



TWILIGHT IMPERIUM[®]

ČTVRTÁ EDICE

PŘEHLED PRAVIDEL



POUŽÍVÁNÍ TÉTO PŘÍRUČKY

Tato příručka obsahuje kompletní výklad všech pravidel hry *Twilight Imperium: čtvrtá edice*. Před použitím této příručky by hráči měli přečíst a pochopit pravidla obsažená v příručce Průvodce hrou. Jak budou v průběhu hry vyvstávat otázky, hráči by měli hledat odpovědi v této příručce.

Tento přehled je rozdělený do dvou částí: pokročilé koncepty a glosář. Pokročilé koncepty obsahují obecná pravidla, která by se hráči měli naučit po své první hře, včetně pravidel pro kompletní přípravu.

Glosář představuje detailní přehled pravidel a jejich upřesnění, seřazený v abecedním pořadí podle témat. Pro vyhledávání konkrétních témat v glosáři je k dispozici rejstřík na straně 30.

POKROČILÉ KONCEPTY

ZLATÁ PRAVIDLA

Zlatá pravidla jsou základní herní pilíř, na kterém jsou postavena všechna pravidla hry.

- V případě rozporu mají pravidla v této příručce přednost před pravidly v příručce Průvodce hrou.
- V případě rozporu má text na kartě přednost před pravidly v této příručce. Pokud lze zároveň následovat text na kartě i pravidla, mělo by se tak stát.
- Pokud schopnost karty nebo frakce používá slovo „nemůže“, je to absolutní a nemůže to být změněno žádnou schopností.

NAČASOVÁNÍ

Pokud chce více hráčů během fáze akcí současně vyhodnotit několik schopností, vyhodnocují je jednotlivě popořadě počínaje aktivním hráčem a dále podle pořadí iniciativy. Jakmile všichni hráči odehrají první tah při vyhodnocení, stejným způsobem vyhodnotí i zbývající schopnosti. To se opakuje až do doby, než všichni hráči vyhodnotí všechny schopnosti, které si přejí současně použít.

Pokud chce současně více hráčů vyhodnotit více schopností během strategické fáze nebo fáze agendy, jako první v pořadí bude vyhodnocovat mluvčí a následně další hráči ve směru hodinových ručiček. To se opakuje až do doby, než všichni hráči vyhodnotí všechny schopnosti, které si přejí v této části hry použít. Více informací o načasování a vyhodnocování schopností naleznete v části „Schopnosti“ na straně 17.

KOMPLETNÍ PŘÍPRAVA

Tato část popisuje postup přípravy hry s využitím všech pokročilých pravidel. Všimněte si, že některé z těchto kroků se mírně liší od „Přípravy první hry“.

KROK 1 – URČETE MLUVČÍHO: Náhodně určete hráče, který si vezme žeton mluvčího. To bude mluvčí.

KROK 2 – ZVOLTE FRAKCE: Každý hráč si do hry vybere jednu kartu frakce.

KROK 3 – VEZMĚTE SI SOUČÁSTI PRO JEDNOTLIVÉ FRAKCE: Vezměte si následující součásti příslušné své frakci. Každý umístěte kartu frakce a související herní součásti frakce do své herní oblasti. Všechny nepoužité součásti frakce vraťte do krabice.

- 1 dílek domovského systému
- 1 směnku frakce
- 17 žetonů kontroly
- 2 karty technologií frakce
- 16 žetonů rozkazů
- speciální žetony frakce

POZNÁMKA: Pouze Společenství Naalu, Nekrovirus a Duchové Creussu mají speciální žetony frakcí.

KROK 4 – ZVOLTE SI BARVY: Každý si zvolte jednu barvu a vezměte si následující součásti v této barvě. Plastové jednotky a velitelské centrum umístěte každý do své herní oblasti.

- 59 plastových jednotek
- 25 karet technologií
- 1 velitelské centrum
- 4 směnky

Každý si vytvořte jeden balíček karet technologií smícháním obou svých druhů karet technologií (karty v barvě hráče a karty frakce) a stejným způsobem vytvořte i balíček karet směnek. Balíčky umístěte do své herní oblasti.

KROK 5 – ROZDĚLTE KARTY STARTOVNÍCH PLANET: Vezměte si karty planet příslušných svému domovskému systému a umístěte je lícem vzhůru do své herní oblasti.

KROK 6 – PŘÍPRAVTE HERNÍ PLÁN: Umístěte systém Mecatol Rex do středu společné herní oblasti – to bude střed galaxie. Galaxie se skládá ze tří prstenců kolem Mecatolu Rex. Domovské systémy hráčů se umísťují do třetího prstence. Obrázek „Příprava herního plánu“ ukazuje, kam umístíte svůj dílek domovského systému v závislosti na vaší pozici u herního plánu. Následně vytvořte herní plán podle následujících kroků:

- ROZDĚLTE SYSTÉMY:** Rozdělte systémy do dvou hromádek podle barvy jejich rubových částí: jedna hromádka s modrými ruby, druhá s červenými ruby. Systémy se zelenými ruby jsou domovské systémy a není třeba je takto rozdělovat.
- ROZDEJTE DÍLKY SYSTÉMŮ:** Obě hromádky systémů zamíchejte lícem dolů. Následně rozdejte všem hráčům dílky systémů lícem dolů v závislosti na jejich počtu:
 - **TŘI HRÁČI:** Každému hráči rozdejte šest modrých a dva červené dílky.
 - **ČTYŘI HRÁČI:** Každému hráči rozdejte pět modrých a tři červené dílky.
 - **PĚT HRÁČŮ:** Každému hráči rozdejte čtyři modré a dva červené dílky.
 - **ŠEST HRÁČŮ:** Každému hráči rozdejte tři modré a dva červené dílky.

POZNÁMKA: Při hře pěti hráčů bude zapotřebí jeden dílek systému navíc. Ještě před umístěním dílků vytáhne mluvčí jeden náhodný dílek s červeným rubem a umístí jej lícem vzhůru na pole sousedící s Mecatolem Rex.

iii. UMÍSTĚTE DÍLKY SYSTÉMŮ: Jako první umístěte své domovské systémy na přibližné pozice, které vymezí budoucí galaxii. Poté, počínaje mluvčím a následně ve směru hodinových ručiček, každý umístěte jeden dílek systému lícem vzhůru do prvního prstence kolem Mecatolu Rex. Jakmile poslední hráč umístí svůj první dílek, umístí také druhý dílek. Pak se pořadí otočí. Pokračujte v umístování proti směru hodinových ručiček až k mluvčímu, který opět položí dílky dva. Poté se pořadí opět otočí, opět pokračujte ve směru hodinových ručiček. Tento proces se opakuje, dokud neumístíte všechny dílky.

Každý prsteneček kolem Mecatolu Rex musí být nejprve úplně dokončený, než lze vytvářet další prsteneček. Systémy s anomáliemi **nemohou** být umístěny vedle sebe, pokud je zde jiná možnost. Obdobně dílky systémů obsahující stejný typ červí díry **nemohou** být umístěny vedle sebe, pokud je zde jiná možnost. Jakmile umístíte všechny rozdané dílky systémů, přiložte ke galaxii dílky svých domovských systémů.

POZNÁMKA: Při hře pěti hráčů budou mít tři hráči lehce znevýhodněnou pozici svého domovského systému na herním plánu. Tito hráči po vytvoření herního plánu obdrží zboží v závislosti na jejich pozici. Podle obrázku napravo určete, jaké množství zboží každý z těchto tří hráčů obdrží.

KROK 7 – UMÍSTĚTE ŽETON SPRÁVČŮ: Umístěte žeton správce na Mecatol Rex ve středu herního plánu.

KROK 8 – ZAMÍCHEJTE SPOLEČNÉ BALÍČKY: Zamíchejte jednotlivě karty akci, agendy, cílů I. etapy, cílů II. etapy a tajných cílů a vytvořte z nich balíčky ve společné herní oblasti.

KROK 9 – VYTVOŘTE ZÁSoby: Ve společné herní oblasti vytvořte jednotlivé hromádky žetonů zboží, pečoty a stíhačů.

KROK 10 – UMÍSTĚTE KARTY STRATEGIÍ: Umístěte všech osm karet strategií lícem vzhůru do společné herní oblasti tak, aby byly v dosahu mluvčího.

KROK 11 – VEZMĚTE SI STARTOVNÍ SOUČÁSTI: Každý si vezměte startovní technologie a startovní jednotky vypsané na kartě své frakce. Karty technologií umístěte lícem vzhůru vedle své karty frakce a jednotky umístěte do svého domovského systému.

Každý umístěte tři žetony rozkazů do svého úseku taktiky, tři žetony rozkazů do úseku flotily a dva žetony rozkazů do úseku strategie.

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU



PŘÍPRAVA PRO ŠEST HRÁČŮ



PŘÍPRAVA PRO PĚT HRÁČŮ



PŘÍPRAVA PRO ČTYŘI HRÁČE



PŘÍPRAVA PRO TŘI HRÁČE



KROK 12 – PŘÍPRAVTE CÍLE: Připravte cíle následovně:

- i. Každý si vezměte dva tajné cíle a zvolte jeden, který si ponecháte. Ne zvolený tajný cíl zamíchejte zpět do balíčku tajných cílů, aniž byste jej odhalili.
- ii. Počítadlo vítězných bodů položte vedle herního plánu. Společně určete, kterou stranu počítadla při hře použijete (10 nebo 14 vítězných bodů), a otočte počítadlo touto stranou nahoru. Všichni umístěte jeden ze svých žetonů kontroly na pole „0“ počítadla.
- iii. Mluvčí vytáhne pět karet cílů I. etapy a umístí je lícem dolů do řady nad počítadlo vítězných bodů. Poté vytáhne pět karet cílů II. etapy a umístí je lícem dolů do řady pod počítadlo vítězných bodů.
- iv. Mluvčí odhalí první dva cíle I. etapy.

GLOSÁŘ

Tento glosář poskytuje hráčům detailní přehled pravidel hry *Twilight Imperium: čtvrtá edice* seřazený podle jednotlivých témat. Pro vyhledávání konkrétních témat v glosáři je k dispozici rejstřík na straně 30.

1 AKCE SOUČÁSTÍ

Akce součástí jsou druh akcí, které hráč provádí během svého tahu při fázi akcí.

- 1.1 Akce součástí lze nalézt na různých herních součástech, včetně karet akcí, karet technologií a karet frakcí. Každá akce součástí je označena slovem „Akce“.
- 1.2 Aby hráč provedl akci součástí, přečte si text akce a postupuje podle uvedených pokynů.
- 1.3 Akce součástí nemůže být provedena, pokud její schopnost nemůže být úplně vyhodnocena.
- 1.4 Pokud je akce součástí zrušena, nevyužije akci tohoto hráče.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze akcí, karty akcí, schopnosti, technologie

2 AKTIVNÍ HRÁČ

Aktivní hráč je ten hráč, který hraje svůj tah během fáze akcí.

- 2.1 Hráč, který je při fázi akcí první v pořadí iniciativy, je jako první aktivní hráč.
- 2.2 Poté, co aktivní hráč odehraje svůj tah, se aktivním hráčem stává další hráč podle pořadí iniciativy.
- 2.3 Jakmile poslední hráč podle pořadí iniciativy odehraje svůj tah, znovu se aktivním hráčem stává první hráč v pořadí iniciativy a znovu se odehrají tahy podle pořadí iniciativy. Hráči, kteří vynechali, jsou přeskočeni.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze akcí, pořadí iniciativy

3 AKTIVNÍ SYSTÉM

Aktivní systém je systém, který je aktivován během taktické akce.

- 3.1 Když hráč provádí taktickou akci, aktivuje systém umístěním žetonu rozkazu ze svého úseku taktiky do tohoto systému. Tento systém je aktivní systém.
- 3.2 Hráč **nemůže** aktivovat systém, který již jeden z jeho žetonů rozkazu obsahuje.
- 3.3 Hráč **může** aktivovat systém, který obsahuje žeton rozkazu patřící frakci jiného hráče.
- 3.4 Systém zůstává aktivní po dobu trvání taktické akce, během které byl aktivován.

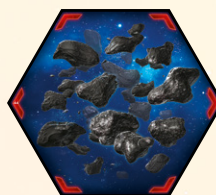
SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: pohyb, taktická akce

4 ANOMÁLIE

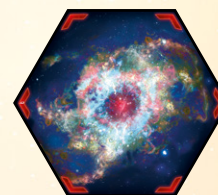
Anomálie je dílek systému, pro který platí zvláštní pravidla.

- 4.1 Anomálie je označena červeným okrajem v rozích dílku systému.
- 4.2 Existují čtyři typy anomálií: pole asteroidů, mlhovina, supernovy a gravitační propasti.

Každý typ anomálie je rozpoznatelný podle vlastní ilustrace:



Pole asteroidů



Mlhovina



Supernova



Gravitační propast

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dílek systému, gravitační propast, mlhovina, pohyb, pole asteroidů, supernova

5 BLOKÁDA

Hráčova jednotka se schopností „Výroba“ je blokována, pokud je v systému, ve kterém se nachází loď jiného hráče, ale žádné vlastní loď tohoto hráče.

- 5.1 Hráč **nemůže** použít blokovanou jednotku k výrobě lodí, ale stále ji může použít k výrobě pozemních sil.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: loď, výroba jednotek

6 BOJ (VLASTNOST)

Boj je vlastnost některých jednotek, která je uvedena na kartě frakce a kartách technologií těchto jednotek.

- 6.1 Pokud během boje padne při bojovém hodu jednotky hodnota stejná nebo vyšší, než je její hodnota boje, způsobí zásah.
- 6.2 Pokud hodnota boje jednotky obsahuje dvě nebo více ikon salvy, hráč při bojovém hodu této jednotky hodí tolika kostkami, kolik je těchto ikon salvy.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, pozemní boj, vesmírný boj

7 BOMBARDOVÁNÍ (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Jednotka se schopností „Bombardování“ může být schopná zničit pozemní síly jiného hráče v průběhu invaze. Během části invaze „Bombardování“ provedou hráči následující kroky:

- 7.1 **KROK 1** – Aktivní hráč určí každé ze svých jednotek se schopností „Bombardování“, kterou planetu bude tato jednotka bombardovat. Poté tento hráč hodí kostkami za všechny tyto jednotky. To se nazývá hod na bombardování. Zásah je způsoben každým hodem kostky, který je stejný nebo vyšší než hodnota bombardování jednotky.
 - Pokud má jednotka schopnost „Bombardování“, je tento údaj uveden na kartě frakce a kartách technologií.
 - Schopnost „Bombardování“ je zobrazena jako „Bombardování X (Y)“. X je minimální hodnota hodu kostkou potřebná ke způsobení zásahu a Y je počet házených kostek. Ne všechny takové jednotky mají uvedenou hodnotu (Y). U takové jednotky se hází na bombardování jednou kostkou.
 - Herní účinky, které opakují hody, mění jejich hodnoty nebo jinak ovlivňují bojové hody, nemají vliv na hody na bombardování.
 - V systému může být bombardováno více planet, ale hráč musí určit, která jednotka útočí na kterou planetu ještě před provedením hodů na bombardování.
 - Schopnost „Zpustošení“ frakce L1z1x neovlivňuje vlastní pozemní síly hráče L1z1xu.
 - Planeta obsahující jednotku se schopností „Planetární štít“ nemůže být bombardována.
- 7.2 **KROK 2** – Hráč kontrolující bombardovanou planetu určí a zničí jednu ze svých pozemních sil na této planetě za každý hod na bombardování, který způsobí zásah.
 - Pokud by měl hráč rozdělit více zásahů, než má pozemních sil, nadbytečné zásahy nemají žádný účinek.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, planetární štít

8 BUDOVY

Budovy jsou typ jednotek. POS a vesmírné doky jsou budovy.

- 8.1 Budovy se vždy umísťují na planety.
 - „Plovoucí továrna“ frakce Saarské klany se umísťuje do oblasti vesmíru systému.
- 8.2 Budovy se na planety umísťují především pomocí karty strategie „Výstavba“.
- 8.3 Budovy se nemohou pohybovat nebo být přepravovány.
- 8.4 Hráč může mít nejvýše **jeden** vesmírný dok na každé planetě.
- 8.5 Hráč může mít nejvýše **dvě** jednotky POS na každé planetě.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: jednotky, POS, vesmírný dok, výstavba

9 CENA (VLASTNOST)

Cena je vlastnost většiny jednotek, která je uvedena na kartě frakce a kartách technologií těchto jednotek. Cena jednotky určuje množství zdrojů, které musí hráč utratit k výrobě této jednotky.

- 9.1 K výrobě jednotky musí hráč utratit stejné nebo vyšší množství zdrojů, než je cena vyráběné jednotky.
- 9.2 Pokud je cena doplněna o dvě ikony (typicky u stíhačů a pozemních sil), hráč za udanou cenu vyrobí tyto jednotky dvě.
- 9.3 Pokud nemá jednotka udanou cenu, nemůže být vyrobena.
 - Budovy nemají udanou cenu a jsou obvykle umístěny vyhodnocením karty strategie „Výstavba“.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: výroba jednotek, zdroje

10 ČERVÍ DÍRY

Některé systémy obsahují červí díry. Systémy obsahující stejnou červí díru jsou sousedící.

- 10.1 Existují dva základní typy červích děr: alfa a beta.
- 10.2 Jednotky POS vylepšené pomocí karty technologie „POS II – Dalekonosné dělo“ mohou použít svou schopnost „Vesmírné dělo“ skrz červí díru.
- 10.3 Hráči mohou skrz červí díru být sousedé a provádět transakce.
- 10.4 Je zde jeden pokročilý typ červí díry: delta. Tato červí díra se řídí všemi běžnými pravidly pro červí díry.
 - Tato červí díra se nachází na dílku systému Creusská Brána a v domovském systému Duchů Creussu.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dílky systémů, pohyb, sousedé, sousedství

11 DÍLKY SYSTÉMŮ

Dílek systému představuje část galaxie. Během přípravy hry složí hráči z dílků systémů herní plán.

- 11.1 Zadní strana každého dílku systému má zelenou, modrou nebo červenou barvu.
- 11.2 Dílky systémů se zeleným rubem jsou domovské systémy. Každý domovský systém je jedinečný pro jednu z frakcí hry.
- 11.3 Každý dílek systému s modrým rubem obsahuje jednu nebo více planet.
- 11.4 Dílky systémů s červeným rubem jsou anomálie nebo systémy bez planet.
- 11.5 Planety se nachází v systémech. Pozemní síly a budovy se vždy umísťují na planety.
- 11.6 Všechny oblasti na dílku systému, které nejsou planety, jsou vesmír. Lodě se vždy umísťují do oblasti vesmíru.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: anomálie, červí díry, lodě, planety, sousedství

12 DIPLOMACIE (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Diplomacie“ může být použita, aby preventivně zabránila hráči aktivovat určitý systém. Také může být využita k přípravě planet. Číslo pořadí iniciativy této karty je „2“.

- 12.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu strategie „Diplomacie“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 12.2 K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Diplomacie“ zvolí aktivní hráč systém, který obsahuje jím kontrolovanou planetu (jinou než Mecatol Rex), a připraví libovolně ze svých vyčerpaných planet v tomto systému. Poté každý další hráč do tohoto systému umístí jeden žeton rozkazu ze svých záloh.
 - Pokud hráč nemá v zálohách žádné žetony rozkazů, může zvolit jeden žeton ze svého velitelského centra.
 - Pokud již hráč má žeton rozkazu ve zvoleném systému, žeton rozkazu do něj neumísťuje.
- 12.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Diplomacie“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby připravil až dvě z vyčerpaných planet, které kontroluje.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: aktivní systém, karta strategie, planety, pořadí iniciativy, připravená, strategická akce, žetony rozkazů

13 DOHODY

Dohoda je ujednání mezi dvěma hráči, které může nebo nemusí obsahovat transakci zahrnující herní součásti.

