

Hvězdné začátky



*Poplach na pyrotechnické základně!
Bezsrdcová královna — zákeřná, zcela zpovýkaná
a značně zlá — byla zpozorována za pět minut... zwölf.
Připravte si svou sadu pro profíky: zápalná šňůra
už se zkracuje!*

PŘÍPRAVA MISE

•  x1 •  x2 ze 3 •  x1 •  x1

• Během přípravy a po celou misi platí:

– Hodnota  = 0

– Hodnota  = 13



Sudé a liché



2

Bezsrdečná královna dorazila s lichými úmysly, aby narušila vaše pracovní postupy a soustředění přímo tam, kde se cítíte doma.

Bud'te ve střehu – někdy se dá v pokeru vyhrát i s párem. Hlavní je nenechat se zmítat (o)suděm.

PŘÍPRAVA MISE

•  x2 ze 3 •  x2 ze 3 •  x1 •  x1

- Během přípravy a po celou misi platí:

 = 0 (sudá)

 = 13 (lichá)

- Po seřazení svých drátů vysuňte všechny se SUDÝM číslem vpřed. Pro žluté a červené dráty platí pro určení *sudé/liché* číslo před desetinnou čárkou: 2,1 je SUDÁ, 9,5 je LICHÁ.



- Při přípravě této mise:
 - Neumisťujte žádné žetony **nápověd**.
 - Nepřipravujte žádné karty **vybavení** osobní ani společné.

Skryté dráty



3

Bezsrdečná královna z vaší základny uprchla a nyní musíte vypátrat, kde se skrývá... Ale i dráty samotné hrají na schovávanou.

PŘÍPRAVA MISE

•  x1 •  x4 •  x1 •  x1

- Během přípravy hry odložte oba hvězdičkové dráty stranou, zamíchejte všechny ostatní a doplňte tyto dráty + do počtu hráčů dalšími náhodně vylosovanými. Z nich rozdejte každému hráči 1 drát a poté rozdejte ostatní dráty jako obvykle. (Tím zajistíte, že hvězdičkové dráty mají neznámí dva RŮZNÍ hráči.)
- Pokud jste při přípravě dostali **hvězdičkový** drát, nedávejte to najevo a zařaďte jej **MEZI libovolné dva dráty** na svém stojanu (tj. kamkoli vyjma okrajů). Nijak nenaznačujte, že jste to vy, kdo **hvězdičkový** drát má. Máte-li  i , je to omyl – připravte misi znovu.
- Namísto vybírání svého úvodního žetonu **nápovědy** si jeden žeton náhodně vylosujte a položte jej správně před svou zásobu – pokud drát vylosované hodnoty nemáte vůbec, položte žeton vedle zásoby. Vylosujete-li si žlutý žeton **nápovědy**, losujte znovu.

Hledá se drát!



Jeden drát chybí! Chcete-li vystopovat chybějící propojení v systému, musíte jet podle drátů. A pojedete kolem nich tak dlouho, dokud nepojedete bomby!

PŘÍPRAVA MISE

-  x1
-  x2
-  x1

- Před přípravou drátů náhodně vylosujte jeden **MODRÝ** drát a bez nahlížení jej položte lícem dolů vedle herního plánu.
- Pyrotechnik, který dostane drát , to nedává ostatním najevo a drát zařadí do stojanu **MEZI libovolné dva dráty** (tj. kamkoli, jen ne na kraj).

Srazte jim hlavy!



Vesnice usíná a pár drátů čouhá z řady. A to u nás nestrpíme. Dle rozkazu královny: srazte jim hlavy!

PŘÍPRAVA MISE

-  x1 ze 2
-  x2 ze 3

- Jakmile připravíte a seřadíte dráty, každý hráč (počínaje kapitánem a v pořadí tahu) provede na (každém) svém stojanu následující kroky:
 1. Vybere a zvedne libovolný z drátů, vyjma krajních.
 2. Zbývající dráty srazí k sobě, aby zaplnil vzniklou mezeru.
 3. Postaví vybraný drát doprostřed na oba dráty, které s ním předtím sousedily.Každý stojan bude tedy mít jeden drát „o patro výš“.
- Žetony **nápovědy** pokládáné během přípravy NELZE položit k drátu o patro výš ani k žádnému z obou drátů, které jej podpírají.
- Vyložíte-li kartu **vybavení 2** (*Vysílačky*), **10-10** (*Dezintegrátor*) či **11-11** (*Tažný hák*), odhod'te ji a vyložte za ni novou.

Čumíš na drát a vidíš salát



6

Vystopovali jste generála Kečupa, věrného pobočníka Bezsrdcové královny.

Tento barevný chameleon se rafinovaně převlékl za seržanta Hořčicu, a tak se vám teď plete žlutá s červenou!

PŘÍPRAVA MISE

•  x2 ze 3 •  počet x pyrotechniků •  x1 •  x1

- Před přípravou drátů:
 1. **ŽLUTÉ** dráty nemíchejte s ostatními a neumísťujte žluté špalíčky. Každý pyrotechnik si vezme jeden **ŽLUTÝ** drát a položí jej lícem vzhůru vedle svého stojanu. To není jeden z jeho drátů – jen určuje hodnotu.
 2. Během přípravy hry odložte oba hvězdičkové dráty stranou, zamíchejte všechny ostatní a doplňte tyto dráty  do počtu hráčů dalšími náhodně vylosovanými do počtu hráčů. Z nich poté rozdejte každému hráči 1 drát a následně rozdejte ostatní dráty jako obvykle.
- Pyrotechnik, který obdržel **hvězdičkový** drát, to nedává najevo a zařadí si ho do stojanu, jako by měl hodnotu **ŽLUTÉHO** drátu ležícího vedle jeho stojanu.
- Namísto vybírání žetonu **nápovědy** si každý pyrotechnik jeden vylosuje a položí jej správně před svou zásobu (nebo vedle ní, pokud drát dané hodnoty vůbec nemá). Vylosujete-li si žlutý žeton **nápovědy**, losujete znovu.

