

An illustration of a yellow alien with a large, bulbous head and thin, spindly limbs. The alien is standing in a dark, reddish-brown environment with several tall, thin, glowing orange structures that resemble lightning or energy beams. The overall atmosphere is mysterious and otherworldly.

ON MARS

ALIEN INVASION
PONĚKUD KOOPERATIVNÍ ROZŠÍŘENÍ

Toto rozšíření hry *On Mars* je rozděleno do čtyř kapitol, z nichž každá mění zážitek ze hry a přináší jiný herní režim. Na rozdíl od základní hry je většina kapitol kooperativní, neboli přináší určitý cíl, a pokud se jej hráčům nepodaří splnit, všichni prohrávají. Chcete-li se řídit příběhem, můžete si jednotlivé kapitoly zahrát v daném pořadí a případně zopakovat kapitoly, které prohrávejte. Není to ovšem nutné a navíc to může představovat komplikaci, jelikož je každá kapitola určena pro jiný počet hráčů. Jednotlivé kapitoly tedy fungují nezávisle na sobě a můžete je odehrát

v libovolném pořadí nebo některé z nich i zcela vynechat. Jen vám v takovém případě příběh nebude dávat takový smysl.

Většina kapitol je navržena tak, že vůbec nevyužívá některé prvky základní, kompetitivní hry. Hra tedy může být jednodušší na naučení pro nové hráče. Přesto doporučujeme, aby se všichni hráči seznámili s pravidly základní hry, než se budete učit některou z kapitol tohoto rozšíření. Veškerá pravidla základní hry, která dotčená kapitola vysloveně nemění, totiž zůstávají v platnosti.

KAPITOLA 1: INVAZE

3-5 HRÁČŮ (1 VS. 2-4); OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ



Konečně na Rudé planetě vše probíhá hladce. Kolonie je dobře zajištěná, je v ní dostatek přístřeší pro nás, křehké lidi, a máme pravidelný přísun čerstvě kondenzovaného kyslíku. Otázka naší výživy se bez závislosti na Zemi obejde díky skleníkům, které navíc napomáhají vyrábět kyslík (ten je konečně čerstvý v pravém slova smyslu). V dolech těžíme surové materiály a elektřinu získáváme z vlastních generátorů. Je to splněný lidský sen: Doletět na cizí planetu, zabodnout do jejího povrchu vlajku a prohlásit ji za vlastní! Tentokrát to ale nebylo tak jednoduché jako ve sci-fi. Nestačilo zastavit s nákladákem u planety třídy M a druhý den se nastěhovat. Všechno jsme museli postavit za neustálého pendlování mezi orbitou a povrchem planety.

OSN (Organizace spojených národů) se konečně podařilo získat podporu většiny světových vůdců pro velkolepý projekt, který nazvali ORPM (Odbor pro rozvoj a průzkum Marsu). A pro jednu všichni na Zemi okusili něco, čemu se říká spolupráce. Tedy, dali se do toho, jakmile byla vyřešena debata, zda bude lepší planetu teraformovat, nebo na ní postavit kupole. Všichni skutečně táhli za jeden provaz. Jasně, ze začátku se pár nadšenců do sci-fi pokoušelo atmosféru a povrch planety proměnit v menší kopii Země. K tomu se ale úroveň našich schopností ještě dlouho nepřiblíží - ani nezačne přibližovat.

Mars nemá dostatek magnetického potenciálu, aby mohl vytvořit trvalou atmosféru, která by planetu ochránila před spalujícím zářením žluté hvězdy uprostřed kolotoče, kterému říkáme Sluneční soustava.

Takže jsme vyoperovali veškeré myšlenky na teraformaci a naložili je do skleniček s formaldehydem pro budoucí zkoumání. ORPM vytvořil čočku, která soustředila pozemšťany na jediný cíl. Samotný ORPM přitom fungoval jako rohovka, chránící naši jednotnou vizi před prachem a nečistotami, jež nevyhnutelně vyvstanou z miliard svěhlayých jedinců a ještě svěhlayějších skupin. Chybovat je lidské. Skupina lidí ovšem dokáže udělat tak zásadní chyby, že se navždy zapíše do historie. Přestože byl přesun na Mars opravdovou výzvou, skutečný úspěch ORPM spočíval v mávání novými hračkami před těkavou pozorností lidstva tak dlouho, než jsme se mohli vydat ve stopách našich robotických průzkumníků.

Na vědecké fantastice mě baví, jak se občas zdá, že předpověděla budoucnost. Semínka inspirace spousty skutečných vědeckých objevů pochází právě ze sci-fi románů. A když se začne blížit nevyhnutelná katastrofa, stačí si přečíst něco od Raye Bradburyho nebo Octavie E. Butlerové, kteří nám už dávno vyprávěli o podobném neštěstí. Překvapení ale spočívá v drobných rozdílech. Kolik velkých sci-fi příběhů je založeno na tom, že se kvůli vetřelcům z vesmíru konečně spojí rozličné kultury naší planety? A co všechny ty podivné způsoby, kterými navážeme první kontakt, nebo to, jak se nám podaří dešifrovat prvotní komunikaci? Platí to zejména pro filmy a seriály, v nichž mimozemšťané příhodně ovládají jazyk, ve kterém byly natočené, aniž by se tvůrci vůbec snažili o nějakou hatmatilku a titulky na spodním okraji.

Ve skutečnosti to tak jednoduché nebylo, ale zpráva od mimozemšťanů nebyla tak obsáhlá a její sdělení bylo natolik jasné, že se ji našim nejlepším jazykovědcům podařilo rozluštit dostatečně rychle na to, abychom se stihli připravit, i když jen trochu. Skoro si říkám, jestli emzáci nějak nezachytili naše média, protože bych přísahal, že jsem v jejich zprávě rozpoznal motivy těch nejslavnějších sci-fi posledních stovek let.

O podstatě jejich vysílání nebylo pochyb:

[Pozemšťanům] nesmí být dovoleno další šíření napříč galaxií.
Tento lidský [virus/nádor] je zhoubný a rozmnožuje se ničením svého prostředí.

Lidé musejí zůstat na své planetě, aby uchovali zbytek života v galaxií.

Ti se s tím ale nemazali! Mají nás za nějakou nákazu, kterou je potřeba vymýtít, nebo snad zhoubný výrůstek na odřiznutí? No dobře, možná, že na tom je zrnko pravdy. Lidé se ale jen tak bez boje nevzdávají, a navíc do toho ORPM se zbytkem planety investoval příliš peněz, času a úsilí, než aby se nás někdo pokoušel zbavit jako vyrážky.

KOMPONENTY MIMOZEMŠŤANŮ



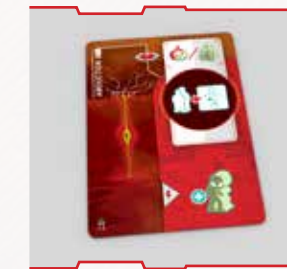
1 panel mimozemšťanů



5 žetonů mimozemských technologií



5 dílků mimozemských dolů
5 dílků mimozemských základen



4 karty mimozemských stavebních plánů úrovně 1



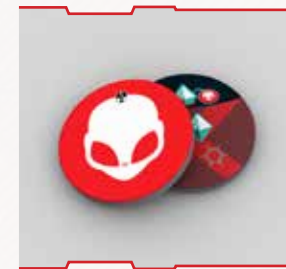
4 figurky pokročilých mimozemských budov



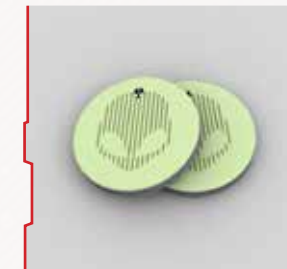
20 figurek mimozemských vojáků



1 figurka mimozemského vědce



5 červených, znovupoužitelných akčních žetonů



10 zelených, jednorázových akčních žetonů



10 žetonů zmaření V&V

KOMPONENTY POZEMŠŤANŮ



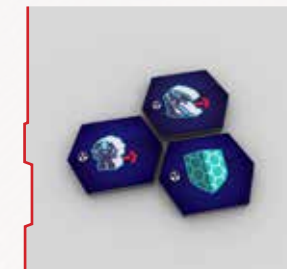
4 karty obranných stavebních plánů úrovně 1



2 žetony sabotáže
10 žetonů štítu



4 figurky strážných botů
1 figurka obranného obleku



3 žetony technologií



1 ukazatel mimozemských vojáků

PŘÍPRAVA KAPITOLY

V této kapitole se jeden z hráčů zhostí role velitele mimozemšťanů, který dohlíží na invazi. Můžete si tedy zahrát až v 5 hráčích. Buďte se dohodněte, kdo bude hrát za velitele mimozemšťanů, nebo tuto roli přiřadíte náhodně. Hru připravte dle pravidel základní hry podle počtu hráčů za pozemšťany s následujícími změnami:

1. Přeskočte 3. krok přípravy hráčů základní hry. Nebudete sledovat počet VB jednotlivých hráčů.
2. Vyberte ukazatel VB jednoho z hráčů a umístěte jej na políčko 0 stupnice VB. Jedná se o společný ukazatel VB pozemšťanů.
3. Umístěte ukazatel mimozemských vojáků na políčko 20 stupnice VB.
4. Jeden z hráčů za pozemšťany bude mít na starosti sledování stavu VB pozemského týmu a zároveň bude upravovat ukazatel mimozemských vojáků tak, aby odpovídal počtu těchto figurek mimo herní desku (*hráč za mimozemšťany zvítězí, pokud ukazatel dosáhne 0*).
5. Náhodně a rovnoměrně mezi hráče za pozemšťany rozdejte karty obranných stavebních plánů. Pokud se partie účastní 3 pozemšťané, vyložte 4. kartu obranného plánu nalevo od nabídky stavebních plánů.

