

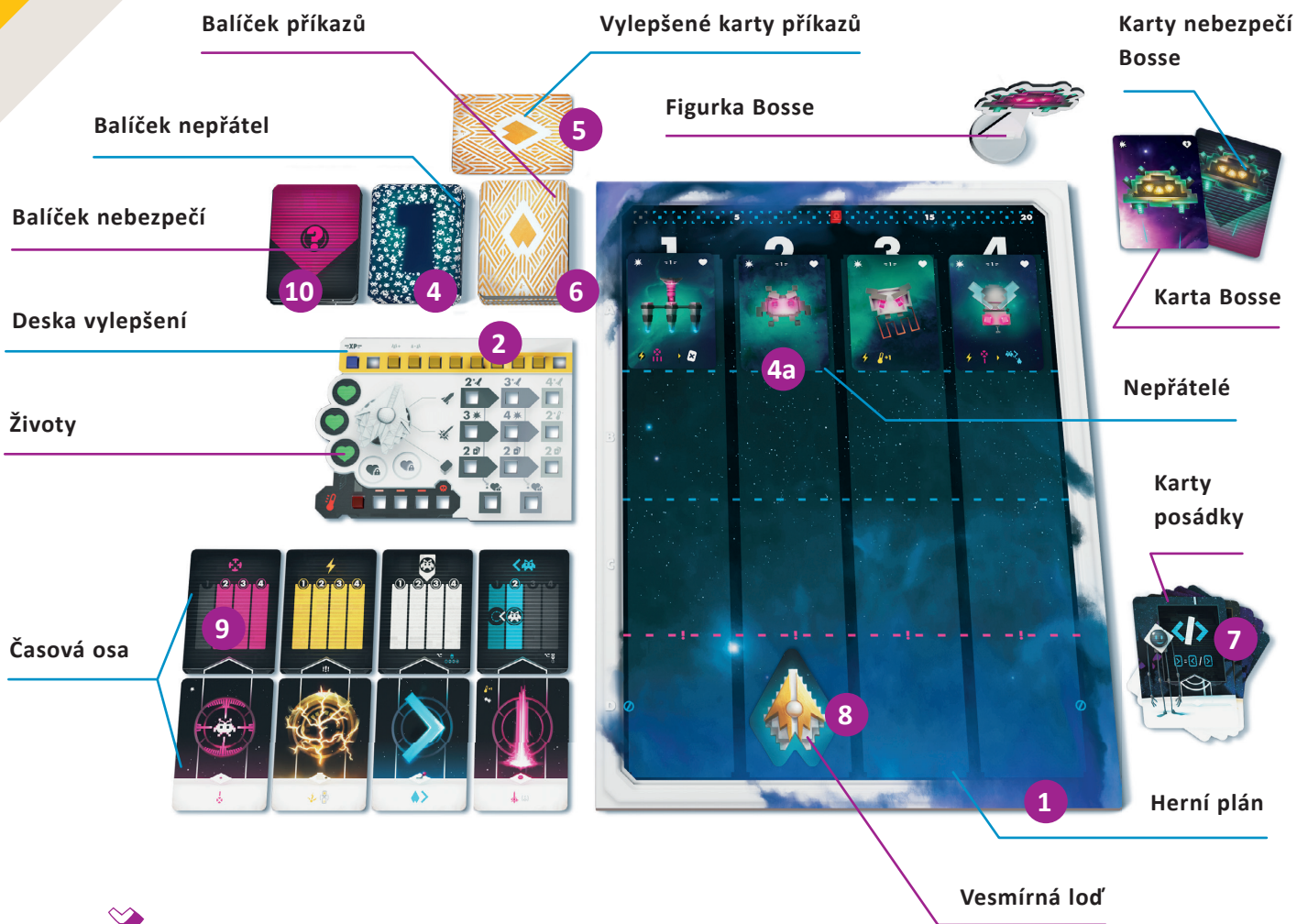
ROSSIN'

SPACE



PRAVIDLA HRY







PŘEHLED

BOSSIN' SPACE je kooperativní hra pro jednoho až pět hráčů. Čeká vás v ní putování napříč vesmírem do neznáma a boj s mimozemskými nepřáteli. Jste průzkumníci, kteří se ocitli pod těžkou palbou. Vaše plavidlo *Hvězdný hrot* sice nemá armádní výbavu, ale bezbranní nebudete. Vylepšujte svou loď, přečtyraťte nepřátele a zůstaňte naživu!

Vyhrajete, když porazíte Bosse a **prohrajete** při ztrátě všech životů v souboji nebo při přehřátí vaší lodi.

