



BENOIT TURPIN a ALEXIS ALLARD



ANNE HEIDSIECK

Vítejte NA MĚSÍCI



KNIHA PRAVIDEL

PŘEHLED HRY	2
KOMPONENTY	3
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA	4
HRA JEDNOHO HRÁČE	7
SCÉNÁŘ #1: ODPAL	10
SCÉNÁŘ #2: PUTOVÁNÍ	13
SCÉNÁŘ #3: KOLONIE	16
SCÉNÁŘ #4: DOLY	19
SCÉNÁŘ #5: KOPULE	22
SCÉNÁŘ #6: VIRUS	25
SCÉNÁŘ #7: ÚTĚK	29
SCÉNÁŘ #8: BITVA	32

PŘEHLED HRY



„Občané Země, situace je vážná. Naše planeta je odsouzena k zániku. Osud lidstva nyní leží ve vašich rukou... Už nejde o pouhé zachování naší ekonomiky nebo našeho způsobu života. Nyní budeme muset bojovat o holou existenci. Přežití lidstva závisí na naší schopnosti dobyt Měsíc. Tyto dobovatelské snahy, naši poslední naději na záchranu, svěřujeme do vašich rukou. Budete přitom spolu soupeřit, abyste zvýšili šance lidstva na úspěch. Navždy se zapíšete do historie tím, že nás všechny zachráníte.

Vítejte na Měsíci!“

Úryvek z projevu Katalin Nelson Blueové,
první prezidentky Aliance lidstva.

Vítejte na Měsíci je poslední epizodou herní trilogie *Vítejte...* Tentokrát se nebudete pokoušet ovládnout trh s nemovitostmi 50. let ani svět kasin 60. let, ale rovnou vesmír...

Vítejte na Měsíci je výpravná hra, která se bude v průběhu hraní postupně vyvíjet. Hra obsahuje 8 různých scénářů, které společně vytvářejí ucelený příběh, jehož obtížnost postupně narůstá. Každý z 8 scénářů můžete hrát samostatně, nebo postupně a příběhově.

VYVÍJEJÍCÍ SE KAMPAŇOVÁ HRA

Kampaňová kniha vám umožní objevovat *Vítejte na Měsíci* postupným hraním jednotlivých scénářů, od prvního až po osmý. V průběhu kampaně navíc budete ovlivňovat běh událostí prostřednictvím **karet kampaně**, a proto bude příběh pokaždé jiný. Hra *Vítejte na Měsíci* se postupně vyvíjí, ale přesto zůstává zcela znovuhratelná, protože herní komponenty v průběhu hraní nebudou ničeny ani trvale upravovány.

Pokud chcete hrát kampaň, nejprve si musíte přečíst **základní pravidla**. Poté pokračujte **kampaňovou knižkou**, která vás povede krok za krokem. Doporučujeme začít **úvodní kampaní**, díky které postupně poznáte pravidla jednotlivých scénářů.

Na konci každého scénáře můžete „uložit hru“ – zaznamenat svůj postup. V závislosti na výsledcích budete získávat hvězdy. Hráč, který jich bude mít na konci kampaně nejvíc, se stane vítězem.

SCÉNÁŘOVÁ HRA

Jednotlivé scénáře lze hrát také samostatně. Pokud chcete zahájit scénářovou hru, nejprve si přečtěte základní pravidla. Poté si vyberte konkrétní scénář a přečtěte si speciální pravidla daného scénáře.

Hráč, který bude mít na konci scénáře nejvíc bodů, se stane vítězem.

KOMPONENTY

POZNÁMKA: Na všech kartách najdete identifikační číslo, které však v průběhu hry neslouží žádnému účelu.

♦ 63 karet kosmu

Přední strana: číslo karty / Zadní strana: symbol akce
Zastoupení karet: 2× karty „1/2/14/15“, 3× karty „3/13“, 4× karty „4/12“, 5× karty „5/11“, 6× karty „6/7/9/10“ a 7× karty „8“. Zastoupení akcí: 14 karet se symbolem robota  / energie  / rostlin , 7 karet se symbolem vody  / astronauta  / plánování .
Identifikační čísla: 1–63.



♦ 48 karet úkolů

6 karet úkolů pro každý z 8 scénářů.
Ve hře jsou 3 rozdílné typy karet: úkoly A, B nebo C.
Přední strana: úkol zadán / Zadní strana: úkol splněn
Identifikační čísla: 64–111.



♦ 6 stíratelných fixů

♦ 11 karet pro hru jednoho hráče (ASTRA)

Identifikační čísla: 112–122.

3 karty ASTRA: Efekt

4 karty ASTRA: Soupeř

Oboustranně stíratelné.

4 karty ASTRA: Scénář

Oboustranně stíratelné.



♦ 1 stíratelná karta kapitána

Určeno pro scénář #8 a kampaňovou hru.
Identifikační číslo: 123.



♦ 97 karet pro kampaňovou hru

VAROVÁNÍ: Tyto karty si neprohližejte, dokud k tomu nedostanete pokyn.

Identifikační číslo: 124–220.



♦ Tato kniha pravidel určená pro scénářovou hru a hru jednoho hráče.



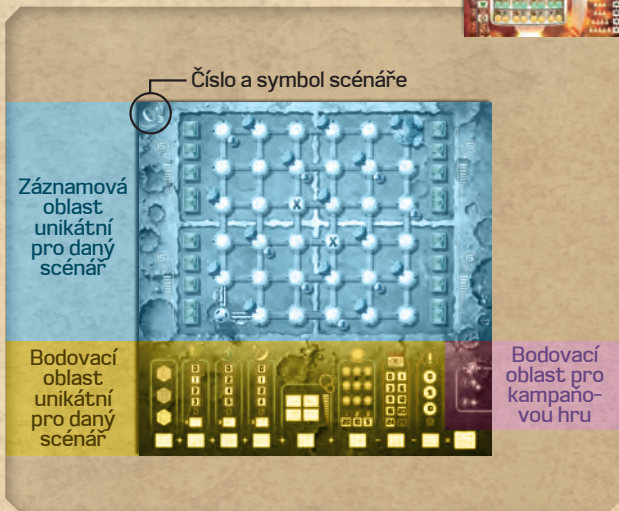
♦ 1 kampaňová kniha určená pro kampaňovou hru.

♦ 24 oboustranných a stíratelných scénářových listů

4 listy na hráče; na každé straně se nachází jiný scénář – scénářů je celkem 8 a jsou očíslovány 1–8.



♦ 6 mazacích hadříků



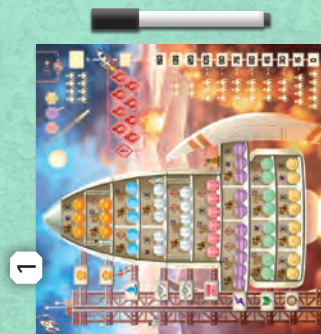
ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Při hraní všech 8 scénářů budete vždy používat stejný balíček karet kosmu (číslo/akce). Pokaždé se však bude lišit způsob hraní jednotlivých scénářů...

Následující sada základních pravidel bude platit v rámci hraní jakéhokoli scénáře. Každý scénář má navíc vlastní sadu speciálních pravidel, která budou vysvětlena později. Doporučujeme nečíst tato speciální pravidla všechna najednou, ale seznamovat se s nimi postupně v průběhu hry. V případě, že má scénář speciální pravidlo odporující některému ze základních pravidel, má přednost speciální pravidlo daného scénáře.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vezme **stíratelný fix** a **scénářový list** otočený vzhůru stranou se scénářem, který se chystáte hrát. Scénářové listy jsou číslovány v levém horním rohu. Zbývající listy a fixy odložíte zpět do krabice.
- 2 Vezměte **karty úkolů** odpovídající zvolenému scénáři – karty úkolů jsou číslovány v pravém horním rohu. Z těchto karet vyberte 3 následujícím způsobem: 1 kartu úkolu A, 1 kartu úkolu B, 1 kartu úkolu C. Umístěte tyto tři karty doprostřed herní plochy, stranou s nápisem „úkol zadán“ vzhůru. Zbývající karty úkolů odložíte zpět do krabice.
- 3 Zamíchejte **karty kosmu** a vytvořte z nich 3 stejné dobírací balíčky. Všechny tři balíčky umístěte doprostřed herní plochy, stranou s číslem vzhůru.



PRŮBĚH TAHU

Tato hra se hraje formou po sobě následujících tahů. Každý tah zahrnuje 6 níže popsanych fází.

1 – OTOČENÍ 3 KARET KOSMU

Na začátku každého tahu otočte vrchní kartu každého dobíracího balíčku a položte ji před daný balíček, stranou s akcí vzhůru.

Takto získáte v každém tahu 3 nové kombinace číslo/akce. Otočené karty budou postupně vytvářet 3 odkládací balíčky.

Po otočení poslední karty dobíracích balíčků zamíchejte zvlášť jednotlivé odkládací balíčky a vytvořte z nich 3 nové dobírací balíčky, opět stranou s číslem vzhůru.



2 – VÝBĚR KOMBINACE ČÍSLO/AKCE

Všichni hráči hrají současně: každý hráč si samostatně vybere jednu ze tří dostupných kombinací karet a zaznačí ji do svého listu. Více hráčů si může vybrat tutéž kombinaci.

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

Do prázdného pole v záznamové části svého scénářového listu musíte zapsat číslo z kombinace, kterou jste si vybrali. Tato pole jsou seskupena do různých zón v závislosti na vybraném scénáři. V každé zóně musíte zapisovat čísla ve vzestupném pořadí, od nejnižšího po nejvyšší. V rámci jedné zóny se nesmí dvakrát objevit stejné číslo.



POZNÁMKA: Mezi dvěma očíslovanými poli v rámci zóny můžete ponechat tolik prázdných polí, kolik jen chcete – tato prázdná pole můžete zaplnit později, pokud dodržíte vzestupné pořadí. Obdobně je také možné některá čísla zcela vynechat (například bezprostředně za číslo 6 napsat číslo 8).

Musíte si vybrat takovou kombinaci karet, která vám umožní zapsat nabízené číslo. Pokud nemůžete zapsat ani jedno ze 3 nabízených čísel, musíte vyškrtnout 1 pole **chyba systému** v bodovací oblasti svého scénářového listu a v tomto **tahu** nemůžete provést žádnou akci. Pole systémových chyb se vyškrťávají shora dolů.



4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)

Vybraná kombinace karet umožňuje provést akci, ovšem pouze pokud jste současně do prázdného pole svého scénářového listu zapsali číslo z dané kombinace karet.

POZOR: Provedení akce není nikdy povinné!

DRUHY AKCÍ

V průběhu hry budete opakovaně provádět 6 níže popsaných akcí, ovšem v závislosti na právě hraném scénáři se bude lišit jejich efekt. V této části pravidel najdete obecný popis jednotlivých akcí, dodatečné informace najdete ve speciálních pravidlech každého scénáře.



Robot: Tato akce umožňuje propojovat, stavět, přerušovat nebo objevovat různé části herní plochy v závislosti na právě hraném scénáři.



Voda a rostliny: Tyto akce umožňují získávat zdroje, body nebo bonusy, ovšem pouze v případě, že zapíšete číslo spojené s touto akcí na konkrétní místo svého scénářového listu.



POZNÁMKA: Číslo spojené s akcemi voda/rostliny můžete vždy zapsat i mimo pole určené pro tyto akce, a naopak můžete číslo spojené s jinou akcí zapsat do pole určeného pro akce voda/rostliny. Ani v jednom z těchto případů však nemůžete provést akci voda/rostliny.



Energie: Tato akce umožňuje vylepšit jiné akce nebo jejich hodnoty.



Astronauti: Tato akce umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2 , -1 , 0 , $+1$, $+2$. Tímto způsobem například můžete zapsat číslo 0 , pokud je na kartě 1 nebo 2 . Nemůžete však získat číslo nižší než 0 . Obdobně můžete získat vyšší čísla než 15 (16 a 17). V závislosti na speciálních pravidlech právě hraného scénáře navíc tato akce může přinášet dodatečné bonusy. Může proto být zajímavé použít tuto akci i v případě, že nebudete hodnotu čísla nijak upravovat, abyste na tyto bonusy dosáhli.



Plánování: Poté, co zapíšete číslo z vybrané kombinace karet, vám tato akce umožní zaplnit v rámci stejného tahu druhé prázdné pole. Pokud tak chcete učinit, zapíšete do prázdného pole dle svého výběru X . Tímto způsobem můžete získat například takovouto řadu čísel: $2-4-X-5-6$. V závislosti na speciálních pravidlech právě hraného scénáře navíc tato akce může přinášet buď penalizaci, nebo dodatečné bonusy.

POZNÁMKA: Pole vyplněná „X“ jsou považována za očíslovaná.

5 – INCIDENTY

V průběhu různých scénářů mohou být spuštěny efekty, které budete vyhodnocovat v této fázi.

6 – SPLNĚNÍ ÚKOLU (VOLITELNÉ)

Trojice karet úkolů představuje cíle, jejichž dosažením vás pověřila Aliance lidstva. Každý scénář vás postaví před unikátní úkoly, které jsou blíže vysvětleny v rámci speciálních pravidel daného scénáře. Hráči, kteří v rámci jednoho tahu naplní požadavky daného úkolu, jej mohou splnit. Do odpovídajícího pole úkolu A, B nebo C na svém listu zapíšou vyšší bodovou hodnotu z karty úkolu.



Karta úkolu je poté otočena stranou s nápisem „úkol splněn“ vzhůru.

Od této chvíle získají hráči, kteří úkol splní v následujících tazích, nižší bodovou hodnotu.

V průběhu partie můžete splnit všechny tři úkoly, ovšem každý pouze jednou. Pokud jste úkol splnili, o body nepřicházíte ani v případě, že později přestanete splňovat předepsané požadavky.



KONEC HRY

Hra končí v závěru tahu, ve kterém některý z hráčů:

- ▶ splní **všechny tři úkoly** ;
- ▶ vyškrtá všechna pole **chyba systému** na svém listu;
- ▶ zaplní pomocí čísel nebo „X“ **všechna pole** v záznamové oblasti svého listu.

Sečtete body za splněné úkoly a body z jednotlivých bodovacích oblastí (voda, rostliny...). Body ztrácíte za chyby systému: odečtete od svého výsledného skóre hodnotu nejnižšího čísla stále viditelného (nevyškrtaného) v oblasti chyb systému – výjimkou bude pouze první scénář, ve kterém si od výsledného skóre odečtete součet všech svých chyb systému. Hráč s nejvíce body se stává vítězem daného scénáře. V případě remízy se vítězem stává hráč s menším počtem vyškrtaných polí chyba systému. V případě přetrvávající remízy hráči vítězství sdílejí.

