nestihli naplánovat – zůstanou prázdné.

„Konec operace za jednu minutu.“

„Konec operace za dvacet vteřin.“

„Konec operace za pět... čtyři... tři... dva... jedna. Operace ukončena, vstupujeme do hyperprostoru.“

Po tomto hlášení končí akční část letu a nikdo už nesmí s kartami hýbat. Nastává další část hry – přehrávání videozáznamu.

Pokud budete mít pocit, že už máte vše perfektně naplánováno a nemáte dále co dělat, můžete samozřejmě ukončit let i dříve. Prostě zastavte zvukovou stopu.

LEKCE 3 – PŘEHRÁVÁNÍ PRŮBĚHU LETU

V druhé části hry zjistíte, jak se let na základě vašich naplánovaných akcí skutečně vyvíjel. Tato část nemá časový limit. Nedělejte se zde žádná rozhodnutí, pouze si za pomoci herního plánu a komponent krok po kroku přehrajete, co se na lodi odehrálo. Můžete si představovat, že sledujete videozáznam letu.

Nejspíš už máte dost povídání a chtěli byste si to zkusit, že? Ještě předtím si ale budete muset poslechnout, jak vlastně přesně let bude probíhat. Jinak budete po lodi jen zmateně pobíhat a nazdařbůh střílet, dokud vám nedojde energie. Hmm... stejně v tom nebudete rozdíli, jak tak sleduju vaše prázdné pohledy... ale já to mám v osnovách, tak vám to prostě řeknu.

Než si vyzkoušíte akční část, měli byste vědět, jak bude fungovat vyhodnocování.

Ve skutečnosti se samozřejmě děje všechno současně, ale nám pro lepší představu pomůže, když si operaci rozčleníme na jednotlivé kroky.

A taky proto, že je to přece jen stolní hra...

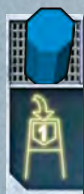
Na projekční stěně vám promítnu schéma, jak let probíhá od vašeho výstupu z hyperprostoru až do okamžiku, kdy se do hyperprostoru opět vrátíte...

K vyhodnocování letu slouží deska průběhu letu. Její jednotlivá pole představují všechny kroky vyhodnocování. Postavte modrý váleček na první pole desky – výstup z hyperprostoru.



deska průběhu letu

Před vyhodnocením vraťte loď (figurky i kostičky) do počátečního stavu (viz *Lekce 1*). Zvolte jednoho hráče, který bude vyhodnocování řídit (obvykle kapitán, ale může to být i někdo jiný). Tento hráč, taktický důstojník, bude postupně posouvat váleček po jednotlivých polích a hráči budou společně vyhodnocovat akce na nich naznačené.



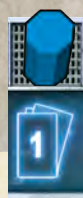
NOVÁ OHROŽENÍ

Hned po výstupu se mohou objevit nepřátelé. Netvařte se tak zděšeně, už jsem říkal, že v naprosté většině případů žádné nepřátele... anebo víte co, už toho mám dost, zas tak dobře mě neplatí, tvařte se jak chcete, prostě se to stát může a basta...

Toto pole má na sobě číslo a znamená „přidejte nová ohrožení, která byla zjištěna v tomto čase“. Pokud vám takové ohrožení počítač během letu hlásil, váš radista táhnul kartu a položil na ni žetonek s příslušným číslem. V tomto okamžiku vezměte druhý žetonek se stejným číslem a položte jej na první pole příslušné trajektorie (nejvzdálenější od lodi). Posouváním žetonku po trajektorii budete simulovat pohyb daného ohrožení.

Pokud v daném čase žádné ohrožení nebylo hlášeno (a na žádné kartě tedy toto číslo neleží), neděje se nic.

Příklad: První hlášení o ohrožení bylo „Čas T+2, ohrožení v bílé zóně“. Radista v tom okamžiku táhnul první kartu ohrožení, položil ji vedle prostřední trajektorie a na kartu umístil žetonek s číslem 2. Když se během vyhodnocování dostanete na pole „nová ohrožení 1“, nestane se nic – v čase T+1 se žádný nepřítel neobjevil. Když se dostanete na pole „nová ohrožení 2“, vezměte druhý žetonek s číslem 2 a nasadte jej na první pole prostřední trajektorie (tj. pole nejvzdálenější od lodi, označené šipkou).



TAHY HRÁČŮ

Dalším krokem je vaše první akce – bez o hledu na to, zda se první nepřítel objevil, či nikoliv, vy můžete začít jednat, rozmístit se po lodi, doplnit štíty, apod.

Toto pole říká, že všichni provedou svou akci s odpovídajícím číslem. Tahy se provádějí počínaje kapitánem a pak po směru hodinových ručiček – to může být občas velmi důležité!

Pohybové akce

Pokud hráč dal kartu pohybovou částí nahoru, v tomto okamžiku přesune svou figurku naznačeným směrem.

Použil-li červenou šipku (doleva), přesune figurku dvěma do sousední části lodi, vlevo od své aktuální lokace. Figurka zůstává na stejné palubě (horní, nebo dolní), na které byla. Tento pohyb může hráče přesunout z modré zóny do bílé nebo z bílé do červené. Pokud je již v červené zóně, jeho figurka se nepohne.

To samé platí pro modrou šipku doprava.

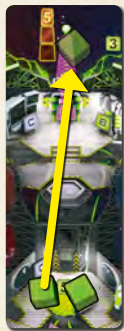
Pokud hráč použil výtah, pak byl-li na horní palubě, přesune figurku výtahem na dolní palubu. A naopak, byl-li na dolní, přesune ji na horní. Figurka zůstává ve stejné zbarvené části lodi.

Akce **A** - aktivace zbraní

Takže se dostáváme k tomu nejobtavnějšímu na celé misi. Ke zbráním!

Pokud hráč položil kartu akcí **A** nahoru, pak to znamená, že aktivuje zbraň v lokaci, kde se právě nachází. Střelba se v tomto okamžiku pouze naznačí, nikoliv vyhodnotí – k tomu slouží až další pole průběhu letu.

Na horní palubě znamená akce **A** aktivaci velkého laserového děla v dané lokaci. Lasery čerpají energii z reaktorů na dolní palubě. Hráč vezme 1 zelenou kostičku z reaktoru příslušné části lodi a položí ji na dělo. Pokud v reaktoru v dané části žádná energie není, hráč má smůlu – spínač cvakl naprázdno a k výstřelu nedojde. Aby ke střelbě došlo, musí být energie ve správném reaktoru – není možno vzít energii z jiného reaktoru nebo ze štítů.



Obdobně funguje pomocné pulsní dělo v dolní bílé lokaci. Čerpá energii z centrálního reaktoru, a hráč tedy přesune zelený žetonek z centrálního reaktoru na obrázek děla (pokud v hlavním reaktoru energie není, ke střelbě nedojde).

V dolní červené a modré lokaci znamená akce **A** výstřel z malého laserového děla. To má vlastní zdroj energie (v akumulátoru pod dělem by měla vždy ležet žlutá kostička), takže akci je možno provést každé kolo. Výstřel se naznačí přesunutím žluté kostičky na obrázek děla.



Pokud by v jednom tahu chtělo vystřelit z jedné zbraně více hráčů, zbraň vystřelí jen jednou – ostatní pokusy o aktivaci zbraně se ignorují a postava neudělá nic.

Akce **B** - práce s energií

Terminály s písmenem **B** umožňují pracovat s energií na lodi. Nyní dávejte prosím dobrý pozor, protože pro pochopení různých zařízení je klíčové rozumět toku energie na lodi.

Na horní palubě znamená akce **B** přelití energie do štítů v té části lodi, kde se hráč právě nachází. Každý štít čerpá energii z reaktoru ve stejné části lodi (sledujte zelené kabely).

Zelené číslo u štítu značí jeho kapacitu. Akce B naplní štít na maximum: hráč přesune z příslušného reaktoru tolik kostiček, aby jejich počet ve štítu dosáhl uvedené hodnoty. Pokud jich v reaktoru není dost, přesune všechny, co tam jsou, a kapacita štítu zůstane nenaplněná.



Příklad: Hráč provede v horní červené lokaci akci **B**. Aby naplnil kapacitu štítu **2**, přesune z reaktoru do štítu 1 kostičku. V dalším tahu hraje znovu akci **B**. Štít je plný, nepřesune tedy žádnou kostičku. Poté nepřítel všechny energie ze štítu vybijí. Použije-li v příštím tahu hráč opět akci **B**, přesune do prázdného štítu už jen jednu kostičku – více jich v reaktoru není. Další akce **B** by už neudělala nic (pokud nikdo mezitím reaktor nedoplnil).

Na dolní palubě znamená akce **B** práci s reaktory. Boční reaktory (v dolní červené a modré lokaci) si berou energii z centrálního reaktoru (v dolní bílé lokaci). Funguje to stejně jako doplňování energie do štítů – hráč přesune z centrálního reaktoru tolik kostek, aby naplnil maximální kapacitu bočního reaktoru, u kterého stojí. Pokud energie v centrálním reaktoru není dost, přetáhne vše, co jde.

Při přelévání energie do štítů nebo reaktorů se nemůžete rozhodnout doplnit jen část energie. Prostě jste zmáčkli tlačítko **B** a to vždy přesune všechnu dostupnou energii až do maximální kapacity doplňovaného zařízení.

U centrálního reaktoru se akcí **B** spálí jeden palivový článek a energie v reaktoru se doplní na maximální kapacitu. Hráč odloží do banku jeden zelený váleček a doplní z banku kostičky až do maximální kapacity reaktoru. Váleček musí odložit, i pokud byl reaktor plný a žádná energie se tedy nedoplnila. Pokud už jsou všechny články spáleny, další akce **B** u centrálního reaktoru nedělá nic.



Příklad: V situaci na obrázku použije žlutý akci **B**. Odevzdá jeden palivový článek a doplní kostičky v centrálním reaktoru na 5 (vezme z banku 3 zelené kostičky). Červený a modrý nedělají nic.

V dalším tahu použije červený a žlutý akci **B** a modrý akci **A**. Nyní hraje roli pořadí

hráčů – červený je kapitán (hraje první), pak hraje modrý, pak žlutý. Červený tedy nejdříve přetáhne 3 kostičky z centrálního reaktoru do pravého, aby doplnil jeho kapacitu. Modrý pak použije jednu kostičku k tomu, aby vystřelil z velkého laseru. Nakonec žlutý spálí další článek a doplní energii v centrálním reaktoru zpět na 5.

Kdyby byl kapitánem modrý (a po něm by hrál žlutý a červený), stalo by se toto: Nejprve by se modrý pokusil vystřelit. K výstřelu by však nedošlo, protože v pravém reaktoru není energie. Poté by žlutý spálil (odevzdal do banku) další článek, ale protože je reaktor plný, nic by se nestalo (nedostal by žádná zelená kostičky). Nakonec by červený přelil 3 kostičky z centrálního do pravého reaktoru – příliš pozdě, aby to bylo v tomto kole k něčemu užitečné.

Povšimněte si, že palivové články máte k dispozici jen 3, takže u náročnějších letů je vhodné energií šetřit a aktivovat centrální reaktor až poté, co je skoro prázdný. Ale pořád je vhodnější trochu plýtvat energií než mít v klíčovém okamžiku prázdný reaktor, protože už se nejednou stalo, že... Jen si klidně dojezte svačinu, pane, nenechte se rušit... Chápu, že taky potřebujete doplnit energii... Ne, neomlouvejte se... Ostatně k čemu jsou vám moje mnohaleté zkušenosti... Však si to vyzkoušíte sám, až na vás poletí obří Destroyer a vy budete marně naprázdno cvakat spouští děla... ehm... Vidíte, teď jsem tady kvůli vám vystrašil slečnu... Nic takového jako obří Destroyer samozřejmě neexistuje, trochu jsem se nechal unést... hmmm...



VYHODNOCENÍ STŘELBY

Byl to velký pokrok ve válčení, když komplikované zastaralé zbraně typu „zamířit a vystřelit“ byly nahrazeny jednoduchým typem „vystřelit“. Nicméně stejně musíte o zbraních něco vědět, abyste je mohli efektivně používat. Bude jeden výstřel stačit na zlikvidování nepřítelů? Je nutné vystřelit ještě jednou, nebo je lepší šetřit energií?

Proto byste měli vědět, jak silné jsou jednotlivé zbraně, jaký mají dostřel, a také umět číst informace, které vám dodává o nepřítelích počítač.

Nyní se vyhodnotí střelba ze všech zbraní. Zbraně, které vystřelily, jsou označeny zelenou nebo žlutou kostičkou (energií, kterou spotřebovaly). Informace o dostřelu a síle zbraní jsou uvedeny na plánu lodi přímo u zbraní.

Zbraně

Nejprve zjistíme, zda a co zbraně zaměřily.

Malé a velké lasery fungují stejně – dokážou střílet jen na nepřítel lečícího z příslušné strany (levé lasery na levou, pravé lasery na pravou a centrální laser na prostřední trajektorii). Pokud na této trajektorii není žádný žetonek, netrefí nic (ale energii spotřebují). Pokud je tam jeden nebo více žetonků, zaměří a trefí nejbližší z nich (tedy ten, který je od lodi vzdálen nejméně polí). Kdyby se někdy stalo, že jsou tam dva žetonky na stejném poli, dělo zaměří nepřítel se nižším číslem.



Povšimněte si tří oranžových polí vedle každého laseru – ta říkají, že lasery dostřelí do vzdálenosti 3. Také trajektorie jsou rozděleny na 3 (kratší jen na 2) různě zbarvené části. To jsou pásma dostřelu – nejbližších pět polí je vzdálenost 1, dalších pět polí vzdálenost 2 a zbylá pole jsou ve vzdálenosti 3. Vzdálenost tři je maximální, lasery tedy mohou střílet jakkoliv daleko.

