

EVAKUACE

VLADIMÍR SUCHÝ

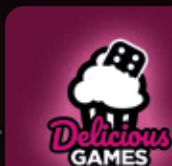
PRAVIDLA

Slunce ve vaší soustavě se rozpíná a jeho žár pohlcuje váš svět. Brzy na něm zahubí všechny život.

Je tu však naděje na záchranu a není daleko – nová planeta bohatá na přírodní zdroje, jež poskytne obživu i kyslík vaší civilizaci. Máte k dispozici prostředky, jak se na ni dostat. Je čas vyrazit!

Ve hře *Evakuace* vedou hráči své národy na cestě k založení civilizací na Novém světě. Budou mezi sebou soupeřit o ty nejlepší oblasti v závodu, který ukáže, kdo dokáže vybudovat nový domov jako první.

Testeři: Vojta Suchý, Karolína Suchá, Katka Suchá, Jirka Bauma, Láďa Smejkal, Olaf a rodina, Kendy, Jindra, Honza Koláček, Michal Peichl, Robert Tuharský, Youda, Pavla, Tom, Oskar, Radka Mužiková, Štěpán, Patrik, Alladjax, Spartik, Ládin, Robert, Ross Arnold, Kew, Dan, Koubax, Samson, Monika a Pepa Vavřínovi, Anežka Bělohoubková, Michaela Máslová, Radek Malý, Ondřej Čakloš, Martin Lebduška a testeři z Kavenu, Světa deskových her, Počátecké herní špičky, Kubrtova hraní, Letního hraní Reoneo a Trachtace Korunka.
Zvláštní poděkování Jirkovi Baumovi za nespočetné připomínky.



Design a vývoj hry:
Vladimír Suchý

Grafický design a ilustrace:
Michal Peichl

Produkce: Kateřina Suchá

Pravidla: Jason Holt

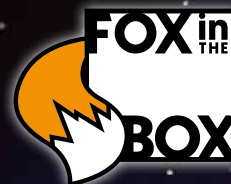
Korektury: Mike Poole

Česká edice:
Fox in the Box

Překlad: Tom Lády

Redakce:
Petr Klasna
Ondřej Kurka

Korektury:
Eliška Pospíšilová



PŘEHLED KOMPONENT



1 herní plán



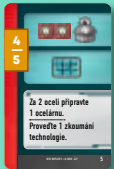
4 hráčské desky



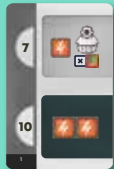
1 pravidla



1 nápovědní karta



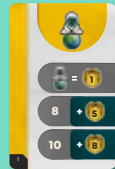
80 akčních karet



9 karet ročních bonusů



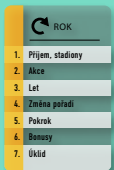
21 karet stadionů



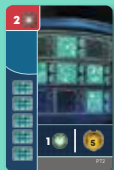
16 karet cílů



18 karet infrastruktury



4 přehledové karty



4 karty veřejných úkolů



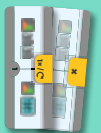
1 karta modulu



7 karet pro sólovou hru



1 bodovací bloček



4 překryvné destičky Starého světa



21 destiček raketoplánů



36 destiček technologií



1 destička pro sólovou hru



6 destiček pro moduly



48 žetonů tovarů (po 12 v každé barvě)



44 žetonů oblastí (po 11 v každé barvě)



20 žetonů postihu/výhody



12 ukazatelů produkce (po 4 v každé barvě)



90 malých kostek – hodnota „1“ (30× každý druh zdroje)
25 velkých kostek – hodnota „3“ (10× ocel, 10× energie, 5× jídlo)



100 žetonů hráčů (po 25 v každé barvě)



1 ukazatel roku (kola)



Každý hráč si vezme všechny komponenty ve zvolené barvě (tzn. žetony hráče, tovarů a oblastí). Poté každý hráč provede následující kroky:

- 1 Svě žetony oblastí umístíte na Starý svět na odpovídající pole kontinentu, který je vám nejbližší – to je odtěď váš původní kontinent. Zbývající dva žetony oblastí umístíte na dvě pole oceánu přidružená k vašemu kontinentu.
- 2 Dva žetony hráče ve své barvě umístíte na první pole stupnice pokroku – představují vaše satelity.
- 3 Vezměte si svou hráčskou desku a otočte ji tak, aby se Starý a Nový svět nacházely na stejných stranách jako na herním plánu. Všechny ostatní komponenty své barvy umístíte poblíž ní.



- 4 Jeden ze svých žetonů hráče umístěte jako ukazatel akcí na první pole stupnice akcí na své hráčské desce.
- 5 Na stupnici produkce Nového světa na své hráčské desce umístěte 3 ukazatele produkce (po 1 od každé barvy). Všechny tyto ukazatele začínají na hodnotě 0.
- 6 Na stranu Starého světa vedle své hráčské desky umístěte jeden počáteční stadion ve své barvě.

Společně provedte také následující kroky přípravy hry:

- 7 Každý hráč obdrží náhodnou sadu technologií: Vezměte po jedné destičce z každé sady technologií (rozlišené čísly 1–4) a destičky zamíchejte. Každý hráč si vylosuje jednu z nich a vezme si celou sadu označenou příslušným číslem. Destičky technologií si hráči rozmístí na své hráčské desky podle teček uvedených v jejich pravém horním rohu. Každá destička musí být umístěna do určeného řádku, pořadí destiček v samotném řádku však nalosuje náhodně.

- 8 Zamíchejte balíček karet stadionů (počáteční stadiony ponechte stranou), umístěte jej lícem dolů k levému spodnímu rohu herního plánu a vytvořte nabídku stadionů vyložením 3 horních karet z tohoto balíčku lícem nahoru.
- 9 Vytvořte balíček z destiček raketoplánů, zamíchejte jej a umístěte jej lícem dolů podél spodního okraje herního plánu. Vytvořte nabídku raketoplánů vyložením 3 horních destiček z tohoto balíčku lícem nahoru.
- 10 Rozdělte karty infrastruktury na dva balíčky podle číslic I a II na jejich rubech. Zamíchejte nejprve oba balíčky samostatně lícem dolů a poté umístěte balíček s kartami I na balíček s kartami II, čímž vytvoříte jeden balíček karet infrastruktury. Umístěte jej stále lícem dolů k pravému spodnímu rohu herního plánu a vytvořte nabídku vyložením 3 horních karet z něj lícem nahoru.



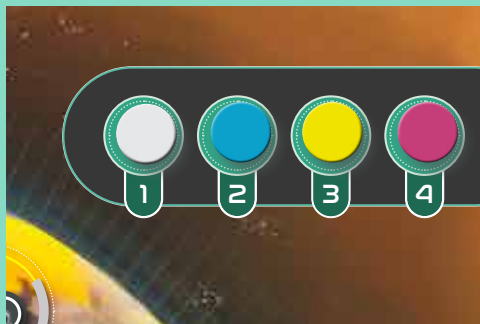
Úroveň 1 Úroveň 2

- 11 Ukazatel roku umístěte na herním plánu na pole 1. roku.
- 12 Vezměte 2 karty ročních bonusů se symbolem vlajky, vyberte náhodně jednu z nich a umístěte ji lícem nahoru na příslušné pole na herním plánu. Zamíchejte ostatní karty ročních bonusů (bez symbolu vlajky), vylosujte 3 z nich a položte je lícem nahoru na již umístěnou kartu. Nyní máte připravenou jednu kartu ročních bonusů pro každé kolo hry. Zbylé karty ročních bonusů vraťte do krabice.
- 13 Zamíchejte balíček akčních karet a rozdejte každému hráči 7 z nich. Balíček umístěte lícem dolů v dosahu všech hráčů.

ZAHÁJENÍ HRY

Pořadí hráčů v kole je určeno pozicí jejich žetonů na stupnici pořadí – **nemusi** tedy platit, že se střídají v tazích v pořadí po směru hodinových ručiček.

Při přípravě hry umístěte na stupnici pořadí v náhodném pořadí 1 žeton každého hráče, a tím určete pořadí hráčů pro první kolo hry. V jejím průběhu pak budou hráči o pořadí soupeřit stavbou stadionů a zkoumáním technologií, které jim poskytují smajlíky (😊).



PRŮBĚH HRY

Hra trvá maximálně 4 roky (v herním světě, samozřejmě; ve skutečnosti tedy 4 herní kola), po nichž se Starý svět stane neobyvatelným. Každý herní rok se skládá ze sedmi fází:

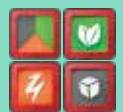
- FÁZE PŘÍJMU:** Každý hráč vyprodukuje zdroje, nasýtí populace obou světů jídlem a ověří, zda má dostatek stadionů.
- FÁZE AKCÍ:** Hráči se v určeném pořadí střídají v tazích (přičemž každý tah spočívá v provedení 1 akce), dokud všichni nepasují.
- FÁZE LETU:** Hráči vysílají své raketoplány na cestu mezi Starým a Novým světem.
- FÁZE ZMĚNY POŘADÍ:** Je stanoveno nové pořadí hráčů podle počtu smajlíků (hráč s nejvíce smajlíky se stane začínajícím hráčem). V případě shody je stávající pořadí remizujících hráčů obráceno.
- FÁZE POKROKU:** Každá civilizace vyhodnotí svůj postup na stupnici pokroku.
- FÁZE BONUSŮ:** Hráči získají bonusy podle aktuální karty ročního bonusu.
- FÁZE ÚKLIDU:** Z herního plánu jsou některé komponenty odstraněny, jiné jsou na něj naopak přidány.

ZDROJE

Veškeré zdroje je nutné spravovat pro každý svět zvlášť. To pro vás v praxi znamená:



Zdroje produkované jak Starým, tak Novým světem umísťujete vždy na příslušnou stranu své hráčské desky.



