

AQUA SPHERE

ÚVOD

Vítejte ve výzkumném týmu na misi v **AquaSphere**, podmořské výzkumné stanici.

Vášim úkolem je získávat a analyzovat nový druh krystalů, stejně jako řídit další výzkumy.

Ve stanici vám bylo poskytnuto pouze omezené množství času. Aby vaše mise uspěla, budete mít přístup k nejnovějším modelům výzkumných robotů. Programujte tyto roboty podle úkolu, který vám byl přidělen, a efektivně je používejte v různých sektorech stanice.

Bude vám také přidělena laboratoř se základním vybavením – nebudou-li kapacity stačit, neváhejte si laboratoř rozšířit.

Mějte na paměti, že váš tým není jediný, který je zde přítomen. Jestliže nevydolujete více krystalů, neumístíte si více robotů do stanice a neshromáždíte více údajů, než vaši konkurenti, vaše smlouva o výzkumu nemusí být prodloužena.

A nakonec drobná rada: vaše přítomnost přivábí chobotničky, které mohou vniknout do stanice. Hned je odstraňujte, jinak mohou rušit vaše roboty a mařit vaši činnost.

Mnoho štěstí!

MYŠLENKA HRY

Každý hráč vede výzkumný tým složený z inženýra a vědce, kteří se pohybují na 2 různých hracích deskách, stejně jako skupinu robotů, kteří vykonávají akce.

Na velitelství inženýr programuje roboty a tím rozhoduje, která akce se bude provádět. Mezitím na výzkumné stanici vědec rozhoduje, kde roboti tuto akci provedou. V průběhu 4 kol budou týmy používat své akce, aby získaly co největší možné množství znalostí.

KOMPONENTY

1 výzkumná stanice (nazývaná také jen „stanice“) složená ze 6 sektorů



1 velitelství



4 hrací desky



6 středových kartiček



38 žetonů času



7 programovacích žetonů



6 základních laboratoří



41 karet výzkumu



3 přehledy přípravy



7 karet programů



30 rozšíření laboratoří



20 krystalů



15 chobotniček



1 vědec



1 inženýr



6 ponorek



16 robotů



2 ukazatele



(v každé ze 4 hráčských barev)

1. HRACÍ DESKY (podrobnosti viz str. 4-5)

- Složte 6 sektorů **stanice** ① dohromady v libovolném pořadí.
- Položte **velitelství** ② vedle nich, ale ne příliš blízko.
- Ponechte místo na **společnou zásobu** ③.
- Každý hráč si zvolí svou barvu a vezme si dřevěné hrací součásti ve své barvě a **hrací desku** ④.
- Náhodně stanovte začínajícího hráče.



2. VELITELSTVÍ

- Zamíchejte **karty programů** ⑤ a umístěte 4 z nich na hromádku vedle velitelství. Zbývající karty programů vraťte zpět do krabice s hrou.
- Umístěte **programovací žetony** ⑥ na příslušná místa na velitelství (viz příklad níže) tak, jak je stanoveno vrchní kartou programu. Pak vraťte vrchní kartu programu zpět do krabice s hrou.
- Začínající hráč (zde červený) položí jednoho **robotu** na první políčko stupnice herního pořadí ⑦. Pak po směru hodinových ručiček každý hráč položí jednoho robota na další volné políčko této stupnice.
- Každý hráč položí jeden **ukazatel** na políčko „0“ stupnice znalostí ⑧ a druhý na políčko „0+“ **stupnice počtu oběhnutí kruhu**.
- Každý hráč umístí jednoho **inženýra** na počáteční políčko programovací sekce ⑨.



4. HRÁČSKÉ DESKY

Každý hráč si umístí

- 14 robotů  → 
- a
- 6 ponorek  → 

na příslušná místa na své hráčské desce.

- Každý hráč obdrží náhodně 1 **základní laboratoř** a umístí si ji vedle své hráčské desky. Písmeno na její destičce označuje **počáteční sektor** tohoto hráče.



3. SPOLEČNÁ ZÁSOPA

- Umístěte následující předměty vedle stanice jako společnou zásobu: **krystaly**, **chobotničky** a **žetony času**, stejně jako zamíchané balíčky **rozšíření laboratoří** a **karet výzkumu** lícem dolů.