(Pozor, písmena X, Y a Z na trajektoriích nemají se vzdáleností nic společného!)

Číslo u laserů vyjadřuje jejich sílu – malá děla mají sílu 2, velká 4 nebo 5.

Pulsní dělo funguje odlišně. Má sílu jen 1, zato zaměří úplně všechny nepřátele na všech třech trajektoriích (na jedné trajektorii jich může trefit i více), pokud jsou v dostřelu. Ten je u pulsního děla 2; netrefí tedy nepřátele, jejichž žetonky jsou v nejvzdálenějším pásmu.

Karta ohrožení

Počítač má rozsáhlou databázi nepřátel, a na horním displeji vám proto dokáže zobrazit poměrně přesné informace.

úroveň ohrožení



typ ohrožení

rychlost

počet životů

štítu

speciální pravidla

akce X, Y, Z

kód karty

bodová hodnota

V tomto okamžiku nás na kartě ohrožení zajímají především dva údaje – počet životů (číslo v červeném poli) a štítu (číslo v zeleném poli).

Počet životů říká, jakou celkovou sílu útoku potřebujete na zničení tohoto ohrožení. Síla štítu říká, jakou velikost útoku je nepřítel schopen v každém kole vykryt.

Pozor, důležitý je také text pod obrázkem shrnující zvláštní vlastnosti nepřítel. Někteří nepřátelé jsou imunní vůči určitým druhům útoku.

Vyhodnocení útoků

Teď se, bohužel, dostáváme k nepříjemnému faktu – většina nepřátel má také štítu, které má stále nabitě. Proti nepřítelům se silnými štíty se proto vyplatí synchronizovat palbu z více zbraní tak, aby zasáhly v jednom okamžiku.

Při vyhodnocování útoku postupujte takto: zjistěte, co všechno daného nepřítel v tomto kole zaměřilo. Sečtěte sílu všech těchto útoků. Součet snižte o štítu nepřítel – a výsledek je poškození, které v tomto kole utrpěl.

Poškození naznačte červenými kostičkami, které položíte na kartu ohrožení (velké jsou za 5 malých).

Pokud (ať už najednou, či postupně ve více kolech) nepřítel utrpěl aspoň tolik poškození, kolik má životů, podařilo se vám ho zlikvidovat. Odstraňte jeho žetonek z trajektorie a kartu ohrožení položte před kapitána jako trofej.

Pozor! Nejprve se zbraně zaměřují, pak se teprve vyhodnocuje zranění.

To znamená, že blíží-li se dva nepřátelé na trajektorii červené zóny, obě laserová děla v červené zóně budou střílet na bližšího z nich. I kdyby byl výstřel z jednoho děla dostatečný na zlikvidování bližšího nepřítel, druhé dělo nebude střílet na vzdálenějšího. Laserová děla nemohou zasáhnout vzdálenějšího nepřítel dříve než v kole následujícím po zničení bližšího nepřítel.

Jak jste asi pochopili, právě kvůli štítům je potřeba s vyhodnocením útočných akcí počkat, až se vyhodnotí všechny hráčské tahy. Všechny útoky na daného nepřítel se totiž sčítají a štítu se od výsledku odečítají jen jednou. Je tedy výhodné na nepřítel se silnějšími štíty koncentrovat palbu z více zbraní najednou v jednom kole.



Příklad 1: Tato stíhačka letí na levé (červené) trajektorii. Když po ní vystřelíte z levého velkého laseru, způsobíte jí 2 poškození ($4 - 2 = 2$). Abyste ji zničili, museli byste po ní příští kolo vystřelit podruhé, čímž spotřebujete 2 energie. Když po ní vystřelíte jen z levého malého laseru, nestojí to žádnou energii, ale nezpůsobíte jí žádné poškození ($2 - 2 = 0$).

Ovšem když se domluvíte a vystřelíte po ní ve stejném tahu z malého i velkého laseru najednou, způsobíte jí najednou 4 poškození a zničíte ji ($4 + 2 - 2 = 4$) za jedinou kostičku energie.

Příklad 2: Pokud by stíhačka letěla na prostřední trajektorii, může po ní střílet jen centrální velké laserové dělo, způsobí jí tedy 3 poškození. ($5 - 2 = 3$). Abyste ji zničili v jednom kole, museli byste zároveň vystřelit i z pulsního děla. To má sílu jen 1, takže nepřítel obvykle stačí i minimální štít, aby se ubránil, je však užitečné tehdy, když střílí současně s ostatními zbraněmi. V tomto případě by se sečetlo s velkým laserem a stíhačku by

společně zneškodnily ($5 + 1 - 2 = 4$). Stálo by to 2 energie. Stejný efekt by sice měly i dvě rány z velkého laseru, ale trvalo by to dvě kola a pulsní dělo navíc současně útočí i na ostatních trajektorii (a případně se tam sčítá s dalšími zbraněmi).

Ovšem pozor – na to, aby se takto povedlo sestřelit stíhačku v jednom kole, musí být v dostřelu pulsního děla, tedy v prvních dvou pásmech dostřelu!

Spotřeba energie

Po vyhodnocení střelby nezapomeňte odstranit kostičky ze zbraní, ze kterých se střílelo. Zelené kostičky (z velkých laserů a z pulsního děla) vraťte do banku. Žluté kostičky (z malých laserů) vraťte zpět na akumulátory.

Povšimněte si, že odstranění kostiček je naznačeno i na poli střelby.



POSUN A AKCE NEPŘÍTEL

Vidím na vašich tvářích náznaky nadšení. Že by moje přednáška o destrukci nepřítel konečně pozvedla vašeho ducha a vy jste začali uvažovat jako bojovníci? Výborně!

Ale nezapomeňte, že nepřítel také jedná. Hmm... a nadšení je pryč.

V tomto kroku budou vyhodnoceny pohyby a akce nepřítel. Nejdříve ohrožení s nejnižším číslem (objevilo se první) a postupně ostatních, až k ohrožení s nejvyšším číslem. Vyhodnotí se vždy nejdříve pohyb a pak případně akce ohrožení. Teprve když je vyhodnocen pohyb a akce jednoho ohrožení, pokračujte s dalším ohrožením.

Vyhodnocují se jen ohrožení, jejichž žetonek je nasazen na některé trajektorii. Ohrožení, která ještě nebyla nasazena (protože mají číslo vyšší než číslo právě probíhajícího tahu), nebo ohrožení, která již byla zničena nebo ukončila činnost (viz dále), se nevyhodnocují.

Posun nepřítel

Máme rozsáhlou databázi záznamů z černých skříněk... hmm... chci říct... nashromáždili jsme spoustu dat o chování nepřítel, takže pro palubní počítač není problém velmi přesně odhadnout rychlost a předpokládané chování jednotlivých typů nepřítel.



Posuňte žetonek ohrožení na trajektorii směrem k lodi o tolik polí, jaká je jeho rychlost (číslo v bílé šipce). Pokud přitom dosáhne nebo přejede pole s písmenem X, Y nebo Z, provede akci, která je v textu jeho karty pod daným písmenem uvedena.

Některá ohrožení nemají uvedeny akce pro písmena X nebo Y. V tom případě při přechodu těchto polí nedělají nic. Každé ohrožení má však uvedenu akci na poli Z, které je vždy posledním polem trajektorie.

Povšimněte si, že delší trajektorie mají na sobě více písmen Y. Máte sice více času nepřítel zničit, on však také provádí více svých akcí. Naopak nejkratší trajektorie nemají Y žádné.

U velmi rychlých nepřítel se může stát, že dosáhnou v jednom tahu několika polí označených písmeny – v tom případě postupně provedou všechny příslušné akce.

Běžné typy akcí

Nebudu vám nic nalhávat, nejběžnější akcí nepřítel je útok na vaši loď. Nejlepší je zničit nepřítel dříve, než se k tomu dostane. Anebo alespoň mít nabitě štítu, když už k útoku dojde.

Nejběžnější akcí nepřítel je útok o nějaké síle. Není-li uvedeno jinak, nepřítel vždy útočí na tu část lodi, proti které letí (tedy nepřítel z levé trajektorie útočí na levou část lodi atd.).

Část nebo i celý útok mohou vykryt štítu dané části lodi. **Každá kostička energie ve štítu vykryje jedno zranění**, je tím ovšem spotřebována – vraťte ji do banku.

Pokud v příslušném štítu energie není nebo pokud je útok vyšší než energie ve štítu, daná část lodi utrpí tolik poškození, jaká je zbylá síla útoku. Naznačte poškození červenými kostičkami, které položíte na danou část lodi (kostičky položte na hranici mezi horní a dolní palubu; poškození se počítá pro celou část lodi, nerozlišuje se, zda patří dolní, nebo horní lokaci).



Příklad: Naše oblíbená stíhačka se objeví na levé trajektorii v čase T+2. Když se nepřítelé hýbou v prvním kole, nedělá zatím nic, protože její žetonek není ještě nasazen na trajektorii. Nasadí se teprve na začátku druhého kola. Ve svém druhém tahu tedy už po ní mohou hráči střílet. Pokud stíhačka přežije, pohne se v kroku *Posun a akce nepřítel* o 3 políčka směrem k lodi. Protože nedosáhne pole X, neprovede žádnou akci. Ve třetím tahu mají hráči poslední možnost zničit ji, než zaútočí.

Řekněme, že hráči po stíhačce nestřílí, pouze doplnili pravý štít na maximum (dvě kostičky energie).

Ve třetím kole při dalším pohybu nepřítel stíhačka překročí pole X

a provede útok 1. Ve štítu je dost energie, hráči tedy pouze odstraní jednu kostičku energie ze štítu a loď není poškozena.

Ve čtvrtém kole při dalším pohybu stíhačka překročí první pole Y a provede útok 2. Ve štítu je už jen jedna energie, což nestačí a loď utrpí 1 poškození – hráči položí na modrou část lodi červenou kostičku. Štít je nyní prázdný. Při dalším posunu v pátém kole stíhačka dosáhne dalšího pole Y a zaútočí znovu. Tentokrát je štít prázdný. Znamená to tedy 2 poškození modré části lodi. Jestli ji hráči teď nesestřelí, v dalším kole dosáhne pole Z a způsobí lodi další 3 poškození. I pokud by hráči doplnili štít, poškození se nevyhnou – maximální kapacita štítu je 2, alespoň jedno poškození tedy loď utrpí.

Další obvyklou činností nepřítel je útok proti všem částem lodi. V tom případě se prostě útok vyhodnotí postupně jako tři útoky o dané síle, na každou část lodi jeden.

Některá ohrožení provádějí méně standardní akce. Ty jsou pak jasně popsány na jejich kartě. Pokud si přesto nejste jisti výkladem, můžete zkusit kartu vyhledat v *Dodatcích* na konci sešitu *Pravidla hry*.

Ukončení činnosti nepřítele

Alespoň jedna dobrá zpráva – žádný nepřítel neútočí věčně. Nakonec proletí kolem lodi a zaměří se na nějaký další cíl... hmmm... v tom lepším případě... Ale o kamikaze nepřítelích teď mluvit nebudu, abych vás zbytečně nestrašil. Proč je tedy vůbec zmiňuji? Dobrá otázka, slečno, sám nevím...

Ohrožení, které dosáhne či přesáhne konec trajektorie, provede svou poslední akci (označenou Z) a dále už neútočí ani není zaměřitelné.

Odstraňte jeho žetonek z trajektorie. Kartu ohrožení položte nikoliv před kapitána, ale před radistu. Zatímco u kapitána se kupí vaše trofeje, radista schraňuje karty ohrožení, které jste sice sami aktivně nezničili, ale setkali jste se s nimi (obvykle blíže, než byste si přáli).



VSTUP DO HYPERPROSTORU

Posledním polem je opětovný vstup do hyperprostoru. Tím se vrátíte zpět... pokud je vaše loď návratuschopná. No, jednou jsem vám to říci musel. Loď je tak velká proto, že prostě hyperprostorový pohon menší udělat zatím neumíme. Proto je velmi důležité, abyste nepřišli o žádnou část lodi. Pokud by vám nepřítel nějakou část lodi ustřelil, loď už nebude schopna návratu. Dobrá zpráva je, že těsně před zničením stihne hyperprostorový pohon alespoň odeslat černou skříňku, takže se dozvíme, proč mise selhala... hmmm... Netváříte se zrovna nadšeně.

Tak aspoň nepochybně dobrá zpráva pro ty, kteří zrovna nebyli ve zničené části lodi: Zbylé části se hermeticky uzavřou a zabrání se tak dekompresi. A vzduch vám vystačí ještě skoro na další hodinu... hmmm... hmmm...

Každá část lodi vydrží až 6 poškození. Kdyby měla některá část dostat sedmé poškození, rozpadne se a hráči jako tým prohráli, bez ohledu na to, zda byli ve zrovna ustřelené části, nebo jinde.

SHRnutí PRŮBĚHU LETU

Podívejte se teď na plán průběhu letu jako celek. Jednotlivé řádky představují jednotlivé fáze letu, to však hraje roli jen v akčních částech hry. Všimněte si, že každé kolo je rozděleno do několika kroků: nejprve se objeví nepřítel, pak se hýbete a provádíte akce a pak se hýbou a provádí akce nepřítel.

Tip: Je velmi užitečné uvědomit si, kde se ve kterém tahu nacházejí různá ohrožení. Pokud jste ve 4. kole, znamená to, že se zrovna objevilo ohrožení T+4 (a je tedy na začátku trajektorie). Ohrožení s vyššími čísly ještě nejsou nasazena (a nemá tedy cenu střílet po ohrožení T+6 – to je zbytečná ztráta energie). Ohrožení s nižším číslem již byla nasazena a stihla se pohnout (o svou rychlost). Mohou být stále ve hře, mohou být zničena nebo již mohla dosáhnout konce své trajektorie. Tak jako můžete pro snadnější domluvu během akčních částí hry používat figurky a kostičky na plánu lodi, můžete používat i číslované žetony pro znázornění, kde se v nějakém okamžiku nachází které ohrožení.

