ZKÁZA NA ORBITĚ

PRAVIDLA PRO RYCHLÝ START

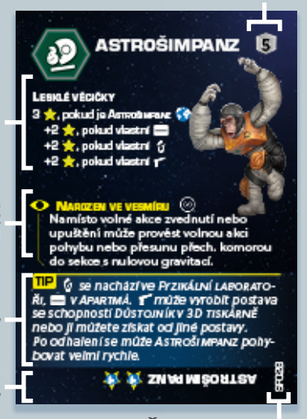
autor: Matt Eklund

FOX in the BOX

ION GAME DESIGN

KARTY

27 KARET IDENTITY



Limit vlivu

Úkoly

Schopnost po odhalení

Strategické tipy

Bonusové body

Číslo karty

28 KARET SKRIPTŮ

Podmínky skriptu

Označení karty bota

Skript soustředění

Základní skript

27 KARET POSTAV/BOTŮ

Bonusové body (pokud je to vaše BP)

Počáteční lokace a pokyny pro přípravu postavy

Pozice pro umístění aktivačního disku

Limit vlivu

Schopnosti

Pozice pro předměty

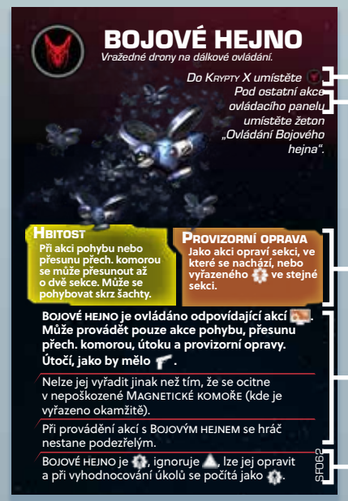
Číslo karty

Úkoly

Schopnost po odhalení

Pozice pro umístění kostek vlivu

8 KARET PROJEKTU X



Počáteční sekce

Pokyny pro přípravu

Schopnosti

Herní pokyny

Číslo karty

KOMPONENTY

Předměty

Antihmota (1×)

Artefakt (1×)

Fufík (1×): Je ve hře, pouze pokud je v ní Miliardář.

Hasák (16×): Lze s ním útočit, okrádat nebo sabotovat.

Helma (12×): Chrání člověka před hasákem a nebezpečím.

Kufřík (1×)

Nanogel (8×): Lze jím oživit vyřazené postavy.

Ohnivá bomba (8×): Lze ji upustit/hodit, a zapálit tak sekci.

Pistole (6×): Lze s ní útočit, okrádat nebo sabotovat.

Raketová křídla (1×): Jsou ve hře, pouze pokud je v ní Kaskadérka.

Telepatická krysa (1×): Tento předmět je současně postavou.

Žetony stavů sekcí

Kontaminace (20×): Zabírá pozici pro předmět; označuje, že postava je kontaminována. *Druhá strana žetonu zámku.*

Oheň (16×): Nebezpečí. *Druhá strana žetonu udušení.*

Past (3×): Je ve hře, pouze pokud je ve hře Agentka.

Poškození (30×): Umisťuje se na poškozené sekce. *Druhá strana žetonu Šedivého sajrajtu.*

Šedivý sajrajt (30×): Umisťuje se na sekce. Souvisí se stejnojmenným Projektem X. *Druhá strana žetonu poškození.*

Udušení (16×): Nebezpečí. *Druhá strana žetonu ohně.*

Zámek (20×): Brání pohybu skrz chodby. *Druhá strana žetonu kontaminace.*

Žetony stavů postav

Kompromat (26×): Jeho použití umožňuje provést 1 akci s odpovídající postavou.

Kostka botů (1×): Využívají ji některé skripty botů.

Medikův ukazatel (1×): Ukazuje postup plnění úkolu Medika.

Žeton anihilace (20×): Umisťuje se na anihilované postavy. *Druhá strana žetonu záchrany.*

Žeton vyřazení (20×): Umisťuje se na vyřazené postavy.

Žeton záchrany (20×): Umisťuje se na zachráněné postavy. *Druhá strana žetonu anihilace.*

Žetony dat

Digitální asistent (20×): Tato data jsou současně postavou. *Druhá strana žetonu tajemství X.*

Důkazy (20×): Lze je vyrobit v Bezpečnostní stanici. *Druhá strana žetonu NDA.*

NDA (20×): Jsou ve hře, pouze pokud je v ní Právník. *Druhá strana žetonu důkazů.*

Tajemství X (20×): Hráč se může podívat na Projekt X. *Druhá strana žetonu Digitálního asistenta.*

Dřevěné figurky postav

Nestvůra – Projekt X (1×): Figurka nestvůry – Projektu X.

Postava – člověk (21×): Figurka postavy – člověka.

Postava – Kyborg (1×): Figurka postavy – člověka/robota.

Postava – robot (6×): Figurka postavy – robota.

Ukazatele a žetony stavů na plánu

Ukazatel evakuace (1×): Ukazuje, zda byla zahájena evakuace.

Ukazatel kamer/rušiček (2×): Ukazují stav kamer a rušiček.

Ukazatel minut (1×): Ukazuje, kolik minut zbývá do pádu stanice.

Ukazatel úrovně energie (1×): Ukazuje počet poškozených napájecích sekcí.

Změna plánu/schopnosti (18×): Změny na plánu podle postav ve hře.

Žeton vstupu do atmosféry (3×): Jeden z nich je náhodně vybrán při přípravě hry. Určuje, zda nastane minuta 0.

Žetony hráčů

Aktivační disk (9×, 1 na hráče): Slouží k aktivaci postav.

Kostka vlivu (72×, 8 na hráče): Ukazuje vliv hráčů na postavy.

Ukazatel minut pro hru 2 hráčů (9×): Ukazuje pořadí postav při hře 2 hráčů.

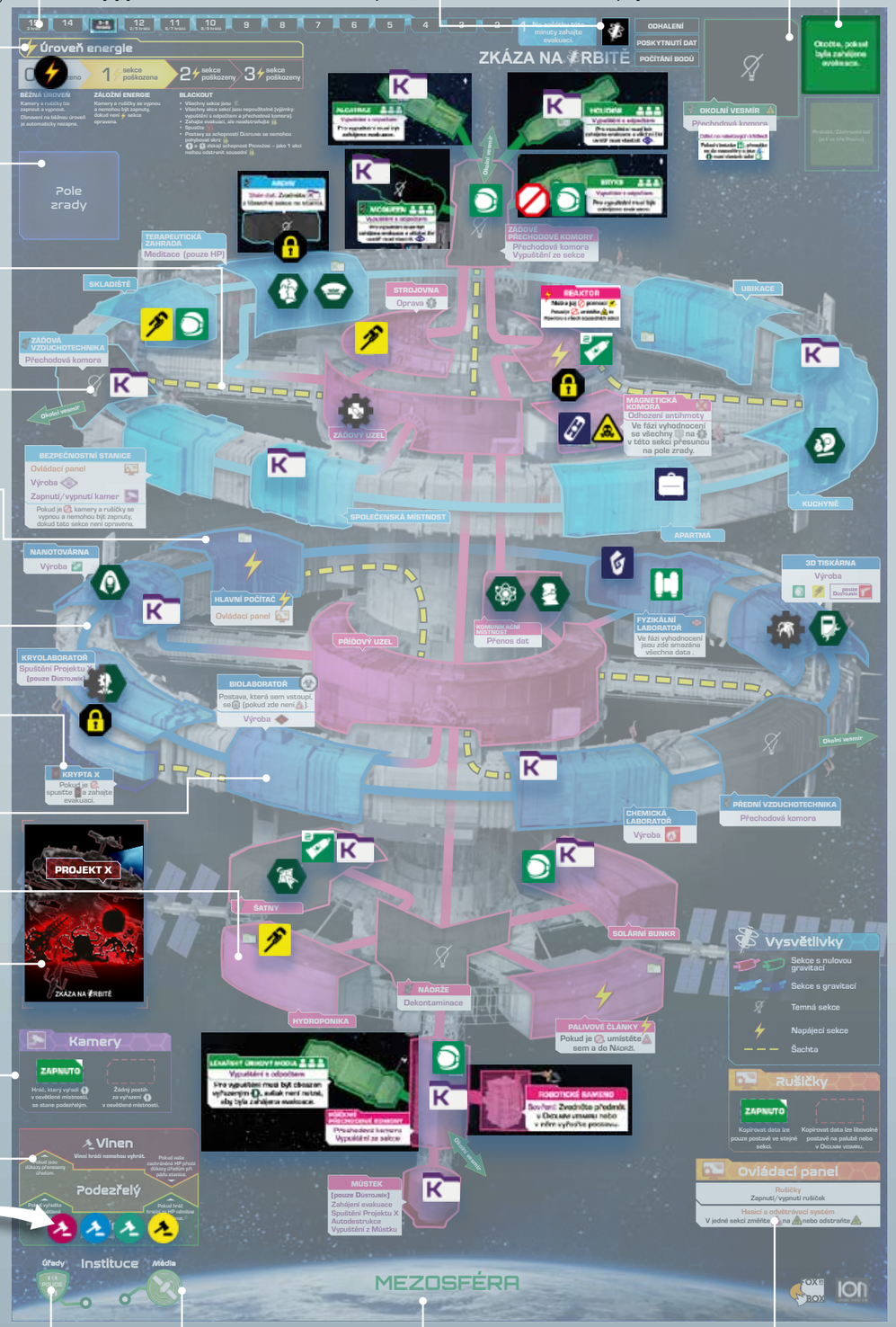
Žeton času (27×, 3 na hráče): Ukazuje budoucí události.

Žeton odhalení (9×, 1 na hráče): Ukazuje, které postavy se odhalily.

Žeton prvního hráče (1×): Umístí se před prvního hráče.

Žeton úplatku (12×): +1 akce, nebo +1 bod při pádu stanice.

Žeton viny (9×, 1 na hráče): Používá se na stupnici viny



Stupnice minut: Ukazatel minut na této stupnici ukazuje, kolik minut (kol) zbývá do konce hry.

Žeton vstupu do atmosféry: Umístěte sem jeden náhodně vybraný z těchto žetonů. Otočte jej, jakmile ukazatel minut dosáhne na pole „0“.

Okolní vesmír: Okolní vesmír je považován za sekci mimo stanici. Člověk sem může vstoupit jen s helmou.

Ukazatel evakuace: Otočte jej, jakmile je zahájena evakuace.

Stupnice úrovně energie: Ukazuje počet poškozených napájecích sekcí a dopady nedostatku energie na hru.

Pole zrady: Po odhalení postavy se sem z její karty přesunou kostky vlivu jiných hráčů.

Šachta: Cesta mezi sekcemi, kterou se může pohybovat pouze postava se schopností *Tunelová krysa*.

Temná sekce: Pokud aktivní hráč vyřadí člověka v temné sekci, nestane se podezřelým.

Napájecí sekce: Poškození napájecích sekcí (se symbolem blesku) snižuje úroveň energie.

Chodba: Cesta mezi sekcemi; pohyb skrze ni stojí jednu akci.

Jméno sekce / textová bublina: Jméno sekce, akce, které v ní lze provádět, a účinky této sekce.

Sekce s gravitací: Modré sekce mají gravitaci.

Sekce s nulovou gravitací: Růžové a zelené sekce mají nulovou gravitaci.

Projekt X: Jakmile je spuštěn Projekt X, otočte tuto kartu.

Kamery: Kamery zaznamenají, pokud je vyřazen člověk v osvětlené sekci.

Ukazatel viny: Ukazuje vinu jednotlivých hráčů. Všichni začínají jako nevinní.

Úřady: Sem umisťujte kopie dat přenesených nebo poskytnutých úřadům.

Média: Sem umisťujte kopie dat přenesených nebo poskytnutých médiím.

Mezosféra: Sem se přesunou zachráněné postavy a únikové moduly; zůstávají zde do pádu stanice.

Akce ovládacího panelu: Lze je provést v Bezpečnostní stanici nebo Hlavním počítači.

PŘEHLED SEKCÍ

- horní prstenec
- dolní prstenec
- centrální osa
- únikové moduly a speciální sekce

Robotické rameno			
3D tiskárna	Hydroponika	Nanotovárna	Skladiště
Alcatraz	Chemická laboratoř	Nádrže	Společenská místnost
Apartmá	Komunikační místnost	Nouzový únikový modul	Solární bunkr
Archiv	Kryolaboratoř	Okolní vesmír	Strojovna
Bezpečnostní stanice	Krypta X	Palivové články	Šatny
Biolaboratoř	Kuchyně	Pirátská/Záchranná loď	Terapeutická zahrada
Bryks	Lékařský únikový modul	Příďová vzduchotechnika	Ubikace
Fyzikální laboratoř	Magnetická komora	Příďové přechodové komory	Záďová vzduchotechnika
Hlavní počítač	McQueen	Příďový uzel	Záďové přechodové komory
Houdini	Můstek	Reaktor	Záďový uzel

VÍTEJTE U PRAVIDEL PRO RYCHLÝ START

Pokud jste Zkázu na orbitě nikdy nehráli a chcete se ji naučit, začněte s těmito pravidly. Na konci také naleznete pravidla sólo hry „Automatická stanice“.

KDE JSTE?

Něco na stanici je špatně. Posádka od rána běhá sem a tam a nikdo mi nechce nic říct. Souvisí to s tím zvláštním zvukem, který jsem slyšel před chvílí? Nebo s tou podivnou zprávou, kterou jsem dostal v noci? A proč se na mě ten robot usmívá? Hej, ten chlápek má nasazenou helmu, mám si taky nějakou sehnat? Stanice se podivně natáčí… to se sice občas děje, ale není to nebezpečné? Ale kdyby to bylo něco nebezpečného, tak by se rozezněl poplach nebo tak něco, že? A vypadala Země vždy tak… velká?

CO JSTE ZAČ?

Představte si tucet náhodných osob, robotů a dalších „bytostí“, z nichž každá má své vlastní schopnosti, cíle a tajné vztahy, pobíhajících po vesmírné stanici, která přibližně za 13 minut shoří v atmosféře. Jste jednou z těchto bytostí a v rámci spiknutí, kterého se účastní také vaši pomocníci, se snažíte splnit své vlastní cíle. Ale tito pomocníci mohou být zároveň spojenci i dalších zájmových skupin na stanici, což pro vás může představovat problém. Navíc je pravděpodobně na stanici také uzamčena nějaká mimozemská bytost nebo vražedná nestvůra… což je problém úplně pro všechny.

Hra Zkáza na orbitě je hlavolam plný nápaditých řešení, ale ten se bude v průběhu hry měnit, kroutit a narostou mu zuby. Ve vrcholných chvílích plně využijete unikátní taktickou svobodu a s pomocí svých konspirátorů splníte cíle své skryté identity, zatímco se budete snažit vydedukovat identity a cíle svých protihráčů. Zkáza na orbitě je zapeklitý zážitek plný intrik, který vás neustále nutí reagovat na změny.

Hodně štěstí!

OBSAH

Pravidla 2

Příprava ukázkové partie 3

Ukázková partie 5

13 minut do pádu stanice 6

12 minut do pádu stanice 8

11 minut do pádu stanice 9

10 minut do pádu stanice 10

9 minut do pádu stanice 12

8 minut do pádu stanice 14

7 minut do pádu stanice 16

Pád stanice 17

Automatická stanice 18

Povídka 24

Strategické tipy 25

PRAVIDLA

Hra Zkáza na orbitě má tři sešity pravidel:

ZKÁZA NA ORBITĚ: PRAVIDLA PRO RYCHLÝ START

Tuto příručku právě čtete a jde o nejlepší místo, kde začít svou cestu. Uvnitř naleznete:

- **Přehled komponent a mapu stanice spolu s příslušnými pojmy** na rozbalovací části přebalu.
- **Ukázkovou partii**, v níž budete následovat zvláštní herní pokyny. Pravidla ukázkové partie se nijak neliší od běžné hry a nejsou ani zjednodušena, ale jsou představována postupně v průběhu hry a výukové partie se účastní jen méně komplikované postavy. Spolu s vámi bude hrát Lindsey, nezávislá hráčka řízená pokyny pravidel. Bude hrát s odkrytými kartami, takže uvidíte, proč dělá jednotlivá rozhodnutí, a budete se z nich moci poučit.
- **Automatickou stanici** – jde o pravidla pro hraní s boty, ať už sólo, nebo při kooperativní hře. Lze je však použít i v dalších herních variantách Zkázy na orbitě.

