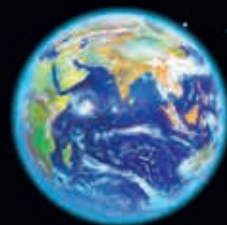


DONALD X VACCARINO

MĚSÍČNÍ KOLONIE *Krvavá lázeň*



OFICIÁLNÍ
NÁVOD
K POUŽITÍ

NÁVOD K OBSLUZE
TÉTO HRY



Města na Měsíci! Tohle bude husarský kousek lidstva.
Konečně — nespoutání Zemí. Měsíc jako odrazový můstek ke hvězdám.
Rakety naloženy zásobami a kolonisty, roboti naprogramováni a připraveni.
Vše naplánováno do posledního puntíku a v podstatě neexistuje nic, co by se mohlo pokazit.
Vzhůru na Měsíc!

Tohle je budovatelsky destrukční karetní hra se společným balíčkem. Co si hráči vybudují, to se stane. Většinou to bude něco špatného, co pobije lidi ve vaší měsíční kolonii, někdy však i něco dobrého a někdy budete mít příležitost i stavět. Budete hrát tak dlouho, dokud jednomu z hráčů nevymře celá měsíční kolonie, nebo dokud se vám nepodaří dostat na dno balíčku událostí. Hráč s nejvíce přeživšími se stane vítězem.

Obsah balení



90 karet budov



25 karet výhod



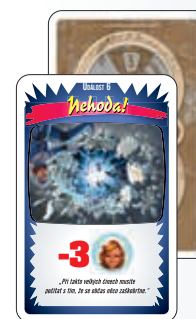
25 karet zvrátů



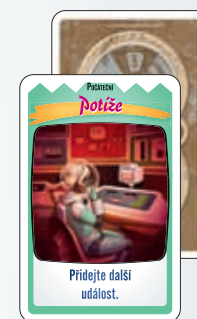
20 karet rozvoje



20 karet robotů



13 karet událostí



7 počátečních karet



5 desek hráčů



„Měsíční gravitace bude dokonalá pro mé gliové buňky.“
— Dr. Brain



40x 1



35x 5



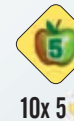
40x 1



20x 5



40x 1



10x 5



40x 1



20 žetonů akce



1 žeton balíček robotů



1 žeton balíček zvrátů

Herní součásti této hry nejsou omezeny, pokud vám nějaké žetony dojdou, použijte vhodnou náhradu (karty však omezeny jsou).

Příprava a přehled herních součástí



Zamíchejte balíček karet budov.
Rozdejte každému hráči 4.

Každý hráč si vezme vědce (liši se pouze barvou) a vezme si jeho desku měsíční základny, umístí na ni 30 , 4  a 4 . Dále si každý vezme 5 výhod svého vědce a 4 žetony akce.



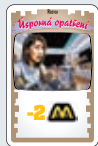
Zamíchejte balíček zvrátů a vyložte z něj 2 karty; pro první hru vám doporučujeme vybrat ty, které mají slovo „Zvrat“ napsané bíle (jsou méně komplikované). Všichni si je mohou prohlédnout. Poté je zamíchejte do počátečních karet – 2 kopii Potíže a 4 kopii Práce (Osamělost se používá pouze v sólo variantě). Toto je úvodní balíček pokroku.



Položte na balíček zvrátů žeton balíček zvrátů.



Zamíchejte balíček robotů.
Položte na balíček robotů žeton balíček robotů.



Balíček karet rozvoje nechte lícem vzhůru poblíž, seřazený podle abecedy, při hře ho budete potřebovat.



Připravte balíček karet událostí lícem vzhůru seřazený podle čísel, s nejnižším číslem navrchu.

Připravte zásobu , ,  a .

Připravená hra tedy vypadá takto: balíček budov lícem dolů, balíček pokroku lícem dolů, balíčky robotů a zvrátů lícem dolů označené žetony, balíčky rozvoje a událostí lícem vzhůru. Balíčky budov a pokroku mají každý svou odhazovací hromádku lícem vzhůru pro odhozené karty.

