PRVNÍ MARŤANÉ

DOBRODRUŽSTVÍ NA RUDÉ PLANETĚ

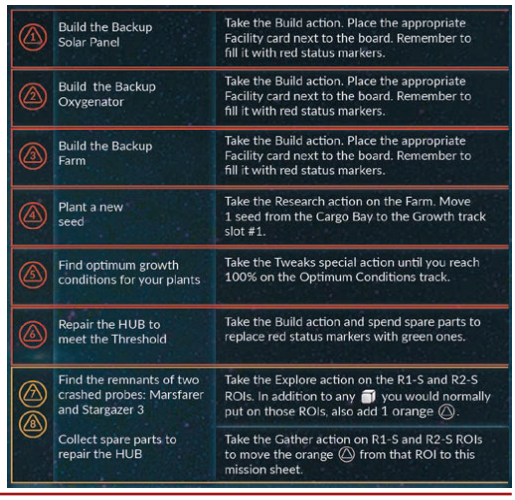
ALMANACH

CÍL HRY (1/2)

Cíl hry

- Každá mise v Prvních Marťanech obsahuje jeden nebo více POVINNÝCH CÍLŮ MISE, které musíte splnit.
- Některé mise v Prvních Marťanech obsahují jeden nebo více NEPOVINNÝCH CÍLŮ MISE. Splnění těchto cílů není nezbytné pro vítězství ve hře. Jejich splnění vám však může ve hře poskytnout určité výhody.

  Příklad: Na listu mise „Jako doma!“ je zadáno 6 povinných cílů (označených červeně) a 2 nepovinné cíle (označené oranžově).



- Každá mise má stanoven určitý počet kol (tzv. SOLů – Marťanských dní). Všechny povinné cíle mise musíte splnit předtím, než skončí poslední kolo mise.

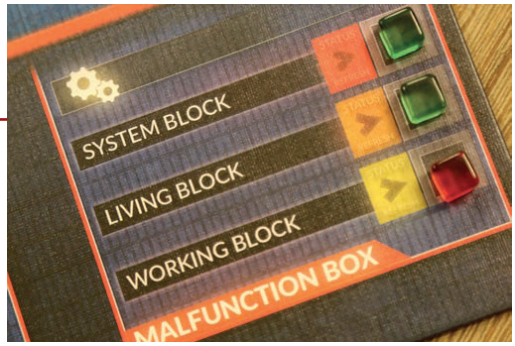
  ⓘ Počet kol mise se může měnit v závislosti na počtu hráčů. Tento údaj je vždy zaznamenán na listu mise u počitadla kol.

  Příklad: Počitadlo kol (Solů) z listu mise „Jako doma!“.

- Některé mise mají stanoven tzv. LIMIT nefunkčních částí zařízení v Základně. Tento limit určuje maximální množství nefunkčních částí zařízení (destiček nebo karet), které můžete mít na konci hry.

  Příklad: Vaše zařízení mají dohromady 4 nefunkční části (červené stavové kostičky). Abyste splnili Limit 3, musíte opravit alespoň jednu nefunkční část.

ⓘ Červené kostičky v Poli poruch a na Ukazatelích poruch jsou pouhé ukazatele. Nejedná se o nefunkční části zařízení a do Limitu se nepočítají.



ⓘ V okamžiku, kdy jste splnili poslední Povinný cíl mise a v aplikaci zvolíte možnost „Další kolo“, budete dotázáni, zda je splněn Limit nefunkčních zařízení. Zvolte „Potvrdit“, pokud Limit splňujete, zvolte „Zrušit“, pokud jej nesplňujete.

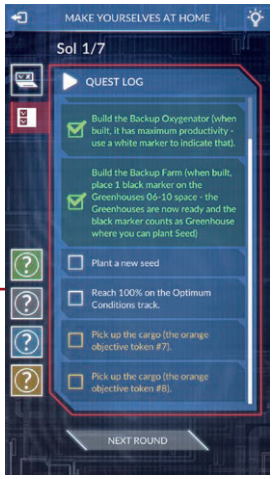
Pokud jste Limit nesplnili, budete pokračovat ve hře dalším kolem. Pokud se jednalo o poslední kolo mise, aplikace vám oznámí, že jste misi prohráli.

CÍL HRY (2/2)

- Pokud kterýkoliv astronaut během hry zemře, mise je okamžitě neúspěšná.

  ⓘ Nezapomeňte v aplikaci označit, který z astronautů zemřel.

- V okamžiku, kdy splníte cíl mise, označte jej ihned v aplikaci v záložce Cíle mise jako splněný.



CÍL HRY > ŽETONY CÍLŮ MISE

Žetony cílů mise

Žetony cílů jsou vždy definovány na listu mise. Používají se k zaznamenávání vašeho postupu při plnění cílů daných misí.

Obvykle platí, že:

- **ČERVENÉ ŽETONY** označují povinné cíle,
- **ORANŽOVÉ ŽETONY** označují nepovinné cíle,
- **ČERNÉ ŽETONY** jsou používány při jiných příležitostech.

Když získáte žeton cíle, umístěte jej dle instrukcí uvedených na listu mise. Pokud umístění není na listu mise přesně určeno, umístěte získaný žeton cíle na pole Očekávané ve Skladišti a zacházejte s ním jako s čímkoliv jiným získaným pomocí akce Sběr.

Příklad: Dva oranžové žetony cílů mise jsou umístěny na prozkoumaném sektoru.

Pokud pomocí žetonu cíle mise cokoliv získáte, např. vzorek nebo žeton náhradního dílu, umístěte jej na pole Dostupné ve Skladišti.

ⓘ Čísla na žetonech neurčují posloupnost, v níž mají být úkoly plněny. Pořadí, v němž budou úkoly plněny, záleží zcela na rozhodnutí hráčů.

KARTY (1/2)

Karty směru

Balíček 8 karet směrů se používá k určení náhodných směrů. Používají se např. k určení sektoru, ze kterého vychází signál.

Kdykoliv budete vyzváni k tomu, abyste si dobrali kartu směru, doberte si kartu z balíčku a podívejte se na směr, který je na ní znázorněn. Poté kartu zamíchejte zpět do balíčku.

Pokud není řečeno jinak, kdykoliv jste vyzváni k dobrání více než jedné karty směru, vždy si doberte jen jednu, podívejte se na směr, kartu zamíchejte zpět do balíčku a až poté si doberte další kartu. Tímto způsobem můžete tedy dobrat stejnou kartu směru i vícekrát po sobě.

Nevšímejte si zatím textů: Snadný, Střední a Obtížný na kartách. Ty jsou používány vzácně některými herními efekty a o jejich použití budete vždy přesně informováni.

Karty výzkumu

Balíček 6 karet výzkumu je používán pro generování náhodných čísel: buďto procentuální hodnoty od 15 % do 50 % nebo hodnoty čísel od 1 do 6. Karty mohou být použity např. pro určení, kolik procent prvku se vám podařilo vytěžit, nebo určí náhodně číslo žetonu cíle.

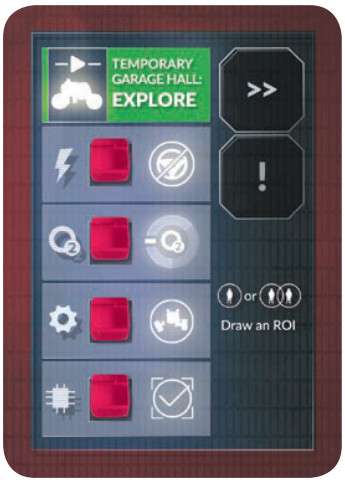
Kdykoliv jste vyzváni k tomu, abyste si dobrali kartu výzkumu, doberte si ji z balíčku a podívejte se na hodnotu procent nebo čísla – efekt, který vás vyzve k dobrání karty, vám vždy určí, kterou hodnotu máte sledovat. Poté kartu zamíchejte zpět do balíčku.

Pokud není řečeno jinak, kdykoliv jste vyzváni k dobrání více než jedné karty výzkumu, vždy si doberte jen jednu, podívejte se na určenou hodnotu, kartu zamíchejte zpět do balíčku a až poté si doberte další kartu.

Pokud nějaký herní efekt způsobí, že je některá karta výzkumu z balíčku odstraněna, ovlivní to jen použití balíčku karet pro zisk procent. Generování náhodného čísla 1 až 6 není tímto efektem ovlivněno. Pokud nechcete odstraněnou kartu pro generování náhodného čísla 1 až 6 vracet zpět do balíčku, použijte jiný způsob generování náhodného čísla 1 až 6. Doporučujeme šestistěnnou kostku.

Karty zařízení

Tyto karty používáte jen v některých misích. Představují další druhy zařízení, která mohou hráči vybudovat.



- Když je zařízení postaveno, chová se jako jakékoliv jiné běžné zařízení a vztahují se na ně všechny herní efekty vztahující se na zařízení (např. na nich lze budovat VYLEPŠENÍ), pokud není řečeno jinak.
- Když je zařízení postaveno, umístěte jej vedle herního plánu do řady odpovídajícího bloku (například kartu zařízení Záložní farma umístěte do řady Řídicího bloku, vedle herního plánu).
- Když je zařízení postaveno, zaplňte všechny části zařízení červenými stavovými kostičkami (pokud vám není sděleno jinak).
- Když je zařízení postaveno, je ihned plně schopné provozu (například produkuje kyslík, umožňuje vám provádět akci Léčení atd.), i když jsou všechny jeho stavové kostičky červené.
- Nemůžete postavit jiné karty zařízení, než ty, které vám určuje mise (například mise Jako doma! určuje, že máte postavit 3 karty zařízení a jejich konkrétní typy).

Astronauti

Ve hře jsou vaši astronauti představováni vašimi **OSOBNÍMI DESKAMI HRÁČŮ**, **KARTAMI SCHOPNOSTÍ** (při samostatných misích), 2 **AKČNÍMI DISKY** vaší barvy a **KARTOU PROFILU**.

Na vaší osobní desce hráče naleznete informace o vašem **povolání**, **základní vlastnosti** a ZDRAVÍ.

AKČNÍ DISKY představují čas, který máte k dispozici k provádění akcí. Používáte je tak, že je umístíte na akci, kterou chcete provádět. Jak akční disky fungují, zjistíte v sekci AKČNÍ DISKY.

Příklad: Osobní deska hráče Geolog/řidič a jeho 3 karty schopností.

Schopnosti

Akční disky různých barev

Využití vašich schopností vám umožňuje získávat různé výhody, jako např. přehazování kostek nebo zisk vzorku. Využití schopnosti je však třeba zaplatit odstraněním vašich ŽETONŮ MORÁLKY.

- Každou schopnost lze využít jen jedenkrát za kolo. Můžete tak však učinit kdykoliv během kola.
  - ⓘ Využití schopnosti není provádění akce, nepotřebujete na něj žádný akční disk
  - ⓘ Pokud vám některý herní efekt nařizuje odstranění některé z vašich schopností, můžete si vybrat, kterou ze schopností odstraníte.
- ZÁKLADNÍ SCHOPNOST vašeho astronauta je znázorněna na vaší osobní desce hráče a máte ji k dispozici pro každou hru. Když využijete vaši základní schopnost, umístěte na její text černou kostičku jako označení, že již byla toto kolo využita.
- Dále má každý astronaut sadu 3 KARET SCHOPNOSTÍ. Když využijete vaši schopnost z karty schopností, otočte kartu lícem dolů.
  - ⓘ V samostatných misích máte vaše karty schopností k dispozici od začátku mise.
  - ⓘ Při hraní kampaně na začátku hry vaše karty schopností k dispozici nemáte, můžete je získat až během hry.
  - ⓘ Můžete využívat pouze karty schopností vašeho astronauta. Schopnosti jiného hráče nelze ve hře využívat.
  - ⓘ Pokud chcete využít vaši schopnost k ovlivnění výsledku při provádění určité akce, musíte tuto akci vykonávat, tj. váš akční disk je nahoře. Astronauti, kteří u provádění akce pouze asistují, nemohou průběh akce svými schopnostmi ovlivnit. Např. asistující Geolog nemůže použít svou schopnost umožňující přehození kostky.

Příklad: Karty schopností Inženýra/mechanika.

- **Efekt schopností je proveden okamžitě**, např. když Geolog utratí 2 žetony morálky a tím získá 1 vzorek, je možno tento vzorek ihned využít např. k provedení akce Výzkum.

Zdraví

Vaše osobní deska hráče obsahuje ukazatel zdraví. Ten znázorňuje aktuální zdravotní stav vašeho astronauta a zaznamenává počet zranění, která astronaut utrpěl.

Astronaut umírá, pokud utrpí šesté zranění (kostička se ocitne mimo vyznačená pole). Hra okamžitě končí.

Mrtvý

Zranění

Na začátku hry umístěte červenou kostičku na ukazateli zdraví na pole nejvíce vlevo (pod fotografií astronauta).

Kdykoliv astronaut utrpí ZRANĚNÍ, přesuňte červenou kostičku na ukazateli zdraví o 1 pole doprava.

Příklad: Astronaut právě utrpěl své první zranění.

Žetony neduhů

Povšimněte si, že ukazatel zdraví obsahuje ikony . Ty představují tzv. ŽETONY NEDUHŮ. Pokaždé když červená kostička pohybem doprava přejde přes některou z těchto ikon, získává astronaut navíc žeton neduhu:

- Doberte si 1 náhodný ŽETON NEDUHU z hromádky a vyhodnoťte jej.
- V jednom kole může astronaut získat více žetonů neduhů.
- Pokud je astronaut léčen (červená kostička se pohne doleva) a červená kostička přejde přes ikonu , nic se nestane.

  ⓘ Pokud ale poté, co jste vyléčeni, utrpíte znovu zranění a červená kostička přejde přes ikonu , žeton neduhu opět získáte.

- Váš astronaut může trpět i několika neduhy naráz.
- Váš astronaut nemůže mít více žetonů neduhu stejného typu (např. nemůžete mít naráz 2 žetony Migrény). Pokud si doberete neduh, který již máte, pokračujte v dobírání žetonů neduhů do té doby, než naleznete typ neduhu, který ještě u sebe nemáte. Nepoužité žetony poté zamíchejte zpět do hromádky žetonů neduhů.