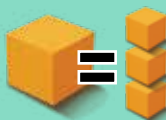
Pokud něco budujete (např. stavíte stadion, připravujete továrnu či získáváte klony), určete svět, z jehož zásoby zdrojů uhradíte požadované náklady a kam zároveň nově získaný majetek umístíte.



Pokud získáte některým z herních účinků zdroj, musíte určit svět, do jehož zásoby zdrojů jej přidáte.



Umožní-li vám herní účinek vyměnit zdroje, výměna musí být provedena v rámci téhož světa.



1 velká kostka = 3 malé kostky. Zdroje si můžete rozměnit kdykoli, pouze dbejte na to, abyste je vždy rozměňovali na stejném světě. Pokud pravidla uvádějí počet zdrojů, vždy se jedná o počet malých kostek těchto zdrojů.

CÍL HRY

První hráč, který na Novém světě postaví požadovaný počet stadionů a dosáhne potřebné výše produkce, ukončí hru. Pokud se to žádnému hráči nepodaří do konce 4. odehraného roku (kola), hra skončí bez ohledu na tuto podmínku, vyhodnotí se postih za všechny oblasti, které hráči na svých kontinentech nestačili evakuovat, a vítězem se stane ten z hráčů, který se uvedené podmínce nejvíce přiblíží. Více viz str. 15.

Tato varianta hry se nazývá Závod, neboť hráči soupeří o to, komu se podaří dosáhnout cíle jako prvnímu. Ve hře je však také obsažena varianta Hry na body. Ta je blíže popsána na straně 16.

Vaším cílem je na Novém světě vybudovat civilizaci, která bude disponovat:



alespoň 3 stadiony,



**produkci nejméně 8 jídel,
8 ocelí a 8 energií.**



Rovněž je žádoucí evakuovat co nejvíce oblastí Starého světa.



1 – FÁZE PŘÍJMU

Každý rok zahájíte fázi příjmu. Starý i Nový svět produkují své zdroje samostatně, proto musíte odděleně udržovat i jejich zásoby.

Produkce zdrojů: Nejprve získáte 1 kostku příslušné barvy za každý zdroj vyprodukovaný na Starém světě na vašem kontinentu. Tyto zdroje umístíte na svou hráčskou desku na stranu Starého světa. Obdobně získáte zdroje vyprodukované vašimi oblastmi na Novém světě a umístíte je na odpovídající stranu své hráčské desky (na počátku hry tento svět nic neprodukuje).

Nasycení populace: Po stranách stupnice herních roků je uveden požadavek k nasycení populace na obou světech. Požadované jídlo vraťte do společné zásoby z příslušné strany své hráčské desky.

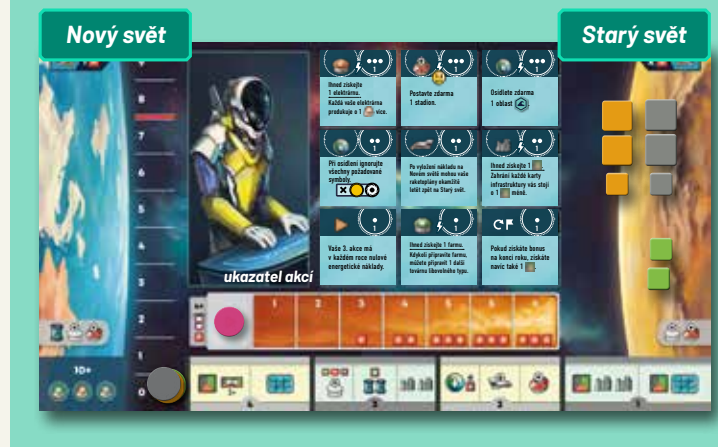
Poznámka: Nový svět spotřebovává jídlo až od třetího roku hry.



Ověření úrovně zábavy: Váš lid očekává, že nejpozději na začátku třetího roku budete mít postaven alespoň 1 stadion a na začátku čtvrtého roku alespoň 2 stadiony.

Postihy: Vezměte si 1 žeton postihu za každé jídlo, které při nasycení populace nemůžete zaplatit. (Nesmíte si záměrně vzít žeton postihu a neutratit jídlo, pokud je máte.) Rovněž si vezměte 1 žeton postihu za každý stadion, který vám schází ke splnění očekávaného stavu. Tyto žetony vám na konci hry odečtou vítězné body.

Příklad – 1. rok: Na začátku prvního roku produkuje na Starém světě 7 jídel, 7 ocelí a 7 energií. Nový svět zatím neprodukuje nic. Na Starém světě spotřebujete 5 jídel a na Novém světě nic. Na konci první fáze příjmu byste tedy měli mít na své hráčské desce na straně Starého světa 2 jídla, 7 ocelí a 7 energií a na straně Nového světa žádné zdroje.



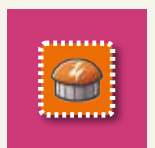
PRODUKCE



Oblasti Starého světa produkují uvedené zdroje, dokud nejsou evakuovány. Produkci spočítejte vždy na začátku daného roku. Například tyto dvě oblasti produkují 2 ocelí a 1 energii.



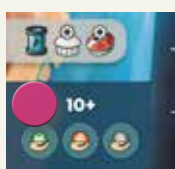
Oblasti Nového světa neprodukují žádné zdroje, dokud nejsou osídleny. Kdykoliv se zvýší úroveň vaší produkce na Novém světě, zaznamenejte to posunem příslušného ukazatele produkce na stupnici produkce Nového světa.



Továrny produkují, jakmile jsou umístěny do některé z oblastí Nového světa. Žetony továren, které se nacházejí na vaší hráčské desce, se nazývají „připravené továrny“ – zatím nic neprodukují a čekají na své umístění na Novém světě.



Žetony populace mohou být použity k osídlení oblastí Nového světa, které následně začnou produkovat.

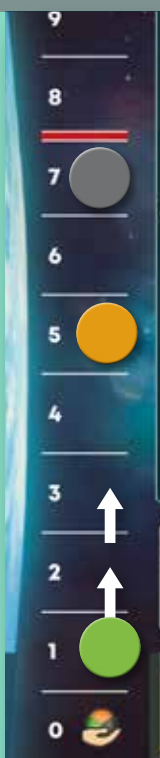


Pozice pro továrnu může obsahovat 1 továrnu libovolného typu. Po jejím umístění posuňte ukazatel příslušné produkce o 1 směrem nahoru.

Pozice pro populaci může obsahovat 1 žeton populace. Při osídlení posuňte ukazatel příslušné produkce o 1 směrem nahoru.

Tečky na pozici pro populaci značí, že úroveň produkce se jejím obsazením zvýší o počet uvedených teček namísto obvyklého navýšení o 1 (viz výše). Tzn. při osídlení oblasti na obrázku vlevo je úroveň produkce jídla zvýšena o 2.

Pokud některý z vašich ukazatelů produkce přesáhne hodnotu 10, umístíte na stupnici žeton na pole „+10“ odpovídajícího zdroje a ukazatel přesuňte zpět na hodnotu 0. Nový svět nemá žádné omezení výše produkce.



2 – FÁZE AKCÍ

V základní variantě hry *Evakuace* **ignorujte veškerý text na kartách** – jeho účinek se vyhodnotí, pouze pokud hrajete variantu pokročilých akcí popsanou na straně 16.



V základní variantě hry slouží akční karty pouze k označení provedených základních akcí uvedených na vaší hráčské desce. Pravděpodobně jich nebudete potřebovat více než 8 pro každého hráče. V případě potřeby si je kdykoli doberte z jejich dobíracího balíčku.

V průběhu fáze akcí se hráči ve svých tazích střídají podle pořadí určeného polohou jejich žetonů na stupnici pořadí. Ve svém tahu provede každý hráč vždy jednu akci:

- Vyberte si jednu akci uvedenou na své hráčské desce.** Jednotlivé akce náleží do skupin označených čísly 1, 2, 3 a 4. Vybranou akci označte zasunutím akční karty pod svou hráčskou desku do sloupce se symboly této akce. Pokud z některé skupiny provedete tři akce, musíte za každé další provedení akce z této skupiny zaplatit o 1 energii navíc.



- Posuňte svůj ukazatel akcí** na příslušné stupnici o 1 pole doprava a zaplaťte požadované energetické náklady – viz kapitolu *Stupnice akcí* vpravo.




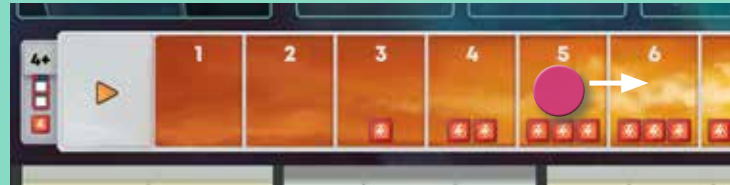
- Proveďte zvolenou akci.**

- Na řadě je další hráč v pořadí.** Až na vás opět přijde řada, odehrajete svůj další tah.
- Pokud již žádné další akce provádět nechcete nebo je provádět nemůžete z důvodu vyčerpání svých zdrojů energie, **můžete namísto provedení akce pasovat**. Jakmile pasujete, do aktuální fáze akcí se již nemůžete znovu zapojit.
- Jakmile pasují všichni hráči, fáze akcí končí.**

STUPNICE AKCÍ

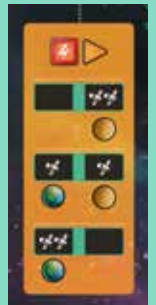
Na začátku každého roku se váš ukazatel akcí nachází na hodnotě 0.