V této hře je několik zdrojů:



— Toto jsou vaši **lidé**, obyvatelé vaší měsíční kolonie.

Někteří se zdržují ve vaší základně (na vaší desce), jiní bydlí v budovách, které postavíte. Vaším cílem je mít na konci hry nejvíce .



— Toto jsou **peníze**, kterými platíte za budovy a někdy i za jiné věci. Schraňujte je na své desce nebo v její blízkosti.



— Toto je **jídlo**, které konzumují lidé ve vašich budovách.

Schraňujte ho na své desce nebo v její blízkosti. Bez jídla budou lidé hladovět.



— Toto jsou **krabice** surovin, které máte ve své měsíční kolonii.

Samy o sobě nemají žádnou hodnotu, mohou ji však získat díky budovám, rozvoji nebo zvrátům. Vždy se umísťují na budovy, ne na vaši desku. Když přijdete o budovu, přijdete i o všechny krabice na ní.



— Toto jsou plány vašich nových budov.

Karty ve své ruce držte před ostatními v tajnosti. Odhazují se však lícem vzhůru.

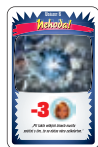
Toto jsou všechny druhy karet, které se přidávají do balíčku pokroku.



Počáteční karty — práce a potíže, součástí každé hry.



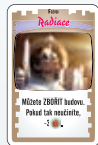
Zvraty — určitým způsobem mění hru. Obvykle jsou v balíčku jen dvě, přimíchané do úvodního balíčku pokroku, někdy jich však může být více.



Události — dochází k nim, zatímco pracujete na svých měsíčních koloniích.



Roboti — toto jsou vaši spřátelení mechaničtí sluhové, připravení za vás dělat nudné úkoly. Téměř není šance, že by se porouchali a začali houfně zabíjet lidi.



Rozvoj — jedná se o pozitivní i negativní věci, které hráči mohou přidávat do balíčku pokroku.



Výhody — jedná se o speciální bonusy, které můžete obdržet; vztahují se pouze na vás, na ostatní hráče nikoliv. Připravte si je lícem vzhůru poblíž své desky pro případ, že by budete potřebovat.

Kola



V každém kole otočíte vrchní kartu z balíčku pokroku a položte ji na odhazovací hromádku balíčku pokroku. Všichni (současně) provedou na ní uvedené pokyny. Kolo je poté u konce a můžete otočit další kartu.

Nejprve se však ujistěte, že jsou všichni hotovi!

Pokud je po vyhodnocení karty balíček pokroku prázdný, zamíchejte jeho odhazovací hromádku, vytvořte nový a pokračujte. Nový balíček vytvořte pouze tehdy, když potřebujete otočit další kartu, ale v balíčku žádná není; i do prázdného balíčku je možné přidat kartu, která se tak stane příští kartou.

Práce

V počátečním balíčku jsou čtyři karty práce. Když jednu z nich otočíte, každý hráč umístí jeden žeton akce na svou desku na akci, kterou chce vykonat. Všichni provedou svou akci a poté žeton přesunou na jedno ze čtyř míst uprostřed, čímž naznačí, že mají hotovo. Mohou opakovat stále stejnou akci, nejsou žádná omezení. Pokud si hráč vybere STAVBU, položí před sebe lícem dolů kartu, kterou chce

POSTAVIT, a hráči, kteří v daném okamžiku STAVÍ, otočí své karty najednou. Někdy vás nebude zajímat, zda soupeři ví, co budete STAVĚT. V takovém případě můžete svou kartu jednoduše vyložit lícem vzhůru na stůl a zaplatit za ni.

Na výběr máte pět akcí:

- **DOPLNĚNÍ ZÁSOB** - vezměte si 2 ; umístěte je na libovolné své budovy. Můžete umístit obě na stejnou budovu nebo každou na jinou. se umísťují pouze na budovy; nemůžete je umístit na svou desku.
- **STAVBA** - vyložte kartu z ruky. Zaplatte cenu uvedenou v levém horním rohu, vyložte kartu „do hry“ před sebe a vyhodnoťte její případný efekt VYLOŽENÍ.