  ⓘ Každé kolo je rozděleno na 6 fází. Neduhy lze získávat ve fázích 1–5. Pokud žeton získáte během Fáze akcí (např. špatným výsledkem hodu), efekt tohoto žetonu vaše akce v tomto kole již neovlivní.

  Pokud tento žeton získáte např. ve Fázi morálky (protože jste utrpěli zranění, neboť jste neměli dostatek žetonů morálky, které byste mohli odstranit), efekt žetonu neduhu vaše akce v tomto kole ovlivní. Časování je tedy důležité

  Kdykoliv získáte žeton neduhu, jeho efekt začíná platit až v následující fázi kola.

Efekty žetonů neduhů

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 k provedení akce LÉČENÍ. Druhý disk může být použit libovolně.

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

ⓘ Dobrodružství se vyhodnocují pouze u akcí Průzkum, Sběr, Výzkum a Výstavba. Na jiné typy akcí nemá tento žeton žádný vliv.

MIGRÉNA – Astronaut nesmí používat své SCHOPNOSTI. Pro jiné účely ale ŽETONY MORÁLKY využívat může.

OTRAVA – Kdykoli astronaut utrpí ZRANĚNÍ, utrpí dvojnásobné množství zranění.

Příklad: Astronaut se dvěma zraněními a 1 žetonem neduhu.

Společná zásoba

Na ukazateli společné zásoby zaznamenáváte zásoby kyslíku, energie a jídla.

ⓘ Umístěte žetony ukazatelů na odpovídající pole, abyste zaznamenali úroveň vašich zásob. Který žeton kam máte umístit vám během přípravy hry sdělí aplikace.

ⓘ Žetony ukazatelů vždy upravte, když zdroje získáváte nebo ztrácíte.

Žetony a ikony

Žeton ukazatele jídla

Ikona jídla ze společné zásoby

Žeton ukazatele kyslíku

Ikona kyslíku ze společné zásoby

Žeton ukazatele energie

Ikona energie ze společné zásoby

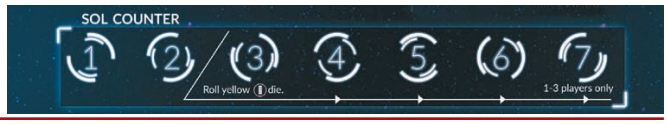
ⓘ Pamatujte, že při opravě ⚡ a O_2 nefunkčních částí zařízení tato zařízení nelze opravit pomocí snížení úrovně kyslíku nebo energie ze společné zásoby. K opravě těchto nefunkčních částí musíte vždy použít [⚡] nebo [O_2] žeton náhradního dílu.

Přehled kola

Hra První Marťané: Dobrodružství na Rudé planetě se hraje na několik herních kol. Každý list mise přesně určuje, na kolik kol se mise hraje (1 sol = 1 kolo).

Příklad: Mise se hraje na 6 kol (solů).

- U některých misí se mohou v určených kolech aktivovat jisté efekty. Vždy je vše popsáno na listu konkrétní mise.



Příklad: V této misi si od třetího kola mise musí astronauti ve Fázi poruch hodit žlutou kostkou poruch a vyhodnotit výsledek hodu.

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, provádějí 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:

- ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE se přesune následujícímu hráči.
- Posune se ukazatel na počítadle kol o jedno pole dopředu
- Bílá kostička na ukazateli fází kola se posune na jeho vrchol. Nové kolo může začít.

Aplikace vás vždy průběhem kola provede. Na konci každé fáze zvolte v aplikaci tlačítko „Další“ a aplikace vás přesune do další fáze. Vždy na začátku fáze vám navíc připomene jednotlivé kroky v dané fázi.

Časování při provádění akcí a událostí

PROVÉST IHNED:

- **SCHOPNOSTI** (můžete je použít kdykoliv během kola a vyhodnotí se okamžitě!)
- **ŽETONY ZAJÍMAVOSTÍ** získáte ihned poté, co prozkoumáte sektor. Žeton ihned umístěte do Skladiště (a můžete jej ihned použít poté, co sektor prozkoumáte a žeton získáte).
- Efekty DÍLKŮ VÝPADKU (Stres je zvýšen ve stejné Fázi produkce, ve které jste dílek výpadku získali).
- Důsledek akce Výstavba, pomocí které provedete ROZEBRÁNÍ nebo VÝMĚNU DÍLŮ – červené stavové kostičky na části zařízení, z něhož jste náhradní díl odebrali, mají svůj efekt okamžitě aktivní.

PROVÉST NA KONCI KOLA:

- **ČERVENÁ KOSTIČKA** umístěná v **POLI PORUCH** během Fáze poruch (pokud je zelená kostička v Poli poruch během FÁZE PORUCH nahrazena za červenou, její efekt začíná platit až od příštího kola).
- **SEBRANÉ ZDROJE** (pole Očekávané ve Skladišti: nic, co získáte provedením akce SBĚR, nelze ve stejném kole ještě použít! Umístíte to na pole Očekávané ve Skladišti a k dispozici vám to bude až na začátku příštího kola).

PROVÉST NA KONCI AKTUÁLNÍ FÁZE KOLA:

- Opravená část **ZAŘÍZENÍ** (pokud např. opravíte nefunkční část zařízení v Ošetřovně, ve Fázi poruch již nedojde k posunu Ukazatele poruch Obytného bloku).
- Odstraněné **DÍLKY VÝPADKU** (pokud provedete ODSTRANĚNÍ DÍLKU VÝPADKU ve Fázi Akcí, zařízení je vám již ve Fázi poruch k dispozici – což může být riskantní, pokud si budete dobírat kartu poruch).
- **NEDUHY** (pokud např. získáte ŽETON NEDUHU Otrava, která z každého zranění, jež utrpíte, udělá zranění dvě – tento efekt vstoupí v platnost až od další fáze).
- ŽETONY MODIFIKACÍ (pokud např. efekt dobrodružství při provádění akce Průzkum umístí na prozkoumaný sektor žeton a ve stejné Fázi akcí provedete v tomto sektoru akci Sběr, efekt žetonu ještě neprobíhá – vstoupí v platnost až na konci Fáze akcí).

I. Události

Aplikace vás provede následujícími 4 kroky v každé Fázi událostí:

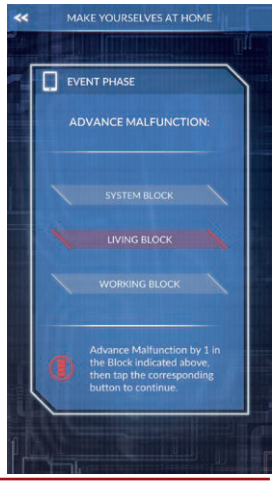
1. **POSUNUTÍ UKAZATELE PORUCH**
2. **VYHODNOCENÍ** DOBRODRUŽSTVÍ **A/NEBO NÁSLEDKŮ UDÁLOSTÍ**
3. **VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI MISE**
4. **ZÍSKÁNÍ MOŽNOSTI PROVEDENÍ AKCE UDÁLOSTI**

1. Posunutí ukazatele poruch

S přibývajícím časem se stav základny a zařízení zhoršuje.

Aplikace vám určí jeden z Ukazatelů poruch, jehož úroveň se zvýší o 1.

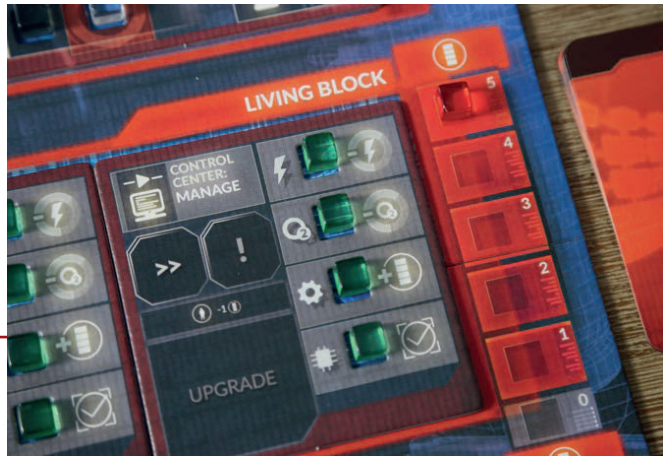
Příklad: Zvyšte úroveň Ukazatele poruch Obytného bloku o 1, jak je uvedeno na obrazovce aplikace.



- Zvyšte úroveň zvoleného ukazatele poruch o 1 pole.
- **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 poruch 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

  Příklad: Pokud ukazatel poruchu Obytného bloku dosáhl 5 a u Řídicího bloku je zelená kostička, vyměňte ji za červenou.



  ⓘ Po vyhodnocení efektu karty poruchy změňte podle pořadí následující kostičku v poli poruch ze zelené na červenou.

- Potvrďte provedení těchto úkonů tím, že v aplikaci zvolíte dotykem dotčený blok.

UDÁLOSTI (2/3)

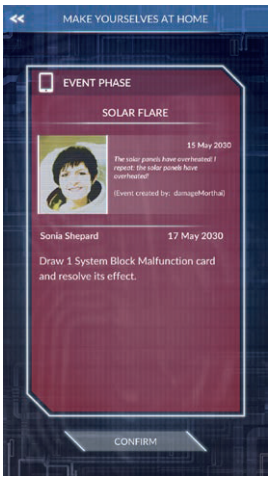
2. Vyhodnocení dobrodružství a/nebo Následků událostí

Aplikace spouští v každém kole vždy jen jednu Událost mise, ale mohou se objevit i další události jako následek vašich akcí z minulých kol a toho, co jste provedli či neprovedli. Tyto další události jsou buďto **Události dobrodružství** nebo **Následky událostí**.

Pokud se objeví některá z těchto událostí, následujte pokynů na obrazovce.

Text příběhu u DOBRODRUŽSTVÍ nebo UDÁLOSTI vám může napovědět možné důsledky.

Pokud dojde k události dobrodružství nebo Následkům, objeví se vždy před Událostí mise. Ta se objevuje pravidelně každé kolo.



Příklad události dobrodružství. Povšimněte si červeného podkladu události.

3. Vyhodnocení události mise

Události mise jsou klíčové pro hru a posunují příběh kupředu. Každá událost obsahuje příběhovou část textu a text s herními efekty.

- Přečtěte příběhovou část textu v Události. Potvrďte přečtení v aplikaci.

Příklad obrazovky s příběhovou části textu.

- Vyhodnoťte efekt události. Potvrďte v aplikaci.

Příklad obrazovky s textem s herním efektem.

UDÁLOSTI (3/3)

4. Získání možnosti provedení akce události

Následuje popis akce události. Aplikace vám dá k dispozici akci události, kterou budete moci provést.

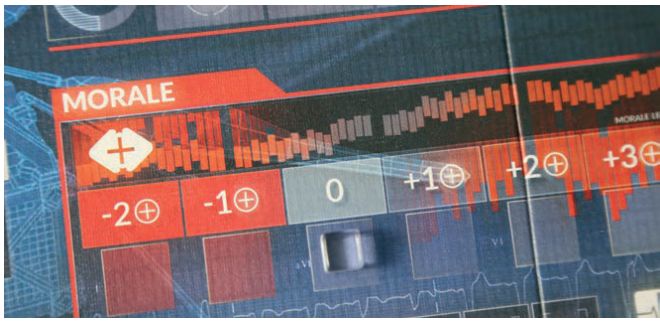
Pokud ji v tomto kole neprovedete, od příští Fáze události se vystavujete riziku negativních následků.

Příklad obrazovky s akcí události

Pro další podrobnosti viz sekce AKCE.

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.

  ⓘ Pokud se má pomocí některého herního efekt úroveň morálky zvýšit nad +3 nebo snížit nad −2, nestane se nic.

Příklad: Ukazatel morálky s kostičkou umístěnou na poli 0.

- Při vyhodnocování morálky začínající hráč **získává nebo ztrácí žetony morálky** podle aktuální úrovně na ukazateli morálky.

  ⓘ Pokud je úroveň morálky +1, +2 nebo +3, získá začínající hráč odpovídající počet žetonů morálky.

  ⓘ Pokud je úroveň morálky −2 nebo −1, ztrácí začínající hráč odpovídající počet žetonů morálky.

  ⓘ Pokud má začínající hráč odstranit více žetonů morálky, než aktuálně má, musí odstranit všechny své žetony morálky a za každý chybějící žeton utrpí 1 zranění.

  ⓘ Není dovoleno utrpět zranění dobrovolně namísto odhození žetonu morálky.

  ⓘ DŮLEŽITÉ: Toto je jediný případ, kdy hráč utrpí zranění za to, že není schopen splnit požadovanou poptávku.

Žetony morálky

- Pokud je úroveň morálky 0, nestane se nic.
- Astronauti začínají hru s 0 žetony morálky a úrovní morálky na 0 (Pokud vám aplikace při přípravě hry neřekne jinak).

Začínající hráč

Žeton začínajícího hráče vždy určuje, kdo je v tomto kole začínajícím hráčem.

- Začínajícího hráče se týká vyhodnocení úrovně morálky ve Fázi morálky.
- Tento hráč rozhoduje případné spory mezi hráči.
- Týkají se jej některé herní efekty, která vždy hra specificky zmíní.

Žeton začínajícího hráče:

III. Produkce

V TÉTO FÁZI SPOČÍTEJTE A UPRAVTE MNOŽSTVÍ:

- Kyslíku, energie a jídla. Upravte také RŮST rostlin, pokud se na ukazateli růstů nacházejí dorůstající rostliny.
- Zvyšte ÚROVEŇ STRESU
- Vyhodnoťte efekty nefunkčních částí zařízení v PROVOZNÍM BLOKU
- Dodržte případné úpravy pravidel zmíněné v listu mise pro Fázi produkce.

Kyslík, energie a jídlo

Kyslík, energie a jídlo jsou zásadními zdroji.

JÍDLO vyrábí FARMY (Skleníky 01–05),

KYSLÍK vyrábí VÝROBNÍKY KYSLÍKU 01 a 02,

ENERGII vyrábí SOLÁRNÍ PANELY 01 a 02.

Tyto tři zdroje jsou vyráběny **KAŽDÉ KOLO**.

