

Efektory karet a destiček

Efektory na černém pozadí se vyhodnocují na konci hry (bodování), zatímco efektory na světle šedém pozadí se uplatňují okamžitě.

Efektory karet laboratoře

	Získejte uvedený počet bodů.
	Získejte uvedený počet bodů za každou kartu laboratoře ve své stanici s odpovídající specializací.
	Získejte uvedený počet bodů za každou kartu laboratoře ve své stanici z odpovídající vesmírné agentury.
	Získejte 1 bod za každou kartu projektu, kterou vlastníte.
	Získejte uvedený počet bodů za tuto kartu a všechny ostatní karty laboratoře s odpovídající specializací, které jsou v této řadě.
	Při vyložení této karty: doberte si kartu projektu.

Efektory destiček cílů

	Jakmile umístíte pod tuto kabínu vědce , doberte si 2 karty projektu, aniž byste je ukázali ostatním hráčům. Jednu si ponechte a druhou vložte dospod balíčku projektů.
	Pokud umístíte pod tuto kabínu mechanika , získáte na konci hry 3 body.
	Jakmile umístíte pod tuto kabínu lékaře , doberte si kartu laboratoře z balíčku, aniž byste ji ukázali ostatním hráčům.

Efektory destiček posílení

	Doberte si kartu projektu, aniž byste ji ukázali ostatním hráčům.
	Doberte si kartu laboratoře, aniž byste ji ukázali ostatním hráčům.

Efektory karet projektů

Karty projektů určují počet bodů, které získáte na konci hry v závislosti na počtu karet, které vlastníte. U některých projektů je počet bodů omezen maximální hodnotou.

Karty projektů jsou tajné a odhalují se ostatním hráčům až na konci hry.

Příklad: Bruno získá 16 bodů, protože vlastní 5 karet projektu Instalace na Marsu. Stejný počet bodů by získal i se 4 kartami.

	Studium černých děr: 1 2 3+
	Výzkum exoplanet: Na konci hry získáte 1, 2 nebo 3 body za každou kartu laboratoře ve své stanici se symbolem pilota. 1 2 3
	Instalace na Marsu: 1 2 3 4+
	Fotografie supernovy: 1 2+
	Stavba teleskopu na Měsíci: Získáte 1 bod za každou kartu laboratoře ve své stanici z odpovídající vesmírné agentury. 1 /

X: Počet kopií dané karty projektu ve hře.

== SÓLOVÁ HRA == Poslední průzkumník

Vydejte se na osamělou výpravu do vesmíru v sólovém režimu. Zažijte hru zcela novým způsobem a pokuste se dosáhnout co nejvyššího skóre.

Příprava hry

Příprava je stejná jako u hry více hráčů, s výjimkou rozmístění kabin a jejich destiček cílů.

Umístěte před sebe 3 kabiny a náhodné destičky cílů. Po umístění třetí destičky cílů nad ně přidejte další tři kabiny a další 3 náhodné destičky cílů, jak je znázorněno vpravo. Celkem byste měli mít 17 laboratorních polí.

Průběh hry

Stejně jako ve hře více hráčů probíhá sólový režim v tazích, během nichž si musíte vybrat jednu ze tří možných akcí:

- **Doberte si 3 karty laboratoře** a z nich si ponechte všechny karty jedné vesmírné agentury.
- **Vezměte si všechny karty jedné vesmírné agentury** z náborového centra.
- **Vyložte karty laboratoře** z ruky na svá laboratorní pole.

UPOZORNĚNÍ: Oproti hře více hráčů platí dvě zásadní odlišnosti!

Na konci každého tahu, bez ohledu na zvolenou akci, odhodte horní kartu z balíčku laboratoří a všechny karty z náborového centra se shodnou agenturou s právě odhodenou kartou.
Hra okamžitě končí, jakmile si máte dobrat nebo odhodit kartu laboratoře, ale balíček je prázdný.