Pro začátek si ale stačí zapamatovat: **po nepřítelích s vyššími čísly nestřílejte v kolech s nižšími čísly.**

Tak, to je celé, milí studenti. Za povšimnutí stojí, že těsně před vstupem do hyperprostoru se nepřítelé pohnou dvakrát, zatímco vy nemáte další možnost jednat. To proto, že těsně před skokem už byste neměli pobíhat po lodi, ale zaujmout stabilní polohu pro vstup do hyperprostoru: sednout si skrčením s rukama za hlavou, však víte, standardní postup, zaujmout co nejmenší prostor. Nechcete přece, aby se během skoku vaše tělo natáhlo o několik metrů. Tady je fotografie, jak to vypadá, když... Vidíte, slečno, já vám říkal, že nemáte během přednášek jíst...

LEKCE 4 – VÁŠ PRVNÍ TESTOVACÍ LET

Takže pokud jste dávali pozor na přednáškách nebo pokud se vám podařilo sehnat čitelnou kopii poznámek někoho jiného, měli byste být teoreticky připraveni na svůj první test na trenažéru. Zkontrolujte naposledy, jestli je vše připraveno, a až se vrátí ta slečna, můžete vstoupit na kapitánský můstek a já spustím program. Hodně štěstí.

AKČNÍ ČÁST

Zkontrolujte, zda je vše připraveno podle obrázku na straně 4.

Spusťte zvukovou stopu a odehrajte akční část hry, jak je popsána v *Lekci 2*. (Pokud nemáte přehrávač, hráč představující počítač spustí stopky a ve vyznačených časech předčítá scénář.) Radista by měl svédomit chystat ohrožení, která počítač nahlásí. Než skončí zvuková stopa, měl by mít každý naplánovány své akce.

**Nemusíte číst dál!
Rovnou si to vyzkoušejte.**

PŘEHRÁNÍ ZÁZNAMU

Tak co, jak se vám to líbilo? Vypadáte trochu rozklepaně. Pojďte za mnou do projekčního sálu, podíváme se na video. Krok po kroku uvidíme, co se dělo a jak to vlastně celé dopadlo.

Pokud jste během letu hýbali figurkami, žetonky či kostičkami, vraťte vše do původního stavu. V tomto okamžiku také můžete podle karty scénáře, na které je přepis zvukové stopy, zkontrolovat, zda radista správně umístil všechny nepřátele.

Postavte modrý váleček na první pole průběhu letu a začněte let přehrávat, jak je popsáno v *Lekci 3*. Mohlo se stát, že si nějaký hráč spletl směry nebo položil kartu obráceně. To není dobře a ve skutečném letu by to mohlo znamenat vážné problémy. Nyní však chcete vidět, jak hra funguje, takže můžete pro výukové účely případné chyby opravovat.

Pokud jste přesně připravili scénář a správně pochopili pravidla, dělo se přibližně toto:

***** Pozor, spoiler, přeskočte následující text, pokud jste si nezkusili první let. *****

Ještě před vašim prvním tahem se objevila na pravé trajektorii Pulsní koule. Pokud se vám jí podařilo zničit, tak nejspíše tím způsobem, že jste po ní dvakrát vystřelili z pravého velkého děla nebo (pokud jste obzvláště dobře synchronizovaní) současně z obou pravých děl. To vše ale vyžaduje nejméně tři tahy (jít doprava, vystřelit a vystřelit nebo jít doprava, počkat, než jiný hráč dojde doprava a dolů, a současně vystřelit). Už po druhém tahu se koule posunula na pole X a provedla útok 1 na všechny části lodi – a vybila vám z každého štítu jednu energii. To je v pořádku, někdy nepřítel nejde zničit, než provede první akci, a právě proto máte na lodi štíty. Pokud jste ovšem Pulsní kouli nezničili vůbec, máte vážný problém, protože vám způsobí akce mi Y, Y a Z celkem ještě docela dost poškození.

Před vaší druhou akcí se objevil uprostřed Destroyer. Na něj vám stačí dva zásahy z velkého hlavního děla (každý za $5-2=3$ životy). Pokud jste se ovšem nenechali zlákat a nevystřelili už v prvním tahu, kdy ještě vůbec není na trajektorii. Ideální je vystřelit ve druhém a ve třetím kole. Tím Destroyera zničíte, ještě než se pokusí o první útok.

Druhá možnost, jak se s ním vypořádat, je prostě dobít ve třetím kole centrální štít. Na krátké trajektorii jsou jen akce X a Z, což je dohromady útok o síle 3 – přesně tolik, jaká je kapacita štítu. Pokud vám štít ovšem nevybije Pulsní koule.

Pokud jste jej ani nezničili, ani nenalili energii do štítů, máte problém... Štít vám totiž po druhém tahu vybila Pulsní koule, a když si pozorně přečtete text na Destroyerovi, zjistíte, že zásahy, které nešly do štítu, dělají dvojnásobná zranění. Útoky na X a Z tedy mohou způsobit vaší lodi dohromady až 6 zranění.

A konečně tu máme Neviditelnou stíhačku, která se objevila v čase T+3. Jestli jste si pozorně přečetli její text, víte, že nemá cenu po ní střílet, dokud nepřejde přes akci X – do té doby se nedá ničím zasáhnout. Jen málokotré skupině se podaří Neviditelnou stíhačku při prvním testovacím letu zničit, aniž by dala lodi nějaký zásah. Pokud jste to dokázali, zasloužíte uznání. Existuje jen jediný způsob, jak stíhačku zničit, než poprvé zaútočí – vystřelit současně z obou levých děl v pátém tahu. Počítejte s námi: Objev se před třetím tahem. Před čtvrtým tahem se posune, ale ještě nepřejde přes X. Teprve před pátým tahem přejde přes X a odhalí se. Soustředěný útok obou levých děl ji přesně zničí ($4+2-2=4$). Pokud to neuděláte, v dalším tahu přejde přes Y a zaútočí.

Existují i další způsoby, jak se jí ubránit, které zahrnují naplnění štítů. To ale vyžaduje pokročilou a dobře synchronizovanou práci s energií – doplnit energii v centrálním reaktoru a ve vhodné chvíli ji přetáhnout na levobok.

VYHODNOCENÍ

Takže, milá posádko, to bylo video z akce. Musím říct, že napoprvé to nebylo nejhorší.

Tohle ale instruktoři říkají po prvním letu každé posádce. I té, která to zvládla perfektně (aby jim úspěch nestoupil do hlavy), i té, která zcela vyhořela (aby je zcela neodradili). Jak jste na tom byli vy?

Pokud se vaše loď rozpadla nebo měla na kahanku a většina nepřátel prolétla, aniž byste je zničili, nezoufejte – tohle se stane při prvním letu většině posádek. Proto tu ostatně test je. A proto je tu i druhý test v *Lekci 4A*. V něm už budete vědět mnohem lépe, o co ve hře jde.

Pokud jste zvládli první let bez poškození nebo jen s několika málo zásahy, pak můžete *Lekci 4A* přeskočit. Chápete dobře, o co jde, a další test nejspíš nepotřebujete.

LEKCE 4A – VÁŠ DRUHÝ TESTOVACÍ LET

Cože, jeden test vám nestačil? Vy jste ale důkladná posádka. Samozřejmě, že máme připraven ještě jeden... Asi tím pádem přijdeme o přestávku na oběd, ale že jste to vy, kvůli vám to udělám. Koneckonců, jsme všichni na jedné lodi... Ha ha... A netvařte se tak, mladíku, snad vydržíte chvilku bez jídla, ne?

Pokud jste správně postupovali při prvním testovacím letu, v balíčku ohrožení vám zbyly 3 karty (s označeními **E1-04**, **E1-05** a **E1-06**), které jsou určeny pro druhý testovací let.

Loď připravte stejně jako pro první let, ale tentokrát použijte jiné trajektorie – zleva doprava **T3**, **T5** a **T1**.

karty E1-04 - E1-06



Na přehrávači zvolte zvukovou stopu číslo 2 – S1-2 „Druhý testovací let“ na výukovém CD (případně najdete kartu scénářů S1-2, nemáte-li přehrávač).

Vyzkoušejte druhý let podle stejných pravidel jako první.

PŘEHRÁNÍ ZÁZNAMU

Mhmm... mhmm... momentík... Promiňte, zatímco jste byli v simulátoru, skočil jsem si do bufetu... Doufám, že vám nevadí, že si to dojm, zatímco se budeme dívat na záznam.

Vraťte loď do původního stavu, zkontrolujte, zda radista správně umístil všechny tři nepřátele (mají tentokrát čísla 1, 2 a 4; v čase T+3 žádný nepřítel), postavte modrý váleček na první pole průběhu letu (stále má ležet jednodušší stranou nahoru) a začněte přehrávat.

***** Pozor, spoiler, přeskočte následující text, pokud jste si nezkusili druhý let. *****

V prvním kole se na trajektorii bílé zóny objevil Energetický oblak. Máte dvě možnosti, jak se s ním vypořádat. Například tři výstřely z centrálního velkého laseru mu vezmou každý po 2 životech (a můžete začít pálit hned v prvním kole). Eleganternější možnost je zabít jej v jednom kole společným výstřelem pulsního děla a hlavního laseru – jak se píše na jeho kartě, pulsní dělo sníží jeho štíty pro dané kolo na 0. Ale pozor, nesmíte to udělat dříve než ve třetím kole! V prvním a druhém kole je mimo dostřel pulsního děla.

Ať použijete kterýkoliv způsob, energetického oblaku se nezbavíte dříve než ve třetím kole, takže vám na konci druhého kola vybil štíty na celé lodi.

Doufejme, že jste je předtím zbytečně nedoplňovali. A hlavně doufejme, že jste Oblak zničili – tento zálný nepřítel totiž akcemi X a Y poškozují ostatní dvě části lodi, tedy v tomto případě levou a pravou.

Podívejme se zatím, co se dělo na levoboku. V čase T+2 se zde objevil Bojový člun. Je sice pomalejší než stíhačka, ale odolnější a nebezpečnější. Pokud jste se ho pokusili vyřadit pouze palbou levého velkého laseru, dali jste mu každým výstřelem jen 2 zranění a po druhém výstřelu vám došla energie v levém reaktoru. Pokud vám ji nikdo nedoplnil, máte problém a člun s jedním životem nejspíš proletěl. To vás mohlo stát až 7 poškození levé části lodi (štítů vám vybil ve druhém kole Oblak).

Správnější by tedy bylo palbu na Člun koncentrovat. Malý a velký laser mu dohromady způsobí $6-2=4$ poškození. Stačí tedy po něm např. ve druhém kole, kdy se objeví, vypálit z velkého laseru a ve třetím zároveň z obou levých laserů (dříve než ve třetím kole to nestihnete, protože doleva dolů musí někdo dojít). Napadá vás ještě elegantnější řešení? Ano, ve třetím kole byla také vhodná chvíle pro vyřízení Energetického oblaku. Stačilo tedy vyčkávat a ve třetím kole vystřelit najednou z obou levých laserů, z centrálního laseru i z pulsního děla. Tím byste v jednom kole jedinou salvou zlikvidovali oba nepřátele – pokud jste to takto udělali, máte náš obdiv.

Zbývá Stázovaná stíhačka na pravoboku – je rychlá a na poměrně krátké trajektorii, takže není moc času. Objevila se, bohužel, až v čase T+4, takže ani naše synchronizovaná střelba by jí neublížila. Její stázové pole způsobuje, že první zásahy, jakkoliv silné, se ignorují. Zpočátku je tedy zbytečné koncentrovat palbu, protože stíhačka stejně nedostane žádné zranění. Mohli jste po ní tedy vystřelit z kteréhokoliv pravého laseru nebo i z pulsního

děla (na krátké trajektorii je stíhačka hned od začátku v jeho dostřelu). Tím jste jí zrušili stázové pole a v dalším kole se s ní můžete vypořádat např. synchronizovanou palbou z velkého a malého laseru nebo z velkého laseru a pulsního děla. Pokud jste jí zrušili stázové pole ve čtvrtém a zničili ji v pátém kole, nestihne vám ublížit. Pokud jste ale zaváhali a ani jste nedoplňovali štíty, v pátém a v šestém kole poškodí pravou část lodi.

VYHODNOCENÍ

Musím říci, že to bylo výborné... co prosím? Aha, záznam už skončil... Váš let, jistě... Ten byl nejspíš také dobrý... nebo ne?

Nechme instruktora nerušeně strávit jeho oběd a podívejme se, jak jste dopadli.

Pokud se vám tentokrát podařilo zlikvidovat většinu nepřátel nebo alespoň jednoho a zbytek trochu krýt štíty, takže vaše loď nedostala příliš poškození, jste připraveni postoupit dále.

Pokud vám nepřátelé opět prolétli, necháme další postup na vás. Můžete si znovu zkusit kterýkoliv z obou testů (nezapomeňte pro každý vybrat správné trajektorie, karty nepřátel a zvukovou stopu). Pokud si ale už teď uvědomujete, kde se stala chyba, a je vám jasné, že příště byste to zvládli bez problémů, můžete také postoupit do další lekce.

LEKCE 5 – SIMULACE SKUTEČNÉHO LETU

Dnes si vyzkoušíte svůj první skutečný let. Pročpak ty zděšené výrazy? Cože? Ach tak, necítíte se připraveni. Já se lekl, že jste se nějak dostali k záznamům z černých skříněk.

