PRVNÍMARŤANÉ

DOBRODRUŽSTVÍ NA RUDÉ PLANETĚ

PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Když byla vaše posádka odeslána v roce 2029 na Mars, mise se zdála být poměrně přímočarou. Odměnou za tvrdou práci MCEI* byla bezproblémová cesta, na jejímž konci jste se stali prvními lidmi, kteří se prošli po povrchu Marsu. Na místě je už připravena veškerá infrastruktura a vaším úkolem je připravit půdu pro další fáze kolonizačního programu.

** MCEI [em-kei] — Mars Colonization and Expansion Initiative neboli Společnost pro kolonizaci a rozvoj Marsu je mezinárodní agentura založená v roce 2016 s cílem poslat na Mars lidské kolonisty.*

Vítejte u kooperativní příběhové hry *První Marťané – Dobrodružství na Rudé planetě*. Je určena pro 1–4 hráče, kteří společně buď zvítězí, nebo prohrají. V každé z misí se snažíte splnit její cíl v daném počtu kol. Součástí hry je aplikace pro chytrá zařízení, která vás provede cíli, které musíte splnit, a překážkami, které musíte překonat.

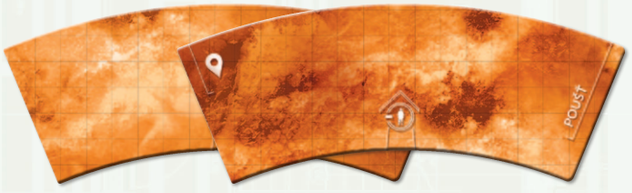
Na následujících stránkách pravidel se dozvíte, jak hru hrát: jaké části má herní kolo, jak se provádějí akce, jak se starat o vaši základnu a co musíte udělat, abyste úspěšně dokončili misi. Ikony, které se při hře používají, jsou vysvětleny na konci pravidel. Tam také najdete FAQ, tedy často kladené dotazy ohledně průběhu hry. Odpovědi, které se týkají konkrétních misí, najdete v aplikaci.

HERNÍ KOMPONENTY

1 herní plán

4 osobní desky hráčů

13 destiček zařízení



3 dílky prstence 3

8 dílků prstence 1

8 dílků prstence 2

19 dílků sektorů

38 žetonů modifikací

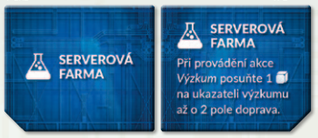
3 ukazatele zásob

18 žetonů morálky

9 žetonů zajímavostí

1 žeton začínajícího hráče

12 žetonů neduhů



8 destiček vylepšení

4 násobicí dílky

12 červených 8 oranžových 6 černých

26 žetonů cílů

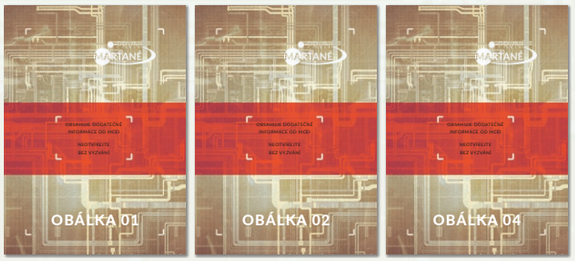
8 dílků výpadků (4 energetické a 4 kyslíkové)

7 pojistek 7 kyslíkových filtrů 7 součástek 7 procesorů

28 žetonů náhradních dílů

3 oboustranné listy misí

2 sešity kampaní

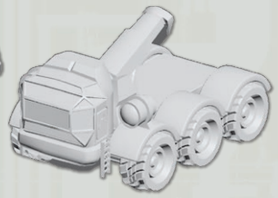


4 obálky s tajnými informacemi pro mise

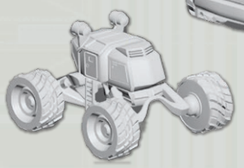
NEOTVÍREJTE, DOKUD VÁS K TOMU HRA SAMA NEVYZVE!

HERNÍ KOMPONENTY

základna



vozidlo Štír



vozidlo Žabák

3 figurky

3 zelené kostky průzkumu

3 šedé kostky sběru

3 modré kostky výzkumu

3 hnědé kostky výstavby

3 kostky poruch (1 žlutá, 1 červená a 1 oranžová)

15 kostek

disky hráčů:

disky BOTů:

12 akčních disků

vzorky
(14 modrých)

stavové kostky
(funkční – 44 zelených,
nefunkční – 28 červených)

pro další účely
(24 černých, 15 bílých)

nejméně 125 plastových kostiček

rub líc

40 karet poruch provozního bloku

rub líc

28 karet poruch obytného bloku

rub líc

26 karet poruch řídicího bloku

rub líc

8 karet vylepšení

rub líc

14 karet zařízení

rub líc

6 karet výzkumu

4 oboustranné karty profilů

rub líc

8 karet směrů

rub líc

12 karet schopností

rub líc

4 karty BOTů

Varianty hry

Na začátku svého dobrodružství s touto hrou si můžete vybrat, zda chcete hrát **samostatnou misi**, nebo **kampaň**. Samostatná mise nabízí unikátní hru s velkou znovuhratelností. Výběr mise závisí na tom, na kterou ze schopností se chcete zaměřit: průzkum, výzkum nebo výstavba. Součástí hry jsou tři oboustranné listy misí, na kterých se o každé misi dozvíte vše potřebné.

Kampaň je řetězec několika na sebe navazujících misí, které vyprávějí napínavý příběh. Ten budete postupně objevovat, podstupovat zásadní rozhodnutí a plnit nejrůznější úkoly. Díky aplikaci, která je součástí hry, si po každé misi svoji hru „uložíte“ a další hrou jednoduše navážete. Tímto způsobem připravíte další hru přesně tak, jak jste minule skončili. Jedna z kampaní obsahuje prvky „legacy“ systému (viz *Kampaňová varianta*, strana 20).

V obou variantách hra *První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě* používá stejné základní mechanismy, které jsou vysvětleny v těchto pravidlech. Pokud jsou ve hře nějaká pravidla změněna, je to vždy uvedeno u příslušné mise.

Aplikace

Součástí hry je aplikace pro chytrá zařízení, kterou si můžete stáhnout zdarma. Podporujeme Android, Apple a PC. Aplikaci si pro svoje zařízení stáhnete z Google Play, App Storu nebo na adrese **prvnimartane.rexhry.cz**.

Na uvedené adrese naleznete kromě aplikace i doplňující materiály ke hře, jako například přídavné listy vybraným misím či Almanach otázek a odpovědí.

Cíl hry

Ať už hrajete samostatnou misi nebo kampaň, musíte dosáhnout vítězných podmínek popsaných misí v určeném počtu kol a všichni vaši **astronauti musí zůstat naživu**. Popis každé mise obsahuje informace, jak danou misi vyhrát (část *Cíle mise* v popisu mise). Během mise zaznamenává aplikace váš postup. Během každého kola se přes aplikaci můžete dostat do záznamu cílů mise.

Jsou zde dva druhy úkolů, které budete plnit: **povinné** a **nepovinné cíle** – jejich seznam najdete také v záznamu. Kdykoli splníte některý z úkolů, označíte jej v aplikaci jako splněný. K výhře musíte splnit všechny povinné cíle, než vyprší čas. Aplikace sama počet kol pro splnění úkolů hlídá a informuje vás, když se blížíte ke konci a máte před sebou poslední kolo mise – do jeho konce vám ještě zbývá čas dokončit povinné cíle. V samostatné misi vám nepovinné cíle pomáhají splnit ty povinné a zlepšují vaši situaci (například získáte více náhradních dílů či zásob jídla). V kampani nepovinné cíle fungují jinak, podrobněji se to dozvíte v části „Kampaňová varianta“.

Některé mise obsahují také **limit**. Pokud je u mise uveden, je jeho dodržení vždy povinné. Může se odkazovat například k počtu nefunkčních částí na základně. Na konci mise musí být limit maximálně na hodnotě, která se mu rovná nebo je nižší, aby hráči zvítězili.

Zdraví astronautů. Každý astronaut může utrpět pouze 5 zranění, než zemře. Pokud kterýkoli z astronautů zemře, mise je okamžitě neúspěšná.

Astronauti

Ve hře je váš astronaut představován svojí osobní deskou a dvojicí akčních disků ve vybrané barvě. Osobní deska obsahuje informace o astronautově profesi, schopnostech a zdraví.

Akční disky představují čas, který zabere vykonávání akcí. Pokládají se na akce, které chce hráč provést. Více si o nich řekneme v části *Akční disky* na straně 11.

Schopnosti umožňují hráči zaplatit žetony morálky a provést unikátní činnost, jako je třeba přehození kostky nebo získání vzorku. Každá schopnost může být použita pouze **jedenkrát za kolo**. Základní schopnost vašeho astronauta je popsána na jeho osobní desce a je k dispozici pro každou hru. Navíc má každý astronaut k dispozici tři karty schopností. V samostatných misích je mohou hráči používat automaticky, v kampani je musí nejdříve získat.

Zdraví. Na osobní desce je ukazatel zdraví, který zobrazuje aktuální počet zranění astronauta.

Zranění a neduhy

Na začátku mise umístěte červenou kostičku na **ukazatel zdraví** nejvíce vlevo (pod fotografii astronauta). Když astronaut utrpí zranění, posuňte kostičku na ukazateli zdraví o jedno místo doprava.

Všimněte si, že na ukazateli zdraví je několik ikon ❤. Pokaždé když červená kostička pohybem doprava přejde některou z těchto ikon, získává astronaut nový neduh: Vytáhne si jeden z žetonů neduhu a vyhodnotí ho. Hráč může během kola získat i více žetonů neduhu. Když je astronaut léčen (a kostička se posouvá doleva), ikony ❤ ignorujte.

Každé kolo má 6 fází a astronaut může získat neduhy ve fázích 1–5. Pokud žeton získáte ve *Fázi akcí* (například špatným hodem), efekt neduhu neovlivní vaše další akce během této fáze. Pokud žeton neduhu získáte před *Fází akcí*, kupříkladu ve *Fázi morálky* (třeba zraněním za to, že nemáte dost žetonů morálky k odhození), efekt neduhu se promítne do vašich akcí v tomto kole. Časování je tedy důležité: pokud získáte žeton neduhu ve fázi N, jeho efekt platí od fáze N+1 a dalších.

Astronaut může mít více žetonů neduhů, ale nesmí mít stejný stav vícekrát (například nemůže mít dva žetony *Migrény*). Pokud si hráč vezme žeton neduhu, který už má, bere si další, dokud nenarazí na takový, který ještě nemá. Poté se nepoužité žetony neduhů zamíchají zpět.

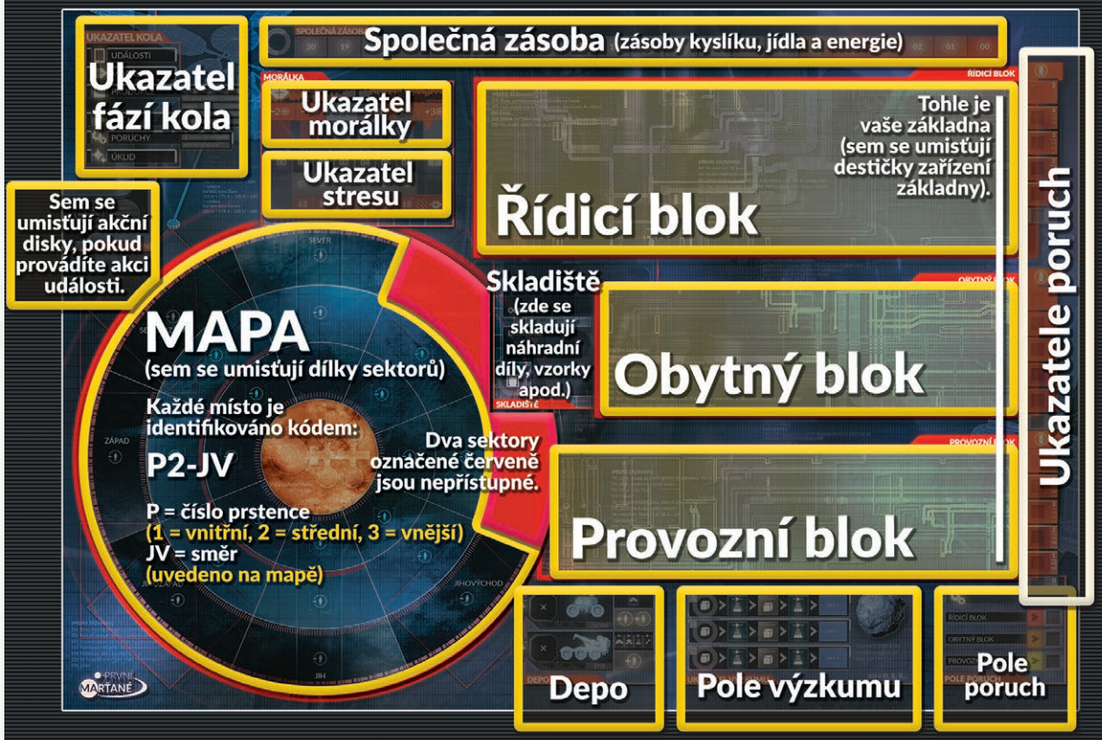
Schopnosti

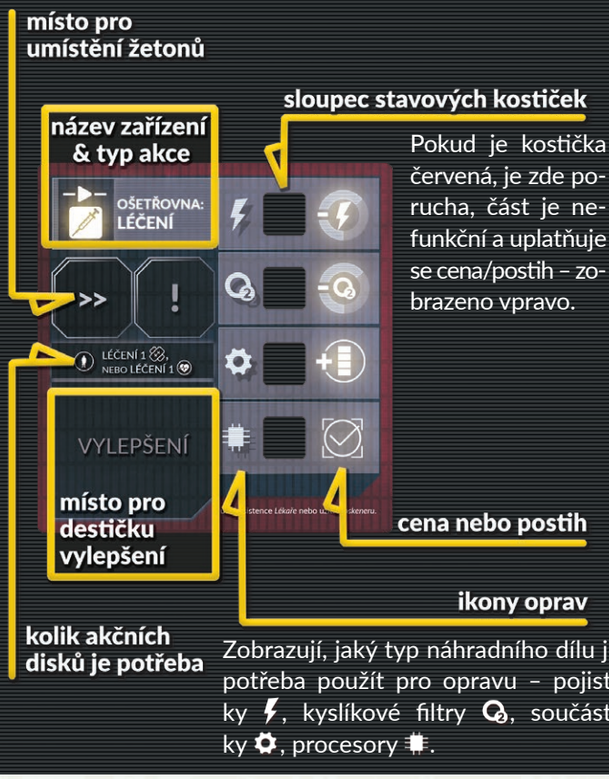
Každý astronaut má základní schopnost a sadu tří karet schopností. Každá schopnost může být použita maximálně jednou za kolo. Pokud použijete základní schopnost, umístěte na ni černou kostičku, abyste označili, že už byla v kole použita. Pokud použijete kartu schopnosti, otočte ji lícem dolů.

