

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

PRAVIDLÁ HRY

Space Alert je tímová hra o prežitie. Hráči sa stávajú posádkou prieskumnej vesmírnej lode s hyperpriestorovým pohonom, skúmajúcej nebezpečné sektory galaxie.

Prieskumná loď je plne automatizovaná a jej prieskum neznámeho sektoru trvá 10 minút. Jedinou úlohou posádky je loď po tento čas chrániť pred nepriateľskými útokmi. Ak to dokážu, prinesú späť cenné informácie. Ak nie... bude potrebné vyškoliť novú posádku.

Space Alert nie je obvyklá hra. Hráči v nej nesúperia medzi sebou, ale s výzvou, ktorú im hra predkladá. Sami si volia obťažnosť tejto výzvy. Ak chcú zvládnuť aj tie najťažšie misie, musia pracovať ako dokonale zohraný tím.

Hra obsahuje dva zošity – Pravidlá hry a príručku „Jak se stát vesmírným průzkumníkem“ (Ako sa stať vesmírnym prieskumníkom).

Začať by ste mali určite príručkou. Obsahuje návod prispôsobený tak, aby ste sa podľa neho mohli hru čo najpríjemnejšie naučiť, pritom zachováva a zdôrazňuje atmosféru hry. Vychádza z mnohých našich skúseností, keď sme uvádzali nové skupiny do hry. Pravidlá v príručke sú vysvetľované tak, že sa začiatočníci môžu sústrediť spočiatku iba na základný koncept a postupne sa budú učiť pokročilejšie pravidlá.

Tento zošit – Pravidlá hry – potom obsahuje stručný a úplný opis pravidiel hry.

Využijete ho hlavne v prípade, že hru poznáte a potrebujete si pripomenúť alebo overiť nejaký mechanizmus. Pre prvé oboznámenie sa s hrou sú tieto pravidlá zbytočne strohé a komplexné. Na konci pravidiel nájdete Dodatky, ktoré podrobne vysvetľujú niektoré zložitejšie karty.

Dôležité upozornenie

Hra obsahuje dva disky CD so zvukovými stopami, ktoré majú veľký význam pre priebeh hry. Odporúčame používať zvukové zariadenie s reproduktormi schopné prehrávať zvukovú stopu na disku CD. Môžete tiež použiť mp3 prehrávač – zvukové stopy vo formáte .mp3 nájdete na stránke www.czechgames.com.

Ak nemáte zariadenie s reproduktormi alebo hráte v prostredí, kde nechcete rušiť ostatných, môžete použiť slúchadlá – zvukovú stopu tak počuje iba jeden hráč (radista) a ostatní sa všetky dôležité informácie dozvedajú od neho.

Ak nemáte k dispozícii žiadne zariadenie schopné prehrávať stopu, môže ho zastúpiť nehrajúci človek s hodinkami. V hre sú karty scenárov, z ktorých je možné jednotlivé hlásenia v uvedenom čase nahlas prečítať. Je to vhodná úloha napr. pre hráča, ktorý hru už dobre pozná a uvádza do nej nových hráčov.

1. PRÍPRAVA HRY

Pravidlá sú opísané pre 4 alebo 5 hráčov, úpravy pre menší počet hráčov nájdete v kapitole 5.

Zvoľte obťažnosť pre bežné ohrozenia: nižšiu (karty s bielymi symbolmi), vyššiu (karty so žltými symbolmi), alebo náhodnú (premiešané oba typy kariet). Podľa toho pripravte balíček bežných vonkajších ohrození a balíček bežných vnútorných ohrození so zvolenou obťažnosťou.



Bežné vonkajšie ohrozenia



Bežné vnútorné ohrozenia

Zvoľte obťažnosť pre vážne ohrozenia a rovnakým spôsobom pripravte balíčky vážnych vnútorných a vonkajších ohrození. Obťažnosť vážnych ohrození môže byť iná než u bežných ohrození, ale v každom prípade bežné

ohrozenia (vonkajšie i vnútorné) musia mať rovnakú úroveň a vážne ohrozenia (vonkajšie i vnútorné) musia mať tiež rovnakú úroveň.



Vážne vonkajšie ohrozenia



Vážne vnútorné ohrozenia

Zvoľte si farby. Zvoľte rolu kapitána, radistu a bezpečnostného dôstojníka. Jeden hráč môže mať i viac rolí.

Pripravte hru podľa obrázka na nasledujúcej strane.

Zvoľte zvukovú stopu. Pre plný let zvoľte náhodne ľubovoľnú z ôsmich stôp na CD – misie. Môžete na to využiť karty scenárov S2-1 až S2-8. Ak nemáte CD prehrávač, dajte kartu scenára hráčovi, ktorý predstavuje počítač.

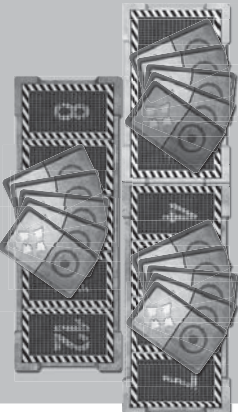
Radista



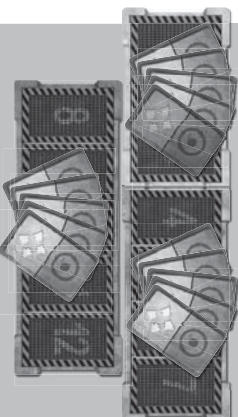
Zamiešaný balíček bežných vonkajších ohrození



Zamiešaný balíček vážnych vonkajších ohrození



Dve skupiny ôsmich očíslovaných päťuhlníkových žetónov



Plán lode (podrobný popis viď obr. na str. 3)

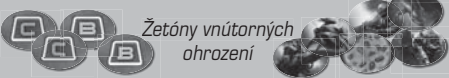
Bezpečnostný dôstojník



Zamiešaný balíček bežných vnútorných ohrození



Zamiešaný balíček vážnych vnútorných ohrození



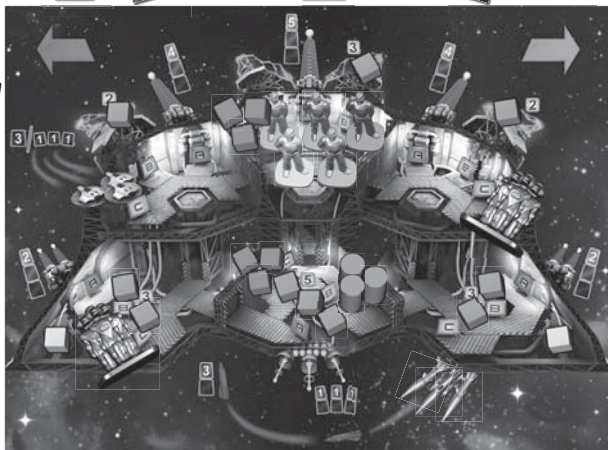
Žetóny vnútorných ohrození



Horný displej počítača



Tri hromádky žetónov poškodenia lode (rozdelené podľa zadných strán a zamiešané)

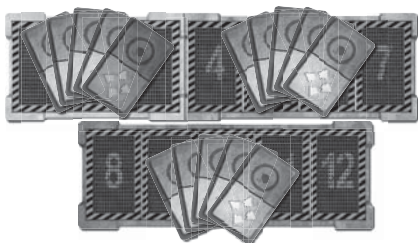


Baliček zvyšných akčných kariet



Náhodne vybraná trajektória vnútorných ohrození

Dolný displej počítača



Modrý valček na vyhodnocovanie Priebehu letu

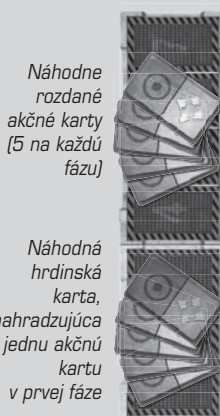
Bank



Druhá fáza letu



Tretia fáza letu



Prvá fáza letu



Tabuľky hráčov



Náhodne rozdane akčné karty (5 na každú fázu)

Tabuľka Priebeh letu (zložitejšou stranou navrch)

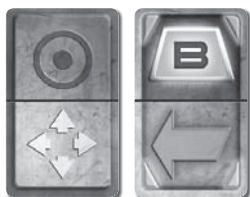
Náhodná hrdinská karta, nahradzujúca jednu akčnú kartu v prvej fáze

2. AKČNÁ ČASŤ

Spustíte zvukovú stopu alebo začnete podľa hodiniek čítať scenár.

