



# VOIDFALL

**POUŽÍVEJTE  
SOUČASNĚ S PRAVIDLY!**

*Příprava hry, scénáře, výuková  
hra & svět hry Voidfall.*

## PRŮVODCE HROU

Albi



MINDCLASH  
GAMES





## Obsah

Příprava hry..... 10

Výuková hra ..... 22

Tabulka scénářů ..... 24

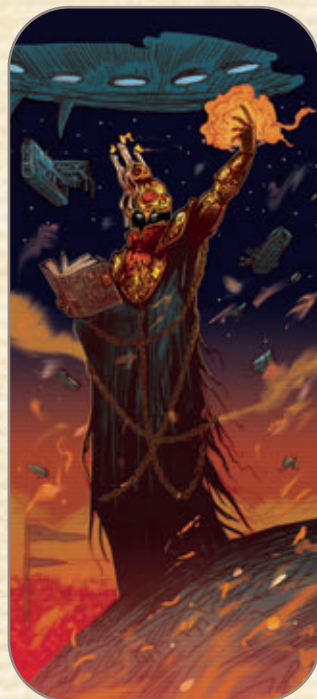


# Vítejte v ponuré galaxii

*Kdysi kvetoucí říše Domineum již neexistuje. Velcí vůdci a mocné flotily ztrácely postupně svou lidskost, dokud se nestali nemyslicími loutkami v rukou entity starší než samotný vesmír. Viděli jsme znamení. Slyšeli jsme nášeptávání. Věřili jsme novarchům. A to vše vedlo ke zkáze naší civilizace: k Úderu Prázdnoty.*

Po staletí vládli galaktické lidské říši Domineum železnou pěstí a rádoby středověkými způsoby novarchové, potomci královské dynastie Novarchonů. Tato doba znamenala pro jejich impérium období neuvěřitelných technologických inovací a vědeckých průlomů. Zrychlený pokrok umožnil Domineu šířit svůj vliv (a případně se usadit) i v těch nejvzdálenějších částech známé galaxie, kde byly nové rody pověřeny správou vnějších částí říše. Stejně jako někdejší moc Novarchonů mohutněl i náboženský kult v jejich blízkosti, který hlásal ponurá proctví o prastaré kosmické bytosti z jiné dimenze: Zplozenci Prázdnoty.

Mnozí to považovali pouze za mýtus, ale ve skutečnosti to byl právě temný vliv Zplozence Prázdnoty, co poskytlo novarchům dostatek znalostí pro úspěšnou a rychlou expanzi impéria. Zatímco kult novarchů zvěstoval věčný život na onom světě, jediným zájmem Zplozence Prázdnoty bylo uspokojovat svůj věčný hlad. A tak když Domineum dosáhlo dostatečné rozlohy, která byla Zplozenci po chuti, otevřely se meziprostorové trhliny do nitra Prázdnoty a vypustily vesmírnou zhoubu. Ve chvíli, kdy novarchové a jejich následovníci přivítali Prázdnotu a usilovali o falešnou spásu, bytost nakazila, zamořila a ovládla vnitřní světy. Nyní nastal čas, aby zbývající velkorody vymýtily galaktickou zhoubu, zabránily Zplozenci Prázdnoty plně se materializovat v naší dimenzi a jako noví vládci Dominea se definitivně vypořádali s chaosem...

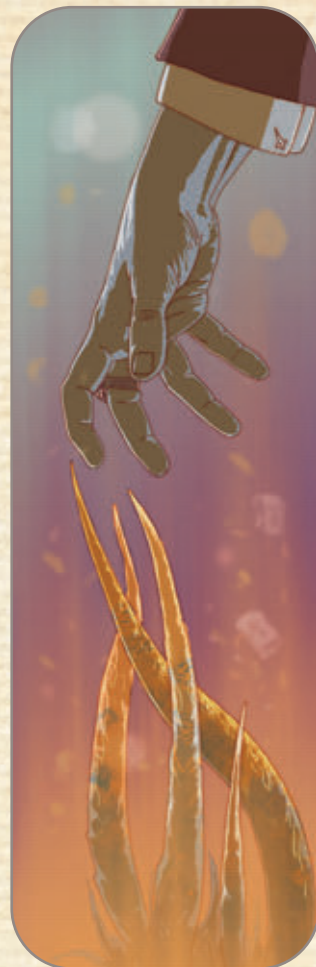
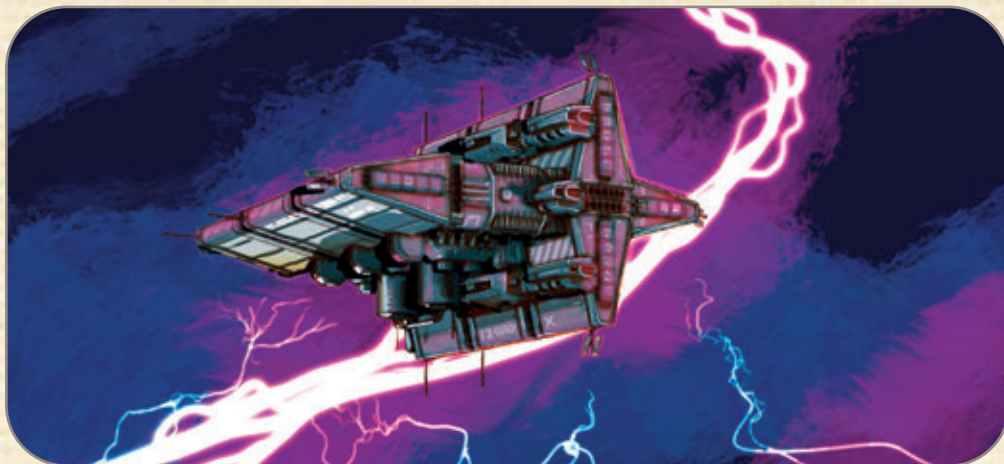




## Hrozba z druhé strany

Zplozenc Prázdnoty je prastará kosmická bytost, jež existuje v nekonečné nicotě mezi dimenzemi. Má schopnost vysílat po celém vesmíru svou mysl, která se chová jako jedno vědomí, jehož části mohou jednat samostatně, dokud jsou propojeny s větším celkem. Rozptýlené části Prázdnoty se projevují jako beztvářá cizopasná hmota, která se přemisťuje mezi organismy, roste a šíří se. Začíná jako malá mikroskopická forma života, ale poté exponenciálně roste, dokud neobsáhne a nepohltní celé planety.

Od zrození vesmíru Zplozenc pozřel nesčetné civilizace a galaktické říše, přičemž absorboval všechny jejich znalosti. Kdykoli parazitická projekce jeho vědomí nalezne nové inteligentní druhy, usadí se samotná Prázdnota v jejich myslích. Poté je začne ovlivňovat a urychlovat jejich evoluci tím, že podvědomí zprostředkovává znalosti v podobě inspirací a nápadů. Tím jim pomáhá rozrůstat se do podoby, která vyhovuje Zplozencovu hladu. Jakmile nakažená civilizace dosáhne požadované velikosti, vyrazí Zplozenc z hlubin nicoty, aby sklídl, co zasel.



## Zhouba

Zhouba představuje ve hře šíření vlivu Zplozence Prázdnoty, který se nyní pokouší nakazit váš lid, váš rod a zbytek galaxie. Její přítomnost lze na začátku hry neustále pocítovat ve všech sektorech, nejen v těch, jež ovládáte vy. Můžete se sami pokusit zbavit se tohoto nežádoucího průniku do svých sektorů, ale v takovém případě si vůle a našeptávání Prázdnoty najdou skulinu skrze cesty vašich rodů k moci. Jestliže proniknou na vaši desku, budou omezovat vaši schopnost plánovat agendy nebo sklízet plody ze zvýšené životní úrovně vašeho rodu. Kromě toho, čím více bude váš rod prolezlý zhoubou, tím větší budou síly Prázdnoty, kterým budete muset čelit v bitvách. Jestliže naopak necháte zhoubu uhnídit se ve svých sektorech, otráví vše, čeho se dotkne, což znamená omezení růstu vaší populace. Třetí možnost představuje současné vymýcení zhouby ve vašich sektorech i rodu, ale jak si sami dovedete představit, nepůjde o nic jednoduchého...



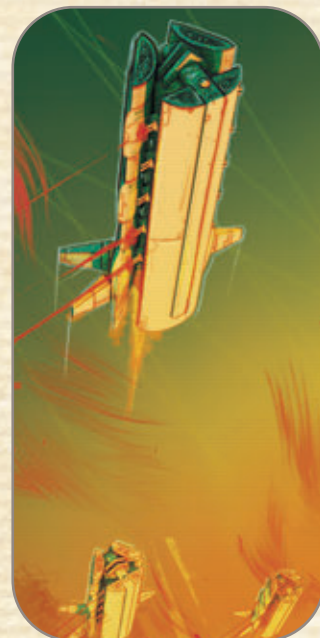


# Říše v úpadku

Před mnoha staletími narazila Prázdnota v odlehlé části vesmíru na rodící se lidskou civilizaci a usadila se v myslích největších vůdců, myslitelů a učenců, kteří později založili vládnoucí rod Novarchonů. Protože se parazit napojil na jejich podvědomí, získávali inspiraci a znalosti, které jim umožnily zahájit velkolepě eskalující éru intenzivních vědeckých a technologických objevů, a to vše pod vedením záluďné vůle Prázdnoty.

Civilizace prosperovala a vydala se posléze ke hvězdám, kde vytvořila meziplanetární říši zvanou Domineum. Díky podnětům Zplozence Prázdnoty vznikaly technologie, jež pomáhaly rodícímu se imperiu měnit podmínky pro život v nově objevených soustavách. V následujících staletích pokračovalo Domineum v rozsáhlé expanzi, zahrnující vzdálenější soustavy a případné osídlení celé galaxie. Zatímco prosperovalo a prospívalo, Prázdnota čekala a našeptávala myslím novarchů. Jakmile říše dosáhla uspokojivé velikosti pro ukojení hladu Zplozence, otevřela Prázdnota díru v předívu reality a objevily se trhliny vedoucí do dimenze Dominea. Těto zlomové události se říká jednoduše Úder Prázdnoty.

S objevením se Prázdnoty její zhoubu zesílila a projevila se ve formě organické záplavy, která zachvacovala všechny, jejichž mysl byla nakažena. Neovládla a nezměnila však pouze jejich těla, ale dokázala se rozšířit a zmocnit se jakýchkoli dostupných zdrojů energie: strojů, budov, kosmických lodí. Jádro impéria bylo nenávratně zamořeno a zdeformované síly rodu Novarchonů, nyní ovládané Prázdnotou, se obrátily proti zbytku Dominea.







## Prostorový a časový rozsah

Středobodem hry je mapa galaxie, představující velkou část Dominea. Je rozdělena na **sektory**, jež se považují za oddělené kvůli nepředstavitelné rozloze hlubokého vesmíru mezi nimi. Díky znalostem poskytnutým Prázdnotou nyní disponují rody pohony rychlejšími než světlo, které jim umožňují provádět skoky do blízkých sektorů.

Každý sektor představuje koherentní hvězdnou soustavu, plnou osídlených a rozvinutých planet s miliony až biliony lidských duší, z nichž většina se v současnosti nachází pod zhoubnou nadvládou Prázdnoty. Prvotním ukazatelem významu sektoru je jeho **populace**: hustě osídlená soustava je schopná větší produkce a často stojí za to ji dobýt. Některé zvláštní sektory (specifické světy s unikátními charakteristikami) mají **fixní hodnotu populace**, kterou nelze během hry měnit. V dalších případech se jedná o neosídlené sektory, jež nemají žádnou relevantní populaci.

Určité sektory na mapě jsou odděleny **bouřemi Prázdnoty**, jež představují meziprostorová navigační rizika v případě, že Prázdnota otevře trhliny. Jejich žetony blokuji bezprostřední cesty, takže některé sektory jsou dosažitelné pouze oklikou.

Vedle měřítka představujícího nezměrné vzdálenosti ve vesmíru má hra *Voidfall* rovněž důležitý časový aspekt. Každá partie se dělí na tři cykly, přičemž jeden cyklus představuje několik desetiletí událostí. V každém tahu si musíte vybrat **kartu priority**, rozkaz vysoké úrovně, který bude pro následující léta určovat směřování vaší civilizace. Rozvoj sektoru zahrnuje práci milionů a plody jejich úsilí. Jedna invaze je ve skutečnosti vleklá válka trvající řadu měsíců, kde silnější a lépe připravený nakonec vítězí, navzdory pomíjivým hrdinským činům jednotlivců.



## Infrastruktura a produkce

*Voidfall* je hrou o tvorbě a správě říší, kde infrastrukturu a investice vašeho rodu představují **zařízení** a **cechy**. Cechy zastupují planetární průmysl produkující klíčové zdroje a výzkum potřebný pro expanzi lidstva, čímž ovlivňují vaši produkci. Zařízení mají vojenský účel, a proto zahrnují obranné systémy, loděnice a zbraňová stanoviště, jež vám umožňují vyrábět a nasazovat kosmické lodě nebo bránit vaše sektory.

Zásoby, finance, majetek a další prostředky v Domineu jsou zastoupeny pěti široce chápanými herními zdroji: **potravinami**, **materiálem**, **energí**, **vědou** a **kredity**. Získávání všech pěti zdrojů závisí na vašich hodnotách produkce, jež jsou založeny na druzích vašich cechů a hodnotě populace ve vašich sektorech. Nad rámec zdrojů budete hromadit **vliv**, jež představuje měřítko úspěšnosti vašeho rodu.

**Hráč s nejvyšším vlivem se na konci hry stane vítězem.**





## Flotily a flotilové svazy



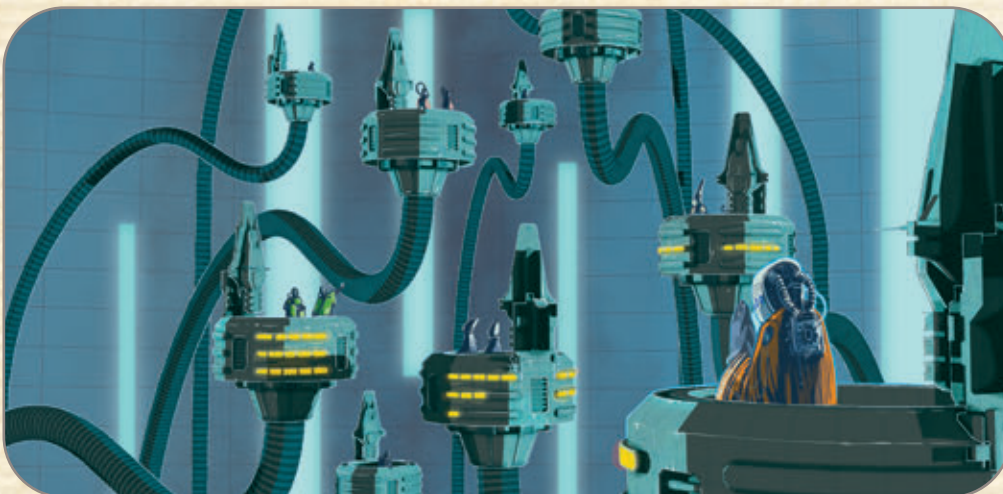
Vedle cechů a zařízení představují další životně důležitý herní prvek na mapě **flotilové svazy**, pro které jsou zásadní dvě charakteristiky: lodě, z nichž jsou zformovány zařazené flotily, a velikost. **Lodě** určují bojové charakteristiky flotil, zatímco **velikost flotilového svazu** je měřítkem vašeho velitelského potenciálu a logistického maxima flotil, které jste schopni v jednom okamžiku řídit. Pokud se vaše velikost flotilového svazu zvýší, znamená to zvětšení vašeho celkového velitelského potenciálu. Velikost flotilového svazu zahrnuje schopnost ovládat současně několik flotil, přičemž jedna flotila je tvořena desítkami či stovkami lodí určitého druhu. To by vám mělo pomoci pochopit a zapamatovat si několik skutečností. Velikost flotilového svazu tedy neodráží aktuální počet jednotlivých lodí, ale vaši schopnost řídit flotily v galaktickém měřítku. V průběhu herních let můžete získávat další flotily díky zdrojům galaktické civilizace, ale ty samy o sobě nezaručují schopnost efektivně velet stovkám plavidel na vzdálenost světelných let. Tento koncept vysvětluje, proč se flotily zničené v boji vrací do aktivní zóny na desce vašeho rodu a proč existuje pevný limit velikosti flotilových svazů během hry.

Nejobyklejšími druhy lodí v Domineu jsou **korvety**, které lze vylepšit pomocí určitých technologií. Mezi silnější lodě patří **bitevní stanice** (nejlepší pro obranu), **křížníky** (nejlepší pro útok), **bitevní lodě** (víceúčelový typ plavidla) a **letadlové lodě** (sloužící jako mobilní loděnice).



## Politika a obchod

Ve hře *Voidfall* se politické a obchodní aspekty lidské galaktické situace projevují ve formě **karet agend** a **žetonů obchodu**. Karty agend reprezentují politickou realitu na galaktické scéně a umožňují rodům vybírat si vlastní cesty a podmínky pro získání vlivu. Žetony obchodu představují obchodní trasy a další hospodářské vazby, které rody vytváří s obyvatelstvem celé galaxie. Čím více agend shromáždíte, tím větší bude dohled vašeho úředního aparátu a tím více žetonů obchodu můžete mít současně ve hře. Každý žeton obchodu lze využít k odstranění logistických překážek při vynucování (prosazování) vaší agendy nebo vyčerpání za účelem získání přístupu k dalším akcím.





# Věda a technika

Než meziprostorová zhouba zkazila Domineum, byla zdejší technická úroveň obecně nízká a neefektivní. Protože záměrem Prázdnoty bylo zvýšit velikost nakažené civilizace co nejrychleji to půjde, zasela do mysli novarchů myšlenky a znalosti, které byly ve všech směrech prospěšné její chuti. Průkopnickými technologiemi se staly meziplanetární cestování a pokročilé kosmické lodě, stejně jako kolonizace a industrializace. Vše ostatní, co nebylo pro růst parazita nezbytné, se vyvíjelo mnohem pomaleji nebo vůbec. Tento nevyrovnaný rozvoj techniky vyústil ve funkční systém s většinou technologií na velmi nízké úrovni a pouze několika málo špičkovými vynálezy.

Každý rod se specializuje na 2 z 28 unikátních technologií a hru začíná s jednou z nich (jak je uvedeno na jeho kartě původu). Těchto technologií můžete mít v průběhu hry až pět, každou na jedné pozici na své desce rodu. Některé technologie je rovněž možné vylepšit, pokud se vaše civilizace dostatečně rozvine. Tedy za předpokladu, že se objeví impuls k takovému průlomu...



## Rody Dominea

Staré Domineum bylo založeno na pseudostředověkém systému aristokracie, na jehož vrcholu stál jako vládce nejvyšší novarcha. Nejvyšší novarcha byl vždy členem panovnického rodu Novarchonů, který tvořili potomci zakladatelů Dominea.

V časech, kdy Domineum začalo expandovat, vznikaly nové rody, jež měly ve jménu nejvyššího novarchy zkoumat a podmanit si vzdálené části galaxie. Poté, co se nově vytvořeným velkorodům podařilo adaptovat jejich způsob života na mimořádné podmínky těchto odlehlých světů, získaly právo vládnout svým vlastním doménám. Vytvářely vlastní kulturu, ekonomiku, a dokonce i vojenské síly, přičemž se podřizovaly základním zákonům Dominea ustanoveným nejvyšším novarchou.

Zatímco rod Novarchonů v jádru říše představoval centrum politické a náboženské moci, velkorody se staly průkopníky ve vnějších světech. Z tohoto důvodu se od sebe začaly v řadě ohledů odlišovat. Všichni obyvatelé Dominea jsou sice lidé, ale vzhledem k různým směrům vývoje jednotlivých velkorodů lze u mnoha osob ve vnějších sektorech nalézt mutace, změny vzrůstu, implantáty či další příznaky adaptační evoluce.

Když do Dominea pronikla Prázdnota, rod Novarchonů spolu s mnohými svými stoupenci z vnitřních světů přijal za své falešné přísliby rezonující v jejich myslích a otevřel se působení zhouby. Novarchové, vůdci kdysi slavné říše, se stali zvěstovateli Prázdnoty, a zatímco vedli svá zkažená vojska do války s velkorody, ničili své vlastní dílo.

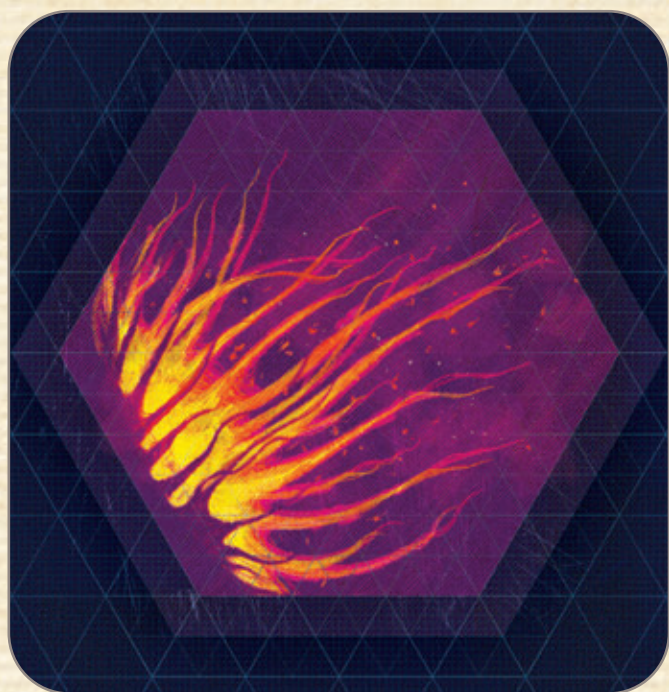
Každý hráč představuje jeden z velkorodů na vnějším okraji Dominea, který zůstal uchráněn před zhoubou Prázdnoty. Odlišný vývoj velkorodů reprezentuje jedinečná **deska rodu** se třemi **civilizačními stupnicemi** a jedinečnou schopností, stejně jako **karta původu**, jež určuje počáteční vojenskou sílu, zdroje, technologii a mnoho dalších odlišností.

Další rody, které se ve hře objevují, jsou známé jako **Padlé rody**. Ty se pokusily vymanit z nadvlády Prázdnoty, ale nebyly dostatečně silné, i přesto však nadále vzdorují jejímu vlivu. Padlé rody ovládají cenné technologie a vylepšení, o které se rády podělí, pokud se vám je podaří osvobodit.



# Budoucnost Nového Dominea

*Voidfall* můžete hrát kooperativně nebo kompetitivně. Z hlediska dějinných událostí se kooperativní hra odehrává krátce po otevření trhlin, kdy se začala projevovat přítomnost Zplozence Prázdnoty. Hráči musí spolupracovat při zavírání meziprostorových portálů, čímž brání tomu, aby Zplozencec v Domineu získal úplnou tělesnou formu. Kompetitivní hra začíná o něco později, ve chvíli, kdy zhouba a Zplozencovy síly stále ovládají většinu galaxie, ale přímé spojení s říší Prázdnoty již bylo přerušeno a Zplozencův vliv oslaben. Kdysi prosperující světy Dominea jsou nyní zralé k ovládnutí a někdejší spojenecké velkorody v tom spatřují cestu k osvobození, podmanění a sjednocení lidstva pod jejich vlastními prapory a k vytvoření nového Dominea.



## Trhliny se otevřely...

V kooperativní hře čelíte bezprostřední hrozbě, že se Zplozencec Prázdnoty zmocní naší galaxie.

Došlo k otevření alespoň jedné rozměrné interdimenzionální trhliny do mimoprostoru, který je nyní známý jako Prázdnota. Těmito trhlinami se Zplozencec dokáže spojit s myslí nakažených lidí, změnit je ve zvrácené vojáky a nástroje k podmanění lidstva podle svých příkazů. Jsou to ještě lidé, nebo pouze bezduché loutky? To nedokážeme říci. Ať tak či tak, za hranicemi našich soustav se rýsuje hrozba nevyhnutelné srážky se zkaženými flotilami novarchů, jež jsou nyní ve službách Zplozence.

