

TRUCKERŮV PRŮVODCE PO GALAXII

Společnost, s.r.o., je nadplanetární konzorcium zabývající se původně stavbou kanalizací a levných bytových jednotek na méně rozvinutých planetách galaxie.

Dlouho se potácela na hranici krachu – doprava materiálu na periferie galaxie, kde je zaostalých planet nejvíce, je velmi nákladné a rizikové podnikání.

Potom však přišlo vedení Společnosti, s.r.o., s nápadem, který udělal z celého odvětví lukrativní záležitost. Začali ze svých výrobků montovat levné součástky kosmických lodí, a založili po celé galaxii síť Skladů.

Skлады jsou šance pro dobrodruhy, jako jste vy. Je to jednoduché – sepišete smlouvu, pronajmete si ve Skladu bezplatně libovolný počet prefabrikovaných součástek, sestavíte z nich kosmickou loď, a na vlastní pěst se vydáte na nebezpečnou cestu na periferie. O co cestou přijdete, to nakonec zacvakáte, ale co si cestou vyděláte, je vaše. Navíc za rychlé doručení součástek v dobrém stavu do cílového Skladu nabízí Společnost, s.r.o., příjemné bonusy.

Když budete mít smůlu, do konce života se nevyhrabete z dluhů. Když se však na vás cestou usměje štěstí, vyděláte balík a vyhoupnete se mezi horních deset miliard.

PRŮBĚH HRY

Hra sestává ze tří etap. V každé etapě se nejdříve hráči vrhnou do Skladu, aby si pro sebe urvali co nejlepší součástky a postavili z nich co nejlepší loď. Tu pak připraví na cestu a odstartují. Cestou k cíli se snaží přestát četná nebezpečí a překonat překážky, chytře využít možností na výdělek, a pokud možno doletět první a s nepoškozenou lodí.

V první etapě hráči staví malou loď třídy I a letí s ní krátkou trasu do celkem bezpečných oblastí. Ve druhé etapě dostanou šanci postavit střední loď třídy II a ve třetí etapě se mohou s obří lodí třídy III vydat do těch nejvzdálenějších a nejnebezpečnějších koutů galaxie.

Dlouhé a nebezpečné cesty nabízejí šanci na největší výdělek, ale také největší riziko. Proto na ně Společnost, s.r.o., používá jen zkušené zákazníky se zlatou věrnostní kartou (a, co si budeme povídat, s dostatečným majetkem k případné exekuci).

Cílem hry je po třetí etapě mít co **největší balík kosmických kreditů**.



VAŠE PRVNÍ LOĎ

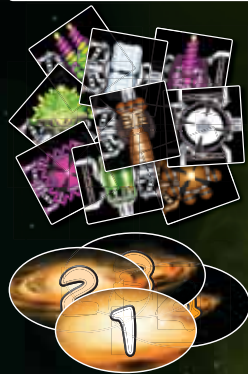
Před první etapou nemusíte číst celá pravidla. Přečtěte si kapitolu Stavba lodí – a hned si zkuste loď postavit. Přečtěte si kapitolu Příprava k letu – a připravte loď k letu. Přečtěte si kapitolu Zkušební let – a vyzkoušejte si let. Teprve pak si přečtěte zbytek pravidel, abyste mohli další dvě etapy vyzkoušet naplno.

„Nejlepší způsob, jak se naučit létat s kosmickou lodí, je zkusit to,“ jak pravil ve svém nejslavnějším výroku známý multimilionář a dobrodruh Divočák Andy. Je sice pravda, že ten výrok je slavný především tím, že těsně poté to Andy napálil se svým sportovním raketoplánem přímo do Siria, ale stejně se jím budeme řídit.

PŘÍPRAVA HRY



Každý hráč si před sebe položí plán lodi označený číslem 1. Na prostřední pole s číslem položí jeden ze čtyř **základních dílků** v barvě, kterou si vybere. Pokud hrají méně než čtyři hráči, zbylé základní dílky vyřadíte ze hry.



Ostatní dílky otočte lícem dolů a zamíchejte na neúhlednou hromádku uprostřed stolu, kam všichni dosáhnou. Tyto dílky představují Sklad.

Na dosažitelné místo vedle dílků položte do řady žetonky s čísly 1 až 4 (ve třech hráčích 1 až 3, ve dvou 1 až 2).

Všechny ostatní herní propriety zatím můžete nechat v krabici.

JAK SE NAKUPUJE?

Jakmile jsou všichni připraveni, nejdůležitější hráč odstartuje hru. V tom okamžiku se všichni najednou vrhnou na hromádku uprostřed. Hráč si může vzít do ruky jeden zakrytý dílek, přesunout jej nad svůj plán lodi a tam jej otočit a podívat se na něj.

Nyní má dvě možnosti – buď dílek přiloží ke své lodi, nebo jej vrátí **lícem nahoru** doprostřed stolu. Uprostřed stolu se tak objevují dílky otočené lícem nahoru. Hráč si může, pokud chce, vybrat přímo z těchto dílků – je na něm, zda bude zkoumat dosud neotočené, nebo si najde nějaký již odkrytý.

Hra neprobíhá v kolech či tazích, každý hráč může hrát tak rychle, jak stihá. Musí však dodržovat následující pravidla:

- Dílky bere **jen jednou rukou**, druhá ruka nesmí opustit prostor nad plánem lodi.
- Nesmí otáčet neodkryté dílky uprostřed stolu, musí je přenést **nad svůj herní plán** a otočit až tam.
- Dokud dílek neumístí nebo nevrátí, nesmí si vzít do ruky další.
- Umístěný dílek smí přesouvat nebo otáčet jen do té doby, než si vezme další, pak už ho musí nechat tak, jak jej položil.

JAK SE STAVÍ LOĎ?

Hráč začíná s jedním základním dílkem. K němu postupně přikládá. Každý nový dílek musí být přiložen na volné políčko **k již přiloženým dílkům**. Dílky je možno pokládat jen na vyznačená pole.

Každý dílek má nějakou funkční část a jednu až čtyři přípojky k ostatním dílkům. Přípojky jsou tří typů: **jednoduché**, **dvojitě** a **univerzální**.

univerzální přípojka



jednoduchá přípojka

dvojitá přípojka

žádná přípojka

Jednoduchá přípojka může navazovat na jednoduchou, dvojitá na dvojitou. Univerzální přípojka může navazovat na jednoduchou, na dvojitou i na univerzální. **Není možno napojovat jednoduchou přípojku na dvojitou a naopak.** Není také možno položit vedle sebe dílky, z nichž jeden má v příslušném směru přípojku a druhý ne (ani pokud by se jednalo o univerzální přípojku).



CO MÁ BÝT NA SPRÁVNÉ LODI?

Základní dílek, který má každý hráč do začátku, je pilotní kabina. Má čtyři univerzální přípojky, takže se z něj moc hezky staví dál. Další dílky pak obsahují nejrůznější další zajímavé součástky, které určitě chcete na své lodi mít.

Pilotní kabiny...

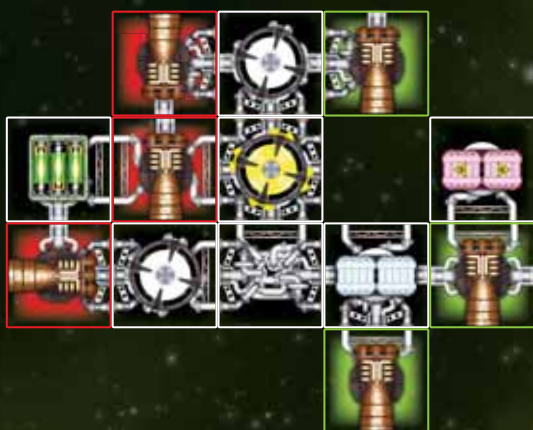


Na svou loď můžete přidávat další kabiny, abyste mohli mít větší posádku. Čím větší posádka, tím lépe, takže chcete mít na své lodi **co nejvíce kabin**.

Motory...



Pro motory platí dvě omezení – tryska musí směřovat **vždy dozadu** (směrem k hráči) a **těsně za tryskou nesmí být žádný dílek**. Tryska musí tedy být na kraji lodi nebo za ní musí být jedno prázdné pole.



Čím víc motorů, tím je vaše loď rychlejší, takže je velmi důležité mít na své lodi **co nejvíce motorů**.

Děla



Děla sice mohou mířit i do boku či dozadu, nejúčinnější však jsou, když míří přímo dopředu (směrem od hráče). Jinak pro ně platí podobné omezení jako pro motory – **těsně před dělem musí být volno**.