PŘÍPRAVA

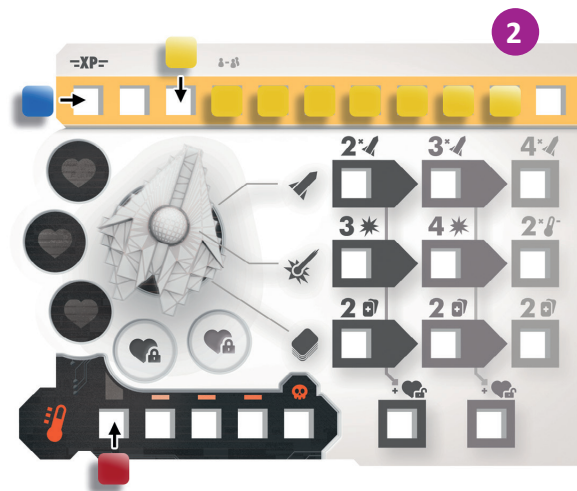
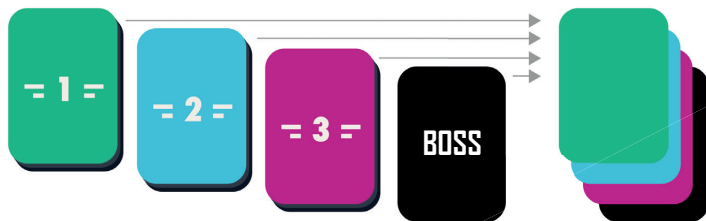
- 1/ Rozložte herní plán doprostřed stolu.
- 2/ Vedle položte desku vylepšení s těmito kostičkami:
 - 1 modrá kostka na pole s =XP=
 - 1 červená kostka na první pozici stupnice  přehřátí
 - 8 žlutých kostek na stupnici XP (zkušeností); první pozici ponechte prázdnou (při hře 1 či 2 hráčů 2 pozice)
- 3/ Umístěte 3 žetony životů  vedle desky vylepšení. Představují vaše zdraví. Zbylé 2 žetony prozatím vraťte do krabice.

4. Balíček nepřátel

Rozdělte karty nepřátel podle jejich hodnoty XP. Zvlášť je zamíchejte. Vytvořte 3 balíčky, z nichž následně utvoříte 1 balíček nepřátel. Z každého z těchto balíčků použijte následující počty karet:

	1/2 hráči	3/4/5 hráčů
3 XP:	8	6
2 XP:	10	8
1 XP:	10	10

Vytvořte balíček nepřátel: Dospod dejte 3 XP nepřátele, na ně 2 XP nepřátele a 1 XP nepřátelé budou navrchu. Vezměte 1 kartu **Bosse** (náhodně nebo vyberte) a umístěte ji na úplný spodek balíčku nepřátel.



Ikona vylepšených příkazů




- 4a/ Sejměte vrchní 4 karty nepřátel z balíčku nepřátel a do každého sloupce na plánu umístěte jednoho.
- 5/ Vezměte 6 karet vylepšených příkazů, zamíchejte je a umístěte poblíž desky vylepšení lícem dolů.
- 6/ Vezměte všechny karty příkazů, zamíchejte je a dejte 4 karty každému hráči (5 karet v 3/2 hráčích). **Tyto karty držte před ostatními v tajnosti.** Zbytek utvoří balíček příkazů. Umístěte ho lícem dolů na stůl v dosahu všech hráčů.
- 7/ Zamíchejte karty posádky a náhodně přidělte 1 každému hráči (*nepoužívá se v sólové hře*).
- 8/ Umístěte žeton vesmírné lodi do druhého sloupce v nejspodnějším řádku plánu. Představuje vaši loď.
- 9/ Ujistěte se, že máte dostatek místa pro časovou osu (mřížka 4 × 2 nebo 4 × 3 pro karty nebezpečí a příkazů).




10/ Vytvořte balíček nebezpečí -----

Zvolte obtížnost hry:

Normální – Použijte 12 karet nebezpečí bez symbolů značících obtížnost. Pro jinou obtížnost postupujte takto:

Snadná – Přidejte 4 karty nebezpečí se symbolem  (16 celkem).


Těžká – Přidejte 4 karty nebezpečí se symbolem  (16 celkem).



Snadná

Těžká

Extrémní

Extrémní – Přidejte 4 karty nebezpečí se symbolem  (16 celkem).

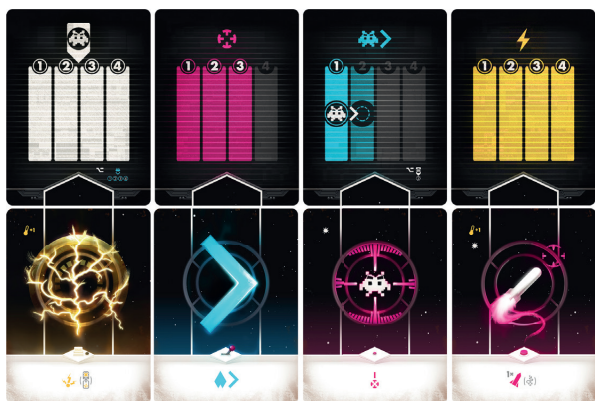
Karty nebezpečí zamíchejte a balíček umístěte lícem dolů poblíž místa pro časovou osu.

11/ Hráč, který jako poslední navštívil vesmír (nebo alespoň muzeum), je prvním **kapitánem kola**.



KLÍČOVÉ HERNÍ PRVKY

Časová osa -----



Časová osa určuje pořadí akcí pro nepřátele i hráčskou loď. Každé kolo budete konstruovat novou časovou osu. Většinou se skládá z 8 karet ve 2 řádcích. Jakmile do hry vstoupí Boss, mohou být řádky až 3. Musíte přitom dodržet právě toto pořadí řádků:

- Karty nebezpečí Bosse (pokud je ve hře)
- Karty nebezpečí (pokud jsou nepřátelé ještě ve hře)
- Karty příkazů

Ovládání vesmírné lodi -----



Hráči používají své karty příkazů k ovládání vesmírné lodi. Tato hra je kooperativní a všichni hráči ovládají loď dohromady. V každém kole musí společně zahrát celkem 4 karty.

! Důležité: Hráči nesmí ostatním prozradit, jaké karty drží v ruce, ani jakou kartu právě zahráli na stůl.

Každá karta se z ruky hraje lícem dolů, aby ostatní nepoznali, o jakou kartu se jedná. Karty smíte otočit až ve chvíli, kdy jsou zahrány všechny čtyři.