- **TĚŽBA** - vezměte si 4 .

- **ZEMĚDĚLSTVÍ** - vezměte si 4 .

- **VÝZKUM** - doberte si 2 .

Když provádíte akci, může to aktivovat některé z vašich budov. Příslušné schopnosti jsou podbarveny stejně jako akce. Na žlutých budovách je uvedeno „TĚŽBA“ a aktivují se pokaždé, když použijete akci TĚŽBA a podobně. Pokud máte více budov, které se aktivují stejnou akcí, můžete jejich schopnosti vyhodnotit v libovolném pořadí, kteroukoliv před nebo po vyhodnocení akce samotné.

Pokaždé, když zamícháte balíček pokroku, odstraňte ze své desky žetony akcí.

Řekněme, že například máte ve hře restauraci, jesle a křemenný důl, je otočena práce a vyberete si ZEMĚDĚLSTVÍ. Rozhodnete se nejprve získat +4 ze svého ZEMĚDĚLSTVÍ, poté v Restauraci zaplatit jedním z těchto za +4 . Pokud by se na Jeslích nacházela , mohli byste jí zaplatit za +4 . Žádnou tam ale nemáte, takže tuto schopnost nemůžete využít. Křemenný důl je v tuhle chvíli bezpředmětný, protože není aktivován ZEMĚDĚLSTVÍM.

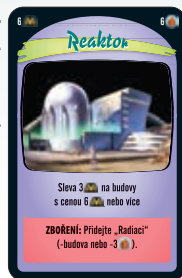


Budovy

Cena — množství , potřebné pro POSTAVENÍ karty.

Název — o jakou budovu jde.

Ilustrace — jak budova vypadá.



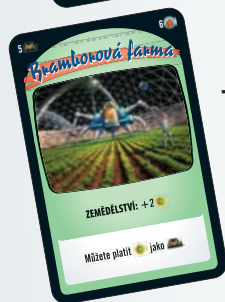
Lidé — počet , kteří v dané budově žijí. Žetony  se nikdy neumisťují na budovy. Budovy do hry vstupují spolu s  a když o budovu přijdete, získáte zpět odpovídající počet  na svou desku.

Schopnosti — efekty, jaké budova přináší, když ji vyložíte.



- na železnorudném dole je uvedeno „TĚŽBA: +1 “. To znamená, že pokaždé, když použijete akci TĚŽBA, dostanete i .

Můžete ji umístit na samotný železnorudný důl nebo na jakoukoliv jinou svou budovu. Na železnorudném dole je dále napsáno „VYLOŽENÍ: Přidejte výhodu.“ To znamená, že když POSTAVÍTE železnorudný důl, přidáte jednu ze svých výhod do balíčku pokroku. K tomu dojde pouze jednou. Pak už se váš železnorudný důl hodí jen na vyrábění krabic.



- na bramborové farmě je uvedeno „ZEMĚDĚLSTVÍ: +2 “. Takže pokaždé, když použijete ZEMĚDĚLSTVÍ, získáte další 2 , navíc ke 4 obvyklým . Dále je na ní uvedeno, že „Můžete platit  místo “. To platí pro jakékoliv platby .



Pokud například POSTAVÍTE kapustovou farmu, vyvolá to ZEMĚDĚLSTVÍ; díky tomu získáte 4  a díky schopnosti kapustové farmy další 1  navíc.



„Ani v daleké budoucnosti, kdy už kolonizujeme i jiné planety, neupadne tento první velký vesmírný závod v zapomnění.“
— Dr. Banerjeeová



„Nikdy si ani nevšimnou, že jsem na Měsíci. A když ano, nikdy mě nenajdou. A když ano, budu mít výhodu. A když ne, i tak je porazím. A když ne, vezmu je s sebou.“
— Dr. Brain

Výhody



Jedná se o osobní laskavost, o kterou si hráči mohou říct. Každý hráč má identickou sadu 5 výhod, která se liší pouze ilustrací konkrétního hráče.