Na cestě číhá spousta nebezpečí a děla znamenají sílu – navíc jsou velmi užitečná k sestřelování velkých meteoritů. Proto je velmi důležité, **aby se vaše loď ježila děly**, pokud možno mířícími dopředu.

Silnější děla a motory...



Snaha nacpat na omezený povrch rakety co nejvíce těchto užitečných věcíček, vedla k vývoji silnějších děl a motorů.

Chvilí se také experimentovalo se zvětšením povrchu raket, ale po neslavném incidentu, kdy se prototypu lodi řady Moebius podařilo současně v jednom okamžiku explodovat i implodovat, se od toho upustilo.

Pro stavbu dvojitých děl a motorů platí stejná pravidla a omezení jako pro jejich jednoduché varianty. Jejich síla je dvojnásobná, zato však žerou neuvěřitelnou spoustu energie, kterou běžné palubní generátory prostě neutáhnou. **Proto jsou pro použití těchto zařízení potřeba speciální baterie**.

Baterie...



Energie pro dvojitě motory a děla se schraňuje v obřímích bateriích třídy E (tzv. sloní velikost).

Na trhu jsou běžně díly se dvěma nebo se třemi bateriemi. Každá baterie stačí **na jedno použití** jednoho dvojitěho děla, motoru nebo štítu (viz dále). Baterie mohou být umístěny kdekoli na lodi, není nutné, aby přímo sousedily se zařízeními, které napájí.

Bývaly doby, kdy baterie o stejném výkonu nebyla větší než doutník.. Ale to bylo ještě dříve, než „Liga bojovníků za práva hmoty“ dosáhla svého a anihilace byla postavena mimo zákon. (A také před tím, než „Intergalaktické sdružení gentlemanů klubů“ prosadilo zákon zakazující používat doutníky v hloupých přirovnáních.)

Protože chcete co největší sílu motorů a děl, je důležité používat i dvojitá zařízení, a tudíž je naprosto nezbytné mít na své lodi **co nejvíce baterií**.



Generátory štítu...



Generátory štítu máte na lodi proto, kdyby se něco zvrtno – jsou schopny odrazit menší meteorit či běžný zásah nepřátelské zbraně. A generátor také potřebuje ke svému provozu baterie.

Každý generátor dokáže ochránit loď ze dvou směrů – z těch, které na obrázku generátoru zeleně svítí. Je přitom jedno, kde je v lodi umístěn, je-li generátor příslušně natočen, štít kryje loď např. zleva a zepředu, i kdyby byl generátor vpravo vzadu.

Teď asi čekáte, že řekneme, že je dobré mít co nejvíce generátorů štítu. **Generátory vám stačí dva**, když jsou dobře natočeny. A pokud jste frajeři (případně frajeři se sebevražděnými úmysly), můžete letět úplně bez štítů.



Jeden štít kryje loď zepředu a zleva, druhý zezadu a zleva. Zprava je loď štítem nechráněná.

Nákladové prostory...



Nákladový prostor je obvykle prodáván ve dvoukontejnerovém nebo tříkontejnerovém provedení. Je možno ho umístit kamkoliv. Nákladové prostory slouží k ukládání zboží, které cestou získáte. Zboží nese zisky a, co si budeme nalhávat, kvůli zisku to celé děláte. Je tedy absolutně nezbytné mít **co nejvíce nákladových prostor**.

Speciální nákladové prostory...



Pro převoz nebezpečného zboží potřebujete speciální nákladové prostory. Speciální kontejnery mohou přepravovat **jak běžné, tak nebezpečné zboží** (zatímco běžné kontejnery mohou obsahovat jen běžné zboží).

Historek o tom, co vše se může stát, když zkusíte převážet v normálním kontejneru nebezpečné zboží, je bezpočet. Za všechny uvedme případ Skákavého Spifa, který takto přišel o obě ruce a o nohu: končetiny mu urval po přistání dav rozhořčených ekologů.

Nebezpečné zboží má na trhu největší hodnotu, je tedy důležité mít na lodi **hodně speciálních nákladových prostor**.

Spojovací díly...



Spojovací díly vypadají nezajímavě, protože nic zvláštního neumí. Povšimněte si však velkého počtu přípojek, z velké části univerzálních. Použitím spojovacích dílů zajistíte, aby vaše loď byla odolnější a nerozpadla se po prvním nešťastném zásahu.

Podivná zařízení neznámého účelu



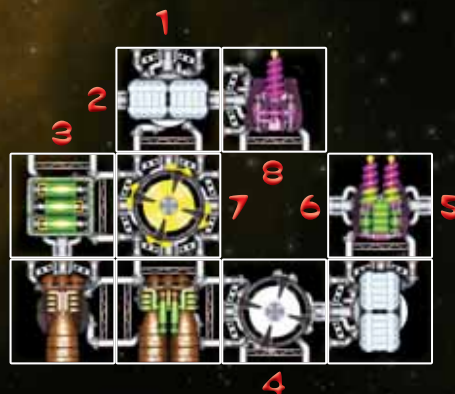
Tímto vás zatím nebudeme zatěžovat – v prvním letu budeme tyto podivné součástky považovat jen za spojovací díly.

JAK VYPADÁ SPRÁVNÁ LOŤ?

Správná loď je především postavena bez chyb, přesně podle pravidel. Je pevná, ježí se zbraněmi a motory, obsahuje velmi mnoho kabin, baterek a nákladních prostorů (obzvláště těch speciálních) a je důkladně krytá štíty. Správná loď má také co nejméně otevřených částí.

Otevřené části lodi...

Za otevřenou část lodi považujeme libovolnou přípojku (včetně univerzální), na kterou není napojen žádný dílek.



Tato loď má 8 otevřených částí lodi.

Je sice povoleno mít na lodi libovolný počet otevřených částí, představují však riziko poškození lodě a občas mohou loď i zpomalit. Navíc se otevřené trubky cestou špiní a deformují – proto za hezky uzavřené lodě nabízí Společnost, s.r.o., v cíli bonus.

JAK SE UKONČUJE STAVBA LODI?

Jakmile jste se svou lodí spokojeni nebo když už prostě nemáte kam stavět (ať už proto, že jste zastavěli celý prostor nebo proto, že jste nenechali z lodi trčet použitelným směrem žádnou přípojku), můžete stavbu ukončit. Není nutné zastavět celou vyznačenou plochu.



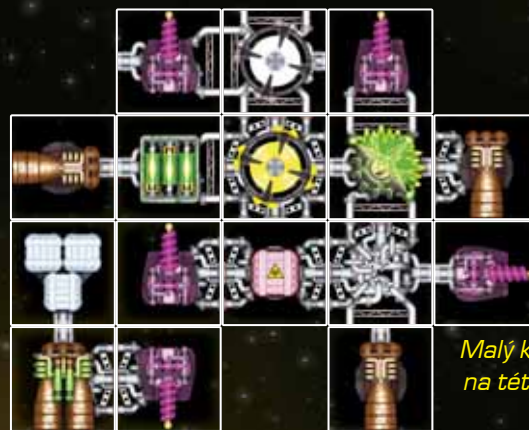
Stavbu ukončíte tak, že si vezmete z řady žetonek s nejnižším číslem. Na posledního zbude žetonek s nejvyšším číslem, má však neomezený čas na dostavbu lodi. (V plné hře je tento čas omezen, ve vaší první hře spoléháme na to, že pokud hráč bude opravdu neúměrně zdržovat, utlučete jej krabicí od hry.)

Žetonky určují, v jakém pořadí vaše lodi odstartují, je tedy naprosto nezbytné nejen postavit perfektní loď, která má všeho spousty a ze které netrčí žádné trubky, ale i **postavit ji jako první**.

Než si vezmete žetonek, pořádně si prohlédněte svou loď, jestli dodržuje všechna pravidla. Při vaší první stavbě budeme ještě tolerantní, takže pokud naleznete nějakou chybu, prostě odstraňte jeden z dílků, které ji způsobují, a loď dostavte.

Chybou může být:

- Jednoduchá přípojka navazující na dvojitou
- Jakákoliv přípojka navazující na dílek bez přípojky
- Motory mířící jinam než dozadu.
- Děla, před kterými není volno, motory, za kterými není volno.
- Dílek mimo vyznačený tvar lodi
- Dílek nebo část lodi nijak nepřipojená ke zbytku přípojkami



Malý kvíz - najděte na této lodi sedm chyb.

V TOMTO OKAMŽIKU MŮŽETE PŘESTAT ČÍST. POSTAVTE SI SVOU PRVNÍ LOĎ.

