

Stanice Polárka: Návrat na Zemi

TISKOVÁ SADA · VESMÍRNÁ STANICE

Pravidla

Stručný přehled pravidel pro toto nastavení. Hru se naučíte z pravidel: celá pravidla

Cíl (KAPITOLA 1)

- Nasbírejte 9 součástek z úkolů a dopravte celý tým do místa Návratový modul spolu s transportem „Servisní kabina Kometa“. Pak zvolte „Odstartovat k Zemi“.
- Když skončí 6. oběh a nesplníte cíl, prohráváte.

Oběh (KAPITOLA 4)

- Každý oběh máte 8 společných žetonů úsilí. Nevyužité úsilí se nepřenáší.
- Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první oběh, každý další oběh hráč po jeho levici.
- Karta „Hned“ se neumísťuje: hned ji vyhodnoťte, odložte a doberte místo ní další kartu téhož balíčku.
- Tahy nejsou: postavy jednájí v libovolném pořadí. Oběh ukončíte společnou dohodou.

Akce (KAPITOLA 5)

- **Proplout modulem** · 1 úsilí · na sousední místo; ne v kabině
- Spoj → je jen pro postavy, ⇄ jen pro transport, ↔ pro oba; transport zastaví jen na místech s poznámkou „transport tu smí zastavit“.
- **Vyřešit kartu** · úsilí podle řádku karty · stojíte u karty a spolu máte schopnosti z jednoho jejího řádku; pomáhat smí i postavy v kabině
- **Předat, Odložit, Vzít** · 0 úsilí · předmět dává schopnost; každá postava unese 2; předává se jen na stejném místě
- **Nastoupit, Vystoupit** · 0 úsilí · Servisní kabina Kometa na stejném místě; kapacita: 2 postavy včetně obsluhy
- **Letět kabinou** · 1 úsilí (po poškození 2 úsilí) · řídí postava se schopností „pilotování“ v kabině; až o 2 spoje; všichni v kabině se svezou
- **Obnovit** · 1 úsilí · „ošetření“ vrátí oslabenou postavu, „opravy“ spraví transport; na stejném místě
- **Odstartovat k Zemi** · 0 úsilí · splněný cíl
- **Ukončit oběh** · 0 úsilí · kdykoli po domluvě

Karty situací (KAPITOLA 6)

- Karta má jeden nebo dva řádky. Stačí splnit jeden a zaplatit jeho úsilí.
- Úkol: součástky ☼ se počítají do cíle.
- Předmět: vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily. Dává schopnost, nebo ochranu □ před jednou hrozbou.
- Stopa „⇄“: po vyřešení karty na místě otočte; na rubu je úkol. Vypršelá stopa jde lícem stopy dospod hromádky stop.
- Hrozba: vyřešená se odloží; když vyprší, oslabí postavy bez ochrany na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí. Píše-li karta „zůstane“, otočte ji pak vzhůru nohama: kdo sem vstoupí bez ochrany, oslabí se.
- Každá karta žije nejvýš dva oběhy: čerstvá, pak naléhavá (na boku), pak vyprší.

Stavy (KAPITOLA 7)

- ↑ připravená: vše funguje.
- → oslabená: ztrácí vlastní schopnost; předměty fungují dál.
- Servisní kabina Kometa: ↑ v pořádku (pohyb za 1 úsilí), → poškození (pohyb za 2 úsilí).

Úklid na konci oběhu (KAPITOLA 8)

1. Naléhavé karty vyprší: hrozba oslabí postavy bez ochrany na svém místě, stopa jde dospod hromádky stop.
2. Čerstvé karty otočte na bok.
3. Posuňte žeton oběhu a vezměte zpět všechno úsilí.
4. Vyložte 1 úkol, 1 ostatní kartu a horní stopu z hromádky, pokud nějaká je; místo určí hod kostkou (čísla jsou na kartách míst).

Místo je modul stanice, kolo je jeden oběh Země; mapa je celá stanice.

