



VOIDFALL

**PODROBNÝ POPIS
HERNÍHO MATERIÁLU**

DATABÁZE

Albi



**MINDCLASH
GAMES**

Obsah

Obchodní bonusy	3
Produkční číselníky	3
Výhody z žetonů odměn a obnovy	3
Karty priorit	4
Standardní karty priorit	4
Speciální rodové karty priorit	5
Karty priority Spojenectví	8
Karty priority Hrdinství	10
Civilizační stupnice	12
Počáteční agendy	18
Schopnosti rodů	21
Karty Padlých rodů	22
Karty technologií	24
Karty agend	31
Akce agend	31
Úkoly agend	31
Karty galaktických událostí	34
Události 1. cyklu	34
Události 2. cyklu	36
Události 3. cyklu	38
Karty krizí	40
Počáteční krize (1–5)	40
Krizе 1. úrovně (6–24)	40
Krizе 2. úrovně (25–47)	42
Krizе 3. úrovně (48–68)	44
Karty poplachu	46
Karty Situace	46
Karty Válka	46
Sektorové hexy	48

Tiráž

SAZBA A EDITOVÁNÍ PŘÍRUČKY

Viktor Csete, Attila Kerek

KONTROLNÍ ČTENÍ

Emanuela Pratt, Emily Blain

ČESKÝ PŘEKLAD

Václav Pražák



Obchodní bonusy

	» Získáte 3 body vlivu .
	» Aktivujte 1 flotilu .
	» Získáte 2 kredity nebo 2 vědy .
	» Získáte 2 potravin , energie nebo materiály (v libovolné kombinaci).
	» Získáte žeton odměny .
	» Získáte 1 vědu .

Produkční číselníky

Úroveň produkce	Výnos produkce potravin, energie, materiálu a vědy	Výnos produkce kreditů
13	15	8
12	12	6
11	10	5
10	8	4
9	6	4
8	5	3
7	4	3
6	4	3
5	3	2
4	3	2
3	2	1
2	1	1
1	1	1
0	0	0

Výhody z žetonů odměn

	Získáte 2 potravin , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 2 materiály , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 2 energie , nebo 1 bod vlivu .
	Získáte 1 potravin a 1 energii , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 1 potravin a 1 materiál , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 1 energii a 1 materiál , nebo 1 bod vlivu .
	Získáte 1 potravin a 1 vědu , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 1 energii a 1 vědu , nebo 1 bod vlivu .		Získáte 1 potravin a 1 vědu , nebo 1 bod vlivu .
	Získáte 1 libovolný zdroj .		Získáte 1 vědu a/nebo 1 bod vlivu .		

Výhody z žetonů obnovy

	Aktivujte 1 flotilu , nebo nasadte 1 flotilu do tohoto sektoru.		Postavte v tomto sektoru obrané pásmo a/nebo získáte 2 body vlivu .		Získáte 4 body vlivu .
	Postavte v tomto sektoru zařízení , nebo získáte 1 bod vlivu .		Založte v tomto sektoru cech farmářů , nebo získáte 1 libovolný zdroj .		Založte v tomto sektoru cech bankéřů , nebo získáte 1 libovolný zdroj .
	Založte v tomto sektoru cech vědců , nebo získáte 1 libovolný zdroj .		Založte v tomto sektoru cech těžařů , nebo získáte 1 libovolný zdroj .		Založte v tomto sektoru cech techniků , nebo získáte 1 libovolný zdroj .

Karty priorit

STANDARDNÍ KARTY PRIORIT

DOBYVÁNÍ



ZAHÁJENÍ

Zaplatte 2 energie
Proveďte vpád do sektoru, nebo
přeskupení.

STRATEGIE

Zaplatte 1 energii a 1 kredit.
Získáte agendu a/nebo přesuňte zhoubu.

PŘÍPRAVA

Zaplatte 3 materiály.
Aktivujte až 2 flotily.

POLITIKA



INSPIROVÁNÍ

Zaplatte 1 vědu.
Postupte na stupnici státnictví.

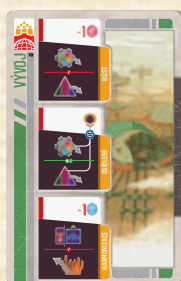
PROSAZENÍ

Zaplatte 2 energie a 1 kredit.
Vylepšete žeton slávy a/nebo proveďte
vpád do sektoru.

OVLÁDÁNÍ

Zaplatte 1 kredit.
Získáte žeton obchodu a/nebo přesuňte
zhoubu.

VÝVOJ



RŮST

Zaplatte 1 materiál.
Založte cech, nebo postavte zařízení.

OSÍDLENÍ

Stáhněte 1 flotilu.
Založte cech a/nebo postavte zařízení
(obojí ve stejném sektoru, odkud jste
stáhli flotilu).

HARMONIZACE

Zaplatte 1 vědu.
Zvětšíte čistou populaci v některém
svém sektoru, nebo odstraňte zhoubu.

PRODUKCE



ÚSPĚŠNOST

Zdarma.
Postupte na stupnici společnosti.

ZÁSOBY

Zdarma.
Produkujte potraviny, energii a materiál
a/nebo získáte 1 bod vlivu za každý svůj
čistý cech farmářů, těžařů a techniků.

OPTIMALIZACE

Zaplatte 1 potraviny a 1 energii.
Odstraňte zhoubu a/nebo proveďte
přeskupení.

INOVACE



!! Tato karta se v 1. cyklu odhazuje. !!

VÝZKUM

Zaplatte 2 potraviny.
Produkujte vědu a kredity a/nebo zís-
káte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech
vědců a bankéřů.

VYNALÉZÁNÍ

Zaplatte 2 vědy.
Získáte základní nebo vylepšenou
technologie.

KONSOLIDACE

Zaplatte 1 potraviny, 1 energii a 1 materiál.
Získáte agendu.

POKROK



EXPERIMENTOVÁNÍ

Zdarma.
Produkujte vědu, nebo založte cech
vědců.

VYNALÉZÁNÍ

Zaplatte 2 vědy.
Získáte základní nebo vylepšenou
technologie.

RESTAUROVÁNÍ

Stáhněte 1 flotilu.
Odstraňte zhoubu ze stejného sektoru,
odkud jste stáhli flotilu, a/nebo pro-
vedte přeskupení.

PROSPERITA



ROZKVĚT

Zaplatte 1 materiál.
Postupte na stupnici ekonomiky.

SKLADOVÁNÍ

Zdarma.
Produkujte 1 zdroj a/nebo získáte
2 libovolné zdroje.

ORGANIZACE

Deaktivujte 1 flotilu a zaplatte 1 materiál
a 1 energii.
Získáte agendu a/nebo postavte
zařízení.

POSILY



URYCHLENÍ

Deaktivujte 1 flotilu.
Postupte na 1 civilizační stupnici a/nebo
postavte obranné pásmo.

VYZBROJENÍ

Zaplatte 2 materiály.
Za každou svou loděnici nasadte do
jejího sektoru 1 flotilu.

MOBILIZACE

Zaplatte 1 energii.
Proveďte přeskupení a/nebo postavte
obránné pásmo.

POKUŠENÍ



VYUŽITÍ

Zdarma.
Proveďte 1 akci z preferované karty pri-
ority ve své ruce nebo odhazovací hro-
mádce (zaplatte její cenu a vyhodnoťte
efekt).

UTAJOVÁNÍ

Přidejte zhoubu.
Postupte na 1 civilizační stupnici
a/nebo se podívejte na vrchní 2 karty
z balíčku galaktických událostí pro
další cyklus; jednu z nich vraťte lícem
dolů na balíček a druhou pod balíček.

PŘEMÁHÁNÍ

Přidejte zhoubu.
Aktivujte 1 flotilu a/nebo nasadte 1 flo-
tilu do svého domovského sektoru
a/nebo produkujte 2 různé zdroje.

SPECIÁLNÍ RODOVÉ KARTY PRIORIT

Tyto karty priorit používají konkrétní rody. Nahrazují stejnojmenné
či přímo dané standardní karty (například karta priority *Tažení* rodu
Shiveus nahrazuje standardní kartu priority *Pokušení*).

DOBÝVÁNÍ – ROD ASTORAN



OBLÉHÁNÍ

Zaplatte 3 energie.
Proveďte vpád do sektoru a/nebo
postavte zařízení.

SKLIZEŇ

Zaplatte 1 kredit.
Získáte 1 potraviny za každý svůj čistý
sektor a/nebo přesuňte zhoubu.

UDRŽENÍ

Zaplatte 1 vědu.
Získáte 1 bod vlivu a 1 kredit za každý
svůj čistý sektor s alespoň 1 zařízením.

PROSPERITA – ROD ASTORAN



OŽIVENÍ

Zaplatte 1 potraviny a stáhněte 1 flotilu.
Postavte zařízení a/nebo postupte na
stupnici ekonomiky.

REGULACE

Stáhněte 1 flotilu.
Získáte agendu Moc, nebo agendu
Bohatství.

REKONSTRUKCE

Zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru.
Založte cech ve stejném sektoru, kde jste
zničili zařízení, a/nebo odstraňte zhoubu.

VÝVOJ – ROD FENRAX



OSÍDLENÍ

Zaplatte 1 materiál a 1 kredit.
Založte cech a/nebo postavte zařízení
(obojí ve stejném sektoru).

KOLONIZACE

Zaplatte 1 materiál a zmenšete čistou popu-
laci v 1 nedomovském sektoru.
Založte až 2 cechy v 1 či 2 sektorech
s výjimkou toho, kde jste zmenšili
populaci.

VERBOVÁNÍ

Zaplatte 1 potraviny a 1 vědu.
Nasadte 1 flotilu a/nebo zvětšete čistou
populaci (obojí ve stejném sektoru).



ROZPTÝLENÍ – ROD FENRAX



POKRAČOVÁNÍ

Zaplatte 1 vědu a zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru.

Postavte zařízení v jiném sektoru, než ve kterém jste ho zničili, a/nebo odstraňte zhoubu. Postavené zařízení může být jiného druhu než zničené.

VYZBROJENÍ

Zaplatte 1 materiál a 1 kredit.

Za každou svou loděnici nasadte do jejího sektoru 1 flotilu.

ROZPRCHNUTÍ

Zaplatte 1 energii a zmenšete čistou populaci v 1 nedomovském sektoru.

Zvětšete čistou populaci až ve 2 různých sektorech s výjimkou toho, kde jste ji zmenšili.



POKUŠENÍ – ROD KRADMOR



PŘEKONÁNÍ

Zaplatte 1 kredit a 1 vědu.

Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo proveďte 1 akci z preferované karty priority ve své ruce nebo odhazovací hromádce (zaplatte její cenu a vyhodnoťte efekt).

PŘEDPOVÍDÁNÍ

Zdarma.

Postupte na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte) a/nebo se podívejte na vrchní 2 karty z balíčku galaktických událostí pro další cyklus; jednu z nich vraťte lícem dolů na balíček a druhou pod balíček.

PŘEMÁHÁNÍ

Přidejte zhoubu.

Aktivujte 1 flotilu a/nebo nasadte 1 flotilu do svého domovského sektoru a/nebo produkuje 1 libovolný zdroj.



PRODUKCE – ROD KRADMOR



NÁPOR

Zaplatte 1 potraviny a 1 materiál.

Odstraňte zhoubu a/nebo produkuje energii.

ZESÍLENÍ

Zdarma.

Produkuje potraviny a materiál, nebo postupte na stupnici ekonomiky.

KONJUNKTURA

Přidejte zhoubu a zaplatte 1 energii.

Založte cech a/nebo postupte na stupnici společnosti.



INTRIKY – ROD MARQUALOS



ZÍSKÁNÍ

Zaplatte 1 kredit a 1 vědu.

Získáte základní nebo vylepšenou technologii.

PŘENESENÍ

Odstraňte ze hry nepočáteční agendu.

Získáte žeton obchodu a/nebo produkuje 2 různé zdroje.

ZACÍLENÍ

Stáhněte 1 flotilu.

Získáte agendu a/nebo žeton odměny.



PRODUKCE – ROD NERVO



INDUSTRIALIZACE

Zdarma.

Postupte na stupnici ekonomiky a/nebo produkuje materiál.

MECHANIZACE

Zaplatte 2 materiály.

Postupte na stupnici státnictví a/nebo produkuje potraviny a energii.

ÚSPĚŠNOST

Zaplatte 1 materiál.

Postupte na stupnici společnosti.



ROZMACH – ROD NERVO



BOMBARDOVÁNÍ

Zaplatte 2 energie.

Proveďte vpád do sektoru. Za každé 3 materiály, které zaplatíte navíc, získáte v nastávajícím boji 1 absorpci přítelovského nebo salvového poškození.

ANALÝZA

Zaplatte 1 kredit.

Získáte agendu.

REGENERACE

Zaplatte 1 vědu.

Odstraňte zhoubu a/nebo produkuje kredity.



POKROK – ROD NOVARIS



ZVLÁDNUTÍ

Přidejte zhoubu.

Získáte základní nebo vylepšenou technologii.

EXPERIMENTOVÁNÍ

Přidejte zhoubu.

Získáte agendu.

LÉČKA

Zaplatte 2 energie a 1 vědu.

Proveďte přeskupení a/nebo vpád do zkaženého sektoru.



POSILY – ROD NOVARIS



ADAPTACE

Zaplatte 1 potraviny, 1 energii a 1 materiál.
Aktivujte 1 flotilu a/nebo odstraňte zhoubu ze své desky rodu.

VYZBROJENÍ

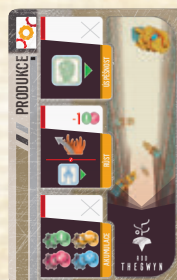
Zaplatte 1 energii a 1 materiál.
Za každou svou loděnici nasadte do jejího sektoru 1 flotilu.

URYCHLENÍ

Zaplatte 1 energii a 1 materiál.
Postupte na 1 civilizační stupnici a/nebo proveďte přeskupení.



PRODUKCE – ROD THEGWYN



ÚSPĚŠNOST

Zdarma.
Postupte na stupnici společnosti.

RŮST

Zaplatte 1 potraviny a 1 materiál.
Odstraňte zhoubu, nebo postupte na stupnici státnictví.

AKUMULACE

Zdarma.
Produkujte potraviny, energii, materiál a vědu.



TAŽENÍ – ROD SHIVEUS



INDOKTRINACE

Zaplatte 1 potraviny, 1 energii a 1 materiál.
Za každou svou loděnici nasadte do jejího sektoru 1 flotilu a/nebo zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru.

VYMÝCENÍ

Zaplatte 1 energii a 1 kredit.
Proveďte vpád do zkaženého sektoru; získáte 2 body vlivu za každou Zplozencovu flotilu odstraněnou v následném boji.

OSVÍCENÍ

Zaplatte 2 vědy a stáhněte 1 flotilu.
Odstraňte zhoubu ze stejného sektoru, odkud jste stáhli flotilu, a/nebo postupte na 1 civilizační stupnici.



DOBÝVÁNÍ – ROD YARVEK



ZAHÁJENÍ

Zaplatte 2 energie.
Proveďte vpád do sektoru, nebo přeskupení.

SVOLÁNÍ

Odhodte žeton odměny a zaplatte 1 kredit.
Získáte agendu.

RECYKLACE

Odhodte žeton obnovy a zaplatte 2 materiály.
Vyberte si dvakrát: odstraňte zhoubu ze sektoru, nebo aktivujte 1 flotilu.



POLITIKA – ROD SHIVEUS



NADŠENÍ

Zaplatte 2 potraviny.
Postupte na stupnici státnictví a/nebo vylepšete žeton slávy.

ODPLATA

Zaplatte 2 energie.
Proveďte vpád do zkaženého sektoru.

UCHOPENÍ

Přidejte zhoubu.
Získáte žeton obchodu a/nebo produkuje 1 libovolný zdroj.



PŘEPAD – ROD YARVEK



OSVOBOZENÍ

Zaplatte 2 energie.
Proveďte vpád do sektoru; získáte tolik bodů vlivu, kolik činí zdejší populace.

PORADA

Odhodte žeton odměny a zaplatte 1 vědu.
Získáte základní technologii.

DOHODA

Přidejte zhoubu a zaplatte 1 kredit.
Získáte žeton odměny a/nebo žeton obchodu.



DOBÝVÁNÍ – ROD ZENOR



ZAHÁJENÍ

Zaplatte 2 energie.
Proveďte vpád do sektoru, nebo přeskupení.

INVESTOVÁNÍ

Zaplatte 3 kredity.
Získáte agendu a/nebo žeton obchodu.

EXPERIMENTOVÁNÍ

Zaplatte 1 vědu.
Produkujte vědu a/nebo získáte základní technologii.

POLITIKA – ROD ZENOR



INSPIROVÁNÍ

Zaplatte 2 vědy.

Postupte na stupnici státnictví.

ROZDĚLENÍ

Zaplatte 1 energii, 1 materiál a 1 vědu.

Aktivujte 1 flotilu a/nebo proveďte vpád do sektoru.

REPLIKACE

Zaplatte 1 energii a 1 vědu.

Přesuňte zhoubu a/nebo zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru.

KARTY PRIORITY SPOJENECTVÍ

Všechny tyto karty se používají v kooperativních hrách (viz příslušné pasáže v pravidlech). U karet priorit Spojenectví *Vývoj* (akce „Růst“), *Vůdčovství* (akce „Sdílení“), *Pokrok* (akce „Restaurování“) a *Posily* (akce „Vyzbrojení“) si můžete vybrat, zda vyhodnotíte oba, jeden nebo žádný z efektů daných akcí (viz Pravidla, str. 10).

SPOJENECTVÍ DOBÝVÁNÍ



ZAHÁJENÍ

Zaplatte 1 energii.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás provede vpád do sektoru, druhý přeskupení.

STRATEGIE

Zaplatte 1 potraviny a 1 kredit.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás získá agendu, druhý odstraní zhoubu.

