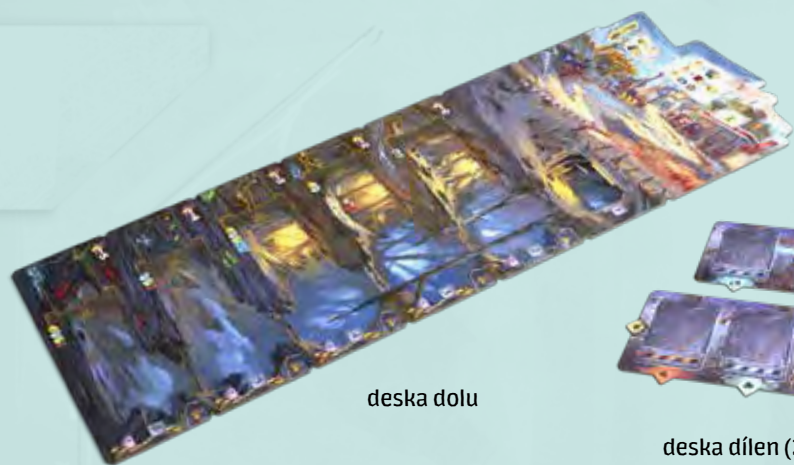


# VRTAČI

PRÁVIDLA HRN

Login: 05:57 on console / davinci@Device-M9-Pro

.../ Šuška se, že ta stara kompanyja to na Antevortě řadně zbabrala. Furt farali do dalších a dalších d'ur a nechali tam dole kopu žd'orbu. O te zapomenute šachtě už si slyšel? Se povido, že tam ostaly aj ty najfajnější mineraly, co na hente rozfrcone planetě eště zbyly. Ale viš jak to je: "Kaj se co do najit, tam su aj vrtáci." A s tym ušim, co tam zbylo, se nado divit, že z každé dupy vylezl nějaký chochar, že si tež pude rubnout a do mašiny nazbirat kdovíjake leskle oně. Očysko mají rožnute jak polední slunko... Aji tebe to tahne do te d'ury, co? Tak si chlustni do dlaní, ať ti ide robota od ruky a třeba z tebe bude příští vrtácká legenda... ■



deska dolu



deska dílen (2 části)



66 karet:

- 8 × startovní
- 14 × poškození
- 12 × vrtací
- 12 × pohybové
- 12 × pomocné
- 16 × pokročilé



4 žetony milníků

# HERNÍ MATERIÁL



12 karet pater:

- 3 × startovní
- 9 × hloubkové



29 dílků chodeb:

- 5 ×
- 6 ×
- 7 ×
- 6 ×
- 5 ×

33 dílků podzemí, z toho:

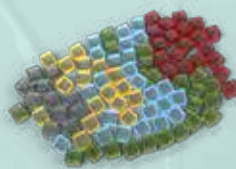


4 dílky bariér



43 žetonů kreditů:

- 25 ×
- 12 ×
- 6 ×



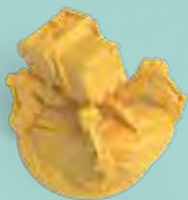
105 minerálů (kostiček):

- 13 × – stříbro
- 21 × – zlato
- 27 × – safír
- 23 × – smaragd
- 21 × – rubín



správné umístění mečů

## PRO KAŽDÉHO HRÁČE V JEHO BARVĚ:



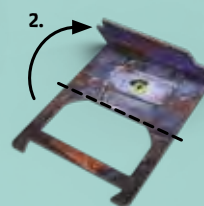
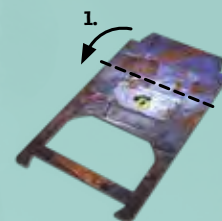
1 figurka mecha



8 startovních karet



1 palubní deska  
(sestav pomocí 3 lepičů)



1 sestavený  
stojánek na karty



1 žeton  
kapacity nádrže



1 žeton  
kapacity korbý



3 měrky



3 žetony dronů



1 žeton obnovení  
nabídky

.. / Vrtáci byli dycky divná partyja. Strojní kutilové s fištrnem pod přílbu a zlotyma pazurama - na co šahli, to spravili. Aji ty šachtové mašiny si zrobili sami z toho, co našli už smeti. Tež se radi štengruju, kdo má ten svůj bazmek rychlejší, silnější nebo keremu miň žera. A furt do nich nahaňaju cosik nového... horampadi, kere jim my ostatní prodáme s usměvem na rypaku. ■

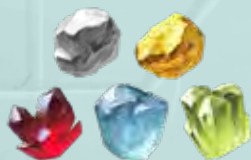
# PŘEHLED HRY

## TVÉ CÍLE JAKOŽTO PROFI VRTÁKA JSOU:



### Sestavit vymazleného mecha:

Kupuj nové karty pro svého miláčka a opravuj poškození, která tvůj mech schytá.



### Sbírat cenné minerály:

Každý minerál, který máš na palubní desce na konci hry, ti přinese vítězné body.



### Rozšiřovat důl:

Vrtej dílky podzemí, zpřístupni nová patra a nové minerály. Každý dílek podzemí, který vyvrtáš, ti také přinese body.

**Ve hře VRTÁCI se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Ve svém tahu vyhodnoť tyto fáze:**

### 1. FÁZE AKCÍ

Hraj karty a prováděj efekty, jako je pohyb mecha mezi patry, nakládání minerálů a vrtání dílků podzemí. Budeš muset dobře hospodařit s palivem, které je potřeba na většinu těchto akcí.

### 2. POVRCHOVÁ FÁZE

Pokud ukončíš fázi akcí na povrchu, budeš moci prodat minerály, kupovat vylepšení, provést opravu a doplnit palivo.

### 3. ÚDRŽBA

Karty, které jsi zahrál, odhod' na odhazovací hromádku, zaplať palivo za ponechání si karet na ruce, pak si dober 3 nové karty.

**Hráči se střídají v tazích, dokud někdo nesplní podmínku konce hry. Poté ostatní hráči odehrají poslední tah a všichni si sečtou body v naději, že se stanou legendárním Vrtákem!**

## POZNEJTE MECHY



### MAGISTR

V životě se nehodil marod



### KOLOVRT

Vždy se drží zajetých kolejí



### ŠPLOUCH

Přísahá, že v Jeskyni Nářku se není čeho bát



### MAYDAY

Její „kvalifkovaný odhad“ je často zcela přesný

## PŘÍPRAVA DOLU

# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Rozložte **desku dolu** a položte ji doprostřed stolu.  
Deska se skládá ze 7 pater: **povrch, vstup do dolu** (1) a 5 **podzemních pater** dolu.
- 2 Na začátku hry leží na většině pater minerály. Na každé patro položte minerály v typu a počtu na něm vytištěných: například na patro 2 položte 2 minerály.  
**Poznámka:** Na patře 4 budou na začátku hry ležet i dvě pokročilé karty – viz krok 9.
- 3 Ze zbývajících minerálů vytvořte zásobu vedle dolu.
- 4 Zamíchejte 3 karty pater a 1 z nich vyložte lícem vzhůru vedle symbolu na patře 2.
- 5 Zamíchejte 9 karet pater a položte po jedné lícem dolů na každé patro se symbolem. Ostatní karty pater vraťte do krabice.
- 6 Najděte 4 dílky bariér. Položte jednu na každé ze 4 nejnižších pater dolu tak, aby symbol patra v levém horním rohu odpovídal číslu patra.
- 7 Otočte všechny dílky chodeb lícem vzhůru, aby byly viditelné minerály vytištěné na nich. Roztřídte je do 5 hromádek podle symbolů pater v jejich levém horním rohu. Každou hromádku zamíchejte a položte ji na obrys dílku na levém okraji každého patra (s odpovídajícím symbolem patra).

