BŘINK! VE VESMÍRU!

VELKÁ GALAKTICKÁ LOUPEŽ

Temný kyborg Tyran REX dobyl téměř celou galaxii a nyní je na vítězné vyjížďce na své vlajkové vesmírné lodi TyREXus Prime. Možná vládne celému vesmíru železnou pěstí, ale ty nejcennější artefakty, které nashromáždil, mu pořád mohou proklouznout mezi jeho kybernetickými prsty. V téhle výzvě se ty a pár dalších zlodějů pokusíte proplížit na palubu TyREXu Prime, prokousat se přes zabezpečovací systémy až do velitelského modulu a o něco velmi cenného Tyrana REXe obrat.

Na své cestě lodí můžeš získat nové spojence nebo narazit na další cennosti a vzácné artefakty. Jenže stačí jeden neopatrný krůček a „Břink!" Zvuk, který svou neopatrností způsobíš, přitahuje pozornost strašlivého Tyrana REXe. A když zjistí, že se někdo vloupal do jeho velitelského modulu a krade jeho milované poklady, rozzuří ho to ještě víc. Zbývá ti jen doufat, že ostatní budou ještě nešikovnější a ty se zvládneš dostat do únikového modulu a vyváznout odsud živý...

Obsah hry

7 částí herního plánu
(z toho 3 oboustranné)

Karty zálohy
15× PASR, 15× Srdnatě vpřed,
12× CML článek, 1× G0B-L1N/Tyranobot

Čtyři startovní balíčky po 10 kartách
Každý obsahuje: 6× Prolomení, 2× Klopýtnutí,
1× Klíčník, 1× Po kolenou

Balíček setkání
Obsahuje 100 karet

6 artefaktů

11 žetonů velkých vylepšení

28 žetonů malých vylepšení

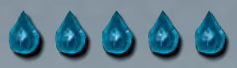
120 kostiček hluku
30 v barvě každého hráče

Figurka Tyrana

24 černých kostiček Tyrana
4 červené kostičky nájemných zabijáků

8 žetonů předmětů
2× univerzální klíč, 2× telepas,
2× lékárnička, 2× kontraband

Destička obchodu



5 energetických krystalů

8 datových kostiček
2 v barvě každého hráče

Látkový pytlík

Žetony kreditů

4 únikové moduly

Žeton zátarasu

4 žetony přístupového kódu

4 figurky hráčů

Příprava hry

A Sestavte herní plán lodi dle ilustrace na vedlejší straně . Loď se skládá z modulů a tři z nich budou použity v každé hře: *Nákladový dok*, *Velitelský můstek* a *Koridor*. Zbylé tři (tvarem shodné) moduly můžete umístit libovolně a libovolnou stranou nahoru.

Pro první hru doporučujeme použít tyto:

1. ***Hydroponická zahrada***
2. ***Kanón zkázy***
3. ***Ošetřovna***

B Každý hráč si vybere barvu a odpovídající figurku, všech 30 kostiček hluku a 2 datové kostičky. Vše si položí před sebe. Každý hráči si také vezme startovní balíček 10 karet, který obsahuje:

- 6× Prolomení
- 2× Klopýtnutí
- 1× Klíčník
- 1× Po kolenou

Na plán rozmístěte žetony následovně:

C

Položte 6 žetonů artefaktů (o hodnotě 5–30 bodů) lícem vzhůru na vyznačená pole označená příslušnými čísly v modulu *Velitelský můstek*.

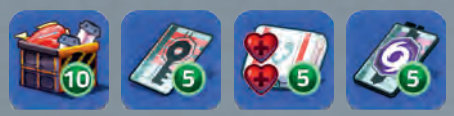
> Pokud hrajete v méně než čtyřech hráčích, otočte před umístěním žetony artefaktů lícem dolů, zamíchejte je a náhodně vyberte ty, se kterými se nebude hrát, a vraťte je do krabice.
>
> Ve třech hráčích vyřaďte jeden artefakt. Ve dvou hráčích vyřaďte dva artefakty.

D
Žetony velkých vylepšení otočte lícem dolů, zamíchejte a umístěte (stále lícem dolů) náhodně na plán na místa označená velkým fialovým otazníkem.

E
Žetony malých vylepšení otočte lícem dolů, zamíchejte a umístěte vždy **dva** žetony (stále lícem dolů) náhodně na plán na každé místo označené dvěma menšími otazníky.

Je možné, že vám nějaké žetony malých i velkých vylepšení zbudou (v závislosti na vybraných modulech). Přebytečné žetony vraťte do krabice, aniž byste si je prohlíželi.

F Položte vedle herního plánu destičku obchodu a umístěte na ni žetony předmětů, dva od každého: kontraband, univerzální klíč, lékárničku a telepas.



> Pokud hrajete jen ve dvou, umístěte od každého předmětu na destičku pouze jeden žeton.

G

Umístěte čtyři žetony únikových modulů na vyznačená místa *Nákladového doku*.

H Vytvořte vedle herního plánu společnou zásobu, do ní umístěte pět krystalů, jeden žeton přístupového kódu za každého hráče a všechny žetony kreditů (v hodnotách 1, 5 a 10).

Připravte ukazatel zuřivosti v následujících krocích:

I Umístěte čtyři červené kostičky nájemných zabijáků na tři pole ukazatele: po jedné na první dvě pole červené zóny a dvě kostičky na poslední fialové pole ukazatele.

J Položte žeton zátarasu na poslední pole červené zóny.