Příprava

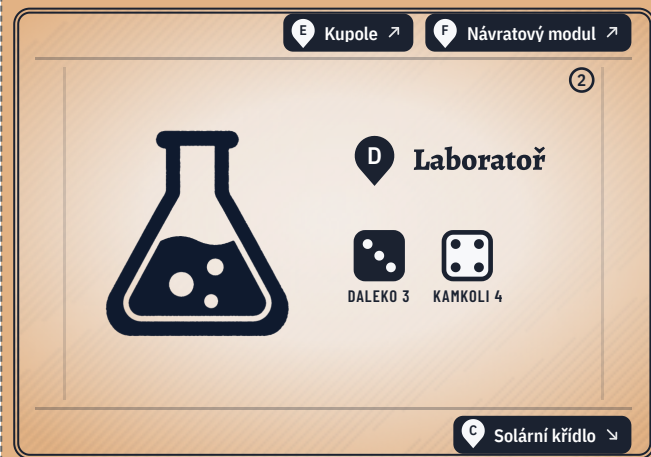
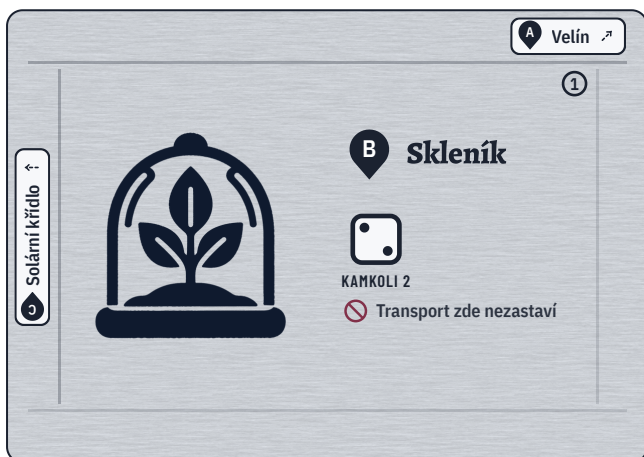
1. Rozložte karty míst podle vytištěných spojů a písmen ve špendlících. Základna je místo A, cíl je poslední písmeno.
2. Každý hráč si vezme kartu postavy (rodinnou stranou nahoru) a její figurku.
3. Postavte do základny všechny figurky postav i figurku transportu (Servisní kabina Komety).
4. Dejte doprostřed 8 žetonů úsilí a žeton oběhu na políčko 1.
5. Kdo losuje: nejmladší hráč losuje při přípravě a první oběh, každý další oběh hráč po jeho levici.
6. Rozdělte karty situací podle rubu na balíček úkolů a balíček ostatních a oba zamíchejte.
7. Položte 3 stopy lícem nahoru; pro každou hodte kostkou a dejte ji na místo s číslem „daleko“.
8. Z každého balíčku vyložte 2 karty. Pro každou hodte kostkou: úkol jde na místo s číslem „daleko“, ostatní na místo s číslem „kamkoli“. Když číslo žádné místo nemá, házejte znovu.

Připravte 8 stejných žetonů úsilí, jeden žeton oběhu, jednu kostku a 5 rozlišitelných figurek.

Vystřihněte 38 karet. Karty téhož balíčku musejí být od rubu k nerozeznání: tiskněte na neprůhledný papír, nebo karty vložte do stejných obalů. Figurek postav: 4; transportů: 1; žetonů úsilí: 8; žeton oběhu: 1; šestistěnná kostka: 1. Každá karta má 63 × 88 mm. Stav ve webu lze uložit jako přesný záznam; fyzická hra aplikaci nepotřebuje.

Každá karta je vytištěná jako dvojice: líc a rub spojené čárkovanou linkou (stopa a její úkol, postava a její pokročilá strana, karty situací s rubem svého balíčku, scénář a transport s rubem hry; s dalšími výpravami i místo a totéž místo další výpravy, scénář a líc karty další výpravy). Karty na výšku leží napříč jako místa; líc a rub se na lince dotýkají spodními okraji. Dvojici vystřihněte vcelku, přeložte po lince a slepte; tiskne se jen jednostranně.

Další výpravy jsou na rubech karet míst a scénáře: první strana (světlá) patří výpravě 1, 3 ..., druhá strana (barevná) výpravě 2, 4 ...; číslo výpravy v kroužku v pravém horním rohu říká, ke které výpravě strana karty patří. Výprava, která má míst méně, má na zbylých kartách prázdný rub. Karta výpravy má dvě strany: rub další výpravy (transport, co leží od přípravy, věty výpravy) je zvláštní oboustranná karta, dvě výpravy na kartu (2 a 3, 4 a 5 ...); patří k líci se stejným názvem a číslem v kroužku.