PŘÍPRAVA

Stáhněte 1 flotilu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás aktivuje až 2 flotily, druhý vylepší žeton slávy.

SPOJENECTVÍ VÝVOJ



RŮST

Zaplatte 1 kredit.

Vyberte jiného hráče; každý z vás založí stejný druh cechu.

Vyberte jiného hráče (i stejného jako v předchozím pokynu); můžete spolu vyměnit až 4 zdroje.

KONSTRUKCE

Zaplatte 1 materiál.

Vyberte jiného hráče; každý z vás postaví zařízení.

HARMONIZACE

Zaplatte 1 vědu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás odstraní zhoubu, druhý zvětší čistou populaci v některém svém sektoru.

SPOJENECTVÍ INOVACE



! Tato karta se v 1. cyklu odhazuje.

VÝZKUM

Zaplatte 1 potraviny a 1 vědu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás získá základní nebo vylepšenou technologii, druhý bude produkovat vědu a kredity.

VYNALÉZÁNÍ

Zaplatte 2 vědy.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás získá základní nebo vylepšenou technologii, druhý odstraní 1 flotilu Zplozence ze sousedního sektoru. Pokud se takto odstraní poslední flotila, sektor se stane opuštěným a Zplozenc ho zabere (viz Pravidla, str. 24).

KONSOLIDACE

Zaplatte 2 libovolné zdroje.

Libovolný hráč získá agendu a/nebo vy odhodíte krizi.

SPOJENECTVÍ VŮDČOVSTVÍ



! Tato karta se považuje pro účely hraní agend a řešení krizí za jakýkoli druh priority. Nepovažuje se za preferovanou priority.

SDÍLENÍ

Zaplatte 1 kredit.

Vyberte jiného hráče; ten získá tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva. Vyberte jiného hráče (i stejného jako v předchozím pokynu); můžete spolu vyměnit libovolné množství zdrojů.

ASISTENCE

Odhodte 1 žeton slávy.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás odstraní zhoubu, druhý provede 1 akci z preferované karty priority ve své ruce nebo odhazovací hromádce (musí zaplatit její cenu a vyhodnotit efekt).

ZAHNÁNÍ

Zaplatte 1 libovolný zdroj.

Odstraňte zvěstovatele, nebo odhodte krizi.



SPOJENECTVÍ POLITIKA



INSPIROVÁNÍ

Zaplatte 1 energii a 1 vědu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás postoupí na stupnici státnictví, druhý vylepší žeton slávy.

PROSAZENÍ

Zaplatte 2 energie a 1 kredit.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás provede vpád do sektoru, druhý získá žeton obchodu.

SVRŽENÍ

Zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru.

Libovolný hráč odstraní zhoubu ze sektoru a/nebo vy odstraní zvěstovatele.



SPOJENECTVÍ PROSPERITA



ROZKVĚT

Zaplatte 1 potraviny a 1 materiál.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás postoupí na stupnici ekonomiky, druhý získá 2 libovolné zdroje a/nebo bude produkovat 1 libovolný zdroj.

VZPOURA

Zničte 1 cech v nedomovském sektoru.

Libovolný hráč získá agendu a/nebo vy odstraní zvěstovatele.

ORGANIZACE

Stáhněte 1 flotilu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás získá agendu, druhý postaví zařízení.



SPOJENECTVÍ PRODUKCE



ÚSPĚŠNOST

Vraťte 1 žeton obchodu na desku galaxie.

Libovolný hráč získá 2 body vlivu za každý svůj čistý cech a/nebo vy odstraní zvěstovatele.

ZÁSObY

Zdarma.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás bude produkovat potraviny, energii a materiál, druhý postoupí na stupnici společnosti.

OPTIMALIZACE

Zaplatte 1 potraviny a 1 energii.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás odstraní zhoubu, druhý provede přeskupení a/nebo zvětší čistou populaci.



SPOJENECTVÍ POSILY



URÝCHLENÍ

Zaplatte 1 energii a 1 vědu.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás provede přeskupení a/nebo postaví zařízení, druhý postoupí na 1 civilizační stupnici.

VYZBROJENÍ

Zaplatte 1 materiál a 1 kredit.

Vyberte jiného hráče; každý z vás nasadí 1 flotilu za každou svou loděnici do jejich sektorů.

Vyberte jiného hráče (i stejného jako v předchozím pokynu); můžete spolu vyměnit až 4 zdroje.

ODOLÁNÍ

Přidejte zhoubu.

Libovolný hráč postaví až 2 zařízení a/nebo vy odhodíte vojenskou nebo obecnou krizi.



SPOJENECTVÍ POKROK



EXPERIMENTOVÁNÍ

Zaplatte 1 potraviny.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás bude produkovat vědu, druhý odstraní zhoubu.

VYNALÉZÁNÍ

Zaplatte 2 vědy.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás získá základní nebo vylepšenou technologii, druhý založí cech vědců.

RESTAUROVÁNÍ

Odhodte 1 žeton slávy.

Libovolný hráč nasadí 1 flotilu a/nebo provede přeskupení. Vy odhodíte ekonomickou nebo obecnou krizi.



SPOJENECTVÍ POKUŠENÍ



VYUŽITÍ

Přidejte zhoubu.

Vyberte jiného hráče; každý z vás provede 1 akci ze své preferované karty priority ve své ruce nebo odhazovací hromádce (zaplatí její cenu a vyhodnotí efekt).

UTAJOVÁNÍ

Přidejte zhoubu.

Vyberte jiného hráče; oba postoupíte na stejnou civilizační stupnici.

PŘEMÁHÁNÍ

Zaplatte 2 libovolné zdroje.

Vyberte jiného hráče; jeden z vás aktivuje 1 flotilu a/nebo nasadí 1 flotilu, druhý bude produkovat 2 různé zdroje.

KARTY PRIORITY HRDINSTVÍ

Všechny tyto karty se používají v sólových hrách (viz příslušné pasáže v pravidlech).



HRDINSTVÍ DOBÝVÁNÍ



VYHLAZENÍ

Zaplatte 1 potraviny a 2 energie
Provedte vpád do sektoru. V případě úspěchu z něj odstraňte zhoubu (je-li to možné).

STRATEGIE

Zaplatte 1 energii a 1 kredit.
Provedte přeskupení a/nebo získáte agendu.

PŘÍPRAVA

Stáhněte 1 flotilu.
Aktivujte až 2 flotily a/nebo vylepšete žeton slávy.



HRDINSTVÍ VÝVOJ



VRCHOL

Zaplatte 2 materiály.
Založte cech a/nebo zvětšete čistou populaci (obojí ve stejném sektoru).

RŮST

Zaplatte 3 libovolné zdroje.
Založte cech a/nebo získáte 4 libovolné zdroje.

HARMONIZACE

Zaplatte 1 vědu.
Odstraňte zhoubu ze sektoru a/nebo postavte zařízení (obojí ve stejném sektoru).



HRDINSTVÍ INOVACE



!! Tato karta se v 1. cyklu odhazuje. ||

VÝZKUM

Zaplatte 4 libovolné zdroje.
Získáte základní technologii a/nebo produkuje vědu a kredity.

EXPERIMENTOVÁNÍ

Zdarma.
Získáte vylepšenou technologii a/nebo odstraňte 1 flotilu Zplozence ze sousedního sektoru. Pokud se takto odstraní poslední flotila, sektor se stane opuštěným a Zplozenec ho zabere (viz Pravidla, str. 24).

KONSOLIDACE

Zaplatte 2 libovolné zdroje.
Získáte agendu a/nebo odhodte krizi.



HRDINSTVÍ VŮDCOVSTVÍ



!! Tato karta se považuje pro účely hraní agend a řešení krizí za jakýkoli druh priority. Nepovažuje se za preferovanou priority. ||

VZESTUP

Zaplatte 4 libovolné zdroje.
Postavte 1 úroveň bezpečného přístavu (tj. umístěte 1 neaktivní flotilu na desičku některého bezpečného přístavu), nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.

VYUŽITÍ

Odhodte 1 žeton slávy.
Odstraňte zhoubu a/nebo proveďte 1 akci z preferované karty priority ve své ruce nebo odhazovací hromádce (zaplatte její cenu a vyhodnoťte efekt).

ZAHNÁNÍ

Zaplatte 1 libovolný zdroj.
Odstraňte zvěstovatele, nebo odhodte krizi.



HRDINSTVÍ POLITIKA



INSPIROVÁNÍ

Zaplatte 2 kredity a 1 vědu.
Postupte na stupnici státnictví a/nebo získáte žeton obchodu.

PROSAZENÍ

Zaplatte 2 energie a 1 vědu.
Odstraňte 1 flotilu Zplozence ze sousedního sektoru a/nebo proveďte vpád do sektoru. Pokud se v rámci prvního pokynu odstraní poslední flotila, sektor se stane opuštěným a Zplozenec ho zabere (viz Pravidla, str. 24).

SVRŽENÍ

Zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru.
Odstraňte zhoubu ze sektoru a/nebo odstraňte zvěstovatele.



HRDINSTVÍ PRODUKCE



ÚSPĚŠNOST

Vraťte žeton obchodu na desku galaxie.
Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý cech a/nebo odstraňte zvěstovatele.

ZÁSObY

Zdarma.
Produkuje potraviny, energii a materiál, nebo až dvakrát zvětšete populaci (můžete ji zvýšit dvakrát ve stejném sektoru nebo jednou ve 2 různých).

OPTIMALIZACE

Stáhněte 1 flotilu.
Odstraňte zhoubu a/nebo postupte na stupnici společnosti.



HRDINSTVÍ POKROK



EXPERIMENTOVÁNÍ

Zdarma.

Založte cech vědců a/nebo produkuje vědu.

VYNALÉZÁNÍ

Zaplatte 1 potraviny a deaktivujte 1 flotilu.

Získáte základní nebo vylepšenou technologii a/nebo odstraňte zhoubu.

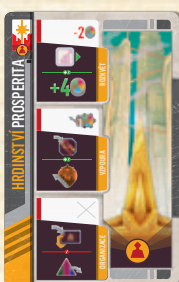
RESTAUROVÁNÍ

Odhodte 1 žeton slávy.

Nasaďte 1 flotilu a/nebo proveďte přeskupení a/nebo odstraňte ekonomickou nebo obecnou krizi.



HRDINSTVÍ PROSPERITA



ROZKVĚT

Zaplatte 2 libovolné zdroje.

Postupte na stupnici ekonomiky a/nebo získáte 4 libovolné zdroje.

VZPOURA

Zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru.

Získáte žeton obchodu a/nebo odstraňte zvěstovatele.

ORGANIZACE

Zdarma.

Získáte agendu, nebo postavte zařízení.



HRDINSTVÍ POSILY



URYCHLENÍ

Zaplatte 4 libovolné zdroje.

Proveďte přeskupení a/nebo získáte 4 libovolné zdroje a/nebo postupte na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte).

VYZBROJENÍ

Zaplatte 4 materiály.

Aktivujte 1 flotilu a/nebo za každou svou loďnici nasaďte do jejího sektoru 1 flotilu.

ODOLÁNÍ

Přidejte zhoubu.

Postavte až 2 zařízení (i v různých sektorech), nebo odhodte vojenskou nebo obecnou krizi.



HRDINSTVÍ POKUŠENÍ



VYUŽITÍ

Zaplatte 4 libovolné zdroje.

Proveďte 1 akci z preferované karty priority ve své ruce nebo odhazovací hromádce (zaplatte její cenu a vyhodnoťte efekt) a/nebo získáte 4 libovolné zdroje.

REALIZACE

Přidejte zhoubu na civilizační stupnici.

Postupte na civilizační stupnici, kam jste právě přidali zhoubu (bez získání výhody), a/nebo postupte na 1 civilizační stupnici.

PŘEMÁHÁNÍ

Odstraňte ze hry nepočáteční agendu.

Aktivujte 1 flotilu a/nebo nasaďte 1 flotilu do svého domovského sektoru a/nebo produkuje 2 různé zdroje.



Civilizační stupnice

Belitan, Cortozaar, Dunlork a Valnis představují základní rody, a proto mají stejné civilizační stupnice.

Zbýlé rody patří mezi herně náročnější a civilizační stupnice, jež odráží jejich specifické osudy, jsou vysvětleny na následujících stranách (v abecedním pořadí).

BELITAN, CORTOZAAR, DUNLORK, VALNIS

STUPNICE SPOLEČNOSTI



- 1 Získáte 1 kredit a 1 vědu.
- 2 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru.
- 3 Získáte agendu.
- 4 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru.
- 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru.
- 6 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu.
- 7 Získáte 20 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ

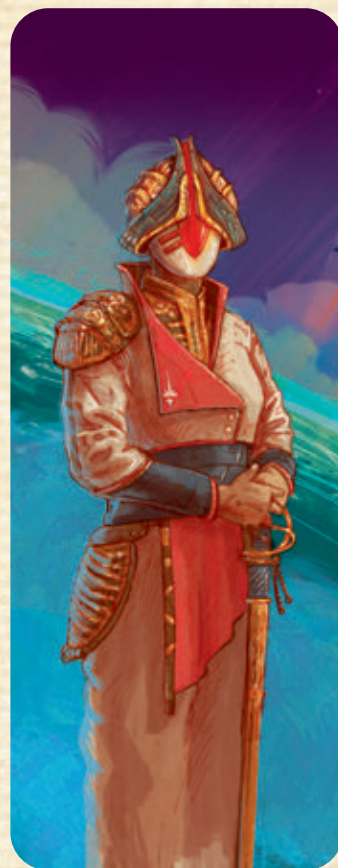
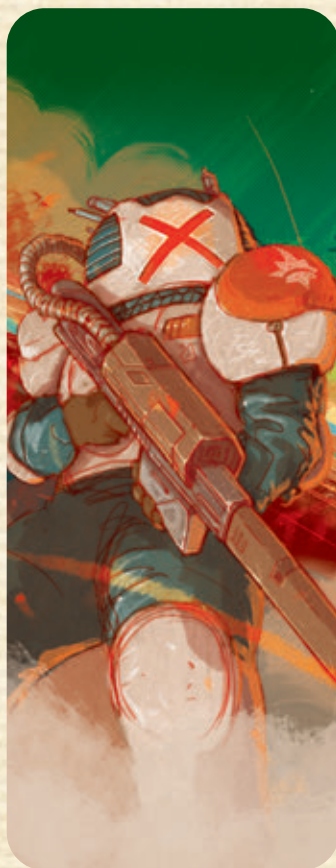


- 1 Aktivujte 1 flotilu.
- 2 Získáte základní nebo vylepšenou technologii.
- 3 Získáte agendu.
- 4 Odstraňte zhoubu.
- 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii.
- 6 Vylepšíte žeton slávy a/nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.
- 7 Vyhodnoňte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv.

STUPNICE EKONOMIKY



- 1 Přeskočte toto pole.
- 2 Získáte žeton obchodu.
- 3 Založte cech.
- 4 Získáte žeton obchodu.
- 5 Získáte agendu.
- 6 Založte cech a/nebo získáte žeton obchodu.
- 7 Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý cech.



ASTORAN

STUPNICE SPOLEČNOSTI



- 1 Založte cech. 2 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru. 3 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo postavte zařízení. 4 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo postavte zařízení. 5 Získáte agendu Moc. 6 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 7 Získáte 25 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



- 1 Přeskočte toto pole. 2 Získáte agendu Podpora. 3 Postavte zařízení a/nebo aktivujte 1 flotilu. 4 Odstraňte zhoubu. 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 6 Získáte agendu Dominance a/nebo odstraňte zhoubu. 7 Získáte 2 body vlivu za každé své čisté zařízení.

STUPNICE EKONOMIKY



- 1 Získáte 1 kus od každého zdroje. 2 Založte cech. 3 Přeskočte toto pole. 4 Získáte agendu. 5 Produkujte 2 různé zdroje. 6 Získáte 1 bod vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech. 7 Získáte 15 bodů vlivu.

FENRAX

STUPNICE SPOLEČNOSTI



- 1 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru. 2 Založte cech. 3 Získáte agendu Moc. 4 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo založte cech. 5 Zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 6 Získáte 1 bod vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech. 7 Získáte 2 body vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech a v aktivní zóně na své desce rodu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



- 1 Přeskočte toto pole. 2 Aktivujte 1 flotilu. 3 Přeskočte toto pole. 4 Za každou svou loděnici nasaďte do jejího sektoru 1 flotilu. 5 Za každou svou loděnici nasaďte do jejího sektoru 1 flotilu. 6 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 7 Získáte 18 bodů vlivu.

STUPNICE EKONOMIKY



- 1 Získáte 1 kredit a 1 vědu. 2 Získáte základní technologii. 3 Přeskočte toto pole. 4 Založte cech. 5 Získáte žeton obchodu. 6 Získáte žeton obchodu a/nebo odstraňte zhoubu. 7 Získáte 18 bodů vlivu.

KRADMOR

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 2 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 3 Přeskočte toto pole. 4 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 6 Získáte agendu Moc. 7 Získáte 20 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Postavte zařízení. 2 Postavte zařízení a/nebo aktivujte 1 flotilu. 3 Přeskočte toto pole. 4 Postavte zařízení a/nebo aktivujte 1 flotilu. 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 6 Postavte zařízení a/nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva. 7 Získáte 20 bodů vlivu.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Získáte žeton obchodu. 2 Získáte agendu Bohatství. 3 Přeskočte toto pole. 4 Získáte žeton obchodu. 5 Produkujte 2 různé zdroje. 6 Získáte agendu a/nebo žeton obchodu. 7 Získáte 20 bodů vlivu.

