

TWILIGHT IMPERIUM 4 – Doba výkladu cca. 60-90 min.

Tato pomůcka mi pomáhá vysvětlit pravidla nováčkům před první hrou. Všechny odkazy se týkají sešitu Průvodce hrou.

Příprava: Připravte hru (str. 6, 7 – PŘÍPRAVA PRVNÍ HRY)

Úvod: Krátce hru představ ..

Vítězství: (Str. 12 – VÍTĚZSTVÍ VE HŘE)

Hra Twilight Imperium končí ihned, jakmile některý z hráčů získá **10 vítězných bodů**. Hráči získávají vítězné body plněním cílů. V jednom kole si lze započítat 1 veřejný a 1 tajný cíl:

- ♦ **VEŘEJNÉ CÍLE:** Ukaž odhalené veřejné cíle, stručně vysvětlí, jak cíle splnit.
- ♦ **TAJNÉ CÍLE:** Odhal jeden tajný cíl, na kterém můžeš jednoduše ukázat, jak ho splnit.

Každý hráč začíná hru s jedním tajným cílem, který neodhaluje ostatním hráčům.

Důležité: Hráč nesmí mít více než celkem tři započítané i nezapočítané tajné cíle. Pokud si vytáhne tajný cíl a měl by tak více než tři, musí vybrat jeden ze svých nezapočítaných tajných cílů a vrátit jej zpět do balíčku.

Stále pamatuj na to, že hru nevyhrávají bitvy, ale splněné cíle!

Dále si popíšeme desky frakce, herní komponenty hráčů, karty akcí a agendy, herní mapu, strategické karty a herní kolo.

Popis hráčovi desky frakce a herní oblasti:

1. Jednotky (str. 5 – KLÍČOVÝ POJEM: JEDNOTKY)

Existují 3 typy jednotek: lodě, pozemní síly a budovy.

- **Lodě** (ukaz je). Hráči využívají tyto jednotky k napadání protivníků a k získání nových vesmírných systémů (hexů). Vlajková loď každé rasy, má specifickou schopnost. Hráči by se měli před hrou ujistit, že ji rozumí.

CENA: Hodnota, za kterou hráč loď (jednotku) vyrobí. Cenu lze uhradit zdroji z planet (ukaz hodnotu zdroj na kartě planety). Pokud hráč zdroje využije, vyčerpá planetu, karta se otočí lícem dolů. V daném kole už nelze vyčerpané zdroje planety použít, ale na konci kola se všechny planety opět připraví. Hráči mohou pro výrobu jednotek vyčerpávat libovolné množství svých planet. Lodě se staví v docích, které budou popsány za okamžik.

BOJ: Pokud je hod kostkou během boje rovný nebo vyšší než tato hodnota způsobí jednotka zásah. Na obranu se nehází. Počet * zvyšuje počet kostek určených k boji, jinak platí 1 jednotka = 1 kostka.

DOLET: hodnota určuje počet systémů (hexů), kam loď doletí (ukaz na herní mapě).

KAPACITA: (str. 14 – KLÍČOVÝ POJEM: KAPACITA)

*Počet stíhačů a pozemních sil, které má hráč v oblasti vesmíru **jednoho** systému, nesmí překročit celkovou kapacitu lodí tohoto hráče přítomných v tomto systému. Například pokud má hráč v systému dva transportéry, každý s kapacitou „4“, nemůže mít v oblasti vesmíru tohoto systému dohromady více než osm jednotek stíhačů a pozemních sil. **Pozemní síly na planetách se do tohoto limitu nezapočítávají.** Pokud by v některém momentě množství stíhačů a pozemních sil v oblasti vesmíru v jednom systému překročilo kapacitu hráčových lodí v tomto systému, nadbytečné jednotky jsou zničeny. Během boje může množství hráčových stíhačů a pozemních sil překročit kapacitu jeho lodí, ale na konci boje jsou všechny nadbytečné jednotky zničeny (Ukaz příklad na herní mapě).*

Pokud je nějaká z položek proškrtnutá, loď ji nemá. Bojové slunce nebývá dostupná jednotka, musí se vyzkoumat.

- **Schopnosti Lodí** (ukaz je). Některé lodě mají schopnost: Odolnost, bombardování a palebná clona.

ODOLNOST: (str. 19 – ODOLNOST)

Pokud jednotka se schopností odolnost dostane zásah, otočí se na bok, ale dál funguje stejně jako dřív.

PALEBNÁ CLONA: (str. 19 – ÚTOČNÉ SCHOPNOSTI)

Jednotka se schopností palebná clona, může v 1. kole boje vystřelit na stíhačky (pouze na stíhačky).

Hodnota X(Y): X = hod na zásah (totéž co boj), Y = počet kostek.

BOMBARDOVÁNÍ: (str. 19 – ÚTOČNÉ SCHOPNOSTI)

Když hráč zvítězí v boji v systému, kde má soupeř své pozemní jednotky na planetě (vlaječky), může zahájit bombardování. Pokud je v systému více planet, hráč musí před hodem kostkou určit, jaká konkrétní loď bombardování provede a na jaké planetě. Za každý hozený zásah si jeho soupeř odstraní z planety svou jednotku. Hodnota X(Y) : X = hod na zásah (totéž co boj), Y = počet kostek.

- **Pozemní síly** (vlaječky). Hráči využívají tyto jednotky k obsazování planet a pozemnímu boji.

- **Budovy** (ukaz je). Představují vojenská zařízení postavená na planetách.

Na jedné planetě může být max. 2 POS a 1 vesmírný dok.

Budovy se dají postavit jen pomocí strategické karty. Strategické karty jsou rozebrány později.

Budovy se z planety odstraní, když na planetě nezůstanou žádné pozemní jednotky hráče, který budovy vlastní a současně tam zůstanou pozemní jednotky jiného hráče. Pokud chce hráč postavit budovu, kterou nemá v zásobě, smí odebrat budovu z herního plánu, (*z libovolného systému neobsahujícího jeho žeton rozkazu*).

VESMÍRNÝ DOK: (str. 16 – 5. VÝROBA)

Ve vesmírném doku může hráč vyrobit jakoukoli svou vyzkoumanou jednotku, kromě budov.

Když je jednotka vyrobena, hráč si vezme tuto jednotku ze svých záloh. Loď umístí do oblasti vesmíru v systému, kde byly vyrobeny. Pozemní síly umístí na planetu, na které je vesmírný dok, který je vyrobil.

Vesmírný dok má limit jednotek, které může vyrobit. Limit je popsán na kartě frakce, obvykle zdroje planety +2.

Hráč nemůže vyrobit více jednotek, než je jeho limit. Pokud má v jednom systému více doků, limit se sčítá.

Hráči chtějí stavět doky na planetách s velkým zdrojem, aby mohli vyrobit větší množství jednotek.

Hráč nemůže vyrábět lodě v systému, který obsahuje lodě jiného hráče, ale stále může vyrábět pozemní síly.

Často se plete: 2 stíhačky nebo 2 pěchoty stojí 1 zdroj, ale pořád jsou to 2 jednotky.

Stíhačky a pěchota nemají omezení v počtu. Pokud hráčům chybí figurky, použijí místo nich žetony. Ostatní jednotky jsou limitovány množstvím ve hře.

POS: Pozemní obranný systém (POS) je budova, která dovoluje hráči bránit své území. Jednotka POS poskytuje 3 možnosti obrany.

- Planeta, která má POS nemůže být bombardována.
- Pokud soupeř přemístí své jednotky do systému, který obsahuje POS, je možné na tyto jednotky zaútočit schopností POS - vesmírné dělo.
- Pokud se soupeř pokusí na planetu s POS vylodit své jednotky, je možné na ně zaútočit vesmírným dělem (str. 15 – 4. INVAZE – iii. OBRANA VESMÍRNÝM DĚLEM).

V systému se dvěma planetami, z nichž jedna má POS: Ukaž hráčům příklad vesmírného boje s použitím vesmírného děla a palebné clony. Příklad bombardování ukaž na planetě bez POS. Na Planetě z POS předved' planetární obranu při výsadku. Nakonec ukaž průběh pozemního boje. – Zapoj ostatní hráče.

2. Schopnosti

Každá rasa má na své kartě frakce uvedeny nějaké schopnosti náležící dané rase. Znalost a použití těchto schopností je nezbytné pro získání převahy nad soupeři. Každý hráč by jim měl dobře rozumět. Schopnosti ras jim často definují strategii hry.

3. Suroviny / Zboží

Žádná rasa nemůže vlastnit více surovin než je její limit na desce frakce. Surovina nemá ve hře žádný efekt. Hráči mohou v rámci své akce provádět transakce s hráči, se kterými sousedí. Pokud během transakce dojde k výměně surovin, změní se surovina na zboží. Množství zboží nemá limit. Zbožím lze nahradit zdroje a vliv planet. Mohou být například použity jako náhrada zdrojů při stavbě jednotek. Darovaná surovina = zboží; 1 zboží = 1 zdroj / 1 vliv.

4. Směnky: (str. 21 – SMĚNKY)

Pro začátek první hry nejsou směnky důležité a lze je vypustit. Hráči se k nim mohou vrátit v pozdějších kolech. Hráč může nabídnout směnku jinému hráči jako součást transakce. Při směňování směnek by hráči měli být velmi opatrní. Hráči mohou směnit i směnku patřící jinému hráči, pokud ji vlastní.

5. Žetony rozkazu: (str. 10 – KLÍČOVÝ POJEM: VELITELSKÉ CENTRUM)

Každý hráč se snaží získat co největší množství žetonů rozkazu.

Žetony rozkazu hráči umísťují na velitelské centrum, kde plánují a připravují svou strategii hry. Velitelské centrum je základním pilířem hry. Hráči musí dobře vážit, jak velitelské centrum spravovat.

ÚSEK TAKTIKY: Hráči mohou utratit žeton z úseku taktiky, aby se mohli pohybovat po herním plánu. Taktická akce je podrobně popsána na kartě velitelského centra. **Ukaž hráčům, jak probíhá taktická akce. Vyber systém, který neobsahuje nepřátelské jednotky, ale zmiň, kdy by došlo k boji.**

ÚSEK FLOTILY: Počet žetonů v úseku flotily určuje, kolik lodí může být v jednom systému. Stíhačky, na které se vztahuje kapacita jiné jednotky, se do tohoto počtu nepočítají.

ÚSEK STRATEGIE: Výměnou za žeton taktiky z úseku strategie mohou hráči provádět sekundární akci strategických karet. Strategické karty jsou rozebrány později.

6. Technologie: (str. 18 – TECHNOLOGIE)

Většina ras začíná s nějakou „startovní“ technologií. Technologie se podle symbolu **technologické specializace** rozděluje na biotické, zbrojní, pohybové a kybernetické. Některé technologie vyžadují předpoklady. **Předpoklady** jsou symboly uvedené v levé dolní části některých karet technologií. K výzkoumání těchto technologií musí hráč splnit jejich předpoklady. Tzn. že musí vlastnit pro každý symbol nějakou vyzkoumanou technologii, která tento symbol obsahuje (vpravo dole). Pokud hráč kontroluje planetu se symbolem technologické specializace, může při výzkumu technologie tuto planetu vyčerpat a tento předpoklad ignorovat. Pokud technologie neobsahuje žádné předpoklady, může být vyzkoumána bez vlastnictví jakékoliv jiné technologie.

Všimněte si, že jednotky na desce frakce obsahují předpoklady pro jejich vylepšenou verzi.

Hráči by nyní měli znát svou desku frakce. Rozumět všem komponentům, které se nachází v jejich herní oblasti. Měli by mít představu o tom, jak probíhá taktická akce a jak probíhá boj. Po několika kolech hry už jim bude vše naprosto jasné.

Popis karet akcí a agendy:

1. Karty akcí: (str. 17 – KARTY AKCÍ)

Hráči v průběhu hry získávají karty akcí. Tyto karty nabízejí mocné **jednorázové** schopnosti. Každý hráč může mít ve své ruce nejvýše 7 karet akcí. Pokud hráč tento limit překročí, musí si zvolit, kterých sedm karet si ponechá a ostatní odhodit. Ve vrchní části každé karty akce je vyznačeno, kdy ji lze použít. Při použití hráč kartu akce nejprve odhalí, vyhodnotí její účinky a následně ji odhodí. Pokud karta akce začíná slovem „Akce“, může být použita jako akce součástí během hráčova tahu při fázi akcí (ukáž několik příkladů).

2. Karty agendy: (str. 20 – FÁZE AGENDY)

Karty agendy se budou řešit až potom, co některý hráč vstoupí na Mecatol Rex.

Pro tuto chvíli si stačí říct, že tyto karty přidávají do hry nová pravidla (ukáž několik příkladů).

Před první agendou vysvětlí hráčům, jak tato fáze probíhá.

Popis herní mapy:

Herní mapa se skládá z jednotlivých systémů:

- Domovský systém: Systém, který náleží konkrétní rase. Hráč si nemůže započítat veřejný cíl, pokud nekontroluje všechny planety ve svém domovském systému.
- Planetární systém: Systém, který obsahuje planety.
- Pustý vesmír: systém bez planet.
- Systém s červí dírou: Systémy, které obsahují shodné červí díry, se považují za sousedící.
- Mecatol Rex: Systém ve středu galaxie. Během přípravy hry je na Mecatol Rex umístěn žeton správců. Tento žeton nutí hráče provést výsadek pozemních sil na planetu výměnou za 6 vlivů. Žeton správců má hodnotu jednoho vítězného bodu a zůstává hráči, který ho získal. Po odebrání žetonu správců je součástí herního kola fáze agendy.
- Systém s anomálií: (str. 14 – ANOMÁLIE)
 - ♦ Pole asteroidů: Loď se nemůže přesunout přes nebo do pole asteroidů bez patřičné technologie.
 - ♦ Supernova: Loď se nemůže přesunout přes nebo do supernovy.
 - ♦ Mlhovina: Loď se nemůže přesunout přes, ale může do mlhoviny. Loď obrátce v mlhovině si přičte +1 k výsledku všech svých bojových hodů. Loď přesunující se z mlhoviny má hodnotu doletu explicitně 1.
 - ♦ Gravitační propast: Loď při pohybu přes nebo pryč z gravitační propasti si přičte +1 ke své hodnotě doletu, ale její hráč si následně hodí kostkou. Při výsledku 1-3 je tato loď zničena. Pokud loď převážela pěchotu nebo stíhačky jsou zničeny bez možnosti, že by je nabrala jiná loď s volnou kapacitou.

Popis strategických karet: (str. 8, 9 – PŘEHLED KARET STRATEGIÍ)

Hráči musí během svého kola provést strategickou akci. Strategická akce se skládá z primární akce a sekundární akce. Primární akci provede hráč, který strategickou kartu vlastní. Sekundární akci mohou využít všichni ostatní.

Často se plete: Ve fázi akcí se hráči střídají podle hodnoty strategické karty, kterou vlastní. Ve strategické fázi a fázi agendy od mluvčího a pak ve směru hodinových ručiček.

Stručně ukaž, jak každou strategickou kartu vyhodnotit.

Průběh herního kola:

1. Hráči si počínaje mluvčím vyberou strategickou kartu.
2. Podle hodnoty strategické karty se hráči střídají v tazích. Mohou zahrát: Taktickou akci, je podrobně popsána na desce frakce. Strategickou akci, která je popsána na strategické kartě. Efekt karty uveden výrazem AKCE.
3. Stavová fáze, nebo fáze úklidu. Je podrobně popsána na kartě frakce.
4. Fáze agendy bude detailně popsána po té, co někdo obsadí Mecatol Rex.

Nyní jsou hráči připraveni hrát. Pravděpodobně mají ještě spoustu otázek, na které dostanou odpověď během hry.