K Položte figurku Tyrana na pole odpovídající počtu hráčů. Například u hry čtyř hráčů na první pole.

L Do látkového pytlíku dejte všech 24 černých kostiček Tyrana.

M Vytvořte řadu karet tvořící takzvanou zálohu tak, že vedle plánu položíte kartu *GO/B-L1N* a balíčky karet *PASR*, *Srdnatě vpřed* a *CML článek*.

N Zamíchejte balíček karet setkání a šest z nich vyložte. Tyto vyložené karty tvoří nabídku karet setkání.

Pokud se na jakékoli z šesti vyložených karet objeví karta se symbolem útoku Tyrana, nahrazujte je tak dlouho, dokud na žádné z šesti karet tento symbol nebude. Případné karty se symbolem útoku pak zamíchejte zpět do balíčku setkání.

Vedle pak nechte dostatek místa pro odhazovací balíček.

O Každý hráč položí svou figurku na startovní pole v *Nákladovém doku*, zamíchá si svůj balíček 10 karet a 5 karet si z něj vezme do ruky.

P Nejtišší z hráčů bude prvním hráčem, nebo jej vyberte náhodně. První hráč položí na pole *Břink!* tři své kostičky hluku, druhý hráč dvě kostičky, třetí jednu a čtvrtý žádnou.

O
B
E
A
C
J
I
G
K
P
D
H
F
L
N
M
1
2
3
Ošetřovna
Stanoviště zbraní
Vybavovací oddělení
Prolomení
Sběratel
Bezpečnostní důstojník
Asistenční android
Exo nakladač
Laserový meč Youdů
Pašerácká krystalů
PASR
Odvážný přesun
CML článek
GØB-L1N

Tak ty by ses opravdu rád stal vesmírným lupičem?

Břink! ve vesmíru je hra využívající mechanismus takzvaného postupného budování balíčku (anglicky deck-building). Každý hráč má svůj základní balíček karet, ale jeho rozšiřování a vylepšování je součástí hry. S novými kartami se budou jak balíček každého hráče, tak jeho možnosti a strategie rozšiřovat.

Pokaždé když hráč získá novou kartu, umístí ji lícem nahoru do svého odhazovacího balíčku. Kdykoli si má hráč dobrat kartu a jeho dobírací balíček je prázdný, zamíchá si svůj odhazovací balíček a vytvoří z něj nový balíček dobírací. S každým takovým zamícháním se do dobíracího balíčku dostávají nově získané karty.

Tohle není moje první loupež

Pokud jste už hráli hru ***Břink! Velká podzemní loupež*** (ale tohle je váš první výlet do vesmíru), možná si říkáte: „Tohle bude brnkačka." A máte vlastně pravdu, ale je tady pár důležitých změn, na které bude třeba si dát pozor:

- Na straně 5 je popsáno, jak fungují frakce.
- Na straně 6 jsou popsány akce. Některé fungují trošku jinak a hlavně je tu pár nových.
- Na ukazateli zuřivosti je také pár novinek, dozvíte se o nich na straně 8.
- I útěk tu funguje jinak, to zjistíte na straně 9.
- Změna je i u tahu hráčů, kteří už utekli nebo ztratili vědomí, viz také stranu 9.
- Žetony a jejich efekty jsou popsány na straně 12. Některé se od původních liší a jsou zde i nové.

Fáze 1: Cíl

Cíl téhle loupeže je jasný: každý se musí dostat na loď Tyrana REXe a ukrást jeden jeho artefakt.
V podstatě není nezbytné zachránit si útěkem život, ale doporučujeme to.

Během hry má každý hráč tyto tři úkoly:

- Nabourat se do lodního počítače a získat obě části přístupového kódu, což mu umožní vstup na velitelský můstek, kde se nachází artefakty.
- Ukrást jeden artefakt z velitelského můstku, utéct zpět do nákladového doku a uprchnout v únikovém modulu.

Každý hráč může nést pouze jeden artefakt, a pokud už jeden sebere, nemůže jej odhodit, takže vybírejte s rozmyslem!

- Získat díky artefaktu a pomocí dalších nálezů a karet více bodů než protivníci, a tím si zajistit titul Největší lupič galaxie!

Tento artefakt nepřináší mnoho bodů, ale je snadné jej získat. Bude potřeba k němu nasbírat dostatek jiného lupu.

Tento artefakt je opravdu cenný, ale cesta k němu je delší a nebezpečnější. Dejte si pozor, abyste se s ním zvládli dostat v pořádku pryč.

Fáze 2: Plán

Ukrást něco Tyranu REXovi rozhodně není žádná maličkost. Budete bloudit spletitými chodbami lodi, odrážet útoky nepřátel, kteří vám zkříží cestu, a hlavně si plnit kapsy cennostmi.

Tah vždy začínáte s pěti kartami v ruce, které hrajete postupně v pořadí dle svého uvážení.

Zdroje

Většina karet vám přináší zdroje. Těch jsou ve hře tři typy:

ZRUČNOST – Využívá se k získání nových karet do vašeho balíčku.

BOJ – Laserové meče (pochopitelně) používáte k boji s nepřáteli sloužícími Tyranovi.

POHYB – Využíváte k přesunu mezi jednotlivými částmi lodi.

Princezna Leye vám přinese všechny tři typy zdrojů!