Stejně jako kdybyste tyto karty získali pomocí akce získání stavebního plánu, si nyní také vezměte předmět vyobrazený v pravé dolní části karty a umístěte na kartu figurku pokročilé budovy.

- a. Hráč se stavebním plánem Obranný oblek (*Defense Exosuit*) si navíc vezme figurku a žeton technologie obranného obleku.
- b. Hráč se stavebním plánem Strážný bot (*Sentry Bot*) si navíc vezme 4 figurky a žeton technologie strážných botů.
- c. Hráč se stavebním plánem Štít (*Shield*) si navíc vezme 10 žetonů štítů a žeton technologie štítů.
- d. Hráč se stavebním plánem Sabotáž (*Sabotage*) si navíc vezme 2 žetony sabotáže.

PŘÍPRAVA MIMOZEMŠŤANŮ (viz obrázek níže)

- I. Položte před sebe panel mimozemšťanů.
 - a. Každé ze 4 tmavě červených dodatečných akčních políček překryjte odpovídajícím znovupoužitelným akčním žetonem, otočeným červenou stranou dolů.
 - b. Umístěte 5. znovupoužitelný akční žeton na políčko zásoby znovupoužitelných akcí.

c. Umístěte figurku mimozemského vědce do pravého horního rohu panelu.

d. Umístěte 4 figurky mimozemských vojáků do levého horního rohu panelu, zbývajících 16 figurek prozatím položte stranou.

II. Vyložte karty mimozemských stavebních plánů do soukromé nabídky nalevo od svého panelu.

a. Utvořte sloupeček 10 žetonů zmaření V&V a položte jej na levou část karty zmaření V&V.

b. Na každou kartu položte figurku pokročilé mimozemské budovy.

III. Vezměte si 3 krystaly a položte je poblíž svého panelu.

IV. Umístěte dílek mimozemské základny na prostřední hex nejvíce vpravo na herní desce, ze zbývajících dílků utvořte sloupeček poblíž svého panelu, viz obrázek níže.

V. Umístěte 5 žetonů technologií, 10 jednorázových akčních žetonů a 5 dílků mimozemských dolů poblíž svého panelu.



CÍLE A PODMÍNKY VÝHRY/PROHRY

Hráči za pozemšťany tvoří tým, spolupracují navzdory vměšování velitele mimozemšťanů a snaží se uspět před výsadkem všech mimozemských vojáků. Když ukazatel zbývajících misí dosáhne konce stupnice, **nedojde** ke spuštění konce hry.

POZEMŠŤANÉ

Tým pozemšťanů ihned zvítězí (*i před koncem tahu*), pokud společně získají 100 VB.

MIMOZEMŠŤANÉ

Velitel mimozemšťanů ihned zvítězí (*i před koncem tahu*), pokud se na desce nachází všech 20 mimozemských vojáků.

PRŮBĚH HRY

Každé kolo se stále dělí na dvě fáze: kolonizace a přesun. Průběh fáze kolonizace je ovšem pozměněný. Po tahu každého hráče za pozemšťany odehraje jeden tah velitel mimozemšťanů. Fáze kolonizace ve hře 5 hráčů (*tj. 4 pozemšťanů*) by tedy probíhala následovně:

1. Pozemšťan 1
2. Velitel mimozemšťanů
3. Pozemšťan 2
4. Velitel mimozemšťanů
5. Pozemšťan 3
6. Velitel mimozemšťanů
7. Pozemšťan 4
8. Velitel mimozemšťanů

TAH HRÁČE ZA POZEMŠŤANY

Budete používat pouze herní materiál pozemšťanů. Akce a efekty, jež vám dovolují využívat komponenty jiných hráčů (*např. využití žetonu technologie jiného hráče*), vám neumožňují využívat komponenty mimozemšťanů.

DŮLEŽITÉ PRAVIDLO:

Pokaždé když využijete žeton technologie spoluhráče (jiného hráče), velitel mimozemšťanů může vyvinout jeden žeton mimozemské technologie (posunout jej o jedno políčko doprava).

ZMĚNY A BODOVÁNÍ AKCÍ NA ORBITÁLNÍ STANICI

ZÍSKÁNÍ STAVEBNÍHO PLÁNU

Hra 4 hráčů (*3 pozemšťanů*): První pozemšťan, který vykoná akci získání stavebního plánu, si musí vzít obranný plán vyložený nalevo od nabídky karet stavebních plánů. Tuto kartu nenahrazujte novou kartou z balíčku, v nabídce poté bude běžných 6 karet. Získejte předmět vyobrazený v pravé dolní části karty a umístěte na kartu figurku pokročilé budovy.

Pokaždé když získáte běžnou kartu stavebního plánu, ihned přijmete o počet VB odpovídající její hodnotě. **Můžete klesnout pod 0 VB, vždy tedy na stupnici zaznamenávejte i negativní stav VB.** Když získáte kartu obranného stavebního plánu, o VB nepřijmete.

NAUČENÍ NOVÉ TECHNOLOGIE

Pokaždé když se naučíte novou technologii, ihned získáte 1 VB.

VÝZKUM A VÝVOJ (V&V)

Pokaždé když na mřížce posunete žeton technologie doprava, ihned získáte 1 VB. Když posunete žeton technologie do sloupce nejvíce vpravo, získáte 3 VB navíc (*tj. 1 + 3 = 4 VB*).

NOVÉ TECHNOLOGIE POZEMŠŤANŮ



POHYB STRÁŽCE

Zvyšuje počet aktivací, které poskytuje pokročilá budova Strážný bot (Sentry Bot).



POHYB OBLEKU

Zvyšuje počet aktivací, které poskytuje pokročilá budova Obranný oblek (Defense Exosuit).

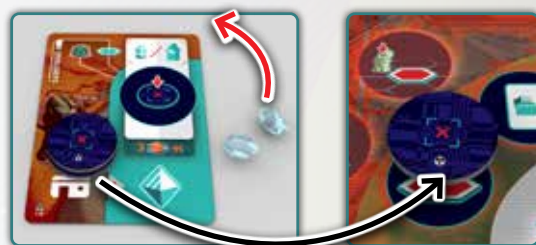


ŠTÍT

Zvyšuje počet vyložených štítů při používání pokročilé budovy Štít (Shield).



Příklad: *Modrý* má díky technologii štítů bonus +1, a tak může vyložit 2 žetony štítů. Velitel mimozemšťanů umístěním žetonu zmaření V&V na tento žeton zablokoval další vývoj této technologie, takže *modrý* nejprve tento žeton odstraní a vrátí jej veliteli mimozemšťanů a žeton štítu poté vrátí do své zásoby. *Modrý* poté umístí druhý žeton štítu na svůj žeton technologie štítů, aby jej ochránil.



Příklad: *Flalový* používá svou pokročilou budovu Sabotáž. Pozemšťané se shodnou, že velitel mimozemšťanů nejspíše plánuje postavit budovu, a chtějí tomu zabránit. *Flalový* tedy žetonem sabotáže překryje políčko Stavba budovy na panelu mimozemšťanů. To by mělo kolonii získat trochu času!

ZMĚNY A BODOVÁNÍ HLAVNÍCH AKCÍ V KOLONII

STAVBA BUDOVY

Nemůžete postavit budovu na hex s aktivním (*stojícím*) mimozemským vojákem.

Postavení nové budovy způsobí přemístění strážných botů a obranného obleku stejně jako roverů a botů. Nově postavená budova také přemístí omráčené (*ležící*) mimozemské vojáky.

Pokaždé když postavíte základnu, ihned získáte 3 VB namísto bodování kolonistů na konci hry.

VYLEPŠENÍ BUDOVY

Nemůžete vylepšit budovu na hexu s aktivním (*stojícím*) mimozemským vojákem. Leží-li na dané budově omráčený mimozemský voják, můžete budovu vylepšit a velitel mimozemšťanů poté vybere, kam bude voják přemístěn.

Pokud je na dílku budovy žeton štítu, vraťte jej do zásoby hráče s obranným plánem Štít (Shield).

Pokud k vylepšení budovy využíváte kartu obranného stavebního plánu, na které leží žeton technologie, umístěte daný žeton technologie na prázdné políčko sloupce nejvíce vlevo na mřížce technologií vaší laboratoře. Pokud se již na obou těchto políčkách nachází žeton technologie, nemůžete v tuto chvíli pomocí dané karty stavebního plánu vylepšit budovu.

Vylepšení budovy způsobí přemístění strážných botů a obranného obleku stejně jako roverů a botů. Pokročilá budova také přemístí omráčené (*ležící*) mimozemské vojáky.

Pokaždé když vylepšíte budovu pomocí běžné karty stavebního plánu, ihned získáte počet VB odpovídající dvojnásobku její hodnoty.

Pokaždé když vylepšíte budovu pomocí karty obranného stavebního plánu, ihned získáte 3 VB.

Pokud má kterýkoli hráč vědce odpovídajícího právě vylepšené budově, ihned získáte 3 VB.

PŘIJÍMÁNÍ LODI A CESTOVÁNÍ RAKETOPLÁNEM

Pokaždé když přijmete loď, ihned získáte 3 VB. Pokaždé když odhodíte loď z hangáru, ihned přijdete o 3 VB.

