

VESMÍRNÉ PLAVBY

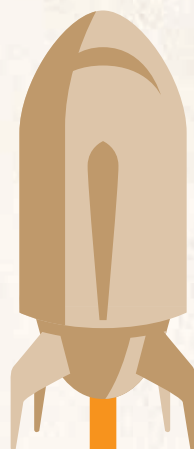
OFICIÁLNÍ DOKUMENTACE
K ZAŠKOLOVÁNÍ ZAMĚSTNANCŮ
v1.2.5

ŠKOLICÍ PŘÍRUČKA



OBSAH

Vítejte ve hře Vesmírné plavby	3
Jak používat tuto příručku	3
Herní materiál	4
Prohlídka areálu	6
Příprava úvodní hry	8
Příprava standardní hry	10
Anatomie a příprava desky hráče	12
Struktura tahu	14
Postup lodí	16
Přidělení pracovníka a akce	18
Start lodí	28
Svolání porady	30
Splnění cíle společnosti	30
Stupnice pokroku a konec hry	31
Závěrečné bodování ? VVH	32
Vysvětlivky a okrajové případy	33
Pravidla pro hru 2 hráčů	34
Pravidla pro sólovou hru	36
Rozšíření: Pokroky	44
Rozšíření: Ubytování	46
Rejstřík	48



Naskenujte tento kód a získáte přístup k online zdrojům společnosti Vesmírné plavby, včetně videa pro zaškolování nových zaměstnanců.

VÍTEJTE VE HŘE VESMÍRNÉ PLAVBY



Dobrý den, vítejte na palubě Vesmírných plaveb. Svým cestujícím zde nabízíme něco výjimečného: pohodlí luxusní plavby s novým způsobem cestování vesmírem.

Jakožto první společnost, která nabízí dovolené s prodlouženým pobytem ve vesmíru, jsme nadšení, že se připojíte mezi naše pracovníky jako vedoucí společnosti. Jak už jistě víte, náš zakladatel a generální ředitel Travis E. Preston za tři roky odejde z funkce a správní rada hledá jeho nástupce.



Jako vedoucí budete získávat vítězné body (VB) za stavbu lodí, uspokojování potřeb cestujících a další rozvoj naší společnosti – ale pokud budete chtít získat vytoužený titul generálního ředitele, budete muset také zapůsobit na správní radu.

Každý rok bude správní rada pořádat výroční valnou hromadu (VVH), aby zhodnotila vaše

pokroky, a na konci tří let se vedoucí, který získal nejvíce bodů, stane novým generálním ředitelem společnosti Vesmírné plavby a tím také vyhraje hru.

JAK POUŽÍVAT TUTO PŘÍRUČKU



Ahoj, všichni! Jmenuju se Zoe a mám na starosti zaškolování nových zaměstnanců ve společnosti Vesmírné plavby. Doufám, že se vám líbil uvítací balíček s dopisem pana Prestona, tipy na organizaci pracoviště a vaší zaměstnaneckou kartou.

Abychom vám zajistili kvalitní zážitek, ráda bych vám dala několik rad, jak se orientovat ve školicí příručce.

Obecně řečeno, podrobná pravidla hry najdete na každé straně vlevo a příklady jsou uvedené vpravo.

Kromě toho se v příručce setkáte s dalšími barevnými rámečky, proto jsem vytvořila praktickou sekci „Co to znamená?“, která vám pomůže všechno pochopit.

-Zoe ☺



P. S.: Pokud uvidíte tyto symboly, označují stranu v této příručce, kde najdete další informace o daném tématu.

CO TO ZNAMENÁ?



Kdykoli uvidíte tyto symboly, věnujte pozornost pravidlům pro počet hráčů v aktuální hře.



DŮLEŽITÝ KONCEPT

Důležité koncepty sepsal osobně náš zakladatel, Travis E. Preston. Tyto rámečky podrobně popisují základní povinnosti, které budete mít v rámci své každodenní práce ve společnosti Vesmírné plavby. Nezapomeňte si všechny tyto koncepty do jednoho přechíst.

Např.

Toto jsou příklady, které vám pomůžou objasnit vaše dotazy ohledně pravidel. K tomu, abyste se hru naučili, je však není nutné číst.



Toto jsou poznámky, které jsem zanechala já, váš místní génius a expert na zaškolování nových zaměstnanců. Jsou to velmi užitečné připomínky, zejména pro nové vedoucí.

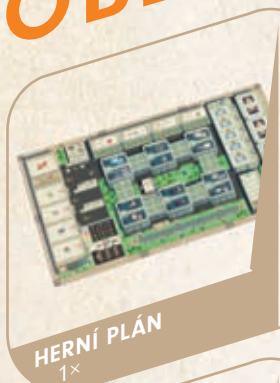


Ačkoli jádrem činnosti společnosti Vesmírné plavby je výroba lodí a uspokojování potřeb cestujících, disponujeme také kompletním týmem odborníků na copywriting, kteří pro všechny naše projekty napsali poutavé texty. I když jsou zábavné, číst je pro vaši pozici není nezbytné, na to máte svoje lidi.

UVÍTACÍ BALÍČEK

- Dopis od generálního ředitele: Tematické přivítání do světa hry Vesmírné plavby.
- Vaše pracoviště a vy: Pokyny pro přípravu úložného systému zásobníků.
- Šňůrka a zaměstnanecká karta: Volitelné vylepšení žetonu začínajícího hráče.

OBEČNÝ HERNÍ MATERIÁL



HERNÍ PLÁN
1×



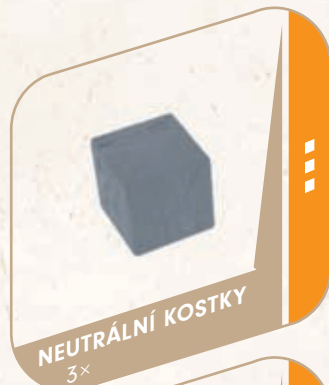
PLÁN MARKETINGU
1×



KARTY AGENDY
36×



DESTIČKY STUPNICE POKROKU
9×



NEUTRÁLNÍ KOSTKY
3×



UKAZATELE CÍLŮ SPOLEČNOSTI
3×



DESTIČKY TECHNOLOGIÍ
8×



NEUTRÁLNÍ UKAZATELE ROZVOJE
3×



PENÍZE
(1×44, 5×20)



REKLAMY
(1×32, 3×16)



DESTIČKY VÝKRESŮ
48×



DESTIČKY EXPERTŮ
6×



MALÉ UKAZATELE ZDROJŮ
3×



DESTIČKY KOKPITŮ
15×



DESTIČKY MOTORŮ
15×



DESTIČKY BONUSŮ ZA CESTUJÍCÍ
5×



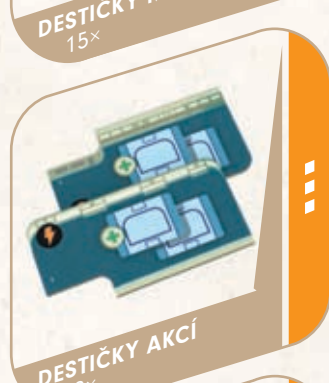
PŘEKRYVNÉ DESTIČKY PLÁNU MARKETINGU
2×



DESTIČKY CEST
18×



CESTUJÍCÍ
(3×12)



DESTIČKY AKCÍ
12×



DESTIČKY CÍLŮ SPOLEČNOSTI
6×



REFERENČNÍ SEŠIT
1×



TATO PRAVIDLA
1×



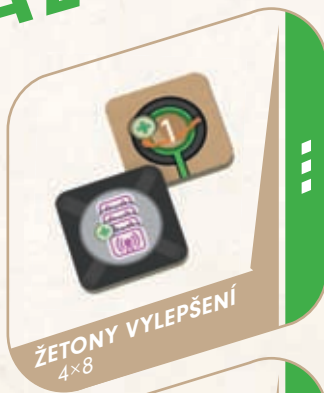
HERNÍ MATERIÁL PRO HRÁČE



NÁPOVĚDY PRO HRÁČE 4×



VELKÉ UKAZATELE ZDROJŮ 12×



ŽETONY VYLEPŠENÍ 4×8



KONZULTANTI PRO CESTY 4×



DESTIČKY POČÁTEČNÍCH KOKPITŮ 4×



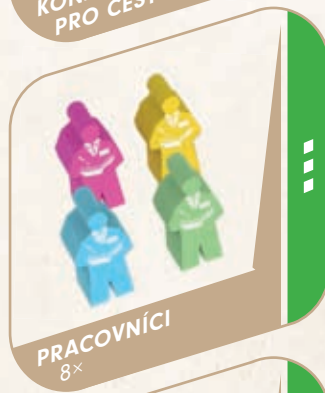
DESTIČKY POČÁTEČNÍCH MOTORŮ 4×



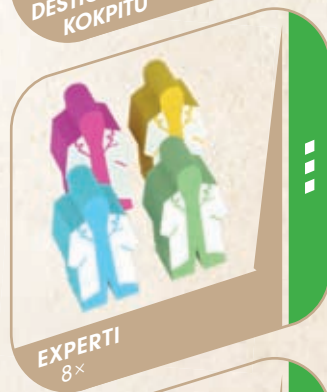
DESKY HRÁČŮ 4×



ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE 1×



PRACOVNÍCI 8×



EXPERTI 8×



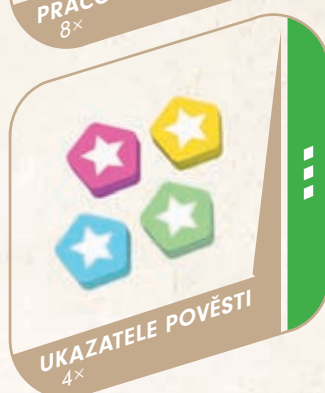
UKAZATELE ROZVOJE 36×



ŽETONY 100/200 VB 4×



KOSTKY POKROKU 48×



UKAZATELE POVĚSTI 4×



UKAZATELE VB 4×

SÓLOVÁ HRA



KARTY PRO SÓLOVOU HRU 15×



ŽETONY PRO SÓLOVOU HRU 3×

ROZŠÍŘENÍ

Poznámka: Krabice hry Vesmírné plavby obsahuje i prostor pro rozšíření Pokroky a Ubytování, která nejsou součástí tohoto vydání a můžete si je ke hře dokoupit. Herní materiál rozšíření je uvedený na stranách 44 a 46.

PROHLÍDKA AREÁLU



Než se pustíte do studování školící příručky, provedu vás dnes po našem areálu.

Děje se tu toho hodně, proto se chci ujistit, že porozumíte tomu, jak fungují jednotlivá oddělení, abyste mohli úspěšně vykonávat svou funkci vedoucího ve společnosti Vesmírné plavby.

Pojďme na to!

1. AGENDY

V této budově se pravidelně schází naše správní rada.

Zde vám správní rada poskytne podrobnou agendu a několik užitečných rad, jak vykonávat vaši práci efektivněji. Vždy dopřeje sluchu i novým nápadům, takže pokud máte nějakou vlastní agendu, můžete za ni být odměněni.

Moudrá rada: když zalichotíte správní radě, dotáhnete to daleko.

2. STUPNICE POKROKU A CÍLŮ

Jak vidíte, právě zde bude správní rada sledovat vaše pokroky v průběhu příštích tří let. Jak se dá očekávat, vždy se zajímá o starty lodí a vysílání cestujících na úžasné cesty, ale přikládá prioritu také několika dalším projektům, na které se můžete zaměřit.

Je samozřejmé, že byste se měli snažit co nejlépe sladit svou vlastní vizi s vizí správní rady. Hlavně se prosím nenechte nachytat při flákání se, protože pokrok každého vedoucího se vkládá sem, aby ho všichni viděli.

3. TECHNOLOGIE

Na severní straně areálu najdete naše technologické centrum, kde budete spolupracovat s naším elitním týmem vědců na vývoji nových, špičkových technologií, které budou přínosem pro celou společnost.

Tyto technologie mohou vést k efektivnějším startům, novým inovacím, které zlevní zařízení, nebo snad dokonce k tomu, že loď bude schopná létat sama.

4. SÍŤ

V této centrální části areálu uvidíte šest velkých budov se spojovacími chodbami. Těhle části společnosti říkáme Síť a právě zde budou pracovníci pod vaším vedením trávit velkou část svého času.

Tyto kanceláře se zabývají najímáním nových pracovníků, vypracováváním výkresů, jejich realizací a instalací do lodí, pořizováním nových lodí atd. Pokud se toho zhostíte správně, můžete pro svůj tým dokonce vydělat nějakou tu kačku navíc.



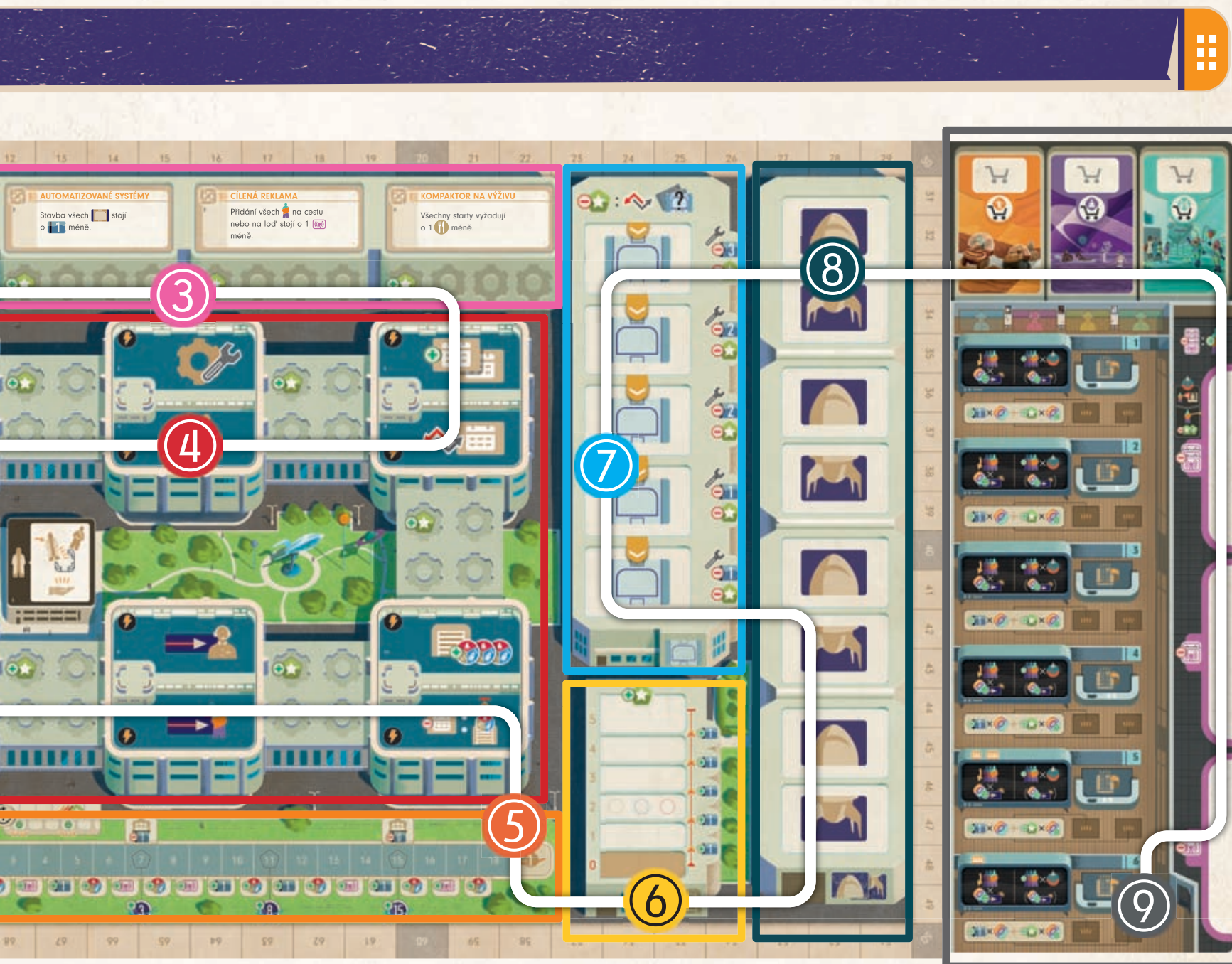
5. POVĚŠT

Při práci ve společnosti Vesmírné plavby se chovejte ke svým kolegům srdečně. Všichni usilujete o stejnou pozici generálního ředitele, ale stále jste kolegové a všichni můžete těžit ze svého společného úsilí. Dobrá pověst mezi kolegy vám v průběhu času přinese nejednu laskavost.

6. SKLADOVACÍ SILO

Hned vedle Sítě vidíte naše skladovací silo. Zde si budete moci nabrat zdroje, které budete potřebovat ke startu svých lodí. Tyto zdroje můžete také doplnit, když se jejich množství sníží nebo zcela vyčerpá. Správní rada oceňuje nezištné činy a odpovídajícím způsobem vás za ně odmění.





7. VÝKRESY

V našem výrobním oddělení uvidíte, jak naši architekti pilně pracují na návrzích výkresů a naši mistři řemeslníci přeměňují kov a sklo na něco opravdu mimořádného pro naše cestující, ať už hledají rodinnou zábavu, adrenalinové dobrodružství nebo starý dobrý odpočinek a relaxaci.

8. LODĚ

Velikost lodí není neomezená, takže budete chtít stavbu nových lodí vidět na vlastní oči. Jednotlivé kokpity a motory jsou jedinečné, aby vyhovovaly různým požadavkům vedoucích.

Nezapomeňte však odstartovat se všemi loděmi, které postavíte, protože správná rada není z plýtvání zdroji společnosti zrovna nadšená.

9. MARKETING

Tamhle je naše marketingové oddělení – místo, kde se dějí zázraky. Zde zveřejňujeme nadcházející cesty a prodáváme lístky našim váženým cestujícím.

Jak brzy uvidíte, venku se tvoří fronta. A hádejte co. Ta fronta už nikdy nezmezí. Jakmile se jedna výletní plavba odbaví, ohlásí se další a lidé k nám budou dál proudit.

Někteří z nich budou potřebovat o našich plavbách slyšet něco víc, aby si lístek koupili, ale všichni se velmi těší na let s námi a nám je ctí jim vyhovět.



To byla ale pořádná smršť, co? Připomínám, že pro přístup do těchto zabezpečených prostor budete v budoucnu potřebovat svou kartu.

Určitě máte ještě spoustu otázek. Naštěstí máte k dispozici tuto školicí příručku a průvodce pro zaměstnance, které si můžete prostudovat.

Nespěchejte s tím, ale ani se s tím příliš nezdržujte. Hvězdy na nikoho nečekají a je potřeba udělat spoustu práce.

PŘÍPRAVA ÚVODNÍ HRY

Pro vaši první hru velmi doporučuji úvodní hru. Je snazší se ji naučit a připravit a hra bude o něco kratší.

Použijte stranu herního plánu s předtištěnými destičkami, jak je znázorněno na obrázku níže. Na standardní straně herního plánu jsou tyto oblasti prázdné.



Další přípravu hry 1 nebo 2 hráčů najdete na straně 34.



POČÁTEČNÍ PŘÍPRAVA ZÁSOBNÍKŮ

Tyto pokyny předpokládají, že jste své zásobníky už připravili podle pokynů v sešitu „Vaše pracoviště a vy“, který najdete v uvítacím balíčku.

Pokud jste tak ještě neučinili, zastavte a vraťte se sem, až dokončíte počáteční přípravu zásobníků.

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

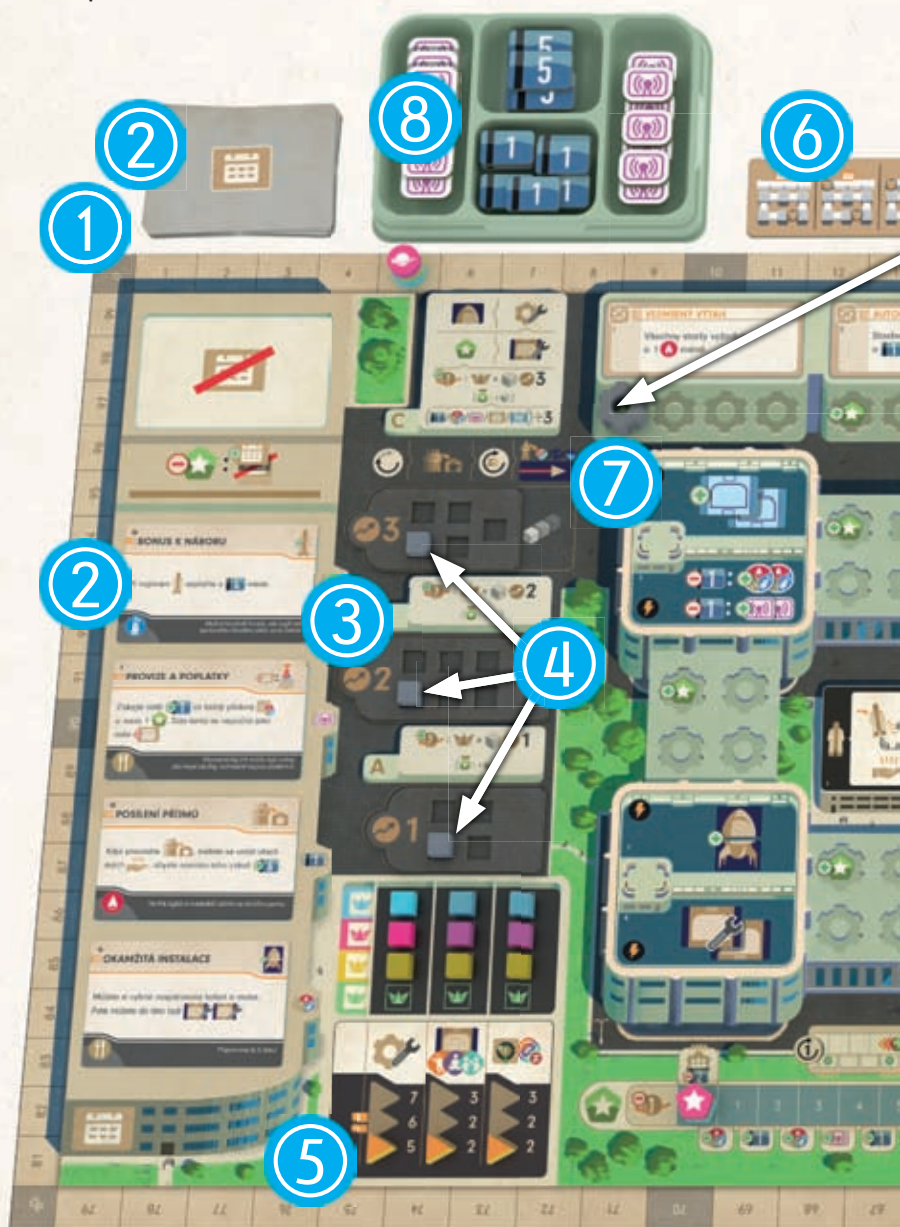
- 1 Herní plán umístěte do středu stolu (úvodní stranou nahoru) a plán marketingu umístěte napravo od něj.
- 2 Zamíchejte karty agendy a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu. Poté vyložte 4 karty svrchu balíčku a umístěte je lícem nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- 3 Umístěte destičky stupnice pokroku označené správným počtem hráčů (👤 ve 4 hráčích / 👤 ve 3 hráčích / 👤 ve 2 hráčích / 👤 v 1 hráči), na příslušná označená místa (🎯 1 / 🎯 2 / 🎯 3) na herním plánu. Zbytek destiček vraťte do krabice.
- 4 Umístěte neutrální kostku na pole vlevo dole na každé destičce stupnice pokroku.
Umístěte neutrální kostku na pole vlevo dole na destičce pokroku 🎯 2. (NEUMÍSTUJTE žádnou kostku na destičky 🎯 1 nebo 🎯 3.)
- 5 Umístěte ukazatel cíle společnosti na každé ze 3 spodních polí v oblasti cílů společnosti.
Použijte namísto toho prostřední pole.
- 6 Umístěte vedle herního plánu náhodně lícem dolů destičku technologie, která se použije v kroku 7. Zbytek destiček vraťte do krabice.
Zbytek destiček nechte namísto toho ležet lícem dolů poblíž herního plánu.
- 7 Podívejte se na tištěný obrázek na lícové straně destičky technologie 🎯 6, abyste zjistili, kam umístit neutrální ukazatele rozvoje podle počtu hráčů. Umístěte neutrální ukazatele rozvoje 🎯 do každé znázorněné oblasti pro odpovídající počet hráčů tak, aby zakrýval symbol pověsti 🎯. Jakmile jsou neutrální ukazatele rozvoje umístěné, vraťte tuto destičku technologie a všechny nepoužité neutrální ukazatele rozvoje zpět do krabice.

