PRAVIDLÁ



CENTRUM
VEDECKO-TECHNICKÝCH
INFORMÁCIÍ SR

HAFNOS
Interactive

CIEĽ HRY 4
PRÍPRAVA HRY 6
PRIEBEH HRY 8
VEDCI 9
MANAŽMENT ZÁKLADNE 10
VÝSKUM A VÝVOJ 12
PREPOČET SILY A PORADIE 14
TAJNÁ MISIA 14
ÉRY 15
LABORATÓRIÁ 15
POHYB VEDCOV 16
APOKALYPSY 17
POČÍTANIE BODOV 17

CENTRUM VEDECKO-TECHNICKÝCH INFORMÁCIÍ SR

Vydáva: CVTI SR - Národné centrum popularizácie vedy a techniky
© 2026 CVTI SR, Všetky práva vyhradené



VITAJ V BUDÚCNOSTI

NEMUSÍ TO BYŤ ÚPLNÝ KONIEC

Existenciu na našej planéte sme dlho brali ako samozrejmosť. Ibaže vesmír sa po roku 2027 rozhodol, že nám vystaví účet. Ktorý zo štyroch apokalyptických scenárov číha na ľudstvo za rohom, zatiaľ netušíme.

Zahalí nás tmou jadrová zima, vymaže nám všetky obrazovky solárna erupcia, pokúsi sa nás vyhubiť vírusová pandémia alebo zažijeme zdrvujúci dopad meteoritu? Čas sa kráti a úloha je jasná: **musíme sa čo najlepšie pripraviť na najhoršie**. Na našej strane stojí veda a technológie.

OBSAH KRABICE

VŠETKO, ČO POTREBUJEŠ NA ODVRÁTENIE APOKALYPSY

1 BODOVACIA MRIEŽKA



4 ZÁKLADNE



1 CENTRÁLNA DOSKA





40 KARIET VEDCOV



4 KARTY APOKALYPSY



4 DREVENÉ FIGÚRKY



1 DREVENÁ HVIEZDA



20 DREVENÝCH KOCIEK



32 KARIET I. ÉRY



32 KARIET II. ÉRY



31 KARIET III. ÉRY



5 KARIET VEDECKEJ MISIE



5 KARIET PROJEKTOVEJ MISIE



1 POMOCNÁ KARTA

O HRE

NA JEDEN NÁDYCH

Vedecký Ambasádor je akčná spoločenská hra, pri ktorej hráči riadia supermoderné základne určené na prežitie globálnej katastrofy. Zostavujú tím vedcov, vylepšujú laboratóriá, v ktorých skúmajú futuristické technológie, vyrábajú energiu a **snažia sa vybudovať ten najlepšie pripravený bunker** na Slovensku.

CIEĽ HRY

PRIPRAV SA LEPŠIE AKO OSTATNÍ

O výsledku hry rozhoduje **počet víťazných bodov základne**. Hráči ich získavajú počas partie rôznymi cestami, no definitívne sa spočítajú až na konci hry. Priebežný stav hry je nejasný, otvorený a častokrát mimoriadne zamotaný. Víťaz sa odhaľuje až v dramatickom finále, kedy sa vyhodnotí technologický pokrok a množstvo dosiahnutých míľnikov.

POČÍTANIE BODOV NA KONCI HRY



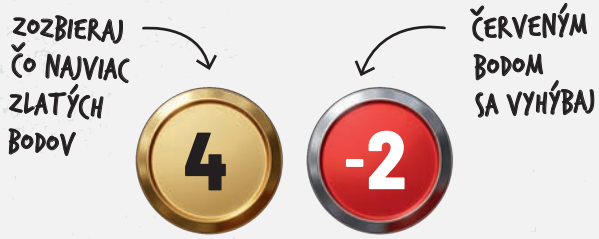
AKO ZÍSKAŤ BODY

A AKO ICH ZOBRAŤ SÚPEROM

Hra ponúka množstvo strategických ciest k víťazstvu a až **osem spôsobov**, ako získať víťazné body.

Plusové body hráčom prinášajú predovšetkým aktivované projekty, vedci a ich špeciálne vlastnosti, bonusy za vylepšené laboratóriá, odmeny za tajné misie, odmeny za dominanciu v niektorej vedeckej oblasti, dosiahnutá synergia vedcov v základni, preskúmané apokalypsy a množstvo ušetrenej energie.

Mínusové body môžu hráči inkasovať za nevyriešené incidenty, ktoré sa na základni udiali alebo ktorými vás sabotovali súperi.



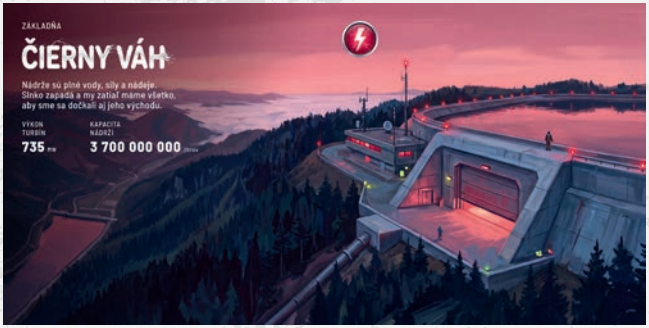
LOKALITY

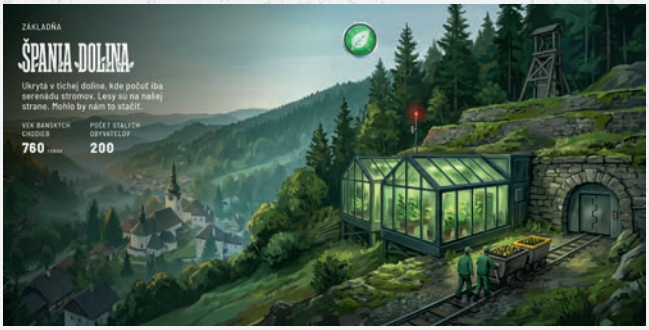
MIESTO, KDE TO (MOŽNO) PREŽIJEŠ

Každá herná doska predstavuje iný typ vedeckej základne. Umiestnené sú do **štyroch unikátnych slovenských lokalít** a majú svoje špecifické vlastnosti.