ZKÁZA NA ORBITĚ: REFERENČNÍ PŘÍRUČKA

Užitečná pomůcka při hraní Zkázy na orbitě. Může vám pomoci s pochopením pojmů (a to i v průběhu ukázkové partie). Je psána cíleně jako průvodce s přesnými odkazy ve velmi formálním a zhuštěném stylu. Obsahuje rovněž přehled pojmů a symbolů a je koncipována jako pomůcka pro hráče.

ZKÁZA NA ORBITĚ: SLOŽKY POSTAV

V tomto sešitu naleznete zvláštní pravidla týkající se všech postav ve hře. Jsou zde detailně popsány schopnosti postav a další pravidla, která naleznete na jejich kartách. Také zde najdete pravidla týkající se komponent, které jednotlivé postavy přinášejí do hry. Tento sešit obsahuje rovněž i životní příběh každé z postav. Kromě toho jsou v něm popsány i karty Projektů X.

PŘÍPRAVA UKÁZKOVÉ PARTIE

Využijte obrázek přípravy herního plánu v části Komponenty a Umístění sekcí na začátku tohoto sešitu – ukazuje přípravu hry pro ukázkovou partii. Začněte položením plánu stanice mezi hráče.

KOMPONENTY HRÁČŮ

Ukázková partie je určena pro 3 hráče, využívá 12 konkrétních postav a 4 barvy hráčů (3 barvy pro jednotlivé hráče a čtvrtou pro „Lindsey“, za kterou bude hrát hra). Pokud je vás více než 3, hrajte za nějakou postavu společně. Pokud jste jen 2 nebo jen 1, hrajte za nadbytečné postavy s odkrytými kartami a společně se dohodněte, co vykonají ve svém tahu.

Každý hráč si vezme

- 8 **kostek vlivu**
- 1 **aktivační disk**
- 1 **žeton úplatku**
- 1 **žeton odhalení**
- 1 **ukazatel viny**
- 3 **žetony času**

v barvě podle své volby. Náhodně určete prvního hráče a dejte mu „žeton prvního hráče“.

Ukázka přípravy hráče:

Karty identity

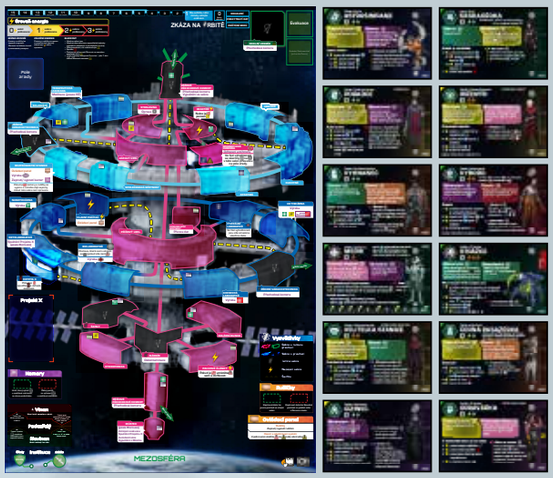
KARTY POSTAV

Běžně se karty postav losují ze všech postav ve hře. Ale v této hře využijeme tyto konkrétní postavy: Astrošimpanz, Cizinec, Černá pasažérka, Inženýr, Kaskadérka, Kyborg, Medik, Opravářka, Poradce, Strážce, Velitelka stanice a Vyhnanec.

Karty postav

POZNÁMKA: Těchto 12 postav je méně komplexních a hra díky nim bude vyrovnanější a méně chaotická, než kdybyste hráli s náhodně nalosovanými postavami. Tento výběr postav je vhodné využít, pokud chcete, aby daná partie byla právě takováto (např. při představování hry novým hráčům).

Připravte **karty identity, figurky postav ( )** a **kompromaty ( )** (kompromat je zkratka pro „kompromitující materiál“) pro výše uvedených 12 postav.



SKRYTÉ IDENTITY A JAK VYHRÁT

V této hře bude Lindsey hrát s odkrytými kartami. Dejte jí karty identity Inženýra a Velitelky stanice.

Zbylých 10 karet identity zamíchejte a dejte 2 karty lícem dolů každému hráči. Můžete se na ně podívat, ale držte je v tajnosti před ostatními hráči.

Některé informace na kartě identity jsou uvedeny také na kartě dané postavy. Některé informace jsou uvedeny pouze na kartě identity. Na obou kartách najdete úkoly postavy, což je seznam, který začíná hvězdičkami. Úkoly postav představují hlavní způsob, jak ve hře získat body. Proces bodování je detailně popsán na konci ukázkové partie v oddíle „Pád stanice“.

Lindsey si vybrala jako svou skrytou identitu Inženýra a jako svou bonusovou postavu Velitelku stanice. To znamená, že získá body za plnění úkolů inženýra a bonusové body, pokud bude Velitelka stanice vyřazena a nebude zachráněna v okamžiku pádu stanice (tímto pojmem se ve Zkáze na orbitě označuje konec hry). Svou volbu označí tak, že kartu Velitelky stanice otočí o 180 stupňů.

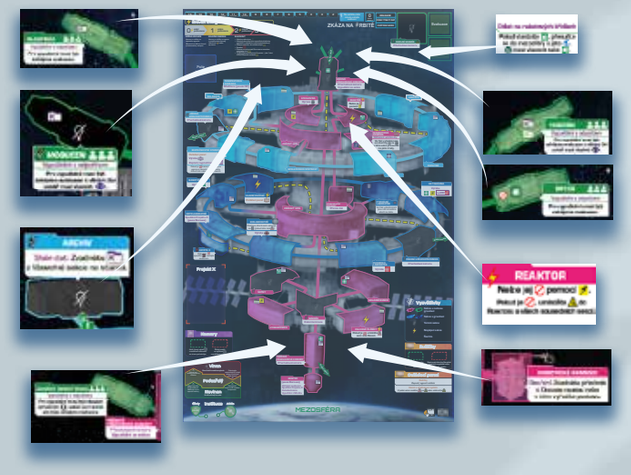
Nyní si musíte svou skrytou identitu vybrat vy. Vítězem hry se stává hráč s nejvíce body, které se nejlépe získávají právě plněním úkolů hráčovy skryté identity. Na své kartě identity najdete strategické tipy, které vám poradí, jak nejlépe splnit své úkoly. Tyto tipy vám mohou pomoci, ale můžete si vymyslet i vlastní plán. V této ukázkové partii nad výběrem postavy příliš neuvažujte a vyberte si skrytou identitu podle svých instinktů.

- Ze svých dvou karet identity si vyberte jednu jako svou skrytou identitu a druhou jako svou bonusovou postavu (BP).
- Kartu své skryté identity nechte, jak je, a kartu své BP otočte o 180 stupňů. Stále držte obě tyto karty v tajnosti před ostatními hráči.

SEKCE, PŘEDMĚTY A FIGURKY NA STANICI

Na mapu umístěte komponenty podle následujícího seznamu:

- **Změny na mapě:** Na patřičná místa vyznačená v horní části mapy umístěte 4 **únikové moduly**: Alcatraz, Bryks, Houdini a McQueen, a to vždy stranou se šipkou nahoru. Navíc umístěte na mapu další změny způsobené postavami účastnícími se vaší hry. Ve vaší první hře s 12 dříve uvedenými vybranými postavami to znamená následující: Poradce přidá **Archiv** vedle **Terapeutické zahrady**, Kaskadérka přidá akci **odlet na raketových křídlech** do **Okolního vesmíru**, Inženýr přidá **změnu plánu** k **Reaktoru**, Velitelka stanice přidá **Lékařský únikový modul** vedle **Příďových přechodových komor** a Opravářka přidá **Robotické rameno** vedle **Příďových přechodových komor.**



- **Kompromaty:** Normálně byste zamíchali všechny kompromaty lícem dolů a umístili je lícem dolů na všechny symboly K na mapě, počínaje od spodní části herního plánu nahoru (jen na fialové symboly).

V této ukázkové partii umístěte kompromat Astrošimpanze na zelený symbol kompromatu v Terapeutické zahradě. Ostatních 11 kompromatů zamíchejte lícem dolů a umístěte je lícem dolů na fialové symboly kompromatů, počínaje odspoda. Jeden fialový symbol v únikovém modulu Houdini zůstane prázdný.

Žetony a ukazatele:

Umístěte na herní plán:

- **žeton viny** ( ) každého hráče na **pozici „Nevinen“**,
- **ukazatel minut** ( ) **pro 3–9 hráčů na pozici „13“ na stupnici minut,**

- jeden ze **3 lícem dolů otočených a předem zamíchaných žetonů vstupu do atmosféry** ( ), a to (stále lícem dolů) na pozici „0“ na stupnici minut,
- **„Ukazatel evakuace“** ( ) **na pole „Evakuace“** v pravém horním rohu plánu,
- **ukazatele kamer a rušiček na pozici „ZAPNUTO“** ( ) na pole kamer a rušiček,
- **ukazatel úrovně energie** ( ) **na pozici „Běžná úroveň“,**
- **figurky postav** ( ) na jejich počáteční lokace, jak je uvedeno na jejich kartě,
- **předměty postav, které začínají na mapě:** v této partii konkrétně ***raketová křídla*** ( ) **Kaskadérky** do Fyzikální laboratoře,
- jednu náhodnou **kartu Projektu X** lícem dolů na její místo v blízkosti Krypty X,
- **artefakt** ( ) do **Fyzikální laboratoře**, ***antihmotu*** ( ) do **Magnetické komory** a ***kufřík*** ( ) do **Apartmá**,
- **helmy** ( ), **hasáky** ( ), **nanogely** ( ) a **žeton poškození** ( ) do sekcí, na nichž jsou předtištěny odpovídající symboly,
- **zámky** ( ) na chodby vedoucí k **Reaktoru**, **Kryptě X** a **Archivu** (tak, aby zakryly symboly otevřeného zámku ( )),
- žeton **udušení** ( ) do **Magnetické komory**,
- všechny zbylé žetony roztřiďte podle typů a umístěte je v dosahu všech hráčů jako společnou zásobu.

POZNÁMKA: Pro hru 4 hráčů jste umístili ukazatel minut na pozici „13“. Ve hře Zkáza na orbitě představuje každé herní kolo 1 minutu hektických posledních okamžiků stanice. Tahle hra vlastně simuluje, co budete dělat, když zjistíte, že se stanice rozpadne za… 13 minut.

Tuto úplnou přípravu hry můžete najít také na rozbalovací části přebalu na začátku této příručky. Dejte si ale pozor na to, že pro účely přípravy ukázkové partie začíná hru kompromat z Houdiniho v Terapeutické zahradě.

UKÁZKOVÁ PARTIE

autor: Jon Manker

„Slunce je vždy nové.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Účelem ukázkové partie je naučit vás hrát hru Zkáza na orbitě. Měli byste si ji zahrát dvakrát. Při první hře vás bude tento průvodce provázet až k 9 minutám do pádu stanice. Druhá ukázková partie končí 7 minut před pádem stanice. Po pádu stanice si spočítáte získané body. Jak už bylo řečeno dříve, bodování je detailně popsáno v oddíle „Pád stanice“ na konci ukázkové partie.

Při vaší ukázkové partii vám může pomoci seznam komponent a mapa rozmístění sekcí na rozbalovací části přebalu na začátku této příručky. Akce, které budete ve hře provádět, jsou relativně jednoduché, ale může být náročné se vyznat v množství postav, sekcí a předmětů. Není však nutné seznámit se se všemi těmito součástmi hry dopředu – můžete si užít jejich objevování v průběhu hraní. A po nějaké době všechny mechaniky hezky zapadnou do sebe a hra se promění ve fascinující filmový zážitek, který vytvoří zajímavý příběh při každé partii.

KOLA VE ZKÁZE NA ORBITĚ

Ve Zkáze na orbitě jsou kola hry nazývána „minutami“. Níže je uveden základní přehled jedné minuty. (Pojmy uváděné níže budou vysvětleny v průběhu ukázkové partie a také je najdete v Referenční příručce.)

V průběhu každé minuty provede každý hráč jeden tah, v rámci něhož vyhodnotí následující kroky v uvedeném pořadí:

1. **Odhalení** své skryté identity, pokud hráč chce.
2. **Umístění kostek vlivu** na kartu jedné postavy, pokud hráč chce.
3. **Aktivace** postavy pomocí **aktivačního disku**, NEBO **vyjednávání**.
   - Při **aktivaci** může postava provést v libovolném pořadí každou z následujících činností:
     - **1 akce** – může jít o základní akci, akci sekce, akci ovládacího panelu nebo akci konkrétní postavy.
     - **1 akce navíc** (pokud postava není vyčerpaná).
     - **1 volná akce zvednutí** nebo **upuštění**.
     - **1 akce za kompromat** – použijte kompromat k provedení jedné akce s postavou zobrazenou na kompromatu.
     - **1 akce úplatku** – použijte úplatek k provedení jedné akce s libovolnou postavou.
   - Při **vyjednávání** si do své zásoby vrátíte aktivační disk a jednu kostku vlivu z jedné libovolné postavy.
4. Vyřešení **žetonů času** a pokynů Projektu X.

ZPŮSOB POPISU UKÁZKOVÉ PARTIE

Níže uvedený text je rozdělen do kapitol nazývaných „minuty“. Každá kapitola má tři části:

První část popisuje základní koncepty popisované v dané kapitole.

Druhá část je napsaná takto (tj. kurzívou) a popisuje, co dělá Lindsey – včetně její strategie a jejích akcí. Na Lindsey není možné použít úplatek ani kompromat. Co to znamená, se dozvíte v průběhu hry.

- **Třetí část je napsaná takto (tj. tučně) a uvádí, co byste měli dělat v této minutě vy.**

S ohledem na Lindsey: *Existuje několik věcí, které budete mít zakázáno udělat kvůli přítomnosti Lindsey. Ty jsou uvedeny takto. Kromě toho se v textu objevují také* ***příklady****, které jsou pro zvýraznění rovněž uvedeny červeně.*

Tak se pusťme do hry!

13 MINUT DO PÁDU STANICE

1. kolo

„Váš charakter je vaším osudem.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Jednou z unikátních vlastností hry Zkáza na orbitě je, že ačkoliv vaší skrytou identitou je jedna konkrétní postava, můžete provádět akce se všemi postavami ve hře. Budete umisťovat **kostky vlivu** ( ) na karty postav (k nohám jejich ilustrace), aby se staly vašimi **konspirátory**. Následně budete umisťovat svůj **aktivační disk** ( ) nad hlavu libovolného svého konspirátora, abyste s ním provedli akce.

Postava je považována za vašeho konspirátora, pokud na ní máte aspoň jednu kostku vlivu a žádný jiný hráč na ní nemá více kostek vlivu než vy. Nemusíte mít více kostek než vaši soupeři, stačí shoda. Takže pokud máte na postavě jednu kostku vlivu a další hráč na ní má také jednu kostku vlivu, je tato postava konspirátorem vás obou. Další podmínkou toho, abyste postavu mohli aktivovat, je, že tato postava musí být „živá“. Všechny postavy v této ukázkové partii začínají jako živé. Další stavy, jako „vyřazený“ nebo „zachráněný“, budou vysvětleny později.

Po **aktivaci** svého **konspirátora můžete provést**:

1 akci s touto postavou, pokud je **vyčerpaná (tzn. měla na sobě na začátku vašeho tahu alespoň 1 aktivační disk)**.

2 akce s touto postavou, pokud NENÍ **vyčerpaná (tzn. neměla na sobě na začátku vašeho tahu žádné aktivační disky).**

POZNÁMKA: Při určování vyčerpanosti se počítají aktivační disky všech hráčů, tedy i váš.

Příklad: *V prvním kole aktivujete Opravářku umístěním svého aktivačního disku na její kartu a provedete s ní 2 akce. Pro další hráče po vás a i ve vašem následujícím tahu je Opravářka vyčerpaná, protože na ní leží váš disk. Pokud byste ji ve druhém kole aktivovali znovu, mohli byste s ní provést jen 1 akci (pokud nepoužijete její kompromat nebo svůj úplatek).*

Navíc můžete s aktivovanou postavou vždy provést 1 volnou akci zvednutí nebo upuštění.