Efekty schopností jsou okamžité: například geolog může zahodit dva žetony morálky a vzít si vzorek. Vzorek je okamžitě k dispozici a může být použit pro výzkum.

Pro získání karty schopnosti v kampani musí hráč provést objev. Kdykoli posunete zkoumaný vzorek na místo objevu, každý astronaut si vybere jednu z karet schopností a vyloží si ji ke své osobní desce. Schopnost pak může okamžitě použít.

Popis herního plánu a desticek zařízení





PŘÍPRAVA HRY

Samostatné mise se dělí do tří kategorií, jsou zaměřené na *Průzkum*, *Výzkum* a *Výstavbu*. Vyberte si misi podle toho, jaké akce a schopnosti budete chtít využívat. Pro každou misi (včetně těch v kampani) si můžete vybrat obtížnost, která vám vyhovuje. To ovlivňuje, jak moc tvrdé budou dopady událostí, případně jak velká bude příslušná odměna.

Zadejte vybranou obtížnost do aplikace a vyberte ji tak, aby odpovídala vašim zkušenostem a očekáváním.

Pro seznámení se s hrou doporučujeme vybrat výukovou misi *Jako doma*.

Následuje obecný návod na přípravu hry. Pokud hrajete v méně než čtyřech hráčích, přečtěte si instrukce na straně 19. Detaily přípravy hry se mohou lišit, obzvláště během kampaně, kde příprava nové mise začíná tam, kde skončila mise předchozí. **Ujistěte se, že jste udělali všechny náležité úpravy příprav dané misí a aplikací.** Specifická pravidla pro přípravu mise mají vždy přednost před obecnými pravidly.

1. Připravte herní plán

a. Umístěte jej doprostřed herní plochy.

b. Umístěte **1 bílou kostičku** na políčko 0 na **ukazateli morálky**.

c. Umístěte **1 bílou kostičku** na políčko 0 na **ukazateli stresu.**

d. Umístěte **1 bílou kostičku** na ikonu ▯ na **ukazateli fází kola**.

2. Připravte figurky

Umístěte základnu do středu herního plánu a obě vozidla dejte do **Depa**.

3. Vyberte si astronauty

Každý hráč si vybere astronauta, za kterého bude hrát (vědec, geolog, inženýr nebo lékař) a vezme si jeho **osobní desku** a **2 akční disky** v jedné barvě dle výběru. Umístěte **1 červenou kostičku** na ukazatel zdraví nejvíce vlevo, pod fotku astronauta.

4. Připravte aplikaci a misi

a. Spusťte aplikaci. Chytré zařízení můžete umístit na část herního plánu označenou jako **Komlink**.

b. Do aplikace zadejte, zda hrajete samostatnou misi, zda začínáte kampaň, či v ní pokračujete. U samostatné mise vyberte její typ a pak zvolte ještě obtížnost.

c. Jestliže nejde o pokračování kampaně, přidejte vybrané astronauty do seznamu posádky. Jména se vyberou náhodně, ale můžete si je upravit.

d. Klikněte na *Další* a vyberte ze seznamu misi.

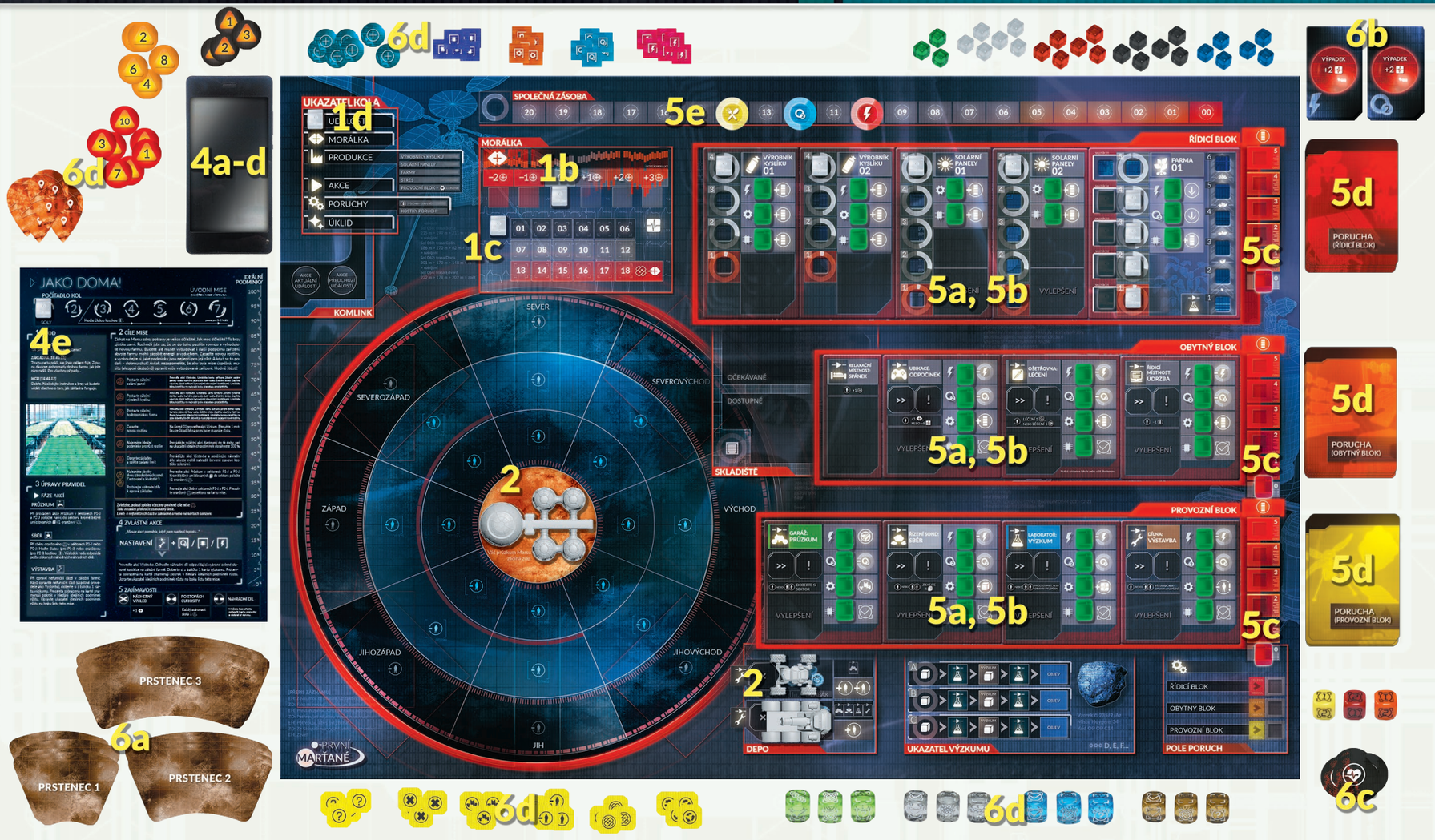
e. Najděte patřičný list mise a položte jej vedle herního plánu. **1 bílou kostičku** umístěte na **počítadlo kol**.

5. Připravte zařízení a zásobu

a. Umístěte na příslušná místa na herním plánu všech 13 destiček zařízení zleva doprava takto: horní řada – *Výrobník kyslíku 01*, *Výrobník kyslíku 02*, *Solární panel 01*, *Solární panel 02*, *Farma*; prostřední řada – *Relaxační místnost*, *Ubikace*, *Ošetřovna*, *Řídicí místnost*; spodní řada – *Garáž*, *Řízení sond*, *Laboratoř*, *Dílna*.

b. Umístěte **bílé kostičky** do horních otvorů ukazatelů produkce na *výrobnících kyslíku* a *solárních panelech*. Umístěte **1 černou kostičku** za každého astronauta ve hře do *Skleníků farmy*. Na začátku hry je tolik postavených skleníků, kolik je hráčů. Pak umístěte vedle každé černé kostičky postaveného skleníku **1 bílou kostičku**. Pak dejte po **1 zelené kostičce** do všech otvorů pro stavové kostičky na všech zařízeních.

PŘÍPRAVA HRY



c. Umístěte **1 červenou kostičku** na pole „0“ **ukazatelů poruch** u každého ze tří bloků.

d. Rozdělte **karty poruch** podle jejich rubů na tři balíčky. Každý zvlášť zamíchejte a položte napravo od patřičného ukazatele poruch.

e. Umístěte **žetony ukazatelů zásob** (kyslík, energie a jídlo) na **ukazatel společné zásoby**. V aplikaci se dozvíte, s jakou zásobou kyslíku, energie a jídla začínáte misi.

6. Připravte žetony, dílky a kostky

a. Rozdělte **dílky sektorů** podle velikosti lícem dolů na tři hromádky. Každou z nich zamíchejte a položte vedle herního plánu.

b. Rozdělte **dílky výpadku** podle jejich rubu na dvě hromádky. Každou z nich zamíchejte a položte vedle herního plánu.

c. Zamíchejte všechny **žetony neduhů** a dejte lícem dolů na jednu hromádku. Položte ji vedle herního plánu.

d. Ostatní dílky, žetony, kostičky a kostky položte také vedle plánu, tvoří **zásobu**.

7. Vyberte začínajícího hráče

Rozhodněte, kdo bude začínající hráč v prvním kole mise. U správných astronautů to asi nehrozí, ale pokud se nedohodnete, určete ho náhodně.

8. Jste skoro připraveni začít!

Udělejte případné úpravy, pokud vám to aplikace přikáže.

Přečtěte si z listu mise nebo aplikace příběh.

Pak pokračujete první fází (*Fáze událostí*) prvního kola. **Hodně štěstí!**

Další herní komponenty

Možná vám přijde zvláštní, že některé herní komponenty ještě zůstaly v krabici. Nelamte si s nimi hlavu, aplikace vás upozorní, až je budete potřebovat, a navede vás, jak je používat.

Přehled kola

Hra *První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě* se hraje na několik herních kol*. Na listu každé mise je uvedeno, jaký je maximální počet kol, která máte na to, abyste splnili její cíle.

Každé kolo se skládá ze šesti fází, které se vyhodnocují v tomto pořadí:

I. UDÁLOSTI. Začínající hráč přečte nahlas událost, která se objeví v aplikaci, a vyhodnotí její efekt. Někdy mají události jednorázový efekt, jindy ovlivňují celé kolo, některé platí i více kol.

II. MORÁLKA. Začínající hráč (a pouze on) vyhodnotí efekt aktuální úrovně morálky.

III. PRODUKCE. Zdroje (kyslík, energie, jídlo) jsou vyráběny a spotřebovávány. Vyhodnotí se i efekty stresu a nefunkčních částí s ⚙ v provozním bloku.

IV. AKCE. Hráči se společně radí, vykonávají akce a snaží se vytvořit ten nejlepší plán pro dané kolo.

V. PORUCHY. Začínající hráč hodí kostkami poruch a vyhodnotí jejich efekty.

VI. ÚKLID. Upraví se žetony a kostičky na herním plánu a vše se připraví na další kolo.

Na konci *Fáze úklidu* se žeton začínajícího hráče předá následujícímu hráči. Také se posune ukazatel na počítadle kol a bílá kostička na ukazateli fází kola se posune na jeho vrchol. Nové kolo může začít.

V následující části si podrobně popíšeme jednotlivé fáze.

I. Události

Nejdříve musíte upravit ukazatele poruch (viz níže) a poté vám aplikace představí novou událost. Jak ji vyhodnotit záleží na jejím typu.

Posunutí ukazatele poruch

S přibývajícím časem se stav základny a zařízení zhoršuje. Předtím než vám aplikace představí událost, vám sdělí, že máte jeden z ukazatelů poruch zvednout o 1. Odpovídající ukazatel posuňte o 1 políčko nahoru a vyhodnoťte případné následky (viz strana 18).

Události mise

Události jsou zásadní prvek ve hře a posunují děj hry. Přečtěte si příběh a popis události a okamžitě vyhodnoťte její efekt. V tomto kole pak můžete provést akci události. Pokud to neuděláte, je možné, že později budete čelit jejím negativním následkům (více o akcích se dočtete na straně 14).

Poté co vyhodnotíte událost, tato fáze končí a můžete posunout bílou kostičku na ukazateli fází kola o jedna dolů a pokračujete *Fází morálky*.

Dobrodružství a následky

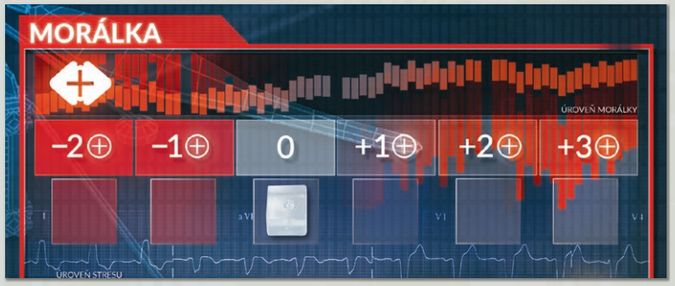
Aplikace vám vždy představí jen jednu událost mise za kolo, ale může se stát, že se stane něco dalšího jako následek událostí předchozích (podle toho, jak jste danou událost řešili či neřešili) nebo akcí prováděných astronauty. Tyto další události jsou buď **Dobrodružství**, nebo **Následky**. Kdy se objevují, je vysvětleno na stranách 13–14. Pokud vám aplikace představí takovou událost, postupujte podle jejích instrukcí.

Čtěte pozorně i text příběhu, může v něm být naznačeno, jaké následky může událost mít. Všechna Dobrodružství a Následky se v daném kole vždy objevují před událostí mise.

*) Ve většině případů představuje každé herní kolo jeden sol. Sol je časová jednotka, jež odpovídá slunečnímu dni na povrchu Marsu a rovná se 24,6598 hodinám.

