

# HVĚZDNÍ KAPITÁNI

PETER B. HOFFGAARD



## **Gratulujeme k zaslouženému povýšení!**

*Jako velící důstojník na repasovaném vesmírném křižníku se postavíš do čela posádky sesbírané ze všech koutů galaxie a dychtící naplnit ideály Kooperativy – síla ve spolupráci, mír za pomoci diplomacie, posouvání hranic možného.*

*Chybějící zkušenosti tvá posádka bohatě vynahrazuje nadšením. Věříme, že se od tebe cestou mnohému naučí. Tvá loď má možná už pár škrábanců, ale to jen dokazuje její odolnost. Jsme si jisti, že ve tvých rukou se z ní brzy stane nejlepší loď v celé flotile.*

*Pro nově povýšené kapitány je to vsutku vzrušující doba. Je toho hodně, co je třeba vykonat, a není času nazbyt, protože konkurence ti šlape na paty. Chceš-li tvořit historii, musíš jít dál, za hranice známého vesmíru.*



# HERNÍ MATERIÁL

**KAPITÁNŮV DENÍK:** ZKOUŠKA. ZKOUŠKA. UŽ TO NAHRÁVÁ? VÝBORNĚ! MUSÍM ŘÍCT NEJDŘÍVE „KAPITÁNŮV DENÍK“, NEBO MOHU ZAČÍT ROVNOU MLUVIT?



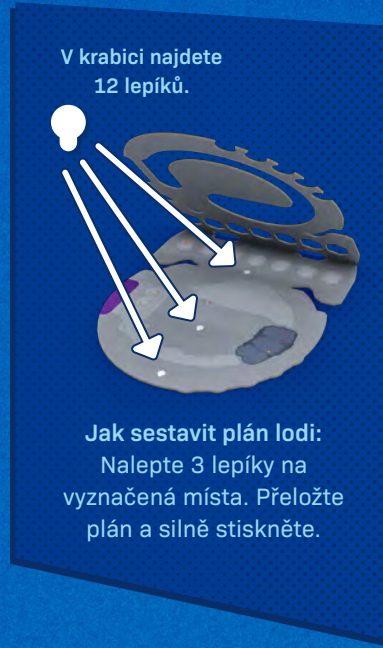
3 oboustranné stupnice frakcí



1 oboustranný herní plán



4 plány lodí



V krabici najdete 12 lepíků.

Jak sestavit plán lodí:  
Nalepte 3 lepíky na vyznačená místa. Přeložte plán a silně stiskněte.



1 plán nabídky technologií



4 plány pro vyzkoumané technologie



50 karet technologií



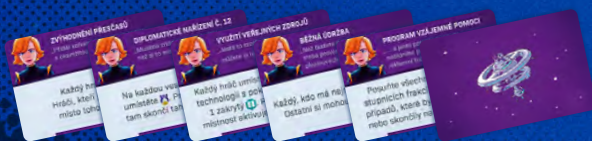
12 karet omega technologií



2 karty vesmírných stanic



50 karet misí



11 karet událostí







18 červených poručíků



18 žlutých poručíků



18 modrých poručíků



12 kadetů

V krabici najdete různé modely figurek. Jejich zastoupení se může hru od hry lišit. Model figurky nemá na hru žádný vliv.



8 androidů



20 velitelských kroužků



4 figurky lodí

Jak sestavit figurku lodí:



32 žetonů poškození



30 žetonů pirátských lodí



27 žetonů artefaktů



18 žetonů medailí



16 trojúhelníkových dílků



1 žeton začínajícího hráče

videonávod (v angličtině)



[cge.as/scv](https://cge.as/scv)



1 bodovací zápisník



3 žetony trofejí



12 ukazatelů (3 pro každého hráče)

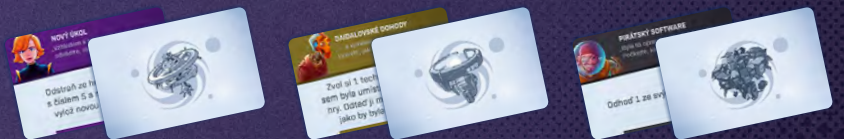
## KOMPONENTY PRO SÓLOVOU HRU



6 karet pasažérů



7 karet akcí



3 karty sólových událostí



# PŘÍPRAVA HRY

## HERNÍ PLÁN

1-3

Tuto stranu herního plánu použijte, pokud hrajete v méně než ve 4 hráčích. Ve 4 použijte druhou stranu.



Tyto dílky se používají pouze ve hře 4 hráčů. Pokud hrajete v menším počtu hráčů, nechte je v krabici.



2. kolo:

1 medaile na hráče  
dílek domovské stanice

1



Rozmístěte žetony a figurky na počítadlo kol v horní části herního plánu.

2

Zamíchejte balíček misí. Zamíchejte trojúhelníkové dílky a náhodně umístěte 1 ke každé planetě. Dílky určují rozložení věcí na hlavním plánu.



**Dílky misí** se nahradí náhodnými kartami misí.



**Dílky vesmírných stanic** se otočí odměnou vzhůru a pod každý z nich se zastrčí karta odpovídající stanice.



**Číslované dílky** se otočí oranžovým číslem vzhůru a zůstanou na plánu. (Oranžovou stranu budeme dále nazývat „lícovou“.)



Domovská stanice je jediná lokace, na kterou se během přípravy hry nemísťuje trojúhelníkový dílek. Dílek této vesmírné stanice začíná hru na počítadle kol.

3

Otočte žetony pirátských lodí lebkou vzhůru a zamíchejte je. Umístěte 1 na každou cestu, která má na herním plánu symbol lebky, a žeton otočte stranou s lodí vzhůru.

3



## TECHNOLOGIE

4

**Balíček technologií** obsahuje alfa a beta technologie, smíchané dohromady. Zamíchejte ho a z vrchu vyložte následující:

alfa technologie

beta technologie



balíček technologií

**4a** Vyložte 1 alfa technologii lícem vzhůru na Tincanskou stupnici (tu zlatou ve vrchní části stránky).

**4b** Vyložte 5 alfa technologií lícem vzhůru do nabídky technologií.

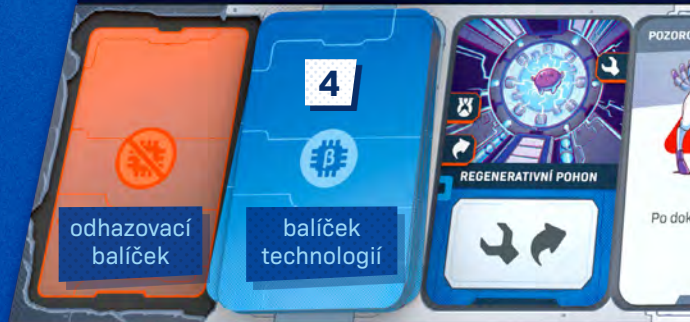
Během vykládání alfa technologií narazíte na pár beta technologií. Dejte je jednoduše na spodek balíčku, aniž byste se na ně dívali. Po vyložení všech potřebných karet položte balíček vedle nabídky technologií.

5

Zamíchejte **balíček omega technologií** a 3 z nich vyložte do nabídky technologií. Zbytek omega technologií dejte stranou pro případ, že by byly během hry potřeba.



balíček omega technologií





# STUPNICE FRAKCIÍ

Stupnice jsou oboustranné. U každé náhodně určete stranu, se kterou budete hrát.

Zamíchejte tyto balíčky událostí a z každého vyložte 1 náhodnou událost na odpovídající stupnici, lícem vzhůru.



Tincanská stupnice má pokaždé stejnou událost. Vyložte tuto kartu lícem vzhůru na Tincanskou stupnici. Událost vám připomíná, že máte na stupnici umístit také 1 alfa technologii (viz krok 4a).



# ZÁSoba

Tyto komponenty ponechte v zásobě. Budete je potřebovat v průběhu hry.



artefakty lícem dolů, zamíchané



pirátské lodě lícem dolů, zamíchané



medaile



poškození



kadeti



androidi



poručíci

**3. kolo:** 1 kadet na hráče

**4. kolo:** 1 kadet na hráče

**4a**

**3**

**1**

**5**

**balíček misí**

**4b**

**5**

**α α α α α**

**2 2 2**

**DIVATEL ADMIRALITY**  
končení ↑

**SKOKOVÝ POHON**

**FEJZRY**  
Trénink na nevyžaduje

**GENERÁTOR ČERVÍCH DĚR**  
Všechny technologické bonusy odted vyhodnocuj jako

**KRIMINÁLNÍ DATABÁZE**

**ASTROPEDIE**

**BEZPEČNOSTÍ ZÁZNAMY**



# PŘÍPRAVA HRÁČE

**KAPITÁNŮV DENÍK:** LOĎ, KTERÁ MI BYLA SVĚŘENA, JE V MNOHEM LEPŠÍM STAVU, NEŽ JSEM ČEKAL. SETKÁNÍ S POSÁDKOU MĚ NAVÍC UTVRDIL V TOM, ŽE JSEM DOSTAL JEN TY NEJLEPŠÍ Z ROČNÍKU.

Každý hráč si vezme plán lodi, plán pro vyzkoumané technologie a ostatní zde zmíněné komponenty:

Umístí figurku své lodi na domovskou stanicí.



Umístí své 3 ukazatele na startovní pole všech 3 stupnic frakcí.

Umístí 5 velitelských kroužků na svůj plán lodi.

Vezmi si 1 medaili a umístí ji sem.

**Fronta:**  
Posádka ve frontě je aktuálně mimo službu.

**Posádka:**

1 poručíka od každé barvy umístí do fronty na své lodi, v pořadí zobrazeném na plánu.

1 poručíka od každé barvy a 1 kadeta umístí na můstek.

**Můstek:**  
Posádka na můstku čeká na tvé rozkazy.

**Plán na vyzkoumané technologie:**

Plán je oboustranný pro větší variabilitu. Ujistěte se, že všichni hráči používají stejnou stranu.



**Poškození:**

Začínáte se 7 žetony poškození: se 4 na označených místech na plánu pro vyzkoumané technologie a se 3 ve skladištích.

**Skladiště:**  
Pokud nejsou skladiště poškozená, je možné v nich skladovat náklad.

# PRŮBĚH HRY

**KAPITÁNŮV DENÍK:** TO JÁ TADY VELÍM. TO JÁ URČUJI KURZ. JSOU TO MÁ ROZHODNUTÍ, KTERÁ STOJÍ ZA ÚSPĚCHEM NEBO NEÚSPĚCHEM NAŠÍ VÝPRAVY. NAŠTĚSTÍ MÁM ZA SEBOU TŘÍMĚSÍČNÍ KAPITÁNSKÝ KURZ!



Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč si vezme žeton začínajícího hráče a provede svůj první tah.

Hráči se střídají na tahu. Ve svém tahu si vyber **jednu** z následujících možností:

**AKTIVOVAT MÍSTNOST**

NEBO

**SPLNIT MISI**

NEBO MŮŽEŠ **PASOVAT**

Obvykle bude třeba zvoleným úkolem pověřit jednoho nebo víc členů posádky, kteří opustí můstek a přesunou se na konec fronty. V jednu chvíli se rozhodneš pasovat nebo ti nic jiného nezbuďte, protože už nebudeš mít nikoho, koho bys mohl poslat do práce. Jakmile pasuješ, daného kola už se dál neúčastníš a čekáš, dokud nepasují i všichni ostatní hráči.

