

**STAR WARS™**  
**VNĚJŠÍ OKRAJ™**



**PŘEHLED PRAVIDEL**

## POUŽÍVÁNÍ PŘEHLEDU PRAVIDEL

Tato kniha je hlavním a konečným zdrojem pro pravidla *Vnějšího okraje*. Než tuto knihu začnete používat, hráči by už měli mít přečtená *Pravidla* a chápat herní mechaniky. Pokud během hraní vyvstanou otázky, hráči by se měli poradit s *Přehledem pravidel*.

Tato kniha je z větší části tvořena glosářem, který hráči poskytuje detailní herní pravidla abecedně seřazená podle tématu. Hráči při jejich hledání také mohou použít obsah na konci knihy, kde jsou vypsaná hlavní témata a stránky, na kterých se nacházejí.

### Obsah

Tato kniha obsahuje následující sekce:

|   |         |
|---|---------|
| Glosář.....                                     | 2 – 15  |
| Dodatek 1: Příprava.....                        | 16      |
| Dodatek 2: Interpretace karet a vlastností..... | 17      |
| Dodatek 3: Pravidla hry jednoho hráče.....      | 18 – 19 |
| Obsah.....                                      | 20      |

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Tato sekce obsahuje základní pravidla, která se aplikují na mnoho herních komponent a konceptů.

### Hráči a postavy

Když hrajete *Vnější okraj*, každý hráč ovládá postavu. Slovo hráč v pravidlech odkazuje na osobu hrající hru i postavu, kterou ovládá.

### Omezené komponenty

Kostky, žetony poškození, žetony kreditů a žetony cílů jsou neomezené. Všechny ostatní komponenty jsou omezeny na ty, které jsou poskytnuty hrou.

- Pokud hráči spotřebují celou zásobu žetonů poškození, kreditů nebo cílů, mohou použít náhradu, např. mince, a používat ji jako potřebný žeton.
- Pokud má hráč hodit více kostkami, než kolik jich nabízí hra, zaznamená si hod dostupnými kostkami, hodí znovu, aby dosáhl požadovaného počtu hodů, a výsledky zkombinuje.
- Pokud si hráč má vzít kartu z balíčku a v tomto balíčku není dost karet, vezme si tolik karet, kolik je jich k dispozici, i kdyby to znamenalo, že si nevezme žádnou.

### Zlatá pravidla

Pokud je informace z *Přehledu pravidel* v rozporu s *Pravidly*, přednost má *Přehled pravidel*.

Pokud je vlastnost karty v rozporu s *Přehledem pravidel*, přednost má karta. Pokud se lze zároveň řídit kartou i *Přehledem pravidel*, mělo by se postupovat takto.

## GLOSÁŘ

Tento glosář hráči poskytuje detailní pravidla *Vnějšího okraje*. Články jsou řazeny abecedně podle tématu. Pokud budete mít problém nějaké téma najít, poradte se s obsahem na stránce 20.

### Akce

Během kroku Akce hráč ve svém tahu provede libovolný počet níže uvedených akcí, z nich každá však může být v jednom tahu provedena jen jednou.

- Akce, které může hráč během svého tahu provést, jsou následující:
  - Doručení
  - Obchodování
  - Výměna
  - Vyřešení akční vlastnosti
- V rámci kroku Akce může hráč vyřešit libovolnou vlastnost, před kterou je uvedeno slovo Akce.
  - Každá akční vlastnost může být během jednoho tahu provedena jen jednou.
  - Akční vlastnosti nemohou přerušovat jiné akční vlastnosti. Mohou být provedeny pouze předtím anebo potom, co je kompletně provedena jiná akční vlastnost.

**Související témata:** Doručení, Obchodování, Plánování, Střetnutí, Výměna

### Balíček luxusního zboží

Balíček luxusního zboží (♠) obsahuje drahé zdroje, které si hráči mohou koupit. Každá karta v balíčku může nějakým způsobem poskytovat proslulost.

- Tento balíček obsahuje různé typy zdrojů jako modifikace, náklad, posádka, vybavení nebo zakázka.
- Cena karet v balíčku se pohybuje do 10 000 po 20 000 kreditů.

**Související témata:** Modifikace, Náklad, Obchodování, Odhození, Posádka, Proslulost, Vybavení, Zakázka, Zdroje

### Balíčky obchodu

Je šest balíčků obchodu, ze kterých hráč může nakupovat karty: Lodě (♣), Luxusní zboží (♠), Náklad (♠), Vybavení a modifikace (♣), Zakázky (♣) a Zatykače (♠).

- Svrchní karta balíčku obchodu je vždy odhalená a umístěná navrchu balíčku.
  - Když je odhalená karta na balíčku koupena, získána, odhozena nebo zamíchána do balíčku, otočením se odhalí nová svrchní karta.
  - Pokud herní účinek po hráči požaduje, aby po nákupu nebo získání karty obchodní balíček zamíchal, před zamícháním novou svrchní kartu neodhalí.
- Pokud herní účinek hráči nařizuje vzít si nebo vyhledat větší počet karet z balíčku obchodu, odhalená svrchní karta se počítá jako jedna z těchto karet.

- Balíčky obchodu obsahují různé typy karet. Z toho důvodu je na balíčky odkazováno pomocí jejich ikon místo jmen.
- Když vlastnost odkazuje na typ zdroje, např. náklad, odkazuje na všechny zdroje typu náklad bez ohledu na to, ze kterého balíčku pocházejí.

**Související témata:** Balíček luxusního zboží, Lodě, Modifikace, Náklad, Obchodování, Vybavení, Zakázky, Zatykače, Zdroje

## Cesty

Viz *Pole* na stránce 8 a *Přilehlost* na stránce 9.

## Cíle

Každá karta postavy a většina desek lodí hráči poskytují cíl, jehož splnění mu přinese proslulost a nové vlastnosti.

- Každý hráč začíná hru s osobním cílem na kartě své postavy.
- Každá loď, kterou si hráč koupí z obchodu, má na své desce uveden Lodní cíl.
  - Případný pokrok při plnění lodního cíle učiněný předtím, než hráč loď získá, je neplatný, pokud hráč tuto podmínku stále nesplňuje.

*Příklad: Lodním cílem Těžké nákladní lodi je úspěšné dokončení zakázky s jedním nákladem na palubě. Ke splnění cíle mohou být použity náklad a karta zakázky získané před pořízením Těžké nákladní lodi, ale pokud byla zakázka s tímto nákladem na palubě splněna před pořízením nové lodi, do plnění cíle se to nezapočte a je třeba splnit další zakázku.*
- Každý osobní a lodní cíl poskytuje kompletní instrukce, jak ho hráč může splnit.
  - Hráč za splnění cíle dostane proslulost a otočí kartu postavy nebo loď.
- Když je karta postavy nebo loď po splnění cíle otočena, sekce s cílem je nahrazena novou vlastností, kterou hráč může používat.
  - Každá vlastnost popisuje, kdy a jak může být používána.
- Hráč může na své karty postavy a lodě umísťovat žetony cíle, aby si udržoval přehled o plnění svého cíle.
- Pokud v zakázce nejde o plnění nějakého úkolu, nelze ho použít při plnění cíle doktorky Aphry.

**Související témata:** Lodě, Postavy, Proslulost

## Databanka

Databanka je balíček očíslovaných karet, které by měly být seřazené podle svých čísel. Hráčům může být během hry nařízeno, aby vyřešili určitou kartu z tohoto balíčku.

- Když má hráč vyřešit určitou kartu z balíčku databanky, najde kartu v balíčku a nahlas přečte nejvýše uvedenou textovou sekci.
  - Tento balíček obsahuje různé typy karet, které mohou hráči nařizovat řešit různé účinky, provádět testy schopností nebo získávat zdroje.
- Některé karty databanky mají stejná čísla.
  - Pokud je hráči nařízeno vyřešit kartu a v databance je více karet se stejným číslem, hráč si náhodně vybere jednu z těchto karet a vyřeší ji.

- Na rubu každé karty je počet teček, které naznačují, kolik karet se stejným číslem v balíčku je.
- Když připravujete balíček, karty se stejným číslem by měly být zamíchány a společně umístěny do balíčku na místo, které odpovídá jejich číslu.

- Když je karta databanky odhozena, vrací se do balíčku databanky. Pokud je v balíčku databanky několik karet se stejným číslem, kartu mezi ně zamíchejte.
- Při přípravě balíčku mějte na paměti, že v něm nejsou obsažena všechna čísla. Např. tu je karta #40, ale není tu žádná karta #39.

**Související témata:** Zakázky, Žetony kontaktů

## Doručení

Během kroku Akce může hráč doručit náklad nebo zajatce na jejich určené planety.

- Pokud je hráč na planetě, která je na kartě nákladu uvedena jako místo doručení, může provést akci Doručení. Pak hráč získá odměnu uvedenou na kartě nákladu a náklad odhodí.
  - Pokud se hráč pokouší doručit náklad s upřesněním **ILEGÁLNÍ**, musí si před jeho doručením hodit kostkou. Pokud hodí zásah (✱), náklad doručí a dostane odměnu. Pokud hodí něco jiného – včetně kritického zásahu (✱✱) – musí místo doručení nákladu vyřešit kartu databanky #1.
- Pokud má hráč zajatce a je na planetě uvedené na zatykači, hráč může zajatce doručit a získat za něj odměnu. Po doručení hráč získá odměnu uvedenou na zatykači a **odstraní** zatykač a žeton zajatce ze hry.
- Hráč může v rámci jednoho Doručení doručit několik nákladů. Hráč je bude doručovat postupně v pořadí dle vlastního výběru.
  - Pokud účinek doručení zdroje ukončuje hráčův tah, další zdroje, které ještě nebyly doručeny, už v rámci této akce doručeny být nemohou.
- Pokud hráč získá náklad nebo zajatce během kroku Střetnutí, může je doručit až během dalšího kroku Akce ve svém následujícím tahu, i kdyby se nacházel na planetě určení.

**Související témata:** Náklad, Tah hráče, Zatykače

## Droidi

Na některých kartách postav a posádky je uvedena ikona droida (🤖). Tato ikona sama o sobě nemá žádný účinek, ale mohou na ni odkazovat určité vlastnosti.

**Související témata:** Posádka, Postavy

## Frakce

Ve hře jsou čtyři frakce: Povstalci (👤), Impérium (🌐), Huttové (👤) a Syndikát (👤).

- Každý deska hráče sleduje, jakou reputaci u všech čtyř frakcí má.
- Každá frakce má hlídky, které se pohybuji po mapě a kontrolují hráče.

**Související témata:** Hlídky, Reputace

## Hlídky

Hlídky zastupují plavidla patřící různým frakcím, která mohou hráčům během hry pomáhat nebo jim ztrpčovat život.

- Z pohledu vlastností hry nejsou hlídky považovány za lodě.
- Příslušnost k frakci je na žetonu zobrazena ikonou (☸, ☹, ☺, ☻) uvedenou na obou stranách.
  - Mnoho vlastností a herních účinků odkazuje na frakci hlídek.
- Hlídky mají čtyři úrovně (1 – 4), jak naznačuje jedna až čtyři bílé tečky na jejich rubu.
  - U hlídek úrovně 1 je odměna uvedena v kreditech, u hlídek 2-3 je odměnou proslulost.
  - U hlídek úrovně 4 není odměna uvedena, protože je nelze porazit.
- Na každém žetonu hlídky je uvedena síla lodi (☪), která určuje, kolika kostkami si bude hlídka v souboji házet.
- Každá hlídka úrovně 4 má nekonečnou sílu. Tyto hlídky nelze zničit, v souboji vždy vyhrají a vždy hráči způsobí tolik poškození, aby byl poražen.
  - Když řešíte souboj s hlídkou úrovně 4, hráč si nehází kostkou.
- Když hráč prohraje souboj s hlídkou, přesune hlídku na přilehlé pole dle svého výběru.
- Když hráč vyhraje souboj s hlídkou, získá odměnu uvedenou na žetonu (kredity nebo proslulost) a ztratí 1 reputaci u frakce, ke které hlídka patřila. Pak hlídku zničí a odstraní její žeton ze hry.
- Na mapě je vždy jedna hlídka od každé frakce. Když je hlídka zničena, na mapu je přidána nová hlídka.
  - Když se na mapu přidává nová hlídka, vezměte svrchní žeton na sloupci žetonů hlídek odpovídající frakce (na mapové zarážce) a umístěte ho na pole přilehlé tomuto sloupci.
- Na jednom poli se může nacházet libovolný počet hlídek.

## Pohyb hlídek

Hlídky se pohybují na základě ikon pohybu hlídek na některých kartách v balíčcích obchodu.

- Když si hráč koupí nebo získá kartu z balíčku obchodu, musí pak odhalit svrchní kartu v tomto balíčku. Pokud je na odhalené kartě ikona pohybu hlídek, hráč musí pohnout hlídkou.
  - Hráči pohybují hlídkami na základě ikony pohybu hlídek jen poté, co hráč koupí nebo získá kartu z balíčku obchodu. Když hráč odhalí svrchní kartu po odhození karty z tohoto balíčku, hlídkou nehýbe.
- Každá ikona pohybu hlídek se skládá z frakce a vzdálenosti. Ikona frakce určuje, kterým žetonem hlídky se bude hýbat. Vzdálenost zastoupená číslem určuje, o kolik polí se hlídka pohne.
  - Při řešení pohybu hlídek právě hrající hráč pohne žetonem hlídky s odpovídající ikonou frakce. Žeton se směrem k hráči pohne o tolik polí, kolik je vzdálenost uvedená na ikoně pohybu hlídek.