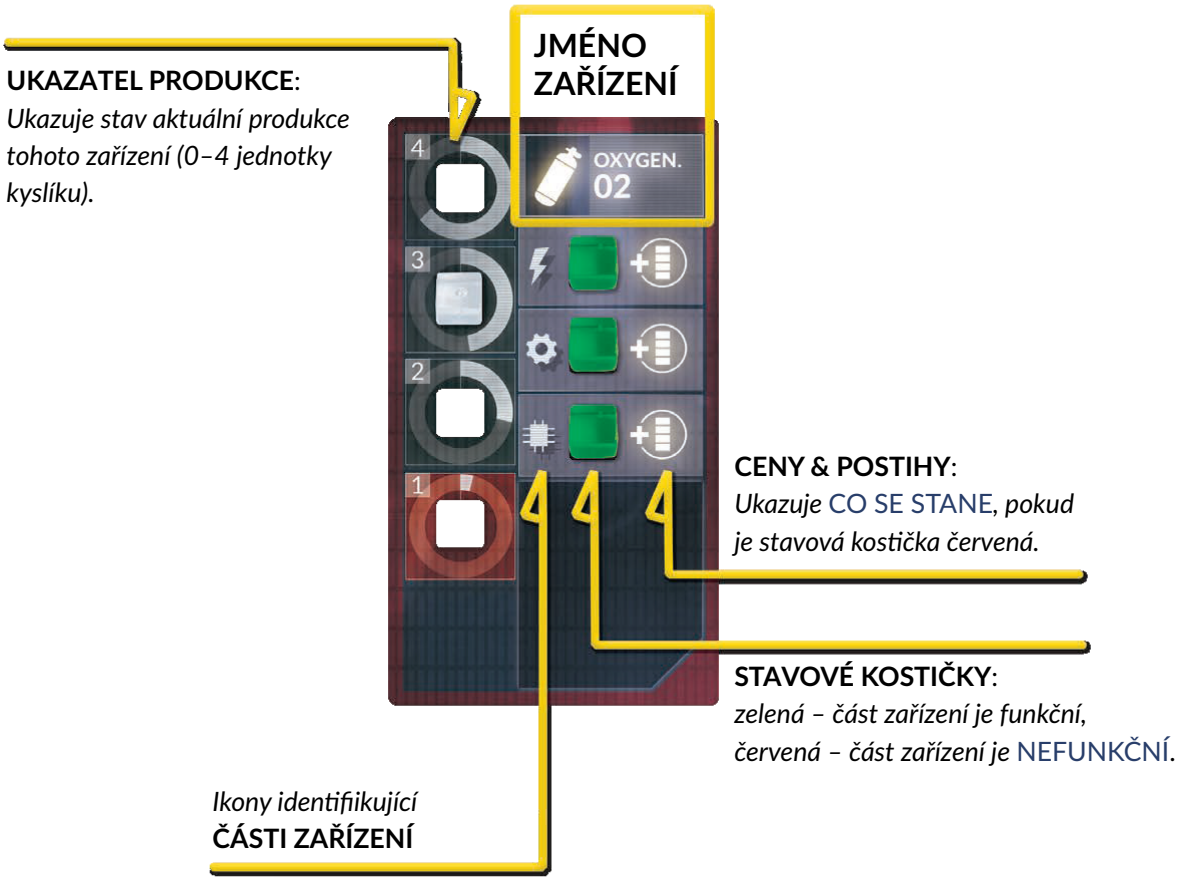
Tyto zdroje během hry také utrácíte: kyslík je nutný k přežití na Základně, energii potřebují jednotlivá zařízení ke svému chodu a jídlo spotřebovávají členové posádky. Podrobněji viz jednotlivé sekce: SKLENÍKY, VÝROBNÍKY KYSLÍKU a SOLÁRNÍ PANELY.

Rovněž můžete mít vytvořenou zásobu, se kterou začínáte misi (na začátku mise vám aplikace řekne, kolik těchto zdrojů máte).

Příklad Řídícího bloku, kde jsou vyráběny kyslík, energie a jídlo. Bílé kostičky na Výrobících kyslíku, Solárních panelech a Farmě ukazují současnou úroveň produkce kyslíku, energie a jídla. Na obrázku níže vidíme, že Základna vyrobí každé kolo 4+4 jednotky kyslíku, 5+5 jednotek energie a 3 jídla. Nemanipulujte s těmito bílými kostičkami, pokud k tomu nejste hrou vyzváni.

Výrobníky kyslíku

Skladba výrobníku kyslíku

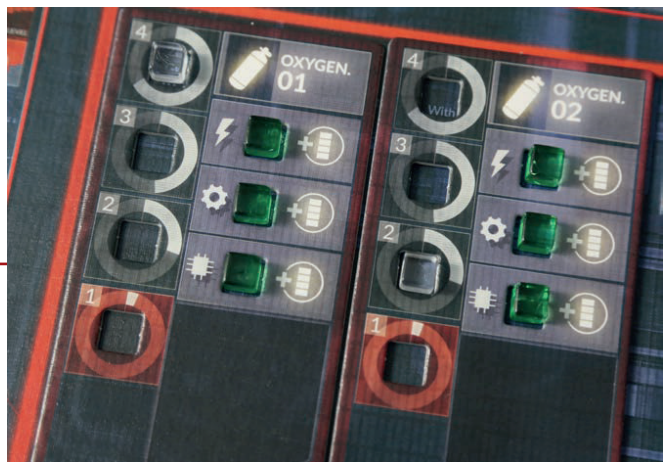


- V Základně se nachází dva Výrobníky kyslíku. Bílá kostička ukazuje **AKTUÁLNÍ PRODUKCI** každého z nich (minimum = 0, maximum = 4).

  ⓘ Pokud vám herní efekt nařizuje, že se část zařízení Výrobníku kyslíku stane nefunkčním, vyberte se jeden libovolný Výrobník kyslíku (01 nebo 02) a efekt proveďte. Pro provedení efektu může být případně vybrán i Záložní výrobník kyslíku, pokud je ve hře k dispozici.

- Sečtěte hodnoty aktuální produkce všech Výrobníků kyslíku – tento výsledek vám určuje, kolik jednotek kyslíku jste v tomto kole vyrobili a tudíž kolik zařízení jste schopní zásobovat čerstvým vzduchem.

  Příklad: Tyto dva Výrobníky kyslíku vyrábějí 6 (4+2) jednotek kyslíku.



- Pokud vyrobíte více kyslíku než utratíte, můžete polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) přidat na ukazatel SPOLEČNÉ ZÁSOBY (upravte odpovídajícím způsobem ukazatel společné zásoby kyslíku).

PRODUKCE > VÝROBNÍKY KYSLÍKU (2/2)

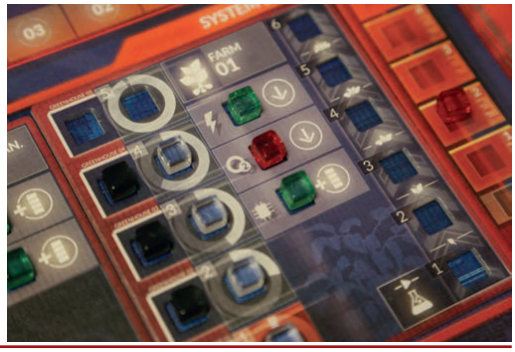
Spotřeba kyslíku

- Zařízení, která potřebují neustálý přísun kyslíku jsou ta, která mají u svých částí zařízení vlevo od stavové kostičky ikonu .

ⓘ Obvykle potřebuje při hře neustálý přísun kyslíku těchto 8 zařízení: Farma, Ubikace, Ošetřovna, Řídicí místnost, Garáž, Řízení sond, Laboratoř a Dílna.

ⓘ Obvykle máte při hře k dispozici dva Výrobníky kyslíku, které vyrábějí 8 jednotek kyslíku.

ⓘ V některých misích může být ale situace jiná.



- Pokud vyrobíte méně kyslíku, než potřebujete, některá zařízení nebudete moci využít. Pro podrobnosti viz DÍLKY VÝPADKU.

ⓘ Červená stavová kostička vedle ikony na Farmě spouští negativní efekt VADNUTÍ. Tomuto efektu můžete zabránit tím, že ze ze společné zásoby utratíte 1 kyslík ( ).

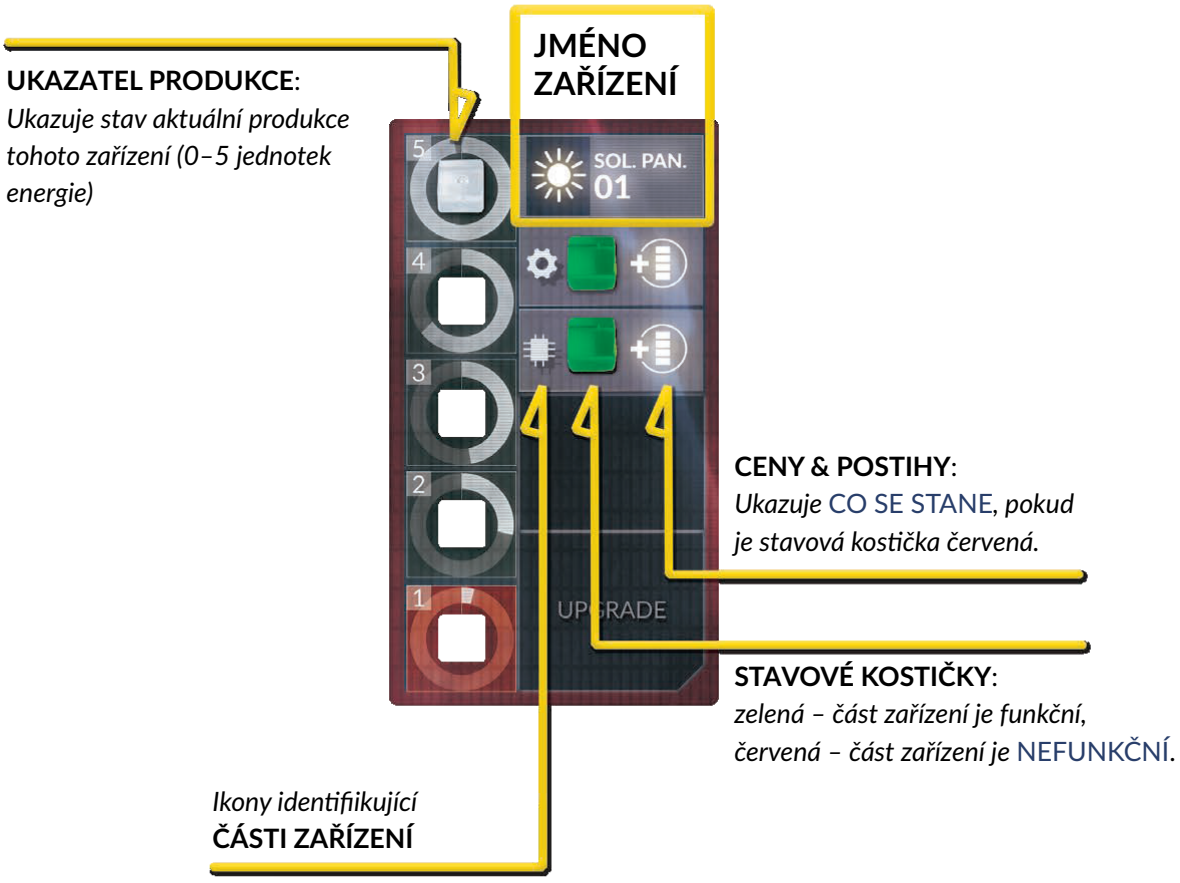
ⓘ Červená stavová kostička vedle ikony na zařízeních v Obytném a Provozním bloku znamená, že při každém provádění akce tohoto zařízení musíte utratit ze společné zásoby 1 kyslík ( ).

- Pokud žádný kyslík ve společné zásobě nemáte, nemůžete provádět tuto akci.
- Pokud v tomto zařízení provádíte více než jednu akci, musíte utratit 1 kyslík za každou z těchto akcí.

Příklad: Astronaut umístí do zařízení Laboratoř dva své akční disky vedle sebe, aby provedl dvě samostatné akce Výzkum. Při provádění akcí nejprve utratí 1 (ze společné zásoby) a vyhodnotí první akci Výzkum. Poté utratí druhý (ze společné zásoby) a vyhodnotí druhou akci Výzkum.

Solární panely

Skladba solárních panelů

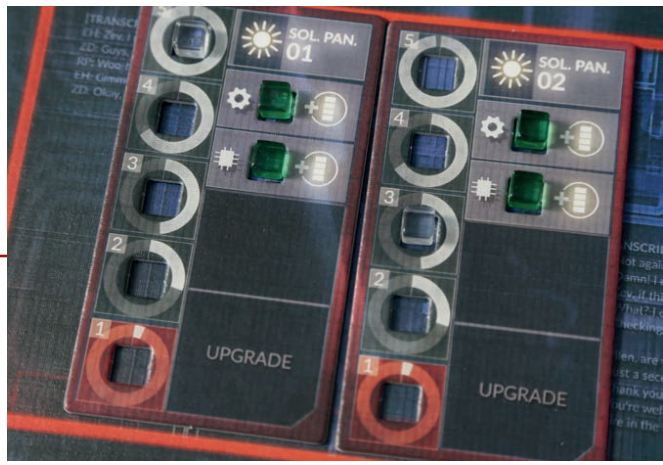


- V Základně se nachází dva Solární panely. Bílá kostička ukazuje **AKTUÁLNÍ PRODUKCI** každého z nich (minimum = 0, maximum = 5).

  ⓘ Pokud vám herní efekt nařizuje, že se část zařízení Solárních panelů stane nefunkčním, vyberte se jeden libovolný Solární panel (01 nebo 02) a efekt proveďte. Pro provedení efektu může být případně vybrán i Záložní solární panel, pokud je ve hře k dispozici.

- Sečtěte hodnoty aktuální produkce všech Solárních panelů – tento výsledek vám určuje, kolik jednotek energie jste v tomto kole vyrobili a tudíž kolik zařízení jste schopní zásobovat energií.

  Příklad: Tyto dva Solární panely vyrábějí 8 (5+3) jednotek energie.



- Pokud vyrobíte více energie než utratíte, můžete polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) přidat na ukazatel SPOLEČNÉ ZÁSOBY (upravte odpovídajícím způsobem ukazatel společné zásoby energie).