Každý si vezme päť akčných kariet určených pre prvú fázu hry. Nesmie ich nikomu ukazovať, aj keď o nich smie hovoriť. Ukladá ich lícom dole na pole 1 – 3 svojej hráčskej tabuľky a plánuje tým činnosť svojej postavy pre prvé tri kolá hry.

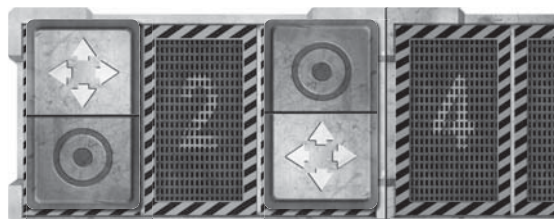
Akčná karta



Akcia (aktivácia zariadenia alebo príkaz pre tím robotov)

Pohyb (doľava, doprava, výťahom)

Ak hráč položí kartu akciu navrch, platí iba akcia. Ak ju položí pohybom navrch, platí iba pohyb. Dolná polovica karty nemá význam. Dá sa to rozpoznať i podľa zadnej strany. Vynechané pole na hráčovej tabuľke znamená žiadnu akciu v danom kole.



Naplánované karty: v prvom kole pohyb, v druhom kole nič, v treťom kole akcia.

Hráč môže naplánované karty meniť, pokiaľ si nevezme do ruky karty pre ďalšiu fázu (pridá ich k tým, čo mu zostali z prvej fázy). Na karty naplánované pre kolá 1 – 3 sa potom môže pozerať, ale už ich nemôže meniť. Plánuje kolá 4 – 7, až kým si nevezme karty pre tretiu fázu. Potom plánuje kolá 8 – 12 až do konca hry.

Hrdinská akcia má tiež pohybovú a akčnú časť a používa sa rovnako.

Počas akčnej časti hráči smú (nemusia) hýbať figúrkami, kocôčkami a žetónmi po pláne lode, aby naznačili svoje akcie spoluhráčom, význam však majú len naplánované karty.

2.1 HLÁSENIA POČÍTAČA

„**Detekovaná nepřátelská aktivita, zahájena 1. fáze operace.**“

Začatie akčnej časti hry.

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

Radista ťahá prvú kartu z balíčka bežných vonkajších (alebo vážnych vonkajších) ohrožení a položí ju lícom nahor k trajektórii pri červenej (alebo bielej alebo modrej) časti lode. Na kartu položí päťuholníkový žetón s číslom 1 (alebo 2, alebo 3...) zodpovedajúci hlásenému času.

„**Čas T+1 (2, 3...), vnútorné ohrožení (vážné vnútorné ohrožení), opakuj...**“

Bezpečnostný dôstojník ťahá prvú kartu z balíčka bežných vnútorných (alebo vážnych vnútorných) ohrožení, položí ju lícom nahor k trajektórii vnútorných ohrožení a položí na ňu päťuholníkový žetón s číslom 1 (alebo 2, alebo 3...) zodpovedajúci hlásenému času.

„**Nepotvrzená informace: ...**“

Toto hlásenie oznamuje, že nasledujúce hlásenie o ohrožení sa týka iba hry piatich hráčov, pri menšom počte hráčov sa ignoruje.

„**Příchozí data, opakuj, příchozí data.**“

Každý hráč si môže potiahnuť jednu akčnú kartu zo spoločného balíčka zvyšných akčných kariet.

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

Každý hráč môže odovzdať najviac jednu kartu ľubovoľnému hráčovi z ruky do ruky. Musí to stihnúť, než sa ozve pípnutie. Nie je možné odovzdať hrdinskú akciu.

„**Ztráta spojení...**“

„**...Spojení obnoveno.**“

Pri strate spojenia nesmú hráči žiadnym spôsobom komunikovať, dokiaľ nie je spojenie obnovené.

„**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 fáze ukončena. Zahájena druhá (třetí) fáze.**“

Po ukončení prvej (alebo druhej) fázy operácie si už všetci hráči musia vziať karty z druhej (alebo tretej) fázy operácie, začať plánovať akcie pre ďalšiu časť hry a nesmú už meniť karty na políčkach 1 – 3 (alebo 1 – 7) tabuľky hráča. Hráč to môže urobiť aj skôr, nemusí čakať na toto hlásenie či na ostatných hráčov.

„**Konec operace za jednu minutu.**“

„**Konec operace za dvacet vteřin.**“

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

Týmto končí akčná časť hry. Hráči sa môžu dohodnúť a ukončiť hru i skôr (najskôr však po ukončení druhej fázy).

3. PREHRÁVANIE ZÁZNAMU

Vráťte loď do pôvodnej pozície.

Podľa karty scenára skontrolujte, či radista a bezpečnostný dôstojník umiestnili karty s ohrozeniami a žetóny k správny trajektóriám. Prípadné

chyby opravte a chýbajúce karty doplňte.

Posúvajte modrý valček po tabuľke Pribeh letu a postupne vykonávajte, čo je naznačené na jednotlivých poliach.

červená část
biela část
modrá část

Stíhačky:
dostrel ■ (1),
síla 3 alebo 1.

Počítač:
štart: ■■■ (3 kocôčky na
naznačenie kontroly počítača).

Môstik:
štart: figúrky hráčov na hornej bielej palube

horná červená lokalita

horná paluba

horná biela lokalita

horná modrá lokalita

Malé laserové delo:
dostrel ■ (3), síla 2,
štart: ■ (1 špeciálna kocôčka
energie v oboch akumulátoroch).

Bočný reaktor:
kapacita reaktora 3,
štart: ■■ (2 kocôčky energie
v každom reaktore).

Rakety:
štart: ■■■ (3 figúrky rakiet).

dolná červená lokalita

dolná paluba

dolná biela lokalita

dolná modrá lokalita

Pole pohybu rakiet:
dostrel rakety ■ (2),
síla 3.

Panoramatické okná:
štart: ■■■ (3 kocôčky
na značenie vizuálnej
konfirmácie).

Pulzné delo:
dostrel ■ (2), síla 1.

Veľké laserové delo:
dostrel ■ (3), síla 4 (centrálne 5).

Štít:
kapacita štítu 2 (centrálny 3),
štart: ■ (1 kocôčka energie
v každom štíte).

Sklad bojových robotov:
štart: ■ (figúrka tímu robotov
v oboch skladoch).