## PŘÍPRAVA POVRCHU

- 8 Položte obě části **desky dílen** nad důl.
- 9 Roztřídte **karty** podle symbolu v levém horním rohu:
  - Startovní karty nechte prozatím stranou. Později z nich vytvoříte startovní balíčky hráčů.
  - Utvořte obecný balíček karet **POŠKOZENÍ** nalevo od desky dílny.
  - Zbývajících karty roztřídte do oddělených balíčků podle symbolu. Každý balíček zamíchejte a položte lícem dolů na odpovídající místa desky dílny – každý představuje jednu konkrétní dílnu.
  - Z každého balíčku otočte 2 karty a vyložte je pod desku dílen, čímž vytvoříte 4 sloupce.
  - Navíc vložte 2 karty z pokročilé dílny lícem dolů pod kartu patra na patře 4 aniž byste na ně nahlíželi.
- 10 Položte všechny **žetony milníků** vedle desky dílen.
- 11 Z **žetonů kreditů** vytvořte hromádku vedle desky dílen.

## PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ (A JEJICH MECHŮ)

**12** Každý hráč si vybere **mecha** a vybranou figurku položí na nejvyšší patro desky dolu (**povrch**).

**13** Každý hráč si **připraví osobní oblast a balíček karet** dle těchto kroků:

Vezmi si **stojánek na karty**, jednu **kartu POŠKOZENÍ** a **8 startovních karet** ve své barvě.

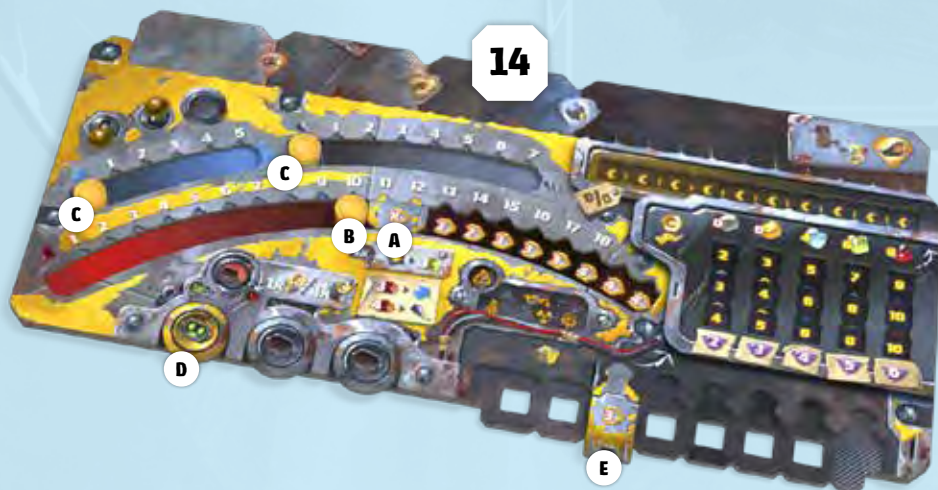
Odlož kartu TRUP stranou. Zamíchej zbývající karty a vytvoř z nich **balíček**, který vlož **lícem k sobě** do stojánu. Nakonec polož kartu TRUP navrch balíčku.

Poznámka: Ty (a pouze ty) vždy vidíš vrchní kartu svého balíčku!

**14** Každý hráč si připraví **osobní palubní desku** následovně:

- A** Polož **žeton kapacity nádrže** tak, aby zakrýval políčka „11“ a „12“ tvé nádrže na palivo.
- B** Polož **měrku** na políčko „10“ své nádrže na palivo.
- C** Polož **měrky** na začátek stupnice  a stupnice .
- D** Vlož **3 žetony dronů** do příslušných slotů ve spodní části palubní desky. 1 otoč lícem vzhůru, zbylé 2 nech lícem dolů.
- E** Zasad **žeton kapacity korby** tak, aby blokoval třetí místo korby, takže vlevo zůstanou 2 volná místa.

**15** Každý si vezme 1 **žeton obnovení nabídky** a položí jej ke své palubní desce vedle své palubní desky stranou s 1 bodem vzhůru.



**16** Rozdělte **startovní zdroje**.

Hráč, který naposledy navštívil důl či jeskyni, bude začínat. Podle počtu hráčů a svého pořadí tahu každý získá kredity a do ruky příslušný počet karet ze svého balíčku (karta TRUP bude jednou z nich):

|         | 2 hráči                                                                                 | 3 hráči                                                                                 | 4 hráči                                                                                 |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. hráč |  3 |  3 |  3 |
| 2. hráč |  4 |  4 |  3 |
| 3. hráč |                                                                                         |  4 |  4 |
| 4. hráč |                                                                                         |                                                                                         |  4 |

# PALUBNÍ DESKA

Na tvé palubní desce se nachází:

## Stupnice vrtání a pohybu

Slouží ke sledování dostupných pohybů a vrtáků.

## Stupnice těžby

Plní se dílky podzemí zleva doprava. Jakmile ji některý hráč naplní, spustí tím závěrečnou část hry.

## Nádrž na palivo

Zde budeš sledovat množství paliva, které spotřebuješ/získáš.

## Milníky

Dosažením těchto předělů získáváš bonusy.

## Přebytková zóna

Minerály v přebytkové zóně zkracují tvou stupnici těžby.

## Droni

Aktivní droni mohou být během fáze akcí využiti k prodeji 1 minerálu nebo koupi 1 karty.

## Základní funkce mecha

### Korba

Nalevo od žetonu kapacity korby ukládej minerály, které naložíš.

## Tržiště

Zde budeš prodávat minerály, které naložíš.

# 1. FÁZE AKCÍ

Během fáze akcí můžeš libovolně střídat pohyb, vrtání, hraní karet, používání základních funkcí mecha a používání dronů.

Tyto efekty můžeš provádět v libovolném pořadí, kolikrát chceš (dokud ti nedojde palivo!). Tvá fáze akcí končí, když už nechceš provádět žádný z těchto efektů.

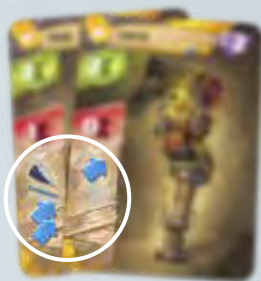
## POHYB A VRTÁNÍ

Během fáze akcí budeš generovat spotřebou paliva a hraním karet. Ty ti umožňují využít nejdůležitější funkce mecha:

**POHYB** a **VRTÁNÍ**.

### POHYB

Zaplať 1 a přesuň svého mecha o 1 patro nahoru nebo dolů. Mecha lze přesunout pouze na otevřená patra (za otevřené je považováno jakékoliv patro bez dílku bariéry).



≡ Příklad: Žlutá hráčka zahraje karty, které jí poskytnou celkem 3. Spotřebuje je na přesun svého mecha o 3 patra nahoru, čímž skončí na povrchu.

## VRTÁNÍ

Ize využít 3 různými způsoby:

### NALOŽENÍ MINERÁLU

Pokud je tvůj mech na patře s minerálem, můžeš zaplatit 1 a naložit 1 minerál. Naložené minerály uloží na svou korbu – ukládat je lze pouze **nalevo** od tvého žetonu kapacity korby. Jsou-li všechna políčka nalevo od žetonu zaplněná, je korba plná a nemůžeš nakládat další minerály.