II. Morálka

Přestože úroveň morálky odráží náladu celé posádky, vyhodnotí každé kolo její efekt pouze **začínající hráč**. Úroveň morálky se pohybuje od −2 (kdy je posádka zcela zoufalá) až po +3 (všichni jsou nadšení a plní odhodlání). Úroveň morálky se nikdy nepohne nad tento limit nebo pod něj.



Při vyhodnocování morálky začínající hráč **získává nebo ztrácí žetony morálky** podle aktuální úrovně na ukazateli morálky (například získává 2 žetony morálky, pokud je úroveň +2, nebo 1 žeton ztrácí, když je úroveň −1).

Pokud má začínající hráč zahodit více žetonů morálky, než aktuálně má, utrpí za každý chybějící žeton 1 zranění. Není dovoleno dát si zranění dobrovolně namísto odhození žetonu morálky.

Je-li úroveň morálky 0, žádné žetony se nezískávají ani neztrácí.

Po vyhodnocení morálky tato fáze končí a můžete posunout bílou kostičku na ukazateli fází kola o jedna dolů a pokračujte *Fází produkce*.

Začínající hráč

Žeton začínajícího hráče určuje, který z hráčů začíná v daném kole hrát.

Začínající hráč je ten, jenž:

- vyhodnocuje efekt morálky,
- rozhoduje spory mezi hráči.

Některé herní efekty (třeba události) cílí na začínajícího hráče.

III. Produkce

V této fázi se spočítá a upraví množství kyslíku, energie a jídla a také úroveň stresu a nefunkční části v provozním bloku.

Kyslík, energie a jídlo

Kyslík, energie a jídlo jsou zásadními zdroji. Jídlo vyrábí *Farmy* (*Skleníky* 01–05), kyslík *Výrobníky kyslíku* 01 a 02 a energii *Solární panely* 01 a 02. Tyto tři zdroje jsou **vyráběny** každé kolo. Rovněž můžete mít vytvořenou zásobu, se kterou začínáte misi (na začátku mise vám aplikace řekne, kolik těchto zdrojů máte).

Tyto zdroje během hry také **utrácíte**: kyslík je nutný k přežití na základně, energii potřebují jednotlivá zařízení ke svému chodu a jídlo spotřebovávají členové posádky.

Výrobníky kyslíku

Na základně se nacházejí dva výrobníky kyslíku. Bílá kostička ukazuje **aktuální produkci** každého z nich (1–4). Sečtěte hodnoty aktuální produkce obou výrobníků – výsledek udává počet jednotek kyslíku, které jste v tomto kole vyrobili, a tedy kolik zařízení na základně můžete naplnit dýchatelným vzduchem. Zařízení, jež potřebují neustálý přísun kyslíku, jsou ta s ikonou nalevo od místa pro stavové kostičky. Jsou to: *Farma*, *Ubikace*, *Ošetřovna*, *Garáž*, *Řízení sond*, *Laboratoř* a *Dílna*. Zelená/červená kostička na těchto zařízeních **neoznačuje**, zda sem má nebo nemá být dodán kyslík (označuje pouze část, která je nefunkční, červená kostička tak znamená například to, že sem byl kyslík „dodán“, ale došlo k jeho úniku apod.).

Pokud vyrobíte více kyslíku, než spotřebujete, polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) si můžete přidat do společné zásoby (posunete žeton kyslíku na společné zásobě na patřičnou novou hodnotu). Pokud nevyrobíte dostatek kyslíku, některá zařízení nebudete moci využít. Více v části *Nedostatek kyslíku/energie* na straně 10.

Solární panely

Na základně jsou dvě sady solárních panelů. Bílá kostička ukazuje **aktuální produkci** každé z nich (1–5). Sečtěte hodnoty aktuální produkce obou panelů – výsledkem je produkce energie pro toto kolo (tolik zařízení můžete v tomto kole napájet energií). Zařízení, která potřebují neustálý přísun energie, jsou ta s ikonou nalevo od místa pro stavové kostičky. Jsou to: oba *Výrobníky kyslíku*, *Farma*, *Ubikace*, *Ošetřovna*, *Řídicí místnost*, *Garáž*, *Řízení sond*, *Laboratoř* a *Dílna*. Zelená/červená kostička na těchto zařízeních **neoznačuje**, zda sem má nebo nemá být dodána energie (označuje pouze část, která je nefunkční, červená kostička tak například znamená, že sem byla energie „dodána“, ale došlo například ke zkratu).

Pokud vyrobíte více energie, než spotřebujete, polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) si můžete přidat do společné zásoby (posunete žeton energie na společné zásobě na patřičnou novou hodnotu). Pokud nevyrobíte dostatek energie, některá zařízení nebudete moci využít. Více v části *Nedostatek kyslíku/energie* na straně 10.

PRŮBĚH HRY – PRODUKCE

Nedostatek kyslíku/energie

Pokud vyrobíte méně kyslíku/energie, než potřebujete, některá zařízení nebudete moci využít. Někdy vám herní efekty přímo řeknou, které zařízení bude vypnuto. Jindy se můžete sami rozhodnout, jen nikdy nesmíte mít více funkčních zařízení, než vám dovoluje produkce kyslíku/energie. Například když 10 zařízení potřebuje energii, tak pokud je vaše produkce obou sad solárních panelů 8, musíte vybrat 2 z těchto 10 zařízení a na ně položit dílky výpadku energie. Žádné zařízení na sobě nesmí mít více než 1 dílek výpadku energie a 1 dílek výpadku kyslíku. Taková zařízení nesmíte nijak využívat, můžete z nich pouze odstraňovat dílky výpadku.

Pokud zařízení vypnete, položte na něj dílek výpadku lícem dolů. Dokud zde dílek leží, získáváte ve *Fázi produkce* každého kola do stresu +2. Pokud chcete zařízení opět přivést k chodu, musíte v akční fázi umístit na dílek výpadku 1 akční disk. Na konci *Fáze akcí* se dílek výpadku otočí a okamžitě se vyhodnotí jeho efekt. Na každém dílku výpadku je uvedeno, co musíte udělat, abyste ho mohli zahodit. Odhozené dílky výpadku opět zamíchejte do dané hromádky.

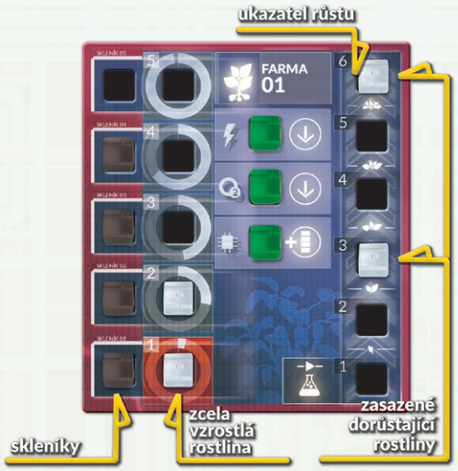
POZOR: Když je na zařízení umístěný dílek výpadku kyslíku, toto zařízení může pořád spotřebovávat energii. Stejně tak zařízení s dílkem výpadku energie může pořád spotřebovávat kyslík.

POZOR: Nedostatek kyslíku/energie nemůžete „doplatit“ kyslíkem/energií ze společné zásoby.

PAMATUJTE: Zde jde o jiný mechanismus než u zelených/červených stavových kostiček / , které například vyžadují utratit navíc energii/kyslík ze společné zásoby, pokud zařízení používáte k provedení akce!

Poznámka: Nemůžete se dobrovolně rozhodnout umístit na zařízení dílek výpadku, abyste získali více energie/kyslíku do společné zásoby, vyhnuli se negativním efektům poruch apod.

Poznámka: Zařízení s dílkem výpadku jsou imunní vůči efektům, které na ně přímo či nepřímo cílí. Například karta poruchy s klíčovým slovem Řízení sond se bez efektu odhodí, pokud je na Řízení sond dílek výpadku.



Postavený skleník je označen černou kostičkou. Každý skleník pojme 1 zcela vzrostlou rostlinu (ukazatel vpravo od skleníku), nebo 1 dorůstající rostlinu (ukazatel zcela vpravo).

Každá zcela vzrostlá rostlina produkuje v každé *Fázi produkce* 1 jídlo.

Celkový počet rostlin na farmách (lhostejno zda plně vzrostlých či dorůstajících) nesmí převýšit počet postavených skleníků.

Hydroponické farmy

Nejdříve musíte zasadit rostliny (viz *Zasazení rostliny* na straně 17), které následně začnou růst – kostička každé dorůstající rostliny se na ukazateli růstu posune o 1 pole vzhůru. Pokud se kostička před posunutím nachází na nejvyšším poli (č. 6), přesuňte ji do nejspodnějšího prázdného skleníku vlevo.

Poté vyprodukujete tolik jídla, kolik je vzrostlých rostlin ve sklenících. Pak každý astronaut musí **sníst 1 porci jídla**. Pokud není produkce dostatečně velká, musí sníst jídlo ze společné zásoby. Pokud není ani poté dostatek jídla pro všechny, musíte se rozhodnout, kdo bude hladovět. Každý astronaut, který nedostane příděl jídla, utrpí 1 zranění za každý příděl, jenž mu chybí.

Ve vzácných případech, kdy vyrobíte více jídla, než spotřebujete, můžete si polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) přidat do společné zásoby (posunete žeton jídla na společné zásobě na patřičnou novou hodnotu).

Poznámka: Ve hře se o *Hydroponické farmě* často hovoří pouze jako o *Farmě*.

Vadnutí

Pokud pojistky nebo kyslíkové filtry hydroponické farmy nefungují správně (je zde červená stavová kostička), vaše rostliny a semínka **vadnou**. Když se tak stane, nedojde k růstu. Namísto toho posuňte **všechny kostičky na ukazateli růstu** o 1 pole dolů (nebo kostičku odhoďte, pokud byla na ukazateli úplně dole) a posuňte 1 kostičku zcela vzrostlé rostliny ze skleníku na pole 6 na ukazateli růstu.

Tato situace je velice nebezpečná, takže můžete utratit 1 energii a/nebo kyslík ze společné zásoby (podle toho, co farmě chybí), abyste vadnutí pro toto kolo zabránili.

Stres

Čím více lidí se nachází v omezeném prostoru základny, tím více mezi nimi dochází k napětí.

K označení tohoto napětí se používá **ukazatel stresu**. Ve *Fázi produkce* posuňte kostičku na tomto ukazateli o 1 za každého astronauta ve hře (jiné efekty mohou stres zvyšovat také). Kdykoli kostička doputuje na pole „18“ (nebo má být posunuta za něj), napětí se stalo nesnesitelným a došlo k potyčce. Ta má následující důsledky:

- každý astronaut utrpí 1 zranění,
- morálka skupiny se sníží o 1.

Poté se kostička na ukazateli stresu posune opět na pole „0“.

Provozní blok: Červený

Vyhodnoťte efekty **aktivních postihů** označených červenou stavovou kostičkou v provozním bloku. Pokud je na zařízení dílek výpadku, postih není aktivní a nevyhodnocuje se:

- Hoďte zelenou kostkou zranění. Pokud hodíte , vozidlo Žabák je poškozené – umístěte na pole × Žabáka žeton modifikace *Zablokovaný*. Žabák nesmí být v tomto a dalších kolech použit, dokud není opravený. Na opravu (a odhození tohoto žetonu) je třeba provést akci *Výstavba* (viz *Oprava vozidel* na straně 17).
- Odstraňte z libovolného sektoru 1 vzorek.
- Zvyšte stres o 1.
- Umístěte žeton na pole **!** *Dílny*.

Nyní *Fáze produkce* končí. Můžete posunout bílou kostičku na ukazateli fází kola o jedna dolů a pokračovat *Fází akcí*.

Společná zásoba

Na ukazateli společné zásoby zaznamenáváte zásoby kyslíku, energie a jídla. Jednotlivé žetony zde označují, kolik kterého z těchto zdrojů máte v zásobě. Nezapomeňte vždy ukazatel upravit, pokud nějaký zdroj získáte či utratíte.

IV. Akce

Provádění akcí na základně i mimo ni (což se nazývá EMA – extramotorizovaná aktivita) je stěžejní částí hry. Hráči se společně radí, jaké akce je třeba vykonat, a umisťují na vybrané akce své akční disky. Akci *Událost* můžete provést pouze jednou za kolo, všechny ostatní akce můžete během kola provádět opakovaně. Nakonec se akce vyhodnotí dle níže uvedeného pořadí.

Akční disky můžete přiřadit k jedné nebo více akcím. Každý musí použít oba své disky (pokud by některý herní efekt nepřikazoval opak). Pokud máte nějaké akční disky navíc, můžete je použít také. Disky k akcím přiřazujete jejich umístěním na příslušné místo na herním plánu nebo listu mise.

Akční disky můžete umístit na:

1. **UDÁLOSTI** – abyste předešli negativním dopadům události; pokud samotná událost neuvádí jinak, tuto akci můžete v kole vykonat pouze jednou.
2. **RELAXAČNÍ MÍSTNOST** – abyste získali žetony morálky.
3. **UBIKACE** – abyste zvedli morálku nebo snížili stres.
4. **OŠETŘOVNU** – abyste léčili zranění nebo neduhy.
5. **ŘÍDICÍ MÍSTNOST** – abyste snížili úroveň poruch.
6. **GARÁŽ** – abyste zkoumali nové sektory.
7. **ŘÍZENÍ SOND** – abyste sbírali vzorky.
8. **LABORATOŘ** – abyste prováděli akci *Výzkum* a zasazovali rostliny na hydroponickou farmu.
9. **DÍLNU** – abyste opravili vybavení, vozidla, postavili vylepšení apod.

Poté co umístíte všechny akční disky, vyhodnotí se všechny zvolené akce v tomto pořadí. Poté se bílá kostička posune na ukazateli fází kola o jedna dolů a hra pokračuje *Fází poruch*.

Poznámka: Pořadí vyhodnocování akcí záleží na tom, o jaký typ akce jde. Například všechny akce *Výzkum* jsou vyhodnoceny ve stejném kroku. Akce, jež nepatří ani k jednomu z těchto typů, se vyhodnocují na konci *Fáze akcí*, a to v libovolném pořadí.

Typy akcí, jejich cena a postihy

Krom běžných podmínek popsaných v patřičných sekcích níže akce vyžadují vyšší cenu nebo dávají nějaký postih, například za červenou kostičku na zařízení.

Cena akce je to, co musíte mít, abyste akci vůbec mohli naplánovat (například musíte zaplatit kyslík ze společné zásoby). Postih je něco, co je výsledkem akce (například získání zranění). Pokud hráč nemůže zaplatit danou cenu (například ve společné zásobě není kyslík) nebo nemůže zvládnout postih (například by zemřel, pokud by utrpěl zranění), nesmí tuto akci naplánovat.