Avšak část lidstva, jež setřásla okovy novarchů, se spojila, aby našla způsob, jak trhliny uzavřít a zamezit strašnému vlivu Zplozence. Pozůstatky Dominea jsou postiženy několika krizemi současně a každé povstání, každý hladomor, každý nepromyšlený výzkumný projekt představuje pro Zplozence potenciální cestu k ovládnutí dalších myslí. Hráči mohou tyto krize ignorovat nebo se je pokusit vyřešit, ale pokud budou krize trvat příliš dlouho, povedou ke katastrofě. Z hlediska herních mechanismů se krize projevují buď jako negativní události, nebo jako herní cíle, jež vyžadují od hráčů

odchýlit se od jejich obvyklých záměrů nebo jednat nehospodárně a přinášet oběti, aby je bylo možné zažehnat. Krize mohou mít ekonomickou nebo vojenskou povahu, a jestliže bude několik krizí téhož druhu probíhat po určitou dobu současně, dojde ke katastrofě. A čtvrtá katastrofa znamená zpečetění osudu lidstva a okamžitou porážku ve hře. Kromě toho, čím více krizí bude probíhat, tím větší daň si budou vybírat na rodech. Jestliže dochází k otřesům ekonomiky, budou hráčům odtékat zdroje, zatímco neřešené vojenské potíže vedou k rapidnímu vzrůstu síly Zplozencec při jeho nájezdech.



Spojenectví lidí však není zcela bez prostředků. Sjednocení poskytuje lepší možnosti, které ve hře představují karty priority Spojenectví: hráči mohou nahradit stávající karty priorit jejich vylepšenými verzemi. Akce priority Spojenectví obvykle umožňují pomáhat spoluhráčům v jejich tazích a navzájem si asistovat, kde je to nejvíce zapotřebí.

Jestliže hrajete *Voidfall* kooperativně, můžete společně probírat detaily strategie: jakou prioritu zvolíte, jakou taktiku použijete, jakou dlouhodobou krizi vyřešíte nebo jak nejlépe využijete akce priority Spojenectví. Toto vše je dovoleno a doporučeno, protože *Voidfall* není založen na tajných informacích. Na druhou stranu však důrazně radíme, aby si každý hráč podržel konečné rozhodnutí o použití svých karet priorit a agend a výběru všech akcí. Koneckonců jde přece o jeho vlastní říši...



# Příprava hry

## OBCENÁ PŘÍPRAVA

- 1 Umístěte desku galaxie na stůl. Použijte stranu pro zvolenou variantu hry: kompetitivní , nebo kooperativní/sólovou . (Příslušný symbol se nachází v levém horním rohu.)
  - 1a V závislosti na počtu hráčů položte žetony obchodu na šest polí na levé straně desky galaxie.
    1. **Sólo:** 1 žeton na každé pole s výjimkou toho nejspodnějšího (to nechte prázdné). Zbývajících 7 žetonů vraťte do krabice.
    2. **2 hráči:** 1 žeton na každé pole. Zbývajících 6 žetonů vraťte do krabice.
    3. **3 hráči:** 2 žetony na každé pole s výjimkou toho nejspodnějšího (to nechte prázdné). Zbývajících 2 žetony vraťte do krabice.
    4. **4 hráči:** 2 žetony na každé pole.
- 2 Připravte čtyři nabídky agend:
  - 2a Položte desku agend na okraj herního prostoru.
  - 2b Roztřídte karty agend podle jejich rubů na čtyři hromádky a každou odděleně zamíchejte. Poté je položte jako balíčky lícem dolů na levou stranu desky agend.
  - 2c Otočte vrchní kartu z každého balíčku a položte ji lícem nahoru na pravou stranu desky agend vedle odpovídajícího balíčku.
- 3 Umístěte hlavní bojovou destičku do horní části herního prostoru.
- 4 Vytvořte společnou zásobu:
  - 4a Zamíchejte odděleně lícem dolů žetony odměn a obnovy a vytvořte z nich dobírací hromádky.
  - 4b Vedle nich umístěte všechny žetony slávy.
  - 4c Vedle nich položte všechny destičky flotilových svazů rozdělené na šest hromádek podle druhu lodí.
  - 4d Nakonec přidejte do společné zásoby žetony cechů a zařízení, Zplozencovy flotily, kostky běžné a fixní populace a žetony zhouby.
- 5 Každý hráč by měl do svého osobního prostoru umístit následující sadu hráčského materiálu (materiál v nepoužitých barvách se vrátí zpět do krabice):
  - 5a Položte před sebe počítadlo vlivu ve své barvě a nastavte na něm hodnotu 10.
  - 5b Vezměte si do ruky 9 karet priorit označených na líci vaší barvou.
  - 5c Kartu priority Inovace položte na svou odhazovací hromádku karet priorit. Tuto kartu nelze v 1. cyklu hrát.
  - 5d Položte před sebe počítadlo zdrojů (v neutrální barvě). Všech 10 číselníků nastavte na hodnotu 0.
  - 5e Vezměte si 14 flotil ve své barvě.
  - 5f Vezměte si ze společné zásoby žeton slávy s hodnotou „2“.

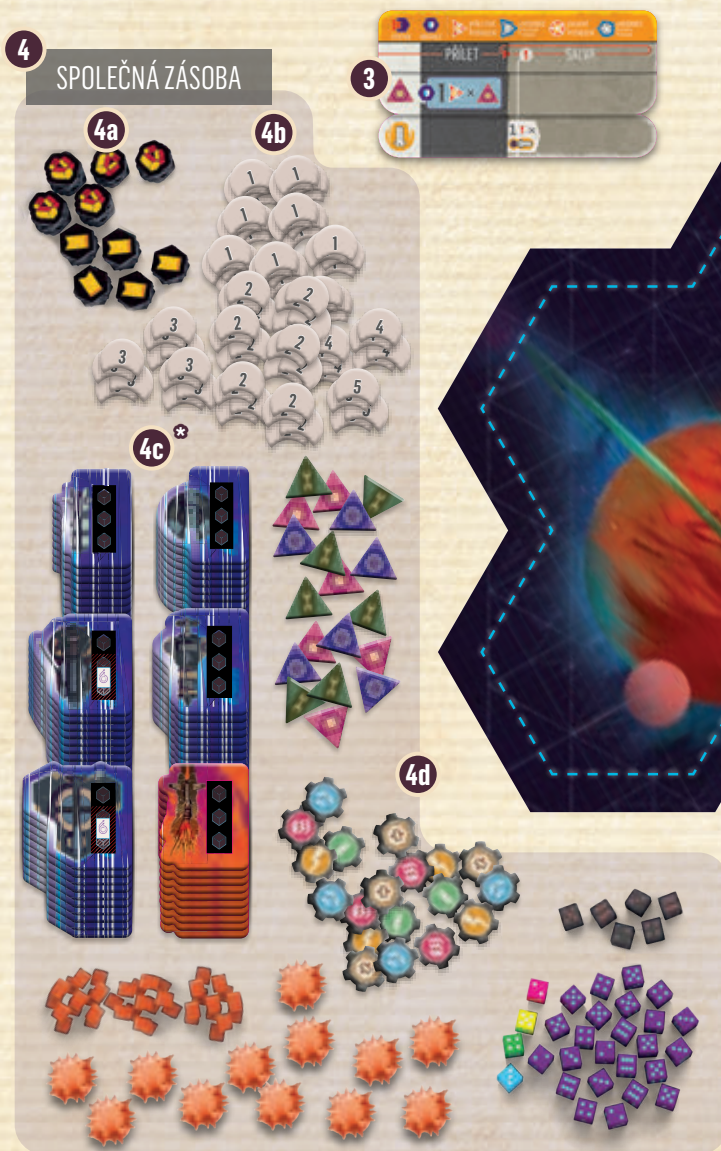
\*Tyto komponenty se liší v případě verze Galactic Box.

## DALŠÍ PROSTOR PRO KOMPONENTY KOOPERATIVNÍ HRY

7+

(K PŘÍPRAVĚ VÍCE NA STR. 12-13)

- 6 Náhodně určete pořadí tahů pro začátek hry. První hráč umístí svůj ukazatel pořadí tahů na stupnici pořadí tahů na desce galaxie na pole nejvíce vlevo. Každý další hráč umístí svůj ukazatel na pole bezprostředně napravo od předchozího hráče.



DESKA HRÁČE  
(PŘÍPRAVA VIZ STR. 18)







**1** DESKA GALAXIE

**NABÍDKA TECHNOLOGIÍ**  
(PŘÍPRAVA VIZ STR. 16-17)



**KARTY GALAKTICKÝCH UDÁLOSTÍ**  
(PŘÍPRAVA VIZ STR. 16)



**MAPA**  
(BUDE SE LIŠIT PŘI KAŽDÉ PŘÍPRAVĚ,  
VÍCE VIZ STR. 13)

**2** NABÍDKA AGEND



**ODHAZOVACÍ HROMÁDKA KARET PRIORIT**

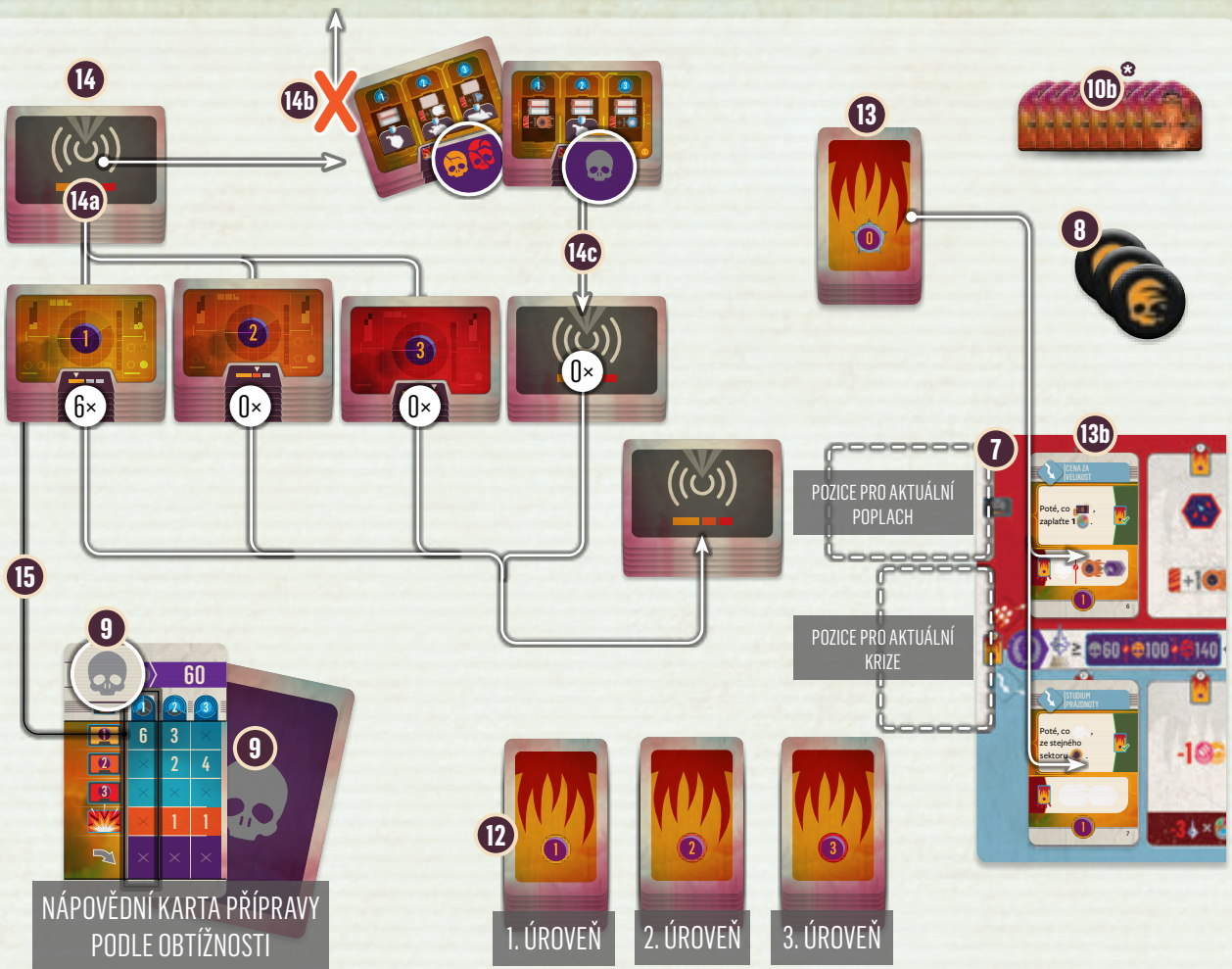


**DESKA HRÁČE**  
(PŘÍPRAVA VIZ STR. 18)






**ODHAZOVACÍ HROMÁDKA KARET PRIORIT**





**7** Umístěte desku krizí na jednu stranu herního prostoru.

**8** Poblíž přichystejte tři žetony katastrof.

**9** Zvolte si úroveň obtížnosti: lehkou , střední  nebo těžkou . Jestliže se jedná o vaši první partii, důrazně vám doporučujeme lehkou úroveň. Vezměte náповědní kartu přípravy podle obtížnosti, která odpovídá zvolené úrovni, a položte ji vedle desky krizí.

**10** Do společné zásoby přidejte žetony zvěstovatelů v závislosti na počtu hráčů:

**10a** **Sólo:** 7 zvěstovatelů


**10b** **2 hráči:** 8 zvěstovatelů



**10c** **3–4 hráči:** 10 zvěstovatelů

**11** Zbývající žetony zvěstovatelů nebudou zapotřebí a vrátí se zpět do krabice.

**12** Rozřídte karty krizí na čtyři hromádky podle jejich rubů (počáteční, 1. úroveň, 2. úroveň, 3. úroveň) a každou odděleně zamíchejte. Následně je položte jako balíčky lícem dolů vedle desky krizí. Vedle každého balíčku nechte místo na odhazovací hromádku.

**13** Připravte počáteční karty krizí.

**13a** Na **lehké**  úrovni obtížnosti se počáteční karty krizí nepoužijí a vrátí se zpět do krabice.

**13b** Na **střední**  nebo **těžké**  úrovni obtížnosti náhodně vyberte dvě karty počátečních krizí a náhodně umístěte lícem nahoru jednu kartu na pozici nejvíce vlevo **do řady ekonomických krizí** a druhou kartu na pozici nejvíce vlevo **do řady vojenských krizí**. Zbývající karty počátečních krizí vraťte zpět do krabice.

**14** Připravte karty poplachu.

**14a** Vezměte všechny karty Situace a položte je ve třech oddělených hromádkách lícem nahoru (nesmíchejte je) vedle dobíracích balíčků karet krizí.

**14b** Vraťte do krabice karty Válka, které **neobsahují** symbol vámi zvolené obtížnosti.

**14c** Zbývající čtyři karty Válka zamíchejte a umístěte je lícem dolů vedle hromádek karet Situace.

**15** Vytvořte balíček poplachu za použití náповědní karty přípravy podle obtížnosti, kterou jste si připravili již dříve.

**15a** Vezměte požadovaný počet karet Situace 1. úrovně, 2. úrovně a 3. úrovně z hromádek lícem nahoru a otočte je lícem dolů.

**15b** Vezměte požadovaný počet karet Válka z jejich balíčku lícem dolů a zamíchejte je dohromady s kartami Situací vybraných v kroku **15a**. Tím vytvoříte balíček poplachu, který položte lícem dolů vedle desky krizí.

\*Tyto komponenty se liší v případě verze Galactic Box.



**16 Hra 2–4 hráčů:** Zamíchejte dohromady všechny karty priorit **Spojenství** a položte je jako balíček lícem dolů vedle plánu galaxie. Všechny karty priorit **Hrdinství** vraťte zpět do krabice.

**17 Sólová hra:** Zamíchejte dohromady všechny karty priorit **Hrdinství** a položte je jako balíček lícem dolů vedle plánu galaxie. Všechny karty priorit **Spojenství** vraťte zpět do krabice.

**18** Otočte tři karty priorit **Spojenství/Hrdinství** a vyložte je lícem nahoru pod desku galaxie, čímž vznikne nabídka pro všechny hráče.

**18a** Jestliže otočíte jako jednu ze tří karet počáteční nabídky kartu priority **Spojenství/Hrdinství Inovace**, otočte další kartu a **Inovaci** položte (lícem dolů) zpět na vršek dobíracího balíčku.

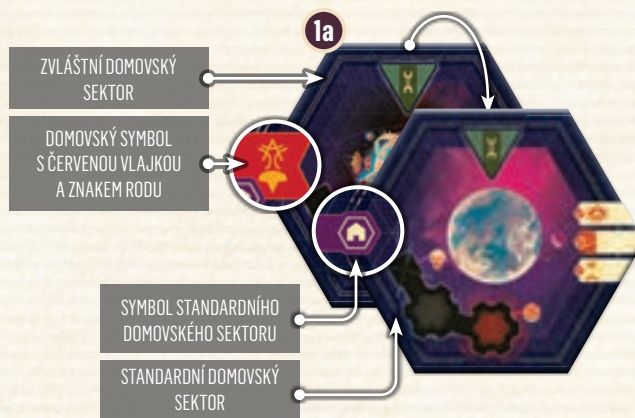
**18b** Jestliže v sólové hře otočíte kartu priority **Hrdinství**, jež se shoduje s kartou priority, kterou váš rod nemá (například když otočíte kartu **Posíly** a hraje za rod **Fennax**), vraťte takovou kartu zpět do krabice a otočte místo ní novou.



## PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

**1** Vezměte všech 30 hexů sektorů; použijí se při tvorbě mapy.

**1a** Vyřídíte 4 domovské sektory označené symbolem domovského sektoru na obou stranách. Jedna strana každého hexu představuje standardní domovský sektor, zatímco druhá znázorňuje zvláštní domovský sektor, jenž náleží jednomu z herně náročnějších rodů.



*Příklad: Na zadní straně jednoho domovského sektoru se nachází zvláštní domovský sektor rodu Marqualos. Na zadní straně jednoho standardního sektoru se nachází Vysílač.*

**!** Pozor: Protože si budete vybírat rody až později, při tvorbě plánu použijte standardní strany domovských sektorů.

**1b** Zbývajících 26 hexů je rovněž oboustranných. Jedna strana vždy představuje standardní sektor, druhá zvláštní sektor.

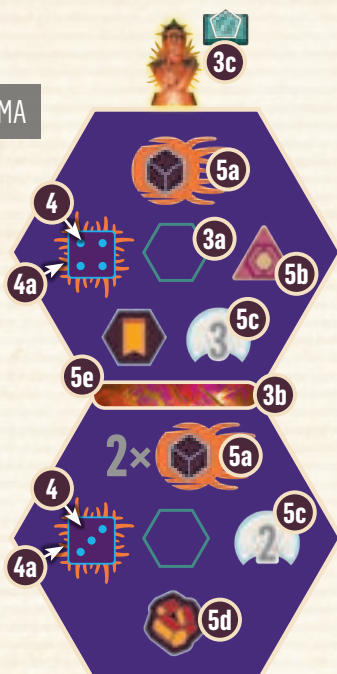
**Výuková hra:** K vytvoření mapy budete potřebovat pouze standardní domovské sektory a standardní sektory.

**2** Vyberte si scénář z tabulky scénářů (str. 24). Zde naleznete souhrnný přehled všech scénářů s údaji o počtu hráčů, složitosti, míře agresivity a s odkazem na stránku s podrobným popisem. Každý scénář zahrnuje mapu s určenými hexy sektorů a na nich umístěnými žetony, sadu galaktických událostí, sadu osmi technologií a sadu dostupných rodů pro tento scénář. Jakmile si vyberete scénář, pokračujte v přípravě krokem 3.

**Výuková hra:** Na následujících dvou stranách naleznete mapy pro výukový scénář. Vyberte si mapu v závislosti na počtu hráčů (1–4).



## SCÉNÁŘOVÉ SCHÉMA



## AKTUÁLNÍ KOMPONENTY

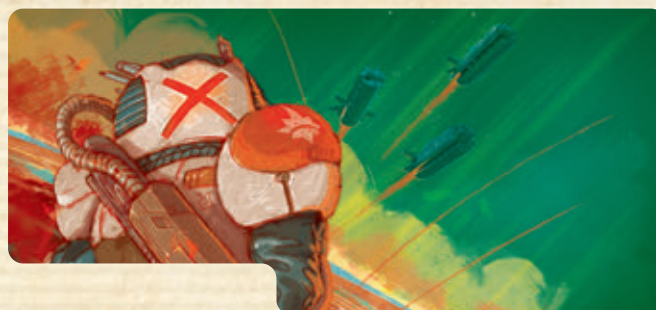


- 3 Vytvořte mapu.
- 3a Umístěte všechny zobrazené hexy sektorů do šestiúhelníkové mřížky, jak ukazuje scénářové schéma. Uprostřed každého hexu na schématu je uvedený druh sektoru.
- ! Poznámka: Orientace hexů sektorů vůči sobě navzájem nemá na hru žádný vliv.
- 3b Položte žeton bouře Prázdnoty na hranu dvou sousedících sektorů, jak ukazuje schéma.
- 3c Přiložte k hranám sektorů žetony zvěstovatelů, jak ukazuje schéma.
- 4 Na každý sektor s uvedenou hodnotou populace umístěte kostku běžné populace nastavenou na toto číslo.
- 4a Pod příslušné kostky populace položte žeton zhouby.
- 4b Některé zvláštní sektory mají fixní hodnotu populace, resp. nulovou populaci. U sektorů s fixní hodnotou populace použijte kostky fixní populace, u sektorů s nulovou populací nejsou kostky zapotřebí.
- 4c V některých scénářích se v určitých sektorech objevuje vlajka místo hodnoty populace. Jedná se o sektory Padlých rodů. Zůstanou prázdné až do kroku 13 přípravy scénáře.
- 5 Do každého sektoru umístěte následující materiál, pokud je uveden na scénářovém schématu:

**Důležitá poznámka:** Některé zvláštní sektory mají předtíštěná obranná pásma. Schéma přípravy uvádí další obranná pásma, která je třeba umístit.

- 5a Doprostřed sektoru přijde jedna destička flotilového svazu Zplozence Prázdnoty s **uvedeným počtem** flotil.
- 5b Na pozice pro zařízení přijdou žetony obranných pásem.
- 5c Doprostřed sektoru přijde žetony slávy s uvedenou hodnotou.

- 5d Doprostřed sektoru přijde lícem dolů náhodně vybraný žeton odměny.
- 5e Doprostřed sektoru přijde lícem dolů náhodně vybraný žeton obnovy.
- 5f Doprostřed sektorů přijdou žetony zvěstovatelů.
- 6 Všechny nepoužité hexy sektorů a žetony bouře Prázdnoty vraťte do krabice.