- Ve hrách 2 nebo 3 hráčů přidejte do společné zásoby i ponorky v nepoužitých barvách.



5. STANICE



a) Středové kartičky

- Vezměte si příslušné 4 středové kartičky podle počtu hráčů (jak je stanoveno symbolem pod žárovkou).
- Umístěte kartičku s žárovkou s číslem 5 do prostřed stanice.
- Pak umístěte kartičky s čísly 4, 3 a 2 (v tomto pořadí), každou náhodně orientovanou.

b) Vezměte si příslušnou kartu přehledu přípravy podle počtu hráčů.



Horní blok zobrazuje komponenty, kterými je obsazen počáteční sektor každého hráče (viz c). Dolní řady zobrazují komponenty, kterými jsou obsazeny zbývající sektory (viz d).

c) Podle karty přehledu přípravy umístěte do svého počátečního sektoru:

- 1 chobotničku na fialovou plochu k jejímu symbolu
- 1 krystal na černou plochu k symbolu krystalu
- nejlevější ponorku ze své hráčské desky na modrou plochu na políčko s 1 zobrazeným žetonem času
- 1 vědce někam na modrou plochu
- 4 žetony času na příslušné místo na žluté

ploše

d) Nyní připravte ostatní sektory.

Náhodně zvolte jednu ze zbývajících základních laboratoří a umístěte do sektoru, určeného písmenem na této kartičce, následující komponenty:

- 2 chobotničky na fialovou plochu a
- 1 krystal na černou plochu.

Náhodně zvolte další základní laboratoř a umístěte do příslušného sektoru:

- 3 chobotničky na fialovou plochu a
- 2 krystaly na černou plochu.

Pouze ve hře 2 hráčů:

- Na modrou plochu v každém ze zbývajících 2 sektorů umístěte neutrální ponorku na políčko, které zobrazuje 1 žeton času.

Pouze ve hře 3 hráčů:

- Na modrou plochu ve zbývajícím sektoru umístěte 1 neutrální ponorku na políčko, které zobrazuje 1 žeton času.
- Umístěte 1 neutrálního robota do nakládací stanice (viz níže na str. 4) v každém ze 3 sektorů, které nejsou počátečními sektory žádného hráče.

Poznámka: Za „neutrální“ se považují hrací součásti v nepoužitých barvách.

e) V každém sektoru:

- Vezměte 1 kartu výzkumu a položte ji lícem nahoru k červené ploše.
- Vezměte 1 rozšíření laboratoře a položte je lícem nahoru k zelené ploše.

f) Každý hráč, jehož počáteční sektor přiléhá k některému zámku s číslem 0, si vezme 3 žetony času. Každý jiný hráč si vezme 4 žetony času.

g) Zjistěte barvu programovacího políčka na bílé ploše svého počátečního sektoru. Umístěte svého zbývajícího robota na příslušný symbol programu na své hráčské desce.

HRACÍ DESKA PODROBNĚ

VELITELSTVÍ

Stupnice oběhnutí kruhu

Vždy, když váš ukazatel oběhne celý kruh kolem stupnice znalostí, posuňte svůj ukazatel na této stupnici o 1 políčko dopředu.

Počáteční políčko

Programovací sekce

Programovací sekce se skládá ze 7 políček, z nichž každé obsahuje programovací žeton, a z **počátečního** políčka, na které si na začátku každého kola umístíte svého inženýra. Programovací žetony se v každém kole přerozdělí mezi políčky podle vrchní karty programu.

V průběhu kola budete přesunovat své inženýry mezi jednotlivými políčky po směru šipek a tím si volit program pro jednoho ze svých robotů. V každém kole můžete svého inženýra tímto způsobem přesunout třikrát. Až odstoupíte, přesunete svého inženýra na **stupnici pořadí odstoupení**.

Stupnice pořadí odstoupení

Stupnice herního pořadí

Stupnice znalostí

Na stupnici kolem velitelství je zobrazován počet **znalostních bodů (ZB)** každého hráče.



Symbolem znalostních bodů je symbol žárovky.



