malé velké Galaxie do neznáma

Pravidla rozšíření

Gamelyn Games

ROX

PROLOG

Tvé impérium se rozšířilo až na samé hranice známého vesmíru. Se svými rivaly tvrdě bojuješ o každou úrodnou planetu. Nyní je čas posunout se dále. Vylepši své lodě na samý technologický limit a vydej se s nimi do neprozkoumaných částí vesmíru...

CÍL HRY

S tímto rozšířením mají hráči nové možnosti získávání **vítězných bodů** (●), a to za najaté piloty se speciálními schopnostmi nebo za sbírání sad vyznamenání za průzkum doposud neznámých částí kosmu.

KOMPONENTY

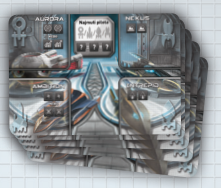
30 karet pilotů

30 kartiček průzkumu

1 karta průzkumu

12 nových planet
(⚡ / 🏛 *planety mohou produkovat energii,* ***nebo*** *kulturu*)

8 nových karet tajných misí



5 karet hangáru / ničemných galaxií

20 pokročilých lodí
4 různé lodě v pěti barvách hráčů

1 bodovací karta a 5 bodovacích žetonů v pěti barvách hráčů

PŘÍPRAVA HRY

Příprava probíhá jako u základní hry s následujícími změnami:

1. Zamíchejte **karty planet** z tohoto rozšíření do balíčku karet planet.
2. Zamíchejte **karty tajných misí** z tohoto rozšíření do balíčku karet tajných misí.
3. Zamíchejte balíček **karet pilotů** a vyložte z nich do řady do středu stolu (nad řadu planet) o dvě více, než je počet hráčů. V 5 hráčích vyložte jen 6 pilotů. Toto jsou nově dostupní piloti připravení k najmutí. ***Příklad:*** *Ve třech hráčích byste vyložili do řady 5 pilotů.*
4. Dejte každému hráči **kartu hangáru** a **4 pokročilé lodě** v jeho barvě. Umístěte lodě na odpovídající místa na kartách hangáru. Zbylé karty i lodě vraťte zpět do krabičky.
5. Položte **kartu průzkumu** tak, aby byla v dosahu všech hráčů. Zamíchejte balíček **30 kulatých kartiček průzkumu** a položte jej lícem dolů na vyznačené místo na desce. Také si připravte prostor vedle desky, kam budete při hře umisťovat 3 odhalené kartičky průzkumu.
6. Umístěte na stůl **bodovací kartu** a položte na ni **bodovací žetony** hráčů *prázdnou stranou vzhůru* na políčko „0“. V průběhu hry žetony posouvejte, abyste měli přehled o bodech hráčů. Pokud má některý hráč více než 30 bodů, otočte bodovací žeton, aby byl *stranou s plusem vzhůru*.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá jako normálně s přidáním dvou nových možných akcí:

1. Najímání pilotů a nahrazení lodí pokročilými loděmi.
2. Přesun lodi do neprozkoumaného vesmíru a průzkum.

1. NAJÍMÁNÍ PILOTŮ

Ve hře budete mít nově možnost najímat piloty z nabídky na stole. Tito piloti vám také umožní vylepšit si vaše základní lodě na lodě pokročilé.

Abys najal pilota a vzal si jeho kartu, musíš **aktivovat určitý počet kostek se symboly**. Každý pilot je vytrénován jen pro určité typy lodí, které vidíš zvýrazněné v pravé části jeho karty. Cena v kostkách za konkrétního pilota závisí na tom, pro které pokročilé lodě je vytrénován. *Například „Rychlík" je vytrénována k řízení lodí typu Aurora a Intrepid, ale ne pro Ambition a Nexus.*

Abys najal pilota a vzal si jeho kartu, musíš aktivovat:

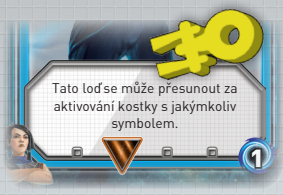
- **2 kostky se symboly odpovídajícími** tak, jak je uvedeno na kartě hangáru. *Například pilot létající na Auroře potřebuje buď* **2** ⊛, *nebo* **2** ↗, *ale ne kombinaci obojího,*

