



ENTROPIE

PRAVIDLA

Po celé věky je entropie nevyhnutelnou silou přírody. Nedá se zastavit ani zkrotit. Lidstvo se však postupně naučilo ji chápat, využívat a nakonec i ohýbat ve svůj prospěch. Celý svůj život jste zasvětili studiu zákonů vesmíru, abyste dokázali utvářet jeho samotné principy podle své vůle – nebo spíše podle vůle svého lidu. Směřujete k tomu stát se vědcem, členem nejdůležitější kasty.

Nyní nadešel čas závěrečné zkoušky. Musíte prokázat, že dokážete vytvářet nové sluneční soustavy, probouzet hvězdy k životu, formovat rozmanité biomy a nakonec osídlit planety životem. Je to jen simulace, avšak její výsledek rozhodne o všem, co přijde v budoucnu.

Vstupujete do rozlehlého, tichého zkušebního sálu a váš pohled spočine na malé konzoli uprostřed místnosti. Několik jejích tlačítek působí nenápadně, téměř skromně, přesto každé z nich vyvolá před vašimi očima rozsáhlou holografickou projekci vesmíru. Vaše možnosti mají své hranice – toto je stále věda, nikoli magie. Přesto cítíte klidnou jistotu, že jste připraveni.

A nejste zde sami. V dalších sálech podstupují zkoušky i ostatní učedníci. Jednomu z vás se dostane pocty připojit se ke kastě vědců. Nastává okamžik pravdy.

CÍL HRY

Ve hře **Entropie** budete budovat sluneční soustavy z hvězd, planet a asteroidů a pomocí karet je zaplňovat životem.

Přidáváním biomů a vylepšováním své konzole budete získávat nové schopnosti a rozšiřovat své možnosti.

Vítězem se stane vědec, který na konci hry získá nejvíce vítězných bodů a prokáže tak své mistrovství nad chaosem vesmíru.

Hra se odehrává ve sci-fi světě inspirovaném skutečnou astronomií, nejde však o plně vědeckou simulaci. Při jejím návrhu byla upřednostněna přehlednost a hratelnost. Mnozí z autorů jsou nadšenci do astronomie, takže i když byly některé detaily zjednodušeny, inspirace vychází z reálných poznatků.

REALIZAČNÍ TÝM

Autoři hry: Tommaso Battista, Simone Luciani, Nestore Mangone

Vývoj hry: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz, Michał Gołąb Gołębiowski, Andrei Novac, Babis Giannios

Ilustrace: Piotr Orleański, Sławomir Rybka, Mikołaj Lasota

Grafický design: Zbigniew Umgelter

Pravidla: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz

Editor pravidel: Tyler Brown

Sazba pravidel: Zbigniew Umgelter

Simone děkuje své rodině, a především manželce Samantě, která jej vždy podporuje při vývoji každé hry, včetně této.

Nestore děkuje Valerii Grandinetti, která se stará o ně, vlněné svetry a asymetrické ninji.

Tommaso děkuje svým přátelům a kolegům z designérské skupiny „Chestnut“ v Římě – Virginiu Giglimu, Flaminii Brasini, Gabrieleemu Ausiellovi, Marcu Pranzovi a Antoniu Tintovi; přátelům a testerům na veletrhu „Ludica“; a také Nestoremu a Valerii za jejich pohostinnost během klíčové fáze vývoje.

Sólový režim: Kacper Frydrykiewicz a David Turczi

Testování sólového režimu: Aleksandar Šaranac, Chuck Case, David Digby, Shane Ryan, Navneeth Sridharan, Travis Larsen, Randy Mathews, Boris Kirov.

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:



Old Dawg s.r.o.

Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

old-dawg.cz

olddawgcz

info@old-dawg.cz

ČESKÁ VERZE

Překlad: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman

Korektury: Vratislav Postl, Václav Němý

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann



PRAVIDLA S PRŮBĚŽNÝMI AKTUALIZACEMI

Zavazujeme se podporovat každou hru i dlouho po jejím vydání. Přestože hra prochází důkladným testováním a několika koly interních i externích korektur a redakčních úprav, může se stát, že potřeba úprav pravidel nebo drobných herních změn vyjde najevo až několik měsíců či let po výrobě hry. Zavazujeme se proto vydávat včasné aktualizace pravidel podle potřeby, včetně rozšířených odpovědí v sekci FAQ. Tyto materiály budou k dispozici ke stažení na našich webových stránkách ve formátu PDF.

Chybějící nebo poškozené herní komponenty

Přestože věnujeme maximální péči tomu, aby byla vaše hra kompletní, může se výjimečně stát, že v důsledku výrobní chyby některá herní komponenta chybí nebo je poškozená. V takovém případě nás prosím kontaktujte, abychom vám mohli co nejdříve zaslat náhradní díl. Za vzniklé potíže se upřímně omlouváme.

