



# MAXIMÁLNÍ WARP

PRAVIDLA



## OBSAH

<b>ÚVOD</b>	<b>4</b>
<b>HERNÍ MATERIÁL</b>	<b>5</b>
Schéma – Karta nepřítele	6
Schéma – Karta schopnosti	6
Schéma – Ovládací panel stíhače	7
Schéma – Deska mateřské lodi	8
<b>ÚLOŽNÝ SYSTÉM</b>	<b>9</b>
<b>PŘÍPRAVA HRY</b>	<b>10</b>
<b>VÍTĚZSTVÍ A PROHRA</b>	<b>12</b>
<b>PRŮBĚH HRY</b>	<b>12</b>
Krok 1: Přílet nepřátel	13
Krok 2: Akce pilota	13
Krok 3: Útok nepřátel	16
Krok 4: Plánování pilota	18
<b>KONEC WARP</b>	<b>18</b>
<b>KONEC HRY</b>	<b>18</b>
<b>TVŮRCI</b>	<b>19</b>
<b>GLOSÁŘ</b>	<b>20</b>
<b>ODMĚNY</b>	<b>21</b>
<b>MATEŘSKÉ LODĚ</b>	<b>22</b>
<b>POWER ŽETONY</b>	<b>24</b>



# MAXIMÁLNÍ WARP

## SÓLO HRA OD SCOTTA ALMESE



Věk 10+



1 hráč



30–45 minut

## ÚVOD

Jsi Taylor Minde, nováček ve Vesmírném letectvu Aliance. Jako každého zelenáče tě generálové vyslali zocelit se k divizím Vnějšího okraje. Během bitevní vřavy jsi ztratil kontakt se svojí letkou a nyní jsi ztracen ve vesmíru, daleko od spojenců, daleko od flotily, zcela sám. Zásoby se rychle tenčí, a tak zoufale přelétáš od jednoho warpového portálu k druhému a doufáš, že tě jeden z nich přenese domů.

Jenomže teď se přihodilo dost možná to nejhorší, co se ti mohlo stát. Poslední warpový skok tě přenesl daleko za hranice aliančního prostoru, do míst, kam se dosud žádný z vašich letců nevydal. Nebo se alespoň nikdo z nich nevrátil. A zde, hluboko v týlu nepřítele, jsi narazil na nepřátelskou flotilu!

Na ústup není čas, takže odjistiš zbraně. Moc dobře ale víš, že proti celé flotile nemáš sebemenší šanci. Lasery spustí. Protonová torpéda sviští kolem a rozzáří temnotu vesmíru. Během pár okamžiků jsou štíty bez energie, baterie laserů dochází a trup stíhače se rozpadá.

V poslední chvíli před výbuchem aktivuješ experimentální protokol S.P.A.S.I.T.E.L., který tě temporálním warpem přenese zpět na začátek bitvy. Znovu čelíš celé flotile. V dálce vidíš obří mateřskou loď. Ale baterie stíhače jsou opět nabitě a štíty funkční. Máš druhou šanci, a navíc teď už víš, co tě čeká...

## HERNÍ MATERIÁL



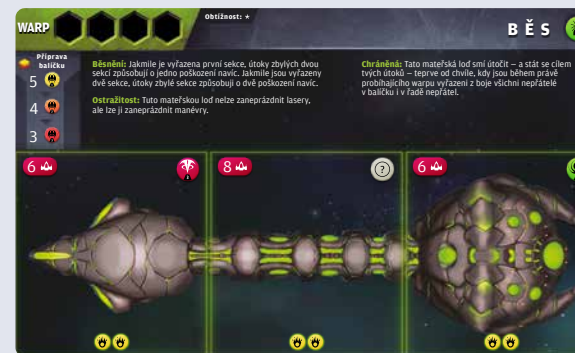
2 ovládací panely stíhačů (oboustranné)



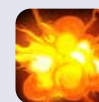
27 karet nepřátel  
9 úrovně 1 (žluté)  
9 úrovně 2 (oranžové)  
9 úrovně 3 (červené)



18 karet schopností



3 desky mateřských lodí (oboustranné)



5 ukazatelů poškození



1 ukazatel trupu



1 ukazatel štítů



1 ukazatel mateřské lodi



1 ukazatel warpů



10 počátečních žetonů (s bílým okrajem)  
99 běžných žetonů (bez okraje)

109 žetonů



1 pytlík na žetony



2 pořadače na žetony



1 příběhová kniha



1 pravidla

## SCHÉMA – KARTA NEPŘÍTELE

- Název:** Jméno nepřítele.
- Národ:** Určuje, ke kterému mimozemskému národu tento nepřítel patří.
- Úroveň:** Určuje, jak těžké bude tohoto nepřítele vyřadit z boje.
- Statistiky:** Určují počet laserů či manévrů potřebných k vyřazení nepřítele z boje.
- Odměny:** Odměna, kterou získáte, pokud nepřítele zničíte nebo se mu vyhnete.
- Schopnost:** Případná zvláštní schopnost tohoto konkrétního nepřítele.
- Útok:** Počet poškození, které vám nepřítel způsobí, když zaútočí.