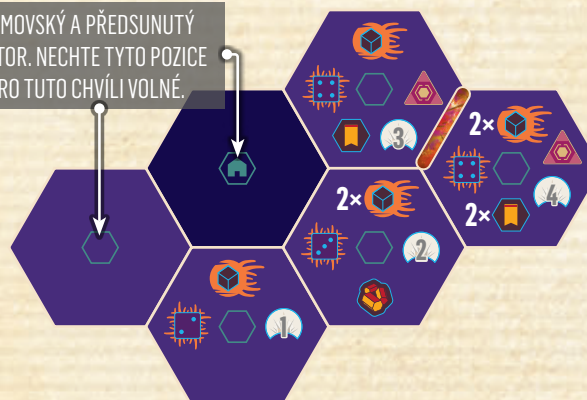
## VÝUKOVÉ MAPY

Scénáře pro vaši první hru (verze pro 1–4 hráče)



## SCÉNÁŘ PRO SÓLOVOU HRU

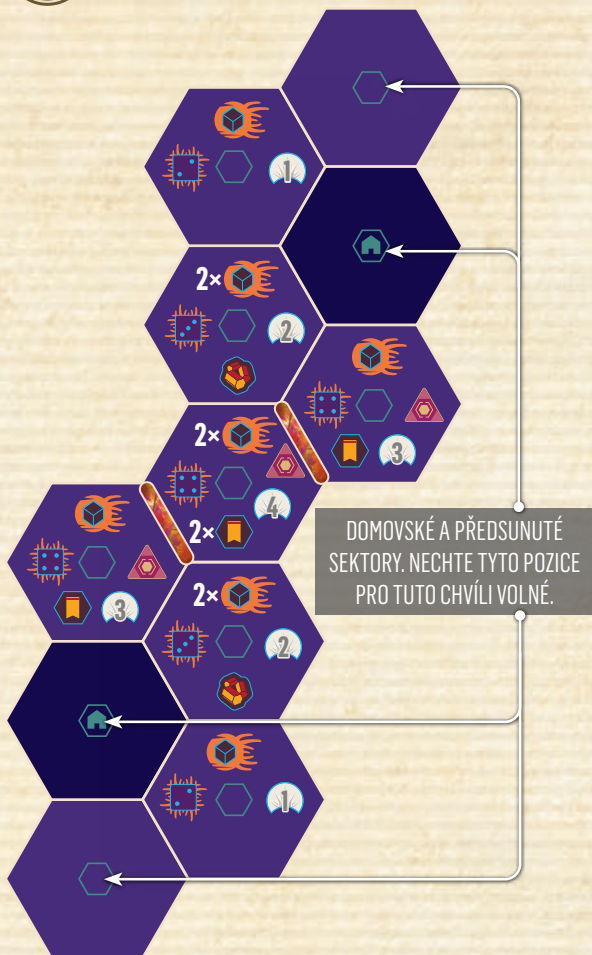
DOMOVSKÝ A PŘEDSUNUTÝ SEKTOR. NECHTE TYTO POZICE PRO TUTO CHVÍLI VOLNÉ.



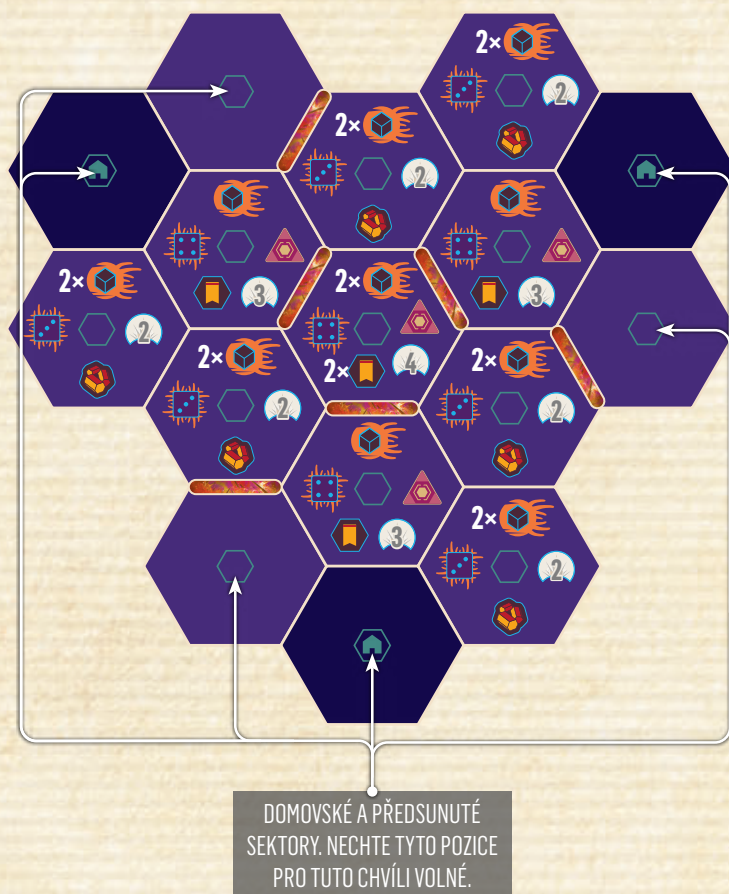




### SCÉNÁŘ PRO 2 HRÁČE



### SCÉNÁŘ PRO 3 HRÁČE



### SCÉNÁŘ PRO 4 HRÁČE





- 7** Vyberte karty galaktických událostí ke zvolenému scénáři na základě kódů tvořených číslem a písmenem uvedenými v levém horním rohu karet.



**Výuková hra:** Vyberte tři karty galaktických událostí označené „1V“, „2V“ a „3V“ a přeskočte kroky 7a–7b.

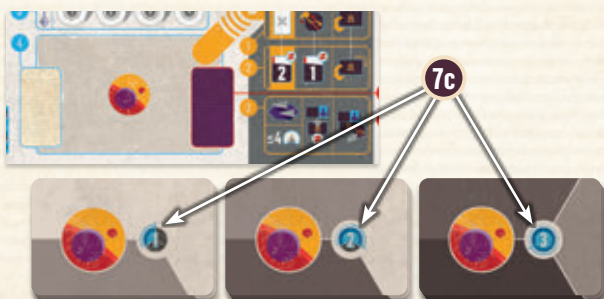
KOMP

- 7a** Ve scénářích pro kompetitivní hru vždy použijte karty galaktických událostí se značkami uvedenými v pokynech pro přípravu těchto scénářů.

KOOP/SÓLO

- 7b** Ve scénářích pro kooperativní/sólovou hru použijte všechny karty galaktických událostí, jejichž označovací kódy neobsahují písmeno „V“.

- 7c** Otočte všechny vybrané karty lícem dolů a rozdělte je podle čísel cyklů. Vytvořte z nich tři oddělené dobírací balíčky lícem dolů pod plánem galaxie.



**Výuková hra:** V každém balíčku bude pouze jedna karta. Ve standardní kompetitivní hře jsou v každém balíčku tři karty a ve standardní kooperativní/sólové hře je jich deset.

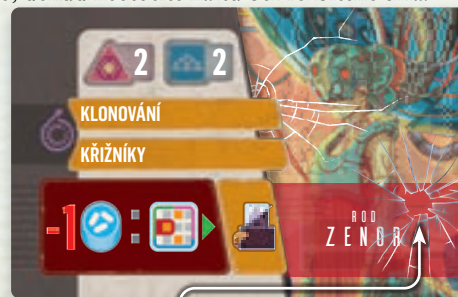
- 7d** Všechny tři balíčky odděleně zamíchejte.

KOOP/SÓLO

- 8** V kooperativních a sólových hrách se objevuje řada destiček bezpečných přístavů různé velikosti (2, 3 nebo 4). Požadované destičky položte vedle mapy a zbývající vraťte do krabice.
- 9** Vezměte všech 14 karet Padlých rodů.
- 9a** Všichni hráči si vyberou, za které rody budou hrát. Karty Padlých rodů odpovídající těm rodům, které si hráči vybrali, vraťte zpět do krabice.
- 9b** Zbývající karty zamíchejte a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- 9c** Z tohoto balíčku otočte vrchní čtyři karty Padlých rodů.

- 9d** Zkontrolujte, zda se na otočených kartách nachází symbol rozbitého skla. Spočítejte, kolik je karet s rozbitým sklem dohromady.

- Jestliže se na žádné z nich rozbité sklo nenachází, odhodte poslední otočenou kartu Padlého rodu a otočte novou. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud neotočíte kartu s rozbitým sklem.
- Jestliže se rozbité sklo nachází na všech kartách, odhodte poslední otočenou kartu Padlého rodu a otočte novou. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud neotočíte kartu bez rozbitého skla.



*Příklad: Rozbité sklo na ilustraci karty Padlého rodu Zenor.*

- 9e** Nezapomeňte: Na konci tohoto procesu musíte mít otočené celkem čtyři karty Padlých rodů. Alespoň jedna a nanejvýš tři musí obsahovat symbol rozbitého skla.

- 9f** Můžete se rovněž společně dohodnout, se kterými čtyřmi Padlými rody budete hrát. I v tomto případě se ujistěte, že symbol rozbitého skla bude alespoň na jedné a nanejvýš na třech kartách těchto Padlých rodů.

- 10** Prohlédněte si technologie uvedené uprostřed vybraných karet Padlých rodů. Budou představovat „osm technologií pro váš scénář“ v následujícím kroku přípravy.

- 11** Všechny scénáře zahrnují osm technologií. Podívejte se na ty, jež přísluší k vašemu scénáři. Každá technologie má dvě základní verze a jednu vylepšenou, takže k ní patří celkem tři karty.



Základní technologie s vlivem

Základní technologie bez vlivu

Vylepšená technologie



## NABÍDKA TECHNOLOGIÍ



**Výuková hra:** *Zabrnuje následující technologie:* Autonomní drony, Střely pro hluboký vesmír, Bitevní loď, Obchodní uzel, Neurální matrix, Dekontaminační komory, Bitevní stanice, Terraformace.



**11a** Položte obě kopie totožných technologií na sebe tak, aby **nahore byla karta ukazující 4 body vlivu**. Těchto osm balíčků položte poblíž herního prostoru, čímž vznikne nabídka technologií.

KOOP/SÓLO

- V kooperativní hře **2 hráčů** vyberte náhodně dvě z těchto osmi technologií. Jejich vrchní karty vraťte zpět do krabice, takže ve hře zůstanou pouze jejich karty bez vlivu.
- V **sólové hře** vyberte náhodně tři z těchto osmi technologií. Jejich vrchní karty vraťte zpět do krabice, takže ve hře zůstanou pouze jejich karty bez vlivu. Poté vraťte zpět do krabice ještě spodní karty od zbývajících pěti technologií, takže ve hře zůstanou pouze jejich karty s vlivem.

**11b** Pokud se na kartách technologií vyskytují *bitevní stanice*, *křižníky*, *bitevní loď*, *letadlové loď* nebo *hvězdné základny*, umístěte jejich odpovídající bojové destičky pod hlavní bojovou destičku.

**11c** Zamíchejte osm vylepšených technologií odpovídajících základním technologiím v nabídce a položte je jako balíček lícem dolů nalevo od plánu galaxie.

**11d** Vložte vrchní čtyři vylepšené technologie lícem nahoru na pozice pro technologie na desce galaxie.

**11e** Položte přes ně zábranu vylepšování, aby bylo jasné, že nejsou na začátku hry k dispozici.



**12** Pokud se ve scénáři nevyskytují sektory ovládané Padlými rody, vraťte všechny karty Padlých rodů zpět do krabice.

**Výuková hra:** *Neobsahuje žádné Padlé rody.*

**13** Jestliže scénář zahrnuje sektory ovládané Padlými rody, zachází se s nimi odlišně v kompetitivní a v kooperativní/sólové hře.

**13a** V kompetitivní hře vyhledejte čtyři karty Padlých rodů, jež jsou určeny pro daný scénář.

**13b** V kooperativní/sólové hře vyhledejte čtyři karty Padlých rodů, které jste vybrali v krocích **9c** – **9f**.

**13c** Zamíchejte čtyři vybrané karty Padlých rodů a položte po jedné kartě lícem nahoru na každý sektor Padlého rodu určený scénářem.

**13d** Nastavte na kostkách populaci těchto sektorů podle příložených karet Padlých rodů a pod každou kostku populace položte žeton zhouby.



**13e** Všechny nepoužité karty Padlých rodů vraťte do krabice.

## KOMPONENTY NEPOUŽÍVANÉ V KOMPETITIVNÍCH HRÁCH

**14** Jestliže hrajete kompetitivně, následující komponenty přijdou zpět do krabice, protože nebudou zapotřebí:

- 14a** Deska krizí.
- 14b** Všechny destičky bezpečných přístavů.
- 14c** Všechny karty krizí a poplachu.
- 14d** Všechny karty priorit Spojenectví a Hrdinství.
- 14e** Všechny nápovědní karty přípravy podle obtížnosti.
- 14f** Všechny žetony zvěstovatelů, které nebyly umístěny na mapu.

KOMP

KOOP/SÓLO

KOMP



## PŘÍPRAVA RODU

Přípravu rodu provádí každý hráč zvlášť.

- 1 Vyberte si jeden z rodů určených aktuálním scénářem. Vezměte si jeho desku a položte ji lícem nahoru do svého osobního herního prostoru.



**Výuková hra:** Vyberte si mezi rody Cortozaar, Dunlork, Belitan a Valnis.

! Poznámka: Hráči si mohou rody rozdělit mezi sebe libovolným způsobem: vzájemně se domluvit, vybírat v pořadí tahů nebo jakkoli jinak.

! Strategické tipy pro každý rod naleznete na rubu jeho herní desky.

- 2 Jestliže váš rod začíná hru se speciálními kartami priorit (uvedenými na zadní straně desky rodu), v případě nutnosti je vyměňte (úplný seznam karet priorit jednotlivých rodů naleznete v Databázi na str. 5–8).

- 3 Na svou desku rodu umístěte následující materiál:

- 3a Žeton zhouby nad pozici pro agendu nejvíce vpravo.
- 3b Po jednom ukazateli na pole nejvíce vlevo na každou ze tří civilizačních stupnic.

- 4 Vezměte si karty původu patřící vašemu rodu. Jednu z nich si vyberte a druhou vraťte do krabice.

! Poznámka: Hráči si mohou zvolit karty původu libovolným způsobem: vzájemně se domluvit, vybírat v pořadí tahů nebo současně a tajně.

**Výuková hra:** Použijte karty původu označené písmenem „A“ a zbylé karty (s písmenem „B“) vraťte do krabice. Technologie, jež mají jednotlivé rody k dispozici, jsou Štíty (Valnis), Zaměťování (Belitan), Orbitální doky (Dunlork) a Torpéda (Cortozaar).

- 5 Položte zvolenou kartu původu před sebe. Svůj osobní herní prostor vytvoříte v následujících krocích podle informací, jež jsou na ní uvedené.

! **Pozor:** Během níže uvedených kroků nezískáte žádné výhody z technologií, postupy na stupnicích nebo bonusy za obchod. Jejich ekvivalenty jsou již zohledněny v hodnotách na kartě původu.

- 6 Vezměte všechny tři karty technologie uvedené v pravém horním rohu karty původu (obě kopie karty základní technologie a odpovídající vylepšenou technologii). Rozmístěte je následovně:

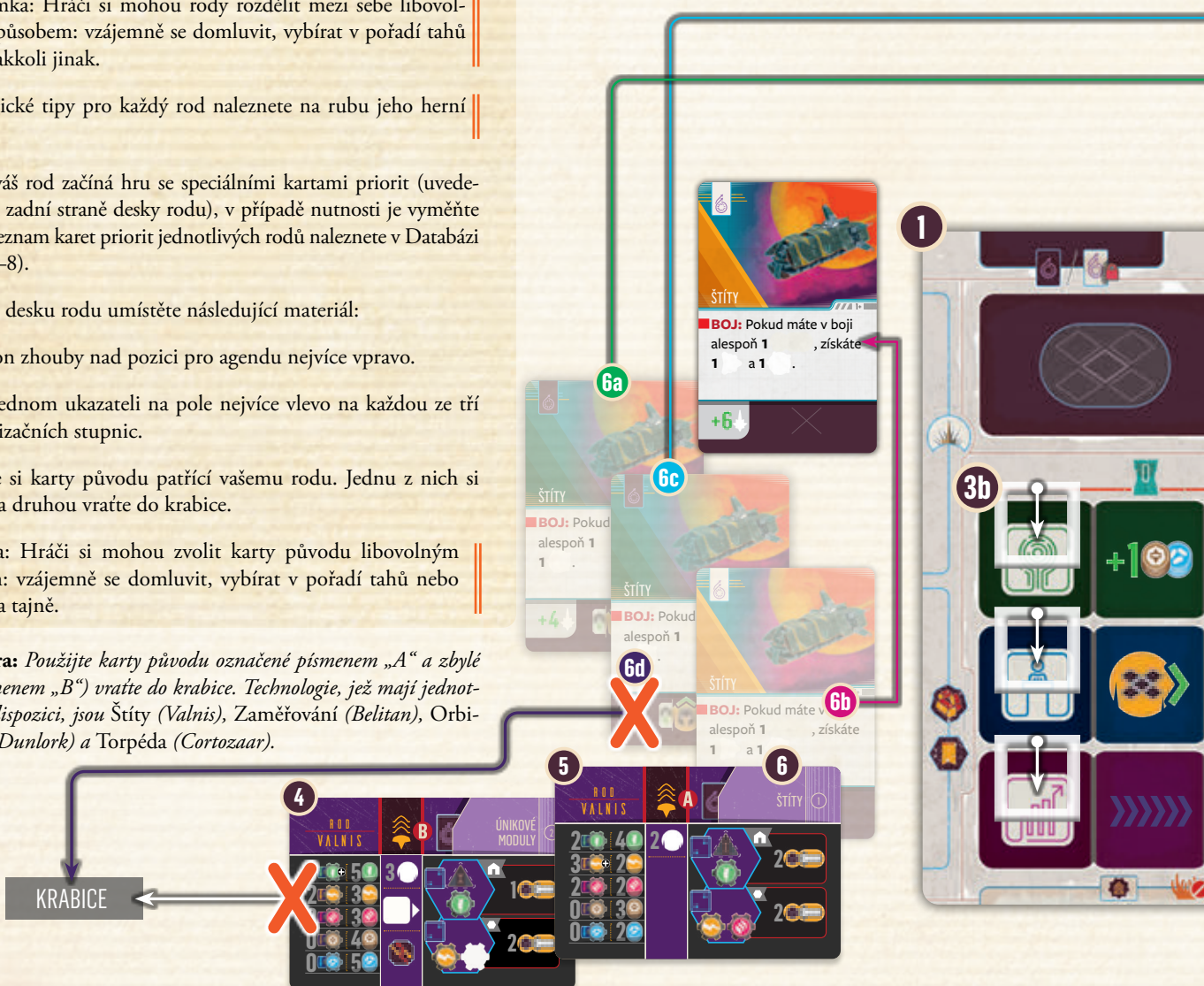
**6a** Kartu základní technologie s uvedenými 4 body vlivu +4☼ položte na jednu pozici pro technologie v horní části své desky rodu.

**6b** Kartu vylepšené technologie položte vedle své desky rodu.

**6c** Ve hře 3–4 hráčů přidejte druhou kartu základní technologie do nabídky technologií (nabídka technologií bude tedy na začátku hry 3/4 hráčů obsahovat 11/12 hromádek karet technologií).

**6d** Ve hře 2 hráčů nebo sólové hře vraťte druhou kartu základní technologie zpět do krabice.

🏠 **6e** Pokud vaše technologie zahrnuje bojovou destičku, umístěte ji pod hlavní bojovou destičku.





**ŠTÍTY** #12a

**BOJ:** Pokud máte v boji alespoň 1 , získáte 1 .

**AUTONOMNÍ DRONY** #12a

**BOJ:** (útočník) Můžete , abyste získali 1 a 1 .

**BOJ:** Během můžete a zvítězit v boji v **Fázi vyhodnocení**.

**STŘELY PRO HLUBOKÝ VESMÍR** #12a

**BOJ:** (útočník) Pokud máte alespoň 1 sousedící , můžete zaplatit 1 a způsobit 1 .

**Priorita Prosperita:** Můžete zaplatit 1 a .

**BITEVNÍ LODĚ** #12a

Můžete do flotilových svazů bitevních lodí za cenu 1 za flotilu.

Váš flotilový svaz bitevních lodí je omezen na maximálně 1 flotilu.

**OBCHODNÍ UZEL** #12a

Pokud , můžete získat **obchodní bonus**.

**NABÍDKA TECHNOLOGIÍ**

**NEURÁLNÍ MĚŘÍTKO** #12a

Kdykoliv , nejprve získáte 2 .

**DEKONTAMINAČNÍ KOMORY** #12a

Můžete na této kartě skladovat až 2 .

**Vyhodnocení:** Můžete z této karty.

**BITEVNÍ STANICE** #12a

Můžete do flotilových svazů bitevních stanic.

Pokud , můžete místo toho do stejného sektoru.

**TERRAFORMACE** #12a

**Priorita Vývoj/ Prosperita:** Můžete zaplatit 1 a .

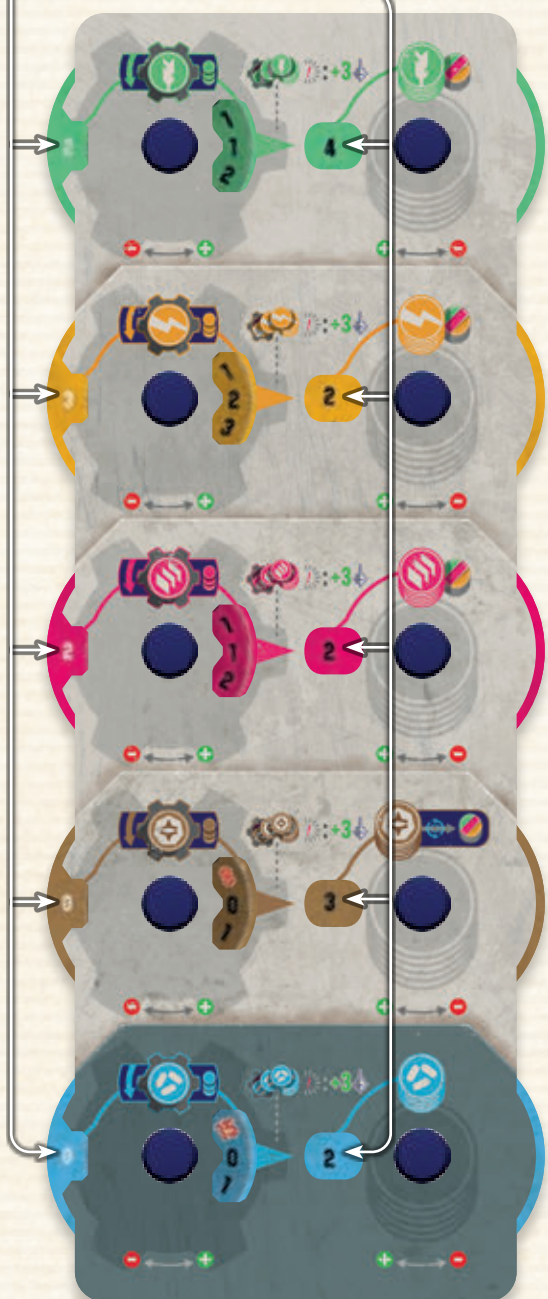
**ŠTÍTY** #12a

**BOJ:** Pokud máte v boji alespoň 1 , získáte 1 .

The game board features a grid of cards with various icons and resource values. A character portrait of a warrior in a red and gold suit is visible on the right side. The board includes resource counters and a central area with a large orange starburst icon labeled '3a'.



*Poznámka: Loděnice uvedená na této kartě původu se vztahuje pouze k předtištěné loděnici na hexu domovského sektoru.*



**7** Umístěte svůj domovský sektor na příslušnou pozici na mapě tak, aby byl nejbližší místu, kde sedíte. Připravte svůj domovský sektor a předsunutý sektor (prázdný standardní sektor sousedící s vaším domovským).

**7a** Některé rody mají jako domovský sektor zvláštní sektor. Zvláštní domovské sektory se nachází na druhé straně standardních domovských sektorů. V případě potřeby si domovské sektory prohodte mezi sebou, abyste získali ten, který vám náleží.

**7b** Umístěte kostku populace ve své barvě na svůj domovský sektor a kostku běžné populace na svůj předsunutý sektor. Na obou kostkách nastavte hodnoty uvedené na své kartě původu.

**7c** Doprostřed svých sektorů umístěte předepsané destičky flotilových svazů. Položte na ně uvedený počet flotil.

**7d** Umístěte uvedené žetony cechů na prázdná pole pro cechy nejvíce vlevo na svých sektorech.

**7e** Umístěte uvedené žetony zařízení na prázdná pole pro zařízení nejvíce vlevo.

**!** Poznámka: Jestliže je uvedené zařízení na hexu sektoru již předtištěno, neumísťujte tam další žeton téhož druhu.

**7f** Umístěte uvedený žeton zhouby pod kostku populace.

**8** Nastavte číselníky v levé části svého počítadla zdrojů na hodnoty uvedené pro každý zdroj v levém sloupci na vaší kartě původu. Bílá čísla v tomto sloupci by se měla shodovat s příslušnými hodnotami na číselnících.