Zákaznická podpora: <https://boardanddice.com/customer-support/>

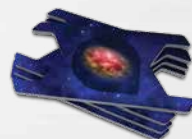
HERNÍ KOMPONENTY



1 herní deska



6 akčních dílků



20 dílků slunečních soustav



55 dílků hvězd



8 přehledových karet



6 počátečních dílků hvězd



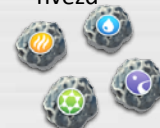
44 dílků planet



8 počátečních dílků planet



36 dílků biotů
(18 hojných a 18 nehostinných)



40 dílků asteroidů
(10 od každého typu)



66 karet života
(22 karet bakterií, 22 karet rostlin a 22 karet živočichů)



12 karet zaměření
(po 3 kartách v každé sadě A, B, C a D)



12 karet misi



3 alternativní dílky cílů



140 dřevěných figurek organismů
(60 bakterií, 50 rostlin, 30 živočichů)



60 dřevěných zdrojů
(20 energie, 20 entropie, 20 hmoty)



48 žetonů organismů a zdrojů „x5“



1 žeton začínajícího hráče



70 žetonů vítězných bodů (VB)
(40× 1, 20× 5, 10× 10)



15 dílků cílů organismů



1 bodovací bloček

KOMPONENTY HRÁČE



1 deska hráče (konzole)



1 figurka vědce



4 kameny stvoření



1 ukazatel generátoru



3 ukazatele cílů

SÓLO KOMPONENTY



1 sólový dílek

















12 karet výzev



19 karet postupu

Žetony hmoty, energie, entropie, bakterií, rostlin, živočichů a vítězných bodů považujte za neomezené. Pokud by došly, použijte libovolnou vhodnou náhradu. Ostatní herní komponenty jsou limitované. Pokud dojdou, nesmíte je nahrazovat.

PŘÍPRAVA HRY

- Herní desku rozložte doprostřed herní plochy.
- Pečlivě zamíchejte **akční dílky** a podle počtu hráčů (viz níže) je náhodně rozmístěte po 1 dílku vedle každé akční oblasti vnitřního kruhu herní desky.
 - Ve 2 hráčích: Všech 6 akčních dílků položte stranou s vzhůru.
 - Ve 3 hráčích: Akční dílek 1., 3. a 5. položte stranou s vzhůru a 2., 4. a 6. dílek položte opačnou stranou vzhůru (bez ).
 - Ve 4 hráčích: Všechny akční dílky položte stranou bez vzhůru.
- Dílky hvězd rozřídte podle typu (označeného IA, IB, IIA atd.) a jednotlivé hromádky položte lícem vzhůru na příslušná pole herní desky.
- Dílky asteroidů rozřídte podle typu a položte je na příslušná pole herní desky.
- Dílky planet rozřídte podle typu (///). Každou hromádku zvlášť zamíchejte, rozdělte na polovinu a položte stranou s cenou vzhůru na příslušná pole herní desky.
- Dílky biomů rozřídte podle typu (/). Každou hromádku zvlášť zamíchejte, rozdělte na polovinu a položte lícem vzhůru na příslušná pole herní desky.
- Karty života rozřídte podle typu (//) a každý balíček zvlášť zamíchejte. Jednotlivé balíčky položte lícem vzhůru na příslušná pole na levé straně herní desky.
- Dílky cílů organismů rozřídte podle velikosti a typu (///). Velké dílky položte na příslušná pole (8A) na herní desce. Malé dílky rozdělte podle jejich typu a vytvořte hromádky tak, že je naskládáte podle vzestupné hodnoty a dílek s nejvyšším počtem VB bude navrchu. Tyto hromádky položte na příslušná pole (8B) na herní desce.
 - Ve 3 hráčích: Odeberte všechny malé dílky označené na zadní straně číslem „4“.
 - Ve 2 hráčích: Odeberte malé dílky označené na zadní straně „3+“ nebo „4“.
- Ze zdrojů, figurek organismů a dílků slunečních soustav vytvořte společnou zásobu poblíž herní desky v dosahu všech hráčů.
- Z karet misí vytvořte balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte lícem dolů poblíž herní desky.
- (Volitelné) Jste-li se hrou obeznámeni, použijte alternativní cíle. Každý alternativní dílek cíle položte přes vytištěný cíl na herní desce se stejným počtem modrých čar na okraji.



PŘÍPRAVA HRÁČE

A. Zvolte si barvu, vezměte si v dané barvě desku hráče (dále jen konzole) a všechny příslušné komponenty a položte je před sebe.

Hráč, který naposledy viděl nějaký sci-fi film, si vezme žeton začínajícího hráče a položí jej nad svou konzoli.

B. Na příslušná pole na své konzoli umístěte jednotlivé kameny stvoření a .

C. Zvolte si nebo náhodně vyberte sadu karet specializace (A, B, C a D). Svou sadu karet specializace zasuňte pod příslušné části své konzole tak, aby byla viditelná úroveň 0.

D. Ukazatel generátoru umístěte na levé krajní pole stupnice generátoru.

E. Dílek sluneční soustavy položte vedle své konzole.

F. Náhodně si vezměte počáteční dílek hvězdy. Podle informací na její zadní straně umístěte na vyznačené akční pole (F1) figurku vědce. Svůj univerzální kámen stvoření položte na nejbližší část vnitřního kruhu určenou pro kameny stvoření (F2) otočený stranou se zámkem vzhůru . V pořadí hráčů si vezměte uvedené karty života a zdroje (F3).

Jakmile si všichni doberete karty života, každý balíček rozdělte na polovinu a položte jej lícem vzhůru na příslušná pole herní desky (F4).

Nakonec počáteční dílek hvězdy otočte lícem vzhůru a položte jej na pole hvězdy na svém dílku sluneční soustavy (F5).

G. Náhodně si doberte počáteční dílek planety a vezměte si uvedené zdroje. Poté jej otočte lícem vzhůru a položte na libovolné pole planety na svém dílku sluneční soustavy (G1).