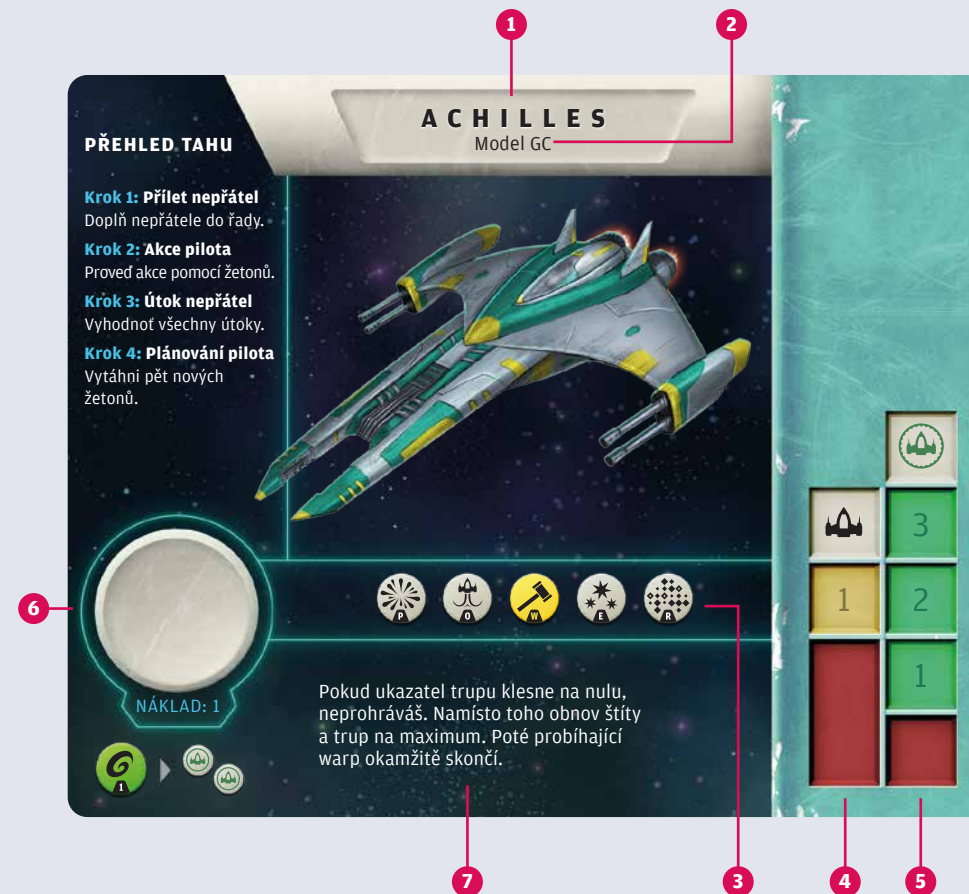
## SCHÉMA – KARTA SCHOPNOSTI

- Název:** Název schopnosti.
- Kategorie:** Určuje, zda se jedná o útočnou schopnost, obrannou schopnost či vylepšení. Některé schopnosti jsou bez kategorie.
- Poplatek:** Počet energie, laserů nebo manévrů, který musíte zaplatit za aktivaci této schopnosti. Pokud je poplatek ohraničen červeně, jsou žetony použité k jeho zaplacení trvale odstraněny ze hry.
- Efekt:** Efekt, který nastane po aktivaci schopnosti. Některé schopnosti jsou trvalé, jiné jednorázové.



## SCHÉMA – OVLÁDACÍ PANEĽ STÍHAČE

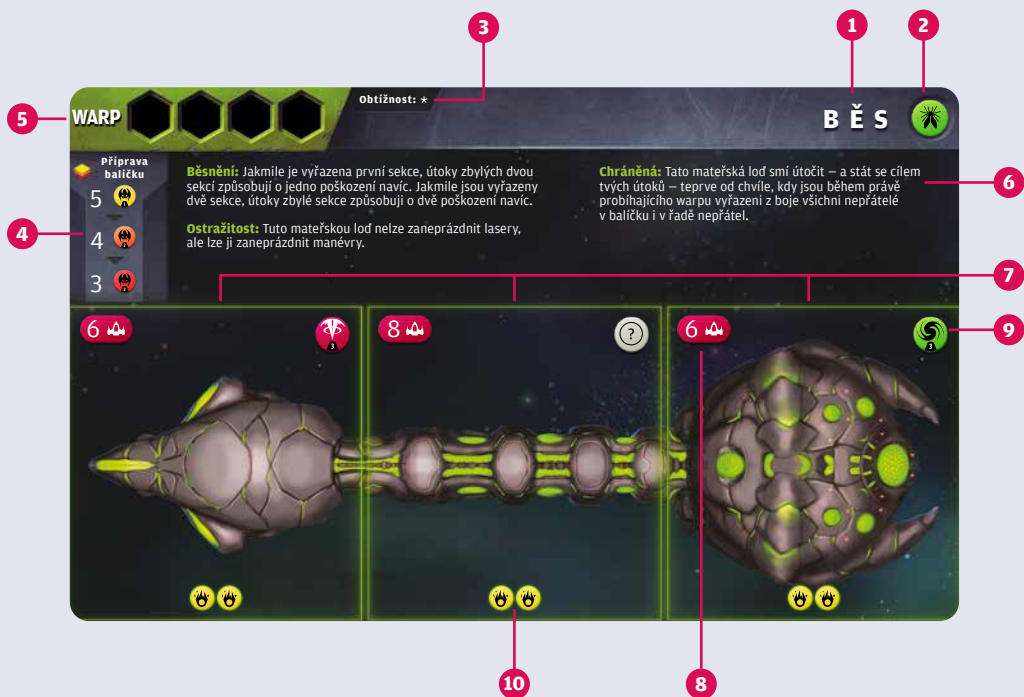
- Třída stíhače:** Název konstrukce vesmírného stíhače.
- Model stíhače:** Název konkrétního typu a specifikace tohoto stíhače.
- Vybavení:** Určuje 5 POWER žetonů, které jsou dostupné pro tento stíhač.
- Stupnice trupu:** Ukazuje aktuální stav trupu stíhače.
- Stupnice štítů:** Ukazuje aktuální stav štítů stíhače.
- Náklad:** Určuje, kolik žetonů lze skladovat na tomto poli.
- Schopnost:** Jedinečné schopnosti této třídy stíhače.