NAJMUTÍ VĚDCE NEBO PŘIJETÍ POZEMSKÉ ZAKÁZKY

Pokaždé když najmete vědce, ihned získáte 3 VB za každou odpovídající pokročilou budovu, která se v tu chvíli nachází na povrchu Marsu.

Pokaždé když přijmete kartu pozemské zakázky, ihned přijdete o počet VB odpovídající její hodnotě za nesplnění. Když kartu zakázky splníte, ihned se vám navrátí ztracené VB za nesplnění a navíc získáte VB za její splnění.

VEDLEJŠÍ AKCE

Pokud se rozhodnete vykonat vedlejší akce, velitel mimozemšťanů si vezme jednorázový akční žeton a umístí jej na políčko zásoby jednorázových akcí na panelu mimozemšťanů.

POUŽITÍ POKROČILÉ BUDOVY

Nové karty stavebních plánů poskytují následující akce:



ŠTÍT (SHIELD)

Vyložte 1 žeton štítu (+ úroveň odpovídající technologie), nemůžete vyložit více štítů, než kolik máte k dispozici žetonů. Za každé vyložení můžete provést jednu z těchto možností:

- Vyrušit žeton zmaření V&V ležící na žetonu technologie kteréhokoli hráče za pozemšťany. Žeton zmaření V&V vraťte do zásoby velitele mimozemšťanů. Žeton štítu vraťte do své zásoby.
- Položte žeton štítu na žeton technologie kteréhokoli hráče za pozemšťany, čímž jej ochráníte před zmařením V&V.
- Položte žeton štítu na kterýkoli dílek pozemské budovy, čímž zamezíte mimozemským vojákům v pohybu na danou budovu.



SABOTÁŽ (SABOTAGE)

Použijte 1 žeton sabotáže a překryjte 1 dostupné akční políčko na panelu mimozemšťanů, čímž tuto akci zablokujete. Žeton na políčku zůstane, dokud velitel mimozemšťanů neobnoví svůj panel.



STRÁŽNÍ BOTI (SENTRY BOTS)

Aktivujte až 2krát (+ úroveň odpovídající technologie) strážné boty. Za každou aktivaci můžete provést jednu z těchto možností:

- Umístěte 1 strážného bota (který se nenachází na povrchu Marsu) na libovolný dílek základny. Pokud se již na všech základnách nacházejí figurky, umístěte namísto toho bota vedle jedné ze základen.



OBRANNÝ OBLEK (DEFENSE EXOSUIT)

Aktivujte až 2krát (+ úroveň odpovídající technologie) obranný oblek. Za každou aktivaci můžete provést jednu z těchto možností:

- Posuňte 1 strážného bota o 1 hex. Případní mimozemští vojáci na daném hexu jsou přemístěni.
- Omračte (*položte*) všechny mimozemské vojáky na všech hexech sousedících s 1 strážným botem.
- Posuňte oblek o 1 hex. Leží-li na daném hexu omráčený mimozemský voják, ihned jej vraťte na panel mimozemšťanů. Je-li na daném hexu aktivní (*stojící*) mimozemský voják, ochranný oblek se na daný hex může přesunout pouze pokud mu zbývá alespoň 1 aktivace, aby dotčeného mimozemského vojáka vrátil na panel mimozemšťanů.
- Vraťte 1 aktivního mimozemského vojáka z hexu s obranným oblekem na panel mimozemšťanů.

AKCE OBRANNÝCH STAVEBNÍCH PLÁNŮ A MIMOZEMŠTÍ VOJÁCI

Nezapomeňte zvyšovat ukazatel mimozemských vojáků, kdykoli je z herního plánu odebrán mimozemský voják, a naopak tento ukazatel snižovat pokaždé, když je na herní plán mimozemský voják umístěn.

Obranný oblek i strážní boti se chovají podobně jako běžní boti a rovery. Všechny tyto figurky se mohou pohybovat přes obsazené hexy, ale nemohou na nich svůj pohyb ukončit, kromě zvláštních případů popsaných výše.

Všichni mimozemští vojáci, které hráči za pozemšťany vrátí na panel mimozemšťanů, mohou být v následujícím tahu velitele mimozemšťanů znovu nasazeni. Kdykoli má být přemístěn mimozemský voják, hráč za mimozemšťany se dle pravidel základní hry rozhodne, kam jej přemístí.

Pokud využijete obranný stavební plán jiného hráče s odpovídajícím žetonem technologie, majitel plánu a žetonu technologie jako obvykle získá 1 kyslík ze zásoby.

KONEC HRY

Na konci hry neprobíhá žádné bodování. Veškeré VB získáte v průběhu hry.



Příklad: *Technologie strážných botů* poskytuje *žluté* bonus +1. *Žlutá* využije svoji pokročilou budovu *Strážní boti* za 3 aktivace (2 + 1) těchto botů. *Žlutá* přesune bota na hexu sousedícím s mimozemským vojákem a vytlačí jej blíže k ostatním mimozemšťanům. *Žlutá* poté 2. aktivací přesune dalšího strážného bota o 1 hex tak, aby sousedil s vytlačeným a dalšími 2 mimozemšťany. Poslední aktivací omráčí všechny 3 mimozemské vojáky sousedící se strážným botem.



Příklad: *Žlutá* pomocí svých strážných botů omráčila několik mimozemských vojáků. Nyní se chce *modrý* zbavit co nejvíce z nich pomocí 3 aktivací své pokročilé budovy *Ochranný oblek* (2 + 1 za úroveň odpovídající technologie). *Modrý* za 1. aktivaci přesune oblek o 1 hex na omráčeného mimozemšťana, který se ihned vrátí domů (za což *modrý* nemusí využívat aktivaci, jelikož již byl omráčený). *Modrý* poté využije 2. aktivaci na pohyb obranného obleku na hex s aktivním mimozemským vojákem. Nakonec pomocí 3. aktivace tohoto mimozemšťana vrátí na panel mimozemšťanů (pokud by 3. aktivaci neměl, nemohl by se na tento hex pohnout).

TAH VELITELE MIMOZEMŠŤANŮ

Budete používat pouze herní materiál mimozemšťanů. Jelikož za mimozemšťany hrajete pouze vy, nemůžete využívat komponenty jiných hráčů.

Ve svém tahu musíte provést **pouze jednu** z následujících možností:

- odemknout akční políčko;
- vykonat akce;
- obnovit svůj panel.

Zdaleka nejčastěji budete vykonávat akce.

ODEMČENÍ AKČNÍHO POLÍČKA

Utraťte 2 krystaly a trvale odemkněte dodatečné akční políčko na svém panelu: Odstraňte žeton překrývající dodatečné akční políčko, otočte jej, čímž se z něj stane znovupoužitelný akční žeton, a položte jej na políčko zásoby znovupoužitelných akcí na svém panelu.

VYKONÁNÍ AKCÍ

V libovolném pořadí proveďte tyto možnosti:

- Musíte využít alespoň 1 akční žeton.
- Můžete využít mimozemského vědce.

VYUŽITÍ AKČNÍCH ŽETONŮ

Využijte 1 jednorázový akční žeton a/nebo 1 znovupoužitelný akční žeton.

Chcete-li využít jednorázový akční žeton, musí se nacházet v zásobě jednorázových akcí na vašem panelu. Poté postupujte následovně:

1. Utraťte 1 krystal, jak je naznačeno na panelu.
2. Položte jednorázový akční žeton na libovolné volné akční políčko na svém panelu. Může se jednat o jednu z akcí dostupných od začátku hry, nebo dodatečné akční políčko, které se vám podařilo odemknout (*jsou červená na připomenutí, že je máte během přípravy hry překryt; jejich použití není omezeno pouze na znovupoužitelné akční žetony*).
3. Proveďte akci zobrazenou na právě zakrytém políčku.

DŮLEŽITÉ:

Pokud máte k dispozici pouze jednorázové akční žetony, ale nemáte krystal, kterým musíte zaplatit za jeho zahrnutí, musíte místo vykonání akce položit jednorázový akční žeton na libovolné akční políčko a jinak vynechat svůj tah.

Chcete-li využít znovupoužitelný akční žeton, musí se nacházet v zásobě znovupoužitelných akcí na vašem panelu. Poté postupujte následovně:

1. Položte znovupoužitelný akční žeton na libovolné volné akční políčko na svém panelu. Může se jednat o jednu z akcí dostupných od začátku hry, nebo dodatečné akční políčko, které se vám podařilo odemknout.
2. Proveďte akci zobrazenou na právě zakrytém políčku.

Nezapomeňte, že můžete použít jednorázový a/nebo znovupoužitelný akční žeton, ale musíte využít alespoň 1 z nich. Použijete-li oba žetony a zároveň se rozhodnete využít mimozemského vědce (viz *Využití mimozemského vědce*, str. 10), můžete v libovolném pořadí vykonat 3 akce, vždy však musíte zcela dokončit jednu akci, než začnete vykonávat další.



žeton překrývající dodatečné akční políčko



jedorázový akční žeton



znovupoužitelný akční žeton

AKCE NA PANELU MIMOZEMŠŤANŮ

Akce dostupné od začátku hry (akční políčka):



1. STAVBA BUDOVY:

Tato akce funguje stejně jako její běžná varianta s tím rozdílem, že můžete stavět na libovolný prázdný hex, bez omezení stavby ve vzdálenosti 2 hexů od již postavené budovy. Mimozemské budovy fungují obdobně jako jejich lidské protějšky:



MIMOZEMSKÁ ZÁKLADNA:

Přidejte na svůj panel počet mimozemských vojáků odpovídající aktuální velikosti vašeho komplexu základen (případně tento počet upravte o aktuální úroveň technologie posily).