Poté, co všichni pasují, kolo skončí. Žeton začínajícího hráče se posune doleva. Hráči sešoupnou svou frontu a pošlou tak na můstek čerstvou posádku, připravenou na další kolo.

Po 4 kolech hra skončí a zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.



# AKTIVACE MÍSTNOSTI

**KAPITÁNŮV DENÍK:** VŠICHNI NA SVÝCH MÍSTECH. TEĎ SI MOHU DÁT NOHY NA STŮL A NECHAT POSÁDKU, AŽ DĚLÁ, CO UMÍ. <TLUMENÉ UCHECHTNUTÍ> PARDON, JÁ, EH, MUSEL JSEM ASI KÝCHNOUT.

## MÍSTNOSTI

Tvá loď od začátku disponuje čtyřmi základními místnostmi. Určité technologie fungují také jako místnosti a aktivují se stejným způsobem.



**Kormidlo**  
pohyb po plánu



**Děla**  
boj s piráty



**Laboratoř**  
výzkum  
technologie



**Oprava**  
oprava lodi



**Pokročilé místnosti**  
Mohou mít různé efekty a využití.

## AKTIVACE MÍSTNOSTI POMOCÍ ČLENA POSÁDKY



Chceš-li v rámci svého tahu aktivovat místnost pomocí člena posádky, udělej následující:

- 1** Vyber místnost na lodi nebo pokročilou místnost na jedné ze svých technologií.
- 2** Z můstku vezmi figurku barevně odpovídající\* zvolené místnosti.
- 3** Ťukni figurkou na vybranou místnost a přesuň ji na konec fronty. (Ten konec, který je dál od můstku.)
- 4** Vyhodnoť efekt místnosti.

### \* Odpovídající barvy:

Kadet může aktivovat pouze šedou místnost.

Šedou místnost může aktivovat kdokoliv.

Androidi nikdy neaktivují místnosti. (Naše primitivní technologie je rozčiluje.)

## AKTIVACE MÍSTNOSTI POMOCÍ ARTEFAKTŮ

Během hry můžete získat artefakty a uskladnit je ve skladištích na lodi. Zkombinováním dvou artefaktů probudíte prastarou umělou inteligenci. Ta dokáže aktivovat místnost odpovídající té barvě, kterou mají tyto dva artefakty společnou.

Chceš-li v rámci svého tahu aktivovat místnost pomocí artefaktů, udělej následující:

- 1** Vyber místnost na lodi nebo pokročilou místnost na jedné ze svých technologií.
- 2** Odhoď 2 artefakty, oba obsahující barvu zvolené místnosti. (Šedou místnost může aktivovat libovolný pár artefaktů.)
- 3** Vyhodnoť efekt místnosti.

**Odhozené artefakty:** Po použití se artefakty odhazují lícem vzhůru. Pokud vám dojde hromádka, ze které získáváte náhodné artefakty, otočte všechny odhozené artefakty znovu lícem dolů a po zamíchání z nich vytvořte novou hromádku.



Tento pár artefaktů může aktivovat červenou (nebo šedou) místnost.

Tento pár artefaktů může aktivovat červenou nebo modrou (nebo šedou) místnost.



# CESTOVÁNÍ

**KAPITÁNŮV DENÍK:** NĚKTEŘÍ KAPITÁNI BY SE MOŽNÁ BÁLI SVĚŘIT ŘÍZENÍ LODI NEZKUŠENÉMU PORUČÍKOVÍ, JÁ MÁM ALE V JEHO SCHOPNOSTI PLNOU DŮVĚRU. NAVÍC JE TO JEDINÁ OSOBA VE SLUŽBĚ, KTERÁ MÁ ZA SEBOU ALESPŮŇ NĚJAKÝ TRÉNINK PILOTÁŽE.

Vylepšovat loď a připravovat posádku byste mohli donekonečna. Pokud chcete ale někdy něco dokázat, dříve nebo později budete muset opustit domovskou stanici. Od toho má vaše loď kormidlo... a červené poručíky, kteří s ním umí zacházet.

## POHYB



Aktivuješ-li tuto místnost, můžeš provést až 2 pohyby. Během hry ale narazíš i na další způsoby, jak pohyb získat.



Pohyb je vždy veden po jedné z cest na hlavním plánu. V rámci jednoho pohybu se můžeš přesunout z jedné lokace do lokace sousední. Pohyb je vždy volitelný. Pokud ti efekt umožní provést dva pohyby, je naprosto v pořádku, pokud využiješ třeba jen jeden.



příklad 2 pohybů z domovské stanice

Pokaždé, když provedeš pohyb po cestě **obsazené pirátem**, dostaneš **1 poškození**. Poškození bude vysvětleno později.



## SKOK



Tento efekt vypadá podobně jako pohyb a také s ním má dost společného. Je to hyperprostorový skok. Při skoku vezmi svou figurku lodi a přesuň ji na libovolnou lokaci na plánu. Na rozdíl od pohybu ignoruj při skoku piráty.

## CÍLOVÉ DESTINACE

### Mise

Obvykle bývá nejvýhodnější skončit pohyb na planetě s misí. V dalších kolech budeš moci tuto misi splnit.

### Stanice

Pokud **skončíš svůj tah** na vesmírné stanici s trojúhelníkovým dílkem, proved' všechny efekty, které jsou na dílku uvedené.

Každý dílek může být využit pouze jednou za kolo. Po vyhodnocení dílek přesuň na počítadlo kol. Umístí se na trojúhelníkové pole, vedle dalších komponent, které tam čekají na začátek následujícího kola.

Pokud skončíš tah na vesmírné stanici bez trojúhelníkového dílku, nedostaneš nic. (Dokud jim nepřijdou nové zásoby, nemohou ti pomoci.)

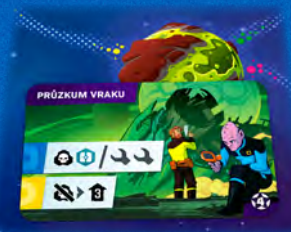
### Číslované dílky

Některé planety nenabízejí v danou chvíli nic zajímavého – leží na nich jen dílek s číslem. Přesto může být výhodné se na ně pohnout. Možná se tam časem objeví zajímavá mise.

### Čí mise to vlastně je?

První loď, která na planetu přiletí, má přednostní právo na splnění dané mise. Pokud jsi jediný hráč na planetě, označ to tak, že svou loď umístíš přímo na planetu. Mise na dané planetě (případně mise, která se tam později objeví), je rezervována pro tebe. Ti, co přiletí později, umístí svou loď vedle planety.

Ve velmi nepravděpodobném případě, že hráč opustí planetu, kterou měl rezervovanou, a zanechá tam 2 další hráče, žádný z nich si tuto planetu nemůže rezervovat. Libovolný z nich (ale jen jeden) může však misi na dané planetě splnit normálně během svého tahu.





# POŠKOZENÍ A OPRAVY

KAPITÁNŮV DENÍK: POŠKOZENÁ KONSTRUKCE PALUBY 1 A 2, DÍRA V TRUPU NA PALUBĚ 3, KAPAJÍCÍ KOHOUTEK NA PALUBĚ 4...

Vaše loď začíná poškozená a někdy se vám může zdát, že ji celou hru jen opravujete.

## POŠKOZENÍ



Když dostaneš poškození, vezmi si 1 žeton poškození a umísti ho do **skladiště**. Poškození se v průběhu hry nikdy neumísťuje do technologických slotů.

**Zničený náklad:** Pokud dostaneš poškození a nemáš žádné prázdné skladiště, musíš jedno uvolnit tím, že odhodíš artefakt nebo pirátskou loď. Místo nich tam pak vlož žeton poškození.

**Nadměrné poškození:** Pokud máš již poškozena všechna skladiště, veškeré další poškození, které dostaneš, se hromadí v již poškozených skladištích. Není žádný limit, kolik poškození můžeš mít.

## OPRAVOVÁNÍ LODI



Tento efekt ti umožní **odhodit 1 žeton poškození** – buď z plánu lodi, nebo z technologického slotu.

Pokud máš nadměrné poškození a chceš opravovat skladiště, musíš vždy přednostně odstranit nadměrné poškození. (Stále se ale můžeš rozhodnout opravit technologický slot.)



Šedá místnost (opravna) může být aktivována poručíkem nebo velitelem libovolné barvy. Může ji aktivovat dokonce i kadet!

## NÁKLAD

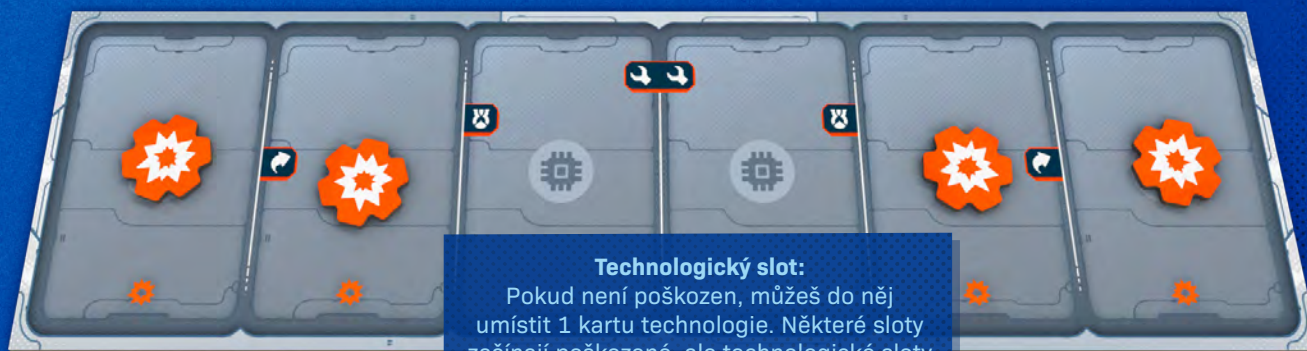


Když získáš žeton artefaktu nebo pirátské lodi, jednoduše ho umísti do prázdného skladiště. Artefakty se umísťují lícem vzhůru. Piráti se otočí lebkou vzhůru, protože odměna za jejich porážení už tě dále nezajímá.

Pokud nemáš dost prázdných skladišť, můžeš odhodit některé ze svých artefaktů nebo pirátských lodí, aby sis uvolnil místo. Získaný artefakt si můžeš nejdříve prohlédnout, než se rozhodneš, který žeton odhodíš.

**Poznámka:** Pokud získáš více artefaktů najednou, prohlédni si je všechny předtím, než se rozhodneš, které z nich si ponecháš.

Samozřejmě nemůžeš jen tak odhodit žeton poškození, aby sis uvolnil místo pro náklad.