## SCHÉMA – DESKA MATEŘSKÉ LODI

- Název:** Jméno mateřské lodi.
- Národ:** Určuje, ke kterému mimozemskému národu tato loď patří.
- Obtížnost:** Určuje, jak těžké bude tuto loď vyřadit z boje.
- Balíček nepřátel:** Určuje složení balíčku nepřátel.
- Stupnice warpu:** Ukazuje aktuální warp a maximální počet warpů.
- Zvláštní pravidla:** Určuje zvláštní schopnosti této lodi.
- Sekce:** Představují jednotlivé úseky lodi, na které můžete útočit, ale které také mohou útočit na vás.
- Statistiky:** Určují, kolik energie, laserů či manévrů je potřeba k vyřazení dané sekce.
- Odměny:** Odměna, kterou získáte, pokud danou sekci vyřadíte z boje.
- Útok:** Počet poškození, které vám daná sekce způsobí, když zaútočí.



## ÚLOŽNÝ SYSTÉM

Před první partií, a mezi partii, musíte roztřídit herní materiál a rozmístit jej na správná místa úložného systému.

Ve hře jsou dva vyjímatelné plastové pořadače. Pomocí potisků na těchto pořadačích poznáte, kam jednotlivé žetony patří a jaká je cena za jejich nákup během partie.

Běžné žetony energie, laserů a manévrů použijete během každé partie. Tyto žetony roztřídíte podle druhu a ceny a vyskládejte je do vyznačených přihrádek v pořadačích.

V každé hře použijete pouze 5 POWER žetonů, v závislosti na zvoleném stíhači. Před každou partií budete muset najít ty POWER žetony, které váš stíhač používá (podle ovládacího panelu stíhače), roztřídit je a umístit do odpovídajících přihrádek.

Mezi partii ukládejte počáteční žetony a nepoužité POWER žetony v krabici, spolu s ostatním herním materiálem.



## PŘÍPRAVA HRY

**Důležité!** Pokud si přečtete přiloženou příběhovou knihu, objevíte vzrušující příběh nováčka Taylora Mindeho. Rozhodnutí, která učiníte během příběhu, ovlivní určité kroky přípravy hry. Pokud knihu číst nechcete, jednoduše dodržte všechny kroky popsané níže.

**1 Stíhač:** Vyberte jeden z dostupných stíhačů. Ovládací panel tohoto stíhače umístěte přímo před sebe na stůl. Ostatní ovládací panely vraťte do krabice.

- Ukazatel trupu umístěte na nejvyšší očíslované pole stupnice trupu.
- Ukazatel štítů umístěte na nejvyšší očíslované pole stupnice štítů.

*Poznámka:* Každý ovládací panel má dvě strany, přičemž na každé straně najdete jiný model stíhače. Vyberte si takový stíhač, který vyhovuje vašemu hernímu stylu!

**2 Karty schopností:** Zamíchejte balíček karet schopností. Tento balíček umístěte lícem dolů poblíž ovládacího panelu. Otočte 2 vrchní karty z tohoto balíčku, podívejte se na ně a jednu z nich si ponechte.

- Vybranou kartu umístěte lícem vzhůru nalevo od ovládacího panelu.
- Druhou kartu vraťte dospod balíčku, lícem dolů.

**3 Nabídka žetonů:** Příhradky pro POWER žetony v pořadači zaplňte těmi POWER žetony, které váš stíhač využívá. Roztřídte je podle písmen (P-O-W-E-R). V pořadačích by se mělo nyní nacházet 15 POWER žetonů a všechny běžné žetony laserů, energie a manévrů. Pořadače s žetony umístěte poblíž ovládacího panelu stíhače jako nabídku žetonů.

**4 Pytlík žetonů:** Všech 10 počátečních žetonů (s bílými okraji) umístěte do pytlíku. Z pořadače vezměte jeden ze svých charakteristických POWER žetonů (žlutý žeton vyznačený ve vybavení stíhače) a také jej vložte do pytlíku.

**5 Zásoba žetonů:** Pytlíkem dobře zatřeste, aby se žetony promíchaly. Poté z pytlíku vytáhněte 5 náhodných žetonů a umístěte je nalevo od ovládacího panelu jako svoji zásobu žetonů.

**6 Mateřská loď:** Veźměte jednu z dostupných desek mateřských lodí. Umístěte tuto desku doprostřed stolu, přímo před sebe (ale ponechte mezeru mezi ovládacím panelem stíhače a deskou mateřské lodi). Ostatní desky mateřských lodí vraťte do krabice.

- Ukazatel warpu umístěte na pole „1“ stupnice warpu.
- Zkontrolujte schopnosti mateřské lodi, které vyžadují případnou úpravu přípravy hry.
- Ukazatele poškození umístěte poblíž mateřské lodi.

*Poznámka:* Každá deska mateřské lodi má dvě strany, přičemž na každé straně najdete jinou loď s odlišnými schopnostmi a statistikami. Vyberte si takovou obtížnost, která vám vyhovuje!

**7 Balíček nepřátel:** Každá mateřská loď vyžaduje jiné složení balíčku nepřátel. Balíček nepřátel připravte podle symbolů na desce mateřské lodi. Vzniklý balíček umístěte lícem dolů mezi ovládací panel stíhače a desku mateřské lodi.

**8 Řada nepřátel:** Otočte 4 vrchní karty z balíčku nepřátel lícem vzhůru a vyskládejte je do řady napravo od balíčku nepřátel. Skládejte je zleva doprava přesně v tom pořadí, v jakém je otáčíte (první otočená karta bude hned u balíčku atd.).

### Sestavení balíčku nepřátel

1. Roztřídte karty nepřátel do tří balíčků lícem dolů podle úrovní obtížnosti: úroveň 1 (žlutá), úroveň 2 (oranžová) a úroveň 3 (červená). Balíček pro každou úroveň zamíchejte zvlášť.

2. Z každého balíčku vezměte tolik karet, kolik je vyznačeno na desce mateřské lodi, a odložte je stranou, lícem dolů. Zbylé karty nepřátel vraťte do krabice.