Při **kampaňové hře** obdržíte na konci každého scénáře v závislosti na svém výsledku určitý počet hvězd. Poté můžete přejít v **kampaňové knize** na další kapitolu a pokračovat k dalšímu scénáři.

POZNÁMKA: V případě remízy obdrží body za první místo všichni hráči, kteří se umístí první. Poté obdrží body za druhé místo všichni hráči, kteří se umístili druhí, a tak dále.

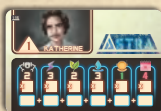
HRA JEDNOHO HRÁČE

V tomto vesmírném závodě bude vaším hlavním soupeřem soukromá vesmírná agentura ASTRA (Astronomické Sdružení Technologické & Robotické, divize Alexis, s. r. o.). Jejím cílem je zabrat ta nejlukrativnější naleziště surovin a zavést své vlastní zákony a pravidla. To je samozřejmě naprosto nepřijatelné. Spoléháme na to, že s tím něco uděláte! Při hře jednoho hráče platí i nadále všechna základní i speciální pravidla s výjimkou níže popsanych změn. V závislosti na právě hraném scénáři pak najdete v příslušné sekci pravidel dodatečná pravidla pro hru jednoho hráče.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Vyberte libovolnou kartu **ASTRA: Soupeř**. Číslo vedle jména odpovídá úrovni obtížnosti (1 = lehká).

Spodní část karty obsahuje první část ASTRA bodovací oblasti.



- 2 Vezměte si kartu **ASTRA: Scénář** odpovídající scénáři, který se chystáte hrát.

Spodní část karty obsahuje druhou část ASTRA bodovací oblasti.

V horní části karty je uvedeno, jak získat sólový bonus za účelem penalizace společnosti ASTRA.

Na kartě je také uveden ASTRA efekt, který umožňuje společnosti ASTRA penalizovat vás s pomocí karet ASTRA: Efekt. Tyto efekty se pro každý scénář liší a jejich popis najdete ve speciálních pravidlech daného scénáře. V této chvíli však nepotřebujete vědět více.

ASTRA efekt

číslo
scénáře

druhá část
bodovací oblasti



sólový bonus

- 3 Přiložte k sobě karty **ASTRA: Soupeř** a **ASTRA: Scénář** tak, aby vytvořily ASTRA bodovací oblast.



- 4 Zamíchejte **karty kosmu** a rozdělte je do tří stejně velkých balíčků, stranou s akcí vzhůru. Zamíchejte všechny **tři karty (A, B a C) ASTRA: Efekt** do jednoho ze tří balíčků. Poté na vršek tohoto balíčku umístěte zbylé dva balíčky, čímž vytvoříte jeden velký dobírací balíček karet kosmu směřujících stranou s akcí vzhůru.



PRŮBĚH TAHU

- **Otočte 3 karty:** V každém tahu otočte 3 karty kosmu. Pokud otočíte kartu ASTRA: Efekt, musíte ji okamžitě vyhodnotit (viz níže v sekci pravidel Karty ASTRA: Efekt). Poté umístěte kartu ASTRA: Efekt do odkládacího balíčku a otočte novou kartu tak, abyste měli k dispozici 3 karty kosmu.
- **Použijte 2 karty:** Vyberte a použijte 2 ze svých 3 karet kosmu, jednu použijte pro její číslo a jednu pro její akci. Poté umístěte tyto 2 karty do odkládacího balíčku.
- **Předejte 1 kartu společnosti ASTRA:** Na konci tahu předejte svou třetí, nepoužitou kartu kosmu společnosti ASTRA tak, že ji odložíte bokem, stranou s akcí vzhůru. Tímto způsobem vytvoříte balíček karet kosmu, které na konci hry přinesou společnosti ASTRA body. Tento balíček si můžete kdykoli prohlédnout. Pokud máte na herní ploše dostatek místa, můžete karty, které předáváte společnosti ASTRA, třídit podle typu akce, abyste si usnadnili počítání bodů na konci hry.

Pokud nemůžete zapsat ani jedno ze 3 nabízených čísel na kartách kosmu, musíte vyškrtnout 1 pole **chyba systému** (❗). Stále však musíte vybrat jednu kartu, kterou předáte společnosti ASTRA – zbývající dvě karty odložíte do odkládacího balíčku.

Poté, co vám poprvé dojdou karty v dobíracím balíčku karet kosmu, zamíchejte svůj odkládací balíček obsahující 3 karty ASTRA: Efekt a vytvořte z něj nový dobírací balíček. Karty, které jste předali společnosti ASTRA, se do hry nevracejí. Poté můžete pokračovat.

KARTY ASTRA: EFEKT

Účinek karet ASTRA: Efekt se liší podle toho, jestli je otočíte poprvé, nebo podruhé.

1 Při prvním otočení: Kdykoli otočíte kartu **ASTRA: Efekt A, B nebo C**, okamžitě musíte vyhodnotit ASTRA: Efekt, pokud je to možné. Tento efekt je popsán na kartě ASTRA: Scénář a liší se v závislosti na scénáři, který zrovna hrajete (viz speciální pravidla příslušného scénáře).

2 Při druhém otočení: Kdykoli opětovně otočíte kartu ASTRA: Efekt A, B nebo C (poté, co jste zamíchali odkládací balíček a 3 karty ASTRA: Efekt), okamžitě musíte vyhodnotit ASTRA: Efekt, pokud je to možné.

Dále pak musíte okamžitě otočit odpovídající kartu úkolů A, B nebo C stranou s nápisem „úkol splněn“ vzhůru. ASTRA za toto nezíská body, nicméně později, při splnění tohoto úkolu, nebudete moct získat vyšší bodovou hodnotu.



SÓLOVÝ BONUS

Karty typu ASTRA: Scénář obsahují instrukce, jak lze získat sólové bonusy. Tyto bonusy můžete získat různými způsoby v závislosti na právě hraném scénáři (viz speciální pravidla daného scénáře).

Kdykoli získáte sólové bonusy, zakroužkujte je přímo na kartě ASTRA: Scénář. Můžete je využít okamžitě, nebo později ve hře.



Sólový bonus umožňuje vyhnout se povinnosti předat kartu společnosti ASTRA. Kdykoli chcete tento bonus využít, vyškrtněte jeden ze zakroužkovaných bonusů. Poté místo předání třetí karty kosmu společnosti ASTRA tuto kartu trvale odložíte a vrátíte ji zpět do krabice. Společnost ASTRA tak za tuto kartu nezíská na konci hry body.



KONEC HRY

- Pokud nemůžete otočit 3 karty kosmu, protože vám již podruhé došly karty v dobíracím balíčku, hra okamžitě končí.
- Hra končí také v případě, že naplníte **jednu ze tří podmínek** konce hry popsanych v základních pravidlech: splníte **všechny 3 úkoly**, vyškrtnete **všechna pole chyby systému** na svém listu nebo zaplníte **všechna pole v herní oblasti** svého listu.

Pro výpočet výsledného skóre společnosti ASTRA zapište na kartu ASTRA: Soupeř, kolik jste předali společnosti ASTRA karet kosmu jednotlivých typů. Poté vynásobte tato čísla hodnotou uvedenou u každého typu akce/karet.

PŘÍKLAD: Katherine získá 2 body za každou kartu typu roboti. Pokud jí tedy předáte 7 karet robotů, získá s pomocí robotů 14 vítězných bodů.

TIP: Akce, jejichž hodnota je zvýrazněna červenou barvou, přinesou společnosti ASTRA nejvíce bodů. Vyhýbejte se předáváním většího množství karet tohoto typu společnosti ASTRA. Obdobně platí, že akce s hodnotou v zelené barvě přinesou společnosti ASTRA nejméně bodů.

Na kartě ASTRA: Scénář je uvedena fixní bodová hodnota, kterou musíte přidat k výslednému skóre společnosti ASTRA. ASTRA navíc získá body v závislosti na úrovni soupeře: do trojúhelníku na kartě ASTRA: Scénář zapište číslo odpovídající úrovni karty ASTRA: Soupeř, proti které hrajete, a poté vynásobte toto číslo hodnotou uvedenou pod ním.

PŘÍKLAD: Pokud hrajete Scénář #2 proti Katherine (úroveň 1), na konci hry získá Katherine 5 bodů a také další 1× 1 bod.



STOP!



Než budete pokračovat ve čtení: Na následující straně na vás čekají speciální pravidla Scénáře #1. Po jejich přečtení doporučujeme přestat se čtením pravidel, otevřít kampaňovou knihu a rovnou se ponořit do hraní vaší první kampaně. Připravili jsme pro vás **úvodní kampaň**, která vás postupně seznámí s pravidly a příběhem jednotlivých scénářů.

Malé ujištění: V průběhu **úvodní kampaně** vás nečekají žádná dodatečná pravidla ani žádný dodatečný obsah. V závislosti na vašich rozhodnutích může dojít k různým změnám, ovšem teprve od druhé kampaně dále. (Můžete však začít rovnou druhou kampaní, pokud chcete.)

Hra obsahuje možnost zaznamenání postupu: A proto můžete mezi dvěma sezeními dočasně přerušit hru. Díky tomu si můžete scénář klidně zahrát znovu, pokud se do něj budete chtít hlouběji ponořit.

Takže neváhejte: Přečtěte si pravidla Scénáře #1 a vrhněte se na **úvodní kampaň**. Věříme vám. Lidstvo na vás spoléhá!

Poznámka: Pravidla jednotlivých scénářů, která najdete na následujících stranách, pouze zmiňují úpravy a dodatky základních pravidel. V případě nutnosti a nejasností se proto musíte řídit základními pravidly a zohlednit zvláštnosti jednotlivých scénářů.

SCÉNÁŘ #1: ODPAL

Asteroidy přší na povrch Země už několik týdnů a situace je ze dne na den horší a horší. Musíte Zemi opustit. Je potřeba co nejrychleji připravit raketu k letu a kolonizaci Měsíce – dřív, než bude příliš pozdě. Vybavení je nutné naložit do různých pater rakety v souladu s jejími plány. Bude to závod s časem. Spoléháme na to, že vypustíte raketu dříve než ostatní.



PRŮBĚH TAHU

3 + 4 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA S POUŽITÍM SYMBOLU AKCE (POVINNÉ)

Raketa má celkem 9 podlaží. Každé podlaží tvoří samostatnou zónu, která musí být číslována zleva doprava ve vzestupném pořadí.

V tomto scénáři nebudete provádět žádné akce. To znamená, že žádná z 6 akcí nebude mít efekt. Každé podlaží je spojeno s jedním symbolem akce (*astronauti, voda, roboti...*). Akce na kartách v tomto případě slouží pouze k tomu, aby vám ukázaly, kam můžete zapsat číslo z vybrané kombinace karet. V každém tahu tak musíte zapsat číslo do podlaží, které svým symbolem odpovídá symbolu akce uvedenému na kartě z vybrané dvojice karet kosmu.



První podlaží rakety, to nejspodnější, obsahuje **symbol divoké akce**. Sem můžete zapsat jakékoli číslo, nezávisle na akci vybrané kombinace karet, pokud dodržíte vzestupné pořadí čísel.

Příklad: S kombinací karet „6/astronauti“ můžete zapsat číslo 6 do jednoho ze dvou podlaží se symbolem astronauta nebo do podlaží obsahujícího symbol divoké akce ①.

Chyba systému: Pokud nemůžete během svého tahu zapsat žádné z čísel, místo odehrání tahu zakroužkujte jedno pole chyby systému (na pořadí nezáleží) ②. Dávejte si na toto pozor, protože před vypuštěním rakety budete muset vyškrtnout každou zakroužkovanou chybu systému s pomocí efektu *aktivace rakety*.

EFEKTY SEKCI

Každé podlaží rakety obsahuje jednu nebo více sekcí rozdělených zdmi. V okamžiku dokončení libovolné sekce libovolného podlaží (sekcí dokončíte tak, že do každého pole dané sekce zapíšete číslo) okamžitě vyhodnoťte efekty dané sekce. Doporučujeme tyto efekty před jejich vyhodnocením postupně vyškrtávat, abyste na žádný nezapomněli ③.



Stavba: Do libovolného prázdného pole dle své volby můžete zapsat X, což vám umožní dokončovat sekce rychleji ④.

Příprava rakety: Na lodi najdete symboly aktivních a neaktivních raket. S pomocí efektu *příprava rakety* můžete vyplnit šipku u jedné neaktivní rakety v sekci, která zatím není zcela zaplněna čísly, a raketu tak aktivovat ⑤.



Aktivace rakety: Každý symbol aktivní rakety poskytuje určitý počet raket, které musíte vyškrtnout v bodovací oblasti napravo. Začněte spodním řádkem a postupujte nahoru, řádek po řádku. Jakmile dokončíte řádek, vyškrtněte bodovací pole na konci řádku ⑥. **Poté, co takto dokončíte všechny řádky,** můžete vyškrtnout zakroužkovaná pole chyb systému. Nakonec, pokud vám stále zbývají rakety k vyškrtnutí, budete vyškrtávat rakety vedle pole pro výsledné skóre.



Sabotáž: V průběhu fáze 5 oznamte ostatním hráčům, že probíhá *sabotáž*. Všichni soupeři musejí zakroužkovat na svém listu chybu systému a poté vyškrtnout stejný symbol *sabotáže*, který jste právě použili ke spuštění efektu. Soupeři již tento symbol sami nemohou aktivovat. Pokud několik hráčů v rámci jednoho tahu spustí stejný symbol *sabotáže* na stejném podlaží, tato *sabotáž* neovlivní nikoho z těch, kdo ji spustili, a na ostatní hráče bude mít efekt pouze jednou. Pokud spustíte v rámci jednoho tahu několik *sabotáží*, musí být vyhodnoceny nezávisle a postupně. Před konečným vypuštěním rakety budete muset vyškrtnout všechny zakroužkované chyby systému pomocí efektu *aktivace rakety* ⑦.

5 – INCIDENTY: PROBÍHÁ SABOTÁŽ

V této fázi tahu budete ohlašovat a vyhodnocovat spuštění efektu *sabotáž*.

6 – SPLNĚNÍ ÚKOLU

UPOZORNĚNÍ: V rámci tohoto scénáře vám splnění úkolu **nepřinese na konci hry body**, ale spustíte díky němu **efekt aktivace rakety** umožňující okamžitě vyškrtnout na kartě úkolu uvedený počet symbolů rakety, a to ve vaší bodovací oblasti a/nebo v oblasti chyb systému. Jakmile splníte úkol, musíte vyškrtnout odpovídající pole na svém listu ⑦.