1



E

Kupole

DALEKO 1

KAMKOLI 5

Transport tu smí zastavit

F

Návratový modul

D

Laboratoř

2



E

Kupole

DALEKO 1

KAMKOLI 5

F

Návratový modul

D

Laboratoř

1

Kupole

F



cíl

F

Návratový modul

DALEKO 2

Transport tu smí zastavit

D

Laboratoř

2

Kupole

E



cíl

F

Návratový modul

DALEKO 2

D

Laboratoř

3

E

Kupole

Laboratoř

A



ZÁKLADNA

A

Velín

KAMKOLI 1

Transport tu smí zastavit

B

Skleník



3

D

Laboratoř

A

Velín

Solární křídlo

B



B

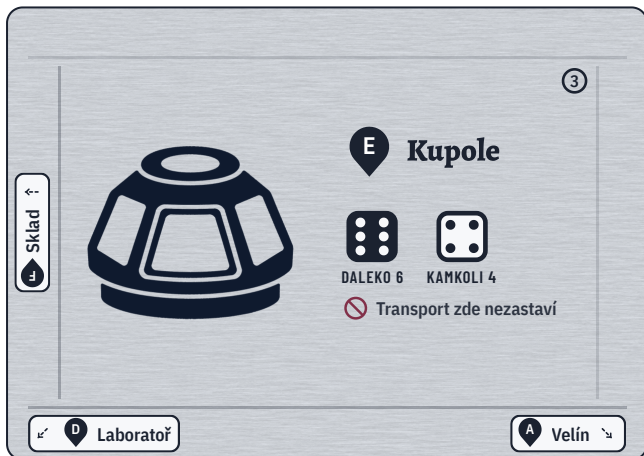
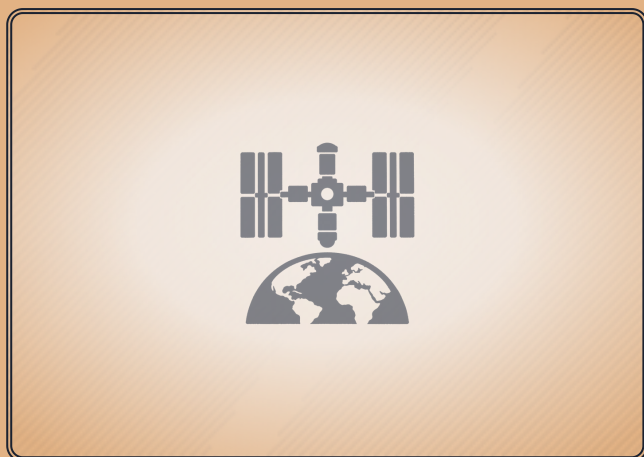
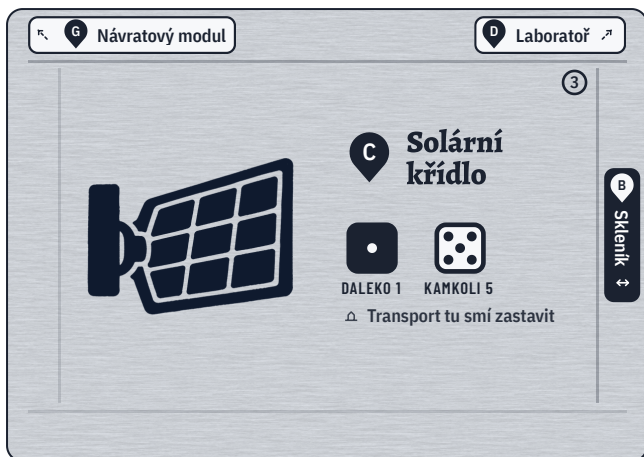
Skleník

DALEKO 4

KAMKOLI 2

Transport tu smí zastavit





station - 2. W1

②

PŘEDMĚT 1



Věra
PILOTKA

PŘEDMĚT 2



Dvě křídla

TOLBEK · VESMÍRNÁ STANICE · VÝPRAVA 1
● ● ● OBTÍŽNOST 2/3

Návrat na Zemi

Do stanice narazil roj meteoritů. Řídící středisko povolí návrat, až posbíráte součástky ☛ návratového modulu a všichni se u něj sejdete i s kabinou.