Přehřívání -----



Některé karty příkazů či herní efekty (karty nebezpečí Bosse či karty nepřítel) zahřívají vaši loď. Pokud se červená kostka  přehřátí posune na 4. pozici , hra **okamžitě končí prohrou**.

Abyste tomu předešli, musíte využívat karty příkazů k chlazení lodi (více na straně 8).

Počet hráčů

Nezávisle na počtu hráčů **musejí být v každém kole zahrány 4 karty příkazů**. Dle počtu hráčů dojde ve hře k těmto drobným úpravám:

◆ **1 hráč:** Při *sólové hře* vezmete nové karty příkazů každé kolo a ty nevyužité vrátíte na spodek balíčku příkazů. Nepoužívejte karty posádky.

Tah: Po odhalení karet nebezpečí táhněte 3 karty z balíčku příkazů a zahrajte 2 z nich. Zbývající vraťte na spodek balíčku. Následně táhněte 4 karty příkazů z vrchu balíčku a opět zahrajte 2 z nich. Zbývající 2 vraťte dospod balíčku. Nyní máte k dispozici 4 karty příkazů, které použijete na časové ose.

- ◆ **2 hráči:** Každý hráč má v ruce 5 karet. Při vykládání karet každý zahraje přesně 2 karty.
- ◆ **3 hráči:** Každý hráč má v ruce 5 karet. Při vykládání karet současný kapitán kola hraje 2 karty, ostatní hráči pouze 1.
- ◆ **4 hráči:** Každý hráč má v ruce 4 karty. Při vykládání karet každý zahraje přesně 1 kartu.
- ◆ **5 hráčů:** Hrajte stejně jako ve 4 s jedinou výjimkou: kapitán kola nevykládá kartu z ruky. Je však jeho úkolem karty do časové osy umístit.

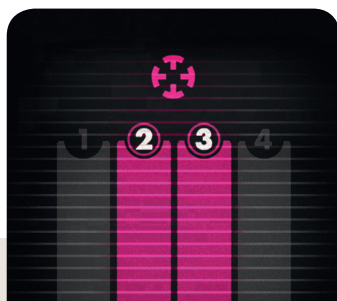


Karty nebezpečí

Nepřátelé se chovají dle karet nebezpečí. Tyto karty budou řídit jejich pohyb po plánu, přidávat další karty nepřátel, aktivovat jejich schopnosti či útok.

Karty nebezpečí na časovou osu přidáváte náhodně.

Karty nebezpečí Bosse umístěte na časovou osu podle čísla v levém horním rohu karty.



PRŮBĚH HRY

Každé kolo hry se skládá ze 2 fází:

1/ Fáze nebezpečí -----

Na začátku kola **doplň každý hráč** karty příkazů ve své ruce do daného limitu:

- 5 karet ve 2/3 hráčích
- 4 karty ve 4/5 hráčích

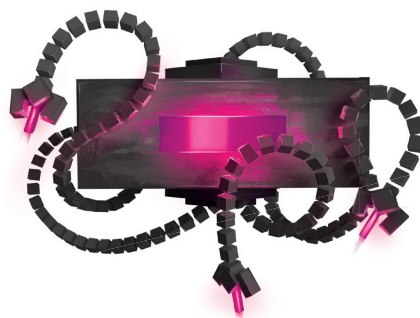
Pakliže balíček příkazů dojde, zamíchejte odhazovací balíček a utvořte z něj nový dobírací balíček. Kapitán kola může na začátku kola obnovit karty v ruce (*více na straně 13*).

Odhalte 4 nové **karty nebezpečí**. *Překryjte jimi karty z předchozího kola*. Pokud jste balíček karet nebezpečí vyprázdnili, zamíchejte všechny karty nebezpečí a utvořte tak balíček nový. *V případě, že jste porazili všechny nepřátele, karty nebezpečí už nepoužívejte*.

Každý hráč tajně zahraje kartu příkazu z ruky, takže na stole leží 4 karty lícem dolů (*počet karet hraných z ruky se liší dle počtu hráčů; více v boxu na předchozí straně*). Jakmile jsou 4 karty příkazů zahrány, posuňte se do další fáze.

! Pamatujte! O kartách příkazů nediskutujte!

Tip: Karty příkazů můžete buď nejprve všechny uspořádat na časové ose a *poté* vyhodnotit jejich akce, nebo je můžete přidávat po jedné, aktivovat její efekt (a efekt karty nebezpečí nad ní) a pak se rozhodnout, kterou kartu přiřadit dál. Pamatujte, že vyhodnocené efekty nelze vrátit zpět.