≡ Žlutý hráč spotřebuje 1 k naložení minerálu z patra, kde jeho mech stojí – uloží na svou korbu.

### VYVRTÁNÍ CHODBY

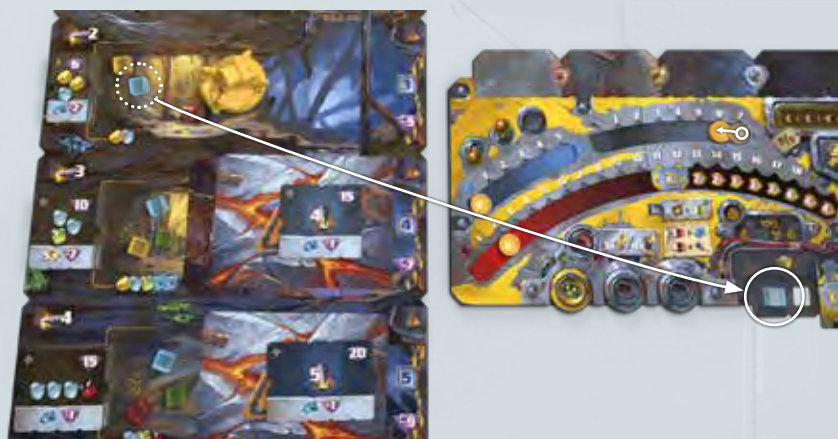
U většiny pater leží sloupeček dílků chodeb, nad nímž je vyznačena cena v . Jsi-li na patře, kde leží dílky chodeb, můžeš chodbu vyvrtat: zaplatíš daný počet , přidej na dané patro minerály vyobrazené na vrchním dílku chodby 1 a polož dílek lícem vzhůru na svou stupnici těžby 2.

≡ Žlutý hráč spotřebuje 2 na vyvrtání chodby. Na patro přidá minerály vyobrazené na dílku ( ) a dílek umístí na svou stupnici těžby.

### ODSTRANĚNÍ BARIÉRY

Každá bariéra na sobě má číslo, které udává, kolik je třeba k jejímu odstranění: pokud je tvůj mech na patře přímo nad dílkem bariéry, můžeš zaplatit tento počet a dílek bariéry odstranit. Polož jej na svou stupnici těžby a odhal kartu patra pod ním. Vyřeš případné efekty (při odhalení) na kartě, pak přesuň svého mecha na nově otevřené patro. Za tento přesun neplatíš . Vrtal jsi tak hluboko, že jsi objevil nové patro!

≡ Žlutý hráč spotřebuje 4 k odstranění bariéry. Dílek bariéry umístí na stupnici těžby a odhalí kartu patra pod ním. Nakonec se musí přesunout na nově otevřené patro (bez placení pohybu ).



### POUŽÍVÁNÍ STUPNIC

Ve svém tahu můžeš libovolně využívat a , které jsi získal(a). Pohybovat se a vrtat můžeš v libovolném pořadí, a pohyb ani vrtání nemusíš využít hned – odpovídající stupnice na tvé palubní desce ti pomáhají udržet si přehled, kolik i máš pro tento tah stále k dispozici.

## KARTY

Během fáze akcí budeš hrát karty, aby sis vygeneroval(a)

 nebo provedl(a) celou řadu dalších efektů.

Kdykoli zahraješ kartu, polož ji do své **herní oblasti** před svou palubní desku. Všechny karty z herní oblasti přesuneš na svou osobní odhazovací hromádku během fáze údržby.

V každém tahu máš na výběr, co dělat se svými kartami v ruce. S každou kartou máš na výběr z následujících možností:

### Spotřebovat palivo a provést její hlavní efekt.

Palivo zaplat' ze své nádrže. Veškerý generovaný  nebo  můžeš zaznamenat na odpovídajících stupnicích své palubní desky.

Některé karty mají okamžité efekty a/nebo unikátní efekty. Ty jsou součástí hlavního efektu karty a lze je vyhodnotit v libovolném pořadí.

### POPIS KARTY:



### Získat za ni palivo.

Namísto využití hlavního efektu můžeš za kartu získat palivo. Zahraj kartu do své herní oblasti a zvýš své množství paliva o uvedenou hodnotu. Množství paliva však nikdy nemůže překročit tvou **kapacitu nádrže**.

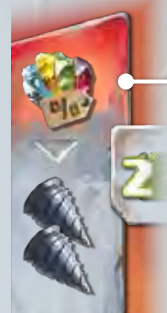
NEBO

NEBO

### Ušetřit ji do příštího tahu.

Nemusíš všechny svoje karty zahrát hned! Někdy je nejlepší si kartu schovat na příští tah. Na konci tahu si můžeš bezplatně ponechat na ruce 1 kartu a za každou další kartu, kterou si chceš ponechat, zaplatíš během fáze údržby 1 palivo.

Pro zahrání některých karet potřebuješ **pevné palivo**. Když chceš tyto karty zahrát pro hlavní efekt, musíš přesunout jakýkoliv 1 minerál ze své korby do přebytkové zóny. Nejde o prodej minerálu a nezískáš za něj žádné kredity , ale na konci hry se stále počítá za body jako obvykle.



### 7 unikátní efekty

Vyhodnocují se, když hraješ kartu pro její hlavní efekt.

Text vyhodnoť ihned, pokud není doprovázen symbolem:



: Tento efekt můžeš v tomto tahu vyhodnotit, kolikrát chceš.



: Tento efekt lze vyhodnotit jednou, kdykoli během tvé fáze akcí.

## ZÁKLADNÍ FUNKCE

Kromě hraní karet můžeš během fáze akcí kdykoli využít základní funkce mecha. I když jejich poměr palivo/výkon není zdaleka tak efektivní jako u efektů karet, základní funkce jsou velmi důležité. Často ti umožní získat právě jediný chybějící efekt nebo palivo na ty nejdůležitější tahy!

**3** ➡ Zaplat 3 paliva a získáš 1 ➡.

**4** ➡ Zaplat 4 paliva a získáš 1 ➡.

**3** ➡ **Jednou za tah si můžeš vzít 1 kartu POŠKOZENÍ a získat 3 paliva.** Kdykoli dostáváš poškození, dej jednu kartu POŠKOZENÍ z obecného balíčku na svou odhazovací hromádku.

**Využij dílek podzemí:** Dílky podzemí, které nasbíráš, lze vyčerpat a získat tím různé výhody. Vyhodnoť efekt uvedený v dolní části dílku, pak dílek otoč lícem dolů. Za vyčerpané dílky podzemí získáš na konci hry méně bodů (líc dílku uvádí, o kolik bodů méně je na jeho rubu).



**Poznámka:** Dílky podzemí můžeš také vyčerpat během povrchové fáze. Obvykle to budeš dělat při placení ➡ a ➡.

## DRONI



Login: 13:19 on console / davinci@Device-M9-Pro %

../ Vrtací ty mále gizdy zbožňuju. Místo mozku znám šrouby a druty, ale mazání jak cyp a celou šichtu zvladnu sami odrobit. Všechno o ty na to čumiš jak ščur do ryny! ■

Droni jsou žetony na tvé palubní desce. Umožňují ti provádět efekty, které lze běžně provádět pouze během povrchové fáze. Kdykoli během fáze akcí můžeš použít libovolného svého drona otočeného lícem vzhůru – otoč jej lícem dolů a vyber si jednu z možností:

**1x** ➡  
**Prodej 1 minerál.**

NEBO

**1x** ➡  
**Kup 1 kartu.**

Postup pro prodej minerálů i nákup karet je vysvětlen v sekci *Povrchová fáze* na str. 10 a 11.

