

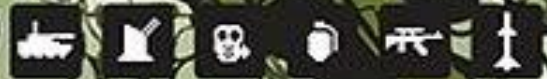
ORIGINAL WAR TCG

Herní návod

STAR

Virgin INTERACTIVE

14-671



Kolektiv autorů

Enguzrad – zakladatel projektu, pravidla, základní design karet, design ruských karet, design sektorů, design některých amerických karet, Editor karet

Bulisek – úprava pravidel, alfa tester, beta tester

Spooker – úprava pravidel, úprava základního designu, design amerických karet, alfa tester, beta tester

Akron – úprava pravidel, alfa tester, beta tester, oprava anglického překladu Editoru

Sali – extrahování obličejů z Original War

zoNE – artwork pro zadní stranu karet mapy

Frankie – beta tester

YuriStratov – překlad Editoru do polštiny

Obsah

Kolektiv autorů	1
Obsah	2
Sběratelská karetní hra Original War.....	3
Kapitola 1 – Pravidla	3
O co ve hře jde?	3
Karta postavy	4
Karta vozidla	5
Karta budovy.....	5
Karta technologie.....	6
Karta sektoru	7
Karta mapy.....	7
Herní balíček	8
Příprava na hru	9
Šetření místa na stole	10
Průběh Hry	11
Herní kola	11
I) Přípravná fáze	11
a) Těžba surovin	12
b) Zotavení	12
II) Hlavní fáze.....	13
I) Stavba a výzkum	13
II) Pohyb	17
III) Boj	18
Útok.....	18
Vyčkávání	19
Útěk	19
Použití BA z ruky	19
Postavy	19
Vozidlo.....	20
Budovy	21
Vyčerpané karty.....	21
Zničení karet	21
Konec boje.....	21
IV) Konec kola	21
Ztráta synchronizace.....	22
Popis schopností karet	22

Sběratelská karetní hra Original War

Vítej v daleké minulosti. Jako jeden z mnoha mužů a žen jsi byl vyslán svými nadřízenými mimozemským přístrojem 2 miliony let do minulosti, abys pro ně získal kontrolu nad veledůležitou surovinou jménem Siberit. Jedná se o katalyzátor studené fúze a ten kdo se ho zmocní, získá v budoucnosti moc nad všemi ostatními.

Jako velitel jedné z mnoha skupin lidí budeš bojovat o tuto důležitou látku, je na tobě jakou strategii zvolíš a za kterou stranu konfliktu se budeš rvát o vítězství.

Tvé schopnosti a vůdcovský um se budou s každou hrou zvětšovat a brzy nastane chvíle, kdy tvá strategie a odhodlanost tvých lidí dosáhne úrovně hodné velkých válečných velitelů a staneš se vážným konkurentem v boji o siberitovou žílu.

Tví lidé to však sami nezvládnou a potřebují velitele. Proto neváhej, postav si tým podle svých představ a ukaž své schopnosti na nelítostných plánech pravěké Sibiře.

Sběratelská karetní hra Original War není obyčejná hra, je to záležitost mnoha lidí. Pokud se zaregistruješ na internetové adrese <http://forum.original-war.net/> budeš moci sdílet informace a rady mnoha jiných hráčů a dozvědět se mnohá fakta, která tě povedou k vítězství.

Kapitola 1 – Pravidla

Vítej na Sibiři. Jsi tady proto, abys rozdrtil každého nepřítele a zmocnil se ložisek siberitu pro slávu svého národa. Jako jedna z postav svého týmu vydáváš rozkazy a sám se účastníš stavby základny, potírání nepřátelských aktivit a především těžby siberitu. Záleží jen na tobě a tvých schopnostech, zda zvítězíš nebo prohraješ.

O co ve hře jde?

Tvým úkolem je převzít kontrolu nad strategicky významnou oblastí. Tohoto lze dosáhnout třemi způsoby. Můžeš se zaměřit výhradně na kontrolu ložisek siberitu. Pokud se ti podaří udržet většinu ložisek ve hře, zvítězil jsi. Existuje i jiný způsob jak získat kontrolu nad ložisky. Podaří-li se ti zničit nepřátelský sklad a pobít všechny jeho lidi, bude nepřítel nucen ustoupit a prohrává. Posledním způsobem je vyhladovění, pokud nepříteli došly zásoby z konstrukčního balíčku a nemá naživu více než polovinu lidí, je nucen se stáhnout.

Karty

Ve hře Original War se setkáš s 5 typy karet, které jsou popsány níže. Najdi si chvíli a seznam se s tím co máš k dispozici.

Karta postavy

Postavy jsou všichni muži a ženy, kteří tě budou poslouchat na slovo a udělají vše v zájmech své vlasti. Tvoří základ tvých bojových sil a jsou potřeba k stavění budov, výrobě vozidel i zkoumání nových technologií.

A – Název: Jméno této postavy. Jelikož je každá postava unikátní, lze mít ve hře v jeden moment jen jednu postavu stejného jména.

B – Podnázev: Ve světě této hry je cestování do minulosti možné a mění se tak i budoucnost. Proto existuje i několik verzí jedné postavy, které se rozlišují podnázevem.

C – Ilustrace: Ilustrace této postavy.

D – Povolání: Povolání této postavy. Určuje, z jakých činností postava získává zkušenost a jaké činnosti může provádět v boji. Existují 4 povolání: voják, dělník, mechanik a vědec.

E – Národ: Národ, ke kterému tato postava náleží. Existují 4 národy: Američané, Rusové, Arabové a Neutrální.

F – Typ: Označení typu karty. Existuje 6 typů karet: postava, budova, vozidlo, technologie, sektor a mapa.

G – Zkušenost: Kolik bodů zkušenosti potřebuje postava k tomu, aby se stala zkušenou. Jakmile postava dosáhne potřebného množství zkušeností, otočí se na druhou stranu. Zkušené postavy se poznají podle medaile místo zkušeností a obecně vydrží více v boji a mají lepší schopnosti.

H – Podtyp: Klíčové informace o typu karty. U postav se pouze rozlišuje, jedná-li se o člověka nebo nějaké ze zvířat z minulosti. Není-li řečeno jinak, postavy bez podtypu „člověk“ se mohou jen pohybovat mezi sektory a účastnit boje a to útočit a blokovat.

I – Rychlost: Určuje jak rychlost pohybu mezi sektory, tak i iniciativu v boji a schopnost blokovat.

J – Obrana: Jak dobře je tato postava chráněna proti zranění.

K – Zdraví: Kolik zranění postava snese, než zemře.

L – Schopnosti: Veškeré vlastnosti a schopnosti této postavy.

M – Typ útoku: Označuje typ zbraně, kterou tato postava používá.

N – Iniciativa: Udává velikost bonusu za iniciativu. Tato hodnota se odvíjí od typu útoku.

O – Útok: Označuje sílu použité zbraně, její účinnost proti jiným postavám, vozidlům a budovám.

P – Dodatečné informace: Přezdívka autora karty anebo ilustrace, značka edice a unikátnost.