MARQUALOS

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Přeskočte toto pole. 2 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 3 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 4 Odstraňte zhoubu. 5 Získáte 2 potraviny, 2 kredity a 2 vědy. 6 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 7 Vyhodnoňte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Odstraňte zhoubu. 2 Získáte základní technologii. 3 Získáte agendu Podpora. 4 Aktivujte 1 flotilu a/nebo získáte žeton obchodu. 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 6 Získáte 8 bodů vlivu a/nebo proveďte přeskupení. 7 Vylepšete žeton slávy a/nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Získáte žeton obchodu. 2 Založte cech. 3 Přeskočte toto pole. 4 Založte cech. 5 Získáte žeton obchodu. 6 Získáte agendu a/nebo žeton obchodu. 7 Vyhodnoňte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv.

NERVO

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 2 Odstraňte zhoubu. 3 Přeskočte toto pole. 4 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 6 Zvětšíte až dvakrát čistou populaci (dvakrát v 1 nebo jednou ve 2 sektorech). 7 Získáte 8 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Postavte zařízení a/nebo aktivujte 1 flotilu. 2 Založte cech. 3 Aktivujte 1 flotilu a/nebo nasadte 1 flotilu. 4 Získáte agendu Podpora. 5 Odstraňte zhoubu. 6 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 7 Získáte 6 bodů vlivu za každou svou vylepšenou technologii.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Získáte 2 kredity. 2 Založte cech. 3 Získáte žeton obchodu. 4 Odstraňte zhoubu. 5 Získáte agendu Bohatství a/nebo žeton obchodu. 6 Získáte žeton obchodu a/nebo produkuje 1 libovolný zdroj. 7 Získáte 15 bodů vlivu.

NOVARIS

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Přeskočte toto pole. 2 Založte cech techniků. 3 Odstraňte zhoubu. 4 Získáte agendu Moc. 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 6 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 7 Získáte 22 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Přeskočte toto pole. 2 Získáte agendu Podpora. 3 Aktivujte 1 flotilu. 4 Získáte základní technologii. 5 Aktivujte 1 flotilu a/nebo odstraňte zhoubu. 6 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 7 Získáte 24 bodů vlivu.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Přeskočte toto pole. 2 Získáte 1 energii a 1 materiál. 3 Získáte žeton obchodu. 4 Získáte agendu. 5 Založte cech a/nebo proveďte přeskupení. 6 Založte cech a/nebo získáte žeton obchodu. 7 Získáte 22 bodů vlivu.

SHIVEUS

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 2 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo postavíte zařízení. 3 Přeskočíte toto pole. 4 Získáte žeton obchodu a/nebo odstraňte zhoubu. 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo získáte 3 potraviny. 6 Přeskočíte toto pole. 7 Získáte 20 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Aktivujte až 2 flotily. 2 Nasaďte až 2 flotily. 3 Získáte základní technologii. 4 Odstraňte zhoubu. 5 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 6 Získáte agendu Dominance a/nebo tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva. 7 Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Získáte 2 kredity. 2 Získáte žeton obchodu a/nebo aktivujete 1 flotilu. 3 Produkuje 1 libovolný zdroj. 4 Získáte agendu Bohatství. 5 Získáte agendu Dominance. 6 Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech. 7 Získáte 18 bodů vlivu.

THEGWYN

STUPNICE SPOLEČNOSTI



1 Přeskočíte toto pole. 2 Odstraňte zhoubu. 3 Získáte základní technologii. 4 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru. 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu. 6 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 7 Získáte 20 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



1 Aktivujte 1 flotilu. 2 Založte cech farmářů. 3 Získáte základní nebo vylepšenou technologii. 4 Aktivujte až 2 flotily. 5 Získáte agendu Podpora. 6 Za každou svou loděnici nasaďte do jejího sektoru 1 flotilu a/nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva. 7 Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

STUPNICE EKONOMIKY



1 Získáte žeton obchodu. 2 Získáte žeton obchodu. 3 Založte cech. 4 Produkuje 1 libovolný zdroj. 5 Získáte agendu Bohatství. 6 Vyhodnoňte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv. 7 Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý cech.

YARVEK

STUPNICE SPOLEČNOSTI



- 1 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru.
- 2 Umístíte žeton obnovy ze společné zásoby do svého domovského sektoru a ihned ho vyhodnotíte.
- 3 Získáte agendu Moc.
- 4 Umístíte žeton obnovy ze společné zásoby do svého domovského sektoru a ihned ho vyhodnotíte.
- 5 Získáte žeton odměny a/nebo odstraňte zhoubu.
- 6 Získáte žeton odměny a/nebo postupte na stupnici státnictví.
- 7 Žádná výhoda (avšak dosáhnout tohoto pole je možné).

STUPNICE STÁTNICTVÍ



- 1 Aktivujte 1 flotilu.
- 2 Postavte zařízení
- 3 Získáte základní technologii a/nebo aktivujte 1 flotilu.
- 4 Aktivujte 1 flotilu a/nebo nasadte až 2 flotily.
- 5 Aktivujte až 2 flotily.
- 6 Nasadte až 2 flotily a/nebo získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.
- 7 Žádná výhoda (avšak dosáhnout tohoto pole je možné).

STUPNICE EKONOMIKY



- 1 Získáte žeton odměny.
- 2 Získáte 2 žetony odměn.
- 3 Získáte žeton odměny a/nebo žeton obchodu.
- 4 Získáte agendu Bohatství.
- 5 Získáte žeton odměny a/nebo 4 libovolné zdroje.
- 6 Vyhodnotíte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv.
- 7 Žádná výhoda (avšak dosáhnout tohoto pole je možné).

ZENOR

STUPNICE SPOLEČNOSTI



- 1 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru.
- 2 Odstraňte zhoubu.
- 3 Získáte agendu Moc.
- 4 Odstraňte zhoubu.
- 5 Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo odstraňte zhoubu.
- 6 Vyhodnotíte jednu svou čistou nepočáteční agendu ve hře a získáte z ní vliv.
- 7 Získáte 15 bodů vlivu.

STUPNICE STÁTNICTVÍ



- 1 Aktivujte 1 flotilu.
- 2 Postavte zařízení a/nebo aktivujte 1 flotilu.
- 3 Přeskočte toto pole.
- 4 Získáte základní nebo vylepšenou technologii.
- 5 Provedte přeskupení a/nebo aktivujte 1 flotilu.
- 6 Získáte agendu Dominance.
- 7 Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý cech vědců.

STUPNICE EKONOMIKY



- 1 Získáte 1 potraviny, 1 energii, 1 materiál a 1 vědu.
- 2 Založte cech.
- 3 Přeskočte toto pole.
- 4 Založte cech a/nebo získáte žeton obchodu.
- 5 Založte cech a/nebo získáte žeton obchodu.
- 6 Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.
- 7 Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 cechem.

Počáteční agendy



VALNIS

H1-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

⊕ **Vaše úroveň produkce energie je o 1 vyšší.**

H1-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ **Vaše úroveň produkce potravin je o 1 vyšší.**



DUNLORK

H3-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

⊕ **Vaše úroveň produkce materiálu je o 1 vyšší.**

H3-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ **Vaše úroveň produkce potravin je o 1 vyšší.**



KRADMOR

H12-A Získáte 2 body vlivu za každý bod své údržby, za nějž musíte zaplatit.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 zařízením.

H12-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

V závislosti na pozici ukazatele na své čisté stupnici ekonomiky získáte následující vliv: 3 body za 1. úroveň, 6 bodů za 2. úroveň, 9 bodů za 3. úroveň a 12 bodů za 4. úroveň.



ASTORAN

H10-A Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech techniků.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech těžářů.

Ztrácíte 1 bod vlivu za každý žeton zhouby na své desce rodu. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

⊕ **Vaše úroveň produkce materiálu je o 1 vyšší.**

H10-B Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí součet hodnot populace ve všech vašich čistých sektorech.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 flotilou bitevních stanic.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Ztrácíte 2 body vlivu za každý žeton zhouby na své desce rodu. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

⊕ **Vaše úroveň produkce potravin je o 1 vyšší.**



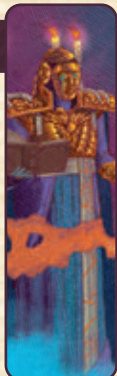
SHIVEUS

H7-A Získáte 1 bod vlivu za každé 2 své čisté populace ve svých sektorech (tj. vydělte počet vašich čistých populací dvěma a zaokrouhlete dolů).

Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

H7-B Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.





CORTOZAAR

H4-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

⊕ Vaše úroveň produkce energie je o 1 vyšší.

H4-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.



MARQUALOS

H13-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

⊕ Vaše úroveň produkce materiálu je o 1 vyšší.

H13-A2 *Agenda navíc v případě výběru karty původu A.*

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj žeton odměny.

Získáte 1 bod vlivu za každou svou flotilu v čistých sektorech.

H13-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ Vaše úroveň produkce potravin je o 1 vyšší.

H13-B2 *Agenda navíc v případě výběru karty původu B.*

Získáte 1 bod vlivu za každý kus toho zdroje, od něhož máte v zásobách nejméně. Pokud máte v zásobách více druhů zdrojů se stejným nejmenším počtem kusů, získáte vliv pouze za jeden z nich.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj žeton obchodu.



ZENOR

H5-A Získáte 1 bod vlivu za každou svou základní technologii.

Získáte 3 body vlivu za každou svou vylepšenou technologii.

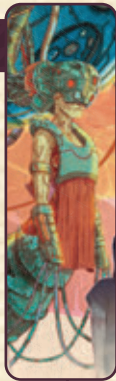
Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

H5-B Získáte 2 body vlivu za každou svou základní technologii.

Získáte 4 body vlivu za každou svou vylepšenou technologii.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ Vaše úroveň produkce potravin je o 1 vyšší.



NERVO

H9-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor, ve kterém nejsou žádná prázdná pole pro cechy.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 zařízeními.

V závislosti na pozici ukazatele na svých čistých civilizačních stupnicích získáte za každou následující vliv: 2 body za 1. úroveň, 4 body za 2. úroveň, 6 bodů za 3. úroveň a 8 bodů za 4. úroveň.

H9-B Získáte 3 body vlivu za každý druh zdroje, jehož máte v zásobách alespoň 8 kusů.

Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 cechy, kde jsou alespoň 3 z nich různých druhů.



YARVEK

H8-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech techniků.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj žeton obnovy.

Získáte 1 bod vlivu za každé 2 své žetony odměn.

H8-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 2 flotilami.

Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací alespoň 4.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj žeton obnovy.

Získáte 1 bod vlivu za každé 2 své žetony odměn.





BELITAN

H2-A Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

⊕ Vaše úroveň produkce energie je o 1 vyšší.

H2-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.

Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ Vaše úrovně produkce potravin a kreditů jsou o 1 vyšší.



NOVARIS

H14-A Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 2 flotilami.

Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí.

Ztrácíte 2 body vlivu za každý žeton zhouby na své desce rodu. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

H14-B Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací alespoň 4.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech farmářů, techniků a těžařů.

Ztrácíte 1 bod vlivu za každý žeton zhouby na své desce rodu. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.



FENRAX

H11-A Získáte 2 body vlivu za každý kus toho zdroje, od něhož máte v zásobách nejméně. Pokud máte v zásobách více druhů zdrojů se stejným nejmenším počtem kusů, získáte vliv pouze za jeden z nich.

Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 flotilou letadlových lodí.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech.

⊕ Vaše úroveň produkce kreditů je o 1 vyšší.

H11-B Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí a/nebo hvězdnou základnou.

Získáte 1 bod vlivu za každé 3 flotily ve svých čistých sektorech (mohou být v jednom i více sektorech).



THEGWYN

H6-A Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor.

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý cech farmářů.

H6-B Získáte 3 body vlivu za každý druh zdroje, jehož máte v zásobách alespoň 8 kusů.

V závislosti na pozici ukazatele na své čisté stupnici státnictví získáte následující vliv: 3 body za 1. úroveň, 6 bodů za 2. úroveň, 9 bodů za 3. úroveň a 12 bodů za 4. úroveň.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý cech vědců.

⊕ Vaše úrovně produkce energie a materiálu jsou o 1 vyšší.



Schopnosti rodů



ASTORAN

Na začátku každé fáze vyhodnocení (před jejím prvním krokem) můžete aktivovat až 2 **flotily**.

Údržba, kterou musíte uhradit během každé fáze vyhodnocení, je pro vás vždy o 2 vyšší. Tento *negativní* efekt **nelze** žádným způsobem **zrušit**.



FENRAX

Na začátku každé fáze vyhodnocení (před jejím prvním krokem) můžete vyhodnotit následující úkoly:

Získáte 2 **kredity** za každý svůj čistý sektor s **populací** 1 nebo 2.

Získáte 1 **kredit** za každý svůj čistý sektor s **populací** 3.

Získáte 1 **vědu** za každý svůj čistý sektor s **populací** 4.

Získáte 2 **vědy** za každý svůj čistý sektor s **populací** 5 nebo 6.



KRADMOR

Když odstraníte zhoubu ze své desky rodu (z pozic pro agendu nebo ukazatele na civilizační stupnici, ale nikoli z karty technologie *Dekontaminační komory*), získáte 2 **energie**.

Když odstraníte zhoubu ze sektoru, získáte 2 **vědy**.



MARQUALOS

Po zvolení karty původu (A nebo B) si vezměte dodatečnou kartu agendy pro rod Marqualos. Otočte ji nahoru stranou označenou písmenem odpovídajícím vybrané kartě původu a položte ji na pozici pro karty nejvíce vlevo, jež není určena pro počáteční agendu. Pro všechny herní účely se považuje za standardně zahranou kartu agendy, ale nepatří k *žádnému* ze čtyř běžných druhů agend.



NERVO

Kdykoli s výjimkou hrazení údržby můžete použít při placení **materiál** místo **potravín** nebo **energie** (navíc k běžné náhradě těchto zdrojů **kredity**).



NOVARIS

Když přidáte zhoubu, produkuje 1 libovolný zdroj.

Poznámka: Úspěšný vpád do zkaženého sektoru nemá za následek „přidání zhouby“. Tuto schopnost můžete využít i tehdy, jestliže přidáváte zhoubu na svou kartu technologie *Dekontaminační komory*.



SHIVEUS

Pokud Zplozenec provádí nájezd do vašeho sektoru, umístíte o 1 **flotilu** navíc. Tento *negativní* efekt **nelze** žádným způsobem **zrušit**.

Jestliže se tomuto nájezdu úspěšně ubráníte, získáte 2 **body vlivu**.



THEGWYN

Když nasazujete 1 **flotilu** za každou svou loděnici, můžete rovněž nasadit 1 **flotilu** za každý svůj **cech farmářů**. Pokud disponujete technologií *Orbitální doky* a máte v některém sektoru cechy farmářů a žádnou loděnici, můžete sem nasadit 1 **flotilu** navíc (jako kdyby zde loděnice byla). V jiných případech (např. při vyhodnocování agend nebo u *Střel pro hluboký vesmír*) se vaše cechy farmářů za loděnice nepovažují.



YARVEK

Během svého tahu můžete kdykoli a kolikrát chcete odhodit žeton **odměny** ze své desky rodu a získat za to 1 **kredit** nebo 1 **vědu**.

Během svého tahu v kroku výběru nebo kroku akcí můžete odhodit žeton **obnovy** ze své desky rodu a za to vyhodnotit všechny tři akce ze své zvolené karty priority. Na rozdíl od žetonu **obchodu** je možné získat a odhodit žeton **obnovy** během první či druhé akce a zpřístupnit tak třetí akci. Ve stejném tahu nelze otočit žeton **obchodu** a zároveň v rámci této rodové schopnosti odhodit žeton **obnovy**.



ZENOR

Pokud dosáhnete nadprodukce **vědy**, získáte navíc k obvyklým 3 **bodům vlivu** ještě tolik **kreditů**, kolik **vědy** vám propadlo.

Jestliže dosáhnete nadprodukce **kreditů**, nezískáte obvyklé 3 **body vlivu**. Když dosáhnete nadprodukce kreditů a máte k dispozici vylepšenou technologii *Obchodní uzel*, nezískáte vedle obvyklých 3 **bodů vlivu** ani žeton obchodu, který poskytuje tato technologie.

Karty Padlých rodů



ASTORAN

Obranná pásma: 2

Populace: 2

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, postavte v něm zařízení.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Bitevní stanice

Střely pro hluboký vesmír

Tento Padlý rod má přes ilustraci symbol prasklého skla.



FENRAX

Obranná pásma: 2

Populace: 2

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, umístíte do něj žeton obnovy ze společné zásoby a ihned ho vyhodnoíte.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Letadlové lodě

Ústřední dohled



BELITAN

Obranná pásma: 2

Populace: 2

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, založte v něm cech bankéřů.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Těžení dat

Zaměřování



KRADMOR

Obranná pásma: 2

Populace: 1

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, odstraňte zhoubu a/nebo vylepšete žeton slávy.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Čistič

Záchranářský radar



CORTOZAAR

Obranná pásma: 2

Populace: 3

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, nasadte do něj 1 flotilu.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Hvězdné základny

Torpéda



MARQUALOS

Obranná pásma: 2

Populace: 1

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, získáte 2 potraviny a 2 kredity.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Obchodní uzel

Autonomní drony



DUNLORK

Obranná pásma: 2

Populace: 3

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, založte v něm cech techniků.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Energetické články

Orbitální doky

Tento Padlý rod má přes ilustraci symbol prasklého skla.



NERVO

Obranná pásma: 2

Populace: 3

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, založte v něm cech těžařů.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Archy

Robotika





NOVARIS

Obranná pásma: 2

Populace: 3

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, nasadíte do něj 1 flotilu.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Kybernetika

Bojové replikátory



VALNIS

Obranná pásma: 2

Populace: 2

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, umístíte do něj žeton obnovy ze společné zásoby a ihned ho vyhodnoíte.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Únikové moduly

Štíty



SHIVEUS

Obranná pásma: 2

Populace: 1

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, odstraňte zhoubu a/nebo v tomto sektoru založte cech vědců.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Bitevní lodě

Dekontaminační komory

Tento Padlý rod má přes ilustraci symbol prasklého skla.