**🔍**: Tento efekt **obnoví jednoho z tvých dronů**: otoč jednoho svého drona lícem vzhůru.



## PŘÍKLAD FÁZE AKCÍ



**1** Červená hráčka zaplatí 4 ➡, aby zahrála hlavní efekt karty CHŇAPÁK, a použije 2 ➡ k vyvrtání chodby na svém patře.

**2** Využije základní funkci: zaplatí další 4 ➡ a naloží minerál ➡, který na patro přidala vyvrtáním chodby.



**3** Nyní se chce přesunout zpět na povrch: zahraje kartu PAVOUČI NOHA a získá 2 ➡.

**4** Nakonec zahraje kartu VRTÁK PO DĚDOVI, získá 3 ➡ a všechna tato paliva zaplatí, aby získala 1 další pohyb ➡ využitím základní funkce. Pomocí těchto 3 ➡ se vrátí na povrch.

# 2. POVRCHOVÁ FÁZE

Login: 15:15 on console / dovinci@Device-M9-Pro ~ %

.../ V posledních týdnech vyrostl taky malý rynek okolo te největší d'ury tu. A všem, co se tvoří jako urtaci, se tu mazani kšeftaři snaží prodat vercojk ušelijake kvality, anem aby se proforali hlubš a rychlejš než druzi. ■

Během povrchové fáze navštívíš dílny v osadě. Tuto fázi provádíš, pouze pokud ukončíš fázi akcí na povrchu (nejvyšší patro desky). Jinak přejdi rovnou k fázi údržby.

Na povrchu můžeš v libovolném pořadí provádět následující efekty: prodat minerály, opravit mecha, odhodit karty, vylepšit mecha, doplnit palivo a koupit nové karty.

S výjimkou opravy můžeš každý z těchto efektů provádět kolikrát chceš.



## PRODEJ MINERÁLŮ

Prodej všechny minerály ze své korby. Každý prodáváný minerál přesuň do sloupce označeného daným minerálem ve své tabulce tržiště – sloupce vždy zaplňuj zdola. Získáš kredity v hodnotě uvedené na políčku, které jsi zakryl.



**Přetečení:** Pokud je sloupec plný, budeš prodávat příslušný minerál za nižší cenu. Polož minerál na prázdné místo nejvíce vpravo ve své přebytkové zóně. Kredity, které dostaneš, jsou uvedeny nad sloupcem daného minerálu.

Všechny minerály (i neprodané) na konci hry přinášejí body.

≡ **Příklad:** Hráč prodává svůj první smaragd. Tabulka říká, že ho prodá za 8.

Sloupec na zlato je plný. Hráč tedy zlato umístí do přebytkové zóny a prodá ho za 0. Na konci hry mu však přinese 3 body. (Škoda, že to nebyl safír. Ten by hráč při umístění do přebytkové zóny prodal za 4.)



## OPRAVA

Za cenu 5 můžeš **opravit** jednu kartu. Tuto akci lze provést nejvýše jednou za povrchovou fází.



: Vyber si libovolnou kartu z ruky, herní oblasti, odhazovací hromádky nebo vrchní kartu svého balíčku a odstraň ji: pokud opravuješ kartu **POŠKOZENÍ**, polož ji na obecný balíček karet poškození – jakoukoli jinou kartu vyřaď ze hry.

**Pokud opravuješ kartu z ruky, získáš navíc**.

**Pozor!** Většina karet startovního balíčku přináší na konci hry záporné body. Pokud můžeš, oprav je!



## ODHOZENÍ KARTY

Můžeš odhodit libovolný počet karet z ruky a za každou takto odhozenou kartu získat 2. Pamatuj, že za karty ponechané na ruce budeš muset platit palivo ve fázi údržby.



## ZVÝŠENÍ KAPACITY

Kapacitu nádrže i kapacitu korby lze navýšit.

Chceš-li si zvýšit kapacitu korby (tj. počet minerálů, které můžeš do mecha uložit), zaplať 3 a přesuň svůj žeton kapacity korby o 1 místo doprava.



Chceš-li si zvýšit kapacitu nádrže, zaplať cenu uvedenou bezprostředně napravo od tvého žetonu kapacity nádrže. Ten poté přesuň na toto políčko.



## NÁKUP NOVÉ KARTY Z DÍLEN

Login: 16:42 on console / dovinci@Device-M9-Pro v %

..../ Na fleku tu najdeš 4 kšerty: PŘIKLEPY s.r.o. prodávají vrtáky, SPLAŠENÝ ŠEMIK má na pultě motory a LEVNE ŠMELO má od ušeho cosík. Krom toho je tu taky fusoty pojtaš, co se snaží všem prodat ten jeho elektrický šrot. Ale na ten třeba pořadnu zásobu těch pošahlych modrých baterýji, co se tu občas najdu v šachtě. ■

Chceš-li zakoupit kartu, zaplať cenu uvedenou v jejím pravém horním rohu v kreditech  (a případných bateriích .

**Nově zakoupenou kartu obvykle umístíš navrch svého balíčku.** Jde-li o trvalou kartu, polož ji namísto toho ke své palubní desce.

Nabídky dílen **nedoplňuj** okamžitě – budou doplněny během následující fáze údržby.



### POKROČILÁ TECHNOLOGIE

Některé karty v nabídce využívají pokročilou technologii, jak naznačuje symbol baterie  v jejich ceně. Při zakoupení kterékoli z těchto karet musíš navíc k platbě požadovaných kreditů utratit i baterii .

Baterii utratíš tak, že vyčerpáš svůj dílek podzemí se symbolem baterie .



### TRVALÉ KARTY

Trvalé karty jsou rozvrženy na šířku a nikdy se nestanou součástí hráčova balíčku. Když koupíš trvalou kartu, polož ji vedle své palubní desky, mimo herní oblast. Efekt trvalé karty můžeš využít jednou během každé své fáze akcí.



## ŽETON OBNOVENÍ NABÍDKY

Jednou za hru můžeš použít svůj žeton obnovení nabídky k výměně karet aktuálně dostupných v jedné z dílen za nové. Pokud chceš provést obnovení nabídky, postupuj takto:



- 1 – Otoč žeton obnovení nabídky lícem dolů (aby byl vidět symbol .
- 2 – Vyber dílnu, kterou chceš obnovit. Vezmi všechny karty aktuálně dostupné v dané dílně, zamíchej je a vsuň dospod balíčku dané dílny.
- 3 – Doplníš dílnu: otoč 2 nové karty a polož je lícem nahoru pod desku.

**Poznámka:** Pokud je pokročilá dílna obnovena poté, co již byla rozšířena (viz str. 12), otoč 4 karty.

Žeton obnovení nabídky můžeš použít **kdykoli během povrchové fáze**, a to i poté, co jsi z dané dílny již kartu koupil.



## DOPLNĚNÍ PALIVA

Úplně doplň svou nádrž na palivo – přesuň měrku paliva až k žetonu kapacity nádrže.

**Jakmile jsi udělal na povrchu vše, co jsi chtěl, můžeš přejít k fázi údržby.**

# 3. ÚDRŽBA

Na konci svého tahu provedeš údržbu, a to bez ohledu na to, zda ses dostal na povrch či nikoli. Postupuj v tomto pořadí:

## 1. Zaplat za ponechání si nezahraných karet.

Jednu nezahranou kartu na ruce si můžeš ponechat zdarma. Chceš-li si jich ponechat víc, za každou další ponechanou kartu zaplat 1 palivo.