PŘÍPRAVA KE STARTU

KONTROLA PŘED STARTEM

Prohlédněte si lodi ostatních hráčů, abyste si byli jistí, že všichni správně pochopili pravidla. Pokud najdete na jejich lodích nějakou chybu, upozorněte na ni. Takoví hráč nebo hráči musí vrátit žetonek s číslem a chybu napravit. Žetony se přesunou mezi ostatními hráči tak, aby na hráče opravující loď zbyly ty s nejvyššími čísly.

BANK

Teprve teď vysypte z pytlíků na stůl figurky, kostičky a žetony, aby vytvořily společný bank. Nechte jej stranou, aby nepřekážel, ale abyste se pro žetony v případě potřeby dokázali natáhnout.

LETOVÝ PLÁN



Zbylé dílky můžete shrnout stranou a doprostřed stolu položit letový plán.

Uprostřed letového plánu je ceník zboží. Je zde také nakreslena kartička s pravidly pro první etapu.

Políčka kolem slouží k zaznamenání, v jakém pořadí vaše lodi letí a jaké rozestupy vzájemně mezi sebou mají. Jedno políčko nazýváme jeden letový den.

Každý hráč si vezme dvě figurky rakety ve své barvě. Jednu si nechá před sebou, druhou položí na letový plán. Počáteční rozestupy jsou nakresleny na kartičce s pravidly – hráč, který má žetonek s číslem 1, postaví svou figurku lodi na vyznačené pole, hráč s číslem 2 na pole o dvě vzadu atd. Čísla v tomto okamžiku odložte – pořadí je nadále určeno figurkami a během hry se může měnit. Hráče letícího v daném okamžiku v čele budeme nazývat **vedoucí hráč**.

PŘÍPRAVA LODI



Na každý dílek s kabinou (včetně základního dílku) dejte dvě šedé figurky lidí. Těch barevných – mimozemšťanů – si zatím nevšímejte.

Na každý dílek s baterkami dejte dva nebo tři zelené skleněné žetony představující energii (podle toho, kolik baterek je na dílku zobrazeno).

LETOVÉ KARTY



Letové karty obsahují nejrůznější dobrodružství, nebezpečí či příležitosti, které můžete cestou potkat.

Vyberte z hromádky karet označených na rubu číslem "1" osm karet s hvězdičkou v levém dolním rohu. Tyto karty zamíchejte a položte poblíž letového plánu.

KOSMICKÉ KREDITY



A teď to nejpopravnější – vezměte destičky kosmických kreditů a roztrďte je na úhledné hromádky poblíž banku. Během letu se na ně můžete dívat a těšit se, kolikpak asi vyděláte.

Jde samozřejmě především o jiné hodnoty: o čest, slávu, dobrodružství, poznání... Ale k čertu, co si budeme nalhávat, za pořádný balík kosmických kreditů dnes koupíte čest, slávu, dobrodružství i poznání a ještě vám zbude na večeři v luxusním podniku.

Počet kosmických kreditů získaných během hry je tajný, kartičky uchovávejte skrytě a ukážete je až na konci hry.

PRŮBĚH LETU

Zkušební let prověří, kdo svou loď postavil nejlépe. Let sestává z vyhodnocení osmi letových karet (v plné hře jsou vybrány náhodně, ale pro první let jsme náhodu trochu ošidili, abychom měli jistotu, že se potkáte se všemi typy dobrodružství). Letové karty mohou mít na vaše lodi nejrůznější efekt.

CO SE VÁM MŮŽE STÁT

Zásahy lodí...

V rohu letového plánu jsou uvedena možná ohrožení vaší lodi. Každé ohrožení vždy přichází z nějakého směru, v nějakém konkrétním řádku či sloupci. Podrobně se s nimi setkáte při vysvětlení karet, takže jen stručně:



Před **malými meteority** vás ochrání dobře postavená loď (pokud nejde o otevřenou část, meteor se neškodně odrazí) nebo štít (zaplatíte jednu baterku).



Před **velkými meteority** vás ochrání jedině dělo, kterým ho sestřelíte.



Před **malými střelami** vás ochrání jedině štít (pokud zaplatíte jednu baterku).



Před **velkými střelami** vás neochrání nic.

Pokud se vaše loď neubrání a dostane zásah, musíte dílek, který byl zasažen, odstranit. Může se stát, že dílek připojoval k vaší lodi další dílky, které po jeho odstranění už nejsou připojeny – v tom případě odkládáte i ty. V extrémním případě může zásah rozdělit vaši loď na dvě větší části – v tom případě si sami vyberte, se kterou částí lodi poletíte dál. Druhá část je považována za odstraněné dílky.

MAX -5¢

Odstraněné žetony nevracíte zpět na hromádku, ale **skládáte je ve vyznačené pravé části svého plánu lodi**. Za každý dílek budete muset na konci zaplatit jeden kosmický kredit. Pokud byly na odstraněných dílcích nějaké žetony (posádka, zboží, energie), vracíte je zpět na hromádku.

Lidi z uštělených pilotních kabin nemusíte nijak zvlášť litovat. Bezpečnostní zařízení je v případě dekomprese zabalí do trvanlivého stázového kokonu, ve kterém vydrží velmi velmi dlouho. Ve skutečnosti jsou to spíše šťastlivci – víte, co udělají úroky s jejich pojištěním, než je někdo za pár tisíc let najde?

Ztráta a zisk letových dnů...

Některé karty mají vpravo dole číslo – to říká, kolik letových dnů ztratíte, když kartu využijete. Hráč, který kartu využil, se přesune na letovém plánu zpět o příslušný počet **volných polí**, obsazená pole se nepočítají.



Modrý hráč má ztratit tři letové dny, skončí tedy těsně před červeným hráčem.

Stejně se postupuje vždy, když hráč má ztratit nějaké letové dny. Má-li hráč letové dny získat, pak naopak postupuje o **volná pole** kupředu. Nikdy se tedy nestane, že by na jednom poli byly dvě figúrky.

Zisk zboží...

Když vám některá karta umožní naložit si na svou loď zboží, vezměte si z hromádky příslušný počet kostiček daných barev a umístěte je do svých kontejnerů (na jednom dílku lodi mohou být jeden až tři kontejnery). Když máte více zboží než kontejnerů, musíte nějaké zboží vyhodit do vesmíru (vrátit zpět do banku). Řiďte se přitom ceníkem zboží uprostřed letového plánu.

Červené kostičky jsou nejdražší, musí však být umístěny ve speciálním kontejneru na nebezpečné zboží. Pokud takové kontejnery nemáte (nebo jich máte málo), musíte nebezpečné zboží vyhodit.

Dokud máte dost kontejnerů, klidně berte i to nejlevnější zboží (a to i do speciálních kontejnerů). Když totiž **nakládáte další zboží**, můžete stávající zboží **libovolně přeskládat i vyhazovat do vesmíru**.

Odhazovat cokoli do vesmíru se samozřejmě podle meziplanetárních úmluv nesmí... My jsme vám to neporadili, kdyby se někdo ptal...

Ztráta zboží nebo posádky...

Pokud vám nějaká událost na kartě sebere zboží, musíte odevzdat příslušný počet kostiček, a to **přednostně ty dražší**. Pokud nemáte dost kostiček, seberou vám místo nich **nabitě baterky** (odevzdáte zelené žetony). Nemáte-li ani baterky, nevezmou vám nic.

V případě ztráty posádky odevzdáte do banku příslušný počet figurek lidí. Nemáte-li dost, neodevzdáváte (v plné hře by to znamenalo velký problém).



PARAMETRY VAŠÍ LODI

Někdy je potřeba zjistit sílu motorů nebo sílu zbraní vaší lodi. V takové případě spočítáte svá děla nebo motory. Dvojitý motor či dělo se počítá jen tehdy, pokud za něj spotřebujete jednu baterku (odevzdáte zelený žetonek do banku).

Dvojitá děla a motory potřebují energii. Vždy, když budete muset určit sílu vašich zbraní nebo motorů, musíte se rozhodnout, která dvojitá děla nebo motory chcete použít a zaplatit za ně příslušným počtem baterek.

Síla motorů...



Jednoduchý motor má hodnotu 1.

Dvojitý motor má hodnotu 2, pokud za něj spotřebujete baterku.

Síla zbraní...



Dělo mířící dopředu má hodnotu 1.

Dvojité dělo mířící dopředu má hodnotu 2, pokud za něj spotřebujete baterku.



Děla mířící do boku či dozadu mají jen poloviční hodnotu (tedy obvyčejné 0,5 a dvojitě 1 při zaplacení baterky).



LETOVÉ KARTY

Vedoucí hráč (na začátku ten, kdo měl žetonek s číslem 1), otočí první letovou kartu. Dobrodružství, které na ní je, se vyhodnotí podle pokynů na této dvoustraně (nemusíte je číst předem, postupně budou vyhodnocena všechna).