Centrálny reaktor:
kapacita reaktora 5,
štart: ■■■ (3 kocôčky energie)
■■■ (3 palivové články vedľa reaktora).

Výťah



3.1 NOVÉ OHROZENIA

Ak existuje karta ohrozenia, na ktorej leží žetón s daným číslom, položte druhý žetón s rovnakým číslom na prvé pole trajektórie, pri ktorej karta leží.

Pri vonkajších ohrozeniach tento žetón znázorňuje polohu daného nepriateľa, pri vnútorných postup vnútorného ohrozenia.

Vnútorné ohrozenie – nefunkčné zariadenie (značka B alebo C v pravej časti)



Počet životov (počet potrebných oprav)

Miesto výskytu

Zasiahnuté zariadenie

Vnútorné ohrozenie – nepriateľ (značka A alebo B v pravej časti)



Počet životov

Miesto výsadbku

znázorňuje, že útok vracia
 znázorňuje, že útok nevracia

Ak ide o vnútorné ohrozenie – nefunkčné zariadenie, vezmite zároveň oválny žetón vnútorného ohrozenia s rovnakým písmenom a prekryte ho značkou zariadenia v mieste výskytu vyznačenom na karte (ak je vyznačených viacero miest, tak v každom z nich).

Ak ide o vnútorné ohrozenie – nepriateľ, nájdite oválny žetón vnútorného ohrozenia s podobným obrázkom a položte ho do lokality označenej na karte ako miesto výskytu.



3.2 ŤAHY HRÁČOV

Všetci hráči otočia prípadnú kartu pre dané kolo (opatrne, pozdĺž dlhšej osi, aby horná časť karty zostala hore) a postupne od kapitána v smere pohybu hodinových ručičiek ich vykonávajú.

Hráč, ktorý po otočení karty zistí, že si zmýlil smery alebo že kartu nesprávne otočil, môže povedať, že zakopol. Vykoná akciu (pohyb), ktorú pôvodne vykonať chcel, ale jeho akcia pre ďalšie kolo je omeškaná.

Omeškanie akcie znamená: prípadná karta naplánovaná pre dané kolo sa posunie na ďalšiu pozíciu, ak je tam ďalšia karta, tak sa presúva aj ďalšia karta atď. – posledná karta môže takto vypadnúť.



Presun vľavo či vpravo – hráč presunie svoju figúrku vyznačeným smerom, do susednej lokality na rovnakej palube. Ak je už v krajnej lokalite, nestane sa nič.



Presun výtahom – hráč presunie svoju figúrku z dolnej paluby na hornú alebo naopak, v rovnakej časti lode.

Pokiaľ je výtah poškodený, alebo ak výtah v tomto kole už použil iný hráč (vyhodnocujúci svoju akčnú kartu v rovnakom kole skôr), vykoná síce hráč svoj pohyb, ale jeho akcia pre ďalšie kolo je omeškaná.



Aktivácia alebo oprava zariadenia – hráč aktivuje alebo opravuje zariadenie označené daným písmenom v lokalite, kde sa práve nachádza.

Ak je zariadenie v danej lokalite nefunkčné (jeho značka je prekrytá oválnym žetónom s rovnakým písmenom), znamená akcia jeho opravu. Položte na kartu daného ohrozenia červenú kocôčku. Ak je na karte aspoň toľko kocôčok, koľko má poškodenie životov, je porucha opravená: položte jej kartu ako trofej pred kapitána, odstráňte jej žetón z trajektórie a odstráňte tiež oválny žetón alebo žetóny položené vďaka tomuto poškodeniu na plán lode.

Ak je porucha neopraviteľná (pretože nebola opravená včas – viď ďalej), akcia nemá žiaden význam.

Ak je zariadenie nefunkčné kvôli viacerým kartám ohrozenia naraz, potom sa oprava vykoná na opraviteľnej poruche s najnižším číslom žetónu (aj v prípade, že je súčasne na zariadení neopraviteľná porucha). Oválny žetón sa odstraňuje len ak sú opravené všetky poruchy na danom zariadení.

Pri funkčných zariadeniach znamená zahrnutie týchto akcií aktiváciu zariadenia. Akcia znamená výstrel zbrane v danej lokalite, akcia je práca s energiou, akcia má v každej lokalite iný význam.



Výstrel z veľkého laserového dela alebo z pulzného dela – hráč vezme kocôčku energie z reaktora v rovnakej časti lode a položí ju na obrázok danej zbrane – tým je naznačené, že zbraň vystrelila (výstrel sa zatiaľ nevyhodnocuje).

Ak v reaktore kocôčka energie nie je alebo ak už na zbrani kocôčka leží, nestane sa nič.



Výstrel z malého laserového dela – hráč vezme žltú kocôčku z akumulátora pod delom a položí ju na delo, čím naznačí, že delo vystrelilo. Ak tam už kocôčka leží, nestane sa nič.



Prelatie energie do štítov – hráč presunie z reaktora v rovnakej časti lode do štítu toľko kocôčok energie, aby naplnil kapacitu štítu. Ak nie je v reaktore dost kocôčok, presunie všetky čo tam sú.



Prelatie energie do bočného reaktora – hráč presunie z centrálného reaktora do bočného reaktora toľko kocôčok energie, aby naplnil kapacitu bočného reaktora. Ak nie je v centrálnom reaktore dost kocôčok, presunie všetky, čo tam sú.



Doplnenie energie centrálného reaktora – hráč odloží do banku jeden palivový článok a doplní do centrálného reaktora z banku toľko kocôčok energie, aby naplnil jeho kapacitu. Ak už pri reaktore nie je žiaden palivový článok, nestane sa nič.

nestane sa nič.



Údržba počítača – hráč vezme šedú kocôčku z obrázka počítača a položí ju na tabuľku Priebeh letu na políčko kontroly počítača v práve vyhodnocovanom riadku. Ak tam už kocôčka je, nestane sa nič.



Vypustenie rakety – hráč vezme jednu figúrku rakety z lokality a posunie ju na prvé pole pohybu rakiet. Ak v lokalite už raketa nie je, alebo ak je pole obsadené, nestane sa nič.



Vyzdvihnutie tímu robotov alebo oprava poškodeného tímu robotov – ak hráč nemá tím robotov, vezme si figúrku robotov z lokality a postaví ju k svojej figúrke. Po zvyšok hry chodia roboti s ním. Ak v lokalite tím robotov nie je, nestane sa nič.

Ak má hráč poškodený tím robotov (položenú figúrku robotov pri svojej figúrke), figúrku postaví a tím je opäť bojaschopný. Ak má hráč bojaschopný tím robotov, nestane sa nič.



Vzlietnutie v stíhačkách – ak má hráč pri sebe bojaschopný tím robotov, presunie svoju figúrku aj s robotmi mimo lode. Ak hráč nemá roboty, alebo má poškodené roboty, alebo už je mimo lode iný hráč, nestane sa nič.

Hráč mimo lode je vo vesmíre, nie je v žiadnej lokalite. Od tohto okamihu na neho nepôsobia nepriateľské akcie ovplyvňujúce či zdržujúce postavy na lodi ani omeškanie vďaka nevykonanej kontrole počítača (viď ďalej).

Stíhačky útočia na ohrozenia v kole, v ktorom vzlietli.