MIMOZEMSKÝ DŮL:

Získáte počet krystalů odpovídající aktuální velikosti vašeho komplexu dolů.



2. ZÍSKÁNÍ STAVEBNÍHO PLÁNU:

Tato akce funguje stejně jako její běžná varianta s tím rozdílem, že si musíte vybrat kartu mimozemského plánu. Přesuňte ji ze své soukromé nabídky na volné místo napravo od panelu mimozemšťanů. Jako obvykle získáte předmět zobrazený v pravé dolní části karty a necháte na kartě figurku pokročilé budovy.



3. NAUČENÍ NOVÉ TECHNOLOGIE:

Tato akce funguje podobně jako její běžná varianta. Můžete vzít kterýkoli z 5 dostupných žetonů mimozemských technologií a položit jej na prázdné políčko na sloupci nejvíce vlevo ve vaší laboratoři. Je-li toto políčko obsazené, nemůžete tuto akci vykonat. Tato akce vás nestojí žádné zdroje.



ZÁKLADNY:

Tato technologie zvyšuje maximální velikost vašeho komplexu základen.



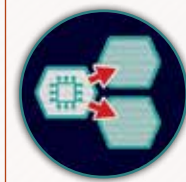
POSILY:

Tato technologie zvyšuje počet mimozemských vojáků, které přidáte na svůj panel při stavbě základny.



VÝSADEK:

Tato technologie zvyšuje počet mimozemských vojáků, které můžete nasadit pomocí akce výsadek.



4. VÝZKUM A VÝVOJ (V&V)

Tato technologie funguje stejně jako její běžná varianta s tím rozdílem, že máte k dispozici pouze 1 vývoj namísto 2, tj. můžete posunout pouze jeden žeton jedenkrát.

Navíc pokaždé, když kterýkoli hráč za pozemšťany využije žeton technologie svého spoluhráče, může velitel mimozemšťanů vyvinout jeden ze svých žetonů mimozemské technologie.



Příklad: Položíte znovupoužitelný akční žeton na políčko stavby budovy. Postavíte mimozemskou základnu na druhou stranu kolonie pozemšťanů, daleko od své druhé základny, a umístíte na svůj panel 1 mimozemského vojáka.



Nyní mají mimozemšťané na Marsu dva samostatné komplexy základen o velikosti 1. Pokud byste komplex rozšířili na velikost 2 nebo 3 dílků, získali byste 2 nebo 3 mimozemšťany.

SYMBOLY ODMĚN NA PANELU MIMOZEMŠŤANŮ



Přidejte na svůj panel 1 mimozemského vojáka.



Získejte 1 krystal.



Příklad: Zaplatíte 1 krystal a položíte jednorázový akční žeton na políčko V&V. Posunete žeton technologie posily o 1 políčko doprava a přidáte na svůj panel 1 mimozemského vojáka.



Příklad: Položíte znovupoužitelný akční žeton na políčko aktivace pokročilé budovy. Všimnete si, že má **modrý** v plánu vylepšit svou schopnost bránit se vašemu maření vývoje a výzkumu pozemšťanů. Umístíte tedy žeton zmaření V&V na jeho žeton technologie štítu. Nemůže tuto technologii vyvíjet, dokud nenapraví vaše školení!



Příklad: Zaplatíte 1 krystal a umístíte jednorázový akční žeton na políčko nasazení vojáků na prázdné hexy vedle svých budov. Vaše technologie nasazení vám poskytuje bonus +1. Můžete tedy nasadit 2 mimozemšťany (1 + 1) a rozhodnete se je rozdělit, umístíte tedy 1 vedle každé ze svých budov.



5. VYLEPŠENÍ BUDOVY:

Tato akce funguje podobně jako její běžná varianta, stavebními plány ovšem můžete vylepšit pouze mimozemské základny nebo doly. Navíc tato akce nestojí žádné zdroje. Mimozemské stavební plány fungují následovně:



MIMOZEMSKÁ INFEKCE (ALIEN INFECTION):

Každému hráči za pozemšťany přesuňte 1 kolonistu z ubikace na pracoviště.



BĚLOST (VIGILANT):

Posuňte raketoplán o 1 pole kterýmkoli směrem, nemůžete ovšem změnit jeho trasu (ze strany kolonie na orbitu či naopak). Jinými slovy můžete raketoplán zdržet či popohnat, nemůžete jej ovšem přesměrovat.



ÚNOS (ABDUCTION):

Vraťte pozemského vědce na jeho kartu.



ZMAŘENÍ V&V (R&D CORRUPTION):

Umístěte žeton zmaření V&V na libovolný žeton technologie na desce kteréhokoli hráče za pozemšťany. Tento žeton nemůže být vyvíjen, dokud (kterýkoli) hráč za pozemšťany nepoužije

žeton štítu na odebrání žetonu zmaření V&V. Dotčený žeton technologie ovšem může být nadále využíván k vylepšování příslušné akce. Pokud je vaším cílem žeton technologie se štítem, vraťte žeton štítu hráči s kartou obranného stavebního plánu Štít (Shield) a žeton zmaření V&V vraťte do své zásoby - v tomto případě není vývoj technologie nijak zmařen.



6. AKTIVACE POKROČILÉ BUDOVY:

Musíte si vybrat jednu z karet mimozemských stavebních plánů ležících lícem vzhůru napravo od vašeho panelu, na které se nenachází figurka vědce. Proveďte akci pokročilé budovy a poté tuto kartu otočte lícem dolů. Danou budovu nemůžete znovu použít, dokud neobnovíte svůj panel.



VYUŽITÍ MIMOZEMSKÉHO VĚDCE

Vědce můžete využít, pouze pokud se nachází na vašem panelu.

Přesuňte mimozemského vědce z vašeho panelu na políčko akce karty mimozemského stavebního plánu, která leží napravo od vašeho panelu, a aktivujte danou pokročilou budovu.

Poznámka: Mimozemského vědce nemůžete znovu využít, dokud neobnovíte svůj panel.

Akce, které musíte odemknout, než je budete moci využít (dodatečná akční políčka):



7. KRÁDEŽ KRYSŤALŮ:

Vezměte až 2 krystaly z herní desky (z povrchu Marsu a/nebo skladiště) a přidejte je do své zásoby. Nezapomeňte, že krystaly nemůžete využít v tahu, ve kterém jste je získali.



8. NASAZENÍ VOJÁKŮ NA PRÁZDNÉ HEXY VEDLE SVÝCH BUDOV:

Umístěte mimozemské vojáky v počtu 1 + úroveň vaší technologie nasazení. Všechny musíte vzít ze svého panelu a umístit je na **prázdné hexy** (na kterých vůbec nic není) sousedící s vašimi budovami. Vojáky můžete kolem svých budov libovolně rozmístit, na každý hex ovšem smíte umístit nejvýše 1 mimozemského vojáka.



9. NASAZENÍ VOJÁKŮ DO SVÝCH BUDOV:

Umístěte mimozemské vojáky v počtu 1 + úroveň vaší technologie nasazení. Všechny musíte vzít ze svého panelu a umístit je na své budovy. Vojáky můžete libovolně rozmístit do svých budov, na každý hex ovšem smíte umístit nejvýše 1 mimozemského vojáka. Mimozemšťany nesmíte nasadit na dílky s figurkou pokročilé budovy (na dílcích nesmí být žádné jiné figurky).



10. POHYB VOJÁKŮ:

Získáte body pohybu v počtu 1 + úroveň vaší technologie mobilizace. Tyto body pohybu můžete libovolně rozdělit mezi mimozemské vojáky na herní desce. Mimozemšťané se nesmějí pohnout na dílek budovy se štítem ani na pokročilou budovu. Mohou se pohybovat přes hexy s jinými figurkami, na takových hexech ovšem nesmějí ukončit svůj pohyb. Pokud mimozemský voják vstoupí na hex s žetonem objevu, žetonem výzkum nebo krystalem, je daný předmět zničen (odeberte jej z herní desky). Body pohybu také můžete využít k zotavení omráčených mimozemšťanů: za 1 bod pohybu postavte 1 mimozemského vojáka zpátky na nohy.

OBNOVENÍ PANELU

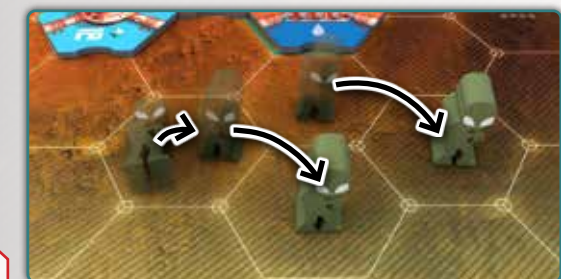


Tuto možnost smíte provést, pouze pokud máte na svém panelu 2 či méně nezakrytých akčních políček nebo vám již nezůstávají žádné akční žetony. Jinými slovy svůj panel nesmíte obnovit, pokud máte 3 či více nezakrytých akčních políček a zároveň platí alespoň jedna z těchto podmínek:

- V zásobě jednorázových akcí máte alespoň jeden jednorázový akční žeton.
- V zásobě znovupoužitelných akcí máte alespoň jeden znovupoužitelný akční žeton.