## 2. Uklid svou herní oblast.

Přesuň všechny karty z herní oblasti na svou odhazovací hromádku a nastav stupnice  a  zpět na 0.

**Poznámka:** Trvalé karty se nikdy neodhazují! Ponech je vedle své desky mimo svou herní oblast.

## 3. Dober 3 karty ze svého dobíracího balíčku.

Vždy dober 3 karty, bez ohledu na to, kolik karet jsi si ponechal. Pokud v libovolném okamžiku nemáš v balíčku žádné karty, ihned zamíchej odhazovací hromádku a vlož ji lícem vzhůru do stojánku.



4. Pokud jsi koupil nějaké karty – ať už pomocí dronů nebo během povrchové fáze – **doplň dílny** z příslušných balíčků.

# DALŠÍ TAJEMSTVÍ DOLU

Jak budeš objevovat hlubší patra a plnit stupnici těžby, budeš narážet na nová překvapení: karty pater, milníky a rozšíření pokročilé dílny.

## KARTY PATER

Většina pater dolu začíná s kartou patra. Když se provrtáš do nového patra, odhal kartu, která na něm leží, a vylož ji napravo od patra.



Karty pater mají 4 různé typy povinných efektů:



**Při odhalení:** Tento efekt vyhodnoř jednou, ihned po odhalení karty patra.



**Při vrtání chodby:** Vyhodnoř tento efekt pokaždé, když vyvrtáš chodbu na tomto patře.



**Při nakládání minerálu:** Vyhodnoř tento efekt za každý jednotlivý minerál, který z tohoto patra nakládáš.



**Na konci fáze akcí:** Vyhodnoř tento efekt, pokud se tvůj mech nachází na tomto patře, když ukončíš fázi akcí.

Po odhalení zůstávají karty pater aktivní po zbytek hry.

## MILNÍKY

Na stupnici těžby každého hráče jsou 3 předěly s milníky.



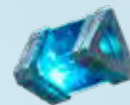
První hráč, který předěl zakryje (tj. „dosáhne milníku“), si vezme odpovídající žeton milníku a umístí ho nad svou stupnici těžby. Na konci hry mu přinese body.

**Všichni ostatní hráči** ihned získají kredity nebo karty vyobrazené na žetonu milníku.

Kromě 3 milníků získaných díky stupnici těžby ve hře najdete ještě žeton **závěrečného milníku**. Získá ho hráč, který spustí konec hry.



## ROZŠÍŘENÍ POKROČILÉ DÍLNY



Jakmile některý hráč otevře patro , dílna s pokročilými kartami se rozšíří. Přidejte do ní 2 karty, které byly umístěny pod kartu tohoto patra při přípravě hry.

Pokročilá dílna bude od toho okamžiku po zbytek hry obsahovat 4 karty. Pokud hráč obnoví pokročilou dílnu, odhodí všechny karty a odhalí 4 nové.

# KONEC HRY DŮL SE HROUTÍ!

Hráč, který jako první zaplní svou stupnici těžby, spustí konec hry. Stupnice je zaplněná, když se dílky na stupnici těžby setkají s kostičkami v přebytkové zóně. Pokud hráč nemá žádné kostičky v přebytkové zóně, spustí konec hry ve chvíli, kdy dílky na jeho stupnici těžby dosáhnou konce palubní desky.

Hráč, který spustí konec hry, si vezme žeton závěrečného milníku o hodnotě **18**. Všichni ostatní hráči si doberou kartu, jak je na tomto žetonu uvedeno.

Důl se v důsledku intenzivní těžby začíná hroutit. Po dokončení tahu hráče, který získal žeton závěrečného milníku, všichni ostatní hráči odehrají jeden poslední tah, než se důl zhroutí. Poté hra končí – hráč, který spustil konec hry, už další tah nehraje. Pokud je na konci tvého posledního tahu tvůj mech stále v dole, ztratíš body podle hloubky. Pokud to jen trochu jde, dostaň se ven!

## BODOVÁNÍ

Na konci hry každý hráč získá body takto:



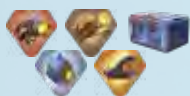
**1. Každý získaný dílek podzemí** má bodovou hodnotu uvedenou v pravém horním rohu.



**2. Každý minerál** v hráčově tržišti, přebytkové zóně a korbě má pevnou bodovou hodnotu podle svého druhu.



**3. Každých 5 kreditů** zbývajících hráči na konci hry mu přinese **1 bod**.



**4. Každý získaný milník a nevyužitý žeton obnovení nabídky** přináší body uvedené na žetonu.



**≡ Příklad:** Po vyvrtání chodby si žlutý hráč přidá na svou stupnici těžby dílek podzemí, čímž se setká pravý okraj dílků podzemí s levým okrajem kostiček v přebytkové zóně. Důl se začíná hroutit a nastala závěrečná fáze hry! Toto je poslední tah žlutého hráče, jeho soupeři budou hrát každý ještě 1 tah.

Každý hráč ztratí body za:



**1. Finální pozici svého mecha.** Čím níže je jeho mech v dole, tím více bodů ztratí, jak je vyznačeno na každém patře.



**2. Každou jeho kartu označenou zápornými body** v pravém horním rohu.



**HRÁČ S NEJVYŠŠÍM POČTEM BODŮ SE STÁVÁ VÍTEZEM!**

V případě shody vítězí hráč ve shodě s nejvíce zbývajících kredity. Pokud shoda trvá, vítězí ten z hráčů, kterému zbývá nejvíce paliva.



|  |     |
|--|-----|
|  | 52  |
|  | 8   |
|  | 18  |
|  | 16  |
|  | 10  |
|  | 30  |
|  | 18  |
|  | 1   |
|  | -9  |
|  | -12 |
|  | 132 |

# SÓLOVÁ

V sólové hře se lidská vynalézavost střetne s neúnavnou hrubou silou bezduchého korporátního robota. Pokus se ho porazit na všech 4 úrovních obtížnosti a dokázat nadřazenost lidského mozku nad strojem!

# HRA

## PŘÍPRAVA HRY

Připrav hru jako pro 2 hráče, ale namísto rozdělení startovních zdrojů připrav robota:

1. Na zadní straně palubních desek najdeš 4 desky pro robota, jednu pro každou úroveň obtížnosti. **Vyber obtížnost**, proti které chceš hrát. Čím více hvězdiček v pravém dolním rohu, tím je robot silnější.
2. Každá obtížnost je spojena s jinou barvou mecha. **Vezmi figurku odpovídající barvy** a polož ji na povrch.
3. **Sestav startovní balíček** pro robota stejně jako pro hráče (včetně karty POŠKOZENÍ). Robot nemá stojánek na karty a nezačíná s kartou TRUP jako vrchní kartou. Jednoduše zamíchej jeho startovní balíček a polož jej lícem dolů. Robot nikdy nezíská nové karty a pak už nikdy nemíchá svůj balíček.

## PŘEHLED

Ty, lidský hráč, začínáš hru s 2 a 3.

Robot nikdy nedrží karty v ruce, nekupuje si nové a ani nezískává kredity. Hru začínáš ty.

Tahy se střídají mezi tebou a robotem. Své tahy hraješ přesně tak, jako bys hrál hru více hráčů.