H. Ukazatele cílů položte na levé krajní pole jednotlivých stupnic cílů.

I. Vezměte si 2 karty misí. Jakmile si všichni doberete své karty misí, zbývající karty vraťte zpět do krabice.


J. Vezměte si přehledové karty, včetně té s popisem vašich karet specializace.

Nyní jste připraveni hrát.



PRŮBĚH HRY

Hru **Entropie** budete hrát na neurčitý počet kol. V každém kole, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, odehrajete všichni jeden tah.

 Konec hry se spustí ve chvíli, kdy jsou splněny 2 cíle (viz *Mise*, str. 12). Dohrajte aktuální kolo, poté odehrajte ještě jedno celé kolo a bude následovat závěrečné bodování.

STRUKTURA TAHU

Každý tah se skládá z následujících 3 fází:

POHYB >>> AKCE >>> MISE



Po dokončení 3. fáze váš tah končí a hráč po vaší levici zahájí svůj tah.

POHYB







Ve svém tahu **musíte** posunout svou figurku vědce o 1 až 3 pole ve směru hodinových ručiček kolem herní desky. Pohyb **musíte** ukončit na vnitřním akčním poli herní desky nebo na vnějším akčním poli akčního dílku.



 Vnější akční pole se symbolem  považujte při vyhodnocování přítomnosti figurky jiného hráče za součást přilehlých polí vnitřního kruhu.

UKONČENÍ POHYBU NA VNITŘNÍCH AKČNÍCH POLÍCH



Chcete-li ukončit pohyb na vnitřním akčním poli kruhu, **musíte** na toto pole nalevo od akční ikony položit příslušný kámen stvoření (, , ) nebo univerzální kámen stvoření ()

Kámen stvoření položený na bok získaný v daném tahu, nebo ležící na herní desce, použít nesmíte.

Nemůžete-li položit požadovaný kámen stvoření, na daném akčním poli **pohyb ukončit nesmíte**.

vnější akční pole

pohybový bonus






vnitřní akční pole



MÍJENÍ KAMENŮ STVOŘENÍ

Minete-li během pohybu svou figurkou vědce jeden nebo více svých kamenů stvoření, **musíte** si je vzít zpět. To zahrnuje i kámen stvoření umístěný před akčním polem, na kterém pohyb ukončíte.




Kameny stvoření, které takto získáte, položte naležato na odpovídající pole na své konzoli. Za každý takto získaný kámen stvoření smíte okamžitě aktivovat jednu svou hvězdu  (viz *Aktivace hvězd* str. 9) nebo získat 1 entropii . Kameny stvoření získané pomocí efektu  vám aktivaci hvězdy ani entropii neposkytují. **Na konci vašeho tahu** se kameny stvoření, které jste takto získali a položili naležato, opět stanou dostupnými.




Jestliže minete svůj **univerzální kámen stvoření** otočený stranou s ikonou , místo jeho vrácení na svou konzoli jej otočte opačnou stranou  vzhůru. Od tohoto okamžiku se bude chovat jako jakýkoli jiný kámen stvoření, s **výjimkou** spouštění karet specializace (viz *Vylepšení konzole*, str. 10).

POHYBOVÝ BONUS

Po ukončení pohybu na akčním poli nejprve vyhodnoťte pohybový bonus.

Ukončíte-li pohyb na akčním poli, na kterém se již nachází alespoň jedna figurka vědce (buď přímo na tomto poli, nebo na poli propojeném symbolem ) , zvýšte pro účely vyhodnocení pohybového bonusu vzdálenost pohybu o 1.

Pokud jste se posunuli o 3 pole a ukončili pohyb na poli s figurkou jiného hráče, **musíte** navíc zaplatit 1 .

Pohybové bonusy vám poskytují zdroje nebo jiné pozitivní efekty uvedené v příslušných částech s vyobrazenými akcemi.

Zlaté pravidlo: Všechny odměny ve hře jsou volitelné a smíte se kdykoli vzdát bez náhrady jakékoli její části.

VÝVOJ HVĚZDY



Přesměrujete obrovské množství energie do jaderného nitra hvězdy. Ať už zažehnete novou hvězdu, nebo posunete stávající do další fáze jejího vývoje, určíte podmínky, za nichž se budou vaše planety rozvíjet.

Vyberte si **jednu** z následujících akcí:

- Zvolte hvězdu ve sluneční soustavě ve své herní oblasti a vyměňte ji za hvězdu následující úrovně podle vyznačených vývojových drah na herní desce. Zaplaťte cenu uvedenou na herní desce. Při výměně vraťte zvolenou hvězdu ze své sluneční soustavy na příslušnou hromádku na herní desce a nahraďte ji další hvězdu podle téže vývojové dráhy .

Poznámka: Pokud vyvíjíte počáteční hvězdu, nedávejte ji na herní desku, ale vraťte ji zpět do krabice.

- Zaplaťte 1 a přidejte hvězdu I. úrovně do sluneční soustavy, která ještě nemá žádnou hvězdu, nebo do nové sluneční soustavy. V druhém případě si vezměte novou sluneční soustavu ze společné zásoby.

Důležité: Efekty hvězdy při jejím vývoji neaktivujte. Chcete-li efekt hvězdy aktivovat, musíte buď získat zpět kámen stvoření při pohybu svého vědce, nebo zahrát akci Aktivace hvězd (viz strana 9).

