

# NEBE V PLAMENECH

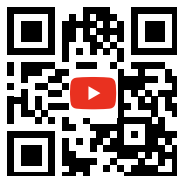


*Nevíme, co jsou zač. Nevíme, odkud přicházejí.  
Nevíme, proč na nás útočí.*

*Víme jen, že jsou tu, že musíme najít cestu,  
jak je zastavit, a že nám dochází čas.*

**Nebe v plamenech** je hra pro jednoho hráče plná těžkých rozhodnutí, kde hlavní roli hraje strategické umístování kostek. Abys zvítězil, musíš ubránit napadené město a dokončit výzkum dřív, než tvou základnu zničí nepřátelská mateřská loď.

videonávod  
(v angličtině)



[cge.as/ufv](https://cge.as/ufv)



# PŘÍPRAVA HRY

Toto je příprava pro první hru. Všechny potřebné komponenty jsou uloženy v horní části krabice.

**Komponenty pro kampaň nech zatím v krabici, nevybaluj je ani si je neprohližej.** Uložení komponent v krabici je zobrazeno na zadní straně pravidel.



ukazatel výzkumu

startovní  
pozice



stupnice  
výzkumu

ukazatel energie

startovní  
pozice



ukazatel poškození

startovní  
pozice



rypadlo

startovní  
pozice



stupnice  
energie

stupnice  
poškození



**2 bílé kostky**  
**3 šedé kostky**

V první hře budeš  
potřebovat pouze  
tyto kostky.



Destičku mateřské lodi polož úplně nahoru.

startovní pozice

5 červených nepřátelských letounů rozmístí na startovní pozice.

4 bílé nepřátelské letouny odlož vedle oblohy. Představují posily nepřítele, které se mohou objevit později během hry.

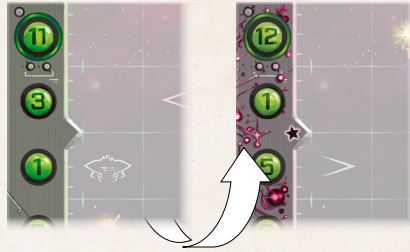
4 destičky oblohy rozlož podle obrázku – nejtmaší díl nahoru, nejsvětlejší dolů.

Toto je příprava pro snadnou obtížnost.

Chceš-li hrát na normální obtížnost, náhodně otoč jednu z destiček oblohy na těžší stranu.

▽ lehčí strana

▼ těžší strana

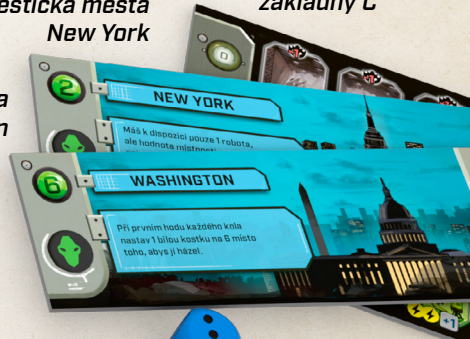


Destičku města Roswell umístí pod oblohu, modrou stranou nahoru.

destička města  
New York

destička  
základny C

destička města  
Washington



Destičky základny A a B.  
Pro první hru vyber horní část základny označenou písmenem A a spodní část základny s písmenem B.

Všimni si, že označení destiček odpovídá symbolu na Roswellu.

1 oranžový  
letoun  
(pro kampaň)

2 modré  
kostky

Tyto komponenty teď nebudeš  
potřebovat, nech je v krabici.



# PRŮBĚH HRY

Tvým cílem je **dosáhnout posledního pole na stupnici výzkumu** dříve, než mimozemšťané zničí tvé město. Prohráváš, když ukazatel poškození klesne na poslední pole nebo když se mateřská loď dostane na řádek s lebkou.

Každé kolo hry sestává ze 3 fází:

- 1 Umístění kostek:** Postupně umísťuj kostky a posouvaj nepřátelské letouny.
- 2 Vyhodnocení místností:** Můžeš vyhodnotit místnosti obsazené kostkami.
- 3 Fáze mateřské lodi:** Mateřská loď sestoupí níž a provede příslušnou akci.

## 1 UMÍSTĚNÍ KOSTEK

1. Hod' všemi 5 kostkami. [3 šedými a 2 bílými.]
2. Každou z kostek musíš umístit do jiného sloupce základny. Vždy, když umísťíš kostku:

- ▶ Všechny nepřátelské letouny v daném sloupci klesnou o tolik polí, jaká je hodnota kostky.
- ▶ To může spustit některé efekty. [Viz následující strana.]
- ▶ Poté, co umísťíš bílou kostku, musíš přehodit všechny zbylé neumísťené kostky.



Každé kolo umísťuješ dvě bílé kostky, takže musíš zpravidla i dvakrát přehazovat. [Leda že by sis jednu z bílých kostek nechal až na konec – v tom případě přehazuješ jen jednou.]

Po umístění všech pěti kostek bude každý sloupec základny obsazený právě jednou kostkou. Efekty obsazených místností se vyhodnotí ve fázi Vyhodnocení místností.