YARVEK

Obranná pásma: 2

Populace: 2

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, získáte žeton odměny a/nebo v něm postavte loděnici.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Hyperpohon

Taktické transporty

Tento Padlý rod má přes ilustraci symbol prasklého skla.



THEGWYN

Obranná pásma: 2

Populace: 3

Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, můžete zaplatit 1 materiál a založit v něm cech farmářů.

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Neurální matrix

Terraformace



ZENOR

Obranná pásma: 2

Populace: 2

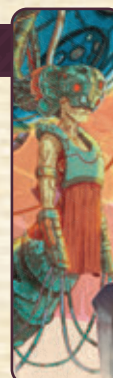
Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, můžete zaplatit 1 vědu a postoupit na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte).

ZÍSKÁTE JEDNU ZE ZÁKLADNÍCH TECHNOLOGIÍ:

Klonování

Křižníky

Tento Padlý rod má přes ilustraci symbol prasklého skla.



Karty technologií

Karty technologií mají uprostřed uveden trvalý a ve spodní části okamžitý efekt.

Všechny technologie mají základní a vylepšenou verzi. Část efektu vylepšené verze je často zcela stejná jako u základní verze. V takovém případě je jeho vysvětlení obsaženo v popisu základní technologie a u vylepšené karty se již neopakuje.

ARCHY

Rod *Nervo*

ZÁKLADNÍ – #18

TRVALÝ EFEKT

Ve svém domovském sektoru můžete založit až 2 libovolné cechy mimo pole pro cechy. Z hlediska všech herních mechanismů (s výjimkou údržby) se považují za cechy nacházející se ve vašem domovském sektoru. Abyste mohli využít tento efekt, nemusíte mít všechna pole pro cechy obsazená. Jestliže ve chvíli, kdy získáte tuto technologii, je obsazeno pole pro cech, jež přidává bod údržby, můžete své cechy ihned přeskládat, abyste ho uprázdнили. Pokud máte ve svém domovském sektoru cechy umístěné mimo pole pro cechy, nemají na ně vliv herní efekty vztahující se k „polím pro cechy“. Stejně tak se dosud nevyužitá možnost přidat další cechy navíc nepovažuje za „volná pole pro cechy“.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo založte cech.

VYLEPŠENÁ – #18+

TRVALÝ EFEKT

Ve svém domovském sektoru můžete založit až 4 libovolné cechy mimo pole pro cechy. Když hrajete prioritu *Posily*, můžete zvětšit populaci ve svém (čistém) domovském sektoru.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru a/nebo založte cech.

AUTONOMNÍ DRONY

Rod *Marqualos*

ZÁKLADNÍ – #25

TRVALÝ EFEKT

Když provedete vpád do sektoru, můžete vrátit žeton obchodu na desku galaxie a získat 1 absorpci příletového poškození a 1 absorpci salvového poškození. Když vyhodnocujete nájezd ve fázi vyhodnocení jakéhokoli cyklu, můžete vrátit žeton obchodu na desku galaxie, a tak se mu úspěšně ubránit. Zároveň se spustí efekty vyvolané úspěšnou obranou před nájezdem.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte žeton obchodu a/nebo nasadíte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #25+

TRVALÝ EFEKT

Když provedete vpád do sektoru, můžete vrátit žeton obchodu na desku galaxie a získat 1 absorpci příletového poškození a 2 absorpce salvového poškození. Obrana před všemi nájezdy na vaše sektory, k nimž dochází ve fázi vyhodnocení jakéhokoli cyklu, se považuje automaticky za úspěšnou.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte žeton obchodu.

LETADLOVÉ LODĚ

Rod *Fenrax*

ZÁKLADNÍ – #21

TRVALÝ EFEKT*

V rámci nasazování flotil můžete nasazovat rovněž flotily letadlových lodí do jejich vlastních flotilových svazů, pokud za každou flotilu zaplatíte 1 potraviny.

Pro účely nasazování flotil se každá vaše flotila letadlových lodí považuje za loděnici (s výjimkou právě nasazených). Efekt technologie *Orbitální doky* vstupuje v platnost, jestliže máte v některém sektoru flotily letadlových lodí, ale žádné loděnice.

V každém flotilovém svazu smíte mít pouze 1 flotilu letadlových lodí.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte 1 flotilu a/nebo zaplaťte 1 potraviny a nasadte 1 flotilu letadlových lodí ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #21+

TRVALÝ EFEKT

V každém flotilovém svazu smíte mít až 3 flotily letadlových lodí.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte 1 flotilu a/nebo zaplaťte 1 potraviny a nasadte 1 flotilu letadlových lodí.

ÚSTŘEDNÍ DOHLED

Rod *Fenrax*

ZÁKLADNÍ – #22

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Politika*, můžete zmenšit čistou populaci v nedomovském sektoru a získat agendu a/nebo vylepšit žeton slávy.

OKAMŽITÝ EFEKT

Vylepšete žeton slávy.

VYLEPŠENÁ – #22+

TRVALÝ EFEKT

Můžete mít ve hře jednu další (tj. pátou) agendu navíc. Položte ji vedle své desky rodu, protože se na ní nenachází pátá pozice pro agendy. Tato agenda se pro všechny herní účely považuje za agendu na desce rodu, ale nelze nad ni umístit žeton zhouby. Poznámka: Jestliže máte ve hře pět agend, musí být každá jiného druhu (počáteční agenda nepatří k žádnému ze čtyř běžných druhů).

OKAMŽITÝ EFEKT

Zaplaťte 2 energie a získáte agendu.

* Přesný popis bojových schopností tohoto druhu lodě naleznete v Pravidlech na str. 35–37.

KLONOVÁNÍ

Rod Zenor



ZÁKLADNÍ – #10

TRVALÝ EFEKT

Když zvětšujete čistou populaci, můžete získat 1 kredit, nebo aktivovat 1 flotilu.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 1 kredit, nebo aktivujete 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #10+

TRVALÝ EFEKT

Pokud na jakékoli civilizační stupnici dosáhnete 3. nebo 4. úrovně, ignorujte požadavek na deaktivaci uvedeného počtu flotil.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postupte na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte). Jakmile posunete příslušný ukazatel, postupte na aktuálně nejméně rozvinuté civilizační stupnici ještě jednou.

BOJOVÉ REPLIKÁTORY

Rod Novaris



ZÁKLADNÍ – #27

TRVALÝ EFEKT

Když úspěšně vpadnete do sektoru, získáte žeton odměny. Z napadeného sektoru nemusíte odstraňovat žádná zařízení.

Jestliže však odstraníte ze sektoru Padlého rodu jeho kartu s uvedeným počtem obranných pásem, neumístujte do daného sektoru tato obranná pásma ve formě žetonů.

V napadeném sektoru můžete ponechat hvězdné základny i v případě, že sami nedisponujete stejnojmennou technologií.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #27+

TRVALÝ EFEKT

Když jako útočník v boji zvítězíte nebo dosáhnete nerozhodného výsledku, můžete do napadeného sektoru nasadit 1 flotilu. Jestliže tak učiníte v případě nerozhodného výsledku, v daném boji zvítězíte.

OKAMŽITÝ EFEKT

Žádný.

KYBERNETIKA

Rod Novaris



ZÁKLADNÍ – #28

TRVALÝ EFEKT

Když založíte cech, můžete získat 2 zdroje odpovídajícího druhu (potraviny za cech farmářů, energii za cech techniků, materiál za cech těžařů, kredity za cech bankéřů a vědu za cech vědců).

OKAMŽITÝ EFEKT

Založte cech.

VYLEPŠENÁ – #28+

TRVALÝ EFEKT

Když zvětšujete čistou populaci, můžete získat 2 zdroje odpovídajícího typu za každý cech ve stejném sektoru. Jestliže zde máte cech téhož druhu vícekrát, získáte 2 zdroje za každý z nich.

OKAMŽITÝ EFEKT

Založte cech, nebo zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru.

TĚŽENÍ DAT

Rod Belitan



ZÁKLADNÍ – #4

TRVALÝ EFEKT

Každý váš cech bankéřů zvyšuje vaši úroveň produkce vědy o 2 (bez ohledu na velikost populace v sektorech, kde se cechy bankéřů nachází).

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 kredity a 2 vědy.

VYLEPŠENÁ – #4+

TRVALÝ EFEKT

Ve fázi vyhodnocení můžete používat k uhrazení údržby kredity v poměru 1 kredit za 2 body údržby.

OKAMŽITÝ EFEKT

Založte cech a/nebo postavte zařízení a/nebo produktejte 1 libovolný zdroj.

DEKONTAMINAČNÍ KOMORY

Rod *Shiveus*



ZÁKLADNÍ – #14

TRVALÝ EFEKT

Když přidáváte nebo přesouváte zhoubu, můžete ji umístit na kartu *Dekontaminační komory* až do maxima 2 žetonů. Jestliže dostanete pokyn (na kartě galaktické události nebo v důsledku krizi), abyste přidali zhoubu přímo do svého sektoru, na pozici pro agendy nebo na ukazatel civilizační stupnice, nemůžete ji umístit do *Dekontaminačních komor*. Na začátku fáze vyhodnocení odsud můžete zhoubu odstranit. Zhoubu na této kartě se nepovažuje za zhoubu „na vaší desce rodu“ při určování počtu flotil *Zplozence* při nájezdu, vyhodnocování agend a při závěrečném bodování v kooperativních a sólových hrách.

OKAMŽITÝ EFEKT

Přesuňte zhoubu.

VYLEPŠENÁ – #14+

TRVALÝ EFEKT

Na této kartě můžete mít až 3 žetony zhoubu místo 2. Kdykoli odstraníte zhoubu odjinud, odstraňte ji i z *Dekontaminačních komor*.

OKAMŽITÝ EFEKT

Odstraňte zhoubu.

STŘELY PRO HLUBOKÝ VESMÍR

Rod *Astorian*



ZÁKLADNÍ – #19

TRVALÝ EFEKT

Když provedete vpád do sektoru a máte v některém sektoru sousedícím s napadeným alespoň 1 loděnicí nebo hvězdnou základnu, můžete zaplatit 1 energii a způsobit 1 příletové poškození navíc.

Když hrajete prioritu *Prosperita*, můžete zaplatit 1 materiál a postavit loděnici.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 energie a/nebo postavte loděnici.

VYLEPŠENÁ – #19+

TRVALÝ EFEKT

V boji (jako útočník i obránce) způsobíte za každý svůj sektor sousedící s napadeným, v němž máte alespoň 1 loděnici nebo hvězdnou základnu, 1 příletové poškození, ale celkový počet takto způsobených poškození může být nanejvýš 2.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte loděnici, nebo proveďte přeskupení.

KŘIŽNÍKY

Rod *Zenor*



ZÁKLADNÍ – #9

TRVALÝ EFEKT*

V rámci nasazování flotil můžete nasazovat rovněž flotily křižníků do jejich vlastních flotilových svazů. Můžete využívat pouze schopnosti uvedené v horní části bojové destičky křižníků.

OKAMŽITÝ EFEKT

Nasaďte 1 flotilu křižníků do svého domovského sektoru.

VYLEPŠENÁ – #9+

TRVALÝ EFEKT

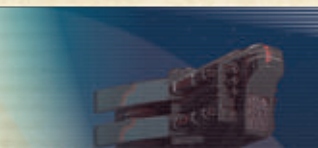
Můžete využívat všechny schopnosti uvedené na bojové destičce křižníků.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte 1 flotilu.

BITEVNÍ LODĚ

Rod *Shiveus*



ZÁKLADNÍ – #13

TRVALÝ EFEKT*

V rámci nasazování flotil můžete nasazovat rovněž flotily bitevních lodí do jejich vlastních flotilových svazů, pokud za každou zaplatíte 1 materiál.

V každém flotilovém svazu smíte mít pouze 1 flotilu bitevních lodí.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zaplatte 1 materiál a nasaďte 1 flotilu bitevních lodí ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #13+

TRVALÝ EFEKT

V každém flotilovém svazu smíte mít až 3 flotily bitevních lodí.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte 1 flotilu a/nebo zaplatte 1 materiál a nasaďte 1 flotilu bitevních lodí.

* Přesný popis bojových schopností tohoto druhu lodě naleznete v Pravidlech na str. 35–37.

ENERGETICKÉ ČLÁNKY

Rod *Dunlork*



ZÁKLADNÍ – #6

TRVALÝ EFEKT

Pokud jako obránce způsobíte alespoň 1 příletové poškození, způsobíte 1 příletové poškození navíc.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zaplaťte 2 energie a aktivujte až 2 flotily, nebo zaplaťte 5 energií a aktivujte 3 flotily.

VYLEPŠENÁ – #6+

TRVALÝ EFEKT

Ve fázi vyhodnocení ignorujte údržbu vycházející ze sektorů. Údržbu vycházející z agend hradíte běžným způsobem.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte až 2 obranná pásma (ve stejném nebo různých sektorech), nebo proveďte přeskupení.

HYPERPOHON

Rod *Yarvek*



ZÁKLADNÍ – #15

TRVALÝ EFEKT

Než provedete vpád do sektoru, můžete provést přeskupení. Když hrajete prioritu *Dobývání*, můžete produkovat energii.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 3 žetony odměn.

VYLEPŠENÁ – #15+

TRVALÝ EFEKT

Když provádíte vpád do sektoru, smíte ignorovat bouře Prázdnoty nebo provést vpád do vzdálenosti 2 (do sektoru sousedícího se sousedním sektorem). Při využití tohoto efektu se můžete přesunout přes jakýkoli sektor bez ohledu na to, kdo ho ovládá.

OKAMŽITÝ EFEKT

Založte cech techniků.

ÚNIKOVÉ MODULY

Rod *Valnis*



ZÁKLADNÍ – #2

TRVALÝ EFEKT

Jednou za boj smíte 1 flotilu, kterou musíte stáhnout, přesunout do svého domovského sektoru. Druh flotily se při přesunu nemění. Můžete vlastnit o 1 žeton obchodu více (umístěte ho na tuto kartu). Tento žeton obchodu můžete později přesunout na kartu agendy, použít k získání třetí akce z karty priority nebo ho použít na zaplacení ceny některého efektu.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte žeton obchodu a/nebo aktivujte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #2+

TRVALÝ EFEKT

Pokaždé když máte v souboji stáhnout flotilu, můžete ji přesunout do svého domovského sektoru. Druh flotily se při přesunu nemění.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte žeton obchodu a/nebo aktivujte 1 flotilu.

NEURÁLNÍ MATRIX

Rod *Thegwyn*



ZÁKLADNÍ – #12

TRVALÝ EFEKT

Před každou svou produkcí kreditů získáte 2 další kredity.

OKAMŽITÝ EFEKT

Založte cech bankéřů.

VYLEPŠENÁ – #12+

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Produkce*, můžete produkovat kredity.

Když hrajete prioritu *Inovace*, získáte 1 bod vlivu za každý svůj cech bankéřů v čistých sektorech.

OKAMŽITÝ EFEKT

Produkovajte kredity.

ORBITÁLNÍ DOKY

Rod *Dunlork*

ZÁKLADNÍ – #5

TRVALÝ EFEKT

Pro účely nasazování flotil se každý váš sektor s alespoň 1 loděnicí počítá, jako by obsahoval 1 loděnici navíc. Letadlové lodě, hvězdné základny (jestliže disponujete stejnojmennou technologií) a cechy farmářů rodu *Thegwyn* se v tomto případě považují za loděnice. Poznámka: Tento efekt se uplatní pouze tehdy, když nasazujete flotily v závislosti na počtu loděnic.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte loděnici a/nebo aktivujte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #5+

TRVALÝ EFEKT

Každá vaše loděnice zvyšuje vaši úroveň produkce kreditů o 2 (bez ohledu na velikost populace v sektorech, kde se loděnice nachází).

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte až 2 flotily a/nebo nasadte 1 flotilu za každou svou loděnici do jejich sektorů.

ČISTIČ

Rod *Kradmor*

ZÁKLADNÍ – #24

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Pokušení*, můžete zaplatit 1 vědu a odstranit zhoubu.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zaplatte 1 vědu a odstraňte zhoubu.

VYLEPŠENÁ – #24+

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Pokušení*, můžete až dvakrát zaplatit 1 vědu a odstranit zhoubu.

Pokud máte nasadit flotilu, můžete místo toho odstranit zhoubu ze sektoru, kam byste flotilu nasazovali. Toto můžete provést u každé flotily, kterou máte možnost nasadit. Může se jednat i o zhoubu přidanou při zahrání priority *Pokušení*.

OKAMŽITÝ EFEKT

Odstraňte zhoubu a/nebo nasadte 1 flotilu.

ROBOTIKA

Rod *Nervo*

ZÁKLADNÍ – #17

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Vývoj*, můžete zdvojnásobit cenu a efekt jedné akce této karty. Nejprve zaplatte dvojnásobek plné ceny a poté postupujte, jako by dané pole akce mělo okamžitý efekt vytištěný dvakrát. Respektujte při tom dělící čáru (zelenou nebo červenou).

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 materiály.

VYLEPŠENÁ – #17+

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete preferovanou prioritu, můžete zdvojnásobit cenu a efekt jedné akce této karty. Jestliže je vaší preferovanou prioritou *Vývoj*, nemůžete cenu akce ztrojnásobit, resp. zčtyřnásobit, abyste ztrojnásobili, resp. zčtyřnásobili její efekt.

OKAMŽITÝ EFEKT

Žádný.

ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

Rod *Kradmor*

ZÁKLADNÍ – #23

TRVALÝ EFEKT

Když provádíte vpád do Zplozencova sektoru, můžete do něj před začátkem boje umístit žeton obnovy.

OKAMŽITÝ EFEKT

Aktivujte nebo nasadte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #23+

TRVALÝ EFEKT

Když provádíte vpád do zkaženého nebo Zplozencova sektoru, můžete do něj před začátkem boje umístit žeton obnovy.

