

# VLAADA CHVÁTIL

# SPACE

# ALERT

## PRAVIDLA HRY

**Space Alert je týmová hra o přežití. Stanete se posádkou průzkumné kosmické lodi s hyperprostorovým pohonem zkoumající nebezpečné sektory galaxie.**

**Průzkumná loď je plně automatizována a její průzkum neznámého sektoru trvá 10 minut. Jediným úkolem posádky je loď po tuto dobu bránit před nepřátelskými útoky. Pokud to dokážete, přinesete zpět cenné informace. Pokud ne... bude potřeba vycvičit novou posádku.**

**Space Alert není obvyklá hra. Nebudete v ní soupeřit mezi sebou, ale s výzvou, kterou vám hra předkládá. Obtížnost této výzvy si sami zvolíte. Abyste zvládli i ty nejobtížnější mise, musíte pracovat jako dokonale sebraný tým.**

Hra obsahuje dva sešity – *Pravidla hry* a příručku *Jak se stát vesmírným průzkumníkem*.

**Určitě byste měli začít příručkou.** Snáze se pomocí ní hru naučíte a přitom zachováte a zdůrazňuje atmosféru hry. Vychází z našich četných zkušeností, kdy jsme uváděli do hry nové skupiny. Pravidla v příručce jsou organizována tak, že se začátečníci mohou soustředit na základní koncept před tím, než se budou učit pokročilejší pravidla.

Tento sešit – *Pravidla hry* – pak obsahuje stručně popsaná plná pravidla hry. Využijete je hlavně v případě, že hru znáte a jen si potřebujete připomenout

nebo ověřit nějaký mechanismus. Pro první seznámení se hrou jsou zbytečně strohá a komplexní. Na konci pravidel najdete *Dotanky*, které podrobně vysvětlují některé složitější karty.

### 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](http://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](http://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.**

## 1. PŘÍPRAVA HRY

**Pravidla jsou popsána pro 4 nebo 5 hráčů**, úpravy pro menší počet hráčů najdete v kapitole 5.

Zvolte obtížnost pro běžná ohrožení: nižší (karty s bílými symboly), vyšší (karty se žlutými symboly), nebo náhodná (promíchané oba typy karet). Podle toho připravte hromádku běžných vnějších ohrožení a hromádku běžných vnitřních ohrožení se zvolenou obtížností. Obtížnost obou typů musí být stejná.



**běžná vnější ohrožení**



**běžná vnitřní ohrožení**



**vážná vnější ohrožení**



**vážná vnitřní ohrožení**

Zvolte si barvy. Zvolte role kapitána, radisty a bezpečnostního důstojníka. Jeden hráč může mít i více rolí.

Připravte hru podle obrázku na následující straně.

Zvolte zvukovou stopu. Pro plný let zvolte náhodně libovolnou z osmi stop na CD – mise. Můžete k tomu využít karty scénářů S2-1 až S2-8. Nemáte-li CD nebo mp3 přehrávač, dejte kartu scénáře hráči, který představuje počítač.

Zvolte obtížnost pro vážná ohrožení a stejným způsobem připravte hromádky vážných vnějších a vnitřních ohrožení. Obtížnost vážných ohrožení může být jiná než u běžných ohrožení.

### radista



zamíchaná hromádka běžných vnějších ohrožení

zamíchaná hromádka vážných vnějších ohrožení



dvě sady osmi číslovaných žetonů



**plán lodi**  
(podrobný popis viz obr. na str. 3)

hromádka zbývajících akčních karet

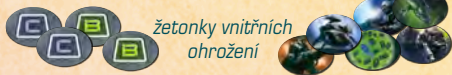


### bezpečnostní důstojník



zamíchaná hromádka běžných vnitřních ohrožení

zamíchaná hromádka vážných vnitřních ohrožení



žetony vnitřních ohrožení



### horní displej počítače



tři hromádky žetonů poškození lodi (rozdělené podle zadních stran a zamíchané)

tři náhodně vybrané trajektorie vnějších ohrožení (u červené, bílé a modré části lodi)



náhodně vybraná trajektorie vnitřních ohrožení

### dolní displej počítače



modrý váleček pro vyhodnocování průběhu letu

### bank



červené kostičky poškození nepřátel (velké jsou za 5)

zelené kostičky energie

černé a bílé kostičky pro změnu parametrů nepřátel



druhá fáze letu

třetí fáze letu

první fáze letu

**Hráčské desky**

náhodně rozdané akční karty (5 na každou fázi)

náhodná hrdinská karta nahrazující jednu akční kartu v první fázi



plán průběhu letu (složitější stranou nahoru)

## 2. AKČNÍ ČÁST

Spustte zvukovou stopu nebo začněte podle časomíry číst scénář.

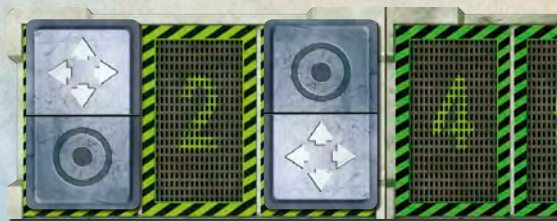
Každý si vezme 5 akčních karet určených pro první fázi hry. Nesmíte je nikomu ukazovat, ale je povoleno o nich mluvit. Položením (lícem dolů) na pole 1–3 své hráčské desky plánujete činnost své postavy pro první tři kola hry.