Frakce

Na některých kartách se v **levém horním rohu** nachází ikona označující jejich příslušnost k jedné ze tří frakcí:

Psanci (18 karet)

Rebelové (26 karet)

Vědci (11 karet)

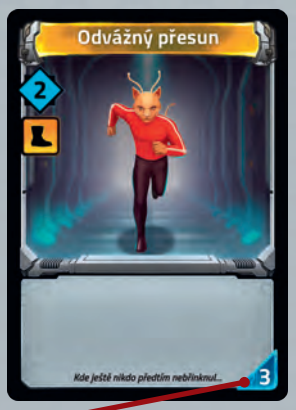
Tyto ikony se objevují i u textu na některých kartách. Abyste mohli využít popsaného efektu, musíte ve svém tahu zahrát další kartu **příslušnou k dané frakci**. V jakém pořadí tyto karty zahrajete, není podstatné. Efekt na kartě můžete využít pouze jednou za svůj tah, i když zahrajete více karet odpovídající frakce.

Princezna Leye náleží k frakci Rebelů. Pokud ji zahrajete ve stejném tahu jako Tajnou agentku, doberete si kartu.

Ve svém tahu můžete provádět řadu různých akcí. K provedení mnohých akcí budete potřebovat utratit některé zdroje – zručnost, boj nebo pohyb. Akce můžete zahrát v libovolném pořadí a můžete je zahrát i několikrát, ovšem za předpokladu, že máte dostatečný počet zdrojů na jejich provedení. Můžete nejprve vyložit všechny své karty a teprve poté zahrát akce, nebo můžete provádět akce a vykládat karty postupně, záleží na tom, co vám více vyhovuje. Ve svém tahu však musíte zahrát všechny své karty. Všechny typy akcí jsou popsány níže:

Získat novou kartu do svého balíčku

Můžete použít body zručnosti, abyste získali kartu s názvem na modrém podkladu z nabídky karet setkání (karty v této nabídce se během hry obměňují), nebo kartu s názvem na žlutém podkladu z řady záloh (tato nabídka je stále stejná).



Cena karty v bodech zručnosti je uvedena v **pravém dolním rohu** karty. Jakmile tuto cenu zaplatíte, kartu získáváte a položíte ji lícem vzhůru na vršek svého odhazovacího balíčku.

Když kartu z nabídky karet setkání získáte, nová karta se do nabídky ihned nedoplňuje.

Bojovat s nepřítelem

Nepřátelé jsou karty s názvem na **červeném podkladu** nacházející se v nabídce karet setkání. Kartu nepřítele musíte porazit pomocí bodů boje.

Počet bodů boje potřebných k poražení nepřítele je uveden v **pravém dolním rohu** karty.

Pokud porazíte nepřítele z nabídky karet setkání, získáte odměnu z karty nepřítele uvedenou slovem ODMĚNA. Karta poraženého nepřítele je pak odložena na odhazovací balíček karet setkání (nikoliv na váš odhazovací balíček).

Můžete také bojovat s *GO/B-L1Nem*, jehož karta je umístěna v záloze. Tato karta není nikdy po poražení odložena. Můžete s ní bojovat i několikrát po sobě během jednoho tahu, a tedy i několikrát dostat vyznačenou odměnu. Totéž platí i pro *Tyranobota*, který se nachází na rubu karty *GO/B-L1N* a během hry může dojít k jejímu otočení.

Nakupovat v obchodě

Na kosmické lodi se nachází několik obchodů. Pokud se nacházíte na poli s obchodem, můžete si nakoupit zboží.

Každý kus zboží stojí 7 kreditů. Pokud si zboží koupíte, zaplaťte za něj, vezměte si ze zásoby odpovídající žeton zboží a umístěte si jej k sobě. *Každý druh zboží si můžete koupit pouze jedenkrát za hru* (např. pokud již máte zakoupenou lékárničku, nemůžete si koupit druhou).

Zboží, jež lze v obchodě zakoupit, je blíže popsáno na zadní straně pravidel.

Projít chodbou

Za přesun skrz chodby kosmické lodi platíte body pohybu. Každá ikona pohybu vám umožní přesunout se skrz chodbu na sousední pole.

Avšak některé chodby mají svá zvláštní pravidla:

- Přesun skrz chodbu s ikonou dvou šlépějí stojí dva body pohybu místo jednoho.

- Přesun skrz chodbu s ikonami nepřátel vám při přesunu udělí tolik zranění, kolik je zde vyobrazeno ikon nepřátel. Za každý bod boje, který zde utratíte, dostanete o jedno zranění méně (body boje zde však utrácet *nemusíte*, pokud nechcete).

- Chodbou s ikonou zámku se nelze přesunout, pokud nemáte u sebe žeton univerzálního klíče (který lze zakoupit v obchodě).

- Chodbou, na níž je vyobrazena šipka, se lze přesunout pouze ve směru šipky. Za běžných okolností není pohyb proti směru šipky možný.

Vždy když se pohnete na nové pole, můžete si vzít *jeden* z žetonů vylepšení, které se na tomto poli nacházejí (lhostejno zda velké či malé), a umístit jej před sebe. Žeton si nejprve vezměte a až poté jej otočte. Popisy jednotlivých vylepšení se nacházejí na zadní straně pravidel.

Kdykoli vejdete do kontrolního stanoviště, musíte se zastavit, abyste se vyhnuli odhalení. V tomto tahu již nemůžete používat žádné další body pohybu. Stále sice můžete použít teleportaci (popsáno v dále v části **Pro pokročilé**), běžným způsobem se ale můžete pohnout až při svém příštím tahu.

Použít hyperzdviž nebo telepad

Hyperzdviž a telepad jsou dva rozdílné způsoby rychlejšího pohybu po vesmírné lodi.