Útok stíhačiek v ďalších kolách – jediná povolená akcia mimo lode je alebo žiadna akcia. znamená zotrvanie vo vesmíre a iniciuje ďalší útok stíhačiek, žiadna akcia znamená návrat do červenej hornej lokality. Akákoľvek iná akcia je omeškaná (na jej miesto sa teda vloží prázdne miesto, ktoré znamená návrat).



Vizuálna confirmácia – po vyhodnotení všetkých akcií vezmite kocôčku ležiacu pri okne a položte ju na číslované pole na tabuľke Priebehu letu v práve vyhodnocovanom riadku, a to na toľké pole zľava, koľko hráčov v tomto kole vykonalo vizuálnu confirmáciu.



Ak tam už kocôčka je, tak ak je na nižšom poli, presuňte ju, neberte novú kocôčku z plánu lode. Ak je na vyššom alebo rovnakom poli, nestane sa nič.



Príkaz pre tím robotov – ak je hráč nasledovaný aktívnym tímom robotov, zaútočí tento tím robotov na prípadného vnútorného nepriateľa v jeho lokalite.

Hráč položí jednu červenú kocôčku (zranenie) na kartu nepriateľa. Ak je na karte aspoň toľko kocôčok, koľko má nepriateľ životov, je zneškodnený – položte jeho kartu ako trofej pred kapitána, odstráňte

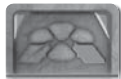
jeho žetón z trajektórie vnútorných ohrození a odstráňte jeho oválny žetón z plánu lode.

Ak je na nepriateľovi uvedená značka , znamená to, že útok vracia – hráčov tým robotov je pri akcii  poškodený. Figúrka sa položí, ale ďalej sa pohybuje s hráčovou figúrkou.

Ak je v hráčovej lokalite viac vnútorných nepriateľov, hráč útočí na toho s najnižším číslom žetónu.


Ak hráč nie je nasledovaný tímom robotov, alebo ak je jeho tím poškodený, alebo ak v hráčovej lokalite nie je žiadne vnútorné ohrozenie – nepriateľ, nestane sa nič.

Mimo lode znamená táto karta príkaz na zotrvanie vo vesmíre – viď vyššie Vzlietnutie v stíhačkách.




Hrdinský presun – pomocou pohybovej časti hrdinskej akcie môže hráč presunúť svoju figúrku priamo do lokality vyznačenej na karte, bez ohľadu na vzdialenosť či poškodenie výťahov.





Hrdinská strelba – pomocou tejto hrdinskej akcie môže hráč vystreliť rovnako, ako pomocou bežnej akcie , sila zbrane je však v tomto kole o 1 vyššia (viď ďalej). Platí to i pre pulzné delo.



Hrdinská práca s energiou – pomocou tejto hrdinskej akcie môže hráč pracovať s energiou ako pomocou bežnej akcie . Ak sa vďaka tejto akcii presunie alebo pridá aspoň jedna kocôčka energie, pridá sa do daného zariadenia navyše ešte jedna kocôčka energie z banku (je tak možné presiahnuť kapacitu zariadenia).

Hrdinská oprava – ak je táto akcia použitá na opravu zariadenia, položia sa na kartu poruchy dve červené kocôčky miesto jednej.





Hrdinská bojová akcia – pomocou tejto hrdinskej akcie je možné vydať príkaz boja robotom, rovnako ako pomocou akcie . Tím robotov však nie je poškodený ani v prípade, že nepriatelia útok vracajú (značka ).

Ak použije túto hrdinskú akciu hráč vo vesmíre, majú v tomto kole stíhačky útok alebo všetky útoky o 1 vyššie.



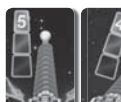
3.3 VYHODNOTENIE STREĽBY

V tomto kroku sú vyhodnocované poškodenia vonkajších nepriateľov. Poškodenia vnútorných nepriateľov už boli vyhodnotené pri vyhodnotení akcií hráčov. Nič v tejto kapitole sa netýka vnútorných ohrození alebo trajektórie vnútorných ohrození.

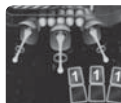
Všetky delá, na ktorých sú zelené či žlté kocôčky, útočia. Raketa útočí iba vtedy, keď je na druhom poli pohybu rakety (teda až kolo po tom, čo bola vypustená). Stíhačky útočia, ak je niektorý hráč mimo lode (teda v kole, kedy pomocou akcie  vzlietol a v ďalších, pokiaľ dáva akciu .

Trajektórie sú rozdelené na tri pásma – vzdialenosť 1 (prvých päť polí najbližšie k lodi), 2 (ďalších päť polí) a 3 (zvyšok trajektórie). Pri každej zbrani je na hernom pláne jej dostrel (počet lichobežníkových polí) a sila (žlté číslo).

Najprv sa vyhodnotí, ktorá zbraň zamerala ktoré vonkajšie ohrozenie (ďalej len nepriateľ). Text na karte môže upraviť podmienky, za ktorých je nepriateľ zamerateľný. Nezamerateľné ciele zbraň úplne ignoruje. Ak zbraň nemá v dosahu zamerateľný cieľ, nespôsobí žiadne poškodenie.



Malé i veľké laserové delá strieľajú len na trajektórii zodpovedajúcej časti lode a majú dostrel tri, teda na celú trajektóriu. Zamerajú najbližšieho nepriateľa na trajektórii (ak sú dva žetóny na tom istom poli, tak toho s nižším číslom). Ak je trajektória prázdna, výstrel nezameria žiadneho nepriateľa.



Pulzné delo strieľa všetkými smermi a má dostrel dva. Zameria všetkých nepriateľov v prvých dvoch pásmach vzdialenosti na všetkých troch trajektóriách vonkajších ohrození.



Raketa má dostrel dva a zameria najbližšieho nepriateľa na ktorejkoľvek vonkajšej trajektórii – teda žetón, ktorý je najmenej polí vzdialený od pola Z svojej trajektórie. V prípade rovnosti potom žetón s nižším číslom.

Pokiaľ v prvých dvoch pásmach všetkých troch trajektórií nie je žiaden raketou zamerateľný nepriateľ, raketa zmizne bez účinku.



Stíhačky útočia na všetky tri vonkajšie trajektórie, ale len v najbližšom pásme vzdialenosti. Ak je v tejto oblasti jediný nepriateľ, zamerajú ho silou 3. Ak sú tu dvaja alebo viacej nepriateľov, zamerajú každého z nich silou 1.

Karta vonkajšieho ohrozenia



Počet životov
Štít

Postupne sa pre všetkých nepriateľov sčíta sila útokov, ktoré ich zamerali, a od nich sa odčíta hodnota štítu nepriateľa. Ak je výsledok nula alebo menej, nepriateľ neutrpel žiadne poškodenie. V opačnom prípade dajte na jeho kartu jednu červenú kocôčku za každý bod spôsobeného poškodenia.

Ak počet kocôčok poškodenia na karte nepriateľa je rovný alebo vyšší než počet jeho životov, je nepriateľ zneškodnený. Položte jeho kartu ako trofej pred kapitána a odstráňte jeho žetón z trajektórie. Nadbytočné zranenia sa neprenášajú na ďalších nepriateľov, a to ani pokiaľ sú od rôznych zbraní – najprv sa zameriava, až potom sa pridávajú zranenia.

Po vyhodnotení strelby vráťte zelené kocôčky energie zo zbraní i práve útočiacie rakety (na druhom poli) do banku. Žlté kocôčky vráťte do akumulátorov pod malými delami.