Zvláštní pravidlo: Vždy, když máte překročit červenou linku, **musíte zaplatit 1 krystal!** Jestliže nemůžete zaplatit, **můžete** se rozhodnout, že si namísto placení vrátíte již naprogramovaného robota do své zásoby. Pokud tak neučiníte, musí se váš ukazatel zastavit před červenou linkou. Zbývající body jsou ztraceny!

Poznámka: Během závěrečného bodování se červené linky ignorují a **nemusíte za ně platit krystaly**.

STANICE

Stanice se skládá ze **6 sektorů**.

Sektory jsou všechny stejné až na písmeno na jejich středovém ovládacím políčku a druh **programovacího políčka** vedle bílé plochy (zde černé).

Plochy akcí

Okolo ovládacího políčka (viz níže) se nachází **7 barevných ploch**, každá zobrazuje odlišný **programový symbol**. Každá z nich poskytuje jinou akci. (Detailní přehled všech dostupných akcí se nachází na straně 8-9.) Obecně většina akcí je: „vezměte si to, co leží na této nebo u této plochy.“

Ovládací políčko

Sem umístíte robota, který **vykonává akci**.

Hráč, jehož robot je na ovládacím políčku, tento sektor „ovládá“, což má význam během bodování na konci každého kola (viz str. 10).

Zámky

Všech 6 sektorů je navzájem propojeno pomocí zámků s hodnotami v rozsahu 0-2. Hodnoty stanovují, jaký čas vašemu vědci trvá přesun z jednoho sektoru do druhého.

Nakládací stanice

Na této ploše se shromažďují roboti, kteří jsou odstraněni z ovládacího políčka (viz „Umístění robota“ na str. 7). Povolený počet robotů na jedné nakládací stanici závisí na počtu hráčů:

2 hráči: 2 roboti, 3 hráči: 4 roboti, 4 hráči: 5 robotů.

Vždy, když počet robotů v nakládací stanici tento limit překročí, musí každý hráč z této nakládací stanice odstranit **všechny své roboty kromě jednoho**.



HRÁČSKÁ DESKA

7 programových symbolů

Dříve, než vykonáte příslušnou akci v odpovídajícím sektoru, musí být roboti naprogramováni (viz „Průběh tahu – možnost B“ na str. 6). To, že je robot naprogramován, zobrazíte jeho umístěním na programový symbol na vaší hráček desce (přehled všech programových symbolů a jejich odpovídajících akcí viz str. 8-9). Na jeden programový symbol nelze umístit více než jednoho robota.

Na svých programových symbolech můžete mít vždy nejvýše 2 roboty současně. Když umístíte na programový symbol třetího robota, musíte si ihned vrátit jednoho z těchto 3 robotů do zásoby (a vzít si 2 žetony času – viz str. 7).

Ikony vysvětlující programové symboly (podrobnosti na str. 8-9)

Přehled možností tahu A a B (viz str. 6-7)



Jestliže si do své zásoby vrátíte naprogramovaného robota, obdržíte 2 žetony času (ale ne tehdy, když si vrátíte robota za překročení červené linky).

Přehled průběžného bodování (viz str. 10)

Přehled závěrečného bodování (viz str. 11)

Zásoba robotů a ponorek

Budete programovat **roboty**, aby prováděli akce na stanici (viz „Průběh tahu – možnost A“ na str. 10).

Ponorky jsou důležité během průběžného bodování (viz str. 10).

Mohou poskytovat žetony času a znalostní body.

Když si berete roboty a ponorky ze své zásoby, berte si je zleva doprava. Když vracíte roboty do své zásoby, pokládejte je na nejvyšší nezakryté číslo.

LABORATOŘ – OSOBNÍ ZÁSoba

Během přípravy hry jste dostali **základní laboratoř**. Symboly v laboratoři indikují, kolik kusů každého zdroje si můžete nechat v osobní zásobě, tj. **celková kapacita vaší osobní zásoby je omezena velikostí vaší laboratoře!**

Svou kapacitu **nikdy** nesmíte překročit, i když se o tom výslovně nezmiňujeme pokaždé, když by se to mohlo stát. Jestliže si přejete zvětšit svou kapacitu, budete muset přidat ke své laboratoři rozšíření (viz „Rozšíření laboratoře“ na str. 8).