Základne majú svoje predvolené farby a každý vedec v hre má svoju obľúbenú lokalitu, v ktorej by chcel pracovať.









ENERGIA

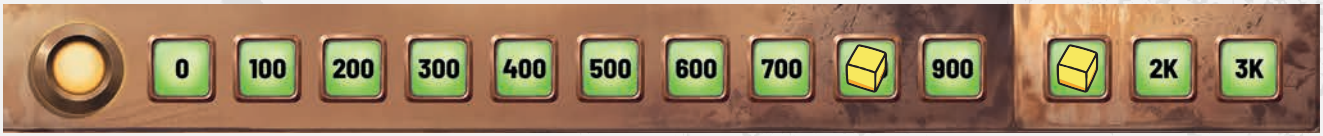
VŠETKO MÁ SVOJU CENU

Jedinou hernou menou Vedeckého Ambasádora je **energia**. Má formu **terajoulov** (TJ) a najmenšou jednotkou v hre je 100 TJ.

Energia funguje ako herné platidlo, ktorým sa uhrádzajú všetky významné aktivity hráčov. V terajouloch sa platí za príchod nových vedcov do základne, za aktiváciu projektov, za vylepšenie laboratórií a za prenos technológií do ďalších kôl. Na konci hry sa rozdeľujú prémie za ušetrenú energiu. Zostatkové TJ sa môžu premeniť na body.

1 TJ je ekvivalent elektrickej energie, ktorú spotrebuje počas jedného dňa približne 25 000 až 30 000 domácností v Európe (v Amerike by to bolo iba 10 000).

ŽLTÝ HRÁČ MÁ V ZÁSOBNÍKU ENERGIE 1800 TERAJOULOV



PRÍPRAVA HRY

Poďme na to, čas sa kráti

ZÁKLADNE, MISIE A KALENDÁR

Hráčom sa rozdelia **hracie dosky** A, ktoré predstavujú ich **základne**. Rozdelenie je buď vyžrebované náhodne, alebo sa hráči dohodnú podľa svojich želaní. Každá základňa má aj tak rovnako veľký problém a rovnako veľké šance.

Každý hráč dostane kocky a figúrku v príslušnej farbe. Dve kocky slúžia na sledovanie vylepšenia laboratórií (jedna pre krídlo Alfa 1, druhá pre krídlo Beta 2). Dve kocky slúžia na sledovanie energie v zásobníku (jedna pre stovky TJ 3, druhá pre tisícky TJ 4). Figúrka 5 slúži na označenie rozhodnutia počas kola Manažmentu základne. Posledná kocka určuje poradie hráča 6, ktoré sa sleduje na centrálnej doske. B

Na centrálnu dosku sa umiestni hviezdička 7, ktorou sa sleduje priebeh hry.

Každý hráč si potiahne jednu kartu **tajnej projektovej** 8 **misie** a jednu kartu **tajnej vedeckej** 9 **misie**. Tieto misie sú tajné, takže ich ostatným hráčom neukazuje.

URČENIE ŠTARTOVACIEHO PORADIA

Poradie počas hry určuje takzvaný **Index sily**. Keďže ten má na začiatku u každého hráča hodnotu 0, štartovacie poradie určíme podľa toho, koľko majú hráči uverejnených odborných článkov vo vedeckých magazínoch. Prvú pozíciu (I.) obsadí hráč, ktorý ich má najviac. Ak majú hráči rovnaký počet publikácií (napríklad žiadnu), rozhoduje o ich poradí vek. Starší majú prednosť a začínajú od pozície I.

Pre určenie náhodného poradia hoď na stôl kocky všetkých hráčov spolu s hviezdičkou. Poradie určí podľa vzdialenosti kociek od hviezdičky.

KARTY A HERNÉ MÓDY

Projektové karty sa rozdelia podľa ér na tri samostatné kôpky. Ešte pred miešaním sa z kariet tretej éry **vyselektujú všetky štyri karty apokalypsy a odložia sa vedľa**. Pozor: tieto karty majú rovnaké chrbátiky (označené ako éra 3).

Kôpky každej éry sa dobre zamiešajú a potom sa z nich náhodne vyradia tie karty, ktoré nebudú súčasťou nadchádzajúcej partie.



Zo štyroch kariet apokalypsy sa náhodne vyberie jedna, ktorá sa starostlivo **zamieša do kôpky tretej éry.** Zvyšné tri apokalypsy 10 sa položia na stôl k centrálnej doske.

Karty troch ér, ktoré budú súčasťou partie, vytvoria spoločnú kôpku 11 (3. éra ide na spodok, 2. éra nad ňu, 1. éra navrch). Vedľa nej sa pripraví zamiešaná kôpka vedcov 12, z ktorej sa žiadna karta nevyraďuje.

EKONOMIKA A NÁROČNOSŤ HRY

- Pri hre **4 hráčov** si každý na začiatku hry doplní **2000 TJ**,
- pri hre **3 hráčov** si každý na začiatku hry doplní **1800 TJ**,
- pri hre **2 hráčov** si každý na začiatku hry doplní **1500 TJ**.