Konec hry

Hra okamžitě končí, jakmile nastane jedna z následujících situací:

- Splníte svůj 6. a poslední cíl.
- Máte si dobrat nebo odhodit kartu laboratoře, ale balíček je prázdný.
- Umístíte svou 17. kartu laboratoře.

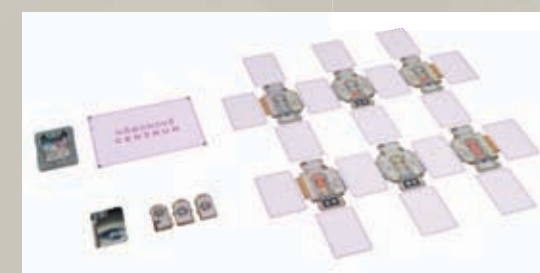
BODOVÁNÍ

Body se počítají stejně jako ve hře více hráčů. Výsledek porovnejte s následující stupnicí:

Méně než 80: Vesmír pro vás zůstává záhadou... musíte ve své práci vytrvat.

80–100: Vaš výzkum je slibný. Jen tak dál!

101–120: Vaše objevy jsou tématem diskusí.



Příklad: Bruno ukončí svůj tah. Odkryje kartu Zlatá planeta, kterou odhodí spolu se všemi kartami Zlaté planety v náborovém centru. Bruno může zahájit nový tah.

vesmírná... LABORKA

Corentin Lebrat & Johannes Goupy • Weirdloop



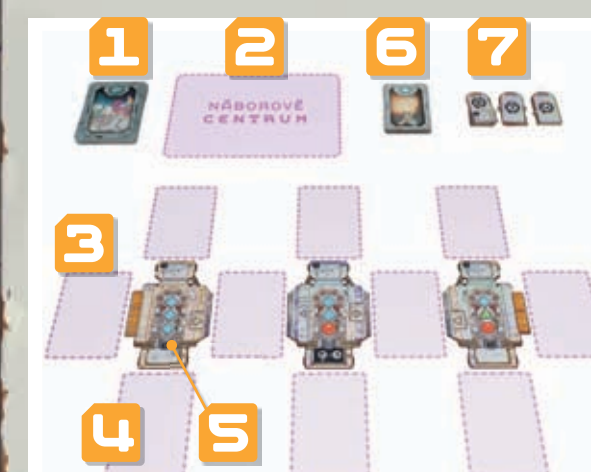
Zájem o průzkum vesmíru je na historickém maximu. Napříč světem se spouštějí desítky projektů vesmírných laboratoří, které doufají v odhalení tajemství kosmu!

Odvažte se odstartovat svou vlastní mezinárodní vesmírnou stanicí. Naverbujte členy ze čtyř největších světových vesmírných agentur, sestavte ideální tým a splňte ty nejprestižnější projekty, které hlubiny vesmíru nabízejí!

Herní komponenty

4 vesmírné stanice, každá složená ze 3 kabin:	12 destiček cílů	12 destiček posílení	24 karet projektů	1 bodovací bloček
levá kabina				
střední kabina				
pravá kabina				
				60 karet laboratoří (15 pro každou vesmírnou agenturu)

Příprava hry



- Zamíchejte 60 karet laboratoří a balíček umístěte lícem dolů doprostřed stolu **1**.
- Vedle balíčku vymezte prázdnou oblast zvanou náborové centrum **2**, která se bude v průběhu hry plnit kartami laboratoří.
- Každý hráč si pomocí 3 kabin ve zvolené barvě vytvoří svou vesmírnou stanicí **3** a ponechá mezi každou dvojicí kabin dostatek místa pro kartu laboratoře.
- 10 prázdných míst kolem kabin nazýváme laboratorní pole **4**.
- Každý hráč si náhodně vezme 3 destičky cílů a umístí vždy jednu do středu každé kabiny dle svého výběru **5**.

- Zamíchejte všech 24 karet projektů a balíček umístěte lícem dolů **6**.
- Destičky posílení rozdělte na 3 hromádky: jednu pro každý typ kabiny (levá, střední, pravá). Každou hromádku umístěte lícem nahoru, od nejvyšší hodnoty nahoře po nejnižší dole **7**.
- Náhodně určete začínajícího hráče a hra může začít!