Můžu vás uklidnit, myslel jsem samozřejmě simulaci skutečného letu, na větším a realističtějším trenažéru. Nepustíme vás do vesmíru, dokud neprokážete dostatečné znalosti a schopnost pracovat jako tým, ve hře je loď za mnoho milionů. Co prosím? Aha, vaše životy, jasně, to taky. To se rozumí samo sebou.

Ještě než se do toho dáme, řekneme si o pár drobnostech, které jsme v testovacím letu záměrně ignorovali.

DÉLKA LETU

Jak už jsme řekli, skutečný let trvá... obvykle... 10 minut. Co prosím? Ano, měl by trvat vždy 10 minut, ale některé lety jsou mnohem kratší, věřte mi.

Protože už jste zkušenější, předpokládáme, že za tu dobu stihnete asi 12 akcí.

Otočte desku průběhu letu složitější stranou nahoru. Jak vidíte, let má teď 3 fáze, dohromady o 12 akcích. Vezměte si proto i druhou hráčskou desku s třetí fází letu (kola číslo 8–12). Položte ji vedle desky 1–7 nebo pod ni (podle toho, kolik máte místa).

Při rozdávání akčních karet rozdejte každému hráči na jeho hráčskou desku 5 karet na první, 5 na druhou a 5 na třetí fázi.



Třetí fáze funguje analogicky jako druhá – jakmile je hráč spokojen s akcemi naplánovanými pro druhou fázi letu, vezme si poslední balíček karet a začne plánovat akce 8–12. Jakmile si však vezme třetí balíček karet, nemůže už měnit akce naplánované pro první dvě fáze operace.

SKRYTÉ PLÁNOVÁNÍ

Až vstoupíte na palubu pokročilého trenažéru, zjistíte, že vypadá mnohem více jako skutečná loď. Je větší, se skutečnými stěnami a stropem. A příznem si, o poznání méně přehledný. Na kolegy v jiných lokacích nevidíte. A oni nemožou slyšet váš výkřik. Hmm... pokyny. Proto máte v přílbách zabudována sluchátka a mikroport.

Oproti tréninkovým hrám je zde jeden malý, ale podstatný rozdíl – **budete klást karty na hráčskou desku lícem dolů**. Stále se však můžete bavit o tom, co děláte, a také to naznačovat přesunem figurek a kostiček na plánu lodi, ostatní to však nemožou zkontrolovat a posádka si musí navzájem více věřit.

Na vlastní naplánované karty se může každý kdykoliv dívat (ale vyměňovat je může, jen pokud ještě neukončil příslušnou fázi). Navíc si povšimněte, že i na zadní straně je vidět, jak je karta natočena – zda půjde o akci, nebo o pohyb. Takže ostatní mohou alespoň vidět, ve kterých kolech se hráč pohybuje, provádí akci nebo vyčkávat.

Při přehrávání záznamu pak při vyhodnocování tahu všichni hráči současně odkryjí své akce pro dané kolo a pak je postupně, od kapitána, provádějí.

Při otáčení dávejte pozor, abyste kartu neotočili vzhůru nohama – otáčejte ji podél delší strany. Jste-li příliš navyklí odkrývat karty podél kratší strany, může chvíli trvat, než si na to zvyknete – můžete tomu pomoci např. tím, že použijete druhou ruku, než kterou obvykle používáte.







OHROŽENÍ A TRAJEKTORIE

Velkým rozdílem oproti testovacím letům je to, že tentokrát už nepůjde o předem připravené situace. Trajektorie i ohrožení vybere počítač náhodně. Mimo jiné i proto, aby studenti nemohli zjišťovat informace od předchozích skupin... I když se ukázalo, že tohle obvykle není problém... Hmm...

Navíc se setkáte i s poněkud... odolnějšími nepřáteli než dosud. Netvařte se tak, samozřejmě, že existují vážnější nebezpečí, než těch pár drobností, co jste potkávali v testech.

Pro simulaci letu vezměte všech sedm trajektorií a zamíchejte je. 3 z nich náhodně vylosujte a umístěte na příslušná místa nad loď.

Zelené karty ohrožení stále nechte mimo hru. Fialové karty ohrožení roztříďte podle značky v levém horním rohu na čtyři hromádky. Význam symbolů je takovýto:

-  – běžná ohrožení (s těmi jste se už setkali)
-  – vážná ohrožení
-  – pokročilá běžná ohrožení
-  – pokročilá vážná ohrožení

Karty se žlutými značkami vraťte do krabice, s pokročilými kartami se zatím nesetkáte. Zbývají vám bílé značky běžného a vážného ohrožení. Oba balíčky zvlášť zamíchejte a položte je k radistovi. Všimněte si, že i podle zadní strany karet lze poznat, zda se jedná o běžné, nebo o vážné ohrožení.



Změna parametrů ohrožení

Některá pokročilejší ohrožení mohou během letu jako součást své akce měnit svoje parametry. Mohou například zrychlovat anebo zvyšovat či snižovat svoje štíty. Na první pohled to poznáte i podle toho, že mají u příslušného parametru značky \oplus nebo \ominus .

Abyste je mohli během letu správně označovat, je ve hře několik černých a bílých kostiček. Když nepřítel zvýší své štíty nebo rychlost, položte k danému parametru bílou kostičku. Když je sníží, položte k němu černou kostičku. Černé kostičky můžete také použít pro naznačení, že Stázovaná stíhačka (se kterou jste se mohli setkat v *Lekci 4A*) nebo Stázovaná loď byly již jednou zasaženy.

Ikonka \oplus neznamená změnu parametrů, ale naznačuje, že nepřítel se umí léčit či opravovat. V jeho akci X nebo Y je popsáno, kolik poškození si vyléčí – až tolik červených kostiček se z něj odstraní (pokud dosud nebyl poškozen, nestane se nic).

ZVUKOVÉ STOPY

Pro simulaci letu slouží zvukové stopy 3, 4 a 5 na výukovém CD (pojmenované „S1-3 Simulace 1“ až „S1-5 Simulace 3“). Vyberte si kteroukoliv z nich (nebo, nemáte-li zvukové zařízení, dejte odpovídající kartu scénáře hráči, který představuje počítač).

V simulacích je několik hlášení, která se v testovacích letech nevyskytovala.

„Čas T+3, vážné ohrožení v bílé zóně. Opakují, čas T+3, vážné ohrožení v bílé zóně.“

Někdy počítač hlásí „vážné ohrožení“ místo obyčejného „ohrožení“. Zatímco běžná ohrožení bere radista z hromádky označené \otimes , je-li hlášeno vážné ohrožení, vezme jej z hromádky označené \oplus . V tomto příkladě tedy odkryje vrchní kartu z hromádky \oplus , položí ji k prostřední trajektorii (bílá zóna) a položí na ni žetonek 3 .

„Nepotvrzená informace, čas T+5, ohrožení v modré zóně. Opakují, nepotvrzená informace, čas T+5, ohrožení v modré zóně.“

Nepotvrzené informace o ohroženích jsou v hlášení proto, aby podle stejné zvukové stopy mohli hrát jak 4, tak 5 hráčů. **Pokud hraje méně než 5 hráčů, nepotvrzené informace jednoduše ignorujte.** V 5 hráčích se s nepotvrzenou informací zachází zcela stejně jako s každým jiným ohrožením.

„Ztráta spojení...“

... spojení obnoveno.“

Tato hláška znamená výpadek spojení ve vašich sluchátkách. Také zvuková stopa na nějakou dobu vypadne a ozývá se z ní pouze šum. Dokud není spojení obnoveno, **nesmíte spolu mluvit ani se jinak dorozumívat.** Můžete ale plánovat karty či hýbat figurkami a žetony po herním plánu. **Je to také nejvhodnější doba k tomu, abyste se trochu zamysleli a abyste si pořádně přečetli texty na kartách ohrožení.**

„Konec druhé fáze za jednu minutu.“

„Konec druhé fáze za dvacet vteřin.“

„Konec druhé fáze za pět... čtyři... tři... dva... jedna. Druhá fáze ukončena. Zahájena třetí fáze.“

Stejně jako pro první fázi operace existuje i pro druhou sérii ukončovacích hlášení – po ukončení druhé fáze už není možné měnit ani přidávat akce naplánované pro druhou fázi. Je na čase vzít si poslední balíček karet a plánovat akce pro třetí fázi.

NOVÁ ZAŘÍZENÍ

Ještě si projdeme další dvě zařízení, která vás teď budou zajímat – rakety a počítač. Jsou označena písmenem C . Ano, dobrý postřeh, písmenem C je označeno ještě několik dalších zařízení, ale ta stále ještě nepotřebujeme. Ano, mladíku, tohle ještě pořád není plná simulace. Ale uvidíte, že toho budete mít více než dost.

Rakety

K dispozici máte 3 samonaváděcí rakety. Nacházejí se na pravé dolní palubě a jsou označeny písmenem C . Jakmile je vypustíte, samy se zaměří na nejbližšího nepřítele a toho zasáhnou. Zaměřují se ovšem jen na stroje a větší zdroje energie; kosmické obludy či bludné šutrky ignorují.

Je velké umění dokázat odhadnout, koho raketa trefí... Ve skutečnosti (a to bych vám asi neměl říkat) však není od věci vypustit občas nějakou raketu jen tak, pro jistotu. Může se stát, že to náhodou zachrání celou loď, a vy pak frajersky můžete říkat, že přesně tak jste to zamýšleli.

Při přípravě doplňte 3 figurky raket na příslušné místo herního plánu.



Rakety nepotřebují energii. Pokud hráč provede akci C na pravé spodní palubě, vypustí jednu raketu – přesune jednu figurku rakety na první vyznačené políčko s raketou.

V tomto kole raketa ještě nezasáhne, při vyhodnocování útoků ji ignoruje. Povšimněte si však obrázku rakety na poli „pohyb nepřátel“ vyhodnocovací tabulky.



Když se posunují nepřátelé, letí i raketa. Po vyhodnocení posunu a akcí nepřátel ji přesuňte na druhé vyznačené políčko s raketou.



Při dalším vyhodnocování útoků už tato raketa zaútočí. **Raketa zaměří nejbližší ohrožení na kterékoliv trajektorii, které je v jejím dostřehu a které je raketou zaměřitelné.**

Dostřel rakety je 2, raketa tedy zaměří jen ohrožení v prvních dvou pásmech. Mnohá ohrožení však nejsou raketou zaměřitelná (mají to napsáno pod obrázkem, spolu se značkou \otimes), ty raketa ignoruje. Ze zbylých vyberte to, které je nejbližší lodi (nejméně políček od pole Z). V případě rovnosti raketa zaměří ohrožení s nižším číslem. Pokud žádné zaměřitelné ohrožení v dosahu rakety není, raketa zmizí bez účinku.

Síla rakety je 3 a počítá se jako jakýkoliv jiný útok – sčítá se s ostatními útoky v kole, kdy zasáhla (a pak se od součtu odečítá případný štít). Po vyhodnocení střelby vraťte figurku rakety z druhého pole do banku. K dispozici máte jen 3 rakety. Když jsou všechny vystřeleny, akce C už v dané lokaci nedělá nic.


V každém kole je možno vypustit jen jednu raketu. Další raketu je však možno vypustit hned v následujícím kole. Předchozí raketa je už v tom okamžiku na druhém vyznačeném políčku s raketou (přesunula se tam při minulém přesunu nepřátel), nově vystřelená se umístí na první políčko. V následujícím kroku (vyhodnocení střelby) první raketa zaútočí a zmizí (je vrácena do banku) a v dalším kroku (posun nepřátel) se nová raketa posune na její místo.

Tip: Když chcete kombinovat raketu s výstřelem z děla, je třeba si uvědomit, že raketa musí být vystřelena kolo před výstřelem z děla. Pokud střílíte z děla ve 4. kole, musíte vypustit raketu ve 3. kole.

Obsluha počítače


Náš počítač už znáte, především prostřednictvím zvukového i grafického výstupu. Na skutečné lodi se počítač nachází na kapitánském můstku. Nemusím opakovat, že je to váš nejměrnější druh a spojencem a jeho přesná hlášení a názorné zobrazení trajektorií a nepřátel na displeji jsou neocenitelnou pomůckou při vašem letu...

Jenže... hmmm... potřebuje jistou obsluhu. Nic náročného, v podstatě stačí čas od času zmáčnout libovolné tlačítko, aby počítač věděl, že jste stále tam. Jinak naskočí screensaver... a... ehm... obvody na lodi jsou bohužel řešeny tak, že to na jistou dobu zhasne světla v celé lodi, což vás nepochybně trochu zdrží.

Ale jistě, zvažovali jsme, že screensaver úplně vypneme, ale to nejde, protože je v něm reklama našeho sponzora, Společnosti, s.r.o... takže se prostě jen čas od času někdo vracíte na můstek a provedte tam akci obsluhy počítače tlačítkem , ano?

Akce obsluhy počítače musí být provedena v každé fázi jednou, a to vždy v prvních dvou kolech fáze. Na desce průběhu letu jsou tato pole označena malou ikonkou počítače.



Při přípravě hry položte na plán lodi k obrázku počítače 3 šedé kostičky. Když někdo provede v prostřední horní lokaci akci , vezměte jednu kostičku a položte ji na speciální políčko na desce průběhu letu. V každé fázi je toto pole jednou – položte kostičku na pole ve stejném řádku, kde se zrovna vyhodnocování nachází. Pokud tam již kostička je, nestane se nic (další kostičku nepřemísťujte).