3. Karty odložené stranou nyní vezměte (stále lícem dolů) a vyskládejte je na sebe tak, aby karty úrovně 3 (červené) byly vespod, úrovně 2 (oranžové) uprostřed a úrovně 1 (žluté) nahoře. Tak vznikne balíček nepřátel.



## VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

Vaším cílem je vyřadit z boje mateřskou loď dřív, než vám dojde čas. V mrazivém tichoprázdní vesmíru nejsou vítězné body – pouze vítězové a poražení. Partii vždy prohraje, nebo vyhraje.

### JAK VYHRÁT

Pokud zničíte všechny sekce mateřské lodi ještě před koncem posledního warpu, vyhráváte!  
Do Vnějšího okraje se vrátí mír.

### JAK PROHRÁT

Pokud skončí poslední warp -NEBO- pokud váš ukazatel trupu klesne na nulu, prohráváte!  
Nepřátelská flotila zaplaví Vnější okraj.

Musíte najít správnou rovnováhu mezi rychlostí a opatrností. Pracujte co nejrychleji, protože se nemůžete warpem vracet donekonečna. Ale nesmíte ztratit veškeré zábrany, jinak bude váš stíhač zničen a spolu s ním i vy!

## PRŮBĚH HRY

Partie probíhá po určitý počet kol. Každé kolo se nazývá warp. Maximální počet warpů pro danou partii je určen mateřskou lodí, proti které v dané partii bojujete.

Každý warp je rozdělen na tahy. Počet tahů v každém warpu závisí na tom, jak rychle vyprázdníte pytlík žetonů. Čím více žetonů do pytlíku přidáte, tím více tahů budete mít a tím delší bude každý další warp.

Každý tah je rozdělen na 4 kroky, které jsou vyhodnoceny vždy v pevně daném pořadí:

**Krok 1: Přílet nepřátel** – Do řady nepřátel přidejte nové karty.

**Krok 2: Akce pilota** – Žetony ze své zásoby použijte k provádění akcí.

**Krok 3: Útok nepřátel** – Vyhodnoťte útoky všech nepřátel v řadě.

**Krok 4: Plánování pilota** – Vytáhněte 5 nových žetonů z pytlíku.

Warp se resetuje (tzn. konec kola nastane) v kroku 4 tahu, kdy máte z pytlíku vytáhnout další žeton, ale pytlík je již prázdný.

**Důležité!** Nikdy se nesmíte dívat zpět do pytlíku na žetony, které v něm zůstávají. Smíte ale rukou počítat zbylé žetony v pytlíku.

## KROK 1: PŘÍLET NEPŘÁTEL

V tomto kroku doplníte do řady nepřátel nové karty na případná volná místa. Řadu vždy doplníte tak, aby v ní byly 4 karty nepřátel.

Na každé volné místo v řadě doplňte novou kartu nepřítele z balíčku. Vezměte vrchní kartu, otočte ji lícem vzhůru a umístěte ji na volné místo v řadě. Pokud je volných míst v řadě víc, zaplňte je vždy jedno po druhém, počínaje místem nejméně vlevo a poté postupně dále doprava. Pokud v řadě žádná volná místa nejsou, tento krok přeskočte.

Pokud v balíčku karet nepřátel není dostatek karet na doplnění celé řady, doplňte alespoň tolik karet, kolik je možné. Pokud zůstanou volná místa, karty neposouvajte a nezaplňujte jimi volná místa. Ponechte karty tam, kde jsou.

## KROK 2: AKCE PILOTA

Během tohoto kroku použijete žetony ze své zásoby k provádění akcí. Každou akci smíte provést tolikrát, kolikrát chcete, ale vaše zásoba žetonů vás bude v provádění akcí omezovat.

- Na některé mateřské lodě smíte zaútočit v každém tahu, zatímco jiné vyžadují splnění určitých podmínek, než na ně půjde zaútočit (viz deska dané lodi). Pokud lze na mateřskou loď zaútočit, smíte se pokusit zničit jednotlivé sekce lodi. Pokud vyřadíte některou ze sekcí lodi, umístěte na ni ukazatel poškození, aby bylo jasné, že je sekce vyřazena.
- Kdykoli během tohoto kroku smíte přesouvat žetony ze své zásoby do svého nákladu či naopak z nákladu do zásoby. Nikdy ovšem nesmíte mít v nákladu více žetonů, než kolik činí maximální kapacita daného stíhače.

Na konci tohoto kroku odhodte na odkládací hromádku žetonů všechny zbývající žetony ze své zásoby.

### Akce: PALBA LASERŮ

Přiřadte 1 žeton laserů (hodnoty 1, 2 nebo 3) k nepříteli. Umístěte daný žeton ke spodnímu okraji dané karty nepřítele. Tento nepřítel je během tohoto tahu zaneprázdněn (musí se vypořádat s vypálenou střelou) a nebude na vás v tomto tahu útočit. Sečtěte celkovou hodnotu žetonů laserů přiřazených tomuto nepříteli (nad ním i pod ním). Pokud je hodnota žetonů stejná nebo vyšší než počet laserů daného nepřítele, tento nepřítel je zničen!

Když zničíte nepřítele, získáte odměnu za jeho zničení. Může jít o žetony nebo jednorázové efekty. Žetony získané jako odměnu si berete z nabídky (pokud tam jsou) a umísťujete je přímo do svého pytlíku. Žetony přiřazené ke zničenému nepříteli odhodte na odkládací hromádku žetonů a kartu nepřítele odhodte na odkládací hromádku karet nepřátel.

Seznam všech odměn najdete na str. 21.