Karta vozidla

Zatímco postavy jsou nenahraditelní členové týmu, vozidla jsou levnými prostředky jak zatopit nepříteli a přitom zajistit, aby tvoji lidé nepřišli k úrazu.

A – Národ: Národ, ke kterému toto vozidlo náleží.

Existují 4 národy: Američané, Rusové, Arabové a Neutrální.

B – Název: Jméno tohoto vozidla. Některá vozidla jsou unikátní, nelze mít ve hře v jeden moment dvě unikátní vozidla stejného jména.

C – Podnázev: Některá vozidla jsou ve své podstatě stejná, ale liší se v maličkostech. Proto mají stejný název, ale odlišný podnázev.

D – Typ: Označení typu karty. Existuje 6 typů karet: postava, budova, vozidlo, technologie, sektor a mapa.

E – Ilustrace: Ilustrace tohoto vozidla.

F – Cena karty: Ukazuje, jak dlouho trvá toto vozidlo vyrobit a kolik je k jeho výrobě třeba zásilek, ropy, siberitu nebo jiných surovin.

G – Podtyp: Klíčové informace o typu vozidla. Nachází se zde informace o typu podvozku, řízení a pohonu.

H – Schopnosti: Veškeré vlastnosti a schopnosti tohoto vozidla.

I – Rychlost: Určuje jak rychlost pohybu mezi sektory, tak i iniciativu v boji a schopnost blokovat.

J – Obrana: Jak dobře je toto vozidlo chráněno proti zranění.

K – Zdraví: Kolik zranění vozidlo snese, než je zničeno.

L – Typ útoku: Označuje typ zbraně, kterou toto vozidlo používá.

M – Iniciativa: Udává velikost bonusu za iniciativu. Tato hodnota se odvíjí od typu útoku.

N – Útok: Označuje sílu použité zbraně, její účinnost proti jiným postavám, vozidlům a budovám.

O – Příkazová řádka: Obsahuje příkazy, které lze hrát z ruky. Představují různé náhlé události, které mohou obrátit hru v tvůj prospěch.

P – Dodatečné informace: Přezdívka autora karty anebo ilustrace, značka edice a unikátnost.



Karta budovy

Budovy tvoří základ tvého úspěchu. To v nich vynalezáš ničivé zbraně a stavíš smrtonosná vozidla.

A – Národ: Národ, ke kterému tato budova náleží. Existují 4 národy: Američané, Rusové, Arabové a Neutrální.

B – Název: Jméno této budovy. Některé budovy jsou unikátní, nelze mít ve hře v jeden moment dvě unikátní budovy stejného jména.

C – Podnázev: Některé budovy jsou ve své podstatě stejné, ale liší se v maličkostech. Proto mají stejný název, ale odlišný podnázev.

D – Typ: Označení typu karty. Existuje 6 typů karet: postava, budova, vozidlo, technologie, sektor a mapa.

F – Ilustrace: Ilustrace této budovy.

G – Cena karty: Ukazuje, jak dlouho trvá tuto budovu vyrobit a kolik je k její výrobě třeba zásilek, ropy, siberitu nebo jiných surovin.

G – Podtyp: Klíčové informace o typu budovy. Budovy s odlišnou funkcí mají odlišný podtyp.

H – Schopnosti: Veškeré vlastnosti a schopnosti této budovy.

I – Rychlost: Určuje iniciativu v boji a schopnost blokovat.

J – Obrana: Jak dobře je tato budova chráněna proti zranění.

K – Zdraví: Kolik zranění budova snese, než je zničena.

L – Typ útoku: Označuje typ zbraně, kterou tato budova používá.

M – Iniciativa: Udává velikost bonusu za iniciativu. Tato hodnota se odvíjí od typu útoku.

N – Útok: Označuje sílu použité zbraně, její účinnost proti jiným postavám, vozidlům a budovám.

O – Příkazová řádka: Obsahuje příkazy, které lze hrát z ruky. Představují různé náhlé události, které mohou obrátit hru v tvůj prospěch.

P – Dodatečné informace: Přezdívka autora karty anebo ilustrace, značka edice a unikátnost.



Karta technologie

Technologie jsou velmi důležité pro každý tým, pokud chceš postavit silné zbraně, musíš nejdřív vědět jak na to.

A – Název: Jméno této technologie. Žádné dvě technologie nemají stejné jméno.

B – Národ: Národ, ke kterému tato technologie náleží. Existují 4 národy: Američané, Rusové, Arabové a Neutrální.

C – Délka vývoje: Jak náročné je vyvinout tuto technologii.

D – Typ: Barevně odlišené pozadí, určující typ technologie. Slouží pro rychlé rozlišení mezi technologiemi základními, zbraňovými, počítačovými atd.

E – Symbol technologie: Pomáhá k rychlejší identifikaci technologie.

F – Schopnosti: Veškeré vlastnosti a schopnosti této technologie.

G - Dodatečné informace: Přezdívka autora karty anebo ilustrace, značka edice a unikátnost.



Karta sektoru

Sektory utváří bojiště, jsou zdrojem surovin, ale i místem tuhých bojů.

- A – Národ:** Národ, ke kterému tato technologie náleží. Sektory jsou vždy Neutrální.
- B – Název:** Co je tento sektor zač.
- C – Ilustrace:** Ilustrace tohoto sektoru.
- D – Cesty:** Označují, do kterých sektorů se lze z tohoto sektoru dostat.
- E – Schopnosti:** Veškeré schopnosti a vlastnosti tohoto sektoru včetně mapy, ke které tento sektor patří.
- F – Číslo sektoru na mapě.**
- G – Suroviny:** Zdroje surovin, které se nachází v tomto sektoru.
- H - Dodatečné informace:** Přezdívka autora karty anebo ilustrace, značka edice a unikátnost.



Karta mapy

Mapa vytváří ucelený pohled na bojiště. Je tvořena jednotlivými sektory.

Karta mapy je tvořena mapou rozdělenou a očíslovanou na jednotlivé sektory a zadní stranou s motivem Original War a jménem mapy.



Herní balíček

Každý hráč musí mít svůj vlastní balíček herních karet, aby mohl začít hrát. Herní balíček by měl mít maximálně 80 karet. Skládá se ze tří částí: **balíček posil**, **balíček technologií** a **konstrukční balíček**. Herní balíček může obsahovat pouze karty jedné strany a neutrální karty.

Balíček posil obsahuje až 20 karet **postav**. Každá karta postavy je **unikát**, proto můžeš mít v balíčku posil nanejvýš 1 **postavu** se stejným **názvem** a **podnázvem**. Ovšem, cesty časoprostorem jsou nevyzpytatelné, takže je dovoleno vlastnit více kopií karty s jedním **názvem**, pokud má každá kopie jiný **podnázev**. Stále ale platí, že ve hře můžeš mít maximálně 1 kartu se stejným **názvem** v jednom okamžiku. Totéž platí i pro ostatní unikátní karty.