# PIRÁTI

**KAPITÁNŮV DENÍK:** DNES JSME SE POPRVÉ SETKALI S NI'ANSKOU LODÍ. NA NÁŠ POZDRAV ODPOVĚDĚLI SALVOU Z DĚL, KTERÁ ZNIČILA HANGÁR NA PRAVOBOKU. PORUČÍK RULOK SE DOMNÍVÁ, ŽE TO MŮŽE BÝT JEDNODUŠE JEJICH KULTURNÍ EKVIVALENT PŘÁTELSKÉHO PŘIVÍTÁNÍ.

## PIRÁTI V CESTĚ

Pokaždé, když se pohybuješ po cestě obsazené pirátem, **dostaneš 1 poškození**. Pirátům se ale nic nestane – pouze na tebe vystřelí, zatímco prolétáš kolem.

Piráti mohou být na kterékoliv cestě, ale na jedné cestě nemůže být nikdy více než 1 pirátská loď. Piráti se mohou na plánu objevit několika způsoby:

### Přepadení



Některé mise mohou na plán dostat další piráty. Tento efekt vyhodnotíš tak, že vylosuješ náhodný žeton piráta ze zásoby. Poté zkontroluj cestu, jež vede ze tvé lokace a má stejnou barvu jako trysky na pirátské lodi. Pokud na této cestě není žádný pirát, umísti na ni vylosovaný žeton. (Pokud už je daná cesta obsazená, vylosovaný žeton odhod')

Tato pirátská loď má zelené trysky, což odpovídá zelené cestě.



Stejně jako poškození je efekt přepadení povinný. Během plnění mise se mu dá vyhnout jedině tak, že se příslušný řádek rozhodneš ignorovat celý, včetně případných pozitivních efektů.

### Pirátské povstání

Pirátské povstání je vysvětleno v části věnované misím. Během povstání se piráti také objevují na cestách odpovídající barvy.

### Během přípravy hry



Na začátku hry se piráti umístí pouze na označené cesty. V tomto případě barvy trysek a cest nehrají roli.

### Ostatní piráti

Během hry můžeš narazit na další efekty, které umísťují piráty na plán a nepoužívají k tomu ani startovní značky, ani barvy cest.

### Když dojde zásoba žetonů

Pokud bys měl losovat nového piráta a nemůžeš, otoč všechny odhozené piráty lebkou vzhůru a po zamíchání z nich vytvoř novou hromádku.

## BOJ S PIRÁTY



Tento efekt najdeš na základní žluté místnosti, ale také na některých pokročilých místnostech na technologiích, a dokonce na misích. Pokud se rozhodneš bojovat, pak:

- 1 Vyber 1 piráta na cestě vedoucí z tvé lokace.



- 2 Dostaneš 1 poškození.
- 3 Získáš žeton daného piráta a všechny odměny na něm vyobrazené.
- 4 Umísti všechno na svou loď.



### Dva druhy pirátů



Vezmi si 1 medaili ze zásoby a umísti ji na svůj plán. Také si vezmi 1 náhodný artefakt. Poté umísti žeton pirátské lodi a artefakt do skladiště, jak bylo vysvětleno na str. 9.



Vezmi si 1 figurku androida ze zásoby a umísti ji na můstek. Poté umísti žeton pirátské lodi do skladiště.



# TECHNOLOGIE

**KAPITÁNŮV DENÍK:** PŘESTOŽE BYLA NAŠE LOĎ VYROBENA NĚKDY V MINULÉM STOLETÍ, ZA CHVÍLI Z NÍ BUDE JEDNA Z NEJMODERNĚJŠÍCH LODÍ VE FLOTILE. VYLEPŠILI JSME POHON, NAMONTOVALI NOVÝ ZBRAŇOVÝ SYSTÉM A POŘIDILI DRUHÝ KÁVOVAR.

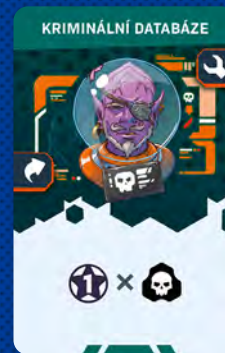
## TYPY TECHNOLOGIÍ



**Pokročilé místnosti**  
Mohou být aktivovány členy posádky odpovídající barvy.



**Pasivní technologie**  
Jasně říkají, kdy se má jejich efekt uplatnit.



**Omega technologie**  
Přinášejí body na konci hry.

## VYZKOUMÁNÍ TECHNOLOGIE



Tato místnost ti umožňuje **vzít libovolnou technologii** z nabídky technologií a umístit ji do prázdného technologického slotu (takového, který není ani poškozen, ani obsazen jinou technologií).

Nová technologie ti může dát jeden nebo více technologických bonusů, které se hned vyhodnotí. Na konci tahu lízni novou technologii a vylož ji na uvolněné místo v nabídce. Líže se vždy z alfa-beta balíčku, i kdyby sis z nabídky vzal omega technologii.

### Technologické bonusy

Symbolsy po stranách karty technologie jsou potenciální bonusy, které můžeš při jejím umístění získat. Všechny bonusy na nově umístěné technologii, které se ti podaří propojit s bonusy v sousedním slotu, vyhodnoť postupně odshora dolů.

### Nahrazení technologie



Toto je speciální případ efektu vyzkoumání technologie. Umožňuje ti odhodit jednu z dříve získaných technologií a tu novou umístit do uvolněného slotu. Případné bonusy se normálně uplatňují.

Tento efekt můžeš ale využít i stejným způsobem jako běžný výzkumný efekt – vzít si technologii a umístit ji do prázdného slotu.



Na technologiích jsou 3 typy bonusů:

- Můžeš opravit 1 poškození.
- Vezmi si 1 medaili.
- Můžeš provést 1 pohyb.

### Poškozené sloty

Některé technologické sloty začínají hru poškozené. Abys do nich mohl umístit technologii, musíš je nejdříve opravit. Poškození ti znemožňuje umístit do slotu kartu technologie, ale nemá vliv na předtištěné bonusy – ty se stále vyhodnocují.



# MISE

**KAPITÁNŮV DENÍK:** DOUFÁM, ŽE JSOU V POŘÁDKU. POČKAT, ONO SE TO NAHRÁVÁ? POČÍTAČI, PŘEPISAT POZNÁMKU! POSLAL JSEM PORUČÍKA RULOKA A KADETA BOLZANA NA JEJICH PRVNÍ MISI. JSEM SI JISTÝ, ŽE SI Povedou SKVĚLE.

## SPLNĚNÍ MISE

Abys mohl v rámci svého tahu splnit misi:

Tvá loď musí být na planetě s misí.

Misi nesmí mít rezervovanou jiný hráč (viz str. 8).

Musíš mít dostatek členů posádky na můstku.



- 1 Vezmi si kartu mise.** Umísti kartu do výřezu v pravé části svého plánu lodi.
- 2 Vyber posádku.** Za každý řádek na misi musíš vybrat jednoho člena posádky z můstku a umístit ho vedle příslušného řádku. Vybraný člen posádky může mít libovolnou barvu. Můžeš dokonce poslat kadeta.

- 3 Vyhodnoť misi.** Vyhodnoť všechny řádky mise postupně odshora dolů:

Pokud barva figurky odpovídá barvě řádku, můžeš vyhodnotit všechny efekty uvedené na řádku postupně zleva doprava. (Velitelé a androidi mají speciální pravidla, jak je vysvětleno na str. 15.)

Pokud barva figurky neodpovídá, nebo pokud je součástí řádku efekt, který nechceš vyhodnotit, musíš ignorovat celý řádek.



- 4 Posuň figurky.** Po vyhodnocení všech řádků posuň figurky do fronty. (Kromě androidů, ti se místo toho vrátí do zásoby.) Figurky se do fronty posunou v pořadí, ve kterém byly přiřazeny na misi (od vrchního řádku).

- 5 Otoč misi.** Mise je splněna! Otoč ji lícem dolů a ponech si ji vedle svého plánu. Na konci hry za ni ještě dostaneš body.

**Poznámka:** Nejvýhodnější je samozřejmě poslat posádku odpovídající barvy a odnést si z mise všechny odměny, ale i když nezískáš žádné odměny, stále dostaneš na konci hry alespoň body za splněnou misi. Nezapomeň posádku ujistit, že jsi na ně i tak hrdý, ostatně, pokud je pošleš na misi, na kterou nejsou kvalifikovaní, je to tvá chyba, a ne jejich.



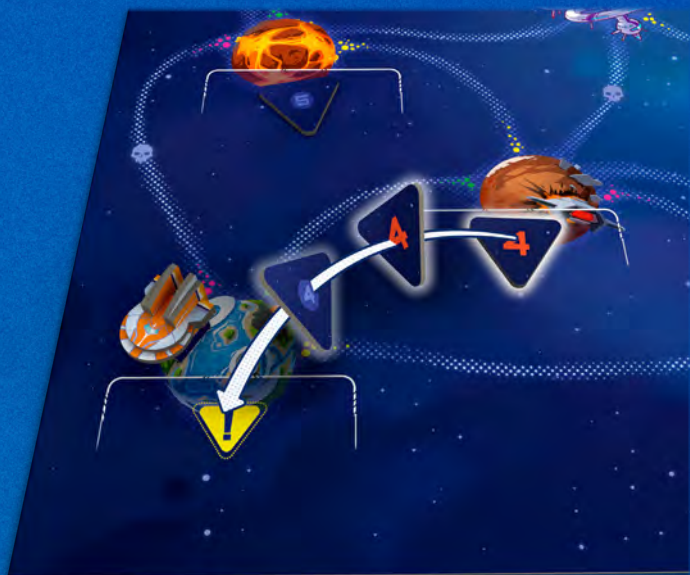
Tato mise ti na konci hry přinese 6 bodů.



# NOVÁ MISE

Splní-li některý z hráčů misi, na konci jeho tahu se na určitém místě na plánu objeví nová.

- 1** Z trojúhelníkových dílků otočených lícem vzhůru vyber ten s nejvyšším číslem. Přesuň ho na planetu, kde jsi právě splnil misi, a otoč ho lícem dolů.



- 2** Planeta, odkud jsi dílek vzal, je v tuto chvíli jediná, na které nic není. Vylož na ni kartu mise lícem vzhůru.



