



# VOID FALLE

**ZAČNĚTE ZDE!**

*Herní materiál, průběh  
a pravidla hry.*

P R A V I D L A

Albi



MINDCLASH  
GAMES

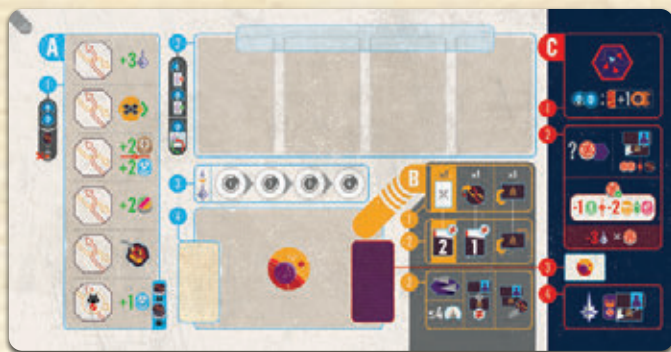
# OBSAH

Herní materiál . . . . .	3	Produkce zdrojů . . . . .	19
Omezení herního materiálu . . . . .	5	Flotily a flotilové svazy . . . . .	21
Úvod . . . . .	6	Flotilové svazy Zplozence Prázdnoty . . . . .	22
Jak používat herní příručky . . . . .	6	Pohyb flotil: přeskupení a vpád . . . . .	23
Herní režimy a barevné značení . . . . .	6	Opuštěné sektory a zabrání Zplozencem . . . . .	24
Vaše první hra a výukový scénář . . . . .	6	Boj . . . . .	24
Jak na výukovou hru . . . . .	7	Poškození a absorpce . . . . .	24
Průběh hry . . . . .	7	Základní sekvence boje . . . . .	25
A – Fáze přípravy . . . . .	7	Důsledky vpádu . . . . .	26
B – Fáze priorit . . . . .	9	Vítězství obránce . . . . .	26
0. Krok odhalení krize . . . . .	9	Vítězství útočníka – hráče . . . . .	26
1. Krok výběru . . . . .	9	Vítězství útočníka – Zplozence . . . . .	27
2. Krok akcí . . . . .	10	Nerozhodný boj . . . . .	27
Akce a efekty technologií . . . . .	10	Žetony odměn a obnovy . . . . .	27
Vyhodnocování spuštěných efektů . . . . .	10	Žetony slávy . . . . .	27
Efekty priority Spojenectví . . . . .	11	Civilizační stupnice a úrovně . . . . .	28
Řešení krize . . . . .	11	Zhouba . . . . .	29
3. Krok úklidu . . . . .	12	Žetony obchodu . . . . .	30
4. Krok postupu Prázdnoty . . . . .	13	Technologie . . . . .	31
Varianta s předem vybranými prioritami . . . . .	14	Agendy . . . . .	32
C – Fáze vyhodnocení . . . . .	15	Preferované priority . . . . .	32
Konec hry . . . . .	16	Prohlédnutí si galaktických událostí . . . . .	33
Pravidla hry . . . . .	17	Nájezd . . . . .	33
Platné cíle akcí, efektů a úkolů . . . . .	17	Zvěstovatelé . . . . .	34
Získávání a placení . . . . .	17	Deska krizí . . . . .	34
Vliv . . . . .	17	Bezpečné přístavy . . . . .	35
Zásoby zdrojů . . . . .	17	Pohlčené technologie . . . . .	35
Výměna zdrojů . . . . .	17	Sekvence boje – podrobně . . . . .	35
Sektory . . . . .	18	Krok přiletu . . . . .	35
Sousedství sektorů a bouře Prázdnoty . . . . .	18	Krok salvy . . . . .	36
Ovládání sektorů . . . . .	18	Druhy lodí a flotil . . . . .	36
Efekty sektorů . . . . .	18	Vylepšení korvet . . . . .	38
Čisté a zkažené sektory . . . . .	18	Zvláštní poděkování . . . . .	38
Cechy a zařízení . . . . .	18	Tiráž . . . . .	39
Populace . . . . .	19		

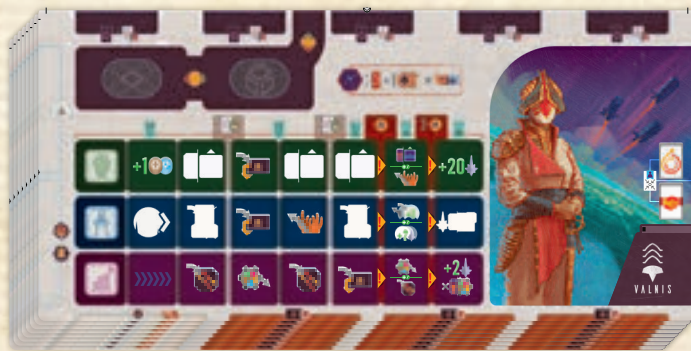
Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



# Herní materiál



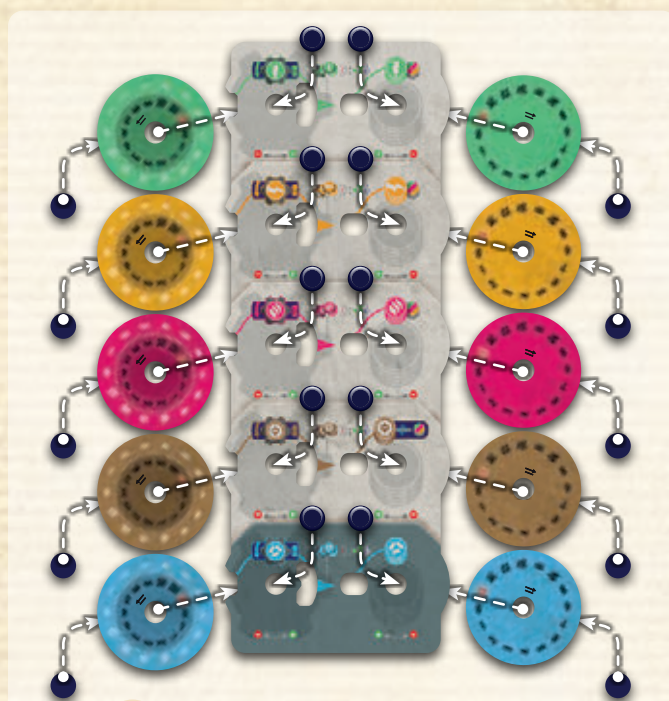
1× deska galaxie (oboustranná)