Text „Přidejte výhodu“ znamená, že máte do balíčku pokroku přidat svou kartu výhody dle své volby. Položte ji navrch balíčku, obvykle to bude příští věc, která se stane. Poté bude součástí balíčku. Pokaždé, když balíček pokroku zamícháte, bude v něm vaše výhoda a zase ji znovu otočíte.

Vaše výhody ovlivňují pouze vás. Výhoda Dr. Braina, která dává například +2 , dá +2  pouze Dr. Brainovi; ostatní nedostávají nic. Výzva pro Dr. Braina!

Karty výhod nejsou součástí vaší ruky a není možné je odhodit. Můžete je pouze přidat do balíčku pokroku a to pouze tehdy, když vás něco vyzve, abyste „přidali výhodu.“

Rozvoj



Toto jsou karty, které hráči mohou přidat do balíčku pokroku. Ovlivňují všechny hráče. Na kartách, které je přidávají, je v závorkách uvedeno, co dělají.

Například na Trhu je uvedeno „VYLOŽENÍ: Přidejte Obchod.“

(🍷 za +2 📄)“

Snadno tak víte, že na Obchodu je uvedeno „Můžete zaplatit

🍷 za +2 📄.“

Když přidáváte kartu rozvoje, vyhledejte ji v jejím balíčku na stole a položte ji navrch balíčku pokroku. Když z balíčku pokroku otočíte kartu rozvoje, všichni provedou to, co je na ní uvedeno. Když otočíte Obchod, všichni mají možnost zaplatit 🍷 a dobrat si 2 📄. Většina je dobrovolných, některé však nikoliv.

Každá karta rozvoje je ve hře dvakrát. Pokud dostanete pokyn přidat třetí, nepřidáte ji.

„Čistě co se zábavy týče, je těžké porazit jídlo.
Můžete ho jíst třikrát denně a stejně vás
nezačne nudit.“
– Dr. Dibson



Potíže a události



V počátečním balíčku jsou dvě karty potíží. Když některou z nich otočíte, přidejte navrch balíčku pokroku následující událost – to znamená, že to bude bezprostředně příští věc, která se stane. Události se vždy přidávají ve stejném pořadí – nejprve Hlad, poté Administrativa a tak dále podle čísla v horní části. Text na potížích je modrý pro připomínku, že se vyhodnocuje pouze jednou, ne za každého hráče.

Vlivem některých událostí přijdete o 🍷. Viz odpovídající část.

Zde je přehled událostí:



Hlad: Tohle je důvod, proč chcete 🍷. Odhodte tolik 🍷, kolik máte budov.

Za každou budovu, za kterou jste nezaplatili 🍷, přijdete o 🍷. Pokud takto nepřijdete o žádného 🍷, získáte +2 🍷 na svou desku.

- Toto platí pro všechny hráče současně.
- 🍷 ztratíte, i když nechcete; lidé prostě musí jíst.
- Pokud nepřijdete o 🍷, získáte +2 🍷, a to i v případě, že nezaplatíte žádné 🍷.
- O všechny 🍷 přijdete najednou jako jednu velkou ztrátu. Pokud tím přijdete o budovu, musíte za ni i tak zaplatit 🍷.



Administrativa: Každý hráč si dobere kartu budovy, poté odhodí 2 karty. Díky Hackerskému doupěti jste vůči tomuto imunní. Nevykonáte ani jednu část (a nemůžete se rozhodnout).



Porucha: Toto přidá náhodného robota – následujícího z jejich balíčku. Jako obvykle putuje navrch balíčku pokroku, takže ho poté okamžitě otočíte. Mějte se na pozoru! Při každé poruše přidejte pouze jednoho robota, ne jednoho za každého hráče.

Únik, Roztržka, Nehoda!, Test přechodové komory, Výpadek proudu:
Každý hráč odhodí uvedený počet 🍷.
Zdá se, že vesmír je nebezpečné místo.



Návod k použití: Všechny problémy jsou konečně vyřešeny a hráč s nejvíce 🍷 (v budovách a na desce) vyhrává. Nováčkům se sem nejspíš nepodaří dospět, zkušeným hráčům by však mohlo. Viz část Konec hry.