Po úspěšném vpádu do zkaženého sektoru z něj můžete odstranit zhoubu.

OKAMŽITÝ EFEKT

Žádný.

BITEVNÍ STANICE

Rod Astoran

ZÁKLADNÍ – #20

TRVALÝ EFEKT*

V rámci nasazování flotil můžete nasazovat rovněž flotily bitevních stanic do jejich vlastních flotilových svazů. Pokud máte postavit zařízení, smíte místo postavení zařízení nasadit do stejného sektoru 1 flotilu bitevních stanic. V takovém případě ji však musíte nasadit do takového sektoru, kde jste schopni postavit zařízení.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte obranné pásmo a/nebo nasadte 1 flotilu bitevních stanic ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #20+

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte postavit zařízení, smíte zároveň nasadit do stejného sektoru i 1 flotilu bitevních stanic. Flotilu bitevních stanic můžete nasadit, i když se rozhodnete zařízení nestavět. V takovém případě ji však musíte nasadit do takového sektoru, kde jste schopni postavit zařízení.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte obranné pásmo a/nebo aktivujte 1 flotilu.

ŠTÍTY

Rod Valnis

ZÁKLADNÍ – #1

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte v boji alespoň 1 flotilu korvet, získáte 1 absorpci salvového poškození. Jestliže přijdete o všechny své flotily korvet již v kroku příletu, absorpci salvového poškození nezískáte.

OKAMŽITÝ EFEKT

Nasadte 1 flotilu korvet ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #1+

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte v boji alespoň 1 flotilu korvet, získáte 1 absorpci příletového poškození a 1 absorpci salvového poškození.

OKAMŽITÝ EFEKT

Žádný.

HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

Rod Cortozaar

ZÁKLADNÍ – #8

TRVALÝ EFEKT*

Pokud jste v boji obráncem, každá vaše hvězdná základna v napadeném sektoru způsobí 1 příletové poškození, jak je uvedeno na bojové destičce hvězdných základen. Můžete využívat hvězdné základny ve vámi ovládaných sektorech, i když nedisponujete stejnojmennou technologií. V takovém případě nemůžete využívat žádné efekty technologie, ale smíte hvězdné základny používat v boji podle pokynů na jejich bojové destičce. V každém svém sektoru smíte postavit až 1 hvězdnou základnu. Při nasazování flotil se hvězdné základny považují za loděnice. Jestliže postavíte hvězdnou základnu v čistém sektoru, zvětšíte jeho populaci. Efekt *Orbitálních doků* vstupuje v platnost, jestliže máte v některém sektoru hvězdné základny, ale nikoli loděnice.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte hvězdnou základnu.

VYLEPŠENÁ – #8+

TRVALÝ EFEKT*

V každém svém sektoru smíte postavit až 2 hvězdné základny. Jestliže už v jednom sektoru máte 2 hvězdné základny, nemůžete zde stavět další. Pokud postavíte hvězdnou základnu ve zkaženém sektoru, místo zvětšení populace odsud odstraňte zhoubu.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postavte hvězdnou základnu.

TAKTICKÉ TRANSPORTY

Rod Yarvek

ZÁKLADNÍ – #16

TRVALÝ EFEKT

Pokud hrajete prioritu *Prosperita*, můžete stáhnout 1 flotilu a zvětšit populaci ve stejném sektoru. Pokud hrajete prioritu *Dobývání*, můžete zmenšit populaci v nedomovském sektoru a aktivovat 1 flotilu a/nebo nasadit 1 flotilu do stejného sektoru.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru nebo nasadte 1 flotilu.

VYLEPŠENÁ – #16+

TRVALÝ EFEKT

Pokud hrajete preferovanou prioritu, můžete provést jednu ze dvou akcí popsanou v horní části karty technologie *Taktické transporty*. Jestliže je vaší preferovanou prioritou *Prosperita* nebo *Dobývání*, nemůžete provést obě akce či jednu akci dvakrát.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zvětšíte čistou populaci nebo nasadte až 2 flotily.

* Přesný popis bojových schopností Bitevních stanic a Hvězdných základen naleznete v Pravidlech na str. 35–37.

ZAMĚŘOVÁNÍ

Rod *Belitan*

ZÁKLADNÍ – #3

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte v boji alespoň 1 flotilu korvet, vaše iniciativa se zvyšuje o 5.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 energie a/nebo nasadíte 1 flotilu korvet ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #3+

TRVALÝ EFEKT

V boji vždy způsobujete poškození jako první. Pro tento efekt nemusíte mít v boji žádné korvety, ale pokud jako obránce disponujete pouze bitevními stanicemi, nemáte žádnou iniciativu, a proto nezpůsobíte žádné poškození.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte agendu Dominance a/nebo provedte přeskupení.



TORPÉDA

Rod *Cortzoaar*

ZÁKLADNÍ – #7

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobíte v prvním kroku salvy 1 poškození navíc. Jestliže o všechny své korvety přijdete v kroku přiletu, toto poškození navíc nezpůsobíte.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 materiály a/nebo nasadíte 1 flotilu korvet ve svém domovském sektoru.

VYLEPŠENÁ – #7+

TRVALÝ EFEKT

Pokud máte v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobíte v každém kroku salvy 1 poškození navíc. Jestliže o všechny své korvety přijdete, toto poškození navíc nezpůsobíte.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte žeton slávy s hodnotou 3 a/nebo za každou svou loděnici nasadíte do jejího sektoru 1 flotilu korvet.



TERRAFORMACE

Rod *Thegwyn*

ZÁKLADNÍ – #11

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Vývoj* nebo *Prosperita*, můžete zaplatit 1 materiál a zvětšit čistou populaci v některém svém sektoru.

OKAMŽITÝ EFEKT

Zvětšíte čistou populaci v některém svém sektoru nebo získáte 2 materiály.

VYLEPŠENÁ – #11+

TRVALÝ EFEKT

Když hrajete prioritu *Vývoj*, *Prosperita* nebo *Inovace*, můžete zvětšit čistou populaci v některém svém sektoru.

OKAMŽITÝ EFEKT

Postupte na stupnici ekonomiky.



OBCHODNÍ UZEL

Rod *Marqualos*

ZÁKLADNÍ – #26

TRVALÝ EFEKT

Když vrátíte žeton obchodu na desku galaxie, získáte obchodní bonus. Můžete si zvolit obchodní bonus vedle pole, na které vracíte žeton obchodu, nebo vedle jakéhokoli nižšího pole.

OKAMŽITÝ EFEKT

Získáte 2 potraviny a/nebo žeton obchodu.

VYLEPŠENÁ – #26+

TRVALÝ EFEKT

Když ve svém tahu dosáhnete poprvé nadprodukce, můžete získat buď další 3 body vlivu navíc, nebo žeton obchodu bez využití obchodního bonusu. Pokud dosáhnete nadprodukce ve fázi příprav nebo vyhodnocení v jakémkoli cyklu, můžete tento efekt využít, jako by šlo o samostatné tahu.

OKAMŽITÝ EFEKT

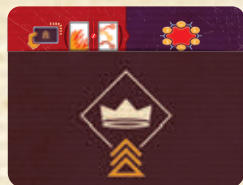
Získáte žeton obchodu nebo agendu.



Karty agend

AKCE AGEND

Každá karta agendy v balíčku Dominance, Bohatství, Moci a Podpory má na svém líci uvedenou stejnou akci, kterou můžete provést, jestliže ve svém tahu zahrajete tuto kartu společně s odpovídající kartou priority. Na rozdíl od akcí z karet priorit jsou tyto akce zdarma.



DOMINANCE

Lze ji hrát společně s prioritami *Pokušení* nebo *Inovace*.

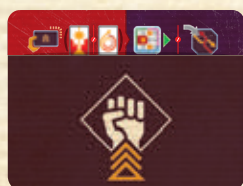
Provedte vpád do sektoru.



PODPORA

Lze ji hrát společně s prioritami *Dobývání* nebo *Posily*.

Aktivujte 1 flotilu a/nebo postavte zařízení.



MOC

Lze ji hrát společně s prioritami *Prosperita* nebo *Pokrok*.

Postupte na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte), nebo získáte žeton obchodu.



BOHATSTVÍ

Lze ji hrát společně s prioritami *Vývoj* nebo *Produkce*.

Založte cech a/nebo produkte 1 zdroj. Pokud si vyberete obojí, musíte produkovat takový zdroj, který odpovídá založenému cechu.

ÚKOLY AGEND



DOMINANCE

D1	VYŠŠÍ SPOLEČNOST	Získáte 5 bodů vlivu, pokud máte alespoň 1 čistý sektor s populací 6. V závislosti na pozici ukazatele na své čisté stupnici společnosti získáte následující vliv: 4 body za 1. úroveň, 8 bodů za 2. úroveň, 12 bodů za 3. úroveň a 16 bodů za 4. úroveň.
D2	OBCHODNÍ SYNDIKÁT	Získáte 5 bodů vlivu, pokud máte alespoň 4 čisté sektory s populací alespoň 3. V závislosti na pozici ukazatele na své čisté stupnici ekonomiky získáte následující vliv: 4 body za 1. úroveň, 8 bodů za 2. úroveň, 12 bodů za 3. úroveň a 16 bodů za 4. úroveň.
D3	FEDERÁLNÍ AUTORITA	Získáte 4 body vlivu, pokud máte alespoň 2 čisté sektory s populací alespoň 5. V závislosti na pozici ukazatele na své čisté stupnici státnictví získáte následující vliv: 4 body za 1. úroveň, 8 bodů za 2. úroveň, 12 bodů za 3. úroveň a 16 bodů za 4. úroveň.
D4	OBCHODNÍ NADVLÁDA	Získáte 5 bodů vlivu, pokud se ukazatel na vaší čisté stupnici státnictví nachází alespoň na 2. úrovni. Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí polovina celkového součtu všech vašich zásob potravin, energie a materiálu (zaokrouhлено dolů).
D5	UDRŽITELNÝ LUXUS	Získáte 5 bodů vlivu, pokud se ukazatel na vaší čisté stupnici společnosti nachází alespoň na 2. úrovni. Získáte 5 bodů za každý svůj sektor, z něhož vychází alespoň 2 body údržby.
D6	MODERNÍ BLAHOBYT	Získáte 5 bodů vlivu, pokud se ukazatel na vaší čisté stupnici ekonomiky nachází alespoň na 2. úrovni. Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací alespoň 4.
D7	OSVÍCENÝ NÁROD	Získáte 4 body vlivu, pokud se alespoň 1 ukazatel na některé vaší čisté civilizační stupnici nachází alespoň na 3. úrovni. Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací alespoň 3.
D8	MEZIPLANETÁRNÍ KOLONIZACE	Získáte 4 body vlivu, pokud vaše celková čistá populace činí alespoň 10. V závislosti na pozici ukazatele na svých čistých civilizačních stupnicích získáte za každou následující vliv: 2 body za 1. úroveň, 4 body za 2. úroveň a 6 bodů za 3. či 4. úroveň.



MOC

M1	TĚŽEBNÍ KONSORCIUM	Získáte 5 bodů vlivu, pokud je výnos vaší produkce materiálu alespoň 8. Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 2 flotilami.
M2	DOSTATEČNÉ ZDROJE ENERGIE	Získáte 5 bodů vlivu, pokud je výnos vaší produkce energie alespoň 8. Získáte 2 body vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech.
M3	INTENZIVNÍ VÁLČENÍ	Získáte 6 bodů vlivu, pokud máte alespoň 3 čisté loděnice a/nebo hvězdné základny. Získáte 7 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 flotilami.
M4	ÚSTŘEDNÍ MONETÁRNÍ SYSTÉM	Získáte 7 bodů vlivu, pokud je výnos vaší produkce kreditů alespoň 4. Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 loděnicí a/nebo hvězdnou základnou.
M5	BEZPEČNOSTNÍ POLITIKA	Získáte 5 bodů vlivu, pokud máte alespoň 3 čistá obranná pásma a/nebo hvězdné základny. Získáte 2 body vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech.
M6	PRŮMYSLOVÁ VÝŽIVA	Získáte 7 bodů vlivu, pokud je výnos vaší produkce potravin alespoň 8. Získáte 2 body vlivu za každou svou čistou loděnicí a/nebo hvězdnou základnu.
M7	ARCHIVOVÁNÍ VÝZKUMU	Získáte 7 bodů vlivu, pokud máte ve svých zásobách alespoň 8 zdrojů vědy. Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 zařízeními.
M8	VŠEOBECNÉ VZDĚLÁNÍ	Získáte 5 bodů vlivu, pokud je výnos vaší produkce vědy alespoň 8. Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 obranným pásmem a/nebo hvězdnou základnou.



PODPORA

P1	SPÁSNÝ PROJEKT	Získáte 7 bodů vlivu, pokud jsou všechny vaše sektory čisté. Získáte 4 body vlivu za každý svůj sektor, kde nejsou žádná volná pole pro cechy.
P2	PRŮMYSLOVÝ KONGLOMERÁT	Získáte 6 bodů vlivu, pokud vaše údržba činí alespoň 10. Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 cechy, kde jsou alespoň 3 z nich různých druhů.
P3	ZEMĚDĚLSKÁ UNIE	Získáte 7 bodů vlivu, pokud máte alespoň 3 čisté cechy farmářů. Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 cechem vědců.
P4	ÚŘAD PRO KONTROLU HAZARDU	Získáte 7 bodů vlivu, pokud je alespoň 1 vaše pozice pro agendy zkažená. Získáte 4 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 cechy.
P5	TĚŽKÝ PRŮMYSL	Získáte 6 bodů vlivu, pokud máte současně alespoň 2 čisté cechy techniků a alespoň 2 čisté cechy těžařů. Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 cechem bankéřů.



PODPORA

P6	EXPLOATACE ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ	Získáte 7 bodů vlivu, pokud je alespoň 1 vaše civilizační stupnice zkažená. Získáte 5 bodů vlivu za každé 2 cechy těžařů ve svých čistých sektorech. Tyto cechy mohou být ve stejném i různých sektorech.
P7	PROJEKT TĚŽEBNÍCH VRTŮ	Získáte 6 bodů vlivu, pokud máte na své desce rodu a ve svých sektorech dohromady nanejvýš 1 žeton zhoubu. Zhoubu na kartě technologie <i>Dekontaminační komory</i> se nepočítá. Získáte 5 bodů vlivu za každé 2 cechy farmářů ve svých čistých sektorech. Tyto cechy mohou být ve stejném i různých sektorech.
P8	OPTIMALIZOVANÉ ZDROJE ENERGIE	Získáte 5 bodů vlivu, pokud vaše údržba činí nanejvýš 6. Získáte 5 bodů vlivu za každé 2 cechy techniků ve svých čistých sektorech. Tyto cechy mohou být ve stejném i různých sektorech.



BOHATSTVÍ

B1	ROZŠÍŘENÁ ARMÁDA	Získáte 4 body vlivu, pokud máte ve svých čistých sektorech dohromady alespoň 2 různé druhy flotil. Tyto flotily se mohou nacházet ve stejném i různých sektorech. Získáte 2 body vlivu za každý svůj žeton obnovy.
B2	KVANTOVÝ SKOK	Získáte 4 body vlivu, pokud máte alespoň 2 vylepšené technologie. Získáte 3 body vlivu za každé 2 své žetony odměn.
B3	TECHNOLOGICKÁ SINGULARITA	Získáte 4 body vlivu, pokud máte dohromady alespoň 4 základní nebo vylepšené technologie. Získáte 5 bodů vlivu za každé 2 své čisté sektory.
B4	OBCHODNÍ MONOPOL	Získáte 3 body vlivu, pokud máte alespoň 2 žetony obchodu. Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor, který nezvyšuje vaši údržbu.
B5	SPÁSNÉ NAŘÍZENÍ	Získáte 4 body vlivu, pokud máte alespoň 2 žetony obnovy. Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.
B6	SVÉPOMOCNÁ KAMPAŇ	Získáte 4 body vlivu, pokud máte alespoň 3 žetony slávy (libovolné hodnoty). Získáte 4 body vlivu za každé 3 kredity ve svých zásobách.
B7	KRVÁČEJÍCÍ OSTŘÍ	Získáte 6 bodů vlivu, pokud máte alespoň 1 žeton slávy s hodnotou 5. Získáte 4 body vlivu za každou svou vylepšenou technologii.
B8	INTELEKTUÁLNÍ PŘEVAHA	Získáte 4 body vlivu, pokud máte alespoň 4 čisté sektory. Získáte 2 body vlivu za každou svou základní technologii a 3 body vlivu za každou svou vylepšenou technologii.

Karty galaktických událostí

UDÁLOSTI 1. CYKLU

A ÚSVIT TECHNOLOGIE

4 KOLA

Každý hráč musí umístit 1 obranné pásmo a cech vědců do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Zaplatit 1 vědu a získat základní technologii.
- Získat 3 kredity.

ÚKOLY

Pokud máte dohromady alespoň 2 čisté cechy vědců, aktivujte 1 flotilu a/nebo získáte 2 žetony odměn.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 3 základní a vylepšené technologie, produkuje 1 libovolný zdroj a/nebo získáte 1 kredit.

B NEODVRATNÝ OSUD

5 KOL

Každý hráč musí umístit žeton obnovy a 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Dominance.

A Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Aktivovat 1 flotilu.
- Nasadit 1 flotilu ve svém domovském sektoru.

ÚKOLY

Pokud máte ve hře čistou nepočáteční agendu, postavte zařízení.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 5 čistých cechů, získáte agendu.

C POZŮSTATKY DOMINEA

5 KOL

Každý hráč musí umístit žeton odměny do Zplozencova sektoru s nejmenší populací, který sousedí s některým jeho sektorem, a poté žeton obnovy a 1 obranné pásmo do Zplozencova sektoru s největší populací, který sousedí s některým jeho sektorem. Pokud s hráčovými sektory sousedí pouze jeden sektor Zplozence, musí všechny žetony (odměny, obnovy, obranného pásma) umístit sem.

A Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Založit cech.
- Postavit zařízení.

ÚKOLY

Pokud máte ve všech svých sektorech (čistých i zkažených) dohromady alespoň 6 flotil, odstraňte zhoubu a/nebo přesuňte zhoubu.

NEBO

Pokud je ukazatel alespoň na 1 vaší čisté civilizační stupnici alespoň na 1. úrovni, získáte 2 kredity nebo žeton obchodu.

D MY KLADEME ODPOR

4 KOLA

Každý hráč musí umístit 1 flotilu Zplozence a žeton slávy s hodnotou 1 do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Aktivovat 1 flotilu.
- Zvětšit čistou populaci v některém svém sektoru.
- Založit cech bankéřů.

ÚKOLY

Pokud máte celkovou velikost své čisté populace alespoň 10, založte cech a/nebo postavte zařízení.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 3 čisté cechy bankéřů, postupte na 1 civilizační stupnici.

E ZNOVUZROZENÍ CIVILIZACE

4 KOLA

Každý hráč musí umístit cech bankéřů a 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Každý hráč může postoupit na 1 civilizační stupnici.

ÚKOLY

Pokud máte alespoň 3 čisté sektory a v každém alespoň 1 cech bankéřů, získáte základní nebo vylepšenou technologii.

NEBO

Pokud máte ve všech svých sektorech dohromady nanejvýš 2 volná pole pro cechy, produkuje až 2 libovolné různé zdroje. Máte-li k dispozici technologii *Archy*, zohledňují se při plnění tohoto úkolu pouze pole pro cechy vyobrazená na hexu daného sektoru.

F ČAS ZÚČTOVÁNÍ

5 KOL

Každý hráč si musí vybrat jednu z následujících možností:

- Umístit 1 cech a 1 flotilu Zplozence do Zplozencova sektoru s nejmenší populací, který sousedí s některým jeho sektorem.
- Umístit žeton slávy s hodnotou 2 a 1 obranné pásmo do Zplozencova sektoru s největší populací, který sousedí s některým jeho sektorem.

A

Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Nasadit 1 flotilu ve svém domovském sektoru.
- Vylepšit žeton slávy.

ÚKOLY

Pokud z vašich sektorů vychází alespoň 3 body údržby, zvětšete čistou populaci.

NEBO

Pokud máte alespoň 3 žetony slávy, získáte 2 žetony odměn. Hodnota žetonů slávy nehraje roli.

G TVÁŘÍ V TVÁŘ ZLU

5 KOL

Každý hráč musí přidat zhoubu buď na pozici pro agendu, nebo na civilizační stupnici. Jestliže je zhouba přidána na civilizační stupnici, jejíž ukazatel se nenachází na krajním poli vpravo, musí hráč na této stupnici postoupit (výhoda na nově zakrytém poli se ignoruje, protože stupnice je zkažená).

A

TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 1. CYKLUS: Kdykoli odstraníte zhoubu, místo do společné zásoby ji umístíte do svého herního prostoru, kde zůstane do konce fáze vyhodnocení.

ÚKOLY

Získáte 2 potraviny a/nebo 1 bod vlivu za každý žeton zhouby ve svém herním prostoru získaný na základě pokynu pro celý cyklus na této kartě. Poté umístíte všechnu nashromážděnou zhoubu zpět do společné zásoby.

NEBO

Zvětšíte populaci až ve 3 svých různých čistých sektorech, pokud v nich máte alespoň 1 cech vědců.

H ROVNOU DO PEKLA

5 KOL

Každý hráč si musí vybrat jednu z následujících možností:

- Vzít si zhoubu a získat žeton slávy s hodnotou 1.
- Stáhnout 1 flotilu.

A

TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 1. CYKLUS: Kdykoli nasadíte alespoň 1 flotilu, musíte buď přidat zhoubu (jednou u každé zahrané priority), nebo za každou nasazenou flotilu zaplatit 1 materiál. V případě flotil bitevních lodí platíte tento materiál **navíc** k obvyklé ceně za nasazení.

ÚKOLY

Pokud nemáte na své desce rodu žádnou zhoubu, získáte žeton slávy s hodnotou 2 nebo vylepšíte žeton slávy.

NEBO

Pokud máte alespoň 2 čisté sektory s alespoň 2 flotilami v každém z nich, získáte základní nebo vylepšenou technologii.

I SLAVNÝ VZESTUP

5 KOL

Každý hráč musí umístit 1 žeton obnovy a 1 obranné pásmo 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A

Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Vylepšit žeton slávy a/nebo aktivovat 1 flotilu.
- Postoupit na 1 civilizační stupnici.

ÚKOLY

Pokud se alespoň 1 ukazatel na některé vaší čisté civilizační stupnici nachází alespoň na 1. úrovni, aktivujte 1 flotilu za každou svou čistou civilizační stupnici.

NEBO

Pokud máte alespoň 1 žeton slávy s hodnotou 4 nebo 5, odstraňte zhoubu z 1 svého sektoru.

S POZNEJ SVÉHO NEPŘÍTELE (KOOP/SÓLO)

5 KOL

Každý hráč musí umístit 1 flotilu Zplozence do Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A

Pokud chtějí hráči odstranit zvěstovatele ze sektoru a vrátit ho do společné zásoby, musí za to přidat dvakrát zhoubu. Tato přidání je možné rozdělit mezi více hráčů, kteří splňují příslušné podmínky. Takto získanou zhoubu mohou hráči rovněž umístit na svou kartu technologie *Dekontaminační komory*.

ÚKOLY

Pokud máte alespoň 4 sektory (čisté či zkažené), získáte žeton slávy s hodnotou 3.

NEBO

Pokud máte od některého zdroje ve svých zásobách alespoň 10 kusů, postupte na 1 civilizační stupnici.

V Z POPELA

(VÝUKOVÁ HRA)

3 KOLA

Každý hráč musí odhodit své karty priorit *Dobývání*, *Politika*, *Pokrok*, *Prosperita* a *Pokušení*. Priorita *Inovace* již měla být odhozena během obecné přípravy. Tyto karty nelze v daném cyklu hrát.

A

Každý hráč musí přesunout zhoubu ze své desky rodu do svého předsunutého sektoru (viz Průvodce hrou, str. 20).

ÚKOLY

Pokud máte ve svých (čistých i zkažených) sektorech dohromady alespoň 5 flotil, zvětšíte čistou populaci a/nebo získáte 1 kredit a 1 vědu.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 5 čistých cechů, nasadte 1 flotilu a/nebo získáte 2 potraviny.

UDÁLOSTI 2. CYKLU

A TEMNÝ VĚK

5 KOL

Každý hráč musí umístit žeton obnovy a 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A
Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Moc.

A
Každý hráč může zaplatit až 6 zdrojů vědy a získat stejné množství kreditů.

ÚKOLY

Pokud vaše údržba činí alespoň 8 a celou ji uhradíte, získáte agendu. Uhrazení údržby pomocí efektů technologií se počítá.

NEBO
Pokud máte dohromady alespoň 8 čistých zařízení, získáte 8 bodů vlivu.

B V MNOŽSTVÍ JE SÍLA

4 KOLA

Každý hráč musí umístit 1 flotilu Zplozence a cech bankéřů do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A
Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Podpora.

A
Každý hráč může aktivovat nebo nasadit až 2 flotily.

ÚKOLY

Pokud máte dohromady alespoň 5 čistých obranných pásem a/nebo hvězdných základen, získáte žeton obchodu.

NEBO
Pokud vaše údržba činí nanejvýš 4, získáte 4 body vlivu a/nebo odstraňte zhoubu.

C MOHUTNÉ ZBROJENÍ

5 KOL

Umístěte žeton odměny a žeton slávy s hodnotou 1 do každého Zplozencova sektoru, v němž se nachází alespoň 1 obranné pásmo.

A
Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Bohatství.

A
Každý hráč může zmenšit populaci v 1 svém nedomovském sektoru a ve stejném sektoru postavit zařízení a nasadit až 2 flotily.

ÚKOLY

Pokud máte alespoň 3 (čisté nebo zkažené) sektory a v každém z nich se nachází alespoň 2 cechy farmářů, techniků nebo těžařů (v libovolné kombinaci), vyberte si dvakrát z následujících možností (můžete i jednu možnost dvakrát):

- Odstranit zhoubu.
- Aktivovat 1 flotilu.

NEBO

Získáte 2 body vlivu za každé své čisté zařízení.

D VZESTUP LIDSTVA

5 KOL

Umístěte žeton obnovy, žeton odměny a 2 Zplozencovy flotily do každého sektoru Zplozence s populací alespoň 4.

A
Každý hráč musí přidat zhoubu na 1 svou civilizační stupnici, je-li to možné. Jestliže jsou všechny hráčovy civilizační stupnice již zkažené, musí být tato zhoubu přidána na pozici pro kartu agendy, do jeho sektoru nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

A
Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Získat 3 vědy.
- Postoupit na 1 civilizační stupnici.

ÚKOLY

Pokud je váš výnos produkce kreditů alespoň 3, produkuje potraviny, energii a materiál.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 5 základních a vylepšených technologií, získáte 10 bodů vlivu.

E ZMOBILIZUJTE CECHY

5 KOL

Každý hráč musí přidat zhoubu do 1 svého sektoru, je-li to možné. Jestliže jsou všechny hráčovy sektory již zkažené (nebo imunní vůči zkažení), musí být tato zhoubu přidána na jeho desku rodu nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

A
Každý hráč musí umístit žeton obnovy a 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A
Každý hráč, který má dohromady ve svých čistých sektorech alespoň 6 cechů, může získat žeton obchodu. Všichni ostatní mohou získat žeton odměny.

ÚKOLY

Pokud nemáte ve své odhazovací hromádce žádnou svou preferovanou kartu priority, postupte na 1 civilizační stupnici.

NEBO

Pokud máte na své desce rodu a ve svých sektorech dohromady nanejvýš 1 zhoubu, získáte 8 bodů vlivu. Zhoubu na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

F SEŽEHNUTÁ ZEMĚ

5 KOL

Každý hráč musí umístit 1 flotilu Zplozence do Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Každý hráč si musí vybrat dvakrát z následujících možností (může i jednu možnost dvakrát):

- Zničit cech ve svém nedomovském sektoru.
- Zničit zařízení ve svém nedomovském sektoru.

A **TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 2. CYKLUS:** Ve fázi vyhodnocení 2. cyklu přeskočte nájezd (v kompetitivní hře) nebo desku krize (v kooperativní/sólové hře).

ÚKOLY

Pokud máte alespoň 2 čisté sektory s populací alespoň 5, postupte na 1 civilizační stupnici.

NEBO

Získáte 5 bodů vlivu za každý druh zdroje, od něhož máte ve svých zásobách alespoň 8 kusů.

G ROZKLAD ZEVNITŘ

4 KOLA

Každý hráč musí zvětšit populaci v 1 svém čistém nedomovském sektoru, je-li to možné.

Poté musí do tohoto sektoru přidat zhoubu, je-li to možné (nelze ji umístit na kartu technologie *Dekontaminační komory*). Jestliže hráč není schopen zvětšit populaci, zhoubu nepřidává.

A **TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 2. CYKLUS:** Pokud máte nanejvýš 40 bodů vlivu, nelze provádět vpády do vašich sektorů, včetně nájezdů. Pokud v kooperativní/sólové hře zahrnuje aktuální krize ve vašem tahu jako postih nájezd, musí se její karta odhodit bez účinku, včetně dalších efektů spojených s vyhodnocením boje.

ÚKOLY

Pokud máte přesně 4 žetony slávy, získáte žeton odměny a/nebo základní technologii.

NEBO

Pokud máte celkovou velikost čisté populace alespoň 16, získáte 12 bodů vlivu.

H PŘIZPŮSOBIVÁ TEMNOTA

5 KOL

Každý hráč může produkovat 2 různé zdroje.

A **TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 2. CYKLUS:** Zplozenec Prázdnoty získá při každém nájezdu na hráče tolik absorpcí salvového poškození, kolik má daný hráč vylepšených technologií.

ÚKOLY

Pokud je vaše celková sláva alespoň 8, odstraňte zhoubu nebo získáte agendu.

NEBO

Získáte 3 body vlivu za každou flotilu v aktivní zóně na své desce rodu.

I TRIUMF NADE VŠEMI

4 KOLA

Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Získat základní technologii.
- Aktivovat 1 flotilu a/nebo získat žeton obchodu.

A **TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 2. CYKLUS:** Když hráč získá nový žeton slávy, může ho ihned vylepšit. Poznámka: Vylepšení žetonu se nepovažuje za získání nového.

ÚKOLY

Za každý svůj žeton slávy s hodnotou 5 produkuje 1 libovolný zdroj. Jestliže takto produkuje za více žetonů, musíte produkovat pokaždé jiný druh zdroje.

NEBO

Pokud vaše celková údržba činí alespoň 10 a zcela ji uhradíte, získáte 10 bodů vlivu nebo postupte na stupnici státnictví. Údržba uhrazená pomocí technologií se počítá.

S ROSTOUCÍ HROZBA

(KOOP/SÓLO)

6 KOL

Umístěte zvěstovatele na každou trhlinu.

A Umístěte žeton obnovy do každého sektoru Zplozence, který sousedí s trhlinou.

A Jeden hráč může vyměnit až 4 libovolné zdroje s jedním dalším hráčem.

A **TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 2. CYKLUS:** Před prvním krokem fáze vyhodnocení umístěte 1 Zplozencovu flotilu do každého sektoru Zplozence, v němž se nachází zvěstovatel.

ÚKOLY

Získáte 1 žeton odměny za každý svůj žeton obnovy.

A Pokud na desce krizí nejsou žádné žetony katastrof, odstraňte zhoubu. Poznámka: Tento úkol vyhodnocují hráči nezávisle na sobě.

V CESTA OSVÍCENÍ

(VÝUKOVÁ HRA)

4 KOLA

Každý hráč musí odhodit své karty priorit *Produkce*, *Pokrok*, *Posily* a *Pokušení*.

A Každý hráč může aktivovat 1 flotilu a/nebo získat základní technologii.

ÚKOLY

Pokud máte celkovou čistou populaci alespoň 9, aktivujte 1 flotilu a/nebo získáte základní technologii.

NEBO

Pokud máte dohromady alespoň 3 základní a vylepšené technologie, aktivujte 1 flotilu a/nebo zvětšete čistou populaci v některém svém sektoru.

UDÁLOSTI 3. CYKLU

A POMSTA NOVARCHŮ

6 KOL

Umístěte 1 obranné pásmo do každého sektoru Zplozence, v němž se nachází nanejvýš 2 Zplozencovy flotily.

A Každý hráč musí zničit cech v 1 svém nedomovském sektoru, je-li to možné.

A Každý hráč může přesunout libovolné množství žetonů zhouby.

ÚKOLY

V závislosti na pozici ukazatele na svých čistých civilizačních stupnicích získáte za každou následující vliv: 3 body za 1. úroveň, 6 bodů za 2. úroveň, 9 bodů za 3. úroveň a 12 bodů za 4. úroveň.

NEBO

Získáte 1 bod vlivu za každou flotilu v aktivní zóně na své desce rodu. Získáte 2 body vlivu za každou flotilu ve svých čistých sektorech.

B TOTÁLNÍ VÁLKA

5 KOL

Každý hráč musí umístit 1 flotilu Zplozence, žeton slávy s hodnotou 3 a 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A Každý hráč může vyhodnotit úkoly na jedné své čisté nepočáteční agendě ve hře a/nebo nasadit 1 flotilu ve svém sektoru s loděnicí.

ÚKOLY

Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva.

NEBO

Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 3 flotilami. Získáte 3 body vlivu za každý svůj (čistý i zkažený) sektor, z něhož vychází alespoň 2 body údržby.

C VĚDĚNÍ JE MOC

5 KOL

Každý hráč musí umístit žeton odměny a 1 flotilu Zplozence do Zplozencova sektoru s největší populací, který sousedí s některým jeho sektorem.

Každý hráč s alespoň 1 vylepšenou technologií musí přidat zhoubu na 1 svou civilizační stupnici, je-li to možné. Jestliže jsou všechny hráčovy civilizační stupnice již zkažené, musí být tato zhouba přidána na pozici pro kartu agendy, do jeho sektoru nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*, je-li to možné.

A Pokud má hráč alespoň 1 žeton obchodu, získá 3 vědy. V opačném případě může získat žeton obchodu, když zaplatí 1 zdroj vědy.

ÚKOLY

Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí polovina součtu všech zdrojů ve vašich zásobách (zaokrouhleno dolů).

NEBO

Získáte 2 body vlivu za každé své čisté zařízení.

D POSLEDNÍ BITVA

6 KOL

Každý hráč musí přidat 2 zhouby na své pozice pro karty agend, je-li to možné. Jestliže už jsou všechny hráčovy pozice pro agendy zkažené, musí přidat všechnu zbývající zhoubu na své civilizační stupnici, do svých sektorů nebo na svou kartu technologie *Dekontaminační komory* (je-li to možné).

A Každý hráč musí umístit žeton slávy s hodnotou 3 do některého sektoru Zplozence nebo do sektoru, kde se dosud nachází karta Padlého rodu.

A Každý hráč může nasadit 1 flotilu a/nebo založit cech.

ÚKOLY

Vyhodnoťte úkoly na jedné své čisté nepočáteční agendě ve hře.

NEBO

Získáte 3 body vlivu za každý žeton zhouby na své desce rodu. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

E MAJÁK NADĚJE

6 KOL

Každý hráč musí umístit cech bankéřů, 1 flotilu Zplozence a 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

Každý hráč musí přidat zhoubu na svou desku rodu, je-li to možné. Jestliže jsou všechna místa pro přidání zhouby na desce rodu již zkažená, musí být tato zhouba přidána do hráčova sektoru nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

A Každý hráč může stáhnout 1 flotilu a odstranit zhoubu ze stejného nebo sousedního sektoru. Jestliže takto odstraní zhoubu, získá 6 bodů vlivu.