Pak opět vedoucí hráč (může to být ten stejný hráč, ale také někdo nový, pokud dobrodružství zamíchalo s pořadím) otočí další kartu atd., dokud není vyhodnocena poslední karta.

VOLNÝ VESMÍR



Volný vesmír je prostě jen velký a pustý kus prostoru, na kterém to můžete pěkně rozpálit.

Vedoucí hráč oznámí, jakou má sílu motorů (viz Parametry vaší lodi). Má-li dvojitě motory, musí se rozhodnout, zda použije baterie, ještě než se rozhodnou další hráči. Pak se posune se na letovém plánu o tolik polí kupředu, kolik je jeho síla motorů.

Pak oznámí svou rychlost další hráč v pořadí, a posune se na letovém plánu o příslušný počet **volných polí** kupředu. Pokud by měl vedoucího hráče dohnat, předletí jej, protože obsazená pole se nepočítají (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dnů). Tak se postupně posunou kupředu všichni hráči.

PLANETY



Karta ukazuje dvě až čtyři planety s řádky zboží – to jsou jednotlivé planety, na kterých lze v tomto planetárním systému přistát. Číslo v pravém dolním rohu však říká, kolik letových dní tím ztratíte.

Nejprve se rozhoduje vedoucí hráč. Pokud chce, může se rozhodnout přistát na kterékoliv planetě – vezme svou druhou

figurku (tu, která stojí před ním) a postaví ji na libovolnou planetu se zbožím. Pak dostane šanci druhý hráč atd. Na každé planetě smí být jen jedna figurka, pokud se tedy všichni rozhodnou přistát, na nejpomalejší hráče nemusí zbýt žádné místo (a tedy nepřistává).

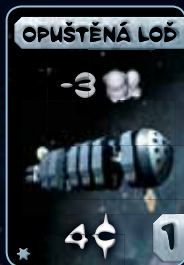
Hráči, kteří přistáli, si naloží příslušné zboží na svou loď. Mohou přitom zboží **přeskládat a vyhazovat** do vesmíru (viz Co se vám může stát – Zisk zboží). Teoreticky můžete přistát i tehdy, pokud nemáte zboží kam dát, jen abyste naštváli ty, co letí za vámi – ale dobře si rozmyslete, jestli vám to stojí za ty letové dny!

Za zboží je potřeba ve skutečnosti zaplatit, ale částky jsou tak malé, že je můžeme zanedbat. Planety v periferních zónách bývají tak zaostalé, že většinou vyměníte cenné zboží za pár korálků, zrcátek a DVD s nejnovějšími díly seriálů z doktorského prostředí.

Teprve **poté, co se všichni rozhodli**, posouvají se hráči, kteří přistáli, dozadu na letovém plánu o příslušný počet volných polí (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dnů). **Nejdříve se posouvá hráč, který je nejvíce vzadu**, nakonec hráč, který je nejvíce vepředu.



LOĎ BEZ POSÁDKY



Najít funkční loď bez posádky, to je samozřejmě terno! Správně byste měli nález ohlásit, ale čert to vem. Máte určitě loď plnou kosmonautů, kteří mají služby u vás po krk a dávno si šetří na vlastní loď. Pokud jim uděláte slušnou cenu, složí se a raketu od vás koupí.

Nejprve se rozhoduje vedoucí hráč. Pokud chce, může **vrátit do banku zobrazený počet členů posádky** a okamžitě inkasovat z banku příslušný počet kosmických kreditů. Stojí ho to zobrazený počet letových dnů (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dnů).

Pokud nabídku nevyužije (nemá dost posádky nebo je nechce obětovat), dostane šanci druhý v pořadí atd.

Někdy možná pocítíte nutkání nechat si nalezenou loď pro sebe. Nebudte lakomci a přenechejte ji své posádce! Beztak je tu nejspíš nějaký dobrý důvod, proč je opuštěná...



OPUŠTĚNÁ STANICE



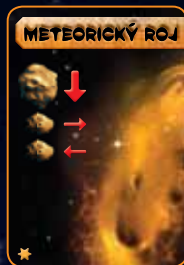
Opuštěné stanice často obsahují cenné zboží, které tam prchající osádka musela ve spěchu zanechat. Oživit a prohledat takovou stanici však není jednoduché, pokud máte málo posádky, rovnou na to zapomeňte.

Opuštěnou stanici může využít pouze hráč, který má aspoň tolik posádky, kolik je uvedeno na kartě stanice. **Nejprve se rozhoduje vedoucí hráč.** Pokud má dost lidí, může na stanici přistát. Vezme si zboží zobrazené pod stanicí a umístí ho do kontejnerů (může zboží přeskládat či vyhodit do vesmíru, viz Co se vám může stát – Zisk zboží). Vrací se zpět o zobrazený počet letových dnů (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dnů).

Pokud vedoucí hráč přistane, ostatní mají smůlu. Pokud nemá dost lidí nebo nechce na stanici přistát, dostane šanci druhý hráč v pořadí atd.

Pozor, u Opuštěné stanice (na rozdíl od Lodi bez posádky) hráč žádnou **posádku neztrácí** (číslo není uvedeno znaménkem minus).

METEORICKÝ ROJ



Meteorický roj může poničit vaši loď. Na kartě je nakresleno několik velkých či malých meteoritů a směry, ze kterých přicházejí. Jednotlivé meteority se vyhodnocují postupně, všemi hráči současně.

Pro každý meteorit vedoucí hráč hodí dvěma kostkami. Ty pak určí, ve kterém sloupci (u meteoritů přilétávajících zepředu či zezadu) nebo řádku (u meteoritů přilétávajících zleva či zprava) meteorit letí. Číslo sloupce a řádku jsou uvedena na okraji plánu lodi. Všichni hráči si zkontrolují, na jaký dílek by meteorit v daném směru narazil. Může se stát, že meteorit loď zcela mine, pak je vše v pořádku.

Pokud však míří na nějakou část lodi, postupuje se následovně:



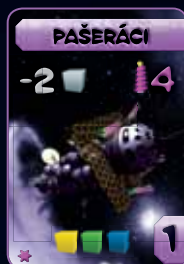
Malý meteorit se od dobře postavené lodi odrazí. Problém nastává pouze v případě, když narazí na **otevřenou část lodi** (nenapojené přípojky trčící ven směrem, ze kterého meteorit přilétá). Pak zbývá poslední šance – krytí dílek štítem, pokud má hráč **štíť v daném směru** a pokud zaplatí **jednu baterku**. Pokud nemá nebo nechce zaplatit za štít, otevřený dílek je zasažen a odpadne (viz Co se vám může stát – Zásahy lodí).



Velký meteorit je nebezpečnější. Neodrazí se ani od dobře postavené lodi a nepomohou proti němu štíty. **Jediná možnost je včas jej sestřelit.** Velké meteority obvykle přilétají zepředu – a dají se sestřelit jen tehdy, má-li hráč dělo přesně **ve stejném sloupci**, ve kterém meteorit přilétá. Jde-li o **dvojitě dělo**, musí navíc zaplatit **jednu baterku**.

Pokud hráč velký meteorit nesestřelí, zasáhne dílek, na který míří, a ten odpadne (viz Co se vám může stát – Zásahy lodí).

NEPŘÁTELÉ (PAŠERÁCI, OTROKÁŘI, PIRÁTI)



Nepřátelé jsou ohrožením pro celou vaši malou karavanu. Zaútočí na hráče, který letí první, a pak postupně na další hráče, dokud nenarazí na někoho, kdo je dokáže porazit, nebo dokud nezaútočí na všechny hráče.

Karta Nepřátel je rozdělena na dvě části. Vlevo nahoře je uvedeno, co se stane lodím, které jsou poraženy (v tomto případě ztráta zboží). Dole je uvedena odměna, kterou dostane hráč, který je porazí (v tomto případě zisk zboží – viz příslušné kapitoly v Průběhu letu).

Síla nepřátel je uvedena fialovým číslem, vedle symbolu zbraně.

Nejprve oznámí svou sílu zbraní vedoucí hráč (může se rozhodnout, zda zaplatí či nezaplatí baterie za dvojitá děla). Pokud má více než nepřátelé, porazí je a získá odměnu, ale stojí ho to nějaký počet letových dnů uvedených v pravém dolním rohu karty (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dnů). Vyhodnocování karty tím končí, hráčův letící z vítězem se karta netýká.

Pokud prohraje (má nižší sílu), stane se mu to, co je uvedeno v horní části karty.