- 8 Umístěte zásobníky s penězi a reklamami v dosahu hráčů, čímž vytvoříte zásobu peněz a reklam.

Při dobírání destiček výkresů/kokpitů/motorů v několika následujících krocích je ze zásobníku vytahujte zezadu. Poté je v průběhu hry dobírejte zepředu, což jim dodá mírný sklon a usnadní jejich dobírání.



- 9 Zásobník výkresů umístěte vedle herního plánu. Destičky výkresů zamíchejte a vraťte je do zásobníku výkresů. Vezměte 5 výkresů ze zásobníku a položte je stranou výkresu nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- 10 Umístěte malý ukazatel zdrojů každého typu do skladovacího síla na pole „2“ na herním plánu.
- 11 Zásobníky kokpitů a motorů umístěte vedle herního plánu. Destičky kokpitů zamíchejte a vraťte je do zásobníku. Vezměte 4 kokpity ze zásobníku a položte je nahoru stranou s 🎯 5 na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- 12 Destičky motorů zamíchejte a vraťte je do zásobníku. Vezměte 4 motory ze zásobníku a položte je stranou s bonusem 🎯 nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.



PŘÍPRAVA PLÁNU MARKETINGU

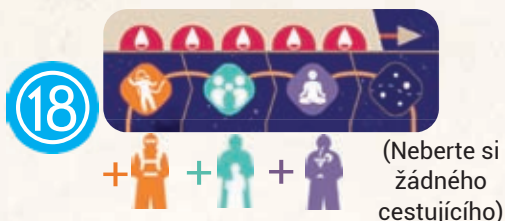
- 13 Zamíchejte žetony bonusů za cestující a náhodně umístěte po jednom z nich lícem nahoru na každé ze 3 označených míst na plánu marketingu. Zbytek žetonů vraťte do krabice.



- 14 Pomocí překryvných destiček plánu marketingu zakryjte spodní jedno nebo dvě místa na plánu marketingu. Ve hře 3 hráčů použijte jednu překryvnou destičku a ve hře 1 nebo 2 hráčů použijte dvě překryvné destičky.

- 15 Umístěte zásobník marketingu vedle plánu marketingu a vytvořte tak zásobu cestujících a destiček cest.

- 16 Zaplňte horní 3 místa na plánu marketingu destičkami cest označenými na přední straně destičky hvězdičkou.



(Neberte si žádného cestujícího)



- 17 Zamíchejte zbývající destičky cest a vraťte je do zásobníku marketingu. Zaplňte prázdná místa na plánu marketingu lícem nahoru položenými destičkami cest. (Celkem 4/5/6 destiček v 1–2/3/4 hráčích.)

- 18 Ze zásoby vezměte odpovídajícího cestujícího pro každou destinaci uvedenou na lícové straně destiček cest a odložte je stranou – použijí se v kroku 19. Pokud je počet takto odložených cestujících menší než 7/9/11 ve hře 1–2/3/4 hráčů, přidejte k nim jednoho cestujícího v každé z barev (v případě potřeby to zopakujte).

- 19 Všechny tyto odložené cestující náhodně umístěte jednoho po druhém do fronty vedle plánu marketingu, přičemž jednoho umístěte do každé ze 3 sekcí zdola nahoru (1, 2, 3) a opakujte to, dokud neumístíte všechny takto odložené cestující.



Používají se všechny 3 sekce fronty bez ohledu na počet hráčů.

Např.

Ve znázorněné hře 3 hráčů je na všech 5 destičkách cest celkem 7 destinací. Stranou se odložili 3 relaxující, 2 dobrodružní a 2 rodinní cestující. Tím se nesplnil minimální limit 9 cestujících ve hře 3 hráčů, takže se přidal jeden cestující od každé barvy, aby bylo celkem 10 cestujících.

PŘÍPRAVA STANDARDNÍ HRY



Další přípravu hry 1 nebo 2 hráčů najdete na straně 34.

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- ① Herní plán umístěte do středu stolu (standardní stranou nahoru) a plán marketingu umístěte napravo od něj.
- ② Zamíchejte karty agendy a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu. Poté vyložte 4 karty svrchu balíčku a umístěte je lícem nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- ③ Umístěte destičky stupnice pokroku označené správným počtem hráčů (👤 ve 4 hráčích / 👤 ve 3 hráčích / 👤 ve 2 hráčích / 👤 v 1 hráči), na příslušná označená místa (🏠 1 / 🏠 2 / 🏠 3) na herním plánu. Zbytek destiček vraťte do krabice.
- ④ Zamíchejte 12 destiček akcí a náhodně je umístěte na označená místa na herním plánu, po 2 na každé místo.
- ⑤ Zamíchejte destičky expertů a jednu z nich náhodně umístěte lícem nahoru na označené místo na herním plánu. Zbytek destiček vraťte do krabice.
- ⑥ Zamíchejte destičky cílů společnosti a jednu z nich náhodně umístěte lícem nahoru na označené místo na herním plánu. Zbytek destiček vraťte do krabice.
- ⑦ Umístěte ukazatel cíle společnosti na každé ze 3 spodních polí na destičce cílů společnosti.
👤👤 Použijte namísto toho prostřední pole.
- ⑧ Zamíchejte destičky technologií a 4 z nich náhodně umístěte lícem nahoru na místa pro technologie na herním plánu.
- ⑨ Umístěte vedle herního plánu náhodně lícem dolů jednu destičku technologie, která se použije v kroku 10. Zbytek destiček vraťte do krabice.
👤👤 Zbytek destiček nechte namísto toho ležet lícem dolů poblíž herního plánu.
- ⑩ Podívejte se na tištěný obrázek na lícové straně destičky technologie ⑨, abyste zjistili, kam umístit neutrální ukazatele rozvoje podle počtu hráčů. Umístěte neutrální ukazatel rozvoje 🏠 do každé znázorněné oblasti pro odpovídající počet hráčů tak, aby zakrýval symbol pověsti 🏠. Jakmile jsou neutrální ukazatele rozvoje umístěné, vraťte tuto destičku technologie a všechny nepoužité neutrální ukazatele rozvoje zpět do krabice.
- ⑪ Umístěte zásobníky s penězi a reklamami v dosahu hráčů, čímž vytvoříte zásobu peněz a reklam.

Při dobírání destiček výkresů/kokpitů/motorů v několika následujících krocích je ze zásobníku vytahujte zezadu. Poté je v průběhu hry dobírejte zepředu, což jim dodá mírný sklon a usnadní jejich dobírání.



- ⑫ Zásobník výkresů umístěte vedle herního plánu. Destičky výkresů zamíchejte a vraťte je do zásobníku výkresů. Vezměte 5 výkresů ze zásobníku a položte je stranou výkresu nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- ⑬ Umístěte malý ukazatel zdrojů každého typu do skladovacího síla na pole „2“ na herním plánu.
- ⑭ Zásobníky kokpitů a motorů umístěte vedle herního plánu. Destičky kokpitů zamíchejte a vraťte je do zásobníku. Vezměte 4 kokpity ze zásobníku a položte je nahoru stranou s 🏠 na označená místa na herním plánu zdola nahoru.
- ⑮ Destičky motorů zamíchejte a vraťte je do zásobníku. Vezměte 4 motory ze zásobníku a položte je stranou s bonusem 🏠 nahoru na označená místa na herním plánu zdola nahoru.



PŘÍPRAVA PLÁNU MARKETINGU

- 16 Zamíchejte žetony bonusů za cestující a náhodně umístěte po jednom z nich lícem nahoru na každé ze 3 označených míst na plánu marketingu. Zbytek žetonů vraťte do krabice.



- 17 Pomocí překryvných destiček plánu marketingu zakryjte spodní jedno nebo dvě místa na plánu marketingu. Ve hře 3 hráčů použijte jednu překryvnou destičku a ve hře 1 nebo 2 hráčů použijte dvě překryvné destičky.

- 18 Umístěte zásobník marketingu vedle plánu marketingu a vytvořte tak zásobu cestujících a destiček cest.



- 19 Zamíchejte destičky cest a vraťte je do zásobníku marketingu. Zaplňte prázdná místa na plánu marketingu lícem nahoru položenými destičkami cest. (Celkem 4/5/6 destiček v 1–2/3/4 hráčích.)

- 20 Ze zásoby vezměte odpovídajícího cestujícího pro každou destinaci uvedenou na lícové straně destiček cest a odložte je stranou – použijí se v kroku 21. Pokud je počet takto odložených cestujících menší než 7/9/11 ve hře 1–2/3/4 hráčů, přidejte k nim jednoho cestujícího v každé z barev (v případě potřeby to zopakujte).

- 21 Všechny tyto odložené cestující náhodně umístěte jednoho po druhém do fronty vedle plánu marketingu, přičemž jednoho umístěte do každé ze 3 sekcí zdola nahoru (relaxující, dobrodružní, rodinní) a opakujte to, dokud neumístíte všechny takto odložené cestující.



Používají se všechny 3 sekce fronty bez ohledu na počet hráčů.

Např.

Ve znázorněné hře 3 hráčů je na všech 5 destičkách cest celkem 10 destinací. Stranou se odložili 4 relaxující, 4 dobrodružní a 2 rodinní cestující. Tím se splnil minimální limit 9 cestujících ve hře 3 hráčů, takže se žádní další cestující nepřidali.



ANATOMIE A PŘÍPRAVA DESKY HRÁČE

VÝTAH NA STARTOVACÍ RAMPU

Tímto výtahem jezdí váš pracovník, aby nastoupil do lodi, když startuje. Představuje 5sekundové odpočítávání a uvádí 6 kroků prováděných během startu.



VĚŽ STARTOVACÍ RAMPY

Věž startovací rampy sestává z 8 žetonů vylepšení rozdělených do 2 sekcí. V průběhu hry budete tyto žetony vylepšení aktivovat za účelem získání bonusů.

ODPOČÍVÁRNA

Tato oblast je místem, kde vaši pracovníci a experti pobývají, když nepracují (tj. nejsou umístěni v Síti ani nepilotují loď).



PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

Každý hráč si vezme desku hráče, průvodce pro zaměstnance (nápopověď pro hráče) a zásobník pro hráče (s herním materiálem v barvě podle vlastního výběru), poté provede následující kroky:

- 1 Vezměte si své počáteční destičky kokpitu a motoru označené hvězdičkou a umístěte je vlevo od své desky hráče správnou stranou nahoru, jak je znázorněno na obrázku.
- 2a 2b Umístěte své 2 experty na znázorněná místa. 
- 3 Umístěte své 2 pracovníky do odpočívárny. 
- 4 Umístěte svých 9 ukazatelů rozvoje na znázorněná pole. 
- 5 Umístěte své 3 velké ukazatele zdrojů na pole „1“ (po jednom od každého typu , , ).
- 6 Umístěte 4 hnědé žetony vylepšení se symbolem bonusu k financování  na 4 horní místa vaší věže startovací rampy  tak, aby odpovídaly typu bonusu. Zbývající 4 šedé žetony vylepšení umístěte do spodní části náhodně .

- 7 Vezměte si ze zásoby počátečních 10 peněz a 2 reklamy. Pro připomenutí je to uvedeno na zadní straně vaší počáteční destičky motoru. (Pověst a karty agency získáte až v kroku 12.)
- 8 Umístěte 3 své kostky pokroku nad destičku cílů společnosti na pole odpovídající vaší barvě hráče na herním plánu – viz obrázek vpravo. Do sloupce nejvíce nalevo neumísťte žádné kostky. Zbývající kostky umístěte poblíž své desky hráče.
- 9 Umístěte svůj ukazatel VB na pole „5“  a svůj ukazatel pověsti na pole „0“  na příslušných stupnicích na herním plánu. Umístěte svůj žeton se 100 VB / 200 VB vedle své desky hráče .
- 10 Umístěte svého konzultanta pro cesty na plán marketingu, jak je znázorněno.
- 11 Hráč, který se naposledy vydal na cestu (nebo na dovolenou), bude začínajícím hráčem a vezme si žeton začínajícího hráče.
- 12 Ve směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem, si doberte jednu kartu agency shora balíčku karet agency a určete svou počáteční pověst:

Začínající hráč zůstane na 0 bodech pověsti, druhý hráč začíná s 1 bodem pověsti, třetí hráč začíná se 2 body pověsti a čtvrtý hráč začíná se 3 body pověsti.



VYLEPŠENÍ

V horní části desky hráče jsou 3 různé destinace: dobrodružná destinace, relaxační destinace a rodinná destinace. Každá destinace má 3 různá vylepšení, která lze v průběhu hry odemknout jejím navštívením.

UKAZATELE ROZVOJE

Ukazatele rozvoje se zde nechávají, dokud nejsou postaveny. Omezují množství zdrojů, které lze na desce hráče uložit.

ZDROJE

Zde se skladují potraviny, kyslík a palivo a jejich množství budete sledovat pomocí velkých ukazatelů zdrojů. Jak budete tyto zdroje získávat a utrácet, budete odpovídajícím způsobem posouvat ukazatele doprava a doleva.

13 V opačném pořadí hráčů na tahu provedete kroky **13a** a **13b**:

13a Umístíte jeden ukazatel rozvoje (bez zaplacení ceny) z levého sloupce ukazatelů rozvoje na své desce hráče do Sítě (viz vpravo dole) do oblasti, kde aktuálně žádný ukazatel rozvoje není. Zakryjete symbol pověsti a získáte 1 bod pověsti.

Tento ukazatel rozvoje nelze umístit pod technologii.

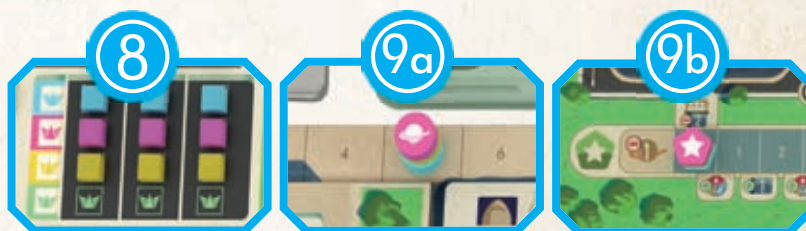


Nepřemýšlejte nad tím příliš: je to zkušenost, ze které se můžete poučit, a každá oblast bude v průběhu hry cenná.

13b Vezměte si destičku výkresu z herního plánu a umístěte ji napravo od své desky hráče na jedno z vyznačených míst. Za dobírání výkresů neplatíte, platíte pouze za jejich zabudovávání do svých lodí. Výkresy nedoplňujte, dokud nedojdete ke kroku 14.

14 Poté, co si všichni hráči vzali výkres, posuňte všechny zbývající výkresy na nejnižší dostupná místa a poté je doplňte zdola nahoru ze zásobníku výkresů.

HERNÍ PLÁN



PLÁN MARKETINGU



SÍŤ



Síť je oblast na herním plánu, která sestává ze 6 lokací a z propojení mezi nimi.

STRUKTURA TAHU

Hra Vesmírné plavby se hraje na předem neurčený počet kol. Počínaje začínajícím hráčem provede každý hráč svůj tah postupně, podle směru hodinových ručiček. Hra pokračuje kolem stolu, dokud nedojde ke konci hry.

Ve svém tahu provedete následující kroky:

1. postup lodí,
2. (a) přidělení pracovníka, **NEBO**
(b) start lodí, **NEBO**
(c) svolání porady,
3. splnění cíle společnosti.



Každý hráč bude mít obvykle asi 20 tahů.



16

1. POSTUP LODÍ

V průběhu hry budete startovat s loděmi, které budou postupovat k různým zastávkám, dokud se nevrátí zpátky na Zem. Pokud máte na začátku svého tahu loď ve vesmíru, automaticky postoupí na další zastávku, kde můžete získat bonusy, odemknout vylepšení a/nebo získat body.



18

2A. PŘIDĚLENÍ PRACOVNÍKA

Většinu tahů strávíte přidělováním pracovníků na jednu ze 6 lokací v Síti, kde budete provádět akce jako stavba lodí, plánování cest, shromažďování zdrojů atd.



Než budete pokračovat, přečtěte si rámečky s důležitými koncepty napravo.



28

2B. START LODÍ

Po dokončení kroků v předletovém kontrolním seznamu jste připraveni ke startu. Namísto toho, abyste přiřadili pracovníka na provádění akcí do Síti, pošlete pracovníka ze své odpočívárny do výtahu na startovací rampu, aby zahájil sekvenci odpočítávání před startem.



30

2C. SVOLÁNÍ PORADY

Došli vám pracovníci? Svolejte poradu, abyste vrátili své pracovníky ze Síti a umístili je zpět do odpočívárny. Poté proveďte jednu akci v lokaci, ke které je připojen alespoň jeden z vašich ukazatelů rozvoje.



30

3. SPLNĚNÍ CÍLE SPOLEČNOSTI

V posledním kroku svého tahu zkontrolujte, zda jste splnili jeden ze 3 cílů společnosti. Jedná se o cíle, které vám byly přiděleny a jejichž obtížnost se může zvyšovat s tím, jak je hráči plní.



VYSTRČENÍ PRACOVNÍKŮ

Při přidělování svého pracovníka ho můžete umístit na prázdnou lokaci, nebo na lokaci, kde se nachází pracovník jiného hráče.

Pokud se na dané lokaci nachází pracovník jiného hráče, je tento pracovník z dané lokace vystrčený (odstraněný) a vrácený do odpočívárny daného hráče. Hráč, jehož pracovník byl vystrčený, okamžitě získá bonus k financování.

Nemůžete vystrčit svého vlastního pracovníka.



BONUS K FINANCOVÁNÍ

Bonus k financování získáte pokaždé, když umístíte pracovníka do odpočívárny na své desce hráče a zakryjete symbol bonusu k financování.

Existují 4 různé možnosti bonusů k financování, které jsou zobrazeny v horní části věže startovací rampy na vaší desce hráče. Viz příklad vpravo.

Při získání bonusu k financování si vyberete jednu z dostupných možností. Můžete získat více než jeden bonus k financování současně. V takovém případě si můžete stejný bonus vybrat vícekrát.



VÝBĚR AKCÍ

Po umístění pracovníka na určitou lokaci můžete s tímto pracovníkem provést až 2 akce, které si vyberete ze všech akcí, ke kterým má tento pracovník přístup.

Pracovník má vždy přístup ke 2 akcím v lokaci, kam je umístěný. Pokud je zde alespoň jeden ukazatel rozvoje, který ji spojuje se sousedící lokací, může pracovník získat přístup také k akcím na této sousedící lokaci. Váš pracovník může vaše ukazatele rozvoje využívat zdarma, nebo pokud žádné nevlastní, můžete za poplatek využívat ukazatele rozvoje jiných hráčů – viz „Pověst“ níže.

Akce můžete opakovat a lze je provádět v libovolném pořadí.



POVĚST

Během hry budete získávat pověst, kterou můžete ve svém tahu využít dvěma způsoby:

1. Můžete zaplatit za použití ukazatelů rozvoje jiných hráčů v Síti, nebo pod technologií. Ukazatele rozvoje můžete používat po celou dobu svého tahu.

Abyste to provedli, musíte zaplatit peníze každému jinému hráči (nebo do zásoby za neutrální ukazatele rozvoje), který má v dané oblasti ukazatel rozvoje. Zaplacená částka se odvíjí od vaší pověsti.



Pověst	0-6	7-14	15+
Cena (X)	2	1	0

2. Jednou za tah můžete kdykoli použít svou pověst k získání jednoho typu bonusu uvedeného pod stupnicí pověsti.



Pokud to chcete provést, snižte svůj ukazatel pověsti na požadovanou úroveň, abyste získali všechny bonusy jednoho typu, které překročíte.



Např.

Je tah **žlutého** hráče. Může umístit svého pracovníka na libovolnou lokaci kromě té, kde už pracovníka má.

Rozhodne se umístit svého pracovníka na prostřední lokaci dole. **Modrý** hráč už tam má svého pracovníka, takže je tento pracovník vystrčený a **modrý** si ho vezme zpět a umístí ho do své odpočívárny.

Tím spustí bonus k financování, který si může **modrý** hráč vzít, zatímco **žlutý** hráč dokončuje svůj tah.