### RYPADLO



Rypadlo se pohybuje po vyznačené cestě, která se vine základnou stále hlouběji. Rozděluje základnu na dvě části – všechna pole za rypadlem jsou **vykopaná**. Všechna ostatní pole, včetně pole, na němž se nachází rypadlo, jsou zatím **nevykopaná**.

**Kostky lze obecně umísťovat pouze do vykopané části.** Výjimkou je kostka, která slouží k posunu rypadla: Chceš-li posunout rypadlo a odkrýt tak další místnosti, smíš jednu z kostek umístit do nevykopané části. Hodnota kostky musí být alespoň taková, jaká je její vzdálenost od rypadla. Rypadlo se nehýbe hned, ale až během fáze Vyhodnocení místností.

**Příklad:** Kostka s hodnotou [5] je 5 polí před rypadlem. To je legální možnost. Na stejném místě by stačilo mít kostku i s hodnotou [6], ale [3] už by byla moc málo, takovou kostku sem nelze umístit.

**Poznámka:** K posunu rypadla lze použít nejvýše 1 kostku za kolo. I ta musí splňovat pravidlo jedné kostky na sloupec.






## AKCE NEPŘÁTELSKÝCH LETOUNŮ

Vždy, když umístíš kostku (a předtím, než umístíš další), klesnou okamžitě všechny letouny v daném sloupci o tolik polí, jaká je hodnota kostky.



Výjimkou je, pokud byla kostka umístěna na **pozici protivzdušné obrany** – ta zpomalí postup nepřátel. V takovém případě klesnou letouny v tomto sloupci o **1 pole méně**, než je hodnota kostky. Pokud je hodnota kostky , letouny v tomto sloupci neklesají a nespouštějí žádné efekty.

**Okamžitě poté, co všechny nepřátelské letouny v jednom sloupci klesnou, spustí případné efekty na polích, kde skončily.**

Pole, kterými nepřátelské letouny proletěly, se nevyhodnocují. Nachází-li se v jednom sloupci více letounů, klesnou všechny zároveň. Až poté vyhodnoť případné efekty. Pokud je efektů více, začni těmi výš na obloze.

Přesuň nepřátelský letoun na sousední pole ve směru šípky.

Výjimka: Pokud je cílové pole obsazené, šipka nemá žádný efekt.



Posuň mateřskou loď o 1 řádek dolů. Jestliže na něm byly nějaké letouny (libovolné barvy), vrať je na mateřskou loď – později je znovu nasadíš.

Pokud mateřská loď klesne na řádek s lebkou, okamžitě prohráváš. Ostatní akce mateřské lodi v jejím novém řádku teď ignoruj.

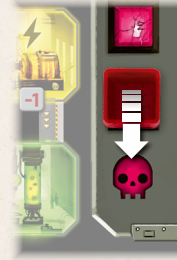


Tento efekt nepřátelské letouny nespouštějí. Exploze označuje pole, na nichž je možné letouny ve fázi Vyhodnocení místností sestřelit (viz dále).

## POŠKOZENÍ

Když některý z letounů klesne až na destičku města, zasáhne ho a poškodí základnu. Posuň ukazatel poškození o 1 pole dolů.


Poté, co zasáhl město, se nepřátelský letoun vítězně vrátí na mateřskou loď, kde bude na konci kola znovu nasazen.



Jakmile ukazatel poškození klesne až na lebku, okamžitě prohráváš (viz str. 9).

### Příklad:

Po několika kolech hry se v jednom sloupci nacházejí na zobrazených pozicích dva letouny.

1. Do tohoto sloupce jsi umístil kostku s hodnotou .
2. Oba nepřátelské letouny tedy klesnou o 2 pole.
3. Horní letoun nyní leží na explozi, takže bude možné jej později sestřelit. Spodní letoun spustí efekt, kterým okamžitě posune mateřskou loď o 1 řádek dolů.

Všimni si, že oba letouny klesají zároveň, až pak se vyhodnocují efekty polí, na kterých skončily svůj pohyb.

Červený letoun skončil velmi nízko nad městem. Pokud se v příštím kole pohne o více než 1 pole, město zasáhne. Pak se vrátí na mateřskou loď a na konci kola bude znovu nasazen.





## 2 VYHODNOCENÍ MÍSTNOSTÍ

V této fázi vyhodnoť efekt všech umístěných kostek. Vždy, když nějakou kostku vyhodnotíš, odstraň ji z herního plánu. Kostky lze vyhodnocovat v libovolném pořadí.

Kostky nelze sčítat, každá musí být vyhodnocena zvlášť. Jedinou výjimkou jsou místnosti s více poli (viz dále). Jakoukoliv kostku lze také odstranit bez efektu.

### SPOTŘEBA ENERGIE



Většina místností při použití spotřebává energii. Jestliže chceš využít například tuto místnost, musíš spotřebovat 2 energie. energii spotřebuješ tak, že posuneš ukazatel energie o příslušný počet polí nahoru. Pokud nemáš dost energie nebo se rozhodneš nějakou místnost nevyužít, abys energii ušetřil, odstraň z ní kostku bez efektu.



### HODNOTA MÍSTNOSTI



Hodnota místnosti se rovná hodnotě umístěné kostky, plus nebo minus případné modifikátory.