### akční karta



**akce (aktivace zařízení nebo příkaz pro tým robotů)**

**pohyb (doleva, doprava, výtahem)**



**naplánované karty: v prvním kole pohyb, ve druhém kole nic, ve třetím kole akce**

Položte-li kartu akcí nahoru, platí pouze akce. Položte-li ji pohybem nahoru, platí pouze pohyb. Spodní polovina nemá význam. Je to poznat i podle zadní strany. Vynechané pole na hráčské desce znamená žádnou akci v daném kole.

Dokud si nevezmete do ruky karty pro další fázi, můžete naplánované karty měnit. Nové karty přidejte k těm, co vám zbyly z předchozí fáze. Na vlastní karty naplánované pro kola 1–3 se pak můžete dívat, ale už je nemůžete měnit. Poté budete plánovat kola 4–7, dokud si nevezmete karty pro třetí fázi. Kola 8–12 můžete plánovat až do konce hry.

Hrdinská akce má také pohybovou a akční část a používá se stejně.

Během akční části můžete (nemusíte) hýbat figurkami, kostičkami a žetony po plánu lodi, abyste naznačili své akce spoluhráčům, význam však mají jen naplánované karty.

## 2.1 HLÁŠENÍ POČÍTAČE

„**Detekována nepřátelská aktivita, zahájena první fáze operace.**“

Zahájení akční části hry.

„**Čas T+1 (2, 3, ...), ohrožení (vážné ohrožení) v červené (bílé, modré) zóně. Opakuji...**“

Radista táhne první kartu z hromádky běžných (nebo vážných) vnějších ohrožení a položí ji lícem nahoru k trajektorii u příslušné části lodi. Na kartu položí žetonek s číslem odpovídajícím hlášenému času.

„**Čas T+1 (2, 3, ...), vnitřní ohrožení (vážné vnitřní ohrožení). Opakuji...**“

Bezpečnostní důstojník táhne první kartu z hromádky běžných (nebo vážných) vnitřních ohrožení, položí ji lícem nahoru k trajektorii vnitřních ohrožení a položí na ni žetonek s číslem odpovídajícím hlášenému času.

„**Nepotvrzená informace: ...**“

Toto hlášení říká, že toto ohrožení se týká pouze hry v 5 hráčích; v méně hráčích se ignoruje.

„**Příchozí data. Opakuji, přichází data.**“

Každý hráč si může líznout jednu akční kartu ze společné hromádky zbývajících akčních karet.

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

Každý hráč může předat nejvýše jednu kartu libovolnému hráči, z ruky do ruky. Musí to stihnout, než se ozve pípnutí. Není možné předat hrdinskou akci.

„**Ztráta spojení...**“

... spojení obnoveno.“

Při ztrátě spojení nesmí hráči žádným způsobem komunikovat, dokud není spojení obnoveno.

„**Konec první (druhé) fáze za jednu minutu.**“

„**Konec první (druhé) fáze za dvacet vteřin.**“

„**Konec první (druhé) fáze za pět... čtyři... tři... dva... jedna. První (druhá) fáze ukončena. Zahájena druhá (třetí) fáze.**“

Po ukončení první (nebo druhé) fáze operace si už všichni hráči musí vzít karty z následující fáze operace, začít plánovat akce pro další část hry a nesmí už měnit karty na polích ukončených fází. Hráč to může udělat i dříve, nemusí čekat na toto hlášení či na ostatní hráče.

„**Konec operace za jednu minutu.**“

„**Konec operace za dvacet vteřin.**“

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

Tímto končí akční část hry. Hráči se mohou dohodnout a ukončit hru i dříve (nejdříve však po ukončení druhé fáze).

## 3. PŘEHRÁVÁNÍ ZÁZNAMU

Vratte loď do výchozího stavu.

Podle karty scénáře můžete zkontrolovat, zda radista a bezpečnostní důstojník umístili karty s ohroženími a žetony ke správným trajektoriím. Případné chyby opravte a chybějící karty doplňte.

Posunujte modrý váleček po desce průběhu letu a postupně provádějte, co říkají jednotlivá pole.