- Pokud se hlídka k hráči může vydat po několika cestách, právě hrající hráč rozhodne, kterou cestu hlídka použije, i kdyby nebyla nejkratší.
  - Právě hrající hráč nevybírá cestu, pokud existuje cesta, po které se hlídka může dostat až na jeho pole. V takovém případě se hlídka rovnou přesune na jeho pole.
  - Hlídka se po mapě vždy pohybuje po směru hodinových ručiček, pokud se právě hrající hráč od ní nachází po směru hodinových ručiček, a proti směru hodinových ručiček, pokud se hráč od ní nachází proti směru hodinových ručiček.
- Pokud se hlídka dostane na stejné pole jako hráč, vůči kterému se pohybuje, hlídka zastaví svůj pohyb.
  - Když k tomu dojde, hráč nezačne řešit souboj. Pokud má hráč s hlídkou negativní (☹) reputaci, bude s ní muset střetnout během svého kroku Střetnutí.
- Hlídky se mohou pohybovat přes ostatní hlídky, hráče a přes Maelström bez zastavení.
- Pokud nějaká vlastnost přesouvá hlídku přímo na nějaké pole, její žeton se vezme z mapy a položí přímo na pole určené touto vlastností.
  - Hlídka se v tomto případě nepohybuje přes pole mezi původní a cílovou polohou.
- Hlídky se mohou nacházet na navigačních polích, planetách a v Maelströmu.

**Související témata:** Frakce, Lodě, Nejbližší, Obchodování, Pole, Reputace, Souboj, Střetnutí

## Karty střetnutí

Karty střetnutí jsou spojené s místy na mapě. Hráč si je během kroku Střetnutí může vzít a vyřešit kartu střetnutí, která odpovídá místu, na kterém se hráč nachází.

- Karty střetnutí jsou rozdělené do několika balíčků. Většina balíčků je spojena s dvojicí planet, jeden balíček je spojený se všemi navigačními body a jeden je spojený s Kesselem a Maelströmem.
- Na rubu každé karty střetnutí jsou jména míst, se kterými jsou spojeny, nebo označení Navigační body, které kartu spojuje se všemi navigačními body.
  - Na rubu je dále naznačeno, jaké vlastnosti karet můžete v balíčku očekávat.
- Líc karty je rozdělen do sekcí. Střetnutí na planetách jsou rozděleny do sekcí podle planet (nebo Maelströmu) a střetnutí na navigačních bodech jsou rozdělena do sekcí v závislosti na tom, jestli se na tomto navigačním bodu nachází hlídka.
  - Textové sekce mohou mít podsekcce závislé na hráčově reputaci u některé frakce.
- Když hráč řeší kartu střetnutí, řeší jen jednu sekci karty.
  - Hráč řeší jen tu sekci (podsekcí) karty, která odpovídá herní situaci – jeho poli, reputaci... - ve chvíli, kdy si kartu vytáhá.
- Některé karty střetnutí obsahují zdroje. V takovém případě jedna nebo více sekcí určují, jak lze zdroj získat.
  - Takto získané zdroje nic nestojí a nelze je použít při Snížení ceny.

**Související témata:** Odhození, Střetnutí na poli, Zdroje

## Kostky

Hráč si kostkami hází při řešení soubojů, testů a určitých vlastností na kartách.

- Na kostce může padnout následující:
  - (✳) Zásah (na 3 stěnách)
  - (✳) Kritický zásah (na jedné stěně)
  - (👁) Soustředění (na 2 stěnách)
  - Prázdná stěna (na 2 stěnách)
- Kritický zásah (✳) se z pohledu herních účinků nepočítá jako zásah (✳). Pokud vlastnost odkazuje na zásah (✳), neodkazuje tím i na kritický zásah (✳).
- Vlastnosti odkazující na kostky používají symboly. Když odkazují na prázdné stěny, používají slovo „Prázdná“.

**Související témata:** Doručení, Souboj, Testy schopností, Zakázky

## Kredity

Kredity jsou hlavní měnou hry a jsou zastoupeny žetony.

- Žetony kreditů existují v hodnotách 1 000, 5 000 a 10 000.
- Když hráč získá kredity, vezme si ze zásoby tolik žetonů, aby jejich souhrnná hodnota odpovídala počtu žetonů, který má dostat.
- Když hráč ztratí nebo utratí žetony, vezme ze své hrací zóny tolik žetonů, aby jejich souhrnná hodnota odpovídala počtu žetonů, o které má přijít, a umístí je do zásoby.
- Hráči si žetony mohou kdykoliv rozměňovat a vyměňovat žetony v zásobě za své žetony stejné hodnoty.
- Pokud vlastnost umožňuje hráči nákup „se slevou“, o určenou sumu sníží hodnotu kupované karty.
- Pokud vlastnost umožňuje získat kartu „zdarma“, hráč získá kartu, aniž by za ni utratil nějaké kredity.
- Hráči mezi sebou mohou kdykoliv vyměňovat kredity. Výměna nemusí být vyrovnaná – hráč může za své kredity dostat menší nebo žádnou protihodnotu.
  - Obchody, které nelze kompletně provést okamžitě, jsou nezávazné.

*Příklad: Pokud hráč dá jinému hráči kredity výměnou za slib, že je v budoucnu vrátí, dlužník může dohodu porušit.*

**Související témata:** Balíčky obchodu, Obchodování, Výměna

## Kupování karet

Viz *Obchodování* na stránce 6.

## Lodě

Každý hráč začíná hru se startovní lodí.

- Výkon hyperpohonu (🚀) na desce hráčově lodi udává, o kolik polí se během svého kroku Plánování může pohnout.
- Síla lodi (🌀) na desce hráčově lodi udává, kolika kostkami si hráč bude házet v lodním souboji.
- Odolnost trupu (🛡) na desce hráčově lodi udává, kolik poškození loď snese, než je hráč poražen.

- Každá loď má sloty. Do každého slotu může být umístěn jeden zdroj odpovídajícího typu.
- Každá loď má cenu, která určuje, kolik kreditů stojí její koupě a jak velkou získá hráč slevu při Snižování ceny.
- Hráč si může z 🗡 balíčku obchodu koupit novou loď. Když si kupuje loď, vždy jako protihodnotu nabízí svou starou loď, i kdyby měla nulovou cenu.
- Když si hráč koupí loď, odstraní ze hry její kartu obchodu, jak je uvedeno i na samotné kartě. Pak deskou nové lodi nahradí desku své staré lodi.
  - Poškození na staré lodi se nepřenáší a je odstraněno.
  - Deska staré lodi se vrací do zásoby nepoužívaných lodí. Pokud k lodi patří karta obchodu, tato karta se do balíčku obchodu nevrací.
  - Pokud si hráč koupí loď, která nemá dostatek slotů pro všechny jeho zdroje, hráč dle svého výběru přebytečné zdroje odhazuje, dokud nejsou všechny zdroje ve slotech nebo odhozené.
- Hráč si kdykoliv může prohlédnout desky lodí v zásobě lodí.
- Každá loď, kterou si hráč může koupit, má na své desce uvedený Lodní cíl.
  - Případný pokrok při plnění lodního cíle učiněný předtím, než hráč loď získá, je neplatný, pokud hráč tuto podmínku stále nesplňuje.
- Z pohledu vlastností hry nejsou hlídky považovány za lodě.

**Související témata:** Cíle, Modifikace, Obchodování, Pohyb, Žetony poškození, Sloty, Souboj

## Lodní souboj

Viz *Souboj* na stránce 10.

## Maelström

Maelström je unikátní místo na mapě, které ovlivňuje pohyb hráčů.

- Pokud se hráč během Plánování pohybuje přes Maelström, jejich pohyb zde okamžitě končí a začíná krok Akce.
- Pokud hráči získají dodatečnou možnost pohybu, nebo se budou moct pohnout mimo krok Plánování, nemohou se pohnout skrz Maelström. Pokud však tento dodatečný pohyb začnou na poli Maelströmu, mohou ho opustit.
- Když si hráč v Maelströmu bere kartu střetnutí, bere si ji z balíčku Kessel/Maelström. Tyto karty hráči vždy nabízí možnost dalšího tahu.
- Karta střetnutí v Maelströmu může hráči vždy poskytnout další tah. Když hráč získá další tah, po ukončení současného tahu provede znovu všechny tři kroky (Plánování, Akce a Střetnutí).
  - Hráč nemůže získat další tah, když již řeší dodatečný tah. Všechny dodatečné tahy získané během dodatečného tahu jsou ignorovány.
- Hlídky se mohou pohybovat přes Maelström, aniž by musely ukončit svůj tah.
- Z pohledu vlastností karet Maelström není považován za navigační bod.

**Související témata:** Pohyb, Pole, Přilehlost, Střetnutí

## Mapa


Mapa se skládá z mapových dílů a zarážek a zobrazuje výběr planet z galaxie Star Wars.

- Součástí přípravy v Pravidlech je ukázka, jak má složená mapa vypadat. Hráči se však mohou řídit pravidly v této knize na stránce 16 a vytvořit náhodnou mapu.

**Související témata:** Pohyb, Pole, Přilehlost

## Modifikace


Modifikace je typ zdroje, který hráčově lodi poskytuje dodatečné vlastnosti.

- Hráč modifikace obvykle získává nákupem z  balíčku obchodu.
- Když hráč získá modifikaci, umístí ji do prázdného slotu modifikace na desce lodi.
  - Hráč může modifikaci ve slotu odhodit, aby uvolnil místo pro jinou modifikaci, kterou získal. Při nákupu karty lze odhazovanou modifikaci použít ke Snížení ceny.
- Každý zdroj modifikace v balíčku má svou cenu, která určuje, kolik je třeba utratit kreditů, abyste si ji koupili, stejně jako o kolik můžete upravit cenu nákupu, když ji použijete ke Snížení ceny.

**Související témata:** Lodě, Obchodování, Odhození, Zdroje

## Náklad

Náklad je druh zdroje, který má hráč doručit na určenou planetu, aby za něj dostal odměnu.

- Hráči náklad obvykle získají zakoupením z  balíčku obchodu. Některé postavy však s nákladem začínají.
- Když hráč získá náklad, umístí ho do prázdného slotu náklad na desce své lodi.
  - Hráč může náklad ve slotu odhodit, aby uvolnil místo pro jiný náklad, který získal. Při nákupu karty lze odhazovaný náklad použít ke Snížení ceny.
- Pokud je hráč na planetě, která je na kartě nákladu uvedena jako Místo určení, hráč může náklad odevzdat v rámci akce Doručení. Pak získá odměnu uvedenou na kartě a kartu nákladu odhodí.
- Každý zdroj náklad v balíčku má svou cenu, která určuje, kolik je třeba utratit kreditů, abyste si ho koupili, stejně jako o kolik můžete upravit cenu nákupu, když ho použijete ke Snížení ceny.
- Hráč nemůže koupit náklad na planetě, která je stejná jako místo určení. Každá karta nákladu na toto pravidlo upozorňuje.
- Na některých kartách nákladu je uvedeno upřesnění **ILEGÁLNÍ**. Tyto karty po hráči obvykle vyžadují, aby při doručení hodil kostkou. Na základě výsledku hodu pak hráč buď náklad doručí jako obvykle, nebo je nucen vyředit kartu databanky #1.

**Související témata:** Doručení, Kostky, Obchodování, Snížení ceny, Upřesnění, Odhození, Zdroje

## Navigační body

Viz *Pole* na stránce 8.

## Nejbližší

Slovo „nejbližší“ se používá v souvislosti s hráčem, polem nebo jiným komponentem, který se nachází nejmenší počet polí od jiného hráče, pole nebo komponentu.

- Když určujete, co je nejbližší, vždy použijte nejkratší možnou cestu.
- Některé vlastnosti nebo herní účinky používají označení nejbližší pro zaměření hráče, pole nebo komponenty. Pokud se větší počet hráčů, polí nebo komponent nachází nejbližší k něčemu, právě hrající hráč rozhodne, který z nich bude zaměřen.
- Hlídkka, která se nachází na stejném poli jako hráč, je pro něj nejbližší hlídkkou.

**Související témata:** Hlídkky, Pohyb, Pole

## Obchodování

Když se právě hrající hráč během akčního kroku nachází na planetě, může provést akci Obchodování a koupit si zdroj z balíčků obchodu. Při provádění akce Obchodování právě hrající hráč provede následující kroky:

1. **Odhození karty:** Hráč může odhodit svrchní kartu z jednoho balíčku dle svého výběru.
  - Při odhazování karty hráč vezme vybranou (odhalenou) svrchní kartu a otočenou lícem dolů ji zasune do spodního balíčku. Pak odhalí svrchní kartu stejného balíčku a odhalenou ji položí navrch.
2. **Nákup karty:** Hráč si může koupit svrchní kartu z balíčku dle svého výběru. Když si kartu koupí, odhalí svrchní kartu, která byla pod ní. Pokud je na odhalené kartě ikona pohybu hlídek, hráč musí pohnout hlídkami.