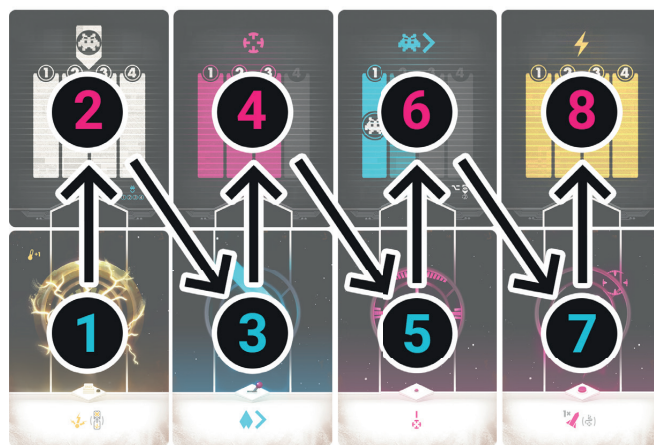
2/ Fáze příkazů -----

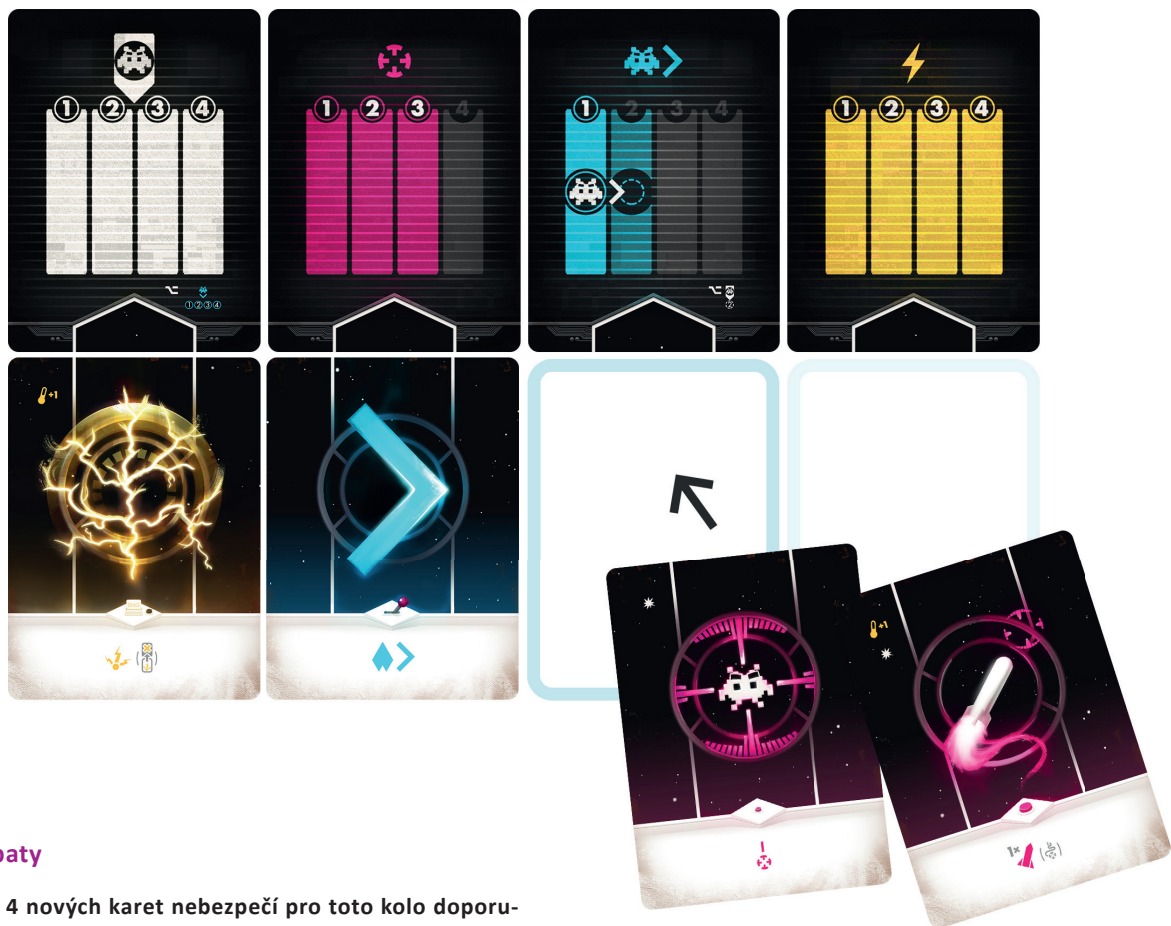
Kapitán kola odhalí 4 zahranié karty příkazů.

Jako skupina rozhodněte, jak použít zahranié karty příkazů v časové ose. Kapitán kola má však poslední slovo a může karty uspořádat dle vlastní vůle.

Po vyhodnocení časové osy **začněte s první kartou příkazu zleva**, proveďte její akci a pokračujte s kartou nebezpečí nad ní. *Pokud jsou ve hře karty nebezpečí i karty nebezpečí Bosse, vyhodnoťte běžnou a pak tu ovládající Bosse*. Následně se přesuňte k další kartě příkazů v druhém sloupci a proces opakujte, dokud nevyhodnotíte všechny karty na časové ose.

Po vyhodnocení všech karet na časové ose odhodte všechny karty příkazů a postupte do fáze nebezpečí. **Kapitánem kola** se stává další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček (*více na straně 13*).





Příklad debaty

Po odhalení 4 nových karet nebezpečí pro toto kolo doporučujeme shrnout, co vás vlastně čeká: „Přidají se 4 noví nepřátelé, takže si s nimi musíme nějak poradit. Pak nás čeká hodně střelení, určitě by nebylo od věci se tomu vyhnout. Dále musíme doufat, že se neobjeví nějaké nepříjemné efekty, až se budou nepřátelé aktivovat. Tak pojďme zahrát karty.“

Tip: Figurkou si označte, kde se na časové ose nacházíte.