Pokud dojde k remíze (má přesně stejnou sílu), nic se mu nestane, ale ani nezíská odměnu. V obou případech nepřítel útočí na dalšího hráče v pořadí podle stejných pravidel.



Červený hráč letí vpředu. Může mít sílu až 5 (2 za běžná děla, 2 za dvojité dělo mířící vpřed a 1 za dvojité dělo do boku), potřeboval by však na to dvě baterky. Protože má jen jednu baterku, může zapojit jen jedno dvojité dělo a má tedy sílu 4. Pašeráky neporazí, ale ani není poražen.



Pak dostane šanci další v pořadí – zelený hráč. Ten zaplatí dvě baterky a získá tak sílu 4 a půl. Pašeráky porazí, naloží si dvě kostičky (modrou vyhodí, protože ji nemá kam dát) a vrátí se o 1 den.



To je štěstí pro modrého hráče, který letí poslední. Nemůže dosáhnout lepší síly než 3, takže kdyby nikdo před ním pašeráky neporazil, přišel by o svůj náklad.

BOJOVÁ ZÓNA



Bojová zóna prověří kvality vaší lodi ve všech ohledech. Na kartě Bojové zóny jsou vždy tři řádky, které se postupně vyhodnocují. Každý řádek uvádí určité kritérium a co se stane hráči s nejhorším výsledkem (v případě rovnosti tomu, kdo letí více vpředu).

Dnes se bojuje už jen v barbarských oblastech na periferii. Po podepsání dohody z Nové Nové Nové Ženevy, která zakazuje ve válce ubližovat myslícím bytostem a strojům, se stejně z válčení tak nějak vytratila štáva. A konec konců, vždy bylo účinnější zaplavit soupeřův trh levným zbožím, než jeho oblohu bitevními křižníky.

V našem případě tedy nejprve hráč, který má nejméně posádky, ztrácí tři letové dny (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dní).



Žlutý hráč má sílu motorů 3 a protože nemá žádné dvojité motory, nemusí se nijak rozhodovat.



Zelený hráč má sílu motorů 1, ale může zaplatit jednu nebo dvě baterky, aby ji měl 3 nebo 5.

Žlutý hráč letí vpředu, zelený za ním. Protože v případě rovnosti je pomalejší hráč vpředu, stačí zelenému zaplatit jednu baterku.

Poté hráč, který má nejmenší sílu motorů (viz Vaše loď – Síla motorů), ztrácí dva členy posádky. Hráči postupně od prvního hráče oznamují svou sílu motorů. Přitom se rozhodují, zda zaplatí baterky za dvojité motory.

Nakonec je hráč, který má nejmenší sílu zbraní (viz Vaše loď – Síla zbraní), ohrožen malou střelou zezadu a velkou střelou zezadu. Hráči postupně od prvního hráče oznamují svou sílu zbraní. Přitom se rozhodují, zda zaplatí baterky za dvojité děla.

Střely fungují podobně jako meteority (viz Meteorický roj), hůř se však proti nim brání. U každé střely je uveden směr, ze kterého přichází. **Hráč si hodí dvěma kostkami** a ty určí, ve kterém sloupci nebo řádce střela letí a tudíž kterou část lodi ohrožuje.

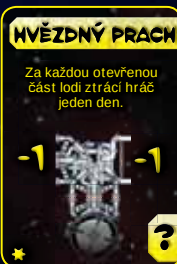


Proti **malé střele** funguje pouze **štít v příslušném směru**, pokud hráč zaplatí jednu baterku. Jinak střela zničí dílek, který zasáhl (viz Co se vám může stát – Zásahy lodí), na rozdíl od malého meteoritu se neodrazí ani od dobře postavené lodi.



Velká střela se **nedá krýt** vůbec ničím. Jediná vaše šance je, že padne tak malé či velké číslo, že střela loď vůbec netrefí, v opačném případě prostě zničí dílek, který zasáhne (viz Co se vám může stát – Zásahy lodí).

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOST: HVĚZDNÝ PRACH



Žluté karty jsou zvláštní události. Jejich efekt bývá popsán přímo na kartě.

Událost Hvězdný prach říká, že každý ztrácí tolik letových dní, kolik má otevřených částí lodi. Postupně **od posledního hráče**, každý spočítá spojky trčící z jeho lodi, a vrátí se na letovém plánu o stejný počet **volných polí** (viz Co se vám může stát – Ztráta a zisk letových dní).

CÍL CESTY

Cesta končí, jakmile jsou vyhodnoceny všechny letové karty.

ODMĚNY A ZTRÁTY

Při vyhodnocování můžete postupovat podle informací uprostřed letového plánu, zleva doprava – nejprve bonusy podle etapy, pak prodej zboží, pak ztráty.



Bonusy...

Bonusové odměny jsou uvedeny na kartičce s pravidly pro první etapu, která je nakreslena uprostřed letového plánu.

4-3-2-1

Číslo oddělená pomlčkami určují odměny podle pořadí, ve kterém hráči doletěli. Tedy kdo je po vyhodnocení poslední karty první, získá 4 kosmické kredity, druhý tři kredity atd.

[+2]

Číslo v závorce udává bonus pro toho, kdo doletěl s nejhezčí lodí. Všichni hráči si spočítají, kolik otevřených částí jejich loď má. Kdo má nejméně otevřených částí, získá uvedený bonus (při rovnosti získají bonus všichni, kteří mají nejméně).

Zboží...

Hráči vrátí do banku všechno zboží, které dovezli, a dostanou za ně kosmické kredity podle ceníku uvedeného na letovém plánu.



Ztráty...

Stavební dílky své lodi musíte nyní vrátit Společnosti, s.r.o. **Za každý, který jste cestou ztratili** (ukládali jste je do vyznačeného pole v pravé části hracího plánu), musíte nyní zaplatit smluvní pokutu **jeden kosmický kredit**.



Naštěstí jsou však podle novely Galaktického zákona o mezihvězdných komunikacích všechny prefabrikované kosmické lodě ze zákona povinně pojištěny. Společnost, s.r.o., tak po vás nemůže chtít více než určitou částku – ta je uvedena v poli na ztracené dílky (pro loď třídy I je to tedy 5). **I pokud jste ztratili více dílků, než kolik je toto číslo, zaplatíte jen uvedenou částku** – zbytek by měla Společnost, s.r.o., uhradit První mezigalaktická pojišťovna.

MAX -5

Ovšem pozor, **pokud jste ztratili více než dvojnásobek uvedeného čísla...** dobrá, nic se vám nestane, zaplatíte také jen uvedené číslo, ale úředníka, který s vámi sepisoval smlouvu, Společnost, s.r.o., okamžitě vyrazí. Je na vás, jak se s tím vyrovnáte.

Pravdou totiž je, že podmínky První mezigalaktické jsou díky dilataci času, relativitě současnosti, a neobvyklému zakřivení paragrafů v okolí černých děr tak komplikované, že ještě nikdy nikomu nic nevyplatila.

KONEC ETAPY

Gratulujeme, právě jste doletěli svou první etapu. Vraťte všechny baterky, zboží a posádku do banku a všechny díly kosmické lodi **kromě základního dílku** do Skladu uprostřed stolu. Použité letové karty dejte stranou, pro další letové etapy připravíte jiné karty.

Kosmické kredity, které jste vydělali, si nechejte. Počet vašich kreditů je ve hře tajný (cílem je vydělávat, ne závistivě koukat, kolik mají ostatní).

Nyní si můžete si přečíst plná pravidla a zahrát si podle nich druhou a třetí etapu letu.

Můžete také kredity vrátit a zahrát si plnou hru znovu od první etapy – to je na vás.

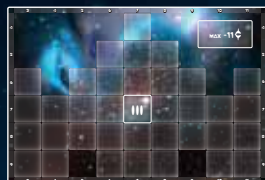
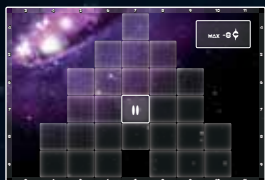


PLNÁ PRAVIDLA

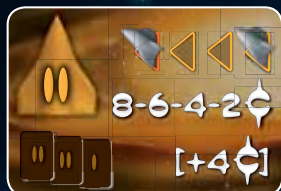
V následujícím textu předpokládáme, že jste úspěšně absolvovali svůj první let, budou tedy uváděna jen pravidla, která jsou odlišná. Pravidla platí jak pro druhou a třetí etapu vaší první hry, tak pro první etapu dalších her.

PŘÍPRAVA HRY

Pro každou etapu si vezměte plán lodi označený číslem etapy (ve třetí etapě použijte plán III, nikoliv plán IIIa).