Aktivní raketa



Neaktivní raketa



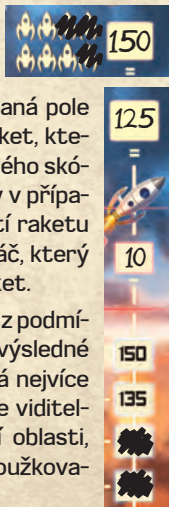
Příprava rakety

KONEC HRY

Hra může skončit buď naplněním **jedné ze tří podmínek** popsaných v základních pravidlech nebo **v okamžiku vypuštění rakety**.

Pro vypuštění rakety a výhru na konci tahu musíte vyškrtnout všechny symboly raket nacházející se pod polem s hodnotou 150 bodů a také všechna zakroužkovaná pole chyb systému na svém listu. Symboly 8 raket, které se nacházejí vedle pole pro zápis výsledného skóre, mohou být vyškrtnuty za účelem výhry v případě remízy (8). Pokud několik hráčů vypustí raketu v rámci jednoho tahu, vítězem se stane hráč, který vyškrtnal nejvíce z těchto osmi symbolů raket.

V případě, že hra skončí naplněním některé z podmínek základních pravidel, hráči spočítají své výsledné skóre a vítězem se stane hráč, který získá nejvíce bodů. Vaše skóre se rovná nejnižšímu stále viditelnému (nevyškrtnutému) číslu v bodovací oblasti, od kterého odečtete 5 bodů za každé zakroužkované a nevyškrtnuté pole chyby systému.



ÚKOLY



Kompletně očísľujte 3 podlaží se symboly astronautů a vody.



Kompletně očísľujte 3 podlaží se symboly robotů a plánování.



Kompletně očísľujte podlaží se symboly energie.



Kompletně očísľujte obě podlaží se symboly rostlin a divoké akce.



Zapište 10 X s pomocí efektu *stavba*.



Na svém listu máte 5 zakroužkovaných, ale nevyškrtnutých polí chyby systému.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

Než zahájíte hru, na kartě ASTRA: Scénář #1 vyškrtněte všechna políčka, ve kterých je uvedeno modré číslo vyšší, než je úroveň vašeho ASTRA soupeře, proti kterému se chystáte hrát.

PŘÍKLAD: Pokud hrajete proti Katherine (úroveň 1), musíte vyškrtnout všechna políčka s čísly od 2 do 8.

Na konci hry nebudete muset společnosti ASTRA počítat body, protože v průběhu hry budete k jejich sledování používat bodovací stupnici na příslušné kartě ASTRA: Scénář. Kdykoli předáte společnosti ASTRA kartu, okamžitě vyškrtněte počet políček odpovídající typu akce – tento počet je specifikován na vybrané kartě ASTRA: Soupeř. Políčka vyškrťte zleva doprava, počínaje horním řádkem.

PŘÍKLAD: Pokud hrajete proti Katherine, musíte vyškrtnout 2 políčka na bodovací stupnici karty ASTRA: Scénář, kdykoli jí předáte kartu se symbolem akce roboti.

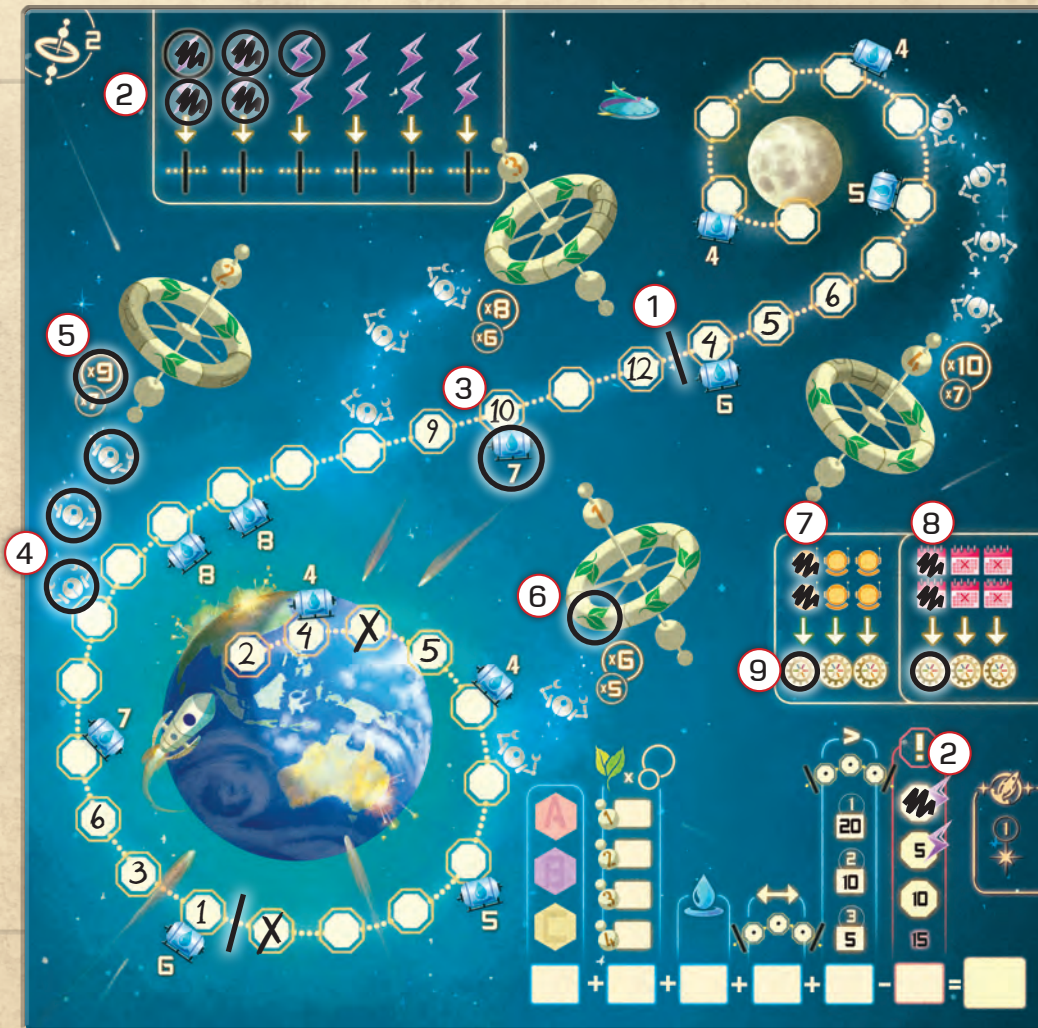
V okamžiku, kdy vyškrtnete poslední políčko, společnost ASTRA vypustí svou raketu a zvítězí ve hře se 150 body. Chcete-li vyhrát, vypustěte svou raketu dříve než ASTRA. Pokud vypustíte svou raketu ve stejném tahu jako společnost ASTRA, dojde k remíze, pokud jste nevyškrtnuli jeden nebo více symbolů rakety vedle svého pole pro výsledné skóre. V takovém případě se stanete vítězem. Pokud hra skončí dříve, než se podaří rakety vypustit, pro určení vítěze porovnejte své skóre s tím na kartě ASTRA: Soupeř. Výsledné skóre společnosti ASTRA se rovná nejnižší viditelné hodnotě na její bodovací stupnici.

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli spustíte efekt *sabotáž*, zakroužkujte 1 sólový bonus na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, ať už A, B, nebo C, vyberte jeden dostupný (nepoužitý) symbol efektu *sabotáž* kdekoli na svém listu a okamžitě ho vyškrtněte. Nadále již tento bonus nemůžete získat. Navíc okamžitě zakroužkujte 1 pole chyby systému.

SCÉNÁŘ #2: PUTOVÁNÍ

Vaši raketu se podařilo vypustit právě včas! Cesta k Měsíci však nebude jednoduchá. Bude potřeba nastavit vhodný kurz, ve správný čas provádět úpravy trajektorie, naplánovat promíchávání nádrží s vodou a připravit rostliny na vesmírných stanicích k vyzvednutí roboty. Spoléháme na to, že budete schopni optimalizovat tuto cestu tak, abyste na Měsíci přistáli za co nejlepších podmínek.



PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

Na začátku hry tvoří trajektorie cesty na Měsíc jednu dlouhou zónu, kterou musíte číslovat ve vzestupném pořadí od Země k Měsíci. Na kompletní očíslování je trajektorie příliš dlouhá. V průběhu hry však budete moci s pomocí akce *energie* (viz níže) trajektorii rozdělit do několika menších zón, které budete moci číslovat nezávisle jednu na druhé ①.

Chyba systému: Za přeškrtnutí prvních dvou políček chyby systému dostanete pokaždé jeden symbol energie jako kompenzaci: okamžitě zakroužkujte symbol energie v horní části vašeho listu ②. Pokud máte zakroužkovány 2 symboly energie, musíte je okamžitě použít (viz níže popis akce *energie*).

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)

 **Energie:** Tato akce vám umožňuje nastartovat raketové motory a provést korekci trajektorie. Abyste tak učinili, zakroužkujte jeden symbol energie v horní části vašeho listu ②. Jeden ze symbolů je zakroužkováný od začátku hry. Kdykoli máte zakroužkovány 2 symboly energie, musíte je **okamžitě** vyškrtnout a poté rozdělit zónu na své trajektorii – namalujte čáru mezi dvěma poli dle svého výběru, ať už jsou očíslovány, nebo ne. Tato čára označuje konec jedné zóny a začátek druhé. Tímto způsobem vytvoříte kratší zóny, které musí být číslovány nezávisle jedna na druhé ①.

 **Voda:** Vodu v nádržích je nutné promíchávat. Pokud zapíšete číslo z vybrané kombinace karet do pole s vodní nádrží, můžete poté s použitím akce *voda* zakroužkovat danou vodní nádrž ③.

UPOZORNĚNÍ: Připomeňte si poznámku k akci *voda* ze strany 5.

 **Roboti:** Pro vyzvednutí rostlin z vesmírných stanic budete muset naprogramovat roboty. Stanice jsou již síti robotů napojeny na vaši trajektorii, ale nejprve budete muset roboty aktivovat, aby rostliny vyzvedli, a přinesli vám tak vítěz-

né body. Ať už zapíšete číslo z vybrané kombinace karet kamkoli, pomocí této akce můžete zakroužkovat a vyslat robota k jakékoli stanici ④. První hráč (případně hráči, pokud se to podaří více hráčům v rámci jednoho tahu), který zakroužkuje všechny roboty u některé ze stanic, může zakroužkovat nejvyšší násobitel bodů ⑤. Ostatní hráči si musí tento násobitel vyškrtnout a od této chvíle mohou získat pouze násobitel s nižší hodnotou.



Rostliny: Pěstování rostlin v podmínkách mikrogravitace na vesmírných stanicích je potřeba správně organizovat. Jednotlivé stanice jsou napojeny na vaši trajektorii pomocí symbolů akce *roboti*. S pomocí akce *rostliny* můžete zakroužkovat jeden symbol rostliny na stanici dle své volby, ovšem pouze v případě, že je daná stanice spojena se zónou, do které jste právě zapsali číslo. Na začátku hry dosáhnete na všechny stanice z libovolného místa na své trajektorii, protože všechny 4 stanice jsou napojeny na jednu jedinou zónu, kterou tvoří vaše trajektorie. Postupně však skrze používání akce *energie* rozdělíte svou trajektorii do několika kratších, oddělených zón. Každá stanice tak bude spojena s konkrétní zónou a pomocí akce *rostliny* bude možné dosáhnout pouze na stanici nacházející se v zóně, do které v daném tahu zapíšete číslo z vybrané kombinace karet. **Na vesmírné stanici můžete kroužkovat rostliny i v případě, že jste zatím nezakroužkovali všechny symboly robotů vedoucí k dané stanici ⑥.**



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace karet. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2, -1, 0, +1, +2. Navíc vyškrtněte 1 symbol astronauta na pravé straně svého listu. Kdykoli máte vyškrtnuty 2 symboly astronautů, zakroužkujte 1 symbol divoké akce ⑦.



Plánování: Akce *plánování* umožňuje kromě zapsání čísla z vybrané kombinace karet zaplnit další pole symbolem X. Navíc vyškrtněte 1 symbol plánování na pravé straně svého listu. Kdykoli máte vyškrtnuty 2 symboly plánování, zakroužkujte 1 symbol divoké akce ⑧. Symbol plánování nemůžete vyškrtnout, pokud nezapíšete X do prázdného pole.



Divoká akce: Zakroužkované symboly divoké akce můžete kdykoli použít ⑨. Pokud tak chcete učinit, vyškrtněte jeden zakroužkováný symbol a poté proveďte libovolnou z 6 dostupných akcí **namísto** akce z vybrané kombinace karet.

KONEC HRY

Na konci hry si kromě bodů získaných plněním úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

► Rostliny:

U každé vesmírné stanice vynásobte počet zakroužkovaných rostlin násobitelem, který jste zakroužkovali pomocí akce *roboti*. Pozor, pokud u stanice nezakroužkujete všechny roboty, body za ni nezískáte.



► Vodní nádrže:

Přičtěte k výslednému skóre hodnotu zakroužkovaných vodních nádrží.

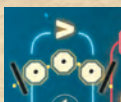
► Nejdelší dokončená zóna:

Jeden bod získáte za každé očíslované pole v nejdelší dokončené (všechna pole jsou očíslována) zóně na své trajektorii.

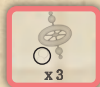


► Nejvíce dokončených zón:

Hráč nebo hráči, kteří vyplní nejvíce zón na své trajektorii, získají 20 bodů, druzí 10 bodů a třetí 5 bodů. Žádné body nezískáte, pokud nedokončíte alespoň jednu zónu.



ÚKOLY



Pomocí *robotů* zakroužkujte násobitel 3 různých vesmírných stanic.



Zakroužkujte všechny rostliny na 2 vesmírných stanicích. U daných stanic nemusíte nutně zakroužkovat všechny roboty.



Pomocí *energie* vytvořte na své trajektorii 2 zóny o 6 očíslovaných polích.



Pomocí *energie* vytvořte na své trajektorii 3 zóny o daném počtu očíslovaných polí: 1 zónu o 6 polích, 1 zónu o 4 polích a 1 zónu o 2 polích.



Zakroužkujte 6 vodních nádrží.