Hráči nemohou prozradit, jaké karty drží v ruce, ani jinak naznačit, kterou akci mají v plánu zahrát. Jakmile kapitán kola odhalí zahrané karty, ukáže je spoluhráčům a společně vymyslí strategii: „Měli bychom použít EMP k přeskočení přidání nepřátel, nebo přeskočení jejich aktivování?“ „Zbývá nám 1 život, pojďme to vzít pomalu a nepřidávejme další nepřátele. Tak se nebudeme muset trápit ani s jejich útokem.“ „Dobrý nápad. Raketu můžeme použít k odstranění tohoto nepřítele, takže nás nebude trápit jeho aktivování u poslední karty nebezpečí.“ „Všichni souhlasí? Jdeme na to.“

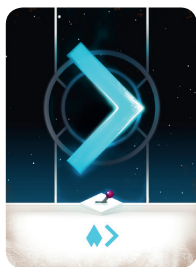


KARTY PŘÍKAZŮ

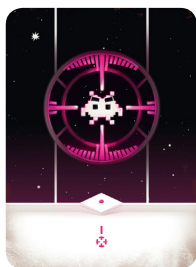
K ovládní lodi a použití jejích schopností budete používat karty příkazů. Pojďme všechny společně projít, ať víte, co můžete zahrát.

Doporučujeme si prostudovat příklad kola na samostatném listu.

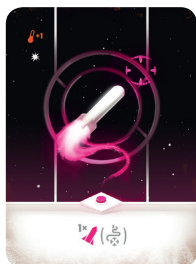
Při vyhodnocení karty příkazu se symbolem **teploty +1** pohněte **červenou** kostkou o 1 pozici doprava. Pokud dosáhne na pole stupnice **Přehráti, prohráváte hru.**



Pohyb – Pohněte svou loď o 1 (*s dvojitým pohybem o 2*) sloupec v daném směru (vlevo či vpravo). Sloupce 1 a 4 **nesousedí**, a pohyb tak musíte na každém z okrajů ukončit. *S dvojitým pohybem se musíte pohnout o 2 sloupce, pokud je to možné.*

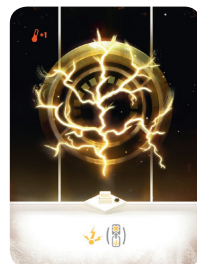


Střelba – Udělte 1 zranění nejbližšímu nepříteli ve stejném sloupci, kde se nachází vaše loď.



Raketa – Vypusťte 1 raketu (*více po vylepšení*). Každá raketa udělí 1 zranění ve sloupci vaší volby. *S více raketami můžete zasáhnout více nepřátel v jednom (pokud je nejbližší nepřítel poražen) či více sloupcích.*

Přehráti +1

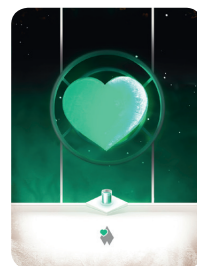


EMP – **Přeskočte** následující kartu nebezpečí (a nebezpečí Bosse) – ignorujte její efekt a přesuňte se hned k příští kartě příkazů na časové ose.

Přehráti +1



Tažný paprsek – Zvolte libovolnou kartu (dokonce i figurku Bosse) vyjma vlastní lodi a přesuňte ji do libovolného sousedního sloupce (vpravo či vlevo).



Léčení – Obnoví 1 poškozený žeton života.



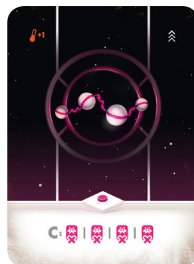
Laser – Udělte 2 zranění (*více po vylepšení*) ve stejném sloupci, kde je vaše loď. Zranění aplikujte od nejbližšího nepřitele. Pokud je karta zničena, pokračujte s dalšími kartami, dokud neuplatníte všechna zranění (*nebo je není komu udělit*).

Přehráti +1

Při vylepšování své lodě (více na straně 12) se můžete rozhodnout přidat do balíčku příkazů **vylepšené karty příkazů**. Kromě dalších karet Laseru a Rakety se mezi vylepšenými kartami příkazů nachází i tyto nové karty:

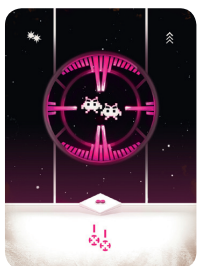


Teleport – Přesuňte svou loď do libovolného sloupce.

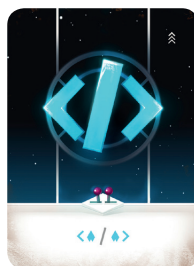


Pásová bomba – Znič všechny karty nepřátel ve 3. řádku (označeném na plánu písmenem C). Za takto zničené karty získáte XP. Nelze použít k zabití Bosse.

Přehřátí +1



Dvojitá střelba – Udělte 2 zranění nejbližšímu nepříteli ve vašem sloupci. Pokud je karta zničena jediným zásahem, udělte zbývající zranění následujícímu nepříteli.




Volný pohyb – Pohněte svou loď o 1 sloupec libovolným směrem (vpravo či vlevo).

Chlazení lodi

Posunutí červené kostky  na pole  stupnice **Přehřátí**  způsobí výbuch lodi.

Hra okamžitě končí prohrou.

Před vyhodnocením karty příkazu na časové ose a provedením jejího efektu se mohou hráči rozhodnout kartu otočit lícem dolů (*a ignorovat tak její efekt*) pro ochlazení. Posuňte červenou kostku  na stupnici **Přehřátí** o 1 pozici zpět (*více po vylepšení*). Chlazení můžete provést víckrát za kolo, a to i v případě, kdy vaše loď přehřátá vůbec není.

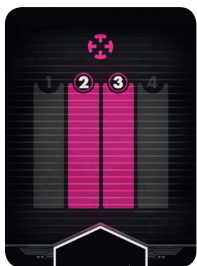


KARTY NEBEZPEČÍ

Běžné karty nebezpečí se používají k vyhodnocování aktivity nepřátel na herním plánu. Na Bosse nemají žádný vliv.