Rozdělená posádka: 9 součástek. První oběh: o 1 méně, Zkouška posádky: o 1 víc.

Úsilí: 8 za oběh · oběhů: 6

Dvě křídla

TOLBEK · VESMÍRNÁ STANICE · VÝPRAVA 1

Společná zásobá: 8 žetonů úsilí za oběh.
Servisní kabina Kometá: dosah 2 spoje.

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Adam
LÉKAŘ



ošetření

ZELENA



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

Postava neplatí za obnovu postavy žádné úsilí.

POKROČILÁ STRANA



ZELENA

ošetření

Adam
LÉKAŘ



PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Lin
PRŮZKUMNICE



skenování

ZLUTÁ



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

Kartu lícem dolů na sousedním místě smí postava zdama otočit (s objevenáním nebo v mize).

POKROČILÁ STRANA



ZLUTÁ

skenování

Lin
PRŮZKUMNICE



PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1

PŘEDMĚT 2



Karim
INŽENÝR



opravy

MODRÁ



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)



↑ připravená · → oslabená (ztrácí vlastní schopnost)

Postava neplatí za opravu transportu žádné úsilí.

POKROČILÁ STRANA



MODRÁ

opravy

Karim
INŽENÝR



PŘEDMĚT 2

PŘEDMĚT 1



Prasklé okno kupole



nebo

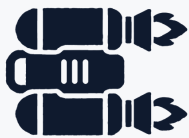


Úkol

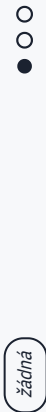
Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Tryskový batoh



Předmět: dává „pilotování“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Utržený solární panel



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Servisní kabina Komety



Řídí postava se schopností „pilotování“ v kabině. Dosah 2 spoje. Míst včetně obsluhy: 2.

☐ ↑ pohyb za 1 úsilí. → poškození, pohyb za 2 úsilí

Vesmírná stanice

ÚKOL



Vesmírná stanice

OSTATNÍ

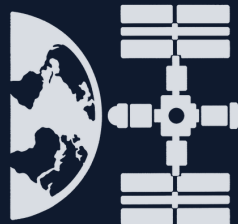


Vesmírná stanice

ÚKOL



Vesmírná stanice





Rotující trosky



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Utržený solární panel



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Hlas z řídicího střediska



nebo



Úkol

Místo: kostka, čísla „daleko“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Plíseň ve větrání



Zbude ochrana: předmět pro jednu z postav.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vyprší: oslabí postavy bez ochrany na místě, pak ji otočte vzhůru nohama.

RUB: OSTATNÍ

Trvalá: kdo ses vstoupí bez ochrany, oslabí se. Vyřešením umízi.

Vesmírná stanice

ÚKOL



Vesmírná stanice

ÚKOL



Vesmírná stanice

OSTATNÍ





Injekční pero

Žádná

● ○ ○

Předmět: dává „ošetření“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Ruční skener

Žádná

● ○ ○

Předmět: dává „skenování“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Prasklé okno kupole



● ○ ○

Předmět: dává „skenování“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „daleko“.



☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL



Rotující trosky



● ○ ○

Předmět: dává „pilotování“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.



Místo: kostka, čísla „daleko“.



☐ → ☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: ÚKOL

Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

ÚKOL



Vesmírná stanice

ÚKOL





Zkrat v rozvodně



Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.

RUB: OSTATNÍ



Dok ve stínu Země



pilotování



skenování

nebo



skenování

Odvrácená hrozba.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.

RUB: OSTATNÍ



Magnetické přesýpací hodiny



skenování



Předmět: vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

Odložte: Otočte naléhavý úkol nebo stopu kdekoli zpátky rovně.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Uvolněný kontejner



pilotování



Zbude ochrana před „Plíseň ve větrání“, předmět pro jednu z postav.