*Příklad: Místnost na obrázku má hodnotu  $3 - 1 = 2$ .*

Všimni si, že modifikátory na místnostech neovlivňují pohyb nepřátelských letounů ve fázi Umístění kostek.

### MÍSTNOSTI S VÍCE POLI



Sestává-li místnost z více polí, lze ji použít pouze tehdy, když jsou kostkami obsazena všechna její pole. Hodnota takové místnosti je pak rovna součtu všech těchto kostek, plus nebo minus případné modifikátory.

*Příklad: Místnost na obrázku má hodnotu  $1 + 6 - 3 = 4$ .*

Pokud některé z polí místnosti zůstalo neobsazené, odstraň ostatní kostky z této místnosti bez efektu.

### EFEKTY VYKOPANÝCH MÍSTNOSTÍ



Protivzdušná obrana zpomaluje nepřítele, jak je vysvětleno na předchozí straně. V této fázi nemá žádný další efekt, takže z ní můžeš kostky rovnou odstranit.



Vykopané tunely nemají žádný efekt. Pokud jsi na ně nějaké kostky umístil, v této fázi je odstraň.



Generátory vyrábějí energii nutnou k provádění některých jiných efektů. Při vyhodnocování si přidej na stupnici tolik energie, jaká je hodnota této místnosti. Pokud bys měl překročit stupnici, umístí ukazatel na maximální hodnotu. Nikdy nemůžeš mít víc energie, než dovoluje stupnice.



Stíhačky ti umožňují sestřelovat nepřátelské letouny. Při vyhodnocování sestřel všechny letouny na explozích s číslem stejným, jako je hodnota místnosti, nebo nižším. Sestřelené červené letouny se vracejí na mateřskou loď, kde budou později znovu nasazeny. Bílé letouny jsou odstraněny z herního plánu.



Pomocí laboratorů se můžeš posouvat po stupnici výzkumu, což je jediný způsob, jak vyhrát hru. Čísla na stupnici udávají, jakou hodnotu potřebuješ pro posun na dané pole. Můžeš se posunout i o více polí najednou, ale hodnota místnosti musí být alespoň taková, jako součet čísel na těchto polích. Pro posun o dvě pole ukazující 2 a 3 budeš tedy potřebovat hodnotu 5 nebo vyšší.



### Příklad – Sestřelování nepřátelských letounů

Během fáze Umístění kostek jsi strategicky posunul 3 nepřátelské letouny na exploze, viz obrázek.

Nyní ve fázi Vyhodnocení místností vyhodnocuješ místnost stíhaček s hodnotou 3.

Letoun A je sestřelen. Je červený, takže se vrátí na mateřskou loď a bude později znovu nasazen.

Letoun B je sestřelen. Je bílý, takže jej odstraníš z herního plánu.

Letoun C není sestřelen, protože leží na explozi s číslem 4 a hodnota stíhaček je pouze 3. Letoun C tedy zůstane na obloze stejně jako všechny letouny, které neleží na explozích.

### Příklad – Výzkum

Máš dvě kostky na laboratořích, viz obrázek. Jedna laboratoř má hodnotu 2, druhá hodnotu 3. [Kostka je sice 3, ale místnost má modifikátor -1.]

Na obrázku je vidět, že tři pole následující nad ukazatelem výzkumu mají hodnotu 1, 3 a 1. Můžeš za současné situace postoupit o 3 pole výše?

Odpověď je ne. Součet všech polí je sice  $1 + 3 + 1 = 5$ , ale musíš vyhodnotit každou laboratoř zvlášť. Když nejdříve vyhodnotíš místnost s hodnotou 2, posuneš se pouze o jedno pole. Druhá místnost s hodnotou 3 tě posune na další pole, ale to je vše.

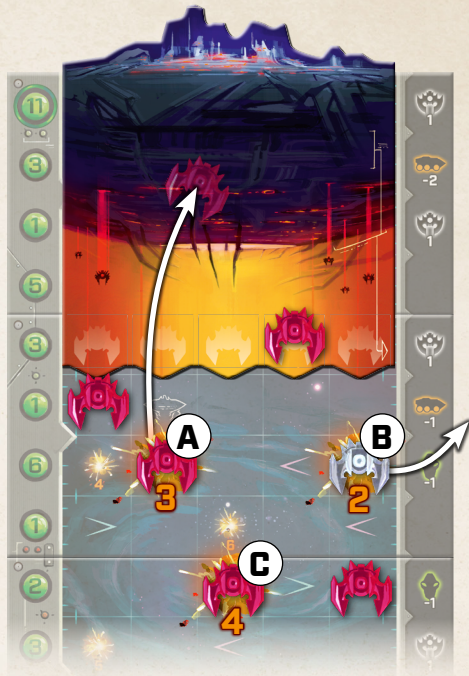
Kdybys nejdříve vyhodnotil místnost s hodnotou 3, posuneš se zase pouze o jedno pole. A druhá místnost s hodnotou 2 už pak nebude na další posun stačit.

O všechna tři pole bys mohl postoupit např. tehdy, kdybys měl jednu laboratoř s hodnotou alespoň 5.