Umístění tohoto pole vysvětluje, proč musí být počítač zkontrolován v prvních dvou kolech fáze. Při vyhodnocování pole s počítačem se totiž kontroluje, jestli je na něm kostička. Pokud ano, vše je v pořádku a pokračujte dalším krokem vyhodnocování. **Pokud však na poli kostička není, znamená to, že nikdo nezkontroloval počítač, a všechny postavy to zdrží (viz dále).**

ZDRŽENÍ

Někdy máte vše promyšleno a naplánováno, a přesto to nevyjde. Něco vás jen trochu zdrží a perfektně připravený a sesynchronizovaný plán se sesype jako domeček z karet. Je lepší s tím trochu počítat.

Kdykoliv nějaká karta či pravidlo říká, že se postava zdrží, pak se stane následující věc: Hráč vezme kartu naplánovanou na svůj příští tah a posune ji až na další tah (viz obrázek níže). Pokud tam byla naplánována nějaká akce, přesune ji také. A tak dál, až dokud nenarazí na prázdné pole (tah, na který nemá naplánovanou žádnou akci) nebo dokud nedojde na konec hráčských desek – v tom případě poslední karta vypadne a hráč ji neprovede vůbec.

Pokud tedy hráči nezkontrolují počítač, všechny postavy to zdrží – akce naplánovanou na příští kolo (a pokud jsou naplánovány hustě, tak i všechny další akce) provedou o kolo později.

Příklad: Nikdo ve 4. ani 5. kole nezkontroloval počítač. Proto se před vyhodnocením 6. kola všichni zdrží – posunou své karty. Zelenému se posune pouze jedna karta, žlutému tři a modrý musí posunout všechny své akce – akce naplánovanou na kolo 12 tedy vůbec neprovede. Červený pro šesté kolo neměl naplánováno nic, neposouvá se mu tedy žádná akce.

Je zřejmé, že díky zdržení nebude v šestém kole dělat nikdo nic.



Zakopnutí

V tom zmatku se může stát ledacos. Zakopnete, uklouznete nebo prostě jen tak trochu zabloudíte a omylem vyrazíte opačným směrem. Než si to uvědomíte, cenné vteřiny jsou pryč. Viděl jsem i velmi komická videa, kdy se zmatený člen posádky netrefil do dveří, vrazil hlavou do rámu a nestihl tak včas dobít štíty. Hmmm... nesmějete se... Lidi z vyšetřovací komise se taky nesmáli...

Karty jsou nyní lícem dolů, a tak se snadno může stát, že se spletete. Naplánujete pohyb vpravo místo vlevo. Anebo položíte kartu omylem vzhůru nohama, a místo výstřelu tak naplánujete cestu výtahem. Po zbytek letu byste tak byli ve zcela jiných lokacích, než jste si mysleli, a vaše akce by vůbec nedávaly smysl. Proto je tu pravidlo o zakopnutí.

Pokud hráč při otáčení kartiček zjistí, že si spletl směry nebo zaměnil akce a pohyb, může prohlásit, že zakopnul. Místo naplánované akce tak provede skutečně zamýšlenou akci, ale zdrží ho to – akce naplánovaná na příští kolo (a případně i další) musí posunout na pozdější tah.

Pravidlo o zakopnutí nezneužívejte. Není dovoleno jej záměrně využít, když nemáte šipku vlevo (naplánuvat šipku vpravo a pak to svést na zakopnutí). A při přehrávání se řiďte tím, co jste chtěli skutečně udělat (nezjišťujte si, zda akce dopadne lépe, když zakopnete, nebo když provedete naplánovanou akci). Pravidlo je ve hře proto, aby se zabránilo situaci, kdy jedno přehlédnutí či obráceně položená karta úplně pokazí hru.

Výtah

Také se vám může stát, že přiběhnete k výtahu a zjistíte, že s ním zrovna někdo odjel... Ale jistěže, výtahy jsou jednomístné. A učitě jste si nepředstavovali, že jedním výtahem může jet někdo zároveň nahoru i dolů? Někdy je prostě rychlejší slézt nebo vylézt na druhou palubu po konstrukci výtahu.

V každém kole může každý výtah použít jen jeden hráč. Pokud by se o to pokusili dva nebo více hráčů, může to skutečně udělat jen první z nich (kapitán nebo ten, kdo je blíže kapitánovi po směru hodinových ručiček – inu šarže je šarže). Ostatní musí použít žebřík. Přesunou se sice také, ale zdrží je to (akce pro příští kolo či kola si musí odsunout).








ZÁSAHY LODI

A to vůbec nemluvíme o tom, že vám nepřátelská střelba může výtah vyřadit z provozu. Proč se tváříte tak překvapeně? Mysleli jste si, že na skutečné lodi si prostě budete odečítat životy, a když budete na nule, objeví se Game Over? Loď je plná složitých zařízení, a když dostane pár zásahů, nemusí už všechno fungovat tak, jak by mělo.

Zapomeňte na červené kostičky, ty nadále budete používat jen na značení poškození nepřátel. Pro počítání životů částí lodi slouží osmnáct osmiúhelníkových destiček. Před hrou je roztříďte podle zadních stran (na červené, bílé a modré), jednotlivé hromádky zamíchejte a položte na vyznačená místa k příslušným částem lodi, každý balíček ke konci odpovídající trajektorie.



Kdykoliv nějaká část lodi utrpí jedno či více poškození, otočte příslušný počet destiček z její hromádky. Na nich jsou znázorněny určité výřezy z dané části lodi – položte je na plán lodi tak, aby shodná místa překryla.

-   Zásah do malého či velkého laserového děla snižuje jeho účinnost – jeho útok je od tohoto okamžiku nižší o 1 (číslo na žetonku překryje původní hodnotu).
-  Zásah do pulsního děla snižuje jeho dostřel na 1.
-   Zásah do reaktoru nebo do štítu snižuje jeho kapacitu (číslo na žetonku překryje původní hodnotu). Pokud v něm v daném okamžiku bylo více energie, než je nová kapacita, přebytečné kostičky se odhodí do banku.
-  Zásah do výtahu jej vyřadí z provozu. Kdokoliv bude chtít od tohoto okamžiku použít výtah, musí slézt po žebříku – sice se přesune, ale zdrží ho to (posune příští akci nebo akce).
-  Může se stát, že zásah netrefí nic zásadního. Takový zásah nepoškodí žádné zařízení, stejně je však nepříjemný – pořád se počítá jako poškození.

Stejně jako v testovacím letu vydrží každá část lodi jen 6 poškození (pro každou část lodi máte k dispozici 6 destiček). Pokud máte táhnout další destičku, a žádná již nezbývá, část lodi se rozpadne a prohráli jste.

Tip: Povšimněte si, že destičky se otáčejí a přidělují až při přehrávání záznamu. Jakmile tedy během akční části necháte nějakého nepřítele, aby vás zasáhl, už si nemůžete být ničím jistí. Je pak jistější plánovat trochu velkoryse a například vypálit raději po nepříteli o jednu ránu více než riskovat, že kvůli poškozenému dělu nepřítel s jedním životem přežije a rozstřílí vás.

VZHŮRU DO AKCE

Zkontrolujte si, zda máte dobře připravenou loď.



Pro jistotu ještě v bodech shrneme, co vše je nové:

- Let má 3 fáze o celkem 12 kolech.
- Akční karty se kladou skrytě.
- Ohrožení se dělí na běžná a vážná.

- Nepotvrzené informace ignorujte, pokud hrajete v méně než 5 hráčích.
- Když vypadne spojení, nesmíte spolu mluvit.
- Vystřelená raketa trefí o kolo později nejbližšího nepřítele, bude-li nějaký v dostřelu.
- Na začátku každé fáze musíte zkontrolovat počítač, jinak jsou všichni zdrženi.
- Když se spletete, můžete zakopnout.
- Chce-li více hráčů najednou použít stejný výtah, všechny kromě prvního to zdrží.
- Místo kostiček se na zásahy používají destičky snižující funkčnost lodi.

Tip: Zkuste během akční části letu pohybovat nejen svými figurkami, ale i kostičkami energie a případně i použít žetonky nepřátel k naznačení, kde se zrovna nacházejí. Pomáhá to při synchronizaci i při vlastním přemýšlení.

Nyní si můžete simulaci vyzkoušet.

VYHODNOCENÍ

Může se stát, že první simulaci nezvládnete. Nezoufejte, to je docela normální. Proto také hrajete simulaci dříve, než se pustíte do skutečného letu. Uvidíte, že když si zkusíte simulaci podruhé, bude to lepší.

Pokud jste simulaci zvládli, můžete si také spočítat skóre.

Skóre

Ale samozřejmě, mohli jste čekat, že vaše výkony hodnotíme a budujeme. Hodnocení se děje i u skutečných letů. Ovšem pozor – nikoho nebude zajímat, kolik byste měli bodů, pokud se s lodí nevrátíte.

Body se počítají jen tehdy, pokud se vaše loď nerozpadla a vrátila se zpět.

Na každé kartě ohrožení jsou v pravém dolním rohu uvedeny 2 bodové hodnoty – vyšší si započítáte v případě, že jste nepřítele nejen potkali, ale i zničili. Nižší v případě, že jste jej nezničili (dostal se na pole Z a ukončil činnost) – i to je však užitečné pozorování. Za nepřítele, který je v okamžiku vašeho vstupu do hyperprostoru ještě na trajektorii, žádné body nezískáte (ale aspoň jste byli ušetřeni jeho akce Z).

Záporné body dostanete za poškození lodi a také za zbytečné riziko, že nedoletíte (má-li každá část lodi 2 poškození, je to menší riziko, než má-li jedna část 6 poškození a ostatní jsou v pořádku).

Skóre se spočítá takto:

- Kapitán sečte vyšší bodové hodnoty na kartách, které leží před ním (trofeje).
- Radista sečte nižší hodnoty na kartách před sebou (nepřítelé, kteří proletěli kolem).
- Číslo sečtete.
- Odečtete od nich celkový počet poškození všech částí lodi.
- Ještě jednou odečtete počet poškození nejvíce poničené části lodi.

Co dál

Dámy a pánové, simulátor je vám plně k dispozici. A já se s vámi těším na shledanou u další lekce.

Simulaci si můžete zahrát, kolik chcete – jsou zde sice jen tři zvukové stopy, ale protože trajektorie i nepřítelé se pro do hry vybírají náhodně, každá hra bude zcela jiná.

Pokud jste ji nezvládli napoprvé či napodruhé, napotřetí to určitě bude lepší. I pokud doletíte jen těsně (a vaše skóre bude třeba i záporné), je to úspěch. A pokud se vám podaří dosáhnout skóre nad 10, je to již velmi dobrý výsledek.

Možná ale také pokukujete po ostatních komponentách – v krabici jsou ještě zelené karty a také nějaké žetonky a figurky robotů.

LEKCE 6 – POKROČILÁ SIMULACE

Takže nám zbývá poslední látka, kterou musíme probrat, než budete připraveni na skutečný let.

VNITŘNÍ OHROŽENÍ

Nejedna nepřátelská rasa má rozvinuté technologie transmisních paprsků a může se stát, že vám přímo na palubu pošle tým mariňáků nebo atomovou bombu. Anebo se nabourá do vašich systémů. A to vůbec nemluvíme o zvýšené pravděpodobnosti technické závady v topologicky nestabilních vesmírech anebo o tom, že se vám na palubu může dostat zárodek mimozemského života.

Nechci, aby to vyznělo, že vaše loď je nestabilním a nespolehlivým místem, kde si dávají dostaveníčko mimozemšťané... Ale faktem je, že někdy to tak trochu vypadá. Uvědomte si, že se můžete objevit v ospalém sektoru, kde se po tisíciletí nic zajímavého nestalo. Autoři sci-fi si představovali, že obyvatelé takových míst vás budou považovat za bohy. Možná měli pravdu. Jen měli v tom případě také zmínit, že většina obyvatel vesmíru bohy upřímně nenávidí a nic je nepotěší tolik, jako roztrhat nějakého na kusy. Takže byste měli očekávat nepřátelské chování od čehokoliv, co se objeví na palubě vaší lodi.

Aby se to nepletlo, zprávy o vnitřních ohroženích zobrazuje počítač na spodním displeji.

Zvolte bezpečnostního důstojníka, který bude zodpovědný za přijímání zpráv o vnitřních nebezpečích od počítače. Tuto roli může zastávat i radista, chcete-li, ale je fajn rozdávat hráčům funkce a tituly.

Při přípravě hry budete potřebovat pod plánem lodi trochu místa na „spodní displej počítače“. Náhodně vyberte ještě jednu trajektorii a položte ji podél spodní hrany herního plánu tak, aby písmeno Z bylo napravo – to je trajektorie vnitřních nepřátel.

Zelené karty vnitřních ohrožení rozřídíte stejně jako fialové karty vnějších ohrožení – podle symbolu v levém horním rohu. Karty se žlutými symboly zatím vyřadte. Zbudou vám dvě hromádky zelených karet s bílými symboly – běžná a vážná vnitřní ohrožení. Položte je před bezpečnostního důstojníka.

Kromě toho vezměte všechny oválné žetony a položte je na hromádku poblíž herního plánu. Ty budou při přehrávání (a chcete-li, i v akční části hry) označovat polohu jednotlivých vnitřních ohrožení.

Během akční části hry se mohou ze zvukové stopy ozvat hlášení ve tvarech:

„Čas T+4, vnitřní ohrožení. Opakuj, čas T+4, vnitřní ohrožení.“

„Čas T+6, vážné vnitřní ohrožení. Opakuj, čas T+6, vážné vnitřní ohrožení.“

V tom případě bezpečnostní důstojník otočí první kartu z příslušné hromádky (☉ pro normální, ☹ pro vážné ohrožení), položí ji k trajektorii vnitřních nepřátel a označí ji žetonkem s příslušným číslem.