14× deska rodu



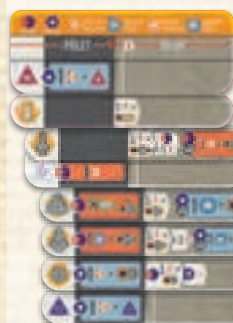
1× zábrana vylepšování



4× počítadlo zdrojů – každé tvoří:

- 1× deska
- 10× číselník
- 10× druk (dvoudílný)

## BOJOVÉ DESTIČKY



Hlavní bojová destička

Bojová destička křížníků

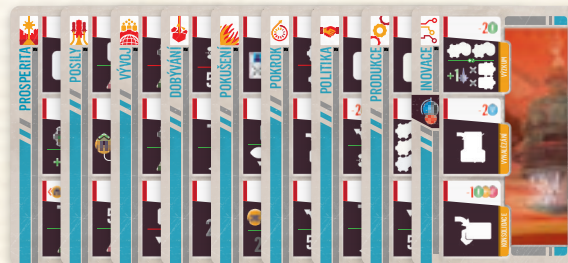
Bojová destička letadlových lodí

Bojová destička bitevních lodí

Bojová destička bitevních stanic

Bojová destička hvězdných základen

## VE 4 BARVÁCH HRÁČŮ



9× standardní karta priority



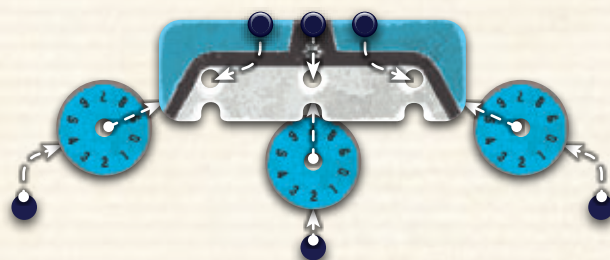
14× flotila



1× ukazatel pořadí tahu



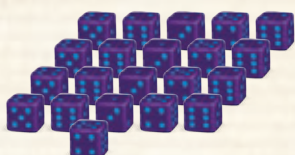
1× kostka populace



1× počítadlo vlivu – každé tvoří:

- 1× deska
- 3× číselník
- 3× druk (dvoudílný)

## 27× KOSTKA POPULACE

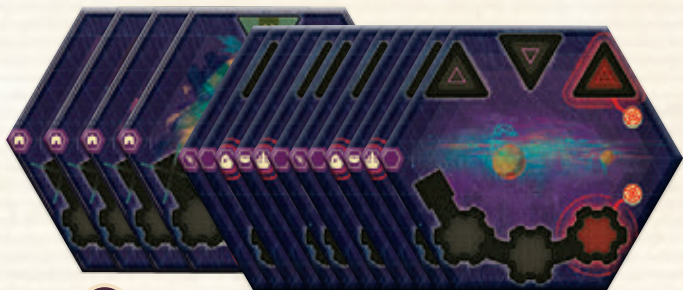


21× kostka běžné populace



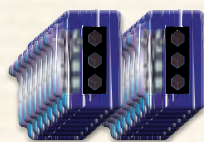
6× kostka fixní populace

## 30 HEXŮ SEKTORŮ

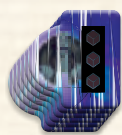


- 4× hex domovského sektoru (oboustranný)
- 26× hex standardního/zvláštního sektoru (oboustranný)

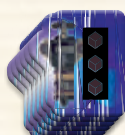
## DESTIČKY FLOTILOVÝCH SVAZŮ A FLOTILY



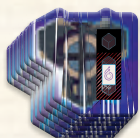
32× korveta



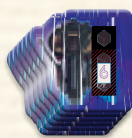
12× bitevní stanice



12× křižník



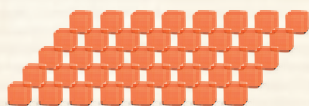
10× letadlová loď



12× bitevní loď

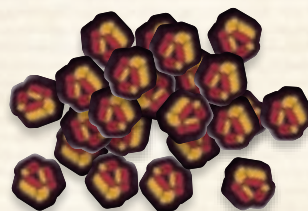


20× flotilový svaz Zplozence Prázdnoty

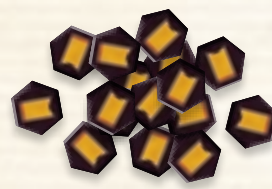


40× flotila Zplozence Prázdnoty

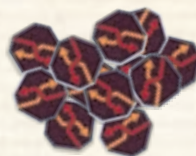
## DALŠÍ ŽETONY



48× žeton odměny



27× žeton obnovy



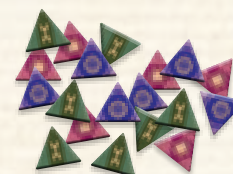
12× žeton obchodu



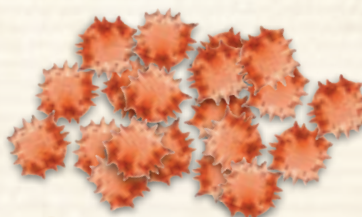
75× žeton slávy (21× hodnota „1“, 17× hodnota „2“, 15× hodnota „3“, 12× hodnota „4“, 10× hodnota „5“)