Zakroužkujte 4 na trajektorii po sobě jdoucí vodní nádrže.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

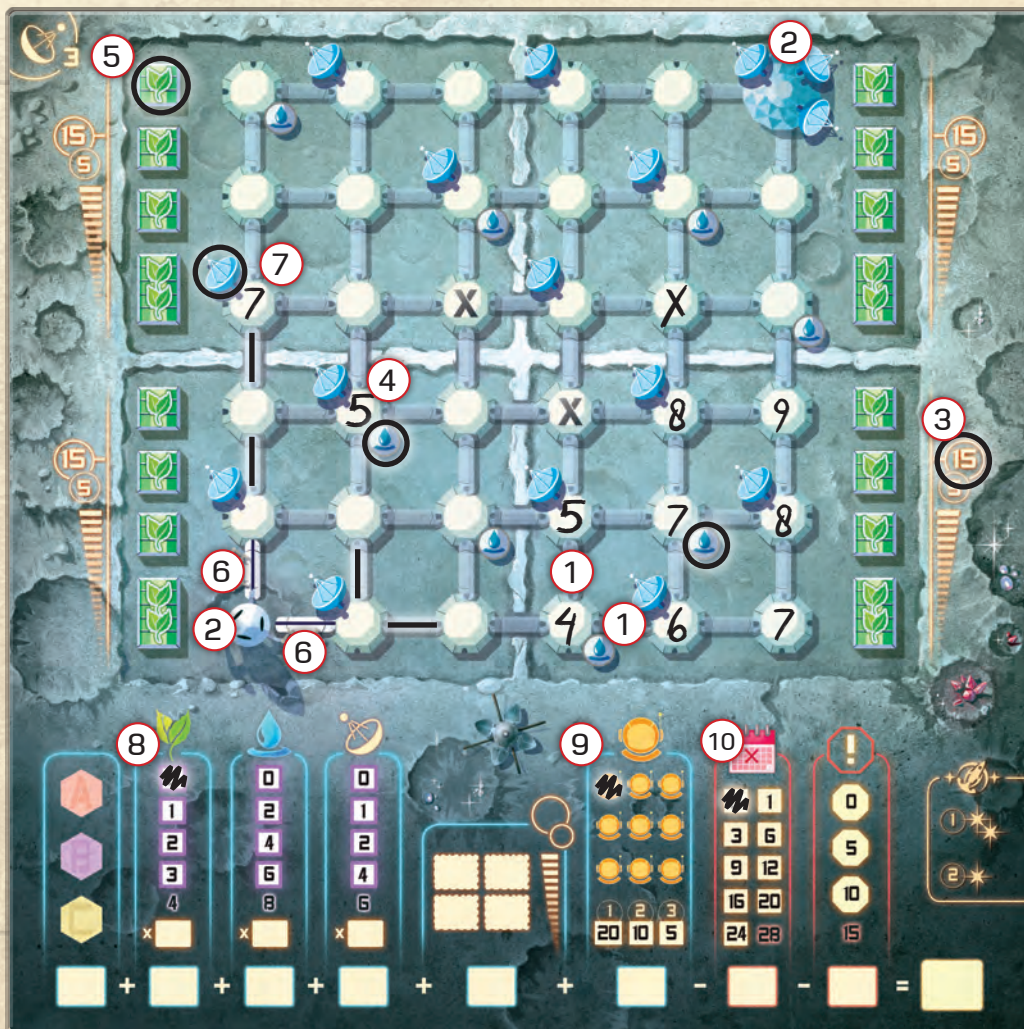
Pokud je na konci hry počet dokončených zón vyšší nebo roven počtu dvojic karet energie předaných společnosti ASTRA, dostáváte se do vedení a získáte 20 bodů za dokončené zóny. V opačném případě jste druzí a získáte pouze 10 bodů. Žádné body nezískáte, pokud nedokončíte alespoň jednu zónu. ASTRA žádné dodatečné body nezískává.

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli získáte u některé stanice nejvyšší násobitel, zakroužkujte 2 symboly sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A nebo B, vyberte vesmírnou stanici, jejíž nejvyšší násobitel je na vašem listu stále dostupný, a okamžitě jej vyškrtněte. Nadále již můžete u dané vesmírné stanice získat pouze nižší násobitel. Karta ASTRA: Efekt C nespouští ASTRA efekt, ovšem v okamžiku, kdy ji podruhé otočíte, musíte přesto otočit kartu úkolu C.

SCÉNÁŘ #3: KOLONIE

Vaše raketa přistála na Měsíci. Nyní je načase vybudovat první měsíční kolonii. V první řadě budete muset naplánovat výstavbu čtvercové sítě budov, skleníků a vodních nádrží, které budou organizovány do řad a sloupců. Také bude potřeba od místa přistání rozvést síť parabolických antén, které budou sledovat hluboký vesmír. Společně na to, že se vám podaří položit základy co největší kolonie, a zajistit tak prostor pro její budoucí rozvoj.



PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

V tomto scénáři představuje každá budova pole k očíslování. Každá řada a každý sloupec budov vytváří zónu, která musí být číslována ve vzestupném pořadí. Každá vodorovná řada budov musí být číslována ve vzestupném pořadí zleva doprava. Každý svislý sloupec budov musí být číslován ve vzestupném pořadí zdola nahoru. Kdykoli zapíšete do budovy číslo, musíte se ujistit, zda jste dodrželi pořadí vůči ostatním číslům v dané řadě a sloupci ①.

Raketa v levém dolním rohu a observatoř v pravém horním rohu jsou považovány za již očíslovaná pole ②. Dvojice budov se symbolem X nacházející se ve středu kolonie je již postavena. Od začátku hry je tedy také můžete považovat za již očíslovaná pole.

Čtvrt: Budovy v kolonii jsou rozděleny do čtyř čtvrtí. První hráč (případně hráči, pokud se to podaří více hráčům v rámci jednoho tahu), který vyplní čísla všechny budovy v rámci některé ze čtvrtí, získá a zakroužkuje nejvyšší bonus v hodnotě 15 bodů ③. Ostatní hráči si musí tento bonus vyškrtnout – od této chvíle mohou získat pouze nižší bonus s hodnotou 5 bodů.

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)



Voda: Pokud zapíšete číslo z vybrané kombinace karet do budovy s vodní nádrží, můžete poté pomocí akce *voda* zakroužkovat danou vodní nádrž ④.

UPOZORNĚNÍ: Připomeňte si poznámku k akci *voda* ze strany 5.



Rostliny: Abyste mohli pěstovat rostliny, budete muset stavět skleníky. Ty se staví tak, že ve čtvrti, do které jste právě zapsali číslo z vybrané kombinace, zakroužkujete jeden skleník ⑤. Skleníky v jednotlivých čtvrt-

tích se vždy kroužkují shora dolů, začnete tedy horním skleníkem. Každý skleník vám na konci hry vynese 1 rostlinu. Čtvrtý skleník v každém sloupci je větší a vynese 2 rostliny.



Roboti: Abyste mohli v rámci kolonie transportovat vybavení a vědecké síly, bude potřeba vytvořit síť přetlakových tunelů propojujících jednotlivé budovy navzájem. Na začátku hry jsou 2 takové tunely již vybudovány v místě přistání rakety ⑥. Provádíte-li akci *roboti*, namalujte čáru přes tunel a propojte dvě budovy. Tyto budovy nemusí být nutně očíslované. Čára však musí začínat v budově, která je již připojena k tunelové síti. Síť se může větvit do několika cest. Ve chvíli, kdy je některá z budov s parabolickou anténou očíslovaná A ZÁROVEŇ připojena k síti tunelů, zakroužkujte její anténu ⑦. Pokud připojíte k síti observatoř v pravém horním rohu, okamžitě zakroužkujte všechny 3 její antény.



Energie: S pomocí akce *energie* můžete vylepšit skleníky, vodní nádrže nebo parabolické antény. Pokud tak chcete učinit, vyškrtněte jedno políčko v bodovací oblasti dle své volby: v oblasti rostlin, vody nebo antén ⑧. Jako první musíte vyškrtnout políčko s nejnižší hodnotou, teprve poté následují ostatní – vyškrtává se shora dolů.



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace karet. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2, -1, 0, +1, +2. Navíc vyškrtněte 1 symbol astronauta v bodovací oblasti svého listu ⑨.



Plánování: Akce *plánování* umožňuje kromě zapsání čísla z vybrané kombinace zaplnit další pole symbolem X. Navíc musíte okamžitě vyškrtnout políčko s nejnižší hodnotou v sekci *plánování* v bodovací oblasti ve spodní části svého listu ⑩. Akce *plánování* je účinná, pokud chcete budovat svou kolonii rychle, ale na konci hry vás bude stát nějaké ty body.

KONEC HRY

Na konci hry si kromě bodů získaných plněním úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

Rostliny, vodní nádrže a antény:

Spočítejte symboly rostlin v zakroužkovaných sklenících, zakroužkované vodní nádrže a zakroužkované antény. Zapište tyto počty do odpovídajících bodovacích oblastí. Pro každou z těchto 3 bodovacích oblastí vynásobte konečný počet symbolů hodnotou nejnižšího stále viditelného (nevyškrtnutého) čísla odpovídající bodovací oblasti.



Dokončené čtvrti:

Zapište a přičtěte si bonusové body, které jste obdrželi za dokončení jednotlivých čtvrtí.



Astronauti:

Hráč nebo hráči, kteří vyškrtnali nejvíce symbolů astronautů, získají 20 bodů, druzí 10 bodů a třetí 5 bodů. Žádné body nezískáte, pokud nevyškrtnete alespoň jednoho astronauta.

Plánování:

Odečtěte nejnižší stále viditelnou hodnotu v bodovací oblasti plánování.

ÚKOLY



x 3

Očísľujte všechny budovy ve 3 svislých sloupcích.



x 3

Očísľujte všechny budovy ve 3 vodorovných řadách.



Pomocí robotů napojte tunelovou síť na observatoř v pravém horním rohu svého listu.



x 2

Zakroužkujte všechny parabolické antény ve 2 čtvrtích.



x 10

Zakroužkujte tolik skleníků, abyste získali 10 rostlin.



x 2

Zakroužkujte všechny nádrže s vodou ve 2 čtvrtích.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

Pokud je na konci hry počet vyškrtnutých astronautů vyšší nebo roven počtu karet astronautů předaných společnosti ASTRA, dostáváte se do vedení a získáte 20 bodů. V opačném případě jste druzí a získáte pouze 10 bodů. Žádné body nezískáte, pokud nevyškrtnete alespoň jeden symbol astronauta. ASTRA však v takovém případě nezíská žádné dodatečné body.

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli očísľujete všechny budovy v některé čtvrti a získáte vyšší bonus 15 bodů, zakroužkujte 2 symboly sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A nebo B, vyberte jednu ze čtvrtí, jejíž patnáctibodový bonus je na vašem listu stále dostupný, a okamžitě jej vyškrtněte. Nadále již můžete za očísľování dané čtvrti získat pouze 5 bodů. Karta ASTRA: Efekt C nespouští ASTRA efekt, ovšem v okamžiku, kdy ji podruhé otočíte, musíte přesto otočit kartu úkolu C.

SCÉNÁŘ #4: DOLY

Kolonie je v plném provozu. Je čas vrhnout se na těžbu podzemního bohatství Měsíce. Objevili jsme několik nalezišť vzácných minerálů, ale také vodu nebo lunární rostliny. Budete muset vykopat na Měsíci podzemní štoly, aby bylo možné těžit suroviny a transportovat je ke zpracování do továren na povrchu. Spoléháme na to, že toto bohatství dokážete využít k dalšímu, tolik potřebnému rozvoji kolonie.



PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

Důl ve spodní části vašeho listu má 3 podzemní úrovně. Každá vodorovná úroveň tvoří nezávislou zónu skládající se z polí jeskyní, která musí být číslována ve vzestupném pořadí zleva doprava ①.

V dolech se nacházejí 2 typy minerálů, kterým zjednodušeně říkáme „perly“ a „rubíny“. Kdykoli zapíšete číslo do pole s minerálem, okamžitě jej zakroužkujte ②. Pomocí akcí *voda* a *rostliny* (viz níže) budete také moci zakroužkovat rostliny a vodní prameny nacházející se v dolech.

Těžba surovin: Číslováním polí aktivujete zakroužkované suroviny, což vám umožní zásobování vašich továren. Těžba surovin probíhá v průběhu fáze 5 (viz níže).

6 hlavních továren: Čtveřice továren na levé straně slouží ke zpracování surovin přicházejících z dolů. Tyto továrny zaplníte tak, že budete shora dolů postupně kroužkovat symboly surovin.



V každé z těchto 4 továren je jeden ze symbolů suroviny spojený s určitým bonusem za naplnění továrny. První hráč (případně hráči, pokud se to podaří více hráčům v rámci jednoho tahu), který zakroužkuje surovinu se symbolem bonusu za naplnění, tento bonus zakroužkuje. Ostatní hráči si musí tento bonus na svých listech vyškrtnout a od této chvíle jej nemohou získat. ③.

Dvojice továren na pravé straně slouží jako řídicí střediska pro astronauty a plánování (viz níže popis akcí *astronauti* a *plánování*).

Tato šestice hlavních továren vám na konci hry přinese vítězné body. Efektivitu těchto továren můžete zvyšovat pomocí akcí *energie* a *roboti* (viz níže).



5 sekundárních továren: Sekundární továrny se nacházejí nad hlavními továrnami. V průběhu hry je můžete aktivovat, a získat tak okamžité bonusy (viz níže popis akcí *energie* a *roboti*).



4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)



Voda a rostliny: Obě akce v tomto scénáři fungují stejným způsobem. Pomocí odpovídajících akce můžete zakroužkovat 1 symbol vody, nebo 1 symbol rostliny nacházející se přímo nad nebo pod jeskyní, do které zapíšete číslo z vybrané kombinace karet ④.



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2, -1, 0, +1, +2. Navíc vyškrtněte 1 symbol astronauta v řídicím centru pro astronauty ⑤.



Plánování: Akce *plánování* umožňuje kromě zapsání čísla z vybrané kombinace karet zaplnit další pole symbolem X. Navíc vyškrtněte 1 symbol plánování v řídicím centru pro plánování ⑥.



Energie a roboti: Obě akce v tomto scénáři fungují stejným způsobem. Pomocí akce *energie* nebo *roboti* můžete vyškrtnout symbol energie nebo robota v libovolné továrně ⑦.

► **Vylepšení hlavní továrny:** V okamžiku, kdy v některé z továren vyškrtnete všechny symboly energie a robotů, vyškrtněte také bodovací políčko nacházející se v horní části dané továrny. Na konci hry tak při bodování použijete bodovací políčko v dolní části továrny ⑧.

PŘÍKLAD: V továrně na rostliny jste vyškrtli symbol energie a všechny 3 symboly robotů. Na konci hry vám tak každá vyškrtnutá rostlina v této továrně přinese 4 body namísto 2 bodů.

- **Aktivace sekundární továrny:** V okamžiku, kdy vyškrtnete všechny symboly energie a robotů v některé ze sekundárních továren, aktivujete bonusy, které musíte okamžitě použít. Abyste bonusy mohli použít, nejprve vyškrtněte jednotlivé bonusy a poté zakroužkujte nebo vyškrtněte odpovídající symboly v továrnách (9). Čtveřice sekundárních továren na levé straně vám přinese dodatečné suroviny, které můžete zakroužkovat v hlavních továrnách. Sekundární továrna zcela vpravo vám přinese 3 roboty, které můžete vyškrtnout v jedné továrně nebo několika továrnách, ať už hlavních nebo sekundárních.