Hyperzdviž je představována několika navzájem spojenými poli v centru lodi. Pokud se nacházíte na jednom z polí hyperzdviže, můžete se pohnout na kterékoliv jiné pole hyperzdviže. Pamatujte však, že některá pole hyperzdviže vám nemusí být přístupná, a to buď kvůli ikoně se zámkem (kterou překonáte pomocí univerzálního klíče), nebo kvůli vzrůstající zuřivosti Tyrana REXe (jak je popsáno dále ve **Fázi 3**).

Telepady nejsou narozdíl od hyperzdviže fyzicky propojeny. Fungují na bázi přesunu hmoty. Abyste je mohli využívat, potřebujete mít telepas (který lze zakoupit v obchodě). Pokud se nacházíte na poli s telepadem a vlastníte telepas, můžete se přesunout na kterékoliv jiné pole s telepadem kdekoliv na lodi.

K použití hyperzdviže ani telepadu nepotřebujete žádné utratit body pohybu. Po použití jednoho či druhého se ale dostaví mírná nevolnost, takže do konce svého tahu už nemůžete utrácet žádné další body pohybu.

Můžete utratit body pohybu, abyste se pohnuli přes pole hyperzdviže či telepadu, aniž byste samotnou hyperzdviž či telepad používali.

Nabourat se do datového terminálu

Přístup na velitelský můstek lodi je chráněn silovým polem. Abyste se dostali k artefaktům, musíte se ze dvou rozdílných terminálů nabourat do palubního počítače, abyste získali obě části dvouřádkového přístupového kódu.

Datové terminály jsou rozmístěny po celé lodi. Když se nacházíte na poli s datovým terminálem, můžete na něj umístit jednu ze svých dvou datových kostiček. Okamžitě obdržíte znázorněnou odměnu či postih. Tento datový terminál už je po zbytek hry zablokován a nemůže být využit žádným jiným hráčem.

Bezpečnostní systémy vás ale monitorují. A kvůli nim musíte být neustále v pohybu. Proto druhou datovou kostičku nemůžete umístit na terminál nacházející se v modulu, ve kterém se již nachází vaše první datová kostička.

Poté, co umístíte dvě své datové kostičky na terminály ve dvou různých modulech, podařilo se vám získat obě části přístupového kódu. Vezměte si ze zásoby žeton přístupového kódu a posuňte figurku *Tyrana* na ukazateli zuřivosti o jedno pole výše. Dokud nezískáte žeton přístupového kódu, *nemůžete žádným způsobem* vstoupit do modulu *Velitelský můstek* – ani za pomoci bodů pohybu, hyperzdviže, telepadu ani díky schopnosti nějaké karty.

Ukrást artefakt

Poté co získáte přístupový kód, můžete konečně vstoupit na *Velitelský můstek* a udělat to, kvůli čemu jste sem přišli – ukrást Tyranu REXovi jeden z jeho artefaktů.

Pokud se nacházíte na poli s artefaktem, můžete jej sebrat a umístit jej před sebe. Nemůžete si vzít další žeton artefaktu, pokud už nějaký vlastníte (můžete ale nechat bez povšimnutí méně cenný artefakt a raději si jít pro nějaký dražší).

Poté co si kterýkoli hráč vezme žeton artefaktu, posuňte figurku *Tyrana* na ukazateli zuřivosti o jedno pole výše.

Na vašich kartách mohou být ještě dva obvyklé efekty:

Získání kreditů

Pokud máte získat kredity (ať už jako efekt pole či karty), vezměte si odpovídající obnos ze zásoby a umístěte jej před sebe. Každý kredit má na konci hry hodnotu 1 vítězného bodu, ale můžete je využít i jiným způsobem, například pro nákup zboží v obchodě.

Břink!

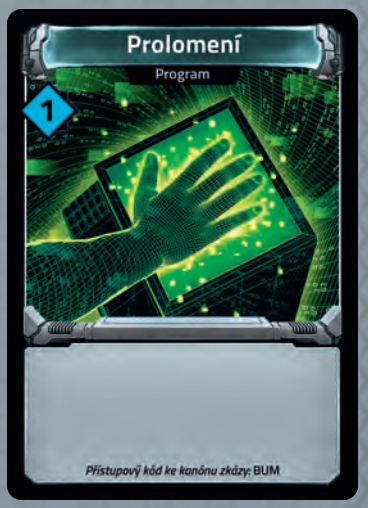
Některé karty způsobují hluk a přidávají vám kostičky hluku. Za každé *+1 Břink!* napsané na zahrané kartě vezměte 1 kostičku hluku své barvy ze své zásoby a umístěte ji na herní plán na pole s nápisem *BŘINK!*

Některé obzvláště šikovné karty umožňují vaše kostičky hluku z pole *BŘINK!* zase odebrat. Za každé *–1 Břink!* napsané na zahrané kartě odeberte 1 kostičku hluku své barvy z herního plánu z pole s nápisem *BŘINK!* a vraťte si ji do zásoby. Pokud zahrajete *–1 Břink!* vícekrát, než máte nyní kostek hluku na poli *BŘINK!*, můžete přebytečná *–1 Břink!* použít i později ve svém tahu, kdybyste měli nějaký hluk získat. Všechna nevyužitá *–1 Břink!* Vám však na konci vašeho tahu propadají.

Poté co jste zahráli *všechny* své karty z ruky, provedli akce a využili zdroje dle své libosti, váš tah končí. Nevyužité zdroje ze zahraných karet vám na konci vašeho tahu propadají, tak se snažte je co nejlépe využít.

