



● ŽIVĚ

NĚCO
TAKOVÉHO JSEM
JEŠTĚ NEVIDĚLA!

PRÁVĚ TEĎ
UFO nad New Yorkem!
Na místě je Samantha Legrand.



ALE JÁ
ANO.



K Zemi se blíží obří vesmírná loď, chrlicí hordy útočných letounů. Zatímco města se zoufale snaží ochránit své obyvatele, náš tým výzkumníků shromažďuje informace, které nám umožní zahájit odvetu.

1. KAPITOLA – INVAZE

1

Všechny kampaňové komponenty mají v rohu značku I–IV. Podle ní poznáš, ke které kapitole patří, kdybys je potřeboval roztřídit.

NOVÉ KOMPONENTY



Pokud nějaký scénář využívá oranžový letoun nebo některé ze 6 číslovaných žetonů, vždy zároveň vysvětluje, jak s nimi zacházet.

HODNOTY NA KOSTKÁCH

Některé postavy a města umožňují zvyšovat hodnoty kostek. Jak se dá předpokládat, kostka nemůže mít nikdy vyšší hodnotu než 6. Má-li být hodnota kostky 7 nebo více, nastav ji na 6.

MÍSTNOSTI SE DVĚMA EFEKTY



Některé místnosti nabízejí dva efekty za cenu jednoho. Když spotřebuješ stanovené množství energie, **můžeš postupně provést oba efekty.** Hodnotu místnosti spočítej

jako obvykle – sečti obě kostky a případný modifikátor. Výsledek je hodnota každého ze dvou efektů. Efekty lze provést v libovolném pořadí.

Příklad: Na místnost výše jsi umístil kostky 3 a 6. Hodnota místnosti je tedy $3 + 6 - 2 = 7$. Za 4 energie můžeš provést oba efekty v libovolném pořadí, každý s hodnotou 7. To ti umožňuje zaprvé sestřelit nepřátelské letouny na explozích s číslem 7 nebo nižším a zadruhé nainstalovat robota. Ten bude mít hodnotu jen 6, protože sedmička na kostce nastavit nejde.



MONTREAL

Montreal umožňuje počítat hodnoty místností stejného typu. Tuto vlastnost lze využít i u místností se dvěma efekty. Nejdříve vypočti hodnotu místnosti. Pak můžeš v libovolném pořadí vyhodnotit oba efekty, přitom smíš ke každému přičíst hodnoty dalších místností stejného typu.

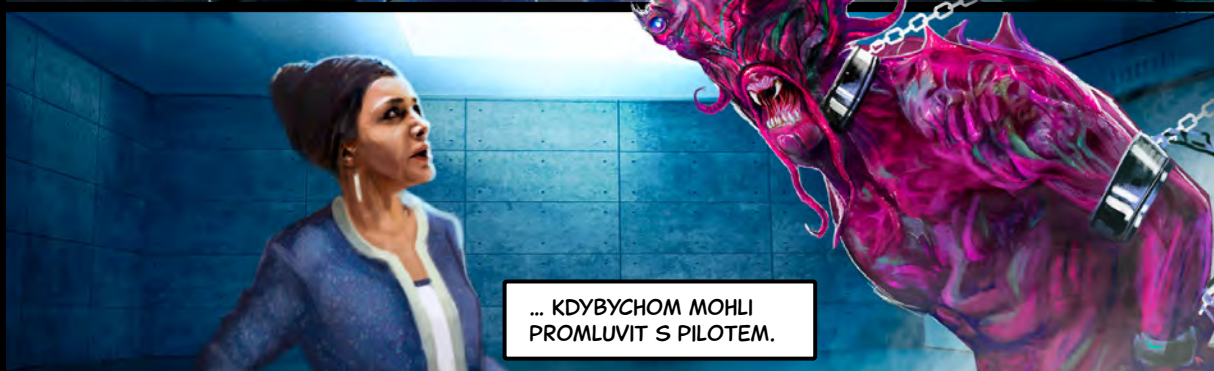


RIO DE JANEIRO

Může se stát, že letoun, který je nejvýše na obloze, je zároveň i na explozi a ty bys ho stejně sestřelil. Silnější schopnost na poškozené straně Ria je lepší díky tomu, že vybíráš nejvyšší letoun pouze z těch, které jsou mimo exploze. Můžeš se tak dokonce zbavit letounu níž na obloze, pokud se ti podaří všechny letouny nad ním napozicovat na exploze.



... POKRAČUJEME V PODROBNÉ PROHLÍDCE
NEPŘÁTELSKÝCH LETOUNŮ. ALE...





Zatímco naši stíhači svádí nekonečný boj s nepřátelskými letouny, vědecký tým se pustil do zkoumání mimozemské biotechnologie. Kvůli nepřetržitému bombardování ale postupujeme jen velmi pomalu.