- 13.1 Hráči mezi sebou mohou uzavírat dohody kdykoliv, dokonce i když nejsou sousedé. Nicméně dohoda zahrnující transakci musí dodržovat pravidla pro transakce, včetně požadavků na sousedství.
- 13.2 Dohody mohou být závazné a nezávazné, v závislosti na okolnostech.
- 13.3 Pokud mohou být podmínky dohody vyhodnoceny ihned, je to závazná dohoda. Pokud je dohoda závazná, hráč musí dodržet všechny podmínky a závazky této dohody, včetně případných transakcí.
- 13.4 Pokud nemohou být podmínky dohody vyhodnoceny ihned, je to nezávazná dohoda. Pokud je dohoda nezávazná, hráč se může rozhodnout, jestli podmínky této dohody dodrží nebo ne.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: směnky, zboží

14 DOLET (VLASTNOST)

Dolet je vlastnost většiny jednotek, která je uvedena na kartě frakce a kartách technologií těchto jednotek.

- 14.1 Hodnota doletu jednotky udává vzdálenost, kam se jednotka může ze současného systému přesunout během kroku „Pohyb“ taktické akce.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: pohyb, taktická akce

15 FÁZE AGENDY

Během fáze agendy mohou hráči hlasovat o agendách, které mohou změnit pravidla hry.

- 15.1 Během prvních částí každé hry je fáze agendy vynechána. Poté, co je žeton správců odstraněn z Mecatolu Rex, se stane fáze agendy částí každého herního kola. K vyhodnocení fáze agendy je třeba provést následující kroky:
 - i. **ODHALENÍ AGENDY:** Mluvčí vezme vrchní kartu agendy z balíčku agendy a přečte ji nahlas všem hráčům, včetně všech jejích možných výsledků.
 - ii. **HLASOVÁNÍ:** Každý hráč, počínaje hráčem po levici mluvčího a následně ve směru hodinových ručiček, provede hlasování ve prospěch jednoho výsledku dané agendy.
 - iii. **VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU:** Hráči sečtou všechny udělené hlasy a vyhodnotí výsledek, který získal většinu hlasů.
- 15.2 **KROK I – PRVNÍ AGENDA:** Hráči vyhodnotí první agendu popořadě v následujících krocích:

15.3 **KROK 2 – DRUHÁ AGENDA:** Hráči zopakují kroky z bodu „První agenda“ i pro druhou agendu.

15.4 **KROK 3 – PŘIPRAVENÍ PLANET:** Všichni hráči připraví všechny své vyčerpané planety. Poté začíná strategickou fází nové herní kolo.

15.5 HLASOVÁNÍ

Při hlasování během fáze agendy mohou hráči udělit hlasy konkrétnímu výsledku agendy.

15.6 K udělení hlasu hráč vyčerpá libovolný počet svých planet. Hráč udělí takové množství hlasů ve prospěch jednoho výsledku, které je rovno celkovému součtu hodnot vlivů všech planet, které vyčerpá.

- Když hráč vyčerpá planetu, aby udělil hlasy, musí udělit všechny hlasy poskytnuté touto planetou.

15.7 Hráč nemůže hlasovat pro více výsledků jedné agendy. Všechny udělené hlasy musí být ve prospěch stejného výsledku.

15.8 Některé agendy mají výsledky „Pro“ a „Proti“. Když hráč hlasuje v takové agendě, musí udělit hlasy buď „Pro“, nebo „Proti“.

15.9 Některé agendy vyžadují po hráči, aby zvolil buď hráče, nebo planetu. Když hráč hlasuje v takové agendě, musí udělit hlasy způsobitelnému hráči nebo planetě tak, jak je popsáno na kartě agendy.

15.10 Při volbě hráče může hráč udělit hlasy sám sobě.

- Při vyhodnocování agendy je „zvolený hráč“ ten hráč, který pro sebe získal nejvyšší počet hlasů.

15.11 Při volbě planety musí hráč udělit hlasy takové planetě, která je kontrolována některým hráčem.

- Při vyhodnocování agendy je „zvolená planeta“ taková planeta, která obdrží nejvyšší počet hlasů.

15.12 Při hlasování musí hráč nahlas oznámit, kterému výsledku uděluje své hlasy.

15.13 Zboží nemůže být utraceno k udělení hlasů.

15.14 Hráč se může rozhodnout zdržet hlasování a žádné hlasy neudělit.

15.15 Některé herní účinky umožňují hráči udělit výsledku další hlasy navíc. Tyto hlasy nemohou být uděleny jinému výsledku, než ostatní hlasy tohoto hráče.

15.16 Pokud hráč nemůže z důvodu herního účinku hlasovat, tento hráč nemůže udělit hlasy vyčerpáním planet ani díky jinému hernímu účinku.

15.17 VÝSLEDKY

15.18 K vyhodnocení výsledku následuje mluvčí pokyny na kartě agendy.

15.19 Pokud výsledky obdrží stejné množství hlasů, mluvčí rozhodne, který z těchto výsledků bude vyhodnocen.

15.20 Pokud je u zákona vyhodnocen výsledek „Volba“ nebo „Pro“, zůstává tato karta ve hře a trvale hru ovlivňuje.

15.21 Pokud je vyhodnoceno nařízení nebo výsledek „Proti“ u zákona, je tato karta odhozena na odhazovací hromádku agendy.

15.22 Některé herní účinky mohou hráči nařídit, aby předpověděl výsledek hlasování. Aby předpověděl výsledek, musí hráč nahlas oznámit výsledek, o kterém si myslí, že získá většinu hlasů. Tuto předpověď musí hráč provést poté, co je odhalena karta agendy, ale ještě před začátkem hlasování.

- Předpovězený výsledek musí být možný výsledek odhalené agendy.
- Po vyhodnocení výsledku agendy vyhodnotí hráč libovolné účinky, které závisely na jeho předpovědi.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: herní kolo, vliv, žeton správců

16 FÁZE AKCÍ

Během fáze akcí hrají hráči své tahy podle pořadí iniciativy. Během svého tahu provede hráč jednu akci. Jakmile všichni hráči odehrají své tahy, stejným způsobem podle pořadí iniciativy odehrají další tahy. Tento proces se opakuje až do doby, kdy všichni hráči vynechají.

16.1 Během svého tahu může hráč provést jeden z následujících tří typů akcí: strategickou akci, taktickou akci nebo akci součástí.

16.2 Pokud hráč nemůže provést žádnou akci, musí vynechat.

16.3 Jakmile hráč vynechá, v této fázi akcí již nehraje žádné další tahy a nemůže provádět žádné další akce.

- Hráč, který vynechá, může stále vyhodnotit transakce. Hráč může v tahu, ve kterém se rozhodl vynechat, ještě vyhodnotit schopnosti „na začátku svého tahu“.

- Hráč, který vynechá, může stále vyhodnotit sekundární schopnost karty strategie jiného hráče.

- Je možné, aby hráč při fázi akcí provedl více po sobě jdoucích akcí v případě, že ostatní hráči v této fázi akcí vynechali.

16.4 Hráč nemůže vynechat, pokud neprovedl svou strategickou akci.

- V průběhu hry tří nebo čtyř hráčů nemůže hráč vynechat, pokud nevyčerpá obě ze svých karet strategií.

16.5 Jakmile všichni hráči vynechají, hra pokračuje do stavové fáze.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: akce součástí, herní kolo, stavová fáze, strategická akce, taktická akce

17 GRAVITAČNÍ PROPAST

Gravitační propast je anomálie, která ovlivňuje pohyb.

17.1 Loď, která se kdykoliv během svého pohybu přesunuje přes nebo pryč z gravitační propasti, získá +1 k hodnotě doletu.

- To dovoluje lodi dosáhnout vzdálenějšího aktivního systému, než je běžně možné.

- 17.2 Za každou loď pohybujiící se **přes** nebo **z** gravitační propasti si hráč bezprostředně před koncem kroku „Pohyb lodí“ (po přesunu lodí do aktivního systému) hodí jednou kostkou. Při výsledku 1–3 je tato loď zničena.
- Za jednotky, které jsou přepravovány lodí s uvedenou kapacitou, se žádné hody neprovádějí.
 - Pokud je loď zničena, jsou zničeny i jednotky, které tato loď přepravuje.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: anomálie, pohyb

18 HERNÍ KOLO

Herní kolo se skládá z následujících čtyř fází:

1. Strategická fáze
 2. Fáze akcí
 3. Stavová fáze
 4. Fáze agendy
- 18.1 Během prvních částí každé hry je fáze agendy vynechána. Poté, co je žeton správce odstraněn z Mecatolu Rex, stane se fáze agendy částí každého herního kola.
- 18.2 Hráčovy tahy se odehrávají během fáze akcí.
- 18.3 Schopnosti, které trvají do konce hráčova tahu, nemají vliv na zbytek herního kola nebo na jiné fáze tohoto herního kola. Tyto účinky končí na konci tahu tohoto hráče ještě před tím, než začne tah dalšího hráče.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, fáze akcí, stavová fáze, strategická fáze, žeton správce

19 HERNÍ PLÁN

Herní plán je tvořený všemi dílky systémů ve hře.

- 19.1 Herní plán se skládá ze všech dílků systémů umístěných během přípravy hry, i když se hrany některých dílků nedotýkají jiných dílků, jako například domovský systém Duchů Creussu.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dílky systémů

20 INVAZE

Invaze je krok taktické akce, během kterého aktivní hráč provádí výsadek pozemních sil na planety k získání kontroly nad těmito planetami.

K vyhodnocení invaze provedou hráči následující kroky:

- 20.1 **KROK 1 – BOMBARDOVÁNÍ:** Aktivní hráč může použít schopnost „Bombardování“ libovolně ze svých jednotek v aktivním systému.
- 20.2 **KROK 2 – VÝSADEK POZEMNÍCH SIL:** Pokud má hráč pozemní síly v oblasti vesmíru v aktivním systému, může určit libovolný počet těchto pozemních sil k výsadek na jakoukoliv planetu v tomto systému.

- K provedení výsadek pozemních sil na planetu umístí hráč jednotky těchto pozemních sil na tuto planetu.
- Planeta může obsahovat pozemní síly jiného hráče.
- Pokud aktivní hráč nechce provést výsadek pozemních sil, pokračuje krokem „Výroba“ taktické akce.

- 20.3 **KROK 3 – OBRANA VESMÍRNÝM DĚLEM:** Pokud aktivní hráč provádí výsadek jednotek na planetu obsahující jednotky se schopností „Vesmírné dělo“, mohou být tato vesmírná děla použita proti těmto útočícím pozemním silám.

- Pokud aktivní hráč provádí výsadek na více planet, na kterých jsou jednotky se schopností „Vesmírné dělo“, aktivní hráč určí pořadí, ve kterém tyto schopnosti „Vesmírné dělo“ vyhodnotí.

- 20.4 **KROK 4 – POZEMNÍ BOJ:** Pokud aktivní hráč určí pozemní síly k výsadek na planetu, která obsahuje pozemní síly jiného hráče, tyto hráči na této planetě vyhodnotí pozemní boj.

- Pokud musí hráči vyhodnotit pozemní boj na více planetách, aktivní hráč určí pořadí, v jakém tyto boje vyhodnotí.

- 20.5 **KROK 5 – USTANOVENÍ KONTROLY:** Aktivní hráč získá kontrolu nad každou napadenou planetou, na které zbyvá alespoň jedna z jeho jednotek pozemních sil.

- Když hráč získá kontrolu nad planetou, všechny budovy jiného hráče na této planetě jsou ihned zničeny.
- Když hráč získá kontrolu nad planetou, vezme si příslušnou kartu této planety a umístí ji do své herní oblasti jako vyčerpanou.
- Hráč nemůže získat kontrolu nad planetou, kterou již kontroluje.
- Pokud na planetě proběhl pozemní boj a všechny jednotky obou hráčů byly zničeny, hráč, který byl v tomto boji obráncem, získá zpět kontrolu nad touto planetou a umístí na ní svůj žeton kontroly.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: boj, bombardování, kontrola, planety, POS, pozemní boj, pozemní síly, protivník

21 JEDNOTKY

Jednotky jsou představovány plastovými figurkami.

- 21.1 Existují tři typy jednotek: loď, pozemní síly a budovy.

- 21.2 Každá barva plastových figurek obsahuje následující jednotky:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| • 3 vesmírné doky | • 12 pěchot |
| • 6 POS jednotek | • 10 stíhačů |
| • 8 torpédoborců | • 4 transportéry |
| • 8 křižníků | • 5 bitevníků |
| • 2 bojová slunce | • 1 vlajkovou loď |

- 21.3 Jednotky mohou být buď na herním plánu, nebo v hráčových zálohách.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: budovy, lodě, pozemní síly

22 KAPACITA (VLASTNOST)

Kapacita je vlastnost některých jednotek, která je uvedena na kartě frakce a kartách technologií těchto jednotek.

- 22.1 Hodnota kapacity jednotky udává nejvyšší celkové množství stíhačů a pozemních sil, které může tato jednotka přepravovat.
- 22.2 Celková hodnota kapacity hráčových lodí v systému udává množství stíhačů a pozemních sil, které tento hráč může mít v oblasti vesmíru v tomto systému.
- 22.3 Pokud má hráč více stíhačů a pozemních sil v oblasti vesmíru v systému, než je celková kapacita jeho lodí v tomto systému, hráč musí tyto nadbytečné jednotky zničit.
- Pozemní síly na planetách se do limitu kapacity nezapočítávají.
 - Množství hráčových stíhačů a pozemních sil během boje může překročit kapacitu. Na konci boje musí tento hráč nadbytečné jednotky zničit.
- 22.4 Stíhače a pozemní síly nejsou přiřazeny k určité lodi, pokud nejsou přepravovány.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: kapacita, pohyb, přeprava

23 KARTA AGENDY

Karty agendy představují galaktické zákony a politiku. Během každé fáze agendy hráči hlasují pro jednotlivé výsledky na dvou kartách agend.



- 23.1 Existují dva typy karet agendy: zákony a nařízení.
- 23.2 Zákony mohou trvale změnit pravidla hry.
- 23.3 Pokud při vyhodnocení zákona získá výsledek „Pro“ většinu hlasů nebo pokud zákon vyžaduje volbu, stávají se účinky zákona trvalou součástí hry. Hráči vyhodnotí výsledek a umístí kartu agendy v závislosti na textu karty buď do společné, nebo do hráčovy herní oblasti.
- 23.4 Pokud je tento zákon v herním prostoru hráče namísto

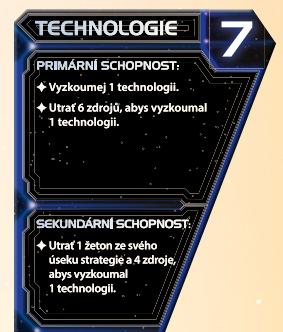
společného herního prostoru, tento hráč daný zákon vlastní.

- 23.5 Pokud je zákon odstraněn ze hry, účinky tohoto zákona již nadále nejsou platné. Tuto kartu odložte na vrch odhazovací hromádky karet agendy.
- 23.6 Pokud získá většinu hlasů výsledek „Proti“, hráči vyhodnotí výsledek a odhodí kartu agendy.
- 23.7 Nařízení určují jednorázové účinky na hru.
- 23.8 Při vyhodnocení nařízení určí hráči výsledek, který získal většinu hlasů, vyhodnotí jej a kartu agendy odhodí.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, připojit, vítězné body

24 KARTA STRATEGIE

Karty strategií určují pořadí iniciativy a poskytují hráčům mocné schopnosti, které mohou jednorázově využít během fáze akcí.

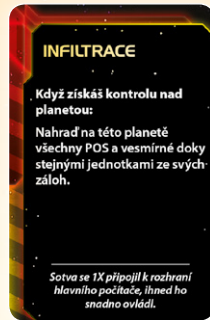


- 24.1 Během strategické fáze si každý hráč zvolí jednu kartu strategie ze společné herní oblasti a umístí ji lícem vzhůru do své herní oblasti.
- 24.2 Každá karta strategie má připravenou a vyčerpanou stranu.
- Připravená strana obsahuje jméno karty, číslo pořadí iniciativy a schopnosti.
 - Vyčerpaná strana obsahuje číslo pořadí iniciativy.
- 24.3 Hráč může vyhodnotit pouze **primární** schopnost **své vlastní** karty strategie.
- 24.4 Hráč může vyhodnotit **sekundární** schopnost pouze u karty strategie, kterou si zvolil **jiný hráč**.
- 24.5 Existuje 8 karet strategií, z nichž každá má své jméno a číslo pořadí iniciativy.
- 24.6 Číslo pořadí iniciativy na hráčově kartě strategie určuje pořadí iniciativy při fázi akcí a stavové fázi.
- 24.7 Každá karta strategie má primární a sekundární schopnost. Tyto schopnosti jsou vyhodnoceny během strategické fáze.
- 24.8 Každá karta strategie může být buď ve společné, nebo v hráčově herní oblasti.
- Z karet strategií ve společné herní oblasti si hráči vybírají během strategické fáze.
 - Karta strategie v hráčově herní oblasti patří danému hráči, dokud se během stavové fáze nevrátí do společné herní oblasti.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: diplomacie, majestát, obchod, politika, pořadí iniciativy, strategická fáze, technologie (karta strategie), válečnictví, vedení, výstavba

25 KARTY AKCÍ

Karty akcí nabízí hráčům různé schopnosti, které vyhodnocují způsobem popsaným na kartách.



- 25.1 Každý hráč si vytáhne jednu kartu akce během každé stavové fáze.
- 25.2 Hráči si mohou vytáhnout karty akcí vyhodnocením primární a sekundární schopnosti karty strategie „Politika“.
- 25.3 Když si hráč vytáhne kartu akce, vezme si vrchní kartu z balíčku karet akcí a přidá si ji do ruky k ostatním kartám akcí.
- 25.4 Každý hráč může mít v jednu chvíli v ruce nejvýše **sedm karet akcí**. Pokud má hráč více než sedm karet akcí, musí si zvolit sedm karet akcí, které si ponechá a zbylé karty akcí odhodit.
 - Herní účinky mohou zvýšit nebo snížit množství karet, které hráč může v ruce mít.
- 25.5 Hráčovy karty akcí zůstávají skryty před ostatními hráči až do doby, než jsou zahrány.
- 25.6 První odstavec každé karty akce je vytištěn tučným písmem a popisuje načasování, kdy může být schopnost karty vyhodnocena.
 - Pokud karta akce obsahuje slovo „Akce“, musí hráč tuto schopnost vyhodnotit pomocí akce součástí v průběhu fáze akcí. Hráč nemůže vyhodnotit akci součástí, pokud nemůže úplně vyhodnotit její schopnost.
 - Více karet akcí se **stejným** názvem nemůže být zahráno v rámci jednoho načasování k ovlivnění stejných jednotek nebo herních mechanik. Zrušené karty se nepovažují za zahrané.
- 25.7 K zahrání karty akcí musí hráč přečíst a vyhodnotit text uvedený na kartě, například učinit všechna požadovaná rozhodnutí. Poté kartu odhodí umístěním na odhazovací hromádku karet akcí.
- 25.8 Pokud je karta akce zrušena, nemá tato karta žádný účinek a je odhozena.
- 25.9 Pokud je potřeba během **fáze akcí** ve stejném okamžiku načasování vyhodnotit dvě nebo více karet akcí nebo jiných schopností, měli by se hráči k určení správného pořadí vyhodnocení řídit pravidly uvedenými na straně 2.
- 25.10 Pokud je potřeba během **fáze agendy** nebo **strategické fáze** ve stejném okamžiku načasování vyhodnotit dvě nebo více karet

akcí nebo jiných schopností, měli by se hráči k určení správného pořadí vyhodnocení řídit pravidly uvedenými na straně 2.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: akce součástí, politika, schopnosti, stavová fáze

26 KARTY CÍLŮ

Hráči si mohou započítat cíle k získání vítězných bodů.