V prvním kole se zaměříme na akce pohybu a zvednutí.

Akce **pohyb** umožňuje přesunout **figurku postavy** do sousedící sekce skrz **chodbu** (nebo **přechodovou komoru** – viz rámeček na str. 7).

Akcí **zvednutí** lze na stanici získat dva druhy věcí:

- **Předměty (čtvercové žetony)** umožňují provádět některé akce a/nebo jsou důležité pro některé úkoly. Předmět tohoto druhu umístěte na volnou pozici pro předmět, která je znázorněna jako tmavé pole na pravé straně karty postavy. Většina postav má tři pozice pro předměty a na jedné pozici pro předmět se smí nacházet jen jeden předmět (pokud karta postavy neříká jinak).
- **Kompromaty** ( ) získá hráč a nikoliv postava, která je zvedla. Hráči je drží skrytě ve své zásobě, dokud je nepoužijí.

Žeton kontaminace ( ) představuje zvláštní stav, který zabírá pozici pro předmět. Ať už chcete, nebo ne, každá postava, která vstoupí do Biolaboratoře, si na jednu **pozici pro předmět** umístí žeton kontaminace. To je důležité pro úkoly některých postav a nemá to žádné negativní důsledky. (Tedy, ne v tuto chvíli pro postavy na stanici, ale nejspíš hodně špatné důsledky pro lidi dole na Zemi, pokud se tam taková postava dostane. To je ale úplně jiný příběh...)

STRATEGIE LINDSEY

*Všimněte si, že skrytá identita Lindsey, Inženýr, má úkol související s kontaminací (konkrétně nechce, aby se jakákoli kontaminovaná postava zachránila). **Záchrana** je popsána na str. 11. Při podrobnějším prostudování úkolů Inženýra/Lindsey je vidět, že nejpřímočařejší cestou k zisku bodů je pro ni odpálení **antihmoty** ( ). Antihmota je předmět nacházející se na začátku hry v sekci Magnetická komora. Antihmota exploduje 4 minuty po jejím přesunu z Magnetické komory. Lindsey chce provést přesně to a nejlépe co nejrychleji, aby narušila plány ostatních hráčů. Takže, jak na to?*

*Antihmota se nachází v sekci za zamčenou chodbou. Zamčenou chodbou mohou projít pouze postavy se schopností **Důstojník**. Inženýr má tuto schopnost. Ale aby bylo pro ostatní obtížnější uhodnout Lindseyinu skrytou identitu, pokusí se Lindsey pro svůj plán s antihmotou využít Velitelku stanice, která touto schopností také disponuje. Antihmota se nachází v sekci se **žetonem nebezpečí** ( ). Aby v takovéto sekci přežil **člověk**, musí mít u sebe **helmu** ( ). Takže Lindsey musí Velitelce stanice nejprve nějak sehnat helmu.*

POZNÁMKA: Okolní vesmír představuje všechen vnější prostor okolo stanice. Ve hře je považován za jednu společnou sekci, do níž a z níž se lze přesunout pomocí akce pohybu nebo přechodové komory. Tento přesun musí následovat šipky – některé jsou obousměrné a některé jen jednosměrné. Přesun z Okolního vesmíru a do něj stojí 1 akci stejně jako obvyklý pohyb mezi sekcemi na stanici. Např. přesun ze Záďových přechodových komor do Příďových přechodových komor skrz Okolní vesmír stojí 2 akce. Také si všimněte, že Okolní vesmír vždy obsahuje nebezpečí, a každý člověk tedy potřebuje ke vstupu do něj helmu.

AKCE LINDSEY

Ve výukové partii bude Lindsey hrát s odkrytými kompromaty. Nejdříve udělá z Velitelky stanice svého konspirátora.

- ***Umístí 1 svou kostku vlivu na kartu Velitelky stanice.***

Protože jde o její první tah, je Velitelka stanice jejím jediným konspirátorem.

- ***Umístí svůj aktivační disk na Velitelku stanice.***

Velitelka stanice není vyčerpaná, takže Lindsey získá 1 akci navíc, celkem tedy 2 akce (a k tomu ještě i 1 volnou akci zvednutí/upuštění). Velitelka stanice začíná hru v Terapeutické zahradě. Lindsey se rozhodne okamžitě využít svou volnou akci zvednutí (jednou za tah) k získání kompromatu, který se jí může hodit později.

- ***Zvedne kompromat. Tímto získá kompromat na Astrošimpanze.***

Kompromat na Astrošimpanze získává hráč, v tomto případě Lindsey.

STRATEGIE LINDSEY

Původně Lindsey chtěla přesunout Velitelku stanice do Skladiště, aby tam zvedla helmu. Ale protože teď má kompromat na Astrošimpanze, bude nejspíš výhodnější využít k tomu Astrošimpanze v některém z dalších kol.

AKCE LINDSEY

Lindsey provede dvakrát akci pohybu.

- ***Přesune Velitelku stanice z Terapeutické zahrady do Záďového uzlu a pak do Reaktoru.***

AKCE HRÁČŮ – 1. KOLO

Určete, kdo bude hrát po Lindsey, a pak pokračujte po směru hodinových ručiček. V průběhu prvního kola:

S ohledem na Lindsey: *Neumisťujte kostky vlivu na Velitelku stanice, Černou pasažérku ani Astrošimpanze, aby Lindsey mohla provádět své akce v dalších kolech. Také nechte ležet helmu v Záďových přechodových komorách. Lindsey ji využije v jednom z dalších kol.*

- **Umístěte 1 kostku vlivu na kartu nějaké postavy, a získejte tak svého prvního konspirátora. Pokud má některá schopnost dané postavy fialový podklad, může být umisťování kostek vlivu upraveno dalšími pravidly popsanými v rámci dané schopnosti.**
- **Umístěte svůj aktivační disk na kartu tohoto konspirátora.**
- **Proveďte 1–2 akce** (1 akci, pokud je postava vyčerpaná, jinak 2). Proveďte libovolnou kombinaci akcí pohybu a zvednutí.
- **Pokud je to možné, zvedněte kompromat.** Snažte se, aby se vámi aktivovaný konspirátor v průběhu vašeho tahu ocitl v sekci s kompromatem, který může zvednout volnou akcí zvednutí.

Konec kola znamená, že je nejprve potřeba posunout ukazatel minut o jednu pozici doprava, v tomto případě na minutu 12. Do pádu stanice tak zbývá 12 minut, měřeno v čase hry. Žeton prvního hráče se nepřesouvá.

- **Přesuňte ukazatel minut z 13 na 12.**

12 MINUT DO PÁDU STANICE

2. kolo

„Protikladné se spojuje – a neshodné věci plodí tu nejkrásnější harmonii.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Některé akce vyžadují určitý předmět nebo jsou těmito předměty nějak upraveny. Jak jste si mohli všimnout při přípravě hry, ze začátku jsou některé předměty dostupné v určitých sekcích (buď tam začínají vždy, nebo je do hry přidaly zvolené postavy) nebo je mají některé postavy přímo u sebe. Určité předměty mohou být vyrobeny ve vybraných sekcích, na nichž je napsáno **„Výroba“**. Předměty jsou ve hře zastoupeny čtvercovými žetony a lze s nimi manipulovat akcemi zvednutí, upuštění, předání, hození a okradení. Názvy těchto akcí povětšinou srozumitelně napovídají, co se v takovém případě s předměty děje. (Jako obvykle se můžete podívat do Referenční příručky na konkrétní detaily.) Provedení některých akcí vyžaduje vlastnictví určitého předmětu; např. hasák nebo pistole jsou vyžadovány pro provedení sabotáže, která poškodí sekci a znemožní v ní provádět akce sekce. (Akce sekcí budou popsány v příští minutě.)

Akce mohou být ovlivněny také schopnostmi postav. Schopnost je obdélníkové pole s barevným podkladem ve střední části karty postavy. Schopnosti jsou často důležité, pokud chcete vytvořit kombinace perfektně navazujících akcí. Barva pole určuje, o jaký typ schopnosti se jedná: červená označuje útočné schopnosti, fialová schopnosti, které ovlivňují aktivaci nebo kostky vlivu atd. Pro další informace o těchto barvách se podívejte do Složek postav.

STRATEGIE LINDSEY

Lindsey chce aktivovat novou postavu, aby mohla opět provést dvě akce. Kdyby znovu aktivovala Velitelku stanice, mohla by s ní provést jen jednu akci, protože Velitelka stanice je vyčerpaná (na začátku tahu Lindsey na sobě měla aktivační disk). Protože Lindsey minulé kolo získala kompromat na Astrošimpanze, Lindsey si myslí, že je teď výhodné udělat z něj svého konspirátora.

Jejím plánem je přesunout Astrošimpanze někam, odkud může v pozdější minutě hodit helmu Velitelce stanice. Kvůli tomu NEVYUŽIJE volnou akci zvednutí na kompromat v Kuchyni, ale provede dva pohyby a volnou akcí zvedne helmu.

AKCE LINDSEY

- ***Umístí 1 kostku vlivu Lindsey na Astrošimpanze** a přesune svůj **aktivační disk z Velitelky stanice na Astrošimpanze.***

*Lindsey provede dvakrát akci pohyb, přičemž Astrošimpanzova schopnost Tunelová krysa jí umožní pohyb skrz **šachtu**, což je žlutá přerušovaná čára na mapě. Použití této schopnosti nic nestojí, jen Astrošimpanzovi přidává další možnosti pohybu.*

- ***Přesune jej šachtou z Kuchyně do Reaktoru.** Druhým pohybem jej **přesune chodbou do Záďových přechodových komor a volnou akcí zvedne helmu**. Umístí žeton helmy na pozici pro předmět na kartě Astrošimpanze.*

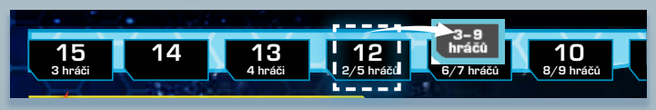
AKCE HRÁČŮ – 2. KOLO

Hrajte ve stejném pořadí hráčů jako v předešlém kole – v průběhu hry se již toto pořadí nezmění. (Toto už nebude dále zmiňováno.)

***S ohledem na Lindsey:** Jako předtím neumisťujte kostky vlivu na Velitelku stanice, Černou pasažérku ani Astrošimpanze, ani se neodhalujte jako Astrošimpanz nebo Černá pasažérka (aby Lindsey mohla provádět své akce v dalších kolech).*

- Získejte nového konspirátora. **Umístěte kostku vlivu na kartu libovolné postavy**, která zatím není vaším konspirátorem.
- Aktivujte tohoto nového konspirátora. **Přesuňte svůj aktivační disk na kartu tohoto konspirátora**. Nezapomeňte, že pokud tato postava není vyčerpaná, můžete provést 2 akce.
- Pokuste se zvednout nějaký předmět. Pohyb a zvednutí kompromatu je dobrý nápad, ale můžete také zkusit zvednout předmět, který vám pomůže později.
- Pokuste se využít některou ze schopností postavy. Pokud je to možné, využijte schopnost svého nového konspirátora, nebo si alespoň přečtěte jeho schopnosti, ať víte, čeho je schopen.

Na konci kola opět posuňte ukazatel minut, tentokrát na pozici „11“.



11 MINUT DO PÁDU STANICE

3. kolo

„Nadbytek znalostí vás nenaučí moudrosti.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Kromě základních akcí, jako jsou pohyb a zvednutí, jsou ve hře k dispozici i **akce sekcí**. Ty jsou napsány fialovým písmem v textové bublině vedle jednotlivých sekcí (podrobnosti můžete najít v Referenční příručce). Provedení akce sekce stojí 1 akci stejně jako u základních akcí. Akce sekcí však mohou být provedeny pouze postavou, jejíž figurka se nachází v odpovídající sekci. Sekce může být **poškozena**. Poškození znamená, že v této sekci nelze provádět akce sekce, a občas to má i další důsledky. Poškození sekce se označuje umístěním žetonu poškození (🚫) na textovou bublinu této sekce. Další charakteristiky sekcí, jako např. „temná“, nejsou poškozením ovlivněny.

Sekci lze poškodit různými způsoby, ale tím nejčastějším je provedení základní akce **sabotáž**, což vyžaduje, aby konspirátor provádějící tuto akci vlastnil **hasák** (🔨) nebo **pistoli** (🔫). Sekce mohou mít některé další vlastnosti označené symboly (např. **temná** (🌑)) nebo vysvětlené textem (např. text v Biolaboratoři říká, že postava, která do ní vstoupí, je tím kontaminována (☣)).

STRATEGIE LINDSEY

Úkolem skryté identity Lindsey – Inženýra je mimo jiné zabránit tomu, aby se jakákoli kontaminovaná postava dostala zpátky na Zemi (za což Lindsey získá 4 body). Postavy se stávají kontaminovanými v Biolaboratoři. Je důležité si uvědomit, že v této hře se často stává, že jiný hráč ve svém tahu aktivuje postavu, se kterou jste plánovali hrát, a zmaří tak vaše plány. Lindsey to má jednodušší, protože vám bylo řečeno, abyste nepoužívali Velitelku stanice, Astrošimpanze ani Černou pasažérku, ale v normální hře je třeba plány přizpůsobovat aktuální situaci.

Černá pasažérka je flexibilní postava, která se při první aktivaci objeví v libovolné temné sekci. Zároveň je příkladem postavy, jejíž aktivace probíhá podle zvláštních pravidel. Figurka Černé pasažérky (🌑) začíná hru na její kartě. 🌑

*Její první akcí ve hře MUSÍ být přesun její figurky z karty postavy do libovolné **temné sekce** na plánu. Lindsey by ráda zneškodnila Biolaboratoř ohnivou bombou (🔥), proto se rozhodne poslat Černou pasažérku do Příďové vzduchotechniky.*

AKCE LINDSEY

Získá Černou pasažérku jako svého konspirátora a aktivuje ji. Černá pasažérka není vyčerpaná, a Lindsey tak s ní může provést dvě akce (a k tomu volnou akci zvednutí/upuštění).

Akcí pohybu přesune Černou pasažérku z její karty do Příďové vzduchotechniky a druhou akcí pohybu pak do Chemické laboratoře. Tam volnou akcí zvednutí získá kompromat (pokud jej dosud nezvedl někdo jiný).

AKCE HRÁČŮ – 3. KOLO

S ohledem na Lindsey: *Ještě stále neumisťujte kostky vlivu na Velitelku stanice, Černou pasažérku ani Astrošimpanze, ani se neodhalujte jako žádná z těchto postav.*

- **Získejte nového konspirátora (pokud chcete).** Více konspirátorů je užitečných, pokud chcete mít větší výběr postav, které můžete aktivovat.
- **Začněte pracovat na plnění svých úkolů s pomocí svých konspirátorů.** Zkuste být nápaditi v tom, jak toho dosáhnout a v jakém pořadí. Nejlepší bude začít s úkoly vaší skryté identity. Pro inspiraci se **podívejte na tipy na kartě své skryté identity**. Pokud některým pojmům nerozumíte, podívejte se do Referenční příručky, příp. do Složek postav.

Na konci kola opět posuňte ukazatel minut, tentokrát na pozici „10“. (Máte bludišťáka, pokud jste na to nezapomněli.)

10 MINUT DO PÁDU STANICE

4. kolo

„Nevstoupíš dvakrát do téže řeky.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

VÍCE NEŽ 2 AKCE

Teď, když už se umíte pohybovat po stanici a provádět akce, je na čase se ponořit do hlubších detailů. V tomto kole si ukážeme, jak je možné za pomocí úplatku a/nebo kompromatu provést více než dvě akce za tah, a také si vysvětlíme, jak je možné se ze stanice zachránit v únikových modulech.

K odjištění antihmoty je třeba ji přesunout mimo Magnetickou komoru. Jak už bylo řečeno dříve, zájmy ostatních hráčů se mohou křížit s těmi vašimi (a pravděpodobně často budou). Pokud chcete udělat něco důležitého, je vhodné to provést v jednom tahu, než ostatní zjistí, co máte za lubem. K tomu vám mohou pomoci kompromaty a úplatky. Použití kompromatu vám umožňuje v tomto tahu provést navíc 1 akci s určitou postavou a použití úplatku 1 akci s libovolnou postavou.