Pri formáte hry Nováčik (prvá skúsenosť s hrou) si hráči môžu zvýšiť energetický rozpočet o 200 TJ.
Pri formáte hry Pokročilý (aspoň tri odohraté partie) si hráči môžu znížiť energetický rozpočet o 200 TJ.

TAJNÉ MISIE

Karty misií sa rozdelia na projektové (5x) a vedecké (5x) misie. Každý hráč si potiahne jednu náhodnú kartu projektovej misie a jednu kartu vedeckej misie.

Tieto **misie sú tajné**, takže ich ostatným hráčom neukazuje.



PROJEKTOVÁ MISIA

VEDECKÁ MISIA



KARTY SÚ POČAS HRY PRED PROTIHRÁČMI UTAJENÉ



PRIEBEH HRY

ZAČIATOK, KONIEC A VŠETKO MEDZI TÝM

Každá partia Vedeckého Ambasádora je rozdelená na 3 éry, ktoré majú svoj špecifický priebeh znázornený na kalendári. Prvá a druhá éra trvajú vždy 8 kôl. Tretia éra trvá minimálne 3 kolá a maximálne 8 kôl.

V hre sa stretnete s týmito kolami. Čo sa počas nich deje?

MANAŽMENT ZÁKLADNE (7-9 KRÁT)



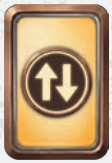
Prebieha aukcia, v ktorej môžu hráči naverbovať nových vedcov do základne, vylepšiť svoje laboratóriá, vyrobiť energiu, alebo vedcov vo svojom tíme strategicky preskupiť.

VÝSKUM A VÝVOJ (7-9 KRÁT)



Všetci hráči si ťahajú **dve karty z prebiehajúcej éry**, pričom môžu okrem projektov naraziť aj na incidenty, či špionážne karty. Hráči rozhodujú, ktoré karty aktivujú, ktoré vyhodia a ktoré prenesú do ďalšieho kola.

PREPOČET SILY (4-5 KRÁT)



Vytvára sa **nové poradie hráčov** na základe ich Indexu sily, ktoré bude platiť až do ďalšieho prepočtu. Hodnotí sa počet vedcov v tíme a počet aktivovaných projektov.

PRÍCHOD NOVEJ ÉRY (3 KRÁT)



Hráči sa pripravujú na začiatok novej éry (prvej, druhej alebo tretej) tým, že si **dopĺňajú energetický fond** a zároveň uhrádzajú energetické poplatky za aktuálny stav svojich laboratórií.

VÝBER TAJNEJ MISIE (1 KRÁT)



Hráči si definitívne vyberajú, ktorú z dvoch kariet tajnej misie si do ďalšieho priebehu hry **ponechávajú** a ktorú **zahodia**.

KONIEC HRY

Hra sa končí v tretej ére, keď si **jeden z hráčov z kôpky projektov potiahne kartu apokalypsy**. To sa môže stať kedykoľvek počas kola Výskumu a vývoja, čiže v treťom, šiestom alebo v poslednom kole. Presný koniec hry je pri každej partii vopred nejasný.



SYNERGIA

Vedec môže pracovať v akejkoľvek základni, no každý má svoje preferované pracovisko. Jeho obľúbenú základňu označuje symbol na karte. Ak hráč získa takého vedca, ktorý preferuje jeho základňu, získa body za synergiu. Čím viac synergických vedcov do základne usadí, tým väčšia bude výsledná odmena.

Poskladanie kompletnej štvorice synergických vedcov sa spája s najväčšou odmenou v hre = 20 bodov.

Pozor: Ak hráč nezíska aspoň dvoch synergických vedcov, dostáva mínusové body.



NÁRODNOSŤ

V hre sa nachádza dokopy 40 kariet vedcov, 30 z nich je slovenských, 10 je zahraničných. Ak hráč dostatočne vylepší svoje laboratória, môže za národnosť svojich vedcov získať bonusové body.



VEDCI

DUŠA, SRDCE A ROZUM ZÁKLADNE

Sú to najdôležitejšie elementy hry.
Vedci prinášajú hráčom body cez svoje štyri vlastnosti.

VEDECKÉ ZAMERANIE

Každý vedec sa zaoberá jednou z piatich vedeckých oblastí, s ktorou je prepojený. Vedci sú prostriedok na aktiváciu projektov z danej oblasti.



ŠPECIÁLNE VLASTNOSTI

Vedci majú špeciálne vlastnosti, ktoré sa dajú využiť počas partie alebo sa prejavia v záverečnom bodovaní a prinesú rôzne bonusy. Vedci z každej oblasti majú svoje unikátne vlastnosti, ktorých efekty sa môžu násobiť. Čiže dvaja vedci z rovnakej oblasti môžu mať dvojnásobný efekt.

BIOLÓG: Prináša odmenu vo forme 2 bodov za každý projekt z biológie, ktorý sa hráčovi podarí aktivovať do konca hry. Príklad: Ak má hráč na konci hry 2 biologické projekty a v tíme má jedného biológa, pripíše si 4 body (ďalšie 4 body by získal, ak by mal dvoch biológov).

FYZIK: Prináša odmenu vo forme 1 bodu za každých 300 TJ, ktoré sa hráčovi podarí ušetriť na konci hry. Príklad: Ak hráčovi zostane v energetickom zásobníku 800 TJ a má vo svojom tíme jedného fyzika, pripíše si 2 body (tretí bod by získal, ak by mal 900 TJ).