ÚKOLY

Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 cechem bankéřů.

NEBO

Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková čistá populace.

F STÍN PRÁZDNOTY

6 KOL

Umístěte zhoubu na každý druh agendy v nabídce, který není dosud zkažený.

A Umístěte 1 Zplozencovu flotilu do každého sektoru Zplozence s populací alespoň 4.

A Každý hráč může buď odstranit zhoubu, nebo přidat zhoubu a postoupit na 1 civilizační stupnici. Takto přidanou zhoubu nelze umístit na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

ÚKOLY

Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí váš nejvyšší výnos produkce jednoho z 5 druhů zdrojů. Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí váš výnos produkce potravin, energie nebo materiálu (podle toho, co je nejnižší).

NEBO

Získáte 20 bodů vlivu, pokud nemáte na své desce rodu žádnou zhoubu a současně máte dohromady alespoň 5 základních a vylepšených technologií. Zhouba na kartě technologie *Dekontaminační komory* se nepočítá.

G VICHR ZKÁZY

5 KOL

Každý hráč musí přidat zhoubu na svou desku rodu, je-li to možné. Jestliže jsou všechna místa pro přidání zhouby na desce rodu již zkažená, musí být tato zhouba přidána do hráčova sektoru nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

A

ODLOŽENÝ EFEKT: Na konci svého prvního tahu musí každý hráč vyhodnotit nájezd, v němž má Zplozenec prázdnoty 1 flotilu navíc. V kooperativních a sólových hrách se tento efekt vyhodnocuje po kroku postupu Prázdnoty v hráčově tahu.

A

Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Postoupit na 1 civilizační stupnici a/nebo zvětšit čistou populaci.
- Nasadit až 3 flotily.

ÚKOLY

Získáte 1 bod vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 4.
Získáte 3 body vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 5.
Získáte 6 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s populací 6.

NEBO

Získáte 5 bodů vlivu za každý svůj čistý sektor s výjimkou prvních čtyř.

H PŘIZPŮSOBTE SE A PŘEŽIJETE

6 KOL

Každý hráč musí přidat zhoubu na svou desku rodu, je-li to možné. Jestliže jsou všechna místa pro přidání zhouby na desce rodu již zkažená, musí být tato zhouba přidána do hráčova sektoru nebo na kartu technologie *Dekontaminační komory*.

A

Každý hráč musí umístit žeton obnovy do 1 Zplozenecova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.

A

TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 3. CYKLUS: Každá akce z vašich preferovaných karet priorit stojí o 1 energii více.

ÚKOLY

Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý sektor s alespoň 1 cechem farmářů, techniků nebo těžařů.

NEBO

Získáte 6 bodů vlivu za každou svou čistou civilizační stupnici, jejíž ukazatel se nachází alespoň na 1. úrovni.

I ZÁŘIVÁ BUDOUCNOST

5 KOL

Každý hráč si musí vybrat jednu z následujících možností:

- Zaplatit 1 kredit a vylepšit žeton slávy.
- Odhodit žeton slávy a získat 3 kredity.

A

TRVALÝ EFEKT PO CELÝ 3. CYKLUS: Každá akce z vašich preferovaných karet priorit stojí 1 kredit místo ceny uvedené na příslušné kartě (a to i v případě, že by byla jinak zdarma).

ÚKOLY

Získáte dvakrát tolik bodů vlivu, než kolik činí celková hodnota slávy ze 3 vašich žetonů. Jestliže máte pouze 2, resp. 1 žeton slávy, nemůžete hodnotu jednoho žetonu započítat dvakrát, resp. třikrát.

NEBO

Získáte 1 bod vlivu za každý kredit ve svých zásobách. Získáte 2 body vlivu za každý svůj čistý cech bankéřů.

S ZÁVĚREČNÝ NÁDECH

(KOOP/SÓLO)

6 KOL

Každý hráč si musí vybrat jednu z následujících možností (Pouze pokud nemůže provést žádnou z nich, smí tento pokyn ignorovat.):

- Odhodit 1 krizi z desky krizí a přidat na pravou stranu desky krizí žeton katastrofy. Nezapomeňte, že když se přidává žeton katastrofy, může každý hráč okamžitě odstranit zhoubu nebo získat 5 libovolných zdrojů.
- Umístit zvěstovatele do Zplozenecova sektoru, který sousedí s některým jeho sektorem.
- Přidat zhoubu na svou desku rodu.

ÚKOLY

Vyhodnoňte úkoly na jedné své čisté nepočáteční agendě ve hře.

NEBO

Získáte tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková čistá populace.

V SPÁSA ČEKÁ

(VÝUKOVÁ HRA)

5 KOL

Každý hráč odhodí svou kartu priority *Pokušení*.

A

Každý hráč si může vybrat jednu z následujících možností:

- Získat agendu.
- Postoupit na 1 civilizační stupnici.

ÚKOLY

Pokud máte alespoň 8 čistých cechů (libovolného druhu), získáte 15 bodů vlivu.

NEBO

Pokud je alespoň 1 ukazatel na vašich čistých civilizačních stupnicích alespoň na 2. úrovni, získáte 15 bodů vlivu.

Karty krizí

Karty krizí se používají pouze v kooperativních/sólových hrách.



Podmínka



Postih

POČÁTEČNÍ KRIZE (1–5)

1 HROT KOPÍ

OBEČNÁ KRIZE



Získejte vylepšenou verzi své počáteční základní technologie.



Žádný postih.

2 OSUD ČEKÁ

OBEČNÁ KRIZE



Musíte mít celkovou slávu alespoň 8.



Žádný postih.

3 ČINORODÁ POPULACE

OBEČNÁ KRIZE



Musíte mít alespoň 2 čisté sektory, každý s populací alespoň 4.



Žádný postih.

4 ZLATÝ VĚK

OBEČNÁ KRIZE



Součet všech vašich výnosů produkce musí být alespoň 20.



Žádný postih.

5 OPERAČNÍ ZÁKLADNA

OBEČNÁ KRIZE



Musíte mít alespoň 3 čisté sektory a v nich dohromady alespoň 8 flotil.



Žádný postih.

7 STUDIUM PRÁZDNOTY

EKONOMICKÁ KRIZE



Poté, co založíte cech vědců, stáhněte 1 flotilu ze stejného sektoru.



Umístěte 1 Zplozencovu flotilu na každou trhlinu. Pokud se na některé trhlině nachází 9 Zplozencových flotil nebo nejsou-li na mapě žádné trhliny, nemůžete si tento postih vybrat.

8 STAGNUJÍCÍ TRHY

EKONOMICKÁ KRIZE



Předtím než postoupíte na civilizační stupnici, zaplaťte 2 kredity.



Odhodte 2 žetony odměn z mapy (ze stejného nebo různých sektorů).

9 BRÁNY SVATYNĚ

EKONOMICKÁ KRIZE



Zvětšete populaci ve svém domovském sektoru alespoň na 4.



Odhodte 1 žeton obnovy z mapy.

10 VŠECHNO, CO SE TŘPYTÍ

OBEČNÁ KRIZE



Založte cech bankéřů, pokud již máte ve svých sektorech alespoň 1 cech bankéřů.



Nájezd. Pokud v obraně zvítězíte, získáte 2 body vlivu.

11 ZA ZÍTŘEK

OBEČNÁ KRIZE



Vyhodnoňte prioritu *Prosperita*, pokud již máte alespoň 1 cech vědců.



Pohlíte 1 základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

12 NEDOKONALÝ VÝZKUM

OBEČNÁ KRIZE



Když získáte základní technologii, musíte se vzdát bonusového vlivu nebo si vybrat technologii neposkytující žádný vliv.



Zaplaťte 2 zdroje vědy.

KRIZE 1. ÚROVNĚ (6–24)

6 CENA ZA VELIKOST

EKONOMICKÁ KRIZE



Poté, co zahrajete agendu, zaplaťte 1 libovolný zdroj.



Stáhněte 1 flotilu, NEBO umístěte 1 Zplozencovu flotilu na každou trhlinu. Pokud se na některé trhlině nachází 9 Zplozencových flotil nebo nejsou-li na mapě žádné trhliny, nemůžete si druhý postih vybrat.

13 ROZVINUTÝ NEPŘÍTEL

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co získáte základní nebo vylepšenou technologii, umístěte 1 Zplozencovu flotilu do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým vašim sektorem.



Stáhněte 1 flotilu, NEBO umístěte 1 Zplozencovu flotilu na každou trhlinu. Pokud se na některé trhlině nachází 9 Zplozencových flotil nebo nejsou-li na mapě žádné trhliny, nemůžete si druhý postih vybrat.

14 DOCHÁZEJÍCÍ REZERVY

OBEČNÁ KRIZE



Když vyhodnocujete prioritu *Prosperita*, odstraňte z mapy 2 žetony odměn.



Zaplaťte 1 potraviny, 1 energii a 1 materiál.

15 OČISTNÝ OHEŇ

OBEČNÁ KRIZE



Odstraňte nebo přesuňte zhoubu z civilizační stupnice.



Přidejte zhoubu.

16 JEDNOTKY RYCHLÉ REAKCE

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co nasadíte flotilu, umístěte 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým vašim sektorem.



Pohlťte 1 základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

17 OSLABOVÁNÍ NEPŘÍTELE

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co získáte žeton obchodu, zaplaťte 1 kredit.



Zničte 1 cech v nedomovském sektoru.

18 ZUBY NEHTY

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co postavíte zařízení v čistém sektoru, zmenšíte populaci ve stejném sektoru.



Deaktivujte 1 flotilu.

19 NEDOSTATEK ENERGIE

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co postavíte obranné pásmo, zaplaťte 1 energii (nelze ji nahradit kredity).



Umístěte 1 Zplozencovu flotilu do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým vašim sektorem.

20 NARUŠENÉ OBCHODNÍ TRASY

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co vrátíte žeton obchodu na desku galaxie, umístěte 1 Zplozencovu flotilu na každou trhlinu. Pokud se na některé trhlině nachází 9 Zplozencových flotil nebo nejsou-li na mapě žádné trhliny, nemůžete tuto podmínku splnit.



Nájezd. Pokud v obraně zvítězíte, získáte žeton odměny.

21 ZKAŽENÍ, ALE NEZLOMENÍ

VOJENSKÁ KRIZE



Nasadte dvakrát během téhož tahu alespoň 1 flotilu do zkažených sektorů (stejněho i různých).



Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Moc.

22 BEZE STRACHU

VOJENSKÁ KRIZE



Proveďte vpád do sektoru s alespoň 1 obranným pásmem.



Vraťte žeton obchodu na desku galaxie.

23 SPÁLENÉ MOSTY

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co založíte cech, odstraňte z mapy žeton odměny a žeton obnovy (ze stejného či různých sektorů).



Zničte loděnici nebo hvězdnou základnu v nedomovském sektoru.

24 CÍSAŘSKÝ POCHOD

VOJENSKÁ KRIZE



Získejte žeton slávy, pokud již máte celkovou hodnotu slávy alespoň 5.



Pohlťte 1 základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

KRIZE 2. ÚROVNĚ (25–47)

25 POKROK VE STÍNU

EKONOMICKÁ KRIZE



Postupte na zkažené civilizační stupnici.



Zaplaťte 4 libovolné zdroje.

26 NESHODY VE VEDENÍ

EKONOMICKÁ KRIZE



Když hrajete agendu, nechte propadnout její akci.



Nájezd.

27 PEVNOST LIDSTVA

EKONOMICKÁ KRIZE



Zvětšete populaci, pokud již máte alespoň 1 čistý sektor s populací alespoň 5.



Přidejte zhoubu do sektoru.

28 ZAPLAŤTE DLUHY

EKONOMICKÁ KRIZE



Předtím než vrátíte žeton obchodu na desku galaxie, zaplaťte 2 kredity.



Deaktivujte 1 flotilu a umístěte 1 Zplozencovu flotilu na každou trhlinu. Pokud se na některé trhlině nachází 9 Zplozencových flotil nebo nejsou-li na mapě žádné trhliny, nemůžete si tento postih vybrat.

29 INVESTICE DO LIDÍ

EKONOMICKÁ KRIZE



Předtím než postoupíte na stupnici společnosti, zaplaťte 2 vědy nebo 2 kredity.



Zaplaťte 4 energie.

30 SRDCE NOVÉHO DOMINEA

EKONOMICKÁ KRIZE



Zvětšete čistou populaci na 6.



Stáhněte 1 flotilu.

31 VĚDECKÝ PRŮLOM

EKONOMICKÁ KRIZE



Když vyhodnocujete prioritu *Pokrok*, dosáhnete nadprodukce vědy.



Nájezd s 1 flotilou Zplozence navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte obranné pásmo do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

32 SOUSTŘEDĚNÉ PRACOVNÍ ÚSILÍ

EKONOMICKÁ KRIZE



Založte cech v sektoru s populací alespoň 5.



Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Bohatství a zaplaťte 2 materiály.

33 TAJEMSTVÍ NOVARCHŮ

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co získáte základní či vylepšenou technologii s bonusovým vlivem, přidejte zhoubu na jednu pozici pro agendy.



Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Dominance a zaplaťte 1 vědu.

34 PLÁNOVÁNÍ DOPŘEDU

OBEČNÁ KRIZE



Získejte agendu, pokud již máte alespoň 1 kartu agendy v ruce.



Zničte 2 obranná pásma v nedomovských sektorech (stejném i různých).

35 DALŠÍ KROK VPŘED

OBEČNÁ KRIZE



Získejte základní technologii, pokud již máte alespoň 1 vylepšenou technologii.



Nájezd.

36 OSUDNÝ EXPERIMENT

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Inovace*, zničte cech vědců v 1 nedomovském sektoru.



Pohlíte vylepšenou technologii nejvíce vlevo z desky galaxie (viz Pravidla, str. 35).

37 PANIKA V LOĎSTVU

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Dobývání*, stáhněte 2 flotily.



Zničte 2 zařízení v nedomovských sektorech (stejném i různých).

38 SPRÁVNÁ CESTA

OBEČNÁ KRIZE



Proveďte všechny 3 akce z preferované priority.



Zmenšete čistou populaci v 1 nedomovském sektoru.

39 ZTRACENÝ NÁKLAD

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co nasadíte alespoň 1 flotilu, zaplatěte dohromady 5 potravin, energií nebo materiálů v libovolné kombinaci. Tyto zdroje nelze nahradit kredity.



Vraťte žeton obchodu na desku galaxie.

40 ŠPINAVÁ DOHODA

OBEČNÁ KRIZE



Poté, co získáte žeton obchodu, umístěte zhoubu na 1 druh agendy v nabídce.



Zničte 1 zařízení a 1 cech v nedomovských sektorech (stejném či různých).

41 PRECIZNÍ ÚDER

OBEČNÁ KRIZE



Odstraňte zvěstovatele z mapy.



Pohlíte 1 základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

42 OČISTNÁ BOUŘE

VOJENSKÁ KRIZE



Proveďte vpád do sektoru z alespoň 2 různých čistých sektorů.



Deaktivujte 2 flotily.

43 ROZŠÍŘENÉ ODVODY

VOJENSKÁ KRIZE



Proveďte akci agendy Podpora, pokud již máte v aktivní zóně na své desce rodu alespoň 2 flotily.



Přidejte zhoubu na pozici pro agendu.

44 SKUPINA ODVÁŽLIVCŮ

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co provedete přeskupení, musí alespoň 5 vašich flotil sousedit se stejným zvěstovatelem.



Zničte 2 obranná pásma v nedomovských sektorech (stejném i různých).

45 VNITŘNÍ NEPOKOJE

VOJENSKÁ KRIZE



Dobrovolně stáhněte 2 flotily ze svého domovského sektoru. Toto můžete provést kdykoli během svého tahu, nesmí se však jednat o součást žádného jiného efektu.



Zaplatěte 3 potraviny.

46 BEZ MILOSTI

VOJENSKÁ KRIZE



Proveďte vpád alespoň s 5 flotilami.



Přidejte zhoubu na civilizační stupnici.

47 TO JE NÁŠ SVĚT

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte důsledky vpádu do sektoru, musíte mít čistý sektor s alespoň 3 flotilami.



Umístěte zhoubu na nabídku karet agendy Podpora a zaplatěte 2 energie.



KRIZE 3. ÚROVNĚ (48–68)

48 PROFESNÍ ROZMANITOST

EKONOMICKÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Vývoj*, musíte mít čistý sektor s alespoň 1 cechem farmářů, 1 cechem techniků a 1 cechem těžařů.



Zničte loděnici nebo hvězdnou základnu a současně zničte obranné pásmo, obojí v nedomovských sektorech.

49 NAPLNĚNÁ KAPACITA

EKONOMICKÁ KRIZE



Když vyhodnocujete prioritu *Produkce*, dosáhněte nadprodukce 2 různých druhů zdrojů.



Stáhněte 1 flotilu a deaktivujte 1 flotilu.

50 SKLIŽTE, CO JSTE ZASELI

EKONOMICKÁ KRIZE



Získejte v jednom tahu alespoň 12 potravin. Pokud by vám měly nějaké potraviny propadnout kvůli překročení limitu zásob, můžete je pro splnění této podmínky započítat.



Přidejte zhoubu na pozici pro agendu, kde se již agenda nachází.

51 NÁROD Z OCELI

EKONOMICKÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Vývoj*, musíte mít buď v zásobách alespoň 10 materiálů, nebo alespoň 4 čisté cechy těžařů.



Zničte 1 zařízení v nedomovském sektoru a stáhněte 1 flotilu.

52 TEMNÍ PROROCI

EKONOMICKÁ KRIZE



Předtím než vyhodnotíte prioritu *Prosperita*, přidejte zhoubu do čistého sektoru s populací alespoň 5.



Odhodte 1 nepočáteční kartu agendy z ruky nebo ze své desky rodu.

53 SKRYTÉ BOHATSTVÍ NOVARCHONŮ

EKONOMICKÁ KRIZE



Předtím než budete produkovat kredity, zničte cech bankéřů v nedomovském sektoru.