## Kupování karty

Hráč při kupování karty utratí množství kreditů odpovídající ceně karty.

- Když si hráč koupí zdroj, získá jeho kartu a musí ji umístit do slotu na desce hráče nebo na desce lodi. Slot musí mít odpovídající název, např. náklad.
  - Pokud hráč nemá prázdný slot, do kterého by kartu umístit, může odhodit kartu, která již ve slotu je, a uvolnit tak místo pro novou.
- Když si hráč koupí loď, odstraní ze hry její kartu obchodu, jak je uvedeno i na samotné kartě. Pak deskou nové lodí nahradí desku své staré lodí.
  - Poškození na staré lodi se nepřenáší a je odstraněno.
  - Deska staré lodí se vrací do zásoby nepoužívaných lodí. Pokud k lodi patří karta obchodu, tato karta se do balíčku obchodu **nevrací**.
  - Pokud si hráč koupí loď, která nemá dostatek slotů pro všechny jeho zdroje, hráč dle svého výběru přebytečné zdroje odhazuje, dokud nejsou všechny zdroje ve slotech nebo odhozené.


- Když si hráč koupí kartu z balíčku obchodu, musí odhalit novou svrchní kartu obchodu. Pokud je na kartě ikona pohybu hlídky, musí touto hlídkou pohnout.

## Snížení ceny

Když si hráč kupuje kartu z balíčku obchodu, může použít své zdroje, aby s nimi snížil cenu kupované karty.

- Při snižování ceny hráč odhodí jeden a více zdrojů ze své desky hráče nebo své desky lodí, aby snížil hodnotu kupované karty o souhrnnou hodnotu odhozených karet.
  - Některé zdroje, jako ty nalezené na kartách střetnutí, nemají žádnou cenu a ke snížení ceny je nelze použít.
  - Zatykače, posádka a zakázky nelze použít ke snížení ceny.
- Hráč může snižovat cenu při každém nákupu z balíčku obchodu, ať už kupuje kartu v rámci akce Obchodování, nebo kvůli jinému hernímu účinku.
  - Hráč nemůže snižovat cenu, když platí mimo akci Obchodování, např. při získávání zdrojů na kartách střetnutí.
- Hráč nezískává žádné peníze nazpět, když ke snížení ceny nabídne zdroje s vyšší cenou, než je cena pořizované karty.

*Příklad: Hráč odhazující Iontové dělo, které má cenu 5 000 kreditů, aby si koupil Zaměřovací počítač, který stojí 2 000 kreditů, nedostane zpátky rozdíl 3 000 kreditů.*

- Některé vlastnosti hráči výslovně umožňují snižovat cenu, když utrací kredity kvůli hernímu účinku. Až na pořízení karty z balíčku obchodu toto snižování ceny probíhá stejně jako obvykle.
- Když hráč kupuje novou loď, vždy snižuje cenu nové lodi o cenu staré lodi, kterou pak odhodí do zásoby nepoužívaných lodí.
  - Hráč nemůže použít svou loď ke snižování ceny, když si kupuje zdroje, ale pouze při snižování ceny nové lodi.
  - Hráč musí snižovat cenu nové lodi pořízené při řešení karty Starší loď na prodej z  balíčku obchodu.

**Související témata:** Balíčky obchodu, Hlídky, Kredity, Lodě, Tah hráče, Zdroje

## Odhození

Když je herní komponent odhozen, umístí se na místo podle svého typu:

- Odhozené karty obchodu a střetnutí se umístí dospod svých balíčků.
  - Některé karty obchodu se místo odhození ze hry odstraňují. Na takových kartách je výzva k odstranění vždy napsána a často k tomu dochází po nákupu lodí, dokončení zakázky nebo získání odměny ze zatykače.
- Odhozené karty databanky se vrací do balíčku databanky na místo určené svým číslem. Pokud je v balíčku databanky několik karet se stejným číslem, karta se mezi ně zamíchá.
- Odhozené žetony se vrací do zásoby nepoužívaných žetonů.
  - Když je zničena hlídka nebo zlikvidován kontakt, jejich žetony jsou ze hry odstraněny.
- Desky lodí se vracejí do zásoby nepoužívaných lodních desek.

- Pokud herní účinek po hráči požaduje, aby nějaký herní komponent odstranil ze hry, komponent není odhozený. Místo toho se umístí do herní krabice a po zbytek hry ho nelze používat.
- Pokud hráč z desky své lodi odhodí člena posádky, odhodí jeho kartu a bude se řídit následujícími pokyny. Pokud měl člen posádky žeton kontaktu, lícem nahoru otočený žeton se vrátí na mapu na prázdné kontaktní místo (třídu ignorujte) na planetě, která je k hráči nejbliž.

**Související témata:** Balíčky obchodu, Doručení, Karty střetnutí

## Odstranění ze hry

Viz *Odhození* výše.

## Planety

Viz *Pole* na stránce 8.

## Plánování



Během kroku Plánování hráčova tahu si právě hrající hráč vybírá mezi pohybem, získáním kreditů a odstraněním žetonů poškození.

- **Pohyb:** Když se hráč během svého kroku Plánování rozhodne pohnout, může se pohnout až o tolik polí, kolik je výkon jeho hyperpohonu (viz *Pohyb* níže).
- **Získání kreditů:** Když se hráč během svého kroku Plánování rozhodne, že získá 2 000 kreditů, vezme si ze zásoby žetonů odpovídající počet žetonů kreditů a umístí je do své hráčské zóny.
- **Odstranění žetonů poškození:** Když se hráč během svého kroku Plánování rozhodne odstranit žetony poškození, odstraní všechny žetony poškození ze své karty postavy a desky své lodi.
  - Pokud je právě hrající hráč poražený, **musí** si vybrat odstranění žetonů poškození. Nemůže se pohnout nebo získat kredity.
- Hráč během svého Plánování může vyřešit **jednu** vlastnost, která je uvedena slovem Plánování, místo aby se pohnul, získal kredity nebo odstranil žetony poškození.

**Související témata:** Kredity, Pohyb, Poražený, Žetony poškození

## Pohyb

Hráči mohou svými loděmi pohybovat během kroku Plánování.

- Hráč se může pohnout až o tolik polí, kolik je výkon jeho hyperpohonu ().
  - Hráč se může rozhodnout pohnout o 0 polí.
  - Přesun z pole na přilehlé pole se počítá jako pohyb o jedno pole.
- Pokud hráč prochází přes pole s hlídkou, musí okamžitě ukončit svůj pohyb, pokud nemá pozitivní () reputaci s frakcí, které hlídka patří.
  - Hráč může volně procházet přes pole s ostatními hráči a hlídkami patřícími frakcím, se kterými má pozitivní reputaci.
- Pokud hráč prochází polem Maelström, musí tam okamžitě ukončit svůj pohyb a pokračovat krokem Akce.

- Pokud hráč začíná svůj pohyb na poli Maelström nebo na poli s hlídkou, může pole opustit v rámci obvyklého pohybu.
- Pokud vlastnost přesune hráče nebo hlídku na nějaké pole, hráč vezme svůj žeton nebo žeton hlídky z mapy a umístí ho na určené místo.
  - V takovém případě se hráč nebo hlídka nepohybují přes pole ležící mezi jejich původní a cílovou polohou.

**Související témata:** Hlídky, Lodě, Maelström, Plánování, Přilehllost

## Pole

Na mapě jsou tři typy polí – planety, navigační body a Maelström. Planety jsou zastoupeny ilustracemi, navigační body žlutými kruhy a Maelström červenou ikonou.

- Pole jsou propojená cestami, které jsou na mapě vyznačeny modrými linkami mezi planetami a navigačními body.
- Maelström je unikátní místo se speciálními pravidly pohybu.
- Na některých planetách jsou vyobrazeny ikony frakcí. Karty střetnutí na těchto planetách hráčům obvykle umožňují získat u těchto frakcí reputaci nebo je odměňují, když už u nich pozitivní reputaci mají.
  - Některé karty mohou odkazovat na „frakci na vaší planetě“. Tím je myšlena ikona frakce na planetě, na které se nacházíte. Pokud na planetě nejste nebo tato planeta nemá uvedenou frakci, vaše planeta žádnou frakci nemá.
- Přestože se technicky jedná o dva velké asteroidy, Kafrenský prstenec je z pohledu hry planetou.

**Související témata:** Maelström, Pohyb, Přilehllost

## Posádka

Posádka je typ zdroje, který hráči poskytuje dodatečné vlastnosti a schopnosti.

- Hráči členy posádky obvykle získávají střetnutím s žetony kontaktů.
- Když hráč získá člena posádky, umístí jeho kartu do prázdného slotu posádka na desce své lodi.
  - Hráč může odhodit kartu ze slotu posádka, aby uvolnil místo pro nového člena posádky, kterého právě získal.
  - Když hráč získá člena posádky, může se rozhodnout jeho kartu odhodit, místo aby ji umístil ve slotu posádka.
- Pokud hráč odhodí zdroj posádka z desky své lodi, vrátí tuto kartu zpět do příslušného balíčku. Pokud měl člen posádky žeton kontaktu, lícem nahoru otočený žeton se vrátí na mapu na prázdné kontaktní místo (třidu ignorujte) na planetě, která je k hráči nejbližší.
  - Pokud je hráči nejbližší několik planet, žeton kontaktu se umístí na planetu dle jeho výběru.
- Když má hráč kartu posádka, získává všechny schopnosti uvedené na této kartě. Když hráč kartu odhodí, všechny na kartě uvedené schopnosti ztratí.
  - Pokud nějaká vlastnost vyžaduje, aby měl hráč určitou schopnost, odkazuje se tím na schopnosti na kartě postavy i na kartách posádky.

- Zdroje posádka se nachází na stejném poli jako hráč, kterému patří.
  - Pokud na toto pole vstoupí jiný hráč, posádka se bude nacházet na stejném poli jako on.

**Související témata:** Databanka, Odhození, Schopnosti, Testy schopností, Zatykače, Zdroje, Žetony kontaktů

## Poražený hráč

Hráč se stává poraženým, pokud buď jeho postava utrpěla tolik zranění, kolik je její zdraví, nebo pokud jeho loď utrpěla tolik poškození, kolik je odolnost jejího trupu.

- Když je poražen:
  - Hráč ztrácí 3 000 kreditů, nebo všechny kredity, pokud jich má méně než 3 000.
  - Hráč odhodí všechna svá Tajemství.
  - Hráč žeton postavy položí na bok, aby bylo patrné, že je poražen.
  - Hráč dokončí probíhající akci nebo krok, který nebyl krokem akce, a jeho tah končí.
- Poražený hráč si během plánování musí vybrat možnost odstranění všech žetonů poškození z lodí i postavy a pak znovu postaví svůj žeton.
- Pokud hráč odstraní dostatečné množství zranění nebo poškození, aby jejich počet již neodpovídal zdraví postavy nebo odolnosti trupu, není nadále poražen a postaví svůj žeton.
- Pokud je hráč poražen během plnění zakázky, při plnění zakázky automaticky selhal. Hráč si kartu zakázka ponechá a může se ji pokusit splnit v příštím tahu.
- Na poraženého hráče nelze útočit.
  - Pokud má hráč zatykač na člena posádky poraženého hráče, může s tímto členem posádky bojovat, ale poražený hráč nemůže svou posádku bránit.
- Pokud hráč zároveň vyhraje souboj a stane se poraženým, stále získává odměnu za výhru v souboji.

**Související témata:** Kredity, Žetony poškození, Souboj, Tajemství

## Postavy

Každý hráč ovládá jednu postavu z galaxie Star Wars, kterou zastupuje žeton v plastovém podstavci.

- Každá postava začíná hru s jednou vlastností na své kartě, která popisuje, jak a kdy se může použít.
- Každá postava má na své kartě uvedený osobní cíl. Když postava svůj osobní cíl splní, získá 1 bod proslulosti a otočí svou kartu, čímž odhalí svou druhou unikátní vlastnost.
- Schopnosti postav, které jsou uvedené na spodní části jejich karty, se používají při testech.
- Osobní síla (☼) určuje, kolika kostkami si bude postava házet při pozemním souboji, a hodnota jejího zdraví (☼) určuje, kolik zranění postava snese, než je poražena.



- Na lícové straně karty postavy jsou ve spodní části sekce s vlastností uvedeny instrukce pro přípravu postavy. Tyto instrukce určují kartu databanky, se kterou postava začíná, a počáteční pozitivní nebo negativní reputaci u frakcí.
- Karta databanky, kterou postava získá během přípravy, hráči určí startovní planetu – planetu na mapě, kam hráč na začátku hry umístí žeton postavy.

**Související témata:** Cíle, Žetony poškození, Souboj, Vlastnosti, Vybavení

## Poškození

Viz *Žetony poškození* na stránce 15.

## Pozemní souboj


Viz *Souboj* na stránce 10.