Všechny své zahrané karty odložte navrch odhazovacího balíčku. Poté si z dobíracího balíčku doberte pět nových karet, abyste byli připraveni na svůj příští tah. Na závěr tahu doplňte z balíčku karet setkání nabídku karet setkání do šesti karet.

Adam je na tahu a začal tím, že ze své ruky zahrál následujících pět karet:



*Což dává Adamovi dohromady pro tento tah k dispozici 5 bodů zručnosti, 4 body boje a 2 body pohybu. A za kartu **Klopýtnutí** přidá na pole BŘINK! na herním plánu ze své zásoby jednu kostičku hluku své barvy.*

*Utratí jeden bod pohybu a posune se o jedno pole, skrz chodbu s dvěma nepřáteli. Použije 2 body boje, aby jej nepřátelé nezranili (nemůže využít efektu **Rytíře Youdy** a ignorovat ikony nepřátel, protože nezahrál v tomto kole žádnou další kartu frakce Rebelů).*

Z pole, na které se přesunul, si vezme jeden žeton malého vylepšení, nalezne dvoukreditový čip a umístí jej před sebe. Utratí poslední bod pohybu a přesune se na kontrolní stanoviště. Kvůli kontrolnímu stanovišti by nemohl utratit další body pohybu, i kdyby mu nějaké další zbývaly.

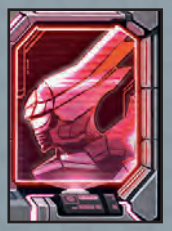
*Za pomoci dvou zbývajících bodů boje porazí z nabídky karet setkání **Bezpečnostního důstojníka**. Jako odměnu získá –2 Břink! a odebere tedy 1 kostičku hluku své barvy z herního plánu z pole s nápisem BŘINK! umístěnou zde kvůli kartě **Klopýtnutí** (a ještě jednu další kostičku, která zde již byla dříve).*

*Prohlédne si nabídku karet setkání a svých 5 bodů zručnosti utratí za nákup karty **Likvidátor**. Zakoupenou kartu odloží na svůj odhazovací balíček. (Kartu si pouze koupil, takže její efekt neproběhne. Efekt karty proběhne až poté, co se z odhazovacího balíčku stane dobírací balíček, Adam si kartu Likvidátora dobere a ve svém kole ji zahraje.)*

Protože již zahrál všechny karty ze své ruky, použil všechny zdroje a provedl akce, které chtěl, odloží Adam všechny své zahrané karty na odhazovací balíček, dobere si z dobíracího balíčku pět nových karet, doplní do šesti dvě chybějící karty v nabídce karet setkání a jeho tah končí.

Fáze 3: Komplikace

Tyran REX se nestal vládcem galaxie pro své krásné oči a rozhodně se nenechá jen tak napálit. Jakmile zjistí, co děláte na palubě jeho lodi, půjde po vás všemi dostupnými prostředky.



Na konci tahu každého hráče zkontrolujte nabídku karet setkání. Pokud je v ní méně než šest karet, doplňte nabídku do šesti karet z dobíracího balíčku setkání. Má-li některá z nově dobraných karet na sobě symbol útoku Tyrana, Tyran REX zaútočí! (Vždy však maximálně jednou, nezávisle na tom, kolik symbolů útoku se objeví.)

Útok Tyrana provedete tak, že seberete všechny kostičky hluku z pole BŘINK! a vložíte je do látkového pytlíku. Kostičky v pytlíku promíchejte a vytáhněte náhodně tolik kostek hluku, kolik odpovídá hodnotě znázorněné na políčku ukazatele zuřivosti, na němž stojí figurka Tyrana. Vytažené černé kostičky dejte stranou (a do pytlíku se nevracejí), avšak vytažené kostičky v barvách hráčů představují zranění příslušného hráče. (Nevytažené kostičky zůstávají nadále v látkovém pytlíku a mohou být vytaženy při dalších útocích.)

Čím více děláte hluku (Břink!), tím větší je pravděpodobnost, že si vás Tyran všimne a zaútočí na vás. Udržovat rozumnou úroveň hluku je pro hru zcela zásadní!

Na konci Filipova tahu zůstaly v nabídce karet setkání jen tři karty. Filip proto postupně doplní nabídku z dobíracího balíčku setkání. Na dvou z těchto tří karet je znázorněn symbol útoku Tyrana. REX tedy v tomto tahu zaútočí.

Všechny kostičky hluku z pole BŘINK! na herním plánu se vloží do látkového pytlíku. Na ukazateli zuřivosti se nachází figurka Tyrana na sedmém políčku, takže z pytlíku jsou taženy 4 náhodné kostičky hluku. Jedna z kostiček je černá, nepatří žádnému z hráčů a je dána stranou. Druhá vytažená kostička je modrá. Modrý hráč dostane jedno zranění. Zbylé dvě vytažené kostičky jsou oranžové a oranžový hráč tedy dostane dvě zranění.

Během hry Tyranova zuřivost postupně narůstá. Posuňte o jedno pole výše figurku Tyrana na ukazateli zuřivosti pokaždé, když se stane jedna z následujících událostí:

- hráč získá obě části přístupového kódu;
- hráč sebere žeton artefaktu;
- objeví se žeton *Archiv* (jeden ze žetonů malých vylepšení).

Posun figurky Tyrana může znamenat, že se během příštího útoku bude tahat z látkového pytlíku více kostiček hluku. Čím více kostiček hluku je během útoku taženo, tím je hra nebezpečnější.