Nájezd s 1 flotilou Zplozence navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte obranné pásmo do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

54 REZ A ROZKLAD

EKONOMICKÁ KRIZE



Poté, co přidáte zhoubu, zaplatte dohromady 12 potravin, energií a materiálů v libovolné kombinaci. Tyto zdroje nelze nahradit kredity.



Pohlďte vylepšenou technologii nejvíce vlevo na desce galaxie a jednu základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

55 KONTROLA OBCHODU

EKONOMICKÁ KRIZE



Získejte žeton obchodu, pokud již máte alespoň 2 žetony obchodu. Jestliže je některý z nich otočený, stále se považuje za váš, dokud se nevrátí na desku galaxie.



Vraťte žeton obchodu na desku galaxie a zaplatte 3 libovolné zdroje.

56 OPRÁVNĚNÉ PROSTŘEDKY

OBCENÁ KRIZE



Poté, co získáte vylepšenou technologii, zmenšete čistou populaci ve 2 různých nedomovských sektorech.



Pohlďte 1 základní technologii z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35) a zaplatte 2 vědy.

57 UKÁZKA SÍLY

OBCENÁ KRIZE



Postupte na stupnici státnictví, pokud již máte alespoň 5 flotil v aktivní zóně na své desce rodu.



Zničte 2 cechy v nedomovských sektorech (stejném i různých).

58 POSKVRNĚNÉ VĚDĚNÍ

OBCENÁ KRIZE



Poté, co získáte vylepšenou technologii, odhodte žeton slávy s hodnotou alespoň 3.



Nájezd, při kterém má Zplozenc k dispozici 2 absorpce přiletového poškozování.

59 ŠEPOT V TEMNOTÁCH

OBECNÁ KRIZE



Když máte získat agendu, vezměte si ji ze zkažené nabídky.



Umístěte zhoubu na 2 (čisté) druhy agend v nabídce.

60 POMALU, ALE JISTĚ

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Posily*, musíte mít všechny ukazatele na civilizačních stupnicích (čistých i zkažených) alespoň na 1. úrovni.



Pohlíte 2 základní technologie z nabídky technologií (viz Pravidla, str. 35).

61 NARŮSTAJÍCÍ VZDOR

VOJENSKÁ KRIZE



Když získáte vylepšenou technologii, musíte mít celkovou populaci alespoň 9 ve svých (čistých i zkažených) sektorech, které sousedí se stejným zvěstovatelem.



Zničte cech v nedomovském sektoru a stáhněte 2 flotily.

62 DRŽTE POZICE

VOJENSKÁ KRIZE



Když vyhodnocujete prioritu *Politika*, musíte mít alespoň 6 zařízení ve svých (čistých i zkažených) sektorech, které všechny sousedí alespoň s 1 zvěstovatelem.



Umístěte zvěstovatele do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým vašim sektorem, a vyhodnoťte nájezd.

63 ZÁZRÁK VÁLKY

VOJENSKÁ KRIZE



Poté, co vyhodnotíte prioritu *Dobývání*, musíte mít ve svých zásobách alespoň 10 energií.



Nájezd s 1 flotilou Zplozence navíc.

64 POZDVIHNĚTE PRAPORY

VOJENSKÁ KRIZE



Když vyhodnocujete prioritu *Posily*, umístěte flotily alespoň do 3 různých čistých sektorů.



Musíte si vybrat jednu z následujících možností:

- Zničit 2 cechy v nedomovských sektorech (stejném i různých) a současně zmenšit čistou populaci v 1 nedomovském sektoru.
- Zaplatit 6 materiálů.

65 SVĚTLÁ STRÁNKA

VOJENSKÁ KRIZE



Umístěte agendu Dominance na pozici pro agendu poté, co využijete její akci k úspěšnému vpádu do sektoru s populací alespoň 5.



Umístěte zvěstovatele do 1 Zplozencova sektoru, který sousedí s některým vašim sektorem, a vyhodnoťte nájezd.

66 PILÍŘE MOCI

VOJENSKÁ KRIZE



Získejte agendu, pokud již vaše údržba vycházející z čistých sektorů činí alespoň 4.



Přidejte 2 zhoubu.

67 VÁLKA SE NIKDY NEZMĚNÍ

VOJENSKÁ KRIZE



Získejte vylepšenou verzi jedné z těchto technologií: *Štíty*, *Zaměřování*, *Torpéda*, *Bitevní loď*, *Křižníky*, *Letadlové lodě* nebo *Bitevní stanice*.



Nájezd, při kterém má Zplozencec k dispozici 2 absorpce salvového poškození.

68 PRO VĚTŠÍ DOBRO

VOJENSKÁ KRIZE



Proveďte vpád do sektoru Padlého rodu s alespoň 2 různými druhy flotil.



Odhodte 1 nepočáteční kartu agendy z ruky nebo své desky rodu.



Karty poplachu

Existují dva druhy karet poplachu: Situace a Válka.

KARTY SITUACE

Karty Situace mají tři úrovně. Všechny karty jedné úrovně jsou stejné a objevují se v několika kopiích.

Jestliže je pro dané kolo otočena Situace, každý hráč musí ve svém tahu otočit kartu krize z uvedeného balíčku.



KARTY VÁLKA

Konkrétní efekt karet Válka závisí na aktuálním cyklu. Obecný efekt udává, že každý hráč musí na konci svého tahu vyhodnotit desku krizí, což zahrnuje nájezd modifikovaný symboly v řadě vojenských krizí a zaplacení zdrojů uvedených v řadě ekonomických krizí. Nájezdy zahrnují **dotatečně** modifikace uvedené na samotných kartách Válka.

1

Používá se na lehké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS
Nájezd. Zplozenec má o 1 flotilu méně.

2. CYKLUS
Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, získáte žeton odměny.

3. CYKLUS
Nájezd. Zplozenec disponuje 1 absorpcí salvového poškození.

2

Používá se na lehké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS
Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, vylepšete žeton slávy.

2. CYKLUS
Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, umístíte 1 flotilu Zplozenecova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístíte ji do jakéhokoli Zplozenecova sektoru.

3. CYKLUS
Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, umístíte 1 obranné pásmo do 1 Zplozenecova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístíte ho do jakéhokoli Zplozenecova sektoru.

3

Používá se na lehké a střední úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS
Nájezd. Zplozenec má o 1 flotilu méně.

2. CYKLUS
Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, umístíte 1 obranné pásmo do 1 Zplozenecova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístíte ho do jakéhokoli Zplozenecova sektoru.

3. CYKLUS
Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc.

4



Používá se na lehké a střední úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, získáte 2 body vlivu.

2. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ji do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

3. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, přidejte zhoubu.

5



Používá se na střední a těžké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, získáte žeton odměny.

2. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, vylepšete žeton slávy.

3. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec disponuje 1 absorpcí příletového poškození. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ho do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

6



Používá se na střední a těžké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ji do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

2. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ji do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

3. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec disponuje 2 absorpcemi salvového poškození. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 flotilu Zplozence do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ji do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

7



Používá se na těžké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, získáte žeton odměny.

2. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 1 obranné pásmo do 1 Zplozencova sektoru sousedícího s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte ho do jakéhokoli Zplozencova sektoru.

3. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má 1 flotilu navíc. Pokud se úspěšně ubráníte, přidejte zhoubu.

8



Používá se na těžké úrovni obtížnosti.

1. CYKLUS

Nájezd.

2. CYKLUS

Nájezd. Pokud se úspěšně ubráníte, přidejte zhoubu.

3. CYKLUS

Nájezd. Zplozenec má o 5 vyšší iniciativu. Pokud se úspěšně ubráníte, umístěte 2 flotily Zplozence do 1 či 2 Zplozencových sektorů sousedících s napadeným sektorem. Pokud to není možné, umístěte je do jakýchkoli Zplozencových sektorů.

Sektorové hexy

STANDARDNÍ SEKTOR

- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku běžné populace.
- Může být použit při přípravě jako **předsunutý sektor**, **Zplozencův sektor** nebo sektor **Padlého rodu**.

PŘEDSUNUTÝ SEKTOR

Standardní sektorový hex s vlastními pravidly pro přípravu. Hráči do něj během přípravy umísťují své flotily, cechy a zařízení v závislosti na zvoleném rodu a kartě původu.

ZPLOZENCŮV SEKTOR

Standardní sektorový hex s vlastními pravidly pro přípravu. Během přípravy všech scénářů se do něj umísťují Zplozencovy flotily.

SEKTOR PADLÉHO RODU

Standardní sektorový hex s vlastními pravidly pro přípravu. Během přípravy scénářů, jež tento sektor zahrnují, se do něj umísťuje karta Padlého rodu.



SEKTOR GENESIS

- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku běžné populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, přesuňte odsud zhoubu (jestliže se zde nachází).
- Pokud je tento sektor čistý, zvětšete jeho populaci pokaždé, když v něm založíte **cech farmářů**, **techniků** nebo **těžářů**.



PÁS ASTEROIDŮ

- Obsahuje předtíštěnou **loděnici** a **obrané pásmo**.
- **Nulová populace.** Kostka populace se nepoužije.
- Nemůže být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Pokud tento sektor ovládáte, zvyšte stupně své produkce energie a materiálu o 1.
- Pokud hrajete prioritu *Vývoj*, nasadte do tohoto sektoru až 2 flotily.
- Tento sektor je pro Zplozencovy flotily nepřístupný. Jestliže ho opustíte, Zplozenec ho nemůže zabrat a stává se z něj sektor bez flotil. Nemůže se stát cílem nájezdu.



ČERVÍ DÍRA (A & B)

- **Nulová populace.** Kostka populace se nepoužije.
- Do tohoto sektoru nelze provést vpád ani ho využít k přeskupení a je nepřístupný pro všechny flotily (hráčské i Zplozencovy).
- Nemůže být zkažená.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Sektory sousedící s červí dírou se považují za sousedící se všemi ostatními sektory, jež sousedí se stejnobarevnou červí dírou (platí to i pro sektory, které sousedí s toutéž červí dírou, ale nikoli se sebou navzájem).



DOMOVSKÝ SEKTOR (STANDARDNÍ)

- Obsahuje předtištěnou **loděnici**.
- Používá se jako domovský sektor hráčů hrajících za všechny rody s výjimkou rodů Thegwyn, Astoran, Marqualos a Novaris.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku populace v hráčské barvě.
- Nemůže být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Nemůže být cílem vpádu ostatních hráčů.
- Nemůže být cílem nájezdu.
- Zůstává pod vaší nadvládou, i když zde nemáte žádnou flotilu.



DOMOVSKÝ SEKTOR (THEGWYN)

- Obsahuje předtištěný **cech farmářů**.
- Jako domovský sektor ho smí použít pouze rod Thegwyn.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku populace v hráčské barvě.
- Nemůže být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Nemůže být cílem vpádu ostatních hráčů.
- Nemůže být cílem nájezdu.
- Zůstává pod vaší nadvládou, i když zde nemáte žádnou flotilu.



DOMOVSKÝ SEKTOR (ASTORAN)

- Obsahuje předtištěnou **loděnici**.
- Jako domovský sektor ho smí použít pouze rod Astoran.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku populace v hráčské barvě.
- Nemůže být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Nemůže být cílem vpádu ostatních hráčů.
- Nemůže být cílem nájezdu.
- Zůstává pod vaší nadvládou, i když zde nemáte žádnou flotilu.



DOMOVSKÝ SEKTOR (MARQUALOS)

- Obsahuje předtištěnou **loděnici** a **cech bankéřů**.
- Jako domovský sektor ho smí použít pouze rod Marqualos.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku populace v hráčské barvě.
- Na rozdíl od většiny ostatních domovských sektorů může být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Nemůže být cílem vpádu ostatních hráčů.
- Nemůže být cílem nájezdu.
- Zůstává pod vaší nadvládou, i když zde nemáte žádnou flotilu.



DOMOVSKÝ SEKTOR (NOVARIS)

- Obsahuje 2 předtištěné **loděnice**.
- Jako domovský sektor ho smí použít pouze rod Novaris.
- Pokud ho ovládáte, zvyšuje vaši **údržbu** o 1.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku populace v hráčské barvě.
- Na rozdíl od většiny ostatních domovských sektorů **může** být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Nemůže být cílem vpádu ostatních hráčů.
- Nemůže být cílem nájezdu.
- Zůstává pod vaší nadvládou, i když zde nemáte žádnou flotilu.



VÝZKUMNÝ KOMPLEX

- Obsahuje předtištěnou **hvězdnou základnu** a **cech techniků**. Nezapomeňte, že v boji způsobí hvězdná základna útočníkovi 1 příletové poškození, dokonce i když sektor ovládá Zplozenec nebo hráč, který nedisponuje technologií *Hvězdné základny*.
- **Populace je vždy 4.** Použijte kostku fixní populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Kdykoli s výjimkou hrazení údržby můžete platit energií místo vědou a naopak. Ani jeden z těchto zdrojů nelze v takovém případě nahradit kredity.



VYSÍLAČ

- Obsahuje 2 předtištěná **obránná pásma**.
- Pokud ho ovládáte, zvyšuje vaši **údržbu** o 1.
- **Populace je vždy 3.** Použijte kostku fixní populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Jestliže hrajete prioritu *Dobývání*, *Vývoj*, *Posily* nebo *Politika*, můžete zaplatit 1 energii, abyste mohli provést třetí akci aktuální priority. Poznámka: Tento efekt nastává v kroku akcí, nikoli výběru. Jestliže pomocí priorit *Dobývání* nebo *Politika* provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, můžete provést třetí akci dané priority, jakmile nad ním převzmete kontrolu.



PALÁC NOVARCHONŮ

- Obsahuje předtištěné **obránné pásmo**.
- Pokud ho ovládáte, zvyšuje vaši **údržbu** o 1.
- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku běžné populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, získáte 2 žetony odměn.
- Jednou během vyhodnocování každé priority, poté co postoupíte na některé civilizační stupnici, můžete zaplatit 1 kredit a postoupit rovněž na nejméně rozvinuté civilizační stupnici (v případě více takových stupnic si jednu z nich vyberte).
- Limit Zplozenecových flotilových svazů v tomto sektoru je zvýšen na 2 (maximum 6 flotil).



RÁJ

- **Proměnlivá populace.** Použijte kostku běžné populace.
- Nemůže být zkažený.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Jestliže ovládáte tento sektor, úroveň vaší produkce všech 5 druhů zdrojů se zvyšují o 2.
- Limit Zplozenecových flotilových svazů v tomto sektoru je zvýšen na 2 (maximum 6 flotil).



MEGALOPOLIS

- Obsahuje 2 předtištěné **cechy bankéřů**.
- Pokud ho ovládáte, zvyšuje vaši **údržbu** o 1.
- **Populace je vždy 6**. Použijte kostku fixní populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Limit Zplozencových flotilových svazů v tomto sektoru je zvýšen na 2 (maximum 6 flotil).



KOLONIE PŘEŽIVŠÍCH

- Obsahuje předtištěné **obránné pásmo**.
- **Proměnlivá populace**. Použijte kostku běžné populace.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, získáte 2 potraviny a/nebo aktivujete 1 flotilu.
- Tento sektor je pro Zplozencovy flotily nepřístupný. Jestliže ho opustíte, Zplozenec ho nemůže zabrat a stává se z něj sektor bez flotil.
- Nemůže se stát cílem nájezdu.



STAROBYLÉ RUINY

- Obsahují předtištěné **obránné pásmo**.
- Pokud je ovládáte, zvyšují vaši **údržbu** o 2.
- **Nulová populace**. Kostka populace se nepoužije.
- Nemohou být zkaženy.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, získáte základní nebo vylepšenou technologii.
- Jestliže hrajete prioritu *Pokrok* nebo *Inovace*, můžete zaplatit 1 zdroj vědy, abyste mohli provést třetí akci aktuální priority. Poznámka: Tento efekt nastává v kroku akcí, nikoli výběru. Jestliže pomocí priority *Inovace* provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, můžete provést třetí akci této priority, jakmile nad ním převzmete kontrolu.
- Pokud ovládáte tento sektor, limit vašich vylepšených technologií se zvyšuje o 1. Poznámka: Jestliže přijdte o kontrolu nad tímto sektorem, a kvůli tomu budete mít více vylepšených technologií, než je váš nový limit, žádné neodhazujte.
- Limit Zplozencových flotilových svazů v tomto sektoru je zvýšen na 2 (maximum 6 flotil).

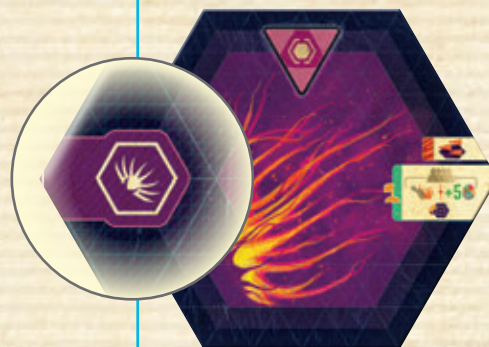


TRHLINA

- Obsahuje předtištěné **obránné pásmo**.
- **Nulová populace**. Kostka populace se nepoužije.
- Nemůže být zkažena.

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

- Limit Zplozencových flotilových svazů v tomto sektoru je zvýšen na 3 (maximum 9 flotil).
- Když provedete úspěšný vpád do tohoto sektoru, může každý hráč okamžitě odstranit zhoubu nebo získat 5 libovolných zdrojů. Poté **musíte** tento sektor nahradit standardním sektorem a jeho čistou populaci nastavit na 1 (otočte hex s trhlinou a použijte kostku běžné populace).
- Nezapomeňte, že pokud váš vpád do tohoto sektoru skončí nerozhodným výsledkem, umístíte do tohoto sektoru 2 Zplozencovy flotily a žeton odměny.



Albi



MINDCLASH
GAMES