JAK HRÁT

Hráči se od začínajícího hráče střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud některý z nich nevyloží svou 10. kartu laboratoře nebo nesplní všechny 3 cíle.

Ve svém tahu musíte zahrát jednu z následujících akcí:

- **Doberte si 3 karty laboratoří** a z nich si ponechte všechny karty jedné vesmírné agentury.

POZNÁMKA: První hráč musí na začátku hry zvolit právě tuto akci.

- **Vezměte si všechny karty jedné vesmírné agentury** z náborového centra.

- **Vyložte karty laboratoří** z ruky na svá laboratorní pole.

UPOZORNĚNÍ: Tuto akci musíte zahrát, pokud máte na začátku svého tahu 5 nebo více karet laboratoří v ruce.

1 Doberte si 3 karty laboratoří a ponechte si všechny karty jedné vesmírné agentury.

Doberte si 3 karty z balíčku karet laboratoří a ukažte je všem hráčům. Zvolte vesmírnou agenturu, která se objevuje na jedné nebo více těchto kartách. Všechny karty náležející k této agentuře si přidejte do ruky. Pokud je balíček karet laboratoří prázdný, ihned zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový. Jakmile si vyberete karty, nechte si je v ruce tak, aby je ostatní hráči neviděli.

Zbývající karty ostatních vesmírných agentur přidejte do náborového centra. Karty v náborovém centru seskupujte podle agentur.



PŘÍKLAD: Agnes odhalí 3 karty laboratoří: 2 karty Zlaté planety a 1 kartu Modré budoucnosti. Ponechá si 2 karty Zlaté planety a zbývající kartu umístí do náborového centra.

2 Vezměte si všechny karty jedné vesmírné agentury z náborového centra.

V náborovém centru si zvolte jeden typ vesmírné agentury a přidejte si všechny karty tohoto typu do ruky.



PŘÍKLAD: V náborovém centru je 7 karet laboratoří: 3 Červené rakety, 2 Zelení průzkumníci, 1 Zlatá planeta a 1 Modrá budoucnost. Bruno by si mohl vzít 3 karty Červené rakety, ale rozhodne se pro 2 karty Zeleného průzkumníka, které se momentálně lépe hodí k jeho kartám v ruce.

3 Vyložte karty laboratoří z ruky na svá laboratorní pole.

UPOZORNĚNÍ: Tuto akci musíte zahrát, pokud máte na začátku svého tahu 5 nebo více karet laboratoří v ruce.

Na prázdná laboratorní pole vaší vesmírné stanice vyložte z ruky jednu nebo více karet laboratoří. Za každou kartu musíte zaplatit odpovídající náklady – z ruky odhodte do společné odhazovací hromádky tolik karet, kolik je uvedeno na kartě.

POZNÁMKA: Jakmile kartu laboratoře jednou umístíte, nelze ji odstranit ani přesunout. Každé laboratorní pole může obsahovat pouze jednu kartu.



PŘÍKLAD: Cyril odhodí 3 karty z ruky, aby umístil kartu, která má hodnotu 3. Rovněž umístí kartu s hodnotou 0.

Jakmile umístíte kartu laboratoře, proveďte před umístěním další karty následující kontrolu:

- Poskytuje karta okamžitý bonus?
- Poskytuje laboratorní pole bonus?
- Splnili jste cíl?

Okamžitě bonusy na kartách

Některé karty laboratoří vám při umístění poskytnou bonus v podobě dobrání karty projektu. Ostatní karty laboratoří poskytují body na konci hry (viz str. 4).

Bonusy na laboratorních polích

Pole v horní nebo spodní řadě vaší stanice vám mohou poskytnout bonus.

- Jakmile umístíte kartu do horní řady laboratorních polí (nad kabinou), okamžitě si doberte množství karet projektu odpovídající hodnotě vyložené karty laboratoře. Jednu kartu projektu si ponechte a zbytek vraťte dospod balíčku karet projektu.