Příklad: Honza zahraje akci Vývoj hvězdy. Zaplatí 2 , aby vyměnil hvězdu IB ve své sluneční soustavě za hvězdu IIB. Hvězdu IB vrátí na příslušnou hromádku na herní desce.



Případně může zaplatit 1 a vzít si hvězdu IA nebo IB a přidat ji do nové sluneční soustavy ve své herní oblasti.



Příklad: Pavel posune svého vědce o 2 pole (A). Při pohybu mine svůj kámen stvoření (B), proto si ho vezme zpět a položí ho naležato na svou konzoli (C). Aktivuje svou hvězdu IA a zaplatí 1 , aby získal 1 (D).



Svůj pohyb ukončí na akčním poli Stvoření planety (E), a proto zde musí položit příslušný kámen stvoření (F). Jelikož vědce posune o 2 pole, a na daném poli se již nachází figurka vědce od Roxany, počítá se pro účely vyhodnocení pohybového bonusu vzdálenost 3 (2+1). Na políčku (G) žádný pohybový bonus není a Pavel žádný bonus nezíská.



AKCE

Vyhodnoťte akci zobrazenou na akčním poli, na kterém jste ukončili pohyb.

Poznámka: Smíte ukončit pohyb na akčním poli, jehož akci nemůžete nebo nechcete vyhodnotit, a získat pouze pohybový bonus (s výjimkou akce Vznik života). Jedná-li se však o vnitřní akční pole, musíte zde položit odpovídající kámen stvoření nebo univerzální kámen stvoření.

Řada efektů ve hře vyžaduje, abyste použili konkrétní herní komponentu . Není-li efekt tímto symbolem označen, smíte jej vztáhnout na libovolnou herní komponentu ve své herní oblasti.

V této fázi smíte také **opakovaně** provést **volnou akci směny entropie**:

Zaplaťte 2 a získáte 1 nebo 1 .



STVOŘENÍ PLANETY



Ze vznášejících se úlomků kosmu zformujete surovou hmotu do stabilní sféry. Vytvoříte nový svět, navedete jej na oběžnou dráhu a vyčkáte jeho osudu.



Vyberte si z nabídky planetu a za její získání zaplaťte uvedenou cenu (A). Poté vyhodnoťte její efekt (B), otočte ji a umístěte:

- na prázdné pole planety v libovolné sluneční soustavě ve své herní oblasti,
– NEBO –
- do nové sluneční soustavy ve své herní oblasti. V takovém případě si nejprve vezměte a umístěte novou sluneční soustavu ze společné zásoby.

Dojde-li některá z hromádek planet, doplňte ji z druhé poloviny planet stejného typu.

Důležité: Zadní strana planety zobrazuje stejný efekt jako přední. Později budete moci tento efekt vyhodnotit ještě až 2× prostřednictvím akce Zachycení asteroidu.

Příklad: Honza zahraje akci Stvoření planety a z nabídky si vybere modrou planetu. Zaplatí 4 (A), poté vyhodnotí efekt planety a získá 1 kartu života. Z nabídky si vybere kartu (B).



Nakonec planetu otočí a umístí ji do jedné ze svých slunečních soustav.



VZNIK ŽIVOTA



Jiskra zažehne řetězec evoluce. Od nejjednodušších buněčných struktur až po nejsložitější organismy tkáte křehkou síť existence.

Zahrajte kartu života ze své ruky a umístěte ji k vybrané planetě ve své herní oblasti. Abyste kartu života mohli zahrát, musí zvolená planeta (včetně asteroidů u ní) a hvězda v její sluneční soustavě společně splňovat všechny požadavky podmínek života označené symbolem.

Některé karty navíc vyžadují konkrétní organismy na zvolené planetě a případně mohou po vás vyžadovat jejich odstranění z planety.

KARTA ŽIVOTA

Požadavek podmínek života

Požadavek forem života (Je-li číslo červené, odstraňte uvedené žetony z planety.)

Získané formy života

Efekt

Číslo karty



Ve hře se vyskytují 4 typy ikon podmínek života:



TEPLO

Zdroj energie, který pohání metabolismus a chemické reakce.



UHLÍK

Základ komplexních molekul a klíčový stavební prvek struktur a funkcí života.



VODA

Prostředí umožňující molekulám pohyb, vzájemné působení a vytváření stále složitějších forem.



RADIACE

Formuje extrémní prostředí a nutí hmotu přizpůsobovat se a vyvíjet. Je katalyzátorem změn a rozmanitosti.

Vždy když zahrajete kartu života, smíte odhodit jinou kartu života ze své ruky, abyste snížili požadavky zahraniční karty. Z odhozené karty zvolte **jednu ikonu** a započítejte ji jako splnění jednoho z požadavků zahraniční karty. Odhozenou kartu života vraťte dospod příslušného balíčku vlevo.

Poté v libovolném pořadí:

- Přidejte uvedené figurky organismů k vybrané planetě označené symbolem.
- Vyhodnoťte efekt uvedený ve spodní části zahraniční karty života. (Karty zvířat často obsahují 2 odměny – obě vynásobte hodnotou splněné podmínky.)

Nakonec kartu života otočte a umístěte ji ke zvolené planetě.

Důležité: U každé planety můžete mít nejvýše 3 karty života. Kartu života nesmíte zahrát k planetě, u které již máte 3 karty života.

U každé planety můžete mít **nejvýše 5 organismů** každého typu.