5 – INCIDENTY: TĚŽBA SUROVIN

Pokud se vám podařilo očíslovat všechna 3 pole v rámci některého sloupce, musíte z tohoto sloupce vytěžit suroviny. Vyškrtněte v daném sloupci všechny zakroužkované suroviny (10). Poté za každou z těchto surovin zakroužkujte odpovídající symbol suroviny v některé z hlavních továren (11). Poté zakroužkujte těžební věž nacházející se na vrcholku sloupce (12).

KONEC HRY

Na konci hry si kromě bodů získaných plněním úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

- **Zpracování surovin v hlavních továrnách:**

V každé z hlavních továren na zpracování surovin запиšte celkový počet zakroužkovaných surovin. Poté tento počet vynásobte aktuálně platnou hodnotou továrny (tou horní), pokud jste továrnu nevylepšíli, nebo tou spodní, pokud jste továrnu vylepšili. K výsledku také přičtete bonus za naplnění továrny, pokud jste jej získali.

- **Řídicí středisko pro astronauty:** Vynásobte celkový počet vyškrtnutých symbolů astronautů aktuálně platnou hodnotou továrny. Astronauti obvykle nepřinášejí vítězné body, ovšem pokud jste toto řídicí středisko vylepšili, za každého vyškrtnutého astronauta získáte 3 body.



- **Řídicí středisko pro plánování:** Vynásobte celkový počet vyškrtnutých symbolů plánování aktuálně platnou hodnotou továrny. Každý vyškrtnutý symbol plánování vás obvykle připraví o 3 vítězné body, ovšem pokud jste toto řídicí středisko vylepšili, nepřijdete o žádné body.

ÚKOLY



Vytěžte v oblasti dolů 5 sloupců.



Vytěžte v oblasti dolů 4 sousedící sloupce.



Aktivujte 5 sekundárních továren nacházejících se v horní části vašeho listu.



Vylepšete nebo aktivujte celkem 6 továren, ať už hlavních nebo sekundárních.



Zakroužkujte v dolech 8 rostlin – nezáleží na tom, jestli jsou vytěžené, nebo ne.



Zakroužkujte v dolech 5 vodních pramenů – nezáleží na tom, jestli jsou vytěžené, nebo ne.

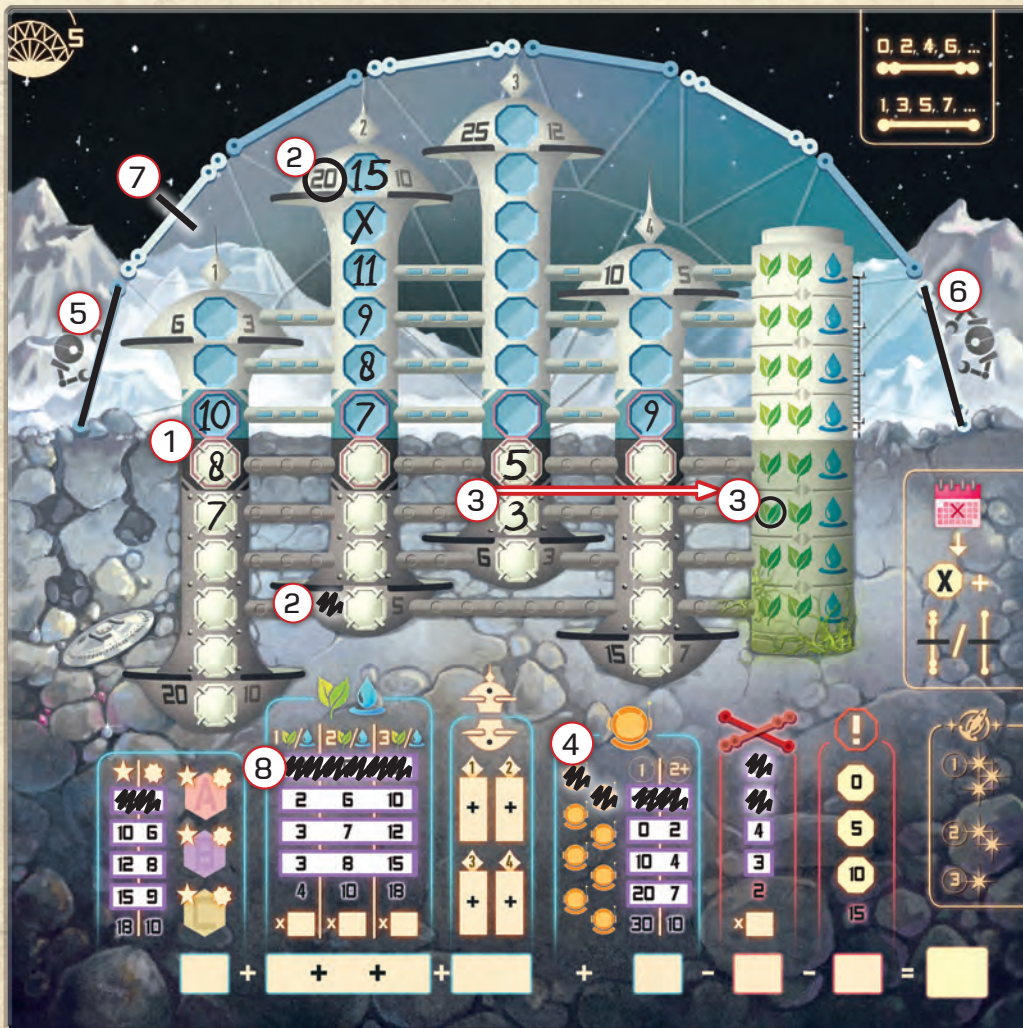
ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli získáte bonus za naplnění některé z hlavních továren, zakroužkujte 2 symboly sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A nebo B, vyberte jeden z bonusů za naplnění továrny, jenž je na vašem listu stále dostupný, a okamžitě jej vyškrtněte. Nadále již tento bonus nemůžete získat. Karta ASTRA: Efekt C nespouští ASTRA efekt, ovšem v okamžiku, kdy ji podruhé otočíte, musíte přesto otočit kartu úkolu C.

SCÉNÁŘ #5: KOPULE

Díky vašemu snažení je kolonie stále silnější a silnější. Nyní budete muset vybudovat na Měsíci hlavní město s mrakodrapy, jejichž základy budou sahát hluboko pod měsíční povrch, a s výzkumnou věží určenou ke studiu lunárních rostlin a skladování vody. Celé toto dílo bude před kosmickou radiací chránit ohromná kopule. Spoléháme na to, že se vám podaří vybudovat město, které se stane majákem naděje celého vesmíru.



PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

Každý mrakodrap představuje nezávislou zónu tvořenou různými podlažími: jednotlivá pole mrakodrapu musí být číslována vzestupně, zdola nahoru.

První číslo, které do některého z mrakodrapů zapíšete, musí být umístěno do jednoho ze 2 startovních podlaží: do prvního podlaží nad měsíčním povrchem nebo do prvního podlaží pod měsíčním povrchem. Ostatní čísla v daném mrakodrapu musíte umisťovat do podlaží přímo sousedících s již očíslovanými podlažími (tedy do podlaží nacházejících se těsně nad nebo pod očíslovanými podlažími) ①.

První hráč (případně hráči, pokud se to podaří více hráčům v rámci jednoho tahu), který dosáhne nejnižšího nebo nejvyššího podlaží některého z mrakodrapů, může zakroužkovat vyšší hodnotu bonusu uvedeného u daného patra. Ostatní hráči si musí tento bonus na svých listech vyškrtnout – od této chvíle mohou získat pouze nižší hodnotu bonusu ②.

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)



Voda a rostliny: Obě akce v tomto scénáři fungují stejným způsobem. Některá podlaží mrakodrapů jsou propojena s odpovídajícími podlažími výzkumné věže určené ke studiu lunárních rostlin a skladování vody. Pomocí akcí *voda a rostliny* můžete zakroužkovat symbol vody nebo rostliny v podlaží věže propojeném s podlažím mrakodrapu, do kterého jste právě zapsali číslo z vybrané kombinace karet ③.



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2, -1, 0, +1, +2. Navíc vyškrtнете 1 symbol astronauta v bodovací oblasti astronautů ve spodní části svého listu ④.



Roboti: Tato akce vám umožňuje zbudovat jeden díl kopule. Pokud tuto akci provedete, namalujte jeden díl kopule v souladu s následujícími pravidly:

► Můžete zbudovat buď jeden z 2 dílů přiléhajících k povrchu Měsíce, nebo navázat na některý z dříve postavených dílů ⑤.

► Pro zbudování každého dílu navíc musíte splnit speciální požadavek. Díly s jedním kruhem na obou koncích jsou díly lichého typu. Díly se dvěma kruhy na obou koncích jsou díly sudého typu. Pokud je zapsané číslo z vybrané kombinace karet liché, můžete zbudovat pouze díl lichého typu. Obdobně platí, že pomocí sudého čísla můžete zbudovat pouze díl sudého typu.

PŘÍKLAD: S kombinací karet „8 / robot“ můžete zbudovat díl sudého typu přiléhající k povrchu Měsíce na pravé straně ⑥, nebo první polovinu sudého dílu na levé straně, který byl rozdělen na poloviny akcí *plánování* ⑦.



Plánování: Akce *plánování* urychluje stavbu mrakodrapů, ale naopak zpomaluje budování kopule. Akce *plánování* umožňuje kromě zapsání čísla z vybrané kombinace karet zaplnit další pole symbolem X. Vyplnit můžete buď jedno z dvou počátečních podlaží libovolného mrakodrapu, nebo podlaží přímo sousedící s některým z již očíslovaných podlaží.

Následně musíte rovnou čarou rozdělit některý z prozatím nepostavených dílů kopule dle své volby na dvě poloviny ⑦. Tímto způsobem vzniknou z jednoho dílu ke zbudování 2 díly. Oba nové díly si ponechají lichý/sudý typ původního dílu, ze kterého vznikly. Každý díl může být takto rozdělen na dva pouze jednou. Pokud již na vašem listu nezbyvají žádné nepostavené díly, které by bylo možné rozdělit na dva, můžete akci *plánování* používat bez postihu.



Energie: Pomocí akce *energie* můžete vylepšit jednu z těchto 4 oblastí: odměnu za **splněné úkoly**, věž pro výzkum **rostlin a vody**, výkonnost vašich **astronautů** a vaši **kopuli**.

Vylepšení provedete tak, že vyškrtнете jedno bodovací políčko v bodovací oblasti dle svého výběru ve spodní části svého listu. Políčka musí být vyškrtávána shora dolů. Bodovací oblast věže pro výzkum rostlin a vody má trojitě bodovací pole. Pomocí jedné akce *energie* můžete vyškrtnout všechna 3 pole na jedné úrovni, například trojici políček „2/5/9“ ⑧. V případě astronautů a úkolů, jejichž bodovací oblasti obsahují dvojité pole, postupujte podle stejné logiky: jednou akcí *energie* vyškrtнете 2 pole na jedné úrovni.

6 – SPLNĚNÍ ÚKOLU (VOLITELNÉ)

Množství bodů získané za splnění úkolů můžete v tomto scénáři vylepšit pomocí akce *energie*. První hráč (případně hráči, pokud se to podaří více hráčům v rámci jednoho tahu), který splní úkol, zakroužkuje symbol  v odpovídající bodovací oblasti A, B nebo C. Ostatní hráči od této chvíle mohou zakroužkovat pouze symbol .

KONEC HRY

Na konci hry si kromě bodů ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

► **Úkoly:** Za každý splněný úkol (v závislosti na tom, jestli jste zakroužkovali symbol  nebo ) získáte počet bodů odpovídající hodnotě nejnižšího čísla stále viditelného v odpovídající bodovací oblasti.

► **Rostliny a voda:** Ve věži pro výzkum rostlin a vody budete mít na konci hry podlaží s 1, 2 nebo 3 zakroužkovanými symboly (rostlin nebo vody). Do prvního bodovacího sloupce запиšte počet podlaží s jedním zakroužkovaným symbolem. Do druhého bodovacího sloupce запиšte počet podlaží se dvěma zakroužkovanými symboly. Do třetího bodovacího sloupce запиšte počet podlaží se třemi zakroužkovanými symboly. V každém sloupci vynásobte právě zapsaný počet podlaží nejnižším, stále viditelným číslem.

1	2	3
		
2	6	10
3	7	12
3	8	15
4	10	18
x 2	x 5	x 1
4	30	10

► **Mrakodrapy:** Zapište a přičtěte k výslednému skóre bonusu získané za dosažení nejvyšších a nejnižších podlaží jednotlivých mrakodrapů.

► **Astronauti:** Hráč nebo hráči s nejvyšším počtem vyškrtaných symbolů astronauta získají nejnižší viditelnou hodnotu v prvním bodovacím sloupci, ostatní hráči získají nejnižší viditelnou hodnotu ve druhém bodovacím sloupci. Žádné body nezískáte, pokud nevyškrtnete alespoň jeden symbol astronauta.

► **Kopule:** Za nedokončenou kopuli na konci ztratíte vítězné body. Zapište počet nedokončených dílů kopule a vynásobte toto číslo nejvyšší viditelnou hodnotou v příslušné bodovací oblasti. Odečtěte výsledné číslo od svého skóre.

ÚKOLY



Očísľujte všechna podlaží jednoho mrakodrapu.



Očísľujte nejvyšší podlaží 2 mrakodrapů.



Ve 3 podlažích výzkumné věže (rostliny a voda) zakroužkujte alespoň 2 symboly (2 rostliny nebo 1 rostlina + 1 voda).



Ve 2 podlažích výzkumné věže (rostliny a voda) zakroužkujte všechny 3 symboly (2 rostliny + 1 voda).



Vybudujte všechny díly kopule.