**červená zóna**      **bílá zóna**      **modrá zóna**

**stíhačky:**  
dostřel ■ (1),  
síla 3 nebo 1

**počítač:**  
start: ■ ■ ■ (3 kostičky pro  
naznačení kontroly počítače)

**můstek:**  
start: figurky hráčů na horní bílé palubě

**horní červená lokace**

**horní bílá lokace**

**horní modrá lokace**

**velké laserové dělo:**  
dostřel ■ (3), síla 4 (centrální 5)

**štít:**  
kapacita štítu 2 (centrální 3)  
start: ■ (1 kostička energie  
v každém štítu)

**úložiště bojových robotů:**  
start: ■ (ležící figurka týmu robotů  
v obou úložištích)

**výtah**

**malé laserové dělo:**  
dostřel ■ (3), síla 2  
start: ■ (1 žlutá kostička energie na  
akumulátoru)

**boční reaktor:**  
kapacita reaktoru 3  
start: ■ ■ (2 kostičky energie  
v obou reaktorech)

**rakety:**  
start: ■ ■ ■ (3 figurky raket)

**horní paluba**

**dolní paluba**

**dolní červená lokace**

**dolní bílá lokace**

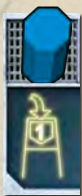
**dolní modrá lokace**

**pole pohybu raket:**  
dostřel rakety ■ (2),  
síla 3

**panoramatická okna:**  
start: ■ ■ ■ (3 kostičky pro  
značení vizuální konfirmace)

**pulsní dělo:**  
dostřel ■ (2), síla 1

**centrální reaktor:**  
kapacita reaktoru 5  
start: ■ ■ ■ (1 kostička energie)  
■ ■ ■ (3 palivové články vedle reaktoru)



### 3.1 NOVÁ OHROŽENÍ

Pokud jste žetonem z číslem aktuálního kola přiřadili některému ohrožení, položte druhý žetonem se stejným číslem na první pole trajektorie, u které karta daného ohrožení leží.

U vnějších ohrožení tento žetonem znázorňuje polohu daného nepřítel, u vnitřních pak postup ohrožení.

**vnitřní ohrožení: nefunkční zařízení (značka B nebo C v pravé části)**

místo výskytu



počet životů (počet potřebných oprav)

zasažené zařízení

**vnitřní ohrožení: nepřítel (značka A nebo B v pravé části)**

místo výsadku



počet životů

nepřítel vrací útok nepřítel útok nevrací

Pokud se jedná o vnitřní ohrožení – nefunkční zařízení, vezměte zároveň oválný žetonem vnitřního ohrožení se stejným písmenem a překryjte jím značku zařízení v místě výskytu vyznačeném na kartě (je-li vyznačeno více míst, pak v každém z nich).

Pokud se jedná o vnitřní ohrožení – nepřítel, najděte oválný žetonem vnitřního ohrožení s podobným obrázkem a položte jej do lokace označené na kartě jako místo výsadku.



### 3.2 TAHY HRÁČŮ

Všichni hráči otočí svou kartu pro dané kolo, mají-li nějakou připravenou (podél delší osy, aby horní část karty zůstala nahoře), a postupně, od kapitána po směru hodinových ručiček, ji provedou.

Hráč, který po otočení karty zjistí, že si spletl směry nebo že kartu špatně natočil, může říci, že zakopl. Provede akci, kterou zamýšlel, ale jeho akce pro další kolo je zdržena.

**Zdržení akce** znamená, že se případná karta naplánovaná pro dané kolo posune na další pozici. Pokud je tam další karta, přesouvá se i ta atd. – poslední karta může úplně vypadnout z plánu a neprovede se.



**Přesun vlevo či vpravo:** Hráč přesune svou figurku vyznačeným směrem do sousední lokace na stejné palubě. Je-li již v krajní lokaci, nestane se nic.



**Přesun výtahem:** Hráč přesune svou figurku z dolní paluby na horní nebo naopak, ve stejné části lodi.

Pokud je výtah poškozen nebo pokud výtah v tomto kole již použil jiný hráč (vyhodnocující svou akční kartu ve stejném kole dříve), provede sice hráč svůj pohyb, ale jeho akce pro další kolo je zdržena.



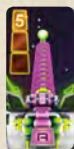
**Aktivace nebo oprava zařízení:** Hráč aktivuje nebo opravuje zařízení označené daným písmenem v lokaci, kde se právě nachází.

Pokud je zařízení v dané lokaci nefunkční (jeho značka je překryta oválným žetonem se stejným písmenem), znamená akce jeho opravu. Položte na kartu daného ohrožení červenou kostičku. Je-li na kartě aspoň tolik kostiček, kolik má poškozená životů, je závada opravena: položte její kartu jako trofej před kapitána, odstraňte její žetonem z trajektorie a odstraňte také oválný žetonem nebo žetonky položené na plán lodi kvůli tomuto poškození. Zařízení je opět možné používat (již později v tomto kole).

Je-li závada neopravitelná (protože nebyla opravena včas – viz dále), akce nemá žádný význam.

Je-li zařízení nefunkční kvůli více kartám ohrožení najednou, pak se oprava provede na opravitelné závadě s nejnižším číslem žetonku (i v případě, že je současně na zařízení neopravitelná závada). Oválný žetonem se odstraňuje, jen jsou-li opraveny všechny závady na daném zařízení.

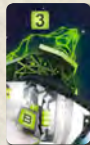
U funkčních zařízení znamená zahrnutí těchto akcí aktivaci zařízení. Akce A znamená výstřel ze zbraně v dané lokaci, akce B je práce s energií, akce C má v každé lokaci jiný význam.



**Výstřel z velkého laserového děla nebo z pulsního děla:** Hráč vezme kostičku energie z reaktoru ve stejné části lodi a položí ji na obrázek dané zbraně – tím je naznačeno, že zbraň vystřelila (výstřel se zatím nevyhodnocuje). Pokud v reaktoru kostička energie není nebo pokud už na zbrani kostička leží, nestane se nic.