## Právě hrající hráč

Právě hrající hráč je hráč, který právě řeší svůj tah – řeší své Plánování, Akce nebo Střetnutí.

**Související témata:** Tah hráče

## Proslulost

Proslulost ukazuje, jak moc se hráč v galaxii proslavil. První hráč, který získá 10 bodů proslulosti, vyhrává hru. Proslulost zastupuje ikona , která je uvedena na hráčově ukazateli proslulosti a na některých žetonech hlídek.

Hlavními zdroji proslulosti jsou doručení ilegálního nákladu, kupování luxusních předmětů, ničení hlídek a plnění zakázek, zatykačů a cílů.

- Když hráč získá nebo ztratí proslulost, posune kolík na jejím ukazateli, aby ukazoval hráčovu aktuální proslulost.
  - Každý hráč začíná hru s proslulostí na hodnotě 0. Pokud má hráč s nulovou proslulostí ztratit další proslulost, jeho proslulost zůstává na hodnotě 0.
- Pokud zdroj hráči poskytuje dodatečnou proslulost, hráč získá tuto proslulost a upraví podle ní svůj ukazatel. Pokud hráč zdroj ztratí nebo už nesplňuje podmínky, které poskytování dodatečné proslulosti podmiňují, dodatečnou proslulost ztrácí a musí odpovídajícím způsobem upravit svůj ukazatel.
- Pokud dva hráči mají ve stejnou chvíli dostatečnou proslulost, aby vyhráli, vyhrává hráč s více kredity. Pokud oba hráči mají stejné množství kreditů, vyhrává hráč, který sedí dále (po směru hodinových ručiček) od hráče, který hru začal.
- Některé vlastnosti ovlivňují nejproslulejšího hráče. Tím je hráč, který má nejvyšší proslulost. Pokud má více hráčů nejvyšší proslulost, všichni jsou považováni za nejproslulejšího hráče.
  - Vlastnost, která výslovně ovlivňuje jen právě hrajícího hráče, pokud je nejproslulejší, ovlivňuje jen právě hrajícího hráče, pokud splňuje podmínku o nejvyšší proslulosti.
- Před přípravou se mohou hráči dohodnout na prodloužené verzi hry. V takovém případě budou k vítězství potřebovat 12 bodů proslulosti místo 10.

**Související témata:** Balíček luxusního zboží, Doručení, Hlídky, Zakázky, Zatykače, Zdroje




## Přilehlost







Přilehlá pole na mapě jsou ta, která jsou spojena cestou, která je na mapě vyobrazena jako modrá linka. Dva mapové díly jsou přilehlé, když se navzájem dotýkají.

- Každý žeton hlídek na mapové zarážce je přilehlý k poli, které je s jeho místem na mapové zarážce spojeno modrou linkou.
- Přilehlé pole ke sloupci žetonů hlídek na mapové zarážce je pole, na které se umísťuje náhrada za zničenou hlídku.

**Související témata:** Maelström, Pole

## Reputace

Každý hráč má pozitivní () , neutrální () nebo negativní () reputaci s každou ze čtyř herních frakcí.

- Reputace s jednotlivými frakcemi je sledována na desce hráče. Každá frakce má svůj vlastní ukazatel s poli pro pozitivní () , neutrální () a negativní () .
  - Neutrální hodnota je umístěna uprostřed ukazatele a místo ikony neutrální reputace () je označena ikonou frakce.
- Když hráč získá reputaci, posune ukazatel o jedno pole směrem k pozitivní () reputaci.
  - Když hráč s pozitivní reputací získá další reputaci, ukazatel se nezmění, protože lepší reputaci již nelze získat.
- Když hráč ztratí reputaci, posune ukazatel o jedno pole směrem k negativní () reputaci.
  - Když hráč s negativní reputací ztratí další reputaci, ukazatel se nezmění, protože horší reputaci již nelze získat.
- Pokud hráč dostane pokyn, aby reputaci u některé frakce nastavil na určitou úroveň, posunou ukazatel na tuto hodnotu bez ohledu na to, kde předtím byl.
- Reputace může ovlivnit, kterou sekci na kartě střetnutí bude hráč řešit, zda se může hráč pohybovat přes pole s hlídkou nebo zda se bude muset s hlídkou střetnout.

**Související témata:** Frakce, Hlídky, Karty střetnutí, Pohyb, Střetnutí

## Schopnosti

Schopnosti určují vlohy postavy nebo posádky k plnění určitých úkolů.

- Každá postava a člen posádky mají na svých kartách uvedeny jednu a více schopností.
- Pokud hráč ztratí člena posádky, ztratí i schopnost na kartě tohoto člena posádky.
  - Hráč nemůže ztratit schopnosti na kartě své postavy.
- Během hry může být po hráči vyžadován test schopností, jehož výsledkem jsou různé účinky karet.
  - Během testu schopností je nutné hodit na kostkách určitý výsledek. Požadovaný výsledek je závislý na tom, zda postava má vyžadovanou schopnost a kolikrát ji díky posádce má.
- Pokud vlastnost umožňuje hráči získat schopnost, tato schopnost je dočasná. Hráč tuto schopnost získává jen po dobu trvání účinku této vlastnosti.

- Hráč si může dát i schopnost, kterou již má. Např. doktorka Aphra může využít svou vlastnost k získání schopnosti Technika, přestože již schopnost Technika má.

**Související témata:** Posádka, Postavy, Testy schopností, Zakázky

## Sloty

- Desky hráče a desky lodí mají sloty, do kterých se umísťují zdroje.
- V každém slotu může být jeden zdroj. Zdroj musí být stejného typu jako označení slotu.
  - U některých slotů je uvedeno 2X. Tyto sloty mohou obsahovat dva zdroje určeného typu.
  - Některé vlastnosti mohou hráči dovolit mít ve slotu několik zdrojů.
  - Některé sloty mají dvě jména, např. Náklad nebo modifikace. V takovém slotu může být zdroj, jehož typ odpovídá jednomu z uvedených označení.
- Když hráč získá zdroj, umístí ho do prázdného slotu s odpovídajícím označením na desce hráče nebo na desce lodí.
  - Hráč může kartu se zdrojem částečně zastrčit pod desku postavy nebo lodí, aby byla vidět jen sekce s popisem zdroje.
  - Pokud hráč může do jednoho slotu umístit více karet, zastrčí je tak, aby vrchní karta částečně zakrývala tu pod ní a oba zdroje zůstaly viditelné.
- Pokud hráč získá zdroj a nemá pro něj volný slot, může odhodit jeden svůj zdroj z potřebného slotu a slot tím uvolnit.
- Hráč může kdykoliv přesouvat své zdroje mezi sloty na desce hráče a desce lodí, ale každý zdroj musí být nakonec umístěn v odpovídajícím slotu.
  - Hráč možná bude muset přesouvat své zdroje, když kvůli hernímu efektu ztratí slot, nebo když se složení jeho slotů změní při koupi nové lodí.
  - Kdykoliv hráč nemá dostatek slotů pro všechny své zdroje, dle svého výběru přebytečné zdroje odhazuje, dokud nejsou všechny zdroje ve slotech nebo odhozené.

**Související témata:** Lodě, Odhození, Zdroje

## Snížení ceny

Viz *Obchodování* na stránce 6.

## Souboj

K souboji může dojít, když se hráč střetne s hlídkou, nebo když to umožňuje karta.

- Jsou dva typy souboje – pozemní souboj a lodní souboj. Typ souboje určuje sílu zastupující počet kostek, kterými bude hráč házet, a jestli během souboje hráč utrpí zranění nebo poškození.
  - Když se hráč střetne s kontaktem, hlídkou nebo nepřítelem na kartě zakázky nebo střetnutí, u kterého je uvedena hodnota síly lodě (🚢), proběhne lodní souboj.
  - Když se hráč střetne s kontaktem, hlídkou nebo nepřítelem na kartě zakázky nebo střetnutí, u kterého je uvedena hodnota osobní síly (👤), proběhne pozemní souboj.

- Když hráč bojuje s jiným hráčem na poli planety, proběhne pozemní souboj, a když spolu bojují na jiném poli, proběhne lodní souboj, pokud není řečeno něco jiného.

- Když se hráč střetne s hlídkou, proběhne mezi ní a hlídkou lodní souboj.
  - Pokud hráč souboj vyhraje, ztrácí 1 reputaci u frakce, ke které hlídka náležela, a získá odměnu, která je uvedena na žetonu hlídky. Pak žeton hlídky odstraní z mapy a připraví novou hlídku.
  - Pokud hráč souboj prohraje, posuňte hlídku na přilehlé pole dle vašeho výběru.
- Když se hráč střetne s kontaktem, který odpovídá jeho zatykači, hráč může s kontaktem bojovat, místo aby vyřešil kartu databanky uvedenou u kontaktu.
  - Pokud hráč souboj vyhraje, rozhodne se, jestli kontakt zlikviduje, nebo ho vezme jako zajatce.
  - Hráč může bojovat i s členem posádky, pokud na něj má zatykač (viz *Zatykače* na stránce 13).
- K souboji může také dojít při plnění zakázky nebo řešení karty střetnutí. Karta může hráči nařídít, aby bojoval s nepřítelem, který je na ní uveden. Karta poskytne jméno nepřítele spolu s hodnotou jeho osobní síly (👤) nebo síly lodí (🚢).
  - Hráči se při souboji s nepřítelem na kartách řídí standardními pravidly souboje. Nepřítel na kartě je obráncem a hází za něj hráč sedící po levici útočníka.
- Některé herní účinky umožňují hráči bojovat přímo s jiným hráčem.
- Během souboje je hráč, v jehož tahu se boj odehrává, považován za útočníka. Hlídka, kontakt, karta střetnutí, karta zakázky a druhý hráč, se kterým bojuje, jsou považováni za obránce.
- Pokud dojde k souboji, kterého se právě hrající hráč neúčastní, je za útočníka považován hráč, který souboj řeší.

## Kroky souboje

Při souboji se hráči řídí těmito kroky v pořadí, jak jsou uvedeny níže:

1. **Útočník hodí kostkami:** Útočník si vezme tolik kostek, kolik je jeho síla, a hodí jimi.
  - Pokud se jedná o pozemní souboj, útočník si vezme tolik kostek, kolik je jeho osobní síla (👤). Pokud se jedná o lodní souboj, útočník si vezme tolik kostek, kolik je jeho síla lodí (🚢).
  - Útočník, a po něm obráncem, může použít vlastnosti karet, které upravují sílu útočníka. Pak může útočník, a po něm obráncem, použít vlastnosti, které útočnickovi umožňují další hod kostkou. Stejnou kostkou lze znovu hodit několikrát.
2. **Součet poškození nebo zranění, která způsobil útočník:** Útočník spočítá, kolik mu na kostkách padlo zranění/poškození.
  - Každý ✨ se počítá jako 1 poškození/zranění a každý ✨ se počítá jako 2 poškození/zranění.
  - Útočník i obráncem mohou použít vlastnosti karet, které mohou ovlivnit hozený výsledek. Hráč, který kostkami hodil, tyto vlastnosti použije jako první.

**3. Obránce hodí kostkami a spočítá výsledek:** Obránce hází kostkami a počítá výsledné poškození/zranění podle stejných pravidel jako útočník v krocích 1 a 2.

- Obránce, a po něm útočník, může použít vlastnosti karet, které upravují sílu obránce. Pak může obránce, a po něm útočník, použít vlastnosti, které obránci umožňují další hod kostkou. Stejnou kostkou lze znovu hodit několikrát.
- Pokud je obránce hlídka, kontakt nebo nepřítel popsany na kartě setkání nebo kartě zakázky, jeho kostkami hází hráč po levici útočníka.

**4. Určení vítěze:** Hráč, který hodil větší celkové poškození/zranění, vyhrává souboj. Druhý účastník souboj prohrává.

- Pokud dojde k remíze, souboj vyhrál útočník.
- Následek výhry nebo prohry záleží na tom, jak byl souboj zahájen. Některé souboje mohou hráči přinést odměnu nebo reputaci a z dalších nezíská vůbec nic.
- Následek výhry v souboji se vyřeší před krokem 5. To znamená, že hráč může vyhrát souboj a přesto skončit poražen.

**5. Utrpění poškození nebo zranění:** Útočník i obránce utrpí tolik poškození/zranění, kolik jim způsobil jejich soupeř.

- Pokud se jednalo o pozemní souboj, postava hráče utrpí zranění.
- Pokud se jednalo o lodní souboj, hráčova loď utrpí poškození.
- Pokud byla obránce hlídka, kontakt nebo nepřítel na kartě, obránce poškození/zranění neutrpí. Pouze vyhraje, nebo prohraje souboj.
- Některé karty přidávají, mění a ruší výsledky souboje. Tyto vlastnosti jsou s dalšími pravidly popsány v *Dotatku 2: Interpretace karet a vlastností* na stránce 17.

**Související témata:** Hlídka, Kostky, Loď, Pole, Postavy, Žetony poškození, Zatykače

## Soupeř

Hráčův soupeř je kdokoliv, s kým zrovna bojuje. Může to být kontakt, hráč nebo nepřítel na kartě.