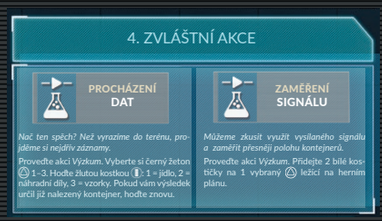
Někdy je přímo určen typ akce: například „proveď akci Výzkum“. Cena akce a postihy se přidávají k běžné ceně a postihům takové akce. Například zasazení rostlin na farmu je akce *Výzkum* (a je označena ikonou výzkumu). Takže pokud tuto akci chcete zahrát, musíte uplatnit cenu i postihy z *Laboratoře*, což je zařízení pro akce *Výzkumu*.

PRO ŽETONY LEŽÍCÍ NA DÍLCÍCH ZAŘÍZENÍ: Pokud použijete zařízení nebo akci jeho typu, přidávají se pouze cena/postihy za žeton na políčku „!“ tohoto zařízení.

PRO ŽETONY LEŽÍCÍ NA POLÍCH S VOZIDLY: Pokud použijete vozidlo, musíte zaplatit cenu/postih za žetony na políčku × tohoto vozidla.

Akce mise

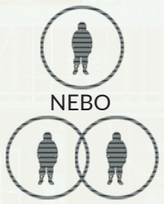
List mise může obsahovat zvláštní akce, které během mise můžete provádět. List mise obsahuje informace o tom, kde, kdy a jak akci provést a co je jejím výsledkem. Takovéto akce se týkají cena/postihy jako všech ostatních akcí stejného typu. Například pokud mise obsahuje zvláštní akci *Výstavba*, týkají se jí ceny/postihy z *Dílny* nebo ty, které se obecně týkají akce *Výstavba*.



Kolik akčních disků je potřeba – dodatečné podmínky

Akce je buď **automaticky úspěšná**, nebo se **vyhodnocuje hozením kostek**.

Na automatický úspěch stačí jeden akční disk.



Buď použijete jeden akční disk a budete házet kostkami, nebo použijete oba a akce bude automaticky úspěšná.

Počet disků zobrazených u akce je základní podmínka pro danou akci. Velmi často ji ale mění herní efekty. Například budete potřebovat na každou akci jeden disk navíc za každý žeton, který tuto akci ovlivňuje.

Akční disky

Pomocí akčních disků provádějí astronauti nejrůznější akce nezbytné k jejich přežití.

Když provádíte akci, můžete se rozhodnout, že jí věnujete veškerý svůj čas, a položíte na ni oba svoje disky. To znamená, že akce bude při vyhodnocení automaticky úspěšná (pokud to nějaký efekt nemění). Nebo můžete na akci položit pouze jeden disk. Tím sice stihnete více akcí, ale budete muset házet kostkami, zda se akce podařila, či nikoli.

PRŮBĚH HRY – AKCE

BOTi

BOTi vám dávají akční disky navíc. Tyto disky jsou ale barevně odlišené a mohou být použity pouze pro určité akce.

Můžete je kombinovat se svými akčními disky nebo je použít samostatně. Kdykoli některý hráč použije BOTa, vezme si jeho kartu, a tím se označí, že BOTa řídí. Pokud je to nutné, tento řidič pak za BOTa hází kostkami a vyhodnocuje výsledek.

Můžete kombinovat BOTy i vozidla, aby vám asistovali při akcích.

POZOR: Pokud akce nemá vlastní typ (například má pouze ikonu), můžete na tuto akci BOTa využít.

Vozidla

K dispozici máte dvě vozidla, která vám mohou s akcemi pomáhat. Nemohou ale vykonávat akce samostatně. Je nutné kombinovat akční disk astronauta nebo BOTa, kteří vozidlo řídí. Když vám vozidlo pomáhá při akci, vezměte jeho figurku a umístěte ji spolu s akčním diskem na danou akci.

Na jednu akci nemůžete použít obě vozidla. Vozidlo ale můžete přidat k více diskům. Není omezeno, s kolika disky můžete poslat vozidlo, ale pouze akční disk nahoře určuje, kdo akci vyhodnocuje. Ostatní pouze asistují.

ŽABÁK. U akce *Průzkum* se Žabák počítá jako dva akční disky navíc. Tyto imaginární disky nesmí být rozděleny na více různých průzkumů.

ŠTÍR. Štír se počítá jako akční disk navíc pro akce *Průzkum/Sběr/Výzkum/Výstavba*, pokud jsou prováděny mimo základnu (prostě nemůžete vozidlem najet do základny).

Po vyhodnocení akce, při které vozidlo asistuje, umístěte jeho figurku zpět do depa.

Pokud je vozidlo zablokováno žetonem, nesmí být použito, dokud jej neopravíte (viz strana 17). Vozidlo může být blokováno více než jedním žetonem – musíte každý z nich odstranit pomocí samostatné akce *Výstavba*.

Pokud akce vyžaduje cokoli dalšího, musíte mít takovýto předmět k dispozici, než akci naplánujete:

- Pokud například potřebujete náhradní díl, umístěte jej společně s akčními disky. Pokud je akce úspěšná, zahoďte jej. Pokud akce neuspěla, vraťte jej tam, kde jste ho vzali.
- Pokud musíte utratit něco ze společné zásoby, upravte ukazatele v okamžiku, kdy umístíte akční disky. Tyto zdroje jsou ztraceny bez ohledu na to, zda akce uspěje.

Umístění akčních disků

Akční disky slouží k plánování akcí hráčů, přičemž se pokládají u jednotlivých akcí na sebe. Disk nahoře určuje, kdo akci vykonává (získává výhody z akce, uplatňují se na něj negativní dopady akce atd.). Disky ostatních označují, že jejich majitelé u akce asistují.

Obrázek níže ukazuje několik situací, při nichž se hráči snaží o akci *Výstavba*:

- U vyhodnocení této jedné akce se nebude házet kostkami (dva disky znamenají za běžných okolností automatický úspěch). Červený hráč akci provádí, žlutý asistuje.

- Zde jde o dvě samostatné akce, na každou z nich se bude házet kostkami. Úspěch pak bude záviset na hodech.

- Zde jde také o dvě různé akce, žlutý automaticky uspěje, červený si ale bude házet na výsledek.

POZOR: Každý „komínek“ disků označuje jednu samostatnou akci!

Ve hře *První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě* můžete plánovat spousty různých akcí a mohlo by být náročné si zapamatovat, které všechny máte naplánované. Proto se k vybraným akcím umisťují akční disky.

Například:

- Když zvolíte zvláštní akci mise *Výzkum*, umístíte akční disk či disky (a případné potřebné zdroje) na list mise (namísto na *Laboratoř*, kde se běžně provádí akce *Výzkum*).
- Když provádíte akci *Sběr vzorků* mimo základnu, umístíte disk či disky na dílek sektoru, kde chcete vzorek sebrat (namísto umístění disků na *Řízení sond*, kde se běžně provádí akce *Sběr*).
- Když chcete opravit nefunkční část zařízení, umístíte akční disk či disky vedle stavové kostičky, kterou chcete opravit (namísto umístění disků na *Dílnu*, kde se běžně provádí akce *Výstavba*).

PAMATUJTE: Bez ohledu na to, kde akční disk či disky leží, akce se vyhodnocují vždy v pevném pořadí (1–9, na straně 11). Takže pokud například umístíte disky na *Ošetřovnu*, abyste opravili nefunkční část pomocí akce *Výstavba*, tato akce se nevyhodnocuje v kroku *4 – Ošetřovna*, ale v kroku *9 – Dílna*.

PRŮBĚH HRY – AKCE

Házení kostkami

Pokud není akce automaticky úspěšná, musí o jejím výsledku rozhodnout hod odpovídajícími kostkami. Jsou zde čtyři trojice kostek, každá trojice odpovídá jednotlivým typům akcí: *Průzkum* (zelená), *Sběr* (šedá, používá se i pro akci *Odpočinek*), *Výzkum* (modrá, používá se i pro akci *Léčení*) a *Výstavba* (hnědá, používá se i pro akci *Údržba*). Každá trojice obsahuje:

KOSTKU ÚSPĚCHU ( ):

Úspěch! Vyhodnotí se efekt akce;

Neúspěch — zisk dvou žetonů morálky.

KOSTKU ZRANĚNÍ ( ):

Utrpíš 1 zranění;

Bez zranění.

KOSTKU DOBRODRUŽSTVÍ ( ):

Vyhodnoť dobrodružství;

Bez efektu, nic zvláštního se nestalo.

Pokud házíte více kostkami, výsledky jednotlivých kostek jsou navzájem nezávislé. Například pokud padne úspěch, akce je úspěšná, i když je třeba vyhodnotit dobrodružství. Nebo pokud hráči padne zranění, utrpí ho bez ohledu na to, zda byla akce úspěšná. Výsledky hodů vyhodnoťte v libovolném pořadí, ale až po jejich vyhodnocení můžete přejít k vyhodnocení dalších akcí.

Dobrodružství

Dobrodružství se spouští různými herními efekty, třeba hodem při vyhodnocování akce. Dobrodružství jsou podobná událostem (musí se vyhodnotit v okamžiku, kdy se objeví, a mohou mít negativní dopady). Liší se ale v tom, že během jednoho kola může nastat i více dobrodružství a většinou se týkají pouze jednoho hráče.

Jednotlivá dobrodružství přísluší určitému typu akce a barvě: něco jiného se vám přihodí, když budete prozkoumávat nové oblasti planety, než když budete instalovat nová vylepšení na zařízení základny. Dobrodružství vždy označuje ikona : když musíte vyhodnotit dobrodružství, podle typu vyhodnocované akce klikněte na odpovídající barvu v aplikaci.

Dobrodružství má buď jednorázový efekt, který se vyhodnotí okamžitě, nebo se projeví později. Nebo se také neprojeví vůbec. To je určeno zcela náhodně. Když se dobrodružství projeví později, jednoduše se řiďte aplikací.

Vyhodnocení akcí

Když byla akce úspěšná, vezměte si zpátky akční disk či disky a zahoďte případnou cenu navíc (třeba náhradní díl), kterou vyžadovala. Vyhodnoťte efekt akce.

Pokud byla akce neúspěšná, disk či disky si vezměte zpátky a případné zdroje navíc vraťte tam, odkud jste je brali. Efekt akce se pochopitelně nevyhodnotí.

POZOR: Pokud za akci platíte zdroji ze společné zásoby (kyslík/jídlo/energie), jsou tyto zdroje ztraceny, i když byla akce neúspěšná.

Akce podrobně

Tato část podrobně popisuje jednotlivé akce. Pamatujte, že během hry se hráči nestřídají v tazích. Musíte spolupracovat a společně se rozhodnout, jaké akce budete provádět.

Také je zde popsáno, jaké podmínky musíte splňovat, abyste mohli akci NAPLÁNOVAT. Po naplánování všech akcí se akce VYHODNOTÍ v **tomto pořadí** a tak, jak je u nich popsáno:

1. Události

Abyste mohli provést akci *Události*, musí vám to nejdříve oznámit aplikace. Ta vždy určí, kolik akčních disků je na takovou akci potřeba a zda je potřeba při provádění utratit nějakou cenu navíc (například odhození náhradního dílu). Akce *Události* často hráče odměňují žetony morálky, zvýšením úrovně morálky atd. Úspěšné akce *Události* také předcházejí **pozdějším efektům**.

Pozdější efekty událostí

Když se budete rozhodovat, zda provádět akci *Události*, či nikoli, mějte na paměti, že událost může mít nějaký pozdější efekt, který momentálně neznáte. Každá událost zůstává ve hře tři po sobě následující kola. Pokud událost zůstává v *Záznamu mise* a vy jí nevěnujete pozornost, můžete čelit nepříjemným dopadům. Událost ze *Záznamu mise* zmizí po třech kolech, nebo pokud dojde ke spuštění pozdějšího efektu (podle toho, co nastane dříve). Když událost z aplikace zmizí, nemůžete už provádět akci této události, ale také vám už nic dalšího nezpůsobí.

Následky

Krom běžných pozdějších efektů mají některé události následky. Následek je speciální událost, která cílí na jednoho hráče jako výsledek nějaké předchozí události. Akce hráčů nemohou nijak ovlivnit, zda k následku dojde či nikoli. Aplikace u následku neuvádí, ke které konkrétní události se váže, ale vždy je to následek něčeho z minulosti (a může být pozitivní i negativní) a měl by vás ještě více vtáhnout do příběhu hry.

NAPLÁNOVÁNÍ. Vezměte potřebný počet akčních disků a případných dalších zdrojů a umístěte je na hrací desku na pole **Akce aktuální události** (je v části *Komlink*). Pokud jste se rozhodli tuto akci neprovádět, klikněte v aplikaci na *Přeskočit*. Budete mít možnost se této akci věnovat ještě ve dvou následujících kolech.

VYHODNOCENÍ. Při úspěšném vyhodnocení této akce následujte instrukce aplikace a pak klikněte na *Splněno*.

Akce *Události*, které nebyly úspěšně splněny nebo je aplikace sama neukončila, najdete v *Záznamu mise*. Každý záznam v něm uvádí, co je potřeba udělat a kolik kol ještě máte na splnění události, než zmizí. Když chcete provést akci *Události* z minulých kol, umístěte disk či disky a případné další zdroje na pole **Akce předchozí události**. Je tady jenom jedno místo, ale můžete naplánovat akce více různých předchozích událostí. Pokud akci úspěšně vyhodnotíte, klikněte v aplikaci u příslušné události na *Splněno*.

2. Relaxační místnost (SPÁNEK)

Tato akce se používá k získání žetonů morálky, kterými hráči platí za zvláštní schopnosti svých astronautů. Také je může potřebovat začínající hráč ve *Fázi morálky*, aby je mohl odhodit.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Spánek* stačí 1 akční disk. Položte jej na *Relaxační místnost*.

VYHODNOCENÍ. Při úspěšném vyhodnocení této akce si hráč, který akci prováděl, vezme 1 žeton morálky a položí jej ke své osobní desce.

Poznámka: Některé herní efekty vás u této akce mohou donutit házet na úspěch či vyhodnotit dobrodružství.

3. Ubikace (ODPOČINEK)

Odpočinek pomáhá zlepšovat morálku a snižovat stres.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Odpočinek* stačí 1 akční disk. Položte jej na *Ubikace*.