Není místo na chyby!



Každý ví, že má bomba drátů plnou skříň, plnou skříň na patra...

Dráty počítejte pozorně — chcete-li Bezsrdcovou královnu přechytračit, nesmíte se přepočítat!

PŘÍPRAVA MISE

-  x2 ze 3 •  x2 ze 3 •  x1 •  x1

- Během přípravy a po celou misi platí:

$$\text{★} = 0$$

$$\text{★} = 13$$

- Na každém stojanu po seřazení drátů navrstvíte dráty stejné hodnoty na sebe.



Příklad:

Poznámka: Pro toto vrstvení na sebe platí hodnoty červených a žlutých drátů již jako „červená“, resp. „žlutá“.

Patrně budou tvořit sloupeček jen o jedné vrstvě, pokud se nestane, že máte např. dva žluté dráty a žádný modrý drát mezi jejich číselnými hodnotami.

- Při přípravě této mise:
 - Neumísťujte žádné žetony **nápověd**.
 - Nepřipravujte žádné karty **vybavení** osobní ani společné.

Dvoupatrová bomba



Jak se blížíte ke královninu úkrytu, dráty se rozdělí do dvou vrstev!

Už není cesty zpět — musíte ji přistříhnout křidélka!

PŘÍPRAVA MISE



2–4
hráči:



x1



x1

5 hráčů:

Žádné
hvězdičky

- Během přípravy a po celou misi platí:



- Každý pyrotechnik seřadí svoje dráty do dvou řad: dráty o „nižší polovinu“ hodnot nahoru, vyšší hodnoty pod ni:

- Ve hře 2–4 hráčů na každý stojan připadá 13 drátů.

Postavte 7 drátů s vyšším číslem na stůl, na ně 6 drátů do pyramidky: každý horní drát stojí na dvou spodních.



- Ve hře 5 hráčů každému hráči připadne 10 drátů, položte dráty vyšších 5 hodnot na stůl a dráty nižších 5 hodnot na ně, aby každý drát stál na jednom drátu níže.



- Vyložíte-li kartu **vybavení 2** (Vysílačky), 10-10 (Dezintegrátor) či 11-11 (Tažný hák), odhod'te ji a vyložte novou.

Sblížení hvězd



Jak se blíží finální bitva, dráty se šmordrchají a vzniká chaos. Některé dráty jsou hvězdami mezi ostatními – na ty si dejte pozor, odmítají si jen tak obyčejně nechat jednu hodnotu!

PŘÍPRAVA MISE

-  x1 •  x2 •  x1 •  x1

- Během přípravy hry odložte oba hvězdičkové dráty stranou, zamíchejte všechny ostatní a doplňte tyto dráty + do počtu hráčů dalšími náhodně vylosovanými. Z nich rozdejte každému hráči 1 drát a poté rozdejte ostatní dráty jako obvykle. (Tím zajistíte, že hvězdičkové dráty mají neznámí dva RŮZNÍ hráči.)

Ostatní dráty rozdejte jako obvykle. Hráči, kteří obdrží hvězdičkové dráty, to nedávají najevo ostatním.

- Hráč, který dostal , jej umístí zcela na levou stranu (jednoho) svého stojanu.
- Hráč, který dostal , jej umístí zcela na pravou stranu (jednoho) svého stojanu.
- Vložíte-li kartu **vybavení 2** (Vysílačky) či 10-10 (Dezintegrátor), odhod'te ji a vložte novou.

Najděte vchod!



10

*Konečně dorazíte k pevnosti Bezsrdcové královny!
Ale co naplat, že jste tady, když vám v cestě brání nepro-
stupná hradba! Budete muset přijít na to, jak ji prorazit!*

PŘÍPRAVA MISE

-  x2
-  x2

- Každý pyrotechnik si své dráty uspořádá do tvaru hradeb: První stojí svisle, další stojí vodorovně, další svisle a takto se střídají na celém stojanu (resp. na obou stojanech, má-li dva).



Pekelná věž



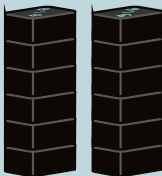
Stojíte u vchodu do nejvyšší věže hradu, z jejíhož cimbuří Bezsrdcová královna tvrdě vládne kraji.

Ted' už to nemůžete vzdát – vyšplhejte se nahoru a svrhnete ji z trůnu i z věže!

PŘÍPRAVA MISE

-  x1 •  x2

- Než začnete připravovat **červené** a **žluté** dráty, vezměte jeden **modrý** drát každé hodnoty (1–12), zamíchejte je a vytvořte z nich uprostřed stolu dvě věže o šesti dílcích:



- Poté rozdejte zbylé dráty jako obvykle (tři **modré** dráty od každého čísla, 1 **červený** a 2 **žluté**).
- Vyložte-li kartu **vybavení 10-10** (Dezintegrátor), odhod'te ji a vyložte novou.