PŘÍKLAD: Dita umístila kartu laboratoře s hodnotou 3 do horní řady nad kabinou. Dobere si tedy 3 karty projektu a jednu si nechá, zbylé 2 vrátí dospod balíčku.

- Jakmile umístíte kartu do spodní řady laboratorního pole (pod kabinou), zkontrolujte, zda se specializace karty laboratoře shoduje s destičkou kabiny a pokud ano, aktivujte efekt uvedený na destičce cíle.



PŘÍKLAD: Dita umístila kartu laboratoře pod svou pravou kabinu. Jedná se o kartu doktora, což odpovídá destičce cíle na kabině. Spustí se efekt a Dita si dobere kartu laboratoře (viz str. 5).

Plnění cílů

Cíl splníte v případě, že vám budou s kabinou sousedit 3 karty laboratoří, které odpovídají třem symbolům vesmírné agentury na destičce cíle kabiny. Okamžitě si vezměte destičku posílení z vrchu hromádky odpovídající umístění kabiny (levá, střední nebo pravá) a položte ji na destičku cíle tak, aby zakryla symboly vesmírné agentury.

Destičky posílení vám na konci hry přinášejí body a první destička z každé hromádky navíc uděluje bonus (viz str. 5).



PŘÍKLAD: Bruno vedle své pravé kabiny umístil kartu Zlaté planety a splnil tak cíl. (Kabina sousedí se 2 kartami Zlaté planety a 1 kartou Zeleného průzkumníka tak, jak je znázorněno na destičce.) Bruno splnil cíl spojený s pravou kabinou jako první a dostává tak pětibodovou destičku posílení, která mu zároveň umožňuje dobrat jednu kartu projektu.

KONEC KOLA A KONEC HRY

Jakmile vyhodnotíte svou akci, hraje další hráč. Postupujte podle směru hodinových ručiček.

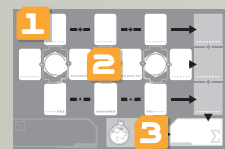
Hra končí tehdy, když některý z hráčů:

- Umístí svou 10. kartu laboratoře
- A/nebo splní svůj 3. a poslední cíl

Ostatní hráči stále mohou v pořadí tahu následně umístit a vyhodnotit své zbývající karty laboratoří z ruky dle pravidel 3. akce (vyložení karet laboratoře).

Závěrečné bodování:

Každý hráč si spočítá své body za použití bodovacího bločku. Body mohou získat za karty laboratoře 1, destičky posílení 2 a karty projektu 3.



Vítězí hráč s nejvyšším množstvím bodů. V případě remízy vítězí hráč s nejvyšším množstvím karet projektu. Pokud je to stále nerozhodné, hráči se o vítězství dělí.



PŘÍKLAD: Bruno si na konci hry zapisuje body do bodovacího bločku. Většina karet má množství bodů dané s výjimkou následujících tří karet:

1: 2 body za každou = 8 bodů. 2: 1 bod za každého = 4 body. 3: 3 body za každého v této řadě = 9 bodů.

Karty projektu se hodnotí následovně:

4: 2 karty = 10 bodů. 5: 2 karty = 2 body za každou = 8 bodů. 6: 1 karta = 1 bod. 7: 1 bod za každou = 2 body. Za karty projektu má celkem 21 bodů.

Bruno v této partii celkem získal 82 bodů.

VARIANTA PRO POKROČILÉ

UPOZORNĚNÍ: Nováčkům doporučujeme zahrát si alespoň jednu hru se základními pravidly než se pustí do hraní pokročilých variant.

Příprava hry

Během přípravy hry rozdejte každému hráči náhodně 3 destičky cílů. Hráči se na destičky podívají a každý si vybere 2. Jakmile mají vybráno, zbylou destičkou posílají najednou hráči po levé ruce.

Hráči poté umístí na všechny 3 své kabiny po jedné destičce cíle.