***Příklad:** Můžeš mít v balíčku posil **postavu** „J. I. Gorkij, mechanik Burlak“ a zároveň postavu „J. I. Gorkij, zabiják Burlak“, ale ve hře můžeš mít v jednom okamžiku pouze jednu z nich.*

Balíček technologií obsahuje až 20 karet **technologií**. Mohou obsahovat libovolnou kombinaci **technologií** od jednoho národa a neutrálních technologií. Lze mít jen jednu kopii od každé technologie stejného názvu v balíčku. Je třeba dát pozor na to, abys vybral pouze **technologie**, které opravdu potřebuješ, a také abys dokázal splnit požadavky na jejich vývoj.

Konstrukční balíček obsahuje až 40 karet **budov** a **vozidel** v libovolném poměru. Je jedno jaké karty použiješ do svého konstrukčního balíčku, ale Konstrukční balíček musí obsahovat alespoň jednu **budovu** s podtypem „**skladiště**“.

Dále je pro hru třeba tolik sad sektorů, kolik je hráčů a alespoň jednu kartu mapy.

Příprava na hru

Nejdřív každý hráč rozdělí svůj balíček na 3 části. Vylož před sebe kartu **budovy** s **podtypem „skladiště“** ze svého **konstrukčního balíčku** a zamíchej ho. Poté vylož do hry 12 **postav** ze svého **balíčku posil** a zamíchej ho. Toto je obvyklý postup, pokud chceš, můžeš se domluvit se svými spoluhráči na jiném počtu **postav**, nebo i více startovních **budov**. Zbytek karet postav zamíchej, toto je tvůj **balíček posil**. Karty technologií tvoří tvůj **technologický balíček**.

Až budeš hotov, bude tvoje hrací plocha vypadat zhruba takto:

A – místo na **odkládací balíček** neboli „šrot“

B – **Konstrukční balíček**

C – **Technologický balíček**

D – **Balíček posil**

E – **Sklad**

F – **Tvůj tým postav**



Dále je třeba připravit **mapu**. Jednu **kartu mapy** polož do prostředku stolu. Bude sloužit k označení pohybu karet mezi sektory. **Sektory** mají hráči u sebe k **udržení přehledu** o svých kartách v sektorech (více vysvětleno v sekci o pohybu mezi sektory). Poté co si každý hráč **vybere nebo vylosuje svůj startovní sektor**, si **vybere svoji barvu** a položí **žeton své barvy na svůj sektor** na kartě **mapy** uprostřed stolu.

Na jednotlivých sektorech stojí základny hráčů a pohybují se po nich vozidla a postavy. V sektorech se také získávají suroviny, z toho plyne, čím více sektorů máš pod kontrolou, tím více surovin budeš mít.

Každý hráč následně získá **na začátku hry do skladu 10 zásilek**. Nad množstvím zásilek, ropy a siberitu ve skladu si lze držet přehled pomocí žetonů, nebo papíru, nebo jakékoliv další možnosti zaznamenávání čísel, která vám vyhovuje.

Dále každý hráč **může vyložit své postavy „zvíře“** do libovolných sektorů, ve kterých se **nenachází karta „skladiště“**.

Nakonec je třeba určit **prvního hráče**. Na to existuje spousta metod od hodů mincí přes kostku až po losování.



Nejdůležitější pravidlo hry: Text karty má vždy přednost před pravidly.

Šetření místa na stole

Vzhledem k velkému množství karet, které jsou v jedné chvíli na stole, je důležité co nejvíce šetřit prostorem. Zde je několik triků jak ušetřit místo na stole.

Postavy

Postavy se shodným povoláním lze skládat přes sebe, čímž se ušetří místo, ale zachová přehlednost hry. Dávejte však pozor na to, aby postavy se schopnostmi, které vždy pasivně ovlivňují ostatní karty, byly vždy viditelné.



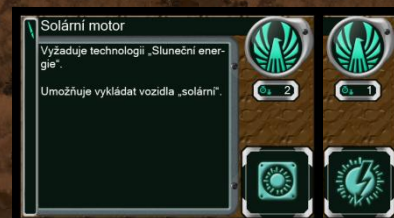
Budovy a vozidla

Shodné karty vozidel lze skládat přes sebe podobně jako postavy. Nelze to však dělat s vozidly, ke kterým je přiřazena postava. To stejné platí i u budov. Vylepšení budovy lze také pokládat přes vylepšovanou budovu. Stále dávejte pozor na dobrou viditelnost pasivních schopností.



Technologie

Vyzkoumané technologie lze pokládat přes sebe tak, že zůstávají viditelné jen symboly technologií. Toto nelze provést u technologií, které nějakým způsobem ovlivňují statistiky nebo schopnosti jiných karet (např. technologie Rozvoj zbraňových technologií).



Průběh Hry

Herní kola

Samotný průběh hry se dělí na kola, která jsou rozdělená na části s daným pořadím a akcemi, které v nich probíhají. Herní kolo lze rozdělit na tyto části:

- I) Přípravná fáze
 - a. Těžba surovin
 - b. Zotavení
- II) Hlavní fáze
 - a. Stavba a výzkum
 - b. Pohyb a sběr zásilek
- III) Boj
- IV) Konec kola

I) Přípravná fáze

První hráč začíná svoji kolo **přípravnou fází**. Následně pokračuje dalšími fázemi až do **konce svého kola**. Poté **následuje kolo dalšího hráče** po směru nebo proti směru hodinových ručiček (podle dohody mezi hráči).

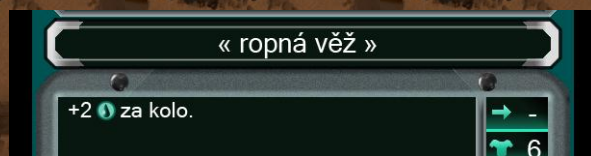
Na začátku své přípravné fáze si hráč z **vrchu svého konstrukčního balíčku** dolízne tolik karet, aby měl v **ruce 8 karet**.

Pokud v jeho **konstrukčním balíčku** nezbývá dost karet na to, aby jich měl v ruce 8, lízne si všechny, které zbyly. **Karty v konstrukčním balíčku nelze žádným běžným způsobem doplnit**. Karty, které hráč nevyužije, mu na ruce zůstávají do dalšího kola. **Na karty v ruce se smí dívat pouze jejich vlastník**.

Pokud hráč **nemá ve hře počet postav dohodnutý na začátku hry** (z důvodu jejich úmrtí například), zamíchá balíček posil, nechá ho sejmout jedním z protihráčů (sejmutím se rozumí, když hráč vezme zhruba vrchní polovinu balíčku a dá ji naspod), **vezme si vrchní kartu** ze svého **balíčku posil**, pokud tato karta je „člověk“ a hráč nemá ve hře další **postavu** stejného **názvu**, vloží ji do hry. Jinak kartu vrátí naspod balíčku a bere další kartu.

a) Těžba surovin

Hráč si přidá do **svého skladu** tolik jednotek **ropy** a **siberitu**, kolik produkuje jeho **doly** a **vrty** ve **všech sektorech**. Také si do skladu přidá množství **zásilek** odpovídající množství, které **nasbíraly jeho postavy** a **vozidla** poslané minulé kolo na sběr (viz Pohyb a sběr zásilek).