## ROZŠIŘOVÁNÍ ZÁKLADNY

Ve fázi Umístění kostek jsi mohl umístit nejvýše 1 kostku do nevykopené části základny. Ve fázi Vyhodnocení místností můžeš tuto kostku použít k posunu rypadla. V tom případě **spotřebuješ 1 energii a posuneš rypadlo na místo kostky.** [Spotřeba energie je znázorněna přímo na rypadle.] Všechna pole za rypadlem jsou od této chvíle vykopená.

**Připomínka:** O kolik polí jsi postoupil s rypadlem? Mělo by to být nejvýše o tolik, kolik ukazuje kostka. Pokud jsi postoupil o víc, pak bylo umístění takové kostky proti pravidlům (viz str. 4).



### Příklad – Kopání

Ve fázi Umístění kostek jsi umístil 3, pomocí které chceš posunout rypadlo. Je pouze 5 polí před rypadlem, takže 3 by bývala také stačila. Ve fázi Vyhodnocení místností kostku odstraníš, spotřebuješ 1 energii a posuneš rypadlo na místo kostky.



### 3 FÁZE MATEŘSKÉ LODI

Tato fáze má tři části:

1. Posun mateřské lodi.
2. Vyhodnocení akce mateřské lodi.
3. Nasazení letounů.

#### POSUN MATEŘSKÉ LODI

Mateřská loď se posune o 1 řádek níže. Pokud se v něm nacházejí nějaké letouny, přesuň je na mateřskou loď (na její tmavou část). Tyto letouny se znovu nasadí později v této fázi.

#### VYHODNOCENÍ AKCE MATEŘSKÉ LODI

Pak vyhodnoť akci mateřské lodi napravo od řádku se startovními pozicemi.



Vrať rypadlo o zobrazený počet polí. (Rypadlo se nikdy nesmí vrátit dále než na svou výchozí pozici.)



Posuň svůj ukazatel výzkumu dolů o zobrazený počet polí.



Připrav na mateřskou loď zobrazený počet bílých letounů. Nasadí se na konci této fáze.



Způsobí základně 1 poškození.



Když mateřská loď klesne až na řádek s lebkou, okamžitě prohráváš. Tato akce se na rozdíl od předchozích vyhodnocuje vždy, i pokud se sem mateřská loď dostala během fáze Umístění kostek.

#### Příklad

Během fáze Umístění kostek zůstal jeden letoun na startovní pozici, protože jsi na protivzdušnou obranu umístil ☐. Během fáze Vyhodnocení místností se ti podařilo sestřelit jeden červený letoun, který se pak vrátil na mateřskou loď.

Nyní se nacházíme ve fázi Mateřské lodi. Mateřská loď klesne o jeden řádek. Letoun, který se v něm nachází, se vrátí zpět na mateřskou loď a bude později znovu nasazen.



Akce mateřské lodi přidá jeden bílý letoun.





## NASAZENÍ LETOUNŮ

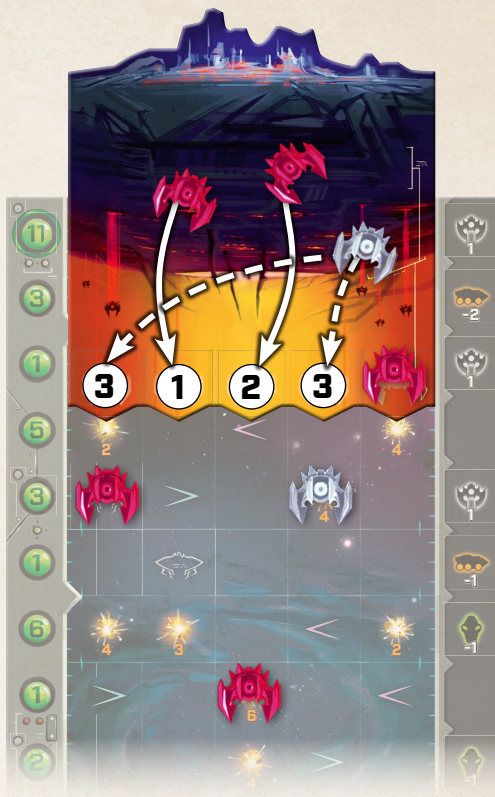
Během kola se mohly na mateřské lodi různými způsoby objevit nějaké letouny. Ty je teď třeba všechny nasadit (nebo aspoň tolik z nich, kolik se vejde).

- ▶ Na každé startovní pozici smí být pouze 1 letoun.
- ▶ Nejdříve nasad' červené letouny, pak bílé.
- ▶ Nejdříve vybírej mezi startovními pozicemi ve sloupcích, v nichž se právě žádné letouny nenacházejí.
- ▶ Jakmile je v každém sloupci alespoň jeden letoun, další pozice obsazuj postupně od těch sloupců, u kterých je největší vzdálenost mezi startovní pozicí a nejbližším letounem.

Jestliže máš někde více možností, můžeš si mezi nimi vybrat. Je-li zaplněno všech 5 startovních pozic, zbylé lodě se nenasazují a čekají do dalšího kola.