**Výstřel z malého laserového děla:** Hráč vezme žlutou kostičku z akumulátoru pod dělem a položí ji na dělo, čímž naznačí, že dělo vystřelilo. Pokud tam už kostička leží, nestane se nic.



**Přelití energie do štítů:** Hráč přesune z reaktoru ve stejné části lodi do štítů tolik kostiček energie, aby naplnil kapacitu štítů. Pokud není v reaktoru dost kostiček, přesune všechny, co tam jsou.



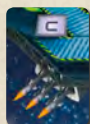
**Přelití energie do bočního reaktoru:** Hráč přesune z centrálního reaktoru do bočního reaktoru tolik kostiček energie, aby naplnil kapacitu bočního reaktoru. Pokud není v centrálním reaktoru dost kostiček, přesune všechny, co tam jsou.



**Doplnění energie centrálního reaktoru:** Hráč odloží do banku jeden palivový článek a doplní do centrálního reaktoru z banku tolik kostiček energie, aby naplnil jeho kapacitu. Pokud už u reaktoru není žádný palivový článek, nestane se nic.



**Údržba počítače:** Hráč vezme šedou kostičku z obrázku počítače a položí ji na desku průběhu letu na pole kontroly počítače v právě vyhodnocovaném řádku. Pokud tam už kostička je, nestane se nic.



**Vypuštění rakety:** Hráč vezme jednu figurku rakety z lokace a posune ji na první pole pohybu raket. Pokud v lokaci už raketa není nebo pokud je pole obsazené, nestane se nic.



**Vyzvednutí týmu robotů nebo oprava poškozeného týmu robotů:** Pokud hráč nemá tým robotů, vezme si figurku robotů z lokace a postaví ji ke své figurce. Po zbytek hry chodí roboti s ním. Pokud v lokaci tým robotů není, nestane se nic.

Pokud má hráč poškozený tým robotů (položenou figurku robotů u své figurky), figurku postaví a tým je opět bojeschopný. Pokud má hráč bojeschopný tým robotů, nestane se nic.



**Vzlétnutí ve stíhačkách:** Pokud má hráč u sebe bojeschopný tým robotů, přesune svou figurku i s roboty mimo loď. Pokud hráč nemá roboty nebo má roboty poškozené nebo už je mimo loď jiný hráč, nestane se nic.

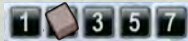
Hráč mimo loď je ve vesmíru, není v žádné lokaci. Od tohoto okamžiku na něj nepůsobí nepřátelské akce ovlivňující či zdržující postavy na lodi ani zdržení způsobené neprovedenou kontrolou počítače (viz dále).

Stíhačky útočí na ohrožení již v kole, ve kterém vzletly.

**Útok stíhaček v dalších kolech:** Jediná povolená akce mimo loď je nebo žádná akce. znamená setrvání ve vesmíru a iniciuje další útok stíhaček, žádná akce znamená návrat do horní červené lokace. Jakákoliv jiná akce je zdržena (místo ní se tedy vloží prázdné místo, které znamená návrat).



**Vizuální potvrzení:** Po vyhodnocení akcí všech hráčů vezměte kostičku ležící u okna a položte ji na číslovaná pole na desce průběhu letu v právě vyhodnocovaném řádku, a to na tolikáté pole zleva, kolik hráčů v tomto kole vizuální potvrzení provedlo.





Pokud tam již kostička je, pak pokud je na nižším poli, přesuňte ji (neberte novou kostičku z plánu lodi). Pokud je na vyšším nebo stejném poli, nestane se nic.



**Příkaz pro tým robotů:** Pokud je hráč následován aktivním týmem robotů, zaútočí tento tým robotů na případného vnitřního nepřítel v aktuální lokaci.

Hráč položí jednu červenou kostičku (zranění) na kartu ohrožení. Je-li na kartě aspoň tolik kostiček, kolik má nepřítel životů, je zneškodněn – položte jeho kartu jako trofej před kapitána, odstraňte jeho žetonem z trajektorie vnitřních ohrožení a odstraňte jeho oválný žetonem z plánu lodi.

Je-li na nepříteli uvedena značka , znamená to, že vrací útok – tým robotů je při akci  poškozen. Figurka se položí, ale dále se pohybuje s hráčovou figurkou.

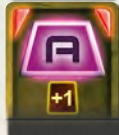
Je-li v hráčově lokaci více vnitřních nepřátel, roboti zaútočí na toho s nejnižším číslem žetonku.


Pokud hráč není následován týmem robotů nebo pokud je jeho tým poškozený nebo pokud v hráčově lokaci není žádné vnitřní ohrožení – nepřítel, nestane se nic.

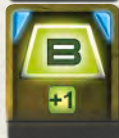
Mimo loď znamená tato karta příkaz pro setrvání ve vesmíru – viz *Vzlétnutí ve stíhačkách*.




**Hrdinský přesun:** pomocí pohybové části hrdinské akce může hráč přesunout svou figurku přímo do lokace vyznačené na kartě, bez ohledu na vzdálenost či poškození výtahů.