  NEBO

- **3 kostky se stejnými symboly**, abys mohl najmout jakéhokoliv pilota a přiřadit ho k jakékoliv pokročilé lodi *(i k té, na kterou není trénován). Kupříkladu za* **3** ϟ *bys mohl najmout jakéhokoliv pilota.*

PŘIDÁNÍ PILOTA DO HANGÁRU

Vezmi si najatého pilota a umísti ho na svoji kartu hangáru do oblasti, která je určena pro jeho loď. Vezměte z balíčku nového pilota a dejte ho na uvolněné místo v řadě. Poté vezmi příslušnou figurku pokročilé lodi a vyměň ji za jednu ze svých aktivních normálních lodí (její pozice zůstává zachována). Normální loď je pak umístěna na konkrétní místo na kartu pilota a označuje typ pokročilé lodi, kterou pilot řídí.



SCHOPNOSTI PILOTŮ

Schopnost pilota, kterou najdete na kartě, je stále aktivní a počítá se jen pro loď, kterou řídí. Například schopnost *Rychlíka* se použije jen na loď, kterou Rychlík řídí. Žádná jiná loď tuto schopnost nemá.

VÝMĚNA PILOTŮ

Můžete najmout jiného pilota pro typ lodi, pro který již pilota máte. Novým pilotem pouze překryjete toho stávajícího a pro tento typ lodi se nyní používá schopnost nového pilota. Schopnosti předchozích pilotů nelze již po zbytek hry využít, ale stále vám přináší 1 a svá vyznamenání za průzkum.

Další pravidla pro najímání pilotů:

- *Nemůžeš mít více pilotů, než je počet lodí, který ti povoluje tvá úroveň impéria, můžeš ale piloty měnit. Čím vyšší bude úroveň tvého impéria, tím více lodí budeš moci mít, a tím i více pilotů.*
- *Kostky použité na najmutí pilota jsou umístěny do aktivačního pole, ale nemůžeš je použít na jejich běžné akce. Utratil jsi je za pilota. Ostatní hráči mohou zaplatit 1 jako obvykle, aby následovali pouze akci poslední kostky. Hráči NESMÍ následovat akci ostatních kostek použitých k najímání pilota a NESMÍ ani následovat akci najímání pilota jako celek.*

2. PRŮZKUM

Využitím akce ***Přesun lodi*** můžeš přesunout loď na kartu průzkumu a poté prozkoumávat. Tyto lodě mohou učinit přínosné objevy, ale také zaznamenat bolestivé ztráty. Když dáš loď do části „Neprozkoumaný vesmír“ v levé části karty, tak musíš prozkoumávat:

Prozkoumáváš tak, že si buď:

- Vezmeš jednu z odhalených kartiček průzkumu vyložených vedle karty průzkumu *(jsou-li tam nějaké)*. **Toto průzkum ukončí.**

  NEBO

- Odhalíš svrchní kartičku z balíčku průzkumu *(pokud nejsou odhalené žádné kartičky, tak si MUSÍŠ táhnout kartičku z balíčku)*.

Pokud je nově tažená kartička zelený **objev** ( ), máš možnost si tuto kartičku vzít, a **ukončit tak průzkum**, *NEBO* nechat kartičku vyloženou lícem vzhůru vedle karty průzkumu a táhnout a odhalit novou kartičku. **Maximum vyložených kartiček jsou tři ve stejnou chvíli.** Pokud jsou už tři vyložené, ty prozkoumáváš a chceš táhnout novou kartičku místo jedné z vyložených, tak si MUSÍŠ vzít nově taženou kartičku *(zelenou i červenou)*.

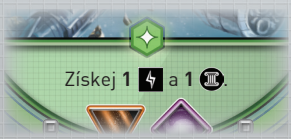
Toto pokračuje *(někdy se podaří vytvořit řadu 3 karet)*, dokud:

- **Nevezmeš právě taženou kartičku, a neukončíš tím prozkoumávání.** Kartičky, které jsi otočil dříve v kole, si už v rámci akce dále vzít nesmíš.