VYHODNOCENÍ. Při úspěšném vyhodnocení této akce buď zvyšte úroveň morálky o 1, nebo snižte úroveň stresu o 6.

4. Ošetřovna (LÉČENÍ)

V ošetřovně se dají léčit zranění a odstraňovat neduhy. Pokud zde není nainstalováno vylepšení *Bioskener*, **musí** při akci asistovat akční disk lékaře.

NAPLÁNOVÁNÍ. Umístěte jeden akční disk a asistující akční disk lékaře na *Ošetřovnu*. Pokud máte vylepšení *Bioskener*, není asistujícího disku lékaře třeba. Pokud provádí akci lékař, stačí mu pouze 1 akční disk.

VYHODNOCENÍ. Při úspěšném vyhodnocení této akce si hráč, který akci provádí, buď vyléčí jedno zranění, nebo odstraní 1 žeton neduhu. Při vyléčení zranění posuňte kostičku na ukazateli zdraví o jedno místo doleva (a nevšímejte si ikony 💔, pokud jste kostičku přes nějakou přesouvali). Pokud vyléčíte neduh, zamíchejte jeho žeton mezi ostatní v zásobě. Neduh působí až do konce fáze, v níž byl vyléčen.

5. Řídicí centrum (ÚDRŽBA)

Tato akce snižuje do určité míry nebezpečí poruch.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Údržba* stačí 1 akční disk. Položte jej na *Řídicí centrum*.

VYHODNOCENÍ. Při úspěšném vyhodnocení této akce posuňte jednu červenou kostičku na jednom ukazateli poruch o 1 pole dolů.

6. Garáž (PRŮZKUM)

Pomocí akce *Průzkum* umožňuje *Garáž* objevovat nové sektory na mapě. Objevit můžete pouze dostupná místa. Dostupná jsou všechna pole sousedící se základnou a všechna pole sousedící s již objevenými dílky. Pole/dílky se považují za sousední, pokud spolu sdílejí jednu stranu okraje.

Kdykoli chcete objevit nový dílek, musíte vytvořit pomyslnou trasu přes objevené dílky k cíli. Pokud je možných tras více, vyberte si jednu z nich. Pokaždé když se pokusíte o akci mimo základnu, ovlivňují ji všechny dílky, místa a efekty na trase, včetně místa startu a cíle (viz *Vzdálenost a pohyb* na okraji stránky).

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Průzkum* potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet zelenými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Je nutné přidat další akční disky podle vzdálenosti (viz *Vzdálenost a pohyb* na okraji stránky). Položte disky na místo, které chcete objevit.

VYHODNOCENÍ. Pokud úspěšně prozkoumáte nové místo, vezměte náhodný dílek z patřičné hromádky (*Prstenec 1*, *2* nebo *3*) a umístěte jej na místo na mapě lícem nahoru. Každý dílek přináší nové možnosti (jako třeba vzorky, které můžete sebrat) a hrozby (jako obtížný terén, který omezuje pohyb). Na dílek umístěte tolik vzorků, kolik je znázorněno na dílku sektoru. Pokud je zde ikona zajímavosti, vezměte náhodný dílek zajímavosti a umístěte jej do části *Dostupné* do *Skladiště*. Efekty dílku sektoru (například terénu) se neaplikují okamžitě při objevení, ale až v dalších kolech.

Tato ikona se objevuje na některých dílcích sektoru a používá se pro efekty konkrétní mise.

Žetony zajímavostí

Žetony zajímavostí jsou zvláštní objevy, na které můžete narazit při umisťování nového dílku sektoru, a jsou označeny ikonou . Každý žeton zajímavosti má na sobě popsaný efekt nebo je označen jednou z těchto ikon / / . Tyto ikony se odvolávají na speciální pravidla mise – jejich popis najdete na listu mise.

Kdykoli získáte žeton zajímavosti, umístí se do části *Dostupné* na *Skladiště* a je okamžitě připraven k použití.

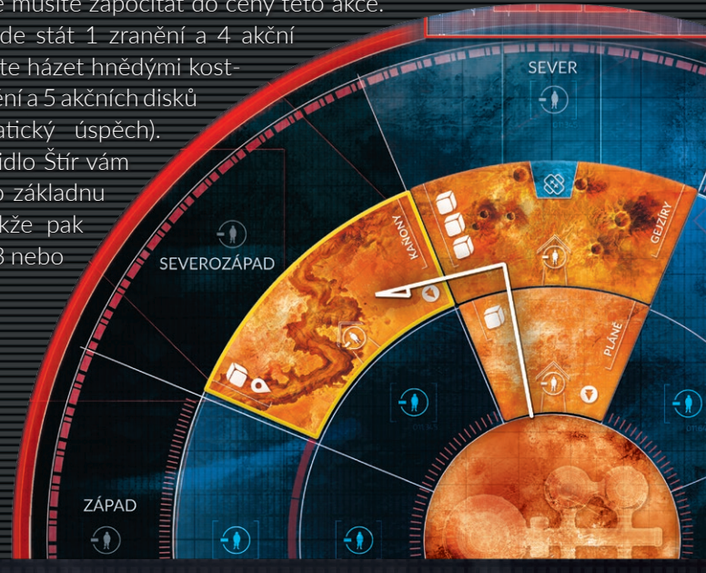
Pokud není uvedeno jinak, každý žeton zajímavosti se dá použít pouze jednou, po použití jej odhoďte. Pokud vám žeton zajímavosti dává nějaký zdroj (například náhradní díl nebo vzorek), můžete za něj žeton kdykoli vyměnit.

Vzdálenost a pohyb

Během mise se často musíte pohybovat po mapě. Pohyb není potřeba, pokud chcete provádět akce na základně. Pokud ale chcete třeba sebrat vzorek nebo prozkoumat nový sektor, musíte se na takové místo nejdříve dostat. Pohyb není samostatná akce, ale ovlivňuje cenu akce, kterou budete mimo základnu provádět.

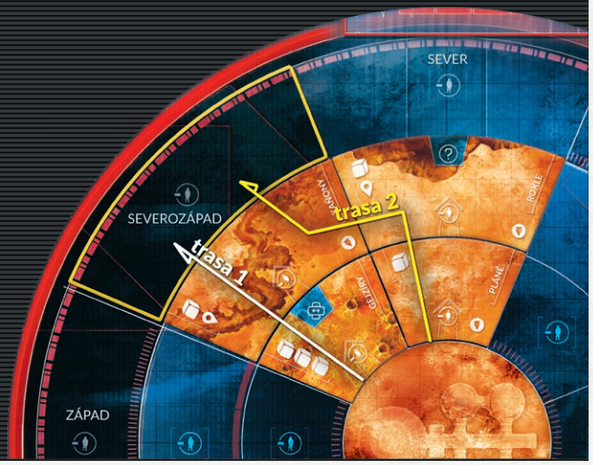
Pokud nepřikazuje nějaký herní efekt něco jiného, pohyb vždy začínáte ze základny a vracíte se tamtéž po vykonání akce. Abyste se dostali na určité místo/dílek sektoru na mapě, musíte tam vést ze základny nepřerušovanou trasu přes objevené dílky sektorů. Pokud je cest více, vyberete si jednu z nich. Cena pohybu a případné další podmínky závisí na vybrané trase. Každý dílek sektoru/místo může vyžadovat použití akčního disku navíc nebo utrpění zranění. Musíte vyhodnotit všechny tyto efekty na celé trase pohybu, včetně místa, ze kterého vyrážíte (pokud to není základna), a toho, kde se nachází váš cíl. Všimněte si, že na každém dílku sektoru a místě na mapě je alespoň jeden postih : čím dále se vydáváte, tím více akčních disků potřebujete.

Například tady chcete ve žlutě označené oblasti (P2-SZ) postavit zařízení, které vám ukládá mise. Předpokládejme, že tato výstavba vyžaduje náhradní díly. Běžná akce *Výstavby* v *Dílně* stojí 1 akční disk (a pak hození kostkami na určení úspěchu) nebo 2 akční disky (a automatický úspěch). Zatím není prozkoumáno mnoho sektorů, takže k cíli vede jen jedna cesta. Po cestě jsou tři modifikátory a jedna ikona zranění . To vše musíte započítat do ceny této akce. Akce vás tedy bude stát 1 zranění a 4 akční disky (pokud chcete házet hnědými kostkami) nebo 1 zranění a 5 akčních disků (chcete-li automatický úspěch). Pamatujte, že vozidlo Štír vám s výstavbou mimo základnu může pomoci, takže pak musíte přidat jen 3 nebo 4 akční disky.



PRŮBĚH HRY – AKCE

V tomto příkladu chcete objevit žlutě označený sektor, P3-SZ. Bílá trasa je kratší, ale ta žlutá je teoreticky bezpečnější – nepojedete přes gejzíry, které způsobují zranění. Na dříve objevených dílcích jsou tři ikony a čtvrtá je na místě, kam míříte. Takže potřebujete buď 5 akčních disků a budete házet zelenými kostkami, nebo 6 disků a akce bude automaticky úspěšná. Protože trasa vede přes rokli, hráč, který akci provádí (a jeho akční disk je navrchu „komínku"), musí vyhodnotit dobrodružství. Asistujících hráčů se to netýká.



Karty směru

Balíček těchto osmi karet se používá k náhodnému určení směru. Může se používat například k určení, odkud přichází signál. Pokaždé když máte vzít kartu směru, vezměte z balíčku kartu a zjistěte, jaký udává směr. Pak ji zamíchejte zpět do balíčku. Pokud není vysloveně řečeno jinak, kdykoli máte vzít více karet, vezměte jednu, vyhodnoťte, zamíchejte zpět do balíčku a až pak vezměte další.

Nápisů *Snadný*, *Střední* a *Obtížný* si zatím nevšímejte. Využívají je některé nepříliš časté herní efekty, které vám vysvětlí, jak přesně s nimi pracovat.

7. Řízení sond (SBĚR)

Řízení sond umožňuje akci *Sběr*, tedy vyzvednutí a převezení vzorků z dílku sektoru do *Skladiště*. V některých misích můžete pomocí této akce získat také třeba náhradní díly, zdroje a jiné užitečné věci. Není možné nic sbírat z neobjevených sektorů.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Sběr* potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet šedými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Je nutné přidat další akční disky podle vzdálenosti. Položte disky na místo, ze kterého chcete sbírat.

VYHODNOCENÍ. Pokud provedete úspěšně sběr, cokoli jste sebrali, umístěte to na políčko *Očekávané* ve *Skladišti*. Na konci kola se pak vše z pole *Očekávané* přesune na pole *Dostupné*.

8. Laboratoř (VÝZKUM & ZASAZENÍ ROSTLINY)

Laboratoř umožňuje akci *Výzkum*, pomocí které zkoumáte vzorky, které jste sebrali a převezli na základnu. Také pomocí výzkumu můžete zasadit novou rostlinu.

Karty výzkumu

Balíček šesti karet výzkumu se používá k získání náhodného čísla: jsou zde procenta od 15 % do 50 % a čísla 01–06. Používají se třeba k vytvoření čísla, které určí žeton cíle nebo počet zdrojů, jež jste získali apod. Kdykoli vás hra vyzve k otočení karty výzkumu, určí, zda vám jde o procenta, nebo o číselnou hodnotu. Vezměte jednu kartu, zjistěte číslo nebo procenta a kartu zamíchejte zpět do balíčku. Pokud není vysloveně řečeno jinak, kdykoli máte vzít více karet, vezměte jednu, vyhodnoťte, zamíchejte zpět do balíčku a až pak vezměte další.

Akce výzkumu

K provedení výzkumu potřebujete vzorek, ten můžete buď prozkoumat, nebo udělat objev.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Výzkum* potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet modrými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Je nutné přidat další akční disky podle vzdálenosti, pokud akci provádíte mimo základnu. Pokud tuto akci provádíte, abyste prozkoumali vzorek, použijte pole výzkumu (nachází se pod *Laboratoří*):

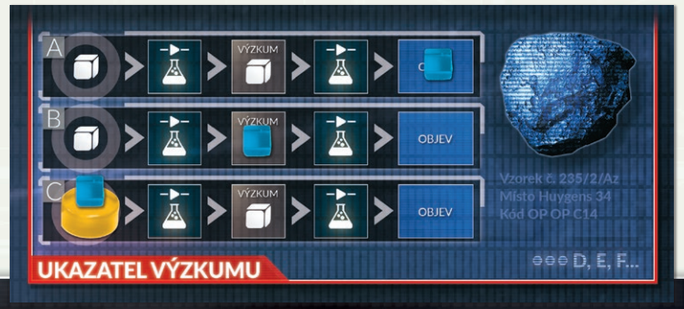
Pokud vzorek zkoumáte poprvé: vezměte 1 kostičku vzorku ze *Skladiště* a umístěte ji spolu s akčními disky do horní řady pole výzkumu na políčko nejvíce vlevo.

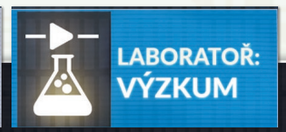
Pokud vzorek zkoumáte podruhé: umístěte akční disk či disky k řádku pole výzkumu, kde se už nachází vzorek.

VYHODNOCENÍ. Pokud úspěšně provedete výzkum, posuňte zkoumaný vzorek na pole *Výzkum* (pokud jste ho zkoumali poprvé), nebo na pole *Objev* (pokud byl vzorek zkoumán podruhé).

V kampaňové hře potřebujete provádět nové objevy k získání karet nových schopností.

Poznámka: Počet řádků v poli výzkumu je neomezený, pokud potřebujete více než 3 řádky, vytvořte si imaginární řádky se vzorky pod ukazatelem výzkumu.





Zasazení rostliny

Vaše hydroponická farma se skládá z až 5 skleníků – černá kostička na farmě označuje, že je skleník postavený. Zcela vzrostlé a dorůstající rostliny ve hře představují bílé kostičky. Bílá kostička vedle *Skleníku* (ukazatel 1–5 nalevo) představuje zcela vzrostlou rostlinu (v každém skleníku může být jedna rostlina). Bílá kostička na polích 1–6 na ukazateli růstu je zasazená dorůstající rostlina, která zatím neposkytuje žádné jídlo, dokud zcela nevyroste a není zasazena do prázdného skleníku. Pokud farma není zcela zaplněna (je zde více černých kostiček než bílých), můžete zasadit novou rostlinu. Ta časem vyroste a bude dávat jídlo navíc.

NAPLÁNOVÁNÍ. K této akci potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet modrými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Při plánování této akce vezměte 1 bílou kostičku rostliny ze *Skladiště* a s akčními disky ji umístěte na políčko výzkumu na destičce *Farmy*. Tuto akci smíte udělat pouze jedenkrát za kolo.