**Hrdinská střelba:** Pomocí této hrdinské akce může hráč vystřelit stejně jako pomocí běžné akce . síla zbraně je však v tomto kole o 1 vyšší (viz dále). Platí to i pro pulsní dělo.



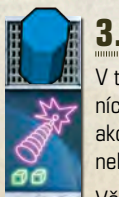
**Hrdinská práce s energií:** Pomocí této hrdinské akce může hráč pracovat s energií jako pomocí běžné akce . Pokud se touto akcí přesune nebo přidá aspoň jedna kostička energie, přidá se do daného zařízení navíc ještě jedna kostička energie z banku (je možno tím přesáhnout kapacitu zařízení).

**Hrdinská oprava:** Je-li tato akce použita k opravě zařízení, položí se na kartu závady dvě červené kostičky místo jedné.





**Hrdinská bojová akce:** Pomocí této hrdinské akce může hráč vydat příkaz k boji robotům stejně jako pomocí akce . Jeho tým robotů však není poškozen ani v případě, že nepřítel vrací útok (značka ).

Použije-li tuto hrdinskou akci hráč ve vesmíru, mají v tomto kole stíhačky útok nebo útoky o 1 vyšší.



### 3.3 VYHODNOCENÍ STŘELBY

V tomto kroku se vyhodnotí střelba na nepřátele. Poškození vnitřních ohrožení se vyhodnotila již v předchozí fázi při vyhodnocování akcí hráčů. Nic v této kapitole se tedy netýká vnitřních ohrožení nebo trajektorie vnitřních ohrožení.

Všechna děla, na kterých jsou zelené či žluté kostičky, vystřelí. Raketa útočí jen tehdy, pokud je na druhém poli pohybu rakety (tedy až kolo poté, co byla vypuštěna). Stíhačky útočí, pokud je nějaký hráč mimo loď (tedy v kole, kdy pomocí akce  vzlétnul, i v dalších, dokud dává akci ).

Trajektorie jsou rozděleny na tři pásma – vzdálenost 1 (prvních pět polí nejbližší lodi), 2 (dalších pět polí) a 3 (zbytek trajektorie). U každé zbraně je na herním plánu zobrazen její dostřel (počet polí za sebou) a síla (žluté číslo).

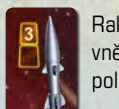
Nejprve se vyhodnotí, která zbraň zaměřila které vnější ohrožení. Text na kartě ohrožení může upravit podmínky, za kterých je nepřítel zaměřitelný. Nezaměřitelné cíle zbraň zcela ignoruje. Pokud zbraň nemá v dosahu zaměřitelný cíl, nezpůsobí žádné poškození.



Malá i velká laserová děla střílejí jen na trajektorii odpovídající dané části lodi a mají dostřel 3, tedy na celou trajektorii. Zaměří nejbližšího nepřítel na trajektorii (jsou-li dva žetony na stejném poli, pak toho s nižším číslem). Je-li trajektorie prázdná, výstřel nezaměří žádného nepřítel.



Pulsní dělo střílí všemi směry a má dostřel 2. Zaměří všechny nepřátele v prvních dvou pásmech vzdálenosti na všech třech trajektoriích vnějších ohrožení.



Raketa má dostřel 2 a zaměří nejbližšího nepřítel na kterékoliv vnější trajektorii – tedy žetonek, který je na své trajektorii nejbližší poli Z. V případě rovnosti pak žetonek s nižším číslem.

Pokud v prvních dvou pásmech všech tří trajektorií není žádný raketou zaměřitelný nepřítel, raketa zmizí bez účinku.



Stíhačky útočí na všechny tři vnější trajektorie, ale jen v nejbližším pásmu vzdálenosti. Je-li v této oblasti jediný nepřítel, zaměří jej se silou 3. Jsou-li zde dva nebo více nepřátel, zaměří každého z nich se silou 1.

#### karta vnějšího ohrožení



počet životů

štíť

Postupně se pro každého nepřítel sečte síla útoků, které jej zaměřily, a od nich se odečte hodnota štítu daného nepřítel. Je-li výsledek nula nebo méně, nepřítel neutpěl žádné poškození. V opačném případě položte na jeho kartu jednu červenou kostičku za každý bod způsobeného poškození.

Pokud je počet kostiček poškození na kartě nepřítel rovný počtu jeho životů nebo vyšší, je nepřítel zneškodněn. Položte jeho kartu jako trofej před kapitána a jeho žetonek odstraňte z trajektorie. Přebytková zranění se nepřenáší na další nepřátele, a to ani pokud jsou od různých zbraní – nejprve se zaměřuje, pak až přiděluje zranění.

Po vyhodnocení střelby vraťte zelené kostičky energie ze zbraní i vystřelenou raketu (na druhém poli) do banku. Žluté kostičky vraťte do akumulátorů pod malými děly.



### 3.4 POSUN A AKCE NEPŘÁTEL

Postupně, od nižších čísel k vyšším, provádějte pohyb a akce jednotlivých ohrožení, jejichž žetony jsou nasazeny na trajektoriích.