2. KAPITOLA – ZÁKOPOVÁ VÁLKA

NOVÁ DESTIČKA OBLOHY

Součástí této kapitoly je 1 nová destička oblohy. Během přípravy hry ji umístí na nejnižší pozici oblohy místo destičky ze základní hry. **Obloha na nové destičce je o 1-2 řádky kratší.** Nepřátelské letouny zasáhnou město a poškodí základnu, jakmile dosáhnou prázdného řádku na konci oblohy (vyznačeno na obrázku).



Všimni si, že těžší strana destičky má 2 hvězdy. Lehčí strana má 1 hvězdičku, což značí, že je stejně obtížná jako těžší strana základní destičky. Na druhou stranu máš teď k dispozici vylepšené postavy, které ti snad pomůžou se s vyšší obtížností vypořádat.

Úroveň ohrožení nastav jako obvykle – náhodně vyber zvolený počet destiček oblohy a otoč je na těžší stranu.

VYLEPŠENÉ POSTAVY



Každou bitvu budeš hrát s 1 základní a 1 vylepšenou postavou. Základní postava je jedna z těch nových ze 2. kapitoly. Tyto postavy se scénářům přiřazují náhodně, stejně jako dříve.



Vylepšená postava je jedna z těch, které bojovaly po tvém boku v 1. kapitole. Jednu z nich si vyber, druhá bude bojovat ve druhé bitvě této kapitoly.

PÁTÉ MĚSTO

Tato kapitola obsahuje 5 měst, ale jen 4 z nich náhodně přiřadí ke scénářům. Poté, co si zvolíš druhou bitvu, ti jedno město zbude bokem. Dej ho do sáčku k ostatním komponentám odstraněným z kampaně. (Mimozemšťané se rozhodli, že na toto město nezaútočí, takže v průběhu nehraje žádnou roli.)

VELITELSTVÍ



Efekt velitelství se vyhodnocuje následovně: Vypočti hodnotu místnosti a pak ji libovolně rozděl mezi ostatní umístěné kostky pracovníků – fyzicky je přenastav na novou hodnotu. Žádná kostka nemůže mít vyšší hodnotu než 6 a případný nevyužitý zbytek propadá. Efekt velitelství nelze využít na roboty.



Na velitelství nelze nikdy umístit robota.

Příklad: Hodnota velitelství je 4. Můžeš tedy např. zvýšit jednu kostku pracovníka o 2 a další dvě o 1. Nebo můžeš jednu kostku pracovníka zvýšit o 4.

PŘESUN

Některé postavy a města umožňují přesunout kostku na jiné pole. V okamžiku přesunu musí být cílové pole neobsazené a **vykopané**. Při přesunu neplatí pravidlo o nejvýše 1 kostce na sloupec.



PO
ODSTRANĚNÍ
IMPLANTÁTU...



... SE
Z NAŠEHO
NEPŘÍTELE...



... STAL PŘÍTEL.



Stále se nám nedaří útok odvrátit, jejich technologie jsou mnohem vyspělejší. Ale teď máme jednoho z nich na své straně. Bude nám schopen vysvětlit, jak je to zařízení ovládat? Náš výzkumný tým musí najít způsob, jak s ním komunikovat.

3. KAPITOLA – NADĚJE?

PŘÍPRAVA DESTIČEK OBLOHY

Dvěma novými destičkami z této kapitoly nahraď dvě odpovídající základní destičky. Destička z předchozí kapitoly se nepoužije. Úroveň ohrožení nastav jako obvykle.



VYLEPŠENÉ POSTAVY



Kromě základní postavy z této kapitoly budeš mít v každé bitvě k dispozici další 2 vylepšené postavy. Pro první bitvu si vyber 2 z těch 4, které už s tebou bojovaly v předchozích kapitolách. Do druhé bitvy pak nasad' zbylé dvě.

VERTIKÁLNÍ MÍSTNOSTI



Vertikální místnost funguje stejně jako jiné místnosti s více poli. Ale protože platí pravidlo o jedné kostce na sloupec, budeš většinou potřebovat robota, abys mohl vertikální místnost využít.

AKCE MATEŘSKÉ LODI: POHYB LETOUNŮ



Všechny nepřátelské letouny ve všech sloupcích klesnou o daný počet polí. Letouny, které klesnou až do města, poškodí základnu a vrátí se zpět na mateřskou loď k pozdějšímu nasazení jako obvykle. Akce polí, kde letouny skončí pohyb, se ale nespouštějí.

AKCE NEPŘÁTELSKÝCH LETOUNŮ – TELEPORTACE



Teleportace je další akcí, kterou mohou nepřátelské letouny spustit, když se pohybují během Fáze umístění kostek. Teleporty se vyskytují v párech a vždy na sebe ukazují. Nepřátelský letoun, který skončil na jednom z teleportů, se přesune na druhý z páru, pokud tento není obsazený jiným letounem ani mateřskou lodí.