**Poznámka:** Místo, kde se objeví další mise, je dopředu známé. Je klidně možné čekat na dané planetě, až se tam mise objeví. Tato taktika někdy funguje, a někdy ne, ale pokaždé udělá dojem na posádku. „Náš kapitán má čuch na problémy!“

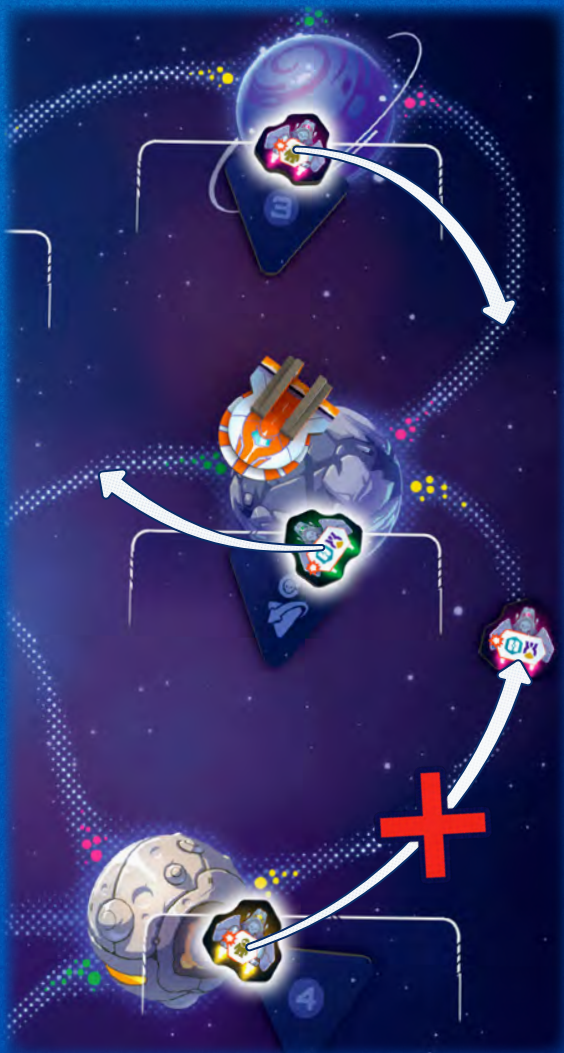
## PIRÁTSKÉ POVSTÁNÍ

Jak hráči plní mise, trojúhelníkové dílky odpočítávají čas do dalšího povstání. Když se otočí dílek s číslem 1, dojde k povstání:

- 1** Umístí 1 náhodný žeton pirátské lodi lebkou vzhůru na každý číslovaný trojúhelníkový dílek.
- 2** Žetony pirátů postupně otoč.
- 3** Zkontroluj barvu pirátových trysek. Pokud na okolní cestě odpovídající barvy není žádný pirát, žeton tam přesuň. V opačném případě nový žeton odhod.
- 4** Po rozmístění všech pirátů otoč číslované trojúhelníkové dílky opět lícem vzhůru. Odpočet začne nanovo.

**Tip:** Hráči mohou urychlit vyhodnocování tím, že budou piráty rozmísťovat společně. Pokud by se měli na jedné cestě objevit 2 piráti, přednost má ten, který přichází od trojúhelníkového dílku s nižším číslem (druhý se odhodí).

**Příklad:** Pirát s růžovými tryskami se ze své planety přesune na sousední růžovou cestu. Zelený pirát jde na zelenou cestu. Žlutý pirát se odhodí – žlutá cesta vedoucí z jeho planety je již obsazena jiným pirátem, který sem byl umístěn během přípravy hry.





# POSÁDKA

**KAPITÁNŮV DENÍK:** BOLZANO BYL POVÝŠEN NA PORUČÍKA A BYL ZAŘAZEN DO BEZPEČNOSTNÍHO TÝMU. PO PRVÉ JSEM MĚL PŘÍLEŽITOST NĚKOHU POVÝŠIT, JAK VZRUŠUJÍCÍ! NEVÍM, KDO Z NÁS DVOU BYL VÍCE HRDÝ.

## SEZNAM SE S POSÁDKOU

Hru začínáš se dvěma poručíky od každé barvy a s jedním kadetem. Nicméně, tvá posádka se bude dál učit a zdokonalovat.



### Červení poručíci

Řídí loď a často zastávají diplomatické funkce.



### Žlutí poručíci

Ovládají zbraně a zajišťují bezpečnost.



### Modří poručíci

Mají na starost výzkum a inženýrské projekty.



### Kadeti

Zatím v ničem úplně nevykávají, ale snaží se.



### Velitelé

Ostřílení veteráni. A je to poznat!



### Androidi

Záhadní Tincané občas nabídnou své služby, ale nikdy nezůstanou dlouho.

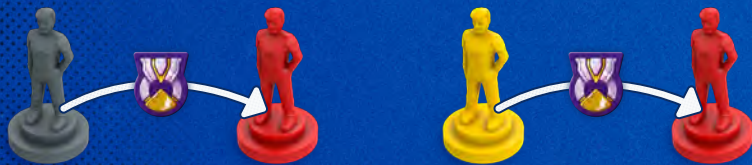
## TRÉNINK A POVÝŠOVÁNÍ

Trénovat a povyšovat posádku je možné pouze na začátku tahu. Pokud chceš vylepšit člena posádky, musíš tak učinit ještě před aktivováním místnosti nebo před odesláním posádky na misi. Trénovat a povyšovat je možné pouze figurky na můstku.

### Trénování

Můžeš vytrénovat kadeta na poručíka nebo tréninkem změnit barvu poručíka na jinou. Trénování stojí 1 medaili – vrať ji do zásoby.

Vezmi z můstku kadeta nebo poručíka, kterého chceš trénovat, a vrať jeho figurku do zásoby. Nahraď ji novou figurkou poručíka libovolné barvy ze zásoby.



trénink kadeta

trénink poručíka

**Příklad:** Kapitánka Andersenová by chtěla ve svém tahu provést pohyb lodí. V předešlém tahu ale využila svou jedinou červenou poručíci. Naštěstí má na můstku ještě kadeta. Zaplatí medaili, aby z něho udělala červeného poručíka, a s jeho pomocí aktivuje červenou místnost. Poté může provést 2 pohyby.

**Poznámka:** Je efektivnější trénovat kadeta než poručíka. Pokud ale na můstku žádného kadeta nemáš, možnost změnit barvu poručíka na jinou může být docela užitečná.

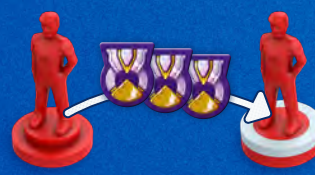
## MEDAILE

Za vylepšování posádky se platí medailemi. Hru začínáš s jednou medailí, ale později si můžeš vysloužit další.



Když máš získat medaili, bereš si ji ze zásoby. Nech si ji na plánu lodi, dokud se ji nerozhodneš použít. Množství medailí, které můžeš mít v jednu chvíli na lodi, není omezeno.

## Povýšení na velitele



povýšení na velitele

Poručík může povýšit na velitele. Vyber libovolného poručíka na můstku, zaplat 3 medaile a navlékni na něj jeden ze svých dosud volných velitelských kroužků. Z poručíka je nyní velitel (stejně barvy).

Na lodi můžeš mít nanejvýš 5 velitelů. Barvu velitele již není možné nijak změnit.



# VELITELÉ



Velitelé fungují obdobně jako poručíci, ale jsou dvakrát lepší, protože dokáží provést 2 akce.

**První akce:** Velitele použij stejným způsobem jako poručíka – na aktivování místnosti nebo na splnění řádku mise.

**Druhá akce:** Velitel buď vykoná **práci navíc**, nebo **pošle podřízeného zpět do služby**.

## Práce navíc

Pokud budeš po veliteli chtít, aby vykonal práci navíc, záleží na tom, jaká byla jeho první akce.

**Velitel, který aktivoval místnost,** může poté aktivovat ještě jednu místnost. Může to být znovu tatáž místnost nebo odlišná. Tímto způsobem může samozřejmě stále aktivovat pouze místnost odpovídající barvy (případně šedou opravnu).

**Velitel, který vyhodnotil řádek na misi,** může tentýž řádek vyhodnotit ještě jednou (předtím, než přistoupíš k vyhodnocování dalšího). Pokud řádek obsahuje volbu, můžeš si při opětovném vyhodnocování zvolit totéž nebo vybrat jinou možnost.

## Poslání podřízeného zpět do služby

Místo práce navíc může velitel poslat podřízeného z fronty zpět na můstek do služby. Podřízený musí být buď kadet, nebo **poručík stejné barvy** jako velitel. Můžeš vybrat podřízeného odkudkoliv z fronty (ale ne takového, který je na misi spolu s velitelem).

Poté, co velitel provede svoji první akci (aktivování místnosti nebo vyhodnocení řádku mise), přesuň zvoleného podřízeného na můstek.



**Příklad:** Kapitánka Kristensenová vyhodnocuje žlutý řádek mise se svým žlutým velitelem, jak je vidět na obrázku vlevo. Dostane 2 poškození a poté postoupí o 4 pole na stupnici dle své volby (vybere si Tincanskou). Předtím, než začne vyhodnocovat modrý řádek mise, se musí rozhodnout, jak naloží s druhou velitelovou akcí. Může znovu vyhodnotit žlutý řádek – dostat další 2 poškození a postoupit opět o 4 pole na stupnici (znovu na Tincanské nebo na libovolné jiné). Další poškození už ale nechce. Rozhodne se místo toho poslat podřízeného zpět do služby. Vybere si žlutého poručíka z fronty a přesune ho na můstek. Poté pokračuje vyhodnocováním modrého řádku mise.

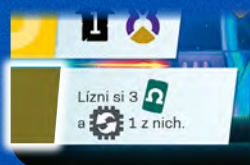
# ANDROIDI



Tento efekt ti umožní **získat androida**. Vezmi si figurku androida ze zásoby a umísti ji na můstek.

Androidi nemohou nikdy aktivovat místnost. Můžeš je ale poslat na misi:

Android se počítá, jako by měl stejnou barvu jako řádek, ke kterému ho přiřadíš. Tím pádem ti umožní získat odměny z kteréhokoliv řádku mise.



Odměnu za tento zlatý řádek dostaneš pouze, když k němu přiřadíš přímo androida. Můžeš sem samozřejmě přiřadit libovolného člena posádky, ale pouze android ti umožní vyhodnotit efekt řádku.

**Poté, co splníš danou misi, opustí android tvou loď.** Místo abys ho zasunul do fronty jako ostatní členy posádky, ho vrať do zásoby.

**Tip:** Obecně je nevýhodné pasovat, dokud máš na můstku ještě k dispozici nějaké členy posádky. Android je ale výjimka. Vzhledem k tomu, že je stejně jen na jedno použití, může být někdy lepší schovat si ho do dalšího kola.



# DIPLOMACIE

**KAPITÁNŮV DENÍK:** PŘIPRAVUJI SE NA SETKÁNÍ S VYSLANECM TIN..., EH, TINK... EN. TIN... KEN. TINKENŮ. S VELVYSLANECM TINKENŮ. POKUD TO MÁME VYSLOVOVAT JAKO TINKEN, PROČ TY PLECHOVKY TRVAJÍ NA TOM, ABYCHOM TO PSALI JAKO TIN CAN?!