**!** Poznámka: Někdy je v levém sloupci vedle čísla uvedeno (+). To znamená, že vaše produkce je vyšší, než jsou vaše cechy za normálních okolností schopny zajistit (podrobnosti viz Pravidla, str. 20).

**9** Nastavte číselníky v pravé části svého počítadla zdrojů na hodnoty uvedené pro každý zdroj v pravém sloupci na vaší kartě původu. Bílá čísla v tomto sloupci by se měla shodovat s příslušnými hodnotami na číselnících.

**10** Umístěte uvedený počet flotil do aktivní zóny na své desce rodu.





**11** Všechny flotily, které zůstaly ve vaší osobní zásobě, umístěte do neaktivní zóny na své desce rodu. **Celkový počet všech vašich flotil činí vždy 14.**

**12** Na vaší kartě původu se mohou nacházet i další speciální pokyny. Jejich vysvětlení naleznete na této stránce na obrázku speciálních příprav dle původu.

**13** Otočte svou kartu původu; ta se nyní stává vaší počáteční kartou agendy. Umístěte ji na pozici pro agendu nejvíce vlevo v dolní části své desky rodu.



**14** Přejděte k 1. cyklu hry.

**Výuková hra: Přečtěte si vstupní kapitulu na následující straně.**

### SPECIÁLNÍ PŘÍPRAVY DLE PŮVODU

**A** Posuňte se na uvedených civilizačních stupnicích.

**B** Vezměte si do ruky vrchní kartu z balíčku uvedeného druhu agendy

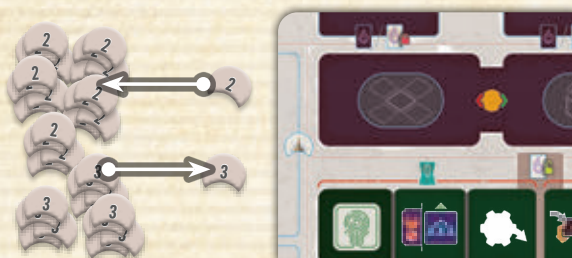
**C** Přesuňte uvedený žeton zhouby na příslušné místo (podrobnosti k přesouvání zhouby viz Pravidla, str. 30).

**D** Odstraňte uvedený žeton zhouby ze své desky rodu.

**E** Nahraďte svůj žeton slávy s hodnotou „2“ žetonem slávy s hodnotou „3“.

**F** Vezměte si ze společné zásoby uvedený počet žetonů odměn (lícem dolů). Z každého z těchto žetonů získáte suroviny, které jsou na něm uvedené (na rozdíl od jiných kroků), a poté dané žetony položte vedle své desky rodu.

**G** Vezměte si uvedené žetony obchodu z desky galaxie z nejspodnějších polí. V následujícím kroku je můžete umístit na svou kartu agendy.





# Výuková hra



V tomto okamžiku jste dokončili přípravu a všichni se můžete pustit do hry. Proto bychom vám nyní rádi pomohli naučit se ji co možná nejefektivnějším způsobem.

**Nechte si Průvodce hrou po ruce otevřeného na této straně!**

Doporučujeme vám postupovat v **5 fázích**:

- 1 Nastudujte si pravidla pro 1. cyklus.
- 2 Odehrajte 1. cyklus.
- 3 Nastudujte si pravidla pro 2. a 3. cyklus.
- 4 Odehrajte 2. cyklus.
- 5 Odehrajte 3. cyklus.

## 1 NASTUDOVÁNÍ PRAVIDEL PRO 1. CYKLUS

Při čtení pravidel můžete přeskočit všechny odstavce označené  nebo . První symbol označuje pravidla, která nebudou zapotřebí v celé výukové hře. Druhý symbol označuje části, jež vám doporučujeme přeskočit před odehráním 1. cyklu a vrátit se k nim až tehdy, když dojde na 2. cyklus.

Abyste mohli úspěšně odehrát 1. cyklus, měli byste si v Pravidlech přečíst:

- kapitolu Průběh hry (str. 7–16),
- první polovinu kapitoly Pravidla hry (str. 17–23),
- ještě kousek z této kapitoly (str. 27–30), a
- technologie (str. 10 a 31), pokud je ve hře rod Dunlork.

**1**


Průběh hry		✓
Základy		✓
Flotily a flotilové svazy		✓
Boj		✗
Civilizační stupnice a úrovně		✓
Zhouba		✓
Žetony obchodu		✓
Technologie	 <i>jen pokud je ve hře rod Dunlork</i>	
Agendy		✗
Nájezd		✗

## 2 ODEHRÁNÍ 1. CYKLU

V tomto cyklu budete budovat svou ekonomiku a zvětšovat vojenské síly. Nebudete se pouštět do střetů či rozšiřovat své impérium. Rovněž tak nemusíte v tuto chvíli věnovat přílišnou pozornost svým technologiím a agendám.

## 3 NASTUDOVÁNÍ PRAVIDEL PRO 2. CYKLUS

### A 3. CYKLUS

V předchozích fázích jste přeskočili některá pravidla, která začnou být nyní důležitá. Někdy půjde o celé podkapitoly, jindy pouze o odstavce v textu, jehož zbytek jste si již přečetli. V Pravidlech hry na následujících stranách vyhledejte pasáže označené symbolem :

#### 3a Průběh hry, Fáze přípravy

1. Kroky **1**, **2**, **3** a **5b** (str. 8)

#### 3b Průběh hry, Fáze priorit

1. Krok výběru, Výběr agendy (str. 9)
2. Krok akcí, Hraní agendy (str. 10)
3. Krok akcí a efekty technologií (str. 10)
4. Krok úklidu, **3b** a **3c** (str. 12)

#### 3c Průběh hry, Fáze vyhodnocení

1. Zplozenec vrací úder (str. 15)

#### 3d Pravidla hry

1. Vpád (str. 23)
2. Opuštěné sektory (str. 24)
3. Boj (str. 24)
4. Sekvence boje (str. 25)
5. Důsledky vpádu (str. 26–27)
6. Žetony slávy (str. 27)
7. Technologie (str. 31)
8. Agendy (str. 32)
9. Nájezd (str. 33)

**3**

Průběh hry		!
Základy		✗
Flotily a flotilové svazy		!
Boj		✓
Civilizační stupnice a úrovně		✗
Zhouba		✗
Žetony obchodu		✗
Technologie		✓
Agendy		✓
Nájezd		✓

## 4 ODEHRÁNÍ 2. CYKLU

V tomto cyklu zahájíte expanzi své říše. Budete získávat technologie, agendy a provádět vpády do dalších sektorů. Doporučujeme vám vyzkoušet a soustředit se na dva aspekty z těchto tří: vpády do



sektorů s technologiemi zaměřenými na boj, vpády za využití svých akcí agend nebo získání mírových technologií v kombinaci s mírovými agendami.

## 5 ODEHRÁNÍ 3. CYKLU

V tomto cyklu budete mít mnohem větší svobodu jednání než dříve. Využijte co nejlépe vše, co jste se dosud naučili. Získávejte další technologie a agendy, agresivně expandujte nebo svou civilizaci rozvíjejte mírovou cestou.

V případě kompetitivní hry se můžete dostat do boje s ostatními hráči. V takovém případě byste si měli v Pravidlech hry rovněž přečíst kapitolu Sekvence boje – podrobně (str. 35–37), abyste pochopili, jak na sebe mohou vzájemně působit technologie a pokročilé druhy lodí.

Sekvence boje – podrobně  

Druhy lodí a flotil  

## VAŠE DALŠÍ HRA

Až budete hrát příště, nepamenejte, že při výukové hře jste přeskočili částí přípravy v Průvodci hrou, stejně jako Průběh hry a Pravidla hry v Pravidlech. Při další hře se soustřeďte zejména na pravidla týkající se zvláštních sektorů, herně náročnějších rodů, preferovaných priorit a prohlížení karet galaktických událostí. Prostudujte si kartu priority *Pokoušení*, která se v každém cyklu záměrně odhazovala – jedná se o silnou, ale komplexní kartu. Jestliže chcete zažít více soubojů, vyberte si scénář „Druhá Genesis“, v případě mírumilovnější hry zvolte scénář „Za mír a prosperitu“.

Zvláštní sektory  

Herně náročnější rody  

Preferované priority  

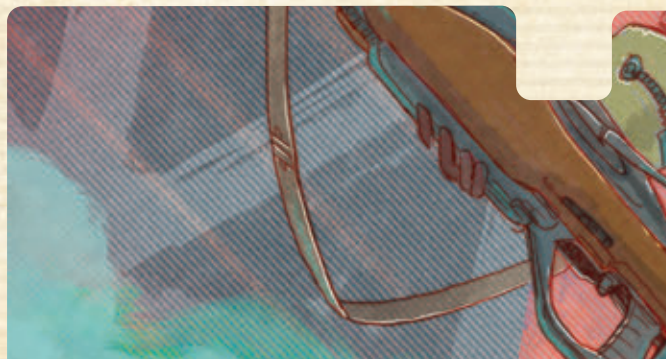
Prohlížení galaktických událostí  

Karta priority Pokoušení  

## VAŠE DALŠÍ KOOPERATIVNÍ NEBO SÓLOVÁ HRA

Pokud máte v úmyslu hrát v budoucnu více kooperativních nebo sólových her, měli byste si před každou hrou přečíst modře zvýrazněná pravidla. Doporučujeme vám začít scénářem „První bojiště“, který naleznete v kapitole Scénáře, protože kooperativní/sólové scénáře jsou postupně stále těžší a komplexnější.

Kooperativní hru ve 4 hráčích vám radíme zkusit až tehdy, jestliže většina z vás už bude s *Voidfallem* dostatečně obeznámena.



## VARIANTA S VARIABILNÍ PŘÍPRAVOU PRO KOMPETITIVNÍ A TURNAJOVÉ HRY

Jakmile si vyzkoušíte všechny scénáře, které vám předkládáme v této příručce, a budete-li chtít experimentovat nad rámec kombinací, které jsme testovali, můžete zkusit následující variantu, kterou lze rovněž použít pro turnajové hry zkušených hráčů.

- 1 Vyberte si jakoukoli kompetitivní mapu odpovídající vašemu počtu hráčů.
- 2 Náhodně vyberte čtyři Padlé rody pomocí pravidel popsanych v přípravě kooperativní hry (Průvodce hrou, str. 16, kroky 9c – 9e). Za pomoci těchto Padlých rodů (jednoho až tří se symbolem rozbitého skla na ilustraci) vytvořte nabídku technologií a dokončete přípravu scénáře.
- 3 Ze zbývajících 10 rodů náhodně vyberte o jeden rod více, než kolik je hráčů, ale vyložte je lícem nahoru jako nabídku.
- 4 Hráč, který je v pořadí tahů jako poslední, určí rod, který se bude dražit. Každý hráč učiní pro daný rod nabídku (tajně napíše její výši a následně se všechny současně odhalí). Hráč s nejvyšší nabídkou (kterou si poznamenejte) rod získává.
- 5 Opakujte postup z předchozího kroku (hráč, který je v pořadí tahů jako první, vybírá rod pro dražbu jako poslední), dokud každý hráč nebude mít svůj rod. Hráči, kteří v aukci „vyhrají“, se již dalších aukcí neúčastní. Poslední hráč si může jednoduše vybrat mezi dvěma zbývajících rody.
- 6 Vítězné nabídky se na konci hry odečtou od hodnot vlivu příslušných hráčů. Rod, který si nikdo nevybral, vraťte do krabice.
- 7 Pokračujte přípravou rodu obvyklým způsobem.





# Tabulka scénářů

Každý scénář představuje určitou situaci v galaxii v závislosti na tom, jak se budou události po Úderu Prázdnoty za určitých okolností vyvíjet. Kooperativní a sólové scénáře se odehrávají po objevení se Zplozence Prázdnoty, kdy velkorody spojují své síly, aby zamezily jeho úplnému zhmotnění. V kompetitivních scénářích se přeživším velkorodům již podařilo uzavřít trhliny a nyní usilují o nadvládu nad troskami Dominea, přičemž současně bojují se zbývajícími silami Zplozence. Níže naleznete tabulku těchto scénářů, rozdělených podle herního režimu a počtu hráčů. Výukové scénáře jsou popsány v kapitole Příprava scénáře na str. 14–15.

SÓLOVÉ SCÉNÁŘE	KOMPLEXITA	REFERENČNÍ Č.	STRÁNKA
PRVNÍ BOJIŠTĚ	●○○○	C011	26
A JEDEN ZA VŠECHNY	●●○○	C021	27
NEJTEMNĚJŠÍ HODINA	●●○○	C031	28
PRADÁVNÁ TAJEMSTVÍ	●●●○	C041	29
ĎÁBLŮV TROJÚHELNÍK	●●●○	C051	30
KDYŽ TEMNOTA SLÁBNE	●●●○	C061	31
DNES NENÍ TEN DEN	●●●●	C071	32
PÁD CIVILIZACE	●●●●	C081	33

KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘE	KOMPLEXITA	REFERENČNÍ Č.	STRÁNKA
<b>2 HRÁČI</b>			
PRVNÍ BOJIŠTĚ	●○○○	C012	34
A JEDEN ZA VŠECHNY	●●○○	C022	35
NEJTEMNĚJŠÍ HODINA	●●○○	C032	36
PRADÁVNÁ TAJEMSTVÍ	●●●○	C042	37
ĎÁBLŮV TROJÚHELNÍK	●●○○	C052	38
KDYŽ TEMNOTA SLÁBNE	●●●○	C062	39
DNES NENÍ TEN DEN	●●●●	C072	40
<b>3 HRÁČI</b>			
PRVNÍ BOJIŠTĚ	●○○○	C013	41
A JEDEN ZA VŠECHNY	●●○○	C023	42
NEJTEMNĚJŠÍ HODINA	●●●○	C033	43
PRADÁVNÁ TAJEMSTVÍ	●●●●	C043	44
ĎÁBLŮV TROJÚHELNÍK	●●●○	C053	45
KDYŽ TEMNOTA SLÁBNE	●●●●	C063	46
<b>4 HRÁČI</b>			
NEJTEMNĚJŠÍ HODINA	●●●○	C034	47
PRADÁVNÁ TAJEMSTVÍ	●●●●	C044	48
ĎÁBLŮV TROJÚHELNÍK	●●●○	C054	49
KDYŽ TEMNOTA SLÁBNE	●●●●	C064	50



**KOMPETITIVNÍ SCÉNÁŘE**
**AGRESIVNOST**
**KOMPLEXITA**
**REFERENČNÍ Č. STRÁNKA**
**2 HRÁČI**

DRUHÁ GENESIS	●●●●	●●○○	X012	51
ZA MÍR A PROSPERITU	●●○○	●●●○	X022	52
ZÁKLADY BUDOUCNOSTI	●●●○	●●●○	X032	53
ODKAZ NOVARCHONŮ	●●●●	●●●○	X042	54
UMĚNÍ VÁLKY	●●●●	●●●●	X052	55
NEJISTÉ OSUDY	●●●●	●●●○	X062	56
PŘES ZMĚNĚNÝ VESMÍR	●●●○	●●●●	X072	57
OZVĚNY MINULOSTI	●●○○	●●●○	X082	58
BAŠTA ODPORU	●●●○	●●●○	X092	59
PŘIJĎ KRÁLOVSTVÍ TVÉ	●○○○	●●○○	X102	60
ÚLOMKY PROSTORU	●●○○	●●●○	X112	61

**3 HRÁČI**

DRUHÁ GENESIS	●●●●	●●○○	X013	62
ZA MÍR A PROSPERITU	●●○○	●●●○	X023	63
ZÁKLADY BUDOUCNOSTI	●●●○	●●●○	X033	64
ODKAZ NOVARCHONŮ	●●●●	●●●○	X043	65
UMĚNÍ VÁLKY	●●●●	●●●●	X053	66
NEJISTÉ OSUDY	●●●●	●●●○	X063	67
PŘES ZMĚNĚNÝ VESMÍR	●●●○	●●●●	X073	68
OZVĚNY MINULOSTI	●●○○	●●●○	X083	69
BAŠTA ODPORU	●●●○	●●●○	X093	70
PŘIJĎ KRÁLOVSTVÍ TVÉ	●○○○	●●○○	X103	71
ÚLOMKY PROSTORU	●●○○	●●●○	X113	72

**4 HRÁČI**

DRUHÁ GENESIS	●●●○	●●○○	X014	73
ZA MÍR A PROSPERITU	●●○○	●●●○	X024	74
ZÁKLADY BUDOUCNOSTI	●●●○	●●●○	X034	75
ODKAZ NOVARCHONŮ	●●●●	●●●○	X044	76
UMĚNÍ VÁLKY	●●●●	●●●●	X054	77
NEJISTÉ OSUDY	●●●●	●●●○	X064	78
PŘES ZMĚNĚNÝ VESMÍR	●●●○	●●●●	X074	79
OZVĚNY MINULOSTI	●●●○	●●●○	X084	80
BAŠTA ODPORU	●●●○	●●●○	X094	81
PŘIJĎ KRÁLOVSTVÍ TVÉ	●○○○	●●○○	X104	82
ÚLOMKY PROSTORU	●●○○	●●●●	X114	83





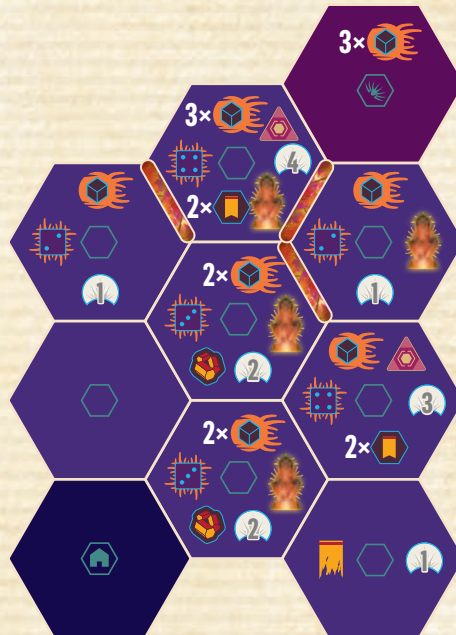
# První bojiště

KOMPLEXITA



C011

Všichni obyvatelé říše, kteří odmítli temná proroctví novarchů, byli překvapeni náhlým otevřením trhlin a příchodem Zplozence Prázdnoty. Mnohé z hrdých a slavných velkorodů byly uvrženy do chaosu a kapitulovaly před Zplozencovými zkaženými loutkami, ale síly posledního zbývajícího rodu zvládly zastavit šířící se zhoubu a zahnal zlo zpět do trhlin. Nyní je na čase přetít její pouta s Domineem jednou provždy.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



1





# A jeden za všechny

KOMPLEXITA  
● ● ○ ○

C021

Poslední z velkorodů se stále drží a připravuje se na poslední rozhodující útok proti zkaženým silám. Protože jeho vlastní zásoby dochází, nedocenitelnou strategickou výhodou při zajištění zdrojů by mu mohly poskytnout planety soustavy Genesis, opuštěné Padlými rody. Kromě toho může poslední velkorod těžit z dodatečné podpory všech přeživších z celé říše, kteří byli donuceni uprchnout a vytvořili silné hnutí odporu nedaleko trhlín.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# Nejtemnější hodina

KOMPLEXITA



C031

Kolébka Dominea, palác rodu Novarchnonů a okolní domény, podlela silám Zplozence Prázdnoty jako první. Vlny ztělesněné zhouby vmžiku ovládly vnitřní světy a vše, co bylo kdysi lidstvem. Avšak nyní, když poslední velkorod po tolika prohraných bitvách přeskupil síly, naplánoval závěrečný zoufalý útok přímo do srdce zla, jež se skrývá hluboko v troskách královského paláce.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



1



# Pradávná tajemství

KOMPLEXITA



C041

Ještě před Úderem Prázdnoty narazili průzkumníci hranic známého vesmíru na stopy cizí civilizace. Aby bylo možné lépe pochopit, co se zde našlo, došlo v daném sektoru k vybudování výzkumného komplexu určeného pro hluboký vesmír. Jeho úkolem bylo zprostředkovat získané znalosti vnitřním světům. Ovšem během chaosu vyvolaného Úderem Prázdnoty se pradávne trosky i celý komplex staly kořistí Zplozencových sil. Kdyby se je poslednímu velkorodu podařilo osvobodit, získal by značnou výhodu.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtištěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

1





# Ďáblův trojúhelník

KOMPLEXITA



C051

Příchod Zplozence Prázdnoty neotevřel pouze trhliny ve strukturách dimenzí, ale rovněž nevysvětlitelným způsobem zdeformoval realitu ve hvězdných soustavách kolem trhlín. V těchto oblastech vedlo lidstvo dlouhou dobu beznadějnou válku, protože jeho standardní komunikační technologie nebyly kvůli změnám reality použitelné. Ale nyní za pomoci vysílačů, které byly vynalezeny během války, má poslední zbývající velkorod konečně šanci vzít si zpět, co mu patří.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



1





# Když temnota slábne

KOMPLEXITA  
● ● ● ○

C061

Ve válce se Zplozencem Prázdnoty nejde o nic menšího než o holou existenci lidstva. Ale velkorod, který stále bojuje, musí myslet ještě dále. Nestačí pouze přežít invazi z jiného rozměru a uzavřít trhliny, zároveň je třeba zajistit budoucnost nového Dominea. Aby mohlo lidstvo prosperovat a bylo lze položit základy nového začátku, je třeba zajistit perly v koruně: planetu Ráj a město Megalopolis, jež pokrývá povrch celého světa.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# Dnes není ten den

KOMPLEXITA

C071

Válka je téměř u konce – zbývá poslední obranná linie. Nemilosrdnému nepříteli z neznámých rozměrů čelí už jen vyčerpané pozůstatky kdysi slavných velkorodů. Vědí, že může nastat den, kdy se odvaha mužů rozplyne, kdy opustí své přátele a zpřetrhají všechna pouta, jež je drží pohromadě. Hodina zkázy a rozdrčené obrany, kdy nastává soumrak lidského věku. Ale dnes není ten den. Dnes bude lidstvo bojovat!