### Příklad

1. Na obloze je jeden prázdný sloupec. Nejdříve se nasazují červené letouny, takže jeden z nich nasad' sem.
2. Zbývají tři neobsazené startovní pozice. Všechny tři mají pod sebou na obloze letoun. Porovnej tedy, jaké vzdálenosti jsou mezi startovní pozicí a nejbližším letounem v daném sloupci. Druhý červený letoun musíš nasadit na prostřední startovní pozici, protože tam je vzdálenost největší.
3. Nakonec zbývá nasadit bílý letoun. U zbylých dvou startovních pozic je vzdálenost k nejbližšímu letounu stejná, takže si z nich můžeš vybrat.



## BÍLÉ LETOUNY

- ▶ Bílé letouny se nasazují až poté, co byly nasazeny všechny červené.
- ▶ Když bílé letouny zasáhnou město, vracejí se na mateřskou loď.
- ▶ Ale pokud se ti povede je sestřelit, odstraň je z herního plánu.
- ▶ Jestliže se všechny bílé letouny právě nacházejí ve hře, ignoruj efekt, který má přidat další bílé letouny.



## KONEC HRY

### VÝHRA

Jakmile ukazatel výzkumu dosáhne posledního pole na stupnici, okamžitě vyhráváš.

**Poznámka:** Jediný způsob, jak se dostat na pole s hodnotou 11, je využít laboratoř s více poli, která se nachází ve spodní části základny.



### PROHRA

Pokud se mateřské lodi podaří sestoupit až na řádek s lebkou, okamžitě prohráváš.

Stejně tak prohráváš ve chvíli, kdy ukazatel poškození klesne až na lebku.



**TEĎ MŮŽEŠ PŘESTAT ČÍST A ODEHRÁT SVOU PRVNÍ PARTII.**



# PLNÁ HRA

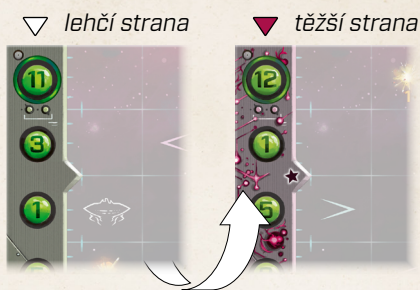
Gratuluje k dohrání první partie *Nebe v plamenech!* Teď se podíváme na další prvky hry. Nová města ti zajistí dostatečnou variabilitu ještě před tím, než se pustíš do kampaně. Pokud ti hra začne připadat moc snadná, můžeš otočit některé destičky oblohy na jejich těžší stranu. A v robotech možná objevíš užitečný nástroj k ještě efektivnějšímu chodu základny.

## ÚROVEŇ OHROŽENÍ

Všechny destičky oblohy jsou oboustranné – mají lehčí a těžší stranu.

Úroveň ohrožení je rovna počtu destiček otočených na těžší stranu. Příprava hry na str. 2–3 je pro snadnou obtížnost s úrovní ohrožení 0. Normální obtížnost znamená stupeň ohrožení 1. Jak budeš nabírat zkušenosti, můžeš si na těžší stranu otáčet více destiček oblohy, až do úrovně ohrožení 4.

Během přípravy hry si zvol, na jakou úroveň ohrožení chceš hrát, a otoč tolik náhodných destiček oblohy na těžší stranu.



## MĚSTA

Ještě než se pustíš do kampaně, můžeš si vyzkoušet různé podmínky při obraně několika světových měst. Každé město (kromě modré strany Roswellu) má nějakou speciální vlastnost, která platí po celou dobu hry.



Základna začíná se 3 energiemi.

S tímto městem použij destičku B pro vršek základny a destičku C pro spodek.

Každé město má jinou kombinaci dílků základny. Ty pak mají různě dlouhé stupnice poškození a energie.

## POŠKOZENÁ STRANA MĚSTA

Všechna města jsou oboustranná. Začínáš s nepoškozenou (modrou) stranou, ale pokud první partii prohraješ, můžeš město otočit na poškozenou (červenou) stranu a zkusit to znovu. Vlastnost města na poškozené straně je vždy silnější, protože obyvatelé se brání s o to větším zápalem.



**Poznámka:** Když připravuješ druhou partii s poškozenou stranou města, znovu náhodně vylosuj destičky oblohy, které otočíš na těžší stranu.



# ROBOTI

Roboti, reprezentovaní modrými kostkami, zůstávají na základně i poté, co byly bílé a šedé kostky vyhodnoceny a odstraněny. Kostkami robotů se nikdy nehází a nikdy se neumísťují ve fázi Umístění kostek. Celou dobu zůstávají tam, kam jsi je nainstaloval, a ve fázi Vyhodnocení místností vykonávají svou práci.

## INSTALACE ROBOTŮ



Roboty lze vyrábět ve výrobních robotů. Při vyhodnocování této místnosti vezmi kostku robota ze zásoby a nastav ji na hodnotu místnosti.

(Pokud je hodnota místnosti víc než 6, nastav robota na 6.) Nového robota pak ihned nainstaluj na neobsazené pole libovolné vykopané místnosti. (Pro roboty neplatí pravidlo jedné kostky na sloupec.)



Nově nainstalovaní roboti jsou **vyčerpaní**, což znamená, že je v tomto kole ještě nelze použít. Vyčerpaného robota označíš tak, že jej natočíš o 45°.

Můžeš mít nejvýše 2 roboty zároveň. Nainstalovaného robota lze ale ze základny kdykoliv odstranit, např. když chceš na jeho místo umístit jinou kostku nebo když chceš nainstalovat nového robota a už nemáš volné modré kostky.