Svůj panel obnovte následovně (v libovolném pořadí):

- Sesbírejte jednorázové akční žetony z akčních políček na svém panelu a vraťte je vedle svého panelu. Jsou utraceny a nemůžete je použít, dokud je znovu nezískáte. Jednorázové akční žetony na políčku zásoby na vašem panelu zůstávají.
- Sesbírejte znovupoužitelné akční žetony z akčních políček na svém panelu a utvořte z nich sloupeček na políčku zásoby znovupoužitelných akcí. Ve svém příštím tahu je máte opět k dispozici. Dodatečná akční políčka, která jste dosud neodemkli, nechte překrytá.
- Sesbírejte ze svého panelu všechny žetony sabotáže a vraťte je hráči za pozemšťany s kartou obranného stavebního plánu Sabotáž (Sabotage).
- Vraťte na svůj panel figurku mimozemského vědce.
- Otočte lícem vzhůru všechny karty mimozemských stavebních plánů ležící lícem dolů.



Příklad: Položíte znovupoužitelný akční žeton na políčko pohyb vojáků. Díky technologii mobilizace získáte celkem 3 body pohybu. Prvním pohybem postavíte omráčeného mimozemšťana a dalším bodem pohybu jej posunete o 1 hex. Posledním bodem pohybu posunete dalšího mimozemšťana o 1 hex.



Příklad: Na panelu máte pouze 1 nezakryté akční políčko, rozhodnete se tedy panel obnovit. Odstraníte všechny jednorázové akční žetony a ponecháte si pouze jeden nevyužitý. Znovupoužitelné akční žetony vrátíte na políčko jejich zásoby a odstraníte žeton sabotáže z políčka aktivace pokročilé budovy. Také se vám vrátí vědec.

KAPITOLA 2: NÁKAZA

2-4 HRÁČI (KOOPERATIVNÍ); OBTÍŽNOST: TĚŽKÁ

Jakmile opadlo nadšení z vyhnání vetřelců, povšimli jsme si něčeho, co šlo vyložit pouze jako slabý tísňový signál. Naše zvědavost, podporovaná sebevědomím, že se nám podařilo odrazit z Marsu veškeré cizí hrozby (tedy až na lidskou neschopnost), nás dovedla k troskám nevelkého satelitu. Dopadl hluboko do rudé pouště, kde mohl ležet už celou věčnost. Byl hluboko zahrabaný - tak hluboko, že by jeho kráter nedokázal upoutat pozornost bezpočtu astronomů, nadšenců do exoplanet a dokonce ani našich nejlepších algoritmů na rozpoznávání vzorců. Museli jsme být dostatečně blízko, abychom „zaslechli“ jeho nepatrný nářek.

Když jsme satelit vykopali a prohlédli si jej na vlastní oči, jako první nás napadlo zkontrolovat plakát „Ztracené satelity“ na koloniální poště, respektive jeho digitální ekvivalent. Celá ta záhada se začala stupňovat, když jsme nemohli najít jediný záznam o průletu satelitu nad touto oblastí, nebo alespoň žádnou zmínku o jeho ztrátě. Naši experti na databáze se dokonce pokoušeli o kreativní myšlení a snažili se hledat satelity z obou planet, nad kterými jsme ztratili kontrolu - napadlo je totiž, že ani nemusel kolem Rudé planety správně obíhat. Možná ze mě mluvila středoškolská biologie, ale navrhl jsem, že někdy může být pitva ten nejlepší způsob, jak se něco dozvědět. Anebo jsem četl až moc detektivek, ve kterých na důležitou stopu přišel patolog...

Nejprve je třeba zaznamenat výrazné znaky a rysy pacienta. Žádná identifikační znamení kromě vybledlého loga „SCOOP XI“. Nešlo ani určit, jak je ta věc stará nebo odkud pochází. Byl snad postaven dostatečně nedávno, aby mohl patřit jedné ze soukromých společností podnikajících na poli cestování vesmírem? Nebo je snad natolik starý, že by mohl pocházet od jedné z těch starých národních kosmických agentur?

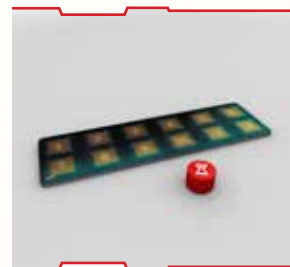
Čas na první řez. Satelit byl... překvapivě prázdný. Neobsahoval černou schránku (kež by to bylo tak jednoduché). Veškeré vnitřní systémy již zkorodovaly téměř na prach. Jediné, co vypadalo netknutě, byla malá kapsle. Byli jsme rozhodnutí přijít tomu na kloub, takže jsme kapsli odebrali z polorozpadlých podpěr, které ji sotva držely na místě. Přestože celou záležitost sledovalo tolik očí, nechápu, jaktože našemu společnému vědomí trvalo tak dlouho, než jsme si dali dvě a dvě dohromady: standardní logo biologického rizika ISO 7010 a porušená kapsle. Chvilí jsme po sobě těkali očima, rychle jsme se ale shodli, že si z celé té záležitosti díky nepatrné atmosféře, skafandrům a neskutečné době, která od dopadu uběhla, nemusíme dělat starosti. Nakonec jsme tedy pomocí roveru sebrali a uchovali trosky satelitu pro další analýzu.

Zpátkyv laboratoři forenzní analýza ukázala, že vnitřní část satelitu byla vyrobena z organických plastů a polymerů. Z rozsahu a formy eroze jsme usoudili, že k rozkladu došlo velice rychle po narušení kapsle. Příliš pozdě jsme si uvědomili, že náš přístup ke karanténě potenciálně nebezpečného biologického materiálu byl až příliš lehkavý a že stále přetrvává riziko nákazy. Bez prodlení jsme se zbavili skořápky hanby, která nás obklopovala, a nařídili jsme okamžitou dekontaminaci zařízení. Nezbývalo nám než doufat, že ať už byl obsah kapsle jakýkoliv, nemohl na povrchu Marsu přežít a ani pohřbený pod pískem nemohl odolat krutým marťanským zimám, takže nám nehrozilo žádné nebezpečí. K rozpoutání epidemie na nové planetě je zjevně potřeba lidská pýcha.

Mnoho kolonistů nyní trpí zničující formou zvýšené srážlivosti krve a lékaři tvrdí, že se jedná o dosud neznámou chorobu. Začali předepisovat antikoagulantia, symptomy ovšem ani jednoho pacienta neopustily. Z předběžné analýzy vzorků krve jsme nedokázali odhalit patogen, z vysoké srážlivosti erytrocytů (červených krvinek; promiňte, nechal jsem se unést) ovšem lze usoudit, že náš pachatel je velikostní viru... nebo ještě menší. Snad nějaký subvirální přenašeč? Možná prion?

Ve výsledku na tom nesejde, a tak procházíme anamnézy pacientů, základní informace a dokonce i jejich osobní deníky v naději, že odhalíme původ tohoto syndromu. Počet nakažených stoupá alarmující rychlostí, musíme tedy rychle zjistit, s čím máme tu čest. Může za to snad ta kapsle, ať už v ní bylo cokoli? Pokud brzy nenajdeme patogen a hlavně lék, návratnost investic ORPM do této kolonie bude jedna velká nula.

KOMPONENTY



1 překryvná stupnice času
1 ukazatel času



16 karet náказы



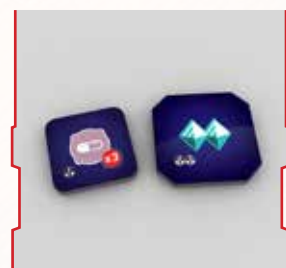
1 karta vědce mikrobiologa



1 figurka mikrobiologa



1 žeton technologie léčiv
7 dílků budov nemocnice



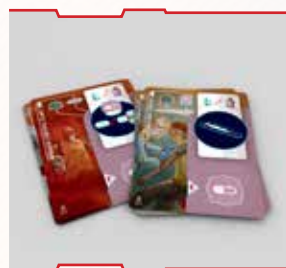
10 žetonů objevu
4 žetony odměn SPŽ



15 žetonů zdroje léčiva
4 žetony vakcíny



6 karet misí kapitoly 2
1 oboustranná karta 12/14



2 karty stavebních plánů úrovně 1
2 karty stavebních plánů úrovně 2



PŘÍPRAVA KAPITOLY

Na rozdíl od kapitoly 1 tentokrát všichni hrají za jeden tým. Hru připravte dle pravidel základní hry s následujícími změnami:

1. Následující komponenty nechte v krabici základní hry (během přípravy hry použijete jejich náhradu z herního materiálu pro tuto kapitolu, viz níže):

- žetony objevů,
- kostičky pokroku a ukazatele VB,
- deska vědců a pozemských zakázek,
- karty vědců,
- figurky vědců,
- karty zakázek,
- destičky odměn SPŽ,
- karty misí,
- karty soukromých cílů 13 a 15.

2. Během přípravy skladiště (2. krok přípravy základní hry) do něj neumísťujte krystaly. Namísto toho na 2 políčka krystalů umístěte po 1 žetonu léčiv a třetí políčko nechte prázdné.

3. Přípravu nabídky stavebních plánů (4. krok přípravy základní hry) upravte následovně:

- a. Po zamíchání karet úrovně 1 navrch tohoto balíčku přidejte nové 2 karty staveb-

ních plánů úrovně 1 (v libovolném pořadí).

- b. Po zamíchání karet úrovně 3 navrch tohoto balíčku přidejte nové 2 karty stavebních plánů úrovně 3 (v libovolném pořadí).
- c. Po celou kapitolu 2 bude nabídku karet stavebních plánů tvořit řada (nebo řady) 7 karet namísto obvyklých 6.
- d. Po vyložení počáteční nabídky 7 karet na kartu Klinika kontroly nemocí (Disease Control Clinic) položte žeton technologie léčiv.