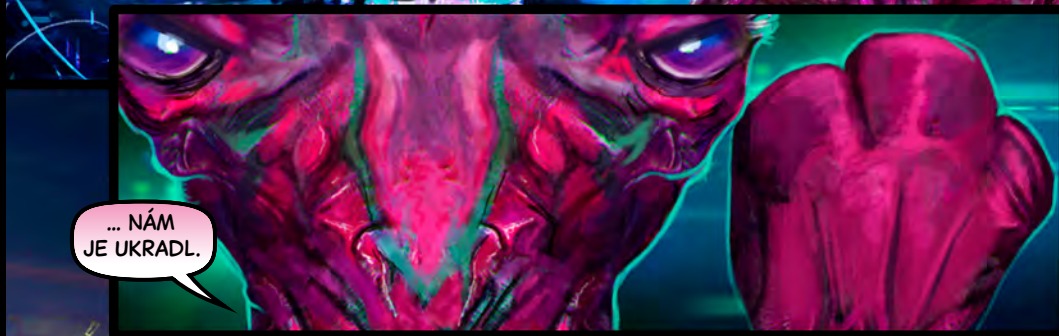
Poznámka: Nepřátelský letoun se může teleportovat ve směru nahoru i dolů.



STVOŘILI JSME
MYSLÍCI STROJ...



... ABY NÁM
USNADNIL NAŠE ŽIVOTY.
MÍSTO TOHO...



... NÁM
JE UKRADL.



VÍM, ŽE JSME PRO VÁS NEPŘÁTELÉ. ALE VY JSTE NAŠE JEDINÁ NADĚJE.



Zatímco se naše letka vylepšená mimozemskou technologií chystá ke startu, nepřátelské letouny znásobují tlak.

IV

4. KAPITOLA – ZÁVĚREČNÁ BITVA

PŘÍPRAVA DESTIČEK OBLOHY

Nahraď příslušnou základní destičku oblohy destičkou z této kapitoly. Také budeš potřebovat destičky z minulé kapitoly. Pouze spodní destička oblohy zůstane nevytěžená. (Destička oblohy ze 2. kapitoly se zde nepoužívá.) Úroveň ohrožení nastav jako obvykle.



ČERVENÉ EXPLOZE



Exploze na nové destičce oblohy mají červenou barvu. Efekt stíhaček lze vždy použít buď na červené, nebo na žluté exploze, ale nikdy na obě barvy zároveň.

JAK HRÁT TUTO KAPITOLU

Tato kapitola obsahuje pouze jeden scénář, Závěrečnou bitvu.



Projdí v zápisníku všechny předchozí kapitoly a vypiš si všechna města, která se ti podařilo zachránit. (Ta, v nichž jsi zvítězil na první nebo druhý pokus.)

Zvol si jedno z těchto měst. Otoč jej na poškozenou stranu. Vytvoř si tým 3 vylepšených postav, které s tebou bojovaly dříve během kampaně. Odehraj scénář.



Pokud jsi prohrál, město je zničeno – zakřížkuj jeho políčko. Vyber si jiné město na seznamu a zkus to znovu. Tento postup opakuj, dokud nevyhraješ, nebo dokud ti nedojdou města. Tým postav může být v každé bitvě jiný.

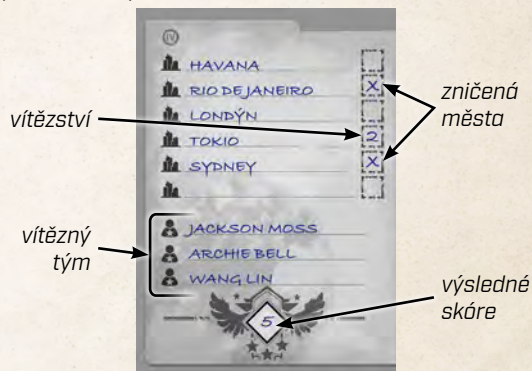


Jakmile se ti podaří bitvu vyhrát, vyhráváš okamžitě i celou kampaň. Zznamenej si úroveň ohrožení do políčka daného města.



Také si zapiš jména postav, které ti dopomohly k vítězství.

Nakonec si vypočítej skóre. Sečti úrovně ohrožení ze všech vyhraných bitev v kampani. Odečti 1 za každé X. Výsledek si zapiš.



... A CO DÁL?

Cokoliv chceš! Spousta postav, scénářů a měst zůstalo neprozkoumaných. Komponenty z kampaně lze použít v samostatných hrách, případně je můžeš přiřadit ke scénářům a zkusit s nimi odehrát kampaň znovu. Scénáře patří k jednotlivým kapitolám, ale města, postavy a destičky oblohy lze libovolně kombinovat. Ve 2. kapitole použij 1 z nových destiček oblohy, ve 3. kapitole 2 nové destičky a ve 4. kapitole 3.

Dokonce můžeš zkusit nasadit jednu novou destičku oblohy přímo od začátku kampaně. V tom případě by sis měl snížit svou obvyklou úroveň ohrožení o 1. Když zachráníš město, zapiš si ale úroveň ohrožení jako o 1 vyšší – tím se vykompenzuje zvýšená obtížnost nové destičky oblohy.