- 26.1 Existují dva typy karet cílů: veřejné cíle a tajné cíle.
 - Všechny veřejné cíle mají rubové strany karet označené „I“ nebo „II“, všechny ostatní cíle jsou tajné cíle.
 - 26.2 Všechny karty cílů mají vyznačený počet vítězných bodů, které hráč získá jejich splněním.
 - 26.3 Všechny karty cílů mají vyznačenou fázi, ve které si může hráč tento cíl započítat – buď stavovou fází, nebo fází akcí.
 - 26.4 Všechny karty cílů popisují požadavky, které musí hráč splňovat k započtení tohoto cíle.
 - 26.5 Pokud hráč splňuje požadavky popsané na kartě cíle, může si tento cíl započítat při dodržení načasování uvedeného na kartě, buď během stavové fáze, nebo fáze akcí.
 - Pokud si chce hráč započítat cíl během stavové fáze, musí splňovat požadavky této karty při kroku „Zápočet cílů“ stavové fáze, aby si tento cíl mohl započítat.
 - Pokud si chce hráč započítat cíl během fáze akcí, může tak učinit kdykoli v průběhu této fáze.
 - 26.6 Hráč si může během každé stavové fáze započítat nejvýše jeden veřejný a jeden tajný cíl.
 - 26.7 Hráč si může započítat libovolný počet cílů v průběhu tahu při fázi akcí, nicméně si může započítat pouze jeden cíl během každého boje.
 - Hráč si může započítat cíl v průběhu jak vesmírného, tak pozemního boje během stejné taktické akce.
 - 26.8 Hráč si může každý cíl započítat v průběhu hry pouze jednou.
 - 26.9 Pokud cíl požaduje po hráči, aby zničil jednu nebo více jednotek, tyto jednotky mohou být zničeny přidělením zásahů, zahráním karet akcí, použitím technologie a množstvím dalších schopností, které využívají pojem „zničit“.
 - Vynucené odstranění hráčových jednotek z herního plánu, způsobené snížením počtu žetonů rozkazů v jeho úseku flotily, se nepovažuje za zničení jednotek.
 - 26.10 Některé cíle si mohou hráči započítat po utracení zdrojů, vlivu nebo žetonů uvedených na kartě tohoto cíle. K zápočtu takového cíle musí hráč zaplatit udanou cenu v době uvedené na kartě.
- 26.11 VEŘEJNÉ CÍLE**
Veřejné cíle jsou cíle, které jsou odhalené všem hráčům.

26.12 Když si hráč započítá veřejný cíl, umístí na kartu tohoto cíle jeden ze svých žetonů kontroly. Poté posune svůj žeton kontroly na počítadle vítězných bodů o tolik polí, kolik je hodnota vyobrazená na kartě cíle.

26.13 Při každé hře je k dispozici pět karet veřejných cílů I. etapy a pět II. etapy, které mluvčí v průběhu přípravy umístí lícem dolů poblíž počítadla vítězných bodů.

- Během přípravy odhalí mluvčí dvě karty cílů I. etapy. Ostatní karty cílů zůstávají lícem dolů.

26.14 Během každé stavové fáze odhalí mluvčí jednu lícem dolů otočenou kartu veřejného cíle.

- Mluvčí neodhaluje žádnou kartu cíle II. etapy, dokud nejsou odhaleny všechny karty cílů I. etapy.

26.15 Pokud musí mluvčí odhalit lícem dolů otočenou kartu veřejného cíle, ale všechny karty veřejných cílů jsou již odhaleny, hra ihned končí.

- Hráč s nejvíce vítěznými body je vítěz. Pokud má více hráčů stejný počet vítězných bodů, vítězí hráč, který je dříve na řadě podle pořadí iniciativy.

26.16 Hráč si nemůže započítat veřejný cíl, pokud nekontroluje všechny planety ve svém domovském systému.

26.17 TAJNÉ CÍLE

Tajný cíl je cíl, který patří pouze jednomu hráči a je skrytý před ostatními hráči až do doby, než je započítáný.

26.18 Když si chce hráč započítat tajný cíl, odhalí kartu tohoto cíle a umístí ji lícem vzhůru do své herní oblasti. Poté umístí jeden ze svých žetonů kontroly na kartu tohoto cíle a posune svůj žeton kontroly na počítadle vítězných bodů o tolik polí, kolik je hodnota vyobrazená na kartě cíle.

26.19 Hráč si může započítat pouze vlastní tajné cíle, nemůže si započítat tajné cíle odhalené ostatními hráči.

26.20 Každý hráč začíná hru s jedním tajným cílem.

26.21 Hráč může mít až **celkem tři** započítané a nezapočítané tajné cíle.

- Pokud si hráč vytáhne tajný cíl a měl by tak více než tři, musí vybrat jeden ze svých nezapočítaných tajných cílů a vrátit jej zpět do balíčku. Následně balíček tajných cílů zamíchá.

26.22 Hráč může získat tajné cíle vyhodnocením buď primární, nebo sekundární schopnosti karty strategie „Majestát“.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: majestát, stavová fáze, vítězné body



27 KONTROLA

Každý hráč začíná hru s kontrolou planet ve svém domovském systému. V průběhu hry získá hráč kontrolu nad dalšími planetami.

27.1 Když hráč získá kontrolu nad planetou, vezme si kartu planety příslušnou této planetě a umístí ji do své herní oblasti jako vyčerpanou.

- Pokud je hráč první, kdo tuto planetu kontroluje, vezme si kartu planety z balíčku karet planet.
- Pokud získá kontrolu nad planetou další hráč, vezme si kartu planety z herní oblasti předchozího hráče.

27.2 Hráč nemůže získat kontrolu nad planetou, kterou již kontroluje.

27.3 Pokud hráč kontroluje planetu, karta této planety zůstává v jeho herní oblasti do doby, než hráč kontrolu nad touto planetou ztratí.

27.4 Hráč může kontrolovat planetu, na které nejsou žádné jednotky. Hráč si takovou planetu označí umístěním žetonu kontroly na tuto planetu.

27.5 Hráč ztratí kontrolu nad planetou, pokud na této planetě nemá žádné své jednotky, zatímco jiný hráč ano. To neplatí během kroku „Invaze“ taktické akce.

- Hráč, který umístil jednotky na planetu, získá kontrolu nad touto planetou.
- Během kroku „Invaze“ taktické akce je kontrola nad planetou určena při kroku „Ustanovení kontroly“.

27.6 Hráč také může ztratit kontrolu nad planetou prostřednictvím některých herních účinků.

27.7 Pokud hráč ztratí kontrolu nad planetou obsahující jeho žeton kontroly, odebere tento žeton z této planety.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: planety, připojit, vyčerpané, invaze

28 LODĚ

Lodě jsou typ jednotek, mezi které patří transportéry, torpédoborce, bitevníky, křižníky, stíhače a bojová slunce. Každá rasa má také unikátní vlahkovou loď.

28.1 Lodě se vždy umísťují do oblasti vesmíru.

28.2 Hráč může mít v jednom systému nejvýše tolik lodí, kolik má žetonů rozkazů ve svém úseku flotily.

- Stíhače se nepočítají do limitu úseku flotily, ale do limitu kapacity lodí.

28.3 Lodě mohou mít libovolnou hodnotu následujících vlastností: cena, boj, dolet a kapacita. Tyto vlastnosti jsou uvedeny jak na kartách frakcí, tak na kartách technologií lodí.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: boj, cena, dolet, jednotky, kapacita, úsek flotily, vesmírný boj



29 MAJESTÁT (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Majestát“ dovoluje hráči započítat si vítězný bod a táhnout karty tajných cílů. Číslo pořadí iniciativy této karty je „8“.

- 29.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu strategie „Majestát“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 29.2 K vyhodnocení karty strategie „Majestát“ si aktivní hráč může započítat jeden veřejný cíl dle své volby, pokud splňuje požadavky popsané na kartě tohoto cíle. Poté, pokud kontroluje Mecatol Rex, si aktivní hráč připočítá jeden vítězný bod. Pokud Mecatol Rex nekontroluje, může si vytáhnout jednu kartu tajného cíle.
- 29.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Majestát“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby si vytáhl jednu kartu tajného cíle.
- 29.4 Pokud má hráč po tažení tajného cíle více než tři tajné cíle, musí zvolit jeden ze svých **nezapočítaných** tajných cílů a vrátit ho zpět do balíčku tajných cílů. Toto číslo zahrnuje jak karty tajných cílů v hráčově ruce, **tak i** jeho již započítané karty. Následně hráč balíček tajných cílů zamíchá.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karty cílů, karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce

30 MECATOL REX

Mecatol Rex je planeta umístěná při přípravě hry do středu galaxie.

- 30.1 Během přípravy hry je na Mecatol Rex umístěn žeton správce. Tento žeton zabraňuje hráči provést výsadek pozemních sil na planetu do doby, než utratí šest vlivů a tím tento žeton odstraní.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: žeton správce

31 MLHOVINA

Mlhovina je anomálie, která ovlivňuje pohyb a boj.

- 31.1 Loď se může přesunout pouze do mlhoviny, která je aktivní systém.
 - Loď se nemůže přesunout přes mlhovinu. To znamená, že loď se nemůže přesunout do a pryč z mlhoviny během jednoho pohybu.
- 31.2 Loď, která začíná krok „Pohyb“ taktické akce v mlhovině, má po celou dobu trvání tohoto kroku dolet „1“.
 - Ostatní schopnosti a účinky mohou toto číslo zvýšit.
- 31.3 Pokud se vesmírný boj odehrává v mlhovině, obrátce si v tomto boji přičíte +1 ke všem bojovým hodům svých lodí.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: anomálie

32 MLUVČÍ

Mluvčí je hráč, který má žeton mluvčího.

- 32.1 Během fáze strategie je mluvčí první hráč, který si volí kartu strategie.
- 32.2 Během fáze agendy mluvčí před každým hlasováním odhaluje vrchní karty agendy z balíčku agendy. Mluvčí vždy hlasuje jako poslední. V případě nerozhodného hlasování určuje, který výsledek bude vyhodnocen.
- 32.3 Během přípravy hry mluvčí připravuje karty cílů.
- 32.4 Během stavové fáze mluvčí odhalí kartu veřejného cíle.
- 32.5 Během přípravy hry získá žeton mluvčího náhodný hráč.
- 32.6 Pokud hráč během fáze akcí vyhodnotí kartu strategie „Politika“, zvolí jiného hráče, než je současný mluvčí. Ten získá žeton mluvčího.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, karty agendy, karty cílů, politika, strategická fáze

33 MODIFIKÁTORY

Modifikátor je číslo, kterým může schopnost zvýšit nebo snížit hodnotu vlastnosti jednotky nebo výsledku hodu kostkou.

- 33.1 Modifikátor je vždy uvozen slovy „přičti“ nebo „odečti“ následovanými číselnou hodnotou.
- 33.2 Hodnota modifikátoru se znaménkem „+“ je přičtena k pozměněné vlastnosti nebo výsledku hodu. Hodnota se znaménkem „-“ je odečtena od pozměněné vlastnosti nebo výsledku hodu.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: boj, cena, dolet

34 OBCHOD (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Obchod“ umožňuje hráčům získat zboží a doplnit suroviny. Číslo pořadí iniciativy této karty je „5“.

- 34.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu „Obchod“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty. K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Obchod“ vyhodnotí aktivní hráč popořadě následující účinky:
 - 34.2 **KROK 1** – Aktivní hráč získá 3 zboží.
 - 34.3 **KROK 2** – Aktivní hráč si doplní suroviny. Vezme si potřebný počet žetonů surovin tak, aby měl množství rovné hodnotě surovin uvedených na své kartě frakce. Poté tyto žetony umístí na příslušné pole na své kartě frakce.
 - Hráč nemůže mít více surovin než je hodnota uvedená na jeho kartě frakce.
 - 34.4 **KROK 3** – Aktivní hráč určí libovolný počet dalších hráčů.

Tito hráči mohou využít sekundární schopnost této karty bez utracení žetonů rozkazů.

- Tito hráči **musí** vyhodnotit sekundární schopnost této karty bez utracení žetonů rozkazů, jakmile aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost této karty.
- Tito hráči mohou využít sekundární schopnost pouze jednou, nemohou ji využít i utracením žetonů rozkazů.

34.5 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Obchod“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby si doplnil suroviny.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce, suroviny, zboží, žetony rozkazů

35 OBRÁNCE

V průběhu vesmírného nebo pozemního boje je obránce hráč, který není aktivní hráč.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, mlhovina, útočník, vesmírný boj

36 ODOLNOST (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Některé jednotky mají schopnost „Odolnost“. Bezprostředně před tím, než hráč rozdělí zásahy svým jednotkám, může využít schopnost „Odolnost“ libovolných jednotek v aktivním systému.

- 36.1 Za každou použitou schopnost „Odolnost“ může hráč zrušit jeden zásah způsobený jiným hráčem. Poté každou jednotku, která tuto schopnost použila, otočí na bok a tím označí, že je poškozená.
- 36.2 Poškozená jednotka nemůže znovu použít schopnost „Odolnost“, ostatní vlastnosti a schopnosti jednotky nejsou nijak ovlivněny a neliší se od nepoškozené jednotky.
- 36.3 Poškozená jednotka nemůže použít „Odolnost“ dokud není opravena, buď během stavové fáze, nebo jiným herním účinkem.
- 36.4 Jednotka může použít „Odolnost“ kdykoliv, kdy je jí způsobený zásah. To zahrnuje zásahy způsobené při boji a zásahy od schopností jednotek jako např. „Vesmírné dělo“.
- Jednotka může použít „Odolnost“ pouze pokud jí může být způsoben zásah. Hráč, například, nemůže použít „Odolnost“ bitevníku ke zrušení zásahů způsobených schopností „Palebná clona“.
- 36.5 „Odolnost“ nelze použít ke zrušení účinků, které přímo nařizují zničení jednotky.
- 36.6 „Neeuklidovské stínění“ frakce Letnevské baronství dovoluje letnevským jednotkám se schopností „Odolnost“ zrušit až dva zásahy namísto jednoho.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: pozemní boj, schopnosti, vesmírný boj

37 OMEZENÍ SOUČÁSTÍ

Pokud během hry dojdou některé druhy součástí, musí hráči dodržet následující pravidla:

- 37.1 **KOSTKY:** Kostky nejsou omezeny. Pokud hráč potřebuje hodit více kostkami, než je ve hře obsaženo, provede hráč všechny možné hody, následně si poznamená výsledky a může znovu házet dle potřeby.
- 37.2 **ŽETONY:** Žetony jsou omezeny množstvím obsaženým ve hře s těmito výjimkami:
- Žetony kontroly
 - Žetony zboží
 - Žetony stíhačů
 - Žetony pěchoty
- 37.3 Pokud dojdou některé z těchto žetonů, mohou hráči použít vhodnou náhradu, jako jsou mince nebo korálky.
- 37.4 **JEDNOTKY:** Jednotky jsou omezeny množstvím obsaženým ve hře s výjimkou stíhačů a pozemních sil.
- Pokud hráč při umístění jednotek nemá dostatečný počet jednotek ve svých zálohách, může odebrat jednotky z libovolného systému neobsahujícího jeho žeton rozkazu a umístit tyto jednotky do svých záloh. Poté může umístit jednotky, které odebral. Hráč nemůže tímto způsobem odebrat jednotky, pokud ihned poté nezačne umístit jednotky tohoto typu.
 - Pokud je to vhodné, může hráč při výrobě stíhačů nebo pěchoty použít žetony stíhačů nebo pěchoty ze zásob namísto plastových figurek. Tyto žetony musí být doprovázeny nejméně jednou plastovou figurkou daného typu. Hráč může kdykoliv vyměnit žetony stíhačů nebo pěchoty za příslušné plastové figurky.
- 37.5 **KARTY:** Když dojde balíček karet, hráči zamíchají odhazovací hromádku daných karet a lícem dolů vytvoří nový balíček karet.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: jednotky, výroba jednotek



38 OPAKOVANÉ HODY

Některé herní účinky mohou hráči nařídít, aby znovu hodil kostkami.

- 38.1 Pokud je kostkou hozeno znovu, nový výsledek se použije namísto původního.
- 38.2 Jedna schopnost nemůže být vícekrát použita k opakování hodu jednou kostkou, ale více schopností může být použito k opakování hodu jednou kostkou.
- 38.3 Opakovaný hod musí být proveden ihned po hodu kostkou ještě před vyhodnocením dalších hodů nebo schopností.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karty akcí, pozemní boj, schopnosti, vesmírný boj

39 PALEBNÁ CLONA (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Jednotka se schopností „Palebná clona“ může na začátku prvního kola vesmírného boje zničit protivníkovy stíhače. Během části „Palebná clona“ vesmírného boje provedou hráči následující kroky:

- 39.1 **KROK 1** – Každý hráč hodí kostkou za každou svou jednotku se schopností „Palebná clona“ v boji. To se nazývá hod na palebnou clonu. Zásah je způsoben každým hodem kostky, který je stejný nebo vyšší než hodnota palebné clony jednotky.
 - Pokud má jednotka schopnost „Palebná clona“, je tento údaj uvedený na kartě frakce a kartách technologií.
 - Schopnost „Palebná clona“ je zobrazena jako „Palebná clona X (Y)“. X je minimální hodnota hodu kostkou potřebná ke způsobení zásahu a Y je počet házených kostek.
 - Herní účinky, které opakují hody, mění jejich hodnoty nebo jinak ovlivňují bojové hody, nemají vliv na hody na palebnou clonu.
- 39.2 **KROK 2** – Každý hráč musí určit a zničit jeden ze svých stíhačů v aktivním systému za každý zásah způsobený protivníkovými hody na palebnou clonu.
 - Pokud by měl hráč rozdělit více zásahů, než má stíhačů v aktivním systému, nadbytečné zásahy nemají žádný účinek.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: vesmírný boj, zničení

40 PLANETÁRNÍ ŠTÍT (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Jednotky nemohou použít schopnost „Bombardování“ proti planetě, která obsahuje jednotku se schopností „Planetární štít“.

- 40.1 Schopnost „Planetární štít“ nechrání planetu před účinky technologie „Bakteriální zbraň X-89“.
- 40.2 Schopnost „Planetární štít“ zabraňuje hráči L1z1xu použít schopnost frakce „Zpustošení“.

- 40.3 Pokud je bojové slunce v systému s libovolným počtem jednotek se schopností „Planetární štít“ patřících jinému hráči, tyto jednotky se považují za jednotky bez schopnosti „Planetární štít“.