Zvraty



Na začátku každé hry jsou v balíčku pokroku dva zvraty. Další se do něj mohou dostat pouze prostřednictvím robota Vnímavá UI.

Efekty zvratů ovlivňují všechny hráče. Řiďte se příslušnými pokyny. Dle popisu jsou některé dobrovolné, jiné ne.

Roboti



Roboti se přidávají do balíčku pokroku prostřednictvím události Porucha a budovy Bunkr. Vždy se jedná o vadný kus. Prostě není možné je zcela odladit dříve, než je vyšlete do provozu.

Jakmile s tím skončíte, řiďte se dalšími pokyny na robotovi. Dle popisu mohou být dobrovolné, ale obvykle nejsou.

Když otočíte robota, nejprve všichni odhodí uvedený počet. Viz část Ztráta lidí níže.

„Dejte člověku rybu, bude mít jídlo na den.
Když mu však dáte prut, bude mít
jídlo na celý život.“
— Dr. White



Ztráta lidí a konec hry

Když musíte odhodit, berete je ze své měsíční základny — své desky. Pokud na své desce nemáte dostatek, musíte zbořit budovu, čímž získáte odpovídající počet na svou desku; pokud ani tak nemáte na své desce dostatek, pokračujte v boření budov, dokud nebudete mít dost. Když už konečně budete mít dostatek na své desce, odhodte požadovaný počet.

Budovu zboříte tak, že ji odhodíte na odhazovací hromádku budov, přidáte odpovídající počet na svou desku a vyhodnotíte případné efekty ZBOŘENÍ dané budovy. Rovněž přijdete i o všechny krabice, které se na budově nacházely. Efekty ZBOŘENÍ mohou vyústit v řadu důsledků. Nejprve je všechny vyhodnoťte, než přistoupíte ke zboření další budovy nebo k odhození požadovaného počtu.

Budovu nemůžete zbořit svobodně. Musíte k tomu být přinuceni buď ztrátou více, než máte na své desce, nebo pokynem, který vás k tomu vysloveně vyzývá. Pokud budovu zboříte takovým způsobem, i tak přesuňte její na svou desku.

Když máte zbořit budovu, může to být libovolná budova dle vašeho výběru. Není rozhodující, kolik má.

Pokud máte odhodit více, než máte, nebo pokud počet na vaší desce a vašich budovách klesne na 0, vaše měsíční kolonie selhala. Lidstvo opustilo plán na kolonizaci měsíce. Stejně to byla od začátku pošetilost. Hra je u konce. Hráč s nejvíce přeživšími — součtem na desce a vytištěných na budovách — vítězí.

Hra skončí i v případě, že hráči otočí událost Návod k použití. Kolonizace Měsíce byla i přes všechna dřívější klopýtnutí úspěšná. Hráč s nejvíce — součtem na desce a vytištěných na budovách — vítězí.

Dodatečná pravidla

Když dostanete pokyn něco vykonat, vykonajte co možná nejvíce! Pokud něco udělat nemůžete, nedělejte to. Avšak efekty „můžete zaplatit“ a...“ vám budou k užítku pouze když skutečně zaplatíte.

Schopnosti nejsou dobrovolné, pokud není přímo uvedeno, že jsou — například „můžete“.

Karty přidávané do balíčku pokroku se vždy umísťují navrch. Pokud by mělo být přidáno do balíčku více karet najednou, zamíchejte je. Dojde k nim tedy v náhodném pořadí. Kartu můžete do balíčku pokroku přidat dokonce i tehdy, když je prázdný. Nemíchejte ho, dokud nepotřebujete otočit kartu a nemůžete.

Pokud si máte dobrou kartu budovy a balíček je prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku.

Odhazovací hromádky budov a pokroku není dovoleno zpětně prohlížet.

Schopnosti, které vám umožňují zaplatit, fungují při každém použití pouze jednou. Nemůžete zaplatit více krabic najednou, pokud schopnost výslovně neuvádí opak.