PRODUKCE > SOLÁRNÍ PANELY (2/2)

Spotřeba energie

- Zařízení, která potřebují neustálý přísun energie jsou ta, která mají u svých částí zařízení vlevo od stavové kostičky ikonu ⚡.

  ⓘ Obvykle potřebuje při hře neustálý přísun energie těchto 10 zařízení: Farma, Výrobníky kyslíku 01 a 02, Ubikace, Ošetřovna, Řídicí místnost, Garáž, Řízení sond, Laboratoř a Dílna.

  ⓘ Obvykle máte při hře k dispozici dva Solární panely, které vyrábějí 10 jednotek energie.

  ⓘ V některých misích může být ale situace jiná.

- Pokud vyrobíte méně energie, než potřebujete, některá zařízení nebudete moci využít. Pro podrobnosti viz DÍLKY VÝPADKU.

  ⓘ Červená stavová kostička vedle ikony ⚡ na zařízeních v Obytném a Provozním bloku znamená, že při každém provádění akce tohoto zařízení musíte utratit ze společné zásoby 1 energii (⚡).

  - Pokud žádnou energii ve společné zásobě nemáte, nemůžete provádět tuto akci.
  - Pokud v tomto zařízení provádíte více než jednu akci, musíte utratit 1 energii za každou z těchto akcí.

Příklad: Farma má nefunkční část zařízení označenou ⚡ ikonou. Výsledkem je, že dojde k vadnutí rostlin. Vadnutí však mohou hráči zabránit, pokud utratí energii ze společné zásoby (⚡). Pokud hráči závadu neodstraní, bude vadnutí pokračovat i v dalších kolech (a opět mu mohou zabránit utracením energie ze společné zásoby).

Dílky výpadku

Nedostatek kyslíku/energie

Pokud ve Fázi produkce vyrábí vaše Výrobníky kyslíku / Solární panely méně kyslíku/energie než spotřebovávají vaše zařízení, musíte některá zařízení vypnout.

- Za každou jednotku kyslíku nebo energie, která vám chybí, vyberte 1 zařízení, které vypnete. Umístěte na toto zařízení dílek výpadku.

  ⓘ Pokud se vám nedostává kyslík, umístěte na vypnuté zařízení dílek výpadku s ikonou .

  ⓘ Pokud se vám nedostává energie, umístěte na vypnuté zařízení dílek výpadku s ikonou .

- Toto zařízení je považováno za vypnuté. Ignorujte jakékoliv herní efekty, týkající se tohoto zařízení (pozitivní či negativní) až do doby, kdy je dílek výpadku odstraněn.

  Příklad: 10 vašich zařízení potřebuje neustálý přísun energie. Pokud je celková produkce Solárních panelů 8, musíte mít na 2 z 10 zařízení vaší základny umístěny dílky výpadku.

  Příklad: Ubikace a Ošetřovna, na nichž jsou umístěny dílky výpadku.

- V některých misích používáte místo destiček zařízení karty zařízení. Na karty zařízení můžete umisťovat dílky výpadku stejným způsobem, jako by to byly destičky zařízení.

Vlastnosti dílku výpadku

- Každý dílek výpadku v Základně zvyšuje úroveň stresu ve Fázi produkce o +2.
- Pro odstranění dílku výpadku ze zařízení musíte provést AKCI ODSTRANĚNÍ VÝPADKU.
- Pokud se jakýkoliv herní efekt vztahuje na zařízení mající na sobě dílek výpadku, tento efekt ignorujte.
- Žádné zařízení nesmí mít nikdy více než 1 dílek výpadku od každého druhu (tj. 1 dílek energie a 1 dílek kyslíku). Vypnutá zařízení nelze využívat jiným způsobem než pro odstranění výpadku.

PRODUKCE >DÍLKY VÝPADKU (2/2)

Odstranění dílků Výpadku

Pro další informace viz SEKCE AKCÍ.

Přídavné informace

DŮLEŽITÉ: Když je na zařízení umístěn **DÍLEK VÝPADKU S KYSLÍKEM**, toto zařízení stále spotřebovává energii. Když je na zařízení umístěn **DÍLEK VÝPADKU S ENERGIÍ**, toto zařízení stále spotřebovává kyslík.

> *Příklad: Pokud jsou na Základně umístěny 2 dílky výpadku, stále spotřebovává 6 kyslíků a 10 energie.*

PAMATUJTE: Tento efekt je rozdílný, než efekt červené (/) stavové kostičky, který vás. např. nutí utrácet za použití dotyčné akce navíc zdroje ze společné zásoby.

POZNÁMKA: Hráči mohou umisťovat dílky výpadku, pouze jsou-li k tomu donuceni herními efekty (např. mají nedostatek produkce). Hráči se nemohou rozhodnout umístit dílky výpadku dobrovolně.

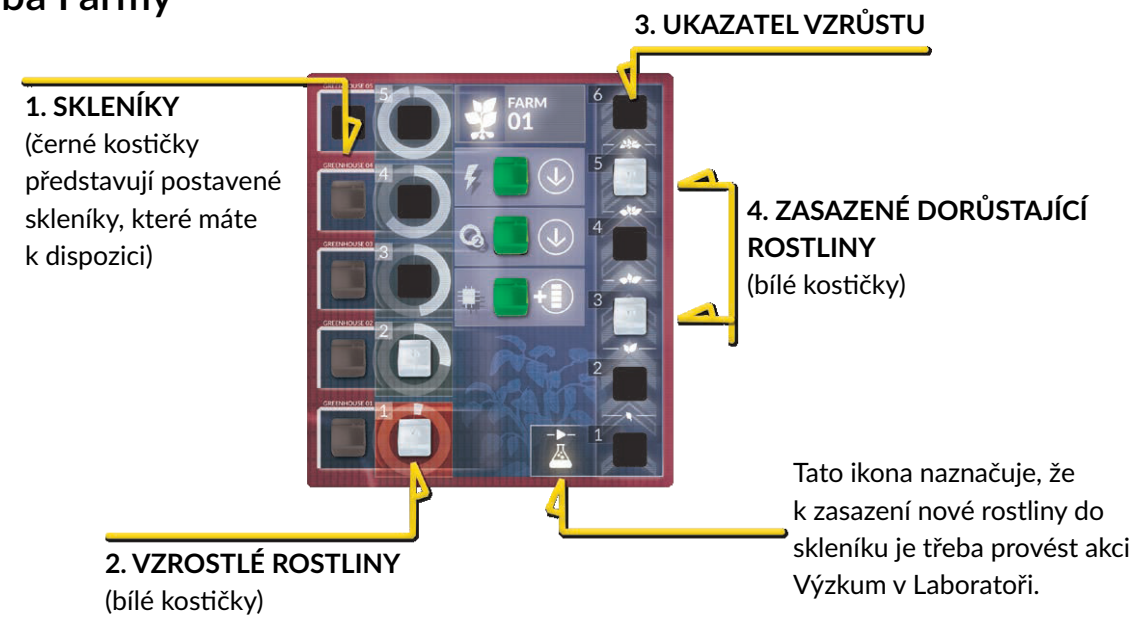
POZNÁMKA: Zařízení s dílky výpadků jsou imunní vůči jakýmkoliv efektům, které jsou jejich cílem – přímým i nepřímým.

> *Pokud například karta poruch určí jako cíl svého efektu zařízení Řízení sond, ale to má na sobě umístěn dílek výpadku, efekt karty neproběhne.*

- Zařízení, které už na sobě 1 dílek výpadku má, může stále získat ještě druhý dílek výpadku odlišného typu. Pokud má například zařízení Ubikace na sobě umístěn dílek výpadku, protože jej nemůžete zásobovat energií, stále na něj může být umístěn i dílek výpadku kvůli nedostatku kyslíku. Oba dílky musí být odstraněny, aby zařízení opět bylo v provozu. Oba dílky zvyšují úroveň stresu o +2 ve Fázi produkce (celkově tedy o +4).
- Zařízení s dílkem či dílky výpadku není hráčům k dispozici. Mohou zde jedině provést akci Odstranění výpadku.
- Pokud je dílek výpadku umístěn na zařízení s jakýmkoliv ŽETONEM MODIFIKACE, žeton zde zůstává, ale je neaktivní až do doby, kdy je dílek výpadku odstraněn.
- Ve FÁZI ÚKLIDU žetony modifikace ponechejte na svém místě.
- Efekty žetonů modifikace začnou opět platit v okamžiku, kdy je dílek výpadku odstraněn.

Farma

Skladba Farmy



1. Skleníky

- Každý skleník pojme jednu zcela vzrostlou nebo jednu dorůstající rostlinu
- Pro 1 rostlinu musíte mít 1 skleník.

  ⓘ V každé misi vám bude při přípravě hry sděleno, kolik máte skleníků.

  ⓘ Nemůžete stavět více skleníků, pokud vám to není povoleno v listu mise.

2. Zcela vzrostlé rostliny

- Nemůžete mít více rostlin, než máte skleníků.
- Každá zcela vzrostlá rostlina vyrobí v každé Fázi produkce 1 jídlo pro 1 astronauta.

  ⓘ Pokud vám herní efekt sdělí, že dojde k VADNUTÍ, posuňte všechny zasazené dorůstající rostliny na ukazateli růstu o 1 pole níže. Poté přesuňte 1 zcela vzrostlou rostlinu na pole číslo 6 na ukazatel růstu.

3. Ukazatel růstu

- Pokud jste právě zasadili rostlinu, umístěte ji na pole číslo 1 ukazatele růstu.
- Pokud došlo k vadnutí, vezměte 1 zcela vzrostlou rostlinu ze skleníku a umístěte ji na pole číslo 6 ukazatele růstu.

  ⓘ V každé Fázi produkce dojde k RŮSTU (není-li řečeno jinak). Posuňte všechny zasazené dorůstající rostliny na ukazateli růstu o 1 pole výše.

  ⓘ Pokud dojde ve Fázi produkce k VADNUTÍ, posuňte všechny zasazené dorůstající rostliny na ukazateli růstu o 1 pole níže.

  ⓘ Pokud se zasazená dorůstající rostlina ocitne pod polem číslo 1 ukazatele růstu, odstraňte ji ze hry (uhynula).

4. Zasazené dorůstající rostliny

- Nemůžete mít nikdy více rostlin (lhostejno, zda dorůstajících či zcela vzrostlých), než máte skleníků.

  ⓘ ZASAZENÍ nové rostliny

PRODUKCE >FARMA (2/3)

Vyhodnoťte Farmu v následujícím pořadí:

1. RŮST
2. VÝROBA JÍDLA
3. ASTRONAUTI JÍDLO SNĚDÍ

1. Růst

Nejprve, pokud se na ukazateli vzrůstu nacházejí dorůstající rostliny:

- Posuňte všechny dorůstající rostliny o 1 pole výše na **UKAZATELI VZRŮSTU**.
- Pokud je již rostlina na poli číslo 6 ukazatele vzrůstu, přesuňte ji do **PRÁZDNÉHO SKLENÍKU**. Tato rostlina je nyní zcela vzrostlá.

  ⓘ Pokud má Farma nefunkční část zařízení označenou ⚡ nebo O2, místo růstu dojde k VADNUTÍ.

2. Výroba jídla

- Vyrobíte tolik dávek jídla, kolik máte ve vašich sklenících zcela vzrostlých rostlin.
- V každém skleníku může být vždy maximálně 1 rostlina.

  Příklad: Farma vyrobí toto kolo 2 dávky jídla ve dvou ze tří skleníků, které má k dispozici.

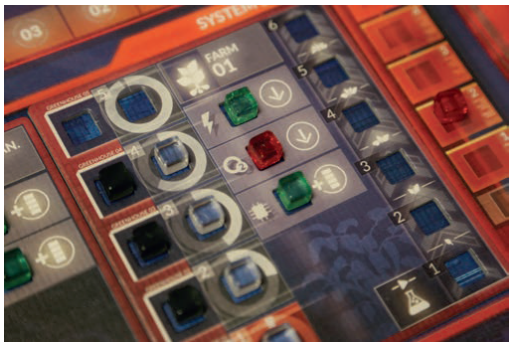
3. Astronauti jídlo snědí

- Každý astronaut musí sníst 1 dávku jídla.
- Pokud jste nevyrobili dostatek jídla, musíte použít jídlo ze **SPOLEČNÉ ZÁSOBY** (pokud zde nějaké je).
- Pokud nemáte dostatek jídla, musíte se rozhodnout, kteří astronauti jídlo nedostanou. Každý astronaut, který **NEDOSTANE JÍDLO**, utrpí 1 zranění za každé 1 jídlo, které měl sníst a nedostal jej.
- Ve vzácných případech, kdy vyrobíte více jídla, než spotřebujete, můžete polovinu přebytku (zaokrouhleno nahoru) přidat do vaší SPOLEČNÉ ZÁSOBY (upravte příslušný ukazatel).
- Astronauti nemohou sníst nezasazenou nebo dorůstající rostlinu.
- Když astronauti jí, kostička vzrostlé rostliny se **NEODSTRAŇUJE**! Zůstává na místě ve skleníku a příští kolo vyrobí další dávku jídla.

PRODUKCE >FARMA (3/3)

Vadnutí

Při nedostatku kyslíku nebo energie na Farmě (červená stavová kostička vedle příslušné ikony nebo je zde umístěn dílek výpadku) dochází k vadnutí rostlin.



Pokud dojde k vadnutí, nedojde k růstu.

Namísto toho **přesuňte všechny kostičky na ukazateli vzrůstu** o 1 pole níže (kostičku, kterou již nelze umístit níže, odstraňte) a poté přesuňte 1 zcela vzrostlou rostlinu na pole číslo 6 ukazatele vzrůstu.

Jak vadnutí zabránit

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. V takovém případě s kostičkami na ukazateli vzrůstu nehýbejte. K vadnutí sice nedojde, ale k růstu také ne.

Nezáleží, zda je na Farmě nefunkční část způsobující vadnutí pouze jedna či obě, vadnutí je vždy vyhodnocováno pouze jedenkrát.