S každou provedenou akcí jej musíte posunout o jedno pole doprava. Pokud je na poli, na něž jste ukazatel právě posunuli, uvedena cena (energetické náklady), musíte požadovanou energii zaplatit. Šestá a každá následující akce stojí . Pokud jste navíc provedli celkem alespoň 3 akce z některé skupiny, musíte za každé další provedení akce z takové skupiny zaplatit 1 energii navíc.

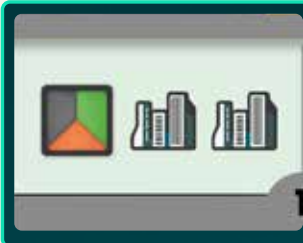


Ve fázi akcí prvního roku musí být tato energie zaplacená ze zdrojů Starého světa. Postupem na stupnici pokroku získáte možnost platit tuto cenu také energií ze zdrojů Nového světa – více viz str. 13.

Pokud nemůžete ze zdrojů příslušného světa zaplatit požadované náklady, nemůžete akci provést. Nemůžete-li kvůli tomu provést žádnou akci, musíte pasovat.



AKCE



Získejte 1 libovolný zdroj a proveďte 2 rozvoje infrastruktury. Získaný zdroj může být libovolného druhu a můžete jej přidat ke zdrojům buď Starého, nebo Nového světa.



Rozvoj infrastruktury

Každý rozvoj infrastruktury představuje buď dobrání karty infrastruktury z nabídky, nebo zahrání takové karty z ruky.

Dobráni karty infrastruktury: Vezměte si do ruky jednu kartu z nabídky karet infrastruktury po straně herního plánu. Zbylé karty v nabídce případně posuňte ve směru šipky a na uvolněnou pozici na konci nabídky umístěte novou kartu svrchu balíčku infrastruktury otočenou lícem nahoru. Počet karet infrastruktury, které můžete mít v ruce, není nijak omezen.

Zahrání karty infrastruktury: Ze zdrojů Nového světa zaplaťte cenu uvedenou v levém horním rohu karty a vyložte si tuto kartu ke své hráčské desce. Pokud splňujete požadavek zahrané karty, zvýšte si ihned uvedenou produkci. V opačném případě si produkci zvýšíte v okamžiku, kdy požadavek karty splníte.



Získejte 1 libovolný zdroj a proveďte 1 zkoumání technologie. Získaný zdroj může být libovolného druhu a můžete jej přidat ke zdrojům buď Starého, nebo Nového světa.



Technologie

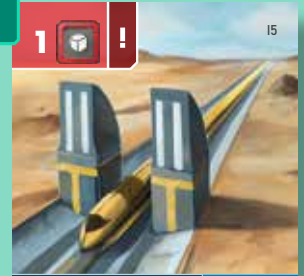
Každý hráč má na své hráčské desce rozmístěnou jedinečnou sadu technologií. Účinek každé technologie je k dispozici až poté, co je dokončen její výzkum.



Většina technologií poskytuje trvalou schopnost, která je k dispozici od okamžiku, kdy je výzkum technologie dokončen (tedy je technologie „vyzkoumána“).

Pokud je u technologie uveden symbol blesku, poskytuje jednorázový účinek, který je vyhodnocen okamžitě, jakmile dokončíte její výzkum.

cena



Příklad: K zahrání této karty musíte utratit 1 ocel ze zdrojů Nového světa. Kartu si ponechte u své hráčské desky. Jakmile budete mít žetony populace alespoň na dvou různých pouštních oblastech, zvýšte svou úroveň produkce oceli o 2.



2

požadavek

produkce



Důležité! Nesmíte si dobrat ani zahrát kartu infrastruktury, jejíž ilustrace se shoduje s ilustrací na kartě, kterou jste si dobrali nebo zahráli dříve, a to i kdyby na ní byly uvedeny jiné symboly a požadavky. Na existenci jiné karty se stejnou ilustrací vás upozorňuje symbol vykřičníku.

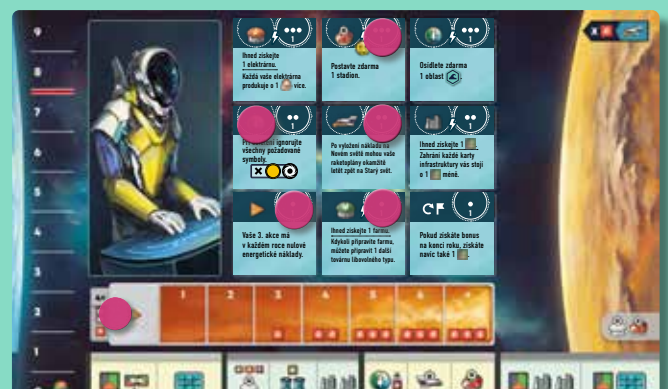


Zkoumání technologie: Zvolte jeden sloupec destiček technologií na své hráčské desce a zkoumejte dosud nevyzkoumanou technologii nejvíce dole.

Nejprve musí být ve zvoleném sloupci vyzkoumána technologie úrovně 1. K dokončení jejího výzkumu stačí pouze jedno zkoumání, jehož provedení označíte umístěním svého žetonu na příslušnou destičku technologie.

Po vyzkoumání technologie úrovně 1 je možné ve stejném sloupci zkoumat technologii o jednu úroveň vyšší. Pro dokončení výzkumu technologií s úrovní 2 a 3 však potřebujete provést dvě zkoumání. Při prvním zkoumání položte jeden ze svých žetonů na levé kruhové pole na příslušné destičce. Při druhém zkoumání téže technologie posuňte tento žeton doprava, čímž výzkum technologie dokončíte.

Na obrázku níže je dokončen výzkum všech technologií v prostředním sloupci. Dalším zkoumáním může být dokončen výzkum technologie úrovně 2 v levém sloupci, nebo technologie úrovně 1 v pravém sloupci.





Osídlete 1 oblast Nového světa.
(Tuto akci nemůžete provést, dokud na své hráčské desce na straně Nového světa nemáte žetony populace a/nebo žetony továren.)



Osídlení

Osídlení vám umožňuje přesunout žetony připravených továren a populace ze strany Nového světa své hráčské desky do oblasti Nového světa na herním plánu. Tím zároveň vzroste úroveň vaší produkce na Novém světě.

Biomy Nového světa. Oblasti Nového světa jsou rozděleny do 4 biomů (tundra, les, poušť a oceán). Na začátku hry můžete osídlovat pouze oblasti tunder. Ostatní biomy se vám zpřístupní vašim postupem na stupnici pokroku.



tundra



poušť



les



oceán



Oblasti. V každé oblasti Nového světa jsou uvedeny požadavky k jejímu osídlení – pozice a symboly.

Pozice pro továrnu musí být obsazena 1 žetonem připravené továrny ze strany Nového světa vaší hráčské desky.



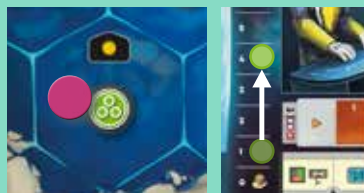
Pozice pro populaci musí být obsazena 1 žetonem populace. Za každý takto umístěný žeton populace musíte navíc zaplatit 1 ocel. Obojí spotřebujete ze strany Nového světa vaší hráčské desky.



Symboly pro osídlení. Některé oblasti požadují, abyste při jejich osídlení disponovali určitými symboly. Nejčastěji můžete tyto symboly získat postupem na stupnici pokroku, příp. výzkumem určitých technologií. Pokud oblast uvádí dva symboly, musíte disponovat oběma.

„Malý krok pro člověka“. Pokud splňujete všechny požadavky k osídlení, přesuňte žetony populace a/nebo továren ze strany Nového světa své hráčské desky do příslušné oblasti Nového světa na herním plánu a případně uhradte požadované náklady ze zdrojů Nového světa. Zvolenou oblast musíte v rámci jedné akce osídlit plně.

Produkce. Zvyšte svou produkci posunutím příslušných ukazatelů.



Příklad: Po osídlení této oblasti zvyšte svou úroveň produkce jídla o 3.

Příklad: Před osídlením označené oblasti níže musíte nejprve překonat milník na stupnici pokroku, který vám umožní osídlit lesy. Současně se vaše satelity musejí nacházet na takových polích (jednom či dvou) na stupnici pokroku, která vám poskytne požadované symboly.



Abyste osídlili tuto oblast, musíte mít na straně Nového světa své hráčské desky připravený 1 žeton továrny a 2 žetony populace. Všechny žetony přesunete do osídlované oblasti a zaplatíte 2 oceli (za 2 žetony populace). Žetony populace zvýší úroveň vaší produkce energie o 3. Právě umístěná elektrárna zvýší úroveň vaší produkce energie ještě o 1 (do oblasti by však mohla být umístěna továrna libovolného typu).



2

Postavte 1 raketoplán

Vyberte si jeden raketoplán z nabídky a zaplaťte náklady uvedené v levém horním rohu jeho destičky. Všechny zdroje musí pocházet z jednoho světa. Destičku raketoplánu poté umístíte k té straně své hráčské desky, z jejichž zdrojů jste raketoplán postavili (obvykle to bývá strana Starého světa). Zbylé destičky v nabídce případně posuňte ve směru šipek a na uvolněnou pozici v nabídce umístíte novou destičku z balíčku raketoplánů otočenou lícem nahoru.



Postavte 1 stadion

Vyberte si jeden stadion z nabídky a zaplaťte náklady uvedené v horní části jeho karty. Všechny zdroje musí pocházet ze stejného světa. Kartu stadionu umístíte k té straně své hráčské desky, z jejichž zdrojů jste stadion postavili. Zbylé karty v nabídce případně posuňte ve směru šipek a na uvolněnou pozici v nabídce umístíte novou kartu z balíčku stadionů otočenou lícem nahoru.