### Akce: PROVÁDĚNÍ MANÉVRŮ

Přiřaďte 1 žeton manévru (hodnoty 1) k nepříteli. Umístěte daný žeton ke spodnímu okraji dané karty nepřítele. Tento nepřítel je během tohoto tahu zaneprázdněn (manévr jej zmátl a musí změnit kurs) a nebude na vás v tomto tahu útočit. Sečtěte celkovou hodnotu žetonů manévru přiřazených tomuto nepříteli (nad ním i pod ním). Pokud je hodnota žetonů stejná nebo vyšší než hodnota manévru daného nepřítele, tomuto nepříteli se vyhnete!

Když se vyhnete nepříteli, získáte odměnu za vyhnutí. Může jít o žetony nebo jednorázové efekty. Žetony získané jako odměnu si berete z nabídky (pokud tam jsou) a umísťujete je přímo do svého pytlíku. Žetony přiřazené k nepříteli, kterému jste se vyhnutí, odhodte na odkládací hromádku žetonů a kartu nepřítele odhodte na odkládací hromádku karet nepřátel.

Seznam všech odměn najdete na str. 21.



### Akce: OPRAVA ŠTÍTŮ



Odhoďte na odkládací hromádku žetonů jeden žeton energie (hodnoty 1, 2 nebo 3). Hodnota žetonu určuje, o kolik opravíte své štíty. Pohněte svým ukazatelem štítů nahoru po stupnici štítů o dvojnásobek hodnoty žetonu. Nikdy nesmíte překročit horní hranici stupnice štítů.

### Akce: POUŽITÍ POWER ŽETONU



Použijte unikátní efekt POWER žetonu. V každé partii máte k dispozici různé POWER žetony v závislosti na vybavení stíhače. Většinu POWER žetonů přiřazujete ke kartám nepřátel, jiné odhazujete na odkládací hromádku žetonů.

Mnohé POWER žetony se počítají jako lasery či manévry, což znamená, že zaneprázdní nepřítele a počítají se do součtu hodnot laserů či manévru potřebných ke zničení nepřítele, respektive vyhnutí se nepříteli.

Seznam efektů všech POWER žetonů najdete na zadní straně pravidel.

### Akce: NÁKUP ŽETONŮ

Odhoďte na odkládací hromádku žetonů jeden či více žetonů energie. Získejte z nabídky jeden či více nových žetonů, přičemž jejich celková cena nesmí překročit celkovou hodnotu odhozených žetonů energie. Takto získané žetony umístěte přímo do svého pytlíku.

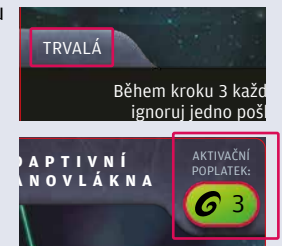
Pokud je celková hodnota odhozených žetonů energie vyšší než celková hodnota nakoupených žetonů, nadbytečná energie je ztracena. Nedostanete „drobné nazpět“.

### Akce: AKTIVACE SCHOPNOSTI

Přiřaďte jeden či více žetonů na některou kartu schopnosti. Aktivace každé schopnosti vyžaduje určitý počet žetonů laserů, energie či manévru. Pokud chcete schopnost aktivovat, musíte během jednoho tahu přiřadit na kartu potřebný počet žetonů (tzn. jejich celková hodnota se musí rovnat poplatku za aktivaci nebo musí tuto hodnotu překročit). Jakmile jsou žetony na kartě, je aktivovaná!

Aktivovanou kartu schopnosti můžete použít kdykoli během tohoto kroku – buďto v tomto nebo v budoucím tahu. Jakmile použijete kartu schopnosti, žetony z ní odhodte na odkládací hromádku žetonů, vyhodnoťte text na kartě a kartu „vyčerpejte“ (tj. otočte o 90°). Každou kartu schopnosti smíte aktivovat a použít maximálně jednou za warp.

Některé karty schopností mají trvalé efekty. Jakmile použijete kartu s trvalým efektem, žetony z ní neodhazujete na odkládací hromádku žetonů, ale trvale odstraníte ze hry. Karty s trvalým efektem stačí aktivovat jednou. Nejsou vyčerpané a jejich efekt je platný po zbytek hry (použité karty s trvalými schopnostmi umístěte dál od ostatních karet schopností, ať nezapomenete, že jejich efekty už platí).







### KROK 3: ÚTOK NEPŘÁTEL

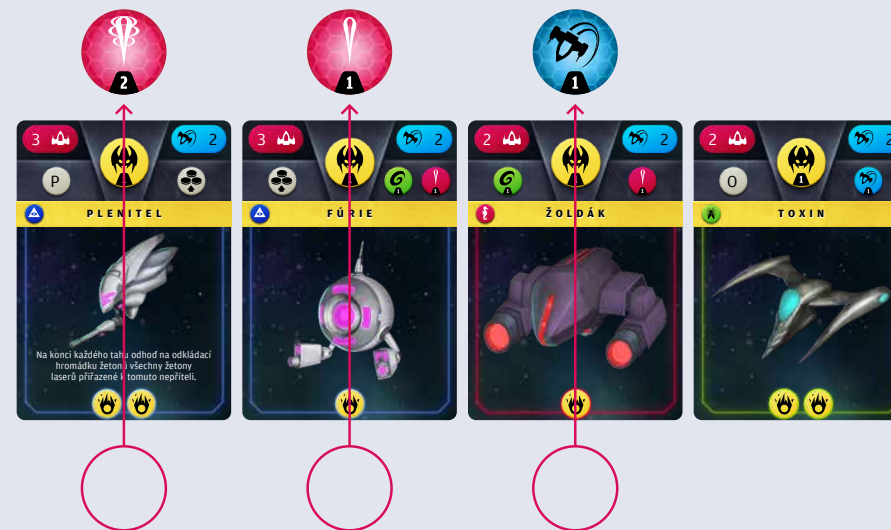
V tomto kroku vyhodnotíte útoky všech nepřátel v řadě nepřátel. Tyto útoky vyhodnotíte jeden po druhém, zleva doprava. Při vyhodnocení každého útoku dodržte tyto kroky:

1. Nejprve se podívejte, zda jsou ke spodnímu okraji karty nepřítele přiřazeny nějaké žetony. Pokud ano, tento nepřítel je zaneprázdňený! Zcela ignorujte útok a schopnosti tohoto nepřítele.
2. Pokud nepřítel není zaneprázdňený, utrpíte tolik poškození, kolik činí útok tohoto nepřítele. Za každé utrpěné poškození snižte hodnotu svých štítů o 1. Jakmile jsou vaše štíty na 0, další poškození budou snižovat hodnotu vašeho trupu.
3. Pokaždé když utrpíte 1 poškození štítu (nikoliv trupu), musíte vybrat 1 žeton ze své odkládací hromádky žetonů a odstranit jej ze hry. Pokud utrpíte více poškození štítů, než kolik máte žetonů na odkládací hromádce žetonů, jednoduše odstraňte veškeré žetony ze své odkládací hromádky žetonů.
4. Žetony přiřazené ke spodnímu okraji nepřítele přesuňte k hornímu okraji nepřítele. To znamená, že žetony jsou k němu stále přiřazeny, ale již jej nezaneprázdňují.

Některé mateřské lodě také v každém tahu útočí, zatímco některé útočí jen tehdy, pokud jsou splněny určité podmínky (viz deska dané lodi). Pokud mateřská loď útočí, vyhodnoťte zvlášť útok od každé sekce mateřské lodi postupně zleva doprava. Tyto útoky vyhodnoťte až po vyhodnocení útoků nepřátel v řadě.



**Příklad:** Podařilo se vám přiřadit žetony ke třem nepřátelům v řadě. Tito tři nepřátelé jsou zaneprázdňeni a nebudou v tomto kole útočit. Jenomže ke čtvrtému nepříteli se vám nepodařilo přiřadit žádný žeton. Způsobí vám tedy 2 poškození. Posunete svůj ukazatel štítů o 2 pole dolů. Poté vyberete 2 žetony ze své odkládací hromádky žetonů a odstraníte je ze hry.



**Příklad:** Po vyhodnocení útoků přesuňte žetony od spodního okraje nepřátel k hornímu okraji.

## KROK 4: PLÁNOVÁNÍ PILOTA

V tomto kroku vytáhněte 5 nových žetonů z pytlíku.

Nejprve pytlík dobře protřeste, aby se žetony promíchaly. Poté vytáhněte 5 náhodných žetonů z pytlíku a umístěte je do své zásoby. V příštím tahu máte k dispozici tyto žetony, plus žetony ve vašem nákladu.

Pokud v tomto kroku nemůžete dobrat všech 5 žetonů, tzn. máte táhnout další žeton, ale pytlík je prázdný, nastane konec warpu. V opačném případě následuje další tah. Vraťte se ke kroku 1 (tzn. i pokud pytlík vyprázdníte, ale bylo taženo 5 žetonů, pokračujete normálně dalším tahem).

## KONEC WARPUPU

Pokud nastal konec warpu, proveďte tyto kroky v pevně daném pořadí:

- 1. Žetony pilota** – Veškeré žetony ve hře vraťte do pytlíku. Za žetony ve hře se považují žetony ve vaší zásobě, na odkládací hromádce žetonů a žetony přiřazené k nepřítelům, sekci mateřské lodi a schopnostem. Pozor! Žetony ve vašem nákladu si ponecháte.
- 2. Karty nepřátel** – Vezměte všechny karty nepřátel z řady i odkládací hromádky karet nepřátel. Tyto karty zamíchejte dohromady a umístěte na zbylé karty v balíčku nepřátel, lícem dolů.
- 3. Karty schopností** – Obnovte všechny vyčerpané karty schopností (tzn. otočte je opět do původní pozice). Doberte si 2 nové karty z balíčku schopností, ponechte si 1 z nich a vyložte ji mezi své karty schopností a druhou vraťte do spodní části balíčku, lícem dolů.
- 4. Ukazatel warpu** – Posuňte ukazatel warpu o 1 pole dál po stupnici warpu.

Po provedení všech těchto kroků znovu dobře protřeste pytlík, aby se žetony dobře promíchaly. Vytáhněte 5 náhodných žetonů z pytlíku a umístěte je do své zásoby.

Nyní může začít první tah dalšího warpu!

## KONEC HRY

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy splníte podmínku vítězství nebo nastane podmínka prohry. Nedohráváte tah, dokonce ani aktuální krok. Hra končí ihned.

## TVŮRCI

**Autor hry:** Scott Almes

**Vývoj:** T.C. Petty III

**Ilustrace:** Tyler Johnson

**Grafická úprava:** Cold Castle Studios

**Redakce:** Dustin Schwartz

**Výroba:** Cold Castle Studios

**Ředitel & vydavatel:** Scott Gaeta

**Kontrola kvality:** Robyn Gaeta

**Provozní ředitel:** Leisha Cummins

**Vedoucí odbytu a marketingu:** Sara Erickson

**Kreativní vedení:** Anita Osburn

**Senior producent:** Dan Bojanowski

**Senior marketing manager:** Teri Litorco

**Vedoucí kreativního oddělení:** Gordon Tucker

**Vedoucí video produkce:** Desiree Love

**Event manager:** Patty Wainwright

**Koordinátor vývoje:** Dan Blanchett

**Péče o zákazníky:** Jenni Janikowski

**Česká verze hry:**

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý, Tomáš Heřman

**Grafická úprava:** Michal Hubáček

**Poděkování:**

Autor hry by chtěl poděkovat rodině a přátelům za to, že podporují jeho pošetilou kartonovou kariéru. Také děkuje všem playtesterům, kteří se donekonečna zas a znovu vrhli do boje s nepříteli v *Maximálním warpu*. Renegade Studios děkuje Punsutawney Philovi, přispěvatelům na Kickstarteru a sólo hráčům po celém světě. Bez vás by hra jako *Maximální warp* nikdy nevznikly!