Např.

Modrý hráč vrátí svého pracovníka do odpočívárny a zakryje symbol , což spustí bonus k financování.

Modrý hráč si vybere jeden ze čtyř viditelných symbolů financování na své věži startovací rampy:

- (A) Zisk 1 peněz (C) Zisk 1 VB
- (B) Zisk 1 reklamy (D) Zisk 1 zdroje



Ziskem bonusu k financování neodebírejte ani neotáčejte žetony z věže startovací rampy – jednoduše získejte viditelný bonus za každého vráceného pracovníka.

Např.

Žlutý hráč může nyní provést 2 akce, které si vybere ze všech akcí, ke kterým má jeho pracovník přístup.

Žlutý hráč má volný přístup k akcím v lokaci, do které umístil svého pracovníka, a také v sousední lokaci napravo, která je propojená prostřednictvím ukazatele rozvoje **žlutého** hráče. **Nezáleží na tom, že zelený hráč zde má také ukazatel rozvoje.**

Žlutý hráč si může vybrat, že použije propojení vlevo, ale musí zaplatit všem hráčům, kteří tam mají ukazatel rozvoje. V tomto příkladu, pokud chce **žlutý** hráč získat přístup k akcím na lokaci vlevo, musí zaplatit **růžovému** hráči a do zásoby, aby si mohl pro tento tah vypůjčit ukazatele rozvoje **růžového** hráče a neutrální (šedé). Jako svou první akci může **žlutý** hráč doplnit skladovací silo (1), aby získal nějaké peníze, které použije k zaplacení **růžovému** hráči a do zásoby za využití jejich ukazatelů rozvoje, a poté provést akci stavba segmentů lodí (2). **Poznámka: Žlutý hráč nemusí provádět žádné akce v lokaci, kam umístil svého pracovníka.**



Např.

Cena, kterou je třeba zaplatit **růžovému** hráči

(a do zásoby), se odvíjí od aktuální pověsti **žlutého** hráče. **Žlutý** hráč má aktuálně 6 bodů pověsti, což nestačí k dosažení dalšího milníku, takže by musel zaplatit jak do zásoby, tak **růžovému** hráči 2 peníze (A), aby mohl tyto ukazatele rozvoje v tomto tahu využít.

Žlutý hráč se rozhodne nevyužít ukazatele rozvoje hned a namísto toho provede svou první akci, doplnění skladovacího sila (1 v příkladu výše), která mu přinese 1 bod pověsti. Nyní musí **žlutý** hráč zaplatit do zásoby a **růžovému** hráči jen 1 peníze, protože dosáhl dalšího milníku (B). **Žlutý** hráč zaplatí **růžovému** a do zásoby po 1 penězích a provede svou druhou akci, stavba segmentů lodí (2 v příkladu výše), prostřednictvím jejich ukazatelů rozvoje.



Nakonec se **žlutý** hráč před ukončením svého tahu rozhodne využít svou pověst k získání reklam, které bude potřebovat ve svém příštím tahu. Sníží svou pověst ze 7 na 3 a získá 2 reklamy. Může získat pouze bonusy jednoho typu, takže ignoruje ostatní dva symboly, přes které prošel.

Toto může provést pouze jednou za tah.

POSTUP LODÍ



Prozatím doporučuji tento oddíl přeskóčit. Vraťte se sem, až se naučíte, jak se odstartuje loď.



Každá cesta má vzrušující itinerář, který je třeba dodržet. Naši cestující budou mít možnost vyzkoušet naše nejmodernější galaktické destinace a resorty a budou mít také dostatek příležitostí užít si mnoho vymožeností na palubě lodi, zatímco s nimi poletíte z destinace do destinace.

Krok 1 vašeho tahu je postup lodí. Před umístěním/vrácením pracovníků v kroku 2, pokud máte loď na cestě, postupte s ní na další zastávku tak, že přesunete pilota (pracovníka pilotujícího loď) o jedno pole vpřed po cestě. Pokud máte ve vesmíru více než jednu loď současně, můžete loděmi postupovat v libovolném pořadí, avšak každou zastávku je třeba zcela dokončit, než přejdete k další.

Existují 3 typy zastávek: destinace, den ve vesmíru a návrat na Zemi.



DESTINACE



Vzlet byl jen začátek. Naše luxusní cesty jsou plné „nadpozemských“ výletů, které jsou umně připraveny tak, aby uspokojily naše cestující. Zajistěte, aby byla u výstupních dveří umístěna odpovídající reklama, aby si cestující byli dobře vědomi všeho, co nabízíme! Společnost neustále vylepšuje řadu služeb a my nechceme, aby naši cestující o něco přišli.

Když vašeho pilota přesunete na destinaci, můžete si vybrat vylepšení a/nebo získat body za cestující.

1. VÝBĚR VYLEPŠENÍ



Pokud máte na motoru žeton vylepšení, můžete ho umístit na jedno z vylepšení v destinaci, kde se právě nachází váš pilot, a tím odemknout dané konkrétní vylepšení. Seznam vylepšení najdete na straně 7 Průvodce pro zaměstnance. Pokud je na stejné cestě další destinace, můžete počkat, až dorazíte do této destinace, a teprve tam vyložit žeton vylepšení.

Na jedné destinaci nemůžete mít více než 3 žetony vylepšení. Pokud už destinace má 3 žetony vylepšení a vy nemáte na cestě žádnou další destinaci, žeton vylepšení odhodte namísto toho, abyste ho umístili.

2. ZISK BODŮ ZA CESTUJÍCÍ



Za každého cestujícího na palubě vaší lodi můžete získat body (jednou za každou destinaci) tím, že zaplatíte cenu za reklamu související s daným cestujícím.

Pokud se destinace shoduje s cestujícím, zaplatíte za zisk bodů za daného cestujícího 1 reklamu. Pokud se destinace neshoduje, zaplatíte za zisk bodů za daného cestujícího 2 reklamy.

Můžete získat body za libovolný počet cestujících na palubě lodi, ale každý cestující může být obodován pouze jednou za každou destinaci.

Počet VB, které za každého cestujícího získáte, se rovná 3 VB plus 1 VB za každý žeton vylepšení v dané destinaci.



Např.



Je tah **růžového** hráče. V předchozím tahu odstartoval loď. Než provede své běžné akce (krok 2), nejprve postoupí se všemi loděmi, které má na cestě.

Pilot se přesune o jedno pole vpřed na další zastávku.



Cesta dospěje do **dobrodružné** destinace.

Nejprve se **růžový** hráč musí rozhodnout, zda chce vyložit svůj žeton vylepšení hned, nebo později během cesty, až dorazí do **rodinné** destinace.

Rozhodne se ho vyložit teď a odemknout jedno z vylepšení v **dobrodružné** destinaci.



Růžový hráč si může vybrat libovolné ze 3 vylepšení zobrazených na jeho desce hráče v odpovídající destinaci.

Růžový hráč umístí svůj žeton vylepšení na třetí

pole vylepšení, čímž odemkne možnost zvýšit maximální velikost své lodi ze 3 na 4 segmenty a maximální počet lodí ze 3 na 4.



Teď může **růžový** hráč získat body za každého cestujícího na palubě své lodi. Protože má dva **rodinné** cestující a ti se neshodují s aktuální destinací, bude muset za každého z nich utratit 2 reklamy.

Růžový hráč má dostatek reklam pouze na to, aby získal body pouze za jednoho ze svých cestujících. Utratí 2 reklamy a získá 4 VB (3 VB jako základní hodnotu +1 VB za právě vyložené vylepšení). Kdyby měl **růžový** hráč k dispozici ještě 2 reklamy, mohl by získat další 4 VB za druhého cestujícího.

Když cesta dospěje do **rodinné** destinace , provede tento proces znovu, ale vynechá krok vylepšení, protože už žeton vylepšení vyložil.

Jakmile dosáhne **rodinné** destinace, bude **růžový** hráč moci získat 3 VB za každého cestujícího, když za každého z nich utratí 1 reklamu. **Růžový** hráč by si do té doby měl zajistit ještě pár reklam.



DEN VE VESMÍRU

Mezi jednotlivými destinacemi můžete strávit jeden nebo více dní ve vesmíru. Pro naše vážené cestující je to skvělá příležitost prozkoumat loď a užít si všechny vymoženosti, které jim nabízí. A pamatujte: čím skvělejší budou zážitky vašich cestujících ve vesmíru, tím skvělejší bude výsledek pro vás tady na Zemi.

Když pilota přesunete na den ve vesmíru, získáte bonusy na základě cestujících a jejich odpovídajícího symbolu segmentu.

Za každého cestujícího získáte bonus (uvedený na plánu marketingu) za každý shodný symbol na lodi.



Jak je zobrazeno při přípravě hry výše:

- každý **dobrodružný** cestující vám poskytne 1 peníze za každý symbol dobrodružství na vaší lodi.
- každý **relaxující** cestující vám poskytne 1 zdroj za každý symbol relaxace na vaší lodi.
- každý **rodinný** cestující vám poskytne 1 reklamu za každý symbol rodiny na vaší lodi.



Nezapomeňte: Žetony bonusů se umísťují náhodně během přípravy hry, takže cestující vás budou odměňovat v každé hře jinak.



NÁVRAT NA ZEMI

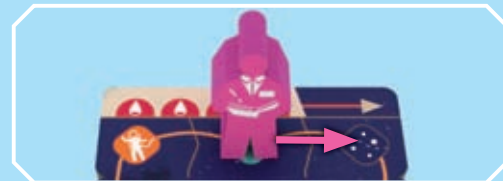
Díky technologii rychlé regenerace (TRR) se naši piloti mohou vrátit do práce, jakmile loď přistane. Navíc díky vynálezu ochranného povlaku loď při návratu do atmosféry nehoří, takže vaše loď je připravena k dalšímu startu hned, jak si budete přát.

Když pilot přistane na poslední zastávce cesty, loď, cestující a pracovník se vrátí na Zemi.

Umístěte svého pracovníka zpět do odpočívárny a získejte jako obvykle jeden bonus k financování.

Poté odhodte destičku cesty lícem nahoru na hromádku vedle zásobníku marketingu a vraťte všechny cestující z lodi do zásoby.

Jakmile se loď vrátí, může znovu odstartovat, nebo do ní můžete zabudovat další segmenty (při dodržení běžných omezení pro stavbu).



Např. Cesta **růžového** hráče nyní během kroku 1 jeho tahu postupuje na zastávku **den ve vesmíru**.

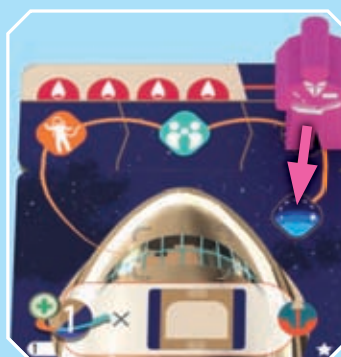


Růžový hráč má na palubě lodi 2 **rodinné** cestující a 2 symboly **rodiny**.

Růžový hráč se podívá na plán marketingu a zjistí, že každý **rodinný** cestující mu přinese 1 reklamu za každý symbol **rodiny** na lodi.

Růžový hráč si ze zásoby vezme 4 reklamy (2 cestující × 2 reklamy za každého).

Tito cestující se tak skvěle bavili, že o tom řekli všem, které znají. Reklama ve formě osobního doporučení je velmi účinná.



Např. O tah později **růžový** hráč postoupí na cestě na její poslední zastávku. Je čas vrátit se na Zemi.

Růžový hráč vrátí svého pracovníka zpět do své odpočívárny a získá 1 bonus k financování jako obvykle.

Růžový hráč poté odhodí destičku cesty a vrátí 2 **rodinné** cestující do zásoby.

Další úspěšná cesta za námi!

Loď **růžového** hráče je nyní k dispozici k opětovnému startu, nebo do ní může zabudovat další segment (protože si vzal vylepšení, které zvýšilo limit velikosti lodi na 4 segmenty).



PŘIDĚLENÍ PRACOVNÍKA A AKCE

V kroku 2 svého tahu se můžete rozhodnout **přidělit pracovníka**.

Vezměte jednoho z pracovníků z odpočívárny na své desce hráče a umístěte ho na jednu ze 6 lokací v Síti na herním plánu (kromě lokací, kde už pracovníka máte). Poté proveďte až 2 akce, ke kterým máte přístup .

Vždy musíte dokončit všechny kroky jedné akce, než přejdete k další akci.

Následuje vysvětlení jednotlivých akcí a odpovídajících symbolů.



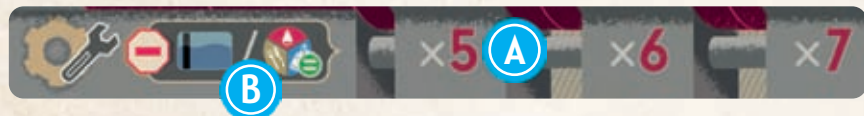
STAVBA UKAZATELE ROZVOJE



Hodnotu synergií nesmíte podceňovat. Je nanejvýš důležité propojit jednotlivá oddělení, aby práce všech probíhala hladce. Je také velmi důležité, abyste nezůstali pozadu v záplavě nových inovací, proto je zásadní investice do nových technologií.

Tato akce vám umožňuje postavit jeden ukazatel rozvoje. Vyberte jeden z ukazatelů rozvoje nejvíce nalevo z libovolného řádku zdrojů na své desce hráče a zaplatte cenu uvedenou ve spodní části sloupce **A**, ze kterého jste ukazatel odebrali.

Tuto cenu lze zaplatit buď penězi, nebo zdroji uvedenými na řádku, na kterém se ukazatel rozvoje nacházel, a to v libovolné kombinaci **B**.



Po zaplacení ceny za tento ukazatel rozvoje ho odeberte ze své desky hráče a umístěte ho do Síti nebo pod technologii. Pokud se jedná o první ukazatel rozvoje umístěný v dané oblasti, umístíte ho na symbol pověsti a získáte 1 bod pověsti.

Nikdy nemůžete postavit ukazatel rozvoje v oblasti, kde už jeden máte.

Odebrání ukazatele rozvoje také o jeden zvyšuje množství souvisejících zdrojů, které lze na vaší desce hráče uložit.

UKAZATELE ROZVOJE V SÍTI

Ukazatele rozvoje v Síti vám poskytují větší přístup k akcím . Ukazatele rozvoje můžete použít ihned po jejich postavení (tj. můžete postavit ukazatel rozvoje sousedící s vaším pracovníkem jako svou první akci a poté ho použít k propojení se sousední lokací, abyste provedli svou druhou akci).

UKAZATELE ROZVOJE POD TECHNOLOGIEMI

Ukazatele rozvoje pod technologiemi vám okamžitě poskytují trvalé výhody po zbytek hry.

Jakmile je ukazatel rozvoje poprvé umístěn pod technologii, je tato technologie považována za vynalezenou. To znamená, že technologie nyní mohou používat všichni hráči (zdarma ti hráči, kteří pod ní mají ukazatel rozvoje, nebo ostatní za poplatek těmto hráčům).



NEUTRÁLNÍ UKAZATELE ROZVOJE



Neutrální ukazatele rozvoje fungují stejně jako ukazatele rozvoje hráče, s tím rozdílem, že za jejich použití platíte do zásoby namísto jinému hráči.

Např. **Růžový** chce postavit svůj druhý ukazatel rozvoje z řádku s potravinami. **Růžový** hráč uhradí cenu ve výši 6 (uvedené ve spodní části sloupce) zaplacením 1 potravin a 5 peněz.



Růžový hráč odebere ukazatel rozvoje ze své desky hráče (čímž zvýší svou kapacitu skladování potravin na 4) a umístí ho pod technologii vesmírného výtahu.

To je poprvé, co sem byl umístěn ukazatel rozvoje, což spustí dva efekty:

1. Technologie je nyní vynalezena a **růžový** hráč může po zbytek hry využívat její efekty. Ostatní hráči mohou tuto technologii také využít, a to buď tím, že zde postaví svůj vlastní ukazatel rozvoje, nebo tím, že zaplatí **růžovému** hráči a komukoli jinému, kdo má pod touto technologií svůj ukazatel rozvoje.
2. **Růžový** hráč zakryl symbol pověsti, což zvyšuje jeho pověst o 1 bod.



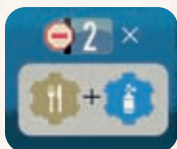
NAJMUTÍ EXPERTA



Jak roste pracovní zatížení, musí růst i počet vašich zaměstnanců, a o vynikající kandidáty, ze kterých si můžete vybírat, není nouze. Zjistíte, že mít k dispozici další pár rukou se vám bude hodit. Rychle také zjistíte, že tyto nové pracovníci jsou experti ve svém oboru a touží vám ukázat, co dokážou.

Tato akce vám umožňuje najmout jednoho z vašich expertů. Zaplatte cenu za najmutí experta a poté ho přesuňte do odpočívárny, čímž získáte 1 bonus k financování jako obvykle. Tento expert je nyní k dispozici a můžete ho používat po zbytek hry.

Cena za najmutí experta zcela vpravo činí 2 peníze za každý zbývajících ukazatel rozvoje v řádcích potravin a kyslíku na vaší desce hráče.



Cena za najmutí experta zcela vlevo činí 3 peníze za každý zbývajících žeton vylepšení (ať už lícem nahoru, nebo otočený) ve spodních 4 polích věže startovací rampy na vaší desce hráče.



Expert fungují stejně jako vaši ostatní pracovníci, s výjimkou toho, že mají speciální schopnost, kterou běžní pracovníci nemají. V každé hře je schopnost experta přiřazena během přípravy hry. Tato schopnost se vztahuje na všechny experty všech hráčů v dané hře. Seznam všech schopností expertů najdete na straně 5 Sbírky listin společnosti.

V úvodní hře se použije tato schopnost experta:

Získejte bonus k financování, když váš expert vystrčí pracovníka (běžného nebo experta) zpět do odpočívárny.



NÁKUP ZÁSOB



Lodě nemůžou létat bez správných zdrojů a nemá smysl s nimi létat, pokud nemáte lidi, kteří by zaplnili jejich prostory. Naštěstí existuje místo, kde můžete nakoupit potřebné zdroje a zaplatit za reklamu, aby vám nic nestálo v cestě, až budete připraveni vzlétnout.

Tato akce vám umožňuje nakupovat zdroje a/nebo reklamy.

Můžete:

- zaplatit 1 peníze a získat 2 zdroje podle svého výběru a/nebo
- zaplatit 1 peníze a získat 2 reklamy.

V rámci jedné akce můžete jedenkrát provést jednu nebo obě tyto možnosti.

Jakékoli zdroje, které zakoupíte, ale nemáte kde skladovat, jsou ztraceny.



Např. **Růžový** hráč chce najmout experta. Získá tak dalšího pracovníka se speciální schopností, kterého může využít po zbytek hry. **Růžový** hráč může najmout libovolného z expertů ze své desky hráče.

Cena za experta vlevo je 3 peníze za každý žeton vylepšení ve spodní části věže startovací rampy **A**. **Růžový** hráč jeden z těchto žetonů odebral, když odstartoval se svou první lodí. Zbývají tedy 3 žetony za celkovou cenu 9 peněz.

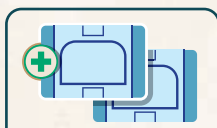
Cena experta vpravo je 2 peníze za každý zbývajících ukazatel rozvoje na řádcích potravin a kyslíku **B**. **Růžový** hráč už dříve postavil 2 ukazatele rozvoje z řádku potravin. Zbývají tedy 4 ukazatele rozvoje za celkovou cenu 8 peněz.

Růžový hráč má dost peněz akorát na to, aby najal experta vpravo. Utratí 8 peněz a přesune experta do své odpočívárny, čímž získá bonus k financování. Vezme si zpět ze zásoby 1 peníze **C**.

Růžový hráč bude moci najmout svého experta zcela vlevo, pokud tuto akci v budoucnu zopakuje. Možná tak učiní po startu své další lodi, což odebere otočený žeton vylepšení a sníží cenu experta na 6 peněz.



Např. **Růžový** hráč provede akci nákup zásob a utratí 1 peníze, aby získal 1 potraviny a 1 palivo. **Růžový** hráč by chtěl koupit další 2 zdroje, ale může to provést pouze jednou za tah. Rozhodne se tuto akci využít na maximum a utratí také 1 peníze za nákup 2 reklam.



ZÍSKÁNÍ VÝKRESŮ



Naši architekti se neustále překonávají. Ať už se snažíte uspokojit naše dobrodružně založené cestující, nebo ty, kteří dávají přednost odpočinku, navrhnou přesně to, co potřebujete.

Tato akce vám umožňuje vzít si až 2 destičky výkresů. Můžete si vybrat libovolný z výkresů otočených lícem nahoru na herním plánu. Tato akce nic nestojí. Vybrané výkresy si umístíte napravo od své desky hráče.

Po provedení akce posuňte všechny zbývající výkresy v nabídce dolů a vyplňte jimi prázdná místa. Poté přidejte zdola nahoru nové výkresy ze zásobníku výkresů, abyste doplnili prázdná místa.

Vedle své desky hráče můžete mít maximálně 5 výkresů. Během svého tahu můžete tento limit ignorovat, ale na konci tahu musíte odhodit destičky tak, abyste měli maximálně 5 výkresů.

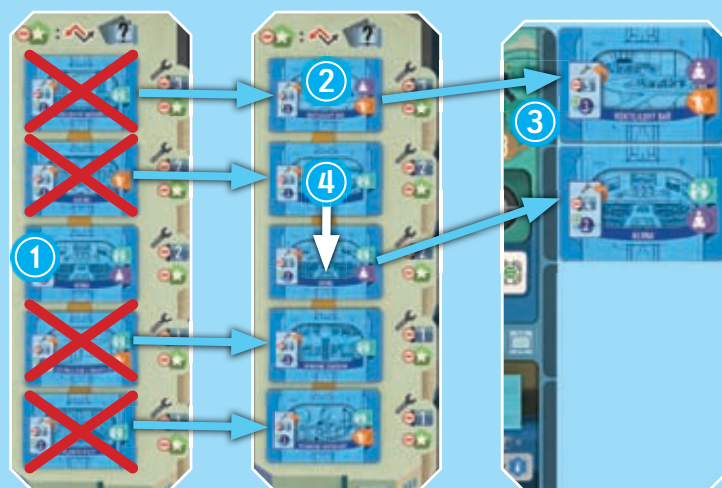
OBNOVENÍ NABÍDKY VÝKRESŮ

Kdykoli během svého tahu můžete utratit 1 bod pověsti a odhodit libovolný počet výkresů z nabídky. Doplníte prázdná místa ze zásobníku výkresů, ale zbylé výkresy neposouváte dolů. Jedná se o volnou akci a můžete ji provést i před umístěním pracovníka.