Záložní farma

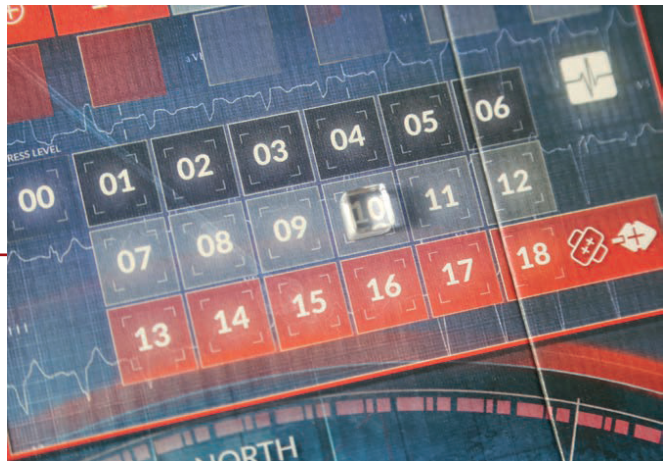
- V některých misích budete moci postavit ZÁLOŽNÍ FARMU.
- Záložní farma je jiné zařízení než hlavní Farma. To znamená, že:
  - Nefunkční části jedné farmy nezpůsobí vadnutí ve druhé farmě.
  - Pokud musíte vyhodnotit efekt zasahující Farmu, vždy jej vyhodnoťte na zařízení hlavní Farmy.

Karta Záložní farmy:

Stres

Čím více lidí je vměstnáno v tísnivých prostorech Základny, tím více je situace stresující.

Pro zaznamenání vzrůstající úrovně napětí používáte UKAZATEL STRESU.



Příklad: Ukazatel stresu s úrovní stresu 10.

Zvyšování úrovně 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. Jsou vyhodnoceny následující důsledky:

- Každý astronaut utrpí 1 ZRANĚNÍ.
- Snižte úroveň MORÁLKY o 1.
- Snižte úroveň stresu na 00.

Snížení úrovně stresu

Úroveň stresu můžete snižovat prováděním akce v UBIKACI.

Provozní blok: Červené ⚙

Příklad: V Provozním bloku mají dvě zařízení (Řízení sond a Laboratoř) červenou ⚙ stavovou kostičku.

Vyhodnoťte efekty AKTIVNÍCH POSTIHŮ znázorněných u červených ⚙ stavových kostiček v Provozním bloku (pokud je na zařízení umístěn dílek výpadku, postih se neprovádí).

ⓘ Kontrolu provádějte vždy pouze v Provozním bloku, Obytný ani Řídicí blok kontrolovat v této fázi nemusíte.

Hoďte zelenou KOSTKOU zranění. Pokud padne ⚒, Žabák je poškozen.

- Umístěte žeton modifikace Zablokovaný na pole × u Žabáka.
- Žabák nemůže být použit toto ani následující kola, dokud nebude provedena OPRAVA.

ⓘ Na poli × Žabáka se může nacházet i více žetonů modifikace ZABLOKOVANÝ. Musíte opravit všechny z nich, abyste mohli vozidlo opět používat.

Příklad Žabáka s žetonem modifikace Zablokovaný.

Odstraňte 1 vybraný vzorek z jakéhokoliv sektoru.

Zvyšte úroveň stresu o 1.

Umístěte žeton na pole ! v Dílně.

ⓘ DŮLEŽITÉ: Umístit žeton na pole ! znamená, že efekt žetonu platí již toto kolo.

ⓘ DŮLEŽITÉ: Pokud se na poli ! nachází už jiný žeton, vyhodnocují se v tomto kole oba žetony.

Nefunkční části zařízení – postihy

Ve FÁZI PORUCH se odpovídající ukazatel poruch posune o 1 pole nahoru.

Rostliny chřadnou, vyhodnoťte efekt VADNUTÍ.

VOZIDLA nesmí pomáhat při akci Průzkum.

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

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

Příklad: Hráč musí utratit 1 , pokud chce zkoumat vzorek.

I pokud použijete dostatek akčních disků pro automatický úspěch, musíte si hodit odpovídající KOSTKOU. Pokud nehodíte , byla akce neúspěšná.

- Zelená kostka – akce Průzkum
- Šedá kostka – akce Sběr, Odpočinek
- Modrá kostka – akce Výzkum, Léčení
- Hnědá kostka– akce Výstavba, Údržba.

Ikony vyhodnocované ve Fázi produkce

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 provést akci Výstavba (strana 17).

Odstraňte 1 vybraný vzorek z jakéhokoliv sektoru.

Zvyšte úroveň stresu o 1.

Umístěte žeton na pole ! v Dílně.

IV. Akce

Jak provádět akce

1. Hráči společně diskutují o tom, jaké akce chtějí provádět.
2. Poté přiřadí své AKČNÍ DISKY ke ZVOLENÝM AKCÍM.
3. Akce Události může být provedena pouze jednou. Všechny ostatní akce mohou být provedeny ve stejném kole i vícekrát.
4. Nakonec hráči vyhodnotí ZVOLENÉ AKCE v pořadí od 1 do 11.

   ⓘ Akční disky jednoho astronauta mohou být přiřazeny k jedné nebo více akcím.

   ⓘ Hráči mohou své akční disky mezi sebou kombinovat.

   ⓘ Musíte použít oba své akční disky (pokud vám herní efekt neřekne jinak).

   ⓘ Pokud máte další akční disky (např. BOTa), můžete je použít,

   ⓘ Můžete zkombinovat své akční disky s diskem BOTa (nebo dokonce může akci provádět BOT samostatně), pokud typ akce odpovídá typu BOTa (anebo pokud akce není žádného typu).

   ⓘ Akční disky přiřazujete k akcím tím, že je umístíte na ODPOVÍDAJÍCÍ místa na herní plán nebo list mise.

Typy akcí / Akce žádného typu

TYPY AKCÍ: Ve hře je 8 typů akcí. Mnohé herní efekty zmiňují určitý typ akce (například: Proveďte akci Výzkum). Každý typ akce má svou odpovídající ikonku, aby ji hráči lépe rozeznali.

- Akce zařízení:

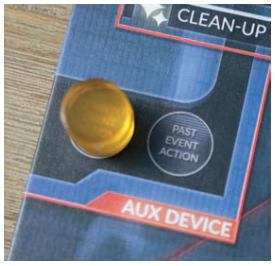
AKCE ŽÁDNÉHO TYPU: Ve hře jsou také akce, které nemají přiřazen žádný typ – setkáte se s nimi při Událostech nebo v některých misích.

- Akce Události
- Zvláštní akce mise
- ODSTRANĚNÍ DÍLKU VÝPADKU

AKCE

Své akční disky můžete umístit na:

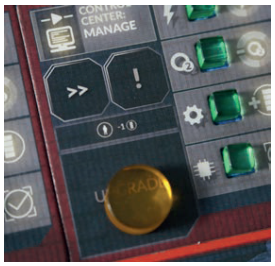
1. UDÁLOSTI – abyste předešli možným negativním následkům události; pokud samotná událost neuvádí jinak, tuto akci můžete v kole vykonat pouze jednou.
2. RELAXAČNÍ MÍSTNOST – abyste získali žetony morálky.
3. UBIKACE – abyste zvedli morálku nebo snížili stres.
4. OŠETŘOVNU – abyste léčili zranění nebo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

1. 

2.

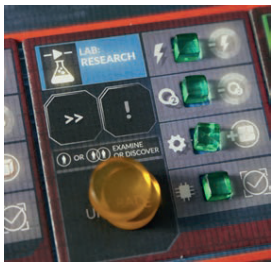
3.

4.

5. 

6.

7.

8. 

9.

10.

11.

Vyhodnocování akcí

Poté, co jsou všechny akční disky přiřazeny, jsou vyhodnocovány v pořadí od 1 do 11.

ⓘ Pořadí vyhodnocování akcí závisí na typu akce (například všechny akce Výzkumu jsou prováděny v témže kroku).

Akční disky

Akční disky představují způsob, jakým astronauti akce provádějí.

Když provádíte akci, můžete se rozhodnout, že jí věnujete veškerý svůj čas a položíte na ni OBA SVÉ AKČNÍ 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.

- Tuto volbu máte při provádění akcí Průzkum, Sběr, Výzkum nebo Výstavba.

Akce vyžadující přesný počet disků

Některé akce mohou být buď **automaticky úspěšné** nebo je jejich **vyhodnocení závislé na hodu kostkami**.

Na automatický úspěch stačí jeden akční disk

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

NEBO

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.

Umisťování akčních disků

- Ve hře nejsou ŽÁDNÉ TAHY JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ. Všichni spolupracujete a společně se rozhodujete, jaké akce v tomto kole budete provádět.

Umisťování akčních disků na sebe

Při plánování akce může být použito více disků jednoho či více hráčů. V tom případě jsou disky umístěny 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 provedení akce Výstavba:

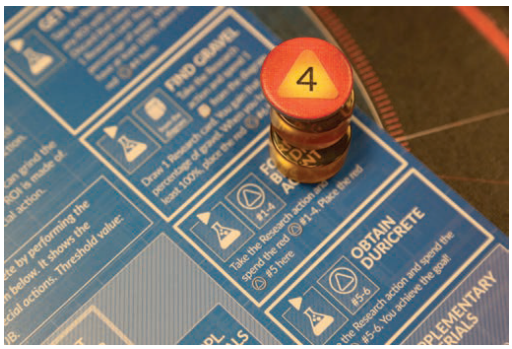
- U vyhodnocení této jediné akce se nebude házet kostkami (dva disky znamenají za běžných okolností automatický úspěch). Fialový hráč akci provádí, žlutý asistuje.

- Zde jde o dvě samostatné akce, na každou z nich se bude házet kostkami. Úspěch pak bude záviset na výsledcích hodů.
- Zde jde také o dvě různé akce, fialový automaticky uspěje, oranžový si ale bude házet na výsledek kostkami.

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

Umisťování disků pro snadnější zapamatování

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 na místo, které vám akci připomene.



Příklad 1: 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).

Příklad 2: 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) a umístíte vzorek na vaše akční disky.

AKCE > AKČNÍ DISKY > UMISŤOVÁNÍ DISKŮ (2/2)

Příklad 3: 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. 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.

Příklad: Ve hře 4 hráčů hráči rozmístili své akční disky na různé akce. Červený hráč umístil jeden ze svých disků na akci Odpočinek v Ubikaci aby zvýšil úroveň morálky. Dva hráči provádějí akce v Řídicí místnosti. Fialový hráč také umístil svůj druhý disk do Ošetřovny – protože je Lékař, může zde sám sebe vyléčit. Oranžový hráč provádí Průzkum – umístil svůj disk na neprozkoumaný sektor společně s figurkou Žabáka, kterého k akci využívá. Druhý oranžový disk je umístěn do Laboratoře společně se žetonem cíle, který chce hráč využít při Výzkumu. Černý hráč umístil oba své disky do prozkoumaného sektoru vedle Základny, aby zde pomocí akce Sběr sebral vzorek. Vzorek, který chce sebrat umístí na vrch svých akčních disků.

Cena akce a postihy

Krom běžných podmínek, popsaných v patřičných sekcích níže, mohou akce vyžadovat vyšší cenu nebo dávají nějaký postih.

Následující seznam ukazuje možné modifikace ceny akce:

- NEFUNKČNÍ ČÁST v zařízení
- ŽETON MODIFIKACE na poli !
- ŽETON MODIFIKACE na osobní desce hráče
- ŽETON NEDUHU na osobní desce hráče
- Efekt dílku sektoru (pokud je akce prováděna mimo Základnu)
- Žeton modifikace umístěný na sektoru (pokud je akce prováděna mimo Základnu)
- Zvláštní pravidla konkrétní mise

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).

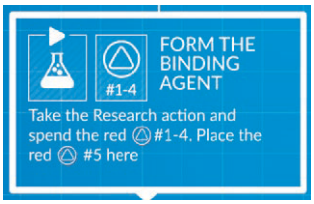
Pokud hráč nemůže zaplatit danou cenu (například ve společné zásobě není kyslík) nebo nemůže zvládnout postih (například by zemřel, pokud by utrpěl zranění), **NESMÍ TUTO AKCI NAPLÁNOVAT**.

- **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.
- Pokud list mise obsahuje zvláštní akci, zkontrolujte si typ této akce (například se jedná o typ akce Výstavba). 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.

AKCE > PLÁNOVÁNÍ AKCÍ (2/2)

Další požadavky při plánování akce

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 příslušné ukazatele v okamžiku, kdy umístíte akční disky. Tyto zdroje jsou ztraceny bez ohledu na to, zda akce uspěje.

  Příklady: K provedení akce „Štěstí přeje připraveným“ potřebujete utratit 1 a provést akci Výstavba.

  K provedení akce „Vytvoření pojiva“ potřebujete utratit jeden z žetonů cíle získaných během hry a provést akci Výzkum.

  K provedení akce „Výroba štěrku“ potřebujete utratit jednu z kostiček na listu mise a provést akci Výzkum.

Příklad: Akce „Nastavení“ potřebuje a úspěšné provedení akce Výstavba.

DŮLEŽITÉ: Abyste mohli akci naplánovat, potřebujete mít vše potřebné pro provedení akce v okamžiku, kdy akci plánujete.

Příklad: Nemůžete během stejného kola zasadit rostlinu a postavit skleník. V okamžiku, kdy plánujete zasazení rostliny, nemáte ještě k dispozici skleník, do nějž chcete rostlinu zasadit!

Příklad: Nemůžete během stejného kola opravit nefunkční část zařízení a odstranit dílek výpadku v Dílně. V okamžiku, kdy plánujete akci Výstavba, pomocí níž chcete opravit nefunkční část, není toto zařízení k dispozici.

BOTi

BOTi (automatizované robotické systémy) vám dávají akční disky navíc.

Tyto disky jsou barevně odlišené a mohou být použity pouze pro určité typy akcí nebo pro akce bez určeného typu.