**Související témata:** Hlídka, Souboj, Zatykače

## Střetnutí

Hráč během svého kroku Střetnutí musí vyřešit jedno střetnutí.

- Hráč během svého Střetnutí musí provést střetnutí na poli, kde se nachází, střetnutí s hlídkou na poli, kde se nachází, nebo střetnutí s kontaktem na poli, kde se nachází.
  - Pokud je na hráčově poli hlídka, u jejíž frakce má negativní (☹) reputaci, hráč musí provést střetnutí s hlídkou.
  - Pokud hráč není nucen střetnout se s hlídkou, může si vybrat střetnutí, které provede.
- Hráč během svého střetnutí může použít jednu vlastnost uvedenou slovem Střetnutí, místo aby se střetl se svým polem.
  - Pokud je hráč nucen střetnout se s hlídkou, tuto vlastnost použít nemůže.

- Hráč s kontaktem, na který je vydán zatykač, bojuje v rámci střetnutí. Tím buď přeruší obvyklé střetnutí s kontaktem, nebo v případě, že je kontakt součástí posádky, se to bude počítat jako provedené Střetnutí.

**Související témata:** Hlídka, Karty střetnutí, Pole, Tah hráče, Zatykače, Žetony kontaktů

## Střetnutí s hlídkou

Když se hráč střetne s hlídkou, musí spolu bojovat v lodním souboji (viz *Souboj* na stránce 10).

- Když hráč vyhraje souboj s hlídkou, získá odměnu uvedenou na hlídce (kredity nebo proslulost) a ztratí 1 reputaci s frakcí, které hlídka patřila. Pak odstraní žeton hlídky a nahradí ji novou hlídkou ze stejné frakce.
- Když hráč prohraje souboj s hlídkou, ten samý hráč hlídku posune o jedno pole libovolným směrem.
- Hráč řeší následky výhry nebo prohry v souboji dřív, než určí, jestli byl poražen. Hráč může vyhrát souboj a získat odměnu, přestože skončí jako poražený.
- Během kroku Střetnutí, pokud má hráč negativní (☹) reputaci u frakce, které patří hlídka na jeho poli, musí se s touto hlídkou střetnout.
  - Pokud má hráč pozitivní (☺) nebo neutrální (☞) reputaci u frakce, které patří hlídka na jeho poli, hráč se s touto hlídkou může střetnout.
- Pokud je hráč na stejném poli s několika hlídkami a hráč má negativní reputaci u několika z nich, musí se s jednou z nich střetnout. Cílovou hlídkou si vybere hráč sám.
  - Pokud má hráč neutrální nebo pozitivní reputaci se všemi hlídkami na svém poli, může se střetnout s hlídkou, kterou si vybere.

**Související témata:** Hlídka, Reputace, Souboj, Tah hráče

## Střetnutí s kontaktem

Když se hráč střetne s žetonem kontaktu, přečte si a vyřeší kartu databanky, jejíž číslo odpovídá číslu na lícové straně žetonu.

- Pokud je kontakt otočený lícem dolů, hráč ho po zahájení střetnutí obrátí lícem nahoru.
- Pokud je hráč na planetě s více jak jedním žetonem kontaktu, vybere si, se kterým žetonem se střetne, předtím, než žeton otočí.
- Když se hráč střetne s žetonem, který odpovídá jeho zatykači, hráč může s kontaktem bojovat, místo aby řešil jeho kartu databanky (viz *Zatykače* na stránce 13).
  - Hráč se rozhoduje, jestli bude s kontaktem bojovat, nebo jestli vyřeší jeho kartu databanky, poté, co otočí žeton kontaktu. Hráč se před tímto rozhodnutím může na kartu databanky podívat.
- Po vyřešení karty databanky zůstane žeton na svém místě obrácený lícem nahoru, pokud karta hráči nenařídí žeton odhodit nebo odstranit ze hry.

**Související témata:** Databanka, Souboj, Tah hráče, Zatykače, Žetony kontaktu

## Střetnutí na poli

Když hráč provede střetnutí na poli, vytáhne si kartu střetnutí, která odpovídá jeho poli. Pak na ní přečte a vyřeší sekci, která odpovídá jeho poli. Pokud jsou tam podseky, vyřeší tu, která odpovídá stavu hry.

*Příklad: Hráč s negativní reputací u Huttů se nachází na planetě Nal Hutta, a proto si vytáhne kartu střetnutí z balíčku Tatooine/Nal Hutta. Pak na kartě přečte a vyřeší sekci Nal Hutta. Pokud má tato sekce dvě podseky – jednu pro hráče s pozitivní a neutrální reputací u Huttů a druhou pro hráče s negativní reputací u Huttů, hráč vyřeší druhou podseku.*

- Hráč čte určenou sekci nahlas, pokud není označena jako TAJEMSTVÍ.
  - Pokud je sekce označena jako Tajemství, hráč si ji vezme a obrácenou lícem dolů ji umístí vedle svých karet.
  - Tajemství jsou napsaná vzhůru nohama, aby je hráči omylem nezačali číst nahlas.
  - Pokud je určená sekce zatykač, hráč si ho může vzít.
- Některé karty střetnutí obsahují zdroje, které může hráč získat, když vyřeší určitou sekci karty.
- Karta střetnutí je po vyřešení odhozena a umístěna dospod odpovídajícího balíčku střetnutí, pokud neobsahovala Tajemství a zdroje.

**Související témata:** Pole, Reputace, Tah hráče, Tajemství, Zdroje

## Tah

Viz *Soubojové vlastnosti* na stránce 17 nebo *Tah hráče* níže.

## Tah hráče

Během hraní *Vnějšího okraje* se hráči střídají po směru hodinových ručiček, dokud jeden z hráčů nevyhraje hru.

- Hráčův tah se skládá ze tří kroků řešení v tomto pořadí:
  - Plánování
  - Akce
  - Střetnutí
- Pokud nějaký účinek ukončuje hráčův tah, hráč pak nemůže vyřešit žádné své vlastnosti, provádět žádné akce nebo pokračovat ve zbývajících krocích svého tahu.
- Když hráč vyřeší všechny tři kroky svého tahu, jeho tah končí a další hráč sedící po směru hodinových ručiček začne svůj tah.

**Související témata:** Akce, Plánování, Střetnutí

## Tajemství

Tajemství jsou skryté vlastnosti, které hráči poskytují karty střetnutí.

- Když si hráč vytáhne kartu střetnutí a sekce, kterou řeší, obsahuje Tajemství, hráč si kartu ponechá a umístí ji otočenou lícem dolů ve své herní zóně.
  - Tajemství jsou napsaná vzhůru nohama, aby je hráči omylem nezačali číst nahlas.
- Každé Tajemství popisuje, kdy a jak může být vyřešeno. Když hráč Tajemství řeší, přečte ho nahlas a vyřeší ho.

- Hráči se mohou podělit o informace o svých Tajemstvích, ale nesmí kartu ukázat ostatním, nahlas z ní číst nebo ji jinému hráči dát.
- Hráč se na své Tajemství může podívat kdykoliv.
- Když je hráč poražen, musí odhodit všechna svá Tajemství. Karty jsou umístěny dospod odpovídajících balíčků střetnutí a ostatním hráčům se během odhazování neukazují.

**Související témata:** Akce, Karty střetnutí

## Test schopností

Hráči provádí testy schopností, když je k tomu vyzvou karty.

- Hráč si při testu hodí dvěma kostkami. Úspěch nebo neúspěch se určí podle následujících pravidel:
  - **Nezkušený:** Hráč nemá schopnost, která byla testována. Uspěje, jen pokud hodí alespoň jeden kritický zásah (✱).
  - **Zkušený:** Hráč má schopnost, která je testována, jen jednou. Uspěje, jen pokud hodí alespoň jeden zásah (✱) nebo kritický zásah (✱).
  - **Velmi zkušený:** Hráč má schopnost, která je testována, více jak jednou. Uspěje, jen pokud hodí alespoň jeden zásah (✱), kritický zásah (✱) nebo soustředění (👁).
- Do určování, zda je hráč v daném testu zkušený, nezkušený nebo velmi zkušený, se započítávají schopnosti hráče i jeho posádky.
- Výsledek úspěchu nebo selhání při testu je popsán ve vlastnosti karty, která provedení testu vyžadovala.
  - Některé karty mohou uvádět důsledek úspěchu, ale ne selhání. Pokud hráč v tomto testu selže, není tu žádný negativní účinek.
  - Některé karty mohou uvádět důsledek selhání, ale ne úspěchu. Pokud hráč v tomto testu uspěje, není tu žádný pozitivní účinek.

**Související témata:** Karty střetnutí, Kostky, Posádka, Postavy, Schopnosti, Zakázky

## Třída

Viz *Žetony kontaktů* na stránce 14.

## Utrácení

Viz *Kredity* na stránce 5.


## Upřesnění

Zdroj může mít jedno a více upřesnění své povahy, které je tučně uvedeno v textovém poli na kartě (např. ILEGÁLNÍ). Upřesnění samo o sobě nemá žádný účinek, ale mohou na něj odkazovat některé herní účinky.

**Související témata:** Náklad, Zdroje

## Vybavení

Vybavení je typ zdrojů, který postavě hráče přidává vlastnosti a bonusy.

- Hráč vybavení obvykle získává nákupem z  balíčku obchodu.
- Když hráč získá vybavení, umístí ho do prázdného slotu vybavení na desce hráče.
  - Hráč může vybavení ve slotu odhodit, aby uvolnil místo pro jiné vybavení, které získal. Při nákupu karty lze odhazované vybavení použít ke Snížení ceny.
- Vlastnosti, které vybavení hráči poskytuje, jsou uvedené na kartě vybavení včetně popisu, kdy a jak mohou být použity.
- Každý zdroj vybavení v balíčku má svou cenu, která určuje, kolik je třeba utratit kreditů, abyste si ho koupili, stejně jako o kolik můžete upravit cenu nákupu, když ho použijete ke Snížení ceny.

**Související témata:** Obchodování, Odhození, Postavy, Zdroje

## Výhra

Viz *Proslulost* na stránce 9.

## Výměna

Během kroku Akce může právě hrající hráč provést akci Výměna, pokud se nachází na stejném poli s jiným hráčem, a vyměnit s ním libovolnou kombinaci karet a kreditů.

- Pokud je právě hrající hráč na poli s více hráči, může měnit s kterýmkoliv z nich, ale ostatní hráči mohou vyměňovat jen s právě hrajícím hráčem.
- Výměna nemusí být vyrovnaná – hráč může za své kredity dostat menší nebo žádnou protihodnotu.
- Obchody, které nelze kompletně provést okamžitě, jsou nezávazné.

*Příklad: Pokud hráč dá jinému hráči kredity výměnou za slib, že je v budoucnu vrátí, dlužník může dohodu porušit.*
- Hráči mezi sebou mohou vyměňovat kredity, zakázky, zatykače, náklady, posádku, modifikace a vybavení.
  - Pokud hráč vyměňuje zatykač, na kterém je zajatec, je vyměněn i zajatec.
- Hráči mezi sebou nemohou vyměňovat Tajemství nebo desky lodí.
- Kredity mohou hráči s právě hrajícím hráčem vyměňovat kdykoli během tahu právě hrajícího hráče. Nepovažuje se to za akci a hráči se nemusí nacházet na stejném poli.
  - Výměna kreditů může přerušit vlastnost, střetnutí nebo souboj.

**Související témata:** Akce, Kredity, Zdroje

## Zajatec


Zajatec se stává kontakt, který hráč při řešení zatykače porazil v souboji a rozhodl se ho doručit živého na planetu určení.

- Když hráč kontakt vezme jako zajatce, položí žeton kontaktu na kartu zatykače. Hráč získá odměnu Za živého, až vyřeší akci Doručení na určené planetě. Po získání odměny hráč odstraní odpovídající žeton ze hry.

**Související témata:** Doručení, Souboj, Zatykače, Žetony kontaktů

## Zakázky

Zakázky jsou typ zdrojů, který mohou hráči řešit během svého kroku střetnutí, když dorazí na určené místo.

- Hráči zakázky obvykle získávají z  balíčku obchodu. Některé postavy s kartou zakázky začínají.
  - Pokud má karta zakázky cenu 0, hráč si ji může koupit zdarma.
- Zakázky nelze používat ke Snížení ceny.
- Když hráč získá zakázku, umístí ji do prázdného slotu zakázka na desce hráče.
  - Hráč může zakázku ve slotu odhodit, aby uvolnil místo pro jinou zakázku, kterou získal.
- Pokud je hráč na planetě, která je uvedena na kartě zakázky, může se pokusit zakázku splnit vyřešením vlastností její karty.
- Mnoho karet zakázky během plnění vyžaduje, aby si hráč vzal kartu databanky. Tyto karty po hráči obvykle vyžadují, aby provedl sérii testů.
  - Nad jménem každé zakázky je uveden výpis schopností, které budou při plnění zakázky otestovány. Pokud je splnění testu některé schopnosti pro dokončení zakázky nezbytné, schopnost je napsána kurzívou.
  - Hráči smí číst části sekce na kartě databanky, které právě řeší, ale čtení napřed se nedoporučuje.
- Když vlastnost po hráči vyžaduje, aby dokončil zakázku, dostanou pak odměnu uvedenou na kartě zakázky. V rámci odměny je pak upřesněno, zda bude karta odhozena nebo odstraněna ze hry.
- Když vlastnost karty hráče upozorní, že zakázku se nepodařilo splnit, hráč přestane kartu zakázky řešit, odhodí kartu databanky a ponechá si kartu zakázky.
  - Pokud je hráč během řešení zakázky poražen, zakázku se automaticky splnit nepodařilo.