Když začíná tah robota, zkontroluj jeho pozici:

1. Pokud je na povrchu, provede **akční tah**.
2. Pokud je v dole, provede **reset**.

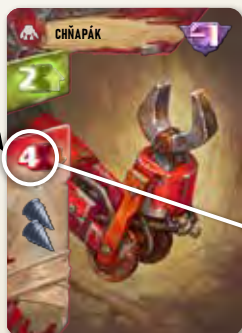
## AKČNÍ TAH

Pokud robot začíná svůj tah na povrchu, otoč vrchní kartu jeho balíčku. Na kartě ignoruj vše kromě ceny zahrání jejího hlavního efektu. Na akční desce robota najdi **řádek** odpovídající ceně hlavního efektu vrchní karty a **sloupec** nejvíce vlevo s alespoň jedním nezaplněným místem pro minerály. Průsečík obou určuje:

1. Kolik vrtání robot v tomto tahu použije.
2. Zda se robot v tomto tahu přesune.

## JAK ČÍST AKČNÍ DESKU ROBOTA

**Cena hlavního efektu** otočené karty určuje, který řádek použít.



Robotova otočená karta má cenu 4 a robot ještě v této partii žádné sloty pro minerály nezaplnil. Tím pádem robot provede akci v průsečíku horního řádku a sloupce nejvíce vlevo.

Robot používá vrtání podle **seznamu priorit**: provede akci s nejvyšší prioritou, na kterou má dostatek , a to na libovolném otevřeném patře (ignoruje tedy svou pozici).

Při určování akce robota **vždy použij sloupec nejvíce vlevo**, v němž je alespoň jeden volný slot pro minerály. (Je-li stupnice minerálů zcela plná, použij sloupec nejvíce vpravo.)

Robot nakládá minerály a ukládá je na stupnici minerálů, kterou zaplňuje zleva doprava. Každý slot stupnice pojme buď 2 / , nebo 1 jiný minerál.

Robot má **stupnici těžby** stejně jako ty. Bude do ní ukládat nasbírané dílky podzemí a získávat milníky, pokud bude postupovat rychleji než ty.

**Hvězdičky** znázorňují obtížnost robota.



Odstranit další bariéru

Vyvrtat chodbu

Naložit odpovídající minerál (v případě, že je k dispozici více minerálů stejné barvy, nalož z co nejvyššího patra)

Kdykoli má robot lichý celkový počet a , ulož lichý minerál do zásobníku. Když robot naloží další nebo , spoj ho s minerálem v zásobníku a zaplň touto dvojicí následující slot na minerály.

Jakmile robot zaplní všechny sloty své stupnice minerálů, všechny další minerály, které sebere, umístuj do jeho **přebytkové zóny**.

Po určení, jakou akci robot provede, vyřeš každý ze symbolů dané akce (v dané buňce tabulky) zleva doprava.

### 1. ROBOT POUŽÍJE VEŠKERÉ , KTERÉ MÁ K DISPOZICI.

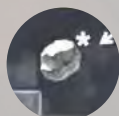
Procházej seznam priorit odshora. Robot provede první akci, která:

1. **Je pro něj dostupná** (např. pokud na otevřených patrech nejsou žádné , robot nevezme a pokračuje v procházení seznamu priorit).

2. **Má dost k uhrazení** (např. pokud další dílek bariéry stojí 4 , ale robot má k dispozici jen 3, pokračuje v procházení seznamu priorit).

Robot tento postup opakuje, dokud mu zbývají .

To může vést k tomu, že robot v jednom tahu zároveň vyvrtá dílek podzemí a nasbírá minerály.



**Poznámka:** Pokud robot musí vzít , ale na otevřených patrech žádné není, vezme si přímo ze zásoby.



Robot může v tomto tahu využít 3 . Nemůže odkopat další bariéru, protože to by stálo 4 . Na otevřených patrech není k dispozici ani lepší minerál.

Robot tedy vyvrtá chodbu , což ho stojí 2 . Zbývá mu 1 , za nějž naloží , který byl na patro umístěn po vyvrtání chodby.

## 2. ROBOT NALOŽÍ NEJCENNĚJŠÍ DOSTUPNÝ MINERÁL.



Po využití veškerého vrtání robot sebere 1 nejcennější minerál z libovolného otevřeného patra (bez ohledu na pozici robotova mecha). Minerál vybírá stejně jako při nakládání pomocí .

## 3. NAKONEC SE ROBOT PŘESUNE, JE-LI SOUČÁSTÍ JEHO AKCE SYMBOL.



 znamená přesun robotova mecha na **nejlepší** patro, tj. otevřené patro s nejvíce . Pokud má více pater stejný počet  (včetně 0), porovnej počet . Pokračuj porovnáváním minerálů další nejvyšší hodnoty, dokud shodu nerozhodneš.

Pokud nelze jednoznačně vybrat patro podle počtu minerálů, robotův mech se přesune na nejspodnější patro z těch, která připadají v úvahu. Snahou robota je některé z těchto minerálů naložit, když bude provádět **RESET**.

### RESET

Pokud robot začíná svůj tah v dole, namísto akčního tahu provede reset. Na rozdíl od akčního tahu robot během resetu neotáčí kartu ze svého balíčku. Místo toho postupuj takto:

### 1. ROBOT SEBERE 2 NEJCENNĚJŠÍ MINERÁLY NA SVÉM PATŘE.

Pokud jsou na aktuálním patře robota méně než 2 minerály, vezme si 1 stříbro  ze zásoby za každý minerál, který nemohl sebrat.

### 2. PŘESUŇ ROBOTOVA MECHA NA POVRCH A OBNOV NABÍDKU.

Na základě minerálů, které robot v tomto tahu naložil, obnov nabídku:

- Za každé sebrané  nebo  odstraň kartu s nejnižší cenou .
- Za každý sebraný , , nebo  odstraň kartu s nejvyšší cenou . Ignoruj případnou cenu v bateriích .

Pokud panuje shoda v nejnižší nebo nejvyšší ceně , odhod' všechny karty dané ceny v nabídce.

Po odstranění karet dílny doplň.



≡ Na otevřených patrech nejsou žádné minerály . Robot tedy hledá otevřené patro s nejvíce . Ani takové patro na plánu není, takže se přesune do otevřeného patra, na němž je nejvíce minerálů .



≡ Robot naloží minerály ze svého patra:  a  (krok 1). Poté se vydá na povrch 2, kde odhodí kartu s nejvyšší a nejnižší cenou 3.

## MILNÍKY

Pokud robot dosáhne milníku před tebou, obdrží žeton a . Ty získáš kredity nebo dobereš kartu jako obvykle. Pokud milník získáš ty, robot si namísto kreditů či namísto dobrání karty vezme 1  ze zásoby.

## KARTY PATER

Robot odhaluje karty pater stejně jako hráči. Robot ale všechny efekty karet pater při svých tazích ignoruje.

**Výjimka:** Když je odhalena karta patra JACKPOT, umístí na ni pouze 1 . Můžeš ho sebrat pouze ty.

## KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Konec sólové hry může nastat dvěma různými způsoby:

Hráč nebo robot zaplní svou stupnici těžby.

NEBO

Robot otočí poslední kartu ve svém balíčku.

Stejně jako ve hře více hráčů živý hráč nebo robot, který spustil konec hry, dokončí svůj tah. Pak druhý hráč odehraje jeden poslední tah.

Na konci hry robot získává body pouze za sebrané minerály, dílky podzemí a milníky. Neztrácí žádné body za to, že je pod zemí, ani za karty v balíčku.

Body pro sebe počítej stejně jako ve hře více hráčů. Pokud máš více bodů než robot, vítězíš a *si hustý jak cyp!*





# FAQ

- 1. Mám vytvořit nový dobírací balíček ihned poté, co jej vyprázdním, nebo až když si mám dobat další kartu?**

Dobírací balíček obnov (zamícháním odhazovací hromádky) ihned v okamžiku, kdy je prázdný.