Základní laboratoř



Rozšíření laboratoře

Omezené zdroje:



Karty výzkumu:

Můžete si nechat až tolik karet výzkumu, kolik máte těchto symbolů (na začátku hry 2).



Krystaly:

Můžete si nechat až tolik krystalů, kolik máte těchto symbolů (na začátku hry 2).



Chobotničky:

Můžete chytit až tolik chobotniček, kolik máte těchto symbolů (na začátku hry 2).



Žetony času:

Můžete si nechat až tolik žetonů času, kolik máte těchto symbolů (na začátku hry 4).



Navíc většina rozšíření laboratoře obsahuje **písmeno**. Pokaždé, když takové rozšíření laboratoře získáte, **můžete** umístit 1 robota na ovládací políčko příslušného sektoru, jestliže chcete.

PRŮBĚH HRY: KRÁTKÝ PŘEHLED

- Hra probíhá ve **4 kolech**.
- Počínaje začínajícím hráčem provádíte **tahy** (viz níže) v pořadí, které je stanoveno stupnicí herního pořadí, dokud všichni neodstoupí.
- Pak následuje **průběžné bodování** a poté se připraví **další kolo**. V dalším kole budete hrát v pořadí, v jakém jste v předcházejícím kole odstoupili.
- Po čtvrtém průběžném bodování následuje **závěrečné bodování**. Hráč, který má po skončení závěrečného bodování nejvíce znalostních bodů, je prohlášen za vítěze hry.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu si zvolte 1 z následujících 3 možností:

A: Programovat robota

B: Vykonat akci s naprogramovaným robotem

C: Odstoupit



PRŮBĚH TAHU PODROBNĚ

A: PROGRAMOVÁNÍ ROBOTA

Když programujete robota, vezměte si dalšího robota, kterého máte ve své zásobě, a položte jej na volný programový symbol na své hráčské desce. **Nezapomeňte:** Nesmíte mít více než 2 naprogramované roboty současně! Existují 2 způsoby, jak programovat robota:

1. Přesuňte svého **inženýra** na velitelství o 1 políčko dopředu po směru šipky. Z každého políčka na velitelství vycházejí 2 šipky.

Programovací žeton, na němž inženýr skončí, stanovuje programový symbol na vaší hráčské desce, na který robota umístíte. Tento robot je nyní považován za „naprogramovaného“ a může provést příslušnou akci.

Poznámka: Máte-li karty výzkumu, které se aktivují na specifickém políčku na velitelství (viz přílohu na str. 12), můžete je nyní použít.

2. **Jednou za kolo** můžete po zaplacení **3 žetonů času** umístit robota na libovolný neobsazený programový symbol. Jeden z žetonů času, kterými jste zaplatili, položte na symbol žetonu času v pravém horním rohu své hráčské desky, aby bylo vidět, že jste tuto možnost již využili.



B: VYKONÁNÍ AKCE S NAPROGRAMOVANÝM ROBOTEM

Tato možnost se skládá ze 3 kroků, které **musíte vykonat ve stanoveném pořadí**.

1. ROZHODNĚTE, KDE AKCI VYKONÁTE

1a) Volitelně: Přesuňte svého vědce do jiného sektoru. Za každý zámek, přes který vědec projde, zaplatě vyobrazený počet žetonů času (0-2 na každém zámku).

1b) Umístěte svého vědce na jednu z barevných ploch akcí, pro kterou máte na příslušném programovém symbolu na své hráčské desce umístěného svého robota.

Příklad: Červený přesune svého vědce na plochu akce, jak je zobrazeno, a za použití zámku zaplatí 1 žeton času.



2. UMÍSTĚTE ROBOTA

Přesuňte robota z odpovídajícího programového symbolu na ovládací políčko sektoru, v němž se právě nachází váš vědec. Je-li toto políčko obsazeno jiným robotem, přemístěte robota, který na něm je, do nakládací stanice tohoto sektoru. Jestliže nyní počet robotů v této stanici převyšuje povolený počet, musí si každý hráč vrátit všechny své roboty kromě jednoho z této stanice do své zásoby. Povolený počet robotů v nakládací stanici závisí na počtu hráčů:

2 hráči: 2 roboti, 3 hráči: 4 roboti, 4 hráči: 5 robotů

Příklad: Červený posune robota z programového symbolu na ovládací políčko sektoru ①, čímž z něj vyřadí žlutého robota, který se přesune do nakládací stanice ②. Ve hře 3 hráčů to způsobí, že nakládací stanice je přeplněna. Proto musí červený a žlutý odstranit z nakládací stanice každý jednoho svého robota ③. Modrý neodstraní robota, jelikož každý hráč si 1 robota v nakládací stanici ponechá.