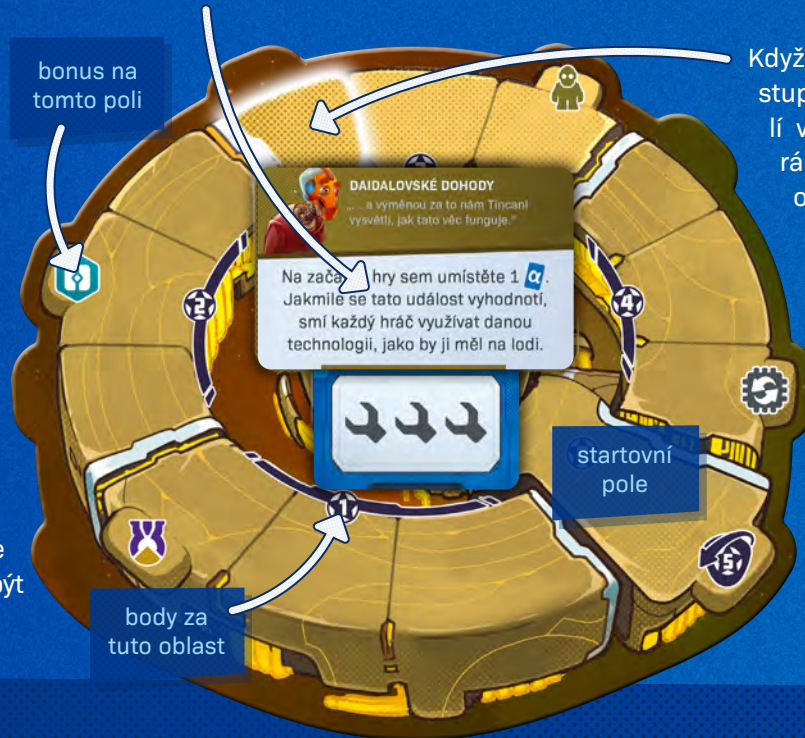
## STUPNICE FRAKCÍ

Během hry budeš posouvat své ukazatele na stupnicích frakcí. Když postoupíš na pole s bonusem, okamžitě ho vyhodnoť.

- Postup o 1 pole na stupnici Kooperativy (vaše frakce).
- Postup o 1 pole na stupnici Tincanů (androidí frakce).
- Postup o 1 pole na stupnici Ni'anů (pirátská frakce).
- Postup o 3 pole na libovolné stupnici.
- Postup o 1 pole na libovolné stupnici. Poté znovu o 1 pole na libovolné stupnici. Může to být pokaždé tatáž nebo dvě různé.

## Události

Každá frakce má vlastní balíček událostí. Na začátku hry se z příslušných balíčků vylosuje jedna událost pro Kooperativu a jedna pro Ni'aný. Událost pro Tincanskou frakci je každou hru stejná, ale pokaždé s jinou náhodnou alfa technologií.



Když někdo dosáhne tohoto pole na stupnici, vynaložené diplomatické úsilí vyústí ve významnou událost, která ovlivní všechny hráče. Událost se okamžitě vyhodnotí. Její kartu poté odstraňte ze stupnice na znamení, že už se znovu nevyhodnocuje.

V rámci jedné hry mohou být spuštěny  **pouze 2 události** . Poté, co se vyhodnotí druhá událost, okamžitě odstraňte zbývající událost z poslední stupnice. (Třetí frakce se cítí přehlížena a okamžitě přerušuje další vyjednávání.)



## Body

Každá stupnice je rozdělena do 4 oblastí s hodnotou 1, 2, 3 nebo 4 body. Na konci hry získáš body podle toho, ve které sekci se tvůj ukazatel nachází. Obejití celé stupnice zpět na startovní pole přináší dalších 5 bodů. Maximální počet bodů, které je možné z jedné stupnice získat, není nijak omezen.

Když obejdeš stupnici zpět na startovní pole, otoč svůj ukazatel na pětibodovou stranu jako připomínku toho, že tato stupnice má pro tebe hodnotu +5 bodů.

Pokud obejdeš stupnici podruhé, gratulujeme! Získáš navíc speciální pětibodovou trofej, opět jako připomínku dalších +5 bodů. Pokud by měli stejnou trofej získat dva hráči... no, vlastně jsme tak úplně nečekali, že ji získá byť jen jeden. Proste si těch +5 bodů někam poznačte.

## NĚCO O FRAKCÍCH

### Kooperativa

Vaše frakce by jednou ráda vládla vesmíru, ale v této branži jste ještě úplně nováčci. Pozice na této stupnici odráží vaši oblíbenost mezi admirály na velitelství.

### Tincanové

Kdysi vládci galaxie, dnes se na této prastaré androidí rase projevuje postupující senilita. Sem tam se ale s tou vaší roztomile dětinskou rasou podělí o něco ze svého téměř ztraceného vědění.

### Ni'anové

Nemilosrdní piráti, terorizující Tincanské kolonie jen tak pro zábavu. Vždy si nějak urvou tu lepší část z každé dohody a nedovolí, aby přátelství stálo v cestě dobré bitce.





# KONEC KOLA

**KAPITÁNŮV DENÍK:** NEHLEDĚ NA DENNÍ DOBU JE VŠUDE STÁLE TMA A HVĚZDY NIKDY NĚMÍZÍ. POKUD NEMÁTE RÁDI NOČNÍ SMĚNY, NEPRACUJTE VE VESMÍRU. MYSLÍM, ŽE SI KAŽDÝ Z NÁS POTŘEBUJE OBČAS NA CHVÍLI ODPOČINOUT.

## PASOVÁNÍ

Třetí akcí, kterou můžeš provést v rámci svého tahu, je pasovat. Pasovat můžeš dobrovolně nebo prostě nebudeš mít jinou možnost, když už ti na můstku nezbude žádná posádka a ve skladištích žádné artefakty.

**Tip:** Nechávat si do dalšího kola nevyužitého člena posádky není téměř nikdy dobrý tah. Pokud ti už nezbývá nikdo ve vhodné barvě, stále ještě můžeš použít medaili na jeho přebarvení, případně nezapomeň, že i poručík se může pustit do opravy lodě.

**Jakmile jednou pasuješ, daného kola už se dál neúčastníš a čekáš, dokud nepasují i ostatní hráči.** Poté, co všichni pasují, kolo skončí.

## FRONTA

V průběhu kola budete postupně přesouvat figurky z můstku na konec fronty. Hra nabízí pár možností, jak někoho dostat z fronty zpět na můstek, ale po většinu času zůstávají figurky ve frontě až do konce kola.

Na konci kola sesuňte celou frontu směrem na můstek tak, aby ve frontě zůstaly pouze poslední tři figurky.



## ZAČÁTEK DALŠÍHO KOLA

**1 Podpora z velitelství.** Kromě prvního kola pošle velitelství na začátku každého dalšího kola hráčům malou výpomoc. Rozdejte figurky a žetony pro dané kolo rovnoměrně mezi hráče. Noví kadeti jdou rovnou na můstek.



**2 Stanice.** Doplňte trojúhelníkové dílky stanic zpět na příslušné stanice. Pouze v případě, že se na dané stanici nachází loď nějakého hráče, přesuňte místo toho dílek stanice do dalšího kola na počítadle.



**3 Začínající hráč.** Žeton začínajícího hráče se posune vlevo. Hráč s žetonem může začít nové kolo s můstkem plným usměvavých a odhodlaných členů posádky (samozřejmě pouze v případě, že dostali dobrou a vydatnou snídani).











# KONEC HRY

**KAPITÁNŮV DENÍK:** ZÍSKALI JSME NOVÉ PŘÁTELE. NAUČILI JSME SE ROZUMĚT NAŠIM NEPŘÁTELŮM. NAŠE ČINY ZMĚNILY BUDOUCNOST. NO, A PAK TAM BYLA TA JEDNA ZVLÁŠTNÍ MISE, KTERÁ ZMĚNILA MINULOST. DÍVÁM SE NA SEBE DO ZRCADLA A PTÁM SE, VEDLI JSME SI DOBŘE? PAK SE PODÍVÁM NA SVOU POSÁDKU A ŘEKNU SI, ANO, VEDLI JSME SI SKVĚLE!

Hra končí po 4 kolech. Admirálové předá kapitánům vyznamenání a všechny vás pochválí za skvěle odvedenou práci. Čistě mezi sebou samozřejmě víte, že někteří kapitáni odvedli lepší práci než jiní, a teď je čas zjistit, kdo byl ten nejlepší.

## BODOVÁNÍ

Na konci hry si spočtete body za následující kategorie:

-  body za **mise**
-  body za tři **stupnice frakcí** (nezapomeňte na +5 bodů za každý celý okruh)
-  body za případné **omega technologie** (a v sólo hře i za **pasážery**)
-  1 bod za každého **velitele, androida** nebo uskladněný **žeton pirátské lodi**
-  ½ bodu za každou **medaili** nebo uskladněný **artefakt**
-  -1 bod za každé **poškození**, které vám zůstalo







## VÍTĚZSTVÍ

Kapitán s nejvyšším počtem bodů by měl ostatním, méně úspěšným kapitánům, poblahopřát k tomu, že si také vedli velmi dobře, zvláště s ohledem na těžké podmínky. Snažte se při tom neznít příliš blahosklonně. To je samozřejmě těžké, když máte nejlepší loď a nejlepší posádku, což z vás očividně dělá nejlepšího kapitána ve flotile.

Remíza: Někdy jsou dva kapitáni prostě stejně dobří. Věříme, že jste dostatečně velkorysí, abyste to dokázali přijmout.

## Závěr

Na následující straně najdete seznam epilogů, kde si každý hráč může přečíst, jakou budoucnost si svým skóre vysloužil. (Případný ½ bod pro potřebu závěru ignorujte.)

KPT. HARALD	
	24
	11
	4
	6
	1,5
	-3
	<b>43,5</b>

Ke hře jste dostali bodovací zápisník. Pokud ho celý spotřebujete, výborně! Můžete si stáhnout nový v PDF z [czechgames.com](http://czechgames.com).

## HRA PETERA B. HOFFGAARDA

**Vývojářský tým:** Tomáš „Uhlík“ Uhlíř  
Michaela „Mín“ Štachová  
Vít Vodička  
Adam Španěl

**Vedoucí grafik:** Jakub Politzer

**Ilustrace:** Jiří Mikovec  
Jiří Kůs  
František Sedláček  
Mergen Erdenabayar  
Alena Kubíková  
Jan Vohlídal  
David Izaj

**3D grafika:** Radim „Finder“ Pech  
Roman Bednář

**Graphický design:** Michaela Zaoralová

**Produkce:** Vít Vodička

**Pravidla:** Jason Holt

**Řízení projektu:** Jan Zvoníček

**Dozor projektu:** Petr Murmak

**Překlad:** Tomáš „Uhlík“ Uhlíř  
Michaela „Mín“ Štachová

**Korektura:** Dita Lazárková

**Zvláštní poděkování:** Mé ženě Nině za její lásku a podporu a za to, že měla trpělivost mě poslouchat mluvit o hře celou tu dlouhou dobu. Mému jezevčíkovi Spockovi, který posloužil jako inspirace k několika kartám, za to, že mě čas od času vytáhl ven na procházku. Mému dobrému příteli a skvělému hernímu designérovi Jonathanovi „Jonnyemu Pacovi“ Cantinovi za veškerou jeho podporu a pomoc s raným prototypem. Jesperovi Jühnemu za to, jak ve hru celou dobu věřil a vyzkoušel tolik jejích různých verzí. Matthieuovi Verdierovi za jeho nápad s technologickými bonusy. Tomášovi „Uhlíkovi“ Uhlířovi a celému CGE týmu za jejich nadšení a tvrdou práci, která moji vysněnou hru proměnila ve skutečnost.

