



ANDROMEDA: NA HRANICI GALAXIE
PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Chopíte se velení zoufalého národa vyhnanců, kteří se pokoušejí vybudovat novou civilizaci na hranici galaxie v Andromedě. Budete začínat jen s vesmírnou stanicí, několika loděmi a hrstkou zdrojů. Budete muset opatrně spravovat své zdroje, dobývat měsíce, pořizovat si staniční moduly a rozvíjet planety. Navíc budete bojovat se soupeři a soutěžit s jinými národy v oblasti vědy, průmyslu, obchodu, civilizace a vojenské dominance!

OBSAH PRAVIDEL

ÚVOD	2
HERNÍ MATERIÁL	3
PŘÍPRAVA HRY	4
PŘÍPRAVA HRÁČŮ	6
HLAVNÍ PRINCIPY	8
LOKACE NA HRANICI GALAXIE	8
VYPUŠTĚNÍ LODI	9
SPOJENECKÉ BÁZE	10
NÁJEZDNÍCI	11
NÁVRAT NA STANICI	12
VOLNÉ AKCE	13
LODĚ	15
MODULY	16
STAVBY	17
STUPNICE POKROKU	19
POČÍTADLO UDÁLOSTÍ	20
BITVA	21
POŠKOZENÍ A OPRAVY	23
KONEC HRY	25
VARIANTY PRAVIDEL	26



HERNÍ MATERIÁL



1 UKAZATEL CÍLE



10 KARET NÁJEZNIKŮ



6 KOSTEK NÁJEZNIKŮ



16 FIGUREK NÁJEZNIKŮ
8 STOJÁNKŮ
(NEJSOU NA OBRÁZKU)



20 UKAZATELŮ POKROKU
(VE 4 BARVÁCH)



4 UKAZATELE SKÓRE
(VE 4 BARVÁCH)



KARET EFEKTŮ STAVEB

6 MĚSÍČNÍCH MĚSÍČŮ



45 PLANETÁRNÍCH MĚSÍČŮ



21 ŽETONŮ OBJEVŮ

8 ŽETONŮ DOMINANCE



15 DESTÍČEK STAVEB (5 TYPŮ)

5 ŽETONŮ REPLIKÁTORŮ

50 UKAZATELŮ POŠKOZENÍ



80 KARET TAKTIKY



20 KARET OSUDU



108 MODULŮ (4 TYPŮ)

4 PŘEHLEDOVÉ KARTY
(NEJSOU NA OBRÁZKU)

1 HERNÍ PLÁN
(NENÍ NA OBRÁZKU)



24 KOSTEK
(V BARVÁCH HRÁČŮ)

4 PANELE STANIC
(VE 4 BARVÁCH)



PŘÍPRAVA HRY

1 HERNÍ PLÁN:

- ♦ Položte hlavní **herní plán** doprostřed stolu.

2 PANEL UDÁLOSTÍ:

- ♦ Položte **panel událostí** vedle herního plánu a **ukazatel událostí** umístěte na startovní políčko označené počtem hráčů, kteří se účastní partie.

- ♦ Vyberte si **balíček karet událostí** pro danou partii. Pro vaši první výpravu na hranici galaxie v Andromedě doporučujeme **Úsvit galaxie**. Balíček zamíchejte a položte jej lícem dolů na panel událostí.

3 VRAKOVIŠTĚ:

- ♦ Položte **panel vrakoviště** vedle herního plánu.

4 POČÁTEČNÍ LOKACE:

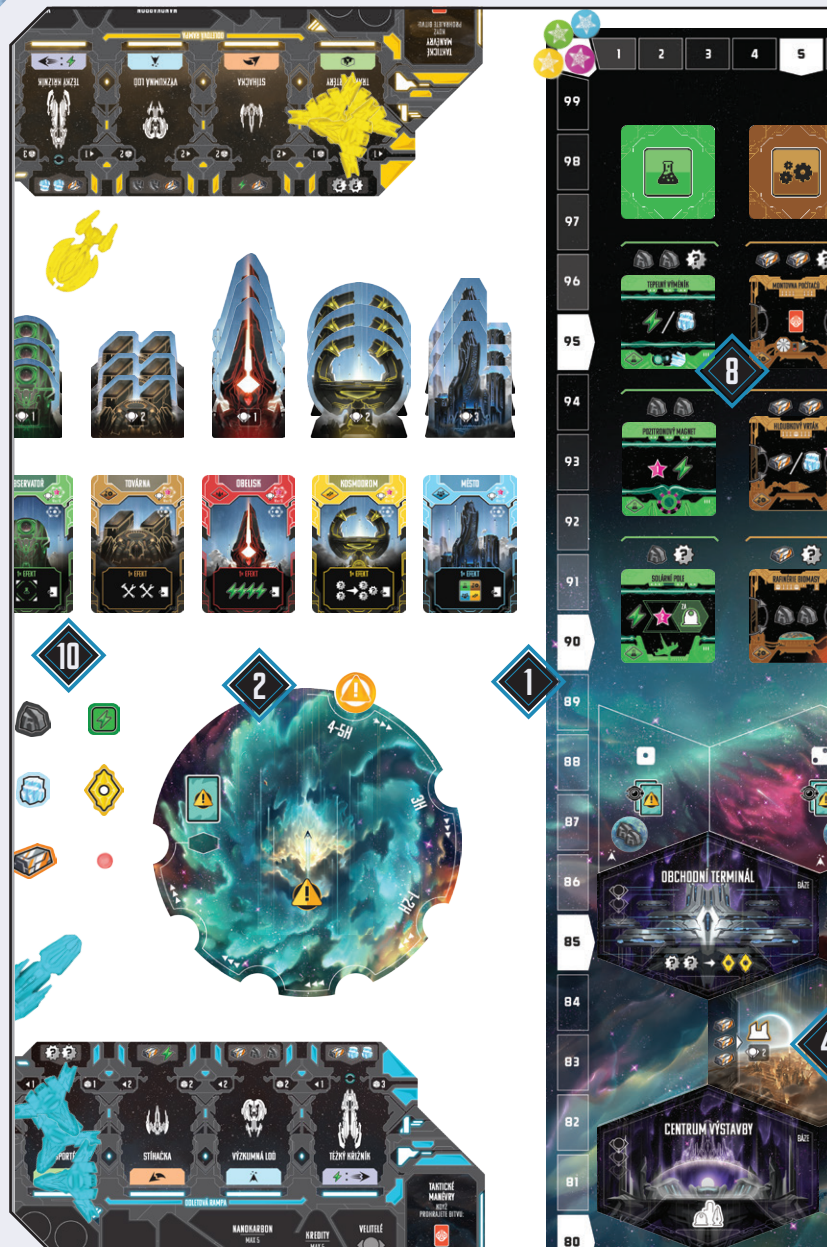
- ♦ Vyhledejte **15 destiček planet** (nikoli destičky spojeneckých bází), zamíchejte je a postavte jejich sloupeček poblíž spodního okraje herního plánu. Poté ze sloupečku vezměte počet destiček planet dle počtu hráčů:

2 hráči	4 planety
3 hráči	6 planet
4 hráči	8 planet

- ♦ Zamíchejte takto vybrané destičky planet dohromady se **6 destičkami spojeneckých bází**. Tuto zásobu destiček vyložte po jedné lícem vzhůru na herní plán, na políčka zleva doprava a shora dolů (ve směru čtení).

5 ŽETONY MĚSÍCŮ:

- ♦ Zamíchejte **6 žetonů osiřelých mlhovinných měsíců** a položte po 1 lícem vzhůru na každou mlhovinu.
- ♦ Zvláště zamíchejte **žetony planetárních měsíců** každé z 5 barev. Na každou destičku planety postavte sloupeček **3 žetonů měsíců** odpovídající barvy lícem dolů a poté celý sloupeček otočte lícem vzhůru, aby byl vidět pouze horní žeton měsíce. Zbývající žetony měsíců položte lícem dolů vedle herního plánu do sloupečků po třech.



6 STARTOVNÍ SADA NÁJEZDŇKŮ:

- ♦ Vyberte si kartu **nájezdníků třídy S** pro tuto hru. V první partii doporučujeme Vorticonské útočníky. Sestavte odpovídající figurky nájezdníků třídy S zasunutím žetonů do držáček. Vybranou kartu a figurky umístěte vedle herního plánu.
- ♦ Hod'te 2 kostkami a umístěte po jedné figurce nájezdníka třídy S na mlhoviny odpovídajících čísel (mohou stát na téže mlhovině).
- ♦ Libovolně vyberte po 1 nájezdníku tříd A, B, C a D. Sestavte figurky nájezdníků tříd A, B, C i D. Dané karty položte lícem dolů vedle plánů a stojánky postavte poblíž.
- ♦ Vraťte nepoužité figurky i karty nájezdníků do krabice. Během této partie je nepoužijete.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

1 HERNÍ MATERIÁL JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ: Každý hráč si vezme následující materiál ve zvolené barvě:

- ◆ 1 panel stanice
- ◆ 1 přehledovou kartu
- ◆ 6 transportérů
- ◆ 1 stíhačku
- ◆ 1 výzkumnou loď
- ◆ 1 těžký křižník
- ◆ 9 velitelů
- ◆ 6 kostek
- ◆ 5 ukazatelů na stupnice
- ◆ 1 ukazatel skóre

2 PANEL STANICE:

- ◆ **Panely stanice** jsou oboustranné. Použijte stranu, která vyhovuje vašemu rozložení herní plochy. Na levém či pravém okraji má panel vyznačen 4 barevné moduly pod sebou – po této straně budete potřebovat místo, kam budete do řádku přidávat další karty modulů.
- ◆ Každý hráč si před sebe položí svůj **panel stanice** preferovanou stranou vzhůru a umístí **3 transportéry** na odletovou rampu. Všechny ostatní lodě si odložte prozatím stranou do své zásoby – ty musíte teprve postavit.

3 FRAKCE:

- ◆ Zamíchejte karty frakcí a každému hráči rozdejte 3. Každý hráč si zvolí 1, kterou si ponechá. Ostatní i nevybrané karty frakcí vraťte do krabice.
- ◆ Každý hráč si vezme počáteční zdroje uvedené na rubu své karty frakce a položí je do **skladiště** na svém panelu stanice. Poté vyloží svou kartu frakce lícem vzhůru do **oblasti frakce** svého panelu stanice.

4 UPGRADY* LODÍ:

- ◆ Každý hráč si vezme konkrétní dílek upgradu lodi své zvolené frakce.
- ◆ Zvláště zamíchejte neutrální dílky upgradu lodí všech 4 typů (*transportéry, stíhačky, výzkumné lodi a těžké křižníky*) a každému hráči rozdejte 1 dílek každého typu. Všechny nepoužité dílky upgradu vraťte do krabice.
- ◆ Každý hráč si umístí svých 5 dílků upgradu do osobní zásoby poblíž svých nepostavených lodí. Můžete je získat později.



5 STUPNICE POKROKU:

- ◆ Každý hráč položí 1 ukazatel pokroku na spodní políčko všech 5 stupnic pokroku.
- ◆ Poté každý hráč posune svůj ukazatel pokroku o 1 políčko na všech stupnicích uvedených v levém horním rohu jeho karty frakce.

*Pozn. překl: Víme, že tento výraz se ve spisovné češtině ještě zcela nevžil, ale v zájmu atmosféry sci-fi jsme se rozhodli ho zde využít. Prosíme případné jazykové puristy za prominutí.

ODLETOVÁ RAMPA:
Vaše flotila, opravená
a připravena ke startu!



TAKTICKÉ MANÉVRY:
Prokletěte si cestu
z bezvýhodných
situací k vítězství!

TAKTICKÉ
MANÉVRY
KDYŽ
PROHRAJETE BITVU:



PODHOUBNÍ SPÓROGOTI

SPECIÁLNÍ UPGRADE:
Mycelinax (transportér)

ROZKLAD: Máte-li na začátku svého tahu alespoň 1 loď na vrakovišti, získáte 1 žolík.

ROZRŮSTÁNÍ: Při placení nákladů za budování stavby je pro vás žolík.

Počáteční zdroje na rubu

ZDROJE

Během hry budete získávat a utrácet zdroje 6 různých typů. Zdrojů je na hranici galaxie pomálu, ale jedině s nimi si vybudujete novou budoucnost!

SKLAD
MAX 10



ENERGIE

Hlavní využití
Staniční moduly, děla a skoky.



TITAN

Továrny, průmyslové moduly, stavba lodí.



LED

Města, civilizační moduly.



NANOKARBON

Observatoře, vědecké moduly.

SKLAD
MAX 5



KREDITY

Žolík nahrazující titan, led a nanokarbon.



KARTY TAKTIKY

5 typů, lze je využívat mnoha způsoby.

VELITELÉ:

- Každý hráč umístí 1 svého velitele na každou destičku spojenecké báze na plánu.
- Každý hráč hodí kostkou a umístí 2 své velitele na mlhovinu odpovídající výsledku hodu (*více hráčů může mít velitele na těžké mlhovině*).
- Každý hráč si umístí 1 zbývajícího velitele do oblasti velitelů na svém panelu stanice.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ:

- Vyberte začínajícího hráče simulací bitvy (*viz dále*): každý hráč hodí svými 6 kostkami a začínat bude hráč, je-li muž na některé z kostek padlo nejvyšší číslo. V případě shody porovnejte kostky druhé nejvyšší hodnoty atd., dokud neurčíte začínajícího hráče jednoznačně.
- Začínající hráč položí svůj ukazatel skóre na políčko 1 stupnice bodů. Poté ve směru hodinových ručiček položí každý hráč svůj ukazatel na nejbližší vyšší neobsazené políčko.

HLAVNÍ PRINCIPY

Partie hry **Andromeda: Na hranici galaxie** se skládá ze série **tahů** (v této galaxii však neuznáváme tradiční kola hry). Počínaje začínajícím hráčem provádějí hráči své tahy po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí. Ve svém tahu buď vypustíte jednu svou loď na zvolenou lokaci, nebo vrátíte všechny své lodě na stanici. Takto prosté rozhodnutí mění osud galaxie.



AKTIVNÍ HRÁČ: Hráči na tahu říkáme **aktivní hráč**. Některá rozhodnutí, u nichž je to uvedeno, provádí aktivní hráč a mnohé události během hry se vyhodnocují v pořadí tahu počínaje aktivním hráčem. Pokud se mají některé efekty vyskytnout současně a bez uvedeného pořadí, jako např. efekty prováděné na konci či na začátku tahu, rozhoduje o pořadí jejich vyhodnocení aktivní hráč.

Konec hry nastane, když **ukazatel skóre** kteréhokoli hráče dosáhne ukazatele cíle na počítadle bodů. Každý hráč včetně toho, který dosáhl cíle, odehraje ještě 1 poslední tah. Poté následuje závěrečné bodování a hráč, který celkově dosáhl **nejvyššího skóre**, vítězí!

LOKACE NA HRANICI GALAXIE

Mapa na herním plánu se skládá z lokací různých typů. Během hry budete vysílat lodě na různé lokace, abyste získali zdroje či prováděli akce. Ve hře jsou **3 hlavní typy** lokací popsane níže. Volitelně můžete do hry přidat i speciální lokace (viz str. 26).

PLANETY

Okraj galaxie je přeplněn planetami, kolem nichž krouží měsíce. Ty jsou představovány **žetony měsíců**. Měsíce můžete dobýt a získat tak zdroje, kromě toho můžete na planetách vybudovat **stavby**, čímž zvýšíte svou pozici na stupnicích pokroku a získáte speciální odměny. Díky událostem přibudou během hry na herní plán planety nové.

SPOJENECKÉ BÁZE

Spojenci z pohraničí, kteří do oblasti dorazili ještě před vámi, si zřídili báze po všech koutech galaxie. Tyto báze můžete navštěvovat a směňovat zde zdroje, zkoumat technologie vašich prapředků, stavět lodě a provádět další důležité akce.

MLHOVINY

Na okraji galaxie v Andromedě spočívají záhadné a neprozkoumané mlhoviny, v nichž číhají nájezdníci. Vaše lodě mohou vplout do mlhoviny, pouze jsou-li vybaveny **navigací**. Pokud se do nich ovšem odvážíte, mohou na vás čekat bohaté odměny.



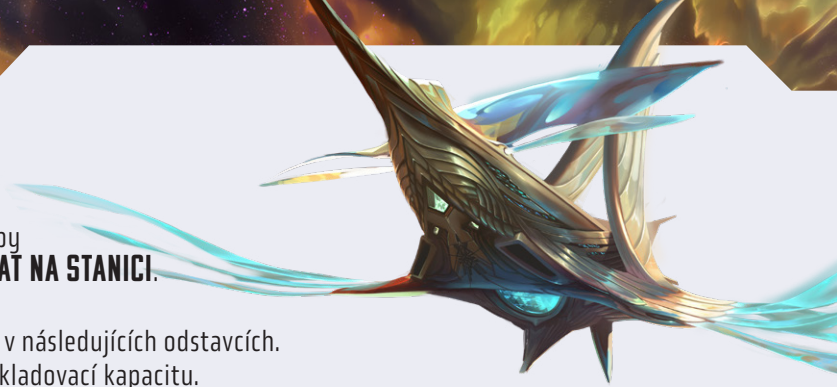
PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu musíte buď **VYPUSTIT** jednu loď ze své odletové rampy na herní plán, nebo si všechny své lodě vzít zpět v rámci akce **NÁVRÁT NA STANICI**.

Můžete také využít libovolné **volné akce** v libovolném počtu.

Vypuštění lodi, návrat na stanici i volné akce jsou detailně popsány v následujících odstavcích.

Na konci tahu musíte odhodit všechny své zdroje překračující vaši skladovací kapacitu.



VYPUŠTĚNÍ LODI

V tahu, kdy provádíte vypuštění lodi, vyšlete jednu svou loď ze stanice na zvolenou lokaci a následně tuto lokaci aktivujete a provedete její specifické akce. Lokace, na niž se loď vydá, je tzv. **aktivní lokace** pro tento tah (a zůstává aktivní lokací i v případě, že se vaše loď v rámci tahu přesune na jinou lokaci).

KROK

1

ODLET LODI

Vyberte si loď z **odletové rampy** své stanice a umístěte ji na zvolenou **lokaci** herního plánu. Pravidla, kterou lokaci si smíte zvolit, se liší dle toho, zda se jedná o **první odlet**, či některý **následující odlet**.

PRVNÍ ODLET

Vždy, když na herním plánu nemáte **žádné lodě**, jedná se o váš **první odlet**. Během něj:

- ♦ můžete umístit vypuštěnou loď na **libovolnou neobsazenou lokaci**. Lokace je obsazená, pokud je v ní alespoň 1 loď některého ze soupeřů – tj. loď nájezdníka a/nebo loď protihráče. Krom toho musíte dodržet další pravidla vypuštění lodi (viz *vpravo dole na této straně*).



PRÍKLAD

První odlet zeleného hráče na neobsazenou lokaci.

VYPUŠTĚNÍ LODI

1

Odlet lodi

2

Aktivace lokace

3

Výpad nájezdníků

4

Bitva

NÁSLEDUJÍCÍ ODLETY

Pokud při odletu lodi již na plánu máte **alespoň 1 svou loď**, jedná se o následující odlet. Během něj:

- ♦ **musíte** umístit loď na lokaci, která je v dosahu od alespoň jedné z lodí, kterou už na plánu máte – platí **hodnota dosahu** nově umísťované lodi.
- ♦ **nesmíte** umístit loď na lokaci, kde již máte 1 či více svých vlastních lodí. Smíte ji umístit na **obsazenou lokaci**, kde jsou lodě soupeřů (nájezdníci se považují za soupeře všech hráčů). Tím může začít **bitva**.



PRÍKLAD

Následující odlet fialového proběhl na lokaci v dosahu od předchozího transportéru fialového.

DALŠÍ PRAVIDLA VYPUŠTĚNÍ LODI

Následující pravidla musíte dodržet při **každém** vypuštění lodi:

- ♦ Na **spojeneckou bázi** smíte loď umístit pouze v případě, že jste schopni následně tuto bázi aktivovat. Aktivace lokace je vždy povinná.
- ♦ Do **mlhoviny** lze vypustit pouze lodě vybavené **navigací**.

AKCE SPOJENECKÝCH BÁZÍ



MONOLIT PRASTARÝCH:

Zaplaťte libovolné 2 zdroje a doberte si 3 karty taktiky.



OBCHODNÍ TERMINÁL:

Zaplaťte libovolné 2 zdroje a získáte 2 kredity.



POLE MAXIMUS:

Posuňte ukazatel událostí o políčko dále a kupte si libovolnou kombinaci vědeckých a průmyslových modulů z plánu (1 nebo 2 moduly).



POLE ODESSA:

Posuňte ukazatel událostí o políčko dále a kupte si libovolnou kombinaci obchodních a civilizačních modulů z plánu (1 nebo 2 moduly).



LODĚNICE:

Bud' zaplaťte náklady (uvedené zdroje) a postavte si novou loď (tu si umístíte na odletovej rampě), nebo proveďte 1 akci oprava.



CENTRUM VÝSTAVBY:

Zaplaťte náklady (uvedené zdroje), přidělte velitele a vybudujte stavbu na planetě, kde dosud stavba není a vy na ní máte transportér.

KROK 2

AKTIVACE LOKACE

Jakmile loď po vypuštění umístíte na lokaci, **musíte** lokaci aktivovat. Průběh aktivace se liší dle **typu** lokace:

- ♦ **AKTIVACE PLANETY:** Při aktivaci planety dobudete 1 její měsíc – vezměte si horní **žeton měsíce** ze sloupečku na destičce dané planety a umístěte jej na svůj panel stanice. Pokud aktivní planeta již nemá žádné nedobyté měsíce, získáte zdroj vytištěný na políčko, na němž předtím stál sloupeček měsíců.
- ♦ **AKTIVACE MLHOVINY:** Vezměte si **žeton měsíce** (pokud na destičce mlhoviny leží) a umístěte jej na svůj panel stanice. Poté tajně nahlédněte na horní 2 karty balíčku **karet událostí**. Jednu vraťte nahoru na balíček, druhou dejte dopod.
- ♦ **AKTIVACE SPOJENECKÉ BÁZE:** Proveďte uvedenou akci báze. Krátký popis všech akcí najdete vlevo.

DOBÝVÁNÍ MĚSÍCŮ

Jeden z hlavních způsobů zisku zdrojů v této hře je dobývání měsíců, které obíhají planety či křížují mlhoviny.

Kdykoli dobudete měsíc, položte jeho žeton do oblasti vyhrazené dobytým měsícům na vašem panelu stanice.

V této oblasti nesmíte mít více než 4 žetony měsíců. Ve svém tahu však můžete využít volnou akci **opuštění měsíce**, odhodit žeton měsíce a získat výhodu na něm uvedenou, nebo žeton měsíce můžete (i mimo svůj tah) uložit na jiném místě své stanice, čímž si uvolníte místo.

Získáte-li měsíc v tahu jiného hráče, smíte odhodit žeton měsíce z oblasti dobytých měsíců ve své stanici, ale uvedenou výhodu **nezískáte**.



KROK 3

VÝPAD NÁJEZDNÍKŮ

Po aktivaci lokace ověřte, zda nedojde k výpadu nájezdníků:

- ◆ **NÁJEZDNÍK V AKTIVNÍ LOKACI:** Pokud se v aktivní lokaci již **nachází nájezdník**, k výpadu nedojde a další nájezdníci na lokaci dorazit nesmějí. *[Výjimkou z tohoto pravidla jsou nájezdníci třídy S, viz níže.]* K bitvě ovšem pravděpodobně dojde.
- ◆ **NÁJEZDNÍK TŘÍDY S V AKTIVNÍ LOKACI:** Jsou-li v aktivní lokaci již přítomni **nájezdníci třídy S**, zkontrolujte, zda se v **dosahu** od aktivní lokace nacházejí jiní nájezdníci třídy S, kteří by mohli podniknout výpad. Na rozdíl od nájezdníků jiných tříd se více nájezdníků třídy S může nacházet v jedné lokaci díky vlastnosti **hejno**.
- ◆ **ŽÁDNÍ NÁJEZDNÍCI V AKTIVNÍ LOKACI:** Pokud v aktivní lokaci **žádní nájezdníci nejsou**, zkontrolujte, zda se v **dosahu** od aktivní lokace nacházejí nájezdníci *[rozhoduje hodnota dosahu na kartě daného nájezdníka]*. Jsou-li někteří v dosahu, musí si aktivní hráč vybrat **jednoho** nájezdníka, který provede výpad a přemístí se do aktivní lokace. *[Vybere-li nájezdníky třídy S, přemístí se do aktivní lokace všichni v dosahu.]*



Všichni nájezdníci mají vlastnost **navigace**, takže vždy mohou podniknout výpad i do mlhoviny.

KROK 4

BITVA

Po vyhodnocení případného výpadu nájezdníků zkontrolujte, zda se v **aktivní lokaci** nacházejí **znepřátelené lodě** – lodě více hráčů a/nebo lodě hráče a nájezdníka. V tom případě musíte vyhodnotit **bitvu** – k bitvě však může dojít **pouze v aktivní lokaci**. Vyhodnocení bitvy je popsáno na str. 21.



PŘÍKLAD

Bitva mezi nájezdníkem, modrým a zeleným hráčem.



K bitvě v aktivní lokaci může dojít i v případě, že aktivní hráč už v ní žádné lodě nemá.

NÁJEZDNÍCI

V průběhu hry se budou z mlhovin vynořovat hroziví nájezdníci odhodlaní kazit vaše plány a plnit vaše lodě. Z hlediska textů efektů nájezdníci platí jako **soupeři** všech hráčů, ale nikoli jako **hráči**. Každá třída nájezdníků má svou **kartu nájezdníka**, která udává jeho atributy a schopnosti.

V jedné lokaci mohou být současně přítomni **nájezdníci pouze 1 třídy**. Nájezdníka nesmíte **nikdy** přesunout na lokaci, kde už je nájezdník jiné třídy.

NASAZOVÁNÍ NOVÝCH NÁJEZDNÍKŮ

Při vyhodnocování určitých **karet událostí** přicházejí do hry nájezdníci různých tříd. Každá karta nájezdníka udává, na kterou **lokaci** má být nasazen.

- ◆ Udává-li karta nájezdníka, že začíná v **náhodně určené mlhovně**, **hod'te kostkou** a nasad'te nájezdníka do mlhoviny s číslem odpovídajícím výsledku hodů.
- ◆ Kdyby měl být nájezdník nasazen na lokaci, v níž už je jiný nájezdník, nasad'te jej namísto toho do **náhodně určené mlhoviny**, v níž žádný nájezdník není. Nájezdníci třídy S mají výjimku a **mohou** být nasazeni na lokaci, v níž už jsou jiní nájezdníci třídy S.
- ◆ Máte-li nasadit nájezdníka, který už je na plánu přítomen, nasad'te namísto něj do dané lokace **2 nájezdníky třídy S**. Zbývají-li v zásobě méně než 2, nasad'te, kolik můžete – jednoho, nebo žádného.
- ◆ Nájezdník, jehož figurka byla z herního plánu navrácena na jeho kartu, může být později znovu nasazen do hry. V tom případě probíhá jeho nasazení normálně dle pravidel popsaných výše, se všemi efekty vstupu do hry apod.



NÁVRAT NA STANICI

Během tahu, kdy provádíte návrat na stanici, vrátíte **všechny** své lodě z herního plánu a z vrakoviště na svou stanici. Pomocí lodí, které se vrací z plánu a z **opravny** (tj. zvlášť vyhrazená část vrakoviště), můžete **aktivovat moduly** své stanice.

! Pokud na začátku svého tahu nemáte žádné lodě na odletové rampě své stanice, **musíte** provést návrat na stanici.

KROK 1

AKTIVACE MODULŮ

V tomto kroku můžete aktivovat libovolný počet **modulů** ve své stanici a získat tak jejich uvedené bonusy, a to v libovolném pořadí. Jeden modul aktivujete tak, že na něj buď přiložíte **1 svou loď** (kterou vezmete odkudkoli z **plánu** nebo z **opravny** vrakoviště), nebo na ni umístíte **1 žeton energie** ze skladiště své stanice.

Navíc při tom musíte dodržet tato pravidla:

- ◆ Nemůžete aktivovat modul, na němž již leží loď nebo žeton energie.
- ◆ Modul můžete aktivovat pomocí **energie** pouze v případě, že jste v **témže řádku** již aktivovali jiný modul pomocí **lodí**.

ZÁKLADNÍ MODULY

PRIMÁRNÍ REAKTOR: Získáte 2 žetony energie a aktivujete **libovolný počet** svých jiných vědeckých modulů (v **témže řádku**).

MONTOVNA: Buď zaplaťte náklady ve zdrojích a postavte novou loď na svou odletovou rampu, nebo proved'te akci oprava.

POKLADNICE: Získáte 1 kredit.

ARCHITEKT: Buď si doberte 1 kartu taktiky, nebo zaplaťte náklady ve zdrojích a velitelích a vybudujte stavbu na planetě, kde stavba není a kde vy máte transportér.

NÁVRAT NA STANICI

1 Aktivace modulů

2 Návrat všech lodí

3 Spotřeba energie

- ◆ Nelze aktivovat moduly, na nichž leží ukazatel **poškození**.
- ◆ Lodě v horní části vrakoviště **nemůžete** využít k aktivaci modulů, ale loděmi, které jste z horní části vrakoviště již přesunuli do **opravny**, aktivovat moduly můžete. To se týká i lodí, které jste přesunuli do opravny v tomto tahu.
- ◆ **VĚDECKÉ MODULY:** Na rozdíl od ostatních modulů **nelze** vědecké moduly aktivovat individuálně. Namísto toho můžete aktivovat libovolný počet z nich tím, že **pomocí lodí** aktivujete svůj základní modul **Primární reaktor** (viz rámeček vlevo na této straně).
- ◆ **NÁKLADOVÉ POLÍČKO PRO MĚSÍC:** Má-li modul **políčko pro měsíc** na **nákladové** straně své uvedené akce, můžete celý modul aktivovat teprve poté, co na toto políčko uložíte žeton měsíce (viz dále).

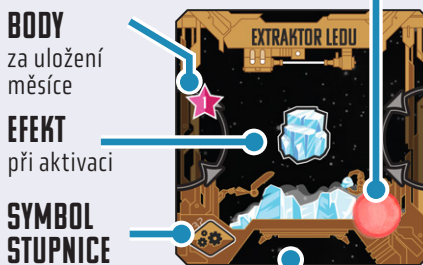


SYMBOL POŠKOZENÍ

sem při poškození položíte ukazatel poškození

UKAZATEL POŠKOZENÍ

modul je v tuto chvíli poškozen



BODY

za uložení měsíce

EFEKT

při aktivaci

SYMBOL STUPNICE POKROKU

znamená postup na této stupnici při získání modulu

otevřený dok ve spodní části udává, že modul lze aktivovat lodí či energií

NÁZEV MODULU

růžový podklad = body na konci hry

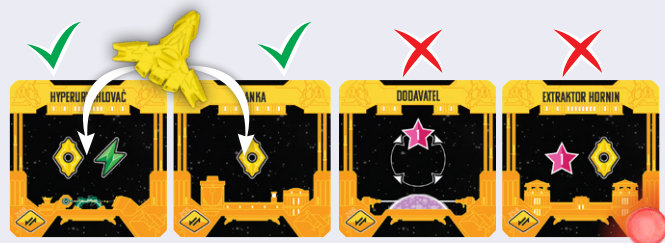


civilizační moduly s efektem na konci hry a vědecké moduly nemají dole otevřený dok



PŘÍKLAD

Jediná loď aktivuje všechny nepoškozené vědecké moduly.



PŘÍKLAD

Dodavatele (nekompletní) a extraktor hornin (poškozený) nelze aktivovat.

KROK 2

NÁVRAT VŠECH LODÍ

Po dokončení aktivace modulů, které jste chtěli a mohli aktivovat, vraťte **všechny** své lodě z modulů, vrakoviště i plánu na **odletovou rampu** své stanice. Ze všech symbolů **štitů** u lodí na své odletové rampě odstraňte všechny ukazatele poškození.

Při návratu všech lodí si **nesmíte** ponechat žádné lodě na plánu ani na vrakovišti, pokud vám to výslovně neumožní nějaký efekt.

KROK 3

SPOTŘEBA ENERGIE

Po vrácení svých lodí na odletovou rampu **odhod'te všechny žetony energie** ležící **na modulech** vaší stanice, jimiž jste moduly v předcházejícím kroku aktivovali.

Pokud jste zahráli nějaké karty s **trvajícím** efekty, v tuto chvíli jejich efekty končí – tyto karty také odhod'te.

VOLNÉ AKCE

Ve svém tahu můžete provést libovolný počet volných akcí bez ohledu na to, zda vaší hlavní akcí je **vypuštění lodí** nebo **návrat na stanici**. Volné akce můžete provést kdykoli ve svém tahu ihned před provedením jiných akcí či po něm.

Uložení žetonu měsíce a hraní karet taktiky jsou jediné volné akce, které můžete provádět i mimo svůj tah. Ostatní akce (popsané na další straně) můžete provádět pouze ve svém tahu.

V KTERÉM KOLI TAHU

- ◆ Uložení žetonu měsíce
- ◆ Hraní karet taktiky

VE VAŠEM TAHU

- ◆ Využití karty stavby
- ◆ Odhození žetonu objevu / dominance
- ◆ Najímání velitelů
- ◆ Opuštění měsíce
- ◆ Sběr zdrojů
- ◆ Využití schopností frakce

ULOŽENÍ ŽETONU MĚSÍCE

Kdykoli během hry můžete uložit měsíc ze své **oblasti dobytých měsíců** na kterékoli **políčko pro měsíc** na modulu nebo do oblasti **taktických manévrů** ve vaší stanici.

Jakmile žeton měsíce takto uložíte, již není možné ho odhodit pro získání uvedené výhody. Již uložený měsíc **můžete** nahradit novým měsícem, přičemž původní žeton odhodíte, **aniž byste získali jeho výhodu**.

Hraní karet taktiky

Karty taktiky jsou **zdroje**, které můžete během hry získat a poté zahrát, abyste provedli jejich speciální akce. Každá karta taktiky uvádí, kdy je možné ji zahrát.

Jakmile kartu taktiky zahrajete a zcela vyhodnotíte, odložte ji na odhazovací hromádku lícem vzhůru vedle jejich dobíracího balíčku. Pokud dobírací balíček dojde, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

PŘÍKLAD

Ukládejte měsíce na moduly či do oblasti taktických manévrů, přičemž různé využijete jejich výhody.



PŘÍKLAD

Zde je pár příkladů, kdy je možné hrát karty taktiky.



TYPY KARET TAKTIKY



AKCE

Lze zahrát v uvedený moment. Některé lze zahrát i během tahů soupeře.



UDÁLOST

Lze zahrát ve svém tahu v uvedený moment. Ihned po zahrání posuňte **ukazatel události** o 1 políčko dále.



TRVAJÍCÍ

Lze zahrát ve svém tahu v uvedený moment. Tuto kartu si ponechte před sebou, dokud nedokončíte svůj příští tah **návrat na stanici**. [Karty s trvajícím efektem se odhazují v posledním kroku návratu na stanici.]



DIPLOMACIE

Tyto karty lze zahrát **pouze** ve fázi **diplomacie** během bitvy, jíž se účastní vaše loď. Během jedné bitvy smí každý hráč zahrát **nejvýše 1** kartu diplomacie.



BITEVNÍ

Lze je hrát **pouze** v uvedený moment bitvy – většinu z nich pouze v případě bitev, jichž se účastní vaše loď. Během jedné bitvy můžete zahrát **libovolný počet** bitevních karet.

LIMIT POČTU KARET TAKTIKY

Od začátku hry můžete v ruce držet **nejvýše 5 karet** taktiky. Na konci každého tahu musíte odhodit libovolné karty nad limit. Limit si můžete zvýšit postupem na **stupnici civilizace**.



Limit 5



VYUŽITÍ KARTY STAVBY

Máte-li nevyužitou kartu stavby, můžete ji kdykoli ve svém tahu **otočit lícem dolů** a provést její 1x efekt [tj. efekt jednou za hru].

PŘÍKLAD

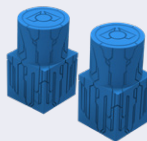
Vezměte si 1 libovolný modul a otočte tuto kartu stavby lícem dolů.

ODHOZENÍ ŽETONU OBJEVU/DOMINANCE

Máte-li nevyužitý žeton objevu či dominance, můžete jej kdykoli ve svém tahu **odhodit** a získat výhodu na něm uvedenou.




NAJÍMÁNÍ VELITELŮ



Kdykoli ve svém tahu můžete vzít **libovolný počet velitelů své barvy** z lokace či lokací, kde máte loď. Položte je do oblasti velitelů na své stanici.

OPUŠTĚNÍ MĚSÍCE

Kdykoli ve svém tahu můžete **odhodit** žeton měsíce z oblasti dobytých měsíců ve své stanici a získat **zdroje a/nebo body** na něm uvedený. Odhodíte-li žeton měsíce se **symbolem opravy** , můžete opravit 1 svou poškozenou loď či modul.



Odhodit žeton měsíce můžete i jako součást placení nákladů. Žetony měsíců, které odhodíte, shromážďujte vedle plánu lícem vzhůru [stranou od žetonů měsíců zatím nenasazených, ležících lícem dolů ve sloupečcích].

SBĚR ZDROJŮ



Na základě různých efektů (např. karet událostí) mohou být na určité lokace herního plánu rozmístěny žetony **zdrojů**. Kdykoli ve svém tahu si můžete vzít libovolný počet těchto žetonů z lokace či lokací, kde máte loď.

VYUŽITÍ SCHOPNOSTÍ FRAKCE

Některé popisy frakcí uvádějí, kdy přesně schopnosti účinkují, ale není-li uvedeno jinak, můžete využít schopnost své frakce jako volnou akci ve svém tahu.



Každý hráč má k dispozici flotilu vesmírných lodí, jimiž může prozkoumávat hranici galaxie. Během hry si budete **stavět** lodě různých typů a poté je **vypouštět** na plán, aby přinášely zdroje, dobývaly měsíce, budovaly stavby na planetách a bojovaly se soupeři.


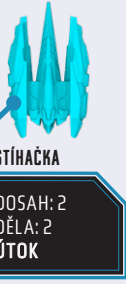


Jak bylo uvedeno, pomocí lodí po **návratu na stanici** také aktivujete **moduly** své stanice, za což získáte další zdroje či výhody.

STAVĚNÍ LODÍ

Na začátku hry máte k dispozici **3 transportéry**. Lodě, které postavíte, čekají na **odletové rampě**, než je vypustíte na herní plán.

Zaplatíte-li požadované zdroje, můžete postavit další lodě při návštěvě **loděnice** (tj. *spojenecké báze*) nebo při aktivaci modulu **montovna** vaší stanice.

TYPY LODÍ

<p>TRANSPORTÉR</p> <p>DOSA: 1 DĚLA: 1 VÝSTAVBA</p> 	<p>STÍHAČKA</p> <p>DOSA: 2 DĚLA: 2 ÚTOK</p> 	<p>VÝZKUMNÁ LOĎ</p> <p>DOSA: 2 DĚLA: 2 NAVIGACE</p> 	<p>TĚŽKÝ KŘÍŽNÍK</p> <p>DOSA: 1 DĚLA: 3 HYPERSKOK, ŠTÍTY</p> 
--	---	--	--

Ve hře jsou **4 typy lodí** – můžete postavit 3 další transportéry, stíhačku, výzkumnou loď a jako největší loď těžký křižník. Každý typ lodí má daný **počet děl a hodnotu dosahu** a také **unikátní vlastnosti** uvedené na odletové rampě.

VLASTNOSTI LODÍ

Každá loď vaší flotily má jednu nebo více vlastností, které jí pomáhají vynikat v průzkumu, výstavbě či bitvách. Jedná se o následující vlastnosti:



MÍŘENÍ: Zvýší minimální výsledek hodu bojovou kostkou, což ovlivní všechny vaše kostky v bitvě (*max 5*).



NAVIGACE: Tato loď může být po vypuštění či během přesunu umístěna do mlhoviny.



ÚTOK: Už během *prvního odletu* může být tato loď umístěna na obsazenou lokaci.



HYPERSKOK: Po vypuštění či během přesunu můžete odhodit 1 žeton energie, čímž loď na tento pohyb získá nekonečný dosah.




VÝSTAVBA: Umožňuje budovat stavby na planetách. Pouze u transportérů.



UNIKÁTNÍ VLASTNOST: Speciální vlastnost této lodi – viz příručka.

UPGRADY LODÍ

Na začátku hry dostane každý hráč 5 dílků upgradu lodí – jeden pro každý z typů lodí a jeden specifický pro svou frakci. Když aktivujete symbol upgradu , můžete jeden z těchto dílků umístit na pole dané lodi na své odletové rampě. Hodnoty uvedené na dílku nahradí základní hodnoty a změni vlastnosti všech lodí daného typu. Navíc máte-li v okamžiku upgradu k dispozici alespoň 1 nepostavenou loď daného typu, smíte ihned **postavit** jednu tuto loď **zdarma!**

Upgrady lodí získáváte hlavně prostřednictvím **stupnice průmyslu** (viz *Stupnice pokroku na str. 19*), ale existují i jiné způsoby.

! Každý typ lodí může získat jen 1 upgrade. Jakmile mají dílek upgradu všechny 4 vaše lodě, další akce upgradu nemají efekt.

SPECIFIKACE LODÍ

- A** **NÁKLADY NA STAVBU:** Náklady na stavbu 1 lodi tohoto typu.
- B** **DOSA:** Maximální vzdálenost (v počtu lokací) od ostatních vašich lodí, kam můžete umístit tuto loď při provádění **následujícího odletu**. Současně udává vzdálenost, z jaké se tato loď může **připojit k bitvě**.
- C** **DĚLA:** Počet kostek, které vám tato loď v **bitvě** přináší.
- D** **SYMBOL ŠTÍTU:** Štíty **zamezí přesunu lodi na vrakoviště**, pokud se účastnila bitvy na straně poražených.
- E** **SCHOPNOSTI:** Speciální schopnosti dané lodi.

A



B

TĚŽKÝ KŘÍŽNÍK

C

D

E

Základní hodnoty na stanici

C



B

D

E

BITEVNÍ LOĎ

Upgradovaná loď

MODULY

Pozůstatky civilizace, která tento kout vesmíru obývala dříve, jsou roztroušeny všude po okolí. Tyto technologie můžete využít pro sebe ve formě **modulů**, které připojíte do své stanice. Jak bylo uvedeno, moduly můžete aktivovat během tahu, kdy všemi svými loděmi provádíte **návrat na stanici**.

Moduly se dělí na **4 typy**, které odpovídají čtyřem z pěti stupnic pokroku [*věda, průmysl, obchod a civilizace*]. Kdykoli získáte nový modul, umístěte jej do odpovídajícího řádku karet vedle svého panelu stanice. Poté posuňte svůj ukazatel pokroku na odpovídající stupnici o 1 políčko výše. Uspořádání modulů své stanice můžete kdykoli změnit.

NÁKUP A ZÍSKÁVÁNÍ MODULŮ

Kdykoli získáte **1 nebo více modulů**, postupujte následovně:

- 1 Vyberte si moduly z daného sloupce či sloupců. Pokud je nad symbolem získání modulu uvedena čára —, jedná se o **nákup** modulu – zaplaťte **náklady ve zdrojích** uvedených na plánu za každý modul, který kupujete.

PŘÍKLAD




Získáte lib. průmyslový modul zdarma



Kupte si libov. průmyslový modul za náklady nad ním



Kupte si libov. modul za náklady nad ním

- 2 Vyložte každou kartu modulu do patřičného řádku modulů vedle svého panelu stanice. Je-li na kartě modulu uveden 1 nebo více **symbolů poškození** , umístěte na kartu hned poté stejný počet ukazatelů poškození.

- 3 Za každý modul, který si během hry připojíte ke své stanici, posuňte svůj **ukazatel pokroku na patřičné stupnici** o 1 políčko výše.

- 4 Pořizujete-li si moduly prostřednictvím akce lokace Maximus nebo Odessa a nechcete či nemůžete koupit 2 moduly, musíte namísto koupení druhého modulu 1 modul z patřičného sloupce odhodit. Vždy však musíte nejprve jeden modul koupit, až poté proběhne případné odhození. Odhozený modul se vrací dospod svého dobíracího balíčku.

- 5 Na konci každé jednotlivé akce, při které byly odstraněny moduly z herního plánu, doplňte nabídku modulů na plánu – všechny zbývající moduly posuňte dolů [*k polím s nižší cenou*] a na prázdná pole vyložte nové karty modulů z patřičného dobíracího balíčku.

PŘÍKLAD

Hráč si koupí 2 moduly prostřednictvím akce pole Maximus, hned poté nabídku modulů doplní. Poté jako volnou akci zahraje kartu taktiky a pořídí si další modul, poté opět nabídku doplní.

UKLÁDÁNÍ ŽETONŮ MĚSÍCŮ NA MODULY

Na některých modulech najdete **políčka pro měsíce**, kam můžete ukládat žetony měsíců, které jste dobyli.

- ◆ **NÁKLADOVÁ POLÍČKA:** Je-li políčko pro měsíc na straně **nákladů** akce [*nalevo od šipky*], pak se zdroje uvedené na žetonu měsíce stanou **nákladem** akce, kterou můžete provést při aktivaci modulu. Modul s nákladovým políčkem pro měsíc nelze aktivovat, dokud na toto políčko neuložíte žeton měsíce. Měsíc se symbolem **akce oprava** na nákladové políčko uložit nelze.

- ◆ **ZISKOVÁ POLÍČKA:** Pokud políčko pro měsíc **není** na straně nákladů, pak výhody uvedené na žetonu **získáte** při každé aktivaci daného modulu.

PŘÍKLAD

Po uložení tohoto měsíce můžete při aktivaci modulu zaplatit 1 nanokarbon a získat 1 kartu taktiky a 1 kredit.



PŘÍKLAD

Po uložení tohoto měsíce můžete při každé aktivaci daného modulu provést 1 akci oprava a získat 1 titan.

! Jsou-li na políčku pro měsíc uvedeny body, získáte je při (každém) uložení žetonu měsíce na toto políčko.

- ◆ **POLOVIČNÍ POLÍČKA:** Všechny průmyslové moduly mají na obou stranách **poloviční políčko** – přiložení dvou modulů k sobě vytvoří celé políčko pro měsíc mezi oběma moduly.

Uložit žeton dobytého měsíce můžete pouze na **celá** políčka, tedy v případě průmyslových modulů na políčka kompletně složená. Výhodu měsíce sem uloženého získáte ve chvíli, kdy v průběhu jednoho **návratu do stanice** aktivujete **oba moduly**, na nichž se části složeného políčka nacházejí. Pořadí jejich aktivace nehraje roli.



PŘÍKLAD

Jakmile aktivujete OBA moduly, získáte navíc 1 bod a 1 kredit za tento měsíc mezi nimi.

Pokud přeskládáte své průmyslové moduly tak, že **rozložíte** políčko, kde již byl uložen měsíc, **musíte tento žeton měsíce odhodit** [*výhody na něm uvedené při tom nezískáte*].

? Aktivovat průmyslový modul můžete, i když je jeho poloviční políčko zatím nesložené či neobsazené měsícem.

EFEKTY STAVEB

Každá karta stavby vám poskytne přístup k jedné výhodné volné akci, kterou můžete provést jednou za hru. Vybudujete-li více staveb stejného typu, za každou z nich získáte 1 kartu daného typu a tím i tutéž volnou jednorázovou akci vícekrát.



OBSERVATOR (VĚDA)

Otočte tuto kartu, tajně nahlédněte na žetony **objevů observatoře** ve sloupečku na herním plánu a vezměte si 1 z nich.



TOVARNA (PRŮMYSL)

Otočte tuto kartu a proveďte 2 akce **oprava**.



KOSMODROM (OBCHOD)

Otočte tuto kartu a zaplaťte libovolné 2 zdroje, za což získáte libovolné 3 zdroje.



MĚSTO (CIVILIZACE)

Otočte tuto kartu, vyberte si 1 libovolný **dostupný modul** a zdarma si jej připojte ke stanici.



OBELISK (DOMINANCE)

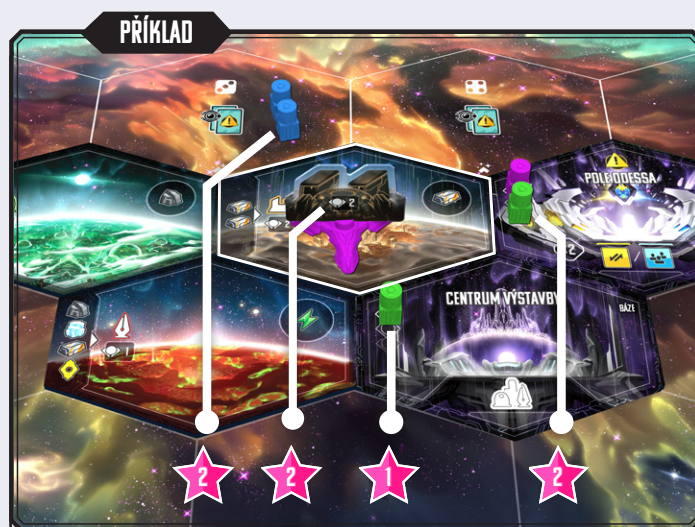
Otočte tuto kartu, za což získáte 4 žetony energie.

STAVBY NA PLÁNU





Stavba na planetě nikomu nebrání v umístování sem, aktivaci lokace a provádění specifické akce planety. Lokace se stavbou se **nepočítá** jako **obsazená** (*ani zdroje či velitelé na lokaci nevdají – obsazenou se stává až přítomností lodí*). To je důležité při rozhodování, kam můžete vypouštět lodě ze své startovací rampy.


BODOVÉ HODNOCENÍ STAVBY


Když vybudujete stavbu, získáte **bodů** dle **celkového počtu velitelů na planetě** plus na všech sousedících lokacích, do maxima 10 bodů. Počítejte **velitele všech hráčů**, včetně velitelů dosud nejatých, velitelů přidělených vámi na právě vybudovanou stavbu a velitelů přidělených na všechny stavby na sousedících lokacích (*jejich počet udávají čísla na destičkách sousedících staveb*).



Fialový hráč postavil továrnu. Nyní si započte body:

-  za 2 sousedící modré velitele v mlhovině
-  za své 2 velitele přidělené na budování *továrny*
-  za sousedícího zeleného velitele na *centru výstavby*
-  za fialového a zeleného velitele na *poli Odessa*.

 **Fialový hráč získá v okamžiku vybudování této stavby 7 bodů.**

 Na konci hry získáte za každou svou stavbu další body dle své úrovně výstavby na odpovídající stupnici pokroku (viz prostější stranu).

STUPNICE POKROKU

Za postup na 5 stupnicích pokroku budete během hry získávat různé výhody a při závěrečném bodování i významné množství bodů. Vaše úroveň se bude zvyšovat budováním staveb, pořizováním modulů, odhazováním žetonů a v případě dominance vítězstvím v bitvách či hraním určitých karet taktiky.

Na všech 5 stupnicích najdete políčka výstavby a políčka událostí.

POLÍČKA VÝSTAVBY

Na každé stupnici pokroku najdete tři políčka se symboly staveb. Na konci hry dostanete za každou svou stavbu body dle toho, jaké nejvyšší hodnoty jste dosáhli na stupnici odpovídající typu stavby.



POLÍČKA UDÁLOSTÍ

Jakmile ukazatel kteréhokoli hráče dorazí na políčko stupnice se symbolem události, ihned posuňte ukazatel událostí o 1 políčko dál (viz Počítadlo událostí na následující straně).

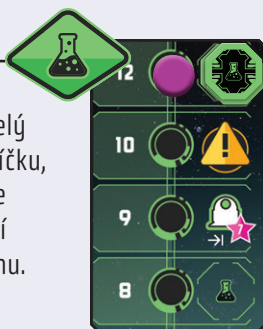


POLÍČKA SPECIFICKÁ PRO 1 STUPNICI

Na každé stupnici také najdete symboly specifické jen pro ni.

STUPNICE VĚDY

Když váš ukazatel dorazí na políčko se **žetony objevu**, tajně si prohlédněte celý zbývající sloupeček žetonů na tomto políčku, jeden si vyberte a ponechte u své stanice lícem dolů, dokud jej nevyužijete. Využití žetonu objevu je volná akce ve vašem tahu.



STUPNICE PRŮMYSLU

Když váš ukazatel dorazí na políčko **upgradu lodí**, vyberte si kterýkoli dílek upgradu ze své zásoby a položte jej na patřičné pole své **odletové rampy**.

Pamatujte: kdykoli upgradujete loď, můžete současně hned postavit 1 loď tohoto typu zcela zdarma!

Všechny vaše lodě daného typu mají od té chvíle nové hodnoty odpovídající dílku upgradu.



STUPNICE DOMINANCE

Jste-li **prvním hráčem**, jehož ukazatel dorazil na políčko se žetonem dominance, vezměte si jej a ponechte u své stanice. Využití žetonu je **volná akce** ve vašem tahu.

Dorazíte-li na políčko, kde žeton dříve ležel a už tam není, získáte **2 body**.



STUPNICE OBCHODU

Zdroje, které vám zbudou na konci hry, za normálních okolností žádné body nepřinesou. Pokud však váš ukazatel dosáhne políčka **trezoru**, získáte na konci hry **body za každý zbylý zdroj** dle nejvyššího políčka trezoru, kterého váš ukazatel dosáhl či jej překročil.



STUPNICE CIVILIZACE

Dosáhne-li váš ukazatel políčka s limitem počtu karet taktiky, zvýší se **počet karet taktiky, které si na konci tahu můžete ponechat v ruce**.

Navíc si můžete hned v tom okamžiku dobrat karty taktiky tak, abyste v ruce drželi plný počet karet dle svého (nového) aktuálního limitu.



POČÍTADLO UDÁLOSTÍ

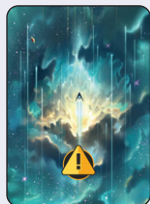
Při provádění různých akcí dostanete pokyn posouvat **ukazatel událostí** o políčko dále na **počítadle událostí** (např. při pořizování modulů, postupu na stupnicích pokroku či hraní jistých karet). Když ukazatel dorazí na konec počítadla, přibude nová **planeta** a na konci daného tahu musíte otočit a vyhodnotit **kartu události**.



Během přípravy hry jste si zvolili balíček událostí:

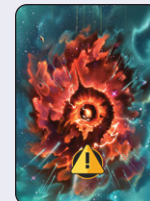
ÚSVIT GALAXIE

V tomto balíčku najdete 10 karet událostí, které obecně hráčům pomáhají, tedy až na fakt, že přivádějí do hry nájezdníky vynořující se z mlhovin....



SOUMRÁK VESMÍRU

V tomto balíčku najdete 10 karet událostí, které vám pořádně zatopí. Balíček *Soumrak vesmíru* je určen zkušenějším hráčům, kteří hledají náročnější strategické výzvy.



NASTÁVÁ UDÁLOST

Pokud ukazatel událostí ve vašem tahu dosáhne konce počítadla, musíte provést následující kroky:

- 1 Ihned otočte **vrchní destičku planety** ze sloupečku a položte ji na herní plán na další volné pole pro destičku (počítáno „ve směru čtení“ – zleva doprava, shora dolů).
- 2 Položte **3 žetony měsíců** odpovídající barvy na destičku planety a otočte celý sloupec lícem vzhůru.
- 3 Položte **ukazatel událostí** na svůj panel stanice, aby vám připomněl, že na konci tahu musíte **otočit kartu události**.



VYHODNOCENÍ KARTY UDÁLOSTI

Leží-li na konci tahu ukazatel událostí na vašem panelu stanice, musíte otočit horní kartu události z balíčku a v tomto pořadí vyhodnotit všechny následující efekty:

- 1 **BODOVÁNÍ POKROKU:** Každý hráč získá počet bodů uvedený vedle jeho ukazatele pokroku na dané stupnici, minus 1 bod za každý poškozený modul v jeho stanici (do minima 0 VP).
- 2 **NASAZENÍ NÁJEZDNÍKA:** Vyhledejte kartu nájezdníka uvedené třídy a vyložte ji lícem vzhůru vedle herního plánu. Poté umístíte figurku nájezdníka na lokaci uvedenou na dané kartě nájezdníka.
- 3 **ZVLÁŠTNÍ EFEKT:** Vyhodnoťte text zvláštního efektu.
- 4 **VRÁCENÍ UKAZATELE UDÁLOSTÍ:** Vraťte ukazatel událostí na počítadlo událostí na jeho startovní políčko (dle počtu hráčů). Právě vyhodnocenou kartu události odhodte lícem vzhůru poblíž herního plánu.

! V průběhu vyhodnocování události není povoleno provádět žádné akce ani hrát žádné karty, neumožní-li to některý efekt výslovně (např. efekt karty taktiky).



1 Boduje se stupnice dominance.

2 Bude nasazen nájezdník třídy B.

3 Speciální efekt vyhodnoťte dle textu.

4 Vraťte ukazatel událostí na políčko odpovídající počtu hráčů.

V posledním kroku **vypuštění lodí** zkontrolujte, zda se v **aktivní lokaci** nacházejí **lodě více různých hráčů**, nebo **lod' lodě alespoň 1 hráče a současně lod'/lodě nájezdníků**. Pokud ano, musíte vyhodnotit bitvu. K bitvě může dojít i v případě, že aktivní hráč v aktivní lokaci již žádné lodě nemá.

Každá frakce, jejíž lodě jsou v aktivní lokaci, se zúčastnit bitvy **musí** (to platí pro hráče i nájezdníky; někdo za ně musí házet kostkami). Hráči, jejichž lodě jsou na **dosah** bitvy, se mohou **rozhodnout** se do bitvy zapojit tím, že své lodě přesunou na aktivní lokaci během kroku **eskalace** (viz níže).

K bitvě může dojít **POUZE** během tahu, kdy aktivní hráč provádí **vypuštění lodí**, a to **POUZE** v **aktivní lokaci**. Pokud se znepřátelené lodě setkají na jedné lokaci kdykoli jindy, nebo místo setkání není aktivní lokace, k bitvě nedochází. Zbývá-li během bitvy jediná (nebo žádná) frakce, bitva končí.

- 1 Eskalace
- 2 Diplomacie
- 3 Příprava bitvy
- 4 Hod kostkami
- 5 Výsledek bitvy
- 6 Poškození lodí

KROK 1

ESKALACE

Počínaje aktivním hráčem a dále po směru hodinových ručiček může každý hráč přesunout na aktivní lokaci **libovolný počet svých lodí**, které jsou v **dosahu** aktivní lokace, čímž se připojí k bitvě. (To se týká hráčů, kteří už byli i kteří dosud nebyli účastní bitvy.) Každý hráč však má jen **jednu šanci** učinit toto rozhodnutí.



PŘÍKLAD

Fialový, žlutý a modrý hráč eskalují bitvu.



Je-li aktivní lokací **mlhovina**, mohou se k bitvě připojit pouze lodě vybavené **navigací**.

KROK 2

DIPLOMACIE

Diplomacie někdy může ukončit konflikt v zárodku nebo změnit pravidla bitvy!

Počínaje aktivním hráčem a dále po směru hodinových ručiček může každý hráč účastníci se bitvy zahrát **nejvýše jednu kartu taktiky – diplomacie** z ruky a ihned ji vyhodnotit. Každý hráč dostane jen **jednu šanci** zahrát svou kartu diplomacie.



KROK 3

PŘÍPRAVA BITVY

Každý hráč účastníci se bitvy spočítá, kolika **kostkami** bude házet. Pokud se bitvy účastní **nájezdníci**, spočítejte kostky i jim (viz další stranu).

Poté počínaje aktivním hráčem a dál ve směru hodinových ručiček může každý hráč odhodit **libovolný počet svých žetonů energie** a za každý získat **1 další kostku** do bitvy. Opět každý hráč dostane jen **jednu šanci** určit, zda a kolik energie takto „připlatí“. Vynaložená energie ale nezvyšuje hodnotu **míření** (viz dále).

◆ **DĚLA:** Každá lod' přidává tolik kostek, kolik je počet jejich děl.



◆ **STAVBY:** Každý hráč získá **+1 kostku** za každou svou stavbu na aktivní lokaci či lokacích sousedících.



◆ **ENERGIE:** Každý hráč může získat **+1 kostku** za každý žeton energie, který odhodí.



◆ **MAXIMUM KOSTEK:** Žádný účastník bitvy nemůže házet více kostkami než **šesti**.



◆ **MÍŘENÍ:** Hodnota míření každého účastníka je **počet lodí**, které má v aktivní lokaci, plus bonusy na míření, maximálně však **5**.



HOD KOSTKAMI

Všichni účastníci bitvy současně hodí **svými kostkami** (včetně nájezdníků, za něž někdo musí házet). Každý účastník poté musí **opakovat hod všemi kostkami**, na nichž padlo **nižší číslo než jeho hodnota míření**, a to případně i několikrát. Házení končí, jakmile všem účastníkům padla na všech kostkách hodnota vyšší nebo rovna jejich míření.

HODNOTA MÍŘENÍ

Každý z účastníků bitvy určí svou hodnotu **míření**, což je minimální hodnota, která mu může padnout na každé jednotlivé jeho kostce.

Hodnota **míření** je počet lodí, které se za něj účastní bitvy, plus případné modifikátory z upgradu lodí, karet taktiky apod., hodnota míření se však může rovnat nejvýše **5**. To znamená, že nikdy neopakujete hod kostkou, pokud na ní padla 5 nebo 6.

Hodnota míření zeleného je 2, protože se bitvy účastní dvě zelené lodě. Hodnota míření modrého hráče je 1 a nájezdníka také 1.

Zelenému padlo na dvou kostkách 1, bude tedy hod oběma těmito kostkami opakovat. Modrý ani oranžový nebudou opakovat žádný hod.

? Hodnota míření nájezdníků třídy 5 je rovna počtu jejich lodí v aktivní lokaci. Hodnota míření ostatních nájezdníků je rovna 1 plus bonusu.

VÝSLEDEK BITVY

Každý účastník bitvy (včetně nájezdníků) si srovná kostky podle hodnot, které padly, od **nejvyšší** (tzv. první kostka) po **nejnižší** (druhá kostka, třetí kostka atd.). Poté porovnejte nejprve hodnoty **prvních kostek** – komu padlo nejvyšší číslo, vítězí. V případě shody porovnájí dotčení hráči svoje **druhé** kostky, v případě další shody **třetí** kostky atd. Komu při tomto porovnávání dojdou kostky dříve (protože házel méně kostkami než soupeři), prohrál. Pokud příslušným frakcím kostky dojdou současně a shoda stále trvá, **prohráli všichni a bitva nemá vítěze**.

Po dokončení všech hodů kostkami padlo zelenému na **první** kostce 3, modrému a nájezdníkům 5.

Zelený tedy „vypadává“ a modrý porovná svou **druhou** kostku s nájezdníky, padlo mu 4, nájezdníkům 3, vítězem bitvy je proto modrý.

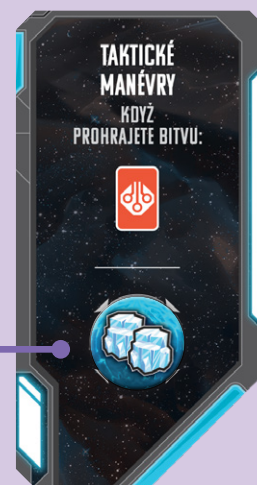
Po určení vítěze bitvy proved'te následující kroky:

- ♦ **VÍTĚZ BITVY:** Zvítězil-li **hráč**, posune svůj ukazatel pokroku na stupnici dominance o 1 políčko výše. Pokud při tom porazil **nájezdníky**, získá i odměnu uvedenou na jejich kartě (získá ji jen jednou za všechny nájezdníky třídy 5).
- ♦ **PORAŽENÍ:** Každý poražený hráč může provést akci **taktické manévry** uvedenou na jeho panelu stanice (viz níže).

TAKTICKÉ MANÉVRY

Kdykoli prohrajete v bitvě, můžete využít akci **taktické manévry** na svojí stanici. To znamená buď si dobrat 1 kartu taktiky, nebo získat výhodu dle žetonu měsíce, který v této sekci máte uložený.

Díky tomuto uloženému měsíci si po prohrané bitvě můžete dobrat 1 nebo získat 2 .




? Pamatujte, že uložit žeton měsíce na políčko můžete kdykoli – i těsně před provedením taktických manévru.

POŠKOZENÍ LODÍ

❖ **PORAŽENÍ HRÁČÍ:** Všechny lodě poražených hráčů jsou poškozeny. Pokud loď nemá štíty nebo pokud byly její štíty vyčerpány (viz níže), přemístěte loď na **vrakoviště**. Kdykoli je na vrakoviště přemístěna loď hráče, položte ji na **horní část panelu vrakoviště**, mimo opravu.

❖ **PORAŽENÍ NÁJEZDNÍCI:** Byli-li poraženi nájezdníci, jedna loď nájezdníků z aktivní lokace je poškozena a pokud neměla k dispozici štíty, vrací se na svou kartu nájezdníka – případně ostatní lodě zůstanou v aktivní lokaci. Nájezdníky na vrakoviště po bitvě nikdy neumísťujte.

ŠTÍTY

Některé lodě mají na odletové rampě či kartě nájezdníka jeden nebo více symbolů štítů . Je-li poškozena loď se štíty, položte **1 ukazatel poškození** na 1 její neobsazený symbol štítu a loď zůstane na své lokaci.



Symbol štítu překrytý ukazatelem poškození značí **vyčerpání štítu**. Má-li loď vyčerpány všechny své štíty a utrpí další poškození, musíte ji odstranit z plánu a položit na horní část panelu vrakoviště. Ukazatele poškození jí zatím zůstávají (až do vašeho příštího návratu na stanici). Vyčerpání štítů můžete znovu obnovit pomocí akce **oprava**, při níž ukazatel poškození ze štítu odstraní.

Kdykoli loď hráče jakýmkoli efektem utrpí poškození a nemá k dispozici volný symbol štítu (buď proto, že nemá štíty vůbec, nebo protože jsou všechny její štíty vyčerpány), odstraňte ji z plánu a přemístěte na **vrakoviště**.

Lodě z vrakoviště se vám vrátí na odletovou rampu při vaší příští akci **návrat na stanici**, a poté je můžete znovu **vypustit** na lokace herního plánu.

POŠKOZENÍ A OPRAVY

Vlivem různých efektů mohou vaše lodě a/nebo moduly utrpět poškození. Je ve vašem zájmu je následně **opravovat**. **Poškozené lodě** se sice opraví návratem na stanici, ale poškozenými loděmi nemůžete aktivovat své moduly, což vás omezí v zisku nových zdrojů do dalších tahů. **Poškozené moduly** vám zase snižují skóre získané na základě karet událostí či na konci hry.

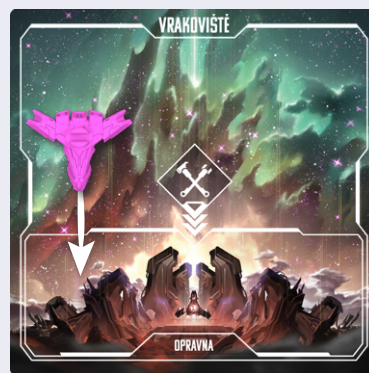
Některé moduly jsou poškozené již v okamžiku, kdy si je pořizujete. Pořízení poškozeného modulu se nepočítá jako „utrpení poškození“. Poškození můžete utrpět v důsledku prohry v bitvě, vlivem událostí, na základě efektů karet či schopností frakcí.

Máte-li vlivem nějakého efektu utrpět poškození modulu ve své stanici, položte 1 ukazatel poškození na libovolný modul ve své stanici (může to být i základní modul předtištěný na panelu stanice).

OPRAVA

Provádíte-li akci oprava (např. při návštěvě lokace **loděnice** či při odhazování **žetonu měsíce** se symbolem opravy), vyberte si jednu z následujících možností. Získáte-li možnost provést opravu vícekrát, můžete si vybírat z těchto možností v libovolné kombinaci.

❖ **OPRAVA LODI NA VRAKOVIŠTI:** Přesuňte 1 svou loď z horní části **vrakoviště** do spodní části – **opravny**. Ani loď z opravny nemůžete **vypustit** na herní plán, ale při **návratu na stanici** můžete pomocí ní aktivovat modul (jak bylo uvedeno).



❖ **OBNOVENÍ ŠTÍTŮ:** Odstraňte **1 ukazatel poškození** z jednoho symbolu štítu některé lodi na své odletové rampě.

❖ **OPRAVA STANIČNÍHO MODULU:** Odstraňte **1 ukazatel poškození** z libovolného modulu ve své stanici.

❖ **NENÍ CO OPRAVOVAT:** Pokud nemáte **žádné** lodě, štíty ani moduly, které by bylo možné opravit, získáte při akci **oprava 1 bod**.

PŘÍKLAD BITVY

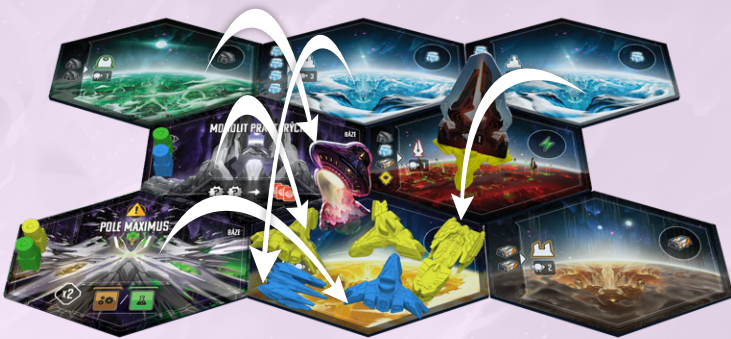
Žlutý hráč vypouští svůj transportér na žlutou obchodní planetu a dobývá měsíc. Neidentifikovaný únosce má dosah 2, takže se během výpadu nájezdníků přesune do aktivní lokace. V aktivní lokaci se tedy nacházejí znepřátelené lodě [1 hráče a 1 nájezdníka], takže se nyní musí vyhodnotit bitva.



1 ESKALACE

Žlutý hráč je aktivní, proto má možnost eskalovat jako první. Přisune do bitvy transportér, který byl v dosahu ve vzdálenosti 1, a spotřebuje 1 energii, aby jeho křižník získal neomezený dosah a mohl být přemístěn ze vzdálenosti 2.

Poté se do bitvy zapojí i modrý hráč svým transportérem ve vzdálenosti 1 a stíhačkou ze vzdálenosti 2.



2 DIPLOMACIE

Žlutý hráč se rozhodne žádnou kartu diplomacie nehrát a pasuje. Modrý hráč hraje *Otevřené frekvence* a získá 1 bod za každou loď soupeře v aktivní lokaci, tj. lodě ostatních hráčů + nájezdníků, tedy 4 body. Karta také dovolí libovolnému hráči rozhodnout, že bitva končí. Nikdo z nich tak nerozhodne.



3 PŘÍPRAVA BITVY

Žlutý hráč bude házet 6 kostkami, což je nejvyšší možný počet kostek: 1 za každý transportér, 3 za křižník a 1 za svůj sousedící obelisk. Během přípravy bitvy tedy žádné akce neprovede.

Modrý hráč má pocit, že potřebuje větší palubnou sílu, a tak odhodí 2 žetony energie, díky čemuž bude házet 5 kostkami [1 za transportér, 2 za stíhačku, 2 za energii].



4 HOD KOSTKAMI

Nyní všichni současně hod'te kostkami [někdo se ujme hodu za nájezdníky]. Výsledky hodu:



Míření – opakování hodů:

Za modrého hráče se bitvy zúčastní 2 lodě, jeho hodnota míření je tedy 2 [opakuje hody všemi kostkami, na nichž padla 1]. Žlutý hráč má 3 lodě, tj. hodnotu míření 3 – opakuje tedy hody všemi kostkami, na nichž padlo 1 nebo 2.

5 VÝSLEDEK BITVY

Nájezdníci prohráli [na jejich první kostce padlo 5, což nejmenší číslo ze všech prvních kostek]. Hodnota druhé kostky modrého je vyšší než žlutého, vítězem bitvy je tedy modrý.

Vítěz:

Modrý posune svůj ukazatel na stupnici **dominance** o 1 výše a také získá odměnu za porážení nájezdníka.



6 POŠKOZENÍ LODÍ

Týká se obou poražených – žlutý a nájezdník:

Lod' neidentifikovaného únosce je poškozena a figurka se vrátí na kartu nájezdníka. Všechny lodě žlutého hráče jsou také poškozeny – své 2 transportéry přemístí na vrakoviště a položí ukazatel poškození na symbol štítu svého těžkého křižníku, který zůstane v aktivní lokaci. Žlutý hráč má v rámci taktických manévrů nyní možnost si buď dobrat novou kartu taktiky, nebo získat 1 kredit [díky žetonu měsíce, který si uložil do oblasti **taktické manévry** své stanice].



KONEC HRY




Jakmile **ukazatel skóre** kteréhokoli hráče dosáhne pozice **ukazatele cíle** na počítadle bodů nebo ji překročí, nastává konečná fáze hry.

V tu chvíli odstraňte **ukazatel událostí** z počítadla událostí. Během posledních tahů hry nemůže nastat žádná událost.

Aktivní hráč dokončí svůj tah a každý hráč odehraje 1 poslední tah, **včetně** hráče, jehož ukazatel překročil ukazatel cíle jako první. Poté následuje **závěrečné bodování**. Po sečtení všech bodů vítězí hráč, který dosáhl nejvyššího skóre.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

- 1 STUPNICE POKROKU:** Každý hráč získá body uvedené vedle jeho **ukazatele** na každé z 5 stupnic pokroku.
- 2 STAVBY:** Každý hráč získá body za každou svou stavbu v závislosti na nejvyšší **úrovni výstavby**, kterou dosáhl (či překročil) na stupnici pokroku odpovídajícího typu.

ÚROVEŇ VÝSTAVBY			
BODY ZA KAŽDOU STAVBU	5	7	10

- 3 POŠKOZENÉ MODULY:** Každý hráč ztratí **2 body** za každý poškozený modul v jeho stanici. (Za poškozené lodě ani za jejich vyčerpané štíty se body nestrhávají.)
- 4 TREZOR:** Každý hráč získá body za každý zdroj, který mu zbyl (včetně karet taktiky) v závislosti na tom, jaké nejvyšší úroveň **trezoru** dosáhl či překročil jeho ukazatel na **stupnici obchodu**.
- 5 CIVILIZAČNÍ MODULY:** Každý hráč získá **body na konci hry** za **nepoškozené** civilizační moduly na své stanici (jak bylo uvedeno, jejich název má růžové pozadí).
- 6 VELITELÉ:** Každý hráč získá 1 bod za každého zbylého velitele na své stanici.
- 7 OSTATNÍ:** Některé schopnosti frakcí přinášejí další body.

POSTUP V PŘÍPADĚ SHODY

V případě shody vítězí hráč, který má na stanici více modulů. Trvá-li shoda, vítězí hráč, jemuž zbylo více zdrojů. Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství a tento kout vesmíru spravedlivě podělí. Nebo si dají odvetu!

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Hra končí a průběžné skóre žlutého je 62 bodů.

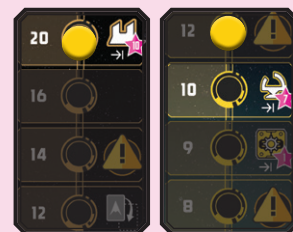
STUPNICE POKROKU



Žlutý hráč získá 9 bodů za vědu, 20 bodů za průmysl, 10 za dominci, 12 za obchod a 8 za civilizaci. Jeho skóre je tedy 121. Protože tím překročil políčko 0 počítadla bodů, otočí svůj ukazatel skóre opačnou stranou vzhůru.

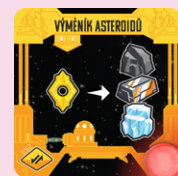
STAVBY

Žlutý hráč postavil 1 továrnu a 2 kosmodromy. Dosáhl nejvyššího políčka stupnice průmyslu, takže za továrnu získá 10 bodů. Na stupnici obchodu jeho ukazatel překročil druhé nejvyšší pole 2, takže za každý kosmodrom získá 7 bodů, tedy 24 bodů za stavby.



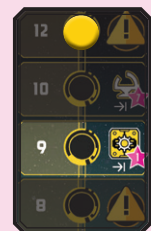
POŠKOZENÉ MODULY

Žlutý má na stanici 4 poškozené moduly, za něž ztratí 8 bodů. Jeho aktuální skóre je 137.



TREZOR

Žlutý hráč dosáhl prvního políčka trezoru na stupnici obchodu, takže získá 1 bod za každý zdroj, který mu zbyl. Končí hru bez nanokarbonského a ledu, zato se 2 titany, 1 kreditem, 4 žetony energie a 3 kartami taktiky, což celkem dělá 10 zdrojů. Získá tedy 10 bodů a jeho průběžné skóre je 147.



CIVILIZAČNÍ MODULY

Žlutý hráč ukončil hru se 2 nepoškozenými moduly s efektem na konci hry. Za *Pozemkové plánování* získá 10 bodů (4 body + po 2 za každou ze tří jeho staveb). Za *Spolek poznání* získá 6 bodů (3 body + po 1 za každou kartu taktiky). Tím se jeho průběžné skóre zvyšuje na 163.



VELITELÉ



Žlutému zbyli ve stanici 2 velitelé, za což získá 2 body. Jeho finální skóre je 165.





SPECIÁLNÍ LOKACE

PŘÍPRAVA

Speciální lokace přinášejí do hry nové efekty či bodové bonusy. Můžete do hry přidat buď 2 destičky kvasarů, nebo 2 destičky vortexů.

Ještě předtím, než během přípravy hry začnete pokládat na herní plán jakékoli jiné destičky lokací, položte zvolené 2 destičky speciálních lokací na pole označená  a . Poté normálně rozmístíte ostatní destičky s tím, že pole se speciálními destičkami přeskočíte. Počet planet a spojeneckých bází ve hře se nijak nemění.

 Na žádné destičce speciální lokace ze základní hry nenajdete symbol . Při hraní základní hry jej ignorujte.

BODOVÁNÍ

Na konci hry po obvyklém bodování staveb získá každý hráč uvedené body navíc za každou jeho stavbu, která sousedí s kvasarem či vortexem. Může se stát, že některá stavba sousedí s oběma speciálními lokacemi a hráč za ni získá oba bonusy.

NASAZOVÁNÍ NÁJEZDŇÍKŮ

Při hře s kvasary nebo vortexy budete nájezdníky, kteří by měli být nasazeni na náhodně určenou mlhovinu, namísto toho nasazovat na tyto speciální lokace. Při hodu kostkou pro náhodné určení mlhoviny nasad'te nájezdníka na vortex či kvasar s odpovídajícím symbolem hodnoty kostky.

KARTY OSUDU

Dokážete sjednotit okraj galaxie? Vypěstovat nové zdroje potravy? Najít lék? Osud Andromedy je ve vašich rukou!



Tato volitelná sada karet může nováčkům udat směr, kterým se ubírat, nebo ostříleným harcovníkům poskytnout strategické výhody.

KVASARY

Sem žádné lodě nesmějí, ale neobyčejná kosmická záře, kterou vydávají, obohacuje okolní planety.



NEPROSTUPNÉ KVASARY

♦ Na kvasary nesmíte vypustit své lodě. Lodě hráčů ani nájezdníků nemohou provádět pohyb skrz kvasary, a to ani se schopností navigace. Dosah musíte počítat okolo kvasarů, nikdy přes ně.

VORTEXY

Mají-li kapitáni lodí dost trpělivosti, dá se z těchto neustálých kosmických proudů energie vytěžit velké bohatství.



VYUŽITÍ VORTEXU

♦ **Když vypustíte loď** na vortex, získáte uvedenou výhodu.

♦ **Na začátku každého vašeho tahu** získáte výhodu každého vortexu, kde máte alespoň 1 loď. Máte-li však na vortexu více lodí než jednu, výhodu získáte pouze jednou (*nenásobí se počtem lodí*).

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry rozdejte každému hráči 2 karty osudu. Každý hráč si obě prohlédne, jednu si ponechá a druhou vrátí do krabice, aniž by ji komukoli ukazoval.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Karty osudu se bodují na konci hry po bodování zbylých velitelů. Každý hráč ukáže svou kartu osudu, **hrdě oznámí „můj osudem je“** (*jen pro prožitek ze hry*) a získá bonus za své úspěchy.

Každá karta osudu uvádí 2 stupnice pokroku. Chcete-li získat uvedený bonus, váš ukazatel musí být **na dané stupnici nejvýše ze všech hráčů**. Stačí, když se o první místo dělíte, ale žádný ukazatel soupeře nesmí být výše než váš. Můžete získat oba bonusy.

REŽIM DVA PROTI DVĚMA

PŘÍPRAVA HRY

Hráči utvoří týmy po dvojicích, hráči jedné dvojice sedí vedle sebe. Každý hráč si vybere jednu frakci, stejně jako v běžné hře 4 hráčů.

V rámci určení začínajícího hráče hodí každý hráč svými 6 kostkami jako obvykle, ale každý tým zkombinuje své hody a porovná seřazenou posloupnost všech 12 kostek se soupeřícím týmem. Hru začíná vlevo sedící hráč týmu, který v této „bitvě“ zvítězil, a dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček jako obvykle.

BITVA

Pokud jsou v aktivní lokaci lodě dvou různých hráčů patřících do téhož týmu, k bitvě nedochází.

Když se bitvy účastní 2 členové jednoho týmu, kombinují síly. Každý hráč si sám za sebe spočítá svůj počet kostek (*do obvyklého maxima 6 na hráče*), určí svou hodnotu míření a spotřebovává energii ze své zásoby. Po dokončení všech opakování hodů seřadíte od první do poslední **všechny** kostky týmu – tedy až 12 kostek na každý tým, a tyto dvě řady teprve porovnávejte mezi sebou a s nájezdníky.

Oba členové týmu, který v bitvě vyhrál, posunou své ukazatele o 1 výše na stupnici dominance a oba získají případnou odměnu za porážení nájezdníků. Pokud jejich ukazatele současně dosáhnou políčka se žetonem dominance, aktivní hráč rozhoduje, kdo si ho vezme. Pokud současně dosáhnou políčka události, postoupí ukazatel události o 2 dále.

TIRÁŽ

- ♦ **AUTOŘI:** Luke Laurie, Maximus Laurie
- ♦ **ILUSTRACE:** Sergio Chaves
- ♦ **VÝVOJ HRY:** Peter Vaughan
- ♦ **PRODUKCE:** Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain
- ♦ **GRAFICKÝ DESIGN:** Duane Nichols
- ♦ **DALŠÍ GRAFICKÝ DESIGN:** Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall
- ♦ **LOGO HRY:** Matt Paquette
- ♦ **3D MODELING:** Erick Tosco
- ♦ **VLOŽKA (DELUXE VERZE):** Noah Adelman, Game Trayz
- ♦ **3D RENDERING:** Victor Almeida Ferreira

- ♦ **DALŠÍ ILUSTRACE:** Sandara Tangová
- ♦ **VEDENÍ KAMPANĚ KOMUNITNÍHO FINANCOVÁNÍ:** Peter Vaughan, Lauren Ino, Oniro, Andrew Wall, Layne Huber
- ♦ **PRAVIDLA:** Jason Harris
- ♦ **ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ ZASLUHUJÍ:** Lucky Duck Games, Gamefound, Daniel Tosco, Alexei Menardo, Mike Vander Veen, Rich Malena, The Full 42, Not Board Gaming, Hungry Gamer, Tim Chuon, Quackalope
- ♦ **NA TESTOVÁNÍ SE PODÍLELI:** Randy Angle, Thomas Brown, William Brown III, David Brubeck, Elli Burns, Jonny Pac Cantin, Scott Caputo, Axel Cisneros, Glenn Cotter, Steven Cox, E. Ambriz DeColosio (*Mex-E-King*), Michael Dunsmore, Eric Eikmeier, Jeff Fennel, Corey Feinsod, Kathie Fischerová, Ellian Gal-On, Shay Gal-On, Bryan Galvan, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap a další

- ♦ **ČESKÝ PŘEKLAD:** Michal „meysha“ Stárek
- ♦ **KOREKTURY:** Karel Vlasák, MINDOK
- ♦ **JAZYKOVÉ KONZULTACE:** Mario Šafárik

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok
 /hrymindok

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na [+420] 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

© Cardboard Alchemy All rights reserved

SPOLUPRÁCE

Členové týmu mohou spolupracovat následovně:

- ♦ **„SOUPEŘ“:** Co se termínů na kartách týče, lodě dvou hráčů téhož týmu se nepovažují za „znepřátelené“ ani za „soupeře“, ovšem i váš týmový spoluhráč je pro vás „jiný hráč“.
- ♦ **SKRYTÁ INFORMACE:** Členové týmu si mohou sdělovat skryté informace, ukazovat si karty taktiky, události a žetony ležící lícem dolů.
- ♦ **PŘENOS ZDROJE ČI ŽETONU:** **Jednou za svůj tah** může aktivní hráč jako volnou akci předat svému týmovému spoluhráči **jeden** z následujících prvků:
 - ♦ 1 zdroj (*opět se sem počítá i karta taktiky*)
 - ♦ 1 dobytý a neuložený žeton měsíce
 - ♦ 1 žeton dominance
 - ♦ 1 žeton objevuOba členové týmu musejí s předáním souhlasit.
- ♦ **PŘENOS MODULU:** Když hráč **poprvé ve svém tahu** získá modul, může ho předat spoluhráči, který si ho umístí do své stanice namísto aktivního hráče – a je to také on, kdo posune svůj ukazatel o 1 výše na příslušné stupnici pokroku (*namísto aktivního hráče*).

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry si každý hráč sečte veškeré body sám za sebe a jako úplně poslední krok sečtete skóre obou hráčů týmu. Vítězí tým, který dosáhl vyššího součtu skóre obou hráčů.



lomítko značí výběr BUĎ, NEBO
zde: buď 1 nanokarbon, nebo 1 led



šipka značí náklady a zisk
zde: zaplaťte 1 nanokarbon a získáte 1 kredit



symbol efektu platného pro všechny hráče
zde: každý hráč (vč. toho, kdo efekt provádí) získá 1 titan



poškození



kterýkoli zdroj (včetně karet taktiky)



dosah (lodě nebo nájezdníků)



štít



pořízení vědeckého modulu
(musíte zaplatit náklady uvedené na herním plánu)



zisk vědeckého modulu zdarma



postup o 1 výše na stupnici vědy



postup o 1 výše na libovolné stupnici pokroku



postup ukazatele událostí o 1 dále



karta události



podívejte se na horní 2 karty událostí,
jednu vraťte nahoru na balíček, druhou dospod



zaplaťte náklady a postavte 1 lod'
(tu umístíte na svou odletovou rampu)



proved'te 1 opravu (lod' na vrakovišti / obnovení štítu /
poškozený modul) – není-li co opravit, získáte 1 bod



zaplaťte náklady ve zdrojích, přiďte
potřebný počet velitelů a vybudujte stavbu
(na planetě bez stavby, kde máte transportér)



do této lokace lodě nesmějí



žeton dominance



žeton objevu



políčko pro žetony objevu
bílé rohy: políčko pro žetony objevu observatoře



získáte 1 upgrade (a 1 lod' daného typu zdarma)



1 bod – posuňte svůj ukazatel skóre na počítadle bodů.
Symbol → (na herním plánu) značí body na konci hry.



trezor (číslo indikuje, kolik bodů získáte za každý svůj
zbylý zdroj na konci hry, vč. karet taktiky)



nový limit počtu karet, které si smíte na konci tahu
nechat v ruce – navíc si hned doberte do nového limitu



otočte kartu stavby lícem vzhůru



otočte kartu stavby lícem dolů



políčko pro žeton měsíce v sekci dobytých měsíců
na vaší stanici (max. 4 dobyté měsíce v této sekci)



políčko pro měsíc



získáte 1 bod, kdykoli sem uložíte měsíc



polovina políčka pro měsíc
měsíc sem nelze uložit, dokud není složeno celé políčko



žeton měsíce



hodnota kostky 1
na mlhovinách / speciálních lokacích: číslo udává, kam jsou
nasazení nájezdníci na „náhodně určenou mlhovinu“



velitel



na této a sousedících lokacích: +1 kostka za vaši stranu
do bitev (symbol najdete na kartách staveb)



na konci hry získáte 1 bod za každou vaši stavbu
na sousedících lokacích (symbol na kvasarech/vortexech)