

Na měsících Jupiteru a Saturnu jsme objevili nový druh mimozemských tvorů. Jejich jméno je odvozeno od vzácného měsíčního minerálu mascagnitu, kterým se živí. Vykazují sociální a behaviorální podobnosti s pozemským hmyzem, ale až studium vzorků odhalí jejich skutečnou povahu.



10x



7x

KARTY



Když tento život objevíte, zamíchejte jeho balíček a rozdejte karty hráčům, kteří označili alespoň jedno ze tří polí pro jeho objevení. Každý hráč dostane **1 kartu za každý svůj žeton** na těchto polích.

Balíček umístěte poblíž desky tohoto mimozemského života. Otočte vrchní kartu lícem vzhůru a položte ji vedle balíčku.



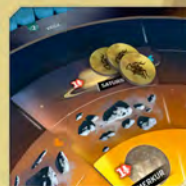
Pole s tímto symbolem vám umožní dobrat si kartu Mascamitů. Můžete si **vzít vrchní kartu z balíčku, nebo si vzít kartu vyloženou** a nahradit ji novou svrchu balíčku.

Poznámka: Tyto karty lze využít na příjem nebo odhodit pro získání efektu levého horního rohu. Započítávají se do limitu karet v ruce.

VZORKY



Žetony vzorků zamíchejte lícem dolů. Na desce Sluneční soustavy umístěte **3 na Jupiter** a **3 na Saturn**. Tyto vzorky lze získat během hry.



Otočte zbývající vzorek lícem vzhůru a umístěte jej na určené pole na desce mimozemského života.

BONUSY NA VZORCÍCH



SBĚR VZORKŮ



Vzorky můžete sbírat, pouze pokud máte kartu, která vám to umožňuje. Některé karty tohoto života vám umožňují přistát na planetě (nebo měsíci) a naložit vzorek. Při nakládání vzorku se podívejte na všechny žetony na poli dané planety a vyberte 1. Ostatní vzorky vraťte zpět.

Tyto karty můžete použít i k přistání na planetách bez vzorků, ale nezískáte tím žádné Mascamity. Kartu si nechte před sebou pro případ, že by se vám danou misi v budoucnu podařilo dokončit.

Na vybraný vzorek položte jeden ze svých žetonů. Společně představují vesmírnou kapsli, kterou lze přesouvat po Sluneční soustavě stejně jako vaši sondu. Začíná na poli, kde jste vzorek naložili.



PŘESOUVÁNÍ VZORKŮ

Kdykoli máte možnost provést pohyb, můžete místo sondy pohnout kapslí se vzorkem. Vzorky získávají publicitu při vstupu na příslušně označená pole jako obvykle. Musejí také vynaložit pohyb navíc pro opuštění polí s asteroidy.

Kapsle se vzorkem je pro účely všech efektů karet a technologií považována za sondu. Nelze s ní ale přistát ani ji navést na oběžnou dráhu a nepočítá se do limitu vypuštěných sond.

DORUČOVÁNÍ VZORKŮ

Pokud se kapsle se vzorkem nachází na poli určeném misi na vámi vyložené kartě Mascamitů, můžete kapsli jako volnou akci doručit a misi dokončit.



Odstraňte doručenou kapsli z hrací desky, odhalte vzorek a získáte odměnu, která je na něm uvedena.



Kartu si ponechte jako splněnou misi. Poté umístíte použitý vzorek lícem vzhůru na další vyhrazené pole na desce tohoto mimozemského života. Stane se novým polem pro modrou stopu.

MODRÁ POLE SE VZORKY

Jakmile se na modrém poli nachází vzorek, může jej libovolný hráč označit jako kterékoli jiné modré pole. Když jej označí, získá odměnu vyznačenou na vzorku.

VÍCERO KAPSLÍ

Kapslí můžete mít na plánu vícero. Nezáleží na tom, která z nich byla nasazena pomocí které karty. Máte-li například dvě karty, které vás odměňují za doručení vzorku na Zemi, můžete si vybrat, kterou z nich při doručení vzorku vyhodnotíte. (Druhou kartu nelze vyhodnotit, dokud nedoručíte další vzorek.)