42× žeton cechu (oboustranný, s různými stranami)



40× žeton zařízení (oboustranný, s různými stranami)



36× žeton zhouby



12× ukazatel na civilizační stupnici



15× žeton bouře Prázdnoty

## KARTY A DESKA AGEND

32× karta agendy (4 druhy)



8× Podpora



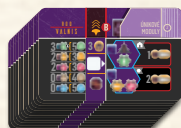
8× Moc



8× Bobatství



8× Dominance



28× karta původu



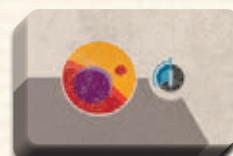
14× karta Padlého rodu



1× dodatečná karta agendy rodu Marqualos



1× deska agend



33× karta galaktických událostí (3 druhy)



18× karta priority rodu (rubí jsou stejné jako u standardních karet priorit)

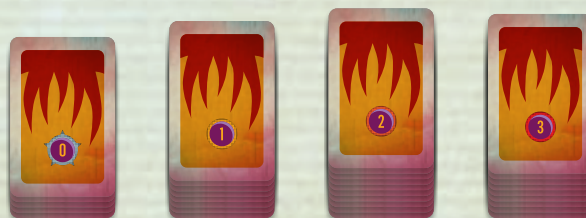


84× karta technologie (56× základní a 28× vylepšená)



1× deska krizí

### 68 KARET KRIZÍ (4 různé ruby)



5× počáteční 19× 1. úroveň 23× 2. úroveň 21× 3. úroveň



10× karta priority Spojenectví

10× karta priority Hrdinství

### 25 karet poplachu (jednotný rub)



6× karta Situace (1. úroveň)

7× karta Situace (2. úroveň)

4× karta Situace (3. úroveň)

8× karta Válka



3× žeton katastrofy



10× žeton zvěstovatele



5× destička bezpečného přístavu



3× nápovědní karta přípravy podle obtížnosti

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi vám zdarma zašleme novou!

## OMEZENÍ HERNÍHO MATERIÁLU

Cechy, zařízení, destičky flotilových svazů, flotily Zplozence Prázdnoty, žetony zhouby a žetony slávy nejsou početně omezeny. Pokud by nastal mimořádně vzácný případ a něco z nich by došlo, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.

Naopak flotily hráčů, karty agend, žetony obchodu, žetony zvěstovatelů, žetony odměn a žetony obnovy mají **přesně daný počet**. Kdykoli by mělo dojít k tomu, že máte něco z výše uvedeného získat nebo přidat do hry ve chvíli, kdy už daný materiál není volně k dispozici, jednoduše takový efekt ignorujte.

# Úvod

## JAK POUŽÍVAT HERNÍ PŘÍRUČKY

Vítejte u hry *Voidfall*! Pokud hrajete poprvé, pak jste na správném místě! V krabici naleznete tři příručky, z nichž každá má svůj specifický účel.

**Pravidla** (jež nyní čtete) obsahují seznam herního materiálu, popis struktury hry (str. 7) a fungování celého herního systému do hloubky (str. 17).

**Průvodce hrou** obsahuje všechny informace, které potřebujete k zahájení nové hry: přehled hry a jejího světa, herního materiálu, kompletní pokyny k přípravě všech scénářů, a dokonce i výukovou hru.

**Databáze** zahrnuje podrobný popis všech herních komponent, zejména těch, u nichž byste mohli mít problémy s pochopením pouze na základě obecných pravidel. Tento sešit nebudete potřebovat hned, ale mějte ho po ruce během hry.

## HERNÍ REŽIMY A BAREVNÉ ZNAČENÍ

*Voidfall* lze hrát kompetitivně, kooperativně nebo sólově.

Kooperativní a kompetitivní hry používají úplně stejná základní pravidla. Kooperativní hra obsahuje pouze několik dalších možností a výzev pro hráče, jelikož jsou silnější, když hrají spolu. Pravidla platící pouze v kooperativním a sólovém režimu jsou **označena modře**, pravidla platící pouze v kompetitivním režimu jsou **označena fialově**. Vše ostatní se vztahuje ke všem herním režimům.

## VAŠE PRVNÍ HRA A VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ

*Voidfall* je epická hra s množstvím rozhodnutí a téměř nekonečnou variabilitou. Dokonce i když vás komplexní hry opravdu baví, množství rozhodování ve vaší první partii může působit zahlcujícím dojmem. Abychom vám umožnili se hru naučit a současně ji hrát, vytvořili jsme **výukový scénář**, který vám postupně představí základní koncepty hry.

Odehrání výukového scénáře vám důrazně doporučujeme, ať už budete chtít pokračovat v budoucnu **jakýmkoli režimem**: kompetitivním, kooperativním nebo sólovým. Výuková hra zahrnuje čtyři mapy pro různý počet hráčů (1-4), jež jsou použitelné pro všechny herní režimy.

Jestliže plánujete pokračovat v kompetitivním duchu, výukový scénář vás naučí plnohodnotně odehrát jako následující hru jakýkoli kompetitivní scénář.


Pokud plánujete pokračovat v kooperativním nebo sólovém duchu, měli byste odehrát výukovou hru za použití pravidel pro kompetitivní režim a **ignorovat** všechna pravidla pro kooperativní/sólové hry (v modře označených pasážích). Vaším cílem je získat do konce partie **nezávisle na ostatních 120 bodů vlivu**. V kooperativních hrách si navzájem nenapadejte své sektory, abyste nevyvolávali konfliktní atmosféru. Když dohrajete výukovou hru, měli byste si přečíst pravidla pro kooperativní/sólový režim a pustit se do scénáře „První bitva“ na lehké úrovni obtížnosti.