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

1



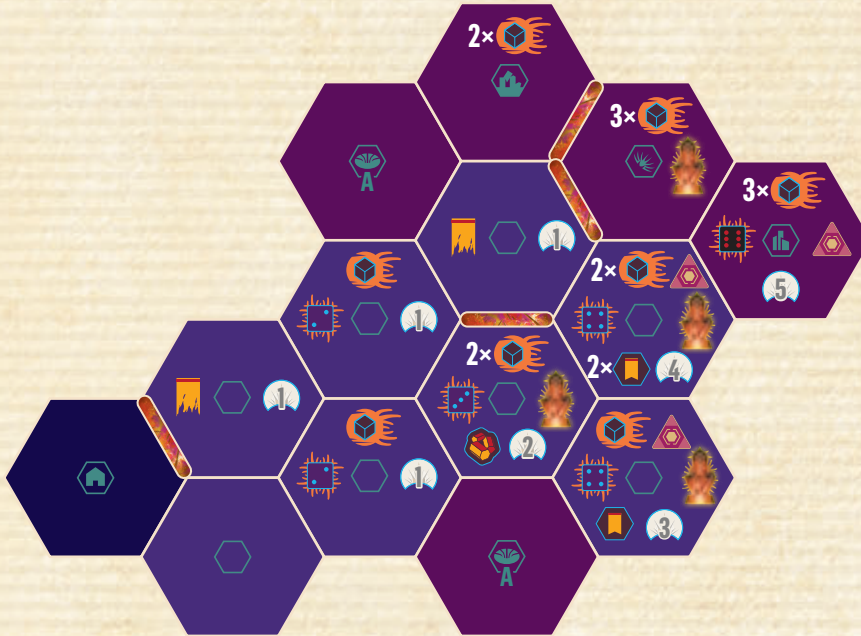


# Pád civilizace

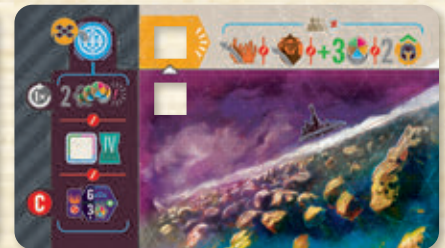
KOMPLEXITA  
● ● ● ●

C081

Věk Dominea skončil. Lidská civilizace se zhroutila. Galaxie je v troskách. Je možné zachránit pouze několik málo hvězdných soustav. Ale ještě není vše ztraceno. Jediný přeživší velkorod vzdoruje a připravuje se na poslední zoufalý útok. Buď prohraje a vše, co bylo kdysi lidstvem, bude navždy ztraceno, nebo ve svém snažení uspěje, uzavře trhlinu a znovuzíská poslední zbytek civilizace – Megalopolis. Buď všechno, nebo nic.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# První bojiště

KOMPLEXITA



C012

Všichni obyvatelé říše, kteří odmítli temná proroctví novarchů, byli překvapeni náhlým otevřením trhlin a příchodem Zplozence Prázdnoty. Mnohé z hrdých a slavných velkorodů byly uvrženy do chaosu a kapitulovaly před Zplozencovými zkaženými loutkami, ale spojené síly zbývajících rodů zvládly zastavit šířící se zhoubu a zahnalý zlo zpět do trhlin. Nyní je na čase přetít její pouta s Domineem jednou provždy.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# A jeden za všechny

KOMPLEXITA  
●●○○

C022

Poslední velkorody se stále drží a připravují se na poslední rozhodující útok proti zkaženým silám. Protože jejich vlastní zásoby dochází, nedocenitelnou strategickou výhodou při zajištění zdrojů by jim mohly poskytnout planety soustavy Genesis, opuštěné Padlými rody. Kromě toho mohou poslední velkorody těžit z dodatečné podpory všech přeživších z celé říše, kteří byli donuceni uprchnout a vytvořili silné hnutí odporu nedaleko trhlin.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# Nejtemnější hodina

KOMPLEXITA



C032

Kolébka Dominea, palác rodu Novarchnonů a okolní domény, podlela silám Zplozence Prázdnoty jako první. Vlny ztělesněné zhoubou vmžiku ovládly vnitřní světy a vše, co bylo kdysi lidstvem. Avšak nyní, když poslední z velkorodů po tolika prohraných bitvách přeskupily síly, naplánovaly závěrečný zoufalý útok přímo do srdce zla, jež se skrývá hluboko v troskách královského paláce.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



2



# Pradávná tajemství

KOMPLEXITA  
●●●○

C042

Ještě před Úderem Prázdnoty narazili průzkumníci hranic známého vesmíru na stopy cizí civilizace. Aby bylo možné lépe pochopit, co zde bylo nalezeno, došlo v daném sektoru k vybudování výzkumného komplexu určeného pro hluboký vesmír. Jeho úkolem bylo zprostředkovávat získané znalosti vnitřním světům. Ovšem během chaosu vyvolaného Úderem Prázdnoty se pradávne trosky i celý komplex staly kořistí Zplozencových sil. Kdyby se je posledním velkorodům podařilo osvobodit, získaly by značnou výhodu.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtištěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

2



# 2 Ďáblův trojúhelník

KOMPLEXITA  
●●○○

C052

Úder Zplozence Prázdnoty neotevřel pouze trhliny ve strukturách dimenzí, ale rovněž nevysvětlitelným způsobem zdeformoval realitu ve hvězdných soustavách kolem trhlín. V těchto oblastech vedlo lidstvo dlouhou dobu beznadějnou válku, protože jeho standardní komunikační technologie nebyly kvůli změnám reality použitelné. Ale nyní za pomoci vysílačů, které byly vynalezeny během války, mají poslední zbývající velkorody konečně šanci vzít si zpět, co jim patří.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



2





# Když temnota slábne

KOMPLEXITA  
●●●○

C062

Ve válce se Zplozencem Prázdnoty nejde o nic menšího než o holou existenci lidstva. Ale velkorody, které stále bojují, musí myslet ještě dále. Nestačí pouze přežít invazi z jiného rozměru a uzavřít trhliny, zároveň je třeba zajistit budoucnost nového Dominea. Aby mohlo lidstvo prosperovat a bylo lze položit základy nového začátku, je třeba zajistit perly v koruně: planetu Ráj a město Megalopolis, jež pokrývá povrch celého světa.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# Dnes není ten den

KOMPLEXITA

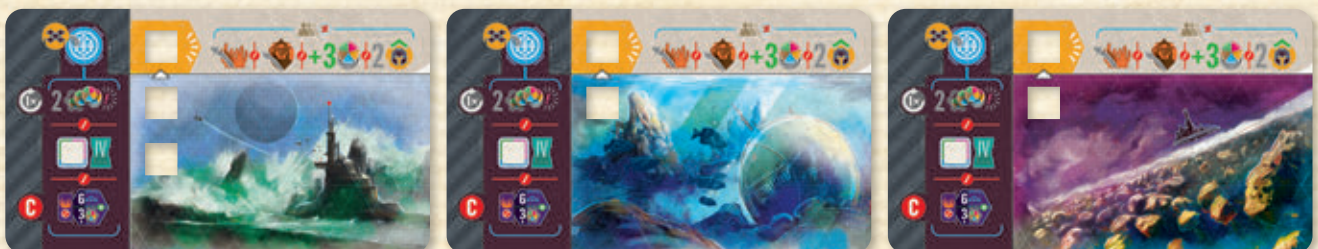


C072

Válka je téměř u konce – zbývá poslední obranná linie. Nemilosrdnému nepříteli z neznámých rozměrů čelí už jen vyčerpané pozůstatky kdysi slavných velkorodů. Vědí, že může nastat den, kdy se odvaha mužů rozplyne, kdy opustí své přátele a zpřetrhají všechna pouta, jež je drží pohromadě. Hodina zkázy a rozdrčené obrany, kdy nastává soumrak lidského věku. Ale dnes není ten den. Dnes bude lidstvo bojovat!



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

2





# První bojiště

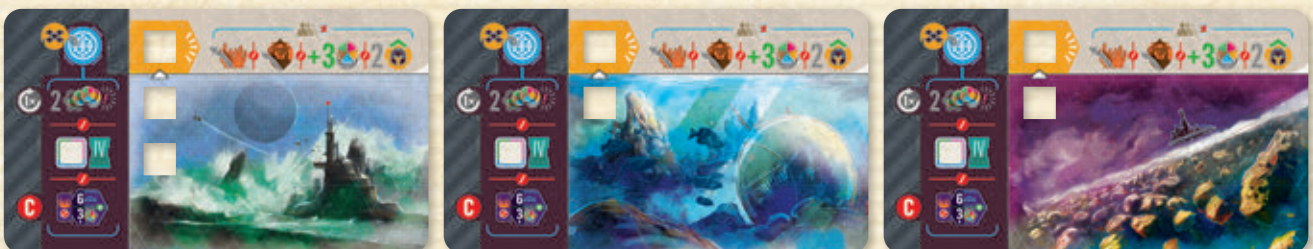
KOMPLEXITA  
● ○ ○ ○ ○

C013

Všichni obyvatelé říše, kteří odmítli temná proroctví novarchů, byli překvapeni náhlým otevřením trhlin a příchodem Zplozence Prázdnoty. Mnohé z hrdých a slavných velkorodů byly uvrženy do chaosu a kapitulovaly před Zplozencovými zkaženými loutkami, ale spojené síly zbývajících rodů zvládly zastavit šířící se zhoubu a zahnal y zlo zpět do trhlin. Nyní je na čase přetít její pouta s Domínem jednou provždy.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# A jeden za všechny

KOMPLEXITA



C023

Poslední velkorody se stále drží a připravují se na poslední rozhodující útok proti zkaženým silám. Protože jejich vlastní zásoby dochází, nedocenitelnou strategickou výhodou při zajištění zdrojů by jim mohly poskytnout planety soustavy Genesis, opuštěné Padlými rody. Kromě toho mohou poslední velkorody těžit z dodatečné podpory všech přeživších z celé říše, kteří byli donuceni uprchnout a vytvořili silné hnutí odporu nedaleko trhlin.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



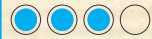
3





# Nejtemnější hodina

KOMPLEXITA



C033

Kolébka Dominea, palác rodu Novarchnonů a okolní domény, podlehla silám Zplozence Prázdnoty jako první. Vlny ztělesněné zhouby vmžiku ovládly vnitřní světy a vše, co bylo kdysi lidstvem. Avšak nyní, když poslední z velkorodů po tolika prohraných bitvách přeskupily síly, naplánovaly závěrečný zoufalý útok přímo do srdce zla, jež se skrývá hluboko v troskách královského paláce.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



3





# Pradávná tajemství

KOMPLEXITA



C043

Ještě před Úderem Prázdnoty narazili průzkumníci hranic známého vesmíru na stopy cizí civilizace. Aby bylo možné lépe pochopit, co zde bylo nalezeno, došlo v daném sektoru k vybudování výzkumného komplexu určeného pro hluboký vesmír. Jeho úkolem bylo zprostředkovat získané znalosti vnitřním světům. Ovšem během chaosu vyvolaného Úderem Prázdnoty se pradávné trosky i celý komplex staly kořistí Zplozencových sil. Kdyby se je posledním velkorodům podařilo osvobodit, získaly by značnou výhodu.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

3





# Ďáblův trojúhelník

KOMPLEXITA  
●●●○

C053

Úder Zplozence Prázdnoty neotevřel pouze trhliny ve strukturách dimenzí, ale rovněž nevysvětlitelným způsobem zdeformoval realitu ve hvězdných soustavách kolem trhlin. V těchto oblastech vedlo lidstvo dlouhou dobu beznadějnou válku, protože jeho standardní komunikační technologie nebyly kvůli změnám reality použitelné. Ale nyní za pomoci vysílačů, které byly vynalezeny během války, mají poslední zbývající velkorody konečně šanci vzít si zpět, co jim patří.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:

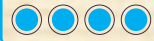






# Když temnota slábne

KOMPLEXITA



C063

Ve válce se Zplozcem Prázdnoty nejde o nic menšího než o holou existenci lidstva. Ale velkorody, které stále bojují, musí myslet ještě dále. Nestačí pouze přežít invazi z jiného rozměru a uzavřít trhliny, zároveň je třeba zajistit budoucnost nového Dominea. Aby mohlo lidstvo prospívat a bylo lze položit základy nového začátku, je třeba zajistit perly v koruně: planetu Ráj a město Megalopolis, jež pokrývá povrch celého světa.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



3



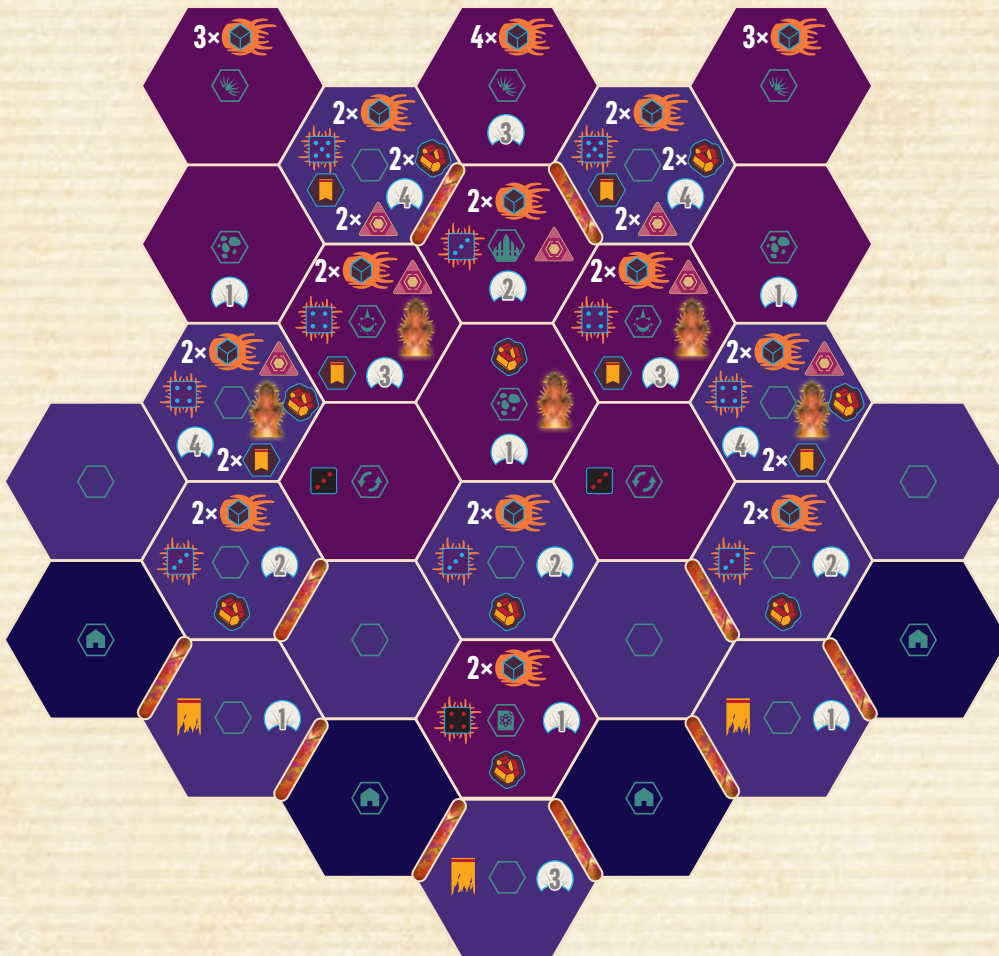


# Nejtemnější hodina

KOMPLEXITA  
●●●○

C034

Kolébka Dominea, palác rodu Novarchnonů a okolní domény, podlehla silám Zplozence Prázdnoty jako první. Vlny ztělesněné zhouby vmžiku ovládly vnitřní světy a vše, co bylo kdysi lidstvem. Avšak nyní, když poslední z velkorodů po tolika prohraných bitvách přeskupily síly, naplánovaly závěrečný zoufalý útok přímo do srdce zla, jež se skrývá hluboko v troskách královského paláce.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtištěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

4





# Pradávná tajemství

KOMPLEXITA



C044

Ještě před Úderem Prázdnoty se při průzkumu hranic známého vesmíru narazilo na stopy cizí civilizace. Aby bylo možné lépe pochopit, co zde bylo nalezeno, došlo v daném sektoru k vybudování výzkumného komplexu určeného pro hluboký vesmír. Jeho úkolem bylo zpro- středkovávat získané znalosti vnitřním světům. Ovšem během chaosu vyvolaného Úderem Prázdnoty se pradávňé trosky i celý komplex staly kořistí Zplozencových sil. Kdyby se je posledním velkorodům podařilo osvobodit, získaly by značnou výhodu.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

4





# Ďáblův trojúhelník

KOMPLEXITA  
●●●○

C054

Úder Zplozence Prázdnoty neotevřel pouze trhliny ve strukturách dimenzí, ale rovněž nevysvětlitelným způsobem zdeformoval realitu ve hvězdných soustavách kolem trhlin. V těchto oblastech vedlo lidstvo dlouhou dobu beznadějnou válku, protože jeho standardní komunikační technologie nebyly kvůli změnám reality použitelné. Ale nyní za pomoci vysílačů, které byly vynalezeny během války, mají poslední zbývající velkorody konečně šanci vzít si zpět, co jim patří.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:







# Když temnota slábne

KOMPLEXITA



C064

Ve válce se Zplozcem Prázdnoty nejde o nic menšího než o holou existenci lidstva. Ale velkorody, které stále bojují, musí myslet ještě dále. Nestačí pouze přežít invazi z jiného rozměru a uzavřít trhliny, zároveň je třeba zajistit budoucnost nového Dominea. Aby mohlo lidstvo prospívat a bylo lze položit základy nového začátku, je třeba zajistit perly v koruně: planetu Ráj a město Megalopolis, jež pokrývá povrch celého světa.



## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtištěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.

4





# Druhá Genesis

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X012

Ačkoli zhouba prolomila obranu vnitřních světů a dosáhla vnějšího okraje, zbývajícím velkorodům se nakonec podařilo obklíčit síly Zplonce Prázdnoty v srdci Dominea. Aby lidstvo dosáhlo definitivního vítězství, potřebuje nový domov, kde by povstalo z popela a začalo znovu. Proto se primárním cílem stává znovuzískání soustavy Genesis. Zde se totiž nachází jediné planety v celé galaxii, na nichž se mohou obyvatelé Dominea konečně usadit a opět prosperovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



BELITAN



CORTOZAAR



DUNLORK



VALNIS

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



A

D

F

## PADLÉ RODY:



ROD ASTORAN



ROD KRADMOR



ROD SHIVEUS



ROD YARVEK

## TECHNOLOGIE:



BITEVNÍ STANICE

20a



STŘELY PRO HLUBOKÝ VESMÍR

19a



ČISTIČ

24a



ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

23a



DEKONTAMINAČNÍ KOMORY

14a



BITEVNÍ LODĚ

13a



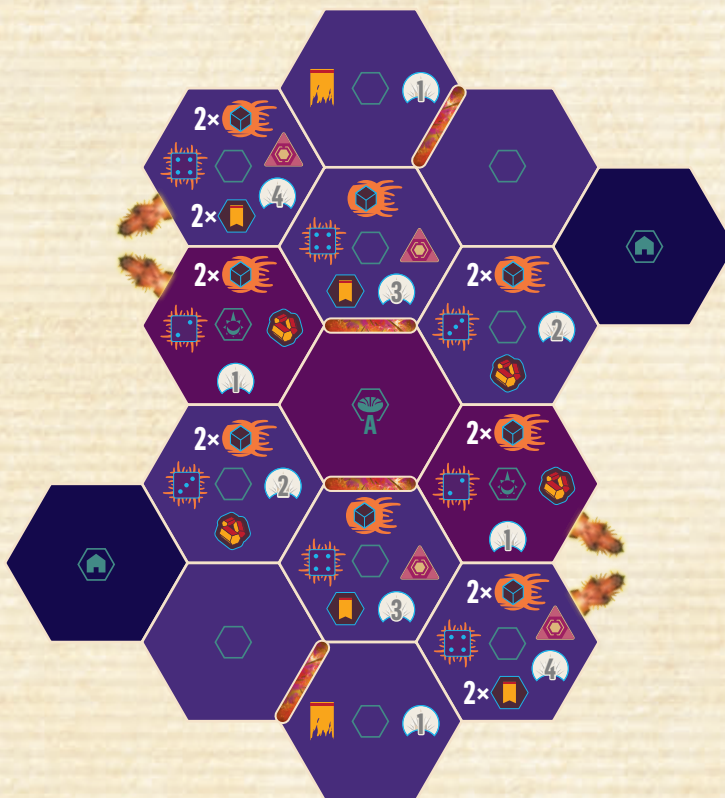
TAKTICKÉ TRANSPORTY

16a



HYPERPOHON

15a







# Za mír a prosperitu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X022

Kdesi hluboko uvnitř kdysi slavného Dominea vzkvétala utopická hvězdná soustava, jejíž nedotčené planety s bujnou vegetací ovládaly síly přírody. Během války se Zplozcem Prázdnoty byla většina z nich zničena a jejich trosky se rozletěly do vesmíru. Časem se z těchto pozůstatků vytvořil pás asteroidů kolem poslední planety Ráj. Tento pás nabízí rodům taktickou výhodu při jejich tažení k dobytí tohoto světa, jenž je stále schopen přirozeně vzdorovat zhoubě.

## DOPORUČENÉ RODY:



ASTORAN



NERVO



THEGWYN



ZENOR

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



C

D

E

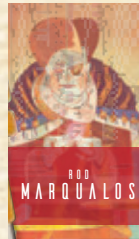
## PADLÉ RODY:



ROD BELITAN



ROD CORTOZAAR



ROD MARQUALOS



ROD VALNIS

## TECHNOLOGIE:



TĚŽENÍ DAT

4a



ZAMĚŘOVÁNÍ

3a



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



OBCHODNÍ UZEL

26a



AUTONOMNÍ DRONY

25a



ÚNIKOVÉ MODULY

2a



ŠTÍTY

1a



2





# Základy budoucnosti

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X032

Perla v koruně Dominea, hvězdná soustava, kde se shromáždila většina vědění a bohatství říše, se nyní proměnila ve zrušené bojiště mezi posledními rody a zuřivými silami Zplozence Prázdnoty. Její centrum Megalopolis stále slouží jako uzlový bod válečného úsilí, ale většina vědeckých poznatků je uložena ve výzkumných komplexech na okrajích této domény. Jejich přínos by mohl rozhodnout válku ve prospěch dosud bojujících rodů.

## DOPORUČENÉ RODY:



FENRAX



NOVARIS



SHIVEUS



YARVEK

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

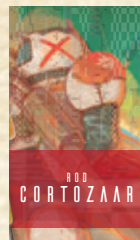


C

F

H

## PADLÉ RODY:



ROD CORTOZAAR



ROD DUNLORK



ROD NERVO



ROD THEGWYN

## TECHNOLOGIE:



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



ENERGETICKÉ CLANKY

6a



ORBITÁLNÍ DOKY

5a



ARCHY

18a



ROBOTIKA

17a



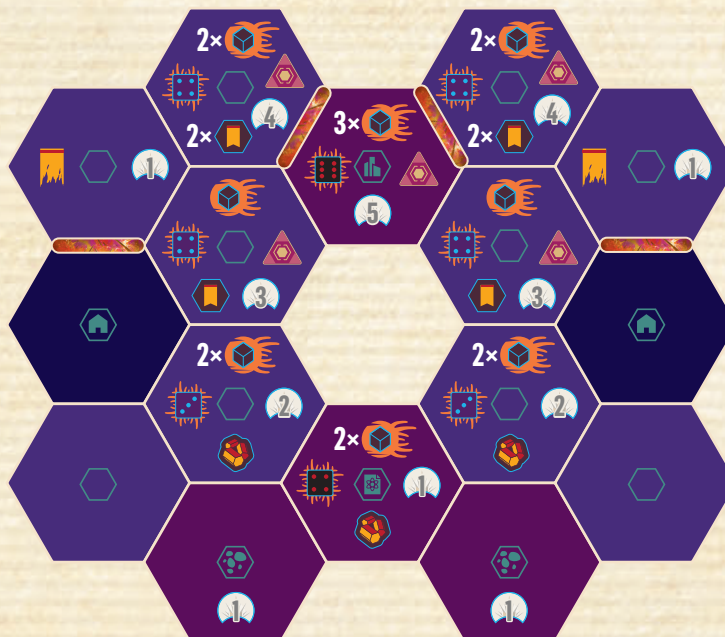
NEURÁLNÍ MATRIX

12a



TERRAFORMACE

11a







# Odkaz Novarchonů

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X042

Starobylý palác dynastie Novarchonů býval centrem říše, kde se zrodilo veškeré úsilí o kolonizaci galaxie. Nyní slouží jako středobod Zploncova vlivu na troskách Dominea. Ačkoli Úder Prázdnoty a jeho následky přežil pouze zlomek lidstva, v tuto chvíli se zdá být vítězství na obzoru. A ten rod, kterému se podaří vyčistit palác Novarchonů a odhalit jeho tajemství, si může v budoucnu zajistit postavení nového vládce Dominea.

## DOPORUČENÉ RODY:



FENRAX



KRADMOR



SHIVEUS

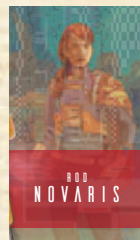
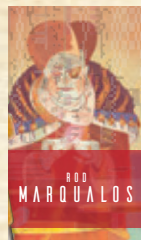


ZENOR

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Umění války

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X052

Jevištěm závěrečného dějství galaktické války se stane místo posledního boje Novarchonů: jejich palác a jeho hvězdná soustava. Někdejší kolébka lidstva je nyní jícnem zhouby obklopeným zkázou, kterou způsobil Úder Prázdnoty. V cestě přeživším velkorodům stojí pozůstatky zničených planet, kosmické víry a zuřící bouře Prázdnoty. Tento handicap mají vyrovnat vysíláče umístěné na strategicky důležitých bodech. Jejich úkolem je podpořit konečný pokus velkorodů o zasazení smrtícího úderu poslednímu zdroji zla.

## DOPORUČENÉ RODY:



FENRAX



MARQUALOS



NERVO

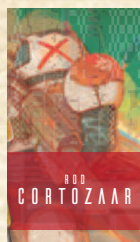


VALNIS

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



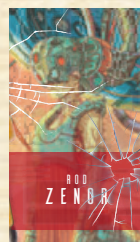
BOB CORTOZAAR



BOB KRADMOR



BOB THEGWYN



BOB ZENGB

## TECHNOLOGIE:



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



ČISTIČ

24a



ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

23a



NEURÁLNÍ MATRIX

12a



TERRAFORMACE

11a



KLONOVÁNÍ

10a



KŘIŽNÍKY

9a







# Nejisté osudy

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X062

Nejenže před desetiletími zapříčinila přítomnost zhouby zuřící bouře Prázdnoty, ale také vytvořila vířící červí díry mezi válkou roztrženými hvězdnými soustavami po celé galaxii. Ačkoli tato narušení vesmíru přiměla zbytky lidstva opustit hroučící se Megalopolis a usadit se na neobývaných světech, mohou představovat taktickou výhodu pro rody, které stále usilují o nadvládu a novou budoucnost Dominea.

## DOPORUČENÉ RODY:



ASTORAN



DUNLORK



YARVEK



ZENOR

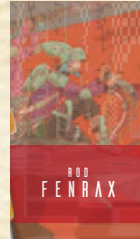
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



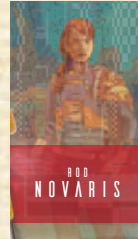
## PADLÉ RODY:



ROD THEGWYN



ROD FENRAX

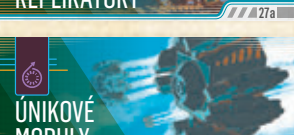


ROD NOVARIS



ROD VALNIS

## TECHNOLOGIE:







# Přes změněný vesmír

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X072

Po letech zoufalého válčení se spojeným silám přeživších rodů konečně podařilo uzavřít trhliny a přerušit zhoubné výhonky spojující Zplozence Prázdnoty s dimenzí Dominea. Na místě trhlin se objevily vesmírné anomálie, jež nepředvídatelnou měrou zakřivily prostor ve středu galaxie. Nyní mohou rody využít výhody těchto ohromných a nevypočítatelných úkazů a díky nim dosáhnout vzdálených pozůstatků říše a vymýtit zde zhoubu jednou provždy.

## DOPORUČENÉ RODY:



## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Ozvěny minulosti

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X082

Když válka mezi přeživšími velkorody a silami Zplozence Prázdnoty zpusťovala Domineum, poslední obranná linie přivedla zbytky lidstva na okraj známé galaxie. Jakkmile lidé začali budovat obranu na dosud neobjevených planetách, brzy narazili na pradávne trosky a opuštěné výzkumné komplexy neznámého původu. Starobylé znalosti, které zde našli, by mohly rodům přinést značnou výhodu, a možná dokonce zvrátit průběh války v jejich prospěch.

## DOPORUČENÉ RODY:



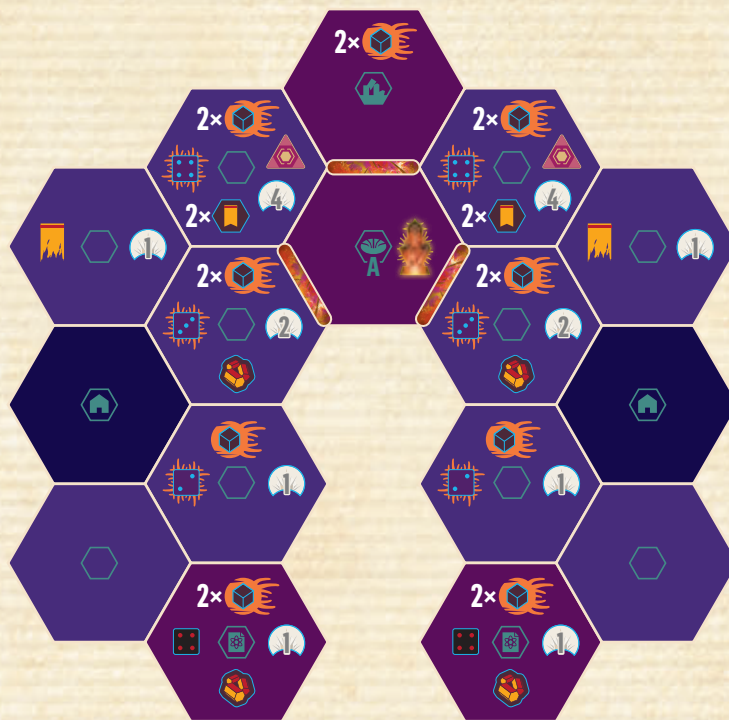
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.





# Bašta odporu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X092

Ačkoli trhliny byly za značnou cenu uzavřeny, zůstalo pouze několik málo velkorodů, které se mohly postavit zhoubě, jež dosud přežívala na troskách Dominea. Po desetiletí se snažily vyčistit galaxii s malým úspěchem, ale nyní objevily ve vzdáleném koutě galaxie miliony přeživších. Ti našli útočiště pod ochranou rozsáhlého pásu asteroidů. S jejich pomocí bude možné konečně zhoubu vymýtit a zahájit budování nové říše.

## DOPORUČENÉ RODY:



MARQUALOS



NOVARIS



THEGWYN



YARVEK

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



ČISTIČ

24a



ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

23a



ARCHY

18a



ROBOTIKA

17a



DEKONTAMINAČNÍ KOMORY

14a



BITEVNÍ LODĚ

13a







# Přijď království Tvé

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X102

Na samém okraji známé galaxie, daleko od mocenských bojů pozdního Dominea, žili obyvatelé několika hvězdných soustav v míru a souladu s přírodou. Tyto planety, jež po staletí vzkvétaly v důsledku mírumilovné a spokojené společnosti, byly ve zbytku říše známé jako Království nebeské. Ale válka nakonec dospěla i do těchto končin, a pokud zbývající velkorody nechají tyto světy padnout, zbytek lidstva je bude brzy následovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



CORTOZAAR



DUNLORK



KRAADMOR



THEGWYN

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



ROD FENRAX



ROD NERVO

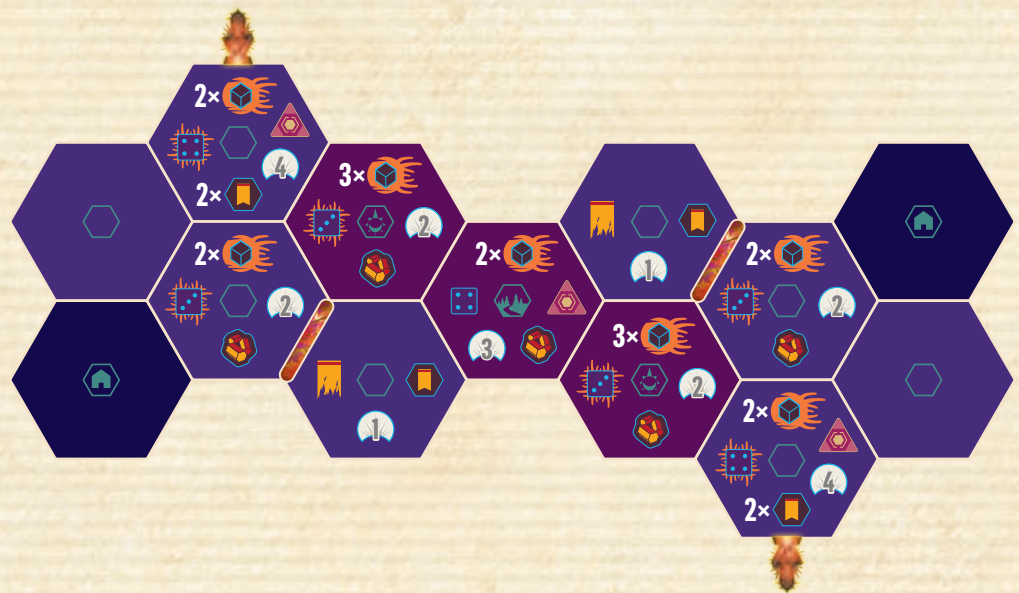


ROD VALNIS



ROD YARVEK

## TECHNOLOGIE:







# Úlomky prostoru

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X112

Jako by nestačily Úder Prázdnoty a desetiletí války! Uzavření trhlin mělo za následek kosmický výbuch takového rozsahu, že předivo reality bylo zpětrháno a vznikly tak díry v prostoru o velikosti hvězdných soustav. Zatímco tyto anomálie jsou zcela neprůchozí, červí díry, jež se objevily v důsledku Úderu Prázdnoty, umožňují velkorodům cestovat vesmírem rychleji a sprovodit zhubu ze světa jednou provždy.

## DOPORUČENÉ RODY:



BELITAN



KRADMOR



NERVO



VALNIS

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

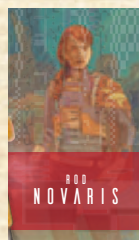
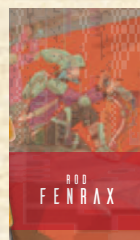


C

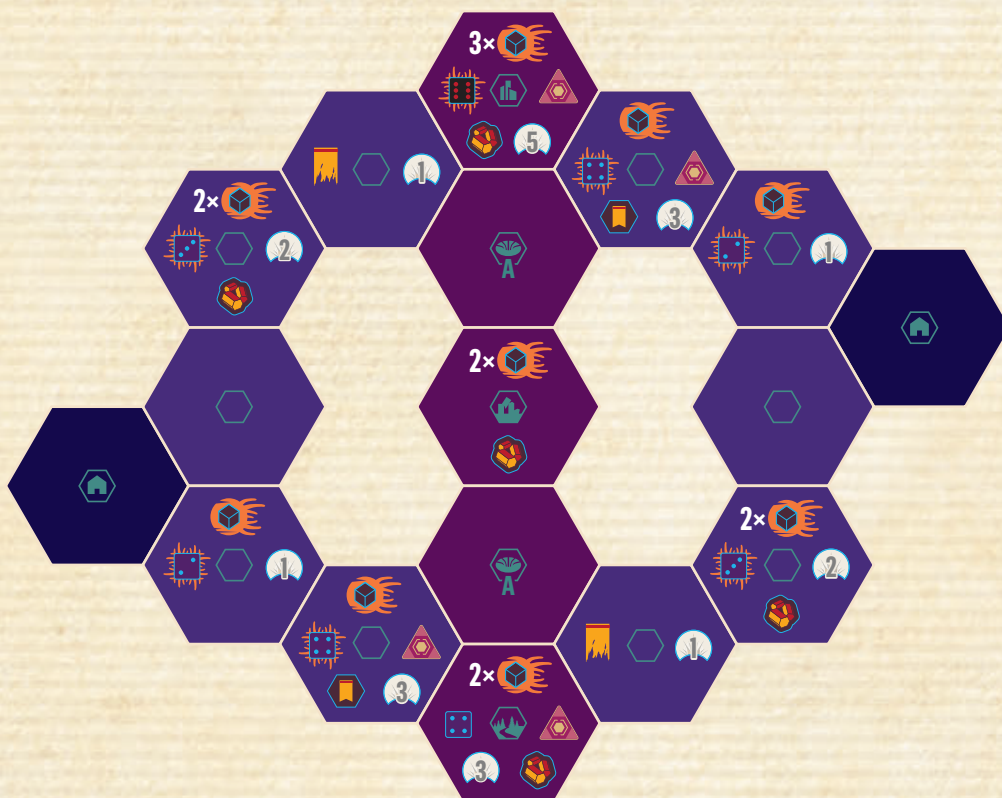
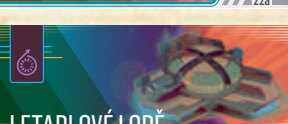
E

H

## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Druhá Genesis

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X013

Ačkoli zhouba prolomila obranu vnitřních světů a dosáhla vnějšího okraje, zbývajícím velkorodům se nakonec podařilo obklíčit síly Zplozence Prázdnoty v srdci Dominea. Aby lidstvo dosáhlo definitivního vítězství, potřebuje nový domov, kde by povstalo z popela a začalo znovu. Proto se primárním cílem stává znovuzískání soustavy Genesis. Zde se totiž nachází jediné planety v celé galaxii, na nichž se mohou obyvatelé Dominea konečně usadit a opět prosperovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



BELITAN



CORTOZAAR



DUNLORK



VALNIS

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

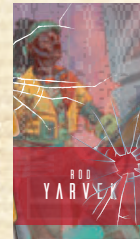
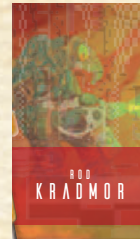


A

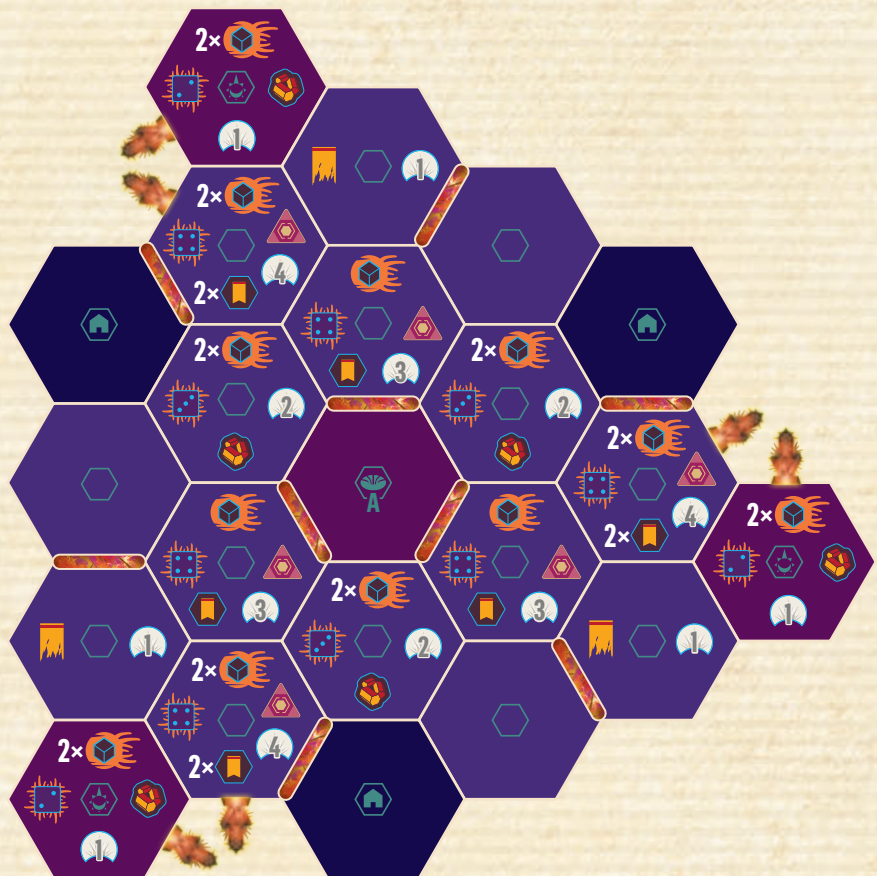
D

F

## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:



3





# Za mír a prosperitu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X023

Kdesi hluboko uvnitř kdysi slavného Dominea vzkvétala utopická hvězdná soustava, jejíž nedotčené planety s bujnou vegetací ovládaly síly přírody. Během války se Zplozcem Prázdnoty byla většina z nich zničena a jejich trosky se rozletěly do vesmíru. Časem se z těchto pozůstatků vytvořil pás asteroidů kolem poslední planety Ráj. Tento pás nabízí rodům taktickou výhodu při jejich tažení k dobytí tohoto světa, jenž je stále schopen přirozeně vzdorovat zhoubě.

## DOPORUČENÉ RODY:



ASTORAN



NERVO



THEGWYN



ZENOR

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



C

D

E

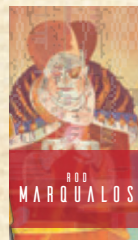
## PADLÉ RODY:



ROD BELITAN



ROD CORTOZAR



ROD MARQUALOS



ROD VALNIS

## TECHNOLOGIE:



TĚŽENÍ DAT

4a



ZAMĚŘOVÁNÍ

3a



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



OBCHODNÍ UZEL

26a



AUTONOMNÍ DRONY

25a



ÚNIKOVÉ MODULY

2a



ŠTÍTY

1a







# Základy budoucnosti

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X033

Perla v koruně Dominea, hvězdná soustava, kde se shromáždila většina vědění a bohatství říše, se nyní proměnila ve zpusťované bojiště mezi posledními rody a zuřivými silami Zplozence Prázdnoty. Její centrum Megalopolis stále slouží jako uzlový bod válečného úsilí, ale většina vědeckých poznatků je uložena ve výzkumných komplexech na okrajích této domény. Jejich přínos by mohl rozhodnout válku ve prospěch dosud bojujících rodů.

## DOPORUČENÉ RODY:



FENRAX



NOVARIS



SHIVEUS



YARVEK

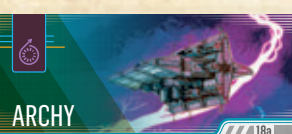
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Odkaz Novarchonů

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X043

Starobylý palác dynastie Novarchonů býval centrem říše, kde se zrodilo veškeré úsilí o kolonizaci galaxie. Nyní slouží jako středobod Zploncova vlivu na troskách Dominea. Ačkoli Úder Prázdnoty a jeho následky přežil pouze zlomek lidstva, v tuto chvíli se zdá být vítězství na obzoru. A ten rod, kterému se podaří vyčistit palác Novarchonů a odkrýt jeho tajemství, si může v budoucnu zajistit postavení nového vládce Dominea.

## DOPORUČENÉ RODY:



FENRAX



KRADMOR



SHIVEUS



ZENOR

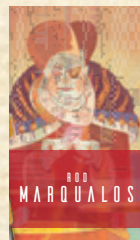
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



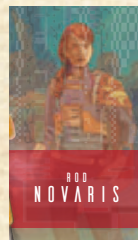
## PADLÉ RODY:



ROD ASTORAN



ROD MARQUALOS



ROD NOVARIS



ROD YARVEK

## TECHNOLOGIE:



BITEVNÍ STANICE

20a



STŘELY PRO HLUBOKÝ VESMÍR

19a



OBCHODNÍ UZEL

26a



AUTONOMNÍ DRONY

25a



KYBERNETIKA

28a



BOJOVÉ REPLIKÁTORY

27a



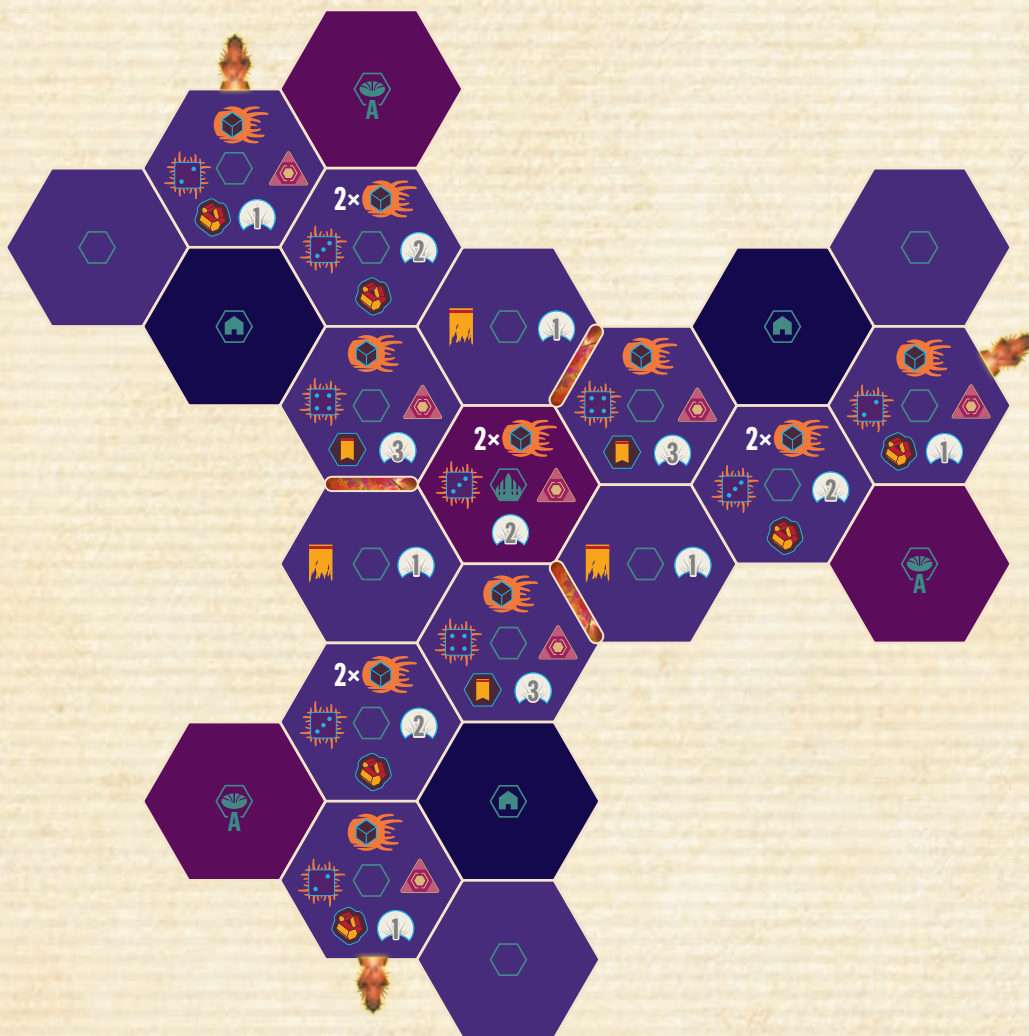
TAKTICKÉ TRANSPORTY

16a



HYPERPOHON

15a







# Umění války

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X053

Jevištěm závěrečného dějství galaktické války se stane místo posledního boje Novarchonů: jejich palác a jeho hvězdná soustava. Někdejší kolébka lidstva je nyní jícnem zhouby obklopeným zkázou, kterou způsobil Úder Prázdnoty. V cestě přeživším velkorodům stojí pozůstatky zničených planet, kosmické víry a zuřící bouře Prázdnoty. Tento handicap mají vyrovnat vysíláče umístěné na strategicky důležitých bodech. Jejich úkolem je podpořit konečný pokus velkorodů o zasazení smrtícího úderu poslednímu zdroji zla.

## DOPORUČENÉ RODY:



## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:











# Přes změněný vesmír

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X073

Po letech zoufalého válčení se spojeným silám přeživších rodů konečně podařilo uzavřít trhliny a přerušit zhoubné výhonky spojující Zplozence Prázdnoty s dimenzí Dominea. Na místě trhlin se objevily vesmírné anomálie, jež nepředvídatelnou měrou zakřivily prostor ve středu galaxie. Nyní mohou rody využít výhody těchto ohromných a nevypočítatelných úkazů a díky nim dosáhnout vzdálených pozůstatků říše a vymýtit zde zhoubu jednou provždy.

## DOPORUČENÉ RODY:



ASTORAN



MARQUALOS



SHIVEUS



ZENOR

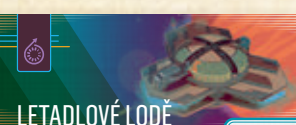
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:





# 3 Ozvěny minulosti

AGRESIVNOST

KOMPLEXITA

X083

Když válka mezi přeživšími velkorody a silami Zplozence Prázdnoty zpusťovala Domineum, poslední obranná linie přivedla zbytky lidstva na okraj známé galaxie. Jakmile lidé začali budovat obranu na dosud neobjevených planetách, brzy narazili na pradávňé trosky a opuštěné výzkumné komplexy neznámého původu. Starobylé znalosti, které zde našli, by mohly rodům přinést značnou výhodu, a možná dokonce zvrátit průběh války v jejich prospěch.