Základní suroviny ve hře:

V **Original War tcg** se používají 3 základní suroviny:

Zásilky – Materiál z budoucnosti posílaný mimozemským strojem času vojákům v minulosti. Díky nepřesnosti přístroje přistávají zásilky na různých místech v různé koncentraci. **Postavy** a **vozidla** s **nákladním prostorem** mohou **zásilky** sbírat a shromažďovat je ve **skladu**. **Zásilky** se používají ke stavbě všech **budov** i **vozidel**.

Ropa – Základní pohonná hmota. Těží se **ropnými vrty** z **ložisek ropy**. Používá se pro pohon **vozidel** a jako palivo do **elektráren**.

Siberit – Surovina, která je zdrojem tohoto konfliktu. Lze ho použít na pohon **vozidel**, výrobu elektřiny i na výrobu zbraní. Těží se v **siberitových dolech** z **ložisek siberitu**.

Vyčerpání karty:

Některé akce vyžadují po kartě ve hře, aby se **vyčerpala**. **Vyčerpaná karta** nemůže provádět **žádné další akce**, které **vyžadují její vyčerpání**. Když **vyčerpáte** kartu, **pootočte ji o 90° vpravo**.

Karty se **zotavují** (zotavená karta se otočí zpět do svislé polohy) ve **fázi zotavení** na začátku herního kola, nebo lze kartu **zotavit pomocí schopností jiných karet**.



b) Zotavení

Hráč zotaví **všechny své vyčerpané karty**, pokud není řečeno jinak.

II) Hlavní fáze

V této fázi hráči provádí většinu akcí, které zásadně ovlivňují hru. Hlavní fáze se dělí na následující dvě části.

I) **Stavba a výzkum**

Jedna z nejpodstatnějších částí hry. V této fázi hráči za nasbírané suroviny vykládají z ruky karty budov a vozidel, plánují jejich stavbu a zahajují výzkum karet technologií.

V této fázi může hráč, který je právě na tahu, provádět libovolný počet následujících akcí:

- Vyložení karty budovy
- Rozebrání karty budovy
- Vyložení karty vozidla
- Rozebrání karty vozidla
- Výzkum technologií
- Použití aktivační schopnosti karty
- Použití bojové akce karty v ruce

Vyložení karty budovy

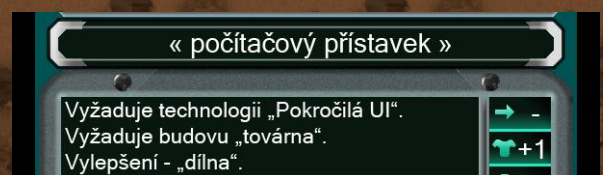
Chce-li hráč vyložit **kartu budovy** do **hry**, musí zahájit její **stavbu**. Je třeba, aby byly splněny všechny **požadavky karty** pro stavbu, jako je např. nutnost mít ve hře určité karty, potřeba mít vyvinutou určitou technologii a dostatek surovin na stavbu. Jsou-li splněny všechny podmínky, smí hráč danou kartu vyložit ze své ruky do hry.

Nutnou podmínkou pro stavbu je **budova s podtypem „skladiště“**. **Bez této karty ve hře nelze vykládat žádné další karty budov.**

Karty budov se dělí na **samostatné budovy**, které nevyžadují nic nebo pouze určitou technologii a **vylepšení budov**, které vyžadují kromě případné technologie i dostavěnou samostatnou budovu. Zatímco **samostatné budovy** se pokládají do hry jako **samostatná karta**, **vylepšení budov** se stává **součástí již postavené budovy**. Každá budova může obsahovat **maximálně tolik karet vylepšení** kolik je **základní množství jejího zdraví**. Navíc žádné vylepšení jednoho typu **nemůže být na kartě budovy více než jednou**.

Vyloženou kartu budovy je dále třeba **otočit o 180°** (vzhůru nohama oproti vlastníkovi). Tím je jasně dáno, že je **rozestavěná**. Hráč následně ze svého skladu **odebere potřebný obnos surovin** uvedených v ceně karty budovy.

Cena budovy je popsána na pravé straně jejího obrázku. Je zde určena její cena v **zásilkách**, **ropě** anebo **siberitu**. Dále je zde uvedena **doba stavby** této budovy. Značka doby stavby také určuje **povolání**, které tuto kartu staví. U budov se logicky jedná o dělníky.



Stavba budovy – Aby bylo možné kartu budovy používat, je potřeba ji **postavit**. Po vyložení je budova v **rozestavěném stavu** a má určenou **dobu stavby**. Pro lepší přehlednost lze tuto dobu symbolizovat žetony na kartě budovy. Ve fázi stavby může hráč **vyčerpát libovolné množství karet postav a vozidel**, které jsou schopny vykonávat práci dělníka, a tím **odebrat určité množství žetonů z rozestavěných budov**. Ze základu platí, že všechny postavy „člověk“ odebírají vyčerpáním 1 žeton stavby a vozidlo s typem útoku „Jeřáb“ odebírá tolik žetonů, jak vysokou má hodnotu útoku. Pokud má karta odebrat více žetonů stavby než jich zbývá na rozestavěné kartě, odeber pouze všechny zbylé žetony stavby.

Jakmile je z rozestavěné budovy **odebrán poslední žeton**, hráč ji otočí do **polohy připravena** a může ji hned začít používat.

Rozestavěnou budovu nelze používat ani se na ni **odkazovat** jinými kartami. Tedy pokud nějaká karta vyžaduje ve hře kartu s podtypem „továrna“, tak ji nelze vyložit, pokud je potřebná karta stále rozestavěná.

Hráči smí vykládat karty budov **pouze do sektoru**, ve kterém se nachází jejich **karta „skladiště“**. Pokud má hráč vyloženou kartu budovy s **podtypem „velkosklad“**, smí stavět budovy i v sektorech, kde se **žádná jeho karta skladiště nenachází**. Rozestavěnou kartu budovy mohou stavět **pouze postavy a vozidla** nacházející se **ve stejném sektoru** jako karta budovy. Pokud hráč nemá v sektoru kartu „skladiště“ a nemá v žádném jiném sektoru kartu „velkosklad“, **nemůže do tohoto sektoru vykládat žádné budovy kromě budovy „skladiště“**.

Postavy s povoláním **dělník** získají vyčerpáním na stavbu **1 zkušenostní bod**.



Příklad: Pepa chce vyložit kartu budovy „Burlakova dílna“. Vyloží ji do sektoru, ve kterém se nachází jeho skladiště, otočí ji vzhůru nohama a zaplatí 4 zásilky. Pepa následně vyčerpá 7 svých postav a budovu postaví. Jelikož má vyloženou kartu budovy s podtypem „velkosklad“ rozhodne se ještě vyložit kartu „Siberitový důl“ do jiného sektoru. Zaplatí potřebný počet zásilek a položí ji k sektoru vzhůru nohama. Bohužel v tomto sektoru nemá žádnou kartu schopnou stavby, takže zatím zůstává „Siberitový důl“ rozestavěný.