Zapište s pomocí akce *plánování* symbol X do 4 různých polí.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

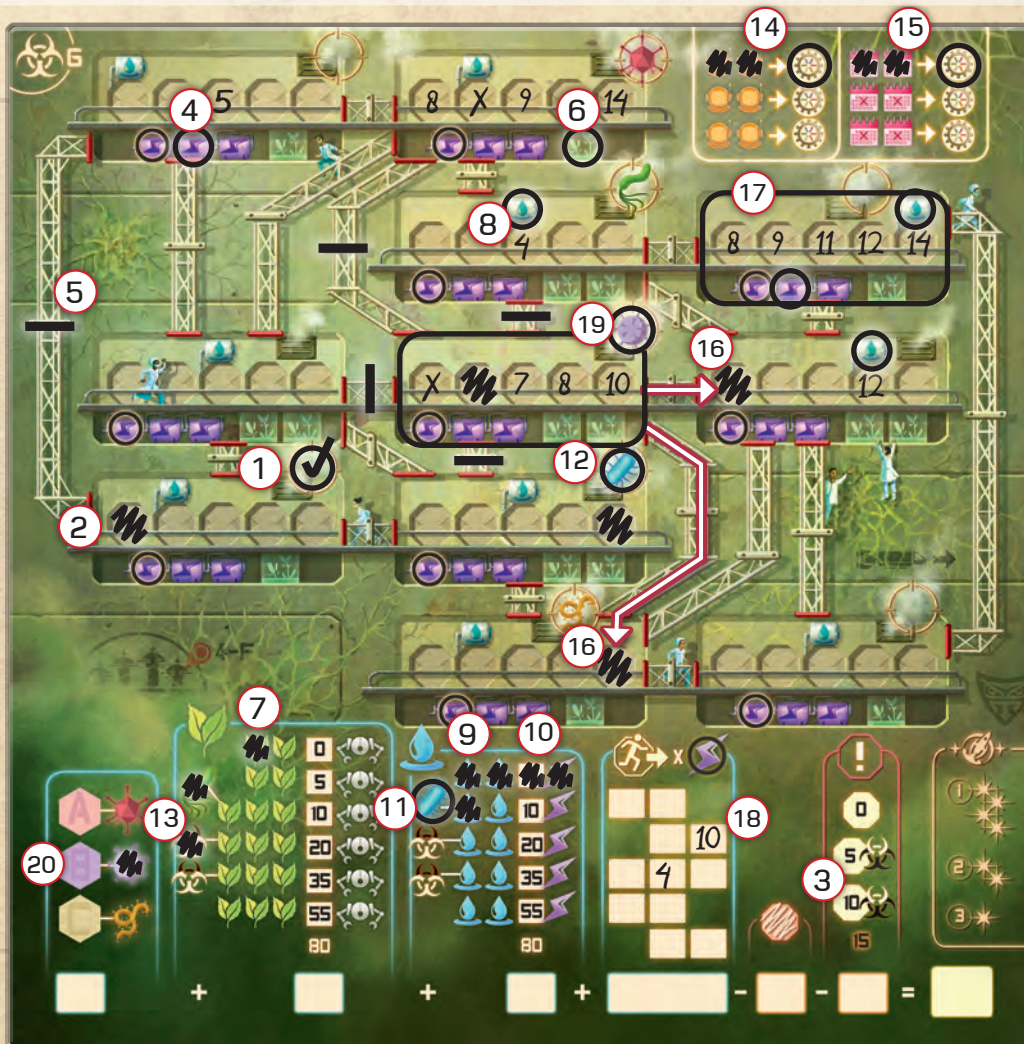
Pokud je na konci hry počet vyškrtaných astronautů vyšší nebo roven počtu karet astronautů předaných společnosti ASTRA, dostáváte se do vedení. V opačném případě jste druhí a získáte odpovídající počet bodů. Žádné body nezískáte, pokud nevyškrtnete alespoň jeden symbol astronauta. ASTRA však v takovém případě nezíská žádné dodatečné body.

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli získáte vyšší hodnotu bonusu při zaplnění nejvyššího nebo nejnižšího podlaží některého z mrakodrapů, zakroužkujte 1 symbol sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A, B nebo C, vyberte jeden z vyšších bonusů za zaplnění nejvyššího či nejnižšího podlaží, jenž je na vašem listu stále dostupný, a okamžitě jej vyškrtněte. Nadále již na tomto podlaží můžete získat pouze nižší bonus.

SCÉNÁŘ #6: VIRUS

Popravdě netušíme, jak k tomu došlo. Možná za to může voda. Nebo to způsobily snahy o křížení pozemských rostlin pěstovaných v mikrogravitaci s lunárními, mimozemskými rostlinami. Ať to způsobilo cokoli, v kolonii se objevilo hned několik virů. Máte na starosti jednu z ubikací. Uvalte na obytné prostory karanténu, pokud to bude potřeba ke zpomalení epidemie, a evakuujte co nejvíce lidí. Spoléháme na to, že navzdory situaci zvládnete pokračovat v započatých vědeckých experimentech. A to i v případě, že to může pro obyvatele představovat riziko...



PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením hry si vyberte jednu obytnou čtvrt s prázdným symbolem terče . Do tohoto terče namalujte virus a zakroužkujte jej, čímž virus označíte jako aktivní ¹. Každý hráč může tento virus umístit do jiné čtvrti dle své volby. Tento virus se nazývá „šedý“ a okamžitě se začíná šířit. Jedna obytná jednotka (pole) v dané obytné čtvrti se stává infikovanou: vyškrtněte v infikované čtvrti jedno pole dle své volby ².

PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

V tomto scénáři budete mít na starosti správu ubikace rozdělené do 5 podlaží. Každé podlaží tvoří nezávislou zónu skládající se z obytných jednotek (polí), které musí být číslovány ve vzestupném pořadí, zleva doprava. Každé podlaží je navíc rozděleno do 2 nebo 3 obytných čtvrtí o 5 obytných jednotkách a tyto čtvrti jsou navzájem propojené chodníky. Některé obytné jednotky budou v průběhu hry infikovány/vyškrtnuty – taková pole nijak neovlivňují vzestupné pořadí čísel.

Chyba systému: V okamžiku, kdy vyškrtnete 2. a 3. políčko systémové chyby, spustíte **šíření**  všech aktivních virů na svém listu – dojde k němu v 5. fázi tahu (viz níže: 5 – Incidenty: Šíření aktivních virů) ³.

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)

 **Energie:** Zakroužkujte jeden symbol energie v rámci čtvrti, do které jste zapsali číslo z vybrané kombinace karet. Všimněte si, že od začátku hry je již v každé čtvrti jeden symbol energie zakroužkován ⁴.

 **Roboti:** Prostřednictvím této akce můžete obytné čtvrti umístit do karantény, a zpomalit tak šíření virů. Uzavřete čarou jeden z chodníků dle své volby kdekoli na svém listu ⁵. Obytné čtvrti spojené tímto chodníkem nejsou nadále považovány za propojené. Tímto způsobem zpomalíte šíření virů z jedné čtvrti do druhé. Uzavření chodníku propojujícího dvě čtvrti na stejném podlaží nezpůsobí rozdělení zóny, která tak

stále musí být číslována v rámci celého podlaží ve vzestupném pořadí.

Rostliny a voda:

 **Rostliny:** Zakroužkujte symbol rostliny **ve čtvrti**, do které jste zapsali číslo z vybrané kombinace karet číslo/rostlina ⁶. Poté vyškrtněte symbol rostliny v bodovací oblasti ⁷.

 **Voda:** Zakroužkujte nádrž na vodu, pokud jste zapsali číslo z vybrané kombinace karet číslo/voda do pole s vodní nádrží ⁸. Poté vyškrtněte symbol vody v bodovací oblasti ⁹.

V bodovací oblasti musíte vyškrtnávat symboly rostlin a vody zleva doprava a shora dolů, počínaje horním řádkem.

Kdykoli vyškrtnete v bodovací oblasti poslední symbol na řádku, vyškrtněte také bodovací políčko na konci tohoto řádku a také symbol akce *roboti* nebo *energie*, kterou musíte okamžitě použít ¹⁰. Pomocí akce *roboti* uzavřete některý z chodníků. Pomocí akce *energie* zakroužkujte jeden symbol energie ve čtvrti dle své volby, ovšem s výjimkou úplných (dokončených) čtvrtí – jinými slovy čtvrtí, ve kterých jsou všechna pole očíslována nebo vyškrtnána.

Kdykoli vyškrtnete symbol (rostlin nebo vody) s přidruženým **symbolem aktivace viru** ( nebo ) ¹¹, všichni musí okamžitě tento virus na svém listu aktivovat a zakroužkovat terč odpovídajícího viru ¹². Všichni také musí vyškrtnout daný symbol aktivace viru na svém listu, protože každý virus lze aktivovat pouze jednou. Kdykoli je aktivován virus, ve fázi 5 daného tahu se u všech hráčů spustí šíření všech aktivních virů (viz níže: 5 – Incidenty: Šíření aktivních virů).

Kdykoli zakroužkujete symbol (rostlin nebo vody) s přidruženým **symbolem šíření** , všichni hráči musí vyškrtnout daný symbol šíření viru na svém listu, protože může být aktivován pouze jednou ¹³. Ve fázi 5 daného tahu se spustí u vašich soupeřů šíření všech aktivních virů (viz níže: 5 – Incidenty: Šíření aktivních virů). Pokud stejný symbol šíření aktivuje několik hráčů v rámci jednoho tahu, šíření se nebude týkat žádného z nich – v případě ostatních hráčů pak šíření proběhne pouze jednou.



Astronauti: Akce astronauti umožňuje úpravu hodnoty čísla z vybrané kombinace. Než číslo zapíšete, můžete k němu přičíst nebo od něj odečíst: -2 , -1 , 0 , $+1$, $+2$. Navíc vyškrtněte 1 symbol astronauta v horní části svého listu. Kdykoli máte vyškrtnuty 2 symboly astronautů, zakroužkujte 1 symbol divoké akce (14).



Plánování: Akce plánování umožňuje kromě zapsání čísla z vybrané kombinace karet zaplnit další pole symbolem X. Navíc vyškrtněte 1 symbol plánování v horní části svého listu. Kdykoli máte vyškrtnuty 2 symboly plánování, zakroužkujte 1 symbol divoké akce (15). Symbol plánování nemůžete zakroužkovat, pokud nezapíšete X do prázdné obytné jednotky.



Divoká akce: Zakroužkované symboly divoké akce můžete kdykoli použít. Pokud tak chcete učinit, vyškrtněte jeden zakroužkovaný symbol a poté proveďte libovolnou z 6 dostupných akcí namísto akce z vybrané kombinace karet.

5 – INCIDENTY: ŠÍŘENÍ AKTIVNÍCH VIRŮ A EVAKUACE OBYTNÝCH ČTVRTÍ

► **Počet a typ šíření:** Nejprve je potřeba určit počet a typ šíření aktivních virů, které se v této fázi spustí.

- **Infekce** : Za každý virus aktivovaný v průběhu tahu musí hráči spustit šíření všech aktivních virů. Pokud tedy v rámci jednoho tahu dojde k aktivaci 2 virů, nejprve spustíte 1. šíření všech aktivních virů a poté spustíte 2. šíření.
- **Šíření vodou a rostlinami** : Pokud aktivujete symbol šíření virů pomocí akce *rostliny* nebo *voda*, u všech hráčů se spustí šíření všech aktivních virů – výjimkou jsou ti, kteří daný symbol aktivovali a šíření spustili.
- **Šíření chybou systému** : Pokud vyškrtnete 2. a 3. políčko chyby systému, spustíte šíření všech aktivních virů, ovšem pouze na vašem vlastním listu.

► **Spustíte jedno šíření:** Aktivní viry se na vašem listu šíří jeden po druhém podle následujících pravidel: šíření vyhodnocujete zleva doprava; začnete na horním podlaží a postupujete dolů podlaží za podlažím. Virus se šíří tím způsobem, že infikuje obytnou jednotku (prázdné pole) ve čtvrti, kde je aktivní. Vyškrtněte v této čtvrti jednu obytnou jednotku dle své volby.

Pokud je čtvrt úplná (dokončená) a všechny obytné jednotky jsou očíslovány nebo vyškrtnuté, virus se rozšíří do všech sousedních čtvrtí přímo spojených s touto čtvrtí prostřednictvím chodníků. V každé z těchto čtvrtí pak musíte vyškrtnout jednu obytnou jednotku dle své volby. Virus se však do sousedních čtvrtí nerozšíří, pokud je chodník uzavřen. Obdobně se virus nerozšíří do úplných (dokončených) čtvrtí a dále (16).

► **Evakuace úplných čtvrtí:** Čtvrt je považována za úplnou (dokončenou) v okamžiku, kdy jsou všechny její obytné jednotky očíslovány nebo infikovány/vyškrtnuty. Po dokončení čtvrti musíte okamžitě zapsat body získané za tuto čtvrt – vynásobte v dané čtvrti počet očíslovaných obytných jednotek počtem zakroužkovaných symbolů energie (17).

Zapište počet získaných bodů do odpovídajícího pole v bodovací oblasti ve spodní části vašeho listu (18). Za infikované/vyškrtnuté obytné jednotky nezískáte žádné body. Nakonec zakroužkujte celou evakuovanou čtvrt. Každou čtvrt lze evakuovat a bodovat pouze jednou.

6 – SPLNĚNÍ ÚKOLU (VOLITELNÉ)

Kdykoli je v průběhu hry některá z misí poprvé splněna, všichni hráči musí aktivovat virus (červený, fialový nebo žlutý) zobrazený na kartě úkolu a zakroužkovat na svém listu terč odpovídajícího viru (19). Všichni hráči také musí vyškrtnout symbol aktivace daného viru v bodovací oblasti úkolů, protože každý virus lze aktivovat pouze jednou (20). Kdykoli je aktivován nový virus, všichni hráči musí spustit šíření všech aktivních virů. Za tímto účelem znovu vyhodnoťte předchozí, 5. fázi tahu.

KONEC HRY

I v tomto scénáři běžným způsobem platí trojice podmínek konce hry popsaná v základních pravidlech. Hra skončí v případě, že budou všechny obytné jednotky (pole) vyplněny čísly, znakem X nebo vyškrtnuty z důvodu infekce.

Na konci hry si kromě bodů získaných plněním úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

Rostliny a voda:

Započítejte si body za bodovací políčko s nejnižší, stále viditelnou hodnotou.

Evakuované čtvrti:

Evakuujte všechny zbývající, neúplně čtvrti a запиšte získaný počet bodů na svůj list (vynásobte počet očíslovaných obytných jednotek počtem zakroužkovaných symbolů energie). Poté sečtěte body za všechny své čtvrti.

Infikované obytné jednotky:

Za každou infikovanou/vyškrtnutou obytnou jednotku ztratíte 1 bod.

ÚKOLY



x 2

Evakuujte 2 čtvrti. Tyto čtvrti mohou být částečně nebo i zcela infikované.



Evakuujte všechny čtvrti jednoho podlaží. Tyto čtvrti mohou být částečně nebo i zcela infikované.



x 3

Umístěte do karantény 3 čtvrti uzavřením všech přístupových chodníků. Každá čtvrť musí být umístěna do karantény nezávisle na ostatních čtvrtích.