## JAK NA VÝUKOVOU HRU

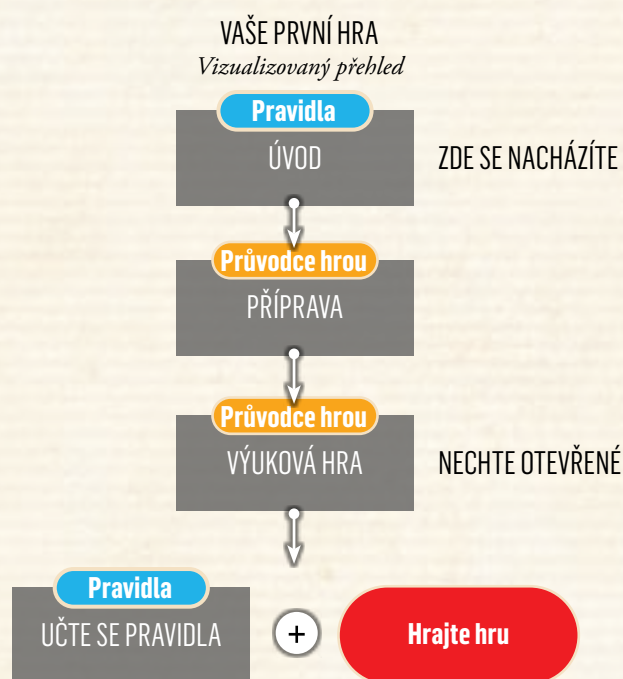
Pro odehrání výukového scénáře proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

- 1 Otevřete Průvodce hrou a nalistujte kapitolu Příprava na str. 10.
- 2 Řiďte se pokyny pro přípravu (ignorujte modré pasáže „Koop/Sólo“).
- 3 Dávejte pozor především na dodatečné **pokyny pro výukovou hru** a příklady pro přípravu, které jsou napsány kurzívou na bílém pozadí. Obsahují důležité informace k výukovému scénáři.
- 4 Jakmile dokončíte přípravu, pokračujte kapitolou **Výuková hra** (Průvodce hrou, str. 22) a splňte zde uvedené pokyny. Tato kapitola vás provede vaší první hrou.

**Výuková hra:** *Takto vypadají pokyny pro výukovou hru uvedené v Průvodci hrou. Podobně vypadají i příklady. Všimněte si obojího!*

Některé pasáže v Průvodci hrou i v Pravidlech mají vedle sebe tento symbol . Tato pravidla **nejsou ve výukové hře vůbec zapotřebí**. Doporučujeme vám je přeskočit a přečíst si je až poté, co dohrajete výukový scénář.

U jiných pasáží je uveden tento symbol . Tato pravidla přeskočte před 1. cyklem výukové hry, ale vraťte se k nim, **až bude na čase odehrát 2. cyklus**. Tato pravidla jsou zapotřebí v každé plnohodnotné hře, ale bude pro vás mnohem snazší naučit se hru, pokud ji nebudete číst hned na začátku.



# Průběh hry

! Poznámka: Přípravu naleznete v Průvodci hrou na str. 10. ||

Každá partie hry *Voidfall* sestává ze 3 cyklů. Každý cyklus tvoří tři fáze v tomto pořadí:

**A** Fáze přípravy

**B** Fáze priorit

**C** Fáze vyhodnocení

## A FÁZE PŘÍPRAVY

**Kroky** této fáze jsou shrnuty v levé a horní části **desky galaxie** (pod **modrými** čísly).

! **Pozor:** V 1. cyklu **1** přeskočte kroky **0**, **1**, **2** a **3** a začněte rovnou krokem **4** (popsaným na následující straně). ||

**0** Proveďte následující kroky:

**0a** Obnovte nabídku priorit Spojenectví/Hrdinství:

1. Odstraňte všechny zbývající karty priorit Spojenectví/Hrdinství z aktuální nabídky a vraťte je zpět do krabice.
2. Otočte 3 nové výše uvedené karty a položte je pod desku galaxie, čímž vznikne nová nabídka viditelná pro všechny hráče.
3. Jestliže v sólové hře otočíte kartu priority Hrdinství, která se shoduje s kartou priority, již váš rod nemá (například pokud hrajete za rod Fenrax a otočíte *Posily*), vraťte tuto kartu zpět do krabice a otočte novou.



**0b** Přidejte nové karty do balíčku poplachu, jak udává nápo vědní karta přípravy pro danou obtížnost (obvykle v balíčku poplachu zbude jedna či více karet).

1. Vezměte odhazovací balíček karet poplachu vytvořený v předchozím cyklu: všechny karty Válka vraťte zpět do krabice a všechny karty Situace vraťte lícem nahoru na odpovídající hromádky.
2. Přidejte do balíčku poplachu lícem dolů odpovídající počet karet Situace 1., 2. a 3. úrovně.
3. Přidejte odpovídající počet karet Válka (vzatých náhodně lícem dolů z jejich hromádky).
4. Balíček poplachu zamíchejte.

**0c** Přidejte žeton zvěstovatele na jednu ze stupnic na desce krizí (podle své volby, viz str. 13), jak je uvedeno na nápovědní kartě přípravy pro danou obtížnost.

! Poznámka: K tomu dochází ve 3. cyklu **1** na střední úrovni obtížnosti a ve 2. cyklu **2** na těžké úrovni obtížnosti. ||



*Příklad: Na začátku 2. cyklu hry **1** na lehké úrovni obtížnosti vám zbývá v balíčku poplachu 1 karta. Nechte ji ležet lícem dolů. Poté podle pokynů pro přípravu hry na lehkém stupni obtížnosti vezměte 3 karty Situace z hromádky 1. úrovně, 2 karty z hromádky 2. úrovně a náhodně (lícem dolů) 1 kartu z hromádky karet Válka. Všechny uvedené karty zamíchejte, čímž vznikne balíček poplachu pro 2. cyklus **2**.*



**1** Pokud se na nejspodnějším poli pro žetony obchodu na desce galaxie nachází nějaký žeton, vraťte ho zpět do krabice.