INFORMATIK: Prináša odmenu vo forme 1 bodu za každý projekt z informatiky, ktorý aktivujú do konca hry súperi. Vlastné projekty sa nepočítajú. Príklad: Ak má súper A aktivované 3 projekty z informatiky, súper B ďalšie 2 a súper C žiadny, hráč si pripíše 5 bodov, ak má v tíme jedného informatika.

INŽINIER: Prináša hráčovi možnosť vyriešiť incident, čím sa mínusové body za túto kartu anulujú. Každý inžinier má kapacitu na vyriešenie maximálne jedného incidentu. Kapacita sa sleduje tým, že sa karta vloží pod neho. Inžinier môže vyriešiť aj ten incident, ktorý sa v základni udial ešte pred jeho príchodom.

ZEMOVEDEC: Prináša hráčovi možnosť získať body za jednu zo štyroch kariet apokalypsy. Každý zemovedec sa zaoberá iba jedným typom apokalypsy, ktorú v kombinácii s dostatočnou úrovňou laboratória (level 4) dokáže preskúmať. Ak sa hráčovi podarí splniť podmienky na preskúmanie apokalypsy, získava túto kartu a s ňou súvisiacu odmenu 8 bodov.

MANAŽMENT ZÁKLADNE

VYLEPŠUJ, VERBUJ, VYRÁBAJ

Všetko podstatné sa v tomto kole deje na centrálnej doske. Iba počas Manažmentu základne je možné **získať do svojho tímu vedcov**, od ktorých závisí ďalší osud základne. O vedcov hráči medzi sebou súperia v aukcii. Okrem toho sa v tomto kole dajú vylepšovať laboratóriá alebo vyrábať energia. Je to strategicky najdôležitejšia časť celej hry, pri ktorej robia hráči tie najvýznamnejšie rozhodnutia.

PRAVIDLÁ A PRIEBEH

Kolo Manažmentu základne má dve fázy a v každej fáze môže urobiť hráč jedno rozhodnutie.

Vždy sa začína príchodom vedcov na prázdne aukčné pozície. Vedci sa ťahajú po jednom zo zamiešanej kôpky.

- Pri hre 4 a 3 hráčov sa vedcami obsadia všetky tri pozície.
- Pri hre 2 hráčov sa vedcami obsadia iba dve pozície.

Nasleduje 1. fáza rozhodnutí. Hráči sa postupne vyjadrujú podľa otočeného poradia: začína ten hráč, ktorý je v Indexe sily najslabší (a v rebríčku je postavený najvyššie).

K dispozícii sú všetky zdroje zobrazené na centrálnej (aukčnej) doske. Hráči môžu svoju pozornosť zamerať nielen na vedcov, ale aj na vylepšenie konkrétneho krídla svojich laboratórií, na výrobu energie, prípadne na výmenu svojich vedcov. Vyjadrujú sa položením svojej figúrky na príslušné políčko.

Na vedcov je možné dávať ponuky v štyroch rôznych hladinách, od 300 TJ po 600 TJ.

Ak už vedec obdržal ponuku od niektorého z hráčov, ďalšia ponuka naňho musí byť vyššia. Ponuka vo výške 600 TJ sa nedá prevýšiť.

Najdôležitejšie aukčné pravidlo znie: na každého vedca môže dať hráč ponuku maximálne raz. Ak jeho ponuku niektorý zo súperov prevýšil, o tohto vedca sa už nemôže uchádzať.

Ak bola ponuka hráča prevýšená, tak sa prevýšený hráč okamžite vracia na ťah. Dostáva prednosť pred hráčom, ktorý mal ísť v poradí ďalší a musí urobiť náhradné rozhodnutie.

Na vylepšenie laboratória je možné dávať ponuky v dvoch rôznych hladinách, 100 TJ alebo 200 TJ.

Hráč, ktorého ponuka na vylepšenie laboratória bola prevýšená, sa okamžite vracia na ťah a musí urobiť náhradné rozhodnutie.

Z políčok Energobonusu a z políčka Rošáda sa nedá vyhadzovať. Platí, že kto príde prvý, ten ho pre túto fázu obsadzuje.

Keď sa vyjadria všetci hráči, uhrádzajú sa poplatky a rozdeľujú sa získané zdroje. Vydražení vedci sa presúvajú k hráčom a nevydražení zostávajú na centrálnej doske na aukčných pozíciách. Hráči si zoberú svoje figúrky, čím sa končí 1. fáza.

Nasleduje 2. fáza rozhodnutí. Každý hráč dostáva ešte jeden ťah. Dôležité pravidlo druhej fázy znie: ďalší vedci sa na prázdne pozície nedopĺňajú. Ak žiadni vedci na centrálnej doske nezostali, hráči sa musia zamerať na iné zdroje.

Hráči svoj druhý ťah využívajú podľa rovnakého poradia a podľa rovnakých pravidiel. Môžu získať vedca, na ktorého v 1. fáze neprišla žiadna ponuka, môžu vylepšiť opäť rovnaké krídlo alebo znovu vyrobiť energiu.

Ukončenie 2. fázy prebieha rovnako a tým sa končí celé kolo Manažmentu základne.

PRÍKLAD DRAŽBY

V tomto kole sa hráči často prebíjajú a vyhadzujú z políčok.
Aj vo vede platí, že vždy viac pomôže vidieť praktickú ukážku, ako o tom iba teoreticky čítať.

V partii sú štyria hráči: Danka, Ľubo, Katka a Fero.

V tomto kole prichádzajú traja vedci: Albert Einstein, Milan Rastislav Štefánik a Dominika Fričová.