- 2. Mohu použít schopnost trvalé karty v témže tahu, kdy ji koupím dronem?**

Ano.

- 3. Mohu využít základní funkce mecha během vyhodnocování hlavního efektu karty?**

Ne. Základní funkce lze používat pouze *před* nebo *po* zahrání a úplném vyhodnocení karty.

- 4. Mohu odhodit minerály z korby, abych měl místo na lepší?**

Ne. Vrták nikdy nevyhodí žádný cenný minerál!

- 5. Co se stane, pokud dojdou...**

**dílký chodeb?** Pokud na patře nezbyvají žádné dílky chodeb, už zde nikdo nemůže vrtat chodby.

**karty poškození?** Pokud si máš vzít kartu POŠKOZENÍ a žádná už nezbyvá, tvůj mech je natolik poškozen, že začne ztrácet minerály. Vezmi vrchní minerál ze sloupce nejvíc vpravo ve svém tržišti, který není prázdný, a vrať jej do zásoby.

**karty v dílně?** Pokud v konkrétní dílně dojdou karty, přestane se doplňovat. Po zbytek hry bude v dílnách méně karet k nákupu.

**kredity nebo minerály?** Kredity a minerály nejsou omezené. Pokud dojdou, použij vhodnou náhradu.

- 6. Jsou efekty karet HORKÁ LÁZEŇ a RADIAČNÍ LÁZEŇ povinné?**

Ano. Všechny efekty karet pater jsou povinné.

- 7. Mohu použít zbývající  a  či hrát karty pro efekt po vystoupení na povrch?**

Ne, veškerý zbývající pohyb a vrtání propadá a karty lze hrát pouze během fáze akcí.

- 8. Mohu použít žeton obnovení nabídky při koupi karty dronem?**

Ne. Žeton obnovení nabídky lze použít pouze během povrchové fáze.

- 9. Mohu sbírat dílky podzemí, i když je moje stupnice těžby už zcela plná?**

Ano. Další dílky podzemí pokládej napravo od své palubní desky.

- 10. Co když je moje přebytková zóna plná? Mohu stále prodávat minerály?**

Ano, minerály můžeš prodávat dál, ale už nebudou zkracovat tvou stupnici těžby. Obdržíš ale za ně body a kredity stejně, jako bys je přidával do přebytkové zóny.

- 11. Jak fungují karty ÚKLIDOVÁ PAUZA, TĚŽEBNÍ DRON, TANKOVACÍ DRON a PLAZMOVÁ PEC?**

Kdykoli zahraješ jednu z těchto karet pro hlavní efekt, zvýšíš tím kapacitu své korby či nádrže o jeden stupeň, aniž bys musel platit kredity . Pokud již máš kapacitu daného druhu na maximum, efekt přeskočí.

- 12. Jak funguje TĚŽIČKA  -COINŮ?**

Vyber si 1 sloupec svého tržiště, který není prázdný. Vezmi vrchní minerál z tohoto sloupce a přesuň ho do přebytkové zóny (aniž bys za něj získal kredity ).



# VR TÁCI

**Hra** Adama Španěla a Římana

**Vývojářský tým:** Adam Španěl, Říman, Michal Štach, Michaela Štachová, Tomáš Zadražil

**Umělecký dohled:** Jakub Politzer

**Ilustrace:** Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Jakub Politzer, Ondřej Hrdina

**Grafický design:** Říman, Tíbor Vízi, Radek „RBX“ Boxan, Jakub Politzer

**Trailer a 3D grafika:** Říman, studio Skatya

**Produkce:** Tomáš Zadražil, Vít Vodička

**Pravidla:** Gus Cook

**Překlad:** Adam Španěl, Michal „meysha“ Stárek

**Projektový management:** Jan Zvoníček

**Dozor projektu:** Petr Murmak

**Vedoucí testování na stole:** Jakub Uhlíř

**Testeři na stole:** Jakub Svitek, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Karel Pěkný, Petra Pěkná, Martin Sedmera, David „shrap“ Zíta, slunicko.miki, Martin Váňa, Martin Pejchar, Klára Škodová, Kuba Stíngl, Jirka Bauma, Mirek Tlamicha, Milan Zborník, David Melichar, Rumun, Lukáš Novotný, Jan Šafra, Dominik Masár, Pavlík Chvátil, Eyron, Aneken, Petr Ovesný, Václav Novák, Kuba Kutil

**Vedoucí digitálního testování:** Adam Španěl, Michael Murphy

**Online komunitní manažer:** Michael Murphy

Tato hra byla ve vývoji nějaký ten pátek. Hodně lidí se přidávalo a odpadávalo v průběhu času. Můj vděk za to, jak hra dopadla, patří především:

Římanovi. Byl jsi v projektu nejdéle. Tvé nápady zásadním způsobem přispěly ke zlepšení flow hry. Tvé odhodlání k doděláním prototypů na všechny akce tlačilo projekt dopředu, když to bylo nejvíce potřeba. A díky za vše, co jsi v projektu udělal, bylo toho dost.

Tomášovi. Díky za tvé nadšení do hry v raných fázích projektu, stejně jako za to, že ses ujal náročné úlohy zajistit všechny komponenty.

Elwenovi. Díky za tvůj nekonečný zápal, optimismus, a výborné porozumění hře, které vedlo k dobrým nápadům. Mín, děkuji za organizaci úkolů a propojování lidí s různými perspektivami z celého týmu.

Jakubovi. Díky za tvoji trpělivost, když jsi byl bombardován feedbackem k UI, a za tvé odhodlání zajistit, aby se hra dobře hrála i skvěle vypadala.

Vírikusovi, Jirkovi a Ondrovi. Díky za mistrovský worldbuilding.

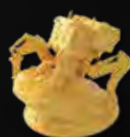
Gusovi. Díky za došperkování pravidel hry.

Mucubovi. Díky za dokonalé naučení se hry, dodávání velice podrobného feedbacku k její bilanci a za tvou trpělivost při zvládání velkého přílivu nových testerů.

Díky také všem ostatním z CGE, kteří hru zkusili a podělili se o svůj feedback.

– Adam Španěl

Poděkování patří Redidadi, Jaimy Velvington, Michaelu Mackovi a Bryanu Yanovi za anglické pojmenování mečů!



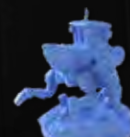
HEADMASTER



RAILBREAKER



MAYDAY



SPLASH

Díky komunitě čítající přes 300 testerů bylo možné uskutečnit rozsáhlé online testování, v rámci kterého se – napříč mnoha různými iteracemi – odehrálo více než 1000 her ve více hráčích a 450 sólových her. Díky všem!