Poté přesuňte případnou raketu z prvního pole letu raket na druhé.

rychlost



zamýšlené akce

rychlost



zamýšlené akce

Žetonek ohrožení se na příslušné trajektorii posune o tolik, jaká je rychlost daného ohrožení. Pokud dosáhne či přesáhne písmena X, Y či Z, provede okamžitě akci, která je na kartě pro dané písmeno popsána. Pokud při jednom pohybu přejde přes více písmen, provede postupně všechny tyto akce.

Jakmile ohrožení provede akci Z (dostane se na konec trajektorie), ukončí činnost. Nemůže být již dále zasazeno akcemi hráčů. Jeho karta se položí před radistu a jeho žetonek se odstraní z trajektorie.

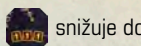
Pokud akce Z byla provedena vnitřním ohrožením – nepřítel, pak se jeho oválný žetonek odstraní z plánu lodi. Pokud se však jednalo o vnitřní ohrožení – poruchu, žetonek či žetony zůstávají a závada se stává neopravitelnou.

**Útok x:** Vnější útok vedený silou x proti odpovídající části lodi (červená, bílá nebo modrá), který způsobuje poškození x. Toto poškození může být částečně nebo plně vykryto energií ve štítu dané části lodi. Každá kostička energie ve štítu snižuje poškození o 1, ale odhazuje se poté do banku. Pokud je ve štítu alespoň x kostiček energie, odhodíte x kostiček do banku a loď neutrpí žádnou škodu. Jinak jsou odstraněny do banku všechny kostičky a loď utrpí zbývající poškození.

Za každé zbývající poškození táhněte jeden osmiúhelníkový žetonek poškozený z hromádky odpovídající barvy (červená, bílá nebo modrá) a položte je na odpovídající část plánu lodi. Od tohoto okamžiku snižuje žetonek efektivitu zobrazeného zařízení:



snižují sílu malého či velkého laserového děla.



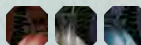
snižuje dostřel pulsního děla.



snižují kapacitu štítů či reaktorů (případná energie navíc se v tomto okamžiku odstraní do banku).



poškozuje výtah (nadále každé jeho použití způsobí zdržení).



zásah do struktury lodi nedělá nic vážného.

Žetonků pro každou část lodi je šest. Má-li být tažen sedmý, loď se rozpadá a hráči prohráli.

**Útok x proti všem částem lodi:** Postupně, zleva doprava (červená, bílá, modrá), se pro všechny tři části lodi nezávisle provádí útok x.

**Útok odpovídající počtu životů, které ohrožení zbývají:** Síla tohoto útoku je určena odečtením počtu červených kostiček na kartě od počtu životů ohrožení.

**Způsobí x poškození:** Obvykle vnitřní útok, způsobující přímo x poškození bez ohledu na štíty, a to té části lodi, ve které se nepřítel nachází (nezáleží na tom, zda na horní, či dolní palubě). Táhněte x žetonků poškození.

**Zvýší (sníží) si štíty (rychlost) na x (o x):** Někteří nepřátelé mění své parametry. Tyto změny označte černými (pro snížení) či bílými (pro zvýšení) kostičkami u štítů (rychlosti).

**Vyléčí (opraví) si x poškození:** Z karty nepřítele se odstraní x červených kostiček. Pokud na něm není dost kostiček, odstraní se všechny, které tam jsou.

**Přesune se vlevo (vpravo, výtahem):** Vnitřní nepřítel se touto akcí pohybuje po lodi. Přesuňte jeho oválný žetoněk do sousední lokace naznačeným směrem. Přesun výtahem (shora dolů nebo zdola nahoru) provede bez ohledu na to, zda je výtah rozbitý či právě používaný.

**Zdrží postavy (v lokaci, v části lodi, všechny):** Příští tah specifikovaných postav je zdržen.

**Vyřadí postavy (v lokaci, v části lodi, všechny):** Specifikované postavy jsou vyřazeny z akce. Jejich figurky položte. Po zbytek letu nic nedělejte. Mise může být úspěšná, i pokud jsou všechny postavy vyřazeny.

Pokud je vyřazen hráč následovaný týmem robotů, položte na hrací desce také figurku týmu robotů. Budou poškozeni do konce hry.

**Obsadí loď, zničí loď, apod.:** Okamžitá prohra, bez ohledu na poškození lodi.

**Pokud si nejste jisti textem na kartě, podívejte se do *Dodatků* na konci těchto pravidel.**



### 3.5 KONTROLA POČÍTAČE

V okamžiku vyhodnocování musí být na tomto poli šedá kostička. Pokud není, nezvládli jste údržbu počítače v prvních dvou kolech této fáze letu a světla na lodi na chvíli zhasnou – akce všech hráčů pro příští kolo je zdržena.



### 3.6 VYHODNOCENÍ ÚTOKU RAKETY

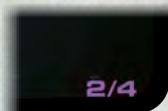
Ve 13. kole, těsně před vstupem do hyperprostoru, jedná už jen nepřítel, pole tahu hráčů chybí. V kroku vyhodnocení střelby však může zasáhnout raketa vystřelená ve 12. kole. Vyhodnoťte střelbu takové rakety v tomto kroku. Je-li nějaký hráč ve vesmíru se stíhačkami, vrací se v tomto kroku na loď (neútočí).