- Takto považované jednotky nemohou použít schopnost technologie „Obranná síť MAGEN“.
- Bojové slunce může použít svou schopnost „Bombardování“ proti planetám, které obsahují jednotky se schopností „Planetární štít“.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: bombardování

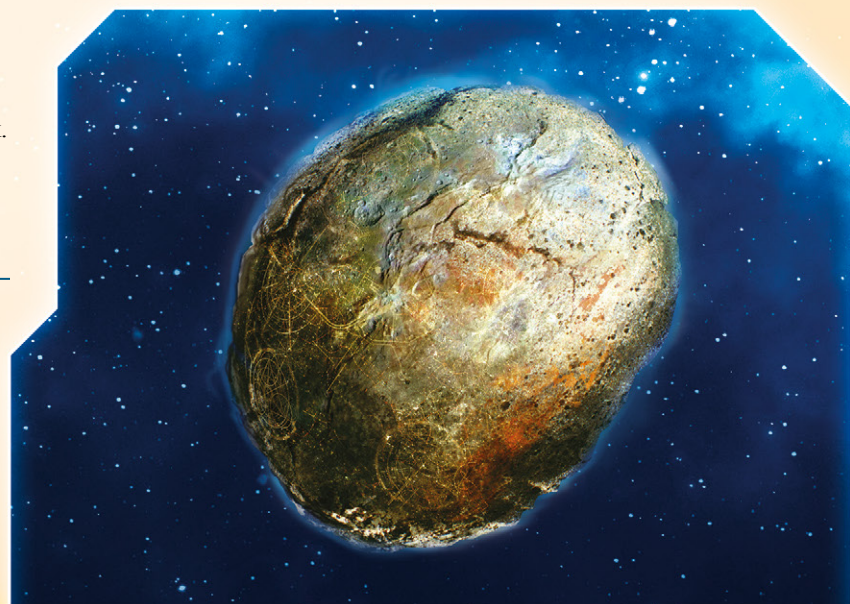
41 PLANETY

Planety hráčům poskytují zdroje a vliv. Planety jsou na dílcích systémů a každá má jméno, hodnotu zdrojů a hodnotu vlivu. Některé planety mají svou povahu.

- 41.1 Zdroje planety jsou udané žlutě ohraničenou hodnotou více vlevo a nahoře.
- 41.2 Vliv planety je udaný modře ohraničenou hodnotou více vpravo a dole.
- 41.3 Povaha planety nemá ve hře žádný vlastní význam, ale některé herní účinky na něj mohou odkazovat. Existují tři povahy planet: kulturní, průmyslová a nebezpečná.



- 41.4 Některé planety mají technologickou specializaci, která umožňuje vyčerpat tyto planety a tím naplnit předpoklady při výzkumu technologií.



41.5 KARTA PLANETY

Každá planeta má odpovídající kartu planety, která zobrazuje její jméno, hodnotu zdrojů, hodnotu vlivu a případně povahu, pokud planeta nějakou má. Pokud hráč kontroluje planetu, má její kartu umístěnou ve své herní oblasti.

41.6 Karta planety určuje její stav – připravený nebo vyčerpaný. Připravená planeta je otočená lícem vzhůru, vyčerpaná planeta je otočená lícem dolů.

41.7 Hráč může utratit zdroje a vliv připravené planety.

41.8 Hráč nemůže utratit zdroje a vliv vyčerpané planety.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dílky systémů, kontrola, připravená, technologie, vliv, vyčerpané, zdroje

42 POHYB

Hráč může pohybovat svou lodí při vyhodnocování taktické akce během fáze akcí. Kromě toho některé schopnosti mohou přesunout jednotky i mimo taktickou akci.

42.1 POHYB PŘI TAKTICKÉ AKCI

42.2 Většina lodí má na kartě frakce a kartách technologií uvedenou hodnotu „Dolet“. Tato hodnota udává vzdálenost, na jakou se loď může ze současného systému přesunout.

K vyhodnocení pohybu provedou hráči následující kroky:

42.3 **KROK 1 – POHYB LODÍ:** Hráč může přesunout libovolný počet svých lodí s dostatečným doletem do aktivního systému při dodržení následujících pravidel:

- Loď musí ukončit svůj pohyb v aktivním systému.
- Loď se nemůže přesunout přes systém, který obsahuje loď ovládané jiným hráčem.
- Loď **nemůže** začít svůj pohyb v neaktivním systému, který obsahuje žeton rozkazu její vlastní frakce.
- Loď se **může** přesunout přes systém, který obsahuje žeton rozkazu její vlastní frakce.
- Loď se **může** přesunout pryč z **aktivního systému** a zpět do tohoto systému, pokud má dostatečnou hodnotu doletu.
- Loď se musí pohybovat po trase tvořené sousedícími systémy. Počet systémů, do kterých loď vstoupí, nesmí přesáhnout její hodnotu doletu.

42.4 Pokud se loď s uvedenou hodnotou kapacity pohybuje, může přepravovat pozemní síly nebo stíhače.

42.5 Lodě aktivního hráče se pohybují současně.

42.6 **KROK 2 – ÚTOK VESMÍRNÝM DĚLEM:** Po kroku „Pohyb lodí“ mohou hráči využít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek v aktivním systému.

42.7 POHYB PŘI SCHOPNOSTECH

42.8 Pokud schopnost určí pohyb jednotky mimo kroku „Pohyb“

taktické akce, hráči se řídí pokyny této schopnosti. Dolet jednotky ani výše popsaná pravidla se na tyto případy nevztahují.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: aktivní systém, fáze akcí, kapacita, přeprava, taktická akce, vesmírné dělo

43 POLE ASTEROIDŮ

Pole asteroidů je anomálie, která ovlivňuje pohyb.

43.1 Loď se nemůže pohybovat přes nebo do pole asteroidů.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: anomálie

44 POLITIKA (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Politika“ umožňuje hráčům táhnout karty akcí. Kromě toho může aktivní hráč určit nového mluvčího a také se může podívat na některé karty v balíčku agendy. Číslo pořadí iniciativy této karty je „3“.

44.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu „Politika“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.

44.2 K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Politika“ vyhodnotí aktivní hráč popořadě následující účinky:

- i. Aktivní hráč určí libovolného hráče, který nemá žeton mluvčího. Může zvolit sám sebe, pokud nemá žeton mluvčího. Určený hráč umístí žeton mluvčího do své herní oblasti. Od teď bude mluvčí.
- ii. Aktivní hráč si vytáhne dvě karty akcí.
- iii. Aktivní hráč se může tajně podívat na dvě vrchní karty z balíčku agendy. Poté vrátí každou z těchto karet buď na vrch, nebo dospod balíčku. Pokud vrací obě karty na stejné místo balíčku, může je vrátit v libovolném pořadí.

44.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Politika“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby si vytáhl dvě karty akcí.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta strategie, karty agendy, karty akcí, mluvčí, pořadí iniciativy, strategická akce

45 POŘADÍ INICIATIVY

Pořadí iniciativy je pořadí, ve kterém hráč vyhodnocují kroky fáze akcí a stavové fáze.

45.1 Pořadí iniciativy je určené číslem iniciativy na kartě strategie.

45.2 Pořadí iniciativy začíná hráčem, který má na kartě strategie nejnižší číslo, a pokračuje hráčem, jehož karta strategie je další v číselném pořadí.

- Pro určení pořadí iniciativy se používají pouze karty vybrané hráči během strategické fáze. Karty strategií získané jiným způsobem jsou ignorovány.

- 45.3 Při hře tři nebo čtyř hráčů určuje pořadí iniciativy hráče pouze jeho karta strategie s nejnižším číslem.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze akcí, karta strategie, stavová fáze

46 POS (PLANETÁRNÍ OBRANNÝ SYSTÉM)

POS je budova, která dovoluje hráči bránit své území proti invazním silám.

- 46.1 Každá POS má schopnost „Vesmírné dělo“.
- 46.2 Hlavní způsob, jak mohou hráči získat jednotky POS, je vyhodnocení buď primární, nebo sekundární schopnosti karty strategie „Výstavba“.
- 46.3 Jednotky POS se umísťují na planety. Na každé planetě mohou být nejvýše **dvě** jednotky POS.
- 46.4 Pokud je hráčova jednotka POS na planetě, kde tento hráč nemá žádné pozemní síly a zároveň jsou na této planetě jednotky jiného hráče, je tato POS zničena.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: budovy, vesmírné dělo

47 POZEMNÍ BOJ

Pokud hráč během kroku „Invaze“ taktické akce určí pozemní síly k výsadbku na planetu, která obsahuje pozemní síly jiného hráče, tito hráči na této planetě vyhodnotí pozemní boj. K vyhodnocení pozemního boje hráči provedou následující kroky:

- 47.1 **KROK 1 – HODY KOSTKAMI:** Každý hráč hodí jednou kostkou za každou svou pozemní sílu, kterou má na planetě. To jsou bojové hody. Pokud při bojovém hodu padne hodnota stejná nebo vyšší, než je hodnota boje této jednotky, tento hod způsobí zásah.
- Pokud hodnota boje jednotky obsahuje dvě nebo více ikon salvy, hráč hodí tolika kostkami, kolik je těchto ikon salvy.
- 47.2 **KROK 2 – ROZDĚLENÍ ZÁSAHŮ:** Každý hráč musí zvolit a zničit jednu jednotku svých pozemních sil za každý zásah způsobený protivníkem.
- Když je jednotka zničena, hráč vlastnící tuto jednotku ji odstraní z herního plánu a umístí ji do svých záloh.
- 47.3 Pokud mají oba hráči po rozdělení zásahů stále na planetě pozemní síly, vyhodnotí nové kolo boje počínaje krokem „Hod kostkami“.
- 47.4 Boj končí ihned, jakmile na planetě zůstanou pozemní síly pouze jednoho hráče nebo nezůstanou žádné.
- Herní účinky „konec boje“ a „konec kola boje“ je stále třeba vyhodnotit.
 - Jakmile boj skončí, hráč s jednou nebo více jednotkami pozemních sil zbývajících na planetě je vítěz boje. Druhý hráč je poražený v boji.

- Pokud ani jednomu hráč nezůstanou žádné pozemní síly, neexistuje vítěz a boj končí nerozhodně.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, planety

48 POZEMNÍ SÍLY

Pozemní síly jsou typ jednotek. Všechny jednotky pěchoty ve hře jsou pozemní síly. Některé rasy mají jedinečné jednotky pěchoty.

- 48.1 Pozemní síly jsou vždy buď na planetě, nebo přepravovány lodí, která má uvedenou hodnotu kapacity.
- 48.2 Pozemní síly přepravovány lodí jsou umístěny v oblasti vesmíru systému spolu s lodí, která je přepravuje.
- 48.3 Počet pozemních sil, které může mít hráč na planetě, není omezen.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: jednotky, kapacita, kontrola, přeprava, žetony pěchoty

49 PROTIVNÍK

Hráčův protivník během boje je druhý hráč, který má buď na začátku vesmírného boje loď v systému, nebo pozemní síly na planetě na začátku pozemního boje.

- 49.1 Hráč, který v boji nemá žádné jednotky, není protivník. Tento hráč nemůže použít schopnosti ani být cílem schopností, které jsou určené k použití na protivníka.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, pozemní boj, vesmírný boj

50 PŘEPRAVA

Když se loď pohybuje, může přepravovat libovolnou kombinaci stíhačů a pozemních sil, ale jejich celkový počet nesmí přesáhnout hodnotu kapacity lodě.

- 50.1 Loď může naložit do přepravy stíhače a pozemní síly i v průběhu svého pohybu. Během taktické akce může loď naložit a přepravit jednotky z aktivního systému, ze systému, kde začíná svůj pohyb, a z každého systému, přes který se pohybuje.
- Tyto jednotky mohou být vyloženy pouze v aktivním systému.
- 50.2 Všechny jednotky, které loď přepravuje, se musí pohybovat spolu s lodí a zůstávají v oblasti vesmíru systému.
- 50.3 Stíhače a pozemní síly **nemohou** být naloženy v jiném systému s žetonem rozkazu jejich vlastní frakce, než v aktivním systému.
- 50.4 Hráč může vyložit pozemní síly na planetu v systému během kroku „Invaze“ taktické akce.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, kapacita, pohyb, taktická akce

51 PŘIPOJIT

Některé herní účinky nařizují hráči, aby připojil kartu ke kartě planety. Karta připojená ke kartě planety tuto kartu planety nějakým způsobem pozmění.

- 51.1 Aby hráč připojil takovou kartu ke kartě planety, zasune ji částečně pod kartu této planety.
- 51.2 Pokud hráč získá nebo ztratí kontrolu nad planetou, která má připojenou kartu s účinkem, tato připojená karta zůstává s touto planetou.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karty agendy, kontrola, planety

52 PŘIPRAVENÉ

Karty mají připravený stav, který znamená, že hráč může tyto karty vyčerpat nebo vyhodnotit jejich schopnosti.

- 52.1 Připravená karta je v hráčově herní oblasti umístěna lícem vzhůru, vyčerpaná karta lícem dolů.
- 52.2 Hráč může vyčerpat připravenou kartu planety, aby z této karty utratil uvedené zdroje nebo vliv.
- 52.3 Hráč může vyčerpat připravenou kartu technologie, aby mohl vyhodnotit účinky této karty.
 - Některé technologie mohou hráči přímo určit vyčerpání karty jako část ceny za využití schopnosti.
- 52.4 Pokud je karta vyčerpaná, hráč nemůže vyhodnotit schopnosti této karty nebo využít její zdroje a vliv až do doby, než je znovu připravená.
- 52.5 Během kroku „Přípravení karet“ každý hráč připraví své vyčerpané karty tím, že je otočí lícem vzhůru.
- 52.6 Když hráč provede strategickou akci, vyčerpá příslušnou kartu strategie.
 - Tato karta je připravena během stavové fáze.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: schopnosti, stavová fáze, vyčerpané

53 SCHOPNOSTI

Karty a karty frakcí mají schopnosti, které mohou hráči vyhodnotit a tím spustit různé účinky na hru.

- 53.1 Každá schopnost popisuje, kdy a jak ji může hráč vyhodnotit.
- 53.2 Pokud má karta více schopností, každá schopnost je uvedena jako samostatný odstavec.
- 53.3 Pokud schopnost obsahuje slovo „Akce“, musí hráč tuto schopnost vyhodnotit pomocí akce součástí v průběhu fáze akcí.
- 53.4 Pokud schopnost obsahuje slovo „nemůže“, je tento účinek absolutní.

53.5 Když hráč vyhodnocuje schopnost, musí tuto schopnost vyhodnotit v celém jejím rozsahu. Části schopnosti uvozené slovem „může“ jsou volitelné. Hráč se může rozhodnout tyto části schopnosti vyhodnotit nebo nevyhodnotit.

53.6 Schopnosti součástí, které zůstávají ve hře, jsou povinné, pokud nejsou uvozeny slovem „může“.

53.7 Pokud má schopnost více účinků oddělených slovem „a“, musí hráč vyhodnotit tolik účinků této schopnosti, kolik je možné. Nicméně pokud nemůže všechny účinky vyhodnotit, smí vyhodnotit pouze tolik účinků, kolik může.

53.8 CENA

53.9 Některé schopnosti mají udanou cenu, po které následuje účinek. Cena schopnosti je od jejího účinku oddělena slovy „aby“, „k“ nebo „pro“. Hráč nemůže vyhodnotit účinek schopnosti, pokud nemůže vyhodnotit cenu schopnosti.

53.10 Některé příklady cen schopností zahrnují utracení zdrojů, utracení zboží, utracení žetonů rozkazů, vyčerpání karet a aktivaci konkrétních systémů.

53.11 NAČASOVÁNÍ

53.12 Pokud načasování schopnosti používá slovo „předtím“ nebo „poté“, účinek schopnosti nastane bezprostředně před nebo ihned po popsání události načasování.

- Například pokud se má schopnost vyhodnotit „po zničení lodě“, musí být tato schopnost vyhodnocena ihned po zničení lodě, nikoliv později v daném tahu nebo kole.
- Po posledním kole boje se schopnosti s načasováním „po kole vesmírného boje“ a „po konci vesmírného boje“ vyhodnocují během stejného okamžiku načasování. Obdobně se na začátku prvního kola vesmírného boje ve stejném okamžiku načasování vyhodnocují schopnosti „na začátku vesmírného boje“ a „na začátku kola vesmírného boje“. Pořadí vyhodnocení těchto schopností se řídí pravidly uvedenými v části „Načasování“.

53.13 Pokud načasování schopnosti používá slovo „když“, účinek schopnosti nastane ihned po popsání události načasování.

- Tyto schopnosti obvykle nějakým způsobem pozměňují nebo nahrazují událost načasování.

53.14 Účinky, které se dějí „když“ nastane popsání události mají přednost před účinky, které se dějí „po“ popsání události.

53.15 Pokud schopnost používá slovo „poté“, musí hráč vyhodnotit účinek uvedený před „poté“ před tím, než vyhodnotí účinek uvedený za slovem „poté“.

53.16 Každá schopnost může být vyhodnocena jednou pro každý výskyt události načasování této schopnosti. Například pokud se schopnost vyhodnocuje „na začátku boje“, může být vyhodnocena na začátku každého boje.

53.17 PRAVIDLA HERNÍCH SOUČÁSTÍ

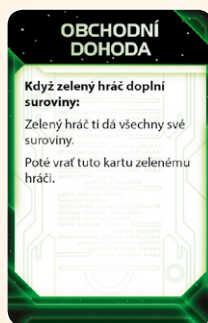
- 53.18 Úvodní odstavec každé schopnosti na kartě akce popisuje, kdy může hráč tuto schopnost vyhodnotit.
- 53.19 Úvodní odstavec většiny schopností popsaných na kartách směnek popisuje, kdy může hráč tyto schopnosti vyhodnotit.
- Některé směnky mají schopnosti, které se spouští ihned, jakmile hráč tuto kartu obdrží.
- 53.20 Schopnosti na kartách agendy odpovídají konkrétnímu výsledku. Hráči vyhodnocují tyto schopnosti během fáze agendy poté, co proběhlo hlasování o výsledku.
- 53.21 Každá frakce má své specifické schopnosti vyobrazené na kartě dané frakce. Vlajková loď každé frakce má jednu nebo více jedinečných schopností. Některé schopnosti poskytují hráčům trvalé účinky.
- 53.22 Některé jednotky mají schopnosti jednotek. Tyto schopnosti jsou uvedeny nad vlastnostmi jednotek na hráčově kartě frakce nebo na kartě vylepšení jednotky. Každá schopnost jednotky má svá zvláštní pravidla, která určují, kdy ji může hráč vyhodnotit. Tyto schopnosti jsou schopnosti jednotek:
- Palebná clona
 - Výroba
 - Bombardování
 - Vesmírné dělo
 - Planetární štít
 - Odolnost
- 53.23 Pokud je schopnost jednotky uvozena frázemi „tento systém“ nebo „tato planeta“, schopnost se vztahuje k systému, ve kterém se daná jednotka nachází.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karty akcí, karty strategií, směnky, technologie

54 SMĚNKY

Každý hráč začíná hru s jednou unikátní a čtyřmi běžnými kartami směnek, které může dát jiným hráčům.

- 54.1 Text každé směnky popisuje její načasování a účinek. Hráč může vyhodnotit libovolné karty směnek, které má, podle pokynů na těchto kartách.
- Zahrát kartu směnky **není** povinné, pokud není určeno jinak.
- 54.2 Hráč nemůže zahrát své vlastní směnky. Protože jsou směnky cenné pro ostatní hráče, mohou být obchodovány jako důležitý nástroj pro vyjednávání.
- 54.3 Směnky vrácené hráči mohou být vráceny až poté, co jsou jejich účinky plně vyhodnoceny.
- 54.4 Pokud je směnka vrácena hráči, může ji tento hráč znovu dát jinému hráči jako část budoucí transakce.



