

Hra končí, jakmile už se nemůžete posunout níž na stupnici času nebo vitality, nebo když dojdou všechny karty všem hráčům.

Vítězíte, když se týmu podaří dostat se do krátera s alespoň 2 získanými kartami událostí od každé barvy (včetně černé).

ŘEŠENÍ UDÁLOSTÍ

Na kartě události jsou čísla v kroužku, která stanovují náročnost události, tato čísla se snaží hráč, kterému událost náleží, svou aktuální kostkou přehodit (**musí hodit stejné nebo vyšší číslo**). Na každé číslo má jeden hod, nezáleží na pořadí jejich překonání.

Pokud se vám číslo přehodit nepodaří, můžete použít **karty informací ve vašich rukou**. Můžete je po neúspěšném hodu vyložit k události na stůl, přičíst tak ke svému hodu hodnotu na kartě a tím číslo na události přehodit. Karet můžete použít libovolné množství. Pokud jste nehodili dost a nemáte v ruce karty, které by vám pomohly, nebo si je chcete ušetřit do dalších kol, událost splněná není a jde ze hry pryč.

Pro přehled můžete splněná čísla zakrývat žetonem, který se po vyřešení události (ať kladném či záporném) vrátí zpět.

Pozn.: V průběhu hry můžete z balíčku informací navíc získat karty, které vám umožní vyměnit vaši kostku za kostku s vícero stranami (K8, K12), a vy tak máte šanci hodit i větší čísla, než se základní kostkou.

Splněná událost - proved'te akci v zeleném kruhu a kartu události si ponechte.

Nesplněná událost - proved'te akci v červeném kruhu a kartu odložte ze hry.

Karty informací odložte na odhazovací balíček, pokud karty informací v lízacím balíčku dojdou, doplňte je po zamíchání z odhazovacího balíčku.

Některé události vám přidávají bonus při řešení událostí budoucích. Jejich vliv platí dokud je událost na stole. V takovém případě zkrátka ke svým hodům v daných situacích přičtete danou hodnotu.

SCHOPNOSTI ROLÍ

Schopnosti rolí můžete použít naprosto kdykoliv se vám to hodí. Můžete použít schopností i všelijak řetězit - při události jeden z vás potřebuje karty navíc, tak si zvědavost hodí o líznutí, potom intelekt, aby mohl někdo hráči v nouzi kartu předat, a tak dále. Pozor jen na schopnost intuice, která neovlivňuje braní karet událostí - i když se díky její schopnosti posunete v kole navíc, událost se bere vždy jen jedna.

co se děje při splnění události

co se děje při nesplnění události

síla události - čísla, co se přehazují

popis události

+2 VITALITA

-1 ČAS

5 **8**

POMIFER RE CREO

Tento druh pomifera žije přisedle na mrtvých tělech, ze kterých potom vyčerpají všechny živiny a přeměňují je do hmoty vlastního těla. Z plodů na jejich těle se dá získat chutné maso. Nejste ale jediní kteří se z těchto pomiferů rádi krmí, máte velké štěstí že jste tu jako první. Takže si při získávání jídla pospěšte. Každou chvíli tu může být hejno lapidosů nebo hladová emptora.

hodnota, co se přičítá k vašim hodům

+2

Hlavní funkcí stromů na Antumbře je vytahovat vodu z podzemních zásob a sytit atmosféru vlhkostí. Většina má povrch temně fialový, pohlcuje tak nejvíce světla, kterého přichází od hvězdy málo. Světelnou energii však využívají jinak než k fotosyntéze.

popis informace

POZOR

- Lepší kostky musíte získat postupně, nejdřív K8 a až potom K12.

- Nezapomínejte používat schopnosti svých rolí. Nejsou povinností ale můžou vám při hře opravdu pomoci.

- Získané události, které vám dávají bonus do budoucna při dalších událostech, si nechte přehledně na stole, abyste na ně nezapomněli.

- Karta informace HOD NAVÍC umožňuje při vyložení zopakovat hod a potom hody obou hodů sečíst.

TIPY PRO HRÁČE

- Pokud vás zajímá život na planetě, ne nadarmo se karty informací jmenují karty informací. Tyto informace se doplňují, získáte díky nim ucelený příběh hlavních procesů života na planetě.

Z karet informací, které mění kostky, se potom dozvíte to nejdůležitější - co způsobilo, že jste se museli vůbec vydat na cestu.

- Kartu informace, která vám mění kostku za lepší můžete použít opravdu kdykoliv.

- Počítejte počet políček na mapě, hledejte nejvhodnější cestu, zhodnoťte situaci, času máte dost a hodily by se vám informace navíc, nebo jich naopak máte spoustu ale času málo? Přizpůsobte tomu vaši trasu.