VYHODNOCENÍ. Pokud akci úspěšně provedete, umístěte bílou kostičku na políčko 1 ukazatele růstu. V jednom políčku může být pouze jedna rostlina, ale na tomto ukazateli může být kostiček více (tedy na různých políčkách), pokud máte postavený dostatek skleníků, které je pojmou.

Po šesti kolech rostlina doroste a bude dávat jídlo navíc.

9. Dílna (VÝSTAVBA)

Dílna umožňuje akci *Výstavby*. Ta slouží k opravě nefunkčních zařízení, instalaci vylepšení nebo vytvoření speciálních prvků daných misí.

Oprava nefunkčního zařízení

Pokud chcete opravit nefunkční zařízení (a vyměnit červenou kostičku za zelenou), můžete to udělat dvěma způsoby: buď spotřebujete náhradní díl, nebo díl vyměníte mezi funkčním a nefunkčním zařízením. Zařízení se pak považuje za opravené na konci akční fáze, kdy došlo k jeho úspěšné opravě.

NAPLÁNOVÁNÍ. K akci *Výstavba* potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet hnědými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Je nutné přidat další akční disky podle vzdálenosti, pokud akci provádíte mimo základnu. K akčním diskům umístěte případné další zdroje:

Pokud spotřebováváte náhradní díl: vezměte odpovídající náhradní díl ze *Skladiště* a společně s akčními disky jej umístěte na zařízení, které chcete opravit.

Pokud vyměňujete díl mezi funkčním a nefunkčním zařízením: vezměte odpovídající zelenou kostičku z funkčního zařízení a společně s akčními disky ji umístěte na zařízení, které chcete opravit.

POZOR: Zařízení, ze kterého jste kostičku odebrali, se stává okamžitě nefunkčním (a musíte tak uplatňovat cenu navíc a postihy), zatímco zařízení, které opravujete, bude při úspěchu funkční až na konci *Fáze akcí*. Podívejte se na příklady napravo.

VYHODNOCENÍ. Pokud jste akci provedli úspěšně:

A spotřebovali jste náhradní díl: nahraďte červenou kostičku zelenou a náhradní díl odhoďte.

A vyměňovali díl mezi funkčním a nefunkčním zařízením: přesuňte červenou kostičku na příslušné zařízení (ze kterého jste díl brali), na opravované zařízení umístěte zelenou kostičku, kterou jste zde měli naplánovanou s disky.

Rozebrání

Každá karty vylepšení (více na straně 18) má na sobě dva z těchto symbolů: ϟ, ⚙, ✿ nebo ✹. Pokud máte kartu s vylepšením k dispozici, ale nemáte v plánu vylepšení instalovat, můžete kartu vrátit do krabice a vzít si místo ní dva odpovídající náhradní díly. Tyto díly umístěte do *Skladiště* na pole *Dostupné* a můžete je okamžitě používat. Toto můžete provést kdykoli během kola a není to považováno za akci.

Také můžete zelenou stavovou kostičku nahradit červenou a vzít si odpovídající žeton náhradního dílu. Takový díl opět umístěte do *Skladiště* na pole *Dostupné* a můžete ho okamžitě používat. Toto není považováno za akci, ale provést to můžete pouze na začátku *Fáze akcí*.

Příklad: Výměna dílů mezi funkčním a nefunkčním zařízením

Máte v úmyslu vyměnit nefunkční pojistky v *Garáži* za funkční z *Laboratoře*. Při nahlášení akce umístíte na *Garáž* spolu se dvěma akčními disky zelenou kostičku ϟ z *Laboratoře*. Pro ostatní akce v tomto kole platí, že *Garáž* ještě stále není opravená (musíte zaplatit 1 ϟ, kdykoli ji použijete) a Laboratoř už má poruchu (a také musíte zaplatit 1 ϟ, kdykoli ji použijete). Když se pak vyhodnocení akce podaří, posuňte červenou kostičku ϟ z *Garáže* na *Laboratoř* a umístěte zelenou kostičku do uvolněného políčka na *Garáži*. Pojistky v *Garáži* začnou fungovat na konci akční fáze.

Tuto akci byste mohli provést i s jedním akčním diskem a hodit si hnědými kostkami na výsledek. Pokud by nepadl úspěch, jednoduše byste vrátili zelenou kostičku (funkční pojistky) tam, kde jste ji vzali, tedy na *Laboratoř*.

Oprava vozidel

Pomocí akce *Výstavba* můžete odstranit jeden libovolný žeton z *Depa*.

NAPLÁNOVÁNÍ. K této akci potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet hnědými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Akční disky umístěte na *Depo* vedle vozidla, které chcete opravit.

VYHODNOCENÍ. Pokud jste akci provedli úspěšně, odhoďte jeden vybraný žeton z políčka × daného vozidla.

Vylepšení

Zařízení mohou být vylepšena. K tomu slouží karty vylepšení, ale často během jedné mise nebudete mít k dispozici všechny. Během přípravy mise vám aplikace řekne, které karty vylepšení a kolik jich budete moci využít.

Každé vylepšení je určeno pouze pro jedno zařízení (je to naznačeno ikonou v pravém dolním rohu karty). Efekt vylepšení je popsán na kartě.

NAPLÁNOVÁNÍ. K této akci potřebujete **1 akční disk** (pokud chcete házet hnědými kostkami na výsledek) nebo **2 akční disky** (pokud chcete, aby akce automaticky uspěla). Akční disk či disky umístěte na destičku vylepšení, které chcete nainstalovat.

VYHODNOCENÍ. Pokud jste akci provedli úspěšně, odstraňte kartu vylepšení ze hry. Odpovídající destičku vylepšení umístěte na *Skladiště* do části *Očekávané*. Začne fungovat ve *Fázi úklidu* a poté můžete destičku umístit na příslušné zařízení.

V. Poruchy

Ve *Fázi poruch* se hází kostkami poruch a vyhodnotí se jejich efekt – hozené hodnoty se přičtou k aktuálním poruchám.

Napravo od každého bloku zařízení je **Ukazatel poruch**. Každý má šest polí očíslovaných 0–5. Pole poruch v pravém dolním rohu herní desky ukazuje, která zařízení jsou ohrožena poruchami.

Fázi poruch vyhodnoťte takto:

Nejdříve zjistěte, jakými kostkami budete házet. To určuje list mise a může se stát, že nebudete házet žádnými. Poté v poli poruch zjistíte, které další kostky je potřeba přidat: červená kostička znamená, že kostku musíte přidat, u zelené kostičky se kostka nepřidává. Pokud byste měli kostku barvy, kterou už určil list mise, nic dalšího se nestane, prostě budete házet touto kostkou.

Hoďte všemi takto vybranými kostkami.

Poté přidejte +1 za každý aktivní postih s ikonou v daném bloku a přičtěte k hodu kostky, která k tomuto bloku patří. Aktivní postih musíte přičíst, i když kostkou neházíte, berte to tak, že na kostce padla 0.

Pak o tento součet postupně upravte všechny ukazatele poruch.

Kdykoli se ukazatel dostane na 5 (nebo měl skončit až nad polem 5), vezměte kartu poruchy z odpovídajícího balíčku, vyhodnoťte její efekt, odložte ji lícem dolů na odhazovací balíček a ukazatel posuňte zpět na 0. Pokud má navíc podle následujícího pořadí další blok v poli poruch zelenou kostičku, nahraďte ji kostičkou červenou: *Provozní blok* ⇨ *Obytný blok* ⇨ *Řídicí blok* ⇨ *Provozní blok*. Například pokud ukazatel poruch u *Obytného bloku* dosáhl 5 a u *Řídicího bloku* je zelená kostička, vyměňte ji za červenou.

Pokud dojdou v některém balíčku poruch karty, zamíchejte jeho odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

Vyhodnocení klíčových slov

Každá karta poruch má na sobě dvě klíčová slova (například *Komplikace – Laboratoř*). Někdy hra určí, že máte vyhodnotit kartu s určitým klíčovým slovem. V tom případě z daného balíčku postupně berte karty, dokud nenarazíte na požadované klíčové slovo. Například pokud máte vyhodnotit 1 kartu poruchy typu *Překážka* v *Obytném bloku*, tahejte postupně karty z balíčku poruch *Obytného bloku*, dokud nenarazíte na kartu s klíčovým slovem *Překážka*. Tuto kartu vyhodnotíte, ostatní se jen odhodí.

Po vyhodnocení *Fáze poruch* můžete posunout bílou kostičku na ukazateli fází kola o jedna dolů a pokračujete poslední fází kola s názvem *Úklid*.

Kostky poruch

Kostky poruch jsou podobně jako akční kostky barevně rozlišeny. Tak jednoduše rozeznáte, kterou kostkou máte házet u kterého bloku zařízení.

Také ale ukazují, jak jsou poruchy dané barvy nebezpečné. Největší pozornost tak věnujte případným poruchám v *Řídicím bloku*, ty mohou mít opravdu vážné následky a je dost možné, že pro vás budou smrtící.

VI. Úklid

Ve *Fázi úklidu*:

- Na každém zařízení nejdříve odhoďte žeton z políčka **!** (pokud tam nějaký je) a pak přesuňte horní žeton z políčka **>>** na políčko **!**.
- Ve *Skladišti* přesuňte vše z pole *Očekávané* na pole *Dostupné*. Pokud jsou zde nějaké destičky vylepšení, umístěte je na příslušná zařízení.
- Bílou kostičku na ukazateli fází kola umístěte opět na první fázi kola.
- Zahoďte z osobních desek hráčů všechny černé kostičky, označující základní schopnosti použité v tomto kole.
- Posuňte žeton začínajícího hráče hráči po levici toho předchozího.
- Posuňte bílou kostičku na počitadle kol na listu mise na další kolo (na další sol).

První hráč pak klikne v aplikaci na *Další kolo*. Aplikace vás upozorní, pokud mise skončila. Jinak začíná další kolo.

Žetony modifikací

Tyto žetony spouští řadu herních efektů. Mohou například přikazovat umístit akční disky navíc nebo přehazovat kostku úspěchu. Všechny efekty žetonů jsou vysvětleny na zadní straně pravidel. Pokud vám hra říká, že máte přidat tento žeton, vždy vám řekne, i kam ho umístit. Žetony modifikací nepůsobí zpětně – nemohou tak např. ovlivnit akce, které máte naplánované, a to dokonce ani tehdy, pokud se ještě nestihly vyhodnotit. Ovlivňují pouze všechny následující akce, a to až do konce fáze, kdy bude žeton odhozen.

Konec hry

Hráči společně vítězí a prohrávají, vždy nastane některá z těchto možností:

Vítězství

V misi uspějete, jestliže splníte všechny povinné cíle v určeném čase. Také musíte mít splněný limit, pokud ho mise určuje. Dané hodnoty musí být na limitu nebo pod ním. Poté vám aplikace oznámí, že jste zvítězili.

Porážka

Prohrajete, pokud:

- Některý z astronautů zemře.
- Vyprší čas a vy jste nestihli splnit všechny povinné cíle.
- Na konci mise jste nedodrželi limit (pokud ho mise stanovuje).

Žetony cílů

Žetony cílů se používají k označování úkolů konkrétní mise a pomocí nich označujete svůj postup k cíli. Obecně se červené žetony používají k označení povinných cílů, oranžové nepovinných a černé k označení ostatních efektů.

Pokud získáte žeton cíle, umístěte ho tam, kam určí mise. Pokud to není specifikováno, položí se do *Skladiště* na pole *Očekávané* a používají se jako něco, co bylo získáno sběrem (vzorky, náhradní díly apod.).

Pokud vám žeton cíle přináší něco dalšího (například náhradní díl), můžete to po získání kdykoli vyměnit za příslušný žeton cíle, není-li uvedeno jinak.

Poznámka: Čísla na žetonech cílů neoznačují důležitost nebo posloupnost cílů.

Hra v 1–3 hráčích

Při hře v menším počtu hráčů než čtyřech se hra liší v těchto bodech:

- Začínáte hru s nainstalovaným vylepšením *Ošetřovny* (*Bioskener*) a kartu tohoto vylepšení dejte mimo hru (abyste si ji nemohli vytáhnout na začátku mise).
- Pokud hrají 3 astronauti, pro každou misi si můžete vybrat jednoho BOTa, který vám bude pomáhat. Vezměte si jeho akční disk a kartu.
- Pokud hrají 2 astronauti, pro každou misi si můžete vybrat dva BOTy, kteří vám budou pomáhat. Vezměte si jejich akční disky a karty.
- Pokud hrajete sólovou hru s 1 astronautem, pro každou misi máte k dispozici všechny tři BOTy, kteří vám budou pomáhat. Vezměte si jejich akční disky a karty. V jednom kole ale můžete použít maximálně dva z nich. V každém kole se rozhodnete, kteří dva se vám budou nejvíce hodit.

Mnoho misí vám přidává kola hry navíc, pokud hrajete v méně než 4 hráčích.

Kampaňová varianta

V prvních několika měsících se vše odehrávalo víceméně podle plánu mise. Přesto se ukázalo, že údržba všech zařízení a systémů tak, aby fungovaly správně, je v nehostinných podmínkách Marsu daleko složitější než doma na Zemi.

Astronauti ale rozhodně nepostrádali výdrž a odhodlání. Velmi usilovně udržovali základnu v dobrém stavu a pokračovali ve stanoveném programu mise. Uplynula řada týdnů. A všechny ty malé neočekávané potíže a každodenní tlak se začaly stávat čím dál tím náročnějšími. To, co bylo původně průzkumnou misí, se začalo pomalu stávat bojem o přežití. Jenže ty nejdramatičtější momenty teprve přijdou…

PŘEČTĚTE SI POUZE INFORMACE NA OBÁLCE SEŠITU KAMPANĚ.

POKUD SE NECHCETE PŘIPRAVIT O VELKOU ČÁST ZÁŽITKU ZE HRY, NELISTUJTE DÁLE A ANI SEŠIT NEOTVÍREJTE, DOKUD NEZAČNETE HRÁT.

Kromě samostatných misí nabízí *První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě* napínavou kontinuální kampaň. Kampaň je série pěti misí, které postupně rozvíjí úchvatný příběh. Ve hře jsou dvě kampaně. Doporučujeme vám začít tou s názvem *Labyrint noci*. Ta druhá, *Vítejte na Marsu*, obsahuje prvky „legacy" systému: budete například odhalovat speciální nové herní komponenty na jedno použití apod. Každá kampaňová mise trvá cca 60–90 minut. Obě kampaně jsou na sobě zcela nezávislé a každá vypráví jiný příběh.