3. VYKONEJTE AKCI

Nyní **můžete** vykonat akci na ploše akce, která je obsazena vaším vědcem (podrobnosti o akcích viz strany 8-9).

Poznámka: Máte-li karty výzkumu, které se aktivují při vykonání určité akce, můžete je nyní použít.

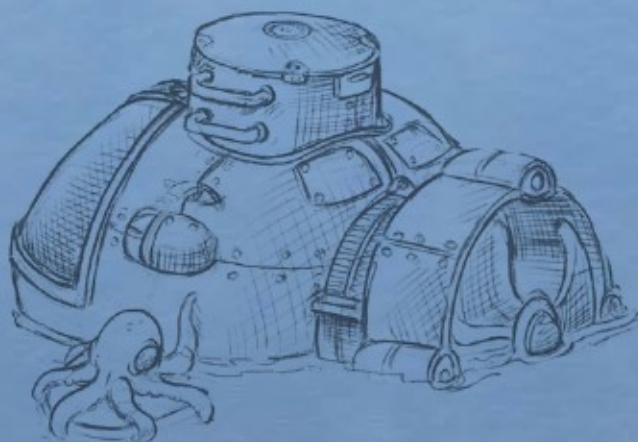
C: Odstoupení

Postavte svou figurku inženýra na velitelství na první volné políčko **stupnice pořadí odstoupení**. Tím vaše kolo končí.

Poznámka: Váš inženýr může opustit programovací sekci pouze z některého ze zobrazených políček. Odstoupit dřív by ostatně ani nemělo smysl.



Kdykoli během svého tahu si můžete vrátit již naprogramovaného robota do své zásoby a vzít si za to 2 žetony času ze společné zásoby. Žetony času však nezískáte, jestliže si vrátíte robota za překročení červené linky.





ROZŠÍŘENÍ LABORATOŘE

1. Vezměte si z tohoto sektoru vrchní rozšíření laboratoře a položte si jej vedle své základní laboratoře (na libovolné místo).
2. Jsou-li na tomto rozšíření 1 nebo 2 písmena, můžete umístit 1 robota na ovládací políčko každého z odpovídajících sektorů. Je-li toto políčko obsazeno jiným robotem, přemístěte robota na něm do nakládací stanice tohoto sektoru. Jestliže nyní počet robotů v nakládací stanici převyšuje povolený počet, musí si každý hráč vrátit všechny své roboty kromě jednoho z nakládací stanice do své zásoby.

Povolený počet robotů v nakládací stanici závisí na počtu hráčů:

2 hráči: 2 roboti, 3 hráči: 4 roboti, 4 hráči: 5 robotů

Po dokončení své laboratoře (přidání 5 rozšíření) si již další rozšíření laboratoře nesmíte vzít.

Dokončená laboratoř má na konci hry hodnotu 5 znalostních bodů.



Příklad: Přidáním zobrazeného rozšíření laboratoře si zvýšíte počet krystalů, které si můžete uložit, na 3. Dále můžete umístit robota ze své zásoby na ovládací políčko sektoru „C“.



ZÍSKÁNÍ ŽETONŮ ČASU

Vezměte si žetony času, které leží vedle žluté plochy. Nezáskáte-li takto aspoň 2 žetony času, vezměte si další žetony času ze společné zásoby tak, abyste dohromady získali 2 žetony času. Nemůžete-li si vzít všechny žetony času (kvůli kapacitě vaší laboratoře), vezměte si jen tolik, kolik si jich můžete uložit, a ostatní ponechte v sektoru.

Příklad: Získali byste 5 žetonů času, ale vaše kapacita pro uložení žetonů času je pouze 4 a jeden žeton času již ve své zásobě máte. Vezmete si tedy jen 3 žetony času; vaše laboratoř je nyní plná.