STRATEGIE LINDSEY

Lindsey vidí, že nedokáže dostat antihmotu ven pouze s pomocí 2 akcí (musí totiž vstoupit do Magnetické komory, zvednout antihmotu a vrátit se zpět do Reaktoru, což vyžaduje provést celkem 3 akce). Navíc Velitelka stanice nemá helmu a musela by spotřebovat svou volnou akci na zvednutí helmy namísto antihmoty. Naštěstí má Lindsey kompromat na Astrošimpanze a také nepoužitý úplatek a teď obojí využije.

Tah Lindsey zachycený filmovou kamerou:

Astrošimpanz poletuje v nulové gravitaci v Záďových přechodových komorách. Náhle si sundá helmu a mrští s ní skrz chodbu vedoucí k Reaktoru (Lindsey položí žeton kompromatu na kartu Astrošimpanze, za což s ním může provést akci – tou je hození). Tam čeká Velitelka stanice, v nulové gravitaci vyskočí, zachytí helmu v letu a nasadí si ji (volnou akcí zvednutí). Začne se odrážet směrem k Magnetické komoře a zamčené dveře uprostřed chodby odemkne svými důstojnickými kódy. Velitelka stanice tak propluje až do Magnetické komory (provede akci pohybu jako svou první akci a helma jí ochrání před nebezpečím udušení). V Magnetické komoře si Velitelka stanice vezme antihmotu (provede zvednutí jako svou druhou akci a žeton antihmoty je umístěn na jednu z pozic pro předměty na kartě Velitelky stanice). Pak se Velitelka stanice vybičuje k další akci a přesune se zpět do Reaktoru (Lindsey použije svůj drahocenný žeton úplatku a umístí jej na kartu Velitelky stanice, což značí dříve provedený úplatek, čímž Velitelka stanice získá akci navíc – pohyb). Nádoba s antihmotou opustila Magnetickou komoru a začala červeně blikat. Varovný signál říká, že antihmota je nyní odjištěná a nestabilní a za 4 minuty nevyhnutelně exploduje.

AKCE LINDSEY

Neumístí žádnou kostku vlivu.

- ***Aktivuje Velitelku stanice*** *(přesune svůj aktivační disk na velitelku stanice).*
- ***Použije kompromat na Astrošimpanze*** *(umístí ho vlevo vedle karty Astrošimpanze) a ten (**akcí hození**) **přesune svou helmu do Reaktoru.***

- ***Velitelka stanice volnou akcí zvedne helmu, přesune se do Reaktoru*** *(a odstraní při tom zámek) a **zvedne antihmotu.***

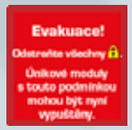
- ***Lindsey použije úplatek na Velitelku stanice a ta se přesune zpět do Reaktoru, což odjistí antihmotu*** *– její žeton otočte a **umístěte jeden z žetonů času Lindsey na stupnici minut**, 4 kola do budoucnosti (na minutu 6).*

Lindsey dokázala provést pět věcí v jednom tahu (včetně volné akce zvednutí). Připravit si takovou efektivní posloupnost akcí je výhodné, pokud vám na výsledku akce velmi záleží a nechcete, aby ho ostatní narušili ve svých tazích, kdyby uhodli, o co se snažíte. Není to však úplně zadarmo. Na celou hru máte totiž k dispozici jen jeden úplatek, který vám na konci hry přidá 1 bod, pokud jej nepoužijete. Proto ho využijte s rozvahou, a pouze pokud to je „otázka života a smrti“. Po použití úplatek umístíte na kartu uplacené postavy (což je v tomto případě Velitelka stanice). A pokud je tato postava skrytou identitou jiného hráče, získá tento hráč za tento úplatek na konci hry 1 bod.

ANTIHMOTA

Odjištění **antihmoty** znamená následující:

- **Žeton antihmoty se otočí na odjištěnou stranu ( ).**
- **Je zahájena evakuace**, což označíte **otočením žetonu evakuace** v pravém horním rohu herního plánu. To také **odstraní všechny zámky na herním plánu**.



- **Umístěte jeden z žetonů času aktivního hráče (v tomto případě Lindsey) na stupnici minut 4 kola do budoucnosti (v tomto případě na minutu 6)**. Jakmile ukazatel minut dojde k tomuto žetonu času, na konci tahu tohoto hráče antihmota vybuchne.

Pokud **se antihmota ve chvíli svého výbuchu stále nachází na stanici, hra okamžitě končí** a přesuňte žeton minut na pole „Pád stanice“ (postup ukončení hry je popsán později). Pokud antihmota vybuchne kdekoli jinde, má to jiné následky, které najdete v Referenční příručce.

Nyní vám tedy zbývají už jen 4 kola. **Pokud potřebujete pro splnění svých úkolů více času, měli byste se snažit dostat antihmotu ze stanice**, protože v takovém případě bude hra pokračovat, i když antihmota vybuchne.

Žetony času se umisťují na stupnici minut nebo na sekce. Používají se k označení toho, že se něco stane **na konci tahu daného hráče**. Pokud je žeton času umístěn na stupnici minut, daná událost se stane v označené minutě (na konci tahu daného hráče). Naopak pokud je žeton času umístěn do sekce, událost se stane v příští minutě (na konci tahu daného hráče). Tyto žetony využívá několik různých efektů, např. vypuštění únikových modulů, které je popsáno dále.

ZÁCHRANA A ÚNIKOVÉ MODULY

Úkoly mnoha postav se týkají záchrany ze stanice. Záchrana postavy je také podmínkou zisku bodů u BP, pokud se jedná o přítele ( ). **Záchrana** znamená, že se postava přesunula do mezosféry. Na karty postav v mezosféře se umístí **žeton záchrany** ( ). Tyto postavy nelze dále ovlivňovat ani aktivovat. Nejčastějším způsobem záchrany je využití **únikového modulu**. Únikové moduly se navigují do mezosféry automaticky, ale jejich vypuštění může být oříškem.

Každý únikový modul má na svém žetonu uvedený požadavek, který je nutný k jeho vypuštění. U většiny modulů je podmínkou zahájení evakuace stanice. A protože evakuaci spouští odjištění antihmoty, je tato podmínka v právě probíhající partii již splněna.

K vypuštění únikového modulu je třeba, aby uvnitř seděl alespoň jeden člověk nebo robot (živý nebo vyřazený). A počet míst v něm je omezený (to je vyznačeno obrysy postav , obvykle jsou to tři). Některé postavy ve hře nejsou lidmi ani roboty (může se jednat o data nebo předmět). Takové postavy se do tohoto limitu nepočítají. V této ukázkové partii jsou všechny postavy lidmi nebo roboty.

Únikový modul může být vypuštěn pomocí tří následujících **akcí sekcí**:

- **Vypuštění s odpočtem** provede postava zevnitř modulu. Hráč, který tak učiní, umístí na tento modul jeden svůj žeton času. Modul je vypuštěn na konci příštího tahu tohoto hráče.
- **Vypuštění ze sekce** provede postava v sekci, která je propojená s daným obsazeným modulem. Tato postava tak zůstane na stanici, ale modul je vypuštěn okamžitě.
- **Vypuštění z Můstku** provede postava na Můstku, která má schopnost Důstojník. Podobá se vypuštění ze sekce, ale současně jsou vypuštěny všechny obsazené moduly se splněným požadavkem.

POZNÁMKA: Zahájení evakuace je automaticky spuštěno v minutě 1, ale není jisté, zda vůbec dojde na minutu 0. Je šance 2 ku 3, že se stanice rozpadne dříve. To je určeno žetonem vstupu do atmosféry (který byl při přípravě hry umístěn na pozici „0“ na stupnici minut). Pokud chcete s jistotou vypustit únikový modul zevnitř jeho samotného pomocí akce vypuštění s odpočtem, je třeba, abyste nějakým způsobem spustili zahájení evakuace *dříve než* v minutě 1. Toho lze dosáhnout například způsobením blackoutu (tj. poškozením dvou napájecích sekcí), nebo akcemi zahájení evakuace nebo autodestrukce z Můstku. Tyto akce ale mají i další efekty, na podrobnosti se podívejte do Referenční příručky.

AKCE HRÁČŮ – 4. KOLO

S ohledem na Lindsey: *Neumisťujte kostky vlivu na Černou pasažérku ani se neodhalujte jako ona. Odteď můžete volně používat všechny ostatní postavy.*

- **Zhodnoťte svou situaci.** Odjištěním antihmoty se změnila celá řada věcí, čemuž byste měli přizpůsobit své plány. Podívejte se na své úkoly a tipy na kartě identity a rozhodněte se, jak postupovat dále. Hra Zkáza na orbitě je nestálá mrcha, akce ostatních hráčů neustále mění situaci a je třeba na to reagovat a přizpůsobovat své plány. Tato ukázková partie je toho dobrým příkladem a zároveň příležitostí, jak si to vyzkoušet.
- **Použijte kompromat.** Pokud máte nějaké kompromaty, použijte některý z nich. Třeba jen proto, abyste si to vyzkoušeli. Nezapomeňte, že akci z kompromatu získáte navíc k 1 nebo 2 akcím, které získáte aktivací postavy. Bonusovou akci musí provést postava zobrazená na tomto kompromatu, i když to není postava, kterou jste právě aktivovali, a ani to nemusí být váš konspirátor. Také nezapomeňte, že součástí akce z kompromatu není volná akce zvednutí/upuštění.

9 MINUT DO PÁDU STANICE

5. kolo

„Svět, stejný pro všechny, nestvořil žádný z bohů ani z lidí, ale vždy byl, je a bude neuhasínajícím ohněm.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Ještě před začátkem tohoto kola posuňte ukazatel minut na pozici „9“.

V tomto bodě se ukázková partie větví na dvě části. Pokud ukázkovou partii hrajete poprvé, pokračujte ve čtení. Pokud ji hrajete podruhé, přeskočte na odstavec **„Ukázkovou partii hrajete podruhé“**.

UKÁZKOVOU PARTII HRAJETE POPRVÉ:

Pokračujte v hraní samostatně až do konce a snažte se získat co největší počet bodů. Využijte při tom vše, co už víte. Jakmile dojde k pádu stanice, ať už výbuchem antihmoty na stanici, nebo přesunem ukazatele minut na pole „Pád stanice“, přečtěte si oddíl „Pád stanice“ na konci této ukázkové partie, v němž je popsáno bodování.

Lindsey ve vaší hře už nemá žádné další předepsané akce. Od minuty 9 dále vždy společně rozhodněte, co Lindsey udělá ve svém tahu. Snažte se vymyslet nejlepší tah, který by Lindsey udělala, aby vyhrála. Její primární úkoly jsou: zabránit kontaminovaným postavám, aby se zachránily, a zajistit, aby antihmota vybuchla na stanici.

Opakování je matkou moudrosti. Až budete hrát ukázkovou partii podruhé, příprava hry bude mnohem rychlejší a v průběhu minut 13–10 uvidíte věci jinak, protože už víte, o co se Lindsey snaží.

UKÁZKOVOU PARTII HRAJETE PODRUHÉ:

Teď, když jste si prošli minutami 13–10 podruhé, bude ukázková partie pokračovat třemi dalšími skriptovanými minutami 9–7, kde vám budou představeny další koncepty hry Zkáza na orbitě. *Po skončení předepsaných tahů, tj. od minuty 6 dále, budete už pokračovat sami.*

ODHALENÍ

Na začátku libovolného svého tahu se můžete odhalit. Odhalení znamená následující:

- Položte svou skrytou identitu před sebe lícem nahoru – po zbytek hry zůstane odkrytá pro všechny. Tato postava se odteď stává vaší **HP (hráčovou postavou)**.
- Vaše živá HP je vždy vaším konspirátorem.
- Ostatní hráči nemohou vaši HP dále ovlivňovat (vaše HP se nemůže nikdy stát konspirátorem jiného hráče).
- Umístěte na kartu této HP svůj **žeton odhalení** tak, aby skrz něj byl vidět její symbol.

- Přesuňte své **kostky vlivu** z karty této HP do své zásoby a přesuňte všechny ostatní kostky vlivu jiných hráčů z této karty na pole zrady vedle stupnice minut. Kostky vlivu na poli zrady nemohou většinou jejich vlastníci již do konce hry získat zpět!
- **Aktivační disky** zůstávají na kartě odhalené postavy, protože je stále důležité, zda je postava vyčerpaná.
- Vaše **schopnost po odhalení** (popsaná ve spodní části karty vaší skryté identity a také v pravé dolní části karty postavy) je od této chvíle aktivní. Ve hře existují tři typy schopností po odhalení. První typ se provede **okamžitě** (!) (a jen jednou), druhý je **trvalý** (∞) a poslední poskytuje postavě novou **akci** (A) (nebo nějakou akci upravuje).
- Vaše **BP (bonusová postava)** zůstane skrytá.
- Vaši HP lze stále uplatit, ale po oznámení zamýšlené akce uplácejícím hráčem můžete úplatek odmítnout a akci neprovést. V tom případě se úplatek tomuto hráči vrací. Ve hře není žádný postih za odmítnutí úplatku (ale za každý cizí úplatek na vaší HP získáte 1 bod na konci hry).
- Na vaši HP lze také použít příslušný kompromat. Funguje to obdobně jako u úplatku – je na vás, zda se jej rozhodnete přijmout a vykonáte požadovanou akci nebo nikoliv. Pokud jste však nevinní a odmítnete provést požadovanou akci, musíte přesunout svůj žeton viny na pole „Podezřelý“. Pokud už jste podezřelí nebo vinní, neobdržíte za odmítnutí kompromatu žádný postih. Pokud kompromat odmítnete, hráč, který jej použil, si jej vezme zpět. (Více o podezření se dozvíte záhy.)

Ve hře existuje také alternativní varianta odhalení – **Schrödingerovo odhalení**. To znamená, že se odhalíte jako vaše BP. Postup je stejný jako při normálním odhalení, ale kartu své původní skryté identity odhoďte (nikomu ji neukazujte) – přijdete tedy o svou BP (a nemůžete za ni získat body).

OHEŇ

Oheň (🔥) představuje – vedle akce sabotáže – další možnost, jak změnit vlastnosti sekce.

- Pokud v sekci začne hořet, umístěte na ni **žeton ohně** (🔥) a na textovou bublinu této sekce **žeton poškození** (⊘).
- Postava, která je člověk, potřebuje ke vstupu do hořících sekcí helmu (◎). Člověk bez helmy nacházející se v sekci, v níž začalo hořet, je okamžitě vyřazen.

Žeton ohně je možné odstranit pomocí **akce ovládacího panelu** zvané **hasicí a odvětrávací systém**. Akce ovládacího panelu lze provést v Bez-

pečnostní stanici nebo v Hlavním počítači. (Některé postavy mohou provádět akce ovládacího panelu odkudkoliv.) Akce hasicího a odvětrávacího systému změní jeden žeton ohně ( ) na žeton udušení (; jeden takový se už od začátku hru nalézá v Magnetické komoře). Pro následné odstranění žetonu udušení je potřeba provést tuto akci ještě jednou.

PODEZŘENÍ

Podezření už bylo zmíněno dříve. „Stát se podezřelým“ znamená, že přesunete svůj žeton viny z pole „Nevinen“ (na němž se všechny tyto žetony nalézají na začátku hry) na „Podezřelý“. Tím se zároveň vystavujete riziku, že se později můžete stát vinnými. Vina je herním konceptem, který je spojen s daty a bude blíže popsán v minutě 7.

STRATEGIE LINDSEY

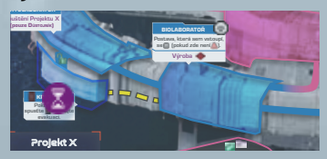
Po dramatické minutě 10 je Lindsey stále k nezastavení. Odhalí se, což vám ukáže, jak odhalení probíhá (a způsobí na stanici ještě větší chaos). Spustí se Inženýrova schopnost při odhalení. Ta říká: „Přetížení – Při odhalení umístěte žeton času na jednu sekci na stanici. Při vyhodnocení tohoto žetonu času danou sekci poškoďte.“ Lindsey se rozhodne umístit svůj žeton času do Krypty X. Pokud je Krypta X poškozena, dojde k vypuštění Projektu X. To znamená, že na konci jejího příštího tahu se otočí karta Projektu X a vyhodnotí se na ní uvedené pokyny.