AKCE

NOVÁ INFRASTRUKTURA, STADIONY A RAKETOPLÁNY

Pro nabídky infrastruktury, stadionů a raketoplánů platí stejný „proces stárnutí“. Na začátku hry jsou v každé nabídce vyloženy 3 karty/destičky. Jakmile si vezmete kartu/destičku z nabídky, posuňte zbývající karty/destičky ve směru šipek, pokud je následující pozice v tomto směru prázdná. Na uvolněnou pozici na konci nabídky umístěte novou kartu/destičku z příslušného balíčku otočenou lícem nahoru.



Než si kartu/destičku z nabídky vezmete, můžete zaplatit 1 libovolný zdroj (jídlo, ocel či energii) z libovolného světa a odhodit libovolné (nebo dokonce všechny) karty/destičky z této nabídky. Nabídku následně obnovte výše popsaným způsobem. Pokud nejste s nabídkou spokojeni ani poté, můžete akci ukončit, aniž byste si vzali jakoukoli kartu/destičku.

Odhozené karty infrastruktury a stadionů či destičky raketoplánů umísťujte v libovolném pořadí dospod příslušných balíčků.

Všechny nabídky jsou také obnoveny na konci každého roku ve fázi úklidu: Z každé nabídky odhodte (tzn. vraťte dospod příslušného balíčku) kartu/destičku, která se nachází na pozici označené křížkem, a poté každou nabídku doplňte výše popsaným způsobem.



Připravené. Jakmile umístíte žeton továrny na svou hráčskou desku, tato továrna je ve hře, avšak neprodukuje žádné zdroje. Připravené továrny na straně Starého světa čekají na svou přepravu na stranu Nového světa. Připravené továrny na straně Nového světa čekají na své umístění na Nový svět (tzn. na herní plán) osídlením.

Pokud továrnu **získáte** (např. prostřednictvím účinků), umístěte ji na libovolnou stranu své hráčské desky jako připravenou. (Toto neplatí pro **připravení** továrny, při němž je nutné umístit ji na svět, odkud byl spotřebován příslušný zdroj.)

Produkující. Zdroje produkují pouze ty továrny, které se nacházejí v oblastech Nového světa na herním plánu.

Omezení počtu továren. K dispozici máte pouze 4 žetony továren každého druhu. Do hry vstoupí, jakmile je připravíte nebo je evakuujete z oblasti Starého světa. Pokud již máte ve hře všechny 4 továrny stejného typu, nemůžete připravit, evakuovat ani získat další továrnu stejného typu.



Připravte 1 továrnu. Zaplaťte 1 zdroj z libovolné strany své hráčské desky a umístěte na tuto stranu 1 nepoužitý žeton továrny odpovídající právě utracenému zdroji.



Žetony továren

Nepoužité. Všechny vaše žetony továren se na začátku hry nacházejí v zásobě poblíž vaší hráčské desky (nikoli na ní), kde čekají na svůj příchod do hry.



Klonování. Zaplaťte 1 jídlo ze zdrojů Nového světa. Poté umístěte na stranu Nového světa své hráčské desky 2 žetony populace. (Tuto akci můžete provést, i když je vaše populace na Novém světě nulová. Prostě si představte, že vytváříte tisíce klonů z vašeho průzkumného týmu.)



2



Klonování je možné provést pouze na Novém světě. Připravit továrnu či postavit stadion můžete na libovolném světě.



Žetony hráčů

Nepoužité se nacházejí v zásobě poblíž vaší hráčské desky (ne však na ní!).

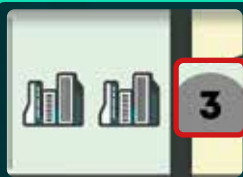
Žetony populace Nového světa se nacházejí na straně Nového světa vaší hráčské desky a představují populaci určenou k osídlení.

Žetony populace použité k osídlení označují na herním plánu vámi osídlené oblasti. Jejich produkci si značíte příslušnými ukazateli.

Ukazatele. Žetony hráčů se rovněž používají jako ukazatele na různých stupnicích a k označení postupu výzkumu technologií.

Zásoba těchto žetonů není nijak omezena. V případě jejich nedostatku použijte vhodnou náhradu.

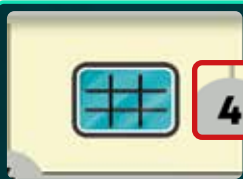
AKCE



Proveďte 2 rozvoje infrastruktury. Tato akce je podobná jiné akci na vaší hráčské desce (viz str. 7), nezískáte však 1 libovolný zdroj navíc. Jaký je potom k provedení takové akce důvod? Tato akce má totiž sílu 3, což může být důležité ve fázi pokroku či ve fázi bonusu.



Získejte 1 libovolný zdroj, poté proveďte až 3 výměny libovolných zdrojů. Získané a vyměněné zdroje mohou být libovolného druhu. Získaný zdroj umístěte na libovolnou stranu své hráčské desky. Pro každou výměnu zvolte jednu stranu své hráčské desky, odstraňte z ní 1 kostku libovolného zdroje a na tutéž stranu umístěte 1 kostku jiného zdroje. Každou výměnu můžete provést na jiném světě.



Proveďte 1 zkoumání technologie. Tato akce je podobná jiné akci na vaší hráčské desce (viz str. 7), nezískáte však 1 libovolný zdroj navíc. Tato akce má ale sílu 4, což může být důležité v pozdějších fázích roku.

3 — FÁZE LETU

Ve fázi letu můžete pomoci raketoplánů přepravovat náklad ze Starého na Nový svět.

1) Naložení raketoplánu na Starém světě. Fázi letu zahajete naložením libovolného počtu svých raketoplánů na Starém světě. Samozřejmě mohou být naloženy pouze nákladem ze Starého světa. V horní části každé destičky raketoplánu je uvedena kapacita budov a zdrojů (mimo evakuační zónu), které může raketoplán přepravit.

- **Evakuační zóna** umožňuje evakuovat jednu oblast z vašeho kontinentu na Starém světě, tzn. pojme továrnu nebo všechny žetony populace z této oblasti. Více podrobností na následující straně.
- **Kapacita budov** uvádí maximální počet stadiónů nebo připravených továren, které smíte na raketoplán naložit. Karty stadiónů, příp. žetony připravených továren jednoduše přesuňte na destičku raketoplánu. Tento vyhrazený prostor raketoplánu můžete využít také pro naložení továrny z oblasti — více podrobností na následující straně.
- **Kapacita zdrojů** uvádí počet libovolných zdrojů, které můžete na raketoplán naložit ze své hráčské desky ze strany Starého světa.

Raketoplány na Novém světě nelze ničím naložit, ale můžete je poslat prázdné zpět na Starý svět.

Vaším cílem je evakuovat co nejvíce oblastí ze svého kontinentu na Starém světě. Za každou svou oblast, kterou nestihnete evakuovat, vás na konci hry čeká postih. Oblasti evakuujete naložením jejich obsahu na svůj raketoplán připravený k odletu ze Starého světa.



zóna typu „poušť“



zóna typu „hory“



zóna typu „oceán“



K naložení evakuační zóny vyberte oblast na svém kontinentu na Starém světě, která má na svém okraji pruh, jehož barva odpovídá barvě evakuační zóny raketoplánu. (Například raketoplán na obrázku vpravo může evakuovat pouze oblasti označené modrým pruhem – tedy sousedící s oceánem.)

- Pokud jsou v oblasti vybrané k evakuaci na žetonu zobrazeny symboly populace, na destičku raketoplánu umístěte 1 žeton populace za každý takový symbol.
- Pokud je v oblasti vybrané k evakuaci na žetonu zobrazena továrna, na destičku raketoplánu umístěte 1 ze svých nepoužitých továren stejného typu.

Žeton ve vybrané oblasti otočte lícem dolů. Její produkce je ukončena a tato oblast ani nemůže být znovu evakuována.

Továrnu z oblasti můžete přepravit dvěma způsoby: Pokud ji naložíte do odpovídající evakuační zóny, nevyužívá tím kapacitu budov raketoplánu. Produkující továrnu však můžete naložit také tak, že pro ni využijete kapacitu budov, a evakuační zónu ponecháte k dispozici pro jiný náklad. V obou případech je postup shodný – žeton oblasti nacházející se v dotčené oblasti na Starém světě otočte lícem dolů a na destičku raketoplánu umístěte odpovídající žeton nepoužité továrny.



2) Odstartujte! Za vyslání každého raketoplánu ze Starého světa musíte zaplatit požadované množství energie. Raketoplán nemusí být při startu plně naložen.



Za každý raketoplán vracející se z Nového světa zaplaťte pouze 1 energii. Takový raketoplán letí vždy prázdný.

Oblasti oceánu (s žetony produkce) nelze evakuovat pomocí raketoplánů, na Nový svět jsou tyto oblasti přesunuty prostřednictvím stupnice pokroku, viz str. 13.

Cena letu musí být uhrazena ze zdrojů světa, z něhož raketoplán startuje. Po zaplacení přesuňte destičku raketoplánu na cílovou stranu své hráčské desky (tj. ze Starého světa na Nový a naopak).

Raketoplán nemusí v této fázi letět vůbec, v takovém případě jej ničím nenakládejte.

3) Vyložte náklad. Z každého raketoplánu, který dorazí na Nový svět, vezměte všechny karty a žetony a umístěte je na stranu Nového světa své hráčské desky.

Všechny raketoplány jsou vyloženy současně. Není proto možné přepravit energii na Nový svět a v této fázi letu ji použít pro zpáteční let stejného či jiného raketoplánu.

Povšimněte si, že ukazatele produkce se v této fázi nemění – produkce Nového světa se nezvýší, dokud přepravenými továrny neosídíte oblasti na jeho povrchu, a snížení produkce Starého světa pocítíte až ve fázi příjmu následujícího roku.