Když se rozhodnete pro hru kampaně, připravte její první misi. Astronauty pro hru vybírejte důkladně, protože je během kampaně nemáte možnost změnit. Každá mise kampaně probíhá podle běžných pravidel hry. Pokud jsou zde nějaké změny, řekne vám to aplikace nebo list mise.

Výhra a prohra v kampani

Pokud během kampaně *Labyrint noci* prohrajete některou misi, aplikace vám nabídne možnost misi opakovat nebo začít celou kampaň znova. V „legacy" kampani *Vítejte na Marsu* mise opakovat nemůžete.

Když kampaňovou misi vyhrajete, aplikace vám oznámí, jaké jste získali bonusy, podle toho, kolik cílů jste zvládli splnit. Proto je důležité snažit se jich splnit co nejvíce. Pokud splníte málo cílů, další mise budou o to náročnější.

Uložení hry

Výsledky vašich akcí se přenáší z jedné mise do další, takže je potřeba zaznamenávat průběžně situaci ve hře. Poté co vás aplikace vyzve k uložení situace po úspěšně dokončené misi, klikněte na *Pokračovat* a pečlivě proveďte vše, co vám aplikace přikáže.

Po uložení všech důležitých prvků můžete pokračovat v další misi kampaně. Buď hned, nebo kdykoli později. Uložení hry vám umožní pokračovat přesně tam, kde jste skončili.

Pokračování kampaně

Když v aplikaci kliknete na *Pokračovat v kampani*, uvidíte seznam dříve uložených her. Vyberte tu, ve které chcete pokračovat. Na dalších obrazovkách vás aplikace provede tím, jak hru připravit. Poté můžete začít hrát další misi.

Příprava další mise v kampani se liší od přípravy nekampaňové mise, protože odráží stav hry z konce mise předchozí. Pokud vás k tomu aplikace nevyzve, vše zůstává tak, jak bylo (neodstraňujte žetony stavů, neopravujte zařízení, vše, co bylo objeveno na mapě, je objeveno stále, o zdroje, které jste nepoužili, nepřicházíte atd.). Dokonce dobrodružství, která jste na konci minulé mise nedořešili, zůstávají ve hře.

O kampaních

První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě umožňuje hrát dvě kampaně, které se zásadně liší od samostatných misí. Nechceme vám toho prozradit dopředu příliš, ale mějte těchto pár bodů na paměti.

1. To první a nejdůležitější je, že kampaň nabízí možnost pohlcujícího, emočně vypjatého herního zážitku. Základní pravidla hry samostatných misí stále platí, ale nyní slouží k vyprávění příběhu. Zápletka a rozhodnutí, která uděláte, jsou v kampani tím nejdůležitějším.

2. Budete dělat více zásadních rozhodnutí než při samostatné misi. Například se musíte více starat o stav astronautů. V samostatné misi můžete skončit vítězně s astronauty na pokraji smrti, ale v kampani je čeká ještě spousta úkolů, a tak si tohle běžně nemůžete dovolit. Pokud jim nebudete věnovat potřebnou péči, je možné, že další misi nepřežijí.

3. Nemusíte všechny své zásoby, zdroje a náhradní díly využít okamžitě. Možná se vám později budou zatraceně hodit. Máte je na celou kampaň, takže se opravdu dobře rozhodněte, k čemu je využijete.

4. Plánujte dopředu. Vypěstování nové rostliny zabere nějaký čas. Karty schopností astronautů získáte za *Objevy* (viz *Schopnosti* na straně 5). Většinou budete mít o hodně méně času, než byste potřebovali, takže se zaměřujte na podstatné. Čím dále se v kampani dostanete, tím smrtelnější důsledky mohou mít akce, které jste nestihli včas.

5. Doporučujeme odehrát celou kampaň se stejnou herní skupinou. Je lepší, když v kampani ponesete odpovědnost za rozhodnutí, která jste v minulosti udělali sami.

FAQ – OTÁZKY & ODPOVĚDI

FAQ Otázky & odpovědi

Nejčastější a rovněž nejaktuálnější otázky a odpovědi najdete v aplikaci na vašem zařízení.

Otázka: Pokud se hra odkazuje na nějaký rozsah čísel u žetonů cílů (například 1–3), myslíte tím 1, 2 a 3, nebo 1, nebo 2, nebo 3?

Odpověď: Záleží to na množném či jednotném čísle popsaném u daného efektu. Takže žetony cíle 1–3 znamená žetony cíle 1, 2 a 3. Zatímco žeton cíle 1–3 znamená některý ze žetonů, tedy žeton 1, nebo 2, nebo 3.

Otázka: Pokud některý efekt násobí stejný výsledek, má se efekt provést vícekrát, nebo ne?

Odpověď: Násobně se provádí pouze efekt, který je označen ikonou . Ceny, postihy, karty a žetony se nenásobí, takže například nikdy během jedné akce nevyhodnotíte více než jedno dobrodružství, více než jednou nepřehodíte úspěch na kostce úspěchu apod.

Pár příkladů: Pokud máte na *Propast* přidat žeton , nic nepřidávejte, na *Propasti* už efekt je. Pokud máte na políčko **!** přidat žeton a už tam nějaký žeton je, nic dalšího nepřidávejte. Pokud ale máte přidat žeton na políčko **>>**, přidat ho musíte, i když už tam stejný žeton je, protože není aktivní: na políčku **!** může být pouze jeden aktivní žeton, ale na políčku **>>** jich může být více.

Otázka: Mohu používat vylepšení zařízení, když je na zařízení žeton výpadku?

Odpověď: Ne, pokud je na zařízení dílek výpadku, nesmí se používat ani zařízení, ani vylepšení. A také se nesmí používat žádná akce/ikona takového zařízení, takže pokud je na *Laboratoři* výpadek, není možné zasadit novou rostlinu. Nebo pokud je výpadek na *Ubikacích*, nezískává hráč žetony morálky navíc ve Fázi produkce.

Otázka: Když mi efekt říká, že si mohu znovu vzít nějakou kartu, jak přesně mám postupovat?

Odpověď: Pokud si doberete kartu, která se vám nelíbí, můžete ji zahodit a vzít si novou. Tu už si ale musíte nechat.

Otázka: Porucha soustředění. Pokud jsou u jedné akce akční disky více astronautů, kteří trpí tímto neduhem, aplikuje se postih dvakrát?

Odpověď: Ne, protože násobně se vyhodnocují pouze ty efekty, které vynucují přidání dalšího akčního disku .

Otázka: Odstranili jsme výpadek a otočili dílek výpadku, který říká, abychom přidali +1 k produkci kyslíku/energie, ale naše produkce obojího je na maximu, co máme dělat?

Odpověď: Nic, dílky výpadku nemohou zvýšit produkci nad maximum.

Otázka: Pokud máme nainstalované vylepšení *Elektrický generátor*, můžeme ignorovat jednu červenou kostičku na konci mise, když počítáme limit nefunkčních částí?

Odpověď: Ne, *Elektrický generátor* účinkuje pouze na postih, část zařízení zůstává nefunkční a počítá se do limitu.

Otázka: Pokud nám hra říká, abychom přidali žeton , ale už nám žádný nezbyl, co máme dělat?

Odpověď: Počet kostiček a žetonů není omezený. Takže pokud máte například přidat žeton na herní plán, ale žádný vám nezbyl, použijte násobicí dílek. Pokud máte přidat červenou kostičku a žádná nezbyla, nahraďte ji jinou kostičkou. To, že vám dojdou některé žetony/kostičky, neznamená, že nemusíte vyhodnotit efekt.

Otázka: Pokud chci pomocí akčního disku odstranit žetony výpadku, musím zaplatit cenu navíc/postih daný nefunkčním zařízením, na kterém dílek je?

Odpověď: Ne, na otočení dílku výpadku stačí vždy pouze 1 akční disk.

Otázka: Pokud je na akci postih , proč bychom měli na akci plánovat víc než 1 akční disk?

Odpověď: Dejme tomu, že jde o akci, na kterou bez postihu stačí 1 akční disk a budete házet, nebo 2 akční disky a jde o automatický úspěch. Pokud je tady tento postih, týká se pouze jedné konkrétní kostky . Takže pokud sem dáte dva akční disky, budete házet pouze kostkou na úspěch. Pokud sem dáte jeden akční disk, budete házet všemi třemi kostkami (takže riskujete zranění a/nebo dobrodružství).

Otázka: Může v jednom kole každá akce *Údržba* v *Řídicím centru* snížit jiný ukazatel poruch?

Odpověď: Ano.

Otázka: Pokud je kostička na ukazateli zdraví úplně napravo, je astronaut ještě živý, nebo už mrtvý?

Odpověď: Živý. Astronaut umírá, až když by se kostička měla posunout doleva mimo jeho osobní desku.

Otázka: Získám žeton neduhu za to, že jsem na ukazateli zranění přešel doprava kostičkou zranění ikonu . Pokud se vyléčím a posunu se kostičkou doleva a pak zase dostanu zranění a přejdu ikonu znovu, opět dostanu žeton neduhu?

Odpověď: Ano, pravidla říkají: „Pokaždé když červená kostička pohybem doprava…“, nikoli: „Poprvé když červená kostička pohybem doprava…“.

Otázka: Jak přesně fungují *Komplikace* na kartách poruch?

Odpověď: Pokud vyhodnocujete kartu *Komplikace*, podle klíčového slova poznáte, kterého zařízení se týká. Ikona na kartě ukazuje, která část se stane nefunkční. Nahradíte zelenou kostičku červenou. Pokud už daná část nefunkční je, karta se jen odhodí.

Otázka: Pokud produkujeme méně kyslíku/energie, ale máme ještě dostatek ve společné zásobě, můžeme použít společnou zásobu, abychom zabránili výpadkům?

Odpověď: Ne, pokud vyrobíte méně kyslíku/energie, než potřebují zapnutá zařízení, musíte použít dílky výpadku. Společnou zásobu můžete použít pouze na akce, kde je zvýšená cena spotřeby kyslíku/energie za nefunkční část zařízení, tedy když je na zařízení červená kostička u ikony kyslíku/energie.

NÁVRH HRY: Ignacy Trzewiczek
ILUSTRACE: Katarzyna Kozaczkiewicz, Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec a Rafał Szyma
Hra využívá volně dostupných obrázků publikovaných NASA, ESA a dalších.
TITULNÍ ILUSTRACE: Aurelien Fournier
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Rafał Szyma, Maciej Mutwil a Aga Jakimiec
PRAVIDLA HRY: Piotr Wiśniewski

© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

First Martians & Portal Games (vydavatel).
Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto díla, není-li uvedeno jinak, nesmí být v celku ani v části kopírována nebo jinak reprodukována bez výslovného souhlasu vydavatele.

Kontrola: Paul Grogan, Vincent Salzillo, Benjamin Schönheiter, Benjamin Nicholson, Tony M, Anthony Racano, Robert Ciombor, Grzegorz Polewka, Patrick, Matthew, Jacob, Marty, Tony

Zvláštní díky patří Merry Trzewiczekové a Markovi Spychalskému za jejich mimořádnou podporu.
Rovněž bych rád poděkoval všem, kteří mi pomáhali při vývoji této hry:

Piotr, Asia, Szymek, Greg, Aga, Kamil, Marjan, Senior, Darek, Multi, Scorn, Jacek, Kuba a mnoho dalších – *Ignacy*.

PŘEKLAD: Michal „Eyron“ Široký, Jan „Bříza“ Březina
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jiří „Morthe“ Tomášek
JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška „Elissa“ Pospíšilová
PRODUKCE: Martin „Aneken“ Hrabálek, Kamil „Strejda“ Smola

© 2018 REXhry.cz
Palackého třída 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz, fb/rexhry

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

DOPLŇUJÍCÍ MATERIÁLY

Doplňující materiály

Pro zahrání misí **Podvyživené rostliny**, **Místní zdroje**, **Sonda na útěku** a **Mise 04 z Kampaně 01** doporučujeme před hrou stáhnout a vytisknout tzv. přídavné listy mise. Slouží vám k zápisu průběhu výzkumů, poznámek atd. Naleznete je ke stažení na adrese **prvnimartane.rexhry.cz**. Obsah přídavných listů misí **Podvyživené rostliny**, **Místní zdroje** a **Sonda na útěku** je zobrazen níže. Nemáte-li k dispozici tiskárnu, můžete si potřebné tabulky přepsat ručně. Přídavný list **Mise 04 z Kampaně 01** zde zobrazen není, abyste nebyli ochuzeni o zážitek z kampaně. List k hraní kampaně není nezbytný, záznamy lze provádět ručně na papír.

Podvyživené rostliny (přídavný list mise)

Tyto tabulky vám pomohou určit kolik jednotlivých živin musíte rostlinám dodat. Postupujte podle následujících instrukcí:

1. Doberte z balíčku naráz dvě karty výzkumu a vyberte z nich tu s vyšší procentuální hodnotou. Tuto hodnotu zapište do tabulky k první živině, které se vašim rostlinám nedostává: P (fosfor). Totéž proveďte pro všechny ostatní živiny.
2. Sečtěte procentuální hodnoty všech živin. Výslednou hodnotu napište do tabulky ke kolonce 100 %. Toto je celková hodnota živin, které musíte dodat.
3. Spočítejte 30 %, 60 % a 100 % z celkové hodnoty. Výsledky zapište do tabulky do odpovídajících kolonek. Tyto hodnoty jsou potřebné pro určení vašeho postupu při plnění hlavního cíle mise.

CHYBĚJÍCÍ PROCENTA ŽIVIN	
P (fosfor)	
K (draslík)	
Ca (vápník)	
Mg (hořčík)	
S (síra)	
POTŘEBNÁ CELKOVÁ HODNOTA ŽIVIN	
30 % CELKOVÉ HODNOTY	
60 % CELKOVÉ HODNOTY	
100 % CELKOVÉ HODNOTY	

Kdykoliv získáte jakoukoliv procentuální hodnotu určitého prvku, zapište tuto hodnotu do odpovídající kolonky v tabulce umístěné níže. Jak prvky získávat zjistíte v části *Zvláštní akce* na listu mise.

Toto jsou procenta jednotlivých živin, která se vám podařilo získat (a přiblížit se tak splnění cíle mise).