- Na neodhalenou směnku neúčinkuje její vlastní text a není vrácena, ani když jsou splněny její podmínky.
- 54.5 Při vyhodnocování transakce může hráč ze své ruky dát jinému hráči nejvýše jednu směnku, i když to je karta patřící původně jinému hráči.
- Směnky v herní oblasti nemohou být obchodovány.
- 54.6 Hráči by neměli ukazovat směnky, které mají v ruce.
- 54.7 Pokud je hráč vyřazen, všechny směnky v jeho barvě nebo jeho frakce se vrátí do krabice, včetně těch, které jsou v držení jiných hráčů.
- Směnky jiných hráčů se vrátí těmto hráčům.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: schopnosti, sousedé, transakce, vyřazení

55 SOUSEDÉ

Dva hráči jsou sousedé, pokud oba mají jednotku nebo kontrolovanou planetu ve stejném systému. Sousedé jsou také, pokud oba mají jednotku nebo kontrolovanou planetu v systémech, které spolu sousedí.

- 55.1 Hráč mohou se svými sousedy vyhodnocovat transakce.
- 55.2 Hráči jsou sousedé, pokud spolu systémy sousedí pomocí červí díry.
- 55.3 Hráči jsou sousedé s frakcí Duchové Creussu, pokud schopnost „Kvantové provázání“ této frakce způsobuje sousedství z pohledu hráče frakce Duchové Creussu.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: směnky, sousedé, transakce

56 SOUSEDSTVÍ

Dva dílky systémů jsou navzájem sousedící, pokud se vzájemně dotýkají hranami dílků.

- 56.1 Systém obsahující červí díru je považován za sousedící se systémem obsahujícím stejnou červí díru.
- 56.2 Jednotka nebo planeta je sousedící se všemi dílky systémů, které sousedí se systémem, ve kterém se tato jednotka nebo planeta nachází.
- Systém nemůže být sousedící sám se sebou.
- 56.3 Planeta se považuje za sousedící se systémem, ve kterém se tato planeta nachází.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: červí díry, pohyb, sousedé

57 STAVOVÁ FÁZE

Během stavové fáze hráči započítávají cíle a připravují se na další herní kolo. K vyhodnocení stavové fáze provedou hráči následující kroky:

- 57.1 **KROK I – ZÁPOČET CÍLŮ:** Každý hráč si může, dle pořadí iniciativy, započítat až jeden veřejný a jeden tajný cíl, které mohou být splněny během stavové fáze. K započtení cíle musí

hráč splňovat požadavky uvedené na kartě cíle. Pokud je hráč splňuje, získá vyobrazený počet vítězných bodů.

- 57.2 **KROK 2 – ODHALENÍ VEŘEJNÝCH CÍLŮ:** Mluvčí odhalí veřejný cíl otočením jeho karty licem vzhůru.
- Mluvčí nemůže odhalit cíl II. etapy dokud nejsou odhaleny všechny cíle I. etapy.
 - Hra končí, jakmile na začátku tohoto kroku nejsou žádné neodhalené cíle.

- 57.3 **KROK 3 – TAŽENÍ KARET AKCÍ:** Podle pořadí iniciativy si každý hráč vytáhne jednu kartu akce.

- 57.4 **KROK 4 – ODSTRANĚNÍ ŽETONŮ ROZKAZŮ:** Všichni hráči odstraní všechny své žetony rozkazů z herního plánu a vrátí je do svých záloh.

- 57.5 **KROK 5 – ZÍSKÁNÍ A ROZDĚLENÍ ŽETONŮ ROZKAZŮ:** Každý hráč si vezme dva žetony rozkazů ze svých záloh. Poté může všechny žetony, včetně dvou právě získaných, znovu přerozdělit mezi jednotlivé úseky na velitelském centru.

- Hráči by neměli zapomenout zkontrolovat množství lodí v jednotlivých systémech poté, co sníží počet žetonů v úseku flotily.
- Tento krok lze obvykle provádět současně, ale pokud by nastal konflikt načasování, rozhoduje pořadí iniciativy.

- 57.6 **KROK 6 – PŘIPRAVENÍ KARET:** Každý hráč připraví všechny své vyčerpané karty, včetně karet strategií.

- 57.7 **KROK 7 – OPRAVA JEDNOTEK:** Hráči opraví své poškozené jednotky se schopností „Odolnost“ tím, že je otočí do vzpřímené polohy.

- 57.8 **KROK 8 – VRÁCENÍ KARET STRATEGIÍ:** Všichni hráči vrátí své karty strategií do společné herní oblasti. Pokud některý hráč odstraní žeton správce z Mecatolu Rex, hra pokračuje fází agendy. V opačném případě začíná strategickou fází nové herní kolo.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, herní kolo, karta strategie, karty akcí, karty cílů, odolnost, připravená, strategická fáze, žetony rozkazů, žeton správce

58 STRATEGICKÁ AKCE

Během fáze akcí může aktivní hráč provést strategickou akci, aby vyhodnotil primární schopnost své karty strategie.

- 58.1 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost své karty strategie, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může vyhodnotit sekundární schopnost této karty strategie.
- Hráči nemusí vyhodnotit sekundární schopnost karty strategie aktivního hráče.
- 58.2 Jakmile dostanou všichni hráči příležitost vyhodnotit sekundární schopnost karty strategie, aktivní hráč ji vyčerpá otočením licem

dolů. To znamená, že ji v tomto kole již nemůže znovu použít a že ve svých dalších tazích může vynechat.

- Při hře tří nebo čtyř hráčů musí hráči vyhodnotit obě své karty strategií před tím, než mohou vynechat.

- 58.3 Pokud hráč vyhodnocuje primární nebo sekundární schopnost karty strategie, vyhodnocuje jednotlivé účinky v pořadí od shora dolů.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze akcí, karta strategie, karty cílů, vítězné body

59 STRATEGICKÁ FÁZE

Během strategické fáze si hráči volí karty strategií, které použijí v tomto herním kole.

K vyhodnocení strategické fáze provedou hráči následující kroky:

- 59.1 **KROK 1 –** Počínaje mluvčím a následně ve směru hodinových ručiček si každý zvolí jednu kartu strategie ze společné herní oblasti a umístí ji licem vzhůru do své herní oblasti.
- Pokud si hráč zvolí kartu, na které jsou umístěné žetony zboží, toto zboží získá.
 - Hráč si nemůže vzít kartu strategie, kterou už si v této strategické fázi zvolil jiný hráč.
 - Při hře tří nebo čtyř hráčů si každý hráč zvolí druhou kartu strategie. Jakmile poslední hráč získá svou první kartu strategie, počínaje mluvčím a následně ve směru hodinových ručiček si každý hráč zvolí druhou kartu strategie.
- 59.2 **KROK 2 –** Mluvčí umístí jeden žeton zboží ze zásob na každou nezvolenou kartu strategie.
- Při hře čtyř hráčů jsou zvoleny všechny karty strategií, takže není třeba umísťovat žádné žetony zboží.

Následně hra pokračuje do fáze akcí.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: herní kolo, karta strategie, mluvčí, zboží

60 SUPERNOVA

Supernova je anomálie, která ovlivňuje pohyb.

- 60.1 Loď se nemůže přesunout přes nebo do supernovy.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: anomálie, pohyb

61 SUROVINY

Suroviny představují materiál, kterého má každá frakce dostatek, ale je žádaný ostatními frakcemi. Suroviny nemají žádné vlastní herní účinky, ale lze je převést na zboží, pokud jsou dány nebo přijaty od jiného hráče.



- 61.1 Suroviny a zboží jsou představovány opačnými stranami stejných žetonů.

- 61.2 Hodnota surovin na hráčově kartě frakce určuje nejvyšší množství surovin, které hráč může mít.
- 61.3 Pokud herní účinek určuje hráči, aby si doplnil suroviny, tento hráč si vezme potřebný počet žetonů tak, aby měl tolik surovin, kolik udává hodnota na jeho kartě frakce. Poté tyto žetony umístí stranou surovin vzhůru na pole surovin na své kartě frakce.
- 61.4 Když hráč doplňuje suroviny, vezme si potřebné žetony surovin ze zásob.
- 61.5 Hráči mohou směňovat suroviny podle pravidel pro transakce. Když hráč obdrží suroviny od jiného hráče, převede je na zboží. Žetony, které obdržel, umístí do skladu zboží na svém velitelském centru stranou zboží nahoru.
- Tyto žetony již nadále nejsou suroviny, ale žetony zboží.
 - Hráč může směnit žetony surovin před vyhodnocením účinku, který mu dovoluje si suroviny doplnit.
- 61.6 Každý herní účinek, který určuje hráči dát suroviny jinému hráči, způsobí, že se tyto suroviny převedou na zboží.
- 61.7 Hráč nemůže utratit suroviny, může je pouze směnit při transakci.
- 61.8 Žetony surovin jsou v hodnotách jedna a tři. Hráč může tyto žetony různých hodnot zaměňovat dle potřeby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dohody, transakce, zboží

62 TAKTICKÁ AKCE

Taktická akce je hlavní způsob, jak hráči vyrábí jednotky, pohybují loděmi a rozšiřují svá panství napříč galaxií. K provedení taktické akce postupuje aktivní hráč v těchto krocích:

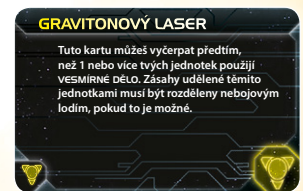
- 62.1 **KROK 1 – AKTIVACE:** Aktivní hráč musí aktivovat systém, který neobsahuje žádný z jeho žetonů rozkazů.
- K aktivaci systému umístí aktivní hráč do tohoto systému jeden žeton ze svého úseku taktiky. Tento systém je aktivní systém.
 - Žeton rozkazu jiného hráče nebrání aktivnímu hráči v aktivaci systému.
- 62.2 **KROK 2 – POHYB:** Aktivní hráč může přesunout jakýkoliv počet lodí s dostatečným doletem z libovolných systémů neobsahujících jeho žetony rozkazů do aktivního systému při dodržení pravidel pro pohyb.
- Lodě s uvedenou hodnotou kapacity mohou při pohybu přepravovat pozemní síly a stíhače.
 - Hráč se může rozhodnout žádnými loděmi nepohybovat.
 - Po kroku „Pohyb lodí“ mohou všichni hráči využít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek v aktivním systému.

- 62.3 **KROK 3 – VESMÍRNÝ BOJ:** Pokud mají v aktivním systému lodě dva hráči, musí vyhodnotit vesmírný boj.
- Pokud má v systému lodě pouze aktivní hráč, tento krok přeskočí.
- 62.4 **KROK 4 – INVAZE:** Aktivní hráč může použít schopnost „Bombardování“, určit jednotky k výsadku na planety a vyhodnotit pozemní boj proti jednotkám jiného hráče.
- 62.5 **KROK 5 – VÝROBA:** Aktivní hráč může použít schopnost „Výroba“ svých jednotek v aktivním systému.
- To může aktivní hráč provést, i když během této taktické akce neprovedl pohyb jednotkami nebo výsadek pozemních sil.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: aktivní systém, bombardování, fáze akcí, invaze, palebná clona, pohyb, pozemní boj, přeprava, velitelské centrum, vesmírné dělo, vesmírný boj, výroba jednotek

63 TECHNOLOGIE

Karty technologií umožňují hráčům vylepšit jednotky a získat silné schopnosti.



- 63.1 Hráč umístí získané karty technologií lícem vzhůru poblíž své karty frakce. Po dobu trvání hry hráč tyto karty **vlastní** a může používat jejich schopnosti.
- 63.2 Hráč nevlastní karty technologií v svém balíčku technologií.
- 63.3 Hráč může získat karty technologií ze svého balíčku technologií pomocí výzkumu technologií.
- Primární i sekundární schopnost karty strategie „Technologie“ umožňují hráčům provést výzkum technologie.
- 63.4 Všechny karty technologií, které hráč nezískal, zůstávají v balíčku technologií. Hráč si může balíček technologií kdykoliv prohlédnout.
- 63.5 Pokud herní účinek nařizuje hráči **získat** technologii, nemusí provádět výzkum. Hráč si vezme příslušnou kartu z balíčku technologií a umístí do své herní oblasti, ignorující její předpoklady.
- 63.6 Některé technologie jsou vylepšení jednotek. Vylepšení jednotek má shodné názvy jako jednotky na hráčově kartě frakce.
- Hráč umístí každé získané vylepšení jednotky lícem vzhůru na kartu frakce na místo příslušné jednotky se shodným názvem.
- 63.7 Všechny technologie, kromě vylepšení jednotek, mají v pravém dolním rohu a na rubové straně vyobrazený barevný symbol, který určuje barvu technologie.
- Barva technologie nemá žádný přímý účinek, nicméně každá hráčem vlastněná technologie může naplnit předpoklad dané barvy při výzkumu technologie.

- Vylepšení jednotek nemají určenou barvu a nenaplnují předpoklady výzkumu.
- Existují následující čtyři barvy technologií:



Biotická



Zbrojní



Pohonná



Kybernetická

63.8 Většina karet technologií má v levém dolním rohu vyobrazený sloupec barevných symbolů. Každý symbol v tomto sloupci je nezbytný předpoklad.

- Předpoklady technologie jsou udány počtem a barvou technologií, které hráč musí vlastnit, aby mohl provést výzkum této karty technologie.

63.9 VÝZKUM TECHNOLOGIÍ

Hráč může provést výzkum technologie vyhodnocením buď primární, nebo sekundární schopnosti karty strategie „Technologie“ během fáze akcí. Další herní účinky mohou také hráči umožnit provést výzkum technologie.

63.10 Při výzkumu technologie si hráč vezme kartu příslušné technologie z balíčku a umístí ji do své herní oblasti poblíž karty frakce.

- Hráč umístí každé získané vylepšení jednotky lícem vzhůru na kartu frakce na místo příslušné jednotky se shodným názvem.

63.11 Hráč nemůže provést výzkum jedinečné technologie frakce, která není příslušná jeho vlastní frakci.

63.12 Při výzkumu technologie musí hráč splnit všechny předpoklady této technologie. Ke splnění technologických předpokladů musí hráč vlastnit odpovídající technologii pro každý barevný symbol na kartě technologie, kterou si přeje vyzkoumat.

- Symboly předpokladů jsou vyobrazeny v levém dolním rohu karty.
- Technologie vylepšení jednotek nemají určenou barvu a nenaplnují předpoklady výzkumu.
- Hráč může využít některé schopnosti nebo technologické specializace, aby mohl některé předpoklady ignorovat.

63.13 TECHNOLOGICKÁ SPECIALIZACE

Technologická specializace je vyznačená symbolem na některých planetách.

63.14 Při výzkumu technologie může hráč vyčerpat svou kontrolovanou planetu s technologickou specializací a ignorovat jeden symbol daného typu na zkoumané kartě technologie.

63.15 Pokud je již karta planety vyčerpaná, nemůže být při výzkumu použita.

63.16 VALEFARSKÝ ASIMILÁTOR

Frakce Nekrovirus může využít svou schopnost frakce společně se svou technologií „Valefarský asimilátor“ k získání technologií vyzkoumaných jinými hráči, včetně vylepšení jednotek.



- 63.17 Základní jednotky uvedené na kartách frakcí nejsou technologie a nemohou být zvoleny jako cíl pro „Valefarský asimilátor“.
- 63.18 Pokud je vyřazen hráč, na jehož kartě technologie je umístěn žeton Valefarského asimilátoru, tato karta technologie není ze hry odstraněna, ale hráč Nekroviru si ji umístí do své herní oblasti.
- 63.19 Pokud je žeton Valefarského asimilátoru odebrán ze saarského vylepšení jednotky „Plovoucí továrna“, všechny vesmírné doky Nekroviru musí být umístěny na planety ve svých systémech kontrolovaných hráčem této frakce, nebo navráceny do jeho záloh.
- 63.20 Pokud je žeton Valefarského asimilátoru odebrán z vylepšení jednotky bojového slunce, ale hráč Nekroviru nevlastní vylepšení jednotky bojového slunce, všechna jeho bojová slunce jsou vrácena do jeho záloh.
- 63.21 Nekrovirus může vylepšovat své jednotky pomocí vylepšení jednotek stejného typu (např. „bitevník“ nebo „pěchota“), i když jejich jména nesouhlasí. Pokud Nekrovirus získá technologii vylepšení jednotky stejného typu jednotky, jejíž vylepšení už vlastní, je předchozí vylepšení jednotky odstraněno a hráč musí k jeho okopírování použít stejný žeton Valefarského asimilátoru, který použil k získání předchozí technologie vylepšení této jednotky.
- 63.22 Pokud je Valefarský asimilátor umístěný na technologii, barva a druh této technologie se započítávají do splnění cílů.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce, vyčerpané, zdroje, vylepšení jednotek, technologie (karta strategie), žetony rozkazů

64 TECHNOLOGIE (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Technologie“ umožňuje hráčům vyzkoumat nové technologie. Číslo pořadí iniciativy této karty je „7“.

- 64.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu „Technologie“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 64.2 K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Technologie“ provede aktivní hráč výzkum jedné technologie dle vlastní volby. Poté může utratit šest zdrojů a provést výzkum další technologie dle vlastní volby.
- 64.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Technologie“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit čtyři zdroje a jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby vyzkoumal jednu technologii dle vlastní volby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce, technologie, zdroje

65 TRANSAKCE

Transakce jsou způsob, jak mohou hráči vyměňovat suroviny, zboží a směnky.

- 65.1 Během svého tahu může aktivní hráč vyhodnotit až jednu transakci s každým ze svých sousedů.
- Hráč může vyhodnotit transakci kdykoliv během svého tahu, dokonce i v průběhu boje.
- 65.2 K vyhodnocení transakce může hráč dát libovolné množství zboží a surovin a nejvýše jednu směnku sousedovi výměnou za libovolné množství zboží a surovin a nejvýše jednu směnku.
- 65.3 Hráči mohou vyměňovat suroviny, zboží a směnky, ale nemohou vyměňovat žádné jiné typy karet nebo žetonů.
- Hacanské emiráty mohou také vyměňovat s jinými hráči karty akcí jako část transakce.
- 65.4 Transakce nemusí být rovnocenná. Hráči mohou vyměňovat součásti v různých hodnotách, případně mohou součásti dát, aniž by sami něco získali.
- Hráči musí souhlasit s podmínkami transakce ještě před výměnou jakýchkoliv součástí. Jakmile je výměna součástí provedena, transakci nelze vzít zpět.
- 65.5 Hráči mohou vyhodnotit transakci jako část dohody.
- 65.6 Během vyhodnocování **každé** ze dvou agend v průběhu fáze agendy může hráč provést jednu transakci s **každým** z ostatních hráčů, dokonce i v případě, že nejsou sousedé.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dohody, směnky, sousedé, suroviny, zboží

66 ÚSEK FLOTILY

Úsek flotily je část hráčova velitelského centra.

- 66.1 Množství žetonů rozkazů v hráčově úseku flotily určuje nejvyšší počet lodí (mimo stíhačů), které hráč může mít v každém systému.
- Jednotky, které jsou umístěny na planetách nebo jsou přepravovány loděmi s uvedenou kapacitou, se nepočítají do limitu hráčova úseku flotily.
- 66.2 Žetony rozkazů se do úseku flotily umísťují vyobrazenou siluetou lodí nahoru.
- 66.3 Pokud někdy počet hráčových lodí v některém systému překročí množství žetonů v jeho úseku flotily, hráč musí vybrat a zničit nadbytečné lodě v tomto systému.
- 66.4 Hráči žetony z tohoto úseku neutráci.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dílky systémů, lodě, velitelské centrum, žetony rozkazů

67 ÚTOČNÍK

Během boje je aktivní hráč útočník.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: invaze, obránce, vesmírný boj

68 VÁLEČNICTVÍ (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Válečnictví“ umožňuje hráčům odebrat žetony rozkazů z herního plánu a znovu rozdělit žetony rozkazů na velitelském centru. Číslo pořadí iniciativy této karty je „6“.