**Poznámka: Instalování ani používání robotů nezpůsobuje pohyb nepřátelských letounů – ty se totiž pohybují jen ve fázi Umístění kostek.**

## KOSTKY PRACOVNÍKŮ VE FÁZI UMÍSTĚNÍ KOSTEK


Odteď budeme bílým a šedým kostkám říkat kostky pracovníků, abychom je odlišili od robotů.

Ve fázi Umístění kostek musíš stále umístit každou kostku pracovníka do jiného sloup-

ce. Roboti se do tohoto omezení nepočítají. Pokud se na poli, kam chceš umístit kostku pracovníka, nachází robot, můžeš jej kdykoliv odstranit.

## KOSTKY ROBOTŮ VE FÁZI VYHODNOCENÍ MÍSTNOSTÍ

V této fázi roboti nainstalovaní v předchozích kolech pracují a spouštějí efekty místností stejně jako kostky pracovníků, s těmito výjimkami:

- ▶ Po vyhodnocení se kostka robota neodstraňuje.
- ▶ Pokud se rozhodneš robota v tomto kole využít, sniž pak jeho hodnotu o 1. (Pokud už na  je, odstraň jej ze základny.) Pak jej natoč, aby bylo vidět, že je vyčerpaný a v tomto kole už jej nelze znovu využít.

Na konci fáze Vyhodnocení místností otočí všechny vyčerpané roboty zpět do výchozí polohy. Příští kolo je budeš moci využít znovu.

## ZVLÁŠTNÍ PŘÍPADY

- ▶ Robota můžeš nainstalovat i do výrobní robotů, dokonce i do té, která ho právě vyrobila. Pokud tento robot později vyrobí nového robota a už nemáš dost modrých kostek, můžeš použít modrou kostku z této místnosti.
- ▶ Na pozice protivzdušné obrany lze sice kostky robotů umístit, ale nebudou tam mít žádný efekt [protože protivzdušná obrana se vyhodnocuje ve fázi Umístění kostek, kdy roboti nic nedělají].
- ▶ Jestliže akce mateřské lodi způsobí, že se rypadlo musí vrátit o kus zpět, může se nějaký robot ocitnout zasypaný pod zemí. Z nevykopaných místností musíš roboty ihned odstranit.
- ▶ V místnosti s více poli se vyčerpaný robot chová stejně jako prázdné místo – takovou místnost nelze využít.

## SAMOSTATNÉ HRY

Těď už víš, jak hrát plnou standardní hru *Nebe v plamenech*. Na začátku si zvol město a úroveň ohrožení a snaž se vyhrát dřív, než bude tvá základna zničena. Kostky se postarají o to, aby byla každá hra jiná, ale stále zajímavá, i když bude kampaň zatím čekat v krabici.

Vyzkoušej různé úrovně ohrožení, než najdeš tu, která tě bude nejvíc bavit. Kampaň je vhodná pro hráče, kteří už si našli svou ideální obtížnost.







# KAMPAŇ

*Nebe v plamenech* lze hrát i jako kampaň o 4 kapitolách. Dohrát kampaň většinou trvá kolem 10 partií. **Kampaň je zcela znovuhratelná**, a tak můžeš pokaždé objevovat nové a nové kombinace měst, postav a scénářů.

V průběhu kampaň budeš postupně rozbalovat další kapitoly, ve kterých na tebe čeká pokračování příběhu a nové komponenty. Kapitoly jsou v krabici seřazené a každá je zabalena samostatně.

Začni kampaň tím, že z krabice vyndáš zápisník a balíček 1. kapitoly.

## ÚVOD DO KAPITOLY

Navrchu každé kapitoly najdeš úvodní list s příběhovým komiksem na jedné straně a s popisem nových mechanismů na druhé. Až se seznámíš s novými pravidly, zvolíš si první bitvu:

## VOLBA BITVY

Každá kapitola přináší nové výzvy v podobě scénářů, další města, která budeš bránit, a postavy, které ti v tom budou pomáhat.

Dvě z těchto měst čelí právě útoku nepřátel. Vytvoř tedy s použitím nových komponent **2 hromádky**. Do každé **náhodně vylosuj jeden scénář, jedno město a jednu postavu**.

Zbylé komponenty vrať prozatím do krabice, budeš je ještě potřebovat.

Tyto dvě hromádky představují dva útoky mimozemšťanů probíhající zároveň. Můžeš se pokusit zachránit pouze jedno z napadených měst. Vyber si tedy **jednu z hromádek**.

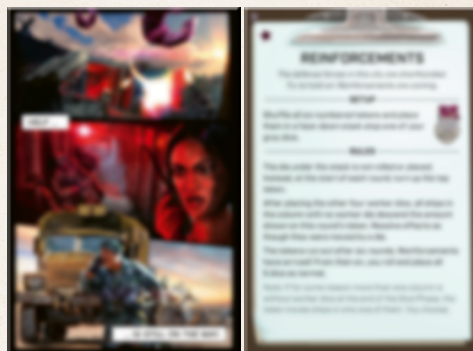


To je bitva, kterou budeš bojovat. Druhá, zároveň probíhající bitva je automaticky ztracena, město je zničeno, postava... no, řekněme, že všechny komponenty z druhé hromádky je prostě odstraní z kampaň. (Ale nevyhazuj je, kampaň je znovuhratelná. Můžeš si je prozatím uložit do zvláštního sáčku.)