A jak se figurka Tyrana dostává na nejvyšší pole ukazatele zuřivosti, přináší Tyranův útok i nové smrtící efekty.

Vyslání nájemných zabijáků

Tři pole v horní části ukazatele zuřivosti obsahují červené kostičky nájemných vrahů. Pokaždé když figurka Tyrana takového pole dosáhne, vezměte odtud červenou kostičku (či kostičky) a umístěte ji (nebo je) na herní plán na pole s nápisem *BŘINK!* (Při příštím útoku budou přidány do látkového pytlíku.) Když je při vyhodnocování útoku Tyrana vytažena červená kostička, dostanou všichni hráči po jednom zranění. Navíc se červená kostička umístí znovu na herní plán na pole s nápisem *BŘINK!* Při příštím útoku Tyrana bude znovu přidána do látkového pytlíku.

Postavení zátarasu

Když figurka Tyrana dosáhne na stupnici zuřivosti posledního pole v červené zóně, vezměte odtud žeton zátarasu a umístěte jej na vyznačené místo v modulu *Nákladového doku*. Dojde tak k omezení využitelnosti hyperzdviže. Přes žeton zátarasu se není možné pohybovat. Během svého tahu se stále můžete pohybovat pomocí hyperzdviže, ale po zbytek hry již není možné se pomocí hyperzdviže pohnout z či do *Nákladového doku*.

Fáze 4: Útěk

Zkoušet něco ukrást Tyranu REXovi je riskantní podnik. Bude z toho jistě skvělá historka, ale zajisté by bylo lepší, abyste to přežili a mohli ji vyprávět osobně.

Počet životů každého hráče je zaznamenáván na ukazatelích zdraví umístěných v levé horní částí herního plánu. Když dostanete během hry zranění – a bez toho to **nepůjde** –, umístěte na ukazatel zdraví své barvy jednu kostičku za každé zranění. Kostičky umisťujete na ukazatel postupně zleva.

- Pokud jste zranění dostali během útoku Tyrana, použijte k označení zranění kostičky vytažené z látkového pytlíku.
- Pokud dostanete zranění při přesunu skrz chodbu s ikonami nepřátel, použijte k označení zranění kostičky ze své zásoby. Nemůžete se však rozhodnout dostat tímto způsobem zranění, pokud by to znamenalo, že se zcela zaplní váš ukazatel zdraví.

Některé efekty vám umožňují si utržená zranění léčit. Když se léčíte, odeberte jednu kostičku nejvíce vpravo ze svého ukazatele zdraví a vraťte ji do své zásoby.

Pokud je váš ukazatel zdraví zcela zaplněn kostičkami, ztrácíte vědomí. Co se děje poté, závisí na tom, jak jste byli doposud úspěšní:

- Pokud vlastníte artefakt a nacházíte se v *Nákladovém doku*, vaši přátelé vás nalezli a odtáhli do bezpečí. Můžete si spočítat, kolik jste získali vítězných bodů.
- Pokud nevlastníte artefakt nebo se nenacházíte v *Nákladovém doku*, není vám pomoci. Soutěž jste prohráli, ale to bude v tomto případě asi ta nejmenší z vašich starostí.

Pokud se vám již podařilo získat artefakt, můžete se pokusit opustit loď pomocí únikového modulu. Únikové moduly naleznete na okraji *Nákladového doku*. Pokud se do jednoho z modulů dostanete, odstraňte jeho žeton z mapy (společně s vaší figurkou hráče a všemi kostičkami vaší barvy z pole *BŘINK!*). Vaši protihráči budou muset použít k útěku zbylé záchranné moduly, zatímco vy už si v bezpečí oddychnete s 20 vítěznými body navíc.

Pamatujte však, že dokud nezískáte artefakt, nemůžete opustit loď ani být zachráněni!

Fáze 5: Konečná

U téhle prácičky je nejdůležitější vše správně načasovat. Nechat se chytit Tyranem REXem by mělo určitě mnohem horší důsledky než běžné tahanice se strážci zákona. A jako u všech podobných akcí, rozhodně není na škodu, když už jste sami v bezpečí, nechat konkurenci vylétnout z přetlakové komory do vesmíru.

Pokud některý z hráčů opustí loď v záchranném modulu nebo ztratí vědomí, přestává se běžným způsobem účastnit hry. Jeho tah neprobíhá běžným způsobem, nepřidává již kostičky hluku na pole *BŘINK!* a neplatí na něj žádné efekty karet. Pokud je z látkového pytlíku při útoku Tyrana vytažena kostička hráčovy barvy, nemá žádný efekt.

Místo toho, pokud je takový hráč na tahu, sebere všechny kostičky hluku z pole *BŘINK!* a vloží je do látkového pytlíku. Kostičky v pytlíku promíchá a vytáhne z něj náhodně čtyři kostky hluku. Ignorujte aktuální stav na ukazateli zuřivosti i všechny případné karty *HROZBY* v nabídce karet setkání. Vždy se vytahují přesně čtyři kostičky hluku. Zranění se rozděluje jako při běžném útoku Tyrana.

Výjimka ve hře dvou hráčů: Při hře dvou hráčů, pokud jeden z hráčů opustí loď v záchranném modulu nebo ztratí vědomí, vytahuje tento hráč ve svém kole z látkového pytlíku šest kostiček hluku (místo čtyř).

Jakmile všichni hráči opustili loď nebo ztratili vědomí, hra končí. Všichni hráči, kteří opustili loď nebo byli alespoň zachráněni a odtaženi přáteli, si sečtou vítězné body za následující:

Hodnota artefaktu, který hráč získal.