Příklad: Fialový hráč naloží ve fázi letu 1 továrnu, čímž zcela naplní kapacitu budov (případně by mohl namísto toho naložit 1 stadion). Do evakuační zóny naloží 2 žetony populace z přímořské oblasti. Také naloží 2 energie, čímž zcela využije kapacitu zdrojů.



4 – FÁZE ZMĚNY POŘADÍ

Po fázi letu je určeno nové pořadí hráčů. Každý hráč spočítá všechny smajlíky na svých stadionech a vyzkoumaných technologiích. Hráč s nejvyšším počtem smajlíků se stává začínajícím hráčem, druhý v počtu smajlíků bude hrát po něm atd. V případě shody obraťte stávající pořadí remizujících hráčů.



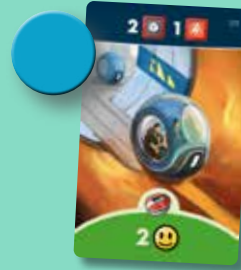
smajlík



před



po



Příklad: Hráči zahájili hru v uvedeném pořadí. Modrý hráč v průběhu prvního kola postavil stadion, který mu poskytl 2 smajlíky. Ostatní hráči zatím žádné smajlíky nezískali. Během fáze změny pořadí je žeton modrého hráče přesunut na první pozici, pořadí ostatních hráčů je poté obráceno.

5 – FÁZE POKROKU

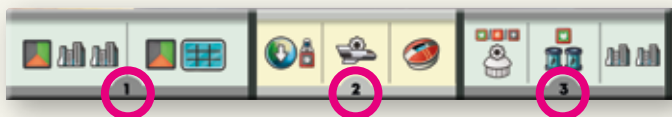
V této fázi hráči pohnou svými satelity na stupnici pokroku v nově určeném pořadí (viz předchozí fázi).

Stupnice sestává ze tří pruhů, které jsou rozděleny do úseků (každý úsek stupnice tedy sestává ze tří polí). Každé pole ve vnějším pruhu může obsahovat libovolný počet satelitů, zatímco v ostatních pruzích se může na každém poli nacházet vždy pouze jeden satelit. (Výjimka: Ve hře 2 hráčů je nedostupný prostřední pruh, který je určený pro hru 3+ hráčů.)

První hráč, který takové pole obsadí, jej znepřístupní ostatním hráčům. Svůj satelit umístíte vždy na libovolné dostupné pole v úseku, v němž pohyb ukončíte. Počet úseků, o které se satelity musí v součtu posunout, je určen celkovou silou akcí provedených v tomto kole.

Sečtěte sílu svých akcí. V akční fázi jste zahráli určitý počet akcí, které jste označili kartami. Akce jsou rozděleny do čtyř skupin označených čísly 1, 2, 3 a 4, která představují sílu těchto akcí.

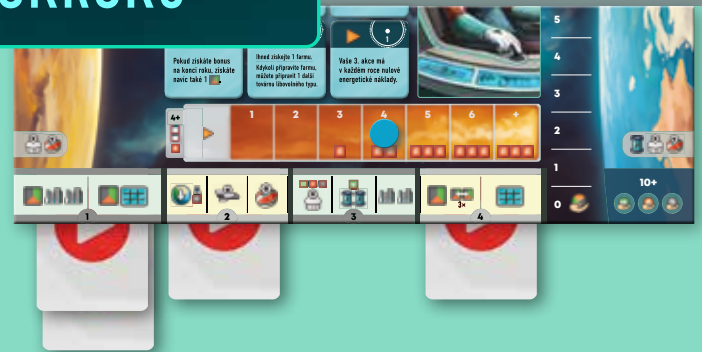
Celková síla akcí je dána součtem síly všech vámi zahranych akcí.



Uvolněte stupnici pokroku. Před zahájením pohybu satelitů posuňte všechny satelity na pole ve vnějším pruhu (neměňte úsek, v němž se satelity nacházejí), viz níže.

Pohyb satelitů vyhodnoťte v pořadí hráčů. Jakmile na vás přijde řada, pohněte svými satelity v součtu o tolik úseků, kolik činí v tomto kole vaše celková síla akcí. Musíte využít přesný počet všech dostupných pohybů a mezi své satelity můžete tyto pohyby libovolně rozdělit.

Svým satelitem můžete pohnout také o 0 úseků (a veškerý pohyb tedy provést jen zbylým satelitem). V takovém případě jednoduše přesuňte svůj nepohybující se satelit na libovolné dostupné pole ve stávajícím úseku.



Příklad: Modrý hráč zahrál v akční fázi tyto 4 akce. Jejich celková síla je 8. Modrý hráč tedy musí pohnout svými satelity na stupnici pokroku v součtu celkem o 8 úseků.



Příklad: Modrý hráč musí pohnout satelity v součtu celkem o 8 úseků. Rozhodne se pohnout prvním o 3 a druhým o zbylých 5 úseků. Jelikož jedním ze svých satelitů ukončí pohyb na poli s okamžitým účinkem, může ihned provést 1 zkoumání technologie zdarma. Druhým satelitem překoná milník stupnice pokroku, díky čemuž může nyní osídlovat i oblasti lesa.

STUPNICE POKROKU

Vnější pruh. Na každém poli tohoto pruhu se může nacházet libovolný počet satelitů.

Pruh pro hru 3+ hráčů je nedostupný ve hře 1–2 hráčů.

Pole. S výjimkou polí ve vnějším pruhu se na každém poli ve dvou vnitřních pruzích smí nacházet pouze jeden satelit.

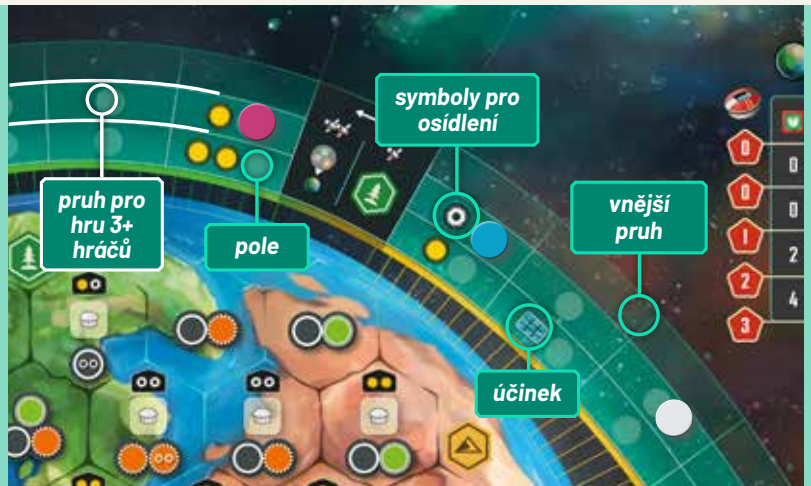
Účinek. Některá pole vám poskytují okamžitou výhodu, pokud na nich ukončíte pohyb.

Symbole pro osídlení. Některá pole vám poskytují symboly nutné pro osídlení určitých oblastí Nového světa.



Pokud je na poli, na němž pohyb satelitu ukončíte, uveden nějaký účinek, okamžitě jej vyhodnoťte. Pokud ukončíte pohyb na poli se symbole pro osídlení, máte je k dispozici, dokud váš satelit toto pole neopustí.

Pokud váš satelit překoná milník stupnice pokroku, ihned vyhodnoťte jeho účinek (viz níže).



MILNÍKY NA STUPNICI POKROKU

Na Starém světě vám s chodem ekonomiky pomáhala umělá inteligence uložená ve dvou satelitech. Nastal čas, aby se do nového domova přesunuly i ony.

Jejich přesun sníží jejich schopnost řídit provoz Starého světa, ale čím blíže budou k Novému světu, tím více výhod budou jejich důmyslné algoritmy poskytovat tamější ekonomice.

Zmíněné satelity jsou představovány dvěma ukazateli vaší barvy na stupnici pokroku. Jakmile některý z nich překoná první milník, otočte jeden ze svých žetonů produkce na Starém světě lícem dolů, čímž na něm snížíte produkci. Jak se ale budou vaše satelity blížit k Novému světu, komunikace s ním se zrychlí: budete schopni osídlovat pokročilejší biomy a současně se bude na Novém světě zlepšovat efektivita procesů.

Tyto satelity představují ve hře vyspělost vaší civilizace.

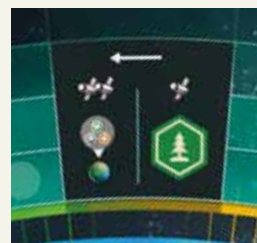
Stupnici pokroku rozdělují čtyři milníky – nejedná se o úseky této stupnice, při pohybu satelitů je tedy jednoduše přeskočte.



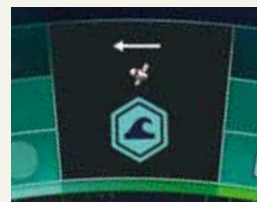
První milník: Kdykoli některý z vašich satelitů překoná tento milník, otočte na svém kontinentu na Starém světě jeden žeton produkce v oblasti oceánu (produkcující všechny 3 zdroje) lícem dolů. Tato oblast byla právě evakuována, a tudíž přestává produkovat.



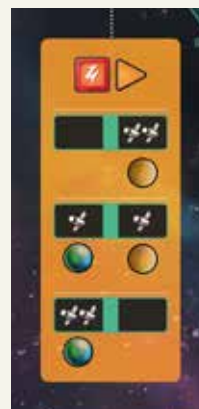
Druhý milník: Jakmile tento milník překoná váš první satelit, můžete na Novém světě osídlit oblasti pouště. Jakmile jej překoná i váš druhý satelit, vezměte jeden svůj žeton produkce ze Starého světa a umístěte jej vedle své hráčské desky na stranu Nového světa. Poté na Novém světě zvýšte úroveň produkce všech zdrojů o 1. Tento žeton produkce byl právě přesídlen.