Pohybový bonus u akce Vznik života upravuje počet forem života získaných ze zahrané karty.

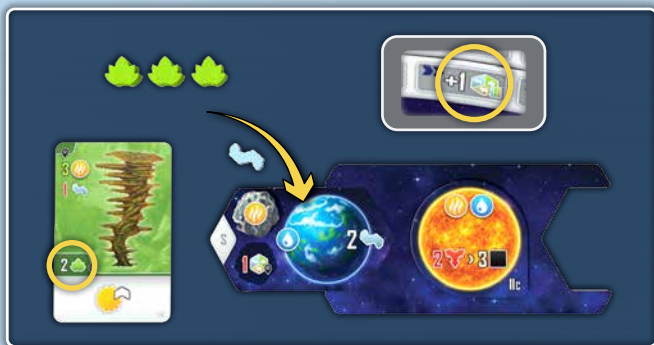
Příklad: Pavel posune svého vědce o 2 pole, položí svůj kámen stvoření a zahraje akci Vznik života.



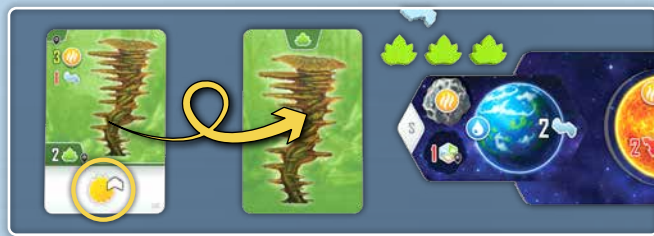
Rozhodne se zahrát kartu rostlin na modrou planetu ve své sluneční soustavě. Ta se skládá z této planety, 1 asteroidu a hvězdy IIc. Karta vyžaduje 3 a odstranění 1 . Pavel již má 2 (na asteroidu a hvězdě) a aby splnil požadavek, odhodí jinou kartu života s ikonou . Díky tomu může odstranit 1 z této planety.



Poté díky efektu karty získá 2 a díky pohybovému bonusu 1 navíc.



Nakonec vyhodnotí efekt uvedený ve spodní části karty života (akci Vývoj hvězdy) , kartu otočí a umístí ji vedle své modré planety.



AKTIVACE HVĚZD

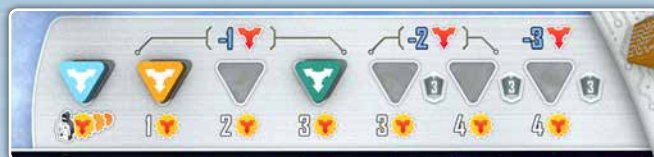


Využijte základní chaos vesmíru k vyvolání hvězdných jevů. Utrácením entropie přimějete své hvězdy uvolnit svůj potenciál a ovlivnit vesmír kolem nich.

Vyberte libovolný počet hvězd ve své herní oblasti a vždy po zaplacení uvedeného množství postupně vyhodnotte jejich efekty. **Během této akce smíte každou hvězdu aktivovat pouze jednou.**

Ukazatel na stupnici generátoru vám podle své pozice poskytuje slevu na entropii pro určitý počet aktivovaných hvězd. Slevu můžete uplatnit pouze tehdy, zahrajete-li tuto akci z akčního pole Aktivace hvězd (viz str. 11).

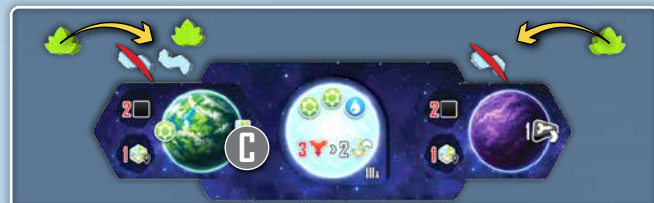
Příklad: Lenka zahraje akci Aktivace hvězd. Aktivuje všechny 3 hvězdy ve svých slunečních soustavách. Její pozice na stupnici generátoru jí umožňuje slevu -1 až pro 3 aktivované hvězdy.



Nejprve namísto 2 zaplatí 1 a získá 3 (A). Následně namísto 2 zaplatí 1 a získá 3 (B).



Nakonec namísto 3 zaplatí 2 a dvakrát provede vývoj organismu, čímž vyvine 2 na 2 (C).



ZALOŽENÍ BIOMU



Upravte environmentální podmínky svých světů. Vytvořením konkrétních biomů vytváříte ekologické niky nezbytné pro to, aby vaše organismy mohly prosperovat a přizpůsobovat se.

Vezměte si 1 biom z nabídky a umístěte jej k planetě ve své herní oblasti. Zůstane zde po zbytek hry. Vedle každé planety můžete mít pouze 1 biom. Dojde-li některá z hromádek biomů, doplňte ji z druhé poloviny téhož biomu.

ANATOMIE DÍLKU BIOMU

Typ biomu:

- Hojný
- Nehostinný

Požadavek na organismy:
Typy a množství organismů na této planetě, které umožňují otočení biomu na splněnou stranu.

Podmínka aktivace:
Akční pole, na kterém musíte ukončit pohyb, abyste získali odměnu.

Odměna:
Získáte ji na konci kroku Pohyb. Vzácné biomy vyžadují pro získání odměny zaplacení 1 .