BOTi s odpovídajícími žetony a zařízeními:

BOTi:

- Mohou asistovat při provádění akcí jiných hráčů
- Mohou provádět akce samostatně

BOTi podrobněji

- BOT musí být ovládán některým z hráčů. Umístěte kartu BOTa k osobní desce hráče.
- Hráč ovládající BOTa je cílem všech herních efektů, jejichž cílem je ovládaný BOT (například pokud má BOT vyhodnotit dobrodružství, vyhodnotí jej hráč, který BOTa ovládá).
- BOTa můžete používat pouze pro provádění akcí odpovídající svým typem typu BOTa (viz obrázek) anebo pro akce, které nejsou žádného typu (viz TYPY AKCÍ).
- Disk BOTa může akci provádět samostatně.
- Disk BOTa může být libovolně kombinován s jinými akčními disky.
- Hráč ovládající BOTa může být mezi koli měněn.
- DŮLEŽITÉ: BOT může využít vozidlo, pokud je akce prováděna mimo základnu.
- Můžete zkombinovat **BOTA** i **VOZIDLO**, aby vám při provádění akce asistovali.
- DŮLEŽITÉ: 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.

- ŽABÁK snižuje cenu akce **Průzkum** o 2 .
- ŠTÍR snižuje cenu akcí **Průzkum**/**Sběr**/**Výzkum**/**Výstavba** o 1 .

Příklad: Vozidla v Garáži.

- Vozidla nemohou 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 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.
- Vozidla můžete používat pouze pro akce, které jsou prováděny mimo Základnu (prostě nemůžete vozidlem najet do Základny).

  ⓘ Výstavba záložních zařízení je akce prováděná na Základně a nelze při ní Štíra použít, pokud list mise neřekne jinak.

- Po provedení akce, při níž vozidlo asistovalo, vraťte figurku vozidla zpět do Garáže.
- Pokud má na sobě vozidlo umístěn žeton Zablokovaný, nelze vozidlo použít až do okamžiku, kdy je žeton odstraněn pomocí akce OPRAVA. Vozidlo může mít na svém poli × více než jeden takovýto žeton – abyste vozidlo mohli opět použít, musíte odstranit postupně všechny tyto žetony.

  ⓘ Pokud je na Garáži dílek Výpadku, nelze použít vozidla k Průzkumu, ale stále můžete použít Štíra ke Sběru/Výzkumu/Výstavbě mimo Základnu.

Příklad: Žabák byl použit k průzkumu nového sektoru.

Příklad: Štír použitý ke sběru vzorku.

Házení kostkami

Pokud pro provádění akcí Průzkum, Sběr, Výzkum nebo Výstavba použijete pouze 1 akční disk, musíte hodit odpovídající trojicí akčních kostek.

Akčních kostek jsou ve hře čtyři trojice. Každá trojice má svou barvu odpovídající akci, ke které se používá:

- **PRŮZKUM** (zelená).
- **SBĚR** (šedá; také se používá při akci Odpočinek, pokud je nefunkční CPU část zařízení v Ubikaci).
- **VÝZKUM** (modrá; také se používá při akci Léčení, pokud je nefunkční CPU část zařízení v Ošetřovně).
- **VÝSTAVBA** (hnědá; také se používá při akci Údržba, pokud je nefunkční CPU část zařízení v Řídicí místnosti).

Druhy kostek v každé trojici

KOSTKA ÚSPĚCHU ( ):

Úspěch! Vyhodnoťte efekt prováděné akce;

Neúspěch – získejte 2 žetony morálky, efekt akce nevyhodnocujte.

KOSTKA ZRANĚNÍ ( ):

Astronaut provádějící akci utrpí 1 ZRANĚNÍ;

Nic se nestane.

KOSTKA DOBRODRUŽSTVÍ ( ):

Vyhodnoťte DOBRODRUŽSTVÍ;

Nic se nestane.

- Výsledky hodů 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.
- Pokud vám nepadl na kostce úspěchu, získáte 2 žetony morálky

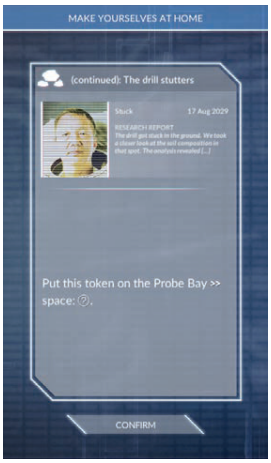
  ⓘ Pamatujte, že tyto právě získané žetony nelze použít na přehození tohoto hodu.

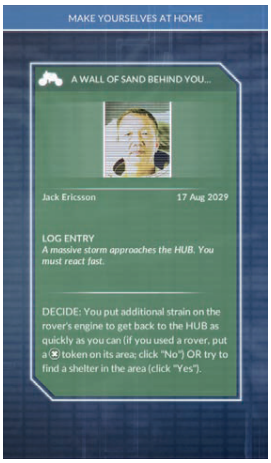
Dobrodružství

Dobrodružství se spouští různými herními efekty, například:

- hodem [?] kostkou při vyhodnocování akce;
- prováděním akce, když je na poli ! žeton [?];
- prováděním akce, když má astronaut žeton neduhu s [?];
- prováděním akce v sektoru s ikonou [?];
- zvláštními pravidly některých misí či událostmi.

Dobrodružství vždy označuje tato [?] ikona.

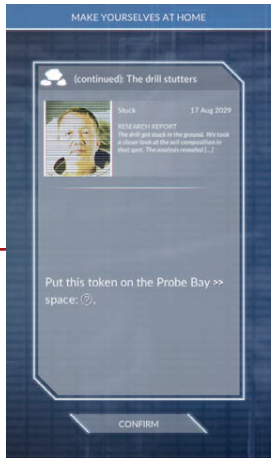




Jednotlivá dobrodružství přísluší určitému typu akce a barvě: něco jiného se vám přihodí, když budete prozkoumávat nové oblasti planety, než když budete instalovat nová vylepšení na zařízení základny.

- Hnědá barva označuje dobrodružství při Výstavbě
- Zelená barva označuje dobrodružství při Průzkumu
- Šedá barva označuje dobrodružství při Sběru
- Modrá barva označuje dobrodružství při Výzkumu

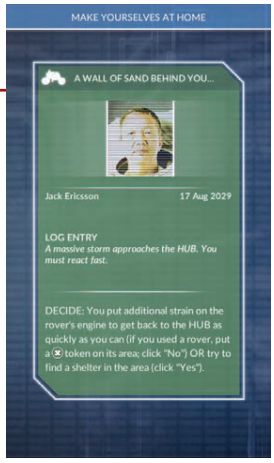
Když vám herní efekt oznámí, že musíte vyhodnotit dobrodružství, vyberte v aplikaci dobrodružství podle typu vyhodnocované akce (Průzkum, Sběr, Výzkum nebo Výstavba).



Poté zvolte v aplikaci astronauta, který akci provádí. Dobrodružství se vždy týká astronauta, který akci provedl.

Existují 3 základní typy dobrodružství:

- **BĚŽNÉ** – něco se stalo. Efekt proběhne okamžitě. Je možné, že dobrodružství bude mít v některém z dalších kol následky.
- **ODLOŽENÉ** – aplikace vám sdělí, že se nic nestalo. V některém z dalších kol bude mít dobrodružství následky (možná už v příštím kole).
- **VYBERTE SI** – Aplikace vám položí otázku. Výsledek dobrodružství závisí na vaší odpovědi.



Vyhodnocování akcí

- Pokud byla akce ÚSPĚŠNÁ, vezměte si zpátky akční disk či disky a odhoďte 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 sebrali. Efekt akce se pochopitelně nevyhodnotí.

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

PAMATUJTE: Vždy si zkontrolujte destičku zařízení příslušné akce. Případné modifikace a postihy mohou ovlivnit vyhodnocování dané akce.

Vyhodnocování akce mohou ovlivnit:

- NEFUNKČNÍ ČÁSTI
- ŽETONY MODIFIKACÍ
- ŽETONY NEDUHŮ astronautů
- DÍLKY SEKTORŮ

1. Události

Akce události v aplikaci

- V každém kole se objeví nová zvláštní akce spojená s Událostí tohoto kola, tzv. **AKCE UDÁLOSTI**.
- Akce události vám je představena v aplikaci
- Cena za provedení každé akce události je zmíněna v aplikaci.
- Odměna za provedení každé akce události je zmíněna v aplikaci.

  ⓘ Některé Události vám místo zvláštní akce oznámí nový cíl mise. Zkontrolujte si v aplikaci seznam cílů mise, abyste zjistili, čeho se nový cíl mise týká.

  ⓘ Ve vzácných případech nenabízí Událost žádnou akci události.

  ⓘ UPOMÍNKA: Akce události není akce žádného typu. To znamená, že pro její provádění můžete použít i BOTa (pokud není v aplikaci řečeno jinak).

Limit v kole a budoucí následky

- Každá událost má své přednastavené budoucí následky. Jsou to další negativní události, které mohou proběhnout v následujících kolech
- Pokud je akce události provedena, budoucí následky se již nemohou spustit.
- Pokud akce události není provedena, aplikace se na konci kola náhodně rozhodne, zda budou budoucí negativní následky v příštím kole spuštěny.
- K provedení akce událostí mají hráči k dispozici až 3 kola. Poté je akce události i s případnými budoucími následky odstraněna ze hry.
- Budoucí následky – pokud jsou spuštěny – se vždy objeví na začátku další Fáze události. Mají červený podklad.

Pokud během Fáze akcí provedete akci události, akci vyhodnoťte dle instrukcí v aplikaci a zvolte „HOTOVO“.

Pokud akci události neprovedete anebo si jen chcete přečíst její znění, zvolte „ZAVŘÍT“.

2. Relaxační místnost (SPÁNEK)

- Provedením této akce **ZÍSKÁTE 1 ŽETON MORÁLKY**.
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk.
- Hráči nemohou na Relaxační místnost umístit dílek Výpadku.
- Na provedení této akce můžete použít libovolný počet disků.

Příklad: Relaxační místnost s umístěným akčním diskem.

3.Ubikace (ODPOČINEK)

- Provedením této akce můžete **ZVÝŠIT ÚROVEŇ MORÁLKY O 1** nebo **SNÍŽIT ÚROVEŇ STRESU O 6**.
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk.
- Na provedení této akce můžete použít libovolný počet disků.
- Můžete použít jeden či více akčních disků pro zvýšení morálky a jeden či více akčních pro snížení stresu během jednoho kola.

  ⓘ Nemůžete zvýšit MORÁLKU nad úroveň +3.

  ⓘ Nemůžete snížit úroveň STRESU pod úroveň 00.

Příklad: Ubikace s dvěma umístěnými akčními disky.

4. Ošetřovna (LÉČENÍ)

- Provedením této akci si vyléčíte 1 ZRANĚNÍ nebo odstraníte 1 ŽETON NEDUHU.
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk a 1 akčním diskem musí akci asistovat lékař.
- Lékař pro provedení akce potřebuje jen 1 akční disk, aby mohl akci provést sám na sobě.
- Když si vyléčíte zranění, ignorujte ikonu na ukazateli zdraví, pokud jste ji při léčení přeskočili.
- Když léčením odstraníte neduh, žeton neduhu odstraňte a zamíchejte jej zpátky do hromádky žetonů neduhů.
- DŮLEŽITÉ: Efekt žetonu neduhu stále trvá až do konce fáze, ve které jste jej odstranili.

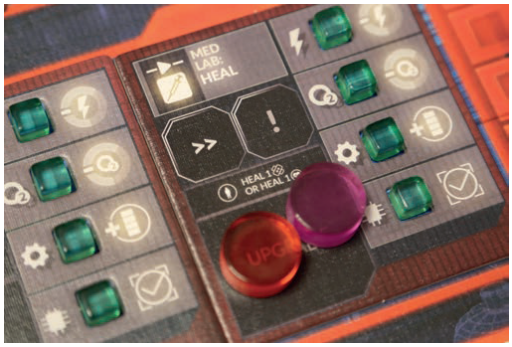
ⓘ Pokud máte vylepšení Bioskener, není pro provádení akce Léčení třeba asistence lékaře.

ⓘ UPOMÍNKA: Události vás nemohou donutit odstranit vylepšení Bioskener, pokud hrajete v 1, 2 či 3 hráčích.

ⓘ DŮLEŽITÉ: Protože lékař má ve hře jen dva akční disky, můžete akci provádět maximálně dvakrát za kolo (pokud nemáte nainstalováno vylepšení Bioskener).

Příklad: Ošetřovna s umístěným akčním diskem lékaře (lékař může léčit sám sebe):

Příklad: Ošetřovna s umístěným akčním diskem lékaře provádějícího léčení geologa.



5.Řídicí místnost (ÚDRŽBA)

- Provedením této akce snížíte úroveň zvoleného UKAZATELE PORUCH o 1.

  ⓘ Nejnižší hodnota ukazatele poruch je 0.

- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk.
- Během jednoho kola můžete provést libovolný počet akcí Údržba. Každá akce může mít za cíl jiný ukazatel poruch.
- DŮLEŽITÉ: Pomocí akce Údržba nelze změnit červenou stavovou kostičku v poli poruch.

Příklad: Řídicí místnost s umístěným akčním diskem.

- Pokud nainstalujete vylepšení Varovný systém do Řídící místnosti, můžete provedením akce Údržba snížit ukazatel poruch o 2 pole.

6. Garáž (PRŮZKUM)

- Provedením této akce doberete náhodný dílek sektoru z odpovídající hromádky (Prstenec 1, 2 nebo 3) a umístíte jej lícem vzhůru na zkoumaný sektor.
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk (a budete házet 3 zelenými kostkami) nebo 2 akční disky (a akce bude automaticky úspěšná).
- DŮLEŽITÉ: Každý dílek sektoru zvyšuje cenu provedení akce (viz VZDÁLENOSTI A POHYB).
- Když je sektor úspěšně prozkoumán, doberte náhodný dílek sektoru z odpovídající hromádky (Prstenec 1, 2 nebo 3) a umístěte jej lícem vzhůru na herní plán do sektoru, kde jste akci prováděli.

Příklad: Akční disk a vozidlo Žabák prozkoumávají sektor.

Poté, co umístíte dílek sektoru na herní plán, musíte:

- Umístit na dílek počet kostiček vzorků odpovídající počtu ikon znázorněných na dílku sektoru.

- Dobrat si počet ŽETONŮ ZAJÍMAVOSTÍ odpovídající počtu ikon znázorněných na dílku sektoru. Žetony zajímavostí umístíte na pole Dostupné ve Skladišti.

- Vyhodnotit efekt ikony , pokud je efekt v misi popsán.