Lindsey se rozhodne neumístit žádné kostky vlivu. Pokud by chtěla, mohla by aktivovat Inženýra, protože její živá HP je jejím konspirátorem vždy. Namísto toho ale aktivuje Černou pasažérku, aby získala ***ohnivou bombu*** *( ). Pomocí ohnivé bomby může zapálit Biolaboratoř, zabránit tak dalším kontaminacím a také všem postavám poblíž znepříjemnit už tak složitou situaci. Při hození ohnivé bomby si může zvolit, zda bomba vybuchne, či nikoliv. Ale Lindsey samozřejmě Biolaboratoř podpálit chce.*

AKCE LINDSEY

- *Odhalí se jako Inženýr.*

- *Umístí svůj žeton odhalení na kartu Inženýra a přesune všechny kostky vlivu ostatních hráčů z této karty na pole zrady.*



- *Umístí jeden ze svých žetonů času na Kryptu X kvůli Inženýrově schopnosti při odhalení.*
- *Aktivuje Černou pasažérku a provede s ní akci sekce, kterou je výroba ohnivé bomby ( ). Na kartu Černé pasažérky umístí ohnivou bombu.*

- *Pomocí akce hození hodí ohnivou bombu do Biolaboratoře.*

- *Žeton ohnivé bomby vrátí zpět do společné zásoby, na Biolaboratoř umístí žeton ohně a na její textovou bublinu žeton poškození.*

AKCE HRÁČŮ – 5. KOLO

Nyní všichni ostatní hráči provedou své akce v minutě 9.

S ohledem na Lindsey: *Odteď můžete volně používat všechny postavy a předměty. Přítomnost Lindsey ve hře vás již nadále neomezuje.*

A protože máte už jednu partii hry za sebou, nebudou zde dále uváděny tipy pro hráče. Prostě se snažte vyhrát! Zkuste skončit hru s co nejvíce body. Jak jednoduché a přímočaré.

LIMIT VLIVU

Nezapomínejte, že můžete aktivovat libovolnou postavu, i když na její kartě má jiný hráč shodný počet kostek vlivu (pokud jich na ní nikdo jiný nemá více). I když jsme to zatím pro zjednodušení nezmiňovali, ve fázi ovlivňování můžete umístit libovolný počet svých kostek vlivu. Jediným omezením je, že v jednom svém tahu je všechny musíte umístit na jedinou kartu postavy.

Mít postavu s více než jednou svou kostkou vlivu je důležitou mechanikou ve hře. Pro ostatní je tak těžší s takovým konspirátorem narušovat vaše plány. Stejně tak vy můžete ostatním ztížit aktivaci jejich konspirátora. Nezapomeňte, že můžete aktivovat i jiného svého konspirátora než postavu, na jejíž kartu jste v daném tahu umístili kostky vlivu.

V pravém horním rohu své karty skryté identity najdete svůj **limit vlivu**. V průběhu hry můžete umístit všech 8 svých kostek vlivu, ale při bodování každá kostka nad váš limit vlivu znamená –1 bod. Mít příliš mnoho kostek vlivu na jedné postavě může být riskantní, neboť pokud se jiný hráč odhalí jako tato postava, všechny se přesunou na pole zrady, odkud je obvykle nelze získat zpět.

8 MINUT DO PÁDU STANICE

6. kolo

„Vzhledem k tomu, jak je nepravděpodobná, nám pravda často uniká.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

STAVY POSTAV

Mnoho úkolů postav, stejně jako body za bonusové postavy – **přítel** ( ) nebo **nepřítel** ( ), vyžaduje, aby byly určité postavy „zachráněny“ nebo naopak „vyřazeny“. Postavy se mohou nacházet v několika různých stavech. První z nich je stav **živý**, který znamená, že postava není vyřazená ani anihilovaná. Drtivá většina postav začíná hru živá. Další stav je **zachráněný**, ten byl blíže popsán již v části o únikových modulech (tj. na str. 11). Zbylé dva stavy jsou **vyřazený** a **anihilovaný**. Jak bylo zmíněno v předchozí minutě, oheň může postavy vyřadit. Ale nejčastějším způsobem, jak vyřadit jinou postavu, je provedení akce útoku. Nejčastěji proto, že to je úkolem vaší postavy, nebo chcete získat body za BP, která je vaším nepřítelem.

Ve hře se ale budou postavy také často přetahovat o různé předměty, které se povalují po stanici. A někdy se kvůli tomu může udělat pěkné dusno a může to bolet. V této ukázkové partii se na stanici nalézají **raketová křídla** ( ) – předmět, o nějž často stojí za to bojovat, protože poskytuje alternativní cestu k záchraně. K sebrání předmětu jiné postavě mohou být využity základní akce **okradení** a **útoku**. Provedení kterékoliv z těchto akcí vyžaduje, aby byla postava vybavena pistolí ( ) nebo hasákem ( ). Lidem (ale nikoli robotům) poskytuje před okradením nebo útokem pomocí hasáku ochranu helma ( ), ale nic je neochrání, pokud útočník použije pistoli.

Pomocí akce útoku vyřadíte postavu ve stejné sekci. Zasažená postava se stane vyřazenou a na její kartu postavy je umístěn **žeton vyřazení** ( ). Figurku této postavy poté otočte na její vyřazenou stranu ( ).

Pomocí akce okradení vezmete pod pohrůžkou násilí jeden předmět jiné postavě ve stejné sekci.

Pomocí akce zvednutí lze vzít předmět vyřazené postavě ve stejné sekci.

Do Okolního vesmíru a z něj dovnitř lze vyhazovat předměty pomocí akce sekce přechodová komora (namísto hození). Obdobně lze vyhazovat ven vyřazené postavy.

Postavy lze vyřadit také dalšími způsoby. Všechny postavy však mají **pud sebezáchovy**, což znamená, že nikdy neprovedou akci, která by s jistotou vyřadila je samotné.

Vyřazené postavy nemohou provádět akce ani být aktivovány. Vyřazenou postavu může oživit pomocí základní akce oživení jiná postava ve stejné sekci, která vlastní **nanogel** ( ). Žeton tohoto předmětu má dvě strany, označené „1“ a „2“. To znamená, že každý nanogel lze použít dvakrát. Po prvním použití otočte nanogel na stranu „1“, po druhém použití jeho žeton vraťte do společné zásoby. Dále je uveden příklad oživení Astrošimpanze pomocí nanogelu.

Postavy mohu být také **anihilovány**, např. pokud se nacházejí v poškozeném únikovém modulu v okamžiku jeho vypuštění, nebo pokud se nacházejí v Okolním vesmíru, v němž vybuchne antihmota. Anihilované postavy nelze oživit. Na kartu anihilované postavy umístěte žeton anihilace ( ). Taková postava nemůže do konce hry provádět akce ani být aktivována. I poté, co byla vaše skrytá identita anihilována, se však můžete odhalit, získávat body, nebo dokonce zvítězit.

Posledním důležitým aspektem při vyřazení postavy je, že pokud vyřadíte člověka (ale nikoliv robota) v osvětlené sekci při zapnutých **kamerách**, stanete se podezřelým. Akci vypnutí/zapnutí kamer lze provést v Bezpečnostní stanici. Kamery také vypne poškození této sekce nebo kterékoli napájecí sekce ( ).

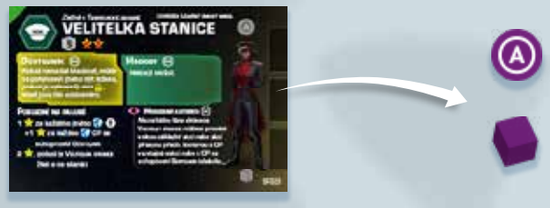
STRATEGIE LINDSEY

Lindsey (která hraje za Inženýra) se chce ujistit, že stanici neopustí žádná kontaminovaná postava a zároveň že antihmota bude v okamžiku výbuchu stále na stanici. Využije Opravářku (za předpokladu, že je Opravářka ještě naživu a má pistoli nebo hasák), kterou se bude snažit dostat ke všem kontaminovaným postavám; ty se pokusí vyřadit. Jejím plánem B je aktivovat Velitelku stanice a snažit se s ní utéct od ostatních, aby jí antihmotu nikdo nevzal.

AKCE LINDSEY

V této a následujících minutách se Lindsey bude řídit skriptem popsaným níže. Lindsey postupuje po číslech dolů a provede první možnost, která bude proveditelná, a pak ukončí svůj tah.

1. *POKUD jsou ve hře jakékoli živé kontaminované postavy:* ***Pokud je Opravářka živá a ozbrojená, ovlivní ji*** *(pokud je to nutné)* ***a aktivuje.***
   - ***Přesune se k nejbližší živé kontaminované postavě, kterou může vyřadit, a pokud má dostatek akcí, vyřadí ji. Cestou zvedne případný hasák nebo pistoli pomocí volné akce zvednutí.***
2. ***Umístí o 1 kostku vlivu více, než je třeba k ovlivnění Velitelky stanice, aktivuje ji a přesune ji dvakrát (nebo jen jednou, pokud je Velitelka stanice vyčerpaná) směrem pryč od všech ostatních postav.***
3. ***Vyjednává:*** *Vezme si 1 kostku vlivu z karty Velitelky stanice a svůj aktivační disk zpátky do své zásoby.*



Na konci tahu Lindsey vyhodnoťte její žeton času (umístěný v předchozí minutě pomocí Inženýrovy schopnosti při odhalení) – poškoďte Kryptu X, otočte kartu Projektu X a řiďte se pokyny na ní. Pokud se jedná o nestvůru, provádějte odteď pokyny na kartě Projektu X na konci tahu KAŽDÉHO hráče (tedy opakovaně ve stejné minutě), poprvé teď na konci tahu Lindsey.

AKCE HRÁČŮ – 6. KOLO

Poslední možností, jak využít svůj tah, a zároveň možností, která byla zatím pouze stručně zmíněna výše na této stránce, je **vyjednávání**. Namísto aktivace můžete **vyjednávat**, což znamená, že si vezmete zpět svůj aktivační disk, a pokud chcete, můžete si vzít 1 kostku vlivu z karty libovolné postavy, která není zachráněná ani anihilovaná. V takovém případě ale v tomto tahu neprovedete žádnou akci (ani volnou). Zároveň nemůžete použít kompromat ani úplatek. Na vyjednávání obvykle dojde až v závěrečné části hry.

7 MINUT DO PÁDU STANICE

7. kolo

„Věčná je jenom změna.“
(Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

DATA

Data jsou dalším konceptem ve hře, odlišným od předmětů, a jsou důležitá pro úkoly některých postav.

Data mohou být vyrobena akcemi některých sekcí nebo schopnostmi některých postav. Ve hře jsou následující typy dat:

- **Důkazy** mohou negativně postihnout podezřelého hráče a udělat z něj vinného. Naopak hráč se zachráněnou postavou, která vlastní důkazy, se může při pádu stanice očistit a změnit zpět na podezřelého. Důkazy lze vyrobit v Bezpečnostní stanici.
- **Tajemství X** znamená, že tato postava ví, jaký Projekt X se skrývá na stanici. Pokud aktivujete postavu s žetonem tajemství X, můžete se tajně podívat na kartu Projektu X. Tajemství X lze vyrobit v Biolaboratoři.
- **Digitální asistent** je jednou z postav ve hře. Žeton těchto dat představuje kopii Digitálního asistenta a poskytuje postavě, která jej vlastní, další schopnosti, které jsou popsané na kartě Digitálního asistenta. Digitálního asistenta lze vyrobit v Hlavním počítači a jeho úkolem je zkopírovat se do vlastnictví co největšího počtu postav. Ve hře je tento typ dat přítomen, pouze pokud je v ní postava Digitálního asistenta.
- **NDA** (z angl. „Non-Disclosure Agreement“) znamená, že postava podepsala dohodu o mlčenlivosti, což je důležité pro úkoly Právníka. *NDA* může vyrobit Právník nebo postava ve stejné sekci s ním. Ve hře je tento typ dat přítomen, pouze pokud je v ní postava Právníka.

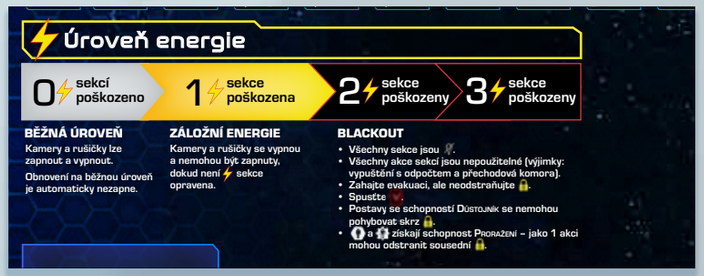
Data nejsou předmět. Nelze je zvednout ani upustit. Lze je vyrobit pomocí akce sekce. Také je lze zkopírovat, smazat, ukrást nebo přenést (pomocí akce sekce v Komunikační místnosti). Data jsou důležitá pro úkoly některých postav. Ty mohou vyžadovat přenos dat na různá místa na Zemi, kterým se říká **instituce** (naleznete je v levém dolním rohu herního plánu). Přenos dat do instituce vytvoří jejich kopii – na danou instituci umístěte další žeton těchto dat.

Žetony dat, které postava vlastní, se umisťují na horní stranu její karty postavy.

Při hraní hry objevíte celou řadu možností využití dat. Jednou z nejčastějších je, když někdo vytvoří data typu „důkazy“ a vyšle je instituci „úřady“ ( ), čímž se žetony viny všech ostatních podezřelých hráčů přesunou na „Vinen“. Hráč, který je vinen, pak může vyhrát, pouze pokud jeho zachráněná HP předá důkazy úřadům při pádu stanice (nebo jeho karta postavy umožňuje vinu ignorovat).

Rušičky lze zapnout, nebo vypnout. Pokud jsou vypnuté, lze zkopírovat data libovolné postavě na stanici. Naopak, pokud jsou zapnuté, lze zkopírovat data jen postavě ve stejné sekci. Rušičky nemají vliv na přenos dat.

V levém horním rohu herního plánu se nachází stupnice nazývaná **úroveň energie**. Skládá se ze čtyř částí označených symbolem blesku ( ). Ukazatel úrovně energie odpovídá počtu napájecích sekcí, které jsou aktuálně poškozeny. Pod stupnicí jsou vypsány účinky jednotlivých úrovní energie. Poslední dvě černé části mají shodný účinek. Pokud je poškozená napájecí sekce opravena, přesuňte ukazatel zpět a obnovte příslušné funkce na stanici.



STRATEGIE LINDSEY

- *Protože Lindsey je Inženýr a její úkol říká, že může vyhrát, i když je vinna, Lindsey nevadí, že se stane vinnou tím, že Opravářka někoho vyřadí všem na očích.*

AKCE LINDSEY

- *Postupujte dle skriptu z minuty 8.*

Nezapomeňte provádět pokyny na kartě Projektu X na konci tahu každého hráče.

AKCE HRÁČŮ – 7. KOLO

Pokračujte v hraní hry sami za sebe až do pádu stanice a snažte se vyhrát. Lindsey bude vždy provádět svůj tříkrokový skript. Nezapomeňte posouvat žeton minut.

PÁD STANICE

„I když budete cestovat po všech myslitelných stezkách, nikdy neodhalíte všechny hranice své mysli. Tak hluboký je její příběh.“ (Hérakleitos 535–475 př. n. l.)

Když nastane minuta 0, otočte na ní umístěný žeton vstupu do atmosféry. Pokud je na něm znázorněna ohnivá koule (), okamžitě nastává pád stanice. V opačném případě hra pokračuje ještě jedno kolo, po němž dojde k pádu stanice.

Při pádu stanice se postupně provedou následující kroky:

1. **Odhalíte se.** Všichni hráči, kteří tak zatím neučinili, odhalí svou skrytou identitu. I v tuto chvíli lze provést Schrödingerovo odhalení. Všichni hráči také odhalí svou BP.
2. **Předáte data.** Všichni hráči, jejichž HP je zachráněna, mohou poskytnout každý typ svých dat úřadům a/nebo médiím. V tom případě umístěte na dané instituce kopii těchto dat.
3. **Spočítáte body.** Základní body získáte za úkoly každé HP (jsou vypsány jak na kartě postavy, tak na kartě skryté identity). Symboly hvězd představují body. Pokud řádek s body začíná „+“, musí být pro zisk bodů za tento řádek splněna také podmínka uvedená v nejbližším předcházejícím řádku bez znaménka „+“.