Varianta pro jednoho hráče



Tuto hru můžete hrát i ve variantě pro jednoho hráče. Připravte ji jako obvykle, přidejte však do počátečního balíčku kartu Osamělost. Prostě se pokuste najít Návod k použití. Pokud to zvládnete, vyhráváte. V opačném případě dosáhnete tolika bodů, jaké je číslo poslední události přidávané před vaší záhubou.

Pokud se vám daří dojít k Návodu k použití opakovaně, můžete pokračovat. Místo přidání události Návod k použití a následujících, přidávejte roboty. V tomto případě dosáhnete tolika bonusových bodů, kolik robotů navíc jste před porážkou přidali.



Osamělost odkazuje na malé symboly na budovách, které se doposud nebraly v potaz.

Záměrem je vyvážit karty rozvoje pro jednoho hráče. Z dobrých karet rozvoje by byly skvělé, ze špatných příšerné, takže Osamělost to kompenzuje.

Pokaždé, když otočíte Osamělost, získáte 3 za každou budovu, kterou máte ve hře, a ztratíte 3 za každou budovu, kterou máte ve hře.



„Lidé se obávají, že UI nabývá vědomí. Avšak vaše vědomí, to je ta část vašeho mozku, které jsou připisovány zásluhy za věci, které dělá ta zbývající část mozku. Proč bychom se měli obávat, že UI něčeho takového nabývá?“
— Dr. White



„Mysl člověka a robota se výrazně liší. Roboti postrádají zbytečné části, například emoce, a soustředí se na co nejlepší splnění jednoho úkolu.“
— Dr. Kaneoová

Poznámky ke kartám robotů



Automatické dveře: Tohoto robota položte stranou jako připomínku, že ovlivní následující Práci, jen co ji otočíte. Jakmile se tak stane, odhodte Automatické dveře a v rámci této Práce budovy nemají žádné schopnosti. To se týká i efektů VYLOŽENÍ! Než však následující Práci otočíte, nijak vlastnostem budov nebrání. Pokud již v balíčku pokroku nezbyvá žádná Práce a měl by být zamíchán, tentokrát schopnost Automatických dveří nic neudělá.



Stavební robot: Karta, kterou položíte (licem dolů) na svou desku, bude následující karta, kterou POSTAVÍTE, protože to je jediná karta, kterou můžete POSTAVIT (ať už prostřednictvím STAVBY Práce nebo jiných efektů umožňující STAVBU)... leda že by vás Stavební robot postihl znovu, aniž byste STAVĚLI. V takovém případě odložíte 2. kartu a můžete postavit kteroukoliv z nich. Pokud v ruce nemáte žádné karty, žádnou kartu na svou desku nepoložíte. Karty takto položené na vaši desku nijak neovlivňují karty umístěné pod vaši desku v rámci Zeměměřičství.



Doručovací dron: Pokud v ruce nemáte žádnou kartu, nemůžete žádnou předat hráči po levici. I nadále však obdržíte kartu od hráče po pravici.



Vrtací robot: Pokud zboříte budovu, přidejte její na svou desku a vyhodnoťte její efekt ZBOŘENÍ.



Těžební robot: Obdržíte po 1 za každou budovu Prachový důl, Křemenný důl, Železnorudný důl, Důl na Helium-3, Titanový důl a/nebo Bauxitový důl.



Oprávněnský robot: Tohoto robota položte stranou jako připomínku, že ovlivní následující Práci, jen co ji otočíte. Jakmile se tak stane, odhodte Oprávněnského robota a v rámci této Práce nikdo nemůže STAVĚT. Toto hráčům nebrání STAVĚT při jiných příležitostech, například díky Inovaci. Pokud již v balíčku pokroku nezbyvá žádná Práce a měl by být zamíchán, tentokrát schopnost Oprávněnského robota nic neudělá.



Robot sluha: Pokud nemáte žádné krabice, jednoduše o žádnou nepřijdete.



Robot společník: Tato akce se neoznačuje žetonem akce a není považována za Práci.