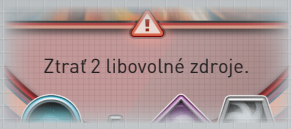
  NEBO

- Táhneš kartičku s červeným **nebezpečím** ( ), kterou si MUSÍŠ vzít. **Toto ukončí průzkum.**

Pozitivní efekt



Negativní efekt



PO PRŮZKUMU

Jakmile si vezmeš kartičku průzkumu, musíš vyhodnotit JAKÝKOLIV efekt, který je na kartičce, ať pozitivní, nebo negativní. Některé kartičky způsobují zisk nebo ztrátu zdrojů, některé kartičky nebezpečí tě můžou poslat na svou „dráhu“. Kartička je pak uschována lícem dolů vedle karty hangáru. Můžeš se kdykoliv podívat na své kartičky průzkumu, ale neměl bys je po získání ukazovat svým soupeřům.

Tvá loď zůstává po průzkumu na kartě průzkumu a nemůže využít akci *„Přesun“*, aby na ní znovu prozkoumávala. Na kartě průzkumu ale může získávat kulturu ( ). Loď musí použít akci *„Přesun“*, aby odletěla na nějakou z planet či na kartu tvé galaxie.

VYZNAMENÁNÍ ZA PRŮZKUM

Na spodní části kartiček průzkumu najdete **4 různé znaky vyznamenání za průzkum**, které reprezentují data získaná z neprozkoumaného vesmíru. Hráči je sbírají a na konci hry dostávají bonusové za jejich nejvyšší počet *(viz další strana)*.

Další pravidla pro průzkum:

- *Hráči mohou využít následování akce „Přesun lodi“, aby prozkoumávali. V pořadí následování se postupuje po směru hodinových ručiček od aktivního hráče.*
- *Můžeš mít více svých lodí v neprozkoumaném vesmíru a každá z nich může získávat kulturu. V neprozkoumaném vesmíru mohou být současně lodě více hráčů.*
- *Pokud táhneš kartičku nebezpečí s **dráhou nebezpečí**, umísti svou loď na její začátek. K postupu musíš používat nebo . Nesmíš použít akci Přesun, abys odletěl, a loď nesbírá zdroje. Jakmile dráhu dokončíš, přesuň loď na kartu průzkumu. Tento přesun ale nespouští novou akci Průzkum.*

ZÁVĚR HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů získá ve hře **21 či více vítězných bodů (●)** nebo když je dobrána poslední kartička z balíčku průzkumu. Hra pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů.

BODY VE HŘE

Body ve hře lze získávat za úroveň impéria a kolonizované planety jako v základní hře, nově ale také navíc za karty najatých pilotů a trpasličí planety (1 *každá*) získané při průzkumu.

BONUSOVÉ BODY

Hráči obodují tajné mise jako běžně, nicméně pro tajné mise se trpasličí planety nepočítají jako planety. Hráči si navíc porovnají počet jednotlivých znaků u vyznamenání za průzkum a dostanou:

- 2 hráč s *nejvyšším počtem* daného znaku.
- 1 hráč s *druhým nejvyšším počtem* daného znaku.
- Pokud je více hráčů s *nejvyšším počtem* daného znaku, každý dostane 1. Hráči na *druhém místě* v tom případě nezískávají žádný bonus.
- Pokud má jeden hráč *nejvyšší počet* daných znaků a na *druhém místě* je remíza, všichni hráči na *druhém místě* získají 1.
- Ve hře *dvou hráčů* získá bonus jen hráč s *nejvyšším počtem* daného znaku. Hráč na *druhém místě* NEZÍSKÁ nic. Při remíze každý z hráčů získá 1.

TVŮRCI HRY

Autor: Scott Almes
Ilustrace: Naomi Robinson
Editor: Richard A. Edwards
Grafická úprava: Benjamin Shulman
Vedoucí výroby: Michael Coe

ČESKÁ VERZE

Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Jiří Tomášek
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Produktová kontrola: Kamil Smola, Michal Široký, Jan Březina

GamelynGames.com • www.rexhry.cz

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

VELKÉ PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ NÁSLEDUJÍCÍM

Tim Schafer, Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Craig Wheatley, John Paul, Andrew Scarlatelli, Vic Gabriel, Josh Runyon, David Waller, Andrew Schiemel, Jim Cooper a Kevin McLean.

© 2017 Gamelyn Games, LLC. Veškerá práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Galaxies, Tiny Epic Galaxies Beyond Black, Gamelyn Games a TEG logo jsou obchodními značkami Gamelyn Games, LLC.