Rozebrání karty budovy

V určitých případech se může hráč rozhodnout, že některou svoji budovu již dále nepotřebuje. Může se ji proto rozhodnout rozebrat. Rozebírání budovy funguje podobně jako stavba budovy. Budova se otočí do rozestavěné pozice a jako rozestavěná se pro mechaniku hry i považuje. Čas rozebrání je roven času stavby podělený dvěma, zaokrouhleno nahoru. Po dokončení rozebírání získá hráč tolik zásilek, ropy a siberitu kolik je cena karty podělená dvěma a zaokrouhleno nahoru.

Postavy za rozebírání nedostávají zkušenost. Rozebraná karta budovy se vrací do ruky majitele. Nelze rozebírat budovu, pokud se v daném sektoru nenachází budova „skladiště“ nebo v jiném sektoru budova „velkosklad“.

Příklad: Petr chce rozebrat svoji budovu „bunkr“. Její doba stavby je 8 jednotek času a cena 1 zásilka. Petr proto vyčerpá dva dělníky, kteří dohromady postaví 4 jednotky času. Kartu budovy si vrátí do ruky a připiše si do skladiště 1 zásilku ($1:2 = 0,5$ zaokrouhleno na 1).

Vyložení karty vozidla

Chce-li hráč vyložit **kartu vozidla**, postupuje obdobně jako u vykládání karet budov. Je potřeba zkontrolovat **splňuje-li hráč požadavky karty**. **Požadavky** jsou uvedeny na kartě. Požadavky na technologie jsou uvedeny názvem technologie, pro požadavky na budovy je zde uveden podtyp potřebné budovy.

Pro vykládání karet vozidel je nutné mít v sektoru budovu s podtypem „dílna“. Pokud v daném sektoru tato karta budovy **není, nelze do daného sektoru vykládat karty vozidel**.

Pokud jsou všechny **podmínky splněny, smí hráč vyložit** kartu vozidla do hry rozestavěnou a odebere požadované množství surovin. **Na rozestavěnou kartu vozidla hráč položí žetony výroby** a může následně začít **vyčerpávat postavy**, které jsou schopny vykonávat **povolání mechanika**. **Vyčerpáním postavy „člověk“ lze odebrat 1 žeton výroby**. Pokud má karta odebrat více žetonů výroby než jich zbývá na rozestavěné kartě, odeber pouze všechny zbylé žetony výroby.

Jakmile jsou odebrány všechny žetony stavby, je vozidlo hotovo, karta se připraví a lze ji ihned začít používat.

Postavy s povoláním **mechanik** získají vyčerpáním na výrobu **1 zkušenostní bod**.



Rozebrání karty vozidla

Rozebrání karty vozidla probíhá podobně jako stavba vozidla. Pro rozebrání vozidla je nutné mít ve stejném sektoru kartu budovy „dílna“. Vozidlo se otočí vzhůru nohama, do rozestavěné pozice a považujeme ho za rozestavěné. Čas rozebrání je roven času výroby podělený dvěma, zaokrouhlena nahoru. Po dokončení rozebírání získá hráč tolik zásilek, ropy a siberitu kolik je cena karty podělena dvěma a zaokrouhlena nahoru.

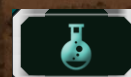
Postavy za rozebírání nedostávají zkušenost. Rozebraná karta vozidla se vrací do ruky majitele.

Výzkum technologií

Pokud se hráč rozhodne zkoumat novou technologii, vybere si **libovolnou kartu technologií** ze svého Technologického balíčku. Pokud hráč splňuje podmínky technologie, může ji začít zkoumat. Technologie nestojí žádné suroviny, mají uvedenou jen dobu výzkumu. Výzkum mohou provádět **postavy**, které jsou schopny vykonávat **profesi vědce**. **Každým vyčerpáním postavy „člověk“ se odebere 1 žeton výzkumu** ze zkoumané technologie. Pokud má karta odebrat více žetonů výzkumu než jich zbývá na rozestavěné kartě, odeber pouze všechny zbylé žetony výzkumu.

Je-li technologie vyzkoumána, přesune se mezi ostatní vyzkoumané technologie a všechny její schopnosti začnou okamžitě platit.

Postavy s povoláním **vědec** získají vyčerpáním na výzkum **1 zkušenostní bod**.



Použití aktivační schopnosti karty

Ve hře se vyskytují tři typy schopností:

- **Pasivní** – jsou vždy aktivní, dokud je splněna jejich podmínka.
- **Reakční** – aktivují se vždy, když se jejich podmínka splní (nemají trvalý efekt jako pasivní).
- **Aktivační** – lze je rozpoznat podle jejich textu – “Cena: Efekt” – kdykoliv hráč zaplatí cenu aktivační schopnosti, provede se její efekt.

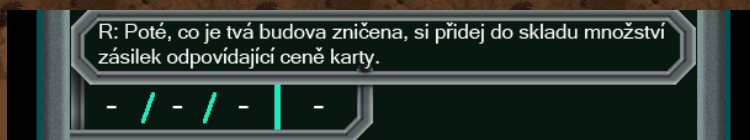
Aktivační schopnosti lze použít kdykoliv během svého tahu a během boje. Lze používat pouze aktivační schopnosti karet, které se nachází ve hře a nejsou rozestavěné.

Některé schopnosti mají v ceně uvedenou dobu výzkumu, stavby nebo výroby. Pro zaplacení této ceny lze použít libovolnou postavu jako při obyčejné stavbě, postavy s povoláním, které odpovídá uvedené době, získají 1 zkušenostní bod.

Použití bojové akce z ruky

Karty **budov a vozidel** mají na spodní části svoji **příkazovou řádku**. Jedná se o **jednorázovou schopnost** a karta se **po splnění efektu přesouvá do odkládacího balíčku**. Jedním z typů schopností příkazové řádky je **bojová akce** neboli **BA**. Během fáze stavby lze použít **libovolné množství BA** ze své ruky.

Dalším typem příkazové řádky je reakce neboli **R**. Kartu reakce lze použít vždy, když se splní její podmínka. Podmínky často souvisí s akcemi protihráče, například „R: Pokud protihráč dokončí výrobu vozidla, vezmi si kartu.“



Oprava

Ve fázi stavby je také možné opravovat poškozené budovy a vozidla. Vyčerpáním libovolné postavy „člověk“ lze odebrat 1 žeton zranění z kterékoliv budovy nebo vozidla v sektoru. Vyčerpáním vozidla s útokem „jeřáb“ lze odstranit z budovy 1 žeton poškození.

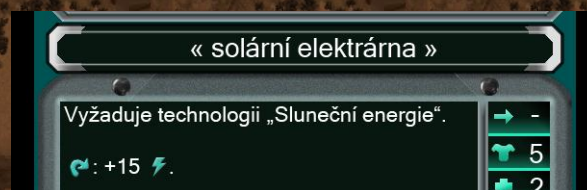
Energie

Některé karty potřebují pro svoji práci **energii**. Karty s uvedenou spotřebou energie na levé straně ilustrace karty, vyžadují pro svoji správnou funkčnost energii. Pokud tato karta nedostala toto kolo potřebnou energii, platí jako by nebyla ve hře. Tedy, hráč nemůže vykládat jiné karty, které vyžadují tuto kartu ve hře, a nemůže používat schopnosti této karty. Jakmile vytvoříte



dostatek energie, tato karta začne opět „platit“. Pokud chcete použít v jednom kole více karet, které vyžadují energii, musíte vytvořit energii pro každou kartu samostatně.