Hodnota ostatních žetonů, které hráč získal.

1 vítězný bod za každý kredit, který hráč získal.

Hodnota vítězných bodů na kartách, které hráč získal do svého balíčku. (Počet vítězných bodů se na kartě nachází v pravém horním rohu.)

Hráč, který získal nejvíce vítězných bodů, vyhrál a je prohlášen nejlepším lupičem galaxie! Má-li nejvíce bodů více hráčů, vítězí z nich ten hráč, jenž vlastní nejhodnotnější artefakt.

Pro pokročilé

Nebojte se učit se nové triky – v naší profesi nikdy nevíte, kdy vám co může zachránit život.

Hrozba – Za každou kartu HROZBY, která se nachází v nabídce karet setkání, vytáhněte při útoku Tyrana z látkového pytlíku o jednu kostičku hluku navíc.

Krystaly – Na některých ***polích s odměnou*** můžete získat za odměnu krystal. Počet krystalů ve hře je ***omezený***. Některé karty uvádějí efekt s ikonou krystalu, který funguje podobně jako efekt frakcí – pokud u sebe máte krystal, můžete využít efekt znázorněný na kartě. Efekt smíte v daném tahu použít vždy pouze jedenkrát, i když máte krystalů více.

Nedostatek kostiček hluku – Pokud již ve své zásobě nemáte žádné kostičky hluku, nemůžete se nechat zranit při přesunu skrz chodbu s ikonami nepřátel. Avšak také nepřidáváte žádné další kostičky hluku na pole *BŘINK!* (Tedy alespoň do okamžiku, kdy se vyléčíte a dostanete zpět do zásoby kostičku hluku. Nic netrvá věčně.)

Je-li při útoku Tyrana z pytlíku vytažena červená kostička a vy ve své zásobě nemáte žádnou kostičku, kterou byste zranění označili, použijte k označení zranění jednu z nepoužívaných černých kostiček Tyrana.

Odhoď – Některé karty vám říkají, abyste odhodili karty. Můžete odhodit jen tu kartu z ruky, kterou jste ještě nezahráli. Efekt odhozené karty se nevyhodnotí, což může být elegantní způsob, jak se zbavit karet *+1 Břink!* Pokud vám karta říká, že musíte odhodit kartu, abyste získali nějakou odměnu, pro získání odměny opravdu musíte kartu odhodit.

*Například karta **KočkoLit** říká: „Odhoď kartu a dober si novou." Pokud nemáte v ruce žádnou kartu, kterou byste mohli odhodit, novou kartu si nedoberete.*

Odstraň – Některé karty nebo efekty vám umožňují odstranit kartu. To znamená, že zvolená karta bude vyjmuta z vašeho balíčku mimo hru, což je skvělý způsob, jak se zbavit slabých karet ze základního balíčku. Když máte odstranit kartu, vyberete si ji z odkládacího balíčku (nebo z vyložených karet) a uložíte ji zpět do krabice.

Pokud máte získat odměnu za „odstranění karty", získáte zmíněnou odměnu pouze jedenkrát za tah, i když byste karet odstranili více. Odměnu získáte i v případě, že odstraníte samotnou kartu, na níž je odměna popsána.

Příklad: *Karta **Nabourání účtu** říká: „Pokud jsi v tomto tahu odstranil nějakou kartu, +2." Provedení tohoto efektu vám nepřinese víc než +2 kredity, i kdybyste odstranili více než jednu kartu. Můžete odstranit i samotnou kartu **Nabourání účtu** a efekt proběhne.*

Pole s odměnou – Některá pole obsahují odměnu jako například kredity, léčení nebo ***krystal***. Poté co na pole vstoupíte, ihned získáte zobrazenou odměnu.

Omezené množství komponent – Množství většiny herních komponent je omezené a komponenty mohou v zásobě dojít, pokud jich hráči získávají příliš mnoho. Týká se to hlavně krystalů, předmětů v obchodě a karet v záloze (*PASR*, *Srdnatě vpřed* a *CML článek*). Jediný prvek, jehož je ve hře neomezené množství, jsou kredity. Pokud vám žetony kreditů dojdou, použijte vhodnou náhradu.

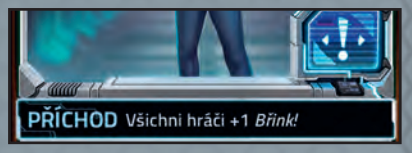
Pořadí hraní karet – Efekty některých karet jsou závislé na tom, jaké další karty máte, či jaké akce jste během kola provedli. Pokud splníte podmínku, efekt proběhne nezávisle na pořadí, v jakém jste karty zahráli.

*Například karta **RoboOp 30000** říká: „+3 Břink! Dober si tři karty." a obsahuje efekt, který můžete využít, vyložíte-li další kartu příslušnou frakci Vědců: „–3 Břink!". Pokud nemáte vyloženou kartu s frakcí Vědců v okamžiku, kdy vyložíte **RoboOpa 30000**, ale pak si ji doberete mezi třemi novými kartami, efekt –3 Břink! proběhne v okamžiku, kdy kartu vědecké frakce vyložíte.*

***Vesmírný tchoř** vám přidává 2 body zručnosti a text na kartě říká: „Pokud je mezi kartami před tebou nebo v odhazovacím balíčku Zajatec, +3." Pokud zahrajete **Vesmírného tchoře**, abyste s pomocí jeho bodů zručnosti pořídili z nabídky karet setkání **Zajatce** (a zakoupenou kartu **Zajatce** umístíte do svého odhazovacího balíčku), získáte i ony 3 kredity.*

Prázdný balíček karet setkání – V případě, že v dobíracím balíčku karet setkání není dostatek karet, aby bylo možné na konci hráčova tahu doplnit nabídku karet setkání do šesti karet, všichni hráči, kteří se stále nacházejí na palubě lodi, jsou omráčeni a hra okamžitě končí.

