

PŘEHLED PRAVIDEL

PŘÍPRAVA HRV

Zvolte si úroveň letu.

Připravte letový plán.

- Vytvořte 4 balíčky letových karet: 3, které si budete moci prohlédnout, položte na spodní okraj letového plánu a 1, který má zůstat skrytý, položte na horní okraj.
- Každý hráč umístí jednu svou raketu na parkoviště.

Každý hráč si připraví svůj plán lodi.

- Startovní kajutu položte na vyznačené pole.
- Druhou raketu postavte do levého horního rohu plánu.

Zakrytě zamíchejte dílky lodi.

Odstartujte hru otočením přesýpacích hodin na letovém plánu.

STAVBA LODI

Berte si dílky lodi.

Používejte pouze jednu ruku a dílky si berte postupně po jednom.

Pokud byl dílek zakrytý, musíte jej nejprve přemístit nad svůj plán lodi a až tam jej otočit.

Rozhodněte se, co chcete s dílkem udělat:

- Připojit jej k lodi. (Všechny dílky lodi musí držet neustále pohromadě, nelze rozestavět více oddělených částí.)
- Rezervovat si jej na později. (Lze mít rezervované nanejvýš 2 dílky zároveň.)
- Vrátit jej lícem vzhůru na hromádku uprostřed stolu.

Rezervované dílky můžete kdykoliv připojit k lodi, ale nemůžete je už vrátit. (Pokud je nepřipojíte, budete za ně na konci letu platit pokutu.)

Dokud nevezmete do ruky další dílek nebo balíček karet, můžete poslední připojený nebo rezervovaný dílek přesunout nebo vrátit.

Podívejte se na letové karty.

Kdykoliv poté, co už jste k lodi připojili alespoň jeden dílek, si můžete prohlížet balíčky letových karet. (Kromě toho na horním okraji plánu.)

Vždy si můžete prohlížet jen jeden balíček zároveň, a dokud jej nevrátíte, nemůžete si brát dílky lodi.

Otočte přesýpací hodiny.

Jakmile se hodiny dosypou, může je kdykoliv otočit a přesunout na další pole, s touto výjimkou:

Na poslední pole může hodiny otočit jen ten, kdo už dokončil stavbu lodi.

ZPŮSOBY HRV

Výukový let. Nejlepší způsob, jak se hru naučit. Můžete hrát zároveň s tím, jak budete číst pravidla na str. 4–15.

Let úrovně I, II nebo III. Plná hra, rychlá a napínavá. Podrobný popis na str. 16–20. Všechna důležitá pravidla najdete také v tomto přehledu.

Ukončete stavbu lodi.

Stavbu můžete kdykoliv ukončit, není nutné zastavět celý plán.

Po ukončení stavby přemístíte svou raketu z parkoviště na jedno z volných startovních polí na letovém plánu.

Poté už nemůžete přidávat k lodi další dílky ani se dívat na karty.

Poté, co se hodiny dosypou na posledním poli, musí všichni ukončit stavbu a okamžitě si rozebrat zbylá startovní pole.

PŘÍPRAVA K LETU

Zkontrolujte si chyby.

- Jednoduché přípojky nesmí být napojené na dvojité.
- Žádná přípojka nesmí být napojená na prázdnou hranu jiného dílku.
- Motor musí směřovat dozadu a na políčku těsně za ním nesmí být žádný dílek.
- Přímo před dělem ve směru výstřelu nesmí být žádný dílek.
- Celá loď musí držet pohromadě v jednom kuse.
- Žádný dílek nesmí být mimo vyznačenou stavební zónu.

Všechny chyby je třeba opravit odstraněním nevhodně umístěných dílků. Zároveň s tím mohou odpadnout další části lodi. Všechny tyto dílky se spolu s neumístěnými rezervovanými dílky počítají jako dílky ztracené po cestě.

Naložte baterie a posádku.

- Na každý dílek s bateriemi položte zobrazený počet baterií.
- Do startovní kajuty dejte 2 kosmonauty.
- Do ostatních kajut umístěte buď po 2 kosmonautech, nebo 1 mimozemšťanovi. Mimosemšťana lze umístit pouze do takové kajuty, která je přímo napojena na odpovídající podporu životních funkcí.
- Na lodi smí být nejvýše 1 mimozemšťan od každé barvy.

Vedoucí hráč zamíchá letový balíček.

Horní karta balíčku musí odpovídat úrovni letu.

Transgalaktický trek. Nejnáročnější varianta. Tři po sobě jdoucí lety se vzrůstající obtížností. Pravidla na str. 21–24. Přehled titulů na str. 22–23.