1. Danka začína kolo v prvej fáze a ponúka 400 TJ za Einsteina.
2. Pokračuje Ľubo, ktorý si chce vylepšiť labák v krídle A, za čo ponúka 100 TJ.
3. Katka potrebuje fyzika, takže za Einsteina ponúkne 500 TJ a prevyšuje ponuku Danky.
4. Danka sa musí vrátiť na ťah (dostáva prednosť pred Ferom) a rozhodne sa, že prevýši Ľubovu ponuku na vylepšenie krídla A.
5. Na ťah sa tentokrát vracia Ľubo (Fero stále čaká) a presúva ponuku na vylepšenie krídla B za 100 TJ.
6. Až teraz sa na ťah dostáva Fero, ktorý sa rozhodne, že za Einsteina zaplatí najvyššiu možnú cenu 600 TJ a prevyšuje tým Katku.
7. Vyhodená Katka vie, že v tejto fáze bude jej ťah už posledný, takže ponúka 300 TJ za Dominiku Fričovú.

Hráči uhrádzajú ceny. Fero usadí získaného Einsteina, Katka Dominiku Fričovú, Danka s Ľubom si posunú úroveň svojich laboratórií. Figúrky sa vrátia k hráčom a kolo pokračuje druhou fázou, ktorú opäť začína Danka. Z vedcov je k dispozícii už iba Milan Rastislav Štefánik. 8

- X Danka chce opäť vylepšovať laboratórium a nechce riskovať, že ju niekto prevýši, takže ponúka 200 TJ za krídlo A.
- X Ľubo vyskúša najnižšiu ponuku na Štefánika za 300 TJ. Háda, že Katka a Fero už ďalšieho vedca v tomto kole chcieť nebudú.
- X Katka rozmýšľa rovnako ako Danka, za vylepšenie krídla B preto ponúka rovno 200 TJ.
- X Fero minul v prvej fáze za Einsteina viac ako plánoval, takže si ide na políčko Energobonusu doplniť 400 TJ.



X druhá fáza dražby nie je zobrazená na ukážke

VÝSKUM A VÝVOJ

POKROK NEZASTAVÍŠ, NO MÔŽEŠ HO URÝCHLIŤ

Výskumno-vývojové kolo sa začína tým, že si každý hráč potiahne z kôpky **dve karty prebiehajúcej éry**.

Na ruke sa mu môže objaviť:



PROJEKT ŠPIONÁŽ INCIDENT

Potom sa hráči (a to podľa aktuálneho poradia) postupne vyjadrujú, ktoré projekty **aktivujú**, ktoré **vyhadzujú** a ktoré **prenášajú** do ďalšieho kola.

AKTIVÁCIA PROJEKTOV

Na aktiváciu každého projektu musia byť splnené **všetky tri podmienky**:

1. V laboratóriu musí byť prítomný požadovaný vedec alebo vedci, ktorých si daný projekt vyžaduje.
2. Požadovaní vedci musia byť zaradení do laboratória, ktoré má dostatočnú úroveň.
3. Za aktiváciu musí byť zaplatená stanovená cena (podľa prebiehajúcej éry).

Aktivovaný projekt sa zaradí do príslušného Archívu pokroku, ktorý sa nachádza na spodnej časti základne.



DOMINANCIA V OBLASTI

Počas každej partie prebieha päť samostatných vedeckých pretekov o to, ktorý z hráčov do konca hry aktivuje najviac projektov z danej vedeckej oblasti. Jeden hráč môže dominovať vo viacerých oblastiach.

Za samotného víťaza, ktorý má aspoň o jeden projekt viac ako druhý v poradí, sa udeľuje odmena 8 bodov. Za delené víťazstvo, pri ktorom majú dvaja hráči rovnaký (najvyšší) počet projektov, sa udeľuje odmena po 4 body každému.

Ak majú v danej oblasti rovnaký (najvyšší) počet projektov traja, či štyria hráči, odmena sa za túto oblasť neudeľuje.

CENA AKTIVÁCIE

- Aktivácia projektov v 1. ére má fixnú cenu 100 TJ,
- aktivácia projektov v 2. ére má fixnú cenu 200 TJ,
- aktivácia projektov v 3. ére má fixnú cenu 300 TJ.

Ak je projekt z prvej alebo druhej éry prenesený do ďalšej éry (čo pravidlá hry umožňujú), jeho cena podlieha cenníku tej éry, v ktorej je aktivovaný. Príklad: projekt z prvej éry aktivovaný až v druhej ére bude stáť 200 TJ.

PRENOS PROJEKTOV

Projekty, ktoré hráč nevie aktivovať, môže preniesť do ďalšieho kola. Poplatok za prenos je v každej ére rovnaký ako za aktiváciu. Počet kariet, ktoré hráč môže preniesť, je **neobmedzený**.

Projekty, ktoré hráč nevie aktivovať a nechce ich preniesť do ďalšieho kola, **musí vyhodiť**. Takáto karta je definitívne vyradená z hry.

ŠPIONÁŽ

Ak chce hráč použiť špionážnu kartu, musí splniť podmienky rovnako, ako pri kartách projektov. Na tieto karty sa viažu rovnaké energetické poplatky za aktiváciu aj za prenos.

Hráč sa môže zmocniť iba toho projektu, pri ktorom **spĺňa podmienky aktivácie**. Za jeho aktiváciu neplatí. Hráč môže presunúť energiu iba od toho súpera, ktorý v zásobníku takéto množstvo má.



INCIDENTY

Karta incidentu je špecifická: neaktivuje sa, neprenáša sa a nevyhadzuje sa. Incident musí hráč **okamžite po potiahnutí vyložiť**. Následne sa posudzuje, či má na základni usadených vedcov definovaných na karte, ktorí mu umožnia tento incident premeniť na **útočnú kartu**. Ak takého vedca alebo vedcov má, môže sa rozhodnúť, ktorému súperovi incident posunie.