Umístěte do karantény čtvrt se zeleným virem a čtvrt s modrým virem uzavřením všech přístupových chodníků.



x 2

Zakroužkujte všechny symboly energie na 2 podlažích.



x 2

Zakroužkujte všechny symboly rostlin a vody na 2 podlažích.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli sami aktivujete virus (prostřednictvím úkolu nebo akce *rostliny/voda*) nebo spustíte symbol šíření (prostřednictvím akce *rostliny/voda*), zakroužkujte 1 symbol sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

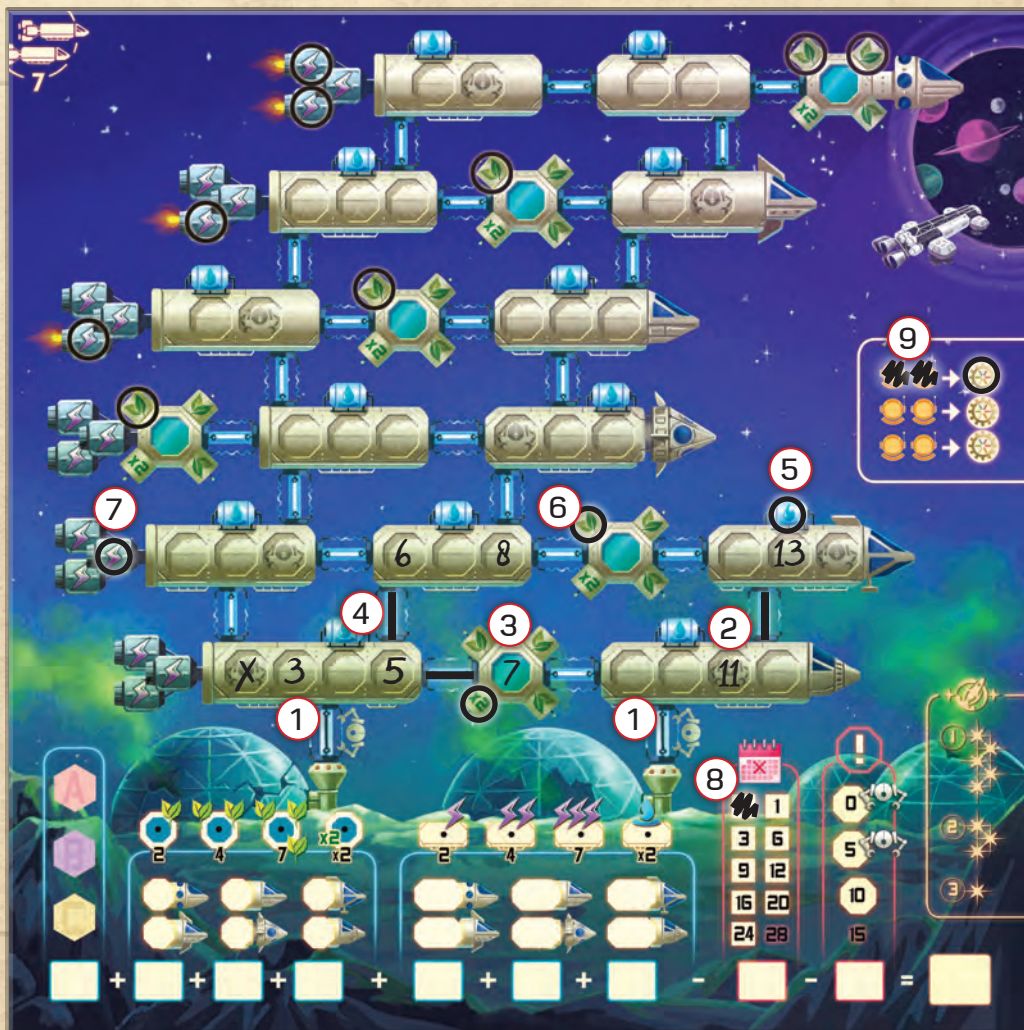
ASTRA EFEKT: ASTRA efekt se liší v závislosti na tom, zda byla karta ASTRA: Efekt otočena poprvé, nebo podruhé.

1 První otočení karty: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A, B nebo C, ASTRA **okamžitě** aktivuje zelený nebo modrý virus nebo spustí šíření. V bodovací oblasti vyberte jeden ze stále dostupných symbolů aktivace modrého nebo zeleného viru, vyškrtněte jej a aktivujte odpovídající virus. Pokud již byl modrý i zelený vir aktivován, vyberte místo toho jeden z dostupných symbolů šíření a vyškrtněte jej. Okamžitě (ne ve fázi 5) musíte spustit šíření všech aktivních virů.

2 Druhé otočení karty: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, A, B nebo C, **okamžitě** aktivujte virus zobrazený na odpovídající kartě úkolu A, B nebo C a okamžitě (ne ve fázi 5) spustíte šíření všech aktivních virů. Kartu úkolu poté otočte stranou s nápisem „splněno“ vzhůru.

SCÉNÁŘ #7: ÚTĚK

Evakuace proběhla úspěšně. Stejně už jsme chtěli jít o dům dál. Přípravy na cestu bude potřeba trochu uspišit, ale nové vesmírné lodě ještě nejsou připravené. Nouzový stav nás navíc donutil lodě zaparkovat do několika vodorovných pater přímo nad obytné kopule, a většina z nich je proto nyní nedostupná. S tím musíte něco udělat. Spoléháme na to, že s vaší pomocí se nám podaří opustit tenhle prokletý Měsíc skrze díru v časoprostorovém kontinuu a pokračovat v dobývání vesmíru.



PRŮBĚH TAHU

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA (POVINNÉ)

Vesmírné lodě jsou zaparkovány do vodorovných pater a každá loď je nezávislou zónou, která musí být číslována zleva doprava ve vzestupném pořadí. Každá loď obsahuje 2 nebo 3 moduly, každý s několika poli, a také jeden skleník na pěstování rostlin.

Moduly, skleníky a vesmírné lodě jsou navzájem propojeny přechodovými komorami . Problém však spočívá v tom, že přechodové komory nejsou aktivované. Moduly nebo skleníky můžete číslovat, až když aktivujete přechodovou komoru, která vám k nim umožní přístup.

Na začátku hry máte přístupné pouze dva moduly nejnižší zaparkované lodi ①. Čísla proto můžete zapisovat pouze do polí v těchto dvou modulech.

Roboti – bonus: Kdykoli запиšete číslo do pole se symbolem robota ②, získáte bonus, který musíte okamžitě použít a aktivovat s jeho pomocí přechodovou komoru (viz níže popis akce *roboti*). Tento bonus nenahrazuje akci v daném tahu vybrané kombinace karet.

Skleníky – bonus ×2: První hráč, který zapíše číslo do určitého skleníku, může zakroužkovat ×2 bonus daného skleníku ③. Ostatní hráči musí okamžitě vyškrtnout na svém listu u daného skleníku bonus ×2 – nadále jej již nemohou získat.

Chyba systému: Pokud musíte vyškrtnout pole chyby systému, první dvě pole vám poskytnou kompenzaci a umožní vám okamžitě aktivovat přechodovou komoru (viz níže popis akce *roboti*).

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)



Roboti: Tato akce umožňuje aktivovat přechodovou komoru. Pokud tak učiníte, namalujte čáru přes přechodovou komoru spojující dva moduly nebo modul a skleník ④. Přechodovou komoru můžete aktivovat pouze tehdy, pokud je spojená s již připojeným modulem nebo skle-

níkem. Tímto způsobem budete v průběhu hry zpřístupňovat nové moduly, skleníky a vesmírné lodě, do kterých bude možné zapisovat čísla. Nezapomínejte, že každá vesmírná loď tvoří zónu, která musí být číslována zleva doprava ve vzestupném pořadí. Přechodové komory, ať už je aktivujete, nebo ne, nemění pravidla pro číslování zón.



Voda: Pokud запиšete číslo z vybrané kombinace karet do pole s vodní nádrží, můžete vodní nádrž zakroužkovat ⑤.



Rostliny: Ve skleníku nacházejícím se na stejné vesmírné lodi, do které jste právě zapsali číslo z vybrané kombinace karet, můžete zakroužkovat rostlinu ⑥.

Některé rostliny jsou zakroužkovány od začátku hry. Rostlinu ve skleníku můžete zakroužkovat i v případě, že zatím není připojený ke zbytku lodi aktivní přechodovou komorou.



Energie: Nahodte reaktor! Tato akce umožňuje zakroužkovat symbol energie v reaktoru na konci lodi, do které jste právě zapsali číslo z vybrané kombinace karet ⑦.

Některé reaktory jsou zakroužkovány od začátku hry.



Plánování: Akce *plánování* umožňuje zaplnit některé z dostupných volných polí „X“ (poté co запиšete číslo z vybrané kombinace karet). Navíc musíte okamžitě vyškrtnout dostupné pole s nejnižší hodnotou v bodovací oblasti akce plánování ve spodní části svého listu ⑧.



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje před zápisem čísla z vybrané kombinace úpravu jeho hodnoty (−2, −1, 0, +1 nebo +2). Navíc můžete vyškrtnout jeden symbol akce *astronauti* v pravé části svého listu. Jakmile máte 2 vyškrtnuté symboly akce *astronauti*, zakroužkujte jeden symbol divoké akce ⑨.



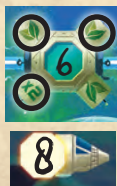
Divoká akce: Zakroužkované symboly divoké akce můžete kdykoli použít. Pokud tak chcete učinit, vyškrtněte jeden zakroužkovaný symbol a poté proveďte libovolnou ze 6 dostupných akcí namísto akce z vybrané kombinace karet.

KONEC HRY

Na konci hry si kromě bodů získaných plněním úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

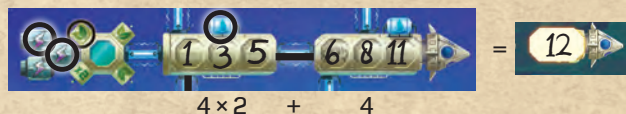
► Skleníky:

Zapište si skóre za každé očíslované pole skleníku v bodovací oblasti odpovídající lodi. Skleník vám přinese 2 body za 1 zakroužkovanou rostlinu, 4 body za 2 zakroužkované rostliny a 7 bodů za 3 zakroužkované rostliny. Pokud jste zakroužkovali u daného skleníku $\times 2$ bonus, hodnota bodů získaných za daný skleník se zdvojnásobí. Za skleníky bez vepsaného čísla nebo bez zakroužkovaných rostlin nezískáte žádné body.



► Moduly:

U každé vesmírné lodi zapište souhrn hodnot jednotlivých modulů, které ji tvoří. Pravidla platí pro všechny vesmírné lodi stejně: za každý plně očíslovaný modul získáte při 1 zakroužkovaném reaktoru 2 body, při 2 zakroužkovaných reaktorech 4 body a při 3 zakroužkovaných reaktorech 7 bodů. Pokud jste zakroužkovali v modulu vodní nádrž, hodnota bodů získaných za daný modul se zdvojnásobí. Za moduly, které nejsou plně očíslované, nezískáte žádné body.



► Plány:

Odečtete od výsledného skóre hodnotu nejnižšího čísla stále viditelného v bodovací oblasti akce *plánování*.

ÚKOLY



Očísľujte 3 skleníky se 3 zakroužkovanými rostlinami.



Očísľujte skleník nejvyšší vesmírné lodi a zakroužkujte v něm 3 rostliny.



Kompletně očísľujte 7 modulů.



Kompletně očísľujte 3 vesmírné lodi.



Zakroužkujte na 3 vesmírných lodích všechny reaktory.



Zakroužkujte na 3 vesmírných lodích všechny vodní nádrže.

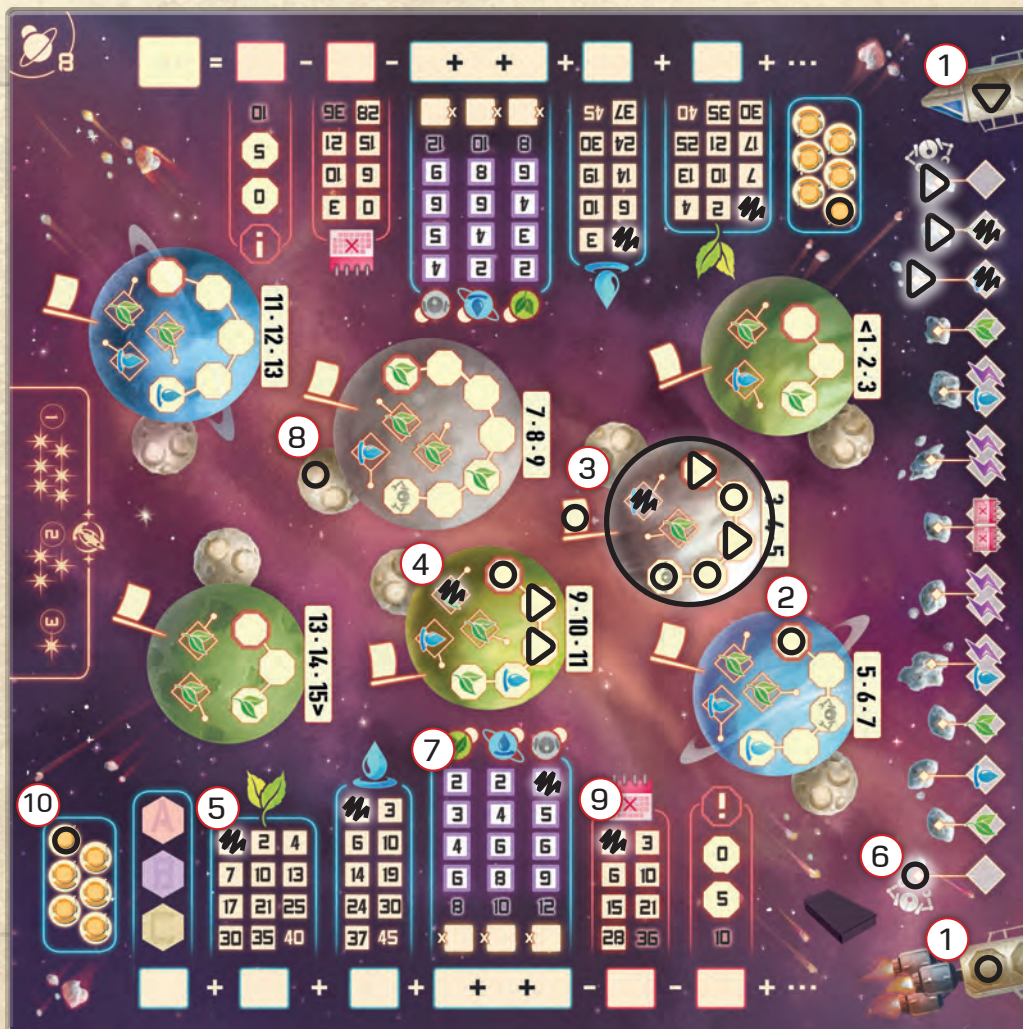
ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli získáte $\times 2$ bonus, zakroužkujte 1 symbol sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, ať už A, B nebo C, vyberte libovolný skleník se stále dostupným $\times 2$ bonusem a okamžitě tento bonus vyškrtněte. Nadále již tento bonus nemůžete získat.