Radista je stále zodpovědný za přijímání všech zpráv z palubního počítače. Měl by se tedy ujistit, že si bezpečnostní důstojník všiml hlášení počítače a přidělil vnitřnímu ohrožení správné číslo.

TÝM ROBOTŮ

Asi jste si už všimli, že na dvou místech lodi visí v hrozně vypadajících zásobnicích tým robotů. Jsou vybaveni a upraveni na boj i na další specializované odborné úkoly.

Roboty budete potřebovat, pokud se bude bojovat přímo na palubě lodi. Sami se raději do ničeho nepouštějte; když se něco takového vyskytne, prostě si skočte vyzvednout roboty. Jejich vestavěné zbraně si poradí s většinou nepřátel. Co prosím? Jestli se někdy stalo, že by se roboti obrátili proti posádce? Ale prosím vás, co je to za hloupou otázku... hmmm... Raději pokračujeme...

Při přípravě hry položte jednu figurku týmu robotů do levé dolní a jednu do pravé horní lokace (na obrázky zavěšených droidů). Tyto figurky leží, protože roboti nejsou aktivní.

Během hry může kterýkoliv hráč v některé z těchto lokací použít akci **C**, čímž roboty aktivuje a oni jej budou po zbytek letu následovat. Postavte jejich figurku a přidejte ji k figurce hráče, od tohoto okamžiku se budou pohybovat spolu. V každé lokaci je k dispozici jen jeden tým robotů; jakmile si jej nějaká postava vezme, další si už ve stejné lokaci vzít tým robotů nemů-

že – akce nemá účinek. Každá postava může mít nejvýše jeden tým robotů a není možné si tým mezi sebou předávat.

Hráč, kterého tým robotů následuje, může dělat vše stejně, jako by roboty neměl, ale kromě toho ještě může používat akci robotů **A**. Ta slouží k boji s vnitřním ohrožením (viz níže). Pozor, nezaměňte to: **Akci C si roboty vyzvednete, zatímco akci A poté svému týmu robotů udělíte příkazy.**

KARTY VNITŘNÍCH OHROŽENÍ

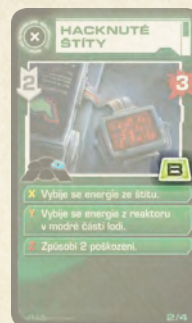
Karty vnitřních ohrožení jsou dvou základních druhů. Jedny představují různé poruchy či záměrná poškození konkrétních zařízení na lodi, druhé jsou nepřátelské subjekty, které se po lodi pohybují.

Oba typy mají mnoho společného. Podívejte se na obrázek:

lokace, ve které se objeví



jak se ho zbavit



Stejně jako vnější ohrožení má každé vnitřní ohrožení svou rychlost a akce, které provede, dosáhne-li na trajektorii písmen X, Y a Z. Při vyhodnocování se tedy v kroku *Posun a akce nepřátel* posunuje po vnitřní trajektorii stejně, jako se po svých trajektorii posunují vnější nepřátelé.

Má také nějaký počet životů a vpravo dole počet bodů, který za něj lze získat.

Na rozdíl od vnějších ohrožení u vnitřních nerozhoduje o tom, na kterou část lodi zaútočí, zvuková stopa. Místo toho to určuje karta sama – v levém dolním rohu obrázku je na malém plánu lodi vyznačena lokace, kde se ohrožení objeví.

V pravém dolním rohu obrázku je pak nejdůležitější údaj – jak se daného ohrožení zbavit. V případě nefunkčního zařízení je to značka aktivace daného zařízení (**B** nebo **C**), v případě pohyblivých nepřátel je to značka akce robotů **A**.

Nefunkční zařízení

Občas se stane, že se některá zařízení začnou chovat podivně a místo toho, aby vám pomáhala, začínají loď ohrožovat. Podle plánu lodi v levém dolním rohu obrázku poznáte, kde k poruše došlo, a podle písmena v pravém dolním rohu zjistíte, které zařízení je poškozené.



Příklad: Tato porucha se projeví na levé horní palubě, a protože je na ní akce **B**, znamená to, že jde o disfunkci štítů.



Porucha se projeví v okamžiku, kdy se žetonek nasadí na trajektorii (tedy na začátku kola odpovídajícímu číslu na žetonku, před akcí hráčů a nepřátel).

Když se ohrožení objeví, vezměte žetonek s příslušným písmenem v inverzních barvách a položte jej přes písmeno v zasažené lokaci. Od tohoto okamžiku není možno nefunkční zařízení použít.

Příslušná akce v daném místě nyní znamená, že postava závadu opravuje – za každou takovou akci ztrácí karta ohrožení jeden život (označte to červenou kostičkou na kartě stejně jako na kartě vnějších ohrožení). Nachází-li se v lokaci více postav, mohou takto opravit i více životů v jednom kole (pokud každá použije příslušnou akci).

Příklad: Aby hráči opravili hacknuté štíty z minulého příkladu, musí provést celkem třikrát akci **B** v levé horní lokaci. Jedna postava ji může provést třikrát v různých kolech, ale může se tam sejít i více postav a opravit závadu v jednom či dvou kolech. Čím rychleji závadu opravíte, tím rychleji budete moci zařízení zase používat a tím méně škody závada nadělá – nezapomeňte, že stejně jako vnější nepřítel i vnitřní ohrožení postupuje po trajektorii a provádí nepřijemné akce X, Y a Z.



Některá ohrožení se objeví na více místech zároveň. V tom případě vyřadí zařízení ve všech dotčených lokacích (překryje je příslušným žetonkem). K opravení poruchy je možné provádět příslušnou akci v jakémkoliv z naznačených lokací.

Jakmile je na kartě tolik červených kostiček, kolik měla životů, je závada opravena – kartu si vezme kapitán jako trofej, žetonek odstraní a můžete zařízení zase používat – dokonce již v tomto kole.

Pokud však závadu neopravíte, než dojde na konec trajektorie, provede se akce Z a zařízení zůstane vyřazeno z provozu až do konce hry. Další pokusy o jeho použití už nedělají nic. Kartu poškození dejte v tom případě bezpečnostnímu důstojníkovi.

Pohybliví nepřátelé

Za pohyblivé nepřátele považujeme všechna ohrožení, která nesouvisí s konkrétními zařízeními (i když se ve skutečnosti třeba moc nepohybují). V okamžiku, kdy se nasadí žetonek s jejich číslem na trajektorii, najdete žetonek s odpovídajícím obrázkem a položte ho do startovní lokace nepřítele, která je na kartě vyznačena v levém dolním rohu obrázku.



Tito nepřítel se často mohou po lodi pohybovat (pomocí akce X nebo Y). Když při vyhodnocování akcí nepřítel narazíte na akci pohybu, přesuňte žetonek znázorňující nepřítele na plánu lodi do sousední lokace podle textu karty. Nepřítel ve skutečnosti nepoužívá výtah, přesunou se vnitřkem lodi, proto jim nevadí, když někdo zrovna výtahem jede ani je-li výtah rozbitý.

Abyste zničili pohyblivého nepřítele, musíte v lokaci, kde se nachází, provést jednu nebo více akcí robotů **II**. **Tuto akci můžete provést jen tehdy, máte-li s sebou tým bojeschopných robotů.** Pokud je

nemáte, akce **II** nemá účinek.

Pokud se stane, že se v nějaké lokaci nacházejí dva nepřítel, automaticky útočíte na toho s nižším číslem žetonku.

Za každou akci robotů v lokaci, kde se nepřítel nachází, položte na jeho kartu jednu červenou kostičku. Až bude mít karta tolik poškození, kolik má nepřítel životů, zničili jste ho a dejte kartu kapitánovi. Pokud nepřítel není zničen, než žetonek dojde na konec trajektorie, nepřítel provedou svou akci Z a opustí loď. Odstraňte jejich žetonek z plánu lodi a kartu poškození dejte bezpečnostnímu důstojníkovi.

Některé nepřátele se brání jen pasivně – ti mají v pravém dolním rohu obrázku běžnou ikonku pro akci robotů **II**. Jiní však útok opětvují – ti mají na sobě místo běžné ikonky ikonku pro boj **II**.



Provedením akce **II** takovému nepříteli sice způsobíte jedno zranění jako obvykle, **ale váš tým robotů bude poškozen.** Figurku robotů položte. Poškozený tým robotů vás stále následuje, kamkoliv jdete, ale nejsou bojeschopní a provádět akci **II** s nimi nemá význam. **Abyste vrátili tým do bojeschopného stavu, musíte v jedné z lokací se zásobníky robotů provést akci **C**.** Můžete tak učinit i v jiné lokaci, než jste roboty vzali (např. roboty z pravé horní lokace opravit v levé dolní), a to i v případě, že druhý tým robotů v zásobnících stále visí.

Je dobré opravit poškozený tým robotů, i když ho již nepotřebujete. Poškození roboti nejsou připraveni na skok hyperprostorem, během kterého mohou být dále poškozeni, čímž sníží vaše skóre.

Tip: Nepřátele, kteří se brání bojem a mají dva životy, není snadné zlikvidovat. Musíte mezi jednotlivými akcemi vrátit roboty do bojeschopného stavu, což není jednoduché, zvláště pokud se nepřítel pohybuje. Můžete na zneškodnění nepřátel spolupracovat s jinou postavou, která si vzala druhý tým robotů.

Akce prováděné kartami ohrožení

Obvyklou akcí, kterou vnitřní ohrožení při dosažení X, Y a Z provádějí, je poškození příslušné části lodi. **Na poškození od vnitřních ohrožení nefunguje štít.** Nezáleží na tom, na které palubě k poškození došlo – poškození z levé dolní lokace i z levé horní lokace se prostě počítá jako poškození levé části lodi.

Další nepřijemnou věcí, kterou mohou vnitřní (a občas i některá vnější) ohrožení způsobit, je vyřazení nějaké postavy či postav. **Vyřazená postava není schopna další činnosti** – odstraňte její figurku z plánu lodi a dále nevyhodnocujte její akce. Pokud je postava následována týmem robotů, odstraňte ho také (a počítejte ho jako poškozený při závěrečném skóre).

Některá ohrožení mohou postavy zdržet – postupujte jako u všech ostatních případů zdržení.

STÍHAČKY

Roboty můžete využít i tehdy, pokud se po vašich chodbách zrovna žadná obluda nepotuluje. V levé horní lokaci je letka malých bojových stíhaček. Můžete v nich spolu s týmem robotů vzlétnout a posloužit tak jako poslední obranný perimetr vaší lodi proti vnějším ohrožením.

Jestliže s sebou máte bojeschopný tým robotů, můžete v levé horní lokaci použít akci **C**. Tím odstartujete ve stíhačkách – vezmete svou figurku i figurku robotů a posuňte ji ven z lodi, na stopy naznačující start stíhaček. Už v tomto kole budou stíhačky při vyhodnocování útoku útočit.

Pokud v dalším kole použijete akci **II, zůstanete ve vesmíru a budete znovu útočit.** To můžete opakovat, kolikrát chcete (máte-li dostatek akcí **II**). Dokud létáte, jste zcela mimo loď. To znamená, že nejste v žádné lokaci a ohrožení, která zneškodňují hráče na lodi, ani žádná zdržení (např. kvůli opomenuté údržbě počítače) se vás netýkají.

Jiné akce ve vesmíru provádět nelze. Zpět se vrátíte tak, že vynecháte jednu akci – spolu s týmem robotů se vrátíte do levé horní lokace.

Pokud zahrajete ve vesmíru jinou akci než **II**, je taková akce zdržená – vlastně se tím vloží „žadná akce“ pro návrat do lodi.

Útok stíhaček

Stíhačky útočí na nepřátele na všech trajektorii, ale jen v nejbližším pásmu dostřelu 1. Pokud je v něm jeden nepřítel, stíhačky se na něj sesypou a zaútočí se silou 3. Pokud je v nejbližším pásmu víc nepřátel, musí stíhačky rozdělit své síly. V tom případě zaútočí silou 1 na každého nepřítele v prvním pásmu, bez ohledu na to, kolik nepřátel je a na jakých jsou trajektorii.

Útok stíhaček se samozřejmě sčítá se všemi útoky v daném kole.

Tak, to je k robotům všechno. Jak vidíte, umí opravdu spoustu věcí. Copak slečno, proč ten pohrdavý výraz... Říkáte, že umí jen bojovat? Ó, to jste je neviděla po letu, když je aktivují údržbáři... V levé paži mají zabudovaný mopy a jejich algoritmy na vyhledávání nečistot jsou mistrovským programátorským kouskem.

VZHŮRU DO AKCE

Takže se do toho můžeme pustit. A... ehm... kolega mě požádal, abych vám zdůraznil, že je to stále simulace. Slizáci, kteří se vám objeví na lodi, jsou převlečení pracovníci Akademie... Jedna temperamentní slečna z předchozí posádky na to v zápalu akce zapomněla a kolegu to... hmmm... stále ještě velmi bolí.

Zkontrolujte si, zda máte dobře připravenou loď.



Pro pokročilou simulaci zvolte zvukovou stopu „S1-6 Pokročilá simulace 1“ až „S1-8 Pokročilá simulace 3“ (či odpovídající karty scénářů).

Nyní si můžete pokročilou simulaci vyzkoušet.

VYHODNOCENÍ

Tak co, jak jste si vedli? Doufám, že dobře. Protože pokročilá simulace je posledním krokem před tím, než se dostanete do skutečné akce. Takže příští lekce bude vaše poslední. Tím samozřejmě nemyslím... hmmm... prostě... Chci říct, že kurs je u konce.