Třetí milník: Obdobně jako u předchozího milníku vám překonání tohoto milníku vaším prvním satelitem umožní osídlit oblasti lesa. Jakmile tento milník překoná i váš druhý satelit, přesídli tím druhý žeton produkce ze Starého na Nový svět (viz druhý milník).



Čtvrtý milník: Jakmile alespoň jeden z vašich satelitů překoná tento milník, můžete osídlit oblasti oceánu.



Druhý milník také rozhoduje o tom, kterými zdroji hradíte energetické náklady svých akcí. Dokud tento milník nepřekoná alespoň jeden váš satelit, musíte za své akce platit energií ze zdrojů Starého světa. Až tento milník překoná právě jeden z vašich satelitů, smíte energetické náklady za své akce hradit jak ze zdrojů Starého, tak Nového světa. A poté, co jej překoná i váš druhý satelit, musíte již za své akce platit pouze energií ze zdrojů Nového světa.

Udržování kontaktu: Vaše satelity musí udržovat vzájemnou komunikaci a nemohou se od sebe příliš vzdálit. Z tohoto důvodu je smí po skončení jejich pohybu oddělovat nejvýše jeden milník.

Konec stupnice: Pokud se jeden z vašich satelitů dostane až na konec stupnice, musíte zbylé pohyby provádět svým druhým satelitem. Pokud konce stupnice dosáhnou oba satelity, již se nepohybují.

6 – FÁZE BONUSŮ

Pro každý rok je platná horní karta ročního bonusu. Balíček karet ročních bonusů je otočený lícem nahoru – můžete do něj kdykoli nahlédnout.

STRIKTNÍ METODA

Ve fázi bonusů porovná každý hráč součet síly svých akcí s čísly uvedenými na kartě ročního bonusu. Pokud je součet síly jeho akcí roven jednomu z těchto čísel, získá příslušný bonus. Pokud je důležité pořadí vyhodnocení bonusů, postupujte v pořadí hráčů.

Příklad: Pokud mají vámi zahrané akce součet síly přesně 7, získáte horní bonus. Pokud mají součet síly přesně 10, získáte dolní bonus. Při jakékoli jiné hodnotě součtu síly nezískáte nic.

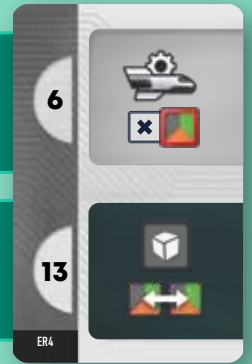


BENEVOLENTNÍ METODA

S hráči, kteří se hru teprve učí a musí v ní sledovat spoustu dalších věcí, se můžete dohodnout na benevolentní metodě získání bonusů. Díky ní získáte bonus spojený s nižším číslem, pokud je součet síly vašich akcí roven tomuto číslu nebo je nižší. Bonus spojený s vyšším číslem získáte, pokud je součet síly vašich akcí roven tomuto číslu nebo se nachází mezi oběma čísly uvedenými na kartě. Pokud je součet síly vašich akcí vyšší než vyšší číslo na kartě, nezískáte žádný bonus.

Příklad: Tento bonus získáte, pokud je součet síly vašich akcí v rozsahu 0–6.

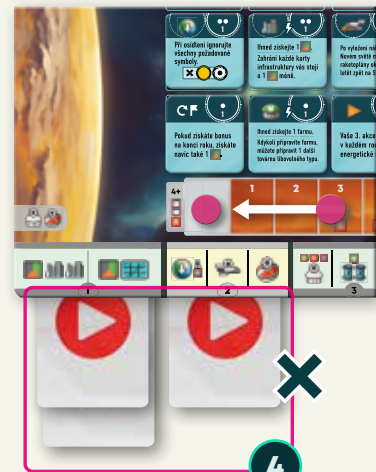
Tento bonus získáte, pokud je součet síly vašich akcí v rozsahu 7–13.



7 – FÁZE ÚKLIDU

První tři roky končí fázi úklidu, v níž připravíte hru na další rok:

- Ukazatel roku posuňte na další rok.**
- Odstraňte ze hry horní kartu ročního bonusu, čímž se odhalí karta platná pro příští rok.**
- Obnovte nabídky infrastruktury, stadionů a raketo-plánů** podle postupu uvedeného na straně 9.
- Obnovte svou stupnici akcí** posunutím ukazatele zpět na počáteční pozici a odhozením všech zahranižných akčních karet. Připomínáme, že v základní variantě hry neexistuje nic jako omezení počtu akčních karet v ruce, proto si jich do ruky nyní doberte „dostatečný počet“.



KONEC HRY (ZÁVOD)

Na konci čtvrtého roku se Starý svět stane neobyvatelným a hra definitivně skončí. Ve variantě Závodu však může hra skončit i dříve.

Podmínky ukončení hry

Ve variantě Závodu, kterou doporučujeme jako základní variantu hry (obzvlášť, pokud se jedná o vaše první partie), je konec hry spuštěn, jakmile některý z hráčů dosáhne na Novém světě **úrovně produkce 8 či více pro každý ze 3 zdrojů** a zároveň má na Novém světě **alespoň 3 stadiony**.

Splnit tuto podmínku se obvykle podaří v průběhu fáze akcí. V takovém případě mají všichni hráči, kteří jsou později v pořadí kola, možnost zahrát jednu poslední akci (pokud již v tomto kole nepasovali). Poté fáze akcí končí, hráči ještě vyhodnotí poslední fázi letu a hra skončí.

Pokud je výše uvedené podmínky dosaženo v jiné fázi roku, hra skončí na konci dané fáze.

Postihy a bonusy

Na konci hry upravte polohu toho ukazatele produkce, který se na vaší stupnici nachází nejnižší, následovně:

- **-1 za každý žeton postihu, který jste v průběhu hry obdrželi,**
- **-1 za každou oblast na vašem kontinentu na Starém světě, kterou jste nestihli evakuovat,**
- **-1 za každý stadion, který vám chybí** (na Novém světě potřebujete mít alespoň 3 stadiony),
- **+2, pokud máte nejvíce smajlíků** (ve hře 2 hráčů pouze +1),
- **+1, pokud jste druzí v pořadí v počtu smajlíků** (ve hře 2 hráčů nic).

Vyhodnoťte nejprve postihy. Pokud se nejnižší nachází více vašich ukazatelů produkce, vyberte jeden z nich.

Máte-li získat bonus +2 za smajlíky a nejnižší se nacházejí dva ukazatele, posuňte každý z nich o +1. Pokud má nejvyšší počet smajlíků více hráčů, všichni tito hráči obdrží bonus +2 a bonus za druhé místo není udělen. V případě shody na druhém místě obdrží všichni tito hráči bonus +1.

Vítězství

Jestliže po vyhodnocení postihů a bonusů některý z hráčů stále splňuje podmínky ukončení hry (viz výše), stává se tento hráč vítězem hry. Pokud tyto podmínky splňuje více hráčů, vítězí hráč, který má více smajlíků (a v případě shody pak všichni remizující hráči).

V opačném případě (pokud žádný hráč nespĺňuje podmínky ukončení hry) vítězí hráč, jehož nejnižší ukazatel produkce se nachází výše než nejnižší ukazatele produkce ostatních hráčů. V případě shody vítězí hráč, který má na Novém světě alespoň 3 stadiony a má nejvíce smajlíků. Pokud shoda trvá, porovnejte druhý nejnižší ukazatel produkce, případně třetí.



Příklad: Probíhá teprve třetí kolo hry a jeden z hráčů již má všechny ukazatele produkce nad úroveň 7. Jakmile bude mít na Novém světě 3 stadiony, spustí konec hry.



HRA NA BODY

Ve variantě Hry na body odehrajte vždy všechna čtyři kola (ignorujte podmínky ukončení hry platné při Závodu).

Příprava hry

Po kroku 4 přípravy hry (umístění destiček technologií na hráčskou desku) zamíchejte balíček karet cílů a každému hráči z něj rozdejte 4 karty.

Z těchto 4 karet si vezměte 1 a zbylé 3 karty předejte hráči po své levici. Z obdržených 3 karet si vezměte 1 a zbylé 2 karty předejte hráči po své levici. Z obdržených 2 karet si opět vezměte 1. Poslední kartu předejte hráči po své levici a stejně jako on sami obdržíte 1 kartu. Ze 4 karet, které jste tímto postupem získali, 1 odhodte. Nyní máte v ruce 3 karty cílů, na které se můžete v této partii soustředit.

Konec hry

Na konci čtvrtého roku spočítejte své vítězné body (VB) podle tabulky uvedené na zadní straně přehledové karty.

5	6	7	8	9	10	10+
1	2	3	4	5	6	7

1				
2				
3				
4				
Σ				

1 Obodujte produkci, jejíž žeton se na vaší stupnici nachází nejnižší. Pokud se například nachází na hodnotě 8, získáte 10 VB. Pokud je na úrovni 10, získáte 19 VB. Pokud je na úrovni 12, získáte $19 + 3 + 3 = 25$ VB.

2 Obodujte každou ze svých karet cílů.

3 Uplatněte postihy.

- **2** za každou oblast na vašem kontinentu na Starém světě, kterou se vám nepodařilo evakuovat.
- Další **1** za každý žeton populace, který se vám nepodařilo evakuovat.
- **3** za každý stadion, který vám chybí. (Očekává se od vás, že na Novém světě budete mít alespoň 3 stadiony.)
- **3** za každý žeton postihu, který jste obdrželi v průběhu hry.