Příklad: *Podívejte se na kartu Astrošimpanze. Úkolem Astrošimpanze je se zachránit. Další body získá, pokud bude vlastnit kufřík, artefakt a/nebo pistoli, ale pouze pokud je zároveň zachráněn.*

Navíc k základním bodům získáte body za svou BP (přítel nebo nepřítel) a body za úplatky. Body naopak ztratíte, pokud máte ve hře více kostek vlivu, než je váš limit vlivu. Podrobný postup pro počítání bodů každého hráče je uveden v Referenční příručce v části 16 („Pád stanice“).

ZÁVĚREČNÉ POZNÁMKY

Ukázková partie může skončit různě, protože i hra tří hráčů skýtá velké množství kombinací skrytých identit. Průběh hry může také ovlivnit povaha Projektu X. Ukázková partie byla takto připravena záměrně, aby poskytovala možnost hrát ji opakovaně.

Všimněte si také, že přestože Lindsey byla Inženýr, neprovedla kromě odhalení jedinou akci a k plnění svých úkolů využívala jiné konspirátory. To se ve hře Zkáza na orbitě stává velmi často. Je to dobrá ukázka toho, jak při této hře přemýšlet a plánovat v ní své tahy.

Kromě pravidel zmíněných v této ukázkové partii může při hře dojít na několik dalších detailů a okrajových případů, navíc se mnoho sekcí a postav řídí dalšími zvláštními pravidly. Ta jsou popsána v Referenční příručce a/nebo Složkách postav. Teď, když už znáte všechna základní pravidla, by vám nemělo činit problém načtení těchto pravidel v jejich zkondenzované formě nebo jejich odhalování v průběhu hry.

VAŠE DALŠÍ PARTIE ZKÁZY NA ORBITĚ

Ve své druhé hře se snažte vhodně si vybrat svou skrytou identitu podle jejích úkolů a vytvořte si plán, jak je zkusíte splnit.

Ve své třetí hře se snažte uhodnout skrytou identitu ostatních hráčů a pokuste se jim zabránit v plnění jejich cílů. Dobře si zvolte okamžik, kdy se odhalíte, a pokuste se skrýt své skutečné záměry při provádění akcí do doby, než tak učiníte.

Ve všech svých dalších hrách postupně odhalujte jaké šílené, záludné a vzrušující kombinace akcí hra Zkáza na orbitě nabízí, a proměňuje tak každou partii v unikátní zážitek. Každá partie bude vyprávět jiný fascinující sci-fi příběh.

Užijte si hru!

AUTOMATICKÁ STANICE

Pravidla botů pro sólo hru, kooperativní režim a dodatečné hráče

autoři: Benjamin Schmauss, Jon Manker a Robin Spathon Ek.

Ve hře můžete použít sadu automatických protivníků nazvaných „**boti**“, kteří mohou zastoupit živé hráče. Všimněte si rozdílu mezi **živým hráčem** (reálným člověkem, který hraje Zkázu na orbitě) a **živou postavou** (jeden z možných stavů postav ve hře). Boti poskytují při sólo hře podobný zážitek, jako by šlo o hru více hráčů. Boti mohou být také přidáni do hry pro zvýšení počtu hráčů (až na 9), což zvýší míru chaosu na stanici a také to pomůže potlačit nutkání stálých skupin opakovat stále stejné herní strategie. Proti botům je také možné hrát kooperativně nebo v týmech.

KOMPONENTY

Boty najdete na druhé straně karet postav. Pokud se rozhodnete využít danou postavu jako bota, jednoduše ji otočte. Pro řešení některých aspektů chování botů se využívá šestistěnná kostka. Každý bot má také svou kartu skriptu, na níž je uvedeno, jaké manévry se bot pokusí provést v každé minutě.

JAK VYHRÁT

Hru vyhraje živý hráč nebo bot s nejvyšším počtem bodů. Živí hráči si počítají body stejně jako v normální hře, počítání bodů u botů je popsáno v oddíle „Pád stanice“ na konci těchto pravidel.

Kooperativní varianta

Při kooperativní variantě hráči zvítězí, pokud má každý živý hráč vyšší počet bodů než každý z botů.

Týmová varianta

Při počítání bodů v týmové variantě spojte dva boty s nejvyšším počtem bodů do jednoho týmů botů a sečtěte jejich body. Zvítězí ten tým živých hráčů, který má vyšší počet bodů než tým botů a zároveň má nejvyšší počet bodů mezi týmy živých hráčů. Pokud takový tým neexistuje, zvítězí tým botů.

6 a více hráčů

Pravidla pro vyšší počet vítězů hry se využijí, pouze když hraje alespoň 6 živých hráčů. Boti se do tohoto počtu nepočítají.

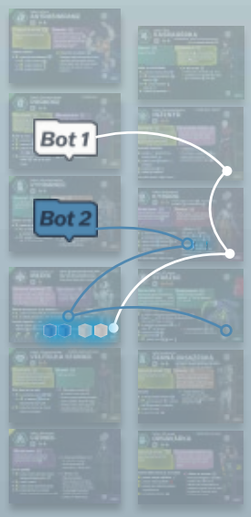
PŘÍPRAVA HRY

- **Rozhodněte se, kolik botů chcete ve hře použít.** Čím více, tím bude těžší vyhrát. Dejte každému botovi a živému hráči sadu herních komponent jedné barvy.
- **Náhodně určete prvního hráče** – může jím být bot nebo živý hráč.
  - Ve hře s automatickou stanicí musí být ve hře celkem aspoň 3 hráči (živí hráči plus boti).

Vyberte nebo vylosujte karty postav podle počtu hráčů (živí hráči plus boti, celkem maximálně 9), zamíchejte je a vyložte je do dvou sloupců vedle herního plánu jako obvykle.

- **Vezměte karty identity odpovídající vybraným postavám a zamíchejte je lícem dolů.**
  - **Dejte 1 kartu identity každému botovi a 2 každému živému hráči. Každý hráč si vybere svou skrytou identitu a bonusovou postavu (BP).** Boti nemají BP, pokud jejich karta neříká jinak.
  - Poté, co si vybrali všichni živí hráči, **odhalte karty identity všech botů, otočte karty jejich postav na stranu bota a pro každého bota vyhledejte odpovídající kartu skriptu (ty se využívají k určení prováděných akcí namísto karet identity, které nyní můžete vrátit do krabice).**
    - Varianta přípravy hry: Přímo si vyberte, které boty chcete mít ve hře.
  - **Na kartu postavy každého bota umístěte jeho žeton odhalení.** Boti začínají hru s odhalenou HP, pokud jejich karta neříká jinak. Všechny zbylé postavy jsou v této chvíli neodhalenými, tedy **cizími postavami (CP)**.

  - Umístěte **kartu skriptu každého bota vedle jeho herních komponent**.
  - V pořadí kola **umístí každý bot 2 své kostky vlivu na každou ze tří CP následujících po jeho postavě v „pořadí postav“** (tento pojem bude vysvětlen později). Pokud má postava schopnost Užitečnost, umístí bot jen 1 kostku. Přeskočte Drony, postavy se schopností Paranoia, vyřazené postavy a další postavy, které mohou být uvedeny na kartách některých botů.



  - Připravte herní komponenty jako v běžné hře včetně dodatečných komponent souvisejících s vybranými postavami. Karty některých botů mohou obsahovat dodatečné pokyny pro přípravu hry. Použijte žeton minut pro hru 3–9 hráčů.

ROZDÍLY MEZI BOTY A ŽIVÝMI HRÁČI

POZNÁMKA: Pravidla některých botů uvedená na jejich kartě mohou následující pravidla měnit.

- Boti nemají k dispozici úplatek.
- Boti nepoužívají úplatky ani kompromaty (ale mohou kompromat zvednout).
- Boti nepřijímají úplatky ani kompromaty.
- Boti nemají bonusovou postavu (BP).
- Boti se odhalí na začátku hry.
- Boti využívají druhou stranu karty postavy, která může uvádět jiné schopnosti a úkoly než běžná strana.
- Vyjednávání u botů probíhá odlišně.
- Boti mají limit vlivu 8.
- Každá postava aktivovaná botem získává pro takovou aktivaci schopnost Proražení (jako akci může odstranit sousedící zámek).
- Boti s sebou nemohou táhnout vyřazené postavy.
- Boti nezvednou další předmět, který už vlastní.
- Boti provedou pouze manévry uvedené ve svém skriptu a neprovedou jiné akce, ani kdyby pro ně byly výhodnější.
- Boti mají své schopnosti po odhalení aktivní už od začátku hry. Některé z nich uvádějí podmínku, kdy se spustí (např. v určité minutě).

TAH BOTA

Při hraní s boty platí všechna běžná pravidla Zkázy na orbitě, pokud není řečeno jinak. Na konci tohoto přehledu sólo pravidel se nachází glosář pojmů, které se používají při sólo hře. Využijte jej, pokud narazíte na pojem nebo symbol, který neznáte.

Odhalení?

Boti se odhalí na začátku hry, tudíž tento krok přeskočte.

Ovlivňování?

Pokud má bot kostky vlivu na méně než dvou živých CP, umístí své kostky vlivu na další živou CP, která následuje po poslední postavě v pořadí postav, na které má bot kostky. Umístí tolik kostek, aby jich měl na této postavě stejně jako hráč, který jich zde má nejvíce.

Bot také může umístit kostky vlivu jako součást své aktivace, pokud provádí manévr, jehož součástí je příkaz [Ovlivni], a na vybrané postavě není dost kostek na to, aby byla jeho konspirátorem (viz dále).

Aktivace?

Řiďte se pokyny na kartě skriptu a proveďte první možný manévr v tomto skriptu. (Pro více informací o manévrech a vhodnosti si přečtěte oddíl „Využívání botů“ na str. 20.) Nezapomeňte umístit aktivační disk bota na postavu, kterou bot nakonec aktivuje.

- Pokud manévr uvádí na začátku řádku **vhodnou** (viz str. 21) postavu k aktivaci, provede bot v dané minutě tento manévr a pak ukončí svůj tah. Pokud pro daný manévr neexistuje žádná vhodná postava, pokračujte na další manévr. Nezapomeňte, že postavy aktivované botem získají dočasně schopnost Proražení.
- Umístěte na aktivovanou postavu tolik kostek, aby se stala konspirátorem bota. Přitom berte v potaz schopnosti jako Užitečnost, Věrnost apod.
- Pokud může daný manévr provést více postav, bot si vybere postavu, která je nejblíže k cíli, což znamená postavu, s níž bude muset provést nejméně potřebných akcí (s výjimkou volných akcí; boti však počítají se schopnostmi postavy). Při shodě si bot vybere postavu, která mu poskytne nejvíce volných akcí. Pokud stále panuje shoda, řiďte se všeobecnými prioritami botů (viz str. 21). Nezapomeňte, že použití schopnosti Proražení stojí bota 1 akci.
- Stejně jako hráči získá bot 2 akce s nevyčerpanou postavou a 1 akci s vyčerpanou a stejně tak získá i volné akce. Bot při pohybu vždy využije volnou akci zvednutí, pokud je to možné, a v případě, že může zvednout více než jeden předmět, se řídí prioritou zvednutí (viz Všeobecné priority botů na str. 21). Volné akce (zvednutí i jiné) jsou podrobněji popsány v oddíle Okrajové případy na str. 24.
- Boti se nesnaží maximálně využít své akce a může se stát, že bot dokončí svůj manévr provedením jediné akce a vynechá ty zbývající.
- Pokud bot nemůže provést žádný manévr, namísto toho provede vyjednávání.
- Pokud má bot více možností tahu, které vyžadují stejné množství akcí, řiďte se všeobecnými prioritami botů (viz str. 21).

Vyjednávání?

Boti vyjednávají, pouze pokud nemohou v dané minutě provést žádný manévr. Vrátí si svůj aktivační disk, všechny kostky vlivu z pole zrady, všechny kostky z vyřazených a anihilovaných postav a všechny kostky z poslední CP v pořadí postav.

Vyhodnocení?

Při vyhodnocování žetonů času se boti řídí stejnými pravidly jako hráči. Pokud má bot provést rozhodnutí při vyhodnocování Projektu X, bude se řídit prioritami cílů. Bot však nikdy nezacílí negativní účinky Projektu X na svou HP, pokud má jiné možnosti.

VYUŽÍVÁNÍ BOTŮ

Boti se řídí skriptem, který určuje, kterou postavu bot aktivuje. Někteří boti mají skriptů více a pokyny na kartě skriptu určí, který skript se použije v dané minutě. Každý skript se skládá z několika očíslovaných řádků, kterým říkáme **manévry**. Bot se pokusí ve svém tahu vyhodnotit ve své fázi aktivace přesně jeden manévr. Přitom začne u prvního uvedeného manévru, postupuje seznamem dolů a pokusí se vyhodnotit první vhodný manévr.

Aktivace

Bot zvažuje pro aktivaci jen takové postavy, které jsou pro to **vhodné** (viz Vhodnost, str. 21). Vhodnost postav se ověřuje na začátku tahu bota před provedením manévru, neberou se v potaz případné změny stavu hry v průběhu tahu bota.

POZNÁMKA: Postavy se mohou stát konspirátory bota v průběhu aktivace pomocí příkazu „Ovlivni“, viz níže.

Příklad: *Pokud je cílem útoku robot v hořící sekci, postava člověk není vhodná, pokud je bez helmy. I kdyby tato postava mohla cestou zvednout helmu, není to pro bota možnost – bot zvažuje vhodnost v okamžiku čtení skriptu.*

Aktivace postavy

V **hranatých závorkách „[ ]“** je nejprve uvedeno, které postavy bot zvažuje k aktivaci. Jak už bylo řečeno, pokud není vhodná žádná uvedená postava, bot pokračuje na další manévr, dokud nenajdete takový, pro nějž existuje vhodná postava.

Pojmy a symboly použité na kartách skriptů:

- **[+]** Symboly a pojmy před a za „+“ musí být při určování vhodnosti splněny najednou. Např. [+] = *Vyhnanec, pokud nevlastní důkazy*.
- **[KON]** Bot zvažuje jen své konspirátory (včetně vlastní HP). Nejsou zde žádná další omezení kromě vhodnosti.
- **neKON =** Bot zvažuje pouze postavy, které nejsou jeho konspirátory.
- **[ ] = [Ovlivni]** Pokud má bot nějaké kostky vlivu, zvažuje k aktivaci všechny postavy kromě HP jiných hráčů. Když je to potřeba a bot má dostatek volných kostek, přidá je na zvolenou vhodnou postavu a okamžitě z ní udělá svého konspirátora.
- **[Symbol postavy]** Bot zvažuje jen uvedenou postavu.
- **[Název schopnosti]** Bot zvažuje jen postavy s uvedenou schopností.
- **[ ]/[ ] = [Vlastní daný předmět nebo data]/[Nevlastní daný předmět nebo data]** Bot zvažuje jen postavy, které vlastní/nevlastní daný předmět nebo data. Často je současně uvedena i konkrétní postava, např. [+].
- **= V této minutě.**
- **=** Bot provede akci pohybu směrem k uvedené sekci (viz níže).
- **[/] = [V této minutě / Nevyčerpaný]** Bot zvažuje jen konspirátory, kteří mohou danou akci provést v této minutě, a pokud neexistuje žádný takový, zvažuje nevyčerpané konspirátory, kteří se mohou „přiblížit k pozici“.

Příklad: *Pokud manévr uvádí [+], je k aktivaci zvažován Astrošimpanz, avšak pouze pokud vlastní helmu.*

Příklad: *Pokud manévr uvádí [+ / +], k aktivaci je zvažována HP a všechny CP, které vlastní důkazy, pokud mohou dokončit manévr v této minutě, případně pokud nejsou vyčerpané.*

Pokud detaily akce zahrnují možnost výběru (nebo cíl akce musí splňovat několik podmínek současně), jsou tyto možnosti/cíle někdy pro zpřehlednění uvedeny ve **složených závorkách „{ }“**. Také tento zápis využívá symboly představené dříve – s tím rozdílem, že symboly předmětů a dat stojící samy o sobě zde znamenají přímo žetony těchto předmětů/dat. Symbol „>“ označuje **prioritu** (viz Všeobecné priority, str. 21).