Nepřátelé mohou ve 13. kole ještě provést nepřátelskou akci.

## 4. SKÓRE

Pokud jste misi zvládli, můžete si spočítat skóre. Pokud jste prohráli (sedmé poškození některé části lodi nebo přímá prohra u některých karet), skóre se nepočítá.

### *bodová hodnota karet ohrožení*



*pokud ohrožení ukončilo činnost / pokud hráči ohrožení zneškodnili*

Sečtěte nižší bodové hodnoty za ohrožení, která ukončila činnost (leží před radistou). Sečtěte vyšší bodové hodnoty za poškození, která jste zneškodnili (leží před kapitánem).

Obě čísla sečtěte a od výsledku odečtěte:

- celkový počet poškození lodi
- ještě jednou poškození nejvíce poškozené části lodi (postih za riziko)
- 2 body za každou vyřazenou postavu
- 1 bod za každý poškozený a neopravený tým robotů

Nakonec přičtěte body z případných vizuálních confirmací ze všech tří fází letu (tyto body jsou označeny šedými kostičkami na desce průběhu letu).

Výsledkem je vaše skóre, které můžete zapsat do letového deníku.

### 4.1 LETOVÝ DENÍK

Každá stránka deníku je pro jednu posádku.



Do horního řádku vepište jména členů posádky. Hvězdičku můžete označit kapitána, sluchátky radistu, vykřičníkem bezpečnostního důstojníka.



Datum letu.



Označení zvukové stopy.



Obtížnost běžných ohrožení (1 = bílá, 2 = žlutá, 1+2 = náhodná).



Obtížnost vážných ohrožení (1 = bílá, 2 = žlutá, 1+2 = náhodná).



Body za ohrožení, která ukončila činnost (karty před radistou).



Body za ohrožení, která jste zneškodnili (karty před kapitánem).



Záporné body za poškození a vyřazené postavy a roboty.



Body za vizuální confirmaci.



Výsledné skóre.

Do deníku můžete zapsat i neúspěšný let – v tom případě kolonky pro skóre nevyplňujte nebo přes celý řádek napište jméno nepřítele, který vás dostal.

## Hra Vlaadi Chvátla

**Ilustrace karet & krabice:** Milan Vavroň

**Umělecký vedoucí, sazba:** Filip Murmak

**Design:** David „Dave“ Zapletal

**Hrací plán & modely figurek:** Radim „Finder“ Pech

**Korektury:** Dita Lazárková

**Hlas počítače:** František Fuka

© Czech Games Edition, prosinec 2008.

www.CzechGames.com



**Hlavní instruktor:** Petr Murmak

**Testovací piloti:** dilli, Patrik, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peta, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin a další z brněnského deskového klubu; Obiwan, Cauly a další Ostraváci; Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi a další Plzeňáci; Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chulí, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Bůřa, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick a mnozí další známí i neznámí členové posádky z České republiky, Slovenska, Rakouska, Německa, Polska, Hofylandu a Ólandu. Vaše oběť nebude zapomenuta...

# 5. HRA V MĚNĚ NEŽ ČTYŘECH HRÁČÍCH

Ve 3 hráčích použijete 1 androida, ve 2 hráčích 2 androidy. Android je postava bez hráče. Má vlastní hráčskou desku i figurku.

## 5.1 PŘÍPRAVA

Androidovi rozdejte jen hrdinskou kartu a položte ji na první fázi.

Ve 3 hráčích rozdejte všem skutečným hráčům 6 karet pro každou fázi (z toho jednu hrdinskou pro první fázi).

Ve 2 hráčích rozdejte všem skutečným hráčům 9 karet pro první, 6 pro druhou a 6 pro třetí fázi (z toho jednu hrdinskou pro první fázi).

Ujasněte si, v jakém pořadí budou androidi hrát (tj. kde pomyslně sedí v kruhu hráčů).

## 5.2 AKČNÍ ČÁST

Akce pro androida mohou plánovat všichni hráči pokládáním svých karet (kromě hrdinské) na jeho desku lícem nahoru. Jednou položenou kartu již není možno vzít zpět nebo vyměnit.

Androidova hrdinská akce se otočí na začátku první fáze operace. Může ji použít jen tento android, ale naplánovat mu ji může kdokoliv.

Nepotvrzené informace se vás netýkají (jako ve čtyřech hráčích).

## 5.3 PŘEHRÁVÁNÍ ZÁZNAMU

Androidovy akce přehrává určený hráč. Při přehrávání android funguje naprosto stejně jako postava ovládaná hráčem. Karty a pravidla, která se vztahují k hráčům, jsou platná i pro androidy.

## 5.4 VARIANTA – PÁTÝ ANDROID

Pokud chcete více nepřátel, můžete si pomocí androidů doplnit počet postav nikoliv na 4, ale na 5. V tom případě se vás týkají i nepotvrzená hlášení.