4 Hráči, kteří mají na Novém světě alespoň 3 stadiony, obodují své smajlíky. Nepočítejte smajlíky ze stadionů, které zůstaly na Starém světě, tam již nikomu radost nepřinesou. Hráči, kteří mají 0 smajlíků, se tohoto bodování neúčastní.

Hráč s nejvíce smajlíky získá 6 VB, druhý v pořadí získá 4 VB a třetí v pořadí 1 VB. (Výjimka: Ve hře 2 hráčů získá hráč s více smajlíky 4 VB a jeho soupeř 0 VB.)

Pokud mezi hráči panuje shoda, rozdělte VB (zaokrouhlené dolů) mezi remizující hráče. Například pokud mají tři hráči shodně nejvíce smajlíků, rozdělí si $6 + 4 + 1$ VB, tudíž každý získá po zaokrouhlení 3 VB.

Vítězí hráč, který získal nejvíce vítězných bodů. V případě shody remizující hráči vítězství sdílejí.

VARIANTA POKROČILÝCH AKCÍ

Tuto variantu můžete hrát jak při Závodu, tak při Hře na body.

Příprava hry

Ze 7 akčních karet, které obdržíte při přípravě hry, vyberte 4 a zbylé 3 odhodte na odhazovací balíček.

Překryvnou destičkou Starého světa zakryjte na své hráčské desce dvojici akcí se silou 1. V této variantě smíte v každém roce provést nejvýše 1 akci z této skupiny akcí.

Fáze akcí

Ve svém tahu můžete provést buď akci ze své hráčské desky, nebo ze zahraniční akční karty. Pokud provedete akci uvedenou na kartě, zahrajte tuto kartu lícem nahoru. Pokud provedete akci z desky, zahrajte libovolnou kartu z ruky lícem dolů a zasuňte ji pod svou hráčskou desku do sloupce s prováděnou akcí. V obou případech posuňte svůj ukazatel akcí a případně zaplaťte energetické náklady. Na konci svého tahu si doberte 1 akční kartu z balíčku. Pokud provedete akci, která vám umožní dobrat více karet, odhodte přebytečné karty tak, aby vám v ruce zůstaly 4. Každý svůj tah ukončujete se 4 akčními kartami v ruce.

Je-li karta rozdělena na dvě části, můžete je vyhodnotit obě, a to v libovolném pořadí. Můžete také využít jen jednu její část. Dokonce můžete zahrát kartu lícem nahoru a neprovést žádnou akci.



Síla akcí

Na každé akční kartě je uvedena síla její akce (některé akce mají sílu nulovou). Při výpočtu součtu síly zahraničních akcí v daném kole sečtete sílu akcí karet zahraničních lícem nahoru a sílu akcí zahraničních z desky.

Jsou-li na kartě uvedeny různé hodnoty síly její akce, vyberte si jednu z nich. *Dokonce si můžete zvolit jednu hodnotu ve fázi pokroku a jinou ve fázi bonusů.*

V této variantě hry použijte vždy benevolentní metodu určení zisku bonusů.

Fáze úklidu

Na konci roku odhodte všechny zahraniční karty (lícem dolů i nahoru) na odhazovací balíček. Poté odhazovací balíček zamíchejte zpět do dobíracího.

Na začátku roku si doberte 3 karty (takže v ruce jich budete mít 7). Ponechte si 4 z nich, stejně jako na začátku hry. (Rozhodnutí, které akční karty si ponecháte, můžete učinit až v následujícím roce po fázi příjmů).



Příklad: Součet síly akcí je $4 + 7 = 11$.

3 + 1 na kartách zahraničních lícem nahoru, 3 + 2 + 2 za akce na hráčské desce (označených kartami zahraničními lícem dolů).



MODULY

Moduly vám poskytují další možnosti bodování ve variantě Hry na body. Můžete je použít společně s pokročilými akcemi, ale také bez nich.

Evakuaci je možné hrát několika způsoby. Doporučujeme zejména následující kombinace, které byly pečlivě testovány:

- Závod + základní akce + striktní metoda získávání bonusů,
- Hra na body + pokročilé akce + benevolentní metoda získávání bonusů,
- předchozí kombinace + veřejné úkoly + převaha v přímce.

Autor hry je zvědavý na vaše zkušenosti s dalšími kombinacemi. Dejte mu vědět na stránce hry na serveru BoardGameGeek.

VEŘEJNÉ ÚKOLY



Při přípravě hry vylosujte náhodně 3 karty veřejných úkolů a vyložte je poblíž herního plánu. Hráč, který jako první splní podmínku uvedenou v levé části karty, si tuto kartu vezme. Získanou kartu může kdykoliv zahrát ve fázi akcí společně se svou běžnou akcí po zaplacení ceny uvedené na kartě (a to ze zdrojů z Nového světa). Na Novém světě si pak zvýší produkci o uvedenou hodnotu a na konci hry získá uvedený počet VB.

Příklad: Tento veřejný úkol požaduje zcela dokončit výzkum pěti technologií. Hráč, který tuto kartu získá, ji poté může za 2 oceli zahrát a zvýšit si na Novém světě produkci jídla o 1. Na konci hry také získá 5 VB.

PŘEVAHA V PŘÍMCE



Tuto kartu otočte na stranu A nebo B. K oblastem označeným čísly 1, 3 a 5 (nebo 2, 4 a 6) připojte žluté destičky tohoto modulu, otočené náhodnou stranou nahoru. Tím jsou definovány přímky extra bodovaných oblastí. Na konci hry každou z těchto tří přímek vyhodnoťte.

Hráč, který má na dané přímce nejvíce oblastí, získá 6 VB, druhý hráč v pořadí 4 VB a třetí hráč 1 VB. (Ve hře 2 hráčů získá hráč s více oblastmi 4 VB a jeho soupeř 0 VB.) Hráč, který v dané přímce nemá žádnou oblast, se tohoto bodování neúčastní. Rozdělení VB v případě remízy vyřešte stejně jako při bodování smajlíků na straně 16.



SÓLOVÁ HRA

Sólová hra se hraje vždy ve variantě Hry na body. Pokud chcete, můžete ji doplnit o pokročilé akce.

V podstatě se jedná o hru dvou hráčů, při níž jsou akce vašeho soupeře určeny kartami z balíčku pro sólovou hru. Váš simulovaný soupeř bude, podobně jako lidský soupeř v běžné hře více hráčů, stavět stadiony a osídlit oblasti Nového světa, ale nebude potřebovat žádnou hráčskou desku.

Soupeření o pořadí hry

Pořadí hry je určeno jako obvykle (tedy počtem smajlíků), ale s několika úpravami oproti běžné hře dvou hráčů:

- Stupnici pořadí hráčů a stupnici pokroku připravte se třemi sadami ukazatelů. Do hry je totiž navíc zapojena třetí, neutrální civilizace.
- Hru zahajte v pozici začínajícího hráče.
- Pokud se v průběhu prvního a druhého roku objeví v nabídce stadiony se 4–5 smajlíky, okamžitě je přesuňte dospod balíčku (v první polovině hry mohou být postaveny pouze stadiony s nejvýše 3 smajlíky). Od třetího roku již toto omezení neplatí a je možné stavět stadiony se 4–5 smajlíky jako obvykle.
- Ve fázi změny pořadí počítejte, jako by neutrální civilizace měla o 2½ smajlíku méně než civilizace, proti níž hrajete. Pokud jste za svým soupeřem pozadu o 1–2 smajlíky, posunete se v pořadí hráčů na druhé místo. Pokud máte o 3 či více smajlíků méně, budete hrát poslední. Pokud nastane v počtu smajlíků shoda, prohoďte si pořadí se svým soupeřem (budete hrát první či druzí).
- Ve fázi pokroku používejte pouze jeden vnitřní pruh (prostřední pruh pro hru 3+ hráčů je nedostupný).

Výběr karet cílů

Karty cílů si vybírejte jako obvykle, zatímco váš soupeř si je vybírá (a odstraňuje) náhodně:

- Rozdejte po 4 kartách sobě i svému soupeři.
- Z obdržených karet cílů si 1 vyberte a odložte ji stranou, z balíčku soupeře náhodně 1 kartu odhodte. Zbylé karty si vyměňte. Takto postupujte, dokud nebudete mít vybrány 4 karty cílů.
- Poté 1 z těchto karet odhodte (stejně jako v běžné hře tedy budete mít 3 karty cílů).

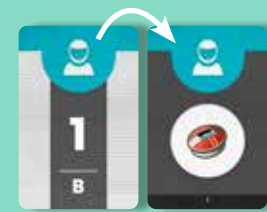
Speciální karta

Na začátku každého roku připravte lícem dolů otočený zamíchaný balíček sólových karet. Sólovou kartu s červenou číslicí 3 do tohoto balíčku přidejte až na začátku třetího roku (a balíček zamíchejte). Váš soupeř zahraje v každém roce všechny karty s výjimkou té, která v balíčku zůstane jako poslední.



Akce

V tahu soupeře otočte horní kartu z balíčku pro sólovou hru a položte ji vedle tohoto balíčku – soupeř provede akci vyobrazenou na ní.



Nová horní karta v balíčku má na svém rubu uvedeno číslo od 1 do 3, které se uplatní pro aktuální akci. Výjimku tvoří karta s písmenem X, která má hodnotu 4, pokud je použita při akci osídlení, zatímco v ostatních případech znamená, že váš soupeř neprovede v daném tahu žádnou akci.

Jakmile v balíčku pro sólovou hru zbývá poslední karta, váš simulovaný soupeř ve svém nejbližším tahu pasuje.



Odstraňte z nabídky destičku raketoplánu a vložte ji dospod balíčku. Poté tuto nabídku doplňte. Číslo 1 určuje nejstarší raketoplán v nabídce (označený křížkem), čísla 2 a 3 určují postupně další dvě destičky v nabídce.