Příklad: *Pokud manévr uvádí „zvedne { > }“, pokusí se aktivovaná postava zvednout nejprve pistoli, následně hasák.*

Obecné skripty (EVAKUACE a OŽIVENÍ)

Ve hře jsou dva obecné skripty, které využívá více botů a nalézají se na samostatné kartě. Pokud ve skriptu v manévru bota narazíte na příkaz, abyste přešli na obecný skript, řiďte se jím, a pokud v obecném skriptu nelze provést žádný manévr, vraťte se zpět do původního manévru.

Skript OŽIVENÍ přeskočte, pokud HP bota není vyřazená.

Skript EVAKUACE přeskočte, pokud už byla zahájena evakuace.

Akce

V manévrech jsou uvedeny akce, které bude bot provádět. Tyto akce jsou stejné jako základní akce, akce sekcí a akce ovládacího panelu popsané v Referenční příručce a Složkách postav.

Pohyb

Pohyb je jednou z nejčastějších akcí, kterou budou boti provádět. Téměř všechny manévry vyžadují, aby se bot přesunul směrem k sekci, kde bude moci vykonat požadovanou akci. Při přesunu směrem k cílové sekci bude bot provádět akci pohybu s aktivovaným konspirátorem nebo s ovládanou postavou co nejkratší cestou tak, aby spotřeboval při cestě ke svému cíli co nejméně akcí. Další informace:

- Nutnost provádět pohyb k dosažení cíle není v popisu manévrů explicitně zmíněna, ale boti budou vždy spotřebovávat akce na pohyb, pokud je to nutné. Výjimkou je, když je pohyb hlavní/jedinou akcí manévru ( ).
- Boti při pohybu využívají akci přesunu přechodovou komorou k přesunu do a z Okolního vesmíru, který považují za sekci s nebezpečím.
- V tahu bota mají všechny postavy schopnost Proražení (jako 1 akci odstraní přilehlý zámek). Pokud je ale výhodnější využití jiné schopnosti (např. Důstojník), bot namísto toho využije tuto schopnost.
- Boti s sebou nikdy netáhnou vyřazené postavy.

ČTENÍ SKRIPTŮ BOTA

Manévry botů používají k určení akcí, které budou provedeny, zvláštní pojmy (tzv. „příkazy“). Tyto příkazy se liší od jiných pojmů používaných v pravidlech Zkázy na orbitě.

- **Hranaté závorky „[ ]“:** Každý manévr ve skriptu začíná výpisem podmínek v hranatých závorkách, jež popisují, které postavy bude bot zvažovat k aktivaci. Pokud je podmínek více, jsou odděleny znaménkem „+“ a musí být splněny všechny jednou postavou.
- **Složené závorky „{ }“:** Pokud manévr obsahuje výběr z více možností nebo popisuje cíl, který musí splňovat více podmínek současně, pro zjednodušení může být takový případ uveden ve složených závorkách. Po vyhodnocení podmínek/priorit uvnitř představuje každý takový pár závorek vždy jednoznačně jeden předmět/data/sekci/postavu, jehož se akce týká.

Manévr popisuje konkrétní akci, kterou chce bot provést. V popisu manévrů se mimo jiné používají následující příkazy:

- **JDI NA skript <NÁZEV_SKRIPTU>:** Bot se přesune na uvedený skript.
- **OPAKUJ:** Bot zopakuje manévr za pomoci svých zbylých akcí. Při určování, kterou postavu bot aktivuje, se možnost opakovat akci nebere v potaz.
- **PAK:** Po provedení části manévru před PAK se provede část manévru za PAK (pokud to je možné). Při určování, kterou postavu bot aktivuje, se bere v potaz jen část manévru před PAK.

Navíc se v textu mohou objevit poznámky a komentáře označené „( )“, které nejsou součástí samotného skriptu. Někteří boti disponují také skripty označenými jako „Začátek tahu“ a/nebo „Konec tahu“, které se spouští na začátku nebo konci tahu bota.

VŠEOBECNÉ PRIORITY BOTŮ

Boti využívají koncept priorit, které jsou uvedeny v jejich skriptech, na kartách postav, schopnostech a v těchto pravidlech. Vždy, když je uvedeno více možností, jsou seřazeny v pořadí priorit. Například „A > B > C“ znamená, že A má nejvyšší prioritu a C nejnižší.

Vždy, když je uvedeno více možností, využije bot jako konečné rozhodovací kritérium právě všeobecnou prioritu – nikdy tedy není třeba, aby za bota dělal jakékoli rozhodnutí živý hráč. Nezapomeňte, že nejvyšší prioritu má vždy nejbližší vhodný cíl, a to jak při určení postavy k aktivaci, tak i při určení sekce, v níž bude akce provedena.

Všeobecné priority botů jsou následující (viděno z perspektivy aktivního bota):

Aktivace postavy: Konspirátor, který může dokončit tento manévr v této minutě > Nevyčerpaný konspirátor > HP tohoto bota > Konspirátor s nejvíce kostkami na sobě > Následující postava v pořadí postav

Určení postavy jako cíle: Má na sobě nejméně kostek vlivu aktivního bota > Má na sobě nejvíce kostek vlivu živých hráčů > Poslední postava v pořadí postav

Určení sekce: Sekce s nulovou gravitací > Nejobsazenější únikový modul > Sekce nejvíce nahoře > Sekce nejvíce vlevo

Zvednutí předmětu: Předměty zmíněné ve skriptu > Kompromat > Fialové předměty > Červené předměty > Žluté předměty > Zelené předměty > Název předmětu A–Z

Upuštění předmětu: Zelené předměty > Žluté předměty > Červené předměty > Fialové předměty > Předměty zmíněné ve skriptu > Název předmětu Z–A

Příklad: *Pokyny v manévru jsou „zvedne { > } > vyrobí { > }“. To znamená, že bot bude zvažovat zvednutí pistole, zvednutí hasáku, výrobu pistole, nebo výrobu hasáku. Obecně si bot zvolí nejbližší možnost. Pokud je k dispozici více možností ve stejné vzdálenosti, bot si vybere zvednutí před výrobou a pistoli před hasákem. V tomto příkladu bot aktivuje Mikrobiložku ve Fyzikální laboratoři a někdo předtím upustil hasák v Předním uzlu. Nejbližší možnosti jsou: zvednutí hasáku v Předním uzlu nebo výroba hasáku v 3D tiskárně. Výroba pistole v 3D tiskárně není vhodná možnost, protože Mikrobiložka nemá schopnost Důstojník. Tyto dvě možnosti jsou ve stejné vzdálenosti 1. Zvednutí má vyšší prioritu, takže Mikrobiložka se přesune do předního uzlu a zvedne hasák. Nicméně kdyby ležel hasák i v 3D tiskárně, rozhodování by se řídilo všeobecnými prioritami. Vzhledem k tomu, že ve všeobecných prioritách pro sekce jsou jako první uvedeny sekce s nulovou gravitací, Mikrobiložka by se i v takovém případě přesunula do Předního uzlu a zvedla hasák tam.*

VHODNOST

Vhodnost jako koncept se vztahuje na všechny entity a akce ve hře a kontroluje se vždy. Bot uvažuje postavy, sekce, předměty a další entity ve hře jako možnosti pouze v případě, že mohou být využity pro danou akci podle pravidel. Pokud entita není vhodná, bot vlastně předstírá, že tato entita pro daný účel v tomto tahu neexistuje.

To znamená, že poškozené sekce nejsou zvažovány jako cíl pro akce sekcí jako výroba, poškozené nebo plně obsazené únikové moduly nejsou zvažovány jako cíl pohybu, lidé s helmou nejsou zvažováni jako cíl útoku hasákem apod. (Ale boti, kteří se snaží o provizorní opravu, se mohou přesunout do poškozeného únikového modulu.) A co je nejdůležitější: **postavy jsou zvažovány k aktivaci, pouze pokud mohou danou akci provést.**

Příklad: *Pokud manévr přikazuje provést útok, vhodnými postavami k provedení této akce jsou pouze postavy se zbraní. Postavy jsou pro tohoto konspirátora zvažovány jako cíl, pouze pokud na ně může zaútočit (např. lidé bez helmy, pokud má útočník hasák).*

Příklad: *Pokud manévr přikazuje provést akci sekce, tato akce sekce musí být dostupná a použitelná. Blackout brání přenosu dat z Komunikační místnosti, tudíž k této akci není vhodná žádná postava a tento manévr se přeskočí. Podobný příklad: Pokud manévr přikazuje provést vypuštění ze sekce, není zvažována sekce, v níž je k dispozici tato akce sekce, pokud k ní není přilehlý žádný obsazený únikový modul se splněným požadavkem pro vypuštění.*

Příklad: *Pokud bot nemůže na kartu CP umístit dostatek kostek vlivu na to, aby ji mohl aktivovat jako konspirátora, tato CP tudíž není vhodná k ovlivňování, a není zvažována.*

Níže je uveden komentovaný příklad skriptu bota Opravářky. Po každém manévru následuje podrobné vysvětlení, jak má být tento manévr interpretován. Pokud je v některém kroku zvažováno více postav, sekcí nebo předmětů, řídí se bot všeobecnými prioritami.

1: [V této minutě / Nevyčerpaný] Provizorní oprava modulu (nezapomeňte na Přítele na telefonu)

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *se ve hře vyskytuje nějaký poškozený únikový modul. Aktivujte konspirátora,* **POUZE POKUD** *se může přesunout a provést Provizorní opravu v této minutě nebo pokud není vyčerpaný. Přesuňte jej směrem k poškozenému únikovému modulu a pokud máte dostatek akcí, proveďte Provizorní opravu.*

2: [KON] hasicí a odvětrávací systém, OPAKUJ (ignoruje Magnetickou komoru)

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *je v nějaké sekci (kromě Magnetické komory a Okolního vesmíru) nebezpečí (oheň nebo udušení). Aktivujte konspirátora. Přesuňte ho směrem k nejbližší sekci, kde lze provést akci hasicího a odvětrávacího systému (Hlavní počítač nebo Bezpečnostní stanice, ale nezapomeňte na schopnosti postav jako Hacker nebo AI). Pokud poté máte dostatek akcí, proveďte akci hasicího a odvětrávacího systému. Pokud pak postavě zůstala alespoň jedna akce, proveďte akci hasicího a odvětrávacího systému znovu.*

3: [V této minutě / Nevyčerpaný] Dálkové ovládání Dronů: ! do modulu, OPAKUJ

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *jsou ve hře Drony a konspirátor je dokáže dostat do únikového modulu nebo blíže k němu. Aktivujte konspirátora,* **POUZE POKUD** *může pomocí akce Dálkového ovládání přesunout Dron do / směrem k únikového modulu nebo pokud není vyčerpaný. Přesuňte Dron směrem k únikovému modulu. Pokud se již jeden Dron dostal do únikového modulu a konspirátorovi zůstala alespoň jedna akce, přesuňte směrem k únikovému modulu i druhý Dron.*

4. [V této minutě / Nevyčerpaný + Opravářka] ! do modulu, PAK vypustí s odpočtem

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *na stanici ještě zůstal nějaký únikový modul a Opravářka se do něj může přesunout v této minutě nebo není vyčerpaná. Všimněte si, že není třeba, aby Opravářka mohla únikový modul vypustit (např. po zahájení evakuace), protože část manévru s vypuštěním s odpočtem je až za slovem „PAK“. Aktivujte Opravářku a přesuňte ji směrem k únikovému modulu. Pokud se nachází v únikovém modulu a zůstala jí alespoň jedna akce, proveďte vypuštění s odpočtem (pokud jsou splněny podmínky).*

5: JDI NA skript EVAKUACE

Pokud ještě nebyla zahájena evakuace, přejděte na skript evakuace. Pokud v něm nenajdete žádný vhodný manévr, pokračujte na manévr 6.

6: [V této minutě / Nevyčerpaný] vypustí modul obsazený 2+ postavami

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *na stanici ještě zůstal nějaký vhodný únikový modul, tj. modul, který má splněny požadavky vypuštění a je obsazen alespoň dvěma postavami. Aktivujte konspirátora,* **POUZE POKUD** *může vypustit vhodný únikový modul v této minutě, nebo pokud není vyčerpaný a může vypustit vhodný únikový modul (ne nutně v této minutě). Přesuňte jej směrem k sekci, odkud lze vhodný únikový modul vypustit, a pokud dosáhl cíle a zůstala mu alespoň jedna akce, proveďte vypuštění.*

7: [V této minutě / Nevyčerpaný] ! do modulu, PAK vypustí s odpočtem

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *na stanici zůstal ještě nějaký únikový modul a konspirátor se k němu / do něj může přesunout v této minutě nebo není vyčerpaný. Aktivujte konspirátora a přesuňte jej směrem k únikovému modulu. Pokud dosáhl cíle a zůstala mu alespoň jedna akce, proveďte vypuštění s odpočtem.*

8: [Ovlivni + V této minutě / Nevyčerpaný] ! do modulu, PAK vypustí s odpočtem

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *na stanici zůstal ještě nějaký únikový modul a nový konspirátor se k němu / do něj může přesunout v této minutě nebo tento konspirátor není vyčerpaný. Pro aktivaci zvažte všechny postavy kromě HP jiných hráčů (lidských i botů). Vhodná postava je ta, která se dokáže dostat do únikového modulu provedením nejmenšího počtu akcí. Pokud je možností více, jako vždy se řiďte všeobecnými prioritami. Pokud zvolená postava není konspirátor, přidá na ni bot tolik kostek vlivu, aby z ní udělal svého konspirátora, a aktivuje ji. Přesuňte ji směrem k únikovému modulu. Pokud dosáhla cíle a zůstala jí alespoň jedna akce, proveďte vypuštění s odpočtem.*

9: JDI NA skript OŽIVENÍ

Manévr je vhodný, **POUZE POKUD** *je Opravářka vyřazená. Přejděte na skript oživení.*

10: Pokud žádný z předchozích manévrů nebyl vhodný, bot vyjednává.

PÁD STANICE

Odhalení

Všichni boti už jsou odhalení. Všichni živí hráči, kteří ještě nejsou odhalení, tak učiní a vyhodnotí případné okamžité efekty.

Předání dat

V části předání dat (v průběhu pádu stanice) předá každá HP bota data, která vlastní, úřadům nebo médiím podle následujícího:

- Důkazy úřadům, pokud jsou vinni a vlastní důkazy.
- Libovolná data institucím, pokud to vyžadují úkoly bota.
- Libovolná data institucím, pokud tím připraví o body nějakého živého hráče.

V žádném jiném případě bot data nepředá.

Počítání bodů

Počítání bodů je stejné jako v běžné hře, ale každý bot má své vlastní úkoly uvedené na své kartě bota. Boti nemají úplatek ani ho nemohou přijmout, zároveň nemají ani bonusovou postavu (BP), pokud není řečeno jinak. Boti nikdy neztrácejí body za překročení limitu vlivu, protože jejich limit vlivu je 8.

OKRAJOVÉ PŘÍPADY

Následující oddíl podrobně popisuje, jak boti provádějí rozhodnutí a jak interagují s předměty, sekcemi a ostatními postavami. Jsou zde popsány pojmy, které se vyskytují ve skriptech. Celý oddíl je seřazen abecedně pro snadnější dohledání.

Anihilace Cizince jako bota

Pokud bot hraje za Cizince a ten je anihilován, tento bot se odhalí jako jedna z jeho BP. Pokud ještě žádná z nich není otočená, jednu z nich otočte – stává se novou postavou bota. Pokud už je některá z BP otočena, vyberte jako HP bota první otočenou BP. Pokud byla první BP anihilována, vyberte druhou BP. Vyměňte kartu skriptu Cizince za kartu této nové postavy a otočte její kartu postavy na stranu bota. Odhoďte zbylou kartu BP.

Narozen ve vesmíru

Tato schopnost je zvažována a využívána boty při manévrech podle pravidel pro pohyb botů. Pokud tato schopnost není využita, je možné využít volnou akci zvednutí. Pokud manévr požaduje pohyb do sekce nebo k cíli, bot bude zvažovat přednostně přesun k cíli pomocí schopnosti Narozen ve vesmíru před volnou akcí zvednutí.