4. Namísto přípravy nabídky vědců (5. krok přípravy základní hry) vyložte kartu a figurku mikrobiologa vedle nabídky budov. Cena za tohoto vědce (2 léčiva) je uvedena přímo na kartě.

5. Během přípravy nabídky budov (9. krok přípravy základní hry) k nabídce přidejte také lícem dolů zamíchaný sloupeček dílků nemocnic.

6. Během přípravy karet misí (11. krok přípravy základní hry) použijte karty misí určené pro tuto kapitolu:

- a. Na místo pro misí A položte lícem vzhůru náhodnou červenou kartu mise.

b. Na místo pro misí B položte lícem vzhůru náhodnou modrou kartu mise.

c. Na místo pro misí C položte oboustrannou kartu 12 /14, stranou 14 vzhůru (nebo 12 pro vyšší obtížnost). Pomocí této karty budete sledovat počet nakažených kolonistů.

7. Přeskočte 3. krok přípravy hráčů základní hry. Nebudete vůbec sledovat počet VB.

8. Přeskočte 13. krok přípravy hráčů základní hry. Kostičky pokroku nebudete používat.

9. Umístěte překryvnou stupnici času přes oblast pokroku v pravém dolním rohu herní desky, stranou s 12 políčky vzhůru.

10. Ukazatel času položte stranou s přesýpacími hodinami vzhůru na stupnici času. Počáteční políčko ukazatele závisí na počtu hráčů - 2 hráči: políčko 12, 3 hráči: políčko 10, 4 hráči: políčko 8.

11. Zamíchejte balíček karet náказы a umístěte jej lícem dolů poblíž horního okraje herní desky.



Příklad: Zelená odhalí tuto kartu nákazy. Má se nakazit kolonista v dole nebo ubikaci. Po diskuzi s ostatními hráči se rozhodne, že položí **modrého** kolonistu v dolu.



Příklad: Žlutá ve svém tahu odhalila kartu bez šíření nákazy. Poté **flalový** ve svém tahu odhalí druhou kartu bez šíření nákazy, opět se tedy nenakazí žádný kolonista, tentokrát se ovšem zamíchají všechny karty nákazy a utvoří se z nich nový balíček. Netušíte, co odhalíte příště!



Příklad: Na tahu je **flalový** a chce vylepšit důl, ve kterém se nachází nakažený **žlutý** kolonista. Tento **žlutý** kolonista se tedy vrátí do ubikací **žluté**. Na konci tahu **flalového** všichni nakažení kolonisté nakazí kolonisty na stejných polích, **žlutý** kolonista z dolu tedy nakazí druhého kolonistu, se kterým sdílí ubikaci, protože je **žlutá** nestihla přeskládat. Kolonisté v dalších ubikacích tímto nejsou ovlivněni.

CÍLE A PODMÍNKY VÝHRY/PROHRY

Během omezeného počtu kol se společnými silami pokusíte splnit cíle obou karet misí a zabránit, aby se nákaza přenesla na 12/14 kolonistů.

Všichni prohrajete, pokud nastane **kterákoli** z těchto podmínek:

- Na konci tahu kteréhokoli hráče je nakaženo 12/14 kolonistů nebo všichni právě aktivní kolonisté.
- Ukazatel na stupnici času klesne z políčka 1 (*musí se posunout na 0*).

Všichni okamžitě vyhrajete, pokud jsou splněny současně **obě** tyto podmínky:

- Podařilo se vám společně splnit cíle obou karet misí.
- Je nakaženo méně než 12/14 kolonistů.

KARTY MISÍ KAPITOLY 2



Mít žeton technologie léčiv vyvinutý až na konec laboratoře.



Mít 5 léčiv.



Mít postavených 5 nemocnic.



Mít 2 vakcíny.



Mít vylepšené 3 nemocnice.




Mít všechny 4 stavební plány nemocnic (postavené či nikoliv).

PRŮBĚH HRY

Během této kapitoly zcela ignorujte získávání VB. Počet VB vůbec nesledujte.

FÁZE KOLONIZACE

Kromě 1. kola hry na začátku tahu každého hráče odhalte kartu z balíčku nákazy.

- Pokud jsou na kartě uvedeny dvě lokace oddělené lomítkem, vyberte libovolného kolonistu (kteréhokoli hráče, ale stojícího a neočkovaného) v jedné z těchto lokací a položte jej (*ležící kolonisté jsou nakaženi a pouze šíří nákazu*). Pokud v uvedených lokacích není vhodný kolonista, vyberte kolonistu v ubikaci kteréhokoli hráče. Pokud ani v ubikacích nemůžete nikoho položit, nic se nestane.
- Pokud je na kartě ikona , k rozšíření nákazy nedojde. Tuto kartu ponechte viditelně vedle balíčku nákazy. Pokud jsou viditelné obě karty bez šíření nákazy, zamíchejte všechny karty nákazy (*odhalené i ty zbývající v balíčku*) a utvořte nový balíček.


Nyní, pokud chcete, můžete provést rychlou karanténu a přeskládat kolonisty ve svých ubikacích (*včetně počátečních 4 políček*) tak, abyste se pokusili oddělit zdravé od nakažených. Můžete tak učinit pouze nyní, kolonisty nesmíte přeskládat v tahu jiného hráče!



LÉČIVA

Kdykoli ve svém tahu a libovolněkrát můžete utratit léčiva. Každý žeton léčiv postaví 1 ležícího kolonistu zpátky na nohy (*tento kolonista nemusí být váš*), utracené zdroje vraťte do zásoby. Léčiva si nechávejte poblíž své desky hráče. Pro léčiva platí běžný limit zdrojů: 1 + počet vašich postavených základů.

HLAVNÍ AKCE NA ORBITÁLNÍ STANICI A V KOLONII

Nakažení kolonisté se stále počítají pro placení ceny akcí s  a zůstávají nakaženi, i když se vrátí na pracoviště v případě, že jsou všechna akční políčka obsazena.



STAVBA BUDOVY: NEMOCNICE

Stavíte-li první nemocnici ve hře, musíte ji umístit na hex sousedící s jednou z vašich základů. Stavba dalších dílků nemocnic se řídí běžnými pravidly pro stavbu. Stavba nemocnice stojí 1 minerál.

Nemocnice produkují léčiva.

AKTUALIZACE STAVU KOLONIE

Během přidávání karet stavebních plánů (2. krok) nezapomeňte, že v této kapitole obě řady nabídky stavebních plánů sestávají ze 7 karet namísto 6.

Doplňte levý sloupec skladiště tak, aby v něm byly 2 léčiva (*namísto 3 krystalů*).

KONEC TAHU

Na konci tahu se nákaza rozšíří na všechny kolonisty, kteří sdílí pracoviště, akční políčko, ubikace nebo počáteční 4 políčka pro kolonisty s nakaženým kolonistou. Nakažené kolonisty položte. Nákaza se z nakažených kolonistů nerozšíří na kolonisty v jiných oblastech.

FÁZE PŘESUNU

Na začátku fáze přesunu snižte ukazatel času na stupnici o 1 políčko níže.

VEDLEJŠÍ AKCE: POKROČILÉ BUDOVY

Při získání všech nových pokročilých budov získáte 1 léčivo. Nové pokročilé budovy poskytují následující akce:



MIKROBIOLOGICKÁ LABORATOŘ (MICROBIOLOGY LAB):

Zaplaťte 2 krystaly a získáte ze zásoby 1 žeton léčiv. Tyto krystaly zaplatíte navíc k běžné ceně za provedené vedlejší akce.



LÉKÁRNA (PHARMACY):

Veźměte si ze zásoby 1 žeton léčiv.



KLINIKA KONTROLY NEMOCÍ (DISEASE CONTROL CLINIC):

Vyvíte žeton technologie léčiva o 1 políčko. Tuto technologii můžete vyvinout pouze pomocí této budovy, nebo když ji využije jiný hráč. Když vylepšíte tuto budovu, položte žeton technologie

léčiva na prázdné políčko na sloupci nejvíce vlevo vaší laboratoře. Pokud jsou obě tato políčka již obsazena, nemůžete tuto akci vykonat.



OČKOVACÍ CENTRUM (VACCINATION CENTER):

Získejte 1 vakcínu. Podejte ji libovolnému kolonistovi (*nemusí být váš*). Ať už je nakažený nebo ne, postavte po zbytek hry tohoto kolonistu na žeton vakcíny. Tento kolonista je odtěd uchráněn

před nakažením. Jste limitováni počtem 4 žetonů vakcíny, více jich nemůžete získat ani podat.



Příklad: Zelená vylepší nemocnici na pokročilou budovu Klinika kontroly nemocí. Na prázdné políčko levého sloupce své laboratoře umístí žeton technologie léčiva, který získala spolu s tímto stavebním plánem. Pokud by obě políčka levého sloupce laboratoře byla obsazena, nemohla by tuto akci provést! Až použije tuto budovu, vyvine technologii léčiva o jedno políčko.



Příklad: Žlutá využije své Očkovací centrum a získá 1 žeton vakcíny. Rozhodne se naočkovat nakaženého **modrého** kolonistu, kterého postaví na žeton vakcíny na znamení, že je tento kolonista imunní vůči dalšímu šíření nákazy.