Pokročilá simulace se vyhodnocuje stejně jako základní. **Při počítání skóre však navíc odečtete 2 body za každou vyřazenou postavu a 1 bod za tým robotů, který zůstal poškozený i na konci operace.**

Poznámka: Pokud se vaše loď vrátí, všichni hráči vyhrávají, včetně vyřazených. Obětovat se pro tým může být v některých případech součástí strategie.

Také pokročilých simulací si můžete zahrát, kolik chcete. Pokročilá simulace ve skutečnosti není těžší než běžná simulace, protože o co více je ve hře vnitřních nepřátel, o to méně je vnějších. Hlavním účelem pokročilé simulace je seznámit vás s mechanismy vnitřních nepřátel, aby vás ve skutečném letu nepřekvapily.

Touto kapitolou totiž končí série cvičení na тренаžérech. Příští let by měl být už skutečný. Neměli byste se do něj pouštět, dokud jste úspěšně nezvládli pokročilou simulaci. V sázce jsou... však víte... a taky drahá loď!

LEKCE 7 – PRVNÍ SKUTEČNÝ LET

Tak vás vítám. Dnes je váš velký den – slavnostní zařazení do vojenského průzkumného programu a váš první skutečný let.

HRDINSKÉ AKCE

Jste dobrá posádka a věřím, že váš první let proběhne bez problémů. Možná se během výcviku ne vždy vše dařilo, ale věřte, že při skutečné akci podáte ty nejlepší výkony. Možná ještě lepší, než byste čekali, že jste vůbec schopní.

Hrdinské karty se používají pouze ve skutečném letu. Zamíchejte 6 zlatých karet a rozdejte skrytě každému hráči jednu. Zbylé karty dejte do krabice bez toho, abyste se na ně podívali.

Hrdinská karta nahradí jednu normální akční kartu pro první fázi. Na první část hráčské desky (pole 1–3) tedy rozdáte jen 4 akční karty a 1 hrdinskou.



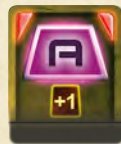
Hrdinskou kartu lze zahrát jako kteroukoliv jinou akční kartu v jakémkoliv fázi hry, ale smí ji použít jen hráč, kterému byla rozdána. **Hráči si nesmí předávat hrdinské akční karty při přenosu dat.**

Stejně jako běžné akční karty má i hrdinská dvě části – pohybovou a akční – a hráč ji může použít buď jedním, nebo druhým způsobem.

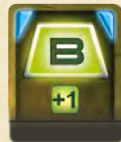


Pohybová část umožňuje hráči přesunout se okamžitě do vyznačené lokace (např. pomocí karty na obrázku se dá skočit do levé dolní lokace). Bez ohledu na to, jak je to daleko nebo zda jsou rozbité výtahy – prostě se tam dokáže dostat. Je-li postava následována roboty, následují ji i při tomto přesunu.

Akční část obsahuje vylepšenou standardní akci **A**, **B** nebo **AAA**.






Pokud hráč vystřelí pomocí této akce, je útok o 1 silnější. Tedy např. výstřel z velkého centrálního laseru má sílu 6 (nebo 5, pokud je laser poškozen), výstřel z pulsního děla má sílu 2 proti všem nepřátelům v prvních dvou pásmech (nebo v prvním pásmu, pokud je dělo poškozeno).




Pokud hráč použije tuto akci a přesune nebo doplní pomocí ní alespoň jednu kostičku energie, přidá do daného štítu či reaktoru navíc ještě 1 kostičku z banky. Tím může dočasně překročit kapacitu daného zařízení. Je tak tedy možno nalít do centrálního štítu až 4 energie, přetáhnout do bočního reaktoru až 4 energie nebo doplnit energii v hlavním reaktoru na 6. Pokud však použije akci neefektivně (snaží se doplnit zařízení, které je plné, nebo brát energii z reaktoru, který je prázdný, nebo naplnit centrální reaktor, když už nemá palivové články), kostička navíc se nepřidá.

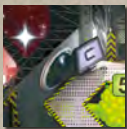
Pokud hráč použije tuto akci při opravě nefunkčního zařízení (vnitřní ohrožení), která se opravuje akcí **B**, počítá se to jako dvě současné opravy.




Tuto akci je možno použít dvěma způsoby. Pokud ji použijete v boji s vnitřním nepřítelem, který útok opětuje (má značku ) , váš tým robotů se nepoškodí. Tím se dá velmi dobře bojovat s nepříteli, kteří vracejí útok a mají dva životy – nejdříve použijete hrdinskou akci , čímž vaši roboti poškodí nepřítele, ale sami budou nezraněni. V dalším kole pak použijete standardní akci , čímž nepřítele dorazíte (a váš tým je poškozen).

Druhá možnost je použít akci ve vesmíru, pokud jste s týmem robotů vzlétli ve stíhačkách. Při použití akce  jsou stíhačky o 1 silnější (mají útok 4, pokud je v prvním pásmu jeden nepřítel, nebo 2 na každého, je-li jich více).

V obou případech musíte samozřejmě mít aktivovaný tým robotů.





VIZUÁLNÍ KONFIRMACE

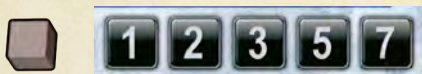
Aha, ještě pořád nevíte, k čemu je akce  na dolní palubě uprostřed? Tam žádné užitečné zařízení není, pouze dvě zakřivená panoramatická okna, která umožňují detailní pozorování prostoru kolem vás ve všech směrech.

Víte, nechtěl jsem vás tím zatěžovat, protože rozhodně nedoporučuji, abyste se tím zdržovali při vašich prvních letech. Docela jsem si vás oblíbil, a tak vám rovnou říkám – je lepší pro jistotu střelít ještě jednou po nepříteli, vypálit raketu nebo aspoň doplnit štít než... se koukat z okna.

A to přesto, že vaše pozorování by letové středisko ocenilo.



Akcí  provádíte v centrální dolní lokaci vizuální konfirmaci – potvrzení dat získaných počítačem. Může zvednout vaše skóre, pokud se vám podaří misi přežít, ale jinak vám nijak nepomůže. Je tedy lepší věnovat se řešení ohrožení a z okna se dívat, jen pokud opravdu nemáte co dělat.

Na začátku letu dejte k oknu 3 šedé kostičky – jednu pro každou fázi letu. Vizuální konfirmaci může provést jedna či více postav použitím akce  v centrální dolní lokaci. Čím více postav provede vizuální konfirmaci najednou, tím více bodů za ni získáte. Provede-li v určitém kole jedna či více postav konfirmaci, vezměte šedou kostičku a položte ji na číslovaná políčka v pravé části tabulky průběh letu, a to v řádku odpovídajícímu aktuální fázi a na tolikáté políčko, kolik postav konfirmaci naráz provedlo.



Číslo na políčku znamená, kolik bodů si na konci přičtete ke svému skóre, pokud se vám podaří vrátit se – tedy jedna postava může získat 1 bod, dvě postavy 2 body, tři postavy 3 body, čtyři postavy 5 bodů a pět postav 7 bodů.

V každé fázi se počítá pouze nejlepší konfirmace. Provedete-li druhou konfirmaci ve stejné fázi, pak pokud ji provedlo více postav, posuňte kostičku na odpovídající pole, jinak se neděje nic.

Příklad: Postava, která v prvních dvou kolech sjela výtahem dolů a doplnila reaktor, nemá ve třetím kole co dělat, a tak provede akci . Při přehrávání záznamu se vezme šedá kostička a položí se na první pole v prvním řádku. Ve druhé fázi mají postavy co dělat s nepříteli a z okna se nedívá nikdo – na druhý řádek se kostička neumístí. Ve třetí fázi vyřeší všechny nepřátele včas a čtyři hráči se dohodnou, že se sejdou u okna a v jedenáctém kole provedou konfirmaci. Kvůli špatné dohodě však jedna postava provede akci  už v desátém kole. Kostička se položí na první pole třetího řádku. V jedenáctém kole provedou konfirmaci zbylé tři postavy, a kostička se tedy přesune na třetí pole.



Hráči by za konfirmaci v prvním a třetím kole získali $1+3=4$ body navíc. Ve skutečnosti nedostanou nic, protože špatně synchronizovali střelbu a Bitevní křižník, kterému zbyl jeden život, rozstřílel jejich loď na kusy.

PRVNÍ SKUTEČNÝ LET

Takže... hmmm... asi to nebudeme protahovat... Nemám tyhle okamžiky rád. Byli jste sympatická skupina a docela jste mi přirostli k srdci, i když jsem si slíbil držet si odstup... Tak na sebe dávejte pozor! Od teď vás bude mít na starosti letové středisko. Takže kdybychom se už neviděli... Ale jistě, že je to hned vedlejší budova, ale přesto... kdybychom se už neviděli, hmmm... tak... hodně štěstí.

A... ehm... tohle musím říct, slečno... Ta kombinéza vám opravdu velmi sluší... hmm...

Připravte se na první skutečný let. Pravidla jsou stejná jako v simulacích, jen máte navíc k dispozici hrdinské akce a můžete provádět vizuální konfirmaci. A zvukové stopy jsou o něco těžší. A v sázce je o hodně více, pokud na to hrajete.

Pro skutečné lety si vyberte jakoukoliv z osmi stop z druhého CD (označených S2-1 až S2-8).

Hodně štěstí!

Pokud se stane, že první skutečný let nezvládnete a vaše postavy nepřezijí, neberte si to osobně. Jejich hrdinný konec bude součástí velkého příběhu, který jste odehráli. Vžijete se s klidem do role nové posádky, která úspěšně prošla výcvikem (jehož instruktor je patrně zase o trochu šedivější a nervóznější) a nastoupí svůj první velký let pro Vesmírnou průzkumnou agenturu, a zkuste to znovu.

Ať už však váš první let dopadl jakkoliv, doporučujeme zapsat si jej do letového deníku (viz dále).

KARIÉRA VESMÍRNÉHO PRŮZKUMNÍKA

Nyní se před vámi otevírá dobrodružná a nebezpečná kariéra vesmírných průzkumníků.

Už znáte všechna pravidla, přesto však bude každý váš další let jiný – kombinace různých zvukových stop, karet ohrožení, ale i různých konfigurací trajektorií zajistí pokaždé unikátní podmínky. A zvyšující se skóre vašich letů bude jasným důkazem, že se stáváte profesionály.

VOLBA OBTÍŽNOSTI

Pokud už lety zvládáte bez větších obtíží, můžete si postupně zvedat jejich obtížnost tím, že se budete vypravovat na nebezpečnější mise. Samozřejmě, řeč je o pokročilých ohroženích – kartách se žlutými symboly, které jste dosud nepoužívali. Jsou to další běžná a vážná ohrožení a platí pro ně stejná pravidla.

Před hrou si zvolte obtížnost obyčejných a vážných ohrožení a podle toho použijte karty s bílými, nebo žlutými symboly. Můžete např. použít žluté

karty pro vážná ohrožení, ale zatím ponechat bílé pro běžná. Nebo naopak. Vyzkoušejte obě varianty. A nakonec, pokud si opravdu troufáte, můžete použít žluté karty pro oba stupně. Tato volba se týká vnějších i vnitřních ohrožení – volíte-li pokročilá vážná vnější ohrožení, měli byste zároveň použít pokročilá vážná vnitřní ohrožení apod.

A konečně je tu možnost ponechat obtížnost částečně náhodnou. Můžete prostě pro běžná, pro vážná nebo pro oba typy ohrožení smíchat karty se žlutými i bílými symboly dohromady a nechat se překvapit, jaké přijdou (proto také mají stejné zadní strany). To může být zajímavé i tehdy, když už zvládáte let pouze s pokročilými nepříteli – znovu se tak setkáte se starými známými, ale v kombinacích, které jste ještě neměli možnost vidět.

Povšimněte si, že volba obtížnosti se odrazí i ve vašem skóre – bodové hodnoty za pokročilá ohrožení jsou vyšší.

LETOVÝ DENÍK

Když se vám let obzvláště vydaří, přijde vám možná líto, že pak hru prostě sklídíte a o vašem hrdinství a sebranosti nikde nebude záznam. Anebo třeba aspoň o tom, že se vaše hrdinná posádka sice marně, ale do posledního dechu snažila bojovat s obřím Behemothem, zatímco ji nemilosrdně jednoho po druhém likvidoval nelítostný Exekutor.

Proto je ve hře přiložen letový deník, do kterého můžete zaznamenávat své úspěchy i nezdary. Pro simulace jste ho nepoužívali – kdo by stál o to, aby jeho první nesmělé krůčky ve vesmíru byly zapisovány; ale plně lety jsou určitě zaznamenáníhodnou událostí. Nebojte se deník používat, je to jen kus papíru, a když ho celý zaplníte, můžete si ze stránek www.czechgames.com stáhnout a vytisknout nový.

Postup, jak vyplnit letový deník, naleznete na straně 6 v *Pravidlech hry*.

DALŠÍ ZVUKOVÉ STOPY

Budete-li mít pocit, že už máte všech 8 zvukových stop misí ohraných anebo zatoužíte po ještě obtížnějších nebo jinak zajímavých scénářích, zkuste se podívat na stránky hry na www.czechgames.com, kde jsou k dispozici další zvukové stopy.

VARIANTA – HRA PRO MÉNĚ NEŽ 4 HRÁČE

Loď *Sitting Duck* je určena pro čtyř- až pětičlennou posádku. Pokud hraje ve 2 či ve 3, budete muset použít androidy. Jsou to roboti vypadající téměř přesně jako lidi, akorát mnohem poslušnější. Bezmyšlenkovitě poslušní.

ANDROIDI

Android je postava, která nemá vlastního hráče. Je kontrolována všemi hráči společně. Má svou figurku a má také hráčskou desku, která je umístěna tak, aby na ni každý viděl a dosáhl.