Ohnivé bomby

Pokud pokyny přikazují provedení akce útoku nebo sabotáže, bot bude namísto takovéto akce zvažovat také hození nebo upuštění ohnivé bomby.

Pohotová záchrana / Adrenalin

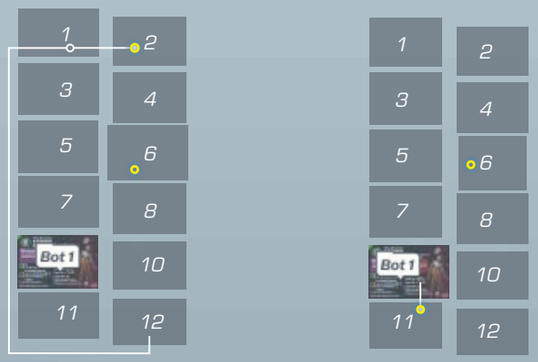
Tyto schopnosti se berou v potaz při počítání vzdálenosti při pohybu.

Pořadí postav

Tento pojem označuje pořadí, ve kterém byly rozloženy karty postav při přípravě hry. Karty postav umístěte do dvou sloupců vedle herního plánu. Postavy jsou pak řazeny po řádcích, tudíž karty v prvním řádku jsou 1 a 2, ve druhém 3 a 4 atd. Pro potřeby pořadí postav následuje po nejvyšším číslu opět číslo 1.

Když si bot vybírá postavu jako cíl na základě pořadí postav, znamená to následující postavu v pořadí od pozice karty HP bota.

Příklad: *Ve hře je 12 postav. Bot Kyborg je 9. postavou v pořadí postav. Akce, kterou chce Kyborg provést, má dva možné cíle, a závěrečným kritériem je tak pořadí postav. Těmito dvěma možnými cíli jsou 2. a 6. postava v pořadí postav. Počítáno od pozice Kyborga (9.) bude jako cíl vybrána 2. postava (10, 11, 12, skok na začátek, 1, 2). Pokud by možnými cíli byly 6. a 11. postava, bude namísto toho vybrána 11. postava, protože je blíže k pozici Kyborga v pořadí postav.*



Právník, NDA

Pokud je ve hře Právník, boti ignorují požadavek vlastnit NDA k vypuštění únikových modulů a při vypuštění modulů se chovají, jako by Právník ve hře nebyl. Toto však platí pouze pro boty v jejich vlastním tahu a nikoliv pro živé hráče.

Pud sebezáchovy

Standardní pravidla pro pud sebezáchovy platí také pro všechny konspirátory botů. Navíc, pokud skript neříká jinak a pokud mají jinou možnost, boti nikdy neprovedou s CP ani s Projektem X akci, která by vedla k okamžitému vyřazení jejich HP.

Únikové moduly a akce vypuštění

Únikové moduly spadají pod pravidla o vhodnosti s ohledem na jejich vypuštění a přesun dovnitř nich. To znamená, že pokud manévr přikazuje postavě přesunout se směrem k únikovému modulu, aby jej vypustila, boti budou zvažovat jen ty únikové moduly, které může aktivovaná postava vypustit. Únikové moduly se zvláštními požadavky jako Lékařský únikový modul jsou zvažovány, pouze pokud je daná postava vhodná, což znamená, že je schopná vypustit daný únikový modul v okamžiku, kdy je skript čten.

Úplatky a kompromaty

Pokud není řečeno jinak, boti zvedají kompromaty, ale nechávají si je skrytě a nepoužívají je. Boti také nikdy nepřijmou kompromat ani nabízený úplatek a ani se kvůli odmítnutí kompromatu nestanou podezřelými.

Vědec

Tato schopnost je zvažována a využívána boty při manévrech podle pravidel pro pohyb botů. Pokud tato schopnost není využita, je možné využít volnou akci zvednutí.

Vina a podezření

Boti se mohou stát podezřelými a vinnými stejně jako lidští hráči. Bot, který je vinný, nemůže vyhrát hru, pokud jeho karta bota neříká jinak.

Volná akce zvednutí

Tato akce je zvažována a využívána boty při manévrech podle pravidel pro boty. Pokud manévr nepřikazuje zvednout určitý předmět nebo pokud není ke zvednutí předmětu využita volná akce, bot volnou akcí zvedne předmět s nejvyšší prioritou (podle všeobecných priorit), který se nalézá v některé ze sekcí, přes něž se bude v dané minutě přesouvat. Bot nevyužije volnou akci zvednutí k usnadnění si zamýšlené akce, např. nezvedne helmu, kdyby se mohl přesunout do sekce s nebezpečím. Pokud bot nepoužije volnou akci zvednutí ke zvednutí konkrétního předmětu udaného pokyny manévru, zvedne bot předmět pouze na základě všeobecné priority nezávisle na provedeném manévru. Pokud je bot už na limitu počtu předmětů, zvednutí neprovede (pokud pokyny neříkají jinak).

Zvednutí a upuštění

Pokud je součástí manévru bota zvednutí nebo výroba předmětu a bot je již na limitu počtu předmětů, upustí nejprve pomocí volné akce předmět podle priority upuštění (viz str. 21).

DALŠÍ OBYČEJNÝ DEN NA STANICI

Povídka ze světa Zkázy na orbitě inspirovaná skutečnou partií hry

autor: Petr Pospíšil

Začal další obyčejný nudný den na stanici. Další den, kdy vás líně míjejí znudění členové posádky a pár přiblblých turistů. Jen občas je trochu vzrušení, když těm pošahaným vědátorům uteče nějaký nepovedený experiment, udělá rozruch a já ho musím zlikvidovat. Jsem Strážce, robot, sériové číslo 3516. Na levé straně mám nádherný gatlingový kulomet, ale kvůli stupidním softwarovým omezením můžu hezky rozšmelcovat po chodbě jen kriminálníky. A uvnitř svého křemíkového CPU cítím, že jsem převtělením pistolníka z Divokého západu, který vyhledává souboje s dalšími ozbrojenými drsňáky. Jen si to představte – vítr zvedá písek v malém westernovém městečku a v pravé poledne stojí dva soupeři odhodlaně proti sobě, připraveni vystřelit. Chlap versus chlap, tedy, robot… kolt versus gatling. Klasický férový souboj.

Ale když jsem se před chvílí podíval z okna stanice a Země začala být najednou větší a větší, došlo mi, že dnes mám šanci všechno změnit. Někdo mi tu dluží ještě pár drobných službiček a teď je třeba to náležitě využít. A první z těch dlužníků mi sehnal kompromat. Docela šťavnaté video, jak si Velitelka naší stanice užívá s Chapadlovitou nestvůrou v tajné Kryptě X. To se ještě bude hodit k malému vydírání. Teď okolo mě projel jeden z těch nových robotických uklízecích a opravářských Dronů. Jsou vybaveny sadou různých nástrojů, jako je vysavač, šroubovák a hasák. Za deset sekund jsem překonal jeho ubohé bezpečnostní protokoly a Dron odjel do vedlejší sekce, kde řekl hlasité „Ahoj!“ překvapené Opravářce. Hezky hasákem zezadu do hlavy. A konečně je tu co uklízet. A protože Opravářka měla vlastní zbraň, je to první bod pro mě za vyřazeného ozbrojeného týpka (vlastně holku). Ale pak náhle někdo přiskočil a rozmlátil můj Dron na součástky. Škoda užitečného nástroje, ale to je další bod pro mě.

Pak se blízko objevil robotický Medik. To je špatné znamení, jakékoliv léčení a opravování pokazí můj geniální plán. Tak jsem se rozhodl spustit své tajné vnitřní protokoly a odhalit své pravé já. Tím pádem budu moct doběhnout do vedlejší sekce s 3D tiskárnou a toho blbýho Medika rozstřílet na kusy. Ale malý softwarový bug v subrutině BX45C způsobil, že jsem si jen o 8 milisekund později uvědomil, že má RAM paměť je z půlky plná a já můžu jednat jen jednou. To mě velmi rozzuřilo, tak jsem alespoň vystřílel celý zásobník gatlingu po této sekci. A zpoza jedné bedny vypadla čerstvá mrtvola. Schovaná Černá pasažérka. RIP – rest in pieces, mé motto. Po příštím reinstallu bych se mohl stát revizorem.

O pár minut později se všechny obrazovky rozzářily a v bombastickém stylu oznámily vydání nové verze skvělého pomocníka do kapsy – Digitálního asistenta. A jen dnes kompletně zdarma. Stáhnout si ho trvalo jen chvilku. Zrovna jsem koukal na video o roztomilých robotických koťátkách, když jsem si uvědomil, že můj gatling se sám od sebe zvedá, míří na mé CPU a nejde to zastavit. A pak už jen bum, bum a tma. Sakra, byl to malware od toho syna Skynetu.

Tak to je konec a já nikdy nenavštívím stanici s Westworld parkem. Ale pár mých podsystémů ještě pracuje a já můžu vyslat své dlouhé elektronické prsty skrz systémy stanice. Na obrazovce vidím, že v Hydroponice je Botanik. Toho nenávidím, protože nesnáší vůni mého prvotřídního motorového oleje a raději očuchává nějaké kytky. Až se za pár minut objeví na tomhle rohu, zemře. Ale najednou ho někdo sejmul i bez mé pomoci. Robobozi mě milují. Konečně další body pro můj plán. Ale ne, druhý uklízecí Dron táhne umírajícího Botanika do Lékařského únikového modulu a už nastartoval únikovou sekvenci. Za minutu odletí. Rychle jsem přebral ovládání Dronu, vytáhl Botanika z únikového modulu a přechodovou komorou ho vyhodil do vesmíru. Čichni si vesmíru, ty očuchávači fialek.

Když jsem zaměřil svou pozornost zpět na stanici, panoval už na ní totální zmatek. Jak typické pro lidi, když je necháte chvíli bez dozoru technologií. Většina běhala doprava, doleva nebo dozadu a zvedala různé předměty jen proto, aby je vzápětí zase pohodila o kus dál. Někteří si dělali selfíčka nebo streamovali ten chaos na Zem kamarádům nebo přímo médiím. Jeden týpek hrál novou online hru od Digitálního asistenta a získané achievementy sdílel všem na stanici. Jedna přiblbá dvounohá opice zmáčkla to velké červené tlačítko s nápisem „NEDOTÝKAT SE“. To vypustilo z Krypty X podivný Entropický přízrak, který hned Astrošimpanzovi vymazal vzpomínky. Možná dobře pro něj. Přízrak si našel cestu k antihmotovému jádru a zmizel v něm, čímž ho destabilizoval. Tohle konečně aktivovalo bezpečnostní protokoly a zbylé únikové moduly mohly být vypuštěny. V nich narychlo odletěli tři lidé, všechny tři identické Klony a Telepatická krysa. Každý se svou kopií Digitálního asistenta.

A protože Velitelka stanice se ukázala tak nekompetentním důstojníkem, zneužil jsem ji k zabití chlápka vedle ní a do ruky mu vložil svou zbraň. Ozbrojené mrtvoly jsou můj sen. Stanice teď překonala kritický bod a čeká ji dlouhý ohnivý pád dolů v obří ohnivé kouli. A s ní končí i má cesta Strážce, vesmírného pistolníka. Snad se nově vyrobení roboti dozví o mých hrdinských činech.

Dramatická pauza, jiný hlas: „Chtěl bych se omluvit obyvatelům Prahy za tu trošku šrotu v centru jejich města. Určitě ale uznáte, že závěrečné vizuální efekty při dopadu byly naprosto strhující. A spolu s námi můžete oslavovat hrdinské činy šesti přeživších.

Tím se dostáváme ke konci tohoto skvělého a nezapomenutelného streamu, který sponzorovala korporace ASTROMECH.

V praxi jste viděli náš nejnovější univerzální uklízecí dron VÍCEÚČELOVÝ ROBOT S AUTOMATICKOU HOLOOBRAZOVKOU – V.R.A.H. – dodávaný spolu s integrovaným DIGITÁLNÍM ASISTENTEM S BRUTÁLNĚ EFEKTIVNÍM LAYOUTEM – D.A.B.E.L.666. Je skvělým pomocníkem, který namísto vás zastane mnoho úkolů doma na Zemi i ve vesmíru. Nejlepší Dron je ten, který bude přesně vyhovovat Vašim požadavkům, které od něj očekáváte.

KUPTE SI HO HNED!!! KUPTE SI HO HNED!!! SLEVA 20 % PRO DIVÁKY TOHOTO STREAMU.

P. S.: Při natáčení tohoto streamu nebylo ublíženo žádným zvířatům.“

STRATEGICKÉ TIPY

autor: Petr Pospíšil

Co dělat na začátku hry?

- Přečtěte si tipy na kartě své identity.
- Přečtěte si schopnosti všech postav ve hře a najděte ty, které pro vás mohou být užitečné.
- Pokud hru ještě příliš neznáte, nekomplikujte si hru čtením úkolů ostatních postav a jejich schopností při odhalení.
- Vytvořte si plán, ale přizpůsobujte jej měnící se situaci. Improvizujte!
- Získejte hned na začátku hry nějaké kompromaty, dokud jsou ještě k dispozici.
- Vaše první akce by neměly být příliš očividné, aby ostatní hráči ihned nepoznali vaši skrytou identitu.

Kdy se odhalit?

- Pokud ostatní hráči tuší vaši identitu, je lepší se odhalit.
- Výhody odhalení:
  - Můžete využít svou schopnost při odhalení.
  - Získáte zpět své kostky vlivu a ostatní o ně přijdou.
  - Ostatní hráči nemohou používat vaši postavu (s výjimkou úplatků a kompromatů).
- Nevýhody odhalení:
  - Na záda si tím namalujete velký terč.
  - Nemůžete uplatit sám sebe.
  - Ostatní hráči vám nebudou nevědomky pomáhat s vašimi úkoly.

Co dělat v prostřední části hry?

- Pokud je váš limit vlivu nízký, vybírejte si své konspirátory uvážlivě.
- Je lepší provést důležité akce hned, později už k tomu nemusí být příležitost.
- Helma ochrání lidi před většinou ohrožení.
- Bez postihu můžete vyřadit člověka v temné sekci, nebo pokud jsou vypnuté kamery.
- Pokud potřebujete vyřadit člověka s helmou, najděte si pistoli, vyrobte si ji v 3D tiskárně postavou se schopností Důstojník nebo ze svého cíle helmu odstraňte (jeho aktivací, použitím úplatku nebo kompromatu).
- Pro záchranu své postavy zvažte včasné spuštění evakuace – postavou se schopností Důstojník z Můstku, vypuštěním Projektu X nebo poškozením dvou napájecích sekcí.

Co dělat na konci hry?

- Spuštění evakuace není nutné, pokud jsou ve hře raketová křídla, Inspektorův raketoplán, Lékařský únikový modul nebo Záchranná loď.
- Únikový modul můžete vypustit zevnitř něho samého, ze s ním propojené sekce nebo z Můstku.
- Pokud jste překročili svůj limit vlivu, získejte kostky vlivu zpět vyjednáváním nebo návštěvou Terapeutické zahrady se svou HP.

Ale ne, jsem mrtvý (vyřazený)!

- Lidi a roboty můžete oživit nanogelem. Ten si můžete vyrobit v Nanotovárně.
- Roboty můžete opravit ve Strojovně nebo postavou se schopností Provizorní oprava.
- Ne všechny postavy mají za úkol se zachránit a jejich úkoly mohou splnit jiné postavy.
- Stále můžete získat body za svou BP.
- Sabotujte úkoly ostatních nebo prostě jen dělejte zmatek!
- Pokud jste se ještě neodhalili, zvažte Schrödingerovo odhalení.

PŘEHLED POSTAV PODLE OBTÍŽNOSTI

(Obtížnost postav je barevně odlišena v levém horním rohu karet postav.)

Začátečník:

Astrošimpanz	Kyborg	Strážce
Černá pasažérka	Medik	Údržbářské klony
Inspektor	Opravářka	Velitelka stanice
Kaskadérka	Poradce	Vyhnanec

Pokročilý:

Agentka	Doktorka	Mikrobioložka
Botanik	Drony	Plukovník
Cizinec	Inženýr	

Expert:

Digitální asistent	Pirátka	Telepatická krysa
Kryospáčka	Právník	
Miliardář	Společník	

V počátečních partiích je také doporučeno nepoužívat následující Projekty X:

Stabilní červí díra, Šedivý sajrajt