SCÉNÁŘ #8: BITVA

Podařilo se nám najít pouze dva systémy s obyvatelnými planetami: dvojsystém Nová Solaris 1 a 2. Ačkoli jsme okamžitě zahájili kolonizaci, přírodních zdrojů na jednotlivých planetách není dostatek pro celou populaci. Schyluje se k bitvě... Spolehneme na to, že se vám podaří zabrat co nejvíce území, obsadit co nejvíce planet a získat co nejvíce zdrojů. Vaši nejbližší soupeři budou tvrdou konkurencí...



PŘÍPRAVA HRY

Tento scénář budete hrát na 2 listech, které budete sdílet se svými dvěma sousedy. List scénáře #8 umístíte mezi sebe a soupeře po své **levici**. Tento list musí být orientován stranou s asteroidy směřující doprostřed stolu. Bodovací oblast úkolů A, B a C musíte mít na levé straně. V případě hry dvou hráčů bude jednodušší umístit oba herní listy doprostřed stolu, jeden vedle druhého.

Vyberte si značku (kroužek, křížek, trojúhelník), která se bude lišit od značek vašich 2 sousedů. Zvolenou značku namalujte na vesmírnou loď poblíž své bodovací oblasti; učiňte tak na obou svých sdílených listech ①.

Určete kapitána, který umístí k přední části svého levého listu kartu kapitána. Tento hráč bude mít na starosti přesun této karty k přední části svého druhého listu na konci každého tahu – takto bude udržovat přehled o tom, na kterém listu se bude hrát.

PRŮBĚH TAHU

V průběhu hry budete střídavě hrát na 2 listech. V prvním tahu budou všichni hráči hrát na levém listu. V následujícím tahu budou všichni hráči hrát na pravém listu... a takto budete pokračovat. Žádný hráč tak nebude dvakrát po sobě hrát na stejném listu. Jako připomínka tohoto pravidla slouží karta kapitána, kterou bude kapitán na konci každého tahu přesouvat k přední části nově aktivního listu.

3 – ZAPSÁNÍ ČÍSLA, RESPEKTIVE NAMALOVÁNÍ ZNAČKY (POVINNÉ)

V tomto scénáři nebudete zapisovat čísla. Číslo z vybrané kombinace karet namísto toho použijete k namalování své značky na planetu s odpovídajícím číslem. Příklad: S číslem 7 můžete namalovat svou značku do jednoho z polí modré planety 5–6–7 nebo šedé planety 7–8–9. Svou značku musíte namalovat do prvního dostupného pole dané planety, počínaje polem s červeným okrajem ②.

Pokud pole, do kterého namalujete svůj znak, obsahuje bonusový symbol, okamžitě můžete tento bonus použít navíc k akci z vybrané kombinace karet (viz níže: Bonusové symboly).

Ovládnutí planety: Jakmile je poslední pole planety vyplněno značkou, vládcem planety se stává hráč, který má na dané planetě namalováno nejvíce značek. V potaz musíte vzít i značky, které byly namalovány na měsíc dané planety s použitím akce *plánování* (viz níže: Plánování). Po vyhodnocení vlastnictví namalujte na vlajku značku hráče, který planetu ovládl ③. V případě remízy je vláda nad planetou sdílená a na vlajku jsou namalovány značky obou hráčů. Nakonec planetu zakroužkujte, abyste měli lepší přehled o tom, které planety již jsou vyhodnoceny.

4 – PROVEDENÍ AKCE (VOLITELNÉ)



Rostliny a voda: Na planetě, na kterou jste právě namalovali svůj znak, můžete s pomocí akce *rostliny* vyškrtnout jeden dostupný symbol rostlin a s pomocí akce *voda* jeden dostupný symbol vody ④. Poté vyškrtněte bodovací políčko nejnižší, stále viditelné hodnoty v odpovídající bodovací oblasti ⑤. Pokud se na planetě nenachází žádný dostupný symbol odpovídající vaší akci, pak akci nemůžete provést.



Roboti: Prostřednictvím této akce můžete těžit suroviny v poli asteroidů. Za tímto účelem namalujte svůj znak na první dostupný asteroid. Pokud se na tomto asteroidu nachází jeden nebo více bonusových symbolů, musíte je vyškrtnout a okamžitě použít (viz níže: Bonusové symboly). Malování svého znaku na asteroidy musíte započítat na své straně listu a postupovat směrem ke svému soupeři ⑥.



Energie: Prostřednictvím této akce můžete zvýšit hodnotu vámi ovládaných planet. Ve hře jsou celkem 3 typy planet: zelené, modré a šedé. Pro každý z těchto 3 typů planet je v bodovací oblasti speciální sloupec. Vyškrtněte bodovací políčko s nejnižší, stále viditelnou hodnotou ve sloupci dle svého výběru ⑦.



Plánování: Kromě namalování svého znaku na planetu za použití čísla z vybrané kombinace karet můžete při použití této akce namalovat svůj znak také na měsíc vybrané planety ⑧. Poté musíte vyškrtnout bodovací políčko s nejnižší, stále viditelnou hodnotou v bodovací oblasti

plánování. ⑨. Všimněte si, že každý měsíc disponuje pouze 2 volnými poli k namalování znaku a že obě místa mohou být zabrána jedním hráčem. Svůj znak nemůžete namalovat na měsíc planety, která již je úplná a o jejímž vládci již bylo rozhodnuto.



Astronauti: Akce *astronauti* umožňuje před namalováním znaku upravit hodnotu čísla z vybrané kombinace karet [-2, -1, 0, +1 nebo +2]. Navíc můžete zakroužkovat 1 symbol akce *astronauti* ve své bodovací oblasti ⑩. V následujícím tahu na tomto listu můžete kromě provedení akce z vybrané kombinace karet také použít zakroužkovaný symbol astronauta, a upravit tak hodnotu čísla z vybrané kombinace karet. Kdykoli takto použijete symbol astronauta, musíte ho vyškrtnout. Tento způsob použití symbolu astronauta vám umožňuje upravit číslo, ale ne zakroužkovat nový symbol astronauta.

Bonusové symboly: Pomocí symbolů **voda** nebo **rostliny** jednoduše vyškrtněte nejnižší bodovací políčko v odpovídající bodovací oblasti. Pomocí symbolu **roboti** namalujte svůj znak na asteroid a okamžitě použijte bonusové symboly tohoto asteroidu. Pomocí symbolu **energie** vyškrtněte bodovací políčko za účelem zvýšení hodnoty některého typu planet. Pomocí symbolu **plánování** namalujte svůj znak na některý z měsíců, ale bez vyškrtnutí bodovacího políčka ve vaší bodovací oblasti.

KONEC HRY

Hra končí na konci tahu, ve kterém některý z hráčů splní všechny 3 úkoly, vyškrtně 2 políčka chyba systému na jednom ze svých listů nebo na jednom ze svých listů zaplní všechna pole.

Na konci hry si kromě bodů získaných za oba listy, plnění úkolů a ztracených za chyby systému započítejte také body za níže popsané bodovací oblasti:

- ▶ **Rostliny a voda:** Započítejte si body za bodovací políčko s nejnižší, stále viditelnou hodnotou.
- ▶ **Planety:** Rozhodněte o vládci zbývajících, neúplných planet. Poté si запиšte počet planet jednotlivých typů, které ovládáte, a vynásobte toto číslo nejnižší odpovídající bodovou hodnotou.

- ▶ **Plány:** Odečtete od výsledného skóre hodnotu nejnižšího čísla stále viditelného v bodovací oblasti akce plánování.

ÚKOLY



Ovládněte 4 planety na jednom listu.



Ovládněte 1 planetu od každého typu na jednom listu.



Pomocí akce *roboti* namalujte svůj znak na 7 asteroidů na jednom listu.



Dvakrát po sobě zvýšte hodnotu všech typů planet na jednom listu.



Vyškrtněte 6 bodovacích políček rostlin a 4 bodovací políčka vody na jednom listu.



Pomocí akce *plánování* namalujte svůj znak na 4 různé měsíce na jednom listu.

ASTRA: HRA JEDNOHO HRÁČE

PŘÍPRAVA HRY

Vezměte si 2 listy scénáře #8 a umístěte je před sebe, jeden vedle druhého. Namalujte značku společnosti ASTRA na vesmírnou loď na opačné straně obou listů [ASTRA má v oblíbené trojúhelník].

V každém tahu bude ASTRA hrát jako první, a to na aktivním listu daného tahu. Poté budete na stejném listu hrát vy. Na konci tahu se přesunete na druhý list. Abyste měli neustále přehled o tom, na kterém listu se právě hraje, umístěte kartu kapitána k přední části levého listu. Na konci tahu pak tuto kartu přesuňte k přední části druhého listu.

PRŮBĚH TAHU

Tah společnosti ASTRA: Na začátku každého tahu místo otočení 3 karet kosmu najednou začnete otočením 1 karty kosmu. Společnost ASTRA použije číslo a akci této karty k odehrání svého tahu.

Číslo: Vyberte planetu odpovídající číslu na kartě a namalujte sem znak společnosti ASTRA. Pokud již odpovídající planety nejsou dostupné, namalujte znak společnosti ASTRA na další planetu ve vzestupném pořadí. Pro toto pořadí považujte planetu 1–2–3 za následující po planetě 13–14–15. Kdykoli namalujete znak společnosti ASTRA na pole s bonusovým symbolem, ASTRA žádný bonus nezíská.

PŘÍKLAD: Otočíte kartu s číslem 11, ale ani jedna planeta s tímto číslem již není dostupná. Následující planeta 13–14–15 již také není dostupná. Znak společnosti ASTRA tak namalujete na planetu 1–2–3.

Ovládnutí planety: Jakmile je poslední pole planety vyplněno značkou, na vlajku namalujte znak společnosti ASTRA, pokud má ASTRA na dané planetě většinu. V případě remízy namalujte na vlajku pouze svůj znak.

Akce: Pokud je to možné, proveďte za společnost ASTRA akci z otočené karty, a to na stejné planetě, na kterou jste namalovali znak společnosti ASTRA:

- ▶ **Rostliny nebo voda:** vyškrtněte odpovídající symbol, pokud je na planetě stále dostupný.
- ▶ **Plánování:** namalujte znak společnosti ASTRA na měsíční pole, pokud je stále dostupné.
- ▶ **Roboti:** namalujte znak společnosti ASTRA na asteroid, začnete na opačné straně listu. ASTRA nezíská žádné bonusy za vyplnění polí s bonusovými symboly.
- ▶ **Astronauti:** namísto akce *astronauti* proveďte v případě společnosti ASTRA akci *plánování*.
- ▶ **Energie:** namísto akce *energie* proveďte v případě společnosti ASTRA akci *roboti*.

Váš tah: Otočte 2 další karty kosmu. Spolu s první kartou použitou společností ASTRA nyní máte k dispozici 3 karty, které můžete běžným způsobem použít k odehrání tahu na stejném listu. Karta použitá k odehrání tahu společnosti ASTRA je určena k volnému použití, společnosti ASTRA ji nemusíte předat. Jako obvykle nakonec předáte společnosti ASTRA kartu, kterou nepoužijete. Tato karta je jedinou cestou, jak může společnost ASTRA na konci hry získat vítězné body. Akce, které ASTRA ve svém tahu provádí, slouží pouze k vašemu zdržení.

Konec tahu: Přesuňte kartu kapitána k přední části druhého listu, který se tak stane novým, aktivním listem pro následující tah.

Konec hry: Nemí vyloučené, že se společnosti ASTRA podaří namalovat svůj znak na poslední dostupné pole na jednom z listů, a spustit tak konec hry dříve, než stihnete odehrát svůj tah. V takovém případě musíte vyškrtnout jedno políčko chyby systému, a přesto předat společnosti ASTRA kartu. Teprve poté je hra u konce.

SÓLOVÝ BONUS: Kdykoli namalujete svůj znak na vlajky 2 planet, zakroužkujte 1 symbol sólového bonusu na kartě ASTRA: Scénář.

ASTRA EFEKT: Jakmile otočíte kartu ASTRA: Efekt, ať už A, B nebo C, okamžitě za společnost ASTRA proveďte 2 akce *plánování*. Na jeden z měsíců listu aktivního v aktuálním tahu namalujte 2 znaky společnosti ASTRA. Musíte vybrat takový měsíc, jehož planeta je stále k dispozici, a upřednostnit přitom měsíc planety, na které se nachází nejvíce vašich znaků (planeta + měsíc). Pokud v tomto panuje shoda mezi několika planetami, můžete vybrat libovolnou z nich. Pokud se již na měsíci jeden znak nachází, přidejte znak společnosti ASTRA vedle něj a druhý znak poté namalujte na měsíc jiné planety v pořadí podle priority.

PŘÍKLAD: Ve hře jsou 4 dostupné planety: planeta A, na které se nachází 4 vaše znaky, planeta B, na které se nachází 3 vaše znaky, a planety C a D, na kterých se nachází po 2 vašich znacích. Na měsíci planety A se již jeden znak nachází, a proto namalujete znak společnosti ASTRA vedle něj. Na měsíci planety B není volné pole. Nyní si tedy můžete vybrat, jestli druhý znak společnosti ASTRA namalujete na měsíc planety C nebo D, protože mezi nimi panuje shoda.

AUTOŘI HRY

Autoři hry: **Benoît TURPIN a Alexis ALLARD**

Ilustrace a grafický design: **Anne HEIDSIECK**

Vývoj hry: **BLUE COCKER**

Anglický překlad: **Benoît TURPIN a Natacha CHARLON**

Pravidla: **Dominique BODIN**

Korektury: **Sandra GRÈS**

ČESKÁ VERZE

Překlad: **Ondřej ZABLOUDIL PECHNÍK**

Grafická úprava: **Jiří NEVĚŘIL**

Jazyková úprava: **Eliška POSPÍŠILOVÁ**

Redakce: **Jan BŘEZINA, Ondřej HRABÁLEK, Vladimír SMOLÍK**



Vydavatel: Blue Cocker

49 avenue du Lauragais

31400 Toulouse

Francie

www.bluecocker.com



Distributor pro ČR a SR:

Rexport, s. r. o.

Palackého třída 198/72

612 00 Brno

obchod@rexhry.cz