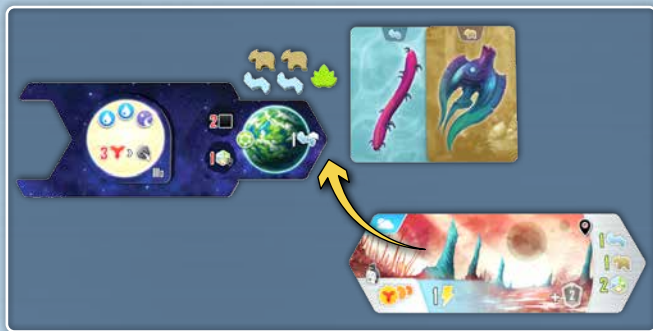
Navýšení odměny:
Ukázka, jakým je odměna upravena na opačné straně dílku.

Biomy poskytují trvalé schopnosti, které se spouštějí při vyhodnocení konkrétních akčních polí. Tuto schopnost můžete vylepšit splněním požadavků biomu. Jakmile na planetě získáte organismy uvedené na tomto biomu označené symbolem , směte jako volnou akci tento biom otočit na splněnou stranu.

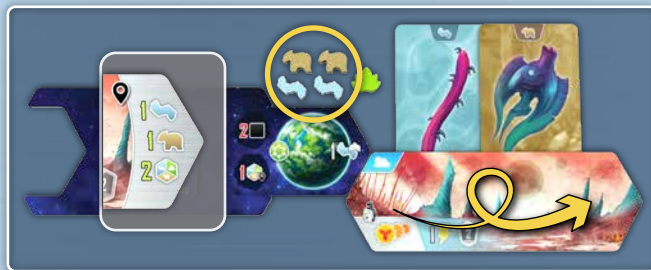


Tento efekt vám umožní otočit biom na splněnou stranu **bez splnění** jeho požadavků.

Příklad: Pavel zahraje akci Založení biomu. Má pouze jednu planetu bez biomu, ke které může nový biom umístit.



Organismy na této planetě zároveň splňují požadavek biomu, a proto Pavel může tento biom ihned otočit na splněnou stranu.



VYLEPŠENÍ KONZOLE



Vědec je jen tak schopný, jak výkonné jsou jeho nástroje. Přesměrujte energii k překalibraci své konzole a zpřístupněte si vyšší úroveň funkcí, které ohýbají zákony simulace ve váš prospěch.

Zaplatěte a vylepšete 1 ze svých 3 karet specializace přiřazených ke kamenům stvoření. **Univerzální kámen stvoření nemá přiřazenou kartu, nelze jej vylepšit a ostatní karty specializace na něj nemají vliv.** Zvolte kartu přiřazenou k danému kameni stvoření a otočte ji tak, aby zobrazovala efekt další úrovně.

Poté si, je-li to možné, vezměte zpět odpovídající kámen stvoření z herní desky (**neaktivujete tím hvězdu ani nezískáte entropii**). Podrobný popis všech efektů karet specializace najdete na přehledových kartách.

Karty specializace mají 3 úrovně:

Úroveň 0: Bez efektu.

Úroveň 1: Efekt spustíte, když zahrajete danou akci s **odpovídajícím** kamenem stvoření.

Úroveň 2: Silnější efekt.

Poznámka: Ve spodní části každé karty specializace je uveden přehled efektů všech jejích úrovní.

Příklad: Honza zahraje akci Vylepšení konzole. Zaplatí 3 a vylepší svou kartu specializace pro Stvoření planety (A). Tuto kartu vylepšuje poprvé, proto ji otočí z úrovně 0 na úroveň 1 a odemkne nový efekt, který se spustí pokaždé, když zahraje danou akci s odpovídajícím kamenem stvoření (B).



Nakonec, jelikož jeho kámen stvoření planety leží na herní desce, vezme si jej zpět a položí naležato na příslušné pole na své konzoli.



DOBÍRÁNÍ KARET ŽIVOTA

2 Prohledejte archivy genetického potenciálu a objevte nové možnosti. Vyberte si nejvhodnější vzorky k osídlení vašich planet.

Doberte si 2 karty života z nabídky. Dojde-li některý z balíčků, doplňte nabídku z druhé poloviny stejného typu karet.

Poznámka: Počet karet v ruce není omezen.

ZACHYCENÍ ASTEROIDU



Nasměrujte bloudící kosmický úlomek na kolizní dráhu s vaší planetou. Přestože dopad něco stojí, přináší nové zdroje a okamžitou změnu v podmínkách jejího dalšího vývoje.

Zvolte dostupný asteroid z nabídky a umístěte jej na prázdné odpovídající pole planety ve své herní oblasti. Zaplaťte uvedenou cenu:

- 1 figurku organismu z této planety
– NEBO –
- 2 .

Zvolíte-li asteroid typu nebo , musíte navíc zaplatit 1 . Poté aktivujte efekt planety, na kterou jste asteroid umístili.

Příklad: Lenka zahraje akci Zachycení asteroidu. Zaplatí 1 a vezme si asteroid typu .



Asteroid umístí na jednu ze svých planet. Protože na této planetě má 3 zvolí zaplacení 1 figurky organismu (A). Rozhodne se však navíc zaplatit 2 a umístí asteroid na horní pole pro asteroid (B). Nakonec aktivuje efekt planety a zahraje akci Stvoření planety.



Důležité: Na každou planetu smíte umístit nejvýše 2 asteroidy.



Tento efekt vám umožní zahrát akci Zachycení asteroidu **bez zaplacení** jakékoli ceny.