**... díky si zaslouží také:** Mads Fløe, Tine Kristensen, Daniel Tamborra, Christian Daugbjerg, Jacob Coon, Danni Loe, Gil Hova, Daniel Johansen, Nicki Thomas Hansen, Loke Daugbjerg Andersen, Chris Marling, Rolf Howalt Svendsen, Christian Melchior, Hanne Aya Skogberg, Kieren Otton, Jost L. Hansen, Jais Lytje.

**MINDOK**

**CGE**  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition  
prosinec 2022  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



### Najděte si své dosažené skóre a přečtěte si závěr svého příběhu.

- 0–20** Za ohlušujícího skřípota přistaneš na domovské stanici, načež ti upadne pravý motor. Ještě, že tě nikdo neočekává, aby to viděl.
- 21** Tvého návratu na domovskou stanici si téměř nikdo nevšiml, snad s výjimkou těch pár lidí, kterým o pár týdnů později naskákaly záhadné pupínky.
- 22** Velitelství flotily na tvou loď nalepilo potvrzení o účasti.
- 23** Jsi postaven před vojenský soud za zanedbání povinnosti, nekázeň a přehánění důležitosti ranního budíčku.
- 24** Po návratu na domovskou stanici se zdá, že už o tobě všichni slyšeli. Na chodbách na tebe spiklenecky pomrkvávají. Nakonec se dozvíš, že jsi byl poslední půlrok součástí reality show „Flotila“.
- 25** Vracíš se na domovskou stanici pronásledován Ni'anskou flotilou, která požaduje zásobu čokolády na tři roky. Vedení stanice nakonec souhlasí, protože to nevypadá, že bys v této věci zvládl být nějak užitečný.
- 26** Snahy tvé bez povšimnutí nezůstaly. Mnoho co učít se ještě ale máš. Do péče mistra ušatého svěřen jsi byl.
- 27** Admirál Boršč si povšiml tvých neobyčejných schopností a nabídl ti velmi prestižní pozici. Aní ve snu by tě nenapadlo, že by ses jednou mohl stát admirálovým osobním číšníkem.
- 28** Když se blížíš k domovské stanici, z ničeho nic se před tebou zhmotní budoucí verze tvé lodi a rozstřílí tvou současnou loď na kusy. No, nezbývá než věřit, že k tomu tvé budoucí já mělo dobrý důvod.
- 29** Po návratu na domovskou stanici zjistíš, že je zamořena malými kulatými chlupatými potvůrkami. No, aspoň to tentokrát nebylo tvůj vinou.
- 30** Po návratu na domovskou stanici zjistíš, že jí nyní vládnu opice. Hmm, to je překvapivý zvrát.
- 31** Velitelství flotily je s tebou spokojeno. Dostaneš celých 10 dní volna, než budeš vyslán na další misi.
- 32** Jsi první osobou, které kdy byla udělena Medaile za „Strkání nosu do věcí, po kterých ti nic není“.
- 33** Velitelství je spokojeno s výsledky tvé práce, ale nikdo nemluví o ničem jiném než o tom, že na příští misi bude tvůj hlavní sekuriták nahrazen amorfním blobem s paprskometem – prý že komická vložka.
- 34** Při návratu na domovskou stanici vidíš svou loď, jak zrovna vyráží na svou první misi. Zdá se, že jsi opět zapomněl vyřešit jeden z těch protivných časových paradoxů.
- 35** Každý z tvých velitelů dostane medaili za „Statečnost tvář v tvář extrémní podivnosti“.
- 36** Po návratu jsi pozván na tiskovou konferenci, kde se reportéři ptají na otázky typu „Jak se chodí na záchod ve vesmíru?“
- 37** Tvá loď je oceněna medailí za „Super loď, přestože lodě nemohou nosit medaile, protože nemají uniformy“.
- 38** Velitelství flotily opatřilo tvou složku poznámkou. Píše se tam „Dobrá práce“.
- 39** Během návratu na domovskou stanici tvé skenery zachytily vzdálený signál. Je to pouze audio s kryptickou zprávou „Hvězdní kapitáni se vrátí v nové řadě!“
- 40** Vrátil ses do alternativního vesmíru, ve kterém Tincané vládnou galaxií. Nic moc se nezměnilo, snad jen že výdejní automaty mají teď drzé poznámky, když nemáš drobné.
- 41** Velitelství flotily tě převelelo na těžební stanici na okraji Ni'anského prostoru. Je to stejné jako být na lodi, s tím rozdílem, že mise teď chodí za tebou.
- 42** Po návratu se ocitneš v obležení reportérů, které ohromně zajímá, jak jsi přežil všechny ty pirátské útoky. Také by rádi slyšeli tvůj názor na ponožky v sandálech.
- 43** Jsi převelen k elitní zásahové jednotce skládající se z jedné popudlivé postavy, jedné komické postavy a jedné nesnesitelně chytré postavy. A můžeš si vybrat, která z nich budeš ty!
- 44** Tvé činy udělaly na admirála Boršče takový dojem, že tě pozval na výroční banket flotily. Máš tu čest sedět vedle admirálova osobního číšníka u stolu 20 v sále číslo 2.
- 45** Vrátiš se na domovskou stanici, jen abys zjistil, že nikdo nemluví o ničem jiném než o nějaké nové vesmírné deskovce. Ukáže se, že jsi v ní překvapivě dobrý.
- 46** Při návratu na domovskou stanici skenery detekují několik neznámých objektů. Zdá se, že jde o pismena, která říkají: „Pokračování příště...“
- 47** Zrovna, když se chystáš zadat kurz domů, se na můstku zhmotní tvé budoucí já a prosí tě, jestli bys mohl místo toho zamířit do sektoru Wolf359. Zdá se, že máš zase práci.
- 48** Tvůj nejlepší velitel je pověřen velením na nové vesmírné stanici poblíž červí díry. Počká, když se tam ukážeš, tě vítají jako čestného hosta.
- 49** Po návratu na domovskou stanici jsi přivítán svým já z alternativního vesmíru. Jsi příliš zdvořilý na to, aby ses jí zeptal, proč má bradku.
- 50** Vrátiš se na Zemi jako hrdina. Během zaslouženého volna se nachomýtněš k týmu archeologů a náhodou vysvobodíte Tincanského velvyslance, jenž vězel posledních 150 milionů let ve vrstvě jurského vápence.
- 51** Admirálita dojde k rozhodnutí, že hrdina jako ty je příliš cenný, než aby si tě mohli dovolit ztratit. Dostaneš nudnou kancelářskou práci, daleko od nebezpečí.
- 52** Díky tvému průkopnickému úsilí se z velení vesmírné lodi stane divácky atraktivní sport. Jsi najat jako sportovní komentátor a staneš se velmi populární.
- 53** Jako známku uznání ti admirálita svěří velení vesmírné stanice na okraji galaxie. Každý týden se objeví někdo z tvé staré posádky a prožijete spolu další praštěné dobrodružství.
- 54** Na základě svých objevitelských úspěchů jsi pověřen vedením pětileté expedice do hlubin neprobádaného vesmíru.
- 55** Jsi povýšen na admirála. Po dlouhých 5 letech kancelářské práce dostaneš našťástí zpátky svou starou loď a posádku, protože admirálita potřebuje nutně zjistit, co je na druhé straně jedné černé díry.
- 56** Obdržíš čestný admirálský titul. V praxi to znamená, že si smíš ponechat velení lodi, ale k tomu získáš hlasovací právo v důležitých otázkách, například ustanovení ohledně domácích mazlíčků.
- 57** Jsi tak slavný, že se za tebe děti převlékají na karneval.
- 58** Hvězdná loď, kterou jsi přijímal ve stavu „lehce použitá“, vypadá nyní tak skvěle, že se ti admirálita rozhodla svěřit velení nad údajně nedávno rekonstruovanou, jen „nepříliš poníženou“ vlajkovou lodí.
- 59** Rozhodneš se ukončit svou kariéru. S velkými poctami se odebereš na Zemi, převzít péči o rodinnou farmu. Večery si krátiš sledováním seriálu, natočeného podle tvých neuvěřitelných dobrodružství.
- 60** Stal jsi se tak slavným, že tě hordy fotografů a reportérů pronásledují, kamkoliv se hneš. Abys měl konečně chvíli klid, rozhodneš se nafingovat svou vlastní smrt v černé díře.
- 61** Jsi s okamžitou platností povýšen na admirála a tvůj tým dostane za úkol navázat první kontakt s civilizací Krychlových lodí. Nikdo o vás od té doby už nikdy neslyšel.
- 62** Po návratu je z tebe hrdina. Pravidelně jsi zván na večírky, kde tě davy nadšených fanoušků nutí stále dokola vyprávět příběh o tvém setkání s všemohoucí bytostí.
- 63** Staneš se tak slavným, že obchody začnou prodávat reklamní předměty s tvou podobiznou.
- 64** Tvé objevy na poli vědy sice působí jen jako menší krůčky, ale jen díky nim se výzkumnému oddělení flotily podařilo udělat velký skok v oblasti poznávání vesmíru.
- 65** Po návratu upoutá tvou pozornost futuristický křižník parkující na orbitě kolem domovské stanice. Zdá se, že i důstojníci z budoucnosti potřebují tvou pomoc – dokonce se kvůli tomu vrátili v čase.
- 66** Tvé velitelské schopnosti udělaly na admirálu takový dojem, že jsi byl ustanoven vrchním správcem domovské stanice. Po roce této úmorné činnosti konečně najdeš způsob, jak získat svou starou loď zpět.
- 67** Jsi teď tak slavný, že se na síti šíří internetový mem, kterak se plácáš do čela.
- 68** Jsi s okamžitou platností povýšen na admirála. Zbytek své kariéry strávíš vymýšlením záluďných úkolů pro čerstvě povýšené kapitány.
- 69** Trávíš zasloužený odpočinek na rodinné farmě, ale zhruba jednou za dva roky se vždycky objeví někdo z velitelství s prosbou, aby ses vrátil z důchodu a zachránil vesmír před strašlivou katastrofou.
- 70** Podařilo se ti ze svého zastaralého vesmírného korábu vytvořit něco neuvěřitelného. Na velitelství si toho všimli a pověřili tě návrhem nové supermoderní vlajkové lodi.
- 71** Jsi s okamžitou platností povýšen na admirála a získáváš pozici na Akademii. Celé generace studentů se teď učí legračním způsobem imitovat tvůj přednes.
- 72** Velitelství tě chce povýšit na admirála. Řekneš jim, že na to můžou zapomenout, pokud ti nenechají tvou starou loď a posádku. Stojí o to tak moc, že se všemi tvými požadavky souhlasí.
- 73** Všichni tví důstojníci jsou povýšeni na kapitány a dostanou své vlastní lodě. Z tebe udělají admirála a nechají tě velet této nově vzniklé flotile.
- 74** Jsi povýšen na admirála a je ti svěřeno velení flotily lodí, která má za úkol prozkoumat paralelní dimenzi. Hodně štěstí!
- 75+** Za svou kariéru prožiješ ještě mnohá dobrodružství a staneš se neuvěřitelně slavným. I poté, co odejdeš do důchodu, trvá velitelství flotily na tom, že jednou za rok budeš teleportován do Akademie, abys mohl předsedat slavnostnímu rozřazení do kolejí.