**2** Aktualizujte nabídku vylepšených technologií:

**2a** Ve 2. cyklu odstráňte zábranu vylepšování, čímž se zpřístupní všechny čtyři vylepšitelné technologie.

**2b** Ve 3. cyklu odstráňte ze hry všechny vylepšené technologie, jež jsou dosud v nabídce, a umístěte do nabídky lícem nahoru zbývající čtyři karty z balíčku.

**3** Určete **pořadí tahů** pro aktuální cyklus. Ten odpovídá pozicím ukazatelů pořadí tahů hráčů na desce galaxie počítáno zleva doprava.

**KOMP**  
**3a** V kompetitivní hře si každý hráč určí svou pozici na stupnici pořadí tahů. Začíná hráč s nejmenším vlivem a dále se pokračuje vzestupně. Jestliže mají hráči stejně velký vliv, vybírá si jako první ten, kdo byl v předchozím cyklu na řadě později. Ve hře 2–3 hráčů si můžete vybírat pouze 2–3 pole nejvíce vlevo. *Tip: Obvykle je lepší dostat se na tah co nejdříve, dokud neproniknete dostatečně hluboko do herní strategie a taktiky.*

**KOOP/SÓLO**  
**3b** Ve hře 2–4 hráčů můžete pořadí tahů stanovit dohodou.

**3c** V sólové hře tento krok přeskočte.



**4** Otočte vrchní kartu galaktické události pro tento cyklus a položte ji na desku galaxie (na kartu z předchozího cyklu, je-li tam nějaká). Všechny zbývající karty galaktických událostí lícem dolů z aktuálního cyklu vraťte do krabice.

**5** Levá polovina karty galaktické události obsahuje několik rámečků s textem. Vyhodnoťte pokyny v každém z nich v pořadí odshora dolů. Pokyny plňte následovně:

**5a** Jestliže má rámeček **jednotlivý okraj**, pokyn **musí** být vyhodnocen v plném rozsahu. Pokud nemůžete vyhodnotit některou jeho část, ignorujte veškeré pokyny pro vybraný sektor.

**5b** Pokud má rámeček okraj tvořený **přerušovanou šedou čarou**, pokyn **můžete** podle uvážení splnit nebo ignorovat.

**5c** Symboly v levém horním rohu každého rámečku znamenají:



Tento pokyn vyhodnotí každý hráč v pořadí tahů, než bude možné přejít k dalšímu.



Tento pokyn vyhodnotí jednou všichni dohromady.



**Trvalé efekty po celý cyklus** ovlivňují všechny hráče. Pokud není řečeno jinak, znamená to tah každého hráče a celou fázi vyhodnocení.



**Odložené efekty** se projeví pouze po prvním tahu každého hráče. Vedte je v paratnosti.

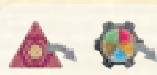
**5d** „**Zplozencův sektor**“ je takový sektor, v němž se nachází flotily Zplozence. „Sousední sektor“ musí sousedit s libovolným vaším sektorem. Jestliže je cílem „jeden“ sektor, každý hráč si sám vybere jeden platný sektor, v němž **vyhodnotí všechny pokyny** v textovém rámečku (nejen některé z nich) v pořadí tahů. Jestliže žádný platný sektor neexistuje, musíte **ignorovat veškeré pokyny** v rámečku.

**5e**



Vezměte žeton odměny/obnovy/slávy ze společné zásoby a položte ho (lícem dolů s výjimkou žetonů slávy) doprostřed sektoru. V jednom sektoru může být libovolné množství žetonů odměny, obnovy a slávy.

**5f**



Vezměte žeton obranného pásma nebo cechu ze společné zásoby a umístěte je na první volné pole vlevo pro zařízení, resp. cech v daném sektoru.

**5g**



Vezměte 1 flotilu Zplozence ze společné zásoby a umístěte ji na destičku flotilového svazu Zplozence v daném sektoru. Existuje základní limit 1 destičky flotilového svazu (tj. 3 flotil) na sektor, ačkoli některé zvláštní sektory mají své vlastní limity. Flotilu Zplozence nemůžete nikdy umístit, pokud byste tak překročili uvedený limit.

**5h**



Přidání žetonu zhouby je ve hře běžnou záležitostí. Více se o něm dočtete na str. 29.



5i



Vezměte žeton zhouby ze společné zásoby a umístěte ho na desku agend mezi odpovídající dobírací balíček a jemu příslušející kartu lícem nahoru. Pokud se zde již žeton zhouby nachází, tento pokyn ignorujte.

5j

Existují ještě další speciální pokyny týkající se zhouby. Všechny jsou uvedeny v Databázi v popisu příslušné karty galaktické události.

## B FÁZE PRIORITY

**Kroky** této fáze jsou shrnuty ve spodní části **desky galaxie** (pod **žlutými** čísly).

Tato fáze sestává z tolika **kol**, kolik je uvedeno v pravém horním rohu karty aktuální galaktické události.

V každém kole odehrají všichni hráči svůj úplný tah v daném pořadí.

KOMP

Tah každého hráče zahrnuje tři kroky: krok výběru, krok akcí a krok úklidu.

KOOP/SÓLO

V každém kole otočte vrchní kartu z balíčku poplachu **dříve, než první hráč přijde na tah**. Bude představovat aktuální kartu poplachu v daném kole. Tah každého hráče zahrnuje pět kroků: krok odhalení krize, krok výběru, krok akcí, krok úklidu a krok postupu Prázdnoty.