PREBIOTICKÁ POLÉVKA



Využijte surovou, vířící směs hmoty a energie, která předcházela veškerému stvoření. Pohánějte svůj generátor a získejte základní zdroje potřebné k zahájení nového cyklu.

Posuňte svůj ukazatel generátoru o 1 pole na stupnici generátoru a získejte 1 a 1 .

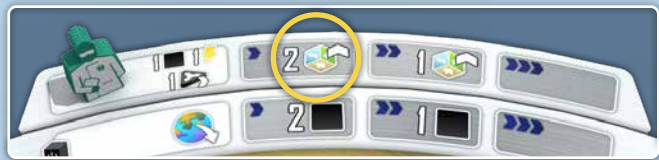
Poznámka: Stupnice generátoru poskytuje slevu pouze v okamžiku, když zahrajete akci Aktivace hvězd z akčního pole. Zároveň určuje u kolika hvězd můžete slevu uplatnit. Poslední 3 pole na stupnici vám při dosažení okamžitě přinesou bonus v podobě VB. Nacházíte-li se na posledním poli a měli byste se posunout dále, místo každého dalšího pohybu získáte 3 VB.



Pohybový bonus u akce Prebiotická polévka vám umožní vyvíjet organismy. Každý postup ve vývoji vám umožní provést jednu z následujících možností:

- Získejte 1 (na libovolné planetě, která má méně než).
- Vyviňte 1 na 1 (na libovolné planetě, která má méně než 5 .
- Vyviňte 1 na 1 (na libovolné planetě, která má méně než 5 .

Příklad: Lenka se posune o 1 pole a zahraje akci Prebiotická polévka. Pohybový bonus jí umožní vyvinout 2 organismy ve své herní oblasti.



Nejprve provede vývoj na jedné ze svých planet a vyvine 1 🌱 na 1 🐘. Poté na druhé své planetě vyvine 1 🦋, takže si vezme 1 figurku 🦋 ze společné zásoby a položí ji ke své planetě.



Nakonec na stupnici generátoru posune svůj ukazatel generátoru o 1 pole, získá 3 VB a 1 ⬛ a 1 ⚡.



MISE

Porovnejte aktuální stav své simulace s požadavky zkušebních protokolů. Úspěšné splnění těchto zadání je jediným způsobem, jak prokázat svou kontrolu nad univerzálními silami.

V tomto kroku zkontrolujte, zda jste splnili některou z misí a/nebo cílů:

SPLNĚNÍ MISE



Na začátku hry obdrží každý hráč 2 karty misí do ruky. Splníte-li podmínku uvedenou v horní části některé ze svých karet misí, **smíte** ji vyhodnotit a získat uvedenou odměnu. Po splnění mise a jejím vyhodnocení **musíte** ze své ruky **odhodit obě karty** misí.

Všechny mise jsou podrobně popsány v Příloze na straně 14.

HLAVNÍ CÍLE HRY



Zkontrolujte, zda jste splnili některou z podmínek hlavních cílů. Splníte-li podmínku, **musíte** za každou splněnou podmínku posunout svůj ukazatel na odpovídající stupnici cíle o 1 pole.



Pravé krajní pole může obsadit pouze 1 hráč. Dosažením tohoto pole splníte daný cíl a přiblížíte hru jejímu konci.

Všechny hlavní cíle jsou podrobně popsány v příloze na straně 14.

CÍLE ORGANISMŮ



Zkontrolujte, zda jste splnili podmínku malého a/nebo velkého cíle organismů. Splníte-li ji, vezměte si horní odpovídající dílek cíle.

Od každého typu malého cíle organismů si smíte vzít pouze 1 dílek. Získáním dílku velkého cíle organismů přiblížíte hru jejímu konci.

OBNOVENÍ KAMENŮ STVOŘENÍ

Postavte všechny své ležící kameny stvoření.

PŘÍLOHA

KARTY MISÍ

Všechny podmínky se vztahují pouze na vaši herní oblast.



M1

Požadavek: Musíte mít 3 planety různých typů.
Odměna: Získejte 2 za každý biom ve své herní oblasti.



M5

Požadavek: Musíte alespoň 3x posunout svůj ukazatel generátoru.
Odměna: Získejte 2 za každou zahraniční kartu planety a/nebo zvířete.



M9

Požadavek: Musíte mít 3 ikony v 1 své sluneční soustavě.
Odměna: Získejte 2 za každou zahraniční kartu bakterie a/nebo zvířete.



M2

Požadavek: Musíte mít 3 různé typy asteroidů.
Odměna: Získejte 2 za každou zahraniční kartu bakterie a/nebo rostliny.



M6

Požadavek: Musíte mít hvězdu úrovně IIIA.
Odměna: Získejte 2 za každou planetu ve své herní oblasti.



M10

Požadavek: Musíte mít 3 ikony v 1 své sluneční soustavě.
Odměna: Získejte za každou úroveň svých vylepšených karet specializace.



M3

Požadavek: Musíte mít 1 kartu specializace vylepšenou na úroveň 2.
Odměna: Získejte 1 za každou hvězdu ve své herní oblasti.



M7

Požadavek: Musíte mít hvězdu úrovně IIIb.
Odměna: Získejte 1 za každou kartu života jednoho zvoleného typu ve své herní oblasti.



M11

Požadavek: Musíte mít 3 ikony v 1 své sluneční soustavě.
Odměna: Doberte si 1 kartu života za každý svůj posun na stupnici generátoru.