- 68.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu „Válečnictví“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 68.2 K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Válečnictví“ provede aktivní hráč popořadě následující kroky:
- 68.3 **KROK 1** – Aktivní hráč odebere libovolné ze svých žetonů rozkazů z herního plánu. Poté tyto žetony rozkazů umístí do jednoho z úseků na svém velitelském centru.
- 68.4 **KROK 2** – Aktivní hráč může přerozdělit žetony rozkazů mezi jednotlivými úseky na svém velitelském centru.
- 68.5 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Válečnictví“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie, aby vyhodnotil schopnost „Výroba“ jednoho vesmírného doku ve svém domovském systému.
 - Žeton rozkazu **neumístuje** do svého domovského systému.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze akcí, karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce, žetony rozkazů,

69 VEDENÍ (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Vedení“ umožňuje hráčům získat žetony rozkazů. Číslo pořadí iniciativy této karty je „1“.

- 69.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu „Vedení“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 69.2 K vyhodnocení primární schopnosti karty strategie „Vedení“ si aktivní hráč vezme tři žetony rozkazů. Poté může utratit libovolné množství svých vlivů, aby získal jeden žeton rozkazu za každé tři utracené vlivy.
- 69.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty „Vedení“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může utratit libovolné množství svých vlivů, aby získal jeden žeton rozkazu za každé tři utracené vlivy.
- 69.4 Když hráč získá žetony rozkazů, umístí každý z nich na velitelské centrum do úseku dle vlastní volby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce, velitelské centrum, vliv, žetony rozkazů

70 VELITELSKÉ CENTRUM

Velitelské centrum každého hráče obsahuje úsek strategie, úsek taktiky, úsek flotily, sklad zboží a rychlý přehled.



- 70.1 Hráč umístí žetony rozkazů do svých úseků. Tyto žetony rozkazů se používají k provádění strategických a taktických akcí a ke zvýšení počtu lodí, které hráč může mít v každém systému.
- 70.2 Hráč umístí žetony zboží do skladu zboží. Tyto žetony mohou být utraceny jako zdroje, vliv nebo k vyhodnocení některých herních účinků, které vyžadují zboží.
- 70.3 Hráči, kteří jsou se hrou dostatečně obeznámeni, mohou skrýt rychlý přehled tím, že jej zasunou pod svou kartu frakce.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: strategická akce, taktická akce, úsek flotily, zboží, žetony rozkazů

71 VESMÍRNÉ DĚLO (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Schopnost jednotky „Vesmírné dělo“ může být použita ve dvou různých částech taktické akce: po kroku „Pohyb lodí“ (útok vesmírným dělem) a během invaze (obrana vesmírným dělem).

- 71.1 Hráč **nemusí** být aktivní hráč, aby mohl použít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek.
- 71.2 **ÚTOK VESMÍRNÝM DĚLEM**
Během části „Pohyb lodí“ kroku „Pohyb“ při taktické akci může hráč vyhodnotit schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek provedením následujících kroků:
 - 71.3 **KROK 1** – Počínaje aktivním hráčem a následně ve směru hodinových ručiček může každý hráč použít „Vesmírné dělo“ všech svých jednotek v aktivním systému. Hráč si za každou jednotku hodí určeným počtem kostek. To jsou hody na vesmírné dělo. Zásah je způsoben každým hodem kostky, který je stejný nebo vyšší než hodnota vesmírného děla jednotky.
 - Pokud má jednotka schopnost „Vesmírné dělo“, je tento údaj uveden na kartě frakce a kartách technologií.
 - „Vesmírné dělo“ je uvedené jako „Vesmírné dělo X (Y)“. X je minimální hodnota hodu kostkou potřebná ke způsobení zásahu a Y je počet házených kostek. Ne všechny takové jednotky mají uvedenou hodnotu (Y). U takové jednotky se hází na vesmírné dělo jednou kostkou.
 - Pokud má hráč technologii „Dalekonosné dělo“, může použít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek POS, které jsou v systému sousedícím s aktivním systémem. Tyto zásahy jsou rozděleny mezi jednotky v aktivním systému.
 - Herní účinky, které opakují hody, mění jejich hodnoty nebo jinak ovlivňují bojové hody, nemají vliv na hody na vesmírné dělo.

71.4 Tuto schopnost lze využít, i když během kroku „Pohyb lodí“ nebyly žádné lodě přesunuty.

71.5 **KROK 2** – Aktivní hráč musí zvolit a zničit jednu ze svých lodí v aktivním systému za každý zásah způsobený jeho jednotkám.

- Pokud aktivní hráč použije schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek, určí hráče, který má lodě v aktivním systému. Tento hráč musí zvolit a zničit jednu ze svých lodí v aktivním systému za každý zásah způsobený hodem na vesmírné dělo.

71.6 OBRANA VESMÍRNÝM DĚLEM

Během invaze při taktické akci, jakmile jsou určeny pozemní síly k výsadbě na planety, mohou hráči (mimo aktivního hráče) vyhodnotit schopnost „Vesmírné dělo“ jednotek umístěných na těchto planetách provedením následujících kroků:

71.7 **KROK 1** – Každý hráč může použít schopnost „Vesmírné dělo“ každé své jednotky na napadené planetě. Hráč si za každou jednotku hodí určeným počtem kostek. To jsou hody na vesmírné dělo. Zásah je způsoben každým hodem kostky, který je stejný nebo vyšší než hodnota vesmírného děla jednotky.

- Pokud má jednotka schopnost „Vesmírné dělo“, je tento údaj uveden na kartě frakce a kartách technologií.
- „Vesmírné dělo“ je uvedené jako „Vesmírné dělo X (Y)“. X je minimální hodnota hodu kostkou potřebná ke způsobení zásahu a Y je počet házených kostek. Ne všechny takové jednotky mají uvedenou hodnotu (Y). U takové jednotky se hází na vesmírné dělo jednou kostkou.
- Herní účinky, které opakují hody, mění jejich hodnoty nebo jinak ovlivňují bojové hody, nemají vliv na hody na vesmírné dělo.
- Herní účinky, které umožňují použít vesmírné dělo proti lodím v sousedících systémech, nemají vliv na obranu vesmírným dělem.

71.8 **KROK 2** – Aktivní hráč musí zvolit a zničit jednu ze svých pozemních sil na planetě za každý zásah způsobený hodem na vesmírné dělo.

- Zásahy mohou být rozděleny pouze jednotkám, které byly vyloďeny na stejnou planetu, na které je jednotka využívající vesmírné dělo.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: aktivní systém, invaze, obránce, odolnost, pohyb, taktická akce, útočník, zničení

72 VESMÍRNÝ BOJ

Pokud mají po vyhodnocení kroku „Útok vesmírným dělem“ taktické akce v aktivním systému lodě dva hráči, musí vyhodnotit vesmírný boj.

72.1 Pokud má lodě v systému pouze aktivní hráč, krok „Vesmírný boj“ taktické akce přeskóčí a pokračuje ke kroku „Invaze“.

72.2 Pokud má schopnost uvedeno „před bojem“, lze ji využít bezprostředně před krokem „Palebná clona“.

Hráči vyhodnotí vesmírný boj v následujících krocích:

72.3 **KROK 1 – PALEBNÁ CLONA:** Při prvním kole vesmírného boje mohou hráči současně použít schopnost „Palebná clona“ svých libovolných jednotek v aktivním systému.

- Pokud po vyhodnocení tohoto kroku zůstanou v systému pouze lodě jednoho nebo žádného hráče, vesmírný boj ihned končí.
- Hráči mohou vyhodnotit schopnost „Palebná clona“ pouze v prvním kole boje.

72.4 **KROK 2 – OHLÁŠENÍ ÚSTUPU:** Každý hráč, počínaje obráncem, může ohlásit ústup.

- Ústup není okamžitý, jednotky se stáhnou až během kroku „Ústup“.
- Pokud obránce ohlásí ústup, útočník ohlásit ústup v tomto kole boje nemůže.
- Pokud si hráč přeje ustoupit s pozemními silami, které jsou na jím kontrolované planetě v aktivním systému, může v tomto kroku tyto jednotky umístit do oblasti vesmíru aktivního systému.

72.5 **KROK 3 – HODY KOSTKAMI:** Každý hráč hodí jednou kostkou za každou svou loď, kterou má v aktivním systému. To jsou bojové hody. Pokud při bojovém hodu padne hodnota stejná nebo vyšší, než je hodnota boje této jednotky, tento hod způsobí zásah.

- Pokud hodnota boje jednotky obsahuje dvě nebo více ikon salvy, hráč hodí tolika kostkami, kolik je těchto ikon salvy.
- Pokud má hráč v aktivním systému lodě s různými hodnotami boje, provede hody kostkami postupně.
 - Jako první by měl hodit všemi kostkami za jednotky s hodnotou boje „1“. Následně by měl hodit všemi kostkami za jednotky s hodnotou boje „2“, poté „3“ a tak dále, až hodí všemi kostkami za všechny jednotky.
 - Hráči by si měli poznamenat všechny zásahy, které jejich bojové hody způsobí. Celkový počet zásahů se rozdělí mezi lodě při kroku „Rozdělení zásahů“.
 - Pokud chce hráč použít schopnost, která umožňuje opakovat hod kostkou nebo hod kostkou ovlivňuje, musí tuto schopnost vyhodnotit ihned po tomto hodu kostkou. Například pokud hráč provede bojový hod za svůj bitevník, musí se rozhodnout, jestli chce provést opakovaný hod ještě před tím, než provede hod za svůj torpédoborec.
 - Během tohoto kroku provede útočník všechny své bojové hody dříve než obránce. Toto pořadí je důležité pro schopnosti umožňující hráči ovlivnit protivníkovy hody.

72.6 **KROK 4 – ROZDĚLENÍ ZÁSAHŮ:** Každý hráč musí vybrat a zničit jednu ze svých lodí v aktivním systému za každý zásah, který mu protivník způsobí.

- Před přiřazením zásahů mohou hráči využít schopnost „Odolnost“ svých jednotek a zásahy zrušit.
- Když je jednotka zničena, hráč vlastní tuto jednotku ji odstraní z herního plánu a umístí ji do svých záloh.

72.7 **KROK 5 – ÚSTUP:** Pokud hráč během prvního kroku kola boje ohlásí ústup, musí ustoupit.

- Pokud se hráč během kroku „Ohlášení ústupu“ rozhodne stáhnout, ale jeho protivník nemá v systému žádné zbývající lodě, vesmírný boj ihned končí a k ústupu nedojde.
- Při ústupu hráč odebere z boje všechny své lodě s uvedenou hodnotou doletu a přesune je do sousedícího systému. Stíhače a pozemní síly v aktivním systému, které se nemohou samy přesunout nebo být přepraveny, jsou zničeny.
- Systém, do kterého hráč ustupuje, musí obsahovat nejméně jednu hráčovu jednotku nebo jím kontrolovanou planetu (nebo obojí). Kromě toho tento systém nesmí obsahovat lodě jiného hráče.
- Po ústupu musí hráč umístit žeton rozkazu ze svých záloh do systému, do kterého ustoupil. Pokud tento systém již hráčův žeton rozkazu obsahuje, nemusí tam další žeton umíšťovat. Pokud hráč nemá v zálohách žádné žetony rozkazů, musí použít jeden žeton ze svého velitelského centra.

72.8 Pokud po kroku „Ústup“ mají oba hráči stále své lodě v aktivním systému, vyhodnotí další kolo vesmírného boje počínaje krokem „Ohlášení ústupu“.

72.9 Vesmírný boj končí ihned, jakmile zůstanou v aktivním systému lodě pouze jednoho hráče nebo nezůstanou lodě ani jednoho hráče.

- Herní účinky „konec boje“ a „konec kola boje“ je stále třeba vyhodnotit.

72.10 Jakmile boj skončí, hráč s jednou nebo více loděmi zbývajících v systému je vítěz boje. Druhý hráč je poražený. Pokud lodě nezůstanou žádnému hráči, je boj nerozhodný a nemá vítěze.

- Pokud má vítěz boje v oblasti vesmíru stíhače nebo pozemní síly nad limit kapacity svých lodí, musí určit a zničit tyto nadbytečné jednotky.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: kapacita, odolnost, protivník, přeprava, taktická akce, úsek flotily

73 VESMÍRNÝ DOK

Vesmírný dok je budova, která hráči umožňuje vyrábět jednotky.

73.1 Každý vesmírný dok má schopnost „Výroba“, která má určenou hodnotu, kolik jednotek může vyrobit.

73.2 Hlavní způsob, jak mohou hráči získat vesmírný dok, je

vyhodnocení buď primární, nebo sekundární schopnosti karty strategie „Výstavba“.

73.3 Vesmírný dok se umísťuje na planetu. Na každé planetě může být nejvýše **jeden** vesmírný dok.

73.4 Pokud je hráčův vesmírný dok na planetě, kde hráč nemá žádné vlastní pozemní síly, ale obsahující jednotky jiného hráče, je tento vesmírný dok zničený.

- Vesmírný dok „Plovoucí továrna“ frakce Saarské klany je zničený, pokud je blokován. To znamená, že tento vesmírný dok je v systému s loděmi jiného hráče a žádnou vlastní lodí Saarských klanů.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: budovy, výroba jednotek, výstavba

74 VÍTĚZNÉ BODY

Hráč, který jako první získá 10 vítězných bodů, vyhrává hru.

74.1 Hráči mohou získat vítězné body různými způsoby. Nejběžnější způsob, jak mohou hráči získat vítězné body, je zápočet cílů.

74.2 Hráči používají počítadlo vítězných bodů jako ukazatel počtu bodů, které získali.

- Pokud hráči použijí stranu počítadla se 14 poli, hra končí, jakmile některý hráč získá 14 vítězných bodů namísto 10.

74.3 Během přípravy hry umístí každý hráč jeden svůj žeton kontroly na pole „0“ počítadla.

74.4 Když hráč získá vítězné body, posune svůj žeton na počítadle o tolik polí, kolik vítězných bodů získal.

- Hráčův žeton kontroly musí být vždy umístěný na tom poli počítadla, které ukazuje přesný počet vítězných bodů, které hráč v průběhu hry získal. Hráč nemůže mít více než 10 vítězných bodů.

74.5 Pokud schopnost odkazuje na hráče s „nejvíce“ nebo „nejméně“ vítěznými body a zároveň je více hráčů s takovým počtem bodů, herní účinek platí pro všechny tyto hráče.

74.6 Pokud hráč získá vítězný bod díky zákonu a tento zákon je následně odhozen, hráč tento vítězný bod neztrácí.

74.7 Hra končí ihned, jakmile některý hráč získá 10 vítězných bodů. Pokud během fáze agendy nebo stavové fáze dosáhne 10 vítězných bodů více hráčů zároveň, vítězí hráč, který je v pořadí ve směru hodinových ručiček nejbližší po mluvčím.

74.8 Pokud hra skončí, protože mluvčí nemůže odhalit kartu cíle, vítězí hráč s nejvíce vítěznými body. Pokud má více hráčů stejný počet vítězných bodů, vítězí hráč, který je první v pořadí iniciativy.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karty agendy, karty cílů, majestát

75 VLIV

Vliv představuje politickou moc planety. Hráči utrací vliv k získání žetonů rozkazů použitím karty strategie „Vedení“. Hodnota vlivu planety je použita při hlasování během fáze agendy.

- 75.1 Hodnota vlivu planety (modře ohraničená) je uvedena na kartě planety a na dílku systému nejvíce vpravo.
- 75.2 Hráč může utratit vliv planety vyčerpáním karty této planety.
- 75.3 Hráč může utratit jedno zboží, jako by to byl jeden vliv.
- Hráči nemohou utratit zboží při hlasování během fáze agendy.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, vedení, vyčerpané

76 VYČERPANÉ

Některé karty mohou být vyčerpany. Hráč nemůže vyhodnotit schopnosti nebo využít zdroje a vliv vyčerpané karty.

- 76.1 Aby hráč kartu vyčerpal, otočí ji lícem dolů.
- 76.2 Během kroku „Přípravení karet“ stavové fáze každý hráč připraví své vyčerpané karty tím, že je otočí lícem vzhůru.
- 76.3 Hráč vyčerpá svou kartu planety k utracení **bud'** zdrojů, **nebo** vlivu této karty.
- 76.4 Schopnosti, včetně některých na kartách technologií, mohou hráči nařídit vyčerpat karty k vyhodnocení těchto schopností. Pokud je karta již vyčerpaná, nemůže být znovu vyčerpana.
- 76.5 Poté, co hráč provede strategickou akci, vyčerpá kartu strategie příslušnou této akci.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: planety, stavová fáze, vliv, zdroje

77 VYLEPŠENÍ JEDNOTEK

Vylepšení jednotky je typ karty technologie.

- 77.1 Vylepšení jednotky má shodný název jako jednotka na hráčově kartě frakce, ale je označené vyšší římskou číslicí. Například jednotka „Transportér I“ je vylepšena kartou technologie „Transportér II“.
- Frakce Nekrovirus může vylepšovat své jednotky jednotkami stejného typu (např. „bitevník“ nebo „pěchota“), i když jejich názvy nesouhlasí. Pokud Nekrovirus získá vylepšení jednotky stejného typu jednotky, jejíž vylepšení jednotky už má, předchozí vylepšení je novým nahrazeno a musí použít stejný žeton Valefarského asimilátoru, který použil k získání předchozího vylepšení jednotky.
- 77.2 Hráč umístí získané vylepšení jednotky lícem vzhůru na kartu frakce na místo příslušné jednotky se shodným názvem.
- 77.3 Bílá šipka u hodnoty vlastnosti na kartě frakce ukazuje, že tato vlastnost se změní, když je jednotka vylepšena.
- 77.4 Poté, co hráč získá kartu vylepšení jednotky, je každá jednotka odpovídající tomuto vylepšení jednotky považována, jako by měla vlastnosti a schopnosti udané na kartě tohoto vylepšení. Všechny předchozí vlastnosti, jako jsou ty udané na hráčově kartě frakce, jsou ignorovány.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: technologie

78 VÝROBA (SCHOPNOST JEDNOTKY)

Během kroku „Výroba“ taktické akce může hráč postupně vyhodnotit schopnost „Výroba“ všech svých jednotek v aktivním systému.

- 78.1 Schopnost „Výroba“ na kartě frakce je vždy doplněna hodnotou. Tato hodnota je nejvyšší počet jednotek, které tato jednotka může vyrobit.
- Pokud má aktivní hráč v aktivním systému současně více jednotek se schopností „Výroba“, může vyrobit tolik jednotek, kolik je celková hodnota výroby všech jeho jednotek v tomto systému.
 - Při výrobě stíhačů nebo pěchoty se každá jednotka počítá do limitu výroby samostatně.
 - Hráč se může rozhodnout vyrobit pouze jeden stíhač nebo jednu pěchotu namísto dvou, ale stále musí zaplatit plnou cenu.
- 78.2 Pokud hráč pomocí „Výroby“ vyrábí loď, musí je umístit do aktivního systému.
- Hodnota „Výroby“ arboreckého vesmírného doku nemůže být použita pro výrobu pěchoty, dokonce ani v případě, že hráč Arborecu ve stejném systému ovládá další jednotky se schopností „Výroba“.
- 78.3 Pokud hráč vyrábí pozemní síly, musí je umístit na planetu, na které se nachází jednotka, která použila schopnost „Výroba“.
- 78.4 Pokud hráč použije k výrobě pozemních sil schopnost „Výroba“ jednotky v oblasti vesmíru v systému, může tyto pozemní síly umístit do tohoto systému buď na jím kontrolovanou planetu, nebo do oblasti vesmíru.
- Pokud hráč umístí pozemní síly do oblasti vesmíru, nesmí překročit kapacitu svých lodí v tomto systému.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: blokáda, vesmírný dok, výroba jednotek

79 VÝROBA JEDNOTEK

Hlavní způsob jakým hráč vyrábí nové jednotky je vyhodnocení schopnosti „Výroba“ svých jednotek během taktické akce. Nicméně některé herní účinky mohou také umožnit vyrobit jednotky.