### 0 KROK ODHALENÍ KRIZE

Pokud je na začátku vašeho tahu poslední otočenou kartou poplachu **Situace**, musíte otočit vrchní kartu z odpovídajícího balíčku karet krizí (1., 2. nebo 3. úroveň) a umístit ji na vyznačené místo na levé straně desky krizí, aby na ni všichni viděli. Tato karta se nazývá „**aktuální krize**“. Pokud je balíček karet krizí prázdný, zamíchejte odpovídající odhazovací hromádku a vytvořte tak nový balíček.

Jestliže je poslední otočenou kartou poplachu **Válka**, tento krok přeskočte.



*Příklad: Ve vašem tahu je poslední otočenou kartou poplachu Situace 1. úroveň, takže jako aktuální krizi musíte otočit kartu krize 1. úroveň.*

### 1 KROK VÝBĚRU

V každém tahu si **musíte** vybrat právě jednu ze svých dostupných karet priorit (z ruky) a zahrát ji.

Karty priorit Spojenectví/Hrdinství v nabídce máte rovněž k dispozici. Jestliže je chcete využít, umístěte jednu kartu priority z ruky na svou odhazovací hromádku a místo ní si vezměte a vyhodnoťte **stejnou** kartu Spojenectví/Hrdinství. Abyste si mohli vzít priority *Vůdcovství*, můžete odhodit libovolnou kartu priority. Po odebrání karty **nabídku** nedoplňujte.

KOOP/SÓLO

**!** Poznámka: Kompletní přehled karet priorit i s vysvětlivkami naleznete v Databázi na str. 4–11.

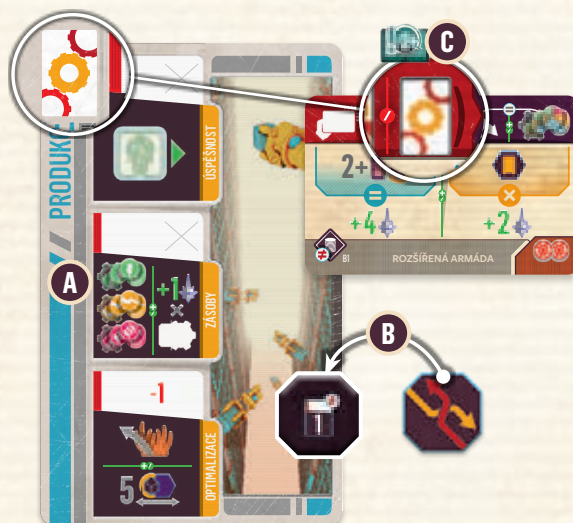
Dále **můžete** provést jednu či obě z následujících možností:

- Otočte jeden ze svých žetonů obchodu na druhou stranu a položte ho na svou zahraniční kartu priority.



Zahrajte kartu agendy z ruky a položte ji ke své zahraniční kartě priority. Abyste to mohli provést, musí se jeden ze symbolů priorit na agendě shodovat se symbolem na vámi vybrané kartě priority.

**!** Poznámka: Později během svého tahu můžete dojít ke zjištění, že byste si raději vybrali jinou kartu priority, nebo můžete změnit názor na obracení žetonu obchodu či hraní agendy. Pokud se do té chvíle neobjevily žádné nové skutečnosti, můžete svůj tah vrátit na začátek kroku výběru a začít znovu. V opačném případě musíte pokračovat ve svém tahu beze změny.



*Příklad: Vybíráte si kartu priority Produkce A. Máte žeton obchodu, který se rozhodnete otočit a umístit vedle své priority B.*

**!** Zároveň se rozhodnete zahrát agendu Bohatství, která má stejný symbol jako Produkce C.

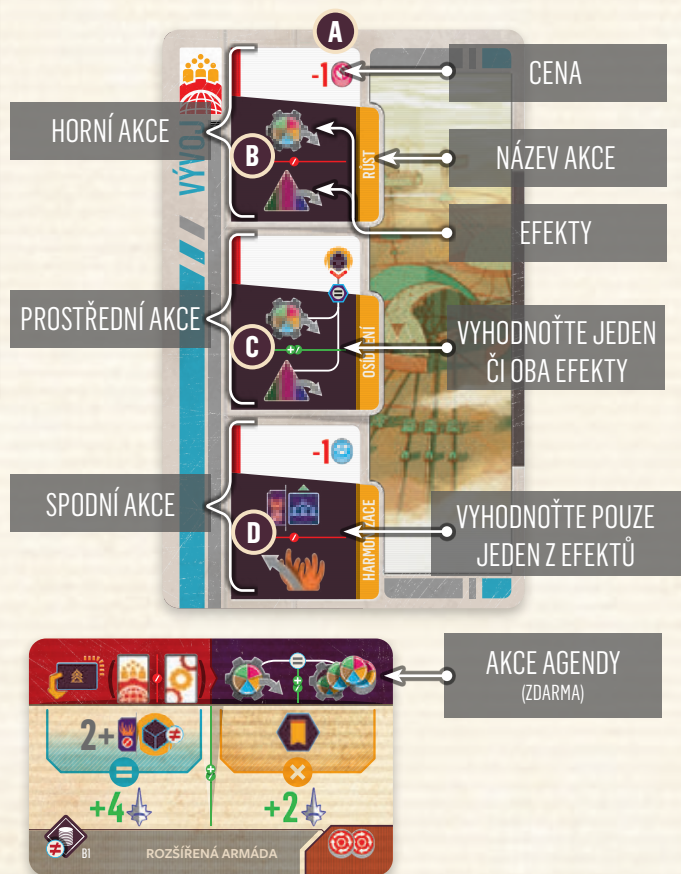


## 2 KROK AKCÍ

Jakmile si vyberete prioritu, vyhodnotíte ji: můžete provést až **dvě ze tří akcí z karty priority v libovolném pořadí**. Smíte provést všechny tři, pokud jste v 1. kroku otočili žeton obchodu. Každou akci na kartě priority lze provést pouze jednou za tah.