Tuto akci můžete opakovat, pokaždé za cenu 1 bodu pověsti.

ODHOZENÉ VÝKRESY

Odhozené výkresy se umísťují na hromádku vedle zásobníku výkresů. Pokud vám výkresy dojdou, zamíchejte odhazovací hromádku a přidejte ji zpět do zásobníku výkresů.



Např.



Modrý hráč chce 2 výkresy s fialovým symbolem *relaxace*.

V tuto chvíli je v nabídce pouze jeden výkres, který tomuto požadavku odpovídá – „Herna“ ①.

Modrý hráč sníží svou pověst o 1 bod, aby odhodil ostatní 4 výkresy, a doplní nabídku. Výkres „Herna“ se neposune dolů.

Podařilo se! Jednou z nově přidanych destiček je „Koktejlův bar“ ②.

Modrý hráč provede akci získání výkresů, vybere výkresy „Herna“ a „Koktejlův baru“ a umístí je vedle své desky hráče ③ na vyhrazená místa.

Po provedení akce se „Zábavní park“ ④ posune dolů a doplní se dva nové výkresy, kterými se zaplní prázdná místa.

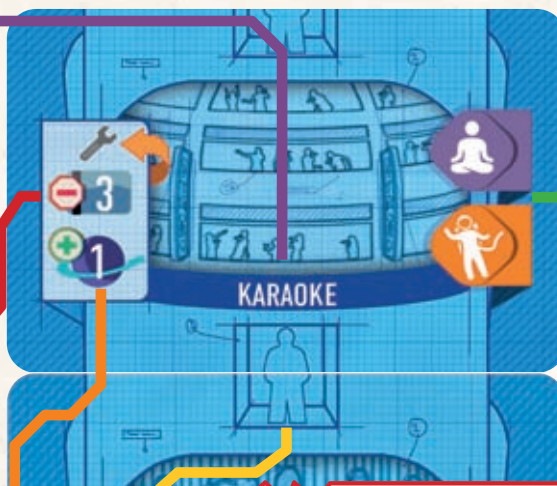


ANATOMIE VÝKRESU / SEGMENTU LODI

Název segmentu lodi – název segmentu, který po postavení přidáte ke své lodi.

Cena za postavení – cena za zabudování segmentu do jedné z vašich lodí, viz stavba segmentů lodí na další straně.

VB – Modrý symbol VB ① označuje VB udělené při bodování na konci hry. Neuděluje tyto body při postavení.



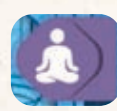
Kajuta – když do stejné lodi zabudujete dva segmenty, vytvoří kajutu, která během cesty pojme jednoho cestujícího.

Symbols – typy cestujících, kteří si budou tento segment lodi užívat během dne ve vesmíru 17.

TYPY CESTUJÍCÍCH



DOBRODRUŽNÝ



RELAXUJÍCÍ



RODINNÝ



STAVBA SEGMENTŮ LODÍ



Výkresy jsou jako nápady – jsou k ničemu, dokud nejsou dále realizovány. Segmenty, které instalujete, budou obvykle konstruovány podle výkresů ve vašem inventáři. Můžete však také požádat výrobní oddělení o expresní zakázku. Buďte ale připraveni zaplatit za tuto službu trochu navíc...

Tato akce vám umožňuje postavit až 2 segmenty lodi (také označované pouze jako segmenty). Na druhé straně výkresu je segment. Plán se stává segmentem, jakmile je zabudovaný do lodi a otočený.

Segmenty lze stavět ze dvou oblastí:

- Vedle vaší desky hráče:** Musíte zaplatit cenu uvedenou na levé straně výkresu.
- Nabídka výkresů na herním plánu:** Musíte zaplatit cenu uvedenou na výkresu a zaplatit DODATEČNOU cenu v pověsti a penězích uvedenou vedle výkresu.



Cenu lze snížit na 0, ale ne pod 0, pomocí karet agendy technologií atd.

Po zaplacení ceny otočte výkres na postavenou stranu a umístěte ho mezi kokpit a motor jakékoli lodi, kterou máte vedle své desky hráče, dodržujte přitom níže uvedená omezení pro stavbu.

Při stavbě 2 segmentů je můžete zabudovat do stejné lodi, nebo do více lodí.

Připomenutí: VB na segmentech se udělují na konci hry.

OMEZENÍ PRO STAVBU

- Segment se musí zabudovat do lodi.
- Každá loď může obsahovat maximálně 3 segmenty.
- Segmenty nelze zabudovávat do lodí, které jsou právě na cestě.
- Jakmile je segment postavený, nelze ho přesunout ani vyměnit.

KAJUTY

V horní a dolní části segmentu se nachází polovina kajuty. Když do stejné lodi zabudujete dva segmenty, vytvoří kompletní kajutu, která během cesty pojme **jednoho** cestujícího.

Každý segment přidáný po tom prvním přidá jednu další kajutu.

Loď vyobrazená vpravo pojme celkem jednoho cestujícího. Pokud by se do ní zabudoval třetí segment, mohla by pojmout celkem dva cestující.

DOPLNĚNÍ NABÍDKY VÝKRESŮ

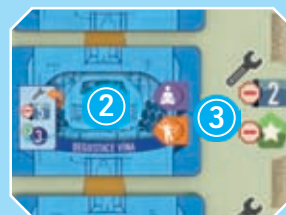
Pokud byly segmenty postaveny přímo z nabídky výkresů, posuňte po provedení akce zbývající výkresy dolů a doplňte je ze zásobníku výkresů jako obvykle.



Např. Modrý hráč staví segmenty lodi.



Chce postavit „Hernu“ ¹ pomocí výkresu vedle své desky hráče a „Degustaci vína“ ² přímo z nabídky výkresů.

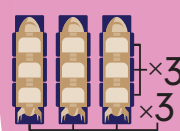


Modrý hráč zaplatí cenu uvedenou na každém výkresu (4+5) PLUS další 2 peníze a 1 bod pověsti ³, protože staví přímo z nabídky výkresů. **Modrý hráč** tím ušetří akci získávání výkresů, ale za toto privilegium si rozhodně musí připlatit. **Modrý hráč** zaplatí celkem 11 peněz a 1 bod pověsti.



Modrý hráč otočí destičky výkresů na stranu segmentů a umístí je do svých lodí. **Modrý hráč** měl ve své pravé lodi ⁴ místo pouze na jeden segment, takže umístil „Degustaci vína“ ⁵ na loď vlevo.

Výkresy v nabídce se posunou dolů a prázdná místa se doplní novými destičkami.



Tento symbol na vaší desce hráče vám připomíná, že můžete mít maximálně 3 lodě a každá loď může obsahovat maximálně 3 segmenty.





ZÍSKÁNÍ NOVÉ LODI

(i) Společnost chce růst a je ochotná vám poskytnout nové kokpity a motory, které můžete dobře využít. Poskytne vám dokonce i nějaké zásoby do začátku. Jen se ujistěte, že nezneužijete dobrou vůli společnosti a nenecháte loď neodstartované, jinak to bude mít následky.

Tato akce vám umožňuje vzít si novou sadu kokpitu a motoru, která vytvoří novou loď.

Můžete mít maximálně 3 lodě.

Vyberte si jednu sadu kokpitu a motoru z nabídky na herním plánu. Umístěte nový kokpit a motor ke své desce hráče vedle svých ostatních lodí, okamžitě získáte bonus vytištěný na motoru a poté ho otočte. Kokpit nechte na straně se symbolem .

Po provedení akce doplňte prázdná místa v nabídce na herním plánu ze zásobníků s kokpity a motory (zbylé se neposouvají a nově se jednoduše přidají na prázdná místa). Při doplňování se ujistěte, že jsou kokpity umístěné symbolem nahoru a motory jsou umístěné stranou s bonusem nahoru.

Seznam kritérií bodování všech kokpitů najdete na straně 4 průvodce pro zaměstnance.

Např.

Modrý hráč provede akci získání nové lodi.

Opravdu by se mu hodily nějaké peníze, takže má zásluku na třetí sadu kokpitu a motoru .

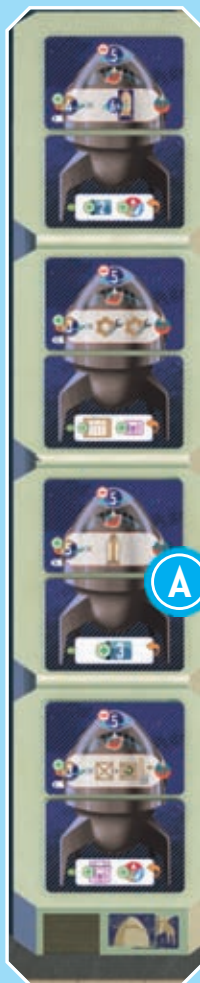
Motor poskytne **modrému** hráči okamžitý bonus 3 peníze.

Při startu této lodi a na konci hry poskytuje tento kokpit 5 VB za každého experta, kterého **modrý** hráč najal.

Modrý hráč už jednoho experta najal, takže se mu to hodí. **Modrý** hráč si vezme nový kokpit a motor a umístí je vedle své první lodi.

Modrý hráč si vezme ze zásoby 3 peníze a poté motor otočí.

Modrý hráč dobere novou dvojici kokpitu a motoru a doplní nabídku.



ANATOMIE KOKPITŮ A MOTORŮ

Pokuta — na konci hry ztratíte 5 VB, pokud tato loď neodstartovala.

Kritéria bodování — obodujte pokaždé, když loď odstartuje, a na konci hry.

Okamžitý bonus — bonus získáte okamžitě při dobrání, a poté destičku otočíte.



Kokpity a motory se nepovažují za segmenty lodi.

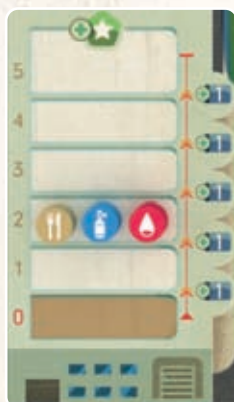




ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ



„Zdarma, to se hodí do rozpočtu,“ řekla kdysi jedna moudrá žena, a je to naprosto pravda. Zatímco je někdy nezbytné outsourcovat zdroje za určitou cenu, skladovací silo společnosti je přístupné zdarma, dokud jsou zdroje k dispozici.



Skladovací silo

Tato akce vám umožňuje vzít si ze skladovacího sila až 3 zdroje.

Můžete si vzít libovolnou kombinaci různých zdrojů, dokud jsou k dispozici.

Snižte odpovídajícím způsobem úroveň vybraných ukazatelů zdrojů ve skladovacím silu a poté zvýšte příslušné ukazatele zdrojů na své desce hráče.

Můžete si vzít pouze zdroje, které dokážete skladovat (tj. které nemáte zablokované ukazatelem rozvoje).



Tento symbol  znamená, že si máte vzít zdroje ze skladovacího sila. Ve všech ostatních situacích, kdy získáváte zdroje bez tohoto symbolu, nepocházejí ze skladovacího sila.



DOPLNĚNÍ SKLADOVACÍHO SILA



Ačkoli má správní rada vždy zájem na plnění své agendy, trvá také na tom, aby zásoba zdrojů zůstávala co nejvíce ve společnosti. Pomocí agend předávaných ze správní rady můžete doplnit zásoby v silu a vydělat pro svůj tým nějaké peníze.

Tato akce vám umožňuje doplnit jeden zdroj ve skladovacím silu a získat peníze a pověst.

Odhoďte 1 kartu agendy z ruky (bez ohledu na cokoli, co je na kartě uvedeno) a zvýšte jeden vybraný zdroj ve skladovacím silu na maximum tím, že posunete jeho ukazatel na „5“.

Poté získáte 1 peníze ze zásoby za každý krok, o který se ukazatel zdroje posunul nahoru. Navíc získáte celkem 1 bod pověsti.



Např.

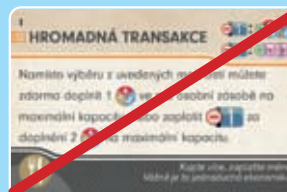
Žlutý hráč provede akci získání zdrojů. Může si vzít nejvýše tři zdroje a pouze ty, na které má místo na své desce hráče a které jsou k dispozici ve skladovacím silu.

Žlutý hráč si vezme 1 potraviny a 2 kyslíky, posune ukazatele zdrojů ve skladovacím silu dolů a zvýší ukazatele zdrojů vpravo na své desce hráče.

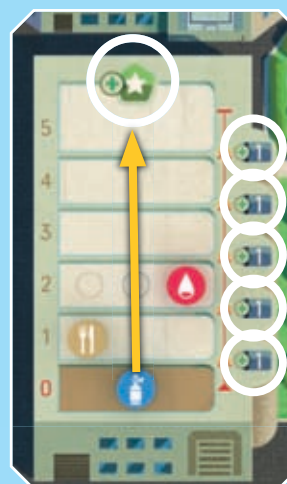


Např.

Nyní, když je kyslík ve skladovacím silu na úrovni 0, provede **žlutý** hráč akci doplnění skladovacího sila.



Odhodí kartu agendy. Zdroje na kartě se nemusejí shodovat se zvyšovanými zdroji a jakýkoli efekt na kartě se ignoruje.



Žlutý hráč posune ukazatel kyslíku na maximum 5 a získá 1 bod pověsti a 5 peněz ze zásoby. (1 peníze za každé pole, o které se ukazatel po stupnici posunul nahoru.)





PLÁNOVÁNÍ CESTY

Společnost neustále oznamuje nové a vzrušující cesty a je na vás, abyste je naplánovali. Jakmile jsou cesty naplánované, začíná ta pravá zábava: příprava věže startovací rampy.

Tato akce vám umožňuje naplánovat cestu.

Najednou můžete naplánovat pouze jednu cestu. Jakmile je cesta naplánovaná, nelze ji změnit.

Vezměte si svého konzultanta pro cesty z horní části plánu marketingu a umístěte ho vedle cesty, která ještě nebyla naplánovaná.



Poté si vyberte jeden žeton vylepšení z věže startovací rampy na své desce hráče, získáte bonus vytištěný na žetonu (viz vpravo) a otočte ho (neodebírejte ho).

Když je žeton vylepšení bonusu k financování otočený, už ho nelze vybrat jako bonus k financování, dokud není odebraný.



4 horní žetony vylepšení poskytují menší jednorázový bonus. Po odebrání zdvojnásobí bonus k financování z 1 na hodnotu 2.



4 dolní žetony vylepšení poskytují větší jednorázový bonus. Po odebrání je levý expert levnější.



Žetony vylepšení se odebírají při startu lodi.



BONUSY NA ŽETONECH VYLEPŠENÍ



Např. **Žlutý** hráč plánuje cestu zobrazenou nalevo. **Žlutý** hráč umístí svého konzultanta pro cesty na uvedené pole.

Nyní si může vybrat jeden ze svých žetonů vylepšení, aby získal vytištěný bonus, a poté ho otočí a nechá ve věži startovací rampy.

Žlutý hráč se rozhodne otočit žeton se ziskem 1 peněz. Vezme si 1 peníze ze zásoby.



Nyní, když je žeton otočený, vidíme, že pod symbolem už není ruka, která by označovala bonus k financování.



Žlutý hráč si nebude moci vybrat peníze jako bonus k financování, dokud neodstartuje loď a žeton nebude odebraný, čímž se odhalí bonus k financování ve výši 2 peněz.



ANATOMIE DESTIČKY CESTY





INZEROVÁNÍ CESTY



Fronta venku se nijak nezmenšuje a dalším lidem stačí vidět už jen jednu reklamu, aby si lístek koupili také! Každý se chce proletět, ale poslat cestující na místa, kam chtějí nejvíc, se parádně vyplácí.

4

Tato akce vám umožňuje vybrat jednu cestu s 1 nebo 2 volnými místy pro cestující a inzerovat ji. Cesta může být nenaplánovaná, nebo to může být jedna z těch, kterou jste naplánovali. Nesmíte inzerovat cestu naplánovanou jiným hráčem.

3

Můžete inzerovat pro 1 nebo 2 cestující. Vyberte si cestující z fronty a zaplaťte cenu reklamy v sekci, ze které jste si je vzali (1, 2, případně 3 reklamy) 1 2 3. Nebo si můžete vybrat libovolného cestujícího ze zásoby za cenu 4 reklamy za cestujícího 4.

2

Vybrané cestující umístěte na pole pro cestující vedle inzerované cesty.



1

Za každého umístěného cestujícího získáte:

- 1 peníze za každou destinaci na této cestě A.
- 1 bod pověsti, pokud cesta zahrnuje preferovanou destinaci cestujícího B.



Den ve vesmíru NENÍ destinace.



Např.

Žlutý hráč inzeruje cestu, kterou naplánoval 1. Přidá 2 cestující z první sekce fronty a utratí za každého 1 reklamu. **Dobrodružný** cestující generuje 1 peníze za 1 destinaci a 1 bod pověsti za zahrnutí své preferované destinace. **Relaxující** cestující generuje 1 peníze.

Kdyby **Žlutý** hráč namísto toho inzeroval svou druhou cestu 2, získal by celkem 4 peníze a 2 body pověsti.



DOBRÁNÍ KARET AGENDY

Právnická rada je vždy zaneprázdněná u své korkové nástěnky, kde vytváří plány a zveřejňuje nápady. Když ji navštívíte, můžete získat vodítko k tomu, co si právní rada přeje, což vám dá výhodu nad ostatními vedoucími.

Tato akce vám umožňuje vzít si do ruky až 2 karty agency.



Kdykoli si dobíráte karty agency, můžete dobírat z karet v nabídce, nebo utratit 1 bod pověsti a dobírat si shora odhazovacího balíčku.

Nesmíte dobírat z balíčku karet agency umístěných lícem dolů ani dobírat z odhazovacího balíčku kartu, kterou jste v tomto tahu zahráli.



Karty agency v odhazovacím balíčku jsou veřejnou informací a lze je kdykoli prohlížet (ale nelze měnit jejich pořadí).

Karty agency se nedoplňují automaticky, viz akce „Doplnění karet agency“ na následující straně.

HRANÍ KARET AGENDY

Karty agency lze zahrát dvěma způsoby:

- Pro její **efekt uvedený v textu**: můžete zahrát kartu agency, abyste okamžitě získali výhodu/efekt/akci, při dodržení uvedených omezení, **NEBO**
- Pro její **zdroj**: můžete zahrát kartu agency, abyste okamžitě získali zdroj. Pokud ho okamžitě utratíte, nemusíte pro něj mít místo na své desce hráče.

Po zahrání se karta agency umístí lícem nahoru navrch odhazovacího balíčku karet agency.



Číslo a název karty agency se používají k označení této konkrétní karty, nemají žádný další efekt. Doprovodný text na kartě nemá žádný efekt na hru, ale můžete se nad ním pousmát.

KDY MŮŽU ZAHRÁT KARTU AGENDY?

Kartu agency zahrnou pro její zdroj můžete zahrát kdykoli během svého tahu a nepočítá se to jako akce.

Kartu agency zahrnou pro její efekt uvedený v textu lze zahrát pouze během provádění akce nebo kroku uvedeného v pravém horním rohu karty (omezení).

Pokud není uvedeno žádné omezení, pak text na kartě udává, kdy ji lze zahrát. Některé karty lze dokonce zahrát během tahu jiného hráče, viz karta „Pomocná ruka“ v příkladu napravo.

Některé karty nemají vůbec žádná omezení a lze je zahrát kdykoli během vašeho tahu. Tyto karty se nepočítají jako akce, viz karta „Marketingová smršť“ v příkladu napravo.



ANATOMIE KARTY AGENDY



Bonus k najmutí lze použít během akce najmutí experta ke snížení ceny akce o 4. Nebo ji můžete kdykoli použít k získání 1 kyslíku.

3

1

2

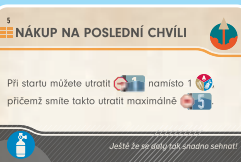


Např. Zelený hráč provede akci **dobránání karet agency**. V nabídce jsou aktuálně viditelné dvě karty ① + ②. Zelený hráč si může vybrat z těchto karet, nebo shora odhazovacího balíčku ③.

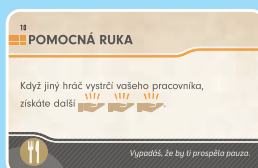
Zelený hráč se rozhodne vzít si horní kartu z odhazovacího balíčku a zaplatí za to 1 bod pověsti (🌟🌟🌟).

Zelený hráč si nyní může dobírat další kartu z odhazovacího balíčku za utracení dalšího bodu pověsti, ale namísto toho se rozhodne vzít si první kartu ① z nabídky.

Dobrané karty se automaticky nedoplňují, takže v nabídce karet prozatím zůstane jen jedna karta ②.



Např. „Nákup na poslední chvíli“ lze zahrát pouze při startu lodi vzhledem k symbolu zobrazenému v pravém horním rohu.



Kartu „Pomocná ruka“ lze zahrát pouze v případě, že jiný hráč vystrčí jednoho z vašich pracovníků, jak je uvedeno v textu na kartě.



„Marketingová smršť“ nemá v pravém horním rohu ani v textu uvedená žádná omezení, takže ji lze zahrát kdykoli během vašeho tahu.



HRANÍ VÍCE KARET AGENDY

Lze zahrát více karet agendy současně, pokud jsou všechny použitelné (při dodržení všech omezení).

Karty agendy se vždy kombinují s dalšími výhodami a efekty. Cenu lze snížit na 0, ale ne pod 0.

Lze zahrát libovolný počet karet agendy současně pro jejich zdroje. Pokud zdroje utratíte okamžitě, například při platbě za ukazatel rozvoje nebo při startu lodi, nemusíte mít místo pro uložení těchto utrácených zdrojů.



Neexistuje žádný limit počtu karet, které můžete mít nebo zahrát v jednom tahu. Na konci vašeho tahu je však **limit karet agendy na ruce 5**. Pokud jich na konci svého tahu máte více než 5 a nemůžete je zahrát, musíte jich v libovolném pořadí odhodit tolik, abyste jich měli 5, a získat z nich suroviny, pokud je to možné.