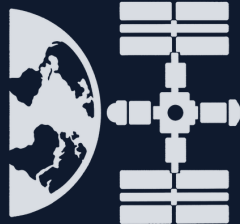
Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

Při vypršení oslabí postavy na svém místě a poškodí transport, pokud tam stojí.

RUB: OSTATNÍ

Vesmírná stanice

OSTATNÍ



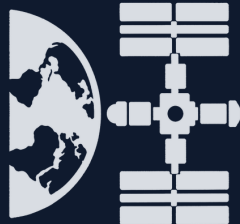
Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ





Svářečka

Žádná

● ○ ○ ○

Předmět: dává „opravy“;
vezme si ho jedna z
postav, které kartu
řešily.



opravy



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Olověná vesta

Žádná

● ○ ○ ○

Předmět: chrání před „Sluneční
bouří“; vezme si ho jedna z postav,
které kartu řešily.



+



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Sluneční bouře



ošetření

● ○ ○ ○

Zbude ochrana: předmět pro jednu
z postav.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Vyprší: oslabí postavy bez ochrany na
místě, pak ji otočte vzhůru nohama.



RUB: OSTATNÍ



Trválá: kdo sem vsadí bez ochrany, oslabí se.
Vyřešením zmizí.



Roj meteoritů



pilotování

● ○ ○ ○

Odvrácená hrozba.



Místo: kostka, čísla „kamkoli“.



Při vypršení oslabí postavy na svém
místě a poškodí transport, pokud tam
stojí.

RUB: OSTATNÍ

Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Průlezy mezi moduly

TOLBEK · VESMÍRNÁ STANICE · VÝPRAVA 2

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za oběh.

Hraje se pěšky: karta a figurka transportu zůstanou stranou.

Přístenec

TOLBEK · VESMÍRNÁ STANICE · VÝPRAVA 3

Společná zásoba: 8 žetonů úsilí za oběh.

Servisní kabina Komety: dosah 2 spoje.



Náhradní vysílačka

žádná

Předmět: dává

„spojení“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ



Přání ze Země



Ulehčit: kartu, kterou řešíte spolu s oslavencem, zaplatíte o 1 méně, nejméně 1.

Hned: Padlá postava je do konce oběhu oslavenec; karta leží před jejím hráčem.

☐ Hodíte kostkou: komu. 1 = postava losujícího, dál po směru hodin. Víc než postav? Znovu.

⚡ Hned: vyhodnoťte, odložte, doberte náhradu.

RUB: OSTATNÍ



Frekvence řídicího střediska

skenování

● ○ ○

Předmět: dává „spojení“, vezme si ho jedna z postav, které kartu řešily.

☐ Místo: kostka, čísla „kamkoli“.

☐ → ☐ → ☐ Vypršení bez postihu.

RUB: OSTATNÍ

Vesmírná stanice

OSTATNÍ



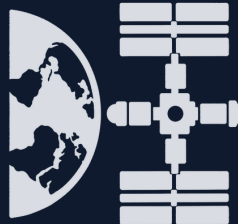
Vesmírná stanice

OSTATNÍ



Vesmírná stanice

OSTATNÍ





3

○ Servisní kabina Komety



Řídí postava se schopností „pilotování“ v kabině. Dosah 2 spoje. Míst včetně obsluhy: 2.

↑ pohyb za 1 úsilí → poškození, pohyb za 2 úsilí



► Blikající kontrolka



Otočte kartu: na rubu je „Netěsná trubka chlazení“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



► Rozbitý lékařský skener



Otočte kartu: na rubu je „Únik vzduchu ve skleníku“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



► Omdlelý kolega v komoře



Otočte kartu: na rubu je „Volání z nákladní lodi“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

▢ Netěsná trubka chlazení



Otočte kartu: na rubu je „Únik vzduchu ve skleníku“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

▢ Únik vzduchu ve skleníku



Otočte kartu: na rubu je „Únik vzduchu ve skleníku“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL



DRUHÁ STRANA (RUB)

▢ Volání z nákladní lodi



Otočte kartu: na rubu je „Volání z nákladní lodi“.

Místo: kostka, čísla „daleko“.

Vyprši: vraťte ji lícem stopy dospod hromádky stop.

OBDOUSTRANÁ: STOPA / ÚKOL

Vesmírná stanice