3.4 POSUN A AKCIE NEPRIATEĽOV

Postupne, od nižších čísel k vyšším, vykonávajte pohyb a akcie jednotlivých ohrození, ktorých žetóny sú nasadené na trajektóriách.

Potom presuňte prípadnú raketu z prvého pola letu rakiet na druhé.



Žetón ohrozenia sa na príslušnej trajektórii posunie o toľko, koľko je rýchlosť ohrozenia. Ak dosiahne či presiahne písmeno X, Y či Z, vykoná okamžite akciu, ktorá je na karte pre dané písmeno zapísaná. Ak pri jednom pohybe prejde cez viacero písmen, vykoná postupne všetky tieto akcie.

Ak nepriateľ vykoná akciu Z (dostal sa na koniec trajektórie), ukončí svoju činnosť. Už viac nemôže byť zasiahnutý akciami hráčov. Jeho karta sa položí pred radistu a jeho žetón sa odstráni z trajektórie.

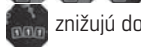
Ak bola akcia Z vykonaná vnútorným ohrozením – nepriateľom, tak sa jeho oválny žetón odstráni z plánu lode, ak však išlo o vnútorné ohrozenie – poruchu, žetón či žetóny ostávajú, porucha sa stáva neopraviteľnou.

Útok x – vonkajší útok vedený silou x proti zodpovedajúcej časti lode (červená, biela alebo modrá), ktorý spôsobuje poškodenie x. Toto poškodenie môže byť čiastočne alebo úplne vykryté energiou v štíte danej časti lode. Každá kocôčka energie v štíte znižuje poškodenie o 1, ale potom sa odhadzuje do banku. Pokiaľ je v štíte aspoň x kocôčok energie, odhodíte x kocôčok do banku a loď neutrpí žiadnu škodu. Inak sú odstránené do banku všetky kocôčky a loď dostane zvyšné poškodenie.

Za každé zostávajúce poškodenie vytiahnite jeden osemuholníkový žetón poškodení z hromádky zodpovedajúcej farby (červená, biela alebo modrá) a položte ho na zodpovedajúcu časť plánu lode. Od tohto okamihu znižujú efektivitu zobrazeného zariadenia:




znižujú silu malého či veľkého laserového dela,



znižujú dostrel pulzného dela,



znižujú kapacitu štítu či reaktora (prípadná energia navyše sa v tomto okamihu odstráni do banku),

 poškodujú výťah (každé jeho (aj neskoršie) použitie spôsobí omeškanie),

 zásah do štruktúry lode nerobí nič vážneho.

Žetónov pre každú časť lode je šesť. Ak by mal byť vytiahnutý siedmy, loď sa rozpadá a hráči prehrali.

Útok x proti všetkým častiam lode – postupne, zľava doprava (červená, biela, modrá), sa pre všetky tri časti lode nezávisle vykoná Útok x.

Útok zodpovedajúci počtu životov, ktoré ohrozeniu zostávajú – sila tohto útoku je určená odčítaním počtu červených kocôčok na karte od počtu životov ohrozenia.

Spôsobí x poškodení – obvykle vnútorný útok spôsobujúci priamo x poškodení bez ohľadu na štíty, a to tej časti lode, v ktorej sa nepriateľ nachádza (nezáleží na tom, či na hornej či dolnej palube). Potiahnite x osemuholníkových žetónov poškodení.

Zvyší (zniží) si štíty (rýchlosť) na x (o x) – niektorí nepriatelia menia svoje parametre. Tieto zmeny naznačte čiernymi (pre zníženie) či bielymi (pre zvýšenie) kocôčkami pri štíte (rýchlosti).

Vylieči (opraví) si x poškodení – z karty nepriateľa sa odstráni x červených kocôčok. Ak na ňom nie je dostatok kocôčok, odstráni sa iba toľko, koľko ich tam je.

Presunie sa vľavo (vpravo, výťahom) – vnútorný nepriateľ sa touto akciou pohybuje po lodi. Presuňte jeho oválny žetón do susednej lokality naznačeným smerom. Presun výťahom (zhora dole alebo zdola hore) sa vykoná bez ohľadu na to, či je výťah rozbitý alebo práve používaný.

Zdrži postavy (v lokalite, v časti lode, všetky) – nasledujúci ťah špecifikovaných postáv je omeškaný.

Vyradí postavy (v lokalite, v časti lode, všetky) – špecifikované postavy sú vyradené z akcie. Položte ich figúrky na hracom pláne. Po zvyšok letu nič nerobia. Misia môže byť úspešná aj keď sú všetky postavy vyradené.

Ak má vyradený hráč pri sebe tím robotov, položte na hracom pláne aj figúrku tímu robotov. Ostanú poškodení až do konca hry.

Obsadí loď, zničí loď a pod. – okamžitá prehra, bez ohľadu na poškodenie lode.

Ak si nie ste istí textom na karte, pozrite sa do Dodatkov na konci týchto pravidiel.



3.5 KONTROLA POČÍTAČA

V okamihu vyhodnocovania tohto poľa musí byť na poli šedá kocôčka. Ak nie je, nezvládli ste údržbu počítača v prvých dvoch kolách tejto fázy letu a svetlá na lodi na chvíľu zhasnú – akcie všetkých hráčov pre nasledujúce kolo sú omeškané.



3.6 VYHODNOTENIE ÚTOKU RAKETY

V trinástom kole, tesne pred vstupom do hyperpriestoru, jednú už iba nepriatelia, pole ťahu hráčov chýba. V kroku vyhodnotenia streľby však môže zasiahnuť raketa vystrelená v dvanástom kole. Vyhodnoťte streľbu takej rakety v tomto kroku. Ak je nejaký hráč vo vesmíre so stíhačkami, vráti sa v tomto kroku na loď (neútočí).

Nepriatelia môžu v trinástom kole ešte vykonať nepriateľskú akciu.

4. SKÓRE

Ak ste misiu zvládli, môžete spočítať skóre. Ak ste prehrali (siedme poškodenie niektorej časti lode alebo priama prehra pri niektorých kartách), skóre sa nepočíta.

Bodová hodnota kariet ohrození



ak ohrozenie ukončilo činnosť / ak hráči ohrozenie zneškodnili

Sčítajte nižšie bodové hodnoty za ohrozenia, ktoré ukončili činnosť (ležia pred radistom). Sčítajte vyššie bodové hodnoty za ohrozenia, ktoré ste zneškodnili (ležia pred kapitánom).

Obe čísla sčítajte a od výsledku odčítajte:

- celkový počet poškodení lode,
- ešte raz počet poškodení najviac poškodenej časti lode (postih za riziko),
- 2 body za každú vyradenú postavu,
- 1 bod za každý poškodený a neopravený tím robotov.

Nakoniec pripočítajte body z prípadných vizuálnych konfirmácií zo všetkých troch fáz letu (tieto body sú označené šedými kocôčkami na tabuľke Priebeh letu).

Výsledkom je vaše skóre, ktoré môžete zapísať do Letového denníka.

4.1 LETOVÝ DENNÍK

Každá stránka denníka je pre jednu posádku.



Do horného riadka vpíšte mená členov posádky. Hviezdičkou môžete označiť kapitána, slúchadlami radistu, výkričníkom bezpečnostného dôstojníka.



Dátum letu.



Označenie zvukovej stopy.



Obťažnosť bežných ohrození (1 – biela, 2 – žltá, 1+2 – náhodná).