RENEGADE  
GAME STUDIOS



© 2020 Renegade Game Studios.  
Všechna práva vyhrazena.

## GLOSÁŘ

**Cíl** – Tento termín zahrnuje jak karty nepřátel, tak jednotlivé sekce mateřské lodi. Pokud herní efekt odkazuje na cíle, odkazuje na jakékoli cíle v nepřátelské flotile (tzn. karty i mateřskou loď).

**Koupit/nákup** – Když koupíte žeton, musíte zaplatit jeho cenu odhozením žetonů energie. Koupené žetony berete z nabídky a umísťujete přímo do svého pytlíku.

**Mateřská loď** – Toto je výraz odkazující na desku mateřské lodi. Pokud hra mluví o mateřské lodi, neodkazuje na karty nepřátel.

**Nabídka** – Toto je omezená nabídka žetonů v pořadačích, které jsou dostupné během partie. Žetony z nabídky můžete koupit nebo získat. Pokud je nabídka některého druhu žetonu prázdná, již jej nelze získat ani koupit.

**Nepřítel** – Toto je výraz odkazující na karty nepřátel. Pokud hra mluví o nepřátelích, neřadí se mezi ně mateřská loď.

**Odkládací hromádka žetonů** – Oblast napravo od ovládacího panelu stíhače, kam umísťujete odhozené žetony. Na konci každého tahu se nepoužité žetony z vaší zásoby přesunou na odkládací hromádku žetonů. Žetony z odkládací hromádky žetonů vrátíte do pytlíku vždy na konci warpu.

**Odstranit** – Žetony odstraněné herními efekty vraťte do krabice. Odstraněné žetony již nelze použít až do konce partie.

**Zaneprázdnění** – Cíle zaneprázdníte, když na ně zaútočíte (lasery, manévry, popř. jinými herními efekty). Zaneprázdněné cíle nemohou jeden tah útočit. Některé efekty v určitých chvílích brání zaneprázdnění.

**Zásoba** – Toto je oblast nalevo od ovládacího panelu stíhače, kam umísťujete tažené žetony. Žetony ve vaší zásobě můžete použít během tahu. Na konci každého tahu se nepoužité žetony z vaší zásoby přesunou na odkládací hromádku žetonů.

**Vyřadit** – Tento termín zahrnuje všechny možné metody vyřazení cílů z boje, ať už pomocí laserů, manévrů nebo energie.

**Sousedící** – Sousedící jsou ti nepřátelé, kteří jsou vedle sebe v řadě nepřátel a zároveň mezi nimi není volná mezera po chybějící kartě. Sekce mateřské lodě, které jsou vedle sebe, jsou také sousedící. Řada nepřátel a mateřská loď spolu nesousedí.

## GLOSÁŘ

**Útok** – Vy na cíle útočíte pomocí laserů a manévrů. Cíle na vás útočí tím, že vám způsobují poškození. Některé efekty mohou zabránit určitým útokům.

**Vyhnout se/vyhnutí** – Toto je termín odkazující na vyřazení nepřátel z boje pomocí manévrů. Když se cíli vyhnete, získáte odměnu za vyhnutí, pokud ji poskytuje.

**Získat/zisk** – Kdykoli získáte žeton s nějakým herním efektem, neváže se k němu žádný poplatek ani cena. Žetony získané z nabídky umísťujete přímo do svého pytlíku.

**Zničit/zničení** – Toto je termín odkazující na vyřazení nepřátel z boje pomocí laserů. Když cíl zničíte, získáte odměnu za zničení, pokud ji poskytuje.

## ODMĚNY



Získejte z nabídky jeden žeton laserů vyobrazené hodnoty.



Získejte z nabídky jeden žeton energie vyobrazené hodnoty.



Získejte z nabídky jeden žeton manévrů.



Zvyšte své štíty o vyobrazené číslo.



Získejte z nabídky jeden POWER žeton, jehož písmeno odpovídá vyobrazenému písmenu.



Získejte z nabídky jeden libovolný POWER žeton.



Vytáhněte z pytlíku 3 náhodné žetony a přidejte je do své zásoby.



Získejte z nabídky jeden libovolný žeton.



Vyberte 2 žetony z odkládací hromádky žetonů a vraťte je do pytlíku.



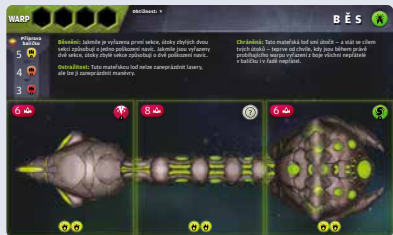
Doberte si 1 kartu schopností z balíčku a vyložte ji mezi své karty schopností.



# MATEŘSKÉ LODĚ

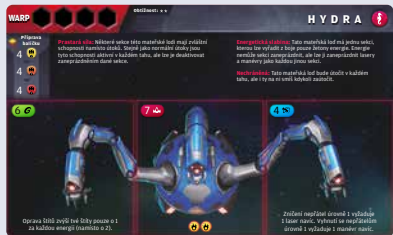
<b>Název:</b> <i>Běs</i>	<b>Národ:</b> <i>Vireni</i>	<b>Obtížnost</b> * *
--------------------------	-----------------------------	----------------------

Běs je chráněná loď, takže než na ni budete moci zaútočit, musíte vyřadit z boje všechny nepřátele v balíčku a řadě. Je ostrážitá, takže ji nelze zaneprázdnit lasery a čím blíže je porážce, tím sinější budou její útoky.