- 79.1 Každá jednotka, kterou hráč může vyrobit, má na své kartě frakce nebo kartě technologie uvedenou cenu. K výrobě jednotky musí hráč utratit stejné nebo vyšší množství zdrojů ze svých kontrolovaných planet, než je cena vyráběné jednotky.
- Utracené zdroje nad rámec ceny jednotky jsou ztraceny.
 - Pokud hráč vyrábí více jednotek současně, může nejprve sečíst ceny všech vyráběných jednotek a získat celkovou cenu před tím, než utratí zdroje.
- 79.2 Pokud je cena doplněna o dvě ikony (typicky u stíhačů a pozemních sil), hráč za udanou cenu vyrobí tyto jednotky dvě.

- Každá z těchto dvou jednotek se počítá samostatně do limitu jednotek, které může hráč vyrobit.
- Hráč se může rozhodnout vyrobit pouze jednu jednotku, nicméně musí stále zaplatit plnou cenu.

- 79.3 Pokud hráč vyrábí jednotky pomocí schopnosti „Výroba“ během taktické akce, musí se řídit pravidly této schopnosti, aby určil, kam v aktivním systému může tyto jednotky umístit.
- 79.4 Pokud hráč vyrábí jednotky díky schopnosti mimo taktickou akci, tato schopnost určí, kolik jednotek může hráč vyrobit a kam tyto jednotky může umístit.
- 79.5 Hráč je omezen počtem jednotek ve svých zálohách.
- Pokud hráč nemá dostatečný počet jednotek ve svých zálohách, může odebrat jednotky z libovolného systému neobsahujícího jeho žeton rozkazu a umístit tyto jednotky do svých záloh. Poté může vyrobit jednotky, které odebral. Hráč nemůže tímto způsobem odebrat jednotky, pokud ihned poté nezačne vyrábět jednotky tohoto typu.
 - Pokud je to vhodné, může hráč při výrobě stíhačů nebo pěchoty použít žetony stíhačů nebo pěchoty ze zásob namísto plastových figurek.
- 79.6 Hráč nemůže vyrábět lodě v systému, který obsahuje lodě jiného hráče, ale stále může vyrábět pozemní síly.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: blokáda, cena, taktická akce, vesmírný dok, výroba, žetony pěchoty, žetony stíhačů

80 VYŘAZENÍ

Hráč, který je vyřazen, již nadále není částí hry.

- 80.1 Hráč je vyřazen v případě, že splňuje **všechny** tři následující podmínky:
- Hráč nemá na herním plánu žádné pozemní síly.
 - Hráč nemá žádnou jednotku se schopností „Výroba“.
 - Hráč nekontroluje žádnou planetu.
- 80.2 Když je hráč vyřazen, vrátí do krabice součásti své frakce ve své barvě: všechny jednotky, žetony rozkazů, žetony kontroly, směnky, technologie, velitelské centrum, kartu frakce a zálohy.
- 80.3 Když je hráč vyřazen, všechny karty agendy, které vlastní, jsou odhozeny.
- 80.4 Když je hráč vyřazen, všechny jeho směnky se vrátí hráči s odpovídající barvou nebo frakcí.
- Směnky patřící barvě nebo frakci vyřazeného hráče se vrátí do krabice, i když je má jiný hráč.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: karta agendy, kontrola, pozemní síly, výroba, směnky

81 VÝSTAVBA (KARTA STRATEGIE)

Karta strategie „Výstavba“ dovoluje hráčům stavět budovy na planetách, které kontrolují. Číslo pořadí iniciativy této karty je „4“.

- 81.1 Pokud má aktivní hráč během fáze akcí kartu strategie „Výstavba“, může provést strategickou akci k vyhodnocení primární schopnosti této karty.
- 81.2 Aby aktivní hráč vyhodnotil primární schopnost karty strategie „Výstavba“, umístí jeden POS nebo jeden vesmírný dok na planetu, kterou kontroluje. Poté může umístit další POS na planetu, kterou kontroluje.
- Budovy mohou být umístěny na stejnou nebo různé planety.
 - Budovy mohou být umístěny do libovolného systému bez ohledu na to, zdali má hráč v tomto systému žeton rozkazu nebo ne.
- 81.3 Poté, co aktivní hráč vyhodnotí primární schopnost karty strategie „Výstavba“, každý z ostatních hráčů, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a následně ve směru hodinových ručiček, může do libovolného systému umístit jeden žeton rozkazu ze svého úseku strategie. Pokud již v tomto systému žeton rozkazu má, utracený žeton namísto toho vrátí do svých záloh. Poté umístí jeden POS nebo jeden vesmírný dok na planetu v tomto systému, kterou kontroluje.
- 81.4 Když hráč umísťuje POS nebo vesmírný dok s použitím karty strategie „Výstavba“, vezme si tento POS nebo vesmírný dok ze svých záloh.
- Pokud hráč nemá dostatečný počet jednotek ve svých zálohách, může odebrat jednotky z libovolného systému neobsahujícího jeho žeton rozkazu a umístit tyto jednotky do



svých záloh. Poté musí umístit tyto jednotky na herní plán podle pokynů účinku určujícího umístění těchto jednotek.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: budovy, karta strategie, pořadí iniciativy, strategická akce

82 ZÁLOHY

Hráčovy zálohy jsou jeho osobní zásoba jednotek a žetonů rozkazů, které nejsou na herním plánu či jinak využity.

82.1 Počet herních součástí v hráčových zálohách je omezený.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: jednotky, omezení součástí, žetony rozkazů

83 ZBOŽÍ

Zboží představuje obchodní sílu hráče a surové zdroje jeho planet.

83.1 Suroviny a zboží jsou představovány opačnými stranami stejných žetonů.

83.2 Když hráč získá zboží, vezme si žeton zboží ze zásob a umístí jej stranou zboží nahoru do skladu zboží na svém velitelském centru.

83.3 Hráč může utratit zboží kdykoliv v průběhu hry.

83.4 Hráč může utratit zboží jedním z následujících způsobů:

- Místo utracení jednoho zdroje.
- Místo utracení jednoho vlivu. Nicméně zboží nemůže být utráceno při hlasování během fáze agendy.
- K vyhodnocení účinku, který přímo požaduje utracení zboží.

83.5 Hráč může vyměnit zboží s jiným hráčem v rámci transakce.



83.6 Když hráč obdrží žetony surovin od jiného hráče, umístí je stranou zboží nahoru do svého skladu zboží.

- Tyto žetony již nadále nejsou suroviny, ale žetony zboží.

83.7 Žetony zboží jsou v hodnotách jedna a tři. Hráč může tyto žetony různých hodnot zaměňovat dle potřeby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: dohody, suroviny, transakce, vliv, zdroje

84 ZDROJE

Zdroje představují hodnotu materiálů a průmyslu planety. Mnoho herních účinků (např. výroba jednotek) vyžaduje, aby hráč utratil zdroje.

84.1 Zdroje planety jsou uvedeny jako žlutě ohraničená hodnota nejvíce vlevo na kartě planety a dílku systému.

84.2 Hráč může utratit zdroje planety vyčerpáním karty této planety.

84.3 Hráč může utratit jedno zboží, jako by to byl jeden zdroj.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: planety, vyčerpané, výroba jednotek, zboží

85 ZNIČENÍ

Různé herní účinky mohou způsobit zničení jednotky. Pokud je hráčova jednotka zničena, je odstraněna z herního plánu a vrácena do jeho záloh.

85.1 Když hráč rozděluje zásahy způsobené svým jednotkám, musí zvolit a zničit tolik svých jednotek, kolik zásahů bylo těmto jednotkám způsobeno.

85.2 Vynucené odstranění hráčových jednotek z herního plánu způsobené snížením počtu žetonů rozkazů v jeho úseku flotily se nepovažuje za zničení jednotek.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: bombardování, odolnost, palebná clona, vesmírné dělo, vesmírný boj

86 ŽETON SPRÁVCŮ

Žeton správce je na začátku každé hry umístěn na Mecatol Rex. Žeton představuje opatrovníky, kteří chrání sídlo říše až do doby, kdy zástupce některé z Velkých ras usedne na trůn.



86.1 Jednotky se mohou pohybovat do systému obsahujícího Mecatol Rex dle běžných pravidel, nicméně hráči nemohou provést výsadek pozemních sil na Mecatol Rex, dokud z něj není odstraněn žeton správce.

86.2 Před krokem invaze „Výsadek pozemních sil“ může aktivní hráč odstranit žeton správců z Mecatolu Rex tím, že utratí šest vlivů. Poté musí určit nejméně jednu jednotku pozemních sil k vylodění na planetu.

- Pokud hráč nemůže provést výsadek pozemních sil na Mecatol Rex, nemůže odstranit žeton správců.

86.3 Když hráč odstraní žeton správců z Mecatolu Rex, odebere ho z herního plánu a umístí ho do své herní oblasti. Poté si přičte jeden vítězný bod.

86.4 Poté, co hráč odstraní žeton správců z Mecatolu Rex, je do následujících herních kol přidána fáze agendy, včetně kola, ve kterém byl žeton správců odebrán z Mecatolu Rex.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: fáze agendy, vítězné body, vliv

87 ŽETONY PĚCHOTY

Žetony pěchoty slouží pro účely hry stejně jako plastové figurky pěchoty.



87.1 Hráč může při výrobě pěchoty použít žetony ze zásob namísto plastových figurek.

87.2 Hráč může kdykoliv vyměnit své plastové figurky pěchoty za žetony.

87.3 Pokud by měl hráč mít žetony pěchoty na planetě nebo v oblasti vesmíru systému, které neobsahují žádnou plastovou figurku pěchoty, musí nejméně jeden žeton pěchoty nahradit plastovou figurkou pěchoty.

- Pokud tento žeton nemůže nahradit, je tato jednotka zničena.

87.4 Žetony pěchoty jsou v hodnotách jedna a tři. Hráč může tyto žetony různých hodnot zaměňovat dle potřeby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: výroba jednotek, žetony stíhačů

88 ŽETONY ROZKAZŮ

Žetony rozkazů jsou prostředek, který hráči využívají k provádění akcí a rozšiřování svých flotil.



88.1 Hráč začíná hru s osmi žetony rozkazů na svém velitelském centru: třemi v úseku taktiky, třemi v úseku flotily a dvěma v úseku strategie.

- Žetony rozkazů se do úseků taktiky a strategie umísťují symbolem frakce nahoru.
- Žetony rozkazů se do úseku flotily umísťují siluetou lodi nahoru.

88.2 Když hráč získá žeton rozkazu, zvolí si, do kterého úseku na svém velitelském centru tento žeton umístí.

88.3 Hráč je omezen počtem žetonů rozkazů ve svých zálohách.

- Pokud by měl hráč získat žeton rozkazu, ale v jeho zálohách není žádný dostupný, tento žeton nemůže získat.
- Pokud by některý herní účinek nařídil hráči umístit na herní plán žeton rozkazu ze svých záloh, ale hráč nemá v zálohách žádný žeton k dispozici, musí vzít jeden žeton rozkazu z některého úseku na svém velitelském centru.

88.4 Během fáze akcí může hráč provést taktickou akci utracením žetonu rozkazu ze svého úseku taktiky. Tento žeton rozkazu umístí do systému.

88.5 Poté, co hráč během fáze akcí provede strategickou akci, mohou ostatní hráči vyhodnotit sekundární schopnost této karty strategie utracením žetonů rozkazů z vlastních úseků strategie.

- Hráč neutráčí žeton rozkazu při vyhodnocování sekundární schopnosti karty strategie „Vedení“.

88.6 Pokud by některý herní účinek hráči nařídil umístit žeton rozkazu do systému, ve kterém již žeton rozkazu má, namísto toho vrátí tento druhý žeton rozkazu do svých záloh.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: strategická akce, taktická akce, úsek flotily, vedení, zálohy

89 ŽETONY STÍHAČŮ

Žetony stíhačů slouží pro účely hry stejně jako plastové figurky stíhačů.



89.1 Hráč může při výrobě stíhačů použít žetony ze zásob namísto plastových figurek.

89.2 Hráč může kdykoliv vyměnit své plastové figurky stíhačů za žetony.

89.3 Pokud by měl hráč mít žetony stíhačů v systému neobsahujícím žádnou plastovou figurku stíhače, musí nejméně jeden žeton stíhače nahradit plastovou figurkou stíhače.

- Pokud tento žeton nemůže nahradit, je tato jednotka zničena.

89.4 Žetony stíhačů jsou v hodnotách jedna a tři. Hráč může tyto žetony různých hodnot zaměňovat dle potřeby.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA: výroba jednotek, žetony pěchoty

REJSTRÍK

Tento rejstřík odkazuje na čísla odstavců namísto stránek. Číslo uvedené za každým pojmem souhlasí s číslem souvisejícího odstavce v glosáři. Příslušné informace o pojmu lze nalézt v odstavci se stejným číslem nebo v odrážkovém seznamu pod tímto odstavcem.

A

akce
akce součástí, 1.0
strategická akce, 58.0
taktická akce, 62.0
akce součástí, 1.0
úplné vyhodnocení, 1.3
vyhodnocení, 1.2, 1.3
aktivace, 62.1
aktivní hráč, 2.0
aktivní systém, 3.0
aktivace, 3.1–3.3
trvání, 3.4
anomálie, 4.0
gravitační propast, 17.0
mlhovina, 31.0
pole asteroidů, 43.0
supernova, 60.0
typy, 4.2, 4.3

B

baličky
dojde, 37.5
bílé šipky, 77.3
blokáda, 5.0
boj, 6.0
ikony salvy, 72.5
obránce, 35.0
pozemní boj, 47.0
protivník, 49.0
útočník, 67.0
vesmírný boj, 72.0
bombardování, 7.0
hod na bombardování, 7.1
hodnoty, 7.1
opakované hody, 7.1
planetární štít, 40.0
rozdělení zásahů, 7.2
schopnost „Zpustošení“, 7.1
více planet, 7.1
vyhodnocení, 7.1, 7.2
budovy, 8.0
pohyb, 74.3
POS, 46.0
dalekonosné dělo, 10.2
počet na planetu, 8.5
umístění, 46.4
získání, 46.4
umístění, 8.1
vesmírný dok, 73.0
počet na planetu, 8.4
umístění, 73.3
získání, 73.2

C

cena 9.0
budovy, 9.3
pozemní síly, 9.2
schopnosti, 53.8
cíle, 26.10
vyčerpání, 76.4
stíhače, 9.2
vlastnost, 9.0
výroba jednotek, 79.1

Č

červí díry, 10.0
Creusští Duchové
červí díra delta, 10.4
sousedé, 55.3
dalekonosné dělo, 10.2
sousedé, 55.2
typy, 10.1

D

dítky systémů, 11.0
aktivace, 62.1
anomálie, 4.0
gravitační propast, 4.0
mlhovina, 4.0
pole asteroidů, 4.0
supernova, 4.0
herní plán, 19.0
planety, 41.0
rozpoznání, 11.1–11.4
dohody, 13.0
načasování, 13.1
nezávazná, 13.4
včetně transakcí, 13.1
závazná, 13.3
dolet, 14.0
doplnění surovin, 61.3, 61.4

F

fáze
fáze agendy, 15.0
fáze akcí, 16.0
stavová fáze, 57.0
strategická fáze, 59.0
fáze agendy, 15.0
druhá agenda, 15.3
hlasování, 15.5–15.16
odhalení agendy, 15.2
první agenda, 15.2
přidána do herního kola, 86.4
připravená planeta, 15.4
vyhodnocení, 15.2–15.4
vynechání v prvních částech hry, 15.1
fáze akcí, 16.0
akce součástí, 1.0
aktivní hráč, 2.1
pohyb, 49.0
pořadí iniciativy, 45.0
pořadí tahů, 16.0
strategická akce, 58.0
tahy hráčů, 16.1
taktická akce, 62.0
vynechání, 16.2–16.5

G

gravitační propast, 17.0
pohyb lodí, 17.1
zničení lodí, 17.2

H

herní kolo, 18.0
fáze agendy, 15.0
fáze akcí, 16.0
stavová fáze, 57.0
strategická fáze, 59.0
herní plán, 19.0
Creusští Duchové, 19.1
Mecatol Rex, 30.0
hlasování, 15.5
hlasování pro výsledek, 15.7, 15.8
hlasování při volbě, 15.9–15.11
shoda, 15.19
udělení dalších hlasů, 15.15
vyčerpání planet, 15.6
vyhlášení výsledku, 15.12
zabránění hlasování, 15.16
zboží, 15.13
zdržení se hlasování, 15.14
hlasování, 15.6–15.17
hody
bojový hod
pozemní boj, 47.1
hod na bombardování, 7.1

hod na palebnou clonu, 39.1
hod na vesmírné dělo
obrana vesmírným dělem, 71.6
hod na vesmírné dělo
útok vesmírným dělem, 71.2

hra čtyř hráčů
pořadí iniciativy, 45.3
vynechání, 16.4
výběr karty strategie, 59.1
hra tří hráčů
pořadí iniciativy, 45.3
vynechání, 16.4
výběr karty strategie, 59.1

I

invaze, 20.0
bombardování, 7.0
vyhodnocení, 20.1, 20.2
obrana vesmírným dělem, 71.6
vyhodnocení, 71.7, 71.8
pozemní boj, 47.0
vyhodnocení, 47.1
určení pozemních sil, 20.2
ustanovení kontroly, 20.5
vyhodnocení, 20.1–20.5

J

jednotky, 21.0
lodě, 28.0
opravení, 57.7
počet na systém, 28.2
umístění, 28.1
POS, 46.0
dalekonosné dělo, 10.2
počet na planetu, 8.5
umístění, 46.4
získání, 46.4
poškozené, 36.0–36.2
pozemní síly, 48.0
typy, 21.1
vesmírný dok, 73.0
počet na planetu, 8.4
umístění, 73.3
získání, 73.2
výroba, 79.0