Po porážení všech nepřátel (na herním plánu i v balíčku) již karty nebezpečí nepoužívejte.

Doporučujeme si prostudovat příklad kola na samostatném listu.



Útok – Nepřátelské karty v označených sloupcích útočí. Pokud se vaše loď nachází ve stejném sloupci, je zraněna. Otočte tolik žetonů zdraví na poškozenou stranu, jaká je **hodnota útoku nejsilnějšího nepřítel** (s nejvyšší silou útoku) ve vašem sloupci (i v případě útoku více nepřátel vás tedy zraní pouze jeden z nich).



Pohyb – Přesuňte 1 nepřítel z označeného sloupce do sloupce vedlejšího dle ilustrace na kartě. Vždy přesouvejte kartu, která je nejbližší k hráčské lodi, a umístěte ji na první volnou pozici v cílovém sloupci.

Alternativa: Pokud ve sloupci není karta k přesunutí, místo toho přidejte 1 novou a tu přesuňte.

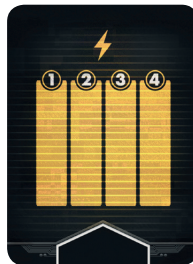
Tip: Věnujte pozornost tomu, které karty nebezpečí se již objevily. Můžete tím získat představu, které karty by vás mohly čekat v dalším kole.



Noví nepřátelé – Posuňte všechny nepřátele o 1 pozici níže. Přidejte **4 nové nepřátele** z balíčku nepřátel. Do každého sloupce umístěte na první řádek (označený A) jednoho z nich.

Alternativa: Pokud v balíčku nepřátel není alespoň 1 karta, posuňte všechny nepřátele na herním plánu o 1 pozici níže.

Přesuňte figurku Bosse o 1 řádek níže, abyste označili, že daný řádek již není pro nepřátele přístupný.

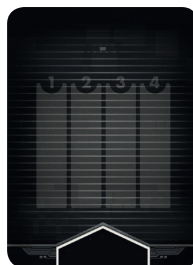


Aktivace – Aktivujte všechny nepřátele na herním plánu, kteří mají ikonu aktivace (v pořadí zleva doprava, shora dolů), a postupně vyhodnoťte příslušné efekty.





Pomoc – Pokud se vaše loď nachází v označeném sloupci, dostanete příslušný bonus (+1 XP, nebo vyléčení 1 žetonu zdraví).

Používá se pouze při lehké obtížnosti.




Ticho – Nic se neděje. Užijte si krátký okamžik oddechu.

KARTY NEPŘÍTELE

Nepřítele **porazíte** udělením zranění , které se rovná jeho zdraví . Pokud nezničíte kartu v jednom tahu, použijte k označení uděleného zranění žetony zranění. Když nepřítele porazíte, získáte body XP vyznačené na jeho kartě a kartu odhodte.

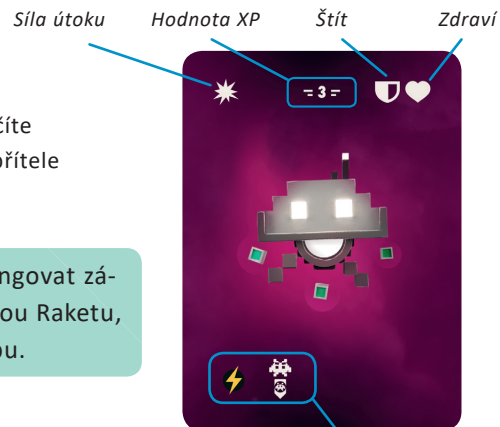
Štít

Štít  absorbuje 1 zranění. Abyste porazili nepřítele se štítem, musíte mu udělit alespoň 2 zranění **pomocí jediné karty příkazu**. Štít nelze trvale zničit a je potřeba ho překonat při každém útoku na tohoto nepřítele.

Tip: Na tohoto nepřítele nebude fungovat základní útok. Použijte Laser, vylepšenou Raketu, Dvojitou střelu nebo Pásovou bombu.



Pohyb nepřítel

Při pohybu doleva či doprava umístěte kartu nepřítele na první dostupnou pozici odspoda v daném sloupci. Kdykoliv se na ploše objeví prázdné místo, posuňte karty nepřítel vzhůru a zaplňte ho.



Efekty „při aktivaci“

Efekty aktivace

Když vám karta nebezpečí přikáže  aktivovat všechny nepřátelské efekty, projděte všechny karty na ploše zleva doprava, shora dolů a vyhodnoťte jejich  efekty.

Některé karty mají 2 efekty. Jsou rozděleny touto šipkou. Nejprve vyhodnoťte levý, pak pravý efekt.



Zranění vesmírné lodi – Udělte 1 zranění hráčské lodi (otočte žeton zdraví).



Léčení vesmírné lodi – Otočte 1 poškozený žeton zdraví zpět na jeho nepoškozenou stranu.




Pohyb – Posuňte tuto kartu o 1 sloupec doprava/doleva na první volnou pozici. *Případné nepřátele, kteří byli pod ní, posuňte vzhůru a vyplňte vzniklou mezeru.*




Pohyb od/k vesmírné lodi – Přesuňte nepřítele dále od / blíže k hráčské lodi. *Vyplňte prázdný prostor.*



Teplota +1 – Posuňte  červenou kostku na desce vylepšení o 1 pozici doprava.



Útok – Udělte zranění hráčské lodi, pokud je **ve stejném sloupci / ve stejném sloupci** či **sousedních sloupcích** jako karta nepřítele dle její síly útoku .