Můžete rovněž vyhodnotit agendu, jestliže jste ji zahráli v 1. kroku. **Akci agendy** smíte zahrát před nebo po jakékoli vaší jiné akci.

**!** Pozor: Agendu **nemůžete hrát** v kroku akcí, ale pouze v kroku výběru. Proto musíte mít kartu agendy k dispozici dříve, než zahájíte svůj tah. Žeton obchodu **nemůžete otočit** ve stejném tahu, kdy ho získáte, ale **můžete jím zaplatit** (podrobnosti viz str. 30).



Akce priorit a agend

Abyste **mohli provést akci**, musíte nejprve zcela zaplatit (případnou) **cenu** **A**. Pokud ji nedokážete uhradit v plné výši, musíte nechat celou akci propadnout. Po zaplacení uvedené ceny uvedené efekty **vyhodnoťte** nebo nechte **propadnout** **B**. Poté můžete přejít k další akci.

Ve hře *Voidfall* se objevuje velké množství cen a efektů, které jsou představovány symboly. Veškeré běžné efekty a odpovídající symboly jsou vysvětleny v kapitole Pravidla hry (str. 17).

**!** Poznámka: Herně náročnější rody mají speciální karty priorit, jež někdy obsahují jedinečné ceny a efekty. Při hraní těchto rodů použijte Databázi, abyste se s jejich zvláštnostmi seznámili.

Jestliže efekty akce zahrnují více **možností**, řiďte se níže uvedenými pokyny:

- Pokud jsou odděleny zelenou čarou a symbolem „+“, je třeba vyhodnotit všechny. Můžete se však rozhodnout, v jakém pořadí je vyhodnotíte.

- Pokud jsou odděleny zelenou čarou a symbolem „+“ **C**, můžete vyhodnotit jakékoli množství těchto efektů (můžete si zvolit pořadí, v němž je vyhodnotíte).
- Pokud jsou odděleny červenou čarou a symbolem „/“ **D**, smíte vybrat pouze jeden z nich.

Můžete nechat **propadnout** jakékoli efekty, které vám akce nabízí, pokud nejsou vzájemně podmíněné (např. u akce „Osвобоzení“ priority *Přepad* rodu Yarvek se nemůžete rozhodnout získat pouze vliv, aniž byste provedli vpád).

## AKCE A EFEKTY TECHNOLOGIÍ

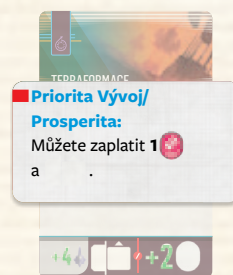
Technologie zahrnují permanentní efekty, které mohou modifikovat vaše akce nebo spouštět další okamžité efekty. O účincích jednotlivých technologií se více dočtete v Databázi. Některé karty technologií obsahují název jedné nebo více **priorit** modrým tučným písmem. U nich je uvedena cena a jeden (či více) efektů, jež dohromady představují akci technologie. Když si vyberete prioritu, jež se shoduje s prioritou na kartě technologie, můžete akci technologie provést před jakoukoli vaší další akcí nebo po ní (priority nebo agendy). Jestliže má akce technologie uvedenou cenu, musíte ji zaplatit dříve, než vyhodnotíte její efekty. Pokud získáte technologii ve stejném tahu, kdy jste zahráli prioritu na ní uvedenou, můžete akci této technologie zahrát kdykoli poté, co byla kompletně vyhodnocena akce, díky níž jste tuto technologii získali.

Příklady:



**1** Jestliže produkuje kredity, získáte díky Neurálnímu matrixu ještě předtím 2 kredity.

**2** Jestliže nasazujete flotilu, technologie Bitevní loď vám umožňuje nasadit i flotily bitevních lodí, jež představují silnější druh plavidel než základní korvety.



**3** Pokud zahrnete kartu priority Vývoj nebo Prosperita, zajišťuje vám technologie Terraformace navíc akci technologie: za 1 materiál můžete zvětšit čistou populaci.

## VYHODNOCOVÁNÍ VYVOLANÝCH EFEKTŮ

Jestliže nějaký efekt vyvolá okamžitý efekt (viz *Neurální matrix* v předchozím příkladu), můžete takto vyvolané efekty vyhodnotit v libovolném pořadí v rámci aktuální **akce**. Vyhodnocování efektů je nepovinné (pokud není výslovně řečeno jinak) a můžete nechat propadnout jakýkoli efekt, který vyvolal jiný váš efekt. S další akcí smíte začít až tehdy, jestliže jste všechny efekty předchozí akce vyhodnotili nebo nechal propadnout.

Zvláštní sektory a rodové schopnosti mohou rovněž modifikovat vaše akce nebo vyvolat další okamžité efekty. Ty vám mohou dokonce umožnit provést třetí akci z vaší karty priority, ačkoli jste neotočili žeton obchodu. Zvláštní sektory vám mohou také poskytnout další akci podobnou akcím technologií. Více se o nich můžete dočíst v Databázi.



## EFEKTY PRIORITY SPOJENECTVÍ

Jestliže hrajete v kooperativní hře prioritou Spojenectví, mohou některé efekty vyhodnocovat jiní hráči než vy. Přesněji řečeno, každý efekt zahrnuje podmínku, která stanovuje způsob jeho vyhodnocení:



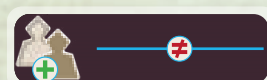
Pouze vy.



Buď vy, nebo jiný hráč.