# SÓLOVÁ HRA


**KAPITÁNŮV DENÍK:** PŘESTOŽE MÁM KOLEM SEBE NEUSTÁLE SVOJI VĚRNOU POSÁDKU, JSOU CHVÍLE, KDY TO MUSÍ KAPITÁN ZVLÁDNOUT SÁM.

V sólové hře bude vedle tebe působit ještě kapitán Stín, se svou vlastní figurkou lodi.

## PŘÍPRAVA HRY

Veškeré sólové karty mají bílou zadní stranu.

Příprava je v podstatě stejná jako pro hru 2 hráčů, s následujícími výjimkami:

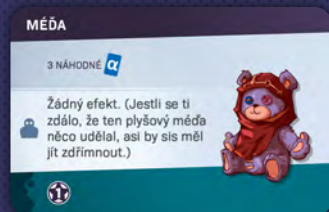
-  Použij zadní stranu plánu nabídky technologií, určenou pro sólovou hru. Nabídka začíná pouze se 2 omega technologiemi místo 3.
- Každá frakce používá pouze jednu určitou speciální událost.
- Připrav si balíček akcí pro sólovou hru.

Kapitán Stín nepotřebuje plán lodi ani plán pro vyzkoumané technologie. Stačí, když umístíš na domovskou stanici ještě druhou figurku, představující jeho loď.



## Pasažéři

Zatímco se připravuješ na odlet, velitelství ti oznámí, že tentokrát povezeš speciálního pasažéra. Vyber si jednoho z příslušného balíčku. Pro první hru doporučujeme *Méďu*.



Pro další hry si můžeš vybrat pasažéra náhodně. (Nebo si prostě vyber takového, se kterým by sis rád zahrál.) Pasažér tě bude provázet po celou dobu hry.

Na kartě každého pasažéra je uvedeno několik technologií, které je před hrou třeba vyřadit z balíčku a umístit je na Tincanskou událost. Schopnosti těchto technologií obvykle úzce souvisí s efektem pasažéra a s tím, jakým způsobem ovlivňuje závěrečné bodování.



technologie pro Tincanskou událost



## Příprava balíčku akcí

Sólová hra používá 7 karet akcí.

Vezmi jednu akci od každého typu, zamíchej je a vytvoř z nich základní balíček o 4 kartách. Umísti ho lícem dolů na vyznačené místo vedle nabídky technologií.

Zamíchej zbylé 3 karty akcí a umísti po jedné kartě lícem dolů ke kolům 2, 3 a 4 na počítadle kol.





# PRŮBĚH HRY

V sólové hře jsi vždy začínající hráč. Střídáš se na tahu s kapitánem Stínem, jehož tahy určuje balíček akcí. Po každém svém tahu otoč vrchní kartu z balíčku akcí a umístí ji nad nabídku technologií. Karty akcí se pokládají nad pole s technologiemi postupně zleva doprava.



## Vezme technologii



**Kapitán Stín skočí přímo na tvou aktuální lokaci.** („Kryju ti záda!“)

**Kapitán Stín vezme technologii z nabídky.** Odhod technologii nacházející se přímo pod touto akcí. Na uvolněné místo doplň obvyklým způsobem novou technologii z balíčku.

## Splní misi



**Kapitán Stín se pokusí přesunout na misi, jež je vzdálená přesně 1 pohyb od jeho současné lokace.** Pokud je více možných misí v této vzdálenosti, můžeš si vybrat, na kterou se pohne. („Rád pomůžu.“)

Nicméně, kapitán Stín se tímto způsobem nikdy nepohne na tvoji planetu – ta mise je pouze tvoje. Pokud nemá kapitán Stín v dosahu žádnou vhodnou misi, celá tato akce nemá žádný efekt. (Dokonce ani v případě, že by mise ležela přímo na planetě, kde se zrovna nacházel.)

**Pokud se kapitán Stín pohnul na misi, odstraň ji z plánu.** Poté doplň novou misi stejným způsobem, jako kdybys tuto misi splnil ty sám.

## Konec kola

Když pasuješ dříve, kapitán Stín pokračuje ve vyhodnocování svých akcí, dokud nedolíže celý balíček. A stejně tak obráceně, pokud kapitán Stín dolíže balíček, ještě než pasuješ, pokračuješ dál ve svých tazích až do pasování.

Poté, co ty i kapitán Stín pasujete, je čas na všechny ty obvyklé věci, které se dějí na konci kola. Kromě všech obvyklých kroků navíc zamíchej do balíčku akcí novou kartu (ležící nad příslušným kolem na počítadle), aniž by ses na ni díval. Druhé kolo bude mít 5 akcí, třetí kolo 6 a čtvrté kolo všech 7. Karty akcí se každé kolo vykládají stejně, jako je to znázorněno výše, opět postupně zleva doprava od první technologie.

## BODOVÁNÍ

Tvůj pasažér přidává drobnou úpravu k závěrečnému bodování. (Kapitán Stín nic nebuduje. Prostě odletí někam do zapadajícího slunce... nebo něco takového.)

Spočítej si body a v seznamu na straně 19 si najdi závěr svého příběhu.

## Bojuje s piráty



**Kapitán Stín odstraní pirátskou loď z plánu.**

Tento pirát musí být na jedné z cest vedoucí z lokace, kde se kapitán Stín zrovna nachází. Pokud jsou všechny okolní cesty bez piráta, tato akce nemá žádný efekt. Pokud je v okolí více pirátů, můžeš si vybrat, kterého odstranit. („Tohoto? Proč ne, pro dobro flotily cokoliv.“)

## Akce pasažéra



**Tvůj pasažér provede svou speciální akci.** (A kapitán Stín si dá pohov.)

Každý pasažér kromě Médi má na kartě uvedeno, co přesně tato akce dělá.

pasažerova akce



úprava bodování





# PŘEHLED PRAVIDEL

## Příprava hry

Připravte hru dle instrukcí na str. 4 a 5.

- Použijte hlavní plán pro 4 hráče nebo jeho druhou stranu při méně hráčích. Dva označené trojúhelníkové dílky se používají pouze ve 4 hráčích.
- Pomocí trojúhelníkových dílků se náhodně určí pozice vesmírných stanic a úvodní rozmístění misí.
- Na vyznačené cesty umístěte po jednom náhodném pirátovi.
- Na Ni'anskou a Kooperativní stupnici vylosujte náhodnou událost. Tincanská stupnice dostane také svou událost a k ní náhodnou alfa technologii.
- Vyoďte 5 alfa technologií do nabídky.
- Vyoďte 3 omega technologie do nabídky.

Připravte plány hráčů dle instrukcí na str. 6.

- Pořadí figurek ve frontě je předtištěné na plánu.
- Všichni hráči používají stejnou stranu plánu pro vyzkoumané technologie.
- Nezapomeňte na 1 startovní medaili.

## Kolo

Hráči se střídají na tahu. Nejdřív začínající hráč a dále po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu si vyber **jednu** z možností:

- **Aktivovat místnost:**
  - Přesuň odpovídající figurku z můstku na konec fronty **nebo** odhod' 2 artefakty s odpovídající barvou.
  - Vyhodnoť efekt místnosti.
- **Splnit misi** na své aktuální lokaci:
  - Polož kartu mise do výřezu v pravé části plánu lodi.
  - Z můstku přiřaď každému řádku mise jednu figurku.
  - Vyhodnoť řádky odshora dolů: Pokud barva odpovídá, **můžeš** vyhodnotit všechny efekty na řádku zleva doprava.
  - Po vyhodnocení všech řádků posuň figurky na konec fronty. Kromě androidů – ti se vrátí do společné zásoby.
  - Splněné mise si nechávej poblíž svého plánu lícem dolů.
  - Z trojúhelníkových dílků otočených lícem vzhůru přesuň ten s nejvyšším číslem na místo po splnění misi. Otoč ho lícem dolů.
  - Na místo po trojúhelníku vylož novou misi.
  - Když se poslední trojúhelník otočí lícem dolů:
    - Pro každý číslovaný trojúhelník vylosuj piráta. Pokud je okolní cesta odpovídající barvy volná, piráta na ni umísti.
    - Otoč všechny číslované trojúhelníky opět lícem vzhůru.
  - Nemůžeš splnit misi, kterou má někdo rezervovanou.
- **Pasovat:**
  - Poté, co pasuješ, už do konce kola nehraješ.
  - Pokud nemůžeš aktivovat místnost ani splnit misi, musíš pasovat.

Kolo skončí poté, co všichni pasují.

- Sešoupněte figurky směrem na můstek tak, aby ve frontě zůstaly jen poslední 3.
- Rozdejte figurky nebo žetony z počítadla kol rovnoměrně mezi hráče.
- Doplněte dílky na stanice, případně je přesuňte do dalšího kola, pokud je daná stanice obsazena něčí lodí.
- Posuňte žeton začínajícího hráče vlevo.

## Posádka

**Kadeti** jsou šedé figurky.

- Nemohou aktivovat jiné místnosti než šedou opravnu.
- Mohou být posláni na misi, ale jejich řádek se nevyhodnocuje.
- Mohou být vytrénováni na poručíka libovolné barvy za 1 medaili.

**Poručíci** jsou červené, žluté a modré figurky (bez velitelského kroužku).

- Mohou aktivovat odpovídající místnost nebo šedou opravnu.
- Mohou být posláni na misi. Tam mohou vyhodnotit řádek odpovídající barvy.
- Mohou vytrénováním změnit svou barvu za 1 medaili.
- Mohou být povýšeni na velitele stejné barvy za 3 medaile.

**Androidi** jsou zlaté figurky.

- Nemohou aktivovat místnosti.
- Mohou být posláni na misi, kde se počítají jako libovolná barva.
  - Pouze androidi mohou vyhodnotit zlatý řádek.
- Nemohou být vytrénováni ani povýšeni.
- Místo posunutí na konec fronty je vraťte do zásoby.


**Velitelé** jsou červené, žluté a modré figurky s velitelským kroužkem (max. 5 na loď).

- Mohou aktivovat odpovídající místnost nebo šedou opravnu.
- Mohou být posláni na misi. Tam mohou vyhodnotit řádek odpovídající barvy.
- Nemohou být vytrénováni ani povýšeni.
- Velitel nejdříve provede jednu akci stejně jako poručík a poté si vybere jednu z možných druhých akcí:
  - Práce navíc:
    - Pokud první akcí aktivoval místnost, může aktivovat ještě jednu (stejnou nebo jinou).
    - Pokud byl na misi, může svůj řádek vyhodnotit ještě jednou. (V případě řádku s volbou si může vybrat jinou možnost.)
  - Poslat podřízeného zpět do služby:
    - Přesunout kadeta nebo poručíka stejné barvy odkudkoliv z fronty na můstek.
    - Přesouvání podřízený nesmí být na misi společně s velitelem.

## Piráti


Žetony pirátů se losují náhodně.

5 nebo 6 se jich umístí na začátku hry.