## SCÉNÁŘE

Každý scénář přináší zvláštní pravidla pro tu kterou bitvu. Komiks na druhé straně ti přiblíží atmosféru.



Pokud chceš, můžeš si bitvu vybrat jen podle komiksu. Pravidla nevybraného scénáře ti tak zůstanou jako překvapení, až se jednou rozhodneš odehrát kampaň znovu.

## POSTAVY

Každá postava má zvláštní schopnost, kterou můžeš využít nejvýše **jednou za hru**. Po použití ji odlož někam stranou, aby bylo patrné, že už ji během této konkrétní hry nemůžeš znovu použít.

nejdříve použij tuto stranu

vylepšená strana



Když se s postavou setkáš poprvé, budeš hrát s její modrou, základní stranou. K vylepšené straně se dostaneš později v kampaň.



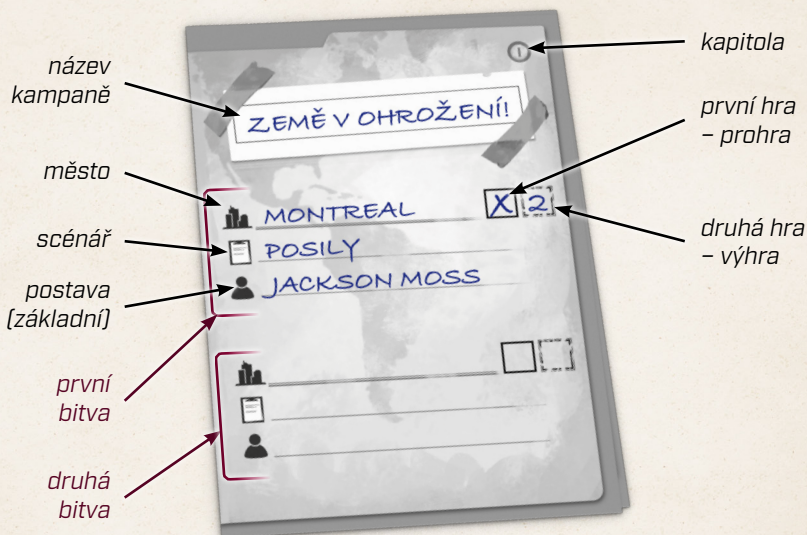
## ZAČÁTEK NOVÉ KAMPANĚ

Na začátku kampaně si odtrhni z bloku jeden list a přehni jej – tím si vytvoříš zápisník pro tuto kampaň. Vymysli jí **název** a zapiš si jej nahoru na první stránku, viz obrázek.

Podle návodu na předchozí straně náhodně sestav dvě hromádky a jednu z nich si vyber – to bude tvá **první bitva**. Zapiš si **název města** 🏙️, **scénáře** 📄 a **jméno postavy** 👤.

Odehraj **první hru**. Jejím výsledek si poznamenej do rámečku ☐. Pokud jsi prohrál, rámeček proškrtni X. Jestliže jsi vyhrál, zapiš do rámečku úroveň ohrožení – počet destiček oblohy otočených na těžší stranu.

Druhý rámeček ☐ je tu pro případ, že první hru prohraješ. V tom případě máš ještě jeden pokus – **druhou hru** odehraj s poškozenou stranou města. Opět náhodně vyber, které destičky oblohy otočíš na těžší stranu. Použij stejný scénář i postavu. (Vlastnost postavy lze opět využít nejvýše jednou za hru.) Nakonec si výsledek zapiš do druhého rámečku.



Teď sestav další 2 náhodné hromádky ze zbylých komponent 1. kapitoly. Jednu z nich si vyber – to bude tvá **druhá bitva**. Vybojuj ji a zapiš si výsledek.

### UKLÁDÁNÍ ZACHRÁNĚNÝCH A ODSTRANĚNÝCH KOMPONENT

V těchto situacích se komponenty trvale odstraňují z kampaně:

- ▶ Poté, co si zvolíš jednu z hromádek, všechny komponenty z druhé odstraň.
- ▶ Poté, co dohraješ bitvu, odstraň odehraný scénář. (Je jedno, jestli jsi ho vyhrál na první, nebo na druhý pokus, nebo jestli jsi dokonce prohrál obě dvě hry.)
- ▶ Město, které se ti nepodaří zachránit ani na druhý pokus, bylo zničeno a také se odstraní.

Tyto komponenty budeš ještě v kampani potřebovat:

- ▶ Jestliže se ti podařilo bitvu vyhrát (ať už na první, nebo na druhý pokus), ulož si zachráněné město na později.
- ▶ Ať už bitvu vyhraješ, nebo ne, postava s tebou v každém případě pokračuje v kampani. Ulož si ji na později.

Odstraněné komponenty můžeš skladovat v jednom sáčku a ty zachráněné ve druhém.

### NASTAVENÍ ÚROVNĚ OHROŽENÍ

Během samostatných her sis určitě našel úroveň obtížnosti, se kterou tě to nejvíce baví. Měla by jít vyhrát, ale pořád by to měla být dostatečná výzva. Se stejnou úrovní obtížnosti bys měl hrát i kampaň. Ta se sice postupně ztěžuje, ale to je kompenzováno novými postavami, které se k tobě v průběhu přidávají, takže celková obtížnost zůstává víceméně stejná. Pokud bys měl přesto v průběhu pocit, že to začalo být moc těžké nebo naopak moc lehké, není problém si úroveň ohrožení upravit i během kampaně.



# KOMPONENTY Z KAMPAŇ V SAMOSTATNÉ HŘE

Komponenty z kampaně lze použít i v samostatné hře – další způsob, jak zvýšit variabilitu. Zvol si modrou, nebo červenou stranu libovolného města. Zvol si scénář, nebo hraj bez něj. Můžeš si vytvořit tým z libovolných základních i vylepšených postav, nebo hrát bez nich. Oblohu sestav z libovolné kombinace základních i kampaňových destiček. Pak si vypočti obtížnost:

## OBTÍŽNOST

Obtížnost se počítá podle černých a žlutých hvězdiček na komponentech.



Každá černá hvězdička na destičce oblohy přidává 1 ★ k obtížnosti.



Pokud hraješ se scénářem, přičti si další 1 ★.



Komponenty se žlutými hvězdičkami naopak hru zjednodušují. Za každou vylepšenou postavu si 1 ★ odečti.



Poškozené strany měst a základní postavy odečítají po další půlhvězdičce.

**Obecně tedy černé hvězdičky přičítáš a žluté odečítáš.** Výsledkem je stupeň obtížnosti dané hry. Jestli chceš ale spíš vědět, jak epickou bitvu jsi právě odehrál, všechny černé i žluté hvězdičky sečti :)

## Další informace o hře najdeš na [www.ufs-solo.game](http://www.ufs-solo.game)

### HRA TOMÁŠE UHLÍŘE

**Vedoucí grafik:** Filip Murmak

**Hlavní ilustrace:**

Kwanchai Moruya, Petr Boháček

**Další ilustrace:**

Jakub Politzer, Dávid Jablonovský

**Sazba:** František Horálek

**3D modely:** Radim Pech

**Produkce:** Vít Vodička

**Pravidla:** Jason Holt

**Překlad:** Dita Lazárková

**Vedoucí projektu:** Jan Zvoníček

**Dozor projektu:** Petr Murmak

## MINDOK

Distributor pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



© Czech Games Edition, únor 2020  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

Na krabici je sice napsané pouze jedno jméno, ale to není tak úplně fér ke všem ostatním, kteří se na vzniku hry podíleli. Děkuji vám všem za vaše obdivuhodné nasazení během vývoje, za vaše rady, za zkušenosti a talent, které jste do této hry vložili, a za povzbuzení, kdykoliv jsem ho potřeboval. Bez vás by tato hra nevznikla.

**Testeři:** Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada a Pavlík Chvátilovi, Monika Křivánková, Petr Čáslava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Elwen & Min Štachovi, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatíček, Tonda a Petr Paličkoví, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek a spousta dalších skvělých hráčů a přátel, kteří hru testovali na společných herních akcích nebo alespoň sami doma. Virtuální testování by nebylo možné bez pomoci Lukáše Novotného. Zvláštní zmínku si zaslouží všichni nadšení hráči print&play verze, jejichž zpětná vazba mi pomohla z původní minimalistické hry o 9 kartách vytvořit něco mnohem většího.

**Zvláštní poděkování:** Vývoj deskové hry je vyčerpávající a časově náročný proces, a proto chci na prvním místě poděkovat své milované Janě a celé rodině za jejich trpělivost a podporu v této už tak rušné době. Velké díky patří všem úžasným lidem z CGE za to, že mě vzali mezi sebe a poskytli mi tuto příležitost. Zvlášť děkuji Petru Murmakovi, který dokázal najít cestu vždy, když jsme se na něčem zasekli. Vláďovi Chvátilovi za to, že hru podporoval od samého začátku a pomohl mi držet správný směr. Filipu Murmakovi, Dávidu Jablonovskému a Františku Sedláčkovi za to, že mi poskytli své zkušenosti a schopnosti při řešení zapeklitých grafických problémů. Jason Holt byl můj zachránce, když přišlo na texty a příběh. Bez velké závěrečné pomoci Fandy Horálka se sazbou jsme mohli skončit těsně před cílovou rovinkou. Hra by se jistě nestala tak známou bez Paula Grogana, který ji neúnavně a obětavě předváděl ve všech velkých herních akcích. Ještě jednou vám všem děkuji.





# POZOR!



Nevybaluj z krabice všechny komponenty najednou. Byly pečlivě uspořádány, aby se daly postupně odebírat tak, jak budeš postupovat kampaní.

**Začni tím, že rozbališ startovní komponenty navrchu.**

**Komponenty pro kampaň nech prozatím v krabici.**

**STARTOVNÍ  
KOMPONENTY**

*Vše, co budeš potřebovat  
v základní hře.*

**KAMPAŇ**

*Tyto komponenty nech  
zatím v krabici.*