Drsné štreky. Mini rozšíření volně ke stažení. Chcete si jakýkoliv let ještě ztížit*, přidat obtížnější výzvy a více zábavy? Podívejte se na cge.as/gterr.

* Dobrá, asi není vhodné je kombinovat s výukovým letem...

LET

Vedoucí hráč otočí horní letovou kartu. Vyhodnoťte ji. Poté vedoucí hráč otočí další kartu a tak dále. Let pokračuje, dokud se nevyhodnotí poslední karta.

Některé karty se vyhodnocují v závislosti na **pořadí hráčů**. Pořadí hráčů je určeno pozicí jejich raket na letovém plánu a může se během letu měnit.

ZTRÁTA DÍLKŮ

Když vám nepřátelská střelba, sabotáž nebo meteory **zničí** nějaký dílek, odstraňte jej z lodi. Zároveň **odpadnou** všechny dílky, které už nejsou připojené k lodi. Všechny tyto dílky odložte na svou odhazovací hromádku, počítají se jako **ztracené** během letu. Pokud se vám loď rozpadne na více částí, musíte si vybrat, se kterou částí poletíte dál a která odpadne.

ODSTOUPENÍ Z LETU

Odstoupit z letu **MUSÍ** hráč v těchto situacích:

- Během vyhodnocování karty **Volný vesmír** má sílu motorů 0.
- Jeho loď nemá žádnou lidskou posádku.
- Vedoucí hráč jej předletěl o celé kolo.

Tyto podmínky se kontrolují po kompletním vyhodnocení každé karty. V ten moment se může hráč také rozhodnout odstoupit z letu dobrovolně (ještě než se otočí další karta).

KONEC LETU

Poté, co se vyhodnotí poslední karta, získávají hráči odměny za let a platí pokuty podle tabulky níže:

	Hráč, který let dokončil:	Hráč, který z letu odstoupil:
	získá odměnu za pořadí.	nezíská odměnu za pořadí.
	soutěží o tituly nebo nejhezčí* loď.	se pro účely soutěží ignoruje.
	prodá zboží za plnou cenu.	prodá zboží za polovinu celkové hodnoty, zaokrouhloveno nahoru.
	platí za ztracené dílky.	platí za ztracené dílky.

* nejhezčí loď = nejméně otevřených přípojek.
V případě remízy získají odměnu všichni dotyční hráči.

LETOVÉ KARTY



Planety. Hráči se v pořadí mohou rozhodnout přistát. Na každé planetě smí přistát pouze jeden hráč (umístí na ni svou raketu z plánu lodi). Hráči, kteří přistáli, si mohou naložit zobrazené zboží a v opačném pořadí ztrácejí letové dny.



Volný vesmír. Hráči v pořadí oznámí svou sílu motorů (případně zaplatí baterie) a ihned se pohnou o tolik prázdných políček dopředu. (Obsazená políčka se přeskakují a nepočítají.) Hráči, jejichž síla motorů není větší než 0, musí odstoupit z letu.



Meteorický roj. Vedoucí hráč hodí dvěma kostkami za každý meteor v pořadí zobrazeném na kartě. Meteor zasáhne první dílek z daného směru v hozeném řádku nebo sloupci. Všichni hráči jej vyhodnotí zároveň.

Malý meteor se odrazí od prázdné hrany.

Malý meteor, který míří na otevřenou přípojku, lze odrazit štítem, jinak dílek zničí.




Velký meteor dílek zničí, pokud není sestřelen dělem, které míří správným směrem.

Děla mířící dopředu mohou sestřelit velké meteory pouze ve svém sloupci.

Do boku a dozadu mířící děla mohou sestřelit velké meteory ve svém nebo sousedním řádku nebo sloupci.



 **Nakládání zboží.** Červené zboží lze naložit pouze do červených kontejnerů. Ostatní zboží lze naložit do libovolných kontejnerů. Při nakládání můžete také přerovnat nebo zahodit své stávající zboží. Pokud v zásobě není dost kostiček, není možné chybějící zboží naložit.

3č Zisk kreditů. Prostě si je vezměte ze zásoby, oded jsou vaše.

2x Ztráta zboží. Nepřátelé berou zboží od nejdražšího. Pokud nemáte dostatek zboží, seberou vám baterie. Pokud nemáte dostatek baterií... no, nic dalšího už vám neukradnou.

3 Ztráta letových dní pro získání odměny. Jestliže se rozhodnete získat na letové kartě odměnu, ztratíte letové dny. Posuňte svou raketu o uvedený počet prázdných políček zpět. (Obsazená políčka se přeskakují a nepočítají.) Má-li na jedné kartě ztratit letové dny více hráčů, ztrácí je v pořadí od konce.