**Digitální testeři:** Bear\_King, Benjamin Babus, pandax42, Neumann Dániel, Jenom, Ewout4, Lukemundy, jaredb, Maschavxv, bummiwusch, Tysuga, Shimas, Farewell2112, Arien Malec, Bitforbit, Andarr, cyril\_ludivers, Moshmir, uva5, Simon Gardy, Boardgame Kingdom, Ying-Shuo Peng, Alamoush, Tomáš Krauz, Nick Becker, Eiffel, RozMETAL, willbeplayin, qazswedcx, Snugglie, shinggoh, Ben Becker, BSKrlep, Bryan Van, TrznadelMan, Didpod, Gendedwend, pez4u2eat, Tomi Mononen, Wrestle Ranger, Mark Fenrick, Marek Markovič, paulpo215, Diek, shrap, steveh0429, Water\_2469, Deadhearth, trotv, Dani81, tsuzumik, hazzah, ZeroAgency, autopp, JjGolmon, Kukikaika, Mark Churly, TheOndra, Indigo, Casey Fangmann, thejaybell, Orovios, Mike Bollman, VierasTalo, nushura, Gecko, profbrad, Zic, Swanana2, aaronbk, Revelations, lunaem, twilightling, Lena, CorvusCorax, slunicko.miki, chickenstew23k, Flossi, Braxton Francis, Zump, minam, Mannie, MrTwip, pajada, Mr\_Klika, Tram\_SVK, Sanctlink, biacbs, Tine, radrinor, huaxing, xine007, AgeOstbo, lankyb, Marissa, AshTwinProject, MikOuakh, Tom (Altcore), zax, Easyn, Xiot, DrTagoo, EfCsabi, Mark Espiridion, Chevalier, Aralias, AcidRock, Bento, MaximusHawke, lavasteve, DarthScrub, Matt MacLaughlin, Tithonus, Hunterko, Klsde, burningbern, Peter Toh, brainburner\_bg, zuzka, Dulguggry, Kpin, babyborrelia, meankai, Wildhorn, VintageBullet, Christheco, Sisimo, MattM, Evenkar, Tikron, Xaldarian, JamesH, Spielwald, Shalaby, krynble, Wingslax23, Orengo, WhiterOpl, tavy, Scootmin, cecek, Kardoss, leancymbal, gamer9594, wl\_rwerry, Markus Wacklin, Strato, Sim, MahZeeeeeee, CrankyPants, VelvetMaple, julian, Bored, Mastle, P\_m\_s\_games, Okay\_games, dKj, allonboardhk, Boopxsc, Tetsu, Dirk Nielsen, KBSnyder, wrjp, Kamalisk, Lassitani, Owllyst, Sworni, Jgosalsero, bay\_ta, leafy, Bucsis, LucaG, TheDadliestDM, ad452, StarWrecker, AlwaysPlayBlue, Aljazb, JP1, ThisIsDavin, FlashInBlood, Verissimus, spe00105, mrlulex2199, irlys, Moonleaf, Ctjh, calvinbp, butter44847, Nattytom501, mithaler, pabula, Morthrel, Azaenos, dsvgames, BonezConway, veeruzz, Teocrito, tomasdanek83, VirtuallyStephen, despellerjesvrienden, Ani Ptereh, mr\_yeti, georgetigkas, Araulfo, Erlich, patrykgalka, gpeeter, extepan, FrogT, JarlZarl, DrDragren, lead\_pipe, missmissa1217, Dionprv, beardedslav, Caelestor, wekraftyy, AtomicKilo, Tahaald, fobecain, bkoons, sXero, EmoteUK, BourbonDragon, Kyle Olfert, Madcoder, HappyZebra, Daniel Shaublin, jakespencer, jenspors, maskeddichotomy14, Sebgaz, ManuFourbe, Krimzon, KosteCZ, Solimr, Quacko, matej, zocktol, Hubert Jatkowski, scovell, Valerius, kaixinqi, Gromxa, Gredonn, ates2\_00, Huniaheimbbik, Boardgamejimmy, Benesius, greentea, Kindmime, Leeman Kessler, Chillfrog, Alex319, Lencza, Foyer, TikiOSRS, Renone, gomigz, kotucz, Oxydamoron, vitaluke, misterfabrux, deff1168, crazy\_elipsis, rkctkc, Noetia88, TyHunter, Joeey, CreonCrayes, Seylow, pando, Huutini, marco2014, Amethaa, 367039648, BoardgamesOutdoors, Lynith, JPTuck4, koc, nigel\_dogson, mrslavensky, peter\_gemklub, nvth\_blake, Roti, Anarchy, Aurvandil.

Díky!



Copyright © 2026  
Czech Games Edition s.r.o.  
www.czechgames.com

Výhradní distributor pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /hrymindok  
 /hrymindok

## SEZNAM SYMBOLŮ

### OBECNÉ

**Minerály**

**Libovolný minerál**

**Pevné palivo** – přesuň jakýkoli 1 minerál z korby do přebytkové zóny. Nezískáš za to žádné kredity.

**Získáváš X kreditů.**

**Získáváš X bodů.**

**Zisk paliva** – posuň měrku paliva X kroků doprava (nelze překročit žeton kapacity nádrže).

**Doplnění nádrže** – přesuň měrku paliva na maximum, tj. k žetonu kapacity nádrže.

**Placení paliva** – posuň měrku paliva X kroků doleva (pokud nemáš dost paliva, efekt nelze provést).

**Pohyb** – přesuň mecha na sousední patro.

**Vrtání** – nalož 1 minerál ze svého patra nebo použij více vrtání a vyvrtej dílek chodby či odstraň bariéru.

**cena vyvrtání dílku chodby**

**cena vyvrtání dílku bariéry**

**Můžeš dobrat 1 kartu** ze svého balíčku.

**Vezmi 1 kartu POŠKOZENÍ** a polož ji na svoji odhazovací hromádku (pokud je obecný balíček karet poškození vyčerpán, odstraň nejcennější minerál ze svého tržiště).

**Oprava** – odstraň 1 kartu z herní oblasti, odhazovací hromádky, ruky nebo vrchní kartu balíčku (jde-li o kartu POŠKOZENÍ, vrať ji na obecný balíček; pokud opravuješ kartu z ruky, ).

**Baterie** – použij pro nákup pokročilých karet (navíc k placení kreditů).

**V tomto tahu můžeš tento efekt vyhodnotit, kolikrát chceš.**

**Tento efekt můžeš použít jednou kdykoli během fáze akcí.**

**Zamíchej** svou odhazovací hromádku ihned v okamžiku, kdy je tvůj dobírací balíček prázdný.

### PALUBNÍ DESKA

**Korba**

**Tržiště**

**Přebytková zóna**

**Milníky** – žetony, které získáš, jsi-li první, kdo překročí předěl na stupnici těžby / spustíš-li konec hry. Ostatní získají odměnu na nich uvedenou.

### DRONI

**Obnov 1 svého drona** – otoč 1 drona na aktivní stranu (přeskoč, pokud jsou všichni tví droni lícem vzhůru).

**Vyčerpěj 1 svého drona.**

**Prodej 1 minerál** ze své korby na tržiště (nebo do přebytkové zóny).

**Kup 1 kartu** a polož ji navrch svého dobíracího balíčku.

### POVRCHOVÁ FÁZE

**Odhod' 1 kartu** a získej 2 kredity.

**Kupuj karty** z dílen.

**typy karet**

**Obnov nabídku dílny** – vlož všechny karty z jedné dílny do spod jejího balíčku, pak doplň nabídku dílny novými kartami.

**Vylepši kapacitu své nádrže / korby.**

### DŮL

**Karta startovního patra**

**Karta hloubkového patra**

**Číslo patra a identifikátor patra** – označují různá patra a ukazují, na která patra patří chodby.

**Pokročilá karta**

### SPOUŠTĚČE KARET PATER

**při odhalení**

**při vyvrtání dílku chodby**

**při každém naložení 1 minerálu z tohoto patra**

**na konci fáze akcí**

### STARTOVNÍ ZDROJE

|         | 2 hráči | 3 hráči | 4 hráči |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. hráč |         |         |         |
| 2. hráč |         |         |         |
| 3. hráč |         |         |         |
| 4. hráč |         |         |         |

**Pamatuj:** Před nabráním karet do startovní ruky zamíchej do svého balíčku 1 kartu POŠKOZENÍ a nahoru na něj polož kartu TRUP.