**Související témata:** Databanka, Obchodování, Odhození, Odstranění, Proslulost, Zdroje

## Zatykače

Zatykač je smlouva, na jejímž základě má hráč zlikvidovat nebo zajmout určitý kontakt. Každý zatykač uvádí jméno a portrét kontaktu, který je cílem.

- Zatykače jsou zdroje, které lze nalézt na kartách obchodu, střetnutí a databanky.
- Když hráč získá zatykač, umístí ho do prázdného slotu zatykač na desce hráče nebo desce lodí.

- Hráč může odhodit kartu ve slotu zatykač, aby uvolnil místo pro nový zatykač, který získal.
- Pokud hráč odhodí zatykač ze své desky hráče nebo své lodi, karta se vrátí do svého balíčku.
- Pokud byl na zatykači žeton zajatce, umístěte ho otočený lícem nahoru na nejbližší planetu s volným polem kontaktu bez ohledu na jeho třídu.
- Pokud je hodnota zatykače 0, hráč si ho může koupit zdarma, ale nemůže ho použít ke Snížení ceny.
- Každý zatykač má svou třídu – zastoupenou barevnými tečkami – která odpovídá třídě hledaného kontaktu.

## Řešení Zatykačů

Aby hráč získal odměnu z karty zatykače, musí najít určený kontakt, utkat se s ním v souboji a vyhrát.

Když se hráč střetne s žetonem kontaktu, který odpovídá jeho zatykači, hráč s ním může bojovat, místo aby vyřešil kartu databanky uvedenou na kontaktu.

- Na každém zatykači je uvedena síla kontaktu, která určuje, kolika kostkami si bude kontakt v souboji házet.
- Ikony osobní síla (☺) nebo síla lodi (☻) vedle síly kontaktu určují, jestli se s ním hráč utká v pozemním souboji nebo v lodním souboji.
- Pokud hráč vyhraje souboj s kontaktem, na který má zatykač, rozhodne se, jestli kontakt zlikviduje, nebo jestli ho vezme jako zajatce.
  - Po zlikvidování kontaktu hráč získá odměnu Za mrtvého uvedenou na zatykači. Pak hráč odstraní kartu zatykače a odpovídající žeton ze hry.
  - Když hráč kontakt vezme jako zajatce, položí žeton kontaktu na kartu zatykače. Hráč získá odměnu Za živého, až vyřeší akci Doručení na určené planetě. Po získání odměny hráč odstraní kartu zatykače a odpovídající žeton ze hry.
- Pokud má hráč zatykač na kontakt, který je členem jeho posádky, hráč s ním může bojovat v rámci svého kroku Střetnutí.
  - Pokud souboj vyhraje útočník, odhodte kartu posádky a kontakt buď zlikvidujte, nebo vezměte jako zajatce. Pokud ho vezmete jako zajatce, najdete žeton kontaktu v zásobě odhozených žetonů vedle mapy a umístěte ho na zatykač.
  - Pokud útočník souboj prohraje, musí odhodit kartu posádky ze své desky lodi a umístit kontakt posádky otočený lícem nahoru na nejbližší planetu s volným polem kontaktu bez ohledu na jeho třídu.
  - Během souboje hráč nemůže využívat vlastnosti a schopnosti napadeného člena posádky.
- Pokud má právě hrající hráč zatykač a nachází se na stejném poli jako hráč, který má tento kontakt ve své posádce, hráč s členem posádky může bojovat v rámci svého kroku Střetnutí. Hráč, který má kontakt v posádce, se může rozhodnout svou posádku bránit. Pokud to udělá, útočník bude místo člena posádky bojovat s druhým hráčem.

- Pokud se hráč rozhodne bránit svou posádku, proběhne pozemní souboj, pokud se hráči nachází na poli planeta, nebo lodní souboj, pokud se na planetě nenachází.
- Pokud obránce v souboji prohraje, odhodí kartu člena posádky a útočník kontakt buď zlikviduje, nebo si ho vezme jako zajatce.
- Pokud druhý hráč svou posádku nebrání, hráč nalevo od útočníka bude házet kostkou za člena posádky stejně jako při obvyklém souboji s hledaným kontaktem.

**Související témata:** Doručení, Obchodování, Posádka, Souboj, Střetnutí s kontaktem, Zajatec, Zdroje, Žetony kontaktu

## Zdroje

Zdroje zahrnují modifikace, náklady, posádku, vybavení, zakázky a zatykače, které se objevují na různých kartách.

- Když hráč získá zdroj, umístí ho do jednoho ze svých prázdných slotů na své desce hráče nebo na své desce lodi, jehož označení odpovídá typu získaného zdroje.
  - Náklady, vybavení a modifikace jsou na kartách střetnutí napsány vzhůru nohama, protože se umísťují do horních slotů na desce hráče a desce lodi. Hráč by měl karty se zdroji částečně zasunout pod desku hráče nebo lodi tak, aby byla vidět jen sekce s popisem zdroje.
- Pokud hráč získá zdroj, ale nemá pro něj volný slot, může odhodit jednu ze svých karet, aby tento slot uvolnil.
- Hráč zdroje nemůže odhazovat v libovolném čase. Lze je odhodit jen tehdy, když to povoluje jejich vlastnost, pravidlo nebo když získá jiný zdroj a potřebuje uvolnit slot, ve kterém se nachází karta určená k odhození.

**Související témata:** Modifikace, Náklad, Posádka, Upřesnění, Vybavení, Zajatec, Zakázka, Zatykač

## Zranění

Viz *Žetony poškození* na stránce 15.

## Žetony kontaktů

Žetony kontaktů zastupují různé osobnosti, na které můžete v galaxii narazit.

- Žetony kontaktů jsou na začátku hry na mapě otočené lícem dolů.
- Každý žeton má na líci uvedené číslo, které odpovídá kartě databanky. Když se hráč s kontaktem střetne, přečte si a vyřeší kartu databanky, která je na žetonu uvedena.
  - Pokud se hráč střetne s neotočeným žetonem, otočí ho, aby ho všichni viděli.
  - Pokud má hráč zatykač vypsany na kontakt, se kterým se střetl, může s ním bojovat, místo aby vyřešil kartu databanky uvedenou na kontaktu.

- Každý kontakt má třídu – zastoupenou barevnými tečkami – která odpovídá třídě uvedené na souvisejícím zatykači a třídě uvedené na několika kontaktních místech na mapě.
  - Během Přípravy jsou kontakty umístěny na kontaktní místa na mapě s odpovídající třídou (se stejným počtem a barvou teček).
  - Třída kontaktu nenaznačuje sílu a vlastnosti kontaktu. Třídy většinou využívají lovci odměn, aby zúžili hledání.
  - Pokud herní účinek umístí nebo přesune kontakt na planetu, žeton kontaktu může být umístěn do libovolného volného pole na planetě – žeton a pole nemusí mít stejnou třídu. Kontakt zůstane otočený stejnou stranou (lícem nahoru, nebo lícem dolů), pokud karta neurčí jinak.
- Pokud je žeton kontaktu na mapě otočený lícem nahoru, každý hráč se může kdykoliv podívat na odpovídající kartu databanky a přečíst si ji.
- Pokud vlastnost hráči umožňuje „tajně se podívat na kontakt“, hráč se na líc žetonu podívá tak, aby ho neviděli ostatní hráči. Pak hráč žeton vrátí otočený lícem dolů na pole, ze kterého ho vzal.
  - V tomto případě se hráč na kartu databanky kontaktu podívat nemůže.
- Žetony, které jsou na kontaktním místě planety, se nacházejí na planetě. Pokud je na té samé planetě hráč, kontakty se nacházejí na stejném poli jako on.
- K žetonu kontaktu, který byl vzat jako zajatec a umístěn na hráčově zatykači, se nepřistupuje tak, jako by se nacházel na stejném poli jako hráč.
- Pokud vlastnost karty hráči nařizuje, aby „vyměnil“ dva žetony kontaktů, každý z kontaktů je přesunut ze svého původního pole na původní pole druhého kontaktu.
  - Každý kontakt, který byl vyměněn, zůstává otočený tak, jak byl před přesunem.
- Některé kontakty mají ikony frakcí (☪ ☉ ☪ ☪ ☪) a/nebo ikonu droida (👤). Tyto ikony samy o sobě nemají žádný účinek, ale mohou na ně odkazovat jiné vlastnosti.

**Související témata:** Databanka, Droidi, Střetnutí s kontaktem, Zatykače

## Žetony poškození

Hráči míru poškození svých lodí a zranění svých postav sledují s pomocí žetonů poškození.

- Pokud jsou žetony na postavě, nazývají se zranění. Pokud jsou žetony na lodi, nazývají se poškození.
- Když loď utrpí poškození nebo postava utrpí zranění, umístěte na svou kartu postavy nebo desku lodi odpovídající počet žetonů poškození.
  - Žetony poškození si berete ze zásoby.
- Pokud počet žetonů poškození na kartě postavy odpovídá zdraví postavy, hráč je poražen.
- Pokud počet žetonů poškození na desce lodi odpovídá odolnosti jejího trupu, hráč je poražen.
- Postava na sobě nemůže mít víc žetonů poškození, než je její zdraví, a loď na sobě nemůže mít víc poškození, než je odolnost jejího trupu.
  - Veškerá zranění, která by přesahovala hodnotu zdraví, a veškerá poškození, která by přesahovala odolnost trupu lodi, jsou ignorována.
- Když z lodi nebo z postavy odstraňujete poškození a zranění, odstraňte z ní odpovídající počet žetonů poškození.
  - Když hráč odstraňuje žetony poškození během svého kroku Plánování, odstraní všechny žetony poškození z karty své postavy i z desky své lodi.
  - Odstraněné žetony poškození se vrací do zásoby.
- Pokud vlastnost hráči umožňuje ochranu před poškozením nebo zraněním, hráč o určenou hodnotu sníží míru získaného poškození nebo zranění.



**Související témata:** Lodě, Poražený hráč, Postavy, Souboj

## DODATEK 1: PŘÍPRAVA

Při přípravě *Vnějšího okraje* hráči provádějí následující kroky v pořadí, v jakém jsou zde uvedeny. Pokud hráč hraje sám, jsou tu dodatečná pravidla, kterými se musí řídit (viz *Pravidla hry jednoho hráče* na stránce 18).

- Sestavení mapy:** Vezměte mapové díly a sestavte je zleva doprava v pořadí, které je uvedeno níže. Pokud hráči dávají přednost náhodné mapě, mohou se řídit pokyny *Příprava náhodné mapy* v rámečku níže.
  - Zarážka s ikonami Povstalců a Syndikátu
  - Mapový díl Cantonica a Ord Mantell
  - Mapový díl Lothal a Mon Calamari
  - Mapový díl Kessel
  - Mapový díl Tatooine a Nal Hutta
  - Mapový díl Ryloth a Naboo
  - Mapový díl Kafrenský prstenec a Takodama
  - Zarážka s ikonami Impéria a Huttů.
- Příprava žetonů hlídek:** Seřadte žetony hlídek podle úrovně (bílé tečky na zadní straně). Umístěte hlídky úrovně 1 na navigační body (žluté kruhy) přilehlé k odpovídající ikoně frakce na mapové zarážce.

Vezměte zbývající žetony hlídek a vytvořte čtyři sloupce žetonů otočených lícem dolů, po jednom pro každou frakci. Každý sloupec by měl mít vespod žeton úrovně 4 a nahoře žeton úrovně 2. Umístěte žetony na zarážku na odpovídající ikony frakcí.
- Připravení kontaktů:** Shromážděte všechny žetony kontaktů a obrácené lícem dolů je zamíchejte. Pak na každé kontaktní místo na mapě umístěte stále lícem dolů otočený kontakt. Třída a barva žetonu musí odpovídat poli, na které se umísťuje.
- Vytvoření zásoby žetonů:** Rozdělte žetony kreditů, poškození a cílů na hromádky a umístěte je na místo, kam na ně snadno dosáhnou všichni hráči.
- Výběr postavy:** Každý hráč hodí všemi šesti kostkami. Hráč, který hodil nejvíce symbolů \* a ✱, bude hrát jako první. Pokud si nejvyšší výsledek hodí více hráčů, tito hráči si kostkami hodí znovu. Začínající hráč si vybere postavu, po směru hodinových ručiček si pak vyberou ostatní hráči a všichni obdrží následující komponenty:
  - 1 kartu postavy otočenou na stranu s osobním cílem
  - 1 žeton postavy odpovídající vybrané kartě postavy
  - 1 desku hráče s plastovým ukazatelem proslulosti umístěným na 0
  - 4 žetony reputace (1 za každou frakci). Položte je do ukazatele reputace tak, aby zakryly ikonu odpovídající frakce.
  - 1 startovní desku lodi otočenou na stranu, kterou si hráč vybere – buď G9 Rigger nebo G-1A Starfighter
  - 1 referenční kartu
  - Žetony kreditů. Jejich počet se u hráčů liší. Při rozdělování začněte prvním hráčem a pokračujte po směru hodinových ručiček. První hráč obdrží 4 000 kreditů, druhý 6 000 kreditů, třetí 8 000 kreditů a čtvrtý 10 000 kreditů.

- Příprava postavy:** Všichni hráči zároveň splní přípravné pokyny uvedené na spodní části karty jejich postavy.
  - Na každé kartě postavy je uvedené číslo karty databanky. Každý hráč si uvedenou kartu vezme z balíčku databanky. Pokud je tato karta označena jako náklad, hráč ji umístí nad svou desku lodi do slotu náklad. Ostatní karty se umístí pod desku hráče do slotu zakázka nebo zatykač.
  - Každý hráč umístí svůj žeton postavy na mapu na startovní planetu uvedenou na kartě databanky, kterou si právě vytáhl.
  - Pokud přípravné pokyny upravují reputace, hráč posune žeton reputace nahoru nebo dolů na určené místo (buď  nebo ).
- Příprava balíčku a karet:** Připravte balíčky podle následujících pokynů:
  - Rozdělte karty obchodů podle jejich rubových stran do šesti různých balíčků. Zamíchejte je a umístěte otočené lícem dolů do řady pod mapu. Pak otočte svrchní kartu každého balíčku a položte ji lícem nahoru na její balíček.
  - Rozdělte karty setkání podle jejich rubových stran do sedmi různých balíčků. Každý balíček zamíchejte a položte ho otočený lícem dolů vedle mapy.
  - Balíček databanky mějte seřazený podle čísel karet na místě, kam na něj snadno dosáhnou všichni hráči.
  - Nepoužívané desky lodí mějte na hromádce vedle mapy.

### Sestavení náhodné mapy

Při sestavování náhodné mapy se řiďte následujícími kroky:

- Zamíchejte lícem dolů otočené mapové díly a poskládejte je do sloupce. Protože díly mají lehce odlišné tvary, doporučujeme je zamíchat se zavřenýma očima.
- Otočte horní díl a připojte ho k zarážce s ikonami Povstalců a Syndikátu.
- Postupně si vytáhněte další mapové díly a napojte je na předchozí díl. Na poslední mapový díl napojte zarážku s ikonami Impéria a Huttů a mapu tím dokončete.

Protože mapa byla složena náhodně, nebude tak vybalancovaná jako standardní mapa. Někteří zkušenější hráči však dávají přednost této možnosti, protože každá hra pak nabízí novou zkušenost.



## DODATEK 2: INTERPRETACE KARET A VLASTNOSTÍ

Většina karet má vlastnosti, které může hráč využít v různých okamžicích hry. Každá vlastnost popisuje, kdy ji hráč může využít a jaký bude mít její vyřešení účinek.

Tento dodatek má hráčům pomoci pochopit, jak si mají vyložit některé fráze, které se ve vlastnostech objevují, a jak řešit konflikty v načasování.

### Použitá slova

- Pokud vlastnost karty obsahuje slovo „**nemůžete**“, je tento zákaz absolutní a nelze ho obejít jinými vlastnostmi.
- Pokud vlastnost karty obsahuje slovo „**můžete**“, je její účinek volitelný.
- Pokud vlastnost karty obsahuje slovo „**pak**“, hráč nejprve musí vyřešit účinek před „**pak**“, než vyřeší účinek za „**pak**“.
- Pokud vlastnost karty používá slovo „**abyste**“, hráč musí kompletně vyřešit účinek před slovem „**abyste**“, aby vyřešil účinek za slovem „**abyste**“.

*Příklad: Pokud vlastnost říká: „Ztratíte reputaci u Huttů, abyste získali 1 bod proslulosti“, hráč proslulost nemůže získat, pokud už má u Huttů negativní reputaci.*

- Pokud vlastnost karty používá slovo „**a**“, hráč musí vyřešit účinky, které se nacházejí před a za slovem „**a**“, tak kompletně, jak jen to je možné.

*Příklad: Pokud vlastnost říká: „Hráč získá 5 000 kreditů a ztratí 1 reputaci u Povstalců“, hráč může získat 5 000 kreditů, přestože už má negativní reputaci u Povstalců.*

- Některé vlastnosti upozorňují, že je lze provést „**jen jednou za tah**“. Pokud hráč tuto vlastnost může použít v rámci tahu jiného hráče, může být vyřešena i tehdy, když ji hráč již použil ve svém vlastním tahu.

### Časování vlastností

- Pokud načasování vlastnosti používá slovo „**po/poté**“, účinek vlastnosti se vyřeší okamžitě po popsání události.
- Pokud načasování vlastnosti používá slovo „**když**“, účinek vlastnosti se vyřeší v okamžiku popsání události.
- Pokud načasování vlastnosti používá slovo „**když**“, tato část události se odehraje před účinky, které jsou v rámci stejné události uvedeny za slovem „**po/poté**“.
- Pokud se najednou řeší několik vlastností, právě hrající hráč určí pořadí, ve kterém budou vyřešeny.
- Každá vlastnost může být vyřešena jednou v rámci každé své události.

*Příklad: Pokud se vlastnost řeší „Na začátku souboje“, může být jednou vyřešena na začátku každého souboji.*

### Soubojové vlastnosti

- Pokud vlastnost „**ignoruje**“ výsledek hodu během souboje, tento výsledek není brán v potaz. Nezpůsobí žádné zranění nebo poškození a nebude využit při rozhodování o vítězi.
- Pokud vlastnost „**přetočí**“ hozenou kostku na jiný výsledek, původní výsledek není brán v potaz. Vlastnosti, které upravují původní výsledek, se na tuto kostku už použít nesmí.
- Pokud vlastnost „**přidá**“ další zásah (✳), přistupujte k hodu, jako by tam na další kostce padl (✳). Tento výsledek přetočit nelze.
- Když má být vlastnost vyřešena „**Na začátku souboje**“, musí být vyřešena předtím, než si první hráč v tomto souboji hodí kostkami.
- Pokud vlastnost hráči říká „**Získáváte + X**“ a následuje za tím ikona (☹, ☺, ☹☺ nebo ☹☺☹), hráč tento bonus přidá k odpovídající hodnotě na kartě své postavy nebo desce své lodi.
  - Jsou to pasivní vlastnosti, kde jsou neustále aktivní, dokud hráč vlastní kartu, na které jsou uvedeny.
  - Tyto vlastnosti mohou být kombinovány s dalšími podobnými vlastnostmi k ještě většímu zvýšení určené hodnoty.
- Když si hráč nalevo do právě hrajícího hráče hází kostkami za kontakt, hlídku nebo nepřítele na kartách zakázky a střetnutí, tento hráč nemůže používat své vlastní soubojové vlastnosti. Např. Lando nemůže znovu hodit kostkou hlídky.

### Řešení remíz

- Právě hrající hráč rozhoduje o výsledku všech remíz a konfliktů v načasování, které nejsou výslovně vyřešené v této knize.

*Příklad: Když vlastnost nařizuje, aby nejproslulejší hráč ztratil 2 000 kreditů, a za nejproslulejšího hráče je považováno více hráčů, právě hrající hráč rozhodne, kdo z nich o kredity přijde.*

- Pokud dva hráči mají ve stejnou chvíli dostatečnou proslulost, aby vyhráli, vyhrává hráč s více kredity. Pokud oba hráči mají stejné množství kreditů, vyhrává hráč, který sedí dále (po směru hodinových ručiček) od hráče, který hru začal.

## DODATEK 3: PRAVIDLA HRY JEDNOHO HRÁČE

Vnější okraj můžete hrát úplně sám. V takovém případě jednoho hráče ovládáte jako obvykle vy a soupeříte s druhým hráčem, který je ovládán AI kartami. Pravidla hry jednoho hráče jsou popsána v tomto dodatku.

### Příprava

Proveďte obvyklé kroky přípravy s následujícími změnami:

- Připravte pro AI hráče všechny žetony, jako by byl hráč.
- Vy jste první hráč (neházejte si kostkami v kroku 5). Získáváte 4 000 kreditů a AI hráč získává 6 000 kreditů.
- Po vybrání své postavy vyberte postavu, proti které budete hrát. Musí to být postava, která začíná hru s kartou databanky #91 nebo #92.
- AI si jako startovní loď vybere G9 Rigger.
- Připravte postavu pro AI hráče stejně jako pro sebe podle kroku 6. Pak umístěte žeton cíle na místo uvedené na její kartě nákladu nebo zakázky (viz AI cíle vpravo).
- Zamíchejte AI karty do balíčku, který otočený lícem dolů umístěte vedle AI karty postavy.

### Hraní hry

Během hry své tahy řešte jako obvykle. Na konci každého vašeho tahu začne tah AI hráče. Jeho tah vyřešíte tím, že z balíčku AI karet vezmete jednu kartu a postupně ji vyřešíte od nejvyšší sekce směrem dolů. AI hráč nikdy neřeší karty střetnutí.

V některých sekcích AI karet je napsáno „Proveďte první, co platí“. To znamená, že AI vyřeší první možnost, kterou lze provést. Pokud by možnost neměla žádný účinek nebo ji nešlo provést, AI se pokusí vyřešit další. Pokud AI nemůže vyřešit žádnou z možností, nic se nestalo.

V některých sekcích AI karet je napsáno „Proveďte vše, co platí“. To znamená, že AI vyřeší každou nabízenou možnost od nejvyšší směrem dolů. Možnosti, které nemají účinek nebo je nelze splnit, přeskakujte.

AI kartu po vyřešení odhodte a umístěte do spodní části balíčku AI. Pravidla pro interpretaci AI karet jsou uvedena v následujících sekcích.

Pokud získáte 10 bodů proslulosti dřív než AI hráč, vyhráváte hru. Pokud AI hráč získá 10 bodů proslulosti dřív než vy, vyhrává hru AI.

### Karty a kredity AI hráče

O proslulost, kredity a karty AI hráče se starajte stejně, jako by to byl skutečný hráč (Např. umísťujte jeho karty nákladu do slotu nákladu na jeho lodi).

AI hráč **nepoužívá vlastnosti na kartách** s výjimkou těch, které zvyšují hodnoty jeho lodi nebo postavy (např. Získáváte +1 🍀). AI hráč také nemůže plnit osobní a lodní cíle.

### AI cíle

AI hráč používá žetony cílů k označení planet, na které má doručit náklad nebo tam má splnit zakázku. Tyto žetony určují, kam se AI hráč ve svém tahu vydá (bude vysvětleno níže).

Během přípravy umístěte žeton cíle na cílovou planetu startovního nákladu nebo zakázky.

Když AI hráč doručí náklad nebo na planetě dokončí zakázku, odstraní z té planety žeton cíle.

### Pohyb

Když se má AI hráč pohnout, žeton jeho postavy se pohybuje o počet polí, který přesně odpovídá výkonu hyperpohonu (⚡) jeho lodi. Vždy se pohybuje směrem k nejbližšímu žetonu cíle. Pokud se na jeho polí nachází žeton cíle, nepohne se.

Pokud se AI hráč může k žetonu cíle dostat po více cestách, pohybuje se po cestě, kde po dokončení jeho pohybu zůstane mezi ním a cílem co nejméně políček. Stejně jako normální hráč se musí zastavit, když prochází přes pole s hlídkou, s jejíž frakcí nemá pozitivní (🛡️) reputaci.

- Na rozdíl od normálního hráče se AI může pohybovat přes Maelström, jako by to byl navigační bod.
- AI hráč si nevybere delší cestu, aby se vyhnul hlídkám. Pokud je na nejkratší cestě k jejich cíli hlídka, bude pokračovat po ní i v případě, že má s frakcí, které hlídka patří, negativní (👹) reputaci.
- Pokud se AI hráč může pohybovat po dvou různých cestách a po obou se ke svému cíli přiblíží stejně, AI dá přednost:
  - a. Cestě, na které není žádná hlídka, která by ho zastavila.
  - b. Pokud jejich pohyb neohrožuje žádná hlídka, dá přednost cestě, na jejímž konci skončí na planetě. Pokud obě cesty končí na planetě, hráč rozhodně náhodně, např. hodem mincí.

*Důležité: Pokud by AI hráč ukončil svůj pohyb na navigačním bodu poté, co se pohnul o tolik polí, kolik je výkon jeho hyperpohonu (⚡), může se pohnout o jedno až dvě pole méně, pokud tím jeho pohyb skončí na planetě.*




- Pokud AI hráč může ukončit svůj pohyb na planetě, když se pohne o jedno i o dvě pole méně, pohne se o jedno pole méně.

### Nakupování

Většina AI karet umožňuje AI hráči koupit si kartu. Balíček obchodu, ze kterého má nakupovat, je vždy určen (Např. Kup 🛒). AI hráč může nakupovat jen tehdy, když je na planetě.

Když AI hráč nakupuje, měl by se řídit následujícími pravidly:

1. Před nákupem AI hráč odhodí otočenou svrchní kartu určeného balíčku, pokud platí následující:
  - Svrchní kartu nelze koupit na planetě, kde AI hráč právě nachází.
  - AI hráč nemá dostatek kreditů, aby si svrchní kartu koupil. Kartu odhodí bez ohledu na to, kolik kreditů právě má, i kdyby neměl dost kreditů na koupi jakékoliv karty v tomto balíčku.

- AI nemá žádné prázdné sloty odpovídajícího typu. Svrchní kartu odhodí bez ohledu na to, že v balíčku nejsou žádné karty, které by mohl umístit do jiného slotu.
  - AI si kupuje kartu z  balíčku obchodu a svrchní karta je levnější než současná loď AI hráče.
- 2.** Koupí si svrchní kartu. AI hráč utratí požadované množství kreditů a umístí kartu do prázdného slotu.
- AI hráč si kartu nekoupí, pokud nemá prázdný slot odpovídajícího typu. AI hráč neodhazuje karty, aby uvolnit místo ve slotech.
  - AI hráč musí poslouchat omezení na kartách, např. „Nelze koupit na Kesselu“ nebo „Postava může mít jen 1 **ZBROJ**.“
  - AI hráč si koupí i zdroj, který nemůže používat, např. kartu Najatá výpomoc z  balíčku obchodu.
  - AI hráč si nikdy nekoupí loď, pokud nemá vyšší cenu než jeho současná loď. AI hráč vždy používá starou loď ke Snižování ceny, ale ke Snižování ceny nikdy nepoužívá zdroje.
  - Pokud si AI hráč z balíčku  koupí kartu *Starší loď na prodej*, bude se řídit všemi pokyny na kartě a koupí si tu nejdražší loď, jakou si může dovolit. Pokud si může koupit více lodí stejné ceny, vyberte mezi nimi náhodně.
- 3.** Po zakoupení karty odhalí svrchní kartu odpovídajícího balíčku a vyřeší pohyb hlídek na této kartě, které se budou pohybovat směrem k AI hráči.
- Na rozdíl od normálního hráče bude k sobě AI hlídku posouvat po nejkratší možné cestě.

### Zakázky a náklady

Některé AI karty umožňují AI hráči dokončovat zakázky. V takovém případě AI hráč jen vyřeší sekci s odměnou na kartě zakázky (získání nebo ztráta reputace, proslulosti a kreditů). AI hráč si netáhá kartu databanky a neprovádí testy.

Některé AI karty umožňují AI hráči doručovat náklad do jeho místa doručení. V takovém případě AI hráč jen vyřeší sekci s odměnou na kartě nákladu a kartu odhodí. Pokud má AI hráč více nákladů se stejným místem určení, všechny je doručí najednou. Když AI hráč doručuje **ILEGÁLNÍ** náklad, nehází si kostkou, jak je napsáno na kartě. Některé AI karty však AI hráče přinutí, aby při doručování **ILEGÁLNÍHO** nákladu utrpěl zranění nebo poškození.

### Získávání posádky

Některé karty AI hráči umožňují získat posádku z žetonů kontaktů. Řídí se při tom obvyklými pravidly pro posádku, jen zcela neřeší kartu databanky daného kontaktu. Místo toho si vytáhne kartu databanky, a pokud je na ní zdroj posádky, umístí posádku do prázdného slotu na desce lodi AI hráče.

- AI hráč neutráčí kredity, neprovádí testy ani jinak neřeší vlastnosti karty databanky.
  - Pokud AI hráč nemá prázdný slot posádky, náhodně vyřadí jednoho člena své posádky, aby uvolnil místo pro nového. Při odhazování člena posádky se řídte obvyklými pravidly.
- Pokud na kartě databanky není posádky, kartu odhodte a vraťte do balíčku.

- AI karty hráči vždy nařizují, aby odhalil žetony kontaktů, které jsou **otočené lícem dolů**. Pokud však na planetě žádný neotočený žeton není, AI na planetě vyřeší žeton kontaktu, který má nejnižší třídu (nejméně teček).
  - Pokud jsou na planetě dva žetony otočené lícem dolů nebo dva žetony otočené lícem nahoru, AI hráč vyřeší ten vlevo.
- AI hráč nechrání členy posádky, na které je vydán zatykač.

### Rozhodování AI

Pokud jedna z vašich karet nutí AI hráče učinit rozhodnutí (např. některé karty setkání, které umožňují hazard), AI si vždy vybere možnost se neúčastnit, pokud je to možné. Pokud je AI hráč nucen učinit povinné rozhodnutí (např. výběr frakce na Landově kartě), výsledek určete náhodně, např. vytažením žetonu z pytlíku.

### Ujasnění

- AI hráč se musí řídit všemi pravidly, která se vztahují na normální hráče, pokud v tomto dodatku není výslovně uvedeno něco jiného.
- Pokud je AI hráč během svého tahu poražen, další možnosti na AI kartě neřeší. Místo toho dořeší možnost, kterou řešil, když byl poražen, a jeho tah tím končí.
- Během souboje za svého soupeře házíte vy, protože tu žádný další hráč není. Dejte si pozor, abyste každý hod spočítali zvlášť, a pak se řídte normálními pravidly souboje.
- Pokud vás zakázka nutí vyřešit kartu databanky #40, AI hráč může být přinucen provést test. V takovém případě si hodte za AI hráče a proveďte test jako obvykle.
  - Pokud je AI hráč nucen na některé z těchto karet učinit rozhodnutí, náhodně vyberte za něj, jak je popsáno výše v *Rozhodování AI*.

### Expertní mód

Pokud jste zkušený hráč, může vám hra s AI připadat příliš lehká. V tom případě můžete zvýšit obtížnost tím, že AI hráč získá vyšší startovní proslulost. Čím je AI hráč na začátku proslulejší, tím bude vaše vítězství epičtější!

I s AI hráčem můžete hrát prodlouženou hru, kdy je k vítězství zapotřebí 12 bodů proslulosti. To obvykle hru nijak neztíží a naopak ji zjednoduší.

# REJSTŘÍK

|                                      |                                      |  |  |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| <b>A</b>                             |                                      |  |  |
| AI karty.....                        | 18                                   |  |  |
| Akce.....                            | 2                                    |  |  |
| Akční vlastnosti.....                | viz Akce                             |  |  |
| <b>B</b>                             |                                      |  |  |
| Balíček luxusního zboží.....         | 2                                    |  |  |
| Balíčky obchodu.....                 | 2                                    |  |  |
| <b>C</b>                             |                                      |  |  |
| Cesty.....                           | viz Pole a Přilehlost                |  |  |
| Cíle.....                            | 3                                    |  |  |
| <b>D</b>                             |                                      |  |  |
| Databanka.....                       | 3                                    |  |  |
| Doručení.....                        | 3                                    |  |  |
| Droidi.....                          | 3                                    |  |  |
| <b>F</b>                             |                                      |  |  |
| Frakce.....                          | 3                                    |  |  |
| <b>H</b>                             |                                      |  |  |
| Hlídky.....                          | 4                                    |  |  |
| Hráči a postavy.....                 | 2                                    |  |  |
| Huttové.....                         | viz Frakce a Reputace                |  |  |
| <b>I</b>                             |                                      |  |  |
| Impérium.....                        | viz Frakce a Reputace                |  |  |
| Interpretace karet a vlastností..... | 17                                   |  |  |
| <b>K</b>                             |                                      |  |  |
| Karty střetnutí.....                 | 4                                    |  |  |
| Kostky.....                          | 5                                    |  |  |
| Kroky souboje.....                   | 10                                   |  |  |
| Kupování karet.....                  | viz Obchodování                      |  |  |
| Kredity.....                         | 5                                    |  |  |
| Kritický zásah.....                  | Viz Kostky                           |  |  |
| <b>L</b>                             |                                      |  |  |
| Lodě.....                            | 5                                    |  |  |
| Lodní cíle.....                      | viz Cíle                             |  |  |
| Lodní souboj.....                    | viz Souboj                           |  |  |
| <b>M</b>                             |                                      |  |  |
| Maelström.....                       | 5                                    |  |  |
| Mapa.....                            | 6                                    |  |  |
| Modifikace.....                      | 6                                    |  |  |
| <b>N</b>                             |                                      |  |  |
| Nahrazení hlídky.....                | viz Hlídky                           |  |  |
| Náklad.....                          | 6                                    |  |  |
| Navigační body.....                  | viz Pole                             |  |  |
| Nejbližší.....                       | 6                                    |  |  |
| Nesmí.....                           | viz Použitá slova                    |  |  |
| <b>O</b>                             |                                      |  |  |
| Obchodování.....                     | 6                                    |  |  |
| Odhození.....                        | 7                                    |  |  |
| Odolnost trupu.....                  | viz Lodě a Poškození                 |  |  |
| Odstranění ze hry.....               | viz Odhození                         |  |  |
| Omezené komponenty.....              | 2                                    |  |  |
| Osobní cíle.....                     | viz Cíle                             |  |  |
| <b>P</b>                             |                                      |  |  |
| Planety.....                         | viz Pole                             |  |  |
| Plánování.....                       | 7                                    |  |  |
| Pohyb.....                           | 7                                    |  |  |
| Přilehlost.....                      | 9                                    |  |  |
| Pohyb hlídek.....                    | 4                                    |  |  |
| Pole.....                            | 8                                    |  |  |
| Posádka.....                         | 8                                    |  |  |
| Poražený.....                        | 8                                    |  |  |
| Postavy.....                         | 8                                    |  |  |
| Poškození.....                       | viz Lodě a Žetony poškození          |  |  |
| Použitá slova.....                   | 17                                   |  |  |
| Povstalci.....                       | viz Frakce a Reputace                |  |  |
| Pozemní souboj.....                  | viz Souboj                           |  |  |
| Právě hrající hráč.....              | 9                                    |  |  |
| Pravidla hry jednoho hráče.....      | 18                                   |  |  |
| Prázdná.....                         | viz Kostky                           |  |  |
| Prodloužená hra.....                 | viz Proslulost                       |  |  |
| Proslulost.....                      | 9                                    |  |  |
| Příprava.....                        | 16                                   |  |  |
| <b>R</b>                             |                                      |  |  |
| Reputace.....                        | 9                                    |  |  |
| Remízy.....                          | viz Řešení remíz                     |  |  |
| <b>Ř</b>                             |                                      |  |  |
| Řešení remíz.....                    | 17                                   |  |  |
| Řešení zatykačů.....                 | 14                                   |  |  |
| <b>S</b>                             |                                      |  |  |
| Schopnosti.....                      | 9                                    |  |  |
| Sloty.....                           | 10                                   |  |  |
| Směrem k.....                        | viz Nejbližší                        |  |  |
| Snižování ceny.....                  | 10                                   |  |  |
| Souboj.....                          | 10                                   |  |  |
| Soubojové vlastnosti.....            | 17                                   |  |  |
| Soupeř.....                          | 11                                   |  |  |
| Soustředění.....                     | viz Kostky a Střetnutí               |  |  |
| Střetnutí s kontaktem.....           | 11                                   |  |  |
| Střetnutí s hlídkou.....             | 11                                   |  |  |
| Střetnutí na poli.....               | 12                                   |  |  |
| Syndikát.....                        | viz Frakce a Reputace                |  |  |
| <b>T</b>                             |                                      |  |  |
| Tah.....                             | viz Soubojové vlastnosti a Tah hráče |  |  |
| Tah hráče.....                       | 12                                   |  |  |
| Tajemství.....                       | 12                                   |  |  |
| Testy.....                           | viz Testy schopností                 |  |  |
| Test schopností.....                 | 12                                   |  |  |
| Třída.....                           | viz Žetony kontaktů                  |  |  |
| <b>U</b>                             |                                      |  |  |
| Upřesnění.....                       | 12                                   |  |  |
| Utrácení.....                        | viz Kredity                          |  |  |
| <b>V</b>                             |                                      |  |  |
| Vlastnosti.....                      | viz Interpretace karet a vlastností  |  |  |
| Vybavení.....                        | 13                                   |  |  |
| Výhra.....                           | viz Proslulost                       |  |  |
| Výkon hyperpohonu.....               | viz Lodě a Pohyb                     |  |  |
| Výměna.....                          | 13                                   |  |  |
| <b>Z</b>                             |                                      |  |  |
| Zajatec.....                         | 13                                   |  |  |
| Zakázky.....                         | 13                                   |  |  |
| Zásah.....                           | viz Kostky                           |  |  |
| Zatykače.....                        | 13                                   |  |  |
| Zdraví.....                          | viz Postavy a Poškození              |  |  |
| Zdroje.....                          | 14                                   |  |  |
| Zlatá pravidla.....                  | 2                                    |  |  |
| Zlikvidování.....                    | viz Hlídky a Zatykače                |  |  |
| Zranění.....                         | viz Postavy a Žetony poškození       |  |  |
| <b>Ž</b>                             |                                      |  |  |
| Žetony kontaktů.....                 | 14                                   |  |  |
| Žetony poškození.....                | 15                                   |  |  |