Ve Sluneční soustavě byly objeveny tři obrovské, vysoce reflexní objekty. Tyto „Anomálie“ deformují časoprostor kolem sebe a naznačují spojení se vzdálenými pozorovateli. Objev Anomálií vyvolal vlny protestů, uctívání i nově nalezený pocit globální jednoty. Pečlivě je sledujeme. Sleduje skrze ně někdo i nás?

KARTY



Když tento život objevíte, zamíchejte jeho balíček a rozdejte karty hráčům, kteří označili alespoň jedno ze tří polí pro jeho objevení. Každý hráč dostane 1 kartu za každý svůj žeton na těchto polích.

Balíček umístěte poblíž desky tohoto mimozemského života. Otočte vrchní kartu lícem vzhůru a položte ji vedle balíčku.



Pole s tímto symbolem vám umožní dobrat si kartu Anomálií. Můžete si vzít vrchní kartu z balíčku, nebo si vzít kartu vyloženou a nahradit ji novou svrchu balíčku.

Poznámka: Tyto karty lze využít na příjem nebo odhodit pro získání efektu levého horního rohu. Započítávají se do limitu karet v ruce.



10x



3x

ANOMÁLIE



Umístěte 3 žetony anomálií náhodnou stranou vzhůru na tato pole ve vnějším prstenci Sluneční soustavy:

- jeden v sektoru se Zemí
- jeden 3 sektory proti směru hodinových ručiček od Země
- jeden 3 sektory ve směru hodinových ručiček od Země




(Pokud má být žeton umístěn na pole s Neptunem nebo Uranem, položte ho tak, aby nezakrýval planetu.)



AKTIVOVÁNÍ ANOMÁLIÍ



Kdykoli otočíte Sluneční soustavou, zkontrolujte, zda se Země právě nenachází ve stejném sektoru jako anomálie. Pokud ano, okamžitě tuto anomálii vyhodnoťte.

Každé anomálii odpovídá buď , , nebo .

Na desce tohoto mimozemského života zkontrolujte sloupec, který odpovídá barvě aktivované anomálie. Hráč, který v daném sloupci označil nejvyšší pole, získá odměnu vyznačenou na anomálii.




Pokud v daném sloupci nejsou označena žádná pole, odměnu nezíská nikdo. (Označená pole pod deskou mimozemského života se nepočítají.)

Poznámka: Za návštěvu anomálií pomocí sond není žádný bonus.



Horní pole přináší pouze 2 body, ale je vždy k dispozici. Hráči, kteří toto pole označí svým žetonem později, se dostanou nad hráče, kteří ho označili dříve.



Pokud by se aktivovala  anomálie nyní, odměnu by získal **zelený hráč**. Pokud by se aktivovala  anomálie, odměnu by **nezískal nikdo**, protože pole pod deskou mimozemského života se nepočítají. Pokud by se teď aktivovala  anomálie, získal by odměnu **fialový hráč**.



'OUMUAMUA

Tento 400 metrů dlouhý asteroid je prvním pozorovaným extrasolárním objektem ve Sluneční soustavě. Na jeho povrchu jsme učinili úžasný objev, našli jsme zkamenělé pozůstatky mimozemského života. Studium těchto exofosilií by mohlo navždy změnit naše chápání života ve vesmíru.



10x



17x



1x

KARTY



Když tento život objevíte, zamíchejte jeho balíček a rozdejte karty hráčům, kteří označili alespoň jedno ze tří polí pro jeho objevení. Každý hráč dostane 1 kartu za každý svůj žeton na těchto polích.

Balíček umístěte poblíž desky tohoto mimozemského života. Otočte vrchní kartu lícem vzhůru a položte ji vedle balíčku.