K

kapacita, 22.0
kapacita systému, 22.2
nadbytečné jednotky, 22.3
omezení, 22.2
přeprava, 22.1
karta strategie „Diplomacie“, 12.0
primární schopnost, 12.1, 12.2
vyhodnocení, 12.2
sekundární schopnost
vyhodnocení, 12.3
karta strategie „Majestát“, 29.0
omezení tajných cílů, 29.4
primární schopnost, 29.1, 29.2
vyhodnocení, 29.2
sekundární schopnost, 29.3
vyhodnocení, 29.3
karta strategie „Obchod“, 34.0
doplnění surovin, 34.3
primární schopnost, 34.1
vyhodnocení, 34.2–34.4
sekundární schopnost, 34.3
vyhodnocení, 34.5
získání zboží, 34.2
karta strategie „Politika“, 44.0
primární schopnost, 44.1, 44.2
vyhodnocení, 44.2
sekundární schopnost, 44.3
vyhodnocení, 44.3

karta strategie „Technologie“, 64.0
primární schopnost, 64.1, 64.2
vyhodnocení, 64.2
sekundární schopnost, 64.3
vyhodnocení, 64.3
karta strategie „Válečnictví“, 69.0
primární schopnost, 69.1
vyhodnocení, 69.2–69.4
přerozdělení žetonů, 69.4
sekundární schopnost, 69.5
vyhodnocení, 69.5
žetony rozkazů, 69.3
karta strategie „Vedení“, 69.0
primární schopnost, 69.1
vyhodnocení, 69.1, 69.2
sekundární schopnost, 69.3
vyhodnocení, 69.3
žetony rozkazů, 69.4
karta strategie „Výstavba“, 81.0
primární schopnost, 81.1, 81.2
vyhodnocení, 81.2
sekundární schopnost, 81.3
vyhodnocení, 81.3
umístění budovy, 81.4

karty

karty agendy, 23.0
karty akcí, 25.0
karty cílů, 26.0
karty planet, 41.5
karty strategií, 24.0
diplomacie, 12.0
vedení, 69.0
výstavba, 81.0
karty technologií, 63.0
směnky, 54.0
karty agendy, 23.0
fáze agendy, 15.0
hlasování, 15.5
nařízení, 23.7, 23.8
vyhodnocení, 23.8
typy, 23.1
vyhodnocení, 15.2
výsledky, 15.17
zákony, 23.2–23.6
připojit, 51.0
vlastnictví, 23.4
vyhodnocení výsledku „Pro“, 23.3
vyhodnocení výsledku „Proti“, 23.6
karty cílů, 26.0
načasování, 26.3
požadavky, 26.4
tajné cíle, 26.17
omezení, 26.21
získání, 26.20, 26.21
typy, 26.1
veřejné cíle, 26.11
kontrola domovského systému, 26.16
nemůže odhalit, 26.15
odhalení, 26.14
organizace, 26.13–26.15
zápočet, 26.12
vitězné body, 26.2
zápočet
obecné, 26.5–26.8
omezení, 26.6–26.8
tajné cíle, 26.18, 26.19
veřejné cíle, 26.12
karty frakcí
akce součástí, 1.1
bílé šipky, 77.3
boj, 6.0
cena, 9.0

dolet, 14.0
kapacita, 22.0
suroviny, 61.2
karty planet, 41.5
kontrola, 41.5
připojit, 51.1, 51.2
připravené, 41.6
vyčerpání, 41.6
karty strategií, 24.0
čísla iniciativy, 24.5, 24.6
karta strategie „Diplomacie“, 12.0
karta strategie „Majestát“, 29.0
karta strategie „Obchod“, 34.0
karta strategie „Politika“, 44.0
karta strategie „Technologie“, 64.0
karta strategie „Válečnictví“, 69.0
karta strategie „Vedení“, 69.0
karta strategie „Výstavba“, 81.0
primární schopnost, 24.7
připravené, 24.2
sekundární schopnost, 24.7
umístění, 24.8
výběr, 24.1
vyčerpání, 24.2
karty technologií, 63.0
akce součástí, 1.1
barvy, 63.7
boj, 6.0
cena, 9.0
dolet, 14.0
kapacita, 22.0
předpoklady, 63.8
vlastnictví karty, 63.1, 63.2
vylepšení jednotky, 63.6
výzkum technologií, 63.9–63.12
tech. specializace, 63.13
získání karet, 63.3–63.5
kolo, 18.0
konec hry, 74.7, 74.8
nemůže odhalit cíl, 26.15
kontrola, 27.0
označení kontroly, 27.3
získání kontroly, 27.1, 27.2
ztráta kontroly, 27.5–27.7
kostky
bojový hod
pozemní boj, 47.1
hod na bombardování, 7.1
hod na palebnou clonu, 39.1
hod na vesmírné dělo
obrana vesmírným dělem, 71.6
útok vesmírným dělem, 71.2
omezení součástí, 37.1
opakované hody, 38.0
načasování opakovaných hodů, 38.3
více opakovaných hodů, 38.2
výsledky opakovaných hodů, 38.1
kulturní planeta, 41.3

L

lodě, 28.0
počet na systém, 28.2
umístění, 28.1
vlastnosti, 28.3

M

Mecatol Rex, 30.0
mlhovina, 31.0
obránce, 35.0
pohyb lodí, 31.1, 31.2
mluvčí, 32.0
shoda při hlasování, 15.19
veřejné cíle

- nemůže odhalit, 26.16
- odhalení, 26.14
- organizace, 26.13
- modifikátory, 33.0
- pohyb
 - gravitační propast, 17.1
 - vesmírný boj
 - zápis, 33.1, 33.2
 - mlhovina, 31.3
- N**
 - nařízení, 23.7, 23.8
 - vyhodnocení, 23.8
 - nebezpečná planeta, 41.3
- O**
 - obrana vesmírným dělem
 - hod na vesmírné dělo, 71.7
 - obránce, 35.0
 - odolnost, 36.0
 - načasování, 36.4
 - poškozené jednotky, 36.1–36.3
 - vyhodnocení, 36.1
 - zničený, 36.5
 - zrušení zásahů, 36.1
 - omezení součástí, 37.0
 - jednotky, 37.4
 - karty, 37.5
 - kostky, 37.1
 - žetony, 37.2
 - opakované hody, 38.0
 - načasování, 38.3
 - více opakovaných hodů, 38.2
 - výsledky, 38.1
 - oprava, 57.7
- P**
 - palebná clona, 39.0
 - hod na palebnou clonu, 39.1
 - hodnota, 39.1
 - opakované hody, 39.1
 - rozdělení zásahů, 39.2
 - vyhodnocení, 39.1, 39.2
 - pěchota, 48.0
 - žetony pěchoty, 87.0
 - planetární štít, 40.0
 - bakteriální zbraň X-89, 40.1
 - bojová slunce, 40.3
 - schopnost „Zpustošení“, 40.2
 - planety, 41.0
 - povahy, 41.3
 - technologická specializace, 41.4
 - vliv, 41.2
 - utracení, 41.7
 - zdroje, 41.1
 - zdroje, 84.0
 - utracení, 41.8
 - pohyb, 42.0
 - pohyb při schopnostech, 42.7
 - pohyb při taktické akci, 42.1
 - hodnota doletu, 42.2
 - omezení, 42.3
 - přeprava, 42.4, 50.0
 - pole asteroidů, 43.0
 - pohyb lodí, 43.1
 - pořadí iniciativy, 45.0
 - POS, 46.0
 - dalekonosné dělo, 10.2
 - karta strategie „Výstavba“, 46.2
 - počet na planetu, 8.5
 - umístění, 46.3
 - získání, 46.2
 - poškozené jednotky, 36.0–36.2
 - povahy, 41.3
 - pozemní boj, 47.0
 - bojový hod, 47.1
 - hod kostkou, 47.1
 - konec, 47.4
 - kontrola, 27.0
 - obránce, 35.0
 - protivník, 49.0
 - rozdělení zásahů, 47.2
 - útočník, 67.0
 - vyhodnocení, 47.1, 47.2
 - zbývající jednotky
 - oba hráči, 47.3
 - žádný hráč, 47.4
 - zničení jednotek, 47.2
 - pozemní síly, 48.0
 - určení pozemních sil, 20.2
 - omezení, 48.3
 - umístění, 48.1, 48.2.
 - primární schopnost, 24.7
 - protivník, 49.0
 - průmyslová planeta, 41.3
 - předpoklady, 63.8
 - předpovědi, 15.22
 - přeprava, 50.0
 - kapacita, 22.1
 - pohyb, 84.1
 - vyhodnocení, 50.1, 50.2
 - přepřavování
 - invaze, 50.4
 - žetony rozkazů, 50.3
 - připojit, 51.0
 - připojení karty, 51.1
 - příprava, strana 2
 - připravené, 52.0
 - připravení karet, 52.5
- S**
 - sekundární schopnost, 24.7
 - schopnosti jednotek
 - bombardování, 7.0
 - odolnost, 36.0
 - palebná clona, 39.0
 - planetární štít, 40.0
 - vesmírné dělo, 71.0
 - schopnosti, 53.0
 - akce součástí, 1.3
 - cena, 53.9, 53.10
 - cíle, 26.10
 - částečné vyhodnocení, 53.7
 - karty agendy, 53.20
 - karty akcí, 25.6
 - načasování, 53.11
 - pohyb, 42.7, 42.8
 - povinné, 53.6
 - protivník, 49.1
 - schopnosti frakce, 53.21
 - schopnosti jednotky, 53.22
 - bombardování, 7.0
 - palebná clona, 39.0
 - směnky, 54.1–54.3
 - účinek „akce“, 53.3
 - účinek „když“, 53.13, 53.14
 - účinek „konec tahu“, 18.3
 - účinek „nemůže“, 53.4
 - účinek „poté“, 53.15
 - účinek „tento systém nebo planeta“, 53.23
 - úplně vyhodnocení, 53.7
 - směnky, 54.0
 - transakce, 54.4–54.6
 - vyhodnocení, 54.1–54.3
 - vyřazení hráče, 54.7
 - sousedé, 55.0
 - Creusští Duchové, 55.3
 - červí díry, 55.2
 - sousedství, 56.0
 - červí díry, 56.1
 - sousedé, 55.0
 - soudedici jednotky a planety, 56.2
 - sousedící systémy, 56.0
 - stavová fáze, 57.0
 - odebrání žetonů rozkazů, 57.4
 - odhalení veřejných cílů, 57.2
 - oprava jednotek, 57.7
 - přerozdělení žetonů rozkazů, 57.5
 - připravení karet, 57.6
 - tažení karty akcí, 57.3
 - vyhodnocení, 57.1–57.8
 - vrácení karty strategie, 57.8
 - zápočet cílů, 57.1
 - získání žetonů rozkazů, 57.5
 - stíhače
 - žetony stíhačů, 89.0
 - strategická akce, 58.0
 - primární schopnost, 58.1
 - sekundární schopnost, 58.1
 - vyhodnocení karty strategie, 58.3
 - strategická fáze, 59.0
 - umístění zboží, 59.2
 - výběr karty strategie, 59.1
 - vyhodnocení, 59.1, 59.2
 - supernova, 60.0
 - pohyb lodí, 60.1
 - suroviny, 61.0
 - doplnění, 61.3, 61.4
 - karta frakce, 61.2
 - karta strategie „Obchod“, 34.3
 - převod, 61.5, 61.6
 - transakce, 61.5
 - utracení, 61.7
 - žetony, 61.1
- T**
 - tahy hráčů, 16.0
 - pořadí iniciativy, 45.0
 - tahy, 16.0
 - pořadí iniciativy, 45.0
 - příprava, strana 2
 - zápočet, 26.18, 26.19
 - získání, 26.20
 - omezení, 26.21
 - taktická akce, 62.0
 - invaze, 20.0
 - pohyb, 42.1
 - útok vesmírným dělem, 71.2
 - vesmírný boj, 72.0
 - vyhodnocení, 62.1–62.5
 - výroba, 78.0
 - technologie, 63.0
 - karta strategie „Technologie“, 64.0
 - tech. specializace, 63.13
 - výzkum technologií, 63.9
 - transakce, 65.0
 - dohody, 13.0
 - načasování, 65.1
 - sousedé, 65.2
 - vyhodnocení, 65.2–65.5
- Ú**
 - účinek „akce“
 - akce součástí, 1.1
 - úsek flotily, 66.0
 - limity lodí (mimo stíhačů), 66.1
 - umístění žetonů rozkazů, 66.2
 - utracení žetonů rozkazů, 66.4
 - velitelské centrum, 70.0
 - zničení lodí, 66.3
 - úsek strategie
 - velitelské centrum, 70.0
 - úsek taktiky
 - velitelské centrum, 70.0
 - ústup, 72.7
 - útočník, 67.0
 - útok vesmírným dělem
 - hod na vesmírné dělo, 71.3
- V**
 - velitelské centrum, 70.0
 - umístění, 70.3
 - úsek flotily, 66.0
 - zboží, 70.2
 - žetony rozkazů, 70.1
 - veřejné cíle, 26.11
 - kontrola domovského systému, 26.16
 - nemůže odhalit, 26.15
 - odhalení, 26.14
 - organizace, 26.13
 - zápočet, 26.12
 - vesmírné dělo, 71.0
 - POS, 46.1
 - obrana vesmírným dělem, 71.6
 - hodnota, 71.7
 - rozdělení zásahů, 71.8
 - vyhodnocení, 71.7, 71.8
 - útok vesmírným dělem, 71.2
 - hod na vesmírné dělo, 71.3
 - hodnota, 71.3
 - rozdělení zásahů, 71.5
 - vyhodnocení, 71.3, 71.4
 - vesmírný boj, 72.0
 - hod kostkou, 72.5
 - obránce, 35.0
 - ohlášení ústupu, 72.4
 - palebná clona, 71.8
 - protivník, 49.0
 - rozdělení zásahů, 72.6
 - ústup, 72.7
 - útočník, 67.0
 - vyhodnocení, 72.3–72.7
 - vesmírný dok, 73.0
 - počet na planetu, 8.4
 - schopnost „Výroba“, 73.1
 - umístění, 73.3
 - získání, 73.2
 - vítězné body, 74.0
 - karty cílů, 26.2
 - nejméně, 74.5
 - nejvíce, 74.5
 - počítadlo vítězných bodů, 74.2
 - zákony, 74.6
 - získání vítězných bodů, 74.4
 - žeton správců, 86.3
 - vítězství ve hře, 74.7, 74.8
 - nemůže odhalit cíl, 26.15
 - vlastnost
 - boj, 6.0
 - cena, 9.0
 - dolet, 14.0
 - kapacita, 22.0
 - vliv, 75.0
 - hodnota, 75.1
 - utracení vlivu, 75.2
 - cíle, 26.10
 - hlasování, 15.6
 - žeton správců, 86.2
 - utracení zboží, 75.3
 - vyčerpání, 76.0
 - karty strategii, 76.5
 - připravení karet, 76.2
 - utracení vlivu, 76.3
 - utracení zdrojů, 76.3
 - vyčerpání karet, 76.1
 - karty planet, 41.6
 - vylepšení jednotek, 77.0
 - bílá šipky, 77.3
 - boj, 6.0
 - cena, 9.0
 - dolet, 14.0
 - kapacita, 22.0
 - Nekrovirus, 77.1
 - účinky, 77.4
 - umístění, 77.2
 - vyměnění
 - fáze akcí, 16.2–16.5
 - výroba jednotek, 79.0
 - blokování vesmírný dok, 79.6
 - cena, 79.1
 - pozemní síly, 79.2
 - stíhače, 79.2
 - omezení záloh, 79.5
 - umístění, 79.3, 79.4.
 - výroba, 78.0
 - blokáda, 5.1
 - hodnota, 78.1
 - umístění jednotky, 78.2–78.4
 - vyřazení, 80.0
 - podmínky vyřazení, 80.1
 - směnky, 80.4
 - součásti hráče, 80.2
 - vlastněné agendy, 80.3
 - výsledky, 15.17
 - předpovědi, 15.22
 - shoda, 15.19
 - vyhodnocení, 15.18
 - výzkum technologií, 63.9–63.12
 - tech. specializace, 63.13
- Z**
 - zákony, 23.2–23.6
 - připojit, 51.0
 - účinek po odhození, 23.5
 - vlastnictví, 23.4
 - vyhodnocení volby, 23.3
 - vyhodnocení výsledku „Pro“, 23.3
 - vyhodnocení výsledku „Proti“, 23.6
 - zálohy, 82.0
 - jednotky, 21.3
 - žetony rozkazů, 88.0
 - omezení součástí, 88.3
 - zboží, 83.0
 - převod, 61.5, 61.6
 - strategická fáze, 59.2
 - transakce, 83.5
 - utracení, 83.3, 83.4
 - velitelské centrum, 70.0
 - získání, 83.2
 - žetony, 83.1
 - zdroje, 84.0
 - utracení zdrojů
 - cíle, 26.10
 - utracení zboží, 84.3
 - zničení, 85.0
 - budovy, 8.0
 - kontrola planety, 27.0
 - cíle, 26.9
 - gravitační propast, 17.2
 - žeton správců, 86.3
 - limit úseku flotily, 66.3
 - obrana vesmírným dělem, 71.8
 - odolnost, 36.5
 - POS, 46.4
 - pozemní boj, 47.2
 - rozdělení zásahů, 85.1
 - útok vesmírným dělem, 71.5
 - vesmírný dok, 73.0
 - zrušit
 - karty akcí, 25.8
- Ž**
 - žeton správců, 86.0
 - invaze, 86.2
 - odebrání, 86.2, 86.3
 - vítězné body, 86.3
 - umístění, 30.1
 - žetony
 - utracení
 - cíle, 26.10
 - žeton správců, 86.0
 - žetony kontroly
 - planety bez jednotek, 27.4
 - počítadlo vítězných bodů, 74.3
 - tajné cíle, 26.18
 - veřejné cíle, 26.12
 - žetony pěchoty, 87.0
 - žetony rozkazů, 88.0
 - žetony stíhačů, 89.0
 - žetony surovin, 61.0
 - žetony zboží, 83.0
 - žetony kontroly
 - planety bez jednotek, 27.4
 - počítadlo vítězných bodů, 74.3
 - tajné cíle, 26.18
 - veřejné cíle, 26.12
 - žetony pěchoty, 87.0
 - žetony rozkazů, 88.0
 - aktivace systému, 3.1
 - odebrání žetonů rozkazů, 57.4
 - přeprava, 50.3
 - strategická akce, 88.5
 - taktická akce, 88.4
 - umístění, 88.1
 - velitelské centrum, 70.0
 - získání, 88.2, 88.3
 - znovu rozdělit, 79.5
 - žetony stíhačů, 89.0



AUTOŘI

VÝVOJ ČTVRTÉ EDICE: Dane Beltrami a Corey Konieczka

NÁVRH PŮVODNÍ HRY: Christian T. Petersen

TECHNICKÉ TEXTY: Adam Baker

PRODUCENT: Jason Walden

ÚPRAVY A KOREKTURA: Mark Pollard

MANAŽER DESKOVÉ HRY: James Kniffen

TÝM PŘÍBĚHU TWILIGHT IMPERIUM: Matt Newman, Katrina Ostrander a Sam Stewart

GRAFICKÝ NÁVRH: Christopher Hosch a WiL Springer

MANAŽER GRAFICKÉHO NÁVRHU: Brian Schomburg

ILUSTRACE NA OBÁLCE: Scott Schomburg

ILUSTRACE MAPOVÝCH DÍLŮ: Stephen Somers

DALŠÍ ILUSTRACE: Cristi Balanescu, Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim a David Auden Nash

UMĚLECKÉ VEDENÍ: Andy Christensen

MODELOVÁNÍ: Neil Hagre, Bexley Andrajack a Akshay Pathak

VÝTVARNÝ KOORDINÁTOR: Niklas Norman

UMĚLECKÝ ŘEDITEL: Melissa Shetler

KOORDINÁTOR KVALITY VÝROBY: Zach Tewalthomas

HLAVNÍ PROJEKTOVÝ MANAŽER: John Franz-Wichlacz

HLAVNÍ MANAŽER VÝVOJE PRODUKTU: Chris Gerber

KREATIVNÍ ŘEDITEL: Andrew Navaro

KOORDINACE VÝROBY: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren a Johanna Whiting

ŘÍZENÍ VÝROBY: Megan Duehn a Jason Beaudoin

HERNÍ TESTEŘI: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martínez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytel, Jan-cees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie a Brandon Williams

Zvláštní poděkování patří všem našim betatesterům.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Překlad a grafika: GameRock Studio, s.r.o.

Úpravy a korektury: Jan Adam, Vladimír Nekvasil, Michal Ekrť

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply je TM Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* a FFG logo jsou ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games sídlí na 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Skutečné herní součásti se mohou od vyobrazených lišit. Vyrobeno v Číně. TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČENO PRO OSOBY MLADŠÍ 13 LET.