Robot číšník: Pokud máte pouze jedno, odhodte ho. Pokud žádné nemáte, o žádné nepřijdete. Tak jako tak přijdete o 4, ale těšte se z každé maličkosti, která vám uleví.



Vnímavá UI: Text na této kartě je modře jako připomínka, že máte přidat pouze jeden zvrát, ne za každého hráče. Zvrát přidejte až poté, co všichni vyhodnotí ztrátu. Zvrát přidejte navrch balíčku pokroku, bude to příští věc, která se stane. Přidání tohoto zvratu nepřinese nikomu +2 za Obchodní stanici — přidává ho Vnímavá UI, ne hráč.



Zásobovací robot: Nemusíte platit žádné krabice, avšak za každou, kterou zaplatíte, ztratíte kvůli Zásobovacímu robotovi o 2 méně. Můžete zaplatit více jak 3 krabice, nejspíš se vám ale nebude chtít.



Skladovací robot: Pokud se na všech vašich budovách nachází jedna nebo více krabic, krabici zdarma bohužel nedostanete.

„Vira jsou falešné věci,
kterým lidé věří.
Opravdové věci jsou fakta.“
– Dr. Banerjeeová

Poznámky ke kartám budov



Bauxitový důl: Pokud využijete TĚŽBU a nemáte , můžete nejprve vyhodnotit Bauxitový důl, získat +5 , poté vyhodnotit samotnou akci TĚŽBA a získat za ní +4 .



Montážní linka: Když zboříte tuto budovu, můžete POSTAVIT budovu, ale už nemáte ve hře Montážní linku, která by vám ji zlevnila.



Bunkr: Přidaného robota vyberte náhodně z jejich balíčku. Položte ho navrch balíčku pokroku, obvykle to bude příští věc, která se stane.



Vlajka: Pokud nemáte  a toto je vaše jediná budova, prohráváte. Vlajka nemá žádné .



Palivové články: Můžete nejprve získat +2  za DOPLNĚNÍ ZÁSOB, jednu z nich umístit na Palivové články, poté danou  zaplatit za +4 , dobrot si kartu a poté kartu odhodit.



Hackerské doupě: Za Administrativu ani nedobíráte, ani neodhazujete. Nemůžete se rozhodnout ji neignorovat.



Kuchyně: Můžete nejprve získat +2  za DOPLNĚNÍ ZÁSOB, jednu z nich umístit na Kuchyni a poté danou  zaplatit za +4 .



Odpalovací plošina: Můžete například zopakovat „Přidejte výhodu“ z Orgánové banky nebo „+2 “ z Měsíční betonárky.



Trh: Můžete nejprve získat +4  ze svého ZEMĚDĚLSTVÍ a pak zaplatit 2 z těchto  za +4  na Trhu.



Moon Hotel: Funguje pro každý příjem + . Pokud provedete ZEMĚDĚLSTVÍ a máte Kapustovou farmu, získáte +4  za ZEMĚDĚLSTVÍ a +1  z Kapustové Farmy, takže Moon Hotel vám dá +2 .



Orgánová banka: Umožňuje vám zaplatit  z Orgánové banky namísto ztráty 3  kvůli Nehodě. Nemá vliv na jiné ztráty , včetně všech ostatních událostí. Funguje jen na Nehody.



Bramborová farma: Funguje pro veškeré placení . Můžete místo toho platit . Neumožňuje vám jiné používání  jako . Například kvůli Úsporným opatřením musíte i nadále odhodit 2  a své  ignorovat. Můžete zaplatit libovolnou kombinací  a . Neumožňuje vám používat  jako .



Vědecký archiv: „Kdykoliv“ znamená opravdu kdykoliv. Když například otočíte z balíčku pokroku Administrativu a usmyslíte si tak, můžete odhodit a dobrat si . Dokonce můžete použít Vědecký archiv znovu a to až tolikrát, kolik na něm máte, poté konečně přistoupíte k vyhodnocení Administrativy.



Radiová anténa: Pokud máte na začátku Práce dvě tyto karty a žádné karty v ruce, doberete si 2 .



Reaktor: Ceny budov nejsou ovlivněny efekty, které vám umožňují platit méně, například samotným Reaktorem.