Ve 2 hráčích budete potřebovat dva androidy, ve 3 hráčích 1. Budete tedy hrát jako ve 4 hráčích (a u simulací a pokročilých letů budete ignorovat nepotvrzené zprávy).

Androidy si můžete pojmenovat, abyste je měli radši. Do letového deníku zapisujte jejich jména v závorce, např. [Marvin] nebo [ICU2].

Androidy začleňte do svého týmu – budou hrát vždy poslední. Pokud máte dva, zvolte, v jakém pořadí budou hrát.

Mimochodem: Je zřejmé, že ve dvou hráčích budete muset některé z rolí kapitána, radisty a bezpečnostního důstojníka sloučit. Rozhodně je nesvěřujte androidům.

OVLÁDÁNÍ ANDROIDŮ

Androidi se chovají stejně jako hráčské postavy (mohou dokonce i vést tým robotů). Hráči řídí androidy pokládáním svých akčních karet na hráčské desky androidů. Mohou pokládat karty na jakoukoliv fázi letu, kterou zrovna hrají na své hráčské desce. Pokud je hráč například ve druhé fázi plánování, může pokládat akční karty na pole 4–7 na své desce a na pole 4–7 na desce androida, ale nemůže již nic přidat na pole 1–3.

Karty se pokládají na desky androidů vždy lícem nahoru. Ale pozor! Jednou položená karta už nesmí být nikdy vzata zpět nebo přesunuta a androidi nikdy nezakopnou. Proto si dvakrát rozmyslete a dobře se domluvte, než androidovi něco naplánujete.

PRŮZKUMNÉ KAMPAŇ

Celá hra trvá vlastně jen cca 25 minut. Možná máte chuť na něco o trochu epičtějšího a náročnějšího. Pak si můžete zahrát průzkumnou kampaň. Tu i s přípravou a uklizením hry stihnete za cca 90 minut. A nebo i dříve, pokud se nevydaří.

Průzkumná kampaň sestává až ze 3 letů po sobě. Poškození lodi se mezi jednotlivými lety přenáší, máte jen omezené možnosti loď mezi lety opravit. Před každým letem si můžete zvolit obtížnost. Můžete však kdykoliv kampaň ukončit a dále neletět. Pokud totiž jakýkoliv z letů nedokončíte, celá kampaň skončila neúspěchem.

Kampaň vnáší do hry ještě větší napětí. Ostatně sami to poznáte, až se budete rozhodovat, zda riskovat posledním letem v těžce poškozené lodi v naději, že dosáhnete rekordního skóre.

Detailnější pravidla pro průzkumné kampaň naleznete na straně 7 v *Pravidlech hry*.

V akční fázi hry tedy může kterémukoliv androidovi plánovat akce jakýkoliv hráč. Při přehrávání je lepší přiřadit každému androidovi hráče, který bude hýbat jeho figurkou a provádět jeho akce, jako by to byla hráčská postava.

POČET KARET

Androidi nemají žádné vlastní karty, ostatní hráči však mají k dispozici více karet:

- Ve 3 hráčích má každý hráč 6 karet na každou fázi (místo pěti).
- Ve 2 hráčích má každý hráč 9 karet na první a 6 karet na druhou a třetí fázi.

Toto platí také pro simulace a testovací lety (např. při testovacím letu ve 2 hráčích každý hráč dostane 9 karet pro první fázi a 6 pro druhou).

ANDROIDI A HRDINSKÉ KARTY

Ve skutečném letu mají hráči k dispozici hrdinské karty. Každý hráč dostane jednu hrdinskou kartu, která nahradí jednu z jeho akčních karet pro první fázi. (Takže například ve hře dvou hráčů dostanou oba hráči 8 akčních karet a 1 hrdinskou akční kartu pro první fázi letu.)

Androidi také dostanou svou hrdinskou akční kartu. Tu může otočit kterýkoliv hráč v okamžiku, kdy počítač ohlásí začátek první fáze letu. (Když hráč otočí androidovu hrdinskou akci, měl by ji položit vedle androidovy hráčské desky. Karta položená na některé pole hráčské desky androida je považována za naplánovanou a nemůže již být odstraněna nebo přemístěna.)

Toto je jediná karta, která se androidovi rozdává. Všechny ostatní akce musí přijít od jednotlivých hráčů.

Tuto hrdinskou kartu může kterýkoliv hráč vzít a danému androidovi ji naplánovat. Není dovoleno plánovat androidovi svou hrdinskou akci ani naplánovat hrdinskou akci od androida jinému androidovi nebo sobě. Stále tedy platí, že hrdinská akce je nepřenositelná a může ji provést jen postava, které byla rozdána.

DODATEK – JAK VYCHOVAT SVÉ NÁSTUPCE

Chtěli byste hru naučit novou skupinku hráčů a líbí se vám způsob, jakým jste se to naučili vy z této příručky? Můžete si zahrát na lektora Akademie a provést je celým procesem. Bude to pro ně jednodušší, rychlejší a zábavnější než celý text číst.

Pokud hru dostatečně dobře znáte, nepotřebujete přitom příručku listovat – stačí vám lektorské poznámky na zadní straně této příručky. Je na vás a vašich hereckých ambicích a improvizaci, zda se přitom pokusíte stylizovat

do role roztržitého a nervózního lektora, či zda zvolíte věcnější přístup. V každém případě však doporučujeme chovat se ke skupině jako ke skutečné posádce – atmosféra je důležitou součástí této hry.

Můžete si samozřejmě zvolit vlastní postup. Tyto poznámky však vycházejí z testování hry na několika desítkách skupin, a tak nám přišlo škoda nepodělit se o ně.

Úvod

- Téma hry – loď Sitting Duck, průzkumné lety, skok hyperprostorem tam a zase zpátky.
- Úkolem posádky je chránit loď po 10 minut.

Lekce 1 - Vaše loď a posádka

- Nechte hráče zvolit barvy, kapitána a radistu. Řekněte jim, jak si mají rozdat karty.
- Zatímco se dohadují a rozdávají karty, sami připravte loď pro první test podle obrázku na str. 4 (nemusíte hráče zatěžovat detaily, jak jste zvolili trajektorie, připravili karty ohrožení atd.). Nechejte si stranou kartu Stíhačka.
- Popište hráčům koncept lodi – 3 části lodi, 6 lokací, zbraně, štíty, reaktory. Netřeba zatím zacházet do podrobností.

Lekce 2 - Akční část

- 7 kol = 7 akcí, které mohou provést.
- Pomocí nerozdaných karet jim ukažte, jak se plánuje pohyb a akce.
- Koncept fází (5 karet do ruky, plánování prvních tří akcí, pak k nim přidat dalších 5 karet, ale první tři už neměnit).
- **Důležitá hlášení:**
 - » Pro radistu hlášení o ohrožení (zatím nejsou vnitřní, nepotvrzená ani vážná).
 - » Příchozí data, přenos dat, ukončení fáze, ukončení operace.

Lekce 3 - Přehrávání průběhu letu

- Ukázat tabulku průběh letu.
- Nasazení nepřátel.
- **Akce hráčů** (zdůrazněte pořadí):
 - » Vysvětlit pohyb (zatím nekomplikujte jednomístnými výtahy).
 - » Akce A (přesunutí kostičky energie jako naznačení střelby, zatím bez vyhodnocení poškození).
 - » Akce B (doplňování energie do štítů a reaktorů, palivové články na doplnění hlavního reaktoru).
- **Vyhodnocení střelby:**
 - » Dostřel a síla zbraní, zdůrazněte menší dostřel pulsního děla.
 - » Na příkladu Stíhačky ukažte, jak fungují štíty nepřátel.
 - » Zdůrazněte nutnost přečíst si text na kartě ohrožení!
- **Pohyb a akce nepřátel:**
 - » Rychlost a akce nepřátel – na příkladu Stíhačky na modré trajektorii.
 - » Útoky a vliv na štíty lodi (opět na Stíhačce – má každý útok jiný).
 - » Zmiňte možnost složitějších akcí nepřátel.
 - » Akce Z a ukončení činnosti nepřítel.
 - » **Tip:** Uvědomit si, kde je nepřítel s určitým číslem v určitém kole.
- **Vstup do hyperprostoru:**
 - » Upozornit na dvě akce nepřátel na konci.
 - » 7 poškození jedné části = prohra.

Lekce 4 - První testovací let

- Je možné šoupat figurkami po plánu, ale důležité jsou jen naplánované karty.
- Spustte zvukovou stopu (nebo začněte číst kartu scénáře) a sledujte akci.
 - » Dávejte pozor na radistu, zastavte přehrávání, pokud radista něco zmeškal.
 - » Sledujte, jestli všichni pochopili pravidla.
- Vedte vyhodnocování (a dobře komentujte, co se děje).
 - » Nechejte hráče, aby sami prováděli své akce (pohyby, střelbu, přesuny energie).
 - » Sami zatím řiďte vyhodnocení útoku a akce nepřátel, vysvětlujte hráčům, co děláte.
- Pomozte skupině rozhodnout, zda jít do druhého testovacího letu, nebo rovnou do simulace.

Lekce 4A - Druhý testovací let










- Pokud máte pocit, že skupina dělá závažné chyby, které si neuvědomuje (např. nekomunikuje), lehce pomozte. Někdy pomůže změnit kapitána. Pokud však máte pocit, že na to přijdou sami, nechte je.
- Spustte zvukovou stopu.
- Při vyhodnocování můžete hráče nechat vyhodnocovat i nepřátele a útoky.

Lekce 5 - Simulace

- Délka letu (hráčské desky 8–12, složitější strana desky průběhu letu, ukončení druhé fáze má stejný princip jako ukončení první fáze).
- Skryté plánování akcí, role zadní strany karty.
- **Vážná ohrožení** (zvláštní hromádka, zvláštní hláška):
 - » Upozorněte na ohrožení měnící parametry (ikony +/-) nebo se uzdravující, zatím nemůžete zmiňovat černé a bílé kostičky.
- Nepotvrzená ohrožení (zda se jich týkají, či nikoliv).
- **Rakety:**
 - » Jak se vypouštějí a kdy se posunují.
 - » Jak zaměřují nepřítel a jak zraňují (zdůrazněte dostřel).
 - » Raketami nezaměřitelní nepřátel (ukažte příklad).
- **Počítač:**
 - » Nutnost obsluhy (historika o screensaveru, chcete-li).
 - » Musí být zkontrolován v prvních dvou kolech každé fáze.
 - » Přesun kostičky na naznačení provedené údržby.
 - » Zdržení (ukažte různé možnosti posunu karty).
- **Další možnosti zdržení:**
 - » Střetnutí ve výtahu (zdůrazněte roli pořadí).
 - » Rozbitý výtah jako možnost poškození lodi.
- **Poškození lodi:**
 - » Vysvětlíte koncept (co se rozbilo, zjistíte až při přehrávání).
 - » Vysvětlíte jednotlivé žetonky poškození.
- Náhodné nastavení (nechte je zamíchat karty a vylosovat si trajektorie).

- Spustte zvukovou stopu.
- Nechte taktického důstojníka, aby řídil vyhodnocení.
 - » Upozorněte je na správné otáčení akčních karet, kontrolujte.
 - » V případě potřeby zmiňte možnost zakopnutí.
 - » Kontrolujte, zda vyhodnocují správně pohyby a útoky nepřátel.
- Pokud doletěli, spočítejte s nimi skóre.
- Pomozte jim rozhodnout, co dál (anebo jestli toho už mají napoprvé dost).

Lekce 6 - Pokročilá simulace

- Nová trajektorie, zelené karty vnitřních ohrožení.
- Ukázka karty **vnitřního ohrožení:**
 - » Co je stejné (životy, rychlost, akce).
 - » Co je jiné (místo výskytu, způsob likvidace, žádné štíty).
- **Poruchy** – značky  a :
 - » Umístění žetonku na zasažený systém; když se porucha objeví, zařízení není možné použít.
 - » Jak se závada řeší (jedna či více postav ji mohou opravit v jednom či více kolech).
 - » Posun a akce poruchy, trvalé vyřazení, pokud není vyřešeno.
- **Pohybliví nepřátel** – značky  a :
 - » Umístění žetonku s obrázkem, když se nepřítel objeví.
 - » Přesun žetonku při pohybových akcích nepřítel.
 - » Způsob likvidace: tým robotů.
- **Vyzvednutí týmu robotů** akcí :
 - » Roboti útočí akcí .
 - » Roboti vždy následují hráče, který je vyzvedl. Nikdo nemůže mít dva týmy robotů.
 - » Nepřátel vracející útok, vyřazení a oprava robotů.
- U vnitřních ohrožení zdůraznit pohyblivé nepřátele se 2 životy a nutnost číst si texty.
- **Stíhačky** jako další využití týmu robotů:
 - » Zdůraznit, že vzletnou akcí , pokračují v útoku akcí  a vrátí se vynecháním akce. Jakákoliv akce kromě  je zdržena, takže se vytvoří prostor pro návrat.
 - » Dosah a síla stíhaček (3 proti jednomu nebo 1 proti všem).
- Vlastní hru už nechte na nich, jen kontrolujte.

Lekce 7 - První skutečný let

- Upozorněte je, že bude drsnější než simulace a zjistěte, zda jsou připraveni.
- **Hrdinské akce:**
 - » Ukažte je a vysvětlete.
 - » Pak je nechte, ať si je sami rozdají.
- **Vizuální confirmace:**
 - » Pokud vaše posádka skóre ignoruje, můžete před prvním letem vynechat.
- Vlastní hru už nechte na nich, jen kontrolujte.

Co dál?

- » Naznačte jim, co vše se dá dělat dál (vyšší obtížnosti, kampaň, hra v méně hráčích) anebo je odkažte na konec této příručky a jděte si dát panáka, svou práci jste odvedli.