3 Ztráta letových dní za trest. Viz výše, s tím rozdílem, že hráči nemají jinou volbu.

3x Ztráta posádky. Můžete se rozhodnout, jestli obětujete kosmonauty, nebo mimozemšťany, a ze kterých kajut.

3 Počítání posádky. Nezapomeňte, že i mimozemšťané jsou posádka.



Nepřítel. Hráči v pořadí oznámí svou sílu děl a porovnájí ji se silou nepřítele.

Vyhrává nepřítel: Hráč utrpí zobrazený postih. Nepřítel se přesouvá k dalšímu hráči v pořadí. (Pokud je postihem nepřátelská střelba, hodte pro všechny dotčené hráče zároveň.)

Remíza: Nepřítel se přesouvá k dalšímu hráči v pořadí (bez odměn a bez postihů).

Vyhrává hráč: Hráč se může rozhodnout ztratit zobrazené letové dny a získat odměnu. Nezávisle na tom je nepřítel poražen a nepokračuje dál.



Opuštěná loď. Hráči, kteří mají dostatek posádky, se v pořadí rozhodnou, zda chtějí přistát a získat odměnu. Přistát může pouze jeden hráč. Ten poté musí odevzdat zobrazený počet členů posádky a ztratit uvedený počet letových dní.



Hvězdný prach. Hráči v opačném pořadí spočítají, kolik mají otevřených přípojek a posunou se o tolik letových dní dozadu.



Epidemie. Každý hráč musí odstranit 1 člena posádky (ať už kosmonauta, nebo mimozemšťana) z každé kajuty, která sousedí s jinou obsazenou kajutou.



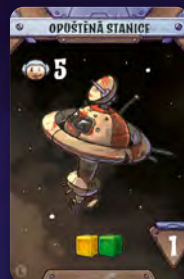
Bojová zóna. *Bojová zóna* má tři řádky, které se vyhodnocují postupně shora dolů. V každém řádku porovnávají hráči určitý parametr (počet členů posádky, sílu motorů, sílu děl). Pokud se rozhodují, zda utratit baterie, rozhodují se v pořadí.

Hráč, který má u daného parametru nejnižší hodnotu, utrpí zobrazený postih (ztrácí letové dny, posádku, zboží, popř. je vystaven nepřátelské střelbě). V případě remízy

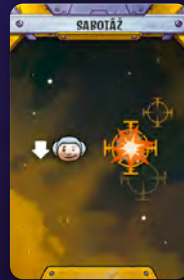
prohrává hráč, který je v pořadí více vpředu.

Všimněte si, že ztráta letových dní na jednom řádku mění pořadí hráčů pro vyhodnocení dalších řádků.

Pokud v letu zůstal jediný hráč, *Bojovou zónu* ignorujte.



Opuštěná stanice. Hráči, kteří mají dostatek posádky, se v pořadí rozhodnou, zda chtějí přistát a získat odměnu. Přistát může pouze jeden hráč. Ten poté ztratí uvedený počet letových dní (ale posádku neztrácí).



Sabotáž. Hráč s nejmenší posádkou musí čelit sabotáži. V případě remízy je zasažen pouze hráč, který je v pořadí více vpředu.

Hráč hodí 2 kostkami pro určení sloupce a poté 2 kostkami pro určení řádku. Dílek na výsledných souřadnicích je zničen.

Pokud první pokus mine, hodí hráč znovu. Pokud mine i druhý pokus, hodí ještě potřetí. Pokud mine i potřetí, měl štěstí a znovu už nehází.

Pokud v letu zůstal jediný hráč, *Sabotáž* ignorujte.

Počítání síly děl. Jednoduchá děla mířící dopředu přidávají +1, do jiných směrů +½. Dvojitá děla mířící dopředu přidávají +2, do jiných směrů +1. Aktivace dvojitého děla stojí baterii. Fialový mimozemšťan přidává +2, ale pouze pokud je základní síla děl vyšší než 0.

Počítání síly motorů. Jednoduché motory přidávají +1. Dvojité motory přidávají +2. Aktivace dvojitého motoru stojí baterii. Hnědý mimozemšťan přidává +2, ale pouze pokud je základní síla motorů vyšší než 0.

Poznámka: V případě mimozemšťanů, jednoduchých děl a jednoduchých motorů se nemůžete rozhodnout některé z nich nepoužít.

Porovnání parametru. Hráči si v pořadí spočítají posádku, sílu děl, popř. sílu motorů a oznámí ji ostatním. Hráč s nejnižší hodnotou utrpí postih. V případě remízy utrpí postih pouze ten z nich, který je v pořadí nejvíce vpředu.