Efektům přepadení  se noví piráti umísťují ke tvé lokaci. Při otáčení číslovaných trojúhelníků lícem vzhůru se umísťují k lokacím těchto trojúhelníků.

- Vezmi náhodného piráta. Pokud je cesta odpovídající barvy neobsazena, piráta na ni umísti. Jinak ho odhod'.

Při pohybu přes cestu s pirátem dostaneš 1 poškození.

S piráty je možné bojovat .

- Při boji s piráty dostaneš 1 poškození.
- Získáš žeton pirátské lodi a odměny na něm vyobrazené.

## Poškození a náklad

Začínáš se 7 poškozeními – 3 ve skladištích, 4 v technologických slotech.

Když dostaneš poškození, umísti ho do skladiště:

- Pokud máš všechna skladiště plná, musíš odhodit piráta nebo artefakt, abys jedno uvolnil.
- Pokud máš všechna skladiště poškozená, další nadměrná poškození se hromadí na těch již poškozených.
- Během hry se poškození nikdy nedává do technologických slotů.

Oprava ti umožní odstranit 1 poškození – ze skladiště nebo z technologického slotu.

- Při opravování skladiště musíš vždy přednostně opravit nadměrné poškození. (Pokud nějaké máš.)

Poškozený technologický slot musí být opraven, abys do něj mohl umístit technologii.

- Nicméně, technologické bonusy stále fungují, i když je slot poškozen.

Když získáš žeton artefaktu nebo pirátské lodi:

- Umísti ho do prázdného skladiště.
- Pokud jsou všechna tvá skladiště obsazena, můžeš odhodit artefakt nebo piráta, aby sis udělal místo.
- Pokud jsou všechna tvá skladiště poškozená, musíš žeton odhodit.

## Stupnice frakcí

Když postoupíš na pole s bonusem, vyhodnoť ho.

Po vyhodnocení události její kartu odstraň.

- Po vyhodnocení dvou událostí se třetí událost odstraní bez efektu. Množství bodů z jedné stupnice není omezeno.



# UPŘESNĚNÍ VYBRANÝCH KARET



## Brána ke hvězdám

Mise vrať na vršek balíčku ve stejném pořadí.



## Oživení centrálního vědomí

Androidi použít na této misi jsou součástí tvé posádky až do vyhodnocení celé mise.



## Tincanský archiv

Lízni si 3 karty z balíčku technologií. Můžeš si z nich 1 vybrat. Nevybrané karty odlož na odhazovací balíček.



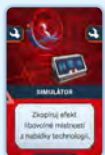
## Krádež tajných plánů Omega megapočítač

Toto jsou jediné dvě karty využívající zbývající balíček omega technologií. Lízni si z něj 3 karty a 1 z nich si můžeš vybrat. Nevybrané karty odlož na odhazovací balíček. Je velmi nepravděpodobné, že by balíček omega technologií došel, ale pokud ano, zamíchej odhozené omega technologie a vytvoř z nich nový balíček.



## Kvantová torpéda

Provedení efektu je vždy volitelné, takže se můžeš rozhodnout bojovat pouze s 1 pirátem.



## Simulátor

Ber to tak, jako by byl kopírovaný efekt přímo natištěný na této kartě. Konkrétně u efektu, který říká: „Odhoď tuto kartu,“ musíš odhodit *Simulátor*.



## Dimenzionální skladiště

Jedná se vlastně o skladiště navíc, která ale nemohou být poškozena. Můžeš kdykoliv přesunout náklad mezi touto kartou a skladišti na lodi. I s nadměrným poškozením smíš stále přechovávat náklad na této kartě.



## Generátor červích děr

Když získáš pohyb z technologického bonusu, nebude to pohyb, ale rovnou skok. Efekt této karty platí i pro její vlastní přípojký, a to dokonce už během jejího vyložení.



## Hyper-nabíječka

Když máš získat pohyb nebo skok, můžeš předstírat, že je to místo toho oprava.



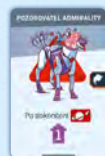
## Maskovací barva

Tvé první na misi může být natištěné přímo na kartě nebo to může být poškození jako důsledek jiného efektu na misi, např. .



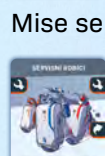
## Ni'anský komunikátor

Pokud je na libovolném řádku mise přímo natištěn alespoň jeden z uvedených symbolů (, , ), získáš . Nezáleží na tom, jestli jsi řádek s daným symbolem vůbec vyhodnotil.



## Pozorovatelé

Bonus z těchto karet dostaneš, pokud má splněná mise alespoň jeden řádek příslušné barvy. Nezáleží na tom, jestli jsi daný řádek vyhodnotil.



## Servisní robíci

Když získáš opravu z technologického bonusu, získáš rovnou 2. Efekt této karty platí i pro její vlastní přípojký, a to dokonce už během jejího vyložení.



## Tréninkový holovizor

Efekt této karty platí i pro její vlastní přípojký, a to dokonce už během jejího vyložení.



## Univerzální překladač

Pokud bys měl například získat , můžeš to místo toho vyhodnotit jako nebo , ale ne jako .



## Vitrína na artefakty



## Vitrína na trofeje

Když bys měl platit medaili, můžeš místo toho zaplatit příslušným žetonem. Nemůžeš ale daný žeton jen tak odhodit a vzít si místo něj medaili.



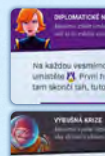
## Zesílené plátování

Můžeš takto odhodit pouze již uskladněného . Nemůžeš odhodit piráta, se kterým právě bojuješ, a ignorovat tak jeho poškození.

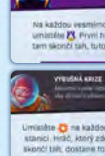


## Studie artefaktů

Ve hře jsou pouze 3 různé druhy artefaktů, takže tato karta ti může dát nanejvýš 6 bodů.

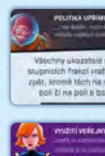


## Diplomatické nařízení č. 12



## Výbušná krize

Když skončíš svůj tah na stanici, nejdříve vyhodnot efekty těchto událostí a teprve poté odměny z dílku stanice.



## Politika upřímnosti

Ukazatele, které se vrací o pole zpět, při tom nepouští bonusy.






## Využití veřejných zdrojů

Artefakty na místnostech se nebudují. Když o místnost přijdeš, odhoď i její artefakt.



# EFEKTY


Efekty se vždy vyhodnocují v pořadí zleva doprava.

-  Můžeš provést 1 pohyb.
-  Můžeš provést až 2 pohyby.
-  Můžeš sestřelit 1 pirátskou loď na cestě vedoucí z tvé lokace. Nezapomeň si vzít poškození.
-  Můžeš si vzít technologii z nabídky a umístit ji do prázdného technologického slotu (bez poškození a bez karty). Na konci tahu doplň nabídku vrchní kartou z balíčku technologií.
-  Stejně jako efekt výše, jen s tím rozdílem, že můžeš odhodit jednu ze svých technologií a novou umístit do uvolněného slotu. Technologické bonusy fungují normálně.
-  Můžeš opravit 1 poškození.
-  Dostaneš 1 poškození. Musíš ho umístit do skladiště (nikdy do technologického slotu).
-  Vezmi si androida ze zásoby a umísti ho na můstek.
-  Vezmi si uvedené žetony.
-  Když si máš vzít žeton pirátské lodi, vezmi ho ze zásoby jako jakýkoliv jiný žeton.
-  Když si bereš více artefaktů najednou, můžeš si je všechny prohlédnout, než se rozhodneš, které si nechat.
-  Můžeš odhodit příslušný žeton, abys získal uvedenou odměnu. (Bez odhození žetonu nic nedostaneš.)
-  Můžeš odhodit technologii z jednoho ze svých slotů, abys získal uvedenou odměnu. (Bez odhození technologie nic nedostaneš.)
-  Lomítko znamená, že si můžeš vybrat jen jednu ze dvou uvedených možností.
-  Umísti náhodného piráta na cestu, která vede z tvé lokace a barvou odpovídá pirátovi. Pokud je daná cesta již obsazena, umísťovaný žeton místo toho odhod'.  
 Můžeš přemístit svou loď na libovolnou lokaci. Ignoruj při tom piráty.
-  Efekty se vždy vyhodnocují zleva doprava. V tomto případě to znamená, že nejdříve provedeš skok a následně pirát se objeví už kolem tvé nové lokace.
-  Přesuň první figurku z fronty na můstek.
-  Můžeš postoupit až o 3 pole na příslušné stupnici.
-  Zvol si jednu stupnici frakce a postup na ní až o 2 pole.
-  Můžeš postoupit o 1 pole na libovolné stupnici. Poté to můžeš udělat ještě jednou, na stejné nebo na jiné stupnici.





Tento symbol značí misi s alespoň jedním řádkem příslušné barvy. Pokud má mise více řádků dané barvy, stále se počítá pouze jako 1 mise.




 Na konci hry získáš 1 bod za každý propojený technologický bonus. (Počítají se do toho i propojené bonusy předtištěné na plánu.)




 /  Na konci hry získáš 1 bod za každou figurku příslušné barvy.



 Na konci hry získáš 1 bod za každého svého velitele. (Ano, maximum je 5.)



 Na konci hry získáš 1 bod za každé poškození. (Stále ale za každé poškození ztratíš 1 bod jako obvykle. Zisk se ztrátou se tedy vyruší.)

**Odhod' tuto kartu. Pak:** Některé karty jsou pouze na 1 použití. Po použití je odlož na odhazovací balíček. Ani velitel nedokáže takovou místnost aktivovat dvakrát po sobě.

**Když jej získáš, můžeš jej umístit do slotu místo jiné své technologie:** Místo abys technologii s tímto efektem umísťoval do prázdného slotu jako obvykle, můžeš odhodit jednu ze svých dříve získaných technologií a tuto novou umístit do uvolněného slotu.

# NEZAPOMEŇ!

**Příprava hry:** Nezapomeň, že každý začíná s 1 medailí.

Vždy, když bojuješ s pirátem, dostaneš 1 poškození.

Na každé cestě může být nanejvýš 1 žeton pirátské lodi.

Technologické bonusy získáváš za propojování sousedních symbolů. Symboly, které překryješ, ignoruj.

Propojený technologický bonus ti dá danou odměnu pouze jednou, přestože vidíš 2 symboly.

Když vezmeš technologii z nabídky, nabídku vždy doplň z alfa-beta balíčku, a to i v případě, kdy sis vzal omega technologii.

Trénovat a povyšovat můžeš pouze posádku na můstku a pouze na začátku svého tahu.

Řádky na misi vyhodnocuj jeden po druhém, postupně odshora dolů. Efekty na řádcích vyhodnocuj zleva doprava. Pokud ti efekt umožní postoupit na stupnici, postup vykoněj okamžitě (včetně všech efektů, které postup spustí) a teprve poté pokračuj ve vyhodnocování zbylých efektů na řádku mise.

Po vyhodnocení druhé události odstraň zbylou třetí událost z její stupnice bez vyhodnocení jejího efektu.

**Když něco dojde:** Pokud vám náhodou dojdou medaile, žetony poškození nebo figurky určité barvy, použijte nějakou provizorní náhradu. Množství těchto komponent by nemělo být omezeno.