<b>Název:</b> <i>Hydra</i>	<b>Národ:</b> <i>Talosané</i>	<b>Obtížnost</b> * * *
----------------------------	-------------------------------	------------------------

Hydra má tři sekce, které vyžadují odlišný přístup a plán útoku: jedna vyžaduje použití energie, druhé se musíte vyhnout manévry a třetí musíte zničit lasery. Její útoky nejsou silné, ale zvláštní schopnosti vám znepríjemní život.



<b>Název:</b> <i>Duo</i>	<b>Národ:</b> <i>Gaardové</i>	<b>Obtížnost</b> * * * *
--------------------------	-------------------------------	--------------------------

Duo jsou v podstatě 2 samostatné mateřské lodě, každá se svým vlastním balíčkem nepřátel a zvláštními schopnostmi. Obě mateřské lodě jsou chráněné, takže musíte vyřadit z boje všechny nepřátele z balíčku a poloviny řady dané lodě, než na ni budete moci zaútočit.



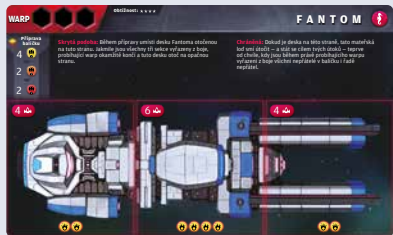
<b>Název:</b> <i>Kolonie</i>	<b>Národ:</b> <i>Gaardové</i>	<b>Obtížnost</b> * * * * *
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Kolonie má celkem pět sekcí, které je potřeba vyřadit z boje. V každém tahu je aktivní pouze 1 sekce, takže musíte jednat rychle, pokud chcete zasáhnout její slabinu. Je nechráněná, takže na ni můžete útočit ihned, ale smíte útočit pouze na aktivní sekci.



<b>Název:</b> <i>Fantom</i>	<b>Národ:</b> <i>Talosané</i>	<b>Obtížnost</b> * * * * *
-----------------------------	-------------------------------	----------------------------

Fantom má dva módy. Ve skryté podobě útočí tvrdě a je chráněný. Navíc máte na jeho vyřazení z boje jen 3 warpy, takže se musíte rychle vypořádat s nepřátelským balíčkem. Poté se transformuje do své skutečné podoby a máte jen 1 warp na jeho zdoání.



## POWER ŽETONY



### Protonový kanon

Umístí tento žeton mezi dva sousedící cíle. Počítá se jako 2 lasery přiřazené ke každému z těchto cílů. Pokud je jeden z cílů vyřazen z boje, tento žeton zůstane přiřazený ke druhému cíli.



### Plazmové torpédo

Vyber jeden cíl. Hod tímto žetonem jako mincí. Pokud padne lícem vzhůru, počítá se jako 5 laserů přiřazených k tomuto cíli. Pokud padne lícem dolů, žeton zaneprázdní daný cíl, ale na konci tahu tento žeton odhod na odkládací hromádku žetonů.



### Obohacené palivo

Umístí tento žeton mezi dva sousedící cíle. Počítá se jako 1 manévr přiřazený ke každému z těchto cílů. Pokud je jeden z cílů vyřazen z boje, tento žeton zůstane přiřazený ke druhému cíli.



### Obrátka

Vyber jeden cíl. Hod tímto žetonem jako mincí. Pokud padne lícem vzhůru, počítá se jako 3 manévry přiřazené k tomuto cíli. Pokud padne lícem dolů, žeton zaneprázdní daný cíl, ale na konci tahu tento žeton odhod na odkládací hromádku žetonů.



### Warpový skok

Vytáhne 3 náhodné žetony z pytlíku a přidej je do své zásoby.



### Warpový vír

Pokud je tento žeton přiřazen k nepříteli úrovně 2 nebo 3, počítá se jako 2 manévry. Pokud je přiřazen k jakémukoli jinému cíli, počítá se jako 1 manévr.



### Elektrošok

Tento žeton se počítá jako 1 laser. Když je vyřazen z boje cíl, ke kterému je tento žeton přiřazen, přesuňte tento žeton k libovolnému jinému cíli. Nový cíl není zaneprázdněn.



### Efektivní zaměřovače

Přidej 1 nepřítele na volné místo v řadě co nejbližší balíčku. Pokud volná místa v řadě nejsou, přidej tohoto nepřítele na konec řady. Získej z nabídky jeden žeton laseru hodnoty 2 a ihned jej přiřaď k tomuto nepříteli.



### Randomizátor

Určí, zda hledáš energii, lasery, nebo manévry. Táhní 1 náhodný žeton z pytlíku a přidej jej do své zásoby. Pokud se jedná o žeton hledaného druhu, získej 1 libovolný POWER žeton z nabídky a přidej jej do své zásoby.



### Rezonátor rychlých reflexů

Aktivuj 1 kartu schopností. Musíš tuto schopnost použít v tomto tahu.



### Warpový úder, alias Warhammer

Vyber jednoho nepřítele. Tento žeton okamžitě zničí vybraného nepřítele a ty získáš odměnu za zničení. V tomto tahu nelze zaneprázdnit nepřítele pomocí laserů.



### Energetický transformátor

Vyber energii nebo lasery. Smíš vrátit do nabídky libovolný počet žetonů vybraného druhu ze zásoby. Za každý takto vrácený žeton získej do zásoby žeton stejného druhu, ale s hodnotou o 1 vyšší, než měl vrácený žeton.



### Reflektor

Vyber jednoho nepřítele. Tento žeton se považuje za tolik laserů přiřazených k tomuto nepříteli, kolik činí útok tohoto nepřítele, plus 1.



### Reaktor

Odstraň tento žeton ze hry. Získej z nabídky 4 žetony, přičemž smíš vybírat pouze z žetonů energie hodnoty 1, laserů hodnoty 1 a manévru hodnoty 1. Smíš je získat v libovolné kombinaci. Přidej je do své zásoby.