Pole s tímto symbolem vám umožní dobrat si kartu 'Oumuamua. Můžete si vzít vrchní kartu z balíčku, nebo si vzít kartu vyloženou a nahradit ji novou svrchu balíčku. Ve vzácném případě, kdy není k dispozici k dobrání žádná karta, nemá tento symbol žádný účinek.

Poznámka: Tyto karty lze využít na příjem nebo odhodit pro získání efektu levého horního rohu. Započítávají se do limitu karet v ruce.

'OUMUAMUA

Připojte dílek 'Oumuamua ke spodnímu disku (na určené místo pomocí připraveného výřezu). Pokud se na tomto poli nachází sonda, položte ji na dílek 'Oumuamua. Vlastník sondy získá ihned 1 publicitu.

Do výřezu na dílku 'Oumuamua umístěte 3 žetony dat.



Žetony exofosilií položte vedle desky mimozemského života.

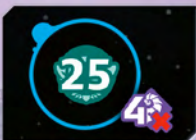




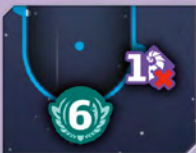
EXOFOSILIE



Tento symbol znamená, že získáte 1 žeton exofosilie.



Na některých polích desky mimozemského života 'Oumuamua musíte zaplatit žetony exofosilií, abyste je mohli označit. Pokud nemáte dostatek žetonů exofosilií, nemůžete dané pole označit.



Pole, které je na desce nejvýše, je možné označit opakovaně. Pokaždé, když se jej rozhodnete označit, musíte zaplatit 1 žeton exofosilie.

'OUMUAMUA JAKO PLANETA

Pro účely efektů odkazujících se na „planety“ se 'Oumuamua považuje také za planetu. Pokaždé, když navštívíte Oumuamua svou sondou, získáte

Na 'Oumuamua můžete umístit lander nebo družici, stejně jako v případě jiných planet.

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU



Rival sbírá žetony exofosilií stejně jako vy. Pole, která vyžadují zaplacení exofosilií, označí, pouze pokud má těchto žetonů dostatek. V opačném případě považuje tato pole za obsazená.



Když rival vyhodnocuje tento symbol, vždy označí signál na dílku 'Oumuamua.

SIGNÁLY

Když označíte signál v sektoru s 'Oumuamua (jako je sektor na obrázku níže), máte na výběr – můžete jej označit buď v daném sektoru, nebo na dílku 'Oumuamua.

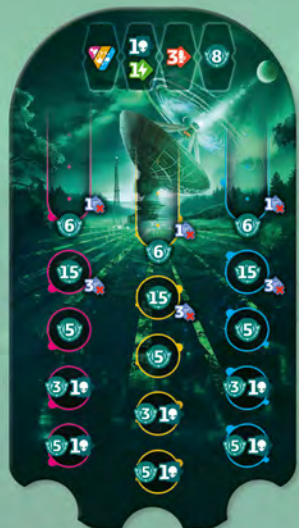


Podobně tento symbol umožňuje označit signál buď v sektoru s 'Oumuamua, nebo na dílku 'Oumuamua.

Za umístění prvního žetonu do výřezu na dílku 'Oumuamua získáte 1 bod a za umístění třetího žetonu 2 body.

Stejně jako ostatní sektory se i 'Oumuamua uzavře umístěním posledního žetonu do jejího výřezu. Každý hráč, který sem umístil alespoň jeden žeton, získá 1 exofosilii. Není zde žádný vítěz. Všechny žetony vraťte jejich majitelům a znovu naplňte dílek 'Oumuamua daty.

Navázali jsme kontakt s inteligentní civilizací vzdálenou 4,5 světelných let. Centauriané využívají technologie srovnatelné s těmi našimi, což znamená, že na jejich odpověď si budeme muset počkat celých devět let. Mezitím astronomové a vědci na Zemi pilně pracují na dekódování jejich zpráv.



10x



4x

KARTY



Když tento život objevíte, zamíchejte jeho balíček a rozdejte karty hráčům, kteří označili alespoň jedno ze tří polí pro jeho objevení. Každý hráč dostane 1 kartu za každý svůj žeton na těchto polích.