Stejně jako výše: z nabídky vezměte číslem určenou kartu infrastruktury, vložte ji dospod balíčku a nabídku doplňte.



Obdobně z nabídky vezměte číslem určený stadion a umístěte jej vedle herního plánu.



Umístěte jeden ze soupeřových žetonů na oblast Nového světa určenou destičkou pro sólovou hru. Na začátku hry je tato destička umístěna k oblasti tundry. Poté, co soupeř provede akci osídlení, pohněte destičkou kolem okraje planety proti směru hodinových ručiček o tolik oblastí, kolik udává číslo na kartě (např. je-li na kartě uvedeno číslo 3, posuňte destičku o 3 oblasti, viz obrázek). Oblast k osídlení poté určete odpočítáním stejného čísla směrem do vnitrozemí ve směru šipky (A či B). Pokud je určená oblast již osídlena, akce propadá.



Příklad: Karta uvádí „3B“. Destičku pro sólovou hru tedy posuňte o tři oblasti proti směru hodinových ručiček od její počáteční oblasti. Poté určete oblast ve vzdálenosti tří hexů směrem do vnitrozemí ve směru B a osídlíte ji soupeřovým žetonem.

Fáze pokroku

Součet síly akcí jak pro soupeřící, tak pro neutrální civilizaci je určen dvěma hodnotami na kartě ročního bonusu.

V lichých letech posuňte satelity soupeřící civilizace na stupnici pokroku o vyšší hodnotu a satelity neutrální civilizace o nižší hodnotu. V sudých letech se obě civilizace posouvají shodně o vyšší hodnotu.

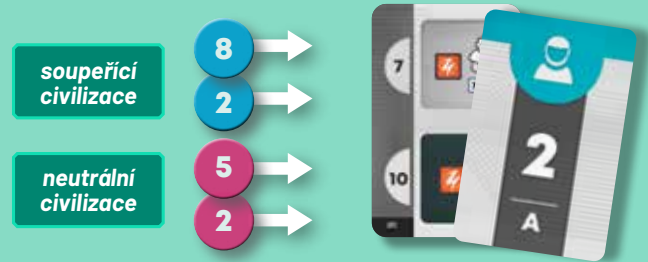
Pohyb satelitů každé z hrou řízených civilizací vždy rozdělíte mezi oba její satelity. Satelitem, který je více vpředu, pohnete o tolik úseků, kolik uvádí číslo na poslední (nezahrané) sólo kartě v balíčku (příčemž $X = 4$). Druhým satelitem dočerpejte zbylý pohyb. Nezapomeňte, že v sólové hře nepoužíváte střední pruh stupnice (přestože ve hře jsou 3 barvy satelitů).

Závěrečné bodování

Bodování vyhodnoťte stejně jako při hře dvou hráčů. Např. získáte 4 VB, pokud budete mít více smajlíků než váš soupeř (který v takovém případě nezíská nic). Myslíme si, že za slušný výsledek můžete zpočátku považovat zhruba 60 VB, s více zkušenostmi však zřejmě nebudete mít problém dosáhnout i 80 VB.

Poznámka: Sólo karty můžete použít také ve hře 2 hráčů jako simulaci třetí civilizace, která bude blokovat oblasti a zasahovat do nabídek infrastruktury, stadionů a raketoplánů.

Příklad: Řekněme, že hodnoty na kartě ročního bonusu (očekávaný součet síly akcí) jsou 7 a 10. Hrajete proti modré civilizaci, růžová je neutrální a právě probíhá lichý rok. Satelity modré civilizace se tedy přesunou celkem o 10 úseků a satelity růžové civilizace o 7. Poslední sólová karta v balíčku udává hodnotu 2. Tzn. satelity modré civilizace se posunou o 2 a 8 úseků. Satelity růžové civilizace o 2 a 5 úseků. V obou případech provede kratší pohyb ten satelit, který se momentálně nachází více vpředu.



DODATEK

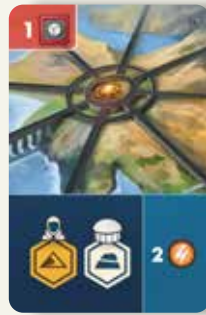
POŽADAVKY KARTY INFRASTRUKTURY



Musíte mít osídleny alespoň 4 oblasti tundry.



Musíte mít osídleny alespoň 2 oblasti pouště, každou alespoň 1 žetonek populace.



Musíte mít osídlenou alespoň 1 oblast pouště alespoň 1 žetonek populace a alespoň 1 oblast tundry alespoň 1 libovolnou továrnu.



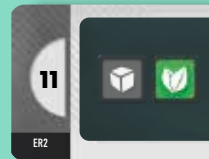
Musíte mít osídleny alespoň 2 oblasti lesa na přímce podle orientace znázorněné na kartě (směr je stejný, i když je karta vzhůru nohama, takže nezáleží na tom, u které strany stolu sedíte).



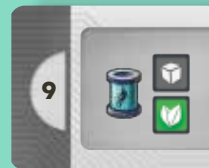
Musíte mít osídlenou alespoň 1 oblast lesa a alespoň 2 oblasti tundry v jedné úhlopříčce. Obrázek znázorňuje dvě rozdílné možnosti, jak toho docílit.



ROČNÍ BONUSY



Získejte uvedené zdroje. Můžete je umístit na stejný svět nebo každý jinam.



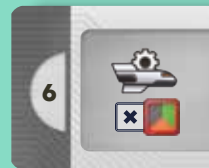
Získejte uvedené zdroje (viz výše). Dále umístíte 1 žetonek populace na stranu Nového světa své desky (tj. získáte klon zdarma, viz str. 9).



Získejte uvedený zdroj (umístíte jej na kterýkoli svět) a proveďte 1 zkoumání technologie.



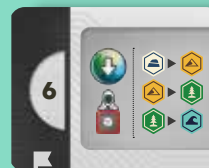
Proveďte 2 rozvoje infrastruktury a zdarma připravte 1 libovolnou továrnu (pravděpodobně ji budete chtít připravit na své desce na straně Nového světa).



Postavte 1 raketoplán zdarma.



Proveďte 1 zkoumání technologie. Osídlíte 1 oblast na Novém světě.



Osídlíte 1 oblast na Novém světě, přičemž její biom smí být o jednu úroveň vyšší, než vám umožňují překonané milníky na stupnici pokroku.

PŘEHLED SYMBOLŮ

ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA



Libovolný zdroj



Produkce libovolného zdroje



Jídlo



Produkce jídla



Energie



Produkce energie



Ocel



Produkce oceli



Nový svět



Osídlení 1 oblasti na Novém světě



Starý svět



Žeton populace



Postavení raketoplánu



Raketoplán



Let raketoplánu



Postavení stadionu



Stadion



Připravení továrny libovolného typu



Továrna libovolného typu



Připravení ocelárny



Ocelárna



Připravení farmy



Farma



Připravení elektrárny



Elektrárna



Akce



Přidání žetonu populace na stranu Nového světa hráčské desky



Infrastruktura



Smajlík



Zkoumání technologie



Výměna 1 libovolného zdroje za jiný



Vítězné body



Trestné body

- Když osídľujete oblast Nového světa žetony populace, musíte za každý takto umístěný žeton zaplatit 1 ocel.
- Připravení továrny stojí 1 zdroj, jehož druh odpovídá druhu zdroje, který bude továrna po svém umístění na Novém světě produkovat. Osídlení připravenou továrnou již žádné dodatečné zdroje nestojí.
- Žetony produkce (tj. ty, které na Starém světě produkují 1 od každého zdroje) se neevakuují pomocí raketoplánů. Jejich přesun ze Starého světa na Nový probíhá v návaznosti na pohyb vašich satelitů po stupnici pokroku.
- Při evakuaci továrny pomocí evakuační zóny raketoplánu nevyužíváte jeho kapacitu budov. Tato továrna však musí pocházet z oblasti, která má na svém okraji pruh stejné barvy jako použitá evakuační zóna. Naopak, pokud továrnou využijete kapacitu budov, nezabírá místo v evakuační zóně (a barva pruhu na okraji oblasti pak nemá vliv).
- Let ze Starého světa na Nový stojí tolik energie, kolik udává hodnota na levé straně destičky raketoplánu. Zpáteční let stojí vždy jen 1 energii.
- Váš vedoucí satelit může od vašeho druhého satelitu oddělovat na stupnici pokroku nanejvýš jeden milník. Tato podmínka musí být splněna na konci pohybu obou satelitů.
- Pokud spustíte ve variantě Závodu konec hry ve fázi akcí, odehrají všichni hráči, kteří jsou později v pořadí kola, svůj poslední tah, poté je vyhodnocena ještě fáze letu a hra končí. Pokud je konec hry spuštěn v jiné fázi, hra končí na konci dané fáze.
- Říká-li akční karta, že máte něco „získat“, získáte to zdarma a můžete to umístit na libovolnou stranu své hráčské desky.
- Říká-li akční karta, že máte něco „postavit“ či „připravit“, zaplatte obvyklou cenu ze zdrojů světa, na němž danou akci provádíte, pokud text karty neříká něco jiného.

POŽADAVKY VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ



Ke splnění požadavku této karty musíte mít zahrány alespoň 3 karty infrastruktury a musíte mít splněny jejich podmínky.



Ke splnění požadavku této karty musí úroveň produkce alespoň jednoho z vašich zdrojů na Novém světě dosáhnout alespoň hodnoty 5.



Ke splnění požadavku této karty musíte mít Nový svět osídlen alespoň 7 žetony populace.



Ke splnění požadavku této karty musíte mít na Novém světě alespoň 3 produkující továrny.