KARTY AGENDY JSOU NADŘÁZENÉ BĚŽNÝM PRAVIDLŮM

Kdykoli jsou efekty karty agendy v rozporu s běžnými pravidly, má karta agendy přednost a umožňuje v rámci hraní karty porušit dané pravidlo.



DOPLNĚNÍ KARET AGENDY



Někdy, když společnost jede na plné obrátky, potřebuje správní rada trochu inspirace. Inspirativní nové nápady správní rady vám přinesou nejen nové agendy, ale také vás odmění za vaše úsilí.

Tato akce vám umožňuje získat bonusy a doplnit nabídku karet agendy.

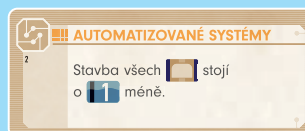
Nejprve získáte všechny bonusy na prázdných místech pro karty v nabídce. Poté (v libovolném pořadí) odhodíte všechny zbývající karty agendy a doplníte místa zdola nahoru 4 novými kartami z vrchu balíčku karet agendy.

Kdykoli budete potřebovat dobat z balíčku karet agendy a ten bude prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

Např. Zelený hráč provádí akci stavba segmentů lodí se svým expertem. Zahraje dvě karty agendy: „Dvojitě nasazení“ a „Finanční klička“.



Obě tyto karty se vztahují na akci stavba segmentů lodí, takže je lze zahrát během stejné akce, což zelenému hráči umožní zabudovat až 4 segmenty, přičemž cenu každého z nich bude mít sníženou o 2.



Zelený hráč má také ukazatel rozvoje pod technologií „Automatizované systémy“, což se kombinuje s kartou „Finanční klička“ a dále snižuje cenu každého zabudovaného segmentu.

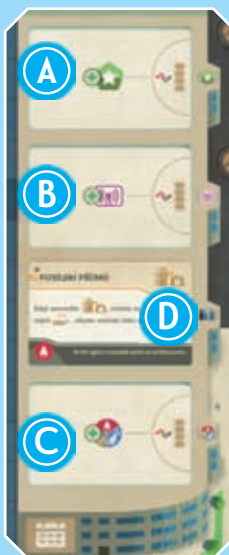


A aby tomuto úžasnému kombu dodal třešničku navrch: aktivuje se schopnost experta zeleného hráče a sníží celkovou cenu akce o 1.

Zelený hráč zabuduje všechny čtyři výkresy, které má vedle své desky hráče, za celkovou cenu 2 peníze. To je neuvěřitelné!



(Cena za „Karaoke“ a „Ráj pizzy“ byla snížena na 0, cena za „Koktejlův bar“ byla snížena na 2 a cena za „Cirkus v nulové gravitaci“ byla snížena na 1. Expert snížil cenu za akci o 1 na konečnou cenu 2.)



Např. Zelený hráč provede akci doplnění karet agendy.

Nejprve získá všechny viditelné bonusy:

1 bod pověsti **A**, 1 reklamu **B** a 1 zdroj **C**.

Poté odhodí zbývající kartu.

Nakonec doplní nabídku 4 novými kartami agendy.

Kdyby byla dříve odebrána karta „Posílení příjmů“, akce doplnění karet by zelenému hráči poskytla i 1 peníze **D**.

START LODI



A je to tady. Ten okamžik, na který jsme všichni čekali. Jakmile je cesta naplánovaná, lístky prodané a zdroje připravené, zbývá už jen zahájit odpočítávání: 10... 9... 8... 7... 6...

V kroku 2 vašeho tahu je jednou z možností start lodi. Pokud chcete zahájit start, umístíte pracovníka ze své odpočívárny dospodu výtahu na startovací rampu na své desce hráče. Při startu lodi neprovádíte žádné akce na herním plánu.

Před startem se budete chtít ujistit, že jste připravení. Zde je předletový kontrolní seznam všeho, co budete potřebovat:

- ☐ Naplánovaná cesta.
- ☐ Dostupná loď s alespoň 1 kajutou.
- ☐ Přístup ke zdrojům pro start.
- ☐ Cestující z předprodeje nebo z prodeje na poslední chvíli.

Start sestává ze 6 kroků, které jsou uvedeny na vaší desce hráče. Představují **5sekundové odpočítávání**, které začíná na 5 a končí na 0. Váš pracovník pojede výtahem nahoru a vy provedete všechny kroky po cestě jako svůj celý tah.



T minus... **5** PŘIDĚLENÍ A NÁSTUP NA PALUBU

Vyberte, se kterou ze svých lodí (s alespoň jednou kajutou a která už není na cestě) chcete odstartovat. Vezměte svou naplánovanou cestu a umístěte ji nad tuto loď.

Vraťte svého konzultanta pro cesty do jeho kanceláře na plánu marketingu.

Poté umístěte své cestující do kajut. Musíte vzít alespoň jednoho cestujícího. Každá kajuta pojme maximálně jednoho cestujícího a nezáleží na tom, který cestující se umístí do které kajuty. Cestující mohou pocházet ze 3 oblastí:

- **Vedle cesty, na kterou se startuje.** Tito cestující si zakoupili lístky v předprodeji během akce inzerování cesty a můžou volně nastoupit na palubu.
- **Z fronty.** Tito cestující si zakoupí své lístky v prodeji na poslední chvíli. Musíte zaplatit cenu za reklamu pro cestujícího, ale nezáleží na tom, který cestující se umístí do které kajuty. Cestující mohou pocházet ze 3 oblastí:
- **Ze zásoby.** Během prodeje na poslední chvíli lze cestující brát také ze zásoby za obvyklou cenu 4 reklam. Nezáleží na tom, který cestující se umístí do které kajuty. Cestující mohou pocházet ze 3 oblastí:

NEDOSTATEK MÍSTA



Pokud byl cestujícímu prodán lístek v předprodeji, ale vy nemáte místo nebo ho nechcete vzít, ztratíte 2 body pověsti a přesunete cestujícího do horní sekce fronty (se 3 reklamami).



T minus... **4** UMÍSTĚNÍ KOSTKY POKROKU

Vezměte si kostku pokroku ze zásoby a umístěte ji na další volné pole na stupnici pokroku 31.



Poté, co se seznámíte se startem lodí, nezapomeňte se vrátit a přečíst si oddíl „Postup lodí“ na straně 16, pokud jste ho předtím přeskočili.



Maximálně 2 cestující na jedné cestě můžou mít lístky z předprodeje. Všechny ostatní lístky nad 2 musejí pocházet z prodeje na poslední chvíli během sekvence startu.

Např.

Růžový hráč chce provést start a dívá se na svůj předletový kontrolní seznam:

- ☒ Naplánovaná cesta.
- ☒ Dostupná loď s alespoň 1 kajutou.
- ☒ Přístup ke zdrojům pro start.*
- ☒ Cestující z předprodeje nebo z prodeje na poslední chvíli.

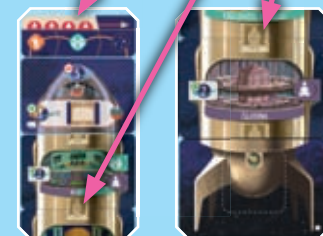
*Zdroje mohou pocházet z desky **růžového** hráče, z karet agendy a/nebo v případě potřeby za body pověsti.



Růžový hráč je připravený ke startu. **Růžový** hráč umístí svého pracovníka do výtahu na startovací rampu, aby zahájil start.

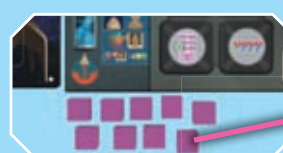


5 **Růžový** hráč vezme naplánovanou cestu a umístí ji nad svou loď a vrátí konzultanta pro cesty do jeho kanceláře. Má jednoho **rodinného** cestujícího s lístkem z předprodeje, takže ho umístí do kajuty, aniž by cokoli platil.



Růžový hráč má místo pro dalšího cestujícího, takže se rozhodne provést prodej na poslední chvíli. Zaplatí 2 reklamy, aby si vzal dalšího **rodinného** cestujícího z fronty a umístí ho do spodní kajuty své lodi.

4 **Růžový** hráč umístí svou kostku pokroku na stupnici pokroku.



Pokračování na další straně...



T minus... 3 ZAPLACENÍ ZDROJŮ

Zaplatte potřebné zdroje, abyste mohli provést start:

- **Potraviny:** 1 potraviny za každého cestujícího na lodi +1 (za vašeho pilota).
- **Kyslík:** 1 kyslík za každý segment lodi.
- **Palivo:** 1 palivo za každý symbol paliva uvedený na destičce cesty.

Tyto zdroje mohou pocházet ze 3 oblastí: (1) z vaší desky hráče a/nebo (2) z karet agendy a/nebo (3) za utracené body pověsti. Ceny ve zdrojích lze uhradit v libovolném pořadí a mohou pocházet z libovolné kombinace oblastí. Na své desce hráče nemusíte mít místo pro zdroje pocházející z karet agendy nebo utracené pověsti.



T minus... 2 ZISK BODŮ ZA KOKPIT

Získejte VB podle kritérií uvedených na kokpitu lodi, se kterou startujete. Seznam kritérií bodování všech kokpitů najdete na straně 4 Průvodce pro zaměstnance.

Pak pokud je to poprvé, co startujete s touto konkrétní lodí, otočte kokpit abyste se zbavili uvedených v horní části (se odečte od bodování kokpitu na konci hry, pokud jste touto lodí během hry ani jednou neodstartovali).



T minus... 1 NÁKLAD

Odeberte žeton vylepšení, který jste otočili při plánování své cesty, a umístěte ho na motor lodi, která startuje.



T minus... 0 START!

Umístěte svého pracovníka (který se nyní stává pilotem) do kokpitu a poté přidejte novou cestu na plán marketingu.



PŘIDÁNÍ NOVÉ CESTY

Vezměte novou cestu ze zásobníku marketingu a umístěte ji lícem nahoru na prázdné pole na plánu marketingu. Pokud už žádné destičky cest nezbyly, zamíchejte odhazovací hromádku a přidejte je zpět do zásobníku.

Poté za každou destinaci na nové cestě přesuňte všechny odpovídající cestující ve frontě o jednu sekci níže. Pokud už jsou v dolní sekci, nepřesouvají se.

Nakonec přidejte do horní sekce fronty počet nových cestujících ze zásoby, který se rovná počtu cestujících, co nastoupili na cestu, která odstartovala v tomto tahu. Typ přidávaných cestujících se řídí novou cestou, která byla přidána na plán marketingu. Přidejte odpovídajícího cestujícího za každou destinaci na cestě (začněte od destinace zcela vlevo, pokračujte doprava a v případě potřeby opakujte).

Počet cestujících je omezený. Pokud není potřebný typ cestujících k dispozici, přidejte jiného cestujícího podle svého výběru.

3 Růžový hráč vypočítá své ceny ve zdrojích:

Potřebuje 3 potraviny (2 pro cestující plus 1 pro pilota).

Potřebuje 3 kyslíky (na 3 segmenty).

Potřebuje 4 paliva (uvedeno na destičce cesty).

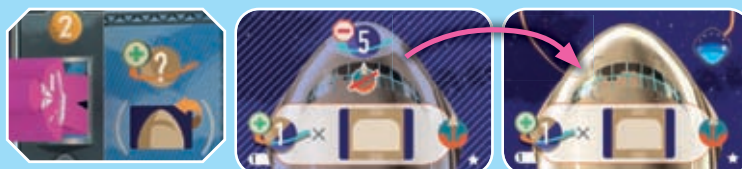


Růžový hráč zaplatí 2 potraviny, 2 kyslíky a 3 paliva ze své desky hráče.



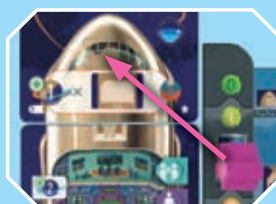
Technologie **růžového** hráče (nalevo) snižuje cenu paliva na 3. **Růžový** hráč odhodí kartu agendy pro její symbol potravin za třetí potraviny. Nakonec utratí 1 bod pověsti, aby překročil bonus za zdroje a získal tak poslední potřebný kyslík.

2 Růžový hráč obdrukuje svůj kokpit: 1 VB za každý segment zabudovaný do všech jeho lodí. Má pouze tuto loď se 3 segmenty, získá tedy celkem 3 VB.



Růžový hráč otočí kokpit a zbaví se tak a odhalí pole pro umístění pilota.

1 Růžový hráč naloží žeton vylepšení, který otočil při plánování této cesty.

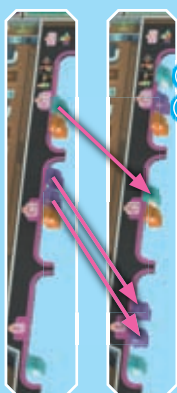


0 START!

Růžový hráč umístí svého pracovníka, nyní pilota, do lodi.



Růžový hráč umístí novou destičku cesty na prázdné pole na plánu marketingu:



Růžový hráč přesune všechny **rodinné** a **relaxující** cestující o jednu sekci níže.

Nyní přidá **růžový** hráč nové cestující podle destičky cesty. Přidá **rodinného** cestujícího **A** a **relaxujícího** cestujícího **B** do horní sekce fronty.

Kdyby odletěl třetí cestující, začal by znovu zleva a přidal by druhého **rodinného** cestujícího.

SVOLÁNÍ PORADY



Svolání porady pro zaměstnance pod vaším přímým dohledem je skvělý způsob, jak se přeskupit, zvážit přidělení zdrojů a vytvořit plány do budoucna. A nemusíte se bát, že by se práce zastavila – naše Síť 24/7/365 zajistí, že se kola průmyslu budou točit dál, i když nikdo nebude v areálu centrály.

Poradu můžete svolat bez ohledu na to, kolik pracovníků se nachází ve vaší odpočívárně. **Pokud však na začátku kroku 2 svého tahu nemáte v odpočívárně žádné pracovníky, MUSÍTE svolat poradou.**



Pokud chcete svolat poradou, nejprve vrátíte všechny své pracovníky ze Sítě a umístíte je zpět do odpočívárny, čímž získáte bonus k financování za každý zakrytý symbol jako obvykle.



V průběhu hry budete mít pracovníky ve vesmíru, kteří pilotují loď. Tito pracovníci samozřejmě zůstanou při svolání porady ve vesmíru.



Po získání bonusů k financování můžete provést jednu akci z lokace, ke které je připojen alespoň jeden z vašich ukazatelů rozvoje.

Při této akci se neumísťují žádní pracovníci a nemůžete platit za použití ukazatelů rozvoje jiných hráčů.

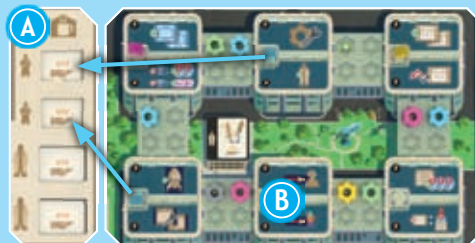


Snažte se umístit své ukazatele rozvoje tak, abyste měli přístup k akci, kterou chcete při svolání porady provést.



Např.

Modrý hráč nemá na začátku kroku 2 svého tahu ve své odpočívárně **A** k dispozici žádné pracovníky. Musí svolat poradou.



Nejprve vrátí všechny pracovníky ze Sítě do své odpočívárny, přičemž ponechá na místech všechny pracovníky, kteří v danou chvíli pilotují loď.

Modrý hráč odvolá zpět 2 pracovníky a získá 2 bonusy k financování. Při získání více bonusů k financování najednou si může vybrat stejný bonus vícekrát, nebo různé bonusy. Modrý hráč si vezme 1 potraviny a 1 palivo.

Nyní může modrý hráč provést akci z lokace, se kterou je propojený jeden z jeho ukazatelů rozvoje. Modrý hráč má v Síti 3 ukazatele rozvoje a je propojený s každou lokací kromě **B**.

To znamená, že může provést jakoukoli akci kromě plánování cesty a reklamy na cestu.

Modrý hráč provede akci získání výkresů.

SPLNĚNÍ CÍLE SPOLEČNOSTI



Starty lodí a vysílání našich cestujících na luxusní vesmírnou dovolenou jsou samozřejmě hlavním cílem správné rady. Má však také několik sekundárních cílů, na kterých můžete pracovat. Staňte se vedoucím, který naplní vizi správné rady, a budete oslavováni po mnoho následujících let. Čím déle však budete čekat, tím více budete muset zapůsobit, pokud chcete, aby se vaše jméno zapsalo do dějin společnosti Vesmírné plavby.

V každé hře jsou 3 různé cíle společnosti, jak je uvedeno na destičce cílů společnosti.

Krok 3 vašeho tahu je splnění cíle společnosti. Abyste splnili cíl společnosti, musíte splňovat nebo překračovat aktuální požadavek, jak je uvedený ukazatelem cíle společnosti u daného cíle. Seznam všech cílů společnosti najdete na straně 5 průvodce pro zaměstnance.

Když splníte jeden z cílů, odeberte svou kostku pokroku z místa nad splněným cílem a umístěte ji na další volné místo na stupnici pokroku **31**. Tím odhalíte symbol křídel **31** ve své barvě.

Poté posuňte ukazatel cíle společnosti u daného cíle o jeden krok výše. Tím se může zvýšit limit tohoto cíle pro všechny ostatní hráče. Pokud je cíl společnosti už v nejvyšší pozici, ukazatel se neposune. V jednom tahu můžete splnit více než jeden cíl, ale každý cíl můžete během hry splnit pouze jednou.

Ve hře 4 hráčů mohou 3. a 4. hráč v pořadí oba splnit horní úroveň cíle společnosti.



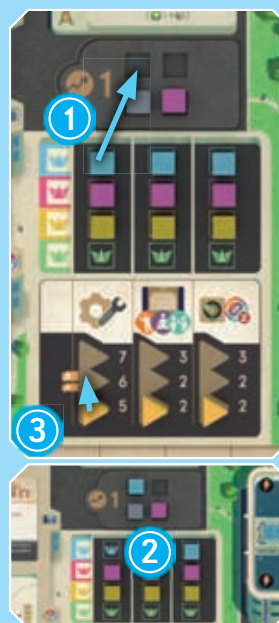
Např.

Modrý hráč postaví během kroku 2 svého tahu svůj 5. ukazatel rozvoje.

Během kroku 3 zkontroluje, zda splnil cíl společnosti nejvíce vlevo, kterým bylo postavit alespoň 5 ukazatelů rozvoje.

Modrý hráč přesune svou kostku ze sloupce nad cílem, který splnil, a umístí ji na další volné pole na stupnici pokroku **1**. Tím odhalí modrý symbol křídel **2**.

Pak zvýší limit cíle na další hodnotu **3**. Správná rada bude potřebovat něco navíc, abyste ji přišť ohromili.



STUPNICE POKROKU A KONEC HRY



Jak budete startovat lodě a snažit se splnit cíle stanovené správní radou, společnost vás bude oslavovat před zraky všech. Každý rok na výroční valné hromadě (VVH) společnosti Vesmírné plavby budou vedoucí hodnocení a obdrží ocenění odpovídající jejich pokroku.

Stupnice pokroku je časomíra hry. Přidávají se sem kostky pokroku, když odstartujete s lodí nebo splníte cíl společnosti. Kdykoli přidáte kostku na stupnici pokroku, umístí se na nejspodnější prázdné pole na stupnici. Jinými slovy, nejprve vyplníte sekci 1, než přejdete k sekci 2, a tak dále.

Na konci tahu, ve kterém je umístěna poslední kostka do sekce 1 nebo 2, se koná **výroční valná hromada** (VVH), viz VVH A & B: bodování pokroku níže.

Na konci tahu, ve kterém je umístěna poslední kostka do sekce 3, nastane konec hry, viz sekce 3 níže.



VVH A a B obsahují ve hře 1 a 2 hráčů určité kroky navíc. Viz pravidla hry 2 hráčů na straně 34.

VVH A & B: BODOVÁNÍ POKROKU

Každý hráč získává počet VB, který se rovná počtu kostek pokroku, které má v dané sekci (sekce 1 během VVH A a sekce 2 během VVH B), vynásobenému počtem odhalených křídel v jeho barvě. Každý hráč začíná hru s jedním odhaleným symbolem křídel a další symbol křídel se odhalí pokaždé, když splní cíl společnosti.

Kromě toho hráč, který má v daném okamžiku nejvyšší pověst, získává pro účely bodování jednu kostku navíc (ve skutečnosti se žádná kostka nepřidává). V případě shody hráčů s nejvyšší pověstí se má za to, že všichni hráči s touto shodou mají jednu kostku navíc.

SEKCE 3

Konec hry nastane, jakmile je umístěna poslední kostka do sekce 3. Hra pokračuje tak, že hráči dokončí aktuální kolo a poté provedou závěrečné kolo, jak je popsáno níže. Během této doby lze na stupnici pokroku přidávat další kostky do oblasti přebytků napravo od sekce 3.



ZÁVĚREČNÉ KOLO



V závěrečném kole, před provedením posledního tahu, vrátí každý hráč současně své pracovníky ze Sítě do odpočívárny a získá za každého z nich bonus k financování jako obvykle. Nejedná se o svolání porady, takže hráči neprovádějí žádné akce.



Poté v pořadí tahů provedete jeden poslední tah, který vykonáte jako obvykle.



Nakonec v pořadí tahů postupte se všemi loděmi, které máte na cestách, naposledy, a to na jakoukoli jednu zbývající zastávku na cestě, a poté vyhodnoťte kroky této zastávky jako obvykle.

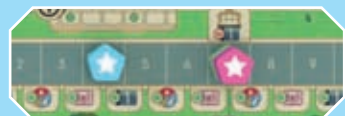
Jakmile máte hotovo, je čas na třetí a poslední VVH.



Např. **Zelený** hráč ve svém tahu odstartoval s lodí a přidal poslední kostku na sekci 1 . Tím se na konci tahu svolá VVH.



Možná to tak nevypadá, ale první VVH se obvykle koná v polovině hry. Teď když máte postavené nějaké ukazatele rozvoje a lodě a možná jste odemkli jedno nebo dvě vylepšení, zbývající sekce se zaplní rychleji, než si myslíte.



Zelený a **růžový** hráč mají shodu v nejvyšší pověsti. Oba mají při bodování navíc jednu kostku.

Modrý hráč oboduje 2 kostky × 2 křídla za 4 VB.

Růžový hráč oboduje 1 kostku × 1 křídla za 1 VB.

Zelený hráč oboduje 2 kostky × 1 křídla za 2 VB.