Vy a/nebo jiný hráč (oba ho vyhodnocujete nezávisle na sobě).



Vy a/nebo jiný hráč. Pokud však jeden z vás vyhodnotí efekt nad čarou, druhý smí vyhodnotit pouze efekt pod čarou a naopak.

## ŘEŠENÍ KRIZE

Během svých akcí můžete **řešit krize**. Můžete řešit **aktuální** krizi nebo libovolný počet **dlouhodobých** krizí z řady ekonomických či vojenských krizí. Jestliže vyřešíte počáteční krizi, vraťte ji do krabice, jakoukoli jinou odhodte na hromádku lícem nahoru. Pokud jste odhodili některou dlouhodobou krizi, posuňte všechny krize napravo od právě vyřešené doleva tak, aby nezůstaly žádné mezery.



*Příklad: Ve svém tahu se vám podařilo vyřešit ekonomickou krizi na druhém poli řady ekonomických krizí. Její kartu odhodte a posuňte krize napravo od ní doleva, aby se zaplnila mezera.*

Vyřešení krize nepředstavuje samo o sobě akci, vyžaduje pouze, abyste splnili podmínky uvedené u dané krize (a případně jakékoli další požadavky). V takovém případě můžete krizi vyřešit okamžitě. Předepsané podmínky musíte vždy splnit sami (nepočítá se nic, co mají ostatní hráči).

Aby bylo pochopení karet krizí snazší, uvádíme zde 3 hlavní kategorie podmínek:

- A** Některé krize vám říkají, že máte něco provést, často specifickým nebo zakázaným způsobem. To znamená, že musíte provést akci, která vám umožňuje udělat příkaznou věc, a případně ještě předepsaným způsobem nebo s omezeními.
- B** Některé krize vám říkají, že musíte něco provést, jestliže splňujete určitou podmínku. To znamená, že musíte provést akci, jež vám umožňuje udělat požadovanou věc. Jestliže to provedete, zkontrolujte, zda jste splnili uvedenou podmínku. Některé karty mohou navíc specifikovat, zda má být tato podmínka splněna před příslušnou akcí nebo po ní. Formulace „pokud již máte“ znamená, že musíte něco mít již předtím, než požadovanou věc provedete.
- C** Některé krize vám říkají, že můžete před něčím nebo po něčem zaplatit dodatečnou cenu. To znamená, že musíte provést akci, jež vám skutečně umožňuje danou věc udělat, a bezprostředně předtím/poté musíte zaplatit uvedenou cenu.



Krizi můžete vyřešit i během fáze přípravy nebo vyhodnocení některého cyklu, nebo dokonce v tahu jiného hráče, jestliže vám tento hráč poskytne efekt z priority Spojenectví, jenž vám umožňuje podmínky krize splnit.

Některé karty priority Spojenectví/Hrdinství vám mohou umožnit odhodit krizi, aniž by bylo třeba ji řešit.



Odhodte krizi (libovolného druhu)



Odhodte ekonomickou nebo obecnou krizi



Odhodte vojenskou nebo obecnou krizi

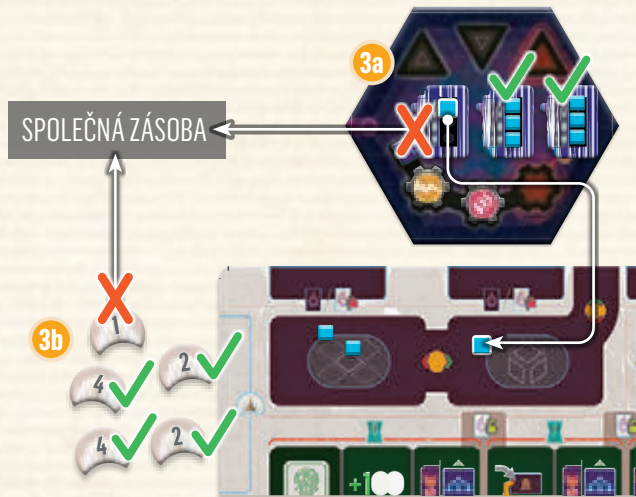
### 3 KROK ÚKLIDU



Dílní části kroku úklidu jsou znázorněny na desce galaxie.

Jakmile skončíte se svými akcemi:

- 3a** Z každého **sektoru**, který obsahuje **tři nebo více destiček flotilových svazů**, musíte **stáhnout** 1 či více flotil dle své volby, aby se zbývající flotily vešly na dvě destičky flotilových svazů. (Více o flotilových svazech, flotilách a stažení viz str. 21.)



**Příklad 3a:** V kroku úklidu se v jednom vašem sektoru nachází tři destičky flotilových svazů korvet. Dvě z nich zahrnují 3 flotily, což představuje jejich maximální kapacitu, zatímco na třetí se nachází 1 flotila. Rozhodnete se třetí destičku flotilového svazu odstranit a 1 flotilu z něj stáhnout na svou desku rodu.

**Příklad 3b:** Vedle své desky rodu máte 5 žetonů slávy, což je více než povolené maximum 4. Vyberete žeton slávy s hodnotou 1 a vrátíte ho zpět do společné zásoby.

- 3b** Pokud máte více než čtyři **žetony slávy**, vraťte libovolně z nich zpět do společné zásoby, aby vám zůstaly maximálně čtyři.

- 3c** Jestliže jste v tomto tahu zahráli **kartu agendy**, musíte si vybrat jednu z následujících možností:

- Umístíte ji na **prázdnou** pozici pro agendu (s výjimkou pozice pro počáteční agendu) ve spodní části své desky rodu. Tato agenda je nyní **ve hře**. Pokud již máte na některé pozici agendu stejného druhu, **tuto možnost si vybrat nemůžete**.

Čtyři druhy agend:



Podpora

Moc

Bohatství