Balíček umístěte poblíž desky tohoto mimozemského života. Otočte vrchní kartu lícem vzhůru a položte ji vedle balíčku.



Pole s tímto symbolem vám umožní dobrat si kartu Centaurianů. Můžete si vzít vrchní kartu z balíčku, nebo si vzít kartu vyloženou a nahradit ji novou svrchu balíčku.

Poznámka: Tyto karty lze využít na příjem nebo odhodit pro získání efektu levého horního rohu. Započítávají se do limitu karet v ruce.

DÍLKY ZPRÁV



Když tento život objevíte, každý hráč si vezme dílek zprávy své barvy a umístí jej jako milník 15 bodů před svou aktuální pozici na bodovací stupnici.



DOSAZENÍ DÍLKU ZPRÁVY



Jakmile dosáhnete milníku zprávy ve své barvě, vyberte si jednu z dostupných odměn na desce tohoto mimozemského života a zakryjte ji svým dílkem zprávy, čímž ji znepřístupníte ostatním hráčům.

KARTY SE ZPRÁVAMI



Za karty tohoto života se neplatí kredity, ale energii.

Když zahrajete kartu Centaurianů, umístěte jeden svůj žeton 15 polí před svůj ukazatel bodů. Poté vyhodnoťte bílou část karty a nechte si kartu před sebou. Jakmile dosáhnete svého žetonu, vyhodnoťte zelenou část karty.

Efekt některých karet Centaurianů umožňuje danou kartu využít na zvýšení příjmu o neobvyklý zdroj. Po

přidání této karty do příjmu si nezapomeňte okamžitě vzít daný zdroj. Karty Centaurianů, které se nepromění na příjem, po vyhodnocení zeleného efektu jednoduše odhodte.

Karty Centaurianů se nepovažují za mise.

UPOZORNĚNÍ: Všechny milníky (včetně zpráv) jsou vyhodnoceny na konci tahu, ve kterém byly dosaženy nebo překročeny. Hráči vyhodnocují milníky v pořadí tahů, počínaje hráčem, jehož tah právě skončil. Žádný hráč nemůže v té chvíli hrát volné akce.

Více zpráv

Pokud máte na stupnici bodů více svých žetonů najednou, seřadte karty čekajících zpráv tak, aby nejstarší karta byla nahoře a novější dole – zprávy jsou vyhodnocovány v pořadí, v jakém byly odeslány.

PLATBA DATY



Za označení některých polí na desce tohoto života musíte zaplatit. Odstraňte uvedený počet dat z vašeho úložiště dat. (Nemůžete platit daty již umístěnými ve vašem počítači.) Pokud cenu nemůžete zaplatit, nemůžete toto pole označit.



Pole, které je na desce nejvýše, je možné označit opakovaně. Pokaždé, když se jej rozhodnete označit, musíte zaplatit 1 data.

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU



Když objevíte tento mimozemský život, rival umístí jeden dílek zprávy jako milník, stejně jako hráč. Zbývající dva dílky nehrajících barev si vezme k sobě – může je použít pomocí své zvláštní akční karty pro tento mimozemský život.

Když rival dosáhne svého milníku, vybere si z dostupných odměn podle rozhodovací šipky tu nejvíce vlevo nebo vpravo.

Rival označuje pole, která vyžadují zaplacení dat, pouze pokud má naplněný počítač a dostatek neumístěných dat k zaplacení (v opačném případě je považuje za obsazená).

Exertiané vyvinuli vyspělou těžební technologii, pomocí níž získávali energii ze samotného jádra planet. Zdá se však, že nadměrné využívání této technologie nakonec vedlo k jejich zániku a my o jejich civilizaci víme jen díky signálním majáčkům, jež po sobě zanechali. Ačkoli bychom díky této technologii mohli jako lidstvo mnohé získat, musíme současně být opatrní – veřejnost vyjadřuje oprávněné obavy, že skončíme stejně jako oni.