Energii lze získávat vyčerpáním karet budov s podtypem „elektrárna“. **Přebytky energie** se na konci kola **vytrácí**.



II) Pohyb

V této fázi může hráč **přesouvat své karty vozidel a postav mezi sektory**. S každou kartou může **pohnout jen jednou**. Lze přesouvat **pouze karty připravené**.

Podle své **rychlosti** se mohou karty pohnout i o **více sektorů** v jednom kole. Karty postav **do rychlosti 14 včetně** se pohybují o **1 sektor**, **do rychlosti 20 včetně** až o **2 sektory** a **od rychlosti 21 a více** se pohybují až o **3 sektory**.

Vozidla na rozdíl od postav potřebují k pohybu pohonné hmoty. Všechna vozidla s podtypem „**spalovací**“ spotřebovávají při pohybu **1 jednotku ropy** z svého skladu. Jejich **rychlost je stejná jako u postav**.

Vozidla s podtypem „**solární**“ **ropu nespotebovávají**, ale pohybují se **do rychlosti 20** jen o **1 sektor**, **od rychlosti 21 a více** se pohybují až o **2 sektory**.

Vozidla „**siberitový**“ také **nespotebovávají ropu** a mají **stejnou rychlost přesunu jako postavy**.

Karty zůstávají po přesunu připravené.

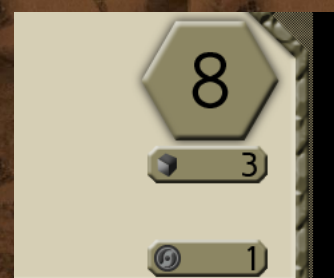
Při pohybu přes sektor, ve kterém se nachází karty jiného hráče, se hráč v sektoru může rozhodnout vyvolat boj. V tom případě se karty nepřesouvají do svého cílového sektoru, ale zastaví se v sektoru, kde byl vyhlášen boj a dojde k boji.

Sběr zásilek

Základním stavebním materiálem hry jsou **zásilky z budoucnosti**. Zásilky nelze nijak těžit, je třeba je **hledat a sbírat**. K tomu slouží **karty postav a vozidla s typem útoku „nákladní prostor“**.

Každý sektor má uvedené **množství zásilek**, které do tohoto sektoru každé kolo spadnou. Pokud hráč chce **zásilky sesbírat**, musí **poslat své postavy a vozidla v sektoru na průzkum** – otočí jejich karty vzhůru nohama. Na **začátku svého dalšího kola** dostane **1 zásilku za každou kartu postavy** na průzkumu a **tolik zásilek za každé vozidlo** na průzkumu **kolik je hodnota jeho útoku**. Maximálně však může hráč získat za kolo tolik zásilek kolik je uvedeno na kartě sektoru.

Na průzkum nemohou být poslány karty vyčerpané, nebo neschopné sbírat zásilky.



III) Boj

Nachází-li se v jednom sektoru karty od více hráčů, může se hráč, který je právě na tahu rozhodnout začít boj. Bojovat může hráč tolikrát, kolikrát chce v jednom kole, v jednom sektoru však může proběhnout pouze jeden boj za kolo.

Boje se vždy účastní všechny karty v sektoru. Boj má 3 kola, ve kterých se hráči střídají v boji s kartami podle jejich iniciativy, která se určuje z rychlosti karty a typu útoku. První na řadě je karta s nejvyšší iniciativou, po ní je na řadě karta s druhou nejvyšší iniciativou atd. Karta, která je právě na řadě, smí provést jednu z následujících akcí:

- Útok
- Vyčkávání – Hráč skončí svůj tah v boji bez akce. Následuje tah soupeře.
- Útěk – Karta se vyčerpá a přesune do přilehlého sektoru dle vlastníkovy volby.
- Použití BA z ruky

Hráč může také kdykoliv během boje použít aktivační schopnost svých karet nebo použít reakci ze své ruky.

Pokud má hráč několik karet s vysokou iniciativou, je možné, aby hrál několikrát za sebou, než dojdou na řadu soupeřovy karty s nižší iniciativou.

Pokud má hráč více karet se stejnou iniciativou, může si vybrat, která provede akci jako první.

Pokud více hráčů má karty se stejnou iniciativou, střídají se po jedné akci počínaje hráčem, který začal boj (obvykle je to hráč, který je právě na tahu), podle nebo proti pohybu hodinových ručiček (podle dohody na začátku hry).

Na začátku boje lze zahrát karty z ruky s příkazovou řádkou typu „událost“ (U). Tyto příkazové řádky mají efekt na celé jedno kolo boje, musí se však hrát na začátku kola boje, ještě předtím než se začne určovat kdo má první akci. Po skončení kola boje se zahraná událost přesouvá do odkládacího balíčku. Hráč může zahrát pouze 1 událost za kolo boje.

Útok

Pokud se hráč rozhodne zaútočit svojí kartou, musí nejprve určit cíl útoku. Cílem útoku může být libovolná karta postavy, vozidla nebo budovy, která se nachází v boji a tedy i ve stejném sektoru.

Po určení cíle se může vlastník zacílené karty rozhodnout tvůj útok blokovat jinou svojí kartou. Útočící kartu lze blokovat pouze připravenou kartou s vyšší rychlostí. Blokující karta navíc získá protiútok, takže je zraněna současně jak blokující karta, tak i útočící karta.

Při vyhodnocování útoku lze používat karty z ruky s příkazovou řádkou typu „taktika“ neboli T. Ve většině případů taktiky dočasně zvyšují útok nebo obranu tvých karet. Hráči se v používání taktik střídají počínaje hráčem, který se brání útoku. Jakmile žádný z hráčů již nechce použít žádnou taktiku, útok se vyhodnotí. Všechny použité taktiky se přesouvají do odkládacího balíčku. Po vyhodnocení útoku efekt taktiky skončí.

Útok karty se skládá ze tří hodnot oddělených lomítkem. První číslo zleva značí útok proti postavám, druhé proti vozidlům a třetí proti budovám.

Karta má dále určenou hodnotu obrany a zdraví. Obrana značí jak těžké je tuto kartu poškodit, zatímco zdraví určuje kolik poškození je třeba k jejímu zničení. Při útoku na kartu se její obrana sníží o útok útočící karty, pokud obrana karty klesne na 0 nebo méně, získá 1 zranění a její obrana se vrátí na původní hodnotu.

Pokud útočící karta nesnížila obranu na nulu, zůstává obrana karty snižená. Jakmile přijde znovu řada na hráče vlastníci útočící kartu, musí s kartou co je právě na řadě zaútočit znovu na kartu, které snížil obranu. Pokud zaútočí na jinou kartu, obrana karty, na kterou útočil předtím, se obnoví na původní hodnotu.