Dokument „Předepsaný tvar pro lodi tříd I, II a III“ je kompromisem, který ukončil dlouhý spor mezi Sdružením kosmických inženýrů a Asociací sci-fi autorů.



Předtím, než začnete stavět loď, položte poblíž Skladu letový plán. Ve druhé nebo třetí etapě překryjte pravidla pro první etapu kartou s pravidly otočenou správnou stranou nahoru.

LETOVÉ KARTY

V plné hře můžete využít bezplatných služeb prognostického oddělení Společnosti a podívat se na většinu letových karet už během stavby lodi.

Ještě před zahájením stavby připravte tři náhodné hromádky letových karet a položte přes okraj letového plánu na vyznačená místa. Jak vypadá jedna hromádka pro danou etapu je uvedeno vlevo dole na kartě s pravidly příslušné etapy – jsou to vždy dvě karty stupně odpovídající etape a případně po jedné kartě od všech nižších stupňů.



Prohlížení karet...

Každý hráč, který ke své lodi přiložil už aspoň jeden dílek, si může vzít do ruky některou z těchto tří hromádek a prohlédnout si ji. Pak ji zase vrátí na její místo a může si vzít a prohlédnout další. Na karty se může kdykoliv během stavby lodi dívat kolikrát chce.

Prohlížení karet jej samozřejmě stojí nějaký čas, který by jinak mohl věnovat stavbě lodi – získá však za to představu, jaká dobrodružství v tomto letu může očekávat a tudíž se může lépe připravit (např. vzít si více nákladových prostor, pokud je po cestě hodně planet apod.)

Příprava karet pro let...

Po skončení stavění přidejte ke kartám ještě čtvrtou hromádku. Postavte ji stejně jako předchozí tři hromádky (stejný počet karet stejných stupňů) – jsou to však karty, které si nikdo z hráčů zatím neměl šanci prohlédnout. Všechny karty zamíchejte (v pozdějších etapách tak, aby nahoře byla karta s číslem odpovídajícím číslu etapy) a vytvořte tak hromádku letových karet pro danou etapu.

Teoreticky by dokázalo prognostické oddělení odhadnout vše, co vás čeká, ale Antiperfekcionistický úřad mu to zvláštní vyhláškou „O zachování napětí při kosmických cestách“ zakazuje.

Povšimněte si, že v první etapě vytvoříte tři hromádky a na každé budou dvě karty stupně I. Pak přidáte ještě další dvě karty stupně I – a máte osm karet stupně I stejně jako ve zkušebním letu.

HODINY

Zahájení stavění...



Stavění zahajuje hráč (v první etapě ten nejdůležitější, v dalších ten, kdo doletěl v minulé etapě první) tím, že vezme přesýpací hodiny, otočí je a postaví na letový plán na kruhové pole s číslem odpovídajícím číslu etapy.

Otáčení hodin...

Hodiny tak odměřují dobu, po kterou hráči mají jistotu, že budou moci stavět. Když se hodiny dosypou, může je kterýkoliv hráč otočit a posunout na další pole (s nižším číslem). Obvykle tak učiní hráč, který už má loď z velké části postavenou a nechce nechat soupeřům zbytečně mnoho času.

Poslední otočení...



Jakmile se dosypou hodiny na poli s číslem I, mohou být otočeny a přesunuty na pole Start. Může to však udělat jen hráč, který již dostavěl svou loď a vzal si destičku s číslem.

Toto otočení odměňuje čas, který zbývá ostatním hráčům ke stavění. Jakmile se hodiny na poli Start dosypou, nikdo už nemůže přiložit ke své lodi další dílek. Hráči okamžitě přestanou stavět a vezmou si destičku s číslem (stále platí, že kdo si destičku vezme dřív, ten ji má).

V první etapě plné hry tedy vypadá situace takto: hodiny se při zahájení stavění položí na číslo I. Jakmile některý hráč dokončí svou loď, vezme si destičku s číslem 1. V té době jsou už hodiny nejspíš dávno přesypány – hráč je otočí a položí na pole Start, aby odměřovaly ostatním čas k dostavění lodí. Kdyby hodiny ještě přesypány nebyly, musí počkat, až se dosypou.

Ve druhé etapě se na začátku sypou hodiny na poli II. Kdokoliv je může po dosypání otočit a posunout na pole I. Pokud tak nikdo neučiní, pak hráč, který dokončí loď a vezme si žetonek s číslem, nemůže posunout hodiny rovnou na Start – musí je nejprve posunout na pole I a teprve až se dosypou je posunout na Start. Tím dává ostatním dvakrát tolik času – je ovšem jeho chyba, že na to nemyslel dřív a neposunul hodiny už v době stavění.

ODLOŽENÉ DÍLKY



Během stavění si může hráč **až dva dílky odložit** na plán lodi vpravo nahoru, na místo určené pro odpadlé dílky lodí. Tyto dva dílky mu nemůže nikdo vzít, hráč už je však **nemůže vrátit** do Skladu – jediné, co s nimi může udělat, je připojit je ke své lodi. Když tak učiní, může si odložit další dílky, nikdy však nesmí mít odloženo více než dva dílky najednou. Pokud hráč odložené dílky nakonec nepoužije, nechá je ležet na vyznačeném místě a **po skončení letu je zaplatí** spolu s odpadlými dílky.

Nikoho nezajímá, že dílky vůbec neopustily startovní lokaci, a že ty krámy ve skutečnosti mají jen zlomek hodnoty, kterou si za jejich nevrácení Společnost, s.r.o., účtuje. Smlouva je smlouva.

MIMOZEMŠŤANI

Dítky podpory životních funkcí



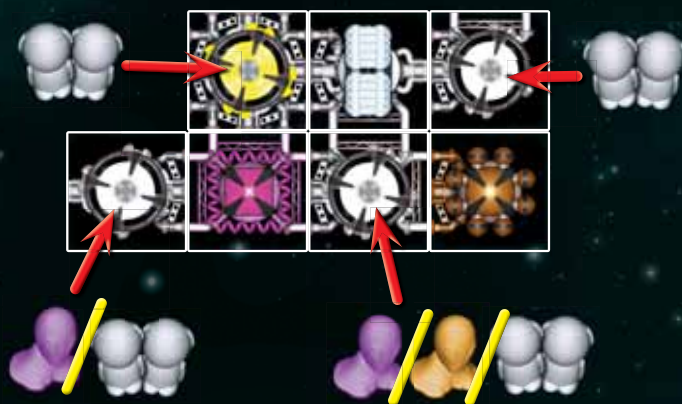
Konečně se dostáváme k tomu, k čemu slouží podivné fialové a oranžové dílky – jsou to podpory životních funkcí pro mimozemské formy života. Díky nim můžete na své lodi mít i velmi užitečné mimozemšťany.

Aby měl dílek podpory životních funkcí nějaký efekt, musí být **přímo připojen** k nějaké pilotní kabině (kromě základního dílku). Taková kabinka je pak obyvatelná i mimozemšťany příslušné barvy.

Umístění posádky před startem

Umísťování posádky se řídí následujícími pravidly:

- Na základní dílek musíte dát **dva lidi**.
- Na pilotní kabinu nepřipojenou k žádnému dílku podpory životních funkcí musíte dát **dva lidi**.
- Na pilotní kabinu, která je přímo připojena k dílku podpory životních funkcí určité barvy, můžete umístit buď **dva lidi**, nebo **jednoho mimozemšťana dané barvy**.
- Na pilotní kabinu připojenou k dílkům podpory životních funkcí obou barev můžete dát buď **dva lidi**, nebo **jednoho mimozemšťana libovolné barvy**.
- Na vaší lodi smí být nejvýše **jeden mimozemšťan od každé barvy**.



Možnosti rozmístění posádky.

Hráči se rozhodují postupně od prvního hráče, zda, jaké a ve kterých kabinách budou mít mimozemšťany.



Funkce mimozemšťanů...

Mimozemšťan funguje jako každý další člen posádky, počítá se tedy do vaší posádky při Bojových zónách nebo Opuštěných stanicích a můžete jej poslat pryč s Lodí bez posádky nebo jej odevzdat Otrokářům.

Nevýhodou mimozemšťanů je to, že v kabině je jen jeden namísto dvou lidí. Zato však poskytují nemalé výhody.



Fialoví mimozemšťané jsou bojová rasa. Máte-li na své lodi **fialového** mimozemšťana, počítá se **síla vašich zbraní o dva vyšší**. (Pokud je vaše síla 0, zůstává 0 i s mimozemšťanem – nemyslete si, že za vás vybojuje kosmickou bitvu holýma rukama).