15x



2x

KARTY EXERTIANŮ



Když tento život objevíte, zamíchejte jeho balíček a **každému hráči rozdejte 3 karty**. Hráči, kteří označili alespoň jedno ze tří polí pro jeho objevení, dostanou **1 kartu navíc za každý vlastní umístěný žeton**. Zbytek balíčku vraťte do krabice – nebudete ho nadále potřebovat.

V této chvíli **může každý hráč zahrát jednu kartu Exertianů za každý žeton, který umístil na pole pro objevení**. Karty se hrají lícem dolů a odhalují se až na konci hry.

Karty Exertianů se nepočítají do limitu karet v ruce a nelze je nijak odhodit.

EXERTIANSKÉ MILNÍKY

Tyto dílky představují nové milníky. Po jejich dosažení mohou hráči zahrát další karty Exertianů.



HRANÍ DALŠÍCH KARET EXERTIANŮ



Když překročíte exertianský milník, můžete si vybrat jednu ze svých karet Exertianů a zahrát ji lícem dolů. Tuto možnost mohou využít i hráči, kteří nemají na tomto životě označené žádné stopy.



Při dosažení druhého milníku vás zahraniční karty Exertianů bude stát 1 kredit. Pokud při překročení tohoto milníku nemáte kredit, nemůžete kartu zahrát. Za tento milník nemůžete zaplatit později.

Shrnutí a podtrženo: Každý hráč získá nejméně 3 karty Exertianů a bude mít nejméně 2 příležitosti některou z nich zahrát. Pokud jste označili jedno ze tří polí pro objevení tohoto života, získáte jednu kartu navíc a možnost okamžitě zahrát jednu kartu. (Pokud jste označili 2 pole, získáte navíc 2 karty, za 3 pole pak 3 karty.)

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU



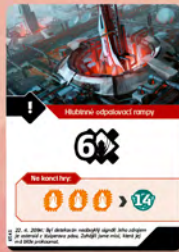
Rival může získat a zahrát karty Exertianů pouze prostřednictvím své akční karty tohoto života. Exertianské milníky ignoruje.


Když tento život objevíte, rival si nedobírá ani nehraje žádné karty, ale postoupí o 1 pole na ukazateli pokroku za každý žeton, který umístil na pole pro objevení.

Na konci hry se všechny rivalovy karty Exertianů považují za úspěšně splněné a rival za ně získá plný počet bodů.

Poté spočítejte úroveň nebezpečí a porovnejte ji s rivalem jako obvykle.


NEBEZPEČÍ



Na každé kartě Exertianů je uvedena určitá úroveň **NEBEZPEČÍ**  v rozmezí od 0 do 9. Když zahrajete kartu lícem dolů, podstupujete právě takové nebezpečí, které bude až do konce hry skryté před ostatními hráči.

Pokud splníte podmínku na kartě, získáte na konci hry také zobrazené vítězné body. Karty Exertianů se nepovažují za mise ani za karty se zlatým pruhem, bodované na konci hry.



Kromě toho hráči **podstupují NEBEZPEČÍ**  také označením polí na desce Exertianů. Spodní sekce zvyšuje úroveň nebezpečí o 3 za každý žeton, prostřední sekce o 2 a horní sekce pouze o 1.

Na konci hry odhalte všechny zahraniční karty Exertianů. Úroveň nebezpečí na kartách se přičte k nebezpečí z žetonů na desce tohoto mimozemského života.



Hráč s nejvyšší celkovou úrovní nebezpečí ztrácí jednu desetinu svých celkových bodů, zaokrouhloho dolů. (Pokud tedy máte 168 bodů, ztrácíte 16.) Ostatní hráči neztrácejí žádné body. Pokud dojde ke shodě u nejvyšší úrovně nebezpečí, ztrácejí body všichni hráči, kteří dosáhli shody. Tento výpočet se provede až po započtení všech ostatních závěrečných bodů, včetně bodů z karet Exertianů.