Nezapomeňte: Při bodování sekcí 2 a 3 budete bodovat pouze kostky v dané sekci. Váš násobitel za křídla však zůstane odkrytý po celou dobu hry, takže se snažte splnit cíle společnosti co nejdříve.

Např.



Růžový hráč umístí poslední kostku do sekce 3. Tím nastane konec hry.



Nejprve hráči dokončí kolo, aby všichni měli stejný počet tahů. **Růžový** hráč byl v pořadí druhý, takže **zelený** hráč provede před závěrečným kolem ještě svůj tah.



Poté si hráči vezmou všechny své pracovníky ze Sítě a vrátí je do svých odpočíváren, kde jako obvykle získají bonus k financování za každého z nich.



Všichni hráči provedou svůj poslední tah, počínaje začínajícím hráčem, **modrým**. Tento tah se hraje jako obvykle.



Nakonec všichni hráči postoupí svými loděmi na libovolnou zastávku.



Zelený hráč postoupí přímo na **dobrodružnou** destinaci a vyhodnotí tuto zastávku jako obvykle.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ VVH C



Po 36 měsících tvrdé práce jsme to konečně dokázali: poslední výroční valná hromada toho, co lidé už nazývají „Prestonovou érou“. Pan Preston odstupuje a jeden z vás převezme jeho místo generálního ředitele a stane se našim neohroženým vůdcem.

Hra je nyní u konce a je čas na třetí a poslední výroční valnou hromadu, která určí nového generálního ředitele.

Každý hráč získává následující body:

Kokpity: VB podle kritérií jednotlivých kokpitů vašich lodí (-5 VB k bodování kokpitu, pokud loď ani jednou neodstartovala). Seznam kritérií bodování všech kokpitů najdete na straně 4 Průvodce pro zaměstnance.

Ukazatele rozvoje: VB z prázdného sloupce nejvíce vpravo v oblasti rozvoje na vaší desce hráče.

Segmenty lodí: VB na každém segmentu lodí ve vašich lodích.

Bodování pokroku: sekce 3 (včetně všech kostek v oblasti přebytků).

Pověst: VB podle nejvyššího dosaženého mezníku VB na stupnici pověsti.

Zásoby: 1 VB za každé 3 zbylé zásoby (v jakékoli kombinaci): zdroje, peníze, reklamy, karty agendy, výkresy.

Hráč s nejvyšším počtem VB vyhrává a stává se novým generálním ředitelem společnosti Vesmírné plavby.

V případě shody vyhrává hráč s nejvyšším počtem kostek pokroku na stupnici pokroku. Pokud shoda stále trvá, vyhrává mezi nimi hráč s nejvyšší pověstí. Pokud shoda stále trvá, vyhrává mezi nimi hráč s nejvyšším počtem VB z kokpitů. Pokud shoda stále trvá, vyhrává mezi nimi hráč, který byl později na tahu.



Při překročení 100 VB umístěte žeton se 100/200 VB na pole 0 na stupnici VB stranou 100 VB nahoru. Otočte ho, pokud se vám podaří překročit 200 VB.



Při úklidu hry zamíchejte kokpity, motory, výkresy a cesty, abyste urychlili přípravu další hry.

Např.

Zelený hráč níže vypočítává své bodování VVH C. Během hry se mu podařilo nasbírat 115 VB.

ZÁSoby

Zelený hráč sečte všechny své zásoby, které má na konci hry.

3 VB

Zelený hráč má 4 peníze, 5 zdrojů, 1 reklamu, 0 karet agendy a 1 výkres, celkem 11. 1 VB za každé 3 zásoby mu dávají celkem 3 VB.

BODOVÁNÍ POKROKU

Zelený hráč má nejvyšší pověst a bude bodovat bonusovou kostkou.



9 VB

Zelený hráč oboduje 3 kostky x 3 křídla za 9 VB.

POVĚST

Zelený hráč má 16 bodů pověsti, za což získá 15 VB.

15 VB

SEGMENTY LODÍ

Zelený hráč má 2 lodě se 3 segmenty a 1 loď se 2 segmenty. Zelený hráč sečte všechny modré symboly VB na všech svých segmentech lodí za celkem 16 VB.

16 VB

UKAZATELE ROZVOJE



Zelený hráč postavil všechny ukazatele rozvoje z prvního sloupce za 5 VB.

5 VB

(Kdyby postavil postavil druhý ukazatel rozvoje potravin namísto posledního ukazatele rozvoje paliva, získal by 15 VB namísto 5 VB.)

KOKPITY

Zelený hráč oboduje své kokpity celkem za 20 VB.



8 postavených segmentů: 8 VB.



6 postavených ukazatelů rozvoje: 9 VB.



2 lodě se 3 segmenty: 8 VB. Ale neodstartovala: -5 VB

20 VB

CELKOVÉ BODOVÁNÍ VVH C: 68 VB

ZÁVĚREČNÝ POČET BODŮ: 183 VB

Co se stane, když svolám poradu a všichni moji pracovníci jsou ve vesmíru?

Nezískáte žádné bonusy k financování a nevrátíte zpět žádné pracovníky. Stále budete moci provést akci propojenou jedním z vašich ukazatelů rozvoje.

V nepravděpodobném případě, že nemáte žádný ukazatel rozvoje v Síti, nezískáte žádnou akci, ale namísto toho se naučíte velmi cennou lekci.

Co se stane, pokud získám pověst, když mám 18 bodů, nebo ztratím pověst, když mám 0 bodů?

Jak naznačují symboly na stupnici pověsti, ztratíte 1 VB za každý bod pověsti ztracený při 0 bodech a získáte 1 VB za každý bod pověsti získaný při 18 bodech.

Pokud máte 0 VB a 0 bodů pověsti, nemůžete provést akci, která by vám způsobila ztrátu pověsti. Z tohoto důvodu začínáte hru s 5 VB, takže by to mělo být velmi nepravděpodobné.

Kdy můžu utratit pověst, abych získal bonusy na stupnici pověsti?

Můžete tak učinit KDYKOLI během svého tahu (maximálně jednou za tah). Tedy i uprostřed akce.

Příklad: Během akce inzerování cesty utratíte reklamy, abyste přidali cestujícího na cestu, což vám přinese pověst. Což způsobí, že přejdete přes symbol reklamy. Můžete okamžitě utratit 1 bod pověsti, abyste tuto reklamu získali, a použít ji k zaplacení za druhého cestujícího.

Kdy můžu zaplatit za použití ukazatelů rozvoje jiných hráčů?

Můžete tak učinit KDYKOLI během svého tahu. Po zaplacení budete mít přístup k ukazatelům rozvoje po zbytek tahu.

Příklad: Na začátku svého tahu zaplatíte 1 peníze za použití ukazatele rozvoje a později v tahu utratíte pověst, která vás dostane pod mezník pověsti. Kdybyste počkali až po utracení pověsti, museli byste namísto toho zaplatit 2 peníze.

Příklad: Vaše pověst je 6, takže vás v současné době stojí 2 peníze, abyste mohli využít ukazatele rozvoje ostatních hráčů. Provedete akci inzerování cesty a zvýšíte svou pověst o 2. Nyní vás využití ukazatelů rozvoje ostatních hráčů stojí pouze 1 peníze a budete mít přístup k ukazatelům rozvoje po zbytek tahu.

Můžu při startu vzít cestující z fronty v rámci prodeje na poslední chvíli namísto cestujících z předprodeje?

Ano. Musíte dodržovat obvyklé pravidlo pro „nedostatek místa“ a ztratíte 2 body pověsti za každého cestujícího z předprodeje, kterého nevezmete s sebou, a přesunete tyto cestující do horní sekce fronty.

Můžu splnit cíl společnosti na konci hry?

Ano. Cíl společnosti, jehož podmínky splňujete, můžete splnit po návštěvě destinace během posledního kroku před VVH C.

Jak funguje karta agendy „Deskoherní výlet“?

Tato karta jednoduše zvyšuje kapacitu jedné kajuty na 3 osoby, což vám umožňuje vzít na cestu další cestující. Nezapomeňte, že pouze maximálně 2 cestující mohou mít lístky z předprodeje, takže za cestující, které vezmete z fronty nebo ze zásoby během prodeje na poslední chvíli, musíte jako obvykle zaplatit reklamy. Také se ujistěte se, že máte dostatek potravin pro všechny.

Můžu na konci hry zahrát kartu agendy „Rodinná dovolená“?

Ano, kartu „Rodinná dovolená“ můžete zahrát při návštěvě destinace během posledního kroku před VVH C.

Můžu na konci hry použít technologii „Indikátor letového cíle“ nebo kartu agendy „Urychlený harmonogram“*?

Ne, tyto karty lze použít pouze během kroku 1 běžného tahu.

Můžu použít kartu agendy s tímto symbolem, když všichni hráči získávají pracovníky během posledního kola?



Ano.

Můžu použít kartu agendy „PAL 9001“* ke startu, i když nemám žádné pracovníky v odpočívárně?

Ano.

Co se stane, když mi dojdou...?

Kokpity a motory

I když není možné, aby kokpity a motory zcela došly, je možné, že jich nebude dostatek k doplnění nabídky. V takovém případě je herní materiál omezený, takže tato pole necháte prázdná.

Výkresy

Je to nepravděpodobné, ale možné, že zcela dojdou výkresy. V takovém případě jsou omezené a nelze získat další. Pokud nemáte dostatek k doplnění nabídky, doplňte, kolik můžete, a nechte horní pole prázdná.

Žetony vylepšení

V nepravděpodobném případě, že jste už odebrali všechny své žetony vylepšení, můžete stále naplánovat cestu a odstartovat, ale žádný žeton vylepšení se neotočí ani neodebere.

Peníze a reklamy

Tento herní materiál není omezený, takže můžete použít jakoukoli vhodnou náhradu.

Máte nějaké další otázky?

Zeptejte se nás na www.tlamagames.com nebo na Discordu.



* Tento herní materiál je součástí rozšíření Ubytování.

PRAVIDLA HRY 2 HRÁČŮ

PŘÍPRAVA HRY 2 HRÁČŮ

Postupujte podle obvyklých pokynů pro přípravu úvodní nebo standardní hry. Poté proveďte tyto další kroky:

- ① Vezměte 6 ukazatelů rozvoje, 2 pracovníky a 2 experty barvy, která není barvou hráče (tj. nehráčská barva, NB).
- ② Umístěte 2 pracovníky na herní plán, jednoho na každou lokaci ve směru hodinových ručiček od neutrálních ukazatelů rozvoje.
- ③ Ukazatele rozvoje a experty odložte stranou pro pozdější použití.
- ④ Pripomenutí: Umístěte ukazatele cílů společnosti na prostřední pole u každého cíle, nikoli na spodní.
- ⑤ Pripomenutí: Pokud hrajete úvodní hru, umístěte na destičku 2 stupnice pokroku pouze jednu neutrální kostku.
- ⑥ Pripomenutí: Nepoužité destičky technologií odložte stranou, nevracejte je do krabice.
- ⑦ Pripomenutí: Použijte na plánu marketingu obě překryvné destičky plánu marketingu (není vyobrazeno).



VYSTRČENÍ PRACOVNÍKŮ

Při umístění pracovníka na místo obsazené pracovníkem NB vystrčíte tohoto pracovníka na další lokaci ve směru hodinových ručiček:

- **Pokud je tato lokace prázdná:** Pracovník NB tam zůstane, dokud nebude v budoucnu znovu vystrčen.
- **Pokud je tato lokace obsazená pracovníkem vašeho soupeře:** Pracovník NB vystrčí pracovníka, který se na dané lokaci nacházel. Což způsobí, že pracovník vašeho soupeře bude vystrčen zpět do jeho odpočívárny, stejně jako kdyby ho vystrčil váš pracovník.
- **Pokud je tato lokace obsazená pracovníkem NB:** Pracovník NB tuto lokaci přeskočí a přesune se ve směru hodinových ručiček na další lokaci.
- **Pokud je tato lokace obsazená jedním z vašich vlastních pracovníků:** Pracovník NB vašeho pracovníka nevystrčí, pokud nemáte schopnost vystrčit sami sebe. Pracovník NB tuto lokaci přeskočí a přesune se ve směru hodinových ručiček na další lokaci.

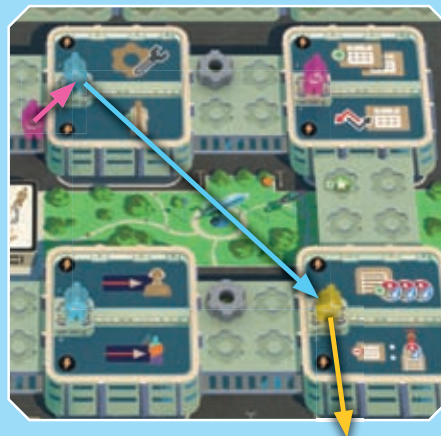
VYSTRČENÍ EXPERTŮ

V průběhu hry se pracovníci NB stanou experty, viz „najmutí experta NB“ na další straně.

Expert NB fungují stejně jako pracovníci NB, s výjimkou toho, že když je vystrčíte, přeskočí prázdné lokace, pokud neexistuje žádná jiná možná lokace.

Např.

Růžový hráč umístí svého pracovníka jako na obrázku a vystrčí **modrého** pracovníka NB ve



směru hodinových ručiček. Pracovník NB přeskočí lokaci s pracovníkem **růžového** hráče a skončí v další lokaci obsazené **žlutým** hráčem. Tím vystrčí pracovníka **žlutého** hráče zpět do jeho odpočívárny a **žlutý** hráč získá bonus k financování jako obvykle.

Např.

Růžový hráč umístí svého pracovníka jako na obrázku a vystrčí **modrého** experta NB ve směru hodinových ručiček. Pracovník NB by se standardně zastavil na další lokaci, protože je prázdná, ale tento je expert,



takže přeskočí všechna prázdná místa a pokračuje, dokud nevystrčí **žlutého** hráče.



VVHA & B – BODOVÁNÍ POKROKU

Po umístění poslední kostky do aktuální sekce stupnice pokroku ohodnotíte tuto sekci jako obvykle a poté provedete dva další kroky: postavíte ukazatele rozvoje NB a najmete experta NB.



Symbols pro tyto dva kroky jsou pro připomenutí vytištěné na destičkách stupnice pokroku pro 2 hráče.

STAVBA UKAZATELŮ ROZVOJE NB



Po obodování pokroku zamíchejte zbývající nepoužité destičky technologií, které jste si odložili během přípravy hry stranou, a odhalte jednu lícem dolů.

Podle obrázku na destičce umístěte jeden ukazatel rozvoje (z ukazatelů rozvoje NB, které jste si odložili během přípravy hry stranou) do každé zobrazené oblasti pro hru 2 hráčů, pokud možno tak, aby zakryl symbol pověsti. Pokud je v zobrazené oblasti už ukazatel rozvoje této barvy, přeskočte toto umísťování a vyraďte tento ukazatel rozvoje NB ze hry.

Použitou destičku technologie vraťte do krabice.

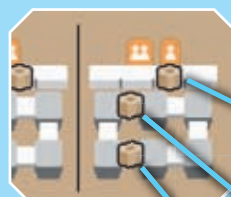
NAJMUTÍ EXPERTA NB



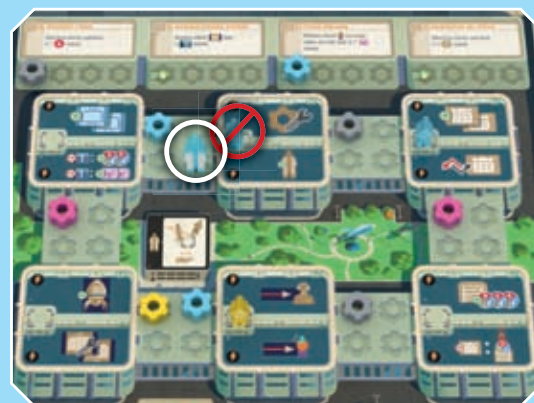
Po VVH A nahraďte jednoho pracovníka NB jedním expertem NB. Nahraďte pracovníka NB nejbližší horní lokaci uprostřed ve směru hodinových ručiček. Pracovníka NB vraťte do krabice.

Po VVH B nahraďte druhého pracovníka NB expertem NB. Pracovníka NB vraťte do krabice.

Např. *Modré ukazatele rozvoje NB se umístí podle sekce pro 2 hráče jedné z destiček technologie odložených při přípravě hry stranou.*



Např. *Pracovník NB nejbližší horní lokaci uprostřed se vrátí do krabice a nahradí se expertem NB.*



PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU



Správná rada společnosti Vesmírné plavby zvažuje netradiční nábor na pozici generálního ředitele – někoho, kdo má za sebou úspěchy, díky nimž předčil své kolegy a způsobil, že se jeho soupeři třesou strachy. Jmenuje se Rachel a náhodou je to neteř Travise E. Prestona, která posledních deset let pracovala na základně na Měsíci. Teď když je zpět na Zemi, je připravená se s vámi utkat o právo řídit společnost. Mějte se na pozoru: je oblíbenkyní svého strýce, takže některé věci jí půjdou velmi snadno. Říkáte, že to není fér? Rachel na to říká: „Hochu, spravedlnost je jako jarmark ve městě, koná se jen jednou do roka.“ Hodně štěstí.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru připravte jako při hře 2 hráčů .
2. Rachel dostane desku hráče a připraví si všechny obvyklý herní materiál, které používá lidský hráč. NEPOTŘEBUJE však ukazatele zdrojů a vždy používá žetony vylepšení ze základní hry.
3. Bude druhým hráčem, takže umístěte její ukazatel pověsti na pole „1“ na stupnici pověsti.
4. Zamíchejte 12 karet sólových akcí a položte je do balíčku vedle její desky hráče tak, aby čísla a mřížka pracovníků/lokací byly otočené lícem nahoru.
5. Umístěte žetony pro sólovou hru (připomínky Racheliných mezníků pro cíle společnosti) na příslušná pole podle zvolené úrovně obtížnosti:



Snadná: umístěte tento žeton na její ukazatel rozvoje potravin nejvíce vpravo.



Střední: umístěte tento žeton na její ukazatel rozvoje paliva uprostřed.



Těžká: umístěte tento žeton na její ukazatel rozvoje kyslíku uprostřed.



Umístěte tento žeton do oblasti, kde Rachel postaví svůj Xtý ukazatel rozvoje: **Snadná:** X = 8., **střední:** X = 6., **těžká:** X = 4.



Snadná: umístěte tento žeton nad oblast, kde bude Rachelina třetí loď.

Střední/těžká: umístěte tento žeton nad oblast, kde bude Rachelina druhá loď.

6. Umístěte kartu sólového pracovníka s vybranou obtížností vedle akčních karet (tím zajistíte, že neotočíte akční kartu, pokud nemá žádné pracovníky). Toto je její odpočívárna – umístěte její pracovníky sem namísto na její desku hráče.
7. Rachel umístí svůj první ukazatel rozvoje (z řádku s potravinami) do Sítě na základě číselného systému, viz číselný systém v důležitých pojmech vpravo. Toto umístění musí být jako obvykle v oblasti, kde nejsou žádné jiné ukazatele rozvoje.
8. Odhodte horní kartu z balíčku karet agendy a odhodte výkres podle číselného systému.



ANATOMIE SÓLOVÉ KARTY

Lokace pracovníka

První číslo

Druhé číslo



ČÍSELNÝ SYSTÉM

Jedná se o dvě čísla uvedená na zadní straně každé karty v balíčku karet sólových akcí. Během hry, když Rachel činí rozhodnutí (vybírá položky, odhazuje věci atd.), určují tato čísla její volby.

Při jejím rozhodování se podívejte na zadní stranu horní karty balíčku a použijte první číslo, pokud to není nemožné (tj. protože je to „5“ nebo „6“ a jsou k dispozici pouze 4 možnosti), v takovém případě použijte druhé číslo.

Pokud daná položka není k dispozici (nebo pokud je zacíleno více položek), začněte tímto číslem a pokračujte shora dolů / zleva doprava / ve směru hodinových ručiček, dokud není akce provedena.



Při použití číselného systému pro něco v Síti začnete v horní lokaci uprostřed a počítejte po směru hodinových ručiček, jak je vidět vlevo.



RACHELINY ZÁSoby

Rachel nezískává zdroje, peníze, ani reklamy. ZÍSKÁVÁ VB a pověst. Když by měla získat kartu agendy, namísto toho ji odhodí.



RACHELINY BONUSY K FINANCOVÁNÍ

Když Rachel získá bonus k financování, vždy si vybere bonus k financování s VB a získá 1 nebo 2 VB podle jeho aktuální hodnoty.



PLATÍ BĚŽNÁ PRAVIDLA

Pokud není uvedeno jinak, stále platí všechna pravidla ze hry více hráčů.

Například Rachel může v dané oblasti postavit pouze 1 ukazatel rozvoje, může vás a/nebo NB stále vystrčit, může postavit pouze 3 lodě se 3 segmenty v každé z nich atd.

RACHELIN TAH

Racheliny tahy fungují stejně jako vaše. Bude postupovat na cestách, umisťovat pracovníky a provádět akce a plnit cíle společnosti.

1. POSTUP NA CESTÁCH

Pokud má cestu ve vesmíru, postoupí na ní na další zastávku a získá odměny:

- Den ve vesmíru:** Rachel získá 1 bod pověsti za každého cestujícího na plavbě, bez ohledu na typy cestujících.
- Destinace:** Pokud se jedná o první destinaci na cestě, vyloží svůj žeton vylepšení na prázdné místo nejvíce vlevo na destinaci a zvýší zde bodování o 1 VB. Rachel neodemyká ani nespouští žádné bonusy z vylepšení. Poté bez ohledu na to, zda se jedná o první destinaci, nebo ne, oboduje všechny své cestující v dané destinaci.

Připomenutí: Rachel za to nezískává/neutrácí reklamy.

Ve výjimečném případě, kdy by Rachel navštívila stejnou první destinaci čtyřikrát, umístí žeton vylepšení na další destinaci na stejné cestě. Pokud na této cestě nejsou žádné další destinace, žeton se jednoduše odhodí.

2. RACHELINY AKCE

Pokud má Rachel k dispozici pracovníky, odkryjte horní kartu z balíčku karet sólových akcí a umístěte jednoho z Racheliných pracovníků (pokud je k dispozici, tak experta) do Sítě. Lokace je určena pracovníkem na zadní straně horní karty z balíčku. Pokud už na tomto místě je, přejde k prvnímu volnému místu ve směru hodinových ručiček, které neobsahuje žádného z jejích pracovníků.