Oranžoví mimozemšťané jsou rasa mechaniků. Máte-li na své lodi **oranžového** mimozemšťana, počítá se **síla vašich motorů o dva vyšší**. (Pokud je síla vašich motorů 0, zůstává 0 i s mimozemšťanem – nemyslete si, že vyskočí ven a bude vaši loď tlačit).

Zásah do podpory životních funkcí mimozemšťanů...

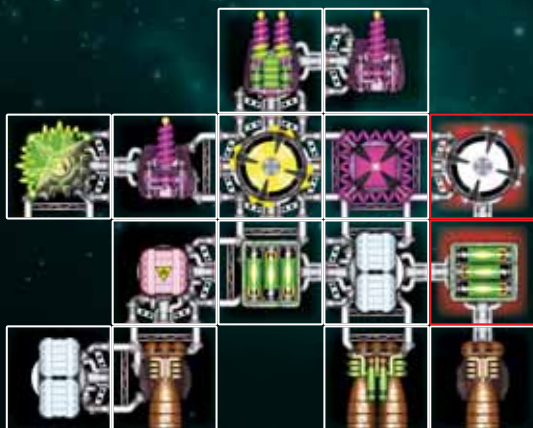
Pokud během letu ztratíte dílek podpory životních funkcí, musíte mimozemšťana, který se ocitl bez podpory, okamžitě odevzdat do banku (opustí loď v nouzové ufonské kapsli, samozřejmě).

CHYBY V KONSTRUKCI LODI

Pokud během stavění zjistíte, že máte v konstrukci lodi chybu, nesmíte s tím v tomto okamžiku již nic dělat (pokud to není poslední, právě položený dílek). Vyřešíte to později, během kontroly lodi před startem.

Kontrola před startem...

Pravidla pro kontrolu před startem jsou v plné verzi přísnější. Vaše loď musí být postavena podle pravidel. Pokud někde pravidla porušuje, musíte **odstranit jeden nebo více dílků** tak, aby je neporušovala. Nepočítá se to jako další stavění (vaše číslo vám zůstává), ale nemůžete na místo odpadlých dílků dát nic dalšího. Navíc dáváte odstraněné dílky **na místo vyhrazené pro odpadlé dílky** – na konci letu je budete muset zaplatit.



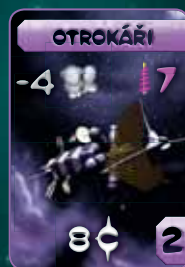
Hráč má na své lodi chybu. Aby ji napravil, musí odstranit buď pilotní kabinu, nebo baterky. Hráč se rozhodne odstranit baterky, protože do kabiny plánoval umístit mimozemšťana – s baterkami mu však upadne i jeden z motorů. Oba dílky odloží na vyznačené místo plánu lodi.

Chyby objevené během letu

Pokud byste si nějaké chyby nevšimli a pokud by vás na ni upozornil jiný hráč až za letu (po otočení první letové karty), nejen, že musíte chybu výše uvedeným způsobem napravit, ale navíc zaplatíte do banku pokutu 1 kosmický kredit za porušování přírodních zákonů.

POKROČILÍ NEPŘÁTELE

Mezi nepřáteli jsou i Piráti a Otrokáři. Jejich porážkou nezískáte žádné zboží, ale přímo odměnu vypsanou za jejich dopadení – zdrží vás to o uvedený počet dní a vezmete si z banku okamžitě uvedenou odměnu. Pokud se nechcete zdržovat, můžete odměnu odmítnout - v tom případě odměna propadá (nezíská ji další hráč), ale nezdrží vás to. To samé platí i pro pašeráky a zboží, které jim můžete vzít.



Otrokáři hráčům, které porazí, seberou určitý počet členů posádky (hráči sami volí, které lidi nebo mimozemšťany odevzdají).



Piráti po hráčích, které porazí, několikrát vystřelí (na kartě jsou uvedeny směry jednotlivých malých a velkých střel). Počkejte, až se zjistí, které hráče porazili, a přesné pozice střel pak dvěma kostkami hodí pro všechny společně první zasažený hráč. **Malé střely se dají krýt jen štítem** v příslušném směru, pokud zaplatíte baterku, **velké střely se nedají krýt vůbec** (viz Bojová zóna).

METEORICKÉ ROJE



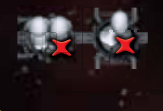
V pozdějších etapách přilétají velké meteority i zleva či zprava. Zatímco velké meteority přilétající zepředu se dají sestřelit jen dělem umístěným přesně ve sloupci, ze kterého meteorit přilétá, **velké meteority z boku** se dají sestřelit dělem mířícím příslušným směrem **ve stejném nebo sousedním řádku** (loď může trochu zrychlit nebo zpomalit, aby meteor trefila). Malých meteoritů se to však netýká, ty děly sestřelit nelze.

Pořádné lodi mají samozřejmě automatická otočná děla, samonaváděcí střely či dezintegrační pole, ale co byste chtěli od vašich děl, která jsou ve skutečnosti vrtnými zařízeními na pokládání kanalizace?

ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

EPIDEMIE

Každá obsazená kabina, která je přímo spojená s jinou kabinou, přijde o jednoho člena posádky.



Ve druhé a ve třetí etapě může přijít karta Epidemie, při které odevzdáte jednoho člověka či mimozemšťana z obsazených kabin, které spolu přímo sousedí. Je tedy bezpečnější stavět kabiny dál od sebe a když už je máte pohromadě, co nejdříve jednu z nich zbavit lidí. (Je také užitečné vědět, jestli mezi nachystaným kartami epidemie je či není).

SABOTÁŽ

Kdo má nejméně posádky, přijde o náhodně zvolenou část lodí (sabotér hází kostkami, pokud se netrefí ani na třetí pokus, vzdá to).



Ve třetí etapě může přijít karta Sabotáž: lodi s nejmenší posádkou vybuchne náhodně zvolený dílek (při rovnosti má stejně jako u Bojových zón nevýhodu ten, kdo letí vpředu). Volbu provede postižený hráč dvěma hody dvěma kostkami – první hod určí sloupec, druhý hod určí řádek. Pokud na souřadnicích, které padnou, žádný dílek není, zkuste to znovu a pak případně ještě jednou. Pokud se ani napotřetí netrefí, sabotéři to vzdají a nestane se nic.

Pokud se trefí, dílek hráč odkládá, jako by byl zasažen (a případně i další dílky, které odpadnou – zásah doprostřed lodí může vážně narušit její integritu).

ODSTOUPENÍ Z LETU

V pokročilé hře se vám může stát, že budete nuceni odstoupit z letu, nebo že se k tomu dokonce sami rozhodnete. Naštěstí se vždy najde nějaká bezpečná cesta, jak loď dostat do nejbližšího Skladu.

V případě odstoupení:

- Stáhnete svou figurku z letového plánu a do konce etapy se už jen díváte, žádné karty se vás netýkají.
- Nedostanete žádný bonus za pořadí ani za nejhezčí loď (vaše loď se porovnávání lodí neúčastní).
- Zboží, které jste naložili, prodáte jen za polovinu celkové sumy (zaokrouhleno nahoru).
- Stejně musíte zaplatit ztracené dílky, jako kdybyste doletěli.

Pokud by odstoupili všichni kromě jednoho hráče, tento hráč může pokračovat ve hře sám a navíc může ignorovat karty Bojová zóna a Sabotáž (které postihují hráče s nejmenším počtem motorů, děl či posádky).

Ztráta lidské posádky...

K odstoupení můžete být donuceni, když po vyhodnocení letové karty **nemá vaše loď na palubě žádného člověka** (mimozemšťané sami loď vést nemohou). Může k tomu dojít zásahem poslední obsazené kabiny, ztrátou lidí díky Bojové zóně nebo Otrokářům nebo i dobrovolně odevzdáním posádky na Loď bez posádky. Pokud se tak stane při Bojové zóně, nejprve se vyhodnotí zbytek karty a teprve pak odstoupíte.

Žádné motory při Volném vesmíru...

Když nemáte žádné motory, nevadí, nějak to setrvačností doklepete – **pokud nepříjde karta Volný vesmír**. Pokud se při kartě volný vesmír neposunete aspoň o jedno políčko (ať už proto, že nemáte žádné motory nebo proto, že máte jen dvojité a nemáte baterku), odstupujete z letu. Nezapomeňte, že ani mimozemšťan-mechanik vám nepomůže, pokud nemáte motory.

Ztráta kontaktu s čelem skupiny...

Každý, kdo po vyhodnocení nějaké karty ztrácí na Letovém plánu celé kolo na prvního hráče, odstupuje z letu.

Dobrovolné odstoupení...

Hráč se může rozhodnout odstoupit z letu dobrovolně. Může tak učinit před otočením kterékoliv letové karty (ale ne až poté, co je karta otočena – v tom případě už se musí účastnit jejího vyhodnocení).