Při rozdávání karet postupujte stejně, jako byste hráli jen se čtyřmi postavami, ale pro první fázi dejte každému hráči o 1 kartu více.

## 5.5 VARIANTA – SÓLO HRA

Space Alert je postaven na komunikaci a spolupráci mezi hráči, takže je mnohem lepší v týmu. Nicméně existují i pravidla pro hru jednoho hráče.

Hrajte za 4 androidy (netýkají se vás nepotvrzená hlášení). Karty si nelížejte, ale rozprostřete na velkou hromadu lícem nahoru. Každému androidovi rozdejte jednu hrdinskou akci na první fázi obrácenou lícem dolů.

Pusťte zvukovou stopu a obraťte hrdinské akce. Začněte plánovat akce první fáze hry. Každý android může použít jakoukoliv akční kartu, ale pouze svoji hrdinskou akci. Na rozdíl od hry ve dvou a třech hráčích je možné měnit naplánované akce androidů, dokud zvuková stopa neoznámí konec příslušné fáze. Ignorujte oznámení „přenos dat“, „příchozí data“ a „ztráta spojení“.

**Varování:** Sólo hra je náročná. Plánování akcí pro 4 androidy v časovém limitu může být vyčerpávající. Pokud si chcete pouze procvičit mechanismy hry, vylosujte nepřátele podle karty scénáře a hrajte bez zvukové stopy.

# 6. PRŮZKUMNÁ KAMPAŇ

Průzkumná kampaň sestává až ze 3 letů po sobě. Cílem je dosáhnout co nejvyššího počtu bodů. Před každým letem si můžete zvolit obtížnost. Poškození lodi se mezi jednotlivými lety přenáší, máte jen omezené možnosti loď mezi lety opravit. Můžete kdykoliv kampaň ukončit a dále neletět – pokud jakýkoliv z letů nedokončíte, celá kampaň skončila neúspěchem.

Když vybíráte obtížnost běžných a vážných ohrožení nebo když se rozhodujete, zda pokračovat, měli by souhlasit všichni členové posádky. Pokud ne, vítězí nejopatrnější návrh.

## 6.1 JEDNOTLIVÉ LETY

Před každým letem zvolte nejprve obtížnost (zvláště pro běžná a vážná ohrožení). Poté náhodně zvolte zvukovou stopu.

Let odehrajte jako obvykle. Pokud se nevrátíte, kampaň končí neúspěchem.

## 6.2 OPRAVA MEZI LETY

Odstraňte všechny oválné žetonky – zařízení vyřazená kvůli neopravené poruše (vnitřní nepřítel) jsou opravena automaticky. Vyřazené postavy, poškození lodi a poškozené roboty můžete opravit podle následujících pravidel:

- Postava, která byla vyřazena, se uzdraví, nemůže však nic opravit. (Dokonce i postava vyřazená ve vesmíru se navrátí do hry; stíhačky automaticky dopraví vyřazené postavy a týmy robotů na loď.)
- Postava, která nebyla vyřazena, může opravit jedno poškození lodi nebo jeden poškozený tým robotů. Opravená poškození odstraňte z lodi a zamíchejte zpět do příslušné hromádky.
- V jedné části lodi není možno opravit více než 2 poškození.

Hráči se dohodnou a pak postupně od kapitána každý hráč vyléčí svou figurku, odstraní jedno poškození, nebo opraví tým robotů. Androidi mohou provádět opravy podle stejných pravidel. Opravy za ně udělá určený hráč.

Neopravená zařízení mají v dalším letu sníženou funkčnost dle běžných pravidel. Navíc:

- Neopravené reaktory a štíty mají (kromě snížené kapacity) na začátku o kostičku energie méně.
- Neopravený zásah do konstrukce lodi znamená, že všechna další poškození této části lodi se dvojnásobí (za každé se tedy táhnou 2 žetonky místo jednoho). Toto platí, jen jde-li o neopravený zásah z minulých letů.
- Neopravený tým robotů se na loď nenasazuje. Sami si vyberte, do které lokace tým nedáte.

## 6.3 SKÓRE A LETOVÝ DENÍK

Jednotlivé lety normálně zapisujete do letového deníku, každý na zvláštní řádek. Záporné body za poškození apod. nemusíte (ale můžete) zapisovat. Nepočítejte zatím součet.

Pokud však kterýkoliv let skončí neúspěchem, končí neúspěchem celá kampaň – skóre nepočítejte a do posledního řádku napište, co vás dostalo.

Po třetím letu (anebo i dříve, pokud se rozhodnete dále neletět) už neopravujte loď. Do posledního řádku zapište i záporné body.

Při počítání závěrečného součtu:

- Body za zničené i nezničené nepřátele ze všech řádků sečtete.
- Záporné body berte jen z posledního řádku.
- Body za vizuální konfirmaci sečtete a vydělte počtem letů (zaokrouhlete na nejbližší celé číslo dolů, tj.  $2/3=0$ ). Výsledek přičtete k celkovému součtu.

Součet vepište na konec posledního řádku. Celou kampaň (jeden až tři řádky) označte v levé části svorkou, aby bylo poznat, že lety patří k jedné misi.