M4

Požadavek: Musíte mít každou kartu specializace alespoň jednou vylepšenou.
Odměna: Získejte 1 za každou planetu ve své herní oblasti.



M8

Požadavek: Musíte mít hvězdu úrovně IIIc.
Odměna: Doberte si 1 kartu života za každou planetu s alespoň 1 organismem ve své herní oblasti.



M12

Požadavek: Musíte mít 3 ikony v 1 své sluneční soustavě.
Odměna: Získejte 1 za každý asteroid ve své herní oblasti.

HLAVNÍ CÍLE HRY



Posun ukazatele: Kdykoliv vyvinete jednu ze svých hvězd na 3. nebo 4. úroveň.



Posun ukazatele: Kdykoliv umístíte první asteroid do některé sluneční soustavy.



Posun ukazatele: Kdykoliv splníte biom.



Závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB × počet planet jednoho typu ve své herní oblasti (každý hráč si zvolí typ).



Závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB za každou svou planetu, která má biom a alespoň 1 kartu života.



Závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB × počet různých hvězd ve své herní oblasti.



Alternativní závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB × počet svých asteroidů na polích s nákladem organismu.



Alternativní závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB × počet svých planet, které mají alespoň 1 organismus každého typu.



Alternativní závěrečné bodování: Získáte uvedený počet VB × počet úrovní vylepšení svých karet specializace.

KARTY ZVÍŘAT

Všechny odměny se násobí podle splněné podmínky (týká se entropie i VB). Všechny podmínky se vztahují pouze na vaši herní oblast.



L45
Získejte 1 a 2 VB za každou planetu jednoho typu (typ si zvolíte).



L46
Získejte 1 a 3 VB za každý splněný biom.



L47
Získejte 1 a 2 VB za každou planetu jiného typu.



L48
Získejte 1 a 2 VB za každou uhlíkovou planetu.



L49
Získejte 2 VB za každou hvězdu jiné úrovně.



L50
Získejte 1 a 3 VB za každou planetu s alespoň 1 zvířetem.



L51
Získejte 1 a 2 VB za každou zahraniční kartu života (bakterie/rostlina/zvíře) jednoho typu dle vlastní volby.



L52
Získejte 1 a 2 VB za každou horkou planetu.



L53
Získejte 1 a 2 VB za každý biom.



L54
Získejte 1 a 2 VB za každou úroveň vylepšení svých karet specializace.



L55
Získejte 3 VB za každou radiační planetu.



L56
Získejte 1 a 2 VB za každý asteroid jednoho typu dle vlastní volby.



L57
Získejte 2 VB za každou vodní planetu.



L58
Získejte 1 a 2 VB za každý svůj posun na stupnici generátoru.



L59
Získejte 1 a 2 VB za každou planetu s alespoň 1 bakterií.



L60
Získejte VB rovné součtu úrovní všech svých hvězd.



L61
Získejte 1 a 2 VB za každou zahraniční kartu života.



L62
Získejte 1 a 2 VB za každý váš asteroid.



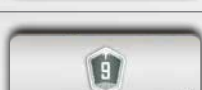
L63
Získejte 1 VB za každou vaši planetu.



L64
Získejte 3 VB za každou planetu s alespoň 1 .



L65
Získejte 1 a 3 VB za každý odlišný asteroid.



L66
Získejte 9 VB.

HVĚZDY IV. ÚROVNĚ



IVA

Zaplaťte 4 a získejte 1 VB za každou zahraniční kartu života.



IVB

Zaplaťte 4 a získejte 3 VB za každou hvězdu ve své herní oblasti.



IVC

Zaplaťte 4 a získejte 2 VB za každou planetu ve své herní oblasti.

REJSTŘÍK SYMBOLŮ

	Získejte 1		Musíte mít 1		Zaplaťte 1 („0“ = zdarma)
	Sleva 1		VB na konci hry		Okamžité VB
	Hvězda		Planeta		Karta života
	Akce Vývoj hvězdy		Akce Stvoření planety		Akce Vznik života
	Asteroid		Dílek biomu		Zahraná karta života
	Akce Zachycení asteroidu		Akce Umístění biomu		Karta specializace
	Akce Zachycení asteroidu bez zaplacení její ceny		Splnění (otočení) biomu Otočte biom na splněnou stranu bez splnění jeho požadavků.		Akce Vylepšení konzole
	Horká planeta		Entropie (zdroj)		Bakterie (organismus)
	Uhlíková planeta		Energie (zdroj)		Rostlina (organismus)
	Vodní planeta		Hmota (zdroj)		Zvíře (organismus)
	Radiační planeta		Aktivace jedné hvězdy		Libovolný organismus
	Podmínka tepla		Akce Aktivace hvězd (každou hvězdu smíte aktivovat pouze jednou za akci)		Vyvinutí libovolného organismu (zisk  /  → )
	Podmínka uhlíku		Získejte kámen stvoření zpět bez aktivace  a zisku  .		Vývoj uvedeného organismu (např. bakterie na rostliny)
	Podmínka vody		Číslo úrovně hvězdy		Posun na stupnici generátoru
	Podmínka radiace		Stejný typ (volba hráče) / shodný typ (např. karet života)		Vztahuje se k dané komponentě, se kterou provádíte akci.
	Libovolná podmínka života		Různé typy (např. planet)		