K tomuto se obvykle rozhodne hráč tehdy, jestliže usoudí, že zbytek karet by mu způsobil větší ztráty, než když odstoupí z letu teď.



URČENÍ VÍTĚZE

Hra končí poté, co se po třetí etapě rozdělí odměny a zaplatí ztráty.

Po skončení třetí etapy si spočítáte kosmické kredity, které jste cestou vydělali. Vítězi se stávají všichni, kteří mají aspoň jeden kosmický kredit.

Vaším cílem bylo vydělat nějaké prachy, a to se vám přece sakra povedlo. Kdo si umí užívat toho, co má, nemusí se sžírat závistí, že někdo jiný má ještě víc.

I když, samozřejmě – kdo vydělal více peněz, stává se vítězem o něco víc, než ten, kdo vydělal méně peněz.

VARIANTY

KRATŠÍ LET

Zkušeným hráčům trvá hra obvykle něco kolem hodiny. Pokud chcete, můžete se dohodnout na kratším letu sestávajícím z méně etap – a je na vás, zda vynecháte jednodušší či složitější etapy.

TVRDŠÍ LET S IIIA

Pokud jste již zkušení letci a chcete si udělat hru naopak delší a tvrdší, můžete po skončení třetí etapy letět ještě jednou. Hrajte podle pravidel pro třetí etapu, ale použijte loď s označením IIIa. Ta je, jak jistě vidíte, postavená na výšku. Možná marně hledáte políčko s výší pojistného – pravdou je, že na šílené tvary lodí se pojištění nevztahuje, ztracené dílky budete muset zaplatit všechny (skládejte je na hromádku vedle plánu lodí).

Můžete také vynechat etapu III a hrát pouze IIIa, nebo si etapy jakkoliv nakombinovat.

PŘEDVÍDATELNÁ VARIANTA

Pokud jste stratégové, máte dobrou paměť a chcete mít nad letem větší kontrolu (stručně řečeno jste opravdu hardcore hráči), můžete použít následující úpravu:

Letové karty se před letem posbívají tak, jak ležely připraveny (nejlevější hromádkou nahoru). Čtvrtá (nová) hromádka se přidá naspod vzniklého balíčku, a balíček se **nemíchá**. Hráči, kteří se na karty podívali, tak ví nejen, co přijde, ale i v jakém pořadí to přijde (kromě posledních karet).

TÝMOVÁ VARIANTA

Zahrajete-li si hru několikrát, zjistíte, že vaše zručnost při stavění lodí se rychle zlepšuje. To však může způsobit problém, pokud chcete hru naučit nové hráče - pokud budete hrát první hry s nimi, hru jim trochu pokazíte - ukončíte stavbu příliš rychle, takže jejich lodi budou horší, než kdyby hráli sami

a pak jim ještě cestou vyzobete všechny dobré bonusy, porazíte všechny nepřátele atd.

Můžete samozřejmě první hru nehrát a jen na hru nováčků dohlížet. Pokud jste však alespoň dva zkušení hráči, nabízí se tu možnost týmové hry.

Vytvořte dva týmy, vždy zkušenější a méně zkušený hráč. Hráči v týmu sedí u stolu naproti sobě. Hra probíhá zcela stejně, se dvěma výjimkami:

- 1) Kredity, které tým získá, se dávají na společnou hromádku.
- 2) Po dokončení lodi si oba hráči vymění místa.

Začátečník si tak vyzkouší, jaké to je letět s dobře postavenou lodí, a vy se zase rozvzpomenete na své začátky, kdy byl zážrak s tou hromadou šrotu vůbec doletět. Uvidíte, že váš spoluhráč se bude rychle zlepšovat - snaha, aby vám postavil na oplátku "taky dobrou loď" může být lepší motivace než snažit se marně držet krok se zkušenými hráči v běžné hře.

Pokročilá týmová varianta...

Pokud máte rádi kooperativní zábavu, můžete si zahrát týmovou variantu i s pokročilými hráči. Do hry to vnáší nové taktické prvky (např. možnost přenechat nějakou kartu svému spoluhráči, který ji využije lépe, a letět raději dopředu).

Navíc můžete použít následující pravidlo: při průběžném otáčení hodin zvolá hráč, který hodiny otáčí, "výměna". Spoluhráči si v tom okamžiku musí vyměnit místa. Netýká se to posledního otočení hodin (na pole Start). Ve druhé etapě se tak hráči jednou, a ve třetí etapě dvakrát vymění během stavění. Musíte se rychle zorientovat ve spoluhráčově lodi a pochopit, co vlastně zamýšlel - a výsledná loď je pak dílem obou hráčů. Před letem si opět vyměníte místa, jako v základní týmové hře.

FAQ

Co když má hráč po skončení etapy zaplatit více, než má?

V tom případě zaplatí vše, co má, a začíná případnou další etapu od nuly.

Neříkali jsme na začátku, že zůstanete zadlužení až po uši? Ale kdeže, zkušený podnikatel se neostýchá několikrát převést majetek tam a zpět mezi několika svými firmami, manželkami a klony – umění šikovně zkrachovat se v posledních desetiletích rozvíjí rychleji, než subkvantová fyzika.

Co když dostavím loď nejrychleji, ale nechci letět první?

Když hráč dostaví loď, může si vzít destičku s libovolným číslem. Pokud by tedy nikdo nechtěl letět první, zbude to na toho, kdo dostaví poslední.

Můžu se rozhodnout dobrovolně použít méně motorů či zbraní?

Ne. Všechny obyčejné motory a zbraně, stejně jako bonusy od mimozemšťanů, se automaticky počítají, kdykoliv je příležitost (Volný vesmír, Nepřátelé, Bojová zóna, ...). Jedinou volbu máte, zda použít či nepoužít dvojité děla a motory (a zaplatit za to baterku). Stejně tak použití štítů není povinné.

Lze sestřelit velký meteorit dělem, které je uvnitř lodi?

Ano, stačí, aby bylo správně natočené a ve stejném sloupci (u velkých meteoritů přilétávajících zepředu) nebo ve stejném či sousedním řádku (u velkých meteoritů z boku). A samozřejmě před ním musí být prázdné pole, jinak by šlo o chybu konstrukce.

Vadí otevřená část lodi uvnitř lodi?

Pro účely Hvězdného prachu či pro vyhodnocení bonusu se otevřená část počítají jako každé jiné. Meteorit je však zasáhnout nemůže – ten narazí na první dílek v daném řádku či sloupci.

Můžu se při odevzdávání zboží, posádky či baterek rozhodnout, které odevzdat?

Ano. Při odevzdávání zboží musíte začít u nejdražšího zboží, ale v rámci stejné barvy si můžete vybrat. Při odevzdávání

posádky si můžete vybrat, zda odevzdat lidi či mimozemšťany, a ze kterých kabin. Stejně tak při placení nebo odevzdávání baterek. Doporučuje se odevzdávat prvně věci z částí lodi, u kterých předpokládáte, že o ně nejnáze přijdete.

Můžu kdykoliv přeskládat zboží, posádku či baterky?

Ne. Jediná výjimka je nakládka nového zboží – v tom okamžiku můžete libovolně zboží přeskládat a vyhazovat, jinak nikdy.

Co když není v banku dost kostiček, aby se dalo naložit požadované zboží?

V tom případě má hráč, na kterého kostičky nezbyly, smůlu. Nezapomeňte, že zboží na planetách se nakládá v pořadí od hráče v čele. V případě nedostatku kostiček nejprve vyhodnotte jednoho hráče (včetně vracení kostiček, které musel vyhodit), než začne nakládat další.

Co když při nakládání lodi není v banku dost figurek kosmonautů či žetonů energie?

V tom případě se raději koukněte pod stůl – figurek i žetonů by mělo být dost pro všechny pilotní kabiny i baterky.

Můžu vám říct, že se mi hra moc líbí?

Ano. Nejlépe na stránkách <http://www.GalaxyTrucker.com>. Tam také najdete případné další otázky, odpovědi, nápady či rozšíření.



Hra Vlaadi Chvátila

Grafika hry a krabice: Radim "Finder" Pech

Ilustrace v pravidlech: Tomáš Kučerovský

Sazba a design: Filip Murmak

Hlavní tester: Petr Murmak

Korektury: Alena "Drakopes" Vávrová

Testeři: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild a spousta dalších z Brněnského herního klubu, Jirka, Petr, Martina a spousta dalších z klubu Paluba, karel_danek, Láďínek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Marťušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik a spousta dalších z celých Čech, Moravy a Slovenska. Díky.