Pokud je odhalená karta poslední kartou v balíčku, otočte všechny dříve odhalené karty zpět a poté k určení lokace použijte zadní stranu horní karty. Po vyhodnocení akce zamíchejte všechny karty sólových akcí do nového dobíracího balíčku.

Po umístění pracovníka vyhodnoťte první možnou akci shora dolů na odhalené kartě. Úplný přehled všech jejích akcí najdete v oddílu „Racheliny akce“ na další straně. Při výběru toho, co Rachel získá nebo odhodí, použijete číselný systém. Pokud Rachel nemůže provést ani jednu z akcí, odhodte kartu a namísto toho si doberte další kartu.

Pokud je po dokončení akce Rachelin pracovník v lokaci zobrazující akci, kterou provedla (ve všech obtížnostech), nebo s touto akcí sousedí a je s ní propojena jedním nebo více ukazateli rozvoje (pouze v režimech střední/těžké obtížnosti), odhalí a vyhodnotí další akční kartu (maximálně 2 akce za tah). Zaplatí vám peníze ze zásoby podle své úrovně pověsti za použití vašich ukazatelů rozvoje, pokud nemá žádné vlastní. Může používat neutrální ukazatele rozvoje jako obvykle „placením ze zásoby“, ale protože nezískává ani neutrácí peníze, k této transakci nedochází.

Pokud Rachel nemá k dispozici žádné pracovníky, svolá poradu a získá VB za každého vráceného pracovníka podle svého bonusu k financování s VB. V režimu snadné/střední obtížnosti je pak její tah u konce. V těžkém režimu obtížnosti vyhodnotí také jednu akci odhalením nové karty sólové akce, jak je podrobněji popsáno výše.

3. SPLNĚNÍ CÍLE SPOLEČNOSTI

Pokud na konci svého tahu splnila jeden ze svých cílů společnosti, přesune odpovídající kostku na stupnici pokroku. Racheliny tři cíle společnosti jsou v každé hře stejné.

- Postavit X ukazatelů rozvoje (snadná: 7, střední: 6, těžká: 5).
- Postavit X segmentů (snadná: 8, střední: 6, těžká: 4).
- Odstartovat s X různými loděmi (snadná: 3, střední/těžká: 2).

Každý z jejích cílů odpovídá vašim cílům společnosti:

- vašemu cíli nejvíce vlevo, 2. vašemu cíli uprostřed a 3. vašemu cíli nejvíce vpravo. Kdykoli splní cíl společnosti, odebere svou kostku nad příslušným cílem a umístí ji na stupnici pokroku a odpovídající ukazatel cíle společnosti se posune na nejvyšší úroveň, pokud tam už není.

Poznámka: Zatímco její dosahování cílů má vliv na vás, vaše nemá vliv na ni. Jinými slovy, pokud dosáhnete svého cíle společnosti nejvíce vlevo dřív, než ona dosáhne svého cíle č. 1, požadovaný počet vybudovaných ukazatelů rozvoje se nezmění.



Např.

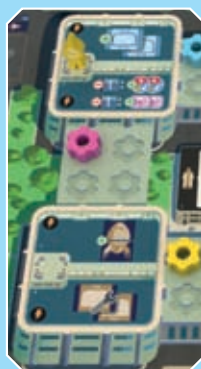
Je Rachelin tah. Má ve vesmíru cestu, takže postoupí na další zastávku, kterou je den ve vesmíru. Na cestě je jeden cestující, takže získá 1 bod pověsti.



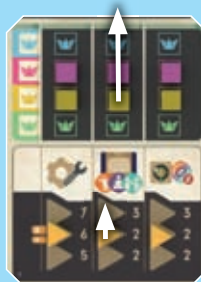
Poté Rachel odhalí horní kartu z balíčku karet sólových akcí. Umístí svého dostupného pracovníka na lokaci vlevo nahoře, jak je uvedeno na zadní straně další karty v pořadí.



Poté provede akci uvedenou na odhalené kartě, „Stavba segmentů lodí“. Rachel ignoruje spodní polovinu této karty, protože mohla provést horní akci.



V režimu snadné obtížnosti by tímto Rachelin tah skončil, protože na této lokaci není akce „stavba segmentů lodí“ k dispozici. V režimu střední nebo těžké obtížnosti by vám zaplatila 1 peníze (vzala by ho ze zásoby), aby mohla použít váš ukazatel rozvoje k propojení se sousední lokací, a otočila by další kartu sólové akce, aby mohla provést další akci.



Poté, co Rachel dokončí své akce, zkontroluje, zda splnila cíl společnosti. Dosáhla svého cíle postavit 8 segmentů, takže přesune kostku nad prostředním cílem společnosti na stupnici pokroku a zvýší odpovídající ukazatel cíle.



STAVBA SEGMENTŮ LODÍ

Ráchel si vezme 2 výkresy z herního plánu a umístí je na své lodi. První výkres, který si vezme, je ten, který je označený číselným systémem. Druhý výkres, který vezme, bude ten, který je pod prvním, co si vzala z nabídky (v případě potřeby se vrátí na začátek). Tyto 2 výkresy jsou pro ni zdarma a neztrácí za ně pověst. Okamžitě je zabuduje do svých lodí.

Pokud dosáhne maximálního počtu 3 segmentů v lodi, okamžitě vezme kokpit a motor z herního plánu (opět pomocí stejného číselného systému) a pokračuje v jejich zabudovávání (poznámka: pokud motor dává body pověsti nebo VB, získá je, pokud dává kartu agendy, odhodí jednu z herního plánu pomocí číselného systému).

Ráchel může mít pouze 3 lodě, každou se 3 segmenty. Jakmile postaví 8 segmentů, její poslední akce stavby bude mít za následek postavení pouze jednoho segmentu.



Např. Ráchel si vezme uvedené výkresy z nabídky (pomocí číselného systému) a zabuduje je do svých lodí. Protože její první loď už obsahuje 2 segmenty, postaví první segment, aby dosáhla maximálního počtu 3 segmentů.

Dále si vezme nový kokpit a motor z nabídky pomocí číselného systému, jak je znázorněno. Motor jí dává kartu agendy a 1 reklamu, takže odhodí kartu agendy a ignoruje reklamu. Ráchel otočí motor a postaví druhý segment do této nové lodi.




DOBRÁNÍ KARET AGENDY

Ráchel použije číselný systém k výběru karty agendy a karty agendy pod ní. (Pokud pod ní žádná karta není, začnete znovu od začátku.) Obě karty se odloží na odhazovací balíček karet agendy v pořadí, v jakém byly zacíleny. Pokud je ve sloupci 0 nebo 1 karta agendy, Ráchel tuto akci neprovede.

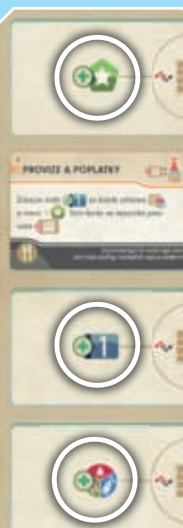


Např. Ráchel používá číselný systém, přičemž ignoruje číslo „5“, protože nikdy nebude k dispozici pátá karta agendy, a odloží čtvrtou a první kartu agendy z nabídky.




DOPLŇOVÁNÍ KARET AGENDY

Pokud je v nabídce karet agendy viditelná pověst, Ráchel získá 1 bod pověsti. Poté odhodí všechny karty agendy ve sloupci shora dolů a doplní místa zdola nahoru 4 novými kartami z vrchu balíčku karet agendy.



Např. Protože si Ráchel nemůže vzít karty agendy, provede namísto toho akci doplnění karet agendy. Získá pověst za viditelný symbol pověsti a poté odhodí zbývající kartu a doplní 4 nové.





ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ

Pomocí číselného systému Ráchel zacílí kartu agendy z nabídky a sníží zdroj uvedený na kartě ve skladovací sílu o jeden. Poté přejde k další kartě (shora dolů, případně se vrátí zpět, pokud je to nutné) a udělá totéž, a pak to samé udělá se třetí kartou. V případě potřeby může vybírat stejnou kartu opakovaně.

Pokud v nabídce nejsou žádné karty, pokusí se vzít 3 libovolné zdroje uvedené na horní kartě v odhazovacím balíčku karet agendy. Pokud nejsou žádné karty v nabídce a ani v odhazovacím balíčku, tuto akci neprovede.

Pokud nemůže snížit všechny 3 uvedené zdroje, tuto akci vůbec neprovede.



DOPLNĚNÍ SKLADOVACÍHO SILA

Ráchel doplní první zdroj, který nemohla vzít během akce získání zdrojů, kterou se právě pokusila provést. Doplní tento zdroj na maximum a získá 1 bod pověsti.



INZEROVÁNÍ CESTY

Ráchel vybere cestu pomocí číselného systému a přidá na tuto cestu cestující. Pokud už tato cesta má jednoho nebo více cestujících, vybere namísto toho další dostupnou cestu.

Ráchel přidá cestující na vybranou cestu ze spodní sekce fronty (za 1 reklamou) v tomto pořadí:

1. Cestujícího, který odpovídá první destinaci cesty (pokud je to možné).
2. Cestujícího, který odpovídá druhé destinaci cesty (pokud je to možné).
3. Cestujícího, který odpovídá třetí destinaci cesty (pokud je to možné).
4. Opakujte výše uvedené kroky, pokud nebyli přidáni 2 cestující.

Pokud Ráchel není schopná přidat na vybranou cestu 2 cestující ze spodní sekce, přidá cestující z prostřední sekce (za 2 reklamy) ve stejném pořadí jako výše, dokud nebudou přidáni celkem 2 cestující.

Pokud Ráchel není schopná přidat na vybranou cestu 2 cestující ze spodní a prostřední sekce, přidá cestující z horní sekce (za 3 reklamy) ve stejném pořadí jako výše, dokud nebudou přidáni celkem 2 cestující.

Pokud Ráchel není schopná přidat na vybranou cestu 2 cestující z fronty, přidá cestující ze zásoby ve stejném pořadí jako výše, dokud nebudou přidáni celkem 2 cestující.

Jakmile jsou na vybranou cestu přidáni oba cestující, Ráchel získá 2 body pověsti.



Např. Ráchel nejprve pomocí číselného systému určí, který zdroj vezme ze skladovací síly. Ráchel nejprve vezme ze skladovací síly palivo.



Poté přeskočí prázdné místo a vezme potraviny. Nakonec, protože v nabídce nejsou žádné další karty agendy, začne znovu od začátku a vezme druhé palivo.

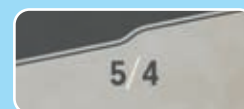
Celkem tedy Ráchel vezme ze skladovací síly 2 paliva a 1 potraviny.



Např. Protože Ráchel nebyla schopná získat pomocí akce získání zdrojů palivo, doplní namísto toho palivo na 5 a získá 1 bod pověsti.



Např. Ráchel vybere uvedenou cestu a přidá na ni 2 cestující.



Ráchel vždy přidá nejlevnějšího cestujícího z fronty, který odpovídá požadavkům. Přidá **rodinného** cestujícího z první sekce fronty a **relaxujícího** cestujícího ze druhé sekce fronty.



STAVBA UKAZATELE ROZVOJE (SÍŤ)



Ráchel postaví ukazatel rozvoje v Síti počínajíc oblastí označenou číselným systémem a pokračujíc ve směru hodinových ručiček, přičemž přeskočí všechny oblasti, které jí neposkytnou pověst.

Pokud mají všechny oblasti jeden nebo více ukazatelů rozvoje, začne znovu s oblastí označenou číselným systémem a bude postupovat ve směru hodinových ručiček, dokud nedosáhne oblasti, kde ještě nepostavila žádný ukazatel rozvoje.

Ráchel staví své ukazatele rozvoje na své desce hráče shora dolů, zleva doprava. Jinými slovy, postaví všechny ukazatele rozvoje v prvním sloupci, než přejde ke druhému.



STAVBA UKAZATELE ROZVOJE (TECHNOLOGIE)

Ráchel postaví ukazatel rozvoje pod technologií počínajíc oblastí označenou číselným systémem a pokračujíc zleva doprava, přičemž přeskočí všechny oblasti, které jí neposkytnou pověst.

Pokud mají všechny oblasti jeden nebo více ukazatelů rozvoje, začne znovu s oblastí označenou číselným systémem a bude postupovat zleva doprava, dokud nedosáhne oblasti, kde ještě nepostavila žádný ukazatel rozvoje.

Ráchel staví své ukazatele rozvoje na své desce hráče shora dolů, zleva doprava. Jinými slovy, postaví všechny ukazatele rozvoje v prvním sloupci, než přejde ke druhému.



Např. Ráchel staví ukazatel rozvoje v Síti pomocí číselného systému. Odebere svůj ukazatel rozvoje nejvýše v levém sloupci své desky hráče a umístí ho do Síť, jak je uvedeno.



Ráchel přeskočila už postavené oblasti (2 a 3) a pokračovala ve směru hodinových ručiček, aby mohla stavět v prázdné oblasti (4) a získat pověst.

Např. Ráchel staví ukazatel rozvoje na technologii pomocí číselného systému. Odebere svůj ukazatel rozvoje nejvýše v levém sloupci své desky hráče a umístí ho pod technologii, jak je uvedeno.



Ráchel přeskočila už postavenou sekci a pokračovala doprava, aby mohla stavět na prázdném poli a získat pověst.





NAJMUTÍ EXPERTA

Když Ráchel najímá svého prvního experta, najme pouze experta, který stojí méně než 7 peněz. Pokud oba experti stojí méně než 7, najme nejprve experta zcela vlevo (toho, který je spojený s věží startovací rampy). Přidá tohoto experta do své odpočívárny a získá bonus k financování jako obvykle.

Když Ráchel najímá svého druhého experta, najme pouze experta, který stojí méně než 4 peníze.

V režimu **snadné** obtížnosti nemají Ráchelini experti žádné speciální schopnosti a fungují přesně jako normální pracovníci.

V režimech **střední** a **těžké** obtížnosti získávají Ráchelini experti další bonus k financování, když se vrátí do její odpočívárny.



Např. Najmutí experta zcela vpravo stojí Ráchel 6 peněz. Ráchel přesune tohoto experta do své odpočívárny a získá VB jako bonus k financování.

V režimech **střední** a **těžké** obtížnosti získá namísto toho za svého experta 2 bonusy k financování. (Označeno vedle symbolu obtížnosti na kartě sólového pracovníka.)



OBNOVENÍ VÝKRESŮ

Ráchel utratí 1 bod pověsti, odhodí všechny výkresy z nabídky na herním plánu a přidá 5 nových výkresů ze zásobníku výkresů.



Protože se tato akce vyhodnocuje pouze v případě, že Ráchel nemůže stavět segmenty, bude se vyskytovat jen zřídka.



Např. Ráchel nemůže stavět lodě, protože jsou na maximu. Ráchel utratí 1 bod pověsti, odhodí všechny výkresy a doplní nabídku ze zásobníku výkresů.





START LODI

Když Ráchel provede tuto akci, umístí svého pracovníka do výtahu na startovací rampu namísto do Sítě. Pokud tuto akci vyhodnocuje jako svou druhou akci v rámci tahu, přesune namísto toho do výtahu na startovací rampu pracovníka ze své první akce. Existují dvě karty startu, jedna vyžaduje loď se 2 a více segmenty a druhá vyžaduje 3 a více segmentů. Pokud má Ráchel k dispozici loď, která splňuje kritéria, vybere loď ke startu, přičemž ji upřednostňuje následovně:

1. Loď, která ještě neodstartovala.
2. Loď, za kterou získá nejvíce VB.
3. Loď nejvíce vpravo.

5. PŘIDĚLENÍ A NÁSTUP NA PALUBU

Ráchel si vybere cestu podle číselného systému a umístí ji nad danou loď. Nesmí si vzít cestu, kterou jste naplánovali vy. Poté vezme všechny cestující vedle plavby a přidá je na svou loď, pokud žádní cestující nemají lístky z předprodeje, prodá lístky na poslední chvíli odpovídajícím cestujícím z fronty, aby zaplnila své kajuty (podle pravidel akce inzerování cesty).

Pokud má pouze jednu kajutu, ale vezme 2 cestující, protože oba mají lístky z předprodeje, vrátí jednoho náhodně na konec fronty (do sekce s cenou 3 reklamy) a ztratí 2 body pověsti (stejně jako by je ztratil lidský hráč).

4. UMÍSTĚNÍ KOSTKY POKROKU

Přidá kostku pokroku na stupnici pokroku ze své zásoby.

3. ZAPLACENÍ ZDROJŮ

Porovnejte vytištěnou cenu paliva cesty s řádkem paliva na Ráchelině desce hráče. Největší viditelné číslo v jejím řádku paliva je její kapacita paliva. Pokud je cena za palivo za cestu vyšší než Ráchelina kapacita paliva, utratí pověst, aby doplatila cenu za palivo, čímž sníží svůj ukazatel pověsti přes požadovaný počet symbolů zdrojů. Pokud je její ukazatel pověsti na „0“, stále odstartuje, ale ztratí 1 VB za každé další potřebné palivo.

2. ZISK BODŮ ZA KOKPIT

Ráchel boduje kokpity tak, že přidá VB uvedené na kokpitu ke všem VB na segmentech v dané lodi. Pokud je to poprvé, co tato loď, odstartovala, kokpit se otočí a odstraní se  v horní části.

1. NÁKLAD

Ráchel otočí (aniž by získala bonus) a přesune jeden žeton vylepšení ze své věže startovací rampy do svého motoru. Odebírá je v tomto pořadí: 4 spodní žetony (v libovolném pořadí), dokud není najatý expert zcela vlevo, poté žeton bonusu k financování s 1 VB. Poté si bere libovolné žetony vylepšení v libovolném pořadí.

0. START!

Umístěte Ráchelina pracovníka do kokpitu lodi a poté jako obvykle přidejte novou cestu na plán marketingu.

Např. Ráchel otočí kartu Start lodi. Tato karta vyžaduje loď se 3 segmenty. Protože Ráchel má platnou loď, bude pokračovat ve startu. Pokud by neměla k dispozici žádnou loď, provedla by namísto toho akci stavba segmentů.



5. Ráchel použije číselný systém, aby si dobrala cestu. Protože tato cesta neměla přiřazené žádné cestující, provede prodej na poslední chvíli a vezme cestující z fronty podle pravidel akce inzerování cesty.



4. Ráchel přidá kostku pokroku na stupnici pokroku.



3. Ráchel má kapacitu paliva 3, takže utratí pověst, aby získala potřebné 1 palivo navíc.



2. Ráchel získá 7 VB (1 VB za kokpit a 6 VB za segmenty) a otočí destičku kokpitu.



1. Ráchel už najala svého experta, takže odebere žeton vylepšení s 1 VB a umístí si ho na motor.



0. Ráchel provádí start jako svou druhou akci, takže umístí do kokpitu lodi pracovníka ze své první akce.



RACHELINO BODOVÁNÍ



VVHA & B – BODOVÁNÍ POKROKU

Ráchel boduje obvyklým způsobem během bodování VVH, vynásobí svá odhalená křídla počtem kostek v dané sekci (plus jednu kostku navíc, pokud má nejvyšší pověst).

ZÁVĚREČNÉ KOLO

Ráchel vrátí své pracovníky a provede svůj poslední tah jako obvykle. Při postupu na jakoukoli zastávku na cestě si Ráchel vybere zastávku, která jí přinese nejvíce VB.

VVH C – ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

- Zásoby: Ráchel za toto nezískává žádné body.
- Bodování pokroku: Ráchel získává body jako obvykle.
- Pověst: Ráchel získává body jako obvykle.
- Segmenty lodí: Ráchel získává body jako obvykle.
- Ukazatele rozvoje: Ráchel získává body jako obvykle.
- Kokpity: Ráchel získává VB vytištěné na každém kokpitu plus VB na každém segmentu. (-5 VB za jakoukoli loď, která neodstartovala.)

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Byly popsány standardní **snadné**, **střední** a **těžké** obtížnosti. Obtížnost však můžete dále přizpůsobit na míru kombinováním prvků z jednotlivých úrovní obtížnosti. Zde je přehled doporučených nastavení obtížnosti.



Např. V tomto příkladu Ráchel získává 8 VB: 4 kostky × 2 křídla (+1 kostka za to, že má nejvyšší pověst).



Např. Ráchel postoupí do **dobrodružné** destinace a získá 8 VB (2 cestující x 4 VB za každého).

Např.

Ráchel vypočítá své bodování VVH C, přičemž v průběhu hry nasbírala 97 VB:



Zásoby: 0 VB
 Bodování pokroku: $3 \times 4 = 12$ VB
 Pověst: 15 VB
 Segmenty lodí: 20 VB
 Ukazatele rozvoje: 15 VB
 Kokpity: 10 VB
 + 20 VB za segmenty lodí - 5 VB za loď, která neodstartovala = 25 VB
VVH C celkem: 87 VB
Závěrečný počet bodů: 184 VB

	SNADNÁ	STŘEDNÍ	TĚŽKÁ
Cíl počtu postavených ukazatelů rozvoje	7	6	5
Cíl počtu postavených segmentů	8	6	4
Cíl počtu různých lodí, které odstartovaly	3	2	2
Provést druhou akci?	Pouze pokud je její pracovník umístěn přímo na lokaci s odpovídající akcí.	Pokud je její pracovník umístěn přímo na lokaci s odpovídající akcí nebo je s odpovídající akcí propojený prostřednictvím jednoho nebo více ukazatelů rozvoje.	Pokud je její pracovník umístěn přímo na lokaci s odpovídající akcí nebo je s odpovídající akcí propojený prostřednictvím jednoho nebo více ukazatelů rozvoje.
Svolání porady	Získá bonus k financování za každého vráceného pracovníka.	Získá bonus k financování za každého vráceného pracovníka.	Získá bonus k financování za každého vráceného pracovníka a poté vyhodnotí akční kartu. Na rozdíl od hry více hráčů může Ráchel jako svou akci odstartovat loď.
Schopnost experta (označená symbolem +).	Experti nemají žádné speciální schopnosti a fungují stejně jako normální pracovníci.	Experti získávají další bonus k financování, když se vrátí do Rácheliny odpočívárny.	Experti získávají další bonus k financování, když se vrátí do Rácheliny odpočívárny.

ROZŠÍŘENÍ: POKROKY



Jak se společnost stává horlivější a inovativnější, život začíná být zajímavější. Dobře rozvinutá oddělení zvyšují svou prosperitu a často používané technologie jsou stále efektivnější. Vítejte v éře pokroků!