Recyklace: Pokud odstraníte 2 nebo více karet najednou, například při Administrativě, získáte +1 za každou kartu.



Restaurace: Můžete nejprve získat +4 za ZEMĚDĚLSTVÍ a poté vyhodnotit Restauraci a jedno z těchto zaplatit.



Solární panely: Díky tomu, že si můžete zvolit pořadí vyhodnocovaných efektů, můžete například POSTAVIT Provizorní laboratoř, vyhodnotit její efekt VYLOŽENÍ, umístit 2 na Solární panely a poté vyhodnotit Solární panely a získat + .



Obchodní stanice: Jakékoliv karty, které osobně přidáte do balíčku pokroku, vám přinesou +2 za každou. To platí pro karty výhod, rozvoje, robotů a událostí.



Sklad: Takto můžete přesunout z jedné budovy do jiné.

„Nenazývejte ho netečným vzduchoprázdným prostorem.
To je trapné. Vesmír se vám nesnaží ublížit.
Je to svoboda. Je to kosmos!“
— Dr. Dibson

Poznámky ke kartám rozvoje

Všechny schopnosti, které vám umožňují zaplatit něco, vám nic nepřinesou, pokud za ně to něco opravdu nezaplatíte.

Pokud nemáte 2 , nemůžete využít Turisty, a tak podobně.



Úsporná opatření: Pokud máte jen 1 , odhodte 1 . Pokud nemáte žádné , buďte rádi, tentokrát vás Úsporná opatření minula.



Inovace: Za budovu musíte i nadále zaplatit.



Radiace: Pokud se rozhodnete zbořit budovu, přidejte její na svou desku a vyhodnoťte její efekt ZBOŘENÍ.



Opravy: Pokud nemáte žádné krabice, nemá na vás vliv.

Poznámky ke kartám zůstatků



Stavební sada: Můžete zaplatit za možnost STAVĚT. Za budovu musíte i nadále zaplatit. Můžete zaplatit i v případě, že pak v ruce nemáte budovu s cenou do 4. Efekty, které vám umožňují platit méně, například Měsíční betonárka, nemění cenu a nemají vliv na to, co můžete prostřednictvím Stavební sady POSTAVIT.



Inženýři: Když zboříte budovu, přidejte její na svou desku a vyhodnoťte její efekt ZBOŘENÍ.



Velkolepý plán: Můžete odhodit kartu za možnost STAVĚT. Za budovu musíte i nadále zaplatit. Můžete odhodit kartu i v případě, že pak v ruce nemáte budovu s cenou do 5. Efekty, které vám umožňují platit méně, například Měsíční betonárka, nemění cenu a nemají vliv na to, co můžete prostřednictvím Velkolepého plánu POSTAVIT.



Přesčas: Za budovu musíte i nadále zaplatit.



Riskantní výzkum: 2 můžete pro tuto možnost zaplatit i v případě, kdy na své desce nemáte dostatek. Pak ale budete muset ZBOŘIT budovu.



Zeměměřičtví: Můžete se rozhodnout odhodit karty dokonce i v případě, kdy pod svou deskou žádné nemáte (za což dostanete +0). Karty položené pod vaši desku díky Zeměměřičtví nijak neovlivňují karty umístěné na vaši desku prostřednictvím Stavebního robota.



„Miluji psychologii. Říkat někomu, aby udělal něco, když chcete, aby udělal opak. Dělat si z někoho legraci, až se z něj po letech stane lepší člověk. To je prostě skvělé.“

— Dr. Kanekoová

DĚKUJEME VŠEM, KTERÍ SE PODÍLELI NA TESTOVÁNÍ: Matthew Engel, Dibson T. Hoffweiler, Ben King, Steveie King, Billy Martin, Myke Madsen, Destry Miller, Thomas Tang, Kevin White, Sylvia X. Burns a Nat X Burns.

Autor hry: Donald X. Vaccarino

© 2024 Rio Grande Games
Všechna práva vyhrazena.

Ilustrace & grafický design: Franz Vohwinkel

Rio Grande Games, PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