PROCENTA ZÍSKANÝCH ŽIVIN	
P (z potřebných…)	
K (z potřebných…)	
Ca (z potřebných…)	
Mg (z potřebných…)	
S (z potřebných…)	
CELKOVÁ HODNOTA ŽIVIN	

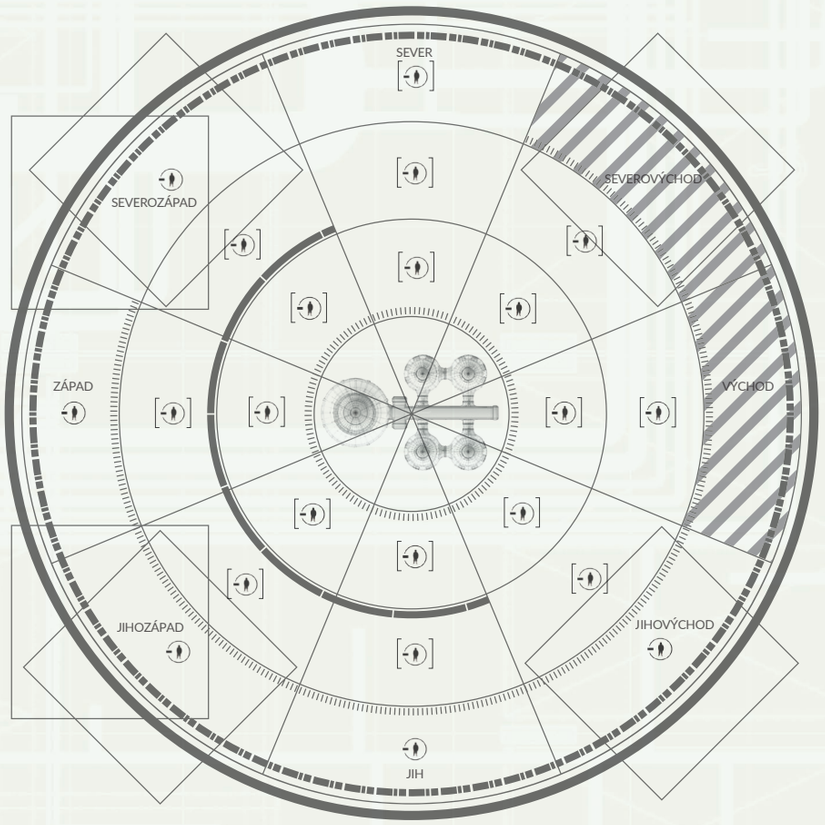
Místní zdroje (přídavný list mise)

Do této tabulky si budete zaznamenávat procenta získané vody (cíl mise číslo 4) a vyrobeného štěrku (cíl mise číslo 6).

ZÍSKANÁ PROCENTA	
VODA (ze 100 %)	**ŠTĚRK** (ze 100 %)

Sonda na útěku (přídavný list mise)

Tento diagram můžete použít k poznačení výskytu signálů v jednotlivých sektorech a při vytváření spojitého řetězce ze signálů vedoucího od základny k sondě.



Rejstřík

A
Akční disky 4, 11
Akční disky, umisťování 12
Akce 8, 11
Akce podrobně 14
Akce mise 11
Neúspěšná akce 13
Úspěšná akce 13
Vyhodnocení akcí 13
Aplikace 4
Astronaut 4

B
BOTi 12

C
Cena (akce) 11
Cíle 4

D
Dílky výpadku 10
Dílna 11, 17
Oprava nefunkčního zařízení 17
Dobrodružství 13

E
Energie 9, 10

F
FAQ (Otázky & odpovědi) 21
Farma 10, 17
Rostliny 17
Skleníky 10, 17
Ukazatel růstu 10
Vadnutí 10
Zasazení rostliny 17

G
Garáž 11, 15

J
Jídlo 9, 10

K
Kampaň 4, 20
Sešit kampaně 20
Karty směru 16
Klíčová slova (na kartách poruch) 18
Kolo (herní) 8
Komlink 14
Kostky 11, 13
Kostky dobrodružství 13
Kostky poruch 18
Kostky úspěchů 13
Kostky zranění 13
Kyslík 9, 10

L
Laboratoř 11, 16
Léčení 14
Limit (mise) 4

M
Modifikace 19
Morálka 8, 9

N
Následky 14
Neduhy 5

O
Objev 5, 16
Odpočinek 14
Osobní deska 4
Ošetřovna 11, 14

P
Pohyb 15
Porážka 19
Poruchy 8, 15, 18
Posunutí ukazatele poruch 8
Ukazatele poruch 18
Postihy 10, 11
Produkce 8, 9
Průzkum 15

R
Relaxační místnost 11, 14
Rozebrání 17

Ř
Řídicí místnost 11, 15
Řízení sond 11, 16

S
Samostatné mise 4
Sběr 16
Sektory 10, 15
Schopnosti 4
Solární panely 9
Spánek 14
Společná zásoba 10, 13
Stres 9, 10
Ukazatel stresu 10
Úroveň stresu 9

U
Ubikace 11, 14
Události 8, 11, 14
Události dobrodružství 8
Pozdější efekty událostí 14
Následky událostí 8

Ú
Údržba 15
Úklid 8, 19

V
Vítězství 19
Vozidla 12
Oprava vozidel 17
Vylepšení 18
Výpadky 10
Výrobníky kyslíku 9
Výstavba 17
Oprava nefunkčního zařízení 17
Vylepšení 18
Výzkum 16
Karty výzkumu 16
Výzkum a zasazení rostliny 16
Vzdálenosti 15

Z
Zablokovaný 12
Začínající hráč 7, 9, 19
Zajímavosti 15
Zařízení 9, 10, 11, 17
Zásoby 13
Zdraví 4
Zranění 5

Ž
Žetony cílů 19
Žetony modifikací 19
Žetony morálky 4, 9, 14

Přehled kola

I. UDÁLOSTI

1. Začínající hráč posune ukazatel poruch.
2. Hráči vyhodnotí dobrodružství (pokud nějaká jsou).
3. Začínající hráč přečte příběh a vyhodnotí se událost mise.

II. MORÁLKA

Začínající hráč dostane/odevzdá žetony morálky podle současné úrovně morálky. Pokud nemá dostatek žetonů na odhození, utrpí 1 zranění za každý chybějící žeton.

III. PRODUKCE

1. Zkontrolujte produkci kyslíku a energie. Pokud vyrábíte méně, než potřebují vaše zařízení, musíte nějaká vypnout dílky výpadku, abyste dorovnali rozdíl. Pokud vyrábíte více, získáte z přebytku polovinu (zaokrouhleno nahoru) do společné zásoby.
2. Všechny zasazené dorůstající rostliny se posunou o 1 nahoru. Poté spočítáte, kolik jídla máte z plně vzrostlých rostlin, a každý astronaut zkonzumuje 1 jídlo. Pokud nemáte dost jídla, za každou chybějící porci utrpí 1 astronaut 1 zranění.
3. Zvyšte stres podle počtu astronautů (a dalších efektů).
4. Vyhodnoťte postihy za poruchy v *Dílnách*.

IV. AKCE

Hráči se společně rozhodují, jaké akce provedou. Naplánované akce se vždy provádí v tomto pořadí:

1. **Události:** Požadavky na akci *Události* vždy stanovuje aplikace. Můžete provést akci aktuální události nebo i událostí z minulých kol, pokud je tato událost ještě dostupná v *Záznamu mise*. Každá akce mise může být naplánována pouze jednou.
2. **Relaxační místnost:** ⇨ 1 .
3. **Ubikace:** ⇨ +1 úroveň morálky nebo –6 úroveň stresu.
4. **Ošetřovna:** + *Lékař*/*Automatický skener* ⇨ vyléčí 1 zranění nebo odstraní 1 žeton neduhu. *Lékař* se může léčit sám.
5. **Řídicí místnost:** ⇨ –1 na jednom ukazateli poruch.
6. **Garáž:** a zelené kostky, nebo ⇨ umístění nového dílku sektoru. Přidejte vzorky a případné žetony zajímavostí. Efekt terénu dílku sektoru se toto kolo ještě nepočítá.
7. **Řízení sond:** a šedé kostky, nebo ⇨ vezměte 1 vzorek z dílku sektoru, kde jste jej sebrali, a položte jej na pole *Očekávané* ve *Skladišti*. Příští kolo bude vzorek k dispozici.
8. **Laboratoř:** a modré kostky, nebo ⇨ výzkum/objev vzorku na poli výzkumu. Pomocí objevů získávají astronauti v kampaňové hře karty schopností.
9. **Dílna:** a hnědé kostky, nebo ⇨ oprava zařízení (nahrazení červené kostičky zelenou), oprava vozidel (odstranění žetonů z vozidla) nebo instalování vylepšení (zahození karty vylepšení a umístění dílku vylepšení na odpovídající zařízení).

Minimální cena akce je upravena dle vzdálenosti, žetonů atd. Akci je možné naplánovat, pouze pokud můžete zaplatit její cenu a postihy.

V. PORUCHY

Začínající hráč:

1. Vezme kostky poruch, kterými se toto kolo bude házet.
2. Hodí kostkami. K hodnotám přidá +1 za každou červenou kostičku v daném bloku.
3. Podle součtu posune všechny ukazatele poruch.
4. Vyhodnotí se efekty poruch, pokud některý ukazatel dosáhl nejvyššího políčka bloku.

VI. ÚKLID

1. Z každého zařízení se odhodí žetony z pole **!** a pak se posune horní žeton z pole **>>** na pole **!**.
2. Ve *Skladišti* přesuňte vše z pole *Očekávané* na pole *Dostupné*.
3. Bílou kostičku posuňte opět na začátek ukazatele fází kola.
4. Odhoďte černé kostičky z použitých schopností, opět je můžete využívat.
5. Posuňte bílou kostičku na počítadle kol na listu mise na další kolo.
6. Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu po levici.

Seznam ikon

Ceny a postihy akcí

Ve *Fázi poruch* se odpovídající ukazatel posune o 1 nahoru.

Rostliny chřadnou, vyhodnoťte vadnutí (strana 10).

Vozidla nesmí pomáhat při akci *Průzkum*.

Pro naplánování akce musíte zaplatit 1 . Tento zdroj nedostanete zpět, ani pokud bude akce neúspěšná.

Pro naplánování akce musíte zaplatit 1 . Tento zdroj nedostanete zpět, ani pokud bude akce neúspěšná.

I pokud použijete dostatek akčních disků pro automatický úspěch, musíte si hodit kostkou . Pokud nehodíte , byla akce neúspěšná. Zelená – *Průzkum*, šedá - *Sběr*, *Odpočinek*, modrá – *Výzkum*, *Léčení*, hnědá – *Výstavba*, *Údržba*.

V *Garáži* – Kdykoli použijete Žabáka, hoďte si zelenou kostkou zranění. Pokud padne , umístěte blokovací žeton modifikace na políčko **×** u Žabáka. Žabák nesmí být znovu použit, dokud nebude opraven. Na opravdu je třeba akce *Výstavba* (strana 17).

Odstraňte 1 vzorek z jakéhokoli dílku sektoru.

Zvyšte úroveň stresu o 1.

Položte žeton na pole **!** u *Dílny*.

Efekty dílků sektorů

Kdykoli vozidlo projíždí skrz tento sektor nebo do něj vjíždí, hodí se na konci akční fáze zelenou kostkou zranění, a pokud padne , je vozidlo poškozeno a umístěte na něj blokovací žeton modifikace na políčko **×**. Vozidlo nesmí být znovu použito, dokud nebude opraveno.

Vnější okraj sektoru je neprostupný – můžete z dílku doleva nebo doprava, ale nikoli přímo do vzdálenějšího prstence.

Kdykoli projíždíte skrz tento sektor nebo do něj vjíždíte, vyhodnoťte dobrodružství (netýká se asistujících astronautů).

Kdykoli projíždíte skrz tento sektor nebo do něj vjíždíte, snižte úroveň morálky o 1.

Kdykoli projíždíte skrz tento sektor nebo do něj vjíždíte, obdržíte 1 zranění (netýká se asistujících astronautů).

Potřebujete navíc 1 akční disk pro každou akci zahrnující tento sektor (třeba jen proto, že přes něj vede cesta).

Žetony

Zablokovaný – toto zařízení nebo vozidlo nesmí být toto kolo použito.

Za každý tento žeton musíte na akci tohoto typu použít akční disk navíc.

Vyhodnoťte odpovídající dobrodružství, pokud zvolíte tuto akci (netýká se asistujících astronautů): zelená – *Průzkum*, šedá – *Sběr*, *Odpočinek*, modrá – *Výzkum*, *Léčení*, hnědá – *Výstavba*, *Údržba*.

Pokud házíte na úspěch u této akce a padne , musíte kostku úspěchu jednou přehodit. Vyhodnotí se efekt druhého hodu.

Pokud zvolíte tuto akci, obdržíte 1 zranění (netýká se asistujících astronautů).

Kdykoli použijete vozidlo, hoďte zelenou kostkou zranění na konci akční fáze, a pokud padne , je vozidlo poškozeno: umístěte na něj blokovací žeton modifikace na políčko **×**. Vozidlo nesmí být znovu použito, dokud nebude opraveno.

Části zařízení

Pojistky

Kyslíkové filtry

Součástky

Procesor

Ostatní ikony

Neduh

Úroveň morálky

Stres

Vzorek

Porucha

Žeton morálky

Zranění

Energie/kyslík/jídlo ze společné zásoby

Náhradní díly (Pojistky, Kyslíkové filtry, Součástky, Procesor)

Ikony pro speciální účely mise

Neduhy

ANÉMIE
V každém kole musí astronaut během *Fáze produkce* sníst 2 porce jídla namísto 1. Jako obvykle utrpí 1 zranění za každou porci, kterou nesnědl.

PANICKÁ ÚZKOST
Úroveň morálky se okamžitě sníží o 1. Pak se tento žeton ihned zamíchá zpět mezi ostatní.

SRDEČNÍ ARYTMIE
Jeden akční disk astronauta může být použit pouze na *Léčení*. Druhý disk může být použit libovolně.

PORUCHA SOUSTŘEDĚNÍ
Kdykoli astronaut s tímto neduhem provádí akci, vyhodnotí dobrodružství. Pokud pouze asistuje, dobrodružství vyhodnotí hráč, který akci vykonává (a má tedy akční disk navrchu „komínku“).

MIGRÉNA
Astronaut nesmí používat schopnosti. Pro jiné účely ale žetony morálky využít může.

OTRAVA
Kdykoli astronaut obdrží zranění, obdrží dvojnásobné zranění.