Vybrať si môže iba toho súpera, ktorý nemá vedca alebo vedcov definovaných na karte incidentu. Ak incident nedokáže premeniť na útočnú kartu, zostáva v jeho základni.

Každý incident sa dá počas hry vyriešiť špeciálnou vlastnosťou inžiniera. Pri vyriešenom incidente sú **anulované** jeho mínusové body.

PREPOČET SILY A PORADIE

BYŤ POSLEDNÝ NEZNAMENÁ BYŤ VŽDY POSLEDNÝ

Počas partie sa niekoľkokrát upravuje poradie hráčov podľa Indexu sily. **Najslabší hráč ide v poradí vždy ako prvý.**

VÝPOČET INDEXU SILY

3 body za každého usadeného vedca,
1 bod za každú kartu aktivovaného projektu.

V prípade rovnosti bodov rozhoduje:

1. VÄČŠIE MNOŽSTVO TJ V ZÁSOBNÍKU
2. VIAC VEDCOV V OBĽÚBENOM PRACOVISKU
3. ZÁKLADŇA BLIŽSIE KU GERLACHOVSKÉMU ŠTÍTU

TAJNÁ MISIA

NAJLEPŠIA STRATÉGIA JE TÁ, KTORÚ NIKTO NEPOZNÁ

V hre sa nachádza celkovo 10 tajných misií. Polovicu tvoria misie projektové a druhú polovicu misie vedecké. Každý hráč si na začiatku hry potiahne jednu misiu z oboch kategórií. Tieto karty si odloží vedľa svojej základne otočené tak, aby ostali počas celej hry utajené pred súpermi.

PROJEKTOVÉ MISIE

Projektové misie môžu priniesť bonusové body za projekty z niektorých vedeckých oblastí. Tieto odmeny sú pohyblivé a závislé od toho, koľko projektov z týchto oblastí sa hráčovi podarí do konca hry aktivovať. Horný limit odmeny za túto misiu neexistuje. Hráč môže počas hry aktivovať projekty aj z iných vedeckých oblastí.

VEDECKÉ MISIE

Vedecké misie môžu priniesť vyčíslenú odmenu v prípade, že má hráč na konci hry v základni určených vedcov. Misia mu dáva za úlohu získať konkrétne páry vedcov, ktorých usadí vo svojich laboratóriách vedľa seba. Nie je pritom dôležité, či spolu sedia v krídle Alfa alebo Beta.

Táto misia ponúka bonusové odmeny za získanie konkrétnych vedcov do tímu. Bonus sa dá získať aj v prípade, že nie je splnená hlavná úloha. Horný limit odmeny za túto misiu je 25 bodov.

VÝBER TAJNEJ MISIE

Počas kola Výberu tajnej misie, na konci 1. éry, sa hráč musí **definitívne rozhodnúť**, ktorú z dvoch misií si do ďalšieho priebehu hry ponecháva a ktorú zahodí.



ÉRY

HODINKY TIKAJÚ, STÁVKY SA ZVYŠUJÚ

Od prvej po poslednú éru hra postupne graduje. Zvyšujú sa odmeny za aktivované projekty, ale aj energetické poplatky a podmienky na úspešný výskum.

PRÍCHOD NOVEJ ÉRY

Pred každou érou, vrátane tej prvej, sa dobíja energetický fond. Hráči si v týchto kolách **vždy dopĺňajú rovnaké množstvo terajoulov**.

4 HRÁČI → 2000
vo formáte Nováčik 2200 TJ
vo formáte Pokročilý 1800 TJ

3 HRÁČI → 1800
vo formáte Nováčik 2000 TJ
vo formáte Pokročilý 1600 TJ

2 HRÁČI → 1500
vo formáte Nováčik 1700 TJ
vo formáte Pokročilý 1300 TJ

Po tom, ako je energetický fond pred začiatkom novej éry doplnený, sa vystavuje **účet za aktuálny stav laboratórií**. Každý hráč platí 100 TJ za každú dosiahnutú úroveň.



PRÍKLAD:
AK JE KRÍDLO ALFA NA ÚROVNI 3
A KRÍDLO BETA NA ÚROVNI 4

TAK HRÁČ PLATÍ 700



LABORATÓRIÁ

TU SA BUDE PÍSAŤ HISTÓRIA... ALEBO BUDÚCNOSŤ

V každej základni sa nachádzajú dve laboratóriá: **krídlo Alfa** a **krídlo Beta**. Obidve majú vlastné stupnice vylepšenia, sú od seba nezávislé a hráči ich musia **vylepšovať samostatne**. Obidve krídla majú kapacitu na dvoch vedcov, ktorí môžu pracovať na spoločných projektoch. Vedec môže pracovať samostatne alebo v spolupráci s kolegom z rovnakého krídla. Vedec nemôže spolupracovať s vedcom z vedľajšieho krídla.

PRENOS 1 KARTY ZDARMA: Hráč nemusí platiť energetický poplatok za jednu kartu, ktorú chce preniesť do ďalšieho kola. Tento benefit platí počas celého zvyšku partie.

ENERGOBONUS: Hráč dostáva jednorázovú odmenu vo forme TJ. Odmena sa počíta ako 100-násobok počtu projektov, ktoré sú aktivované v čase dosiahnutia tohto benefitu.

DRUHÝ VEDEC DO LABORATÓRIA:
Usadenie druhého vedca do tohto krídla je hráčovi umožnené až po dosiahnutí tejto úrovne.

KAŽDÝ VYRIEŠENÝ INCIDENT: Bonus, ktorý je započítaný na konci hry. Hráč dostáva 4 body za každý vyriešený incident, ktorý sa nachádza pod jeho usadeným inžinierom.