Obťažnosť vážnych ohrození (1 – biela, 2 – žltá, 1+2 – náhodná).



Body za ohrozenia, ktoré ukončili činnosť (karty pred radistom).



Body za ohrozenia, ktoré ste zneškodnili (karty pred kapitánom).



Záporné body za poškodenie a vyradené postavy a roboty.



Body za vizuálnu konfirmáciu.



Výsledné skóre.

Do denníka môžete zapísať i neúspešný let – v tom prípade kolónky pre skóre nevyplňujte alebo cez celý riadok napíšte meno nepriateľa, ktorý vás dostal.

Hra Vlaadu Chvátila

Umelecký vedúci, sadzba: Filip Murmak

Design: David „Dave“ Zapletal

Ilustrácie kariet & škatule: Milan Vavroň

Hrací plán & modely figúrok: Radim „Finder“ Pech

Hlas počítača: František Fuka

© Czech Games Edition, December 2008.

www.CzechGames.cz



Hlavný inštruktor: Petr Murmak

Testovací piloti: dilli, Patrik, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladínek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin a iní z brněnského Klubu deskových her, Obiwan, Cauly a ďalší Ostravaci, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi a ďalší 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 mnohí ďalší známi i neznámi členovia posádky z Čiech, Slovenska, Rakúska, Nemecka, Poľska, Hofylandu a Oľandu. Vaša obeť nebude zabudnutá ...

5. HRA MENEJ AKO ŠTYROCH HRÁČOV

V hre troch hráčov použite jedného androida, v hre dvoch hráčov dvoch androidov. Android je postava bez hráča. Má tabuľku hráča i figúrku.

5.1 PRÍPRAVA

Android dostáva iba jednu kartu – hrdinskú kartu položenú na prvej fáze.

V hre troch hráčov skutoční hráči dostávajú 6 kariet na každú fázu (z toho jednu hrdinskú v prvej fáze).

V hre dvoch hráčov skutoční hráči dostávajú 9 kariet na prvú a po 6 na druhú a tretiu fázu (z toho jednu hrdinskú v prvej fáze).

Ujasnite si, v akom poradí budú androidi hrať (t. j. kde v kruhu hráčov akože sedia).

5.2 AKČNÁ ČASŤ

Akcie pre androida môžu plánovať všetci hráči pokladaním svojich kariet (okrem hrdinskej) na jeho tabuľku lícom hore. Raz položenú kartu už nie je možné vziať späť alebo vymeniť.

Androidova hrdinská akcia sa otočí na začiatku prvej fázy operácie. Môže ju použiť iba tento android.

Nepotvrdené informácie sa vás netýkajú (ako v hre štyroch hráčov).

5.3 PREHRÁVANIE ZÁZNAMU

Androidove akcie prehráva určený hráč. Pri prehrávaní android funguje úplne rovnako ako postava ovládaná hráčom. Karty a pravidlá, ktoré sa vzťahujú na hráčov, platia i pre androidov.

5.4 VARIANT – PIATY ANDROID

Ak chcete viac nepriateľov, môžete si pomocou androidov doplniť počet postáv nie na štyri, ale až na päť. V tom prípade sa vás týkajú i nepotvrdené hlásenia.

Pri rozdávaní kariet postupujte rovnako, ako keby ste hrali iba so štyrmi postavami, ale pre prvú fázu dajte každému hráčovi o jednu kartu viac.

5.5 VARIANT – SÓLO HRA

Space Alert je postavený na komunikácii a spolupráci medzi hráčmi, takže je omnoho lepší v tíme. Aj tak existujú i pravidlá pre hru jedného hráča.

Hrajte za štyroch androidov (netýkajú sa vás nepotvrdené hlásenia). Karty si nefaháte, ale rozprestiete ich na veľkú kopy lícom nahor. Každému androidovi dajte jednu hrdinskú akciu na prvú fázu obrátenú lícom dole.

Pusťte zvukovú stopu a obráťte hrdinské akcie. Začnite plánovať akcie prvej fázy hry. Každý android môže použiť akúkoľvek akčnú kartu, ale iba svoju hrdinskú akciu. Na rozdiel od hry s dvomi a tromi hráčmi je možné meniť naplánované akcie androidov, dokiaľ zvuková stopa neoznámí koniec príslušnej fázy. Ignorujte oznámenia ako „Přenos dat“, „Příchozí data“ a „Ztráta spojení“.

Varovanie: Sólo hra je náročná. Plánovanie akcií pre štyroch androidov v časovom limite môže byť vyčerpávajúce. Ak si chcete iba precvičiť mechanizmy hry, vylosujte nepriateľov podľa karty scenára a hrajte bez zvukovej stopy.

6. PRIESKUMNÁ KAMPAŇ

Prieskumná kampaň pozostáva až z troch letov po sebe. Cieľom je dosiahnuť čo najvyšší počet bodov. Pred každým letom si môžete zvoliť obťažnosť. Poškodenie lode sa medzi jednotlivými letmi prenáša, máte len obmedzené možnosti loď medzi letmi opraviť. Môžete kedykoľvek kampaň ukončiť a ďalej neletieť – ak niektorý z letov nedokončíte, celá kampaň skončila neúspechom.

Keď sa vyberá obťažnosť bežných a vážnych ohrození alebo sa rozhoduje, či pokračovať, mali by súhlasiť všetci členovia posádky. Ak nesúhlasia, víťazí najopatrnější návrh.

6.1 JEDNOTLIVÉ LETY

Pred každým letom zvolte najprv obťažnosť (zvlášť pre bežné a zvlášť pre vážne ohrozenia). Potom náhodne zvolte zvukovú stopu.

Let odohrajte ako obvykle. Ak sa nevrátite, kampaň končí neúspechom.

6.2 OPRAVA MEDZI LETMI

Medzi letmi sú odstránené všetky oválne žetóny, zariadenia vyradené vďaka neopravenej poruche (vnútorný nepriateľ) sú opravené automaticky. Vyradené postavy, poškodenia lode a poškodené tímy robotov môžete opraviť podľa nasledujúcich pravidiel:

- Postava, ktorá bola vyradená, sa uzdraví, nemôže však nič opraviť. (Dokonca i postava vyradená vo vesmíre sa vráti do hry; stíhačky automaticky vrátia vyradené postavy a tímy robotov na loď)
- Postava, ktorá nebola vyradená, môže opraviť jedno poškodenie lode alebo jeden poškodený tím robotov. Opravené poškodenia odstráňte z lode a zamiešajte späť do príslušnej hromádky.
- V jednej časti lode nie je možné opraviť viac ako dve poškodenia lode.

Hráči sa dohodnú a potom postupne od kapitána každý hráč vylieči svoju figúrku, odstráni jedno poškodenie alebo opraví tím robotov. Androidi môžu vykonávať opravy podľa tých istých pravidiel. Opravy za nich urobí určený hráč.

Neopravené zariadenia majú v ďalšom lete zníženú funkčnosť podľa bežných pravidiel. Navyše:

- Neopravené reaktory a štíty majú (okrem zníženej kapacity) na začiatku letu o kocôčku energie menej.
- Neopravený zásah do konštrukcie lode znamená, že všetky ďalšie poškodenia tejto časti lode sa zdvojnásobujú (za každé sa teda ťahajú dva žetóny miesto jedného). Toto platí len ak ide o neopravený zásah z minulých letov.
- Neopravený tím robotov sa na loď nenasadzuje. Sami si vyberte, do ktorej lokality tím nedáte.