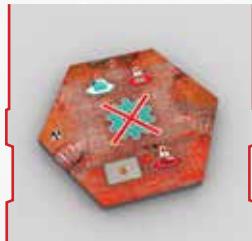
KOMPONENTY



10 žetonů objevů



6 karet poškození



10 žetonů výpadku

KOMPONENTY POTŘEBNÉ Z KAPITOLY 2

- 1 překryvná stupnice času
- 1 ukazatel času
- 4 žetony odměn SPŽ



KAPITOLA 3: BLACKOUT

2-4 HRÁČI (KOOPERATIVNÍ); OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ

Tyto řádky píší na energii ze záložní baterie, takže budu stručný. (Nemusíte obracet oči v sloup.) Z generátorů k nám neproudí elektřina a zdá se, že za to můžou nějaká silná elektromagnetická pole. Na planetě, která je známá svou velice slabou magnetosférou, je to přinejmenším nečekané. Prozatím jsou našimi hlavními podezřelými sluneční aktivita – což bychom snadno ověřili, kdybychom měli energii – nebo něco zlověstnějšího. Ani si nechci představit, že tady stále máme vetřelce, kteří se naší kolonii rozhodli vyhlásit guerillovou válku. Ale podle toho, co se našim inženýrům podařilo zjistit s pomocí vybavení běžícího na baterie, se zdá, že je to ta nejpravděpodobnější možnost. Hlavně proto, že sice nemáme energii, ale kompas se chovají normálně. No, jdeme na lov emzáků!

PŘÍPRAVA KAPITOLY

Přestože se na scénu vrátili mimozemšťané, všichni hráči stále tvoří tým. Hru připravte dle základních pravidel s následujícími změnami:

1. Následující komponenty nechte v krabici základní hry (během přípravy hry použijete jejich náhradu z herního materiálu pro tuto kapitolu, viz níže):
 - žetony objevů,
 - kostičky pokroku,
 - destičky odměn SPŽ,
 - karty soukromých cílů 13 a 15,
 - kartu mise 4.
2. Přeskočte 3. krok přípravy hráčů základní hry. Nebudete vůbec sledovat počet VB.
3. Přeskočte 13. krok přípravy hráčů základní hry. Kostičky pokroku nebudete používat.
4. Umístěte překryvnou stupnici času přes oblast pokroku v pravém dolním rohu herní desky, stranou s 12 políčky vzhůru.
5. Ukazatel času položte stranou s mimozemšťanem vzhůru na stupnici času. Počáteční políčko ukazatele závisí na počtu hráčů – 2 hráči: políčko 6, 3 hráči: políčko 7, 4 hráči: políčko 8.
6. Zamíchejte balíček karet poškození a umístěte jej lícem dolů vedle herní desky.

CÍLE A PODMÍNKY VÝHRY/PROHRY

Spolupracujte a pokuste se najít mimozemského sabotéra.

Všichni prohrajete, pokud nastane **kterákoli** z těchto podmínek:

- Na 5 dílcích najednou leží žetony výpadku s ležícími kolonisty.
- Ve chvíli, kdy máte vyslat kolonisty na žeton výpadku, nikdo nemá k dispozici žádné kolonisty.
- Hra skončí běžným způsobem dříve, než se vám podaří vyhrát.

Všichni vyhrajete, pokud jsou splněny **všechny** tyto podmínky:

- Chytili jste mimozemšťana: Posunuli jste ukazatel na stupnici času z políčka 1 (na 0). Aby se vám to podařilo, musíte splnit určitý počet cílů, který se odvíjí od počtu hráčů:
 - **Hra 2 hráčů:** 6 misí a/nebo soukromých cílů
 - **Hra 3 hráčů:** 7 misí a/nebo soukromých cílů
 - **Hra 4 hráčů:** 8 misí a/nebo soukromých cílů

Na rozdíl od základní hry může každý hráč splnit všechny 3 své soukromé cíle.

PRŮBĚH HRY

FÁZE KOLONIZACE

Na konci tahu každého hráče odhalte kartu z balíčku poškození. Bude na ní vyobrazen buďto typ budovy, nebo mimozemšťan.

MIMOZEMŠŤAN

Pokud je na odhalené kartě vyobrazený mimozemšťan (viz obrázek vpravo), znamená to, že jste sabotéra vyrušili dříve, než mohl cokoli poškodit. Zamíchejte všech 6 karet poškození a utvořte z nich nový balíček. Nic dalšího se nestane.



BUDOVA

Pokud je na odhalené kartě vyobrazena budova, znamená to, že mimozemšťané poškodili daný typ budovy. (Dílký s figurkami pokročilých budov jsou vůči poškození a výpadku imunní.) V základní hře má každá budova jednu ze dvou podob:

- **Běžná** (pouze dílek budovy s případnou figurkou kolonisty, roveru či bota)
- **Pokročilá** (s figurkou pokročilé budovy)

V této kapitole jsou tyto podoby celkem čtyři:

- **Běžná** (pouze dílek budovy s případnou figurkou kolonisty, roveru či bota)
- **Poškozená** (s žetonem výpadku)
- **Vyřazená** (s žetonem výpadku, na kterém leží kolonista)
- **Pokročilá** (s figurkou pokročilé budovy)

Odhalená karta poškození určuje typ budovy, kterou se mimozemšťané pokusí vyřadit, jak je ovšem naznačeno na kartě, jedná se o proces, který se skládá ze dvou kroků. Nejprve musejí budovu poškodit a teprve poté ji mohou vyřadit. Jelikož je jejich konečným cílem vyřazení budov a blackout kolonie, při vyhodnocování karty poškození se řiďte následujícími kroky:

1. Nachází-li se na mapě budova daného typu, která je pouze **poškozená**, mimozemšťané dokončí své úsilí a zcela ji **vyřadí**: Vezměte kolonistu z ubikace kteréhokoli hráče (nemusí být váš) a položte jej (na záda) na žeton výpadku (**poznámka**: jedná-li se o důl, musíte použít kolonistu z tohoto dolu namísto z ubikace). Tato budova se tímto stává nepoužitelnou: Nepočítá se jako součást komplexu, neprodukuje zdroje a nemůže být vylepšena. **Pokud je nyní vyřazeno 5 budov, ihned prohráváte.**
2. V opačném případě, pokud se na mapě nachází běžná budova daného typu (ani poškozená, ani vyřazená, ani pokročilá), mimozemšťané ji **poškodí**: umístěte žeton výpadku na budovu typu uvedeného na kartě (dle vaší volby). Toto poškození nemá žádný okamžitý efekt a žetonu výpadku se může kterýkoli hráč zbavit, když danou budovu vylepší.
3. V opačném případě, pokud jsou **všechny** budovy daného typu **vyřazené nebo pokročilé**, se mimozemšťané pokusí vyřadit dílek základny:
 - a. Pokud se na mapě nachází dílek základny, který je pouze **poškozený**, mimozemšťané dokončí své úsilí a základnu **vyřadí** jako v 1. kroku výše.
 - b. V opačném případě mimozemšťané vyberou hráče, který má **nejméně vyřazených základen** (v případě shody vyberou hráče, který je dříve na řadě v pořadí tahů) a stále má nějaké běžné postavené dílky základen, a **poškodí** jeden z jeho dílků základny jako v 2. kroku výše.
 - c. V opačném případě, pokud jsou **všechny** dílky základen **vyřazené nebo pokročilé**, nemá karta žádný účinek. *Tentokrát jsme měli štěstí, příště ale mimozemšťané přijdou s lepším plánem!*

OPRAVA VYŘAZENÍ A POŠKOZENÍ

Pokaždé když splníte kartu mise nebo osobního cíle, snižte ukazatel na stupnici času o 1 políčko. Také můžete s 1 budovou provést jednu z těchto možností:

- Odeberte kolonistu ležícího na žetonu výpadku a vraťte jej na pracoviště příslušného hráče. (**Poznámka**: Jedná-li se o důl, postavte namísto toho kolonistu na tomto dílku.)
- Odeberte žeton výpadku, na kterém neleží žádný kolonista, a vraťte jej do zásoby.

Plnění cílů je jediný způsob, jak v této kapitole lze posunout ukazatel času. Ukazatel se NEPOSUNUJE na konci každého kola. Hráči v rámci jednoho tahu nemohou splnit více než jeden soukromý cíl.



Příklad: Odhalíte kartu poškození generátoru. Tato karta je odhalena poprvé, takže na běžný dílek generátoru umístíte žeton výpadku, který je od této chvíle **poškozený**.



Příklad: O několik tahů později jste již jednou odhalili kartu s mimozemšťanem a zamíchali balíček poškození. Nyní opět odhalíte kartu poškození generátoru, a jelikož se na mapě nachází poškozený generátor, musíte položit kolonistu na žeton výpadku na tomto dílku. Tento generátor je nyní **vyřazený**.

Připomenutí: Poškozenou budovu můžete opravit tím, že ji vylepšíte, nebo splněním mise či soukromého cíle.

Z vyřazené budovy můžete odebrat kolonistu a vrátit ji do poškozeného stavu pouze splněním mise či soukromého cíle.

KAPITOLA 4: MONOLIT

1 HRÁČ, obtížnost: VOLITELNÁ

Samozřejmě, že to byli vetřelci! No jo, pardon, vím, že technicky vzato jsme tady vetřelci všichni, ale dle pozemských pravidel jsme na téhle hroudě vlajku zabodli jako první a navíc jsem vyrostl na sci-fi, takže si nemůžu pomoci a budu jim dál říkat vetřelci. Ke všemu se už za necelou generaci určitě dočkáme prvních občánků narozených na Marsu. Teď už je to náš domov a hodláme ho bránit. Když už jsme si tohle vyjasnili, můžeme jít dál.

Takže ano, byli to vetřelci, a ano, byla to úmyslná sabotáž. A to přirovnání s guerillami bylo docela trefné, protože toho nenechali a při každé příležitosti se snaží narušit naši činnost na Marsu. Ten jejich jeden kousek byl první z mnoha. Ztratili jsme spojení s bezpilotním roverem, takže jsem se musel s malým týmem v jiném roveru vydat v jeho stopách na poslední známou lokaci.