KAŽDÝ SLOVENSKÝ VEDEC: Bonus, ktorý je započítaný na konci hry. Hráč dostáva 2 body za každého usadeného slovenského vedca.

KAŽDÝ ZAHRANIČNÝ VEDEC:
Bonus, ktorý je započítaný na konci hry. Hráč dostáva 4 body za každého usadeného zahraničného vedca.

KAŽDÁ VEDKYŇA:
Bonus, ktorý je započítaný na konci hry. Hráč dostáva 3 body za každú usadenú vedkyňu.

POHYB VEDCOV

SPRÁVNY VEDEC NA SPRÁVNOM MIESTE, HOTOVÁ VEDA

Aj keď má každá základňa v laboratóriách iba štyri voľné miesta, hráč môže so svojimi vedcami strategicky manévrovať. Koho kam usadiť, koho vymeniť, koho podržať v zálohe - to sú všetko rozhodnutia, ktoré môžu vyhrať hru.

USÁDZANIE

Vedec, ktorý je vydražený počas kola Manažmentu základne, môže byť usadený na voľné miesto do jedného z dvoch laboratórií. Ak ide už o druhého vedca pre dané krídlo, musí byť dosiahnutá dostatočná úroveň laboratória (úroveň 2 alebo 3). Po usadení vedec **nemôže ľubovoľne meniť svoje miesto.**

VEDCI V ZÁLOHE

Hráč sa môže rozhodnúť vydraženého vedca neusadiť a **nechať si ho v zálohe** (medzi kartami „na ruke“). Za vedca v zálohe musí platiť rovnaký energetický poplatok, ako za každú prenesenú kartu projektu. Počet vedcov v zálohe nie je obmedzený. Týchto vedcov však hráč nemôže použiť na aktiváciu projektov, nemôže využiť ich špeciálne vlastnosti, ani za nich získať bonusové body.

ROŠÁDA

Ak hráč počas kola Manažmentu základne využije svoj ťah na akciu Rošáda, môže presunúť vedca do iného krídla alebo vymeniť dvoch vedcov medzi sebou. Presun alebo výmena sa môžu udiať v rámci základne (medzi krídlami), alebo medzi vedcom v zálohe a vedcom v laboratóriu.

Dovolené pohyby pri rošáde:

- Výmena dvoch vedcov medzi krídlami
- Výmena vedca zo zálohy za vedca v laboratóriu
- Presun vedca z krídla do druhého krídla
- Presun vedca zo zálohy do laboratória
- Presun vedca z laboratória do zálohy



VYRADENIE VEDCA

Vedec môže byť kedykoľvek **vyradený zo základne**. Ak hráč vydražil nového vedca a chce ho usadiť na miesto, ktoré je obsadené, môže toto miesto uvoľniť. Vyradený vedec je však z hry definitívne odstránený.

Poznámka: Inžinier s vyriešeným incidentom vždy odchádza (alebo sa presúva) spolu s kartou incidentu.

APOKALYPSY

KONIEC MÁ ŠTYRI TVÁRE, NO ŽIADNU PEKNÚ

Od začiatku partie sú vyložené **tri apokalypsy**, ktoré tentokrát svet **nepostihnú**. Každú z nich môže niektorý z hráčov **preskúmať**, aby na ňu pripravil budúce generácie. Môže za to získať prestížnu 8-bodovú odmenu.

Na preskúmanie apokalypsy je potrebné splniť podmienky rovnako, ako pri aktivácii projektov. Nevyhnutný je v tomto prípade **zemovedec, ktorý sa špecializuje na danú apokalypsu**. Ten musí sedieť v laboratóriu, ktoré dosiahlo **štvrtú úroveň vylepšenia**. Hráč, ktorý ako prvý splní obidve podmienky, prevezme kartu preskúmanej apokalypsy a vloží ju pod svoju základňu.



PRÍCHOD APOKALYPSY

Jednej apokalypse sa počas hry uniknúť nedá. **V tretej ére si ju v jednom z kôl Výskumu a vývoja potiahne z kôpky niektorý z hráčov**. Ak je na ňu pripravený (čo znamená, že má špecializovaného zemovedca, ktorý je usadený v laboratóriu na štvrtej úrovni vylepšenia), získava 8-bodovú odmenu. Ak pripravený nie je, inkasuje mínusových 6 bodov.

Potiahnutím apokalypsy sa končí partia. Hráči majú poslednú možnosť zahrať karty, ktoré majú na ruke, a to vrátane tých, ktoré si v tomto kole potiahli.

POČÍTANIE BODOV

PRINESTE ÚČET, PRICHÁDZA ZÁVEREČNÉ ZÚČTOVANIE

Po odohratí kariet v poslednom kole Výskumu a vývoja sa ukončuje hra. **Karty, ktoré boli na ruke a neboli aktivované, sa zahadzujú**. Nie je možný už žiadny presun vedcov a vedci v zálohe sú tiež vyradení z hry. Centrálna doska sa pripraví na vyhodnotenie, čo znamená, že sa otočí na stranu počítadla.

Body sa počítajú postupne v šiestich krokoch. Pri každom kroku sa vždy spočítajú body všetkých hráčov a až potom sa pokračuje. Pri každom kroku sa vždy začína od priebežne najslabšieho hráča. Na začiatku je to ten, ktorý je v Indexe sily posledný.

1. ENERGETICKÁ EFEKTÍVNOSŤ

Odmeňujú sa prvé tri miesta (v pomere bodov 10 / 6 / 3) podľa toho, koľko hráči ušetrili energie v zásobníkoch. V prípade rovnakej hodnoty TJ rozhoduje o efektívnejšom hráčovi: 1. väčší súčet vylepšení oboch laboratórií, 2. väčší počet aktivovaných projektov, 3. menšia vzdialenosť základne od Gerlachovského štítu.