6.3 SKÓRE A LETOVÝ DENNÍK

Jednotlivé lety normálne zapisujete do letového denníka, každý na zvláštny riadok. Záporné body za poškodenie a pod. nemusíte (ale môžete) zapisovať. Nepočítajte zatiaľ súčet.

Ak však ktorýkoľvek let skončí neúspechom, končí neúspechom celá kampaň – skóre nepočítate a do posledného riadka napíšete, čo vás dostalo.

Po treťom lete (alebo i skôr, ak sa rozhodnete ďalej neletieť) už neopravujte loď. Do posledného riadka zapíšete i záporné body.

Pri počítaní záverečného súčtu:

- Body za zničených i nezničených nepriateľov zo všetkých riadkov spočítajte.
- Záporné body berte iba z posledného riadka.
- Body za vizuálnu konfirmáciu spočítajte a vydeľte počtom letov (zaokrúhlite na najbližšie celé číslo dole, t. j. 2/3 = 0). Pridajte tento výsledok k celkovému súčtu.

Súčet vpíšte na koniec posledného riadka. Celú kampaň (jeden až tri riadky) označte v ľavej časti svorkou, aby bolo zreteľné, že lety patria k jednej misii.

7. DODATKY

Každá karta má v ľavom dolnom rohu označenie. To nemá žiaden význam pre hru; je to iba z dôvodov identifikácie karty.

7.1 VONKAJŠÍ NEPRIATELIA

Neviditeľná stíhačka, Stíhačka Phantom

Kým neprejdú cez X, všetky zbrane ich úplne ignorujú.

Ak je Phantom zameraný raketou (až keď sa ukáže), raketa je zničená a nemá žiaden účinok.

Stázovaná stíhačka, Stázovaná loď

Stázové pole ju chráni pred prvým útokom, ľubovoľne veľkým. Ak je karta na prvý raz cieľom útoku aspoň 1, nedostáva poškodenie, ale na ikonu pod obrázkom položíte čiernu kocôčku – stázové pole je zrušené. Od budúceho kola už môže karta normálne dostávať poškodenia.

Destroyer

Útok je najprv normálne krytý štítom. Až potom, tá jeho časť, ktorá cez štít prejde, sa zdvojnásobí.

Energetický oblak, Energetický Maelström

Útok pulzným delom karte (ak je v dosahu) zníži pre dané kolo štít na 0 a navyše i dáva bežné zranenie. Budúce kolo je štít opäť obnovený (ak opäť neútočí pulzné delo).

Scout

Všetky tri veľké lasery Scouta ignorujú (a zamerajú prípadne ďalšieho nepriateľa na danej trajektórii). Môže byť zasiahnutý malým laserom, pulzným delom alebo raketou.

Od okamihu vykonania akcie X majú všetci ostatní vonkajší nepriatelia o +1 vyšší útok až do doby, než Scouta zničíte (ohrozenia, ktoré majú vyššie číslo než Scout, budú mať tento +1 bonus už v tom istom kole). Tento bonus je pridaný k všetkým útokom (vrátane špeciálnych útokov Nemesis a Asteroidov) a dokonca i k útokom nepriateľov, ktorí sa objavili až po akcii X Scouta. Ak Scout ukončí činnosť (nie je zničený, uskutoční akciu Z), +1 k útoku zostáva do konca misie.

V okamihu vykonania akcie Y posuniete postupne podľa čísel žetóny všetkých ostatných vonkajších nepriateľov o 1 (a prípadne ihneď vykonáte ich akciu, ak dosiahnu X, Y nebo Z).

Roj

Roj je potrebné ničiť zásahmi najmenej v troch kolách. Nezáleží na tom, akými silnými útokmi. (Výnimka: roj môže získať dva zásahy v kole, v ktorom je zničený Tanker Leviathan.)

Medúza

Záporný štít –2 značí, že v prípade útoku sa k hodnote pričíta 2, namiesto odčítania. Ak však karta nie je cieľom útoku, nepričíta sa nič.

Hunter

Od okamihu vykonania akcie X majú všetci vonkajší nepriatelia (vrátane Huntera samotného) o +1 vyšší štít. To trvá až do doby, než Huntera zničíte. Tento bonus je platný i pre nepriateľov, ktorí sa objavili až po akcii X Huntera. Ak ukončí činnosť (nie je zničený, uskutoční akciu Z), +1 k štítom nepriateľov zostáva do konca misie.

Tanker Leviathan

Poškodenie v okamihu zničenia tankera dostanú všetci vonkajší nepriatelia, bez ohľadu na štíty a svoje zvláštne pravidlá (teda aj zatiaľ ničím nezamerateľní nepriatelia, stázovaní nepriatelia a dokonca i roj môže získať poškodenie navyše).

Psionický satelit, Pulzní satelit

Kým sú v treťom pásme vzdialenosti, pri vyhodnotení strelby sa ignorujú (všetky zbraňové systémy ich ignorujú).

Behemoth

Stíhačky majú útok 9 iba miesto útoku 3. V prípade tohto zvýšeného útoku pri vyhodnocovaní strelby je pilot vyradený a jeho tím robotov poškodený. Do konca misie nie sú k dispozícii a na konci sú za vyradené figúrky hráča a tímu –3 body. Na tejto misii už nemôžu ostatní hráči využiť stíhačky.

Pred vyradením neochráni hráča a tím robotov ani bojová heroická akcia (ta iba zvýší útok na 10).

Ak je v najbližšom pásme vzdialenosti zároveň iný nepriateľ,

stíhačky majú normálne útok 1 a hráč nie je vyradený.

Juggernaut

Keď je v hre Juggernaut, rakety ignorujú všetky ostatné ciele. Vždy zamerajú prednostne Juggernauta, dokonca aj keď je mimo ich bežného dosahu.

Juggernaut si pridá +1 k štítu po tom, čo je vyhodnotený zásah raketou a dostane príslušný počet červených kocôčok.

Nemesis

Nemesis útočí proti všetkým častiam lode na konci kroku Vyhodnotenie strelby, ak v ňom Nemesis dostala aspoň jedno poškodenie (aj ak poškodenie prišlo od zničeného Tankera Leviathan).

Nemesis dostane poškodenie pri svojom vykonaní akcie X a Y. Tieto poškodenia ignorujú jej štíty. Ak sa Nemesis týmto spôsobom zničí sama, stále sa počíta ako zničený nepriateľ a ide ako trofej kapitánovi.

Keď Nemesis vykoná akciu Z, hráči prehrali... to, že je zároveň zničená Nemesis, môže dať pocit zadostučinenia, ale skóre sa aj tak nepočíta.

Malý asteroid, Asteroid, Obří asteroid

Na konci kroku Vyhodnotenie strelby v kole, kedy je zničený Asteroid, je vykonaný útok, ktorého sila sa určí podľa počtu X a Y, ktoré Asteroid dosiahol či prešiel. Ak je takých útokov viac, vyhodnocujú sa podľa čísel svojich žetónov od najnižšieho čísla.

7.2 VNÚTORNÍ NEPRIATELIA

Vadné rakety (Chybné rakety)

V okamihu nasadenia poruchy sa spočítajú rakety – toľko má porucha životov. Niekedy sa teda dá znížiť počet životov ohrozenia ešte pred tým, než sa nasadí, vystrelením nejakých rakiet. (Keď sa porucha objaví, nie je možné vystreliť rakety, až kým nie je opravená.) Ak sú v okamihu nasadenia poruchy vystrelené všetky rakety, je ohrozenie rovno zneškodnené a karta ide priamo ku kapitánovi.