Malé meteory. Od prázdných hran se odrazí, jinak mohou být odrazeny štítem.

Velké meteory. Jediná obrana je sestřelit je dělem (viz následující strana).

Malá střela. Může být odražena štítem.

Velká střela. Nelze se jí bránit.

LODNÍ KOMPONENTY

KAJUTY



Před startem osadte každou kajutu 2 kosmonauty nebo 1 mimozemšťanem. Mimosemšťan může obývat pouze kajutu, jež je přímo napojena na podporu životních funkcí odpovídajícího typu.

STARTOVNÍ KAJUTA



Funguje stejně jako obyčejná kajuta, s tou výjimkou, že v ní nelze ubytovat mimozemšťana.

DĚLA



Těsně před hlavní děla nesmí být ve směru výstřelu žádný dílek.

Při počítání síly děl přidávají jednoduchá dopředu mířící děla +1. Dvojitá děla přidávají +2, ale jejich použití stojí baterii. Děla mířící do stran nebo dozadu přidávají poloviční hodnotu.

Děly lze sestřelovat velké meteory.

MOTORY



Motor musí mířit dozadu. Těsně za ním nesmí být žádný dílek.

Při počítání síly motorů přidávají jednoduché motory +1. Dvojitě motory přidávají +2, ale jejich použití stojí baterii.

ŠTÍTY



Každý štít chrání loď pouze ze dvou stran. Lze se jimi bránit proti malým meteorům a malým střelám. Jejich použití stojí baterii. Nelze je použít proti velkým meteorům ani velkým střelám.

KONTEJNERY



Do každého kontejneru můžete uložit 1 kostičku zboží. Do bílých kontejnerů nelze ukládat červené zboží. Do červených kontejnerů lze ukládat jakékoliv zboží.

Při nakládání nového zboží můžete své stávající zboží přerovnat nebo zahodit, abyste si udělali místo pro nové. Jindy se zbožím manipulovat nelze.

BATERIE



Před startem umístěte na každý dílek s bateriemi zobrazený počet baterií. Během letu musíte zaplatit 1 baterii za každé použití štítu, dvojitěho děla nebo dvojitěho motoru.

PODPORA ŽIVOTNÍCH FUNKCÍ



Před startem můžete do některých kajut místo 2 kosmonautů umístit 1 mimozemšťana.

Taková kajuta musí být přímo napojena na podporu životních funkcí stejné barvy jako mimozemšťan. Pokud o dílek podpory přijдете, ztratíte i mimozemšťana.

Na lodi můžete mít nejvýše 1 mimozemšťana od každé barvy.

Mimoszemšťana nelze umístit do startovní kajuty.

Během letu se mimozemšťané počítají jako posádka...

... ale neumí sami řídit loď. Takže pokud přijдете o všechny kosmonauty a zbývají vám jen mimozemšťané, musíte odstoupit z letu.

Hnědý mimozemšťan přidává +2 k síle motorů, ale pouze tehdy, pokud je základní síla motorů vyšší než 0.

Fialový mimozemšťan přidává +2 k síle děl, ale pouze tehdy, pokud je základní síla děl vyšší než 0.

SPOJOVACÍ KOMPONENTY



Nemají jinou funkci než držet loď pohromadě.

TRANSGALAKTICKÝ TREK

Příprava: Náhodně vylosujte tolik titulů, kolik je hráčů. Popisy jsou na str. 22.

Let úrovně I: Místo soutěže o nejhezčí loď spočítejte skóre pro každý titul zvlášť. Účastní se jen hráči, kteří let dokončili. Všichni hráči s nejlepším skóre za daný titul získají 2 kredity, ale titul získá pouze ten z nich, který je v pořadí více vepředu. Pokud mají všichni 0 bodů, nikdo nezískává kredity, ale titul jde za vedoucím hráčem.

Udělení titulů: Hráči, kteří získali více titulů, si mohou nechat pouze jeden. Ostatní musí libovolně rozdat mezi ostat-

ní hráče bez titulu. Každý tak bude mít jeden titul, který mu zůstane do konce treku.

Let úrovně II: Hráči, kteří dosáhli pro svůj titul nejvyššího skóre, titul obhájili. (Počítá se i remíza. Hráči, kteří nedoletěli, nesoutěží.) Hráči, kteří obhájili, získají 4 kredity a otočí svůj titul na zlatou stranu.

Let rovně III: Hráči se stříbrným titulem se opět snaží obhájit. Hráči se zlatým titulem musí absolvovat let za ztížených podmínek, viz str. 23. Ti, kterým se podaří titul obhájit, získají 6 kreditů v případě stříbrného titulu a 12 kreditů u zlatého.