- DŮLEŽITÉ: EFEKT DÍLKU SEKTORU (je-li nějaký) vás v témže kole, co jste dílek prozkoumali, neovlivňuje. Efekt začíná působit až od příštího kola.
- PAMATUJTE: Můžete použít vozidla Žabák či Štír, abyste snížili cenu za provedení akce.

  ⓘ Pro provedení akce Průzkum **není** použití vozidla nutné.

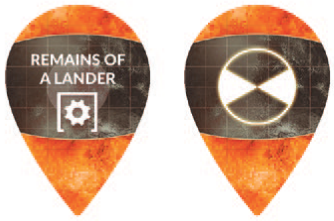
- PAMATUJTE: Akci Průzkum můžete provádět pouze v sektoru, který sousedí s již prozkoumaným sektorem (anebo Základnou).

AKCE > 6. GARÁŽ (PRŮZKUM) (2/2)

- DŮLEŽITÉ: Pokud má terén dva nebo více stejných efektů, vyhodnotí se pouze jedenkrát.
- Pokud je na zařízení Garáž umístěn dílek Výpadku, nelze použít vozidla při provádění akce Průzkum. Stále však můžete používat vozidlo Štír pro akce Výzkum, Sběr nebo Výstavba.

Žetony zajímavostí

Žetony zajímavostí přestavují zvláštní nálezy objevené při průzkumu sektoru (ikona).



Na každém žetonu zajímavosti je buď přímo popsán jeho efekt, nebo je na něm znázorněna jedna z ikon / / . Tyto ikony znázorňují nálezy dané konkrétní misí; popis jednotlivých ikon vždy naleznete na listu dané mise.

Příklad žetonů zajímavostí pro misi:

Když získáte žeton zajímavosti, umístěte jej na pole Dostupné ve Skladišti – můžete jej ihned využít.

- Pokud není řečeno jinak, každý žeton zajímavosti může být použit pouze jednou – po použití jej odstraňte.
- Pokud pomocí žetonu zajímavosti cokoliv získáte – například vzorek nebo náhradní součástku – můžete kdykoliv žeton za tuto odměnu nahradit.

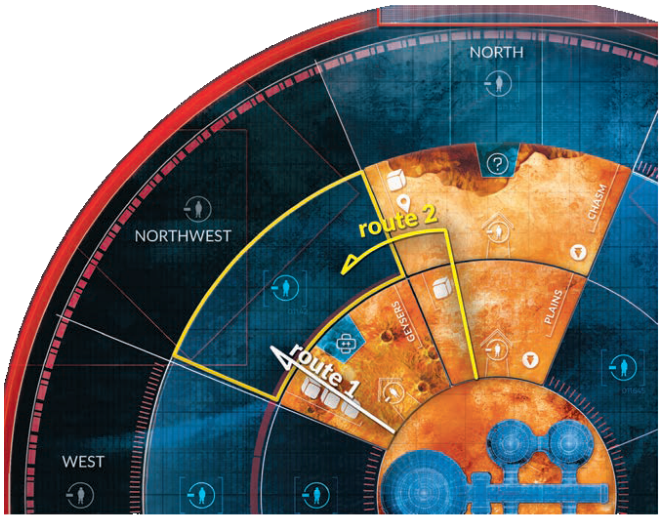
Vzdálenosti a pohyb

- Pokaždé, když provádíte **jakoukoliv akci mimo Základnu**, MUSÍTE zvýšit cenu za provedení akce v závislosti na vzdálenosti od Základny.
- Ať již provádíte akci Průzkum, Sběr, Výzkum, Výstavba nebo jakoukoliv jinou akci, **CENA** akce se vždy zvyšuje dle **VZDÁLENOSTI**.

Cesty

- Pokud herní efekt nehovoří jinak, váš pohyb vždy začíná na Základně.
- 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 vyžaduje použití 1 akčního disku navíc, navíc na dílcích, přes něž se pohybujete, mohou být umístěny žetony , efekty sektorů (například Hory) a/nebo postihy. Abyste se dostali do vámi zvoleného sektoru a provedli v něm danou akci, musíte splnit všechna kritéria a zaplatit plnou cenu.
- Během mise se často musíte pohybovat po mapě. Pohyb není potřeba, pokud chcete provádět akce na základně. Pokud ale chcete třeba sebrat vzorek nebo pro zkoumat 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.

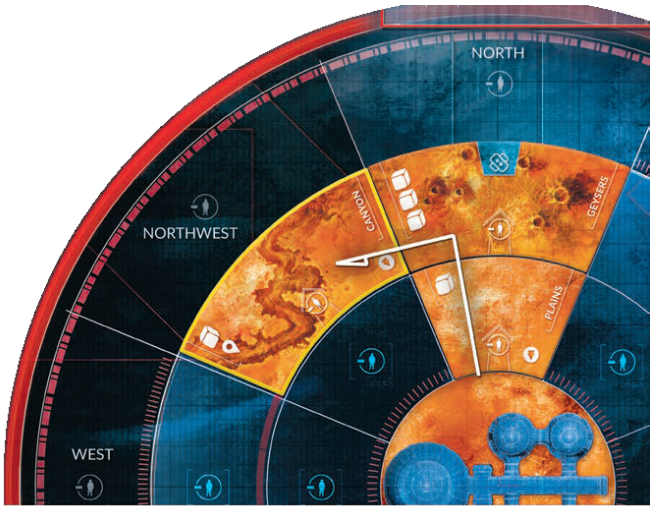
  Příklad: Pokud chcete prozkoumat žlutě označenou oblast, můžete zvolit jednu ze dvou cest. Cesta 1 je kratší a cena je navýšena o 1 akční disk navíc a 1 zranění (ikony a na dílku Gejzírů). Cesta 2 je delší a její cena je navýšena o 2 akční disky (ikony na dílcích Pláně a Rokle) a je nutno vyhodnotit dobrodružství (ikona na dílku Rokle), ale je vhodné ji vybrat, pokud se chcete vyhnout zranění.



- Každý dílek sektoru / místo může obsahovat další POSTIHY, jako například utrpění zranění nebo snížení morálky. Při vyhodnocování akce vyhodnoťte postupně po cestě všechny tyto efekty na prozkoumaných dílcích sektoru / místech – včetně sektorů, kde končíte svůj pohyb, i toho, kde pohyb začínáte (pokud nezačínáte v Základně). Tyto postihy nejsou cenou za akci, ale pokud můžete, musíte je splnit. Povšimněte si prosím, že postih byl již splněn v rámci ceny za pohyb.
- Pokud nemáte dostatek akčních disků, abyste podmínky (dané vzdáleností) splnili, akci nemůžete provést. Není možné v jednom kole urazit část cesty a zbylou část v kole dalším.

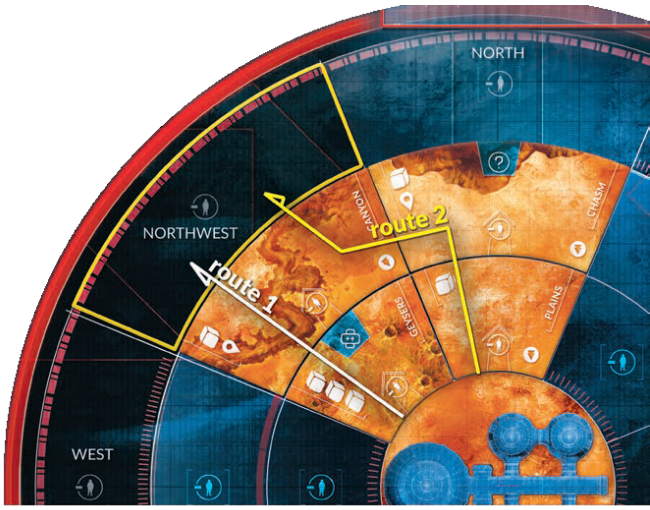
VZDÁLENOSTI A POHYB (2/2)

Například tady chcete ve žlutě označené oblasti (P2-SZ) **postavit zařízení, které vám ukládá mise**. *Předpokládejme, že máte potřebné náhradní díly, které tato výstavba vyžaduje. 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.

V tomto příkladu chcete **prozkoumat 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 automatickyúspěšná. Protože trasa vede přes rokli, hráč, který akci provádí (a jeho akční disk je navrchu „komínku“), musí vyhodnotit dobrodružství. Asistujících hráčů se to netýká.*



V tomto příkladu chcete prozkoumat dílek sektoru. Cesta vede přes sektor, jehož efekt ( ) nutí hráče hodit zelenou kostkou zranění! Hráč má smůlu a padne mu ikona zranění. Vozidlo je nyní poškozeno. Avšak stane se tak až na konci akce, takže dorazí do zamýšleného sektoru. Poté vyhodnotí ostatní postihy – snížení morálky a rozbití vozidla.

7. Řízení sond (SBĚR)

- Provedením této akce získáte 1 vzorek nebo žeton cíle mise z vybraného sektoru.
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk (a budete házet 3 šedými kostkami) nebo 2 akční disky (a akce bude automaticky úspěšná).

Příklad: Černý používá 2 své akční disky pro sběr vzorku.

- Poté, co úspěšně provedete tuto akci, umístěte získaný předmět na pole Očekávané ve Skladišti. Bude vám k dispozici od konce tohoto kola.
- DŮLEŽITÉ: Pamatujte, že cena za provedení akce se navyšuje v závislosti na vzdálenosti.

  ⓘ PAMATUJTE: Ke snížení ceny za provedení akce Sběr mimo Základnu lze použít vozidlo Štír.

Příklad: Použití vozidla Štír při sběru vzorku.

- Akci Sběr lze provádět pouze v dříve prozkoumaném sektoru.
- Při plánování akce umístěte akční disk(y) do zvoleného sektoru poblíž předmětu, který chcete získat (vzorek nebo žeton cíle mise)
- Pomocí akce Sběr vždy získáte ze sektoru jen jeden předmět, nezávisle na tom, kolik se jich v sektoru nachází.
- Stejně jako v případě Průzkumu, musíte zaplatit všechny postihy (ZRANĚNÍ, DOBRODRUŽSTVÍ, atd.) za každý dílek sektoru, přes nějž se pohybujete (a na němž akci provádíte).

8. Laboratoř (VÝZKUM A ZASAZENÍ ROSTLINY)

Zařízení Laboratoře vám umožňuje provádět dvě rozdílné akce:

- akci Výzkum;
- zasazení nové rostliny.

Akce Výzkum

- Provedením této akce vyzkoumáte vzorek (přesunete jej na pole VÝZKUM nebo OBJEV)
- Pro provedení této akce musíte použít 1 akční disk (a budete házet 3 modrými kostkami) nebo 2 akční disky (a akce bude automaticky úspěšná).

Pokud tuto akci provádíte, abyste zkoumali vzorek, použijte pole výzkumu na herním plánu (nachází se pod Laboratoří):

POKUD ZKOUMÁTE VZOREK POPRVÉ:

Vezměte 1 kostičku vzorku ze Skladiště a umístěte ji spolu s akčním diskem či disky do horní řady pole výzkumu na políčko nejvíce vlevo.

POKUD ZKOUMÁTE VZOREK 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 SCHOPNOSTÍ .

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

Zasazení nové rostliny

Ve vaší FARMĚ může být postaveno až 5 skleníků – **ČERNÁ KOSTIČKA** na poli Skleníku označuje, že byl Skleník postaven.

Příklad: Farma s 3 postavenými skleníky:

Zcela vzrostlé rostliny a dorůstající rostliny jsou ve hře znázorněny **BÍLÝMI KOSTIČKAMI**.

- Bílá kostička u skleníku (pole 1–5 vlevo) představuje zcela vzrostlou rostlinu (v každém skleníku může být maximálně jedna rostlina, ať už dorůstající nebo plně vzrostlá).
- Bílá kostička na polích 1–6 na ukazateli růstu (na Farmě zcela vpravo) je dorůstající rostlina. Rostlina neprodukuje jídlo, dokud není zcela vzrostlá a je přesunuta do prázdného skleníku.

  V příkladu vidíme, že ve 2 sklenících se nacházejí zcela vzrostlé rostliny a na ukazateli vzrůstu se nachází na poli číslo 4 dorůstající rostlina.

Pokud nemá Farma plnou kapacitu (je zde méně bílých kostiček než černých), můžete zasadit novou rostlinu, pokud ji máte k dispozici. Dorůstající rostlina může časem zcela vrůst a bude ve Fázi produkce produkovat další porci jídla pro vaše astronauty.

- Novou rostlinu můžete zasadit pouze, pokud ji máte k dispozici ve Skladišti. Ne každá mise vám umožní zasadit novou rostlinu.

Naplánování

Pro provedení této akce musíte použít **1 akční disk** (a budete házet 3 modrými kostkami) nebo **2 akční disky** (a akce bude automaticky úspěšná). Při plánování této akci vezměte kostičku nové rostliny ze Skladiště a umístěte ji společně s akčním diskem či disky na pole označené ikonou výzkumu na Farmě.

Tuto akci lze provést pouze jedenkrát za kolo.

Vyhodnocení

Po úspěšném provedení akce umístěte 1 bílou kostičku na pole číslo 1 na ukazateli vzrůstu. Kostičku nové rostliny odstraňte ze hry.

V každém poli ukazatele růstu může být pouze 1 kostička dorůstající rostliny, ale na ukazateli růstu celkově může být více dorůstajících rostlin, pokud splňujete podmínku, že každá rostlina na Farmě (dorůstající či zcela vzrostlá) má svůj vlastní příslušný skleník.

Během 6 kol bude dorůstající rostlina plně vzrostlá (pokud nedojde ke komplikacím např. vadnutím) a bude každé kolo produkovat 1 porci jídla.

9.Dílna (VÝSTAVBA)

Dílna vám umožňuje provádět akci Výstavba. Ta slouží k opravě nefunkčních částí zařízení, instalaci VYLEPŠENÍ nebo vytvoření speciálních prvků daných misí.

Oprava nefunkční části zařízení

Pokud chcete opravit nefunkční část zařízení (vyměnit červenou stavovou kostičku za zelenou), můžete to udělat dvěma způsoby:

- Spotřebujete náhradní díl.
- Vyměníte díl mezi funkční a nefunkční části zařízení.