Rakety vystrelené na dráhe rakiet sa nepočítajú k životom poruchy.

Ak porucha vykoná svoju akciu Z, vezmite počet rakiet na palube, odčítajte počet červených kocôčok na karte a výsledok vynásobte tromi. Tak dostanete počet poškodení spôsobených poruchou.

Sliz

Každý, kto vstúpi akýmkoľvek spôsobom (vrátane hrdinskej akcie) do lokality so slizom, má svoju budúcu akciu omeškanú.

Sliz v červenej časti na X poškodzuje roboty, ak si ich ešte nikto nevyzdvihol – dajte k nim čiernu kocôčku, keď si ich niekto akciu **C** vyzdvihne, budú poškodení a nebudú použiteľní (odstráňte čiernu kocôčku, ale nechajte ich položených). Poškodení roboti budú nasledovať figúrku hráča, až kým si ich ďalšou akciu **C** neopraví.

Sliz v modrej časti na X zničí jednu raketu. To tiež zníži počet životov chybných rakiet (Vadné rakety), ak je táto porucha v hre.

Na Y sa sliz množí. Dajte ďalší oválny žetón slizu na susednú lokalitu v danom smere (do strednej dolnej lokality pri prvom rozmnožení). Tento rozmnožený sliz sa správa rovnako, ako pôvodný. Zdržuje pri vstupe, množí sa v rovnakom smere na Y a spôsobuje dve poškodenia svojej časti lode na Z.

Rozmnožený sliz má iba 1 život, i keď originálny sliz má 2. Ak tím robotov zlikviduje rozmnožený sliz, odstráňte jeho oválny žetón z plánu lode. Táto akcia však nemá žiaden vplyv na originálny sliz. Ak originálny sliz má aspoň 2 červené kocôčky poškodení, odstráňte jeho pôvodný oválny žetón z plánu lode, ale karta poruchy a žetón s číslom zostávajú v hre, kým nie sú odstránené všetky oválne žetóny rozmnoženého slizu alebo kým nedosiahli akciu Z.

Sliz sa nemôže rozmnožiť do lokality, kde už sliz je, takže nebudete nikdy potrebovať viac než 3 žetóny: jeden pre každú lokalitu dolnej paluby. Ak zlikvidujete rozmnožený sliz, môže sa originálny sliz rozšíriť do lokality znova, pokiaľ sú na trajektórii dve Y.

Sliz, ktorý vykoná akciu Z, už nie je možné zlikvidovať a spôsobuje zdržanie pri vstupe až do konca misie.

Poznámka: Zdržania v jednom kole sa nesčítajú. Ak sa pohybujete do lokality so slizom použitím výťahu

pokazeného v druhom kole, kedy nebola vykonaná údržba počítača, výsledkom je iba štandardné zdržanie v treťom kole... i keď pri tom zakopnete.

Prehřátí reaktoru (Prehřatie reaktora)

Pri oprave môže hrať rolu poradie hráčov. Prítomnosť postáv pri bočných reaktoroch sa kontroluje presne v okamihu vykonania tretej akcie **B**, teda uprostred vyhodnocovania ťahov hráčov. Hráči, ktorí vstúpia do lokalít s bočnými reaktormi neskôr v tom istom ťahu alebo hráči, ktorí lokality opustili pred vykonaním tretej akcie, nie sú zasiahnutí.

Vetřelec (Votřelec)

Kým neprejde akciu X, nevracia útok (nevyraduje tím robotov), od momentu keď prejde X, vracia útok a vyraduje tím robotov.

Trhlina v plášti

Na opravu trhliny v plášti je potrebné vykonať dvakrát útok stíhačkami (každý spôsobí jedno poškodenie ohrozenia). Všimnite si, že stíhačky útočia už pri svojom vzlietnutí. Kým nie je trhlina v plášti odstránená, stíhačky nezamerajú vonkajších nepriateľov.

Po prechode akciou X ťahajú hráči pri zásahu červenej časti namiesto každého žetónu poškodenia dva, po prechode akciou Y sa tak koná na celej lodi. Po oprave trhliny sa všetko vracia do normálu a ďalšie poškodenia sa nenásobia.

Vzpoura robotů (Vzbura robotov)

Na opravu poruchy je potrebné vykonať akciu **C** na jednom z dvoch skladov bojových robotov. Ak hráči vykonajú aspoň jednu túto akciu na oboch skladoch naraz (v jednom kole), porucha získa jednu červenú kocôčku navyše na konci vyhodnotenia ťahov hráčov.

Akcia X tejto poruchy vyradí z hry hráča s aktívnym tímom robotov, okrem hráčov vo vesmíre. Keď je hráč vyradený z hry, je tím robotov vyradený z prevádzky.

Akcie Y a Z sú vykonané bez ohľadu na to, kde a v akom stave sa tím robotov nachádza.

Přetížení sítě (Přetáženie siete)

Na opravu tejto poruchy môžu hráči vykonať akciu **B** v akejkoľvek z troch lokalít. Ak hráči vykonajú v tom istom kole jednu takú akciu v každej lokalite, porucha získa dve červené kocôčky navyše na konci vyhodnotenia ťahov hráčov.

Bojový droid

Pri pohybe sa rozhladne a spočíta postavy vo všetkých okolitých lokalitách, kam sa dá dostať dverami alebo výťahom jediným pohybom. Ak je v niektorom smere viac ako v ostatných, ide tým smerom, inak stojí.

Droid sa môže presunúť do lokality s menším počtom hráčov, než koľko ich je v lokalite, ktorú opúšťa: keď sa rozhláda, neberie pri počítaní lokalitu, ktorú opúšťa, do úvahy.

Postava, ktorá sa obetuje a vyradí ho, je i s tímom robotov vyradená. O tri body odčítané za ňu a jej tím robotov zo záverečného skóre je však vyššia odmena za droida.

Kontaminace (Kontaminácia)

Na začiatku sú kontaminované štyri lokality (označte ich oválnymi žetónmi s obrázkom kontaminácie).

Akcie X, Y a Z sa uplatnia v každej lokalite kde je v dobe akcie stále žetón kontaminácie.

Akciu **III** hráč (majúci aktívny tím robotov) lokalitu dekontaminuje – odstráňte žetón kontaminácie. Dekontaminácia aspoň troch rôznych lokalít znamená zneškodnenie celého ohrozenia. Zo zvyšnej lokality ihneď odstráňte žetón kontaminácie – ohrozenie má iba 3 životy.

Ak kontaminácia vykoná akciu Z, ponechajte zvyšné žetóny kontaminácie na hracom pláne do konca misie. Hráči, ktorí vstúpia do kontaminovanej oblasti, budú okamžite vyradení z hry. To sa týka i hráčov vracajúcich sa z vesmíru, ak je stále kontaminovaná horná červená lokalita.

Jaderná nálož (Jadrová nálož)

Karta má jeden život, ale akciu **C** musia vykonať aspoň traja hráči naraz v tejto lokalite. Jedna alebo dve akcie **C** nemajú význam.

Ak narazíte na situáciu, ktorá nie je opísaná v týchto pravidlách, pozrite sa na FAQ sekciu na stránke www.czechgames.cz.