Pokud je útok blokován, počítá se jako útok na jinou kartu a obrana karty se obnoví.

To stejné platí i pro blokující kartu, která sníží obranu útočící karty o hodnotu svého útoku, dokud se jí obrana neobnoví podle stejných výše uvedených pravidel.

Speciální Útok

Některé karty nemají běžnou hodnotu útoku a místo bonusu za iniciativu (+X) mají hodnotu svého speciálního útoku. Karty se speciálním útokem nemohou útočit. Na tyto karty se stále vztahují efekty, které zvyšují obecnou hodnotu útoku (např. +5 útok), ale útok jim nezvyšují efekty typu „+2/+0/+1 útok“.

Vyčkávání

Karta, která vyčkává, ztrácí svoji iniciativu a je na řadě až jako poslední. Pokud máš karty v boji seřazené podle iniciativy, přesuň ji na konec řady. Jakmile dojde řada na karty, které vyčkávaly, střídají se v akcích, jakoby měly stále svoji původní iniciativu. Každá karta může vyčkávat jen jednou, hráč má však možnost se rozhodnout, že nechce, aby tato karta prováděla akci. Tím ji může vyčerpat bez efektu.

Útěk

Tato akce přesune kartu o jeden sektor podle výběru hráče a přesunutá karta se následně vyčerpá. Tuto akci nelze použít pro karty budov nebo jakékoliv jiné karty, které se nemohou pohybovat mezi sektory. Akci útěk může použít pouze hráč, který je právě na tahu (neboli hráč, který začal boj).

Použití BA z ruky

Při boji lze také použít příkazovou řádku typu „bojová akce“. Na rozdíl od použití ve fázi stavby, použití BA v boji vyčerpá tvoji kartu, která je právě na řadě. Použitá BA se jako vždy přesouvá do odkládacího balíčku.

Postavy

Postavy slouží v boji k více účelům než jen k útočení. Mají i několik schopností, které se vážou na jejich povolání.

Vozidla a budovy se schopností „Posádka: X“ nemohou samy bojovat nebo se pohybovat, proto je třeba při zahájení boje určit X postav, které se přiřadí k těmto vozidlům. Postava je tak s vozidlem spojena a vozidlo může provádět akce. Při zničení vozidla postava zůstává v boji.

Pokud již boj začal a některé karty nemají posádku, hráč může přiřadit svoji postavu, která je právě na tahu, k vozidlu nebo budově. Postavy lze přiřazovat i k cizím vozidlům bez posádky. Postava je i nadále připravena a tak může hned provést svoji další akci. Přiřazenou postavu lze stejným způsobem i odloučit od vozidla/budovy. V tomto případě však postava automaticky ztrácí iniciativu vozidla/budovy a provede svoji akci až podle své vlastní iniciativy.

Postavy s povoláním mechanik mohou v boji být kdykoliv vyčerpány k opravě vozidel. Vyčerpání mechanika, který není přiřazen k vozidlu/budově, odstraní z libovolného vozidla 1 žeton zranění. Pokud vozidlo není zraněno, mechanik mu místo toho obnoví 1 bod obrany. Postavy s povoláním vědec mohou v boji léčit postavy. Vždy když by postava měla získat zranění, můžeš vyčerpat jednoho svého připraveného vědce, který není přiřazen k vozidlu/budově, a toto zranění zrušit.

Postavy s povoláním dělník mohou kdykoliv v boji opravovat budovy. Vyčerpání dělníka, který není přiřazen k vozidlu/budově, odebere 1 žeton zranění z libovolné budovy v sektoru. Pokud budova není zraněna, dělník ji místo toho obnoví 1 bod obrany.

Postavy s povoláním voják získají 1 zkušenostní bod vždy, když zraní nějakou soupeřovu kartu a nejsou přiřazeny k vozidlu.

Postavy s povoláním mechanik získají 1 zkušenostní bod vždy, když jsou přiřazeny k vozidlu a zraní nějakou soupeřovu kartu.

Postavy „opochlovek“ se mohou pouze přesunovat a bojovat. Zkušenosti získávají stejným způsobem jako postavy „člověk“.

Postavy „zvíře“ nezískávají zkušenosti a mohou pouze bojovat. Nemohou však boj vyvolat, a pokud žádný hráč s nimi nechce bojovat, tak se boje neúčastní. Postavy zvíře v boji vždy útočí na kartu s nejmenší obranou, preferuje postavy před ostatními kartami. I když postavu „zvíře“ hráč, který ji vlastní, neovládá, může na ni stále používat příkazové řádky karet a jiné schopnosti.

Vozidlo

Vozidla s podtypem „počítačový“ jsou samostatná a mohou provádět akce bez řidiče.

Vozidla s podtypem „ruční“ vyžadují řidiče, jinak se nemohou pohybovat, bojovat ani používat schopnosti. Mají také obvykle schopnost „Posádka: X“. Postavy se k vozidlům přiřazují ve fázi pohybu, nebo v boji.

Vozidla s podtypem „dálkový“ pracují samostatně jako „počítačový“, ale vyžadují přítomnost funkční řídicí věže. To je karta s útokem typu „řídicí věž“, pokud je k ní přiřazena alespoň jedna postava, může tato karta řídit vozidla s podtypem „dálkový“. Kolik vozidel dokáže řídit jedna věž, se zjistí podle její hodnoty útoku. Řídicí věž nemusí být ve stejném sektoru jako řízené karty.

Pokud je celkový počet dálkových aut vyšší než součet útoku aktivních řídicích věží, zůstávají přebytečná vozidla vždy vyčerpána. To znamená, že pokud má hráč zotavit svá vozidla, zotaví jen tolik dálkových vozidel kolik je součet útoku jeho řídicích věží s posádkou.

Budovy

Boje se účastní všechny budovy. Akce však smí provádět jen budovy, které mají uvedenou rychlost. Budovy nemohou utéct do jiného sektoru, stejně jako se nemohou mezi sektory pohybovat.

Vyčerpané karty

Pokud se před bojem v sektoru nachází vyčerpané karty, účastní se boje také. Do boje však vstupují jako vyčerpané, proto nemají první kolo boje žádnou akci. Druhé a třetí kolo se již zotavují jako ostatní karty.

Zničení karet

Pokud je v boji zničeno vozidlo s přiřazenou postavou jako řidičem, postava zůstává v boji.

Pokud je zabita postava řídící vozidlo, zůstává vozidlo v boji, ale nekoná žádné akce, pokud nesplňuje podmínku schopnosti „Posádka: X“.

Pokud je zničeno skladiště, všechny rozestavěné budovy nejde dokončit, dokud není skladiště znovu postaveno. Karta skladiště se po zničení nepřesouvá do odkládacího balíčku, ale vrací se do ruky majitele.

Pokud je zničena poslední dílna v sektoru, rozestavěná vozidla v sektoru jsou zničena také. Pokud je zničena poslední laboratoř, vrací se nedozkoumané technologie do technologického balíčku.