ZÍSKÁNÍ KRYSTALŮ

Vezměte si z tohoto sektoru tolik krystalů, kolik si můžete uložit ve své osobní zásobě. Zbývající krystaly ponechte v sektoru.

Příklad: Obdržíte 2 krystaly. Vaše laboratoř má kapacitu pro 3 krystaly, takže si budete moci uložit jen 1 další.



CHYTÁNÍ CHOBOTNIČEK

Chytíte v tomto sektoru nejvýše tolik chobotniček, kolik umožňuje vaše laboratoř. Za to získáte znalostní body podle následující tabulky:

Počet chycených chobotniček	1	2	3	4	5	>5
Počet znalostních bodů	1	3	6	10	15	21

Vraťte chycené chobotničky do společné zásoby.

Příklad: Podle své laboratoře můžete chytit 2 chobotničky. Za to obdržíte 3 znalostní body. Třetí chobotnička zůstane v sektoru.





UMÍSTĚNÍ PONORKY

V každém sektoru smíte mít pouze 1 ponorku! Jestliže jste do zvoleného sektoru ještě ponorku neumístili:

1. Vezměte z levé části své hráčské desky další ponorku a umístěte ji na další volné políčko ponorky v sektoru.
2. Zaplaťte tolik žetonů času, kolik je na políčku zobrazeno. Nemůžete-li zaplatit, nesmíte si tuto akci zvolit!
3. Obdržíte tolik znalostních bodů, kolik je zobrazeno na žárovce na aktuální středové kartičce.

Jestliže umístíte do sektorů všech 6 svých ponorek, obdržíte na konci hry bonus 5 znalostních bodů.



Příklad: Umistíte ponorku do sektoru. Zaplatíte 2 žetony času a obdržíte 3 znalostní body.



ZÍSKÁNÍ KARTY VÝZKUMU

Vezměte si vrchní kartu výzkumu z tohoto sektoru a položte si ji vedle své hráčské desky. Obdržíte tolik znalostních bodů, kolik je zobrazeno na žárovce na aktuální středové kartičce.

Podrobnosti o všech kartách výzkumu: viz příloha, str. 12.

Poznámka: Další kartu výzkumu si můžete vzít jen tehdy, pokud si ji můžete dovolit (podle vaší kapacity). Karty výzkumu nesmíte zahazovat, ani tehdy, když už svému účelu posloužily!

Příklad: Umístíte kartu výzkumu do své osobní zásoby a obdržíte 4 znalostní body. Dokud si nezvýšíte kapacitu, nemůžete si brát další karty výzkumu.



PROGRAMOVÁNÍ ROBOTA

Vezměte si ze své zásoby dalšího robota a umístěte jej na programový symbol na své hráčské desce, který se shoduje se symbolem zobrazeným na bílé ploše akce v tomto sektoru.

Poznámka: Je-li tento programový symbol již obsazen, vezměte si namísto toho 2 žetony času a nechte si robota v zásobě.

Příklad: Programovací políčko v sektoru je zelená akce „Rozšíření laboratoře“. Umístíte dalšího robota ze své zásoby na zelený programový symbol na své hráčské desce.




PRŮBĚŽNÉ BODOVÁNÍ

Poté, co všichni hráči odstoupí, následuje průběžné bodování.

ŽETONY ČASU

Obdržíte tolik žetonů času, kolik ponorek jste ve stanici nasadili. Všechny žetony času ležící v pravém horním rohu vaší hráčské desky, jsou-li nějaké, vraťte do společné zásoby.

Máte-li nějaké karty výzkumu se symbolem , můžete je nyní použít.

V příkladu napravo: zaplaťte 1 žeton času a umístěte dalšího robota ze své zásoby na zobrazený programový symbol.

Poznámka: Každý hráč se může sám rozhodnout, v jakém pořadí vykoná výše uvedené dva kroky.



ZNALOSTNÍ BODY

Sečtěte celkový počet znalostních bodů (ZB) pro každého hráče zvlášť, ještě předtím, než posunete ukazatele na stupnici znalostí.