Část zařízení se pak považuje za opravenou na konci akční fáze, kdy došlo k její 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 FUNKČNÍ A NEFUNKČNÍ ČÁSTÍ ZAŘÍZENÍ:

Vezměte odpovídající zelenou kostičku z funkční části zařízení a společně s akčními disky ji umístěte na část zařízení, které chcete opravit.

ⓘ Část zařízení, ze kterého jste kostičku odebrali, se stává okamžitě nefunkčním (a musíte tak uplatňovat cenu navíc a postihy), zatímco část zařízení, kterou opravujete, bude při úspěchu funkční až na konci Fáze akcí.

ⓘ Při opravě části zařízení můžete vzít odpovídající díl (pojistky, filtry, součástky či procesory) z jakéhokoliv jiného zařízení. Nemusí se jednat o zařízení ve stejném bloku. Například můžete použít díl z Ošetřovny na opravu Garáže.

VYHODNOCENÍ

Pokud jste akci provedli úspěšně:

- A spotřebovali jste náhradní díl: nahraďte červenou stavovou kostičku za zelenou a použitý náhradní díl odhoďte.
- A vyměňovali díl mezi funkční a nefunkční částí zařízení: přesuňte červenou stavovou kostičku na příslušné zařízení (ze kterého jste díl brali), na opravované zařízení umístěte zelenou kostičku, kterou jste zde měli naplánovanou s akčními disky.

  ⓘ Pokud akce nebyla úspěšně provedena, vraťte zelenou stavovou kostičku na část zařízení, odkud jste ji původně vzali.

Oprava vozidel

Pomocí akce Výstavba můžete odstranit jeden žeton z Depa. Pokud se zde nachází více žetonů, odstraňte žeton, který je na hromádce žetonů umístěn nejvýše.

Příklad: Žeton „Zablokovaný“ umístěný vedle vozidla Žabák.

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 1 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 sdělí, která vylepšení a kolik jich budete mít k dispozici.

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

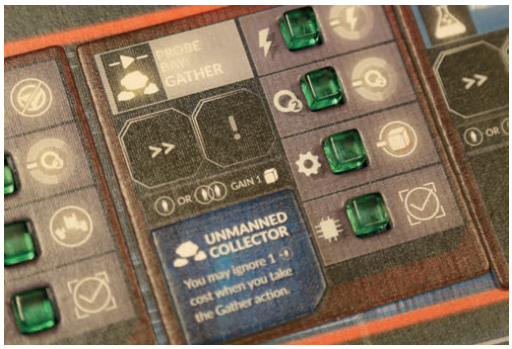
Příklad: Karta vylepšení se všemi destičkami a žetony, které z ní lze získat (žetony náhradních dílů vlevo, destička vylepšení vpravo):

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 kartu 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.



Rozebrání

Každá karta vylepšení má na sobě dva z těchto symbolů: ⚡, ⚙, ⚙ 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. Tento postup můžete provést kdykoli během kola a není považován 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 jej okamžitě používat.

ⓘ Tento postup není považován za akci, ale provést jej můžete pouze na začátku Fáze akcí.

ⓘ Ať se rozhodnete vylepšení instalovat či rozebrat, žádné nové vylepšení nezískáváte. Máte pouze 2 vylepšení na hru (pokud vám mise neřekne jinak).

Odstranění dílků Výpadku

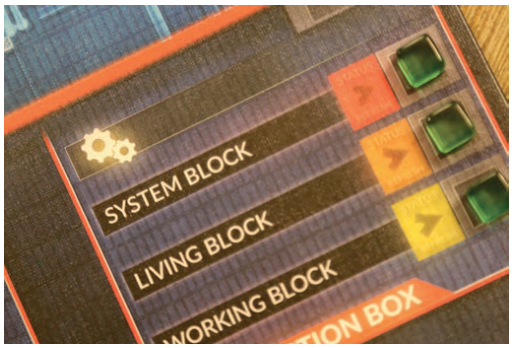
- Pro odstranění DÍLKU VÝPADKU použijte 1 akční disk a otočte dílek lícem vzhůru.
- Ihned vyhodnoťte efekt, který je na líci dílku popsán.
- Na každém dílku výpadku je uvedeno, co musíte udělat, abyste ho mohli odstranit.
- Odstraněné dílky výpadku opět zamíchejte do dané hromádky.
- Ve Fázi úklidu: Ignorujte všechna zařízení s dílkem Výpadku
- Pokud nemáte dostatek energie/kyslíku, abyste zaplatili cenu určenou na dílku Výpadku, je akce neúspěšná. Žádné zdroje neztrácíte, protože pokud nemáte na zaplacení ceny poté, co ji zjistíte, nemůžete se o provádění akce dále pokoušet.
- Na jeden dílek Výpadku můžete umístit libovolné množství akčních disků, abyste se pokusili provést libovolné množství akcí Odstranění dílku Výpadku. Pokud jedna z akcí dílek Výpadku úspěšně odstraní, nepoužité akční disky se na konci fáze vracejí hráčům zpět bez efektu.
- Pokud nemáte ve společné zásobě žádnou energii/kyslík, nelze dílek Výpadku odstranit.
- Provedení této akce vás stojí použití 1 akčního disku.
- Pro provedení této akce můžete použít disk BOTa.

V. Poruchy

Ve Fázi poruch se hází kostkami poruch a vyhodnotí se jejich efekt – hozené hodnoty se přičtou k aktuálnímu stavu na ukazatelích poruch.

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 poruch musíte přidat, u zelené kostičky se kostka nepřidává.
- Každou kostkou poruch budete házet maximálně jednou, i kdyby ji zároveň přidával list mise i pole poruch.
- Hoďte všemi takto vybranými kostkami.
- Poté přidejte +1 za každý aktivní postih (nefunkční část zařízení) 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.
- Nakonec vyhodnoťte efekty všech ukazatelů poruch, na nichž k došlo k poruše (ukazatel na poli 5 nebo více).

Kdykoli se ukazatel poruch dostane na pole číslo 5 (nebo měl skončit až nad polem 5), vezměte kartu poruchy z odpovídajícího balíčku, vyhodnoťte její efekt, odložte ji lícem vzhůru na odhazovací balíček a ukazatel poruch posuňte zpět na 0.

Na ukazateli poruch nemůžete nikdy vystoupat výše, než je pole číslo 5. Ignorujte jakékoliv efekty zvyšující úroveň poruch nad tuto úroveň, dokud poruchu nevyhodnotíte.

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.

PORUCHY (2/2)

Například pokud ukazatel poruch u Obytného bloku dosáhl 5 a u Řídicího bloku je zelená kostička, vyměňte ji za červenou.

Příklad 2: Pokud je ukazatel poruch na poli číslo 4 a musíme jej zvýšit o 3, ukazatel se přesune pouze na pole číslo 5 (maximum). Doberete kartu poruch, vyhodnotíte ji a ukazatel poruch snížíte na 0.

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

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

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.

Barvy kostek 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. Žluté jsou mírné, oranžové jsou závažnější a největší pozornost tak věnujte červeným – 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 poté 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.
- Odstraňte z osobních desek hráčů všechny černé kostičky, označující základní schopnosti použité v tomto kole. Všechny karty schopností obraťte lícem vzhůru.
- 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 zvolí v aplikaci možnost „*Další kolo*“. Aplikace vás upozorní, pokud mise skončila. Jinak začíná další kolo.

- Ve Fázi úklidu hráči neodstraňují žádné žetony modifikací ze sektorů (leda by k tomu byli přímo instruováni zvláštními pravidly mise nebo jiným herním efektem).
- Pokud se na destičce zařízení nachází dílek Výpadku, nemanipulujte s žádnými žetony umístěnými na této destičce. Tyto žetony zůstávají na svém místě.

Žetony modifikací

Tyto žetony spouští řadu herních efektů. Mohou například přikazovat umístit akční disky navíc nebo přehazovat kostku úspěchu.

Pokud vám hra říká, že máte přidat tento žeton, vždy vám řekne, kam ho umístit.

Žetony modifikací nepůsobí zpětně – nemohou tak např. ovlivnit akce,které máte naplánovany, 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.

- Pokud se na zařízení na poli >> nebo ! nachází již nějaký žeton a vy sem máte umístit další, umístěte jej navrch stávajícího žetonu.

Popis efektů žetonů modifikací

Zablokovaný

- **ZAŘÍZENÍ**: Toto zařízení nesmí být toto kolo použito.
- **VOZIDLO**: Toto vozidlo nesmí být toto kolo použito.

Za každý tento žeton musíte pro provedení akce na místě s tímto žetonem použít akční disk navíc.

Vyhodnoťte odpovídající dobrodružství, pokud provádíte tuto akci (netýká se asistujících astronautů):

- Zelená – Průzkum,
- Šedá – Sběr, Odpočinek,
- Modrá – Výzkum, Léčení,
- Hnědá – Výstavba, Údržba.

Pokud házíte na úspěch při provádění této akce a padne , musíte kostku úspěchu jednou přehodit. Vyhodnotí se výsledek druhého hodu.

Při provádění této akce utrpíte 1 zranění (netýká se asistujících astronautů).

Kdykoli použijete vozidlo, hoďte zelenou kostkou zranění na konci akční fáze, a pokud padne
, je vozidlo poškozeno: umístěte žeton modifikace „Zablokovaný“ na políčko × tohoto vozidla. Vozidlo nesmí být znovu použito, dokud nebude opraveno provedením akce Výstavba.

Popis efektů dílků sektorů

Kdykoli projíždíte s vozidlem skrz tento sektor nebo do něj vjíždíte, hoďte zelenou kostkou zranění na konci akční fáze, a pokud padne , je vozidlo poškozeno: umístěte žeton modifikace „Zablokovaný“ na políčko × tohoto vozidla. Vozidlo nesmí být znovu použito, dokud nebude opraveno provedením akce Výstavba.

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

Kdykoli se pohybujete skrz tento sektor nebo do něj, vyhodnoťte DOBRODRUŽSTVÍ (netýká se asistujících astronautů).

Kdykoli se pohybujete skrz tento sektor nebo do něj, snižte úroveň MORÁLKY o 1.

Kdykoli se pohybujete skrz tento sektor nebo do něj, utrpíte 1 ZRANĚNÍ (netýká se asistujících astronautů).

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

Pokud házíte na úspěch při provádění každé akce zahrnující tento sektor a padne , musíte kostku úspěchu jednou přehodit. Vyhodnotí se výsledek druhého hodu.

Kdykoli se pohybujete skrz tento sektor nebo do něj, utraťte 1 energii ze společné zásoby.

Konec hry

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

Vítězství

- V misi uspějete, jestliže splníte všechny POVINNÉ CÍLE MISE v určeném čase.
- Také musíte mít splněný LIMIT, pokud ho mise určuje. Dané hodnoty musí být na limitu nebo pod ním.

Porážka

Prohrajete, pokud:

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

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).
- Bioskener se v takovém případě nepočítá mezi vylepšení a nemůže být žádným herním efektem ze hry odstraněn.
- 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 sólo, hrajete s 2 astronauty, pro každou misi máte k dispozici všechny 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.

OBSAH

Cíl hry **2**
Žetony cílů mise 4
Karty směru **5**
Karty výzkumu **5**
Karty zařízení **6**
Astronauti **7**
Schopnosti 7
Zdraví 8
Zranění 8
Žetony neduhů 8
Efekty žetonů neduhů 9
Společná zásoba **10**
Žetony a ikony 10
Přehled kola **11**
Časování při provádění akcí a událostí 12
I. Události **13**
1. Posunutí ukazatele poruch 13
2. Vyhodnocení dobrodružství a/nebo Následků událostí 14
3. Vyhodnocení události mise 14
4. Získání možnosti provedení akce události 15
II. Morálka **16**
Začínající hráč 16
III. Produkce **17**
Kyslík, energie a jídlo 17
Výrobníky kyslíku 18
Skladba výrobníku kyslíku 19
Spotřeba kyslíku 19
Solární panely 20
Skladba Solárních panelů 20
Spotřeba energie 21
Dílky Výpadku 22
Nedostatek kyslíku/energie 22
Vlastnosti dílku Výpadku 22
Přídavné informace 23
Odstranění dílku Výpadku 23
Farma 24
Ukazatel růstu 24
Růst rostlin 24
Vadnutí 26
Jak vadnutí zabránit 26
Záložní farma 26
Stres 27
Zvyšování úrovně stresu 27
Snížení úrovně stresu 27
Provozní blok: Červené 28
Nefunkční části zařízení – postihy 29
Ikony vyhodnocované ve Fázi produkce 29
IV. AKCE **30**
Jak provádět akce 30
Typy akcí / akce žádného typu 30
Své akční disky můžete umístit na 31
Vyhodnocování akcí 31
Akční disky 32
Umisťování akčních disků 33
Umisťování akčních disků na sebe 33
Umisťování disků pro snadnější zapamatování 33
Cena akce a postihy 35
Další požadavky při plánování akce 36
BOTi 37
Vozidla 38
Házení kostkami 39
Dobrodružství 40
Vyhodnocování akcí 41
1. Události **42**
2. Relaxační místnost (SPÁNEK) **43**
3. Ubikace (ODPOČINEK) **44**
4. Ošetřovna (LÉČENÍ) **45**
5. Řídicímístnost (ÚDRŽBA) **46**
6. Garáž (PRŮZKUM) **47**
Žetony zajímavostí 48
Vzdálenosti a pohyb 49
Cesty 49
7. Řízení sond (SBĚR) **51**
8. Laboratoř **52**
Výzkum 52
Zasazení rostliny 53
9. Dílna (VÝSTAVBA) **54**
Oprava nefunkční části zařízení 54

Oprava vozidel 55
Vylepšení 56
Rozebrání 56
Odstranění dílků Výpadku 57
V. Poruchy 58
Vyhodnocení klíčových slov 59
VI. Úklid 60
Žetony modifikací 61
Popis efektů žetonů modifikací 62
Efekty dílků sektorů 62
Konec hry 63
Hra v 1–3 hráčích 64

Děkujeme všem hráčům Prvních Marťanů za zpětnou vazbu, díky níž jsme mohli vytvořit tento Almanach.

Tome a Bene, děkujeme za skvělou pomoc při jeho přípravě.

Překlad: Jan „Kandelabr“ Březina

Grafická úprava: Daniel „Gar-Mogoth“ Knápek