Rozšíření Pokroky pro hru Vesmírné plavby obsahuje několik modulů, které lze hrát samostatně, nebo v libovolné kombinaci. Všechny moduly v rozšíření Pokroky lze navíc hrát v libovolné kombinaci s moduly z rozšíření Ubytování.

Výjimka: modul „Spojování kajut“ z tohoto rozšíření a modul „Specializované výkresy“ z rozšíření Ubytování nelze kombinovat, protože oba moduly výlučně nahrazují 48 výkresů ze základní hry.

MODUL: SPOJOVÁNÍ KAJUT

Tento modul obsahuje 48 výkresů, které nahrazují výkresy obsažené v základní hře. Namísto polovičních kajut uprostřed každého segmentu mají tyto výkresy poloviční kajuty na jednom ze tří míst – vlevo, uprostřed, nebo vpravo – na horní a spodní straně. Aby bylo možné segment zabudovat do lodi, musí tvořit kompletní kajutu s ostatními dříve nainstalovanými segmenty.

Segmenty lze instalovat nad jiné segmenty, pod jiné segmenty, nebo mezi dva dříve nainstalované segmenty. Stejně jako v základní hře kokpit a motor tvoří kajuty, a proto se nemusí spojovat se segmenty nad nimi nebo pod nimi.

MODUL: POKROČILÉ TECHNOLOGIE

Tento modul obsahuje vylepšitelné verze destiček technologií ze základní hry – každá technologie má nyní v horní části stupnici technologie, která určuje úroveň jejího efektu. Každá technologie začíná se stejným efektem jako v základní hře, ale může se postupem času vylepšit.

Na začátku hry, po umístění čtyř technologií, umístěte ukazatel technologie (malou šedou kostku) do prvního pole každé stupnice technologie. Stejně jako v základní hře lze technologii použít až poté, co je vynalezena (tj. má pod sebou alespoň jeden ukazatel rozvoje). Pokaždé, když technologii použijete, posuňte po provedení akce její ukazatel na její stupnici o jedno pole doprava. K tomu může dojít maximálně jednou za tah.



Kdykoli ukazatel překročí symbol , zvýší se cena za vybudování ukazatele rozvoje na této technologii a částka, kterou musíte zaplatit za použití této technologie, o 1 peníze. Když ukazatel dosáhne posledního pole na stupnici technologie, trvale se zlepší efekt této technologie.

Poznámka: Tato dodatečná cena se připočítává **PO** všech slevách, které můžete získat z karty agendy, schopnosti experta, nebo z pozice na stupnici pověsti.



V hrách 1 a 2 hráčů toto pole přeskočte.



V hrách 1, 2 a 3 hráčů toto pole přeskočte.

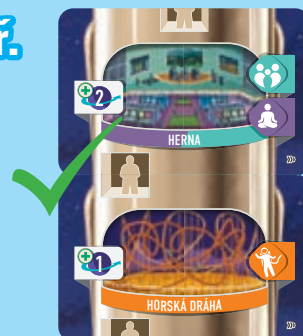
HERNÍ MATERIÁL

- 6 karet agendy
- 2 destičky expertů
- 8 žetonů vylepšení
- 6 žetonů bonusů v lokacích
- 4 ukazatele technologie
- 1 destička kokpitu
- 1 destička motoru
- 48 výkresů „Spojování kajut“
- 8 destiček pokročilých technologií

Herní materiál z tohoto rozšíření je označený tímto symbolem:



Např.



PŘÍKLAD PLATNÉHO SPOJENÍ
Obě poloviny kajuty se spojí a vytvoří kompletní kajutu.



PŘÍKLAD NEPLATNÉHO SPOJENÍ
Obě poloviny kajuty se spolu nespojují.

Např.

Žlutý hráč použije tuto technologii ve svém tahu, takže posune ukazatel technologie o jedno pole.



Cena pro hráče na stavbu ukazatele rozvoje zde se nyní zvýšila o 1. Cena pro hráče, kterou musí zaplatit, aby mohli tento ukazatel rozvoje použít, se také zvýšila o 1.



Modrý hráč startuje a chce použít tuto technologii ke snížení ceny za palivo o 1. **Modrý** hráč pod ní nemá žádný ukazatel rozvoje a musí zaplatit **žlutému** hráči. **Modrý** hráč má 17 bodů pověsti, takže

základní cena za použití ukazatelů rozvoje je 0. Přesto musí **modrý** hráč zaplatit 1 peníze za každý symbol  překročený na stupnici technologie každému dalšímu hráči a/nebo do zásoby, takže **modrý** hráč zaplatí **žlutému** hráči 2 peníze.

Modrý hráč nyní posune kostku technologie na poslední pole na stupnici. Až tuto technologii přistě použije kterýkoli hráč, sníží si cenu za palivo o 2.

MODUL: ŽETONY BONUSŮ V LOKACÍCH

Na začátku hry náhodně umístíte jeden žeton bonusu v lokaci na každou ze šesti lokací na herním plánu, zašedlou stranou nahoru.

Pokud budou během hry s lokací sousedit 3 ukazatele rozvoje ve hře 1, 2, nebo 3 hráčů, nebo 4 ukazatele rozvoje ve hře 4 hráčů, otočí se žeton bonusu v lokaci na svou aktivní, celobarevnou stranu. Od tohoto okamžiku, kdykoli umístíte pracovníka na lokaci s otočeným žetonem bonusu v lokaci, okamžitě (před provedením svých akcí) získáte bonus uvedený na žetonu za každý ze svých ukazatelů rozvoje sousedících s touto lokací.



Poznámka: Tento bonus v lokaci vyžaduje, abyste měli 2 sousedící ukazatele rozvoje, abyste mohli jako bonus získat kartu agendy.

DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL

Tento herní materiál lze zkombinovat s herním materiálem ze základní hry. Většinu z něj lze použít bez ohledu na to, s jakými moduly hrajete.

KARTY AGENDY

Je k dispozici 6 nových karet agendy, které lze přidat do balíčku. Některé z těchto karet se týkají modulů, se kterými možná nehrajete. Pokud během hry narazíte na jednu z těchto karet, jednoduše ji z hry odeberte a nahraďte ji novou.

ŽETONY VYLEPŠENÍ

Pro každého hráče jsou k dispozici 2 nové žetony vylepšení. Nahrazují libovolné dva ze čtyř dolních žetonů ve věži startovací rampy každého hráče. Můžete je libovolně kombinovat, ale ujistěte se, že každý hráč hraje se stejnými čtyřmi žetony. V solové hře bude Ráchel vždy používat žetony ze základní hry.

Informace o těchto žetonech vylepšení najdete na straně 6 Sbírky listin společnosti.

KOKPIT A MOTOR

K dispozici je nový kokpit a nový motor, které přidáte do zásoby. Kokpit se týká modulu „Spojování kajut“. Pokud s tímto modulem nehrajete a během hry narazíte na tento kokpit, jednoduše ho z hry odeberte a nahraďte ho novým.

Informace o bodování tohoto kokpitu najdete na straně 6 Sbírky listin společnosti.

EXPERTI

K dispozici jsou 2 nové destičky expertů. Tyto destičky lze přidat do zásoby stávajících destiček expertů.

Informace o schopnostech těchto expertů najdete na straně 6 Sbírky listin společnosti.

Např. Zelený hráč postaví uvedený ukazatel rozvoje. S touto lokací nyní sousedí 3 ukazatele rozvoje,



takže zelený otočí žeton bonusu v lokaci. Příště, když sem

kterýkoli hráč umístí pracovníka, získá před provedením svých akcí 1 reklamu za každý svůj sousedící ukazatel rozvoje.



Zelený hráč umístí svého pracovníka, jak je znázorněno. Má pouze jeden ukazatel rozvoje sousedící s touto lokací, takže nezíská kartu agendy. Pokud by se sem svého pracovníka umístil růžový hráč, ten by kartu agendy získal.

VARIANTY

VARIANTA SE ŽETONY BONUSŮ V LOKACÍCH

Při hře s žetony bonusů v lokacích můžete hrát tak, že všechny žetony jsou během přípravy hry otočeny na aktivní stranu. To vám umožní okamžitě využít všechny bonusy.

VARIANTA S POKROČILÝMI TECHNOLOGIEMI

Podobně můžete hrát s variantou pokročilých technologií, kdy jsou všechny technologie od začátku vylepšené. Budou o něco dražší, ale také mnohem silnější hned od začátku.

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU

Při hraní v solovém režimu můžete kombinovat libovolné moduly v tomto rozšíření jako obvykle, přičemž platí následující dodatečná pravidla:

- Ráchel nemusí spojovat kajuty a bude i nadále stavět segmenty podle číselného systému jako obvykle.
- Pokud Ráchel umístí pracovníka do lokace s aktivním žetonem bonusu v lokaci, získá bonusové VB, pověst a kartu agendy stejně jako lidský hráč. Bonusové zdroje, reklamu a peníze však bude namísto toho považovat za bonus 1 VB.
- Kdykoli Ráchel přidá kostku pokroku na stupnici pokroku, posune nejméně pokročilou vynalezenou technologii. Shody se řeší podle číselného systému.

ROZŠÍŘENÍ: UBYTOVÁNÍ



Vše, co děláme, děláme pro naše cestující. Spokojenost našich cestujících je životadárnou tekutinou naší společnosti a my se nenecháme zahanbit. Díky posílení pracovní morálky našeho týmu a dalším inovacím vesmírných výletních lodí připomeneme světu, že společnost Vesmírné plavby je synonymem luxusu ve vesmíru.

Rozšíření Ubytování pro hru Vesmírné plavby obsahuje několik modulů, které lze hrát samostatně, nebo v libovolné kombinaci. Všechny moduly v rozšíření Ubytování lze navíc hrát v libovolné kombinaci s moduly z rozšíření Pokroky.

Výjimka: modul „Specializované výkresy“ z tohoto rozšíření a modul „Spojování kajut“ z rozšíření Pokroky nelze kombinovat, protože oba moduly výlučně nahrazují 48 výkresů ze základní hry.

MODUL: SPECIALIZOVANÉ VÝKRESY

Tento modul obsahuje 48 výkresů, které nahrazují výkresy obsažené v základní hře. Každý z nich má akci, kterou lze vyhodnotit během dne ve vesmíru, když je cestující navštíví.

Během přípravy hry nebudete umisťovat žetony bonusů za cestující ze základní hry na plán marketingu (krok 16). Namísto toho umístíte odpovídající žetony bonusů za cestující, které jsou součástí tohoto rozšíření.

Během dne ve vesmíru namísto obvyklého získávání bonusů za cestující pošlete cestující do různých segmentů na lodi. Každého cestujícího umístíte na dostupný segment, který obsahuje odpovídající symbol, a poté provedete akci (nebo získáte bonus) uvedenou na daném segmentu. Pokud máte více než jednoho cestujícího, můžete si vybrat, v jakém pořadí každého cestujícího umístíte (plně provedete jeho akci/bonus, než přejdete k dalšímu).

Každý segment lze spustit pouze jednou za den ve vesmíru.

Při stavbě těchto segmentů musíte dodržovat pravidla pro spojování kajut  44.

Seznam všech akcí a bonusů specializovaných segmentů najdete na straně 7 Sbírky listin společnosti.

MODUL: KARTY POČÁTEČNÍCH VYLEPŠENÍ

Tyto karty odemykají vylepšení a na začátku hry odeberou žeton vylepšení z vaší věže startovací rampy. Během přípravy hry tyto karty zamíchejte a každému hráči dejte dvě.

Ve svém prvním tahu, před umístěním pracovníka, si vyberte jednu ze svých karet počátečních vylepšení, kterou chcete aktivovat. Získejte bonus uvedený na vyobrazeném žetonu vylepšení, otočte ho a odeberte ho z vaší věže startovací rampy a umístěte na vyobrazené vylepšení. Pokud tím získáte jakýkoli okamžitý bonus z vylepšení, také ho úplně vyhodnoťte.

Po dokončení vraťte obě své karty počátečních vylepšení do krabice a pokračujte ve svém prvním tahu.

HERNÍ MATERIÁL

- 6 karet agendy
- 2 destičky expertů
- 8 žetonů vylepšení
- 24 karet počátečních vylepšení
- 2 destičky pokročilých technologií
- 2 destičky technologií
- 48 specializovaných výkresů
- 3 žetony bonusů za cestující

Herní materiál z tohoto rozšíření je označený tímto symbolem:



Např. **Žlutý** hráč postoupí na své cestě na den ve vesmíru.

Dobrodružného cestujícího lze umístit na libovolný segment, protože všechny mají oranžový symbol **dobrodružství**. **Žlutý** hráč se rozhodne umístit **dobrodružného** cestujícího na „Plošinu pro vzdušnou akrobacii“, která mu poskytne 1 peníze za každý symbol **dobrodružství** na lodi, čímž získá celkem 3 peníze.

Relaxujícího cestujícího lze umístit buďto do „Studia televizních soutěží“, nebo na „Degustaci vína“. **Žlutý** hráč se rozhodne umístit cestujícího na „Degustaci vína“, aby mohl použít právě získané peníze na stavbu segmentu na jinou loď, přičemž musí dodržet všechna běžná omezení pro stavbu.

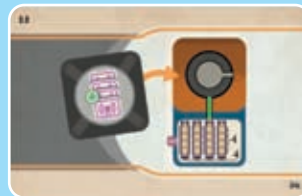
Připomenutí: **Žlutý** hráč může každý segment aktivovat pouze jednou za den ve vesmíru, i když má více odpovídajících cestujících, které by tam mohl umístit.



Např. **Růžový** hráč dostal při přípravě hry tyto dvě karty počátečních vylepšení. Ve svém prvním tahu hry začne **růžový** hráč tím, že zahraje horní kartu.



Odebere žeton bonusu k financování s 1 penězi ze své věže startovací rampy, získá 1 peníze a poté žeton otočí a umístí na označené vylepšení na **rodinné** destinaci.



Růžový hráč vrátí obě karty počátečních vylepšení do krabice.



DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL

Tento herní materiál lze kombinovat s herním materiálem ze základní hry. Většinu z něj lze použít bez ohledu na to, s jakými moduly hrajete.

KARTY AGENDY

Je k dispozici 6 nových karet agendy, které lze přidat do balíčku. Některé z těchto karet se týkají modulů, se kterými možná nehrajete. Pokud během hry narazíte na jednu z těchto karet, jednoduše ji z hry odeberte a nahraďte ji novou.

ŽETONY VYLEPŠENÍ

Pro každého hráče jsou k dispozici 2 nové žetony vylepšení. Nahrazují libovolné dva ze čtyř dolních žetonů ve věži startovací rampy každého hráče. Můžete je libovolně kombinovat, ale ujistěte se, že každý hráč hraje se stejnými čtyřmi žetony. V sólové hře bude Ráchel vždy používat žetony ze základní hry.

Informace o těchto žetonech vylepšení najdete na straně 6 Sbírky listin společnosti.

EXPERTI

K dispozici jsou 2 nové destičky expertů. Tyto destičky lze přidat do zásoby stávajících destiček expertů.

Informace o schopnostech těchto expertů najdete na straně 6 Sbírky listin společnosti.

DESTIČKY TECHNOLOGIÍ

K dispozici jsou 2 nové technologie, z nichž každá má dvě verze (jedna je kompatibilní s pokročilými technologiemi z rozšíření Pokroky a druhá je kompatibilní s technologiemi ze základní hry).



Tento symbol označuje, že náklady na stavbu ukazatele rozvoje na této technologii se zvyšují o 1. Pokud platíte jinému hráči a/nebo do zásoby za použití této technologie, částka, kterou musíte zaplatit každému hráči a/nebo do zásoby, se zvyšuje o 1 peníze.

VARIANTY

VARIANTA S DRAŽBOU KARET POČÁTEČNÍCH VYLEPŠENÍ

Při hraní s touto variantou budete dražit svou kartu počátečního vylepšení. Každému hráči dejte na začátku hry 3 peníze navíc. Zamíchejte karty počátečních vylepšení a vyložte jednu lícem nahoru za každého hráče.

Každý hráč si tajně vezme libovolné množství peněz do ruky. Všechny dražební nabídky odhalte současně a poté si každý hráč – v pořadí od nejvyšší po nejnižší dražební nabídku – vezme jednu z karet vylepšení. V případě shody rozhoduje pořadí na tahu ve prospěch toho hráče, který bude na řadě později. Všechny dražební nabídky se zaplatí do zásoby.

VARIANTA VYVÁŽENÍ KARET POČÁTEČNÍCH VYLEPŠENÍ

Při hře s hráči různých úrovní dovedností/zkušeností můžete méně zkušeným hráčům dát kartu počátečního vylepšení, zatímco zkušenější hráči ji nedostanou.

VYSVĚTLENÍ KARET AGENDY

Můžu použít kartu agendy „PAL 9001“ ke startu, i když nemám žádné pracovníky v odpočívárně?

Ano.

Můžu použít kartu „Urychlený harmonogram“ na konci hry?

Ne, tuto kartu lze použít pouze během kroku 1 běžného tahu.

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU

Při hraní v sólovém režimu můžete kombinovat libovolné moduly v tomto rozšíření jako obvykle, přičemž platí následující dodatečná pravidla:

- Ráchel nemusí spojovat kajuty a bude i nadále stavět segmenty podle číselného systému jako obvykle.
- Během dne ve vesmíru Ráchel ignoruje akce na specializovaných výkresech a namísto toho získává pověst jako obvykle.
- Při hře s počátečními vylepšeními, poté, co jste si jako obvykle vybrali své vylepšení, dejte Ráchel zbývající kartu počátečního vylepšení. Ráchel ji aktivuje na začátku svého prvního tahu umístěním určeného žetonu vylepšení (aniž by získala jeho bonus) na uvedené vylepšení. Pokud karta specifikuje žeton vylepšení bonusu k financování, odebere žeton s VB (bez ohledu na to, co je zobrazeno na kartě). Pokud karta specifikuje šedý žeton, odebere jakýkoli šedý žeton.



Česká verze hry:
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Vojtěch Trmal
Korektury: Eliška Schmucková, Pavel Skalický
Grafická úprava: Matěj Uhlíř

facebook.com/tlamagames

@tlamagames

Pro podporu nás kontaktujte na adrese
info@tlamagames.com

2 hráči – 34
 Akce – 18
 Bodování pokroku – 31, 32
 Bonus k financování – 14
 Bonus za cestující – 17
 Cena ve zdrojích – 29
 Cestující – 16, 17, 20, 25, 28
 Cíle společnosti – 14, 30
 Číselný systém – 36
 Den ve vesmíru – 17
 Desky hráčů – 12, 13
 Destičky cest – 24, 25
 Destinace – 16
 Dobrání karet agendy – 26
 Doplnění skladovacího síla – 23
 Doplnování karet agendy – 27
 Experti – 19
 Fronta – 25
 Generální ředitel – 3, 32
 Inzerování cesty – 25
 Karty agendy – 26
 Kokpity – 22, 29
 Konec hry – 31, 32
 Kostka pokroku – 28, 30, 31, 32
 Kostky – 28, 30, 31, 32
 Lístky v předprodeji – 25, 28
 Lodě – 21, 22
 Motory – 22
 Najmutí experta – 19
 Najmutí experta NB – 35
 Náklad – 29
 Nákup zásob – 19
 Návrat na Zemi – 17
 Nedostatek místa – 28
 Neutrální kostky – 8
 Neutrální ukazatele rozvoje – 18
 NB – 34, 35
 Odpočívárna – 12, 14, 30
 Peníze – 18, 19, 21, 23, 24

Plán marketingu – 9, 11, 24, 25
 Plánování cesty – 24
 Počáteční kokpity – 12
 Počáteční motory – 12
 Postup lodí – 16
 Pověst – 14
 Pracovníci – 12, 14, 18
 Prodej na poslední chvíli – 28
 Překryvné destičky plánu marketingu – 9, 11
 Přidání nové cesty – 29
 Přidělení a nástup na palubu – 28
 Přidělení pracovníka – 14, 18
 Příprava herního plánu – 8, 9, 10, 11
 Příprava hry – 8 až 13
 Rachel (sólová hra) – 36 až 43
 Rachelino bodování (sólová hra) – 43
 Reklamy – 16, 24, 25
 Segmenty lodí – 21
 Sekce 1, 2 a 3–31
 Shody – 31, 32
 Shody (sólová hra) – 36, 43
 Síť – 13
 Sólová hra – 36, 43
 Splnění cíle společnosti – 30
 Standardní hra – 10, 11
 Start! – 29
 Start lodí – 28, 29
 Stavba segmentů lodí – 21
 Stavba ukazatele rozvoje – 18
 Struktura tahu – 14
 Svolání porady – 30
 Stupnice pokroku – 31, 32
 Technologie – 18
 Ukazatele rozvoje – 18
 Umístění kostky pokroku – 28, 30
 Úvodní hra – 8, 9
 VB (vítězný bod) – 3, 16, 22, 29, 31, 32
 Věž startovací rampy – 12, 24
 VVH A/B/C – 31, 32

Výběr akcí – 14
 Výběr vylepšení – 16
 Výkresy – 20
 Vylepšení – 16
 Vynalezení – 18
 Vystrčení – 14
 Vystrčení pracovníků – 14
 Vystrčení pracovníků (NB) – 34
 Výtah na startovací rampu – 12, 28
 Začínající hráč – 12, 13, 14
 Zaplacení zdrojů – 29
 Zásoby – 12, 19, 32
 Závěrečné kolo – 31
 Zdroje – 18, 19, 23, 24, 29
 Zisk bodů za cestující – 16
 Zisk bodů za kokpit – 29
 Zisk zdrojů – 23
 Získání nové lodí – 22
 Získání výkresů – 20
 Žetony vylepšení – 16, 24, 29

LISTINY SPOLEČNOSTI

V sbírce listin společnosti najdete:

- Varianty hry
- Připomínky a tipy
- Přehled schopností expertů
- Přehled žetonů vylepšení
- ... a mnoho dalšího

**KINSON
KEY GAMES**

Hru Vesmírné plavby vydalo vydavatelství Kinson Key Games, LLC
 P.O. Box 252, Athens, TN, 37371, USA

© 2024, Kinson Key Games, LLC. Všechna práva vyhrazena.

Nejnovější zprávy o hře Vesmírné plavby a o chystaných titulech najdete na stránkách:

www.kinsonkeygames.com

facebook.com/KinsonKeyGames

[@kinsonkeygames](https://twitter.com/kinsonkeygames)