Nezapomeňte: Za překročení červené linky musíte zaplatit 1 krystal. Nemáte-li krystaly, můžete se rozhodnout, že si vrátíte robota z jednoho ze svých programových symbolů do své zásoby (nezískáte žádné žetony času). Jestliže nezaplatíte krystal ani si nevrátíte robota, musí se váš ukazatel bodů zastavit před červenou linkou – přebývajících znalostní body ztratíte.

1. Převaha na 6 ovládacích políčkách:

Kdo má nejvíce robotů na ovládacích políčkách?

Hráč, který má na ovládacích políčkách více robotů než kterýkoli jiný hráč, obdrží 6 ZB.

Jestliže mají stejný nejvyšší počet robotů dva nebo více hráčů, každý z nich obdrží 3 ZB.

2. Roboti ve hře:

V sekci zásoby robotů na své hráčské desce zjistíte nejvyšší číslo, které není zakryto robotem, ve sloupci, který neobsahuje ponorku. Obdržíte počet ZB rovný tomuto číslu.

3. Krystaly ve vaší zásobě:

Počet krystalů	1	2	3	4	5	>5
Počet znalostních bodů	1	3	6	10	15	21

4. Záporné body za zbylé chobotničky:

V každém sektoru, v němž se na ovládacím políčku nachází váš robot, ztratíte počet ZB, který závisí na počtu zbývajících chobotniček v tomto sektoru.

Počet zbývajících chobotniček	1	2	3	4	5	>5
Počet znalostních bodů	-1	-3	-6	-10	-15	-21

Zvláštní případ: Teoreticky byste v průběžném bodování mohli ztratit body. V takovém případě nemůžete spadnout za červenou linku (to by se mělo stávat jen velmi zřídka).

Příklad:



1. Žlutý a červený ovládají každý 2 sektory, modrý ovládá jeden. Žlutý a červený tedy obdrží každý 3 ZB.

2. Žlutý obdrží 5 ZB, červený obdrží 6 ZB.



3. Žlutý nemá žádný krystal, červený má 1. Žlutý tedy obdrží 0 ZB a červený 1 ZB.



4. Červený ztratí celkem 4 ZB: 3 ZB za sektor se 2 chobotničkami a 1 ZB za sektor s 1 chobotničkou.



Žlutý by měl obdržet 8 ZB, ale nemůže zaplatit krystal (ani si vrátit robota), a tak obdrží pouze 7 ZB. Červený zaplatí krystal a obdrží 5 ZB.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA (jen po 1.-3. kole)

STANICE

- Vezměte 6 karet **výzkumu** z dobírací hromádky a vyložte jednu do každého sektoru (nahoru na již ležící karty výzkumu, je-li třeba).
- Vezměte 6 **rozšíření laboratoře** z dobírací hromádky a vyložte jednu do každého sektoru (nahoru na již ležící rozšíření laboratoře, je-li třeba).
- Vrchní **středová kartička** určuje, jaké další komponenty přidat do každého sektoru:
 - **žetony času**: Odstraňte ze stanice všechny zbývající žetony času. Pak umístěte do každého sektoru nové žetony času podle středové kartičky.
 - **krystaly**: přidejte je k již ležícím, jsou-li nějaké.
 - **chobotničky**: přidejte je k již ležícím, jsou-li nějaké.



- **neutrální ponorky** (ve hře 2 nebo 3 hráčů):

V žádném sektoru nesmí být od každé barvy více než jedna ponorka. Nemůžete-li proto umístit do vyznačeného sektoru neutrální ponorku, umístěte ji do dalšího sektoru ve směru hodinových ručiček, kam je to možné.

- Vraťte vrchní středovou kartičku zpět do krabice s hrou.

Rada: Pro urychlení by jeden hráč měl vykládat karty výzkumu a rozšíření laboratoře, jiný se postarat o středovou kartičku.

VELITELSTVÍ

Přeskupte figurky na stupnici herního pořadí tak, aby odpovídaly stupnici pořadí odstoupení. V tomto pořadí budou hráči hrát v dalším kole. Vraťte inženýry ze stupnice pořadí odstoupení na počáteční políčko programovací sekce. Přeskupte programovací žetony tak, jak je zobrazeno na vrchní kartě programu. Poté vraťte vrchní kartu programu zpět do krabice s hrou, takže bude vidět další karta programu.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ A KONEC HRY

Ihned po 4. průběžném bodování přejděte k **závěrečnému bodování**. Během **závěrečného bodování neplatíte krystaly za překročení červených linek**.