2. DOMINANCIA V OBLASTI

Odmeňuje sa najviac aktivovaných projektov z každej oblasti. Ak je víťaz jednoznačný, dostáva 8 bodov. Pri delenom 1. mieste sa odmena rozpoľuje. Viac ako dvaja hráči sa o odmenu deliť nemôžu.

3. PROJEKTY, INCIDENTY, APOKALYPSY

Počítajú sa body na všetkých menovaných kartách, ktoré skončili na základni. Plusové body sú za aktivované projekty a za preskúmané apokalypsy. Mínusové body sú za nevyriešené incidenty, prípadne za záverečnú kartu apokalypsy, ak na ňu hráč nebol pripravený. Vyriešené incidenty sa ignorujú.

4. VEDCI A LABORATÓRIÁ

Odmeňujú sa všetky bonusy, ktoré sa viažu na špeciálne vlastnosti vedcov. Odmeňujú sa tie dosiahnuté vylepšenia v oboch laboratóriách, ktoré prinášajú bonusy za vedcov v tíme alebo vyriešené incidenty.

5. SYNERGIA ZÁKLADNE

Vyhodnocuje sa počet synergických vedcov v základni. Za menej ako 2 vedcov sa inkasujú mínusové body. Za viac ako 2 vedcov sa pripisujú odmeny.

6. TAJNÁ MISIA

Odkrýva a vyhodnocuje sa tajná misia. Pri projektovej misii sa počítajú bonusy za projekty z troch vybraných oblastí. Pri vedeckej misii sa posudzuje splnenie hlavnej úlohy a prítomnosť konkrétnych mien na základni z bonusovej úlohy.

Ak majú po poslednom kroku počítania niektorí hráči rovnaký počet bodov, o vyššie postavenom hráčovi rozhoduje:

1. VIAC VEDCOV V LABORATÓRIÁCH
2. VÄČŠIA SYNERGIA ZÁKLADNE
3. VÄČŠÍ SÚČET VYLEPŠENÍ OBOCH LABORATÓRIÍ
4. VIAC BODOV ZA TAJNÚ MISIU
5. VIAC AKTIVOVANÝCH PROJEKTOV
6. VIAC UŠETRENEJ ENERGIE
7. MENŠIA VZDIALENOSŤ ZÁKLADNE OD GERLACHOVSKÉHO ŠTÍTU

NAJVYŠŠÍ CIEĽ: PREŽITIE

ŠANCA JEDNA K MILIÓNU

Počas partie Vedeckého Ambasádora sa hráči snažia zdolať svojich súperov. Tým, že nahrajú viac víťazných bodov a pripravia svoju základňu zo všetkých najlepšie (na to najhoršie). Je to férový súboj proti seberovným.

Každá partia Vedeckého Ambasádora má však ešte jeden cieľ. Nechávali sme si ho až na záver, pretože dosiahnuť ho je takmer nemožné. Minimálne extrémne náročné. Okrem toho, že hráči súperia proti sebe navzájom, snažia sa zároveň poraziť hru samotnú. **Všetci spoločne sa usilujú o prežitie druhu.** To by totiž bolo víťazstvo ultimátne a absolútne. A možno by v takom prípade ani nebolo dôležité, koľko kto nahral bodov.

ABSOLÚTNE VÍŤAZSTVO

Na absolútne víťazstvo je potrebné, aby hráči - spoločnými silami - **preskúmali všetky štyri karty apokalypsy.**

Nie je dôležité, v akom poradí, či ktorý z hráčov k tomu viac prispeje. Záleží iba na tom, aby boli v záverečnom kole preskúmané všetky, a to vrátane poslednej, ktorá sa ťahá náhodne. Na také niečo je nevyhnutné v istom momente zabudnúť na konkurenčný boj a spojiť sily.

Bez príspevku zemovedcov zo všetkých základní je nádej prakticky nulová. A aj v prípade, že hráči budú ochotní spolupracovať, je šanca mizivá. Na vašej strane musí byť prítomná aj šťastena.

NO KTOVIE, MOŽNO PRÁVE VÁM SA TO PODARÍ.



1. ENERGETICKÁ EFEKTÍVNOSŤ — 10

Najviac ušetrenej energie na konci hry.

10 (I.) 6 (II.) 3 (III.)

2. DOMINANCIA V OBLASTI — 16

Najviac realizovaných projektov v oblasti biológia. Zdieľané prvé miesto v oblastiach fyzika a inžinierstvo.

= 8 = 4 = 4

3. BODY ZA PROJEKTY, INCIDENTY A APOKALYPSY — 26

= 11 = 3
= 5 = 8
= 4 = -5





4. ODMENY ZA VEDCOV A LABORATÓRIÁ — 12

= 6
Vlastnosť biologičky (2 body za každý biologický projekt)

800 = 2
Vlastnosť fyzika (1 bod za každých 300 TJ v zásobníku na konci hry)

4 = 4
4 body za každý vyriešený incident

5. SYNERGIA ZÁKLADNE — -8

Jeden vedec v preferovanej základni

6. TAJNÁ MISIA — 13

3x = 12
0x = 0
1x = 1



FINÁLNE SKÓRE BRATISLAVSKEJ ZÁKLADNE — 69

10 + 16 + 26 + 12 - 8 + 13

1. 2. 3. 4. 5. 6.


PRIPRAV SA NA KONIEC SVETA
VEDECKÝ
AMBASÁDOR