Když jsme dorazili na místo, ani jsme nemuseli kontrolovat souřadnice a hned nám bylo jasné, že jsme tam správně. Stopy po roveru náhle „zatočily“ o 100 ° a po chvíli se změnilo v něco, co vypadalo, jako by nějaká stvůra zanořila pařáty do povrchu Marsu ve snaze udržet se ve větrné bouři.

Inženýři si stále lámou hlavu ve snaze přijít s možným vysvětlením, zatímco mechaniky zajímá jenom oprava rámu, výměna zlomené nápravy, nasazení nových kol a výměna poškozených částí karosérie. Pokusil jsem se je přesvědčit, ať na rover přidají pár starých dobrých obrázků jako z druhé světové, když už jsou u toho, prostě něco, čím odstrašíme mimozemské guerilly. Nebo snad mimozemsky vypadající gorily? Ale ne, nejspíš by jim to stejně nedocvaklo.

Další skupina hlásí, že se jim po nudném a rutinním úkolu neohlásil jeden kolonista. Není tomu tak dávno, kdy jsme za jediné příkoří považovali lidskou nerozvážnost nebo marťanské počasí. Nechce se mi věřit, že teď za vším vidíme hlavně mimozemšťany - ty zatracené vetřelce! Bulvární plátky z přelomu století by měly zně.

Ipřes mimozemský odpor nám ze Země neustále přicházejí rozkazy. Vylepšete tohle! Vyzkoumejte tamto! Nezbývá nám než doufat, že se rozhodnou udělat něco s nastávající vojenskou situací, fyzika nám ale říká, že je mnohem snadnější poslat nám rychlostí světla příkazy než raketoplány s vojáky. I tak rozkazům trvá 3 až 22 minut, než k nám připutují, v závislosti na vzájemné poloze Země a Marsu. Vojákům by stejná cesta mohla trvat několik stovek solů (tak se říká dny na Marsu, který je zhruba o 40 minut delší než ten na Zemi), a to ani nepočítám čas, který by našemu vedení zabralo vůbec k takovému rozhodnutí dospět. Takže hádám, že se musíme pustit do práce a zjistit, čeho se nám s touhle rudou hliněnkou povede dosáhnout, obzvlášť když ostatní děcka nikdo nezval a ještě k tomu cvrnkají ocelovými kuličkami.

KOMPONENTY



12 karet cílů vylepšení



12 karet cílů pozemských zakázek



8 karet cílů technologií



6 karet cílů vědců



4 karty cílů objevů



16 karet sabotáží

KOMPONENTY POTŘEBNÉ Z KAPITOLY 2

- 1 překryvná stupnice času (stranou s mimozemšťany vzhůru)
- 1 ukazatel času



PŘÍPRAVA KAPITOLY

Jak je možné, že vždycky, když se něco musí udělat, všichni ostatní jakoby zmizí? Je to jenom na tobě, kámo. Musíš dělat, co můžeš, aby byli doma na Zemi spokojení.

Tato kapitola je určena pouze pro jednoho hráče. Pokuste se splnit cíle, které si sami nastavíte. Neříďte se ovšem pravidly sólové hry ze základní hry On Mars. Hru připravte dle běžných pravidel s následujícími změnami:

1. Skladiště (2. krok přípravy základní hry) připravte jako pro hru 2 hráčů.
2. Kostičky průběhu mise (12. krok přípravy základní hry) umístěte na políčko odpovídající polovině hodnoty pro 2 hráče, zaokrouhleno dolů.
3. Umístěte překryvnou stupnici času pod herní desku, stranou s 15 políčky vzhůru.
4. Ukazatel času položte stranou s přesýpacími hodinami vzhůru na políčko 0 stupnice času.
5. Z kostiček pokroku nepoužité barvy utvořte zásobu kostiček sabotáže.
6. Zamíchejte balíček sabotáží, vyložte z něj lícem vzhůru vrchní dvě karty vedle sebe tak, aby tvořily řadu sabotáže. Mají-li obě karty ve spodní části stejné písmeno, položte kostičku sabotáže na první políčko zleva ve spodní části karty nejvíce vlevo.
7. Karty cílů pro kapitolu 4 rozřídte do 5 balíčků dle jejich druhu.
8. Náhodně vylosujte po jedné kartě ze 2 balíčků cílů pro kapitolu 4 a poté si vyberte po jedné kartě ze zbývajících 3 balíčků (tuto kapitolu si můžete ztížit tím, že si náhodně vylosujete více než 2 karty, nebo naopak zlehčít méně náhodným výběrem). Tyto karty vyložte před sebe lícem vzhůru.



CÍLE A PODMÍNKY VÝHRY/PROHRY

Během 15 kol se pokuste splnit alespoň 4 z 5 cílů. Konec hry **není** spuštěn pozicí ukazatele zbývajících misí na konci stupnice.

- Prohrajete, pokud se ukazatel času posune z políčka 14 na políčko 15 své stupnice a nebudete v tu chvíli mít splněny alespoň 4 cíle.
- Vyhrajete, pokud se vám včas podaří splnit alespoň 4 z 5 cílů.

Každý z 5 balíčků cílů obsahuje různé druhy cílů:

Balíček 1: Vylepšete budovu na úroveň 3 pomocí určité karty stavebního plánu.

Balíček 2: Splňte určitou kartu pozemské zakázky.

Balíček 3: Vyviňte na maximum určitou technologii.

Balíček 4: Získejte pomocí určitého vědce alespoň 9 VB.

Balíček 5: Získejte alespoň uvedený počet žetonů objevů a/nebo výzkumu.



PRŮBĚH HRY

FÁZE SABOTÁŽE

V této kapitole vždy po fázi kolonizace a ještě před fází přesunu proběhne fáze sabotáže, a to následovně:

1. Posuňte ukazatel času o 1 políčko dále.
2. Pokud se ukazatel času právě posunul na políčko s ikonou mimozemšťana, vyhodnoťte následujícím způsobem každou kartu sabotáže, na které leží 2 kostičky (zleva doprava):
 - a. Proveďte efekty popsané na kartě.
 - b. Kartu odhoďte a kostičky z ní vraťte do zásoby.
3. Poté na pravý konec řady vyložte další kartu sabotáže. Nachází-li se ve spodní části některých jiných karet v řadě stejné písmeno jako na nově vyložené kartě, položte 1 kostičku sabotáže na první prázdné políčko zleva ve spodní části karty s příslušným písmenem, která v řadě leží nejvíce vlevo.



PROMO KARTA PRO ZÁKLADNÍ HRU: MAJÁK (BEACON)



Tímto stavebním plánem můžete vylepšit budovu v komplexu o velikosti alespoň 3 budov. Na konci hry za něj získáte nebo ztratíte 5 VB podle toho, zda je postavený či nikoliv.

- Při získání: Získejte 1 baterii
- Vylepšuje generátor
- Odpovídající vědec - Inženýr V&V

Akce vylepšené budovy: Vykonejte jednu z těchto akcí:

- Vylepšete 1 budovu dle běžných pravidel. Můžete využít technologii.
- Postavte 1 libovolnou budovu dle běžných pravidel. K postavení nebo rozšíření komplexu musíte využít technologii.

Poznámka: Tuto akci nemůžete posílit vysláním kolonistů na pracoviště.

KONEC HRY

Bez ohledu na to, zda se vám podařilo vyhrát či nikoliv, přidejte ke svému počtu VB na stupnici tuto hodnotu:

Získáte VB podle toho, kolik z 5 karet cílů se vám podařilo splnit:

- Splněno 0 cílů: -50 VB
- Splněn 1 cíl: -25 VB
- Splněny 2 cíle: -15 VB
- Splněny 3 cíle: 0 VB
- Splněny 4 cíle: 25 VB
- Splněno 5 cílů: 50 VB

Každá splněná karta mise vám přinese 10 VB.

Porovnáním svého konečného počtu VB se seznamem níže zjistíte, jak se vám dařilo:

- ≥ 150 VB: Hvězdné dítě
- ≥ 125 VB: Krotitel planet
- ≥ 100 VB: Průkopník
- ≥ 75 VB: Průzkumník
- ≥ 50 VB: Pasažér
- ≤ 49 VB: Ztracen ve vesmíru

TVŮRCI A ČESKÁ VERZE HRY

AUTOR HRY:

VITAL LACERDA

ILUSTRACE:

IAN O'TOOLE

GRAFICKÝ DESIGN A 3D ILUSTRACE:

IAN O'TOOLE

PRAVIDLA HRY A PŘÍBĚHOVÉ TEXTY:

NATHAN MORSE

GRAFICKÁ SAZBA A 3D ILUSTRACE:

JOÃO TERESO, ALEX COLBY

KOREKTURY:

NATHAN MORSE, ORI AVTALION

VEDOUcí PROJEKTU:

RANDAL LLOYD, RICK SOUED

ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMA GAMES

ČESKÝ PŘEKLAD:

TOMÁŠ BRADÁČ

REDAKCE:

MIROSLAV TLAMICHA

SAZBA:

MICHAL HUBÁČEK

KOREKTURY:

DOMINIKA ŠPURKOVÁ

Pro zákaznickou podporu nás kontaktujte na e-mailu:
info@tlamagames.com

Sledujte nás na Facebooku:
www.facebook.com/tlamagames
www.tlamagames.com



Výrobce:
FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754, USA

Distributor pro ČR a SR:
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika