

The background is a deep blue space filled with stars. A large, glowing blue sphere in the upper left contains a green, alien-like creature with a large, translucent, umbrella-like structure on its back. In the upper right, a small orange and red planet is visible within a circular orbital path. In the lower right, a large, glowing yellow and orange sphere contains a portrait of a man with a serious expression, wearing a dark, high-collared coat. In the lower left, a faint, dark silhouette of a person's head and shoulders is visible, set against a circular pattern of blue lines. The title "TWILIGHT IMPERIUM" is written in large, bold, yellow-orange letters with a black outline, and "PRŮVODCE HROU" is written in smaller, bold, yellow-orange letters below it. The text "ČTVRTÁ EDICE" is written in small, white, uppercase letters to the right of the main title.

TWILIGHT IMPERIUM®

ČTVRTÁ EDICE

PRŮVODCE HROU



Mé jméno je Mahthom Iq Seerva.

Jsem winnaranský strážce Kronik správců a toto píši ze starobylé Věže letopisů ve starém městě Mecatol. Od převzetí kronikářských povinností po svém otci si užívám inspirativní výhledy na vysoké budovy, staré věže a zářivá světla života táhnoucí se do dále. Přesto, stejně jako stín u mých nohou, ani já nikdy nemohu uniknout či snad zapomenout na smrtonosnou hranici tohoto města. Méně než tisíc leguů od mé věže nás velký štít chrání před jedovatým prachem, kterým je Moře bezúčelnosti, děsivá pustina pokrývající většinu této planety.

Můj lid, Winnarané, udržují toto město v bezpečí po více než tři tisíce let. Již od dob Velké pohromy sloužíme jako opatrovníci císařského trůnu, císařských záznamů a Galaktické rady zde na Mecatolu Rex. Vždy jsme zůstali věrni slibu, který jsme složili poslednímu císaři.

Mé ruce se chvějí, když toto píši, v očekávání událostí, o kterých věřím, že jsou předzvěstí velkých změn. Předpokládám, že naše správcovství dojde svého konce ještě v průběhu mého života.

To je důvod, proč jsem kontaktoval vás. Budu se snažit vám poskytnout stručný, přesto pravdivý přehled nedávné historie naší galaxie. Předám jej vám, protože věřím, že toto vědění rozšíříte do všech koutů galaxie. Jakmile vstoupíme do nebezpečných let před námi, obávám se, že galaxie bude potřebovat minulost více než kdy jindy.

Říká se, že lazaxští císaři povstali z popela mahactských králů. Jen velmi málo je známo o jejich raném vzestupu, ale není možné popřít, že Lazaxové museli být nesmírně inteligentní, benevolentní a moudří lidé. Víme, že spolu s růstem moci si Lazaxové zvolili planetu Mecatol Rex jako centrum celé říše a svůj domovský svět. Rok, kdy Lazaxové poprvé dorazili na Mecatol Rex, je v císařských kronikách zaznamenán jako „první“ a značí počátek mého poslání.

Po věky se vnější hranice Lazaxského císařství rozšiřovala. Jak byly obydlené systémy objevovány a připojovány k říši, Lazax dovoloval těmto nově nalezeným civilizacím vstoupit do Galaktické rady – řídicího orgánu, který reprezentoval potřeby a hlasy lidí říše. Velké rasy – Xxchané, Hacanové, Letnevané, Hylarové, Lidstvo a N'orrové – ty všechny byly v radě zastoupeny, stejně jako stovky menších civilizací a nezávislých systémů.

Jak ale roky ubíhaly, objevy nových civilizací a planetárních systémů se zpomalily. Zatímco technologický a intelektuální růst ustával, nálada v říši se kousek po kousku měnila. V touze po neustálém růstu se Velké rasy začaly poohlížet po moci Lazaxů a zdrojích svých sousedů. V srdcích státníků a radních rostly chamtivost a tížadost. Kdysi vznešený duch císařství se začal měnit na podezřívavost a obavy. V tomto období se v císařských kronikách začaly objevovat první zmínky o konfliktech mezi Velkými rasami. Galaktická rada se stala semeništěm intrik a nevráživosti, které nastolily období špiónů a nájemných vrahů. Nejprve potají, později zcela veřejně začaly Velké rasy budovat armády a flotily. Mnohé se vydaly cestou územní expanze za hranice garantovaných výsadních práv. Pohraniční střety a spory o zdroje se rozrůstaly, podkopávající samotné základy říše. Byla to doba rostoucí temnoty nyní známá jako Věk soumraku.

Po většinu tohoto věku si Lazax stále udržel nezpochybnitelnou autoritu. S výjimkou několika menších neúspěšných povstání se nikdo neodvážil otevřeně postavit císařům. Lazaxové, zaslepení tisíciletými nezpochybněnými vládami, nemohli chápat zvětšující se ambice a nespokojenost, které kolem nich rostly. Jak staletí přecházela, napětí mezi Velkými rasami se prohlubovalo a stejně tak i jejich touha po moci a nadvládě. Nakonec se jejich společným zájmem stala nenávist – nenávist k Lazaxům, císařské vládě a blahosklonné povýšenosti císařů.

Malá událost v blízkosti quannské červí díry byla jiskrou, která v galaxii zažehla plameny.

Na protest proti obchodním omezením vyhlásil letnevský baron blokádu dopravy přes quannskou červí díru. Protože palícatí Letnevové dělali obdobné potíže často, lhostejný císař beze spěchu předal celou záležitost k vyřešení Galaktické radě.

Avšak blokáda významně omezila obchodní zájmy Solu a přerušila životně důležité dodávky pro hrstku solských kolonií, které brzy začaly strádat hladem a nemocemi. Po téměř osmi měsících neplodných diskuzí v Galaktické radě došla Federaci Sol trpělivost. Bez varování, a bez svolení císařstvím, byly letnevské lodě napadeny a rozmetány solskými silami. Quannská červí díra byla opět volná.

Rozezlený bezohlednou bojovností Letnevu i Solu se císař pokusil upevnit svou moc a kontrolu nad situací vydáním Maanduského dekretu – dohody, která by všechny válečné lodě podřídila přímému dohledu císařství.

Maanduský dekret byl posledním vrženým kamenem, který křehkou říši roztrástil. Ohlášení Letnevu, Solu a Jol–Naru o okamžitém opuštění Galaktické rady uvrhlo galaxii do občanské války. Quannský konflikt znamenal počátek období temna.

Civilizace bojovala proti civilizaci, v průběhu několika let propukly stovky územních sporů a Lazaxové se zoufale snažili udržet pohromadě rozpadající se říši. Císařské flotily bojovaly po celé galaxii, ale jejich moc tím byla v konečném důsledku příliš rozptýlená a oslabená. V sedmdesátém třetím roce války aliance Solu, Jol–Naru a Hacanů zahájila překvapivý útok na samotný Mecatol Rex. Poslední lazaxský císař i celá jeho rodina zahynuli během prvního solského bombardování a nástupce nebyl nikdy jmenován.

Ze všech planet v galaxii nebyla žádná válkou tolik zpusťovaná jako Mecatol Rex. V průběhu pouhých několika let byl povrch planety zdevastován bombardováním, jeho populace téměř vyhlazena a jeho zelené pláně přeměněné na toxickou poustinu.

Po smrti císaře a ztrátě trůnního světa řízení říše zkolabovalo. Lazaxové se v celé galaxii stali lovnou zvěří při vlně pomstychtivého vyvražďování, známé jako Velká pohroma. Tato dvacet let trvající pohroma vyústila v téměř úplné vyhlazení lazaxské rasy. Až donedávna nebyl nikdo z Lazaxů spatřen v celé galaxii po více než tři tisíce let.

Soumračné války pokračovaly mnoho dalších staletí, ale žádná rasa nebyla dost silná na to, aby usedla na trůn a riskovala stejný osud, jaký stihl císaře. Síla velkých civilizací se pomalu vytrácela, jak se jejich ekonomiky tříštily a znalosti i technologie během zkázy dlouhé války upadaly v zapomnění.

A tak období ničení a zmaru utichlo. Doba, která následovala, nyní známá jako Temný věk, byla dobou ekonomického, kulturního a intelektuálního úpadku. Velké rasy se stáhly do svých malých bezpečných úkrytů, opouštějíce to, co děle nemohly udržet silou. Po několika tisíciletích Temný věk skončil a nastala doba poklidné, i když nejisté, obnovy.

Zatímco toto píší, Velké rasy galaxie získávají zpět části svých bývalých sil. Vliv Galaktické rady, zde na Mecatolu Rex, opět roste a staré i nové civilizace opět kolonizují systémy opuštěné během Temného věku.

Znamení velkých změn jsou všude. Tento rok, jako kdyby vystoupil z prastarého proroctví, se z temnoty historie navrátil Lazax v nic dobrého nevěstící kybernetické podobě. Pro mě znamená jeho návrat první závan větru před hroznou bouří. Cítím, jak se galaxie hýbe – jako když se prastará bestie probouzí z dřimoty v temné jeskyni.

Brzy přijde den, kdy nová říše opět povstane. Kéž bude mít nový císař, pro dobro všech, nejen dostatek moci k usednutí na trůn, ale i dostatek síly vydobýt si mír.

Pokud ne, obávám se, že nás Moře bezútěšnosti pohltí všechny.

CÍL HRY

V průběhu hry *Twilight Imperium* budou hráči obchodovat, plánovat a válčit mezi sebou ve snaze dosáhnout zadaných cílů. První hráč, který získá 10 vítězných bodů, ve hře zvítězí a usedne na císařský trůn.

HERNÍ SOUČÁSTI



17 karet frakcí



6 velitelských center



51 dílků systémů



354 plastových jednotek
(59 jednotek v 6 barvách)



8 karet strategií



8 desetistěnných kostek



1 počítadlo vítězných bodů



59 karet planet



40 karet cílů



80 karet akcí



50 karet agendy



41 karet smének



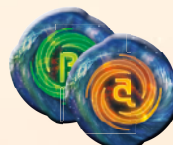
1 žeton mluvčího



122 karet technologií



62 karet vylepšení jednotek



2 alfa/beta žetony creusské červí díry



1 žeton Naalu „0“



1 žeton správce



2 žetony Nekro asimilátoru X/Y



272 žetonů rozkazů



289 žetonů kontroly



48 oboustranných žetonů zboží a surovin



49 žetonů pěchoty



49 žetonů stíhačů

POUŽÍVÁNÍ TÉTO PŘÍRUČKY

Účelem této příručky je naučit nové hráče, jak hrát *Twilight Imperium*. Novým hráčům doporučujeme, aby si celou tuto příručku přečetli ještě před začátkem hry.

Hra také obsahuje Přehled pravidel, který detailně rozebírá jednotlivá pravidla a výjimky, jež jsou z této příručky vyňaty. Jak budou během hry vyvstávat různé otázky, konzultujte je s Přehledem pravidel spíše než s touto příručkou.

KLÍČOVÝ POJEM: JEDNOTKY

Během hry *Twilight Imperium* jsou JEDNOTKY každého hráče představovány plastovými figurkami. Existují tři typy jednotek: **LODĚ**, **POZEMNÍ SÍLY** a **BUDOVY**.

Lodě

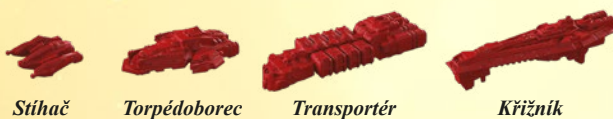
Lodě představují jednotky létající vesmírem. Hráči využívají tyto jednotky k napadání protivníků při vesmírných bojích a při rozšiřování vlastních říší do nových systémů.



Bitevník

Bojové slunce

Vlajková loď



Stíhač

Torpédoborec

Transportér

Křižník

Pozemní síly

Pozemní síly představují pěšáky. Hráči využívají tyto jednotky k obsazování planet a bránění vlastního území.



Pěchota

Budovy

Budovy představují vojenské zařízení postavené jednotlivými frakcemi k podpoře vlastního válečného úsilí.



Vesmírný dok

POS

Zálohy

Hráčovy osobní zásoby nevyužitých jednotek a nevyužitých žetonů rozkazů představují jeho **ZÁLOHY**. Při výrobě jednotek a získávání žetonů rozkazů v průběhu hry si hráči berou tyto součásti ze svých záloh.

KLÍČOVÉ POJMY: SYSTÉMY A PLANETY

Herní plán hry *Twilight Imperium* se vytváří pomocí modulárních dílků systémů. Každý dílek představuje jeden **SYSTÉM** v galaxii, který může obsahovat jednu nebo více planet nebo dalších nebeských objektů.

Umístění jednotek na dílek systému

Když je jednotka umístěna do systému, je umístěna do jedné ze dvou možných oblastí. Budovy a pozemní síly se obvykle umísťují na planety, zatímco lodě se umísťují do vesmíru – hvězdami vyplněnou oblast obklopující planety.



Budovy a pozemní síly jsou umístěny na planetách.



Lodě jsou umístěny v oblasti vesmíru.

Planety

Hráči budou při pohybu po galaxii a rozšiřování vlivu vlastních říší za hranice domovských systémů získávat kontrolu nad novými **PLANETAMI**.

Když hráč získá kontrolu nad planetou, vezme si kartu této planety z balíčku karet planet nebo od hráče, který ji kontroloval doposud, a umístí ji lícem dolů do své herní oblasti.

Každá karta planety ukazuje dvě hodnoty: **ZDROJE** více vlevo ve žlutém poli a **VLIV** v modrém poli. Hráči utrácení zdroje k získání nových jednotek a technologií. Vliv využívají k získání žetonů rozkazů a při hlasování během fáze agendy.



Karta planety lícem vzhůru

Pokud hráč někdy kontroluje planetu, ale nemá na této planetě žádné jednotky, umístí na ní jeden žeton kontroly příslušný své frakci, čímž označí, že tuto planetu kontroluje.



Žeton kontroly

PŘÍPRAVA PRVNÍ HRY

Svou první hru připravíte v následujících krocích. Některé součásti nejsou při první hře použity a jsou podrobněji popsány na konci této příručky.

- URČETE MLUVČÍHO:** Náhodně určete jednoho hráče, který si vezme žeton mluvčího. Tento hráč je mluvčí a bude na řadě jako první, až hra začne.



- PŘIDĚLTE FRAKCE:** Každý hráč ovládne jednu frakci s jedinečnými silnými i slabými stránkami. Každá frakce má vlastní kartu, která ukazuje vlastnosti a schopnosti jednotek této frakce stejně jako jedinečné schopnosti samotné frakce. Vezměte následující karty frakcí:



Mluvčí rozdává každému hráči jednu náhodnou kartu frakce z výše uvedených.

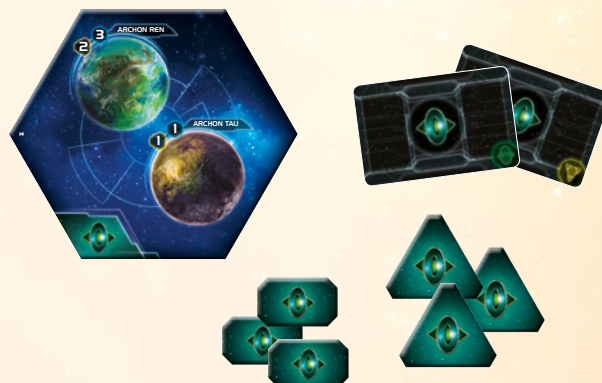


- VEZMĚTE SI SOUČÁSTI PRO JEDNOTLIVÉ FRAKCE:**

Každý hráč si vezme následující součásti odpovídající jeho frakci:

- ♦ 1 dílek domovského systému
- ♦ 17 žetonů kontroly
- ♦ 16 žetonů rozkazů
- ♦ 2 karty technologií

Každá herní součást příslušná konkrétní frakci je označena stejným symbolem, který je vyobrazený na kartě dané frakce. Všichni hráči si kartu frakce a všechny související součásti položí před sebe. Všechny nepoužité součásti frakce vraťte do krabice.



- ZVOLTE BARVU:** Každý hráč si zvolí barvu a vezme si následující součásti ve své zvolené barvě:

- ♦ 59 plastových jednotek
- ♦ 1 velitelské centrum
- ♦ 25 karet technologií

Každý hráč zasune okraj svého velitelského centra pod svou kartu frakce a ostatní součásti položí poblíž.



- VEZMĚTE SI KARTY STARTOVNÍCH PLANET:** Každý hráč si vezme karty planet, které odpovídají planetám v jeho domovskému systému, a umístí je licem vzhůru vedle své karty frakce.



6. VYTVOŘENÍ HERNÍHO PLÁNU: Herní plán vytvořte podle počtu hráčů s použitím schémat vyobrazených na stranách 22 a 23. Zkušení hráči si mohou na začátku hry vytvořit vlastní herní plán, jak je vysvětleno dále.



7. UMÍSTĚTE ŽETON SPRÁVCŮ: Umístěte žeton správce do Mecatol Rex ve středu herního plánu.

8. ZAMÍCHEJTE SPOLEČNÉ BALÍČKY: Zamíchejte karty akcí, agendy, cílů I. etapy, cílů II. etapy a tajných cílů do samostatných balíčků a umístěte je poblíž herního plánu.



9. VYTVOŘTE ZÁSoby: Poblíž herního plánu vytvořte jednotlivé hromádky žetonů zboží, pěchoty a stíhačů.



10. VEZMĚTE KARTY STRATEGIÍ: Umístěte všech osm karet strategií lícem vzhůru k hernímu plánu do dosahu mluvčího.



11. VEZMĚTE STARTOVNÍ SOUČÁSTI: Každý hráč si vezme startovní technologie a jednotky vypsane na své kartě frakce. Karty technologií umístěte lícem vzhůru vedle své karty frakce a jednotky umístěte do svého domovského systému. Pokud má hráč ve svém domovském systému několik planet, doporučujeme umístit vesmírný dok a pěchotu na planetu s nejvyšší hodnotou zdrojů.

Každý hráč umístí tři žetony rozkazů na úsek taktiky, tři žetony rozkazů na úsek flotily (siluetami lodí vzhůru) a dva žetony rozkazů na úsek strategie. Tyto úseky se nachází na hráčově velitelském centru.



12. PŘIPRAVTE CÍLE:

- Každý hráč si vytáhne jeden tajný cíl a ponechá jej skrytý před ostatními hráči.
- Umístěte počítadlo vítězných bodů vedle herního plánu, stranou s čísly 0-10 nahoru. Pak všichni hráči umístí své žetony kontroly na pozici „0“ na počítadle.
- Poté mluvčí vytáhne z balíčku pět karet cílů I. etapy a umístí je lícem dolů do řady nad počítadlo vítězných bodů. Pak vytáhne z balíčku pět karet cílů II. etapy a umístí je lícem dolů do řady pod počítadlo vítězných bodů.
- Mluvčí odhalí první dva cíle I. etapy.



PRŮBĚH HRY

Twilight Imperium se hraje v po sobě jdoucích **HERNÍCH KOLECH** z nichž se každé skládá ze čtyř **FÁZÍ**, které musí hráči popořadě vyhodnotit.

1. **STRATEGICKÁ FÁZE:** Během této fáze si hráči volí karty strategií. Tyto karty poskytují hráčům mocné schopnosti, které mohou použít během fáze akcí. Každá karta strategie má také vyobrazené číslo, které určuje pořadí hráčů v průběhu herního kola.
2. **FÁZE AKCÍ:** Během této fáze se odehrává většina herních akcí. To zahrnuje pohyb jednotek, výrobu jednotek, vyhodnocování bojů a používání karet strategií.
3. **STAVOVÁ FÁZE:** V této fázi provádějí hráči nezbytné úklidové kroky a přípravu na další herní kolo.
4. **FÁZE AGENDY:** V této fázi hráči hlasují v politických agendách, které mohou mít trvalé důsledky na hru. Fáze agendy je do hry přidána poté, co některý hráč získá kontrolu nad Mecatolem Rex.

Tyto fáze se opakují v po sobě jdoucích herních kolech až do doby, kdy některý z hráčů získá 10 vítězných bodů a ve hře zvítězí.

Tyto fáze jsou podrobněji popsány v následujících odstavcích.

STRATEGICKÁ FÁZE

Při **STRATEGICKÉ FÁZI** si hráči vybírají karty strategií, které jim následně umožní během fáze akcí provádět jedinečné akce. Noví hráči nemusí ihned vědět, jakou kartu strategie si zvolit a mohou využít přehledy karet strategií v dolní části této a další stránky.

Počínaje mluvčím a následně ve směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu z karet strategií ze společné herní oblasti a umístí ji lícem vzhůru před sebe vedle karty své frakce. Karta strategie, kterou si daný hráč zvolil, už není v tomto herním kole dostupná pro ostatní hráče.

Všechny karty strategií mají v pravém horním rohu vyznačená čísla od „1“ do „8“. Během fáze akcí hrají hráči své tahy v pořadí dle čísel na zvolených kartách strategií, počínaje číslem „1“. To se nazývá **POŘADÍ INICIATIVY**.

Jakmile si všichni hráči vyberou své karty strategií, mluvčí položí na každou zbývající nevybranou kartu strategie jeden žeton zboží. Pokud si v průběhu některé příští strategické fáze hráč zvolí kartu, na které je jeden nebo více žetonů zboží, tyto žetony získá.

PŘEHLED KARET STRATEGIÍ

VEDENÍ **1**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Vezmi si 3 žetony rozkazů.
- ♦ Utrať libovolné množství vlivu, abys získal 1 žeton rozkazu za každé 3 utracené vlivy.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať libovolné množství vlivu, abys získal 1 žeton rozkazu za každé 3 utracené vlivy.

DIPLOMACIE **2**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Zvol 1 systém (jiný než Mecatol Rex), ve kterém kontroluješ planetu. Všichni ostatní hráči umístí do zvoleného systému žeton rozkazu ze svých záloh. Poté v tomto systému připrav všechny planety, které kontroluješ.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie, abys připravil až 2 vyčerpané planety, které kontroluješ.

POLITIKA **3**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Zvol hráče jiného než mluvčího. Tento hráč získá žeton mluvčího.
- ♦ Táhni 2 karty akcí.
- ♦ Podívej se na 2 vrchní karty balíčku agendy. Vrať v libovolném pořadí každou kartu na vrch nebo dospod balíčku.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie, abys táhl 2 karty akcí.

VÝSTAVBA **4**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Umísti 1 POS nebo 1 vesmírný dok na planetu, kterou kontroluješ.
- ♦ Umísti 1 POS na planetu, kterou kontroluješ.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Umísti 1 žeton ze svého úseku strategie do libovolného systému. Můžeš umístit buď 1 vesmírný dok, nebo 1 POS na planetu, kterou v tomto systému kontroluješ.

1. **Vedení:** hráč může zvolit tuto kartu pro získání více žetonů rozkazů, které mu umožní provést více akcí během fáze akcí.
2. **Diplomacie:** hráč může zvolit tuto kartu, pokud se cítí ohrožen, a zabránit tak v útoku jiných hráčů na svůj systém.
3. **Politika:** hráč může zvolit tuto kartu k dobrání karet akcí, čímž si rozšíří nabídku dostupných schopností.
4. **Výstavba:** hráč může zvolit tuto kartu k výstavbě budov na planetách, jako jsou vesmírné doky a jednotky POS.

FÁZE AKCÍ

FÁZE AKCÍ je hlavní část hry, při které hráči vyrábí jednotky, přesouvají lodě, plánují strategie a střetávají se s ostatními hráči.

Během fáze akcí hráči odehrávají své tahy podle pořadí iniciativy. Hráč, který je na tahu, je **AKTIVNÍ HRÁČ** a může provést **jednu** akci. Jakmile všichni hráči odehrají své tahy, stejným způsobem podle pořadí iniciativy odehrají další tahy. Pořadí iniciativy se tímto způsobem může během jedné fáze akcí několikrát zopakovat. Fáze akcí může skončit až v okamžiku, kdy všichni hráči vynechají (viz níže).

Existují tři typy akcí: **TAKTICKÁ AKCE**, **STRATEGICKÁ AKCE** a **AKCE SOUČÁSTÍ**. Podrobněji jsou popsány později.

Pokud hráč nechce při svém tahu provádět žádné akce, může **VYNECHAT**. Jestliže hráč vynechá, po zbytek fáze akcí už ve svém tahu nehraje. Hráč nemůže vynechat, pokud neprovedl svou strategickou akci, což bude vysvětleno později. Jakmile vynechají všichni hráči, herní kolo pokračuje stavovou fází.

TAKTICKÁ AKCE

Taktické akce dovolují hráčům pohybovat loděmi, zahajovat boj, obsazovat planety, vyrábět jednotky a dalšími způsoby pracovat s herním plánem.

K plnému pochopení taktické akce potřebují hráči porozumět mnoha herním mechanismům, jako je pohyb a boj. Z tohoto důvodu jsou kroky taktické akce shrnuty níže, ale budou podrobněji popsány až později.

1. **AKTIVACE:** Aktivní hráč musí **AKTIVOVAT** systém tím, že do něj umístí žeton rozkazu ze svého úseku taktiky.
2. **POHYB:** Aktivní hráč může do systému **PŘESUNOUT** lodě z libovolného počtu jiných systémů. Lodě mohou také z jednoho systému do druhého přepravovat pozemní síly.
3. **VESMÍRNÝ BOJ:** Pokud má v aktivním systému lodě více hráčů, musí vyhodnotit **VESMÍRNÝ BOJ**.
4. **INVAZE:** Aktivní hráč může na planetu v aktivním systému vyložit pozemní síly. Pokud má na této planetě své jednotky i jiný hráč, musí tito hráči vyhodnotit **POZEMNÍ BOJ**.
5. **VÝROBA:** Pokud má aktivní hráč v aktivním systému vesmírný dok, může utratit zdroje a **VYROBIT JEDNOTKY**.

Během jedné taktické akce nemusí hráči provést všechny výše uvedené kroky. Například se hráč může rozhodnout neprovádět přesun jednotek při kroku „Pohyb“, ale stále může vyrábět jednotky během kroku „Výroba“.

PŘEHLED KARET STRATEGIÍ

OBCHOD **5**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Vezmi si 3 zboží.
- ♦ Doplní suroviny.
- ♦ Vyber libovolný počet dalších hráčů. Tito hráči mohou využít sekundární schopnost této karty bez utracení žetonů rozkazů.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie, abys doplnil suroviny.

VÁLEČNICTVÍ **6**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Odeber 1 svůj žeton rozkazu z herního plánu. Poté si vezmi 1 žeton rozkazu.
- ♦ Znovu rozděl libovolné žetony rozkazů na svém velitelském centru.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie, abys použil schopnost **VÝROBA** svého 1 suchého doku ve svém domovském systému.

TECHNOLOGIE **7**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Vyzkoumej 1 technologii.
- ♦ Utrať 6 zdrojů, abys vyzkoumal 1 technologii.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie a 4 zdroje, abys vyzkoumal 1 technologii.

MAJESTÁT **8**

PRIMÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Ihned si započítej 1 cíl, pokud splníš jeho požadavky.
- ♦ Přičti si 1 vítězný bod, pokud kontroluješ Mecatol Rex. V opačném případě táhni 1 tajný cíl.

SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST:

- ♦ Utrať 1 žeton ze svého úseku strategie, abys táhl 1 tajný cíl.

5. **Obchod:** hráč může zvolit tuto kartu k získání zboží a surovin, které může využít k výrobě více jednotek nebo k obchodu s ostatními hráči.

6. **Válečnictví:** tato karta dovoluje hráči pohnout některými loděmi dvakrát nebo pohnout s nově vyrobenou jednotkou ve stejném herním kole.

7. **Technologie:** hráč může zvolit tuto kartu k výzkumu nové technologie, která mu poskytne novou schopnost nebo vylepšení jednotky.

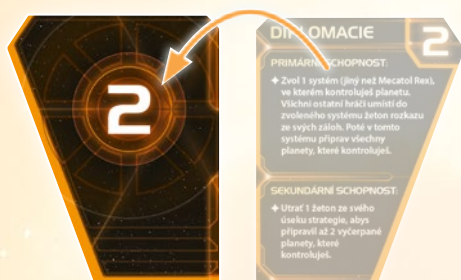
8. **Majestát:** hráč může zvolit tuto kartu k dobrání dalšího tajného cíle, což mu poskytne další možné cesty k vítězství.

STRATEGICKÁ AKCE

Každá karta strategie má **PRIMÁRNÍ SCHOPNOST** a **SEKUNDÁRNÍ SCHOPNOST**.

Když hráč provádí strategickou akci, znamená to, že musí vyhodnotit primární schopnost své karty strategie. Po vyhodnocení této schopnosti může **každý z ostatních hráčů** vyhodnotit sekundární schopnost této karty strategie. Aktivní hráč **nemůže** vyhodnotit sekundární schopnost své vlastní karty strategie.

Jakmile dostanou všichni hráči možnost vyhodnotit sekundární schopnost karty strategie, aktivní hráč ji vyčerpá tím, že ji otočí licem dolů. Hráči nemohou vyhodnotit schopnosti vyčerpaných karet strategií, ale čísla na vyčerpaných kartách jsou stále použita pro určení pořadí iniciativy.



Vyčerpání karty strategie

Hráč **nemůže vynechat** svůj tah během fáze akcí dokud není jeho karta strategie vyčerpána. To znamená, že každý hráč musí v některém momentu fáze akcí provést strategickou akci, což zaručí, že ostatní hráči budou mít příležitost vyhodnotit sekundární schopnost jeho karty strategie. Hráč, který během fáze akcí vynechá tah, může stále vyhodnotit sekundární schopnost karty strategie jiného hráče.

AKCE SOUČÁSTÍ

Akce součásti je akce, která je vytištěná na herní součásti. Mnoho karet akcí, frakcí a dokonce některé karty technologií mají akce součásti. Každý z těchto účinků je označen slovem „Akce“.

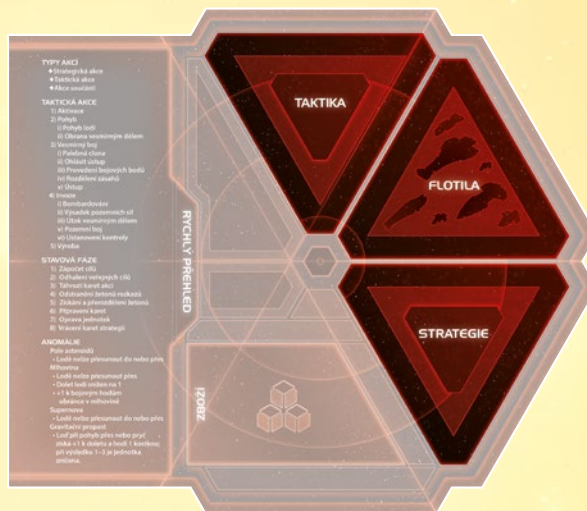


Příklady akcí součástí

KLÍČOVÝ POJEM: VELITELSKÉ CENTRUM

Ve hře *Twilight Imperium* vyžaduje úspěšné završení fáze akcí také důsledné zacházení s žetony rozkazů. Když hráč získá žeton rozkazu, umístí jej do jedné ze tří skupin:

ÚSEKU TAKTIKY, ÚSEKU FLOTILY nebo ÚSEKU STRATEGIE.



ÚSEK TAKTIKY

V průběhu fáze akcí mohou hráči využívat žetony rozkazů ze svého úseku taktiky k provádění taktických akcí.

ÚSEK FLOTILY

Žetony rozkazů se do úseku flotily umísťují vyobrazenou siluetou lodi nahoru. Tyto žetony rozkazů se neutrácí stejným způsobem jako žetony rozkazů z jiných úseků. Namísto toho představují tyto žetony v hráčově úseku flotily nejvyšší množství lodí, mimo stíhačů, které může hráč v každém systému mít. Pokud by měl hráč v systému více lodí, než má žetonů ve svém úseku flotily, musí do záloh vrátit tolik lodí z tohoto systému, aby množství lodí v tomto systému nepřekračovalo množství žetonů v jeho úseku flotily.

ÚSEK STRATEGIE

Většina sekundárních schopností karet strategií vyžaduje, aby hráč k vyhodnocení této schopnosti utratil žeton ze svého úseku strategie. Hráči by měli udržovat v úseku strategie dostatečnou zásobu žetonů, aby mohli využívat sekundární schopnosti karet strategií jiných hráčů.

STAVOVÁ FÁZE

Během STAVOVÉ FÁZE hráči provádí různé kroky údržby, včetně opravování jednotek a zápočtu cílů. K vyhodnocení stavové fáze je třeba provést popořadě následující kroky:

- 1. ZÁPOČET CÍLŮ:** Každý hráč si může, dle pořadí iniciativy, započítat až jeden veřejný a jeden tajný cíl, pokud splňuje požadavky karet těchto cílů. Toto je hlavní způsob, jak získat vítězné body potřebné pro vítězství ve hře. Cíle jsou podrobněji popsány později.
- 2. ODHALENÍ VEŘEJNÝCH CÍLŮ:** Mluvčí otočí lícem vzhůru další neodhalenou kartu veřejného cíle. První cíl II. etapy je odhalen až poté, co jsou odhaleny všechny cíle I. etapy.
- 3. TAŽENÍ KARET AKCÍ:** Každý hráč si vytáhne jednu kartu z vrchu balíčku karet akcí.
- 4. ODSTRANĚNÍ ŽETONŮ ROZKAZŮ:** Všichni hráči odstraní všechny své žetony rozkazů z herního plánu a vrátí je do svých záloh.
- 5. ZÍSKÁNÍ A ROZDĚLENÍ ŽETONŮ ROZKAZŮ:** Každý hráč si vezme dva žetony rozkazů ze svých záloh. Pak může znovu přerozdělit libovolné množství žetonů rozkazů mezi úseky strategie, taktiky a flotily na svém velitelském centru.
- 6. PŘIPRAVENÍ KARET:** Každý hráč připraví všechny své vyčerpané karty, včetně karet planet, technologií a strategií.

KLÍČOVÉ POJMY: PŘIPRAVENÉ A VYČERPANÉ KARTY

Mnoho karet má PŘIPRAVENÝ a VYČERPANÝ stav. Vyčerpaná karta je otočena lícem dolů, což znamená, že její hodnoty a schopnosti vyznačené na přední straně už nemohou být použity.

Během stavové fáze se všechny vyčerpané karty opět otočí do připraveného stavu. Připravená karta je otočena lícem vzhůru, což znamená, že její hodnoty a schopnosti vyznačené na přední straně mohou být použity.



Připravená karta



Vyčerpaná karta

- 7. OPRAVA JEDNOTEK:** Některé jednotky mohly být během fáze akcí položeny na bok a tím označeny jako poškozené. V tomto kroku mohou hráči tyto jednotky opravit tím, že je opět otočí do vzpřímené polohy. Podrobněji je to popsáno později.

VRÁCENÍ KARET STRATEGIÍ: Všichni hráči vrátí své karty strategií do společné herní oblasti. Následně, pokud již na Mecatolu Rex (planeta ve středu herního plánu) není žeton správce, pokračuje hra fází agendy. V opačném případě začíná strategickou fází nové herní kolo.



Žeton správce ukazuje, že hráči začnou nové herní kolo.



Není-li zde žeton správce, hráči pokračují do fáze agendy.

FÁZE AGENDY

Jakmile je žeton správce odebrán z Mecatolu Rex, po zbytek hry je do herního kola přidána nová fáze: FÁZE AGENDY.

Během této fáze se sejde Galaktická rada a diskutuje o otázkách, které mají vliv na celou galaxii. Hráči hlasují o výsledcích dvou agend a ustanovují zákony a zásady, které mohou mít protrvávající následky.

Hlasování je podrobněji popsáno později.

Po vyhodnocení této fáze začíná strategickou fází nové herní kolo.



VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hra *Twilight Imperium* končí ihned, jakmile některý z hráčů získá 10 VÍTĚZNÝCH BODŮ. Hráči získávají vítězné body plněním CÍLŮ. Existují dva typy cílů:

- ♦ **VEŘEJNÉ CÍLE:** Během přípravy mluvčí odhalí dva veřejné cíle, další jsou pak odhalovány v průběhu hry. Každý z těchto cílů si může započítat libovolný počet hráčů.

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

- ♦ **TAJNÉ CÍLE:** Každý hráč začíná hru s jedním tajným cílem, na který se může libovolně dívat, ale nesmí jej ukázat ostatním hráčům. Hráč si může započítat pouze vlastní tajný cíl, nikoliv tajné cíle jiných hráčů.

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. Pak hráč balíček tajných cílů zamíchá.

Načasování cílů

Každý cíl určuje, kdy si jej hráč může započítat, buď během stavové fáze, nebo během fáze akcí. Toto načasování je vyznačeno přímo pod jménem karty. Pokud chce hráč započítat cíl během stavové fáze, musí splňovat požadavky této karty při kroku „Zápočet cílů“, aby tento cíl mohl započítat. Například pokud je na kartě cíle uvedeno, že hráč musí kontrolovat šest planet mimo svůj domovský systém, musí tyto planety kontrolovat v době, kdy si chce tento cíl započítat – nestačí, že je kontroloval někdy dříve.

Některé cíle si mohou hráči započítat po utracení zdrojů, vlivu nebo žetonů uvedených na kartě tohoto cíle. K zápočtu takového cíle musí hráč zaplatit udanou cenu v době uvedené na kartě.

Pokud načasování cíle určuje „Fázi akcí“, hráč si jej může započítat jakmile splní požadavky cíle kdykoliv v průběhu fáze akcí.

Zápočet cílů

Když hráč splní požadavky cíle v době uvedené na kartě, může si jej započítat. To udělá tak, že posune svůj žeton na počítadle vítězných bodů o tolik polí, kolik je hodnota vyobrazená na kartě cíle.



Po zápočtu cíle na jeho kartu hráč umístí jeden žeton kontroly ze své zásoby jako ukazatel, že tento cíl má již započítaný a nemůže si jej při této hře započítat znovu. Pokud hráč splní tajný cíl, nejprve jeho kartu otočí lícem vzhůru, položí před sebe a následně ji označí žetonem kontroly.

Důležité: V průběhu každé stavové fáze a každého kroku fáze akcí si každý hráč může započítat pouze jeden veřejný a jeden tajný cíl.

Vládce impéria

Hra může skončit i dříve, než hráč dosáhne 10 vítězných bodů, v případě, že dojdou neodhalené karty cílů. Když by měl mluvčí odhalit další cíl, ale nemůže tak učinit, hra ihned končí a vítězem se stává hráč s nejvíce vítěznými body. V případě shody rozhoduje mezi hráči se stejným počtem bodů pořadí iniciativy. Hráč, který by byl na řadě dříve, je vítěz.

HRA TŘÍ A ČTYŘ HRÁČŮ

Pokud hrají tři nebo čtyři hráči, je třeba přidat následující pravidla:

- ♦ **STRATEGICKÁ FÁZE:** Jakmile si během strategické fáze každý hráč zvolí jednu kartu strategie, výběr se zopakuje a každý hráč si z dostupných karet strategií zvolí ještě jednu kartu.
- ♦ **POŘADÍ INICIATIVY:** Pořadí iniciativy určí ta z dvojice hráčových karet strategií, která má nižší vyobrazenou číselnou hodnotu.
- ♦ **VYNECHÁNÍ:** Hráč nemůže vynechat svůj tah během fáze akcí dokud nejsou obě jeho karty strategií vyčerpané.



TAKTICKÁ AKCE

Tato pasáž obsahuje detailní pravidla pro provádění taktických akcí. K provedení taktické akce postupujte popořadě v těchto krocích:

1. AKTIVACE
2. POHYB
3. VESMÍRNÝ BOJ
4. INVAZE
5. VÝROBA

Tyto kroky jsou podrobně popsány v následujících odstavcích:

1. AKTIVACE

Aktivní hráč si zvolí jeden systém, do kterého chce soustředit svou taktickou akci. Nejprve musí **AKTIVOVAT** systém tím, že do něj umístí žeton rozkazu ze svého úseku taktiky. Tento systém bude po zbytek taktické akce **AKTIVNÍ SYSTÉM**. Hráč nemůže aktivovat systém, ve kterém již jeho žeton rozkazu je, ale může aktivovat systém, ve kterém jsou žetony rozkazů jiných hráčů. Hráč také nemůže aktivovat systém, pokud nemá žádný žeton rozkazu ve svém úseku taktiky.

2. POHYB

Během kroku „Pohyb“ při taktické akci se aktivní hráč může rozhodnout přesunout některé ze svých jednotek **do** aktivního systému.

Každá loď má na své kartě frakce vytištěnou hodnotu „Dolet“. Tato hodnota udává, jak daleko se může loď přesunout k dosažení aktivního systému. Například loď s hodnotou doletu „1“ se může přesunout pouze do sousedních systémů.

K vyhodnocení tohoto kroku musí hráč zvolit ty své jednotky, které se mohou do aktivního systému přesunout, a umístit je do tohoto systému. Při pohybu lodí musí hráč dodržovat následující pravidla:

- ♦ Loď musí ukončit svůj pohyb v aktivním systému.
- ♦ Loď se nemůže přesunout přes systém, který obsahuje loď ovládané jiným hráčem.
- ♦ Hráč nemůže své jednotky přesunout ze systému, který obsahuje jeden z jeho žetonů rozkazů.

Každá loď má na své kartě frakce vytištěnou hodnotu „Kapacita“. Když se taková loď pohybuje, může **PŘEPRAVOVAT** stíhače a pozemní síly v libovolné kombinaci a množství až do výše kapacity lodí. Přpravované pozemní síly a stíhače se tak přesunou do aktivního systému spolu s lodí, která je přepravuje. Tyto jednotky musí zůstat s lodí v oblasti vesmíru. Pozemní síly mohou později přistát na planetě při kroku „Invaze“. Lodě aktivního hráče mohou také naložit a přepravit stíhače a pozemní síly ze systémů, přes které se pohybují a které neobsahují žádný z žetonů rozkazů tohoto hráče.

PŘÍKLAD POHYBU



Hráč Xxcha aktivuje systém Wellon [1]. Má v úmyslu do tohoto systému přesunout svůj transportér spolu se dvěma jednotkami pěchoty a dvěma stíhači [2]. Jeho transportér se může do systému přesunout, protože má dolet „1“ [3]. Také může přepravit pěchotu a stíhače, protože má kapacitu „4“.

Hráč Xxcha má další dvě lodě, jejichž hodnota doletu je dostatečná k dosažení aktivního systému. Ovšem jeho křižník [4] je v systému, který již byl aktivován, a jeho torpédoborec [5] se nemůže přesunout přes systém, ve kterém je loď jiného hráče [6]. Tím pádem se žádná z těchto lodí nemůže přesunout do aktivovaného systému Wellon.

ČERVÍ DÍRY

Některé dílky systémů obsahují ČERVÍ DÍRY. Existují dva typy základních červích děr – alfa a beta – jak ukazují jejich symboly. Systémy, které obsahují shodné červí díry, se pro všechny účely považují za sousedící.



Červí díra alfa



Červí díra beta

ANOMÁLIE

Některé dílky systémů obsahují ANOMÁLIE. Tyto systémy omezují pohyb a platí pro ně zvláštní pravidla.

Pole asteroidů

- ♦ Loď se nemůže přesunout přes nebo do pole asteroidů.

Mlhovina

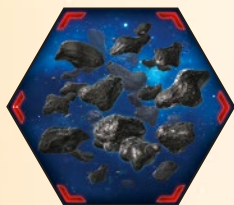
- ♦ Loď se nemůže přesunout **přes**, ale může **do** mlhoviny.
- ♦ Loď obrátce v mlhovině si přičte +1 k výsledku všech svých bojových hodů.
- ♦ Loď přesunující se z mlhoviny má hodnotu doletu 1.

Supernova

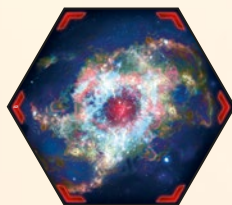
- ♦ Loď se nemůže přesunout přes nebo do supernovy.

Gravitační propast

- ♦ Loď při pohybu přes nebo pryč z gravitační propasti si přičte +1 ke své hodnotě doletu, ale její hráč si následně hodí 1 kostkou. Při výsledku 1-3 je tato loď zničena.



Pole asteroidů



Mlhovina



Supernova



Gravitační propast

ÚTOK VESMÍRNÝM DĚLEM

Poté, co se loď aktivního hráče přesunou do aktivního systému, jednotky ostatních hráčů v tomto aktivním systému mohou využít schopnost „Vesmírné dělo“ proti lodím aktivního hráče v tomto systému. Aktivní hráč může v tomto momentě také využít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek. Schopnost „Vesmírné dělo“ je podrobněji vysvětlena později.

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.

3. VESMÍRNÝ BOJ

Pokud má v aktivním systému loď více hráčů, musí v tomto systému vyhodnotit vesmírný boj. Během boje je aktivní hráč **ÚTOČNÍK** a druhý hráč je **OBRÁNCE**.

Hráči vyhodnocují vesmírný boj v následujících po sobě jdoucích krocích:

- PALEBNÁ CLONA:** Jednotky obou hráčů mohou použít schopnost „Palebná clona“.
- OHLÁŠENÍ ÚSTUPU:** Oba hráči se mohou rozhodnou ohlásit ústup. Ústup není okamžitý, jednotky se stáhnou až na konci kola boje.

Pokud si hráč přeje ustoupit s pozemními silami, které jsou na planetě v aktivním systému, musí v tomto kroku tyto jednotky přesunout do oblasti vesmíru.

- PROVEDENÍ BOJOVÝCH HODŮ:** Oba hráči hodí jednou kostkou za každou loď, kterou mají v aktivním systému. Pokud je výsledek hodu jednotky rovný nebo vyšší, než její hodnota „Boj“ na kartě frakce, tento hod způsobí **ZÁSAH**. Celkový počet zásahů, které hráč hodí, bude použit v dalším kroku.

Pokud hodnota boje jednotky obsahuje dvě nebo více ikon salvy, hráč hází tímto počtem kostek, z nichž každá může způsobit jeden zásah.



Dvě ikony salvy

- ROZDĚLENÍ ZÁSAHŮ:** Hráč musí vybrat a zničit jednu ze svých lodí za každý zásah, který mu protivník způsobil. Hráč odstraní zničené lodě z herního plánu a umístí je do svých záloh.

Protože si hráči rozdělují zásahy mezi své jednotky sami, může být výhodné přiřadit zásahy jednotkám, které půjdou nahradit snáze. Z toho důvodu se často stíhače používají jako „žrádlo pro kanóny“, aby ochránily zbytek hráčových lodí.

- v. **ÚSTUP:** Pokud hráč během prvního kroku kola boje ohlásil ústup, nyní ustoupí. Při ústupu hráč odsune **všechny** své lodě z boje a umístí je do sousedícího systému. Zvolený systém nesmí obsahovat lodě jiného hráče a musí obsahovat buď planetu, kterou ustupující hráč kontroluje, nebo alespoň jednu jeho jednotku. V opačném případě tento hráč nemůže ustoupit.

Pokud zvolený systém neobsahuje žeton rozkazu ustupujícího hráče, musí tento hráč při ústupu do toho systému umístit jeden žeton ze svých záloh.

PŘÍKLAD VESMÍRNÉHO BOJE

Zelený hráč aktivoval systém, ve kterém se nachází lodě žlutého hráče, a přesunul do něj své lodě [1]. Tím začíná vesmírný boj.



Oba hráči hodí jednou kostkou za každou loď, která se boje účastní [2]. Zelený hráč hodí jeden zásah, zatímco žlutý hráč hodí zásahy dva.

Zelený hráč musí přiřadit zásahy dvěma ze svých lodí. Rozhodne se zničit dva ze svých stíhačů. Žlutý hráč musí přiřadit zásah pouze jedné své lodi. Rozhodne se zničit jeden ze svých křižníků [3].



Začíná další kolo boje [4]. V tomto kole zelený hráč hodí dva zásahy, zatímco žlutý hráč hodí zásah jeden.

Zelený hráč přiřadí zásah svému stíhači a zničí jej, žlutý hráč musí přiřadit zásah své jediné lodi – křižníku [5]. Tím pádem už žlutému hráči nezůstávají žádné lodě a boj končí. Zelený hráč je vítěz.

Konec vesmírného boje

Pokud oba hráči mají na konci kroku „Ústup“ stále nějaké jednotky v boji, pokračují vyhodnocením dalšího kola boje, počínaje krokem „Ohlášení ústupu“. Jakmile jsou jednotky jedné nebo obou bojujících stran při boji zničeny nebo ustoupí, následuje krok invaze.

Některé cíle vyžadují, aby hráč zvítězil ve vesmírném boji. Hráč v boji zvítězí v případě, že je jediný hráč, jehož lodě zůstanou v aktivním systému, když boj skončí.

4. INVAZE

Aktivní hráč může zkusit obsadit planety v aktivním systému. Hráči vyhodnocují invazi v následujících po sobě jdoucích krocích:

- BOMBARDOVÁNÍ:** Pokud jsou na některé planetě pozemní síly jiného hráče, aktivní hráč může použít schopnost „Bombardování“ svých libovolných jednotek v tomto systému. To umožňuje aktivnímu hráči zničit některé jednotky obránce ještě před výsadem vlastních pozemních sil. Bombardování je podrobněji popsáno později.
- VÝSADEK POZEMNÍCH SIL:** Aktivní hráč určí, které pozemní síly chce vyložit na planetách. Aby to provedl, vezme libovolné ze svých pozemních sil, které jsou přepravovány jeho loděmi v oblasti vesmíru aktivního systému, a umístí tyto jednotky na planetu, kterou si přeje obsadit.
- OBRANA VESMÍRNÝM DĚLEM:** Pokud má jiný hráč POS (planetární obranný systém) na některé z planet, kam provádí aktivní hráč výsadek pozemních sil, může být schopný zničit některé pozemní síly ještě dříve, než přistanou. Schopnost „Vesmírné dělo“ je podrobněji popsána později.
- POZEMNÍ BOJ:** Pokud má více hráčů pozemní síly na stejné planetě, musí tito hráči vyhodnotit pozemní boj. Pozemní boje na více planetách se vyhodnocují v pořadí, které určí aktivní hráč.

Hráči vyhodnocují pozemní boj v po sobě jdoucích kolech, z nichž se každé skládá ze dvou kroků, pro které platí stejná pravidla, jako pro shodné kroky vesmírného boje:

1. Provedení bojových hodů
2. Rozdělení zásahů

Pokud po rozdělení zásahů stále zbývají oběma hráčům na planetě jednotky, provedou vyhodnocení dalšího kola pozemního boje počínaje krokem „Provedení bojových hodů“. Jakmile jsou jednotky jedné nebo obou bojujících stran při boji zničeny, postoupí hráči k dalšímu kroku.

- v. **USTANOVENÍ KONTROLY:** Aktivní hráč získá kontrolu nad každou obsazenou planetou, na které zbývá alespoň jedna z jeho jednotek pozemních sil. Když hráč získá kontrolu nad planetou, vezme si příslušnou kartu této planety a umístí ji jako vyčerpanou do své herní oblasti. Následně, pokud jsou na planetě budovy patřící jinému hráči, jsou tyto budovy zničeny.

KLÍČOVÉ POJMY: UTRACENÍ ZDROJŮ A VLIVU

Mnoho účinků ve hře *Twilight Imperium* po hráči požaduje, aby utratil zdroje nebo vliv.



K utracení zdrojů nebo vlivu planety hráč vyčerpá kartu této planety. Například pokud hráč potřebuje utratit dva zdroje k výrobě jednotek, může vyčerpát planetu s hodnotou zdrojů „2“ nebo vyčerpát dvě planety, každou s hodnotou zdrojů „1“. Hráč může vyčerpát planetu s vyšší hodnotou zdrojů, ale přebytečné zdroje jsou tím ztraceny.

5. VÝROBA

Aktivní hráč může v aktivním systému **VYROBIT JEDNOTKY** pomocí svého vesmírného doku. Při výrobě jednotek se může hráč rozhodnout vyrobit libovolnou jednotku ze své karty frakce tím, že utratí zdroje ve výši uvedené ceny jednotky.

Když je jednotka vyrobena, hráč si vezme tuto jednotku ze svých záloh a umístí ji do aktivního systému. Hráč vždy umístí loď do oblasti vesmíru v systému, kde byly vyrobeny a pozemní síly na planetu, na které je vesmírný dok, který je vyrobil.

Při výrobě více jednotek současně se hodnoty cen těchto jednotek sečtou a tak dají celkovou cenu.

Schopnost „Výroba“ každého vesmírného doku má udanou hodnotu, která omezuje množství jednotek, které je v tomto kroku možné vyrobit. Hráč nemůže vyrobit více jednotek než je celková hodnota výroby jeho jednotek v aktivním systému.

Pokud je cena jednotky doplněná o dvě ikony, jako například cena stíhačů nebo pěchoty, hráč za udanou cenu získá dvě jednotky. Při výrobě těchto jednotek se do limitu výroby počítá každá tato jednotka samostatně.



Dvě ikony
jednotek

Pokud si hráč přeje vyrobit jednotku, ale nemá její figurku dostupnou v zálohách, může odebrat jednotky tohoto typu ze systému na herním plánu, kde nemá žádný žeton rozkazu, a vrátit tyto jednotky do svých záloh.

Pokud hráč vyrábí jednotky stíhačů nebo pěchoty, ale nemá ve svých zálohách potřebné figurky, může místo nich použít žetony stíhačů a pěchoty ze své zásoby. Tyto žetony fungují stejně jako plastové figurky daného typu, nicméně musí být doprovázeny alespoň jednou plastovou figurkou daného typu v barvě tohoto hráče.

Pokud se ve stejném systému jako hráčův vesmírný dok nachází i loď jiného hráče, je tento vesmírný dok **BLOKOVANÝ**. Blokovaný vesmírný dok nemůže vyrábět lodě. Nicméně stále může vyrábět pozemní síly.

PŘÍKLAD VÝROBY

Hráč Xcha aktivuje svůj domovský systém [1]. Bude vyrábět jednotky ve svém vesmírném doku umístěném na Archonu Tau [2].



Má v úmyslu vyrobit jeden transportér a tolik pěchoty, kolik bude možné. Jeho vesmírný dok má hodnotu výroby „3“, což znamená, že může vyrobit až tři jednotky. Cena transportéru jsou tři zdroje a cena dvou jednotek pěchoty je jeden zdroj [3], takže bude muset k výrobě vyčerpát karty s celkovou hodnotou nejméně čtyři zdroje.



Po vyčerpání obou svých karet planet stále nemá dostatek zdrojů, proto musí ještě utratit 1 zboží (podrobněji na další straně). Následně umístí dvě jednotky pěchoty [4] na Archon Tau a jeden transportér [5] do oblasti vesmíru na tomto dílku systému.



DALŠÍ PRAVIDLA

Tato část obsahuje další pravidla, které hráči musí pochopit pro svou první hru.

KARTY AKCÍ

Hráči v průběhu hry získávají karty akcí. Tyto karty nabízejí mocné jednorázové schopnosti. Každý hráč může mít ve své ruce nejvýše sedm 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 součásti během hráčova tahu při fázi akcí.

ZBOŽÍ A SUROVINY

ZBOŽÍ slouží jako univerzální měna, kterou lze použít při výrobě jednotek a případně i k uplácení ostatních mocností. Hráč může utratit jedno zboží buď jako jeden zdroj, nebo jako jeden vliv.

Hráči mohou také shromažďovat **SUROVINY**. Surovina představuje produkt, jenž se v hráčově říši vyskytuje v hojné míře. Suroviny nemají vlastní hodnotu, ale jsou přeměněny na zboží, když jsou předány jinému hráči. Pro zboží a suroviny jsou použity opačné strany stejných žetonů. Jsou k dispozici v hodnotách „1“ a „3“.

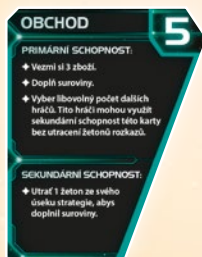


Zboží



Suroviny

V průběhu hry mohou hráči **DOPLNIT** suroviny pomocí schopností karty strategie „Obchod“. Při doplnění surovin si hráč vezme ze zásoby žetony surovin až do limitu množství surovin vyznačeném na jeho kartě frakce. Hráč nemůže mít více surovin, než je tato vytištěná hodnota.



Karta strategie „Obchod“



Hodnota surovin

Když hráč předá surovinu jinému hráči, tato surovina se změní na zboží. Druhý hráč otočí přijatý žeton stranou zboží nahoru.

Doporučujeme hráčům doplňovat suroviny pomocí karty strategie „Obchod“ a směňovat je s ostatními hráči ve vzájemně výhodných transakcích.

SOUSEDÉ, TRANSAKCE A DOHODY

Jak hráči pohybují svými loděmi po galaxii a obsazují planety, bezpochyby přijdou do kontaktu s říšemi ostatních hráčů. I když to často vyústí v boj o planety a systémy, nemusí nutně vždy. Sousední hráči mezi sebou mohou pokojně obchodovat.

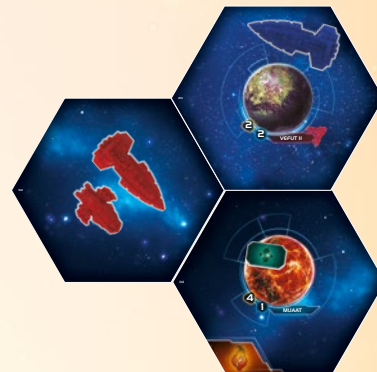
Pokud má hráč jednotky nebo kontrolovanou planetu v systému, který sousedí se systémem, ve kterém má jednotky nebo kontrolovanou planetu jiný hráč, tyto dva hráči jsou **SOUSEDÉ**.

Během svého tahu může aktivní hráč dojednávat **TRANSAKCE** s jedním nebo více ze svých sousedů, a to dokonce během boje. Jako součást transakce mohou hráči vzájemně směnit libovolné množství zboží a surovin.

Během jednoho tahu může aktivní hráč jednat s každým ze svých sousedů pouze jednou. Jakmile dva hráči dokončí transakci, žádnou další transakci už mezi sebou v tomto tahu nemohou dojednat.

Hráči budou často dojednávat transakce, které jsou nad rámec prosté výměny zboží. Tyto transakce se nazývají **DOHODY**. Například aktivní hráč, který přesunuje loď do systému s POS jiného hráče, může majiteli tohoto POS nabídnout zboží výměnou za to, že tento hráč nepoužije schopnost „Vesmírné dělo“. Protože tento účinek může být ihned vyhodnocen, taková dohoda se nazývá **ZÁVAZNÁ DOHODA**. Pokud je dohoda závazná, hráči ji musí ctít a dostát své části. Pokud by v předchozím příkladu majitel POS s dohodou souhlasil a přijal nabízené zboží, nemohl by ze svého POS vystřelit, protože by to bylo porušení dohody.

Nicméně ne všechny dohody jsou závazné. Například hráč může jinému hráči nabídnout zboží, pokud ho podpoří při útoku v některém pozdějším tahu. Protože tento účinek nemůže být ihned vyhodnocen, taková dohoda se nazývá **NEZÁVAZNÁ DOHODA**. Hráč, který přijme zboží, není ničím vázaný svou částí dohody dodržet a může se rozhodnout závazek, navzdory dohodě a přijatému zboží, ignorovat.

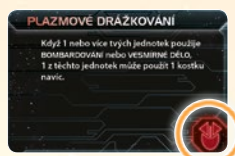


Červený hráč je soused s modrým hráčem i hráčem Xxcha.

TECHNOLOGIE

V průběhu hry hráči získávají technologie v podobě karet technologie. Technologie poskytují silné schopnosti a dovolují hráčům vylepšovat své jednotky. Všichni hráči mají k dispozici shodné balíčky karet technologie, které si mohou kdykoliv prohlédnout. Hráči mají také k dispozici karty technologie specifických pro každou z frakcí, které si vzali při přípravě hry.

K dispozici jsou čtyři základní barvy technologie. Technologie jsou označeny zeleným, červeným, modrým nebo žlutým symbolem, který je vyznačený v pravém dolním rohu každé karty. Hráči tyto symboly používají při výzkumu technologií.



Červená karta technologie



Každý hráč začíná hru s několika startovními technologiemi, které jsou uvedené na jeho kartě frakce. Kromě toho může hráč v průběhu hry vyzkoumat nové technologie ze svého balíčku. Hráč umístí své startovní technologie a všechny technologie, které vyzkoumá, lícem vzhůru do své herní oblasti.

Jakmile je technologie lícem vzhůru v hráčově herní oblasti, tento hráč tuto technologii **VLASTNÍ**. Hráčem vlastněné technologie zůstávají ve hře po zbytek hry a jejich schopnosti mohou být použity tak, jak je popsáno na kartách těchto technologií.

Některé technologie mají v textu uvedené slovo "Akce". Hráči mohou vyhodnotit tyto karty jako akce součástí v průběhu fáze akcí.

Některé technologie jsou vylepšení jednotek. Vylepšení jednotek se shoduje s jednotkami na hráčově kartě frakce. Když hráč získá vylepšení jednotky, umístí jeho kartu přes příslušnou jednotku na své kartě frakce. Bílá šipka u hodnoty vlastnosti na kartě frakce ukazuje, že tato vlastnost se změní, když je jednotka vylepšena.



Vylepšení jednotky

Když je jednotka vylepšena, všechny hráčovy jednotky daného typu, ať na herním plánu nebo v zálohách, mají nyní vlastnosti vyznačené na kartě vylepšení jednotky.



Výzkum technologií

Hráči získávají nové technologie pomocí **VÝZKUMU**, obvykle použitím karty strategie „Technologie“. K výzkumu technologie musí hráč splnit **PŘEDPOKLADY** technologie, kterou si přeje vyzkoumat. Předpoklady jsou vytištěné ve sloupci v levé dolní části každé karty technologie a obsahují jeden nebo více symbolů odpovídajících čtyřem základním barvám technologií. Některé technologie nemají potřebné předpoklady a mohou být vyzkoumány i bez vlastnictví jakékoliv technologie.

Ke splnění technologických předpokladů musí hráč vlastnit odpovídající technologii pro každý symbol na kartě, kterou si přeje vyzkoumat. Například hráč, který vlastní dvě červené technologie, může vyzkoumat červenou technologii „Duraniový pancíř“, která má jako předpoklady dva červené symboly.



Hráč potřebuje vlastnit nejméně dvě červené technologie ke splnění dvou červených předpokladů pro výzkum „Duraniového pancíře“.

Jakmile hráč vyzkoumá technologii „Duraniový pancíř“, může splnit další červený předpoklad z levého dolního rohu karty. Při příštím výzkumu může tento hráč vyzkoumat technologii, která má jako předpoklady uvedené tři červené symboly. Vylepšení jednotek mohou mít, na rozdíl od jiných technologií, své předpoklady sestavené ze symbolů různých barev. Kromě toho nelze vylepšení jednotek použít pro splnění předpokladů při výzkumu dalších technologií.

Technologická specializace

Některé planety poskytují hráčům **TECHNOLOGICKÉ SPECIALIZACE**. Technologické specializace jsou velmi cenné a pomáhají hráčům při výzkumu nových technologií.



Pokud hráč kontroluje planetu se symbolem technologické specializace, může při výzkumu technologie tuto planetu vyčerpat a ignorovat předpoklad, který se shoduje s barvou této technologické specializace. Při výzkumu technologie může hráč vyčerpat planety pro jejich technologickou specializaci nebo pro jejich zdroje, ale ne pro obojí zároveň.

POVAHA PLANET

Většina planet mimo domovské systémy má určenou **POVAHU PLANETY**. Existují tři typy planet: **KULTURNÍ**, **NEBEZPEČNÉ** a **PRŮMYSLOVÉ**. Ty nemají žádný přímý účinek na hru, ale mohou na ně odkazovat některé karty a schopnosti.



Kulturní planeta



Nebezpečná planeta



Průmyslová planeta

SCHOPNOSTI JEDNOTEK

Mnoho jednotek má schopnosti jednotek, které jsou na kartách frakcí a kartách vylepšení jednotek vyznačené jako klíčová slova s odrážkami. Pravidla pro tyto schopnosti jsou následující:

PLANETÁRNÍ ŠTÍT

Pokud má jednotka schopnost „Planetární štít“, planetu, kde je tato jednotka umístěna, nelze použít jako cíl schopnosti „Bombardování“ jiné jednotky.

ODOLNOST

Pokud má jednotka schopnost „Odolnost“, může být pouze **POŠKOZENA**, čímž se zruší jeden zásah. Poškozená jednotka je otočena na bok, nicméně stále funguje stejně jako dříve.



Nepoškozený bitevník



Poškozený bitevník

Poškozená jednotka nemůže znovu použít „Odolnost“ dokud není opravena, buď během stavové fáze, nebo jiným herním účinkem.

VÝROBA

Jednotky se schopností „Výroba“, jako vesmírný dok, mohou vyrábět nové jednotky. Tato schopnost je vždy doplněna o hodnotu, která určuje maximální počet jednotek, které jednotka s touto schopností může vyrobit. Viz „Výroba“ na straně 16.

ÚTOČNÉ SCHOPNOSTI

Následující schopnosti vyžadují, aby hráč hodil kostkou, čímž určí, zda zasáhne, či nezasáhne jednotky jiného hráče: „Palebná clona“, „Bombardování“ a „Vesmírné dělo“.

Tyto schopnosti jsou vždy doplněné číslem, které určuje minimální potřebnou hodnotu hodu kostkou, která způsobí zásah. Například „Bombardování 5“ znamená, že hráč hodí jednou kostkou a pokud je výsledek 5 nebo více, způsobí zásah.

Některé tyto schopnosti jsou doplněny druhým číslem uvedeným v závorkách. Toto číslo určuje kolika kostkami hráč hází.

Například pokud hráč použije schopnost uvedenou jako „Vesmírné dělo 5 (x3)“, hodí třemi kostkami a každá kostka s výsledkem „5“ nebo vyšším způsobí jeden zásah. Pokud schopnost vyžadující hod kostkou nemá číslo v závorkách uvedené, hráč hází pouze jednou kostkou.

Zásahy způsobené schopnostmi se rozdělují ihned. Když je hráčovým jednotkám způsobený zásah, tento hráč určí a zničí jednu ze svých jednotek.

Hráči používají tyto schopnosti v různých momentech a mohou zasáhnout různé typy jednotek, jak je uvedeno dále:

- ♦ **PALEBNÁ CLONA:** Hráči využívají tuto schopnost během kroku „Palebná clona“ v prvním kole vesmírného boje. Tyto zásahy mohou být rozděleny pouze mezi stíhače.
- ♦ **BOMBARDOVÁNÍ:** Hráči využívají tuto schopnost během kroku „Bombardování“ při invazi. Tyto zásahy mohou být rozděleny pouze bombardováním hráčem mezi pozemní síly na bombardované planetě. Pokud je v systému více planet, aktivní hráč musí ještě před hodem kostkou nejprve určit, která z jeho jednotek v systému bombarduje kterou planetu.
- ♦ **VESMÍRNÉ DĚLO:** Hráč může využít tuto schopnost ve dvou různých momentech takto:
 - ♦ Po kroku „Pohyb“ při taktické akci mohou **všichni hráči** využít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek v aktivním systému. Hráč, proti jehož jednotkám byla schopnost použita, musí přidělit zásahy svým lodím v tomto systému.
 - ♦ Během kroku „Obrana vesmírným dělem“ při invazi může hráč, který kontroluje napadenou planetu, využít schopnost „Vesmírné dělo“ svých jednotek na této planetě. Napadající hráč musí přiřadit tyto zásahy svým pozemním silám, které se na planetu vylodí.



GALAKTICKÁ RADA

Tato část popisuje pravidla pro fázi agendy, která se do hry přidá, jakmile některý z hráčů získá kontrolu nad Mecatolem Rex. Fáze agendy zahrnuje složitá vyjednávání a politické manévrování.

SPRÁVCOVÉ MECATOLU REX

Žeton správců představuje opatrovníky, kteří stráží Mecatol Rex do doby, než na trůn usedne zástupce některé z Velkých ras.



Hráči mohou volně přesouvat jednotky do systému Mecatol Rex, ale nemohou vylodit pozemní síly, dokud je na planetě přítomný žeton správců. K odstranění tohoto žetonu musí aktivní hráč bezprostředně před vyloděním pozemních sil utratit šest vlivů. Pokud hráč nemůže utratit šest vlivů, nemůže na této planetě vylodit pozemní síly.

Když hráč odstraní žeton správců, umístí jej do své herní oblasti a získá jeden vítězný bod. Od této chvíle na Mecatolu Rex zasedá Galaktická rada. Do herního kola je jako poslední fáze zahrnuta i fáze agendy, včetně toho kola, ve kterém hráč získal kontrolu nad Mecatolem Rex.

FÁZE AGENDY

Jakmile je do hry přidána fáze agendy, Galaktická rada bude hlasovat o otázkách, které ovlivňují celou galaxii. Tyto otázky jsou označovány jako **AGENDY** a jsou představovány kartami agendy. Každá karta agendy ve svém textu obsahuje řadu možných **VÝSLEDKŮ**. Každý výsledek bude mít vliv na hru a hráči hlasují pro výsledek, který preferují.

K vyhodnocení fáze agendy je třeba provést popořadě následující kroky:

1. PRVNÍ AGENDA

I. ODHALENÍ AGENDY

II. HLASOVÁNÍ

III. VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU

2. DRUHÁ AGENDA

I. ODHALENÍ AGENDY

II. HLASOVÁNÍ

III. VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU

3. PŘIPRAVENÍ PLANET

1. PRVNÍ AGENDA

K vyhodnocení agendy provedou hráči následující kroky:

i. Odhalení agendy

Mluvčí vezme vrchní kartu z balíčku agendy a přečte ji nahlas všem hráčům, včetně všech možných výsledků.

ii. Hlasování

Každý hráč, počínaje hráčem po levici mluvčího a následně ve směru hodinových ručiček, provede hlasování ve prospěch jednoho výsledku.

Když je hráč na řadě s hlasováním, může vyčerpat libovolné množství svých planet. Každá planeta přispěje takovým množstvím hlasů, které je rovné vyobrazené hodnotě vlivu.

Výsledky

Výsledky, pro které hráč může hlasovat, závisí na typu agendy.

- ♦ **PRO NEBO PROTI:** Hráč uděluje své hlasy „Pro“ nebo „Proti“ agendě. Karta agendy bude mít různé následky v závislosti na výsledku, který obdrží více hlasů.
- ♦ **VOLBA HRÁČE:** Hráč může udělit své hlasy hráči dle své volby, včetně sebe.
- ♦ **VOLBA PLANETY:** Hráč může udělit své hlasy planetě dle své volby. Tato planeta musí být kontrolována některým hráčem, pokud agenda neurčí jinak.

Při samotném hlasování hráč nahlas oznámí výsledek, pro který hlasuje. Hráč může například říct „Dávám tři hlasy pro zvolení hráče Hacanů“ nebo „Udělují tři hlasy proti této agendě“.

Hráč může u každé agendy hlasovat pouze pro jeden výsledek. Nemůže, například, hlasovat pro dva různé hráče. Může se, nicméně, zcela zdržet hlasování.

Transakce

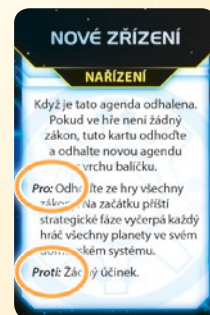
Během hlasování mohou hráči zcela volně dojednat transakce s ostatními hráči, dokonce i když tito hráči nejsou sousedé. Každý hráč může sjednat až jednu transakci s každým dalším hráčem při vyhodnocování hlasování každé agendy. To často obnáší přesvědčování hráčů k hlasování pro určitý výsledek s pomocí zboží a slibů do budoucna.

iii. Vyhodnocení výsledku

Hráči sečtou hlasy a určí výsledek s vyšším počtem. Každá agenda je jedna ze dvou typů: **NAŘÍZENÍ** nebo **ZÁKON**.

Nařízení

Při vyhodnocení nařízení určí hráči výsledek, který získal většinu hlasů a kartu agendy ihned odhodí.



Zákony

Při vyhodnocení zákona, pokud výsledek „Pro“ získal nejvíce hlasů nebo pokud zákon vyžaduje volbu, se účinky zákona stávají trvalou součástí hry. Hráči vyhodnotí výsledek a umístí kartu agendy do společné herní oblasti, pokud není určeno jinak.

Pokud získá více hlasů výsledek „Proti“, hráči vyhodnotí účinky textu výsledku a kartu agendy ihned odhodí.

Shoda

Pokud má více výsledků shodný počet hlasů i poté, co všichni hráči odhlasovali, mluvčí rozhodne, který z těchto nerozhodných výsledků bude vyhodnocen.

2. DRUHÁ AGENDA

Hráči vyhodnotí druhou agendu podle stejných pravidel a stejným způsobem jako „První agendu“.

3. PŘIPRAVENÍ PLANET

Všichni hráči připraví všechny své karty planet. Tak fáze agendy končí a hráči začnou nové herní kolo, počínaje strategickou fází.

STOP!

Nyní znáte všechna pravidla potřebná pro svou první hru. Jak budou během hry vyvstávat otázky, doporučujeme raději hledat odpovědi v příslušných tématech v Přehledu pravidel než v této příručce.

Hráči, kteří jsou se hrou dostatečně seznámeni, si mohou ve vedlejším sloupci přečíst pravidla pro kompletní přípravu a směnky.

Pax magnifica bellum gloriosum!

ROZŠÍŘENÁ PRAVIDLA

Jakmile hráči odehrají svou první hru, mohou pokračovat s použitím rozšířených pravidel, která jsou popsána v této části.

KOMPLETNÍ PŘÍPRAVA

Tato příručka obsahuje zkrácená pravidla „Příprava první hry“ sloužící pro uvedení nových hráčů do hry. Během přípravy běžné hry dostanou hráči na výběr z většího množství frakcí, z nichž některé jsou mnohem komplexnější než frakce doporučené v kapitole „Příprava první hry“.

Hráči také mají k dispozici velké množství dílků systémů, které mohou využít k sestavení vlastních galaxií namísto předpřipravených map. Všechna pravidla lze nalézt v části „Kompletní příprava“ v Přehledu pravidel. Kromě toho hráči během přípravy obdrží směnky, druh karet, které hráčům mohou usnadnit vyjednávání s ostatními hráči. A nakonec, hráči, kteří si přejí hrát déle, mohou využít stranu počítadla vítězných bodů se 14 poli.

SMĚNKY

Každý hráč začíná hru s pěti kartami smének, čtyři z nich jsou v hráčově barvě a jedna je určená pro jeho frakci. Směnka může pomoci jednání mezi hráči tím, že mezi nimi vytvoří vymahatelnou smlouvu.

Hráč může nabídnout směnku jinému hráči jako součást transakce. Každá směnka obsahuje text, který popisuje účinky karty a určuje, kdy může být tato karta vyhodnocena. Hráč nemůže vyhodnotit vlastní směnku, ale pouze směnku jiného hráče, kterou získal jako součást transakce.

Když hráč vyhodnocuje směnku, odhalí její kartu a vyhodnotí účinky textu. Některé směnky zůstávají v hráčově herní oblasti i po vyhodnocení, i když většina je obvykle vrácena svému původnímu majiteli, který je může znovu nabídnout dalším hráčům jako součástí transakcí.

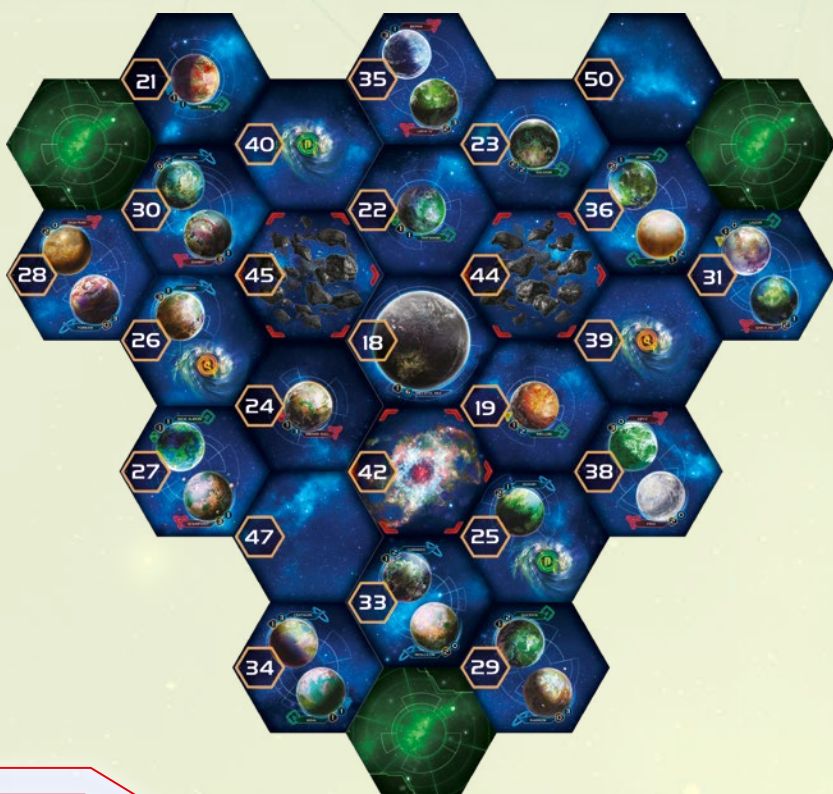
Když hráč jako součást transakce nabídne směnku jinému hráči, měl by mu také umožnit si tuto směnku na jeho přání předem prohlédnout. Hráč nemůže v rámci jedné transakce dát více než jednu směnku. Hráči si také mohou vyměnit směnky, které získali od jiných hráčů. To nevyžaduje svolení od původních vlastníků těchto smének.



PŘÍPRAVA GALAXIE PRO TŘI HRÁČE

Sestavte mapu galaxie z dílků systémů podle jejich čísel na levých okrajích tak, jak je vyobrazeno na vzorové mapě vpravo. Tím sestavíte galaxii pro tři hráče.

Následně každý hráč umístí svůj dílek domovského systému na takové z vyznačených zelených polí, které je nejbližší jeho skutečné pozici u stolu.



PŘÍPRAVA GALAXIE PRO ČTYŘI HRÁČE

Sestavte mapu galaxie z dílků systémů podle jejich čísel na levých okrajích tak, jak je vyobrazeno na vzorové mapě vlevo. Tím sestavíte galaxii pro čtyři hráče.

Následně každý hráč umístí svůj dílek domovského systému na takové z vyznačených zelených polí, které je nejbližší jeho skutečné pozici u stolu.

PŘÍPRAVA GALAXIE PRO PĚT HRÁČŮ

Sestavte mapu galaxie z dílků systémů podle jejich čísel na levých okrajích tak, jak je vyobrazeno na vzorové mapě vpravo. Tím sestavíte galaxii pro pět hráčů.

Následně každý hráč umístí svůj dílek domovského systému na takové z vyznačených zelených polí, které je nejbližší jeho skutečné pozici u stolu.

Při hře pěti hráčů obdrží hráč, jehož domovský systém je blíže dvěma ostatním hráčům, na začátku hry 4 zboží navíc. Tito dva hráči po jeho stranách obdrží každý navíc 2 zboží. Zbývající dva hráči, kteří jsou vzdáleni více než dva dílky od ostatních hráčů, nezískají žádné zboží navíc.



PŘÍPRAVA GALAXIE PRO ŠEST HRÁČŮ

Sestavte mapu galaxie z dílků systémů podle jejich čísel na levých okrajích tak, jak je vyobrazeno na vzorové mapě vlevo. Tím sestavíte galaxii pro šest hráčů.

Následně každý hráč umístí svůj dílek domovského systému na takové z vyznačených zelených polí, které je nejbližší jeho skutečné pozici u stolu.

RYCHLÝ PŘEHLED

PŘEHLED HRY

1. **Strategická fáze:** Hráči si zvolí karty strategií, počínaje mluvčím a následně ve směru hodinových ručiček.
2. **Fáze akcí:** Hráči se střídají ve svých tazích podle pořadí iniciativy až do chvíle, kdy všichni vynechají.
3. **Stavová fáze:** Hráči provádějí úklidové kroky a přípravu na další herní kolo.
4. **Fáze agendy:** Hráči vytáhnou a vyhodnotí dvě agendy.

AKCE

Během fáze akcí mohou hráči provést tři typy akcí:

Strategická akce

Hráč provede primární schopnost ze své zvolené karty strategie. Pak **ostatní** hráči provedou sekundární schopnost této karty.

Akce součástí

Hráč může provést akci, kterou mu poskytuje karta frakce, karta technologie nebo karta akce.

Taktická akce

Hráč může provést taktické akce utracením žetonů rozkazů z úseku taktiky. Hráč vyhodnocuje následující kroky:

1. **Aktivace**
2. **Pohyb**
 - i. Pohyb lodí
 - ii. Útok vesmírným dělem
3. **Vesmírný boj**
 - i. Palebná clona
 - ii. Ohlášení útupu
 - iii. Provedení bojových hodů
 - iv. Rozdělení zásahů
 - v. Ústup
4. **Invaze**
 - i. Bombardování
 - ii. Výsadek pozemních sil
 - iii. Obrana vesmírným dělem
 - iv. Pozemní boj
 - v. Ustanovení kontroly
5. **Výroba**

STAVOVÁ FÁZE

1. **Zápočet cílů**
2. **Odhalení veřejných cílů**
3. **Tažení karet akcí**
4. **Odstranění žetonů rozkazů**
5. **Získání a rozdělení žetonů rozkazů**
6. **Připravení karet**
7. **Oprava jednotek**
8. **Vrácení karet strategií**

POVAHA PLANET



KULTURNÍ



NEBEZPEČNÁ



PRŮMYSLOVÁ

ČASTO PŘEHLÍŽENÁ PRAVIDLA

- ♦ Fáze agendy neprobíhá, dokud některý hráč neodstraní žeton správců z Mecatolu Rex.
- ♦ Hráči nemohou vynechat během fáze akcí, dokud neprovedou strategickou akci.
- ♦ Při provádění strategické akce nemohou hráči použít sekundární schopnost své vlastní karty strategie.
- ♦ Hráči mohou vyrábět jednotky v vesmírném doku v aktivním systému během svých taktických akcí, i když neprovedli pohyb lodí nebo invazi na planetu.
- ♦ Lodě mohou vyložit pozemní síly pouze v aktivním systému.
- ♦ Hráči mohou překročit kapacitu svých lodí během boje.
- ♦ Hráči jsou omezeni dvěma jednotkami POS a jedním vesmírným dokem na každé planetě.
- ♦ Vylepšení jednotky nenaplnuje předpoklady technologie.
- ♦ Každý hráč může vyměnit pouze jednu směnku jako součást jedné transakce.
- ♦ Hráč s vylepšenou jednotkou POS v systému s červí dírou může pomocí schopnosti „Vesmírné dělo“ střílet skrze tuto červí díru.
- ♦ Hráč může obchodovat se směnkou, která mu byla dána jiným hráčem.
- ♦ Hráč je omezen na tři tajné cíle, a to započítané i nezapočítané zároveň.