Při získání – Efekt karty uvedený slovy PŘI ZÍSKÁNÍ proběhne pouze jedenkrát, a to v okamžiku, kdy kartu získáváte z nabídky karet setkání (nikoli když ji později zahrajete a vyložíte z ruky).



Příchod – Efekt karty uvedený slovy PŘÍCHOD proběhne v okamžiku, kdy se karta objeví v nabídce karet setkání. Efekt proběhne před případným útokem Tyrana.

Teleport – Některé karty vám umožní přesunout se teleportací do místnosti sousedící s místností, ve které se právě nachází vaše figurka. Nemusíte utrácet body pohybu ani bojovat s nepřáteli v chodbách. Pomocí teleportu se můžete dokonce pohnout skrz zámek nebo proti směru jednosměrné chodby, což pomocí běžného pohybu nelze. Můžete se teleportovat i z kontrolního stanoviště, pouze mějte na paměti, že po zbytek tahu, v němž vejdete do kontrolního stanoviště (jakýmkoli způsobem), již nesmíte utrácet body pohybu. Rovněž je možné teleportovat se po použití hyperzdviže či telepadu.

Vyložená karta – Karty, které hrajete ve svém tahu, pokládáte před sebe na stůl. Přehledně je tak vidět, které karty jste již zahráli.

Poznámka: *Pokud během svého tahu potřebujete zamíchat odhazovací balíček a vytvořit z něj dobírací, vyložené karty se do balíčku nepřidávají.*

Autoři hry

Autor hry
Paul Dennen

Vedoucí výroby
Scott Martins

Grafická úprava
Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

Ilustrace na kartách
Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrianne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Produkce
Evan Lorentz, Tim McKnight

Úpravy herních mechanik
Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Vývoj hry
Matt Nass

Poděkování:
Zvláštní díky patří všem z Dire Wolf Digital a jejich přátelům a rodinám, kteří pomáhali s přípravou a s testováním hry *Břink! Ve vesmíru!*

www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgs

© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. Všechna práva vyhrazena.

Překlad hry

Překlad hry Michal Požárek a Jan Březina

Úprava české verze pravidel Black Light Studio

Jazyková úprava Eliška Pospíšilová

Redakce překladu Martin Hrabálek, Vladimír Smolík a Kamil Smola

Rexport, s. r. o.
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
www.rexhry.cz
obchod@rexhry.cz

Přehled žetonů

Velká vylepšení

Konstrukční plány lodi
Tento žeton si ponechejte. Na konci hry má hodnotu 7 vítězných bodů. Nejedná se o artefakt.

Náhlá inspirace
Okamžitě si do ruky doberte tři karty. Žeton vraťte do krabice.

Pangalaktický megacloumák
Použijte ve svém tahu, abyste si vyléčili až dvě zranění. (*Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

Pětikreditový čip
Tento žeton má hodnotu 5 kreditů. Můžete si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

Sonický granát
Každý z vašich protivníků ihned získá *+3 Břink!* Žeton vraťte do krabice.

Šestý krystal
Tento žeton si ponechejte. Počítá se jako krystal. Navíc získáváte na konci hry 3 vítězné body za každý krystal, který máte (včetně tohoto žetonu).

Předměty

Univerzální klíč
Umožňuje vám přesun skrz chodbu s ikonou zámku.
(Navíc má na konci hry hodnotu 5 vítězných bodů.)

Telepas
Umožňuje vám přesun po lodi pomocí telepadů.
(Navíc má na konci hry hodnotu 5 vítězných bodů.)

Lékárnička
Po zakoupení si ihned vyléčíte 2 zranění.
(Navíc má na konci hry hodnotu 5 vítězných bodů.)

Kontraband
Můžete aktivovat bonusy na na některých kartách, které vyžadují kontraband.
(Navíc má na konci hry hodnotu 10 vítězných bodů.)

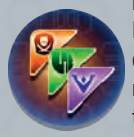
Malá vylepšení

Archiv
Tento žeton si ponechejte. Na konci hry má hodnotu 3 vítězných bodů. Posuňte figurku Tyrana na ukazateli zuřivosti o jedno pole výše. *(Tyran REX nemá rád, když se mu někdo hrabe v jeho deníčku.)*

Dezintegrátor
Na konci svého tahu odstraňte jednu kartu ze svých vyložených karet nebo odhazovacího balíčku. Odstraněnou kartu a tento žeton vraťte do krabice.

Dvoukreditový čip
Tento žeton má hodnotu 2 kreditů. Můžete si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

Energetický nápoj
Použijte ve svém tahu, abyste získali jeden bod pohybu navíc. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*



Frakční bonus
Použijte ve svém tahu, abyste v tomto tahu využili všechny efekty frakcí (Psanci, Rebelové, Vědci) na vašich vyložených kartách, aniž byste museli zahrát další karty odpovídajících frakcí. Nelze použít pro efekty s ikonou krystalu. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

Galaktický minicloumák
Použijte ve svém tahu, abyste si vyléčili jedno zranění. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

Tekutý posilovač
Použijte ve svém tahu, abyste získali dva body boje navíc. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*