## DOPORUČENÉ RODY:



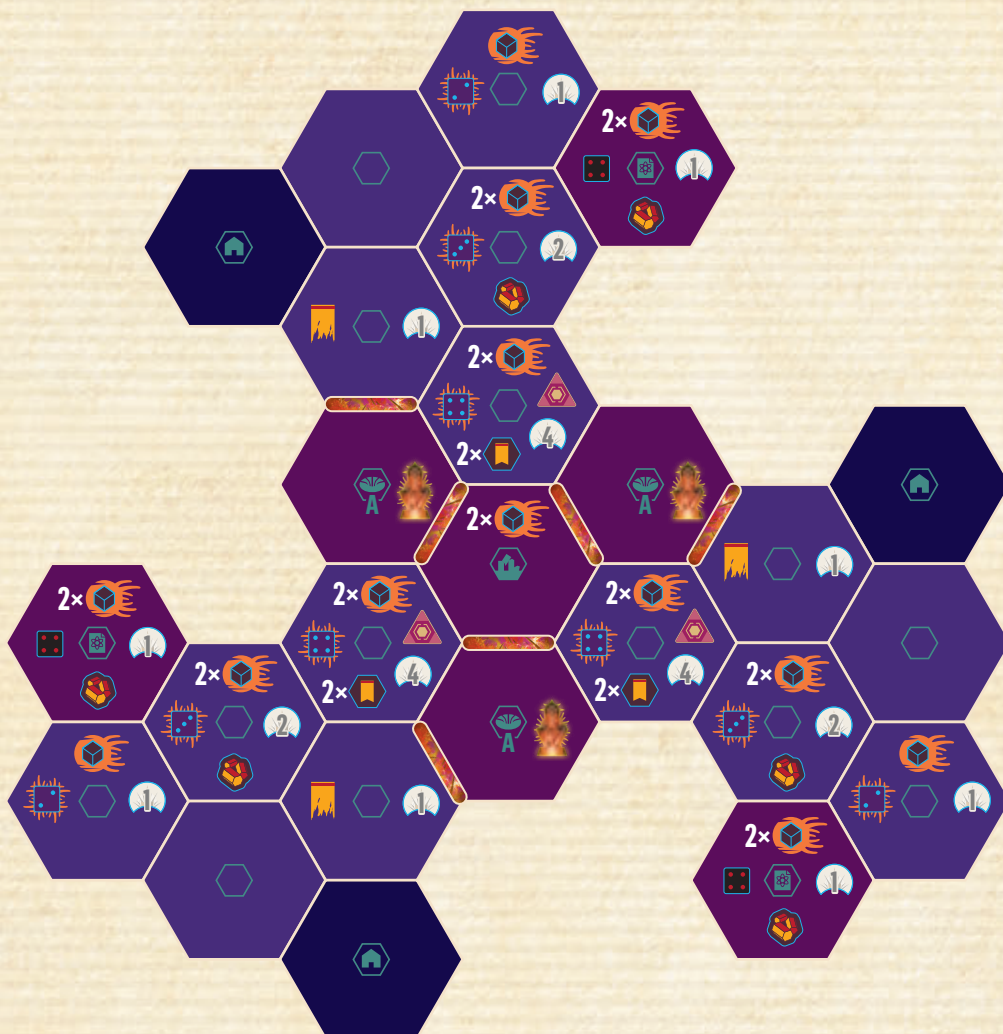
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.





# Bašta odporu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X093

Ačkoli trhliny byly za značnou cenu uzavřeny, zůstalo pouze několik málo velkorodů, které se mohly postavit zhoubě, jež dosud přežívala na troskách Dominea. Po desetiletí se snažily vyčistit galaxii s malým úspěchem, ale nyní objevily ve vzdáleném koutě galaxie miliony přeživších. Ti našli útočiště pod ochranou rozsáhlého pásu asteroidů. S jejich pomocí bude možné konečně zhoubu vymýtit a zahájit budování nové říše.

## DOPORUČENÉ RODY:



MARQUALOS



NOVARIS



THEGWYN

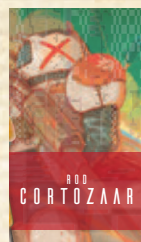


YARVEK

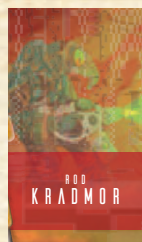
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



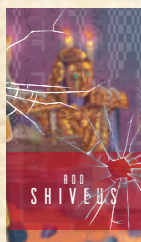
ROG CORTÓZAAR



ROG KRAÓMOR

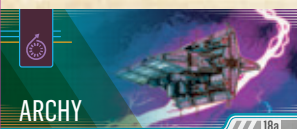
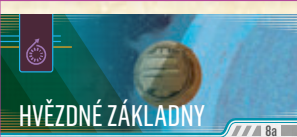


ROG NERVO



ROG SHIVEUS

## TECHNOLOGIE:







# Přijď království Tvé

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X103

Na samém okraji známé galaxie, daleko od mocenských bojů pozdního Dominea, žili obyvatelé několika hvězdných soustav v míru a souladu s přírodou. Tyto planety, jež po staletí vzkvétaly v důsledku mírumilovné a spokojené společnosti, byly ve zbytku říše známé jako Království nebeské. Ale válka nakonec dospěla i do těchto končin, a pokud zbývající velkorody nechají tyto světy padnout, zbytek lidstva je bude brzy následovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



CORTOZAAR



DUNLORK



KRADMOR



THEGWYN

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



ROD FENRAX



ROD NERVO

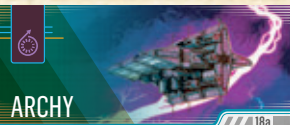


ROD VALNIS



ROD YARVEK

## TECHNOLOGIE:







# Úlomky prostoru

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X113

Jako by nestačily Úder Prázdnoty a desetiletí války! Uzavření trhlin mělo za následek kosmický výbuch takového rozsahu, že předivo reality bylo zpřetrháno a vznikly tak díry v prostoru o velikosti hvězdných soustav. Zatímco tyto anomálie jsou zcela neprůchozí, červí díry, jež se objevily v důsledku Úderu Prázdnoty, umožňují velkorodům cestovat vesmírem rychleji a sprovdit zhoubu ze světa jednou provždy.

## DOPORUČENÉ RODY:



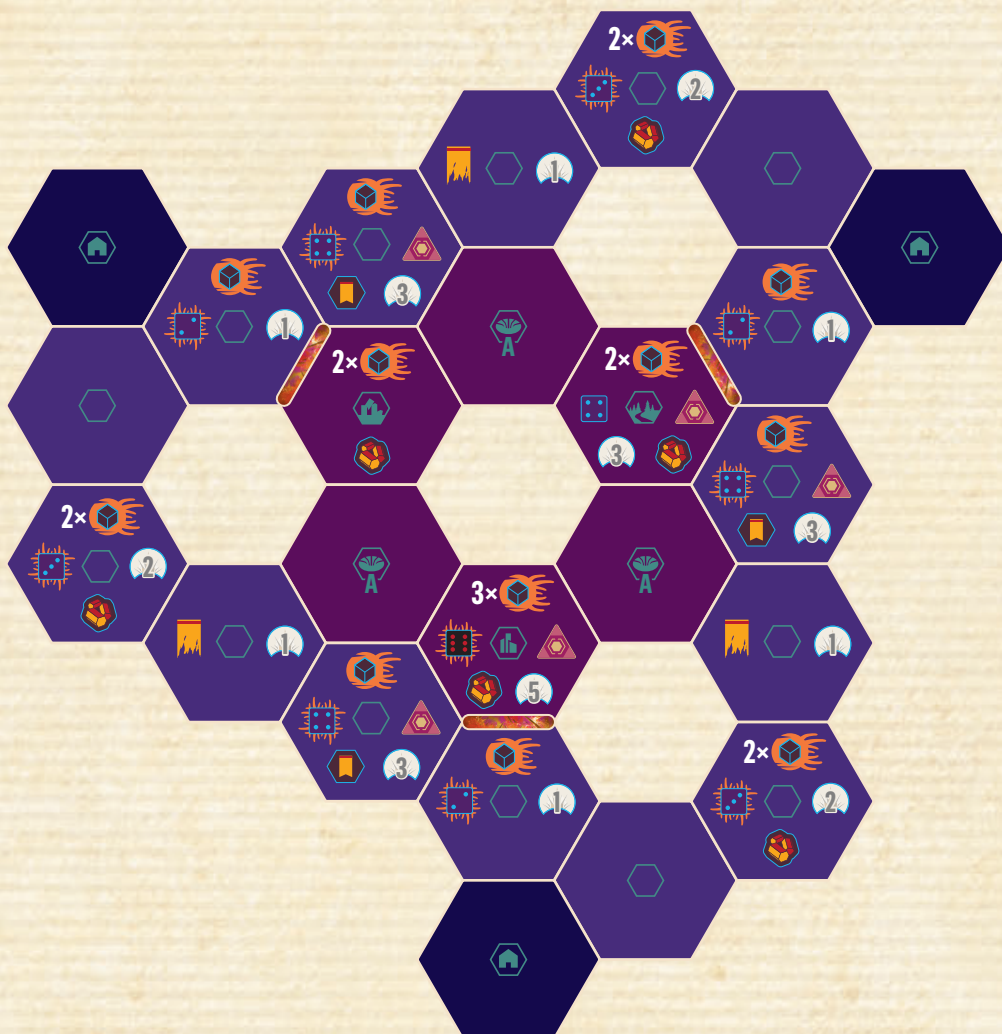
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Druhá Genesis

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X014

Ačkoli zhouba prolomila obranu vnitřních světů a dosáhla vnějšího okraje, zbývajícím velkorodům se nakonec podařilo obklíčit síly Zplouzenice Prázdnoty v srdci Dominea. Aby lidstvo dosáhlo definitivního vítězství, potřebuje nový domov, kde by povstalo z popela a začalo znovu. Proto se primárním cílem stává znovuzískání soustavy Genesis. Zde se totiž nachází jediné planety v celé galaxii, na nichž se mohou obyvatelé Dominea konečně usadit a opět prosperovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



BELITAN



CORTOZAAR



DUNLORK



VALNIS

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

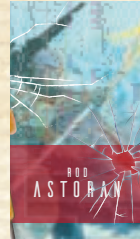


A

D

F

## PADLÉ RODY:



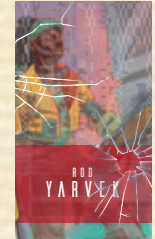
ROD ASTORAN



ROD KRADMOR



ROD SHIVEUS



ROD YARVEK

## TECHNOLOGIE:



BITEVNÍ STANICE

20a



STŘELY PRO HLUBOKÝ VESMÍR

19a



ČISTIČ

24a



ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

23a



DEKONTAMINAČNÍ KOMORY

14a



BITEVNÍ LODĚ

13a



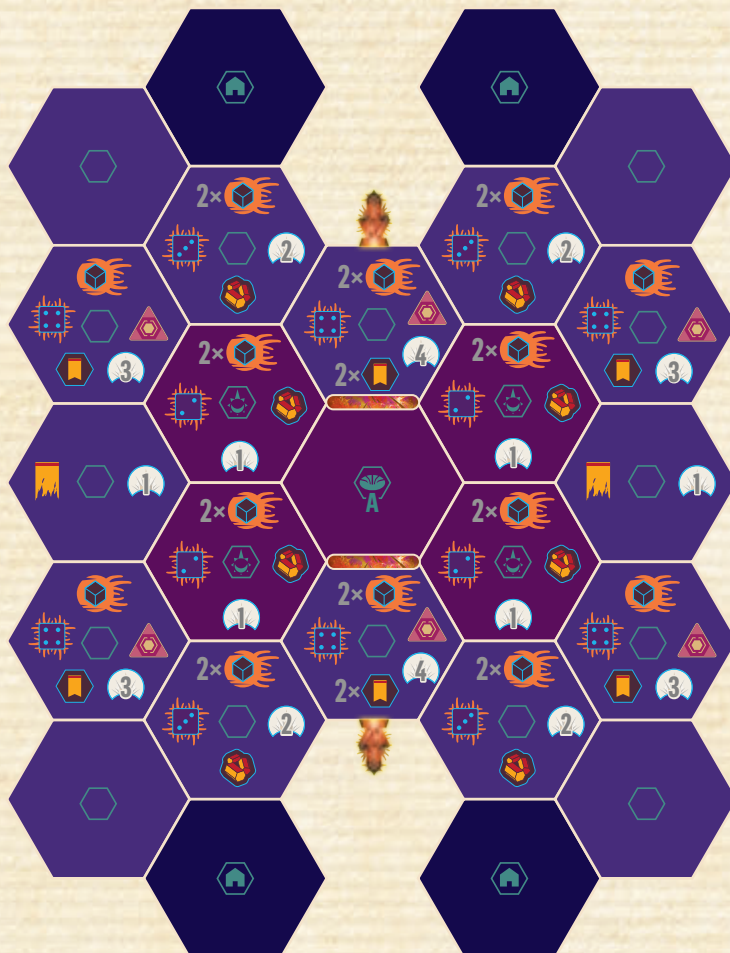
TAKTICKÉ TRANSPORTY

16a



HYPERPOHON

15a







# Za mír a prosperitu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X024

Kdesi hluboko uvnitř kdysi slavného Dominea vzkvétala utopická hvězdná soustava, jejíž nedotčené planety s bujnou vegetací ovládaly síly přírody. Během války se Zplozencem Prázdnoty byla většina z nich zničena a jejich trosky se rozletěly do vesmíru. Časem se z těchto pozůstatků vytvořil pás asteroidů kolem poslední planety Ráj. Tento pás nabízí rodům taktickou výhodu při jejich tažení k dobytí tohoto světa, jenž je stále schopen přirozeně vzdorovat zhoubě.

## DOPORUČENÉ RODY:



ASTORAN



NERVO



THEGWYN



ZENOR

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

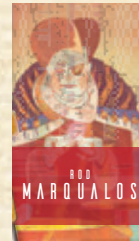


C

D

E

## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:





Perla v koruně Dominea, hvězdná soustava, kde se shromáždila většina vědění a bohatství říše, se nyní proměnila ve zpusťované bojiště mezi posledními rody a zuřivými silami Zplozence Prázdnoty. Její centrum Megalopolis stále slouží jako uzlový bod válečného úsilí, ale většina vědeckých poznatků je uložena ve výzkumných komplexech na okrajích této domény. Jejich přínos by mohl rozhodnout válku ve prospěch dosud bojujících rodů.

### DOPORUČENÉ RODY:



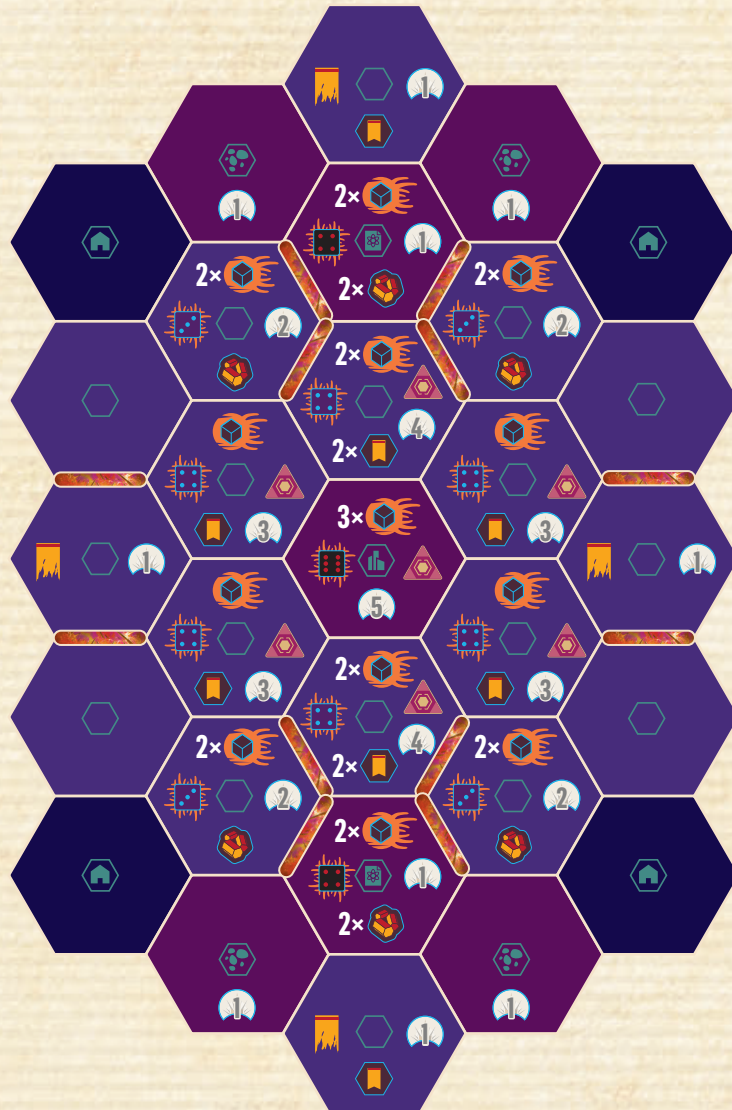
### GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



### PADLÉ RODY:



### TECHNOLOGIE:





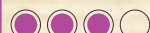


# Odkaz Novarchonů

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X044

Starobylý palác dynastie Novarchonů býval centrem říše, kde se zrodilo veškeré úsilí o kolonizaci galaxie. Nyní slouží jako středobod Zploncova vlivu na troskách Dominea. Ačkoli Úder Prázdnoty a jeho následky přežil pouze zlomek lidstva, v tuto chvíli se zdá být vítězství na obzoru. A ten rod, kterému se podaří vyčistit palác Novarchonů a odkrýt jeho tajemství, si může v budoucnu zajistit postavení nového vládce Dominea.

## DOPORUČENÉ RODY:



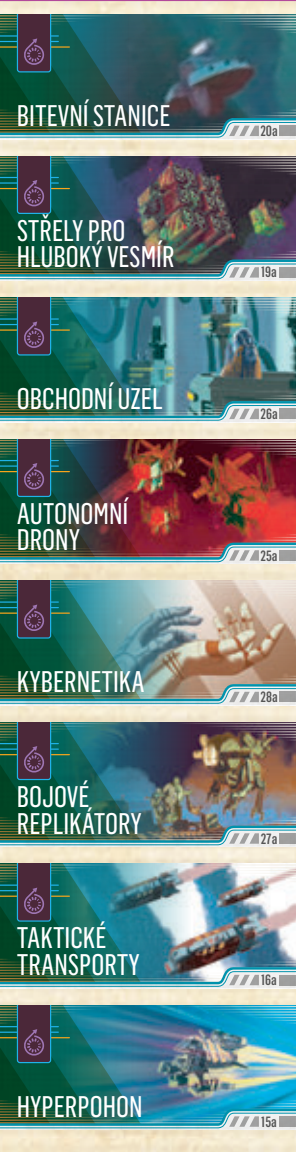
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Umění války

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X054

Jevištěm závěrečného dějství galaktické války se stane místo posledního boje Novarchonů: jejich palác a jeho hvězdná soustava. Někdejší kolébka lidstva je nyní jícnem zhouby obklopeným zkázou, kterou způsobil Úder Prázdnoty. V cestě přeživším velkorodům stojí pozůstatky zničených planet, kosmické víry a zuřící bouře Prázdnoty. Tento handicap mají vyrovnat vysíláče umístěné na strategicky důležitých bodech. Jejich úkolem je podpořit konečný pokus velkorodů o zasazení smrtícího úderu poslednímu zdroji zla.

## DOPORUČENÉ RODY:



## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:







# Nejisté osudy

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X064

Nejenže před desetiletími zapříčinila přítomnost zhouby zuřící bouře Prázdnoty, ale také vytvořila vířící červí díry mezi válkou roztrženými hvězdnými soustavami po celé galaxii. Ačkoli tato narušení vesmíru přiměla zbytky lidstva opustit hroudicí se Megalopolis a usadit se na neobývaných světech, mohou představovat taktickou výhodu pro rody, které stále usilují o nadvládu a novou budoucnost Dominea.

## DOPORUČENÉ RODY:



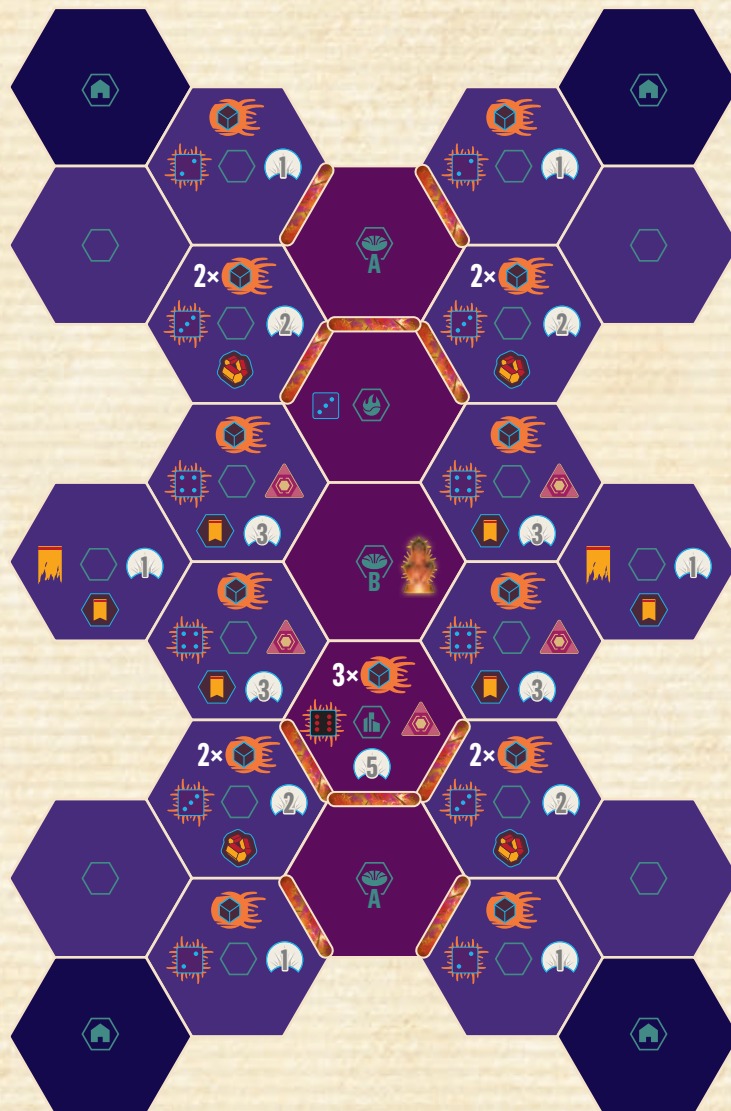
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:





Po letech zoufalého válčení se spojeným silám přeživších rodů konečně podařilo uzavřít trhliny a přerušit zhoubné výhonky spojující Zplozence Prázdnoty s dimenzí Dominea. Na místě trhlin se objevily vesmírné anomálie, jež nepředvídatelnou měrou zakřivily prostor ve středu galaxie. Nyní mohou rody využít výhody těchto ohromných a nevypočítatelných úkazů a díky nim dosáhnout vzdálených pozůstatků říše a vymýtit zde zhoubu jednou provždy.

### DOPORUČENÉ RODY:



### GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:

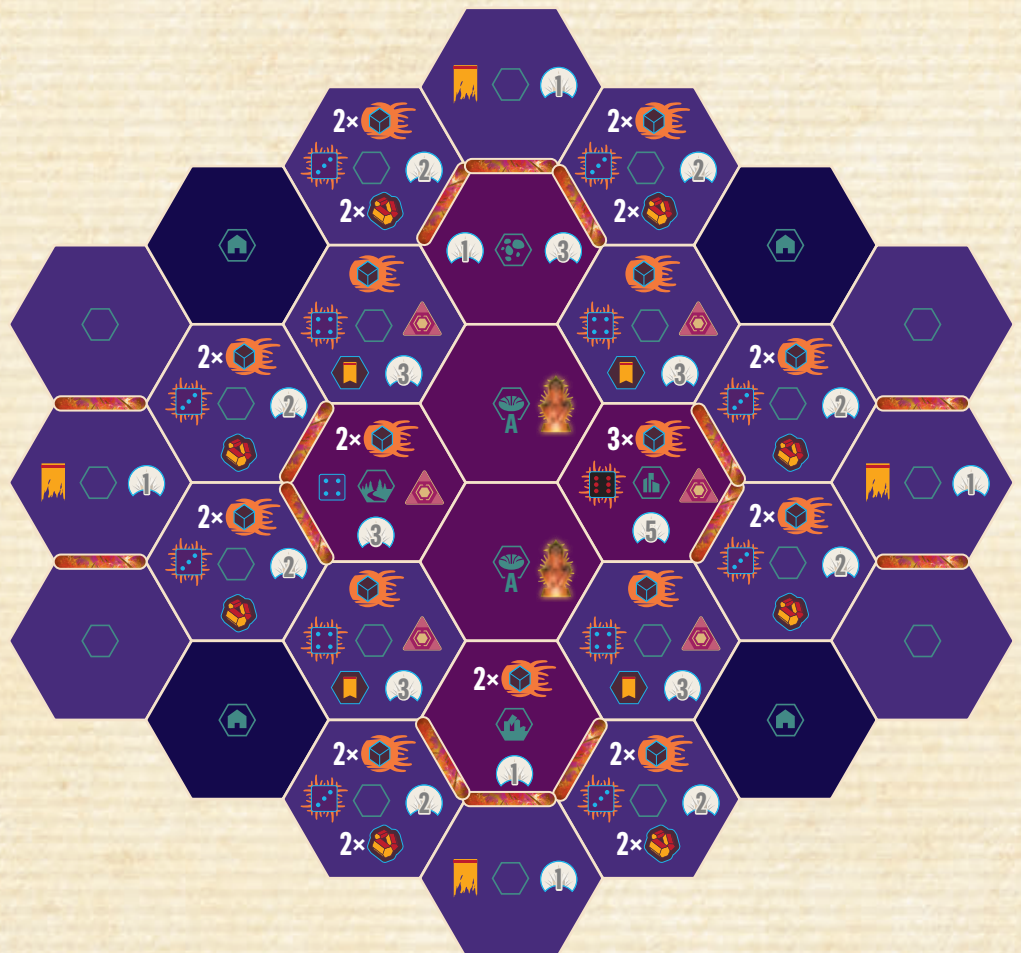


### PADLÉ RODY:



### TECHNOLOGIE:

- TĚŽENÍ DAT** 4a
- ZAMĚŘOVÁNÍ** 3a
- HVĚZDNÉ ZÁKLADNY** 8a
- TORPÉDA** 7a
- ÚSTŘEDNÍ DOHLED** 22a
- LETADLOVÉ LODĚ** 21a
- ÚNIKOVÉ MODULY** 2a
- ŠTÍTY** 1a







# Ozvěny minulosti

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X084

Když válka mezi přeživšími velkorody a silami Zplozence Prázdnoty zpusořila Domineum, poslední obranná linie přivedla zbytky lidstva na okraj známé galaxie. Jakkmile lidé začali budovat obranu na dosud neobjevených planetách, brzy narazili na pradávne trosky a opuřténé výzkumné komplexy neznámého původu. Starobylé znalosti, které zde našli, by mohly rodům přinést značnou výhodu, a možná dokonce zvrátit průběh války v jejich prospěch.

## DOPORUČENÉ RODY:



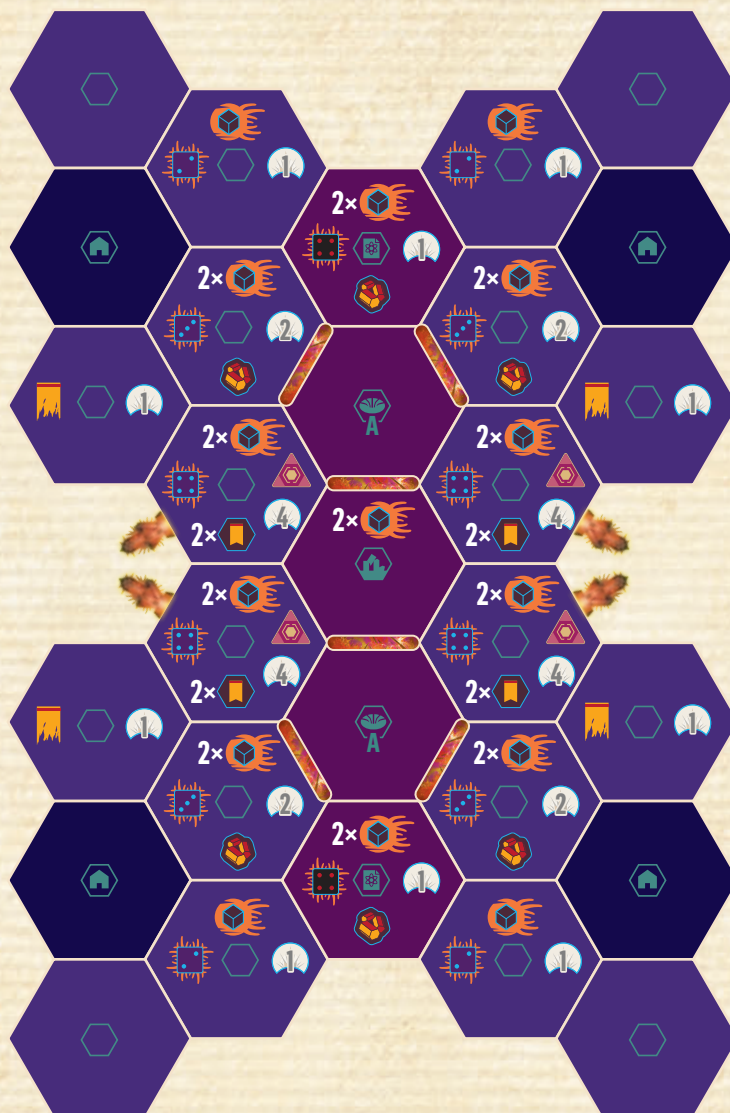
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:



! Poznámka: Protože sektor s výzkumným komplexem obsahuje předtíštěnou hvězdnou základnu, položte bojovou destičku hvězdné základny pod hlavní bojovou destičku.





# Bašta odporu

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X094

Ačkoli trhliny byly za značnou cenu uzavřeny, zůstalo pouze několik málo velkorodů, které se mohly postavit zhoubě, jež dosud přežívala na troskách Dominea. Po desetiletí se snažily vyčistit galaxii s malým úspěchem, ale nyní objevily ve vzdáleném koutě galaxie miliony přeživších. Ti našli útočiště pod ochranou rozsáhlého pásu asteroidů. S jejich pomocí bude možné konečně zhoubu vymýtit a zahájit budování nové říše.

## DOPORUČENÉ RODY:



MARQUALOS



NOVARIS



THEGWYN



YARVEK

## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



ROG CORTOZAAR



ROG KRADMOR



ROG NERVO



ROG SHIVEUS

## TECHNOLOGIE:



HVĚZDNÉ ZÁKLADNY

8a



TORPÉDA

7a



ČISTIČ

24a



ZÁCHRANÁŘSKÝ RADAR

23a



ARCHY

18a



ROBOTIKA

17a



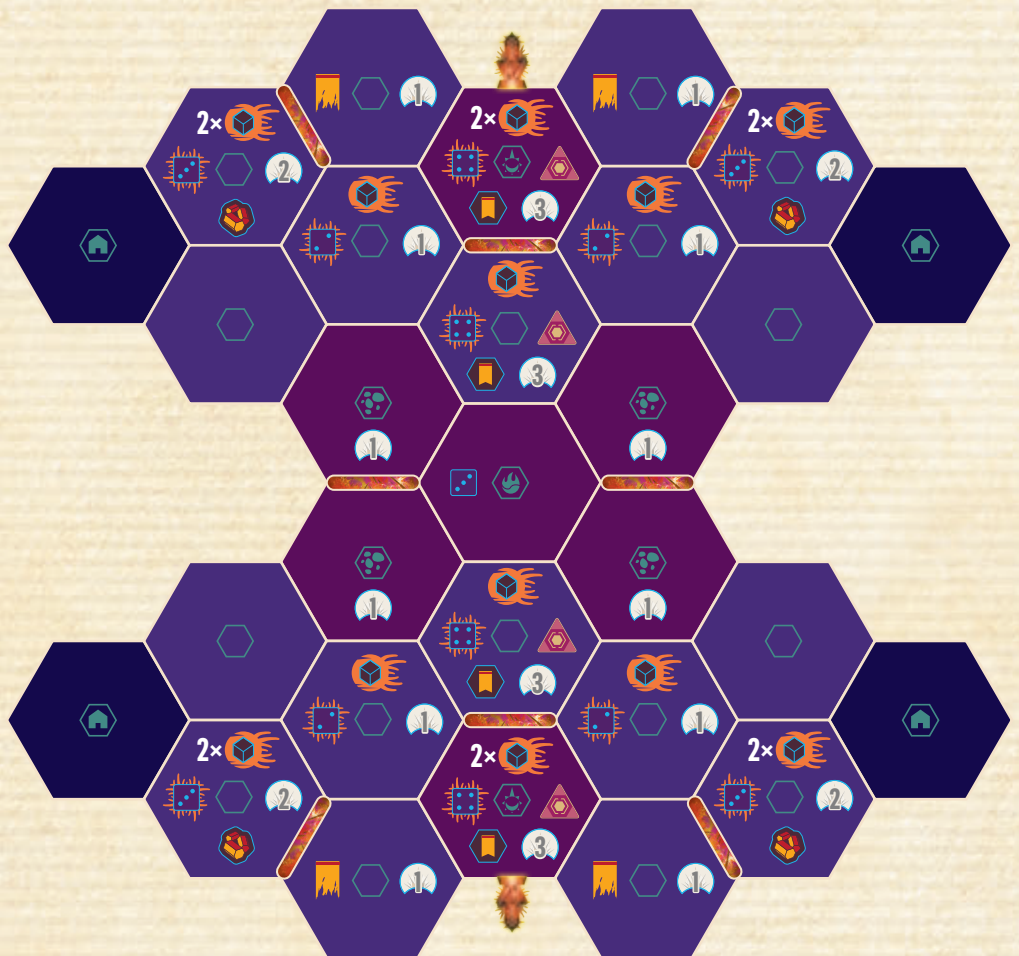
DEKONTAMINAČNÍ KOMORY

14a



BITEVNÍ LODĚ

13a

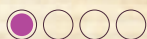






# Přijď království Tvé

AGRESIVNOST



KOMPLEXITA



X104

Na samém okraji známé galaxie, daleko od mocenských bojů pozdního Dominea, žili obyvatelé několika hvězdných soustav v míru a souladu s přírodou. Tyto planety, jež po staletí vzkvétaly v důsledku mírumilovné a spokojené společnosti, byly ve zbytku říše známé jako Království nebeské. Ale válka nakonec dospěla i do těchto končin, a pokud zbývající velkorody nechají tyto světy padnout, zbytek lidstva je bude brzy následovat.

## DOPORUČENÉ RODY:



CORTOZAAR



DUNLORK



KRADMOR

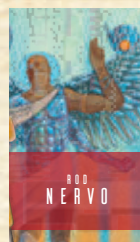


THEGWYN

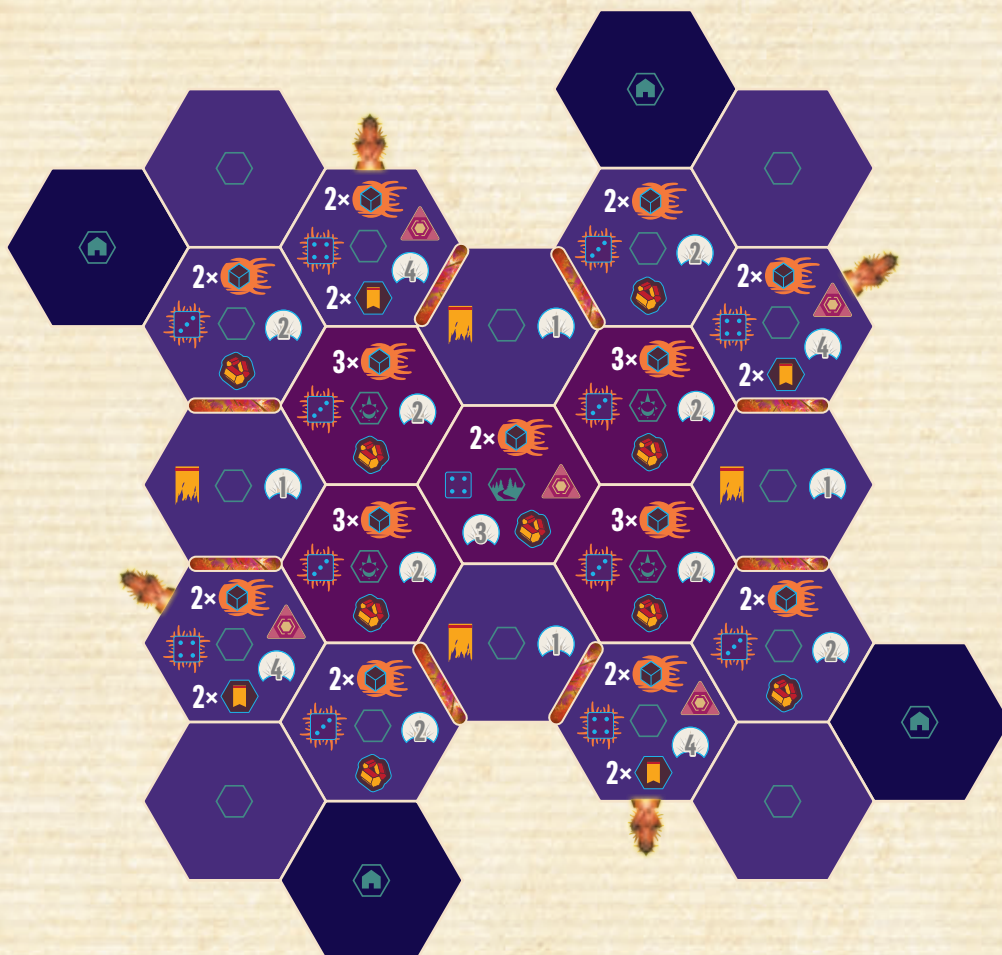
## GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:



## PADLÉ RODY:



## TECHNOLOGIE:





Jako by nestačily Úder Prázdnoty a desetiletí války! Uzavření trhlin mělo za následek kosmický výbuch takového rozsahu, že předivo reality bylo zpřetrháno a vznikly tak díry v prostoru o velikosti hvězdných soustav. Zatímco tyto anomálie jsou zcela neprůchozí, červí díry, jež se objevily v důsledku Úderu Prázdnoty, umožňují velkorodům cestovat vesmírem rychleji a sprovodit zhoubu ze světa jednou provždy.

**DOPORUČENÉ RODY:**

BELITAN      KRADMOR  
NERVO      VALNIS

**GALAKTICKÉ UDÁLOSTI PRO KAŽDÝ CYKLUS:**

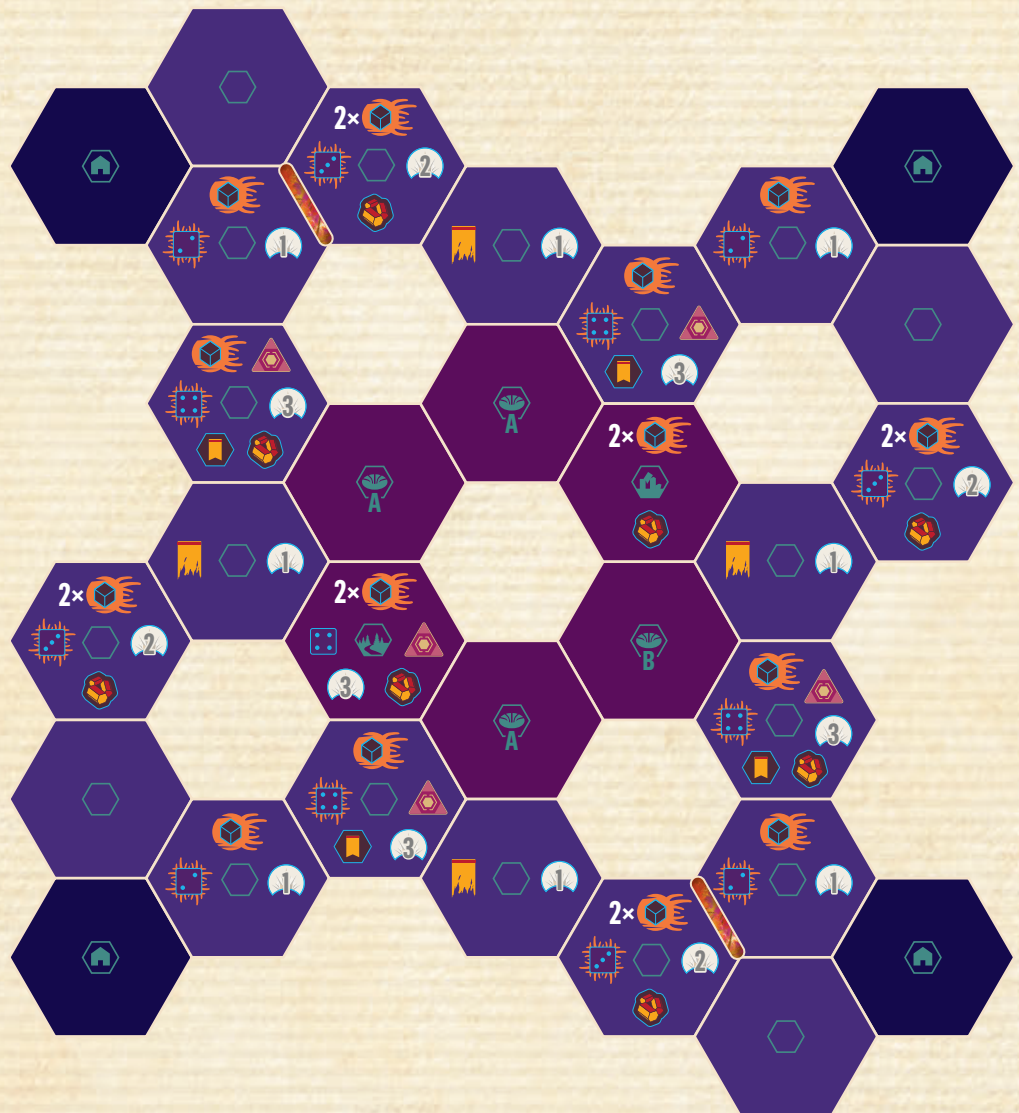
C      E      H

**PADLÉ RODY:**

BOB DUNLORAK      BOB FENRAX      BOB NOVARIS      BOB YARVE

**TECHNOLOGIE:**

- ENERGETICKÉ CLÁNKY 6a
- ORBITÁLNÍ DOKY 5a
- ÚSTŘEDNÍ DOHLED 22a
- LETADLOVÉ LOĎE 21a
- KYBERNETIKA 28a
- BOJOVÉ REPLIKÁTORY 27a
- TAKTICKÉ TRANSPORTY 16a
- HYPERPOHON 15a



- ! Poznámka: Protože červí díra B sousedí s červí dírou A, všechny sektory sousedící s červí dírou sousedí i spolu navzájem (v tomto případě můžete považovat červí díry A a B za totožné).
- ! Poznámka: Sektory s pradávými troskami nebo planetou Ráj můžete prohodit s Megalopolis. Příprava je stejná jako na str. 72.



# Tiráž

## DESIGN HRY

Nigel Buckle

Dávid Turczy

## VÝTVARNÝ & GRAFICKÝ DESIGN

Ian O'Toole

## MANAGEMENT PROJEKTU & TVORBA SVĚTA

Frigyes Schöberl

## SAZBA & EDITOVÁNÍ PRŮVODCE HROU

Attila Kerek, Ágnes Kismárton

## KONTROLNÍ ČTENÍ PRŮVODCE HROU

Emanuela Pratt, Emily Blain

## DESIGN MAP

Nigel Buckle

Dávid Turczy

## DODATEČNÝ DESIGN MAP

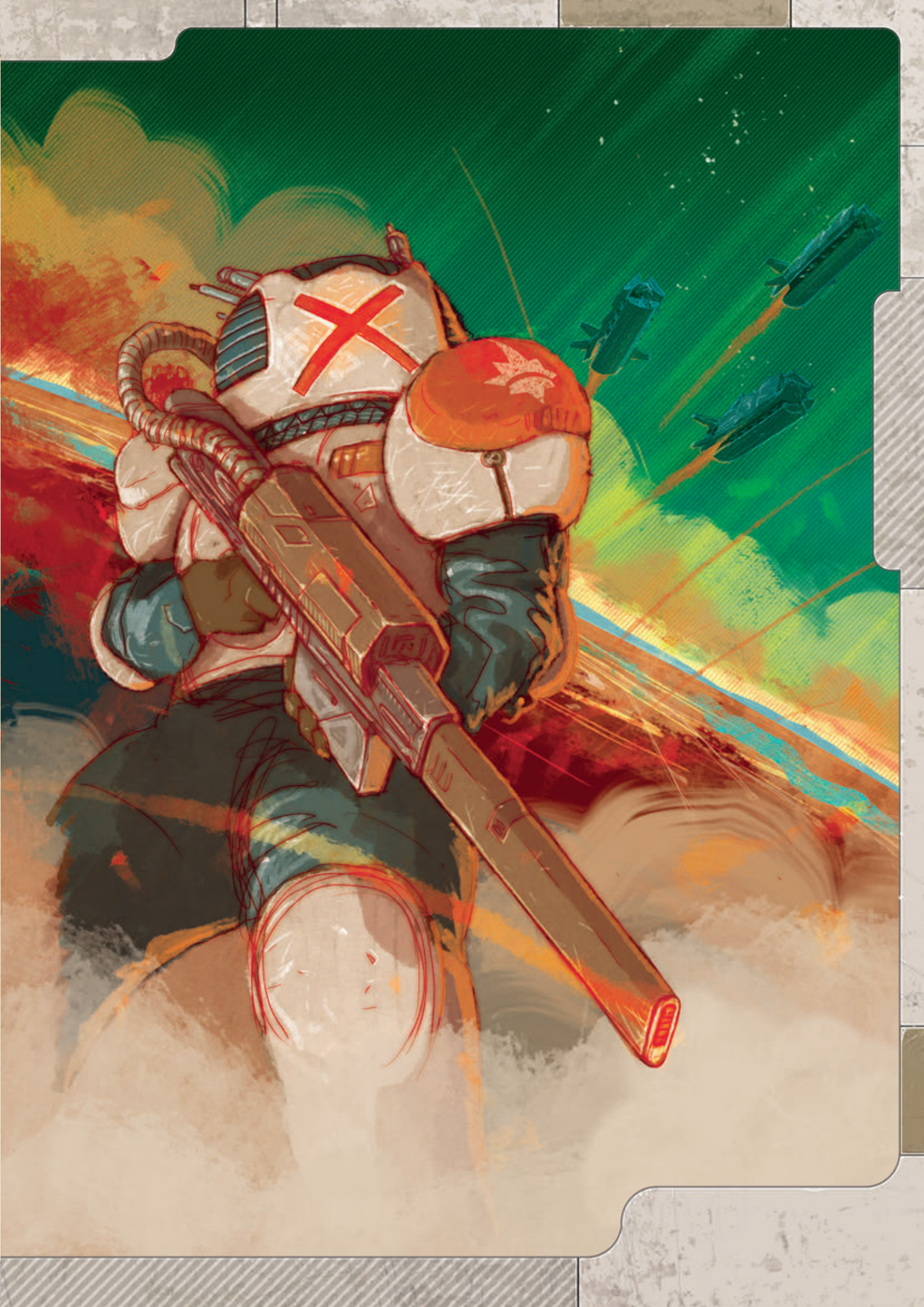
Marcel Cwertetschka-Mattasits

- Nejtemnější hodina (4 hráči)
- Když temnota slábne (4 hráči)
- Nejisté osudy (2 hráči)
- Přijď království Tvé (2 hráči)
- Úlomky prostoru (2/3/4 hráči)

## ČESKÝ PŘEKLAD

Václav Pražák







Albi



MINDCLASH  
GAMES