Obdržíte **znalostní body (ZB)** následovně:

- ZB za **různá písmena** ve své laboratoři:

Počet různých písmen	1	2	3	4	5	6
Počet znalostních bodů	1	3	6	10	15	21

- 1 ZB za každý **žeton času**, který vám zbyl v zásobě
- 5 ZB, máte-li ve stanici všech **6 ponorek**
- 5 ZB za **dokončenou laboratoř** (s 5 rozšířeními)



Příklad: Žlutý obdrží...

- 15 ZB za 5 různých písmen,
- 2 ZB za 2 žetony času,
- 0 ZB za ponorky a
- 5 ZB za dokončenou laboratoř.



Hru vyhrává hráč, který získal nejvíce znalostních bodů.

- V případě shody vítězí hráč, který má na ovládacích políčkách více robotů.
 - Je-li stále shoda, vítězí hráč, který má více krystalů.
- Je-li stále shoda, je vítězů více.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ A KONEC HRY

Když získáváte zdroje pomocí karet výzkumu, vždy berte v úvahu kapacitu své laboratoře!
Karty výzkumu nesmíte nikdy zahazovat. Svě karty výzkumu si necháváte až do konce hry.



Karty, které můžete použít v každém kole tolikrát, kolikrát chcete:



Vždy, když přesunete svého inženýra na **velitelství** na políčko se zobrazeným programovacím žetonem, obdržíte zobrazenou odměnu:

2 žetony času, 1 krystal nebo 4 ZB.

Zde: Za přesun na červený programovací žeton obdržíte 1 krystal.



Vždy, když chytíte alespoň 1 **cho-botničku**, obdržíte zobrazenou odměnu:

2 žetony času, 1 krystal nebo 3 ZB.

Zde: Vždy, když chytíte alespoň 1 cho-botničku, obdržíte 3 ZB.



Při přesunu můžete po zaplacení 1 žetonu času umístit svého vědce na protější stranu stanice. To můžete udělat kdykoli navíc k běžnému přesunu.



Obdržíte 1 ZB za každého **robota** (kromě vlastních), který je kvůli vám odstraněn z nakládací stanice.



Po zbytek hry nemusíte platit žetony času, když přesunujete svého vědce přes zámek s číslem 2.



Vždy, když nasazujete **ponorku**, platíte jen polovinu zobrazených žetonů času (zaokrouhlo dole).



Karty, které můžete aktivovat kdykoli, ale pouze jednou za hru:



Když přesunujete svého inženýra, místo přesunu podél šipek jej můžete přesunout **na vedlejší políčko** velitelství.

Poznámka: V kole, v němž tuto kartu aktivujete, se váš inženýr na velitelství přesune celkem o 4 políčka.



Karty, které můžete aktivovat během průběžného bodování:



Jestliže zaplatíte 1 **žeton času**, můžete umístit 1 **robota** ze své zásoby na zobrazený programový symbol.



Karty, které musíte využít okamžitě:



Veźměte si 2 **žetony času** a umístěte 1 **robota** na zobrazený programový symbol.

Je-li tento symbol již obsazen, vezměte si namísto toho další 2 žetony času.

Designér: **Stefan Feld**
Ilustrace a grafika: **Dennis Lohausen**
3D-Shot: **Andreas Resch**

Překlad do angličtiny: **Grzegorz Kobiela**

Realizace: **Ralph Bruhn**

Překlad do češtiny: **Otmar Onderek**



TASTY
MINSTREL
GAMES
playtmg.com
pod licencí



© 2014 Hall Games
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
www.hallgames.de

Vydavatel a designér by rádi poděkovali všem testerům a korektorům za jejich cennou zpětnou vazbu, zejména Susanně, Gese, Sandře, Rebece & Martinovi, Katje & Jörgovi, Torstenovi, Grzegorzovi a Odemu.

Všechna práva vyhrazena. Přetisk nebo publikace tohoto návodu, hracích komponent nebo ilustrací bez svolení je zakázána.