Pokud je zničena řídící věž a připravených vozidel s podtypem „dálkový“ je příliš mnoho, hráč musí okamžitě vyčerpat přebytečná dálková vozidla.

Všechny zničené karty se přesouvají do odkládacího balíčku, s výjimkou skladiště, které se vrací na ruku.

Konec boje

Boj končí po 3 kolech, nebo když v boji zůstanou jen karty jednoho hráče. Po skončení boje se všechny karty, které se boje účastnily, vyčerpají.

IV) Konec kola

Hráč provede všechny akce, které mu nařizují karty provést na konci kola.

Pokud má hráč v ruce více než 8 karet, odloží přebytečné karty.

Hráč může odložit libovolný počet karet.

Hráč si zkontroluje své podmínky vítězství a prohry:

- Hráč vítězí, pokud má postavený „siberitový důl“ na více než 50 % siberitových ložisek na mapě. Pokud se hraje týmová hra, počítají se doly hráče plus doly spoluhráčů.
- Hráč prohrává, pokud nemá ve hře kartu skladiště a nemá ve hře žádnou postavu.
- Hráč prohrává, pokud nemá žádnou kartu v konstrukčním balíčku a nemá ve hře alespoň 50 % startovního počtu postav.

Hráč končí své kolo a začíná kolo dalšího hráče, který začíná svojí přípravnou fází.

Ztráta synchronizace

Občas se stává, že hráči opomenou nějakou kartu nebo pravidlo, což změní průběh hry. Protože se tyto chyby odhalí obvykle až po pár kolech, **má postižený hráč** (tedy ten, na jehož kartu s nějakou pasivní schopností se ve hře zapomnělo, nebo když vyloží kartu, na kterou nesplnil požadavky, neplatí to v případě, kdy zapomene nějakou kartu zahrát nebo poslat do jiného sektoru) **právo vyhlásit ztrátu synchronizace** a tak odejít ze hry neporažen.

Popis schopností karet

Léčení +X	Pokud je tato postava vyčerpána v boji pro léčení postavy, která nemá být zabita, ale má sníženou obranu, obnoví ji o 1 + X bodů.
Oprava budov +X	Pokud je tato postava vyčerpána k opravě budovy, která není zraněna, obnoví ji 1+X bodů obrany.
Oprava vozidel +X	Pokud je tato postava vyčerpána k opravě vozidla, které není zraněno, obnoví mu 1+X bodů obrany.
Posádka: X	Tato karta potřebuje ke své funkci X přiřazených postav.
Posádka: X až Y	Tato karta potřebuje ke své funkci X přiřazených postav, lze k ní však přiřadit až Y postav.
Posádka budovy	Budova, ke které je tato postava přiřazena získá uvedený bonus.
Posádka vozidla	Vozidlo, ke kterému je tato postava přiřazena získá uvedený bonus.
Stavba budov +X	Postava při stavbě budovy postaví 1+X bodů stavby.
Výroba vozidel +X	Postava při výrobě vozidla postaví 1+X bodů výroby.
Výzkum +X	Postava při výzkumu technologie postaví 1+X bodů výzkumu.

Zručný	Tato karta může odebírat žetony stavby/výroby/výzkumu z více než jedné rozestavěné karty.
Plošný útok	Tato karta může zacílit útokem více než jednu kartu a svoji hodnotu útoku mezi tyto cíle libovolně rozdělit.
Průrazný	Pokud útok této karty je vyšší než zbývající obrana bránící se karty, sniž bránící se kartě obranu na nulu, zraň ji a zbytek útoku odečti od hodnoty obnovené obrany.
Ochrana X	Všechny karty útočící na kartu se schopností Ochrana X mají hodnotu útoku o X nižší.
Dvojitý útok	Tato karta získá 1 útok navíc. Může oba útoky zacílit na jednu kartu nebo na dvě různé karty.
Omráčení	Útok této karty vyčerpá bránící se kartu.
Žoldák	Tuto kartu lze vyložit do libovolného sektoru, který neobsahuje nepřátelské karty. Tato karta přijde do hry připravená.

Speciální klíčová slova

Hrdina	V jednom balíčku posíl může být jen jedna postava s tímto klíčovým slovem.
---------------	--

Normalizované názvy

Hrát	Vyložení karty z ruky do hry.
Znič	Zničené karty budov a vozidel se přesouvají na odkládací balíček. Karta je zničena, pokud její zdraví klesne na nulu a méně nebo přímo schopností (např. „znič libovolnou kartu“). „Znič“ se vztahuje především na karty, které jsou již ve hře.
Zničená	Jako zničená karta se označuje každá karta nacházející se v odkládacím balíčku.
Odlož	Odložené karty se přesouvají na odkládací balíček. Jakmile dojde k přesunu, počítá se odložená karta jako „zničená“. Dokud není odložení dokončeno, označuje se odkládaná karta jako „odložená“. Odkládají se vždy karty z ruky.
Odložená	Odložená karta je karta, která dosud nedokončila přesun na odkládací balíček, kde se z ní stane karta „zničená“.
Ruka	Jedná se o karty, které má hráč k dispozici ve své ruce.
Lízni	Hráč si vezme (lízne) kartu z vrchu svého konstrukčního balíčku.

Vyčerpaná	Karta, která byla vyčerpána pro nějakou akci a je tedy otočena o 90°.
Připravená	Karta, která se dosud nevyčerpala pro žádnou akci a nachází se v základní poloze.
Rozestavěná	Karta, která byla vyložena, ale není připravena k použití. Je otočena o 180°.
Sbírající	Postava, která sbírá zásilky. Nepočítá se jako vyčerpaná ani jako připravená. Je otočena o 180°.
Provede příkaz	Hráč použije příkazovou řádku nějaké karty.
Kolo hry	Jedno celé kolo jednoho hráče. Jakmile své kolo ukončí, nastává nové kolo hry druhého hráče.
Kolo boje	Jedno ze tří kol boje.
Boj	Pro všechny tři kola boje.
Vyžadující xxxx	Odkazuje se na kartu, která má v textu podmínku pro zahrání nebo vyzkoumání ve formě „vyžaduje xxxx“. Kde xxxx může být název karty nebo klíčové slovo.
Zranění	Položení žetonu zranění na kartu.
Oslabení	Dočasné snížení obrany cílové karty. Stejný princip jako při běžném útoku.
Získá +/-X	Kartě se po pevně danou dobu zvýší či sníží nějaká statistika.
Získá X	Karta získá schopnost X na pevně danou dobu.
Najdi	Vyber z daného balíčku karet určenou kartu, po dokončení hledání balíček zbylých karet zamíchej.
Vlož	Danou kartu vlož do hry, nepočítá se jako zahrání karty a neplatí se cena.

Druhy útoků karet



Zvíře



Jeřáb



Buldozer



Nákladní prostor



Samopal





Kulomet



Rotační kulomet



Dělo



Těžké dělo



Raketomet



Raketa



Laser



Dvojitý laser



Behemot



Siberitová bomba



Radar



Zpomalovač