Přivolání – Přidejte kartu nepřítele o 1 řádek níže pod touto kartou. Pokud je balíček nepřítel prázdný, táhněte náhodnou odhozenou kartu. *Neaktivujte efekt nové karty. Posuňte případné další karty v tomto sloupci dolů, abyste vytvořili místo.*




+/-XP – Přidejte nebo odeberte body XP. Při odebrání se zastavte na 0 (začátku stupnice).




Odhození – Odhodte tuto kartu. Nezákáte za ni body XP. *Přesuňte nepřátele, kteří byli pod ní tak, aby vyplnili vzniklou mezeru.*

Proražení linie

Když karta nepřítele překročí tuto linii a vstoupí do řádku s hráčskou lodí (označeného D), nezávisle na sloupci, odhodte ji bez zisku bodů XP a udělte své lodi zranění  v hodnotě síly útoku nepřítele.

BOSS

Když **odhalíte kartu Bosse** na samém konci balíčku nepřátel, vložte figurku tohoto Bosse do stojánku.

Na **začátku následující fáze nebezpečí** jej umístěte do stejného sloupce, kde se nachází hráčská loď. Na stupnici zdraví Bosse na vrchu herního plánu označte červenou kostičkou , kolik má **životů**.

Jakmile Boss vstoupí do hry, vyhledejte čtveřici jeho karet (poznáte je podle ilustrace daného Bosse). Tyto karty budou řídit Bossovo chování.

Boss se pohybuje ve vlastním řádku nad herním plánem. Karty nepřátel ve stejném sloupci vám brání v tom, abyste mu udělili zranění. Pokud před sebou Boss žádné karty nepřátel nemá, můžete ho zranit. *Boss střílí i přes karty nepřátel (ignoruje je).*

Pokud snížíte zdraví Bosse na 0, vyhráváte hru.

Životy

Síla útoku



 **Boss 1**

(doporučen pro vaši první hru)

Karty nebezpečí Bosse

Umístěte karty nebezpečí Bosse nad běžné karty nebezpečí. Každý Boss má **4 karty s přesně danými pozicemi na časové ose**. Většina efektů je stejná jako u aktivací nepřátel či karet nebezpečí. Tyto efekty jsou unikátní:



EMP – Přeskočte následující kartu příkazů (nevyhodnocujte její efekt).

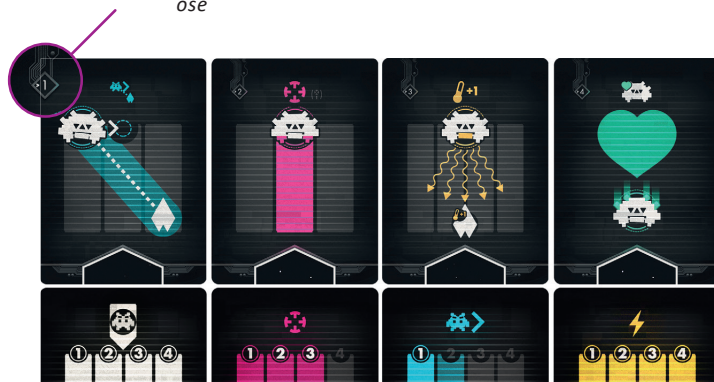


Otočte – Otočte kartu Bosse na její druhou stranu.



Léčení – Boss si vyléčí 1 zranění (na stupnici zdraví). Nemůže mít více životů, než udává jeho karta.

Pozice na časové ose



VYLEPŠOVÁNÍ LODI

Když porazíte nepřítele, získáte **body XP** v hodnotě vyznačené na jeho kartě. Posuňte ukazatel XP ■ na desce vylepšení o stejný počet polí doprava. Pokud ukazatel vstoupí na pole se žlutou kostičkou ■, přesuňte ji na vybrané vylepšení (*kapitán*

kola má rozhodující slovo) a vraťte ukazatel XP ■ na první pozici stupnice. Pokud vám ještě zbývají nějaké nepřirazené body XP z porážení nepřítele, posuňte ukazatel o tolik polí.


Vylepšení

K dispozici máte 3 základní cesty vylepšení, jmenují se *Rakety*, *Laser* a *Balíček* a každá má 3 úrovně. Při výběru jedné z těchto cest musíte vždy volit první volné pole zleva.

Rakety

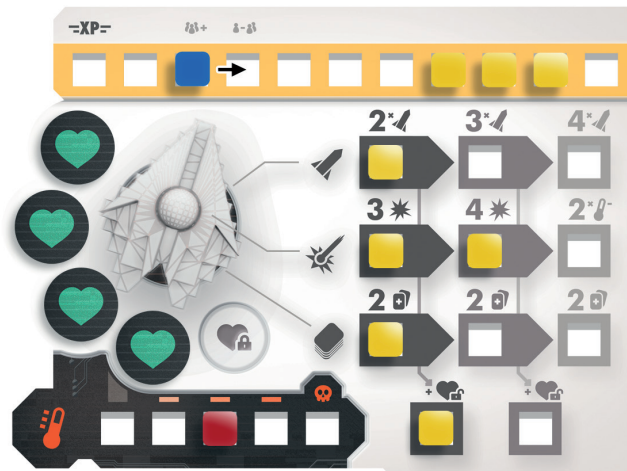
Úroveň 1–3: Karta příkazu **Raketa** vypouští 2/3/4 rakety.

Laser

Úroveň 1–2: Karta příkazu **Laser** uděluje 3/4 zranění
Úroveň 3: Při **chlazení lodi** (*otočením karty příkazu*) posuňte ■  **červený** ukazatel o 2 pozice zpět místo 1.

Balíček

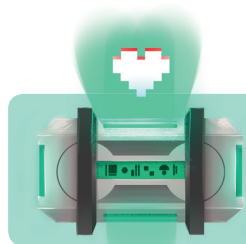
Za každou úroveň přidejte do balíčku příkazů **2 vylepšené karty příkazů**. Sejměte 2 vrchní karty z balíčku příkazů a ony 2 vylepšené karty do nich zamíchejte. Tyto 4 karty pak vraťte na vrch balíčku příkazů.



Vylepšení životů

Při dokončení všech tří vylepšení jedné úrovně si otevřete možnost odemčení života navíc. Tu pak budete moci zvolit během vylepšování lodi.

Úroveň 1–2: Přidejte 1 žeton zdraví (nepoškozenou stranou vzhůru).



Tip: Již jste zahráli všechny karty příkazů Raketa? Možná by tedy stálo za zvážení zvolit jako vybrané vylepšení něco jiného a k raketám se vrátit později.

KARTY POSÁDKY

Každý hráč na začátku hry obdržel svou kartu posádky s unikátním efektem. Tento efekt může být **aktivován jen ve chvíli, kdy je daný hráč kapitánem kola**. *Karty posádky nepoužívejte v sólové hře.*



Pilot

Jednou za kolo můžete změnit směr příkazové karty pohybu (*dokonce i dvojitého pohybu*).



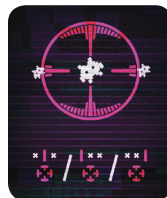
Mechanik

Jednou za kolo přeskočte 1 **Přehřátí** (z karty příkazu, karty nebezpečí Bosse nebo aktivace nepřitele).

Kapitán kola -----



Na konci kola posuňte žeton kapitána kola po směru hodinových ručiček. Pouze kapitán kola smí použít schopnost své karty posádky. Kapitán kola uspořádává karty na časové ose a má také rozhodující slovo při neshodách v týmu.



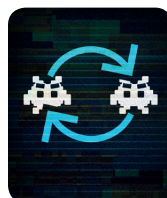
Střelkyně

Jednou za kolo můžete vystřelit s kartou příkazu Střelba do sousedního sloupce. *Funguje také s vylepšenou kartou Dvojitá střelba.*



Vědkyně

Jednou za kolo získáte bonus +1 XP při poražení karty nepřitele.



Hacker

Jednou za kolo můžete prohodit 2 karty nepřátel na herním plánu.



Obnovení karet v ruce -----

Na začátku kola může kapitán kola **odhodit z ruky všechny karty příkazů a dobrat si nové karty do limitu**. *Nelze použít při sólové hře.*

KONEC HRY

Prohrajete, když

- ♦ otočíte všechny žetony životů na poškozenou stranu.
- ♦ explodujete při úplném přehřátí lodi.

Vyhrajete, když

- ♦ porazíte závěrečného Bosse (snížíte jeho zdraví na 0).



ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Můžeme něco prozradit o kartách v ruce?

Hráči nesmějí odhalit, které karty drží v ruce ani které zahráli. To znamená žádné tajné signály nebo posunky. Mějte kuráž hrát sami podle nejlepšího uvážení.

Mohu říkat ostatním, jaké karty zahrát?

Ne. Nikdy neinstruuje ostatní, jak mají hrát. Místo toho se bavte obecně. Můžete navrhnout, co byste měli dělat jako tým: „Měli bychom se pohnout a navrhuji zneškodnit tohoto nepřítele, než se stihne aktivovat.“

Porazili jsme Bosse, ale u toho zcela přehřáli loď.

Doražení Bosse na poslední chvíli raketou, která zároveň přehřeje vaši loď, možná zní epicky, ale nedá se považovat za vítězství. Abyste vyhráli, musíte být naživu ve chvíli, kdy je Boss poražen.

Musíme vyhodnotit všechny karty příkazů?

Ano. Ale prozradíme vám trik. Kartu příkazu můžete otočit pro ochlazení lodi. To můžete provést několikrát za kolo, i když vaše loď vůbec přehřátá není.

„Alfa hráč“ ničí zážitek ze hry. Co s tím?

Toto je kooperativní hra, snažte se ji hrát jako tým. Pokud se vám to nedaří, zaveďte pravidlo, kdy je to jen a pouze kapitán kola, kdo rozhoduje o umístění karet příkazů na časové ose.

Existuje více možností přesunu karet nepřátel na herním plánu. Jak rozhodnout?

Ve zvláštních případech, kdy po vás hra chce přesunout nepřítele dál od vaší lodi (která je ve stejném sloupci) a může to být doprava i doleva, o směr rozhodne kapitán kola. Někteří Bossové mají v případě nejasnosti preferovaný směr (větší ikona směru).

Má při kartě nebezpečí Útok zaútočit i Boss?

Ne. Běžné karty nebezpečí ovlivňují pouze nepřátele na herním plánu. Boss střílí pouze ve chvíli, kdy to uvádí karta nebezpečí Bosse.

Lze kompletně vylepšit hráčskou loď?

Není pro to dostatek kostiček. Každou hru tak musíte volit, která cesta je pro vás přínosnější. Některá vylepšení mají větší smysl, když bojujete proti konkrétnímu Bossovi.



Návrh hry: Petr Vojtěch a Jindřich Pavlásek

Ilustrace: Jindřich Pavlásek

Ilustrace obálky: Petr Štefek

Vývoj: Time Slug Studio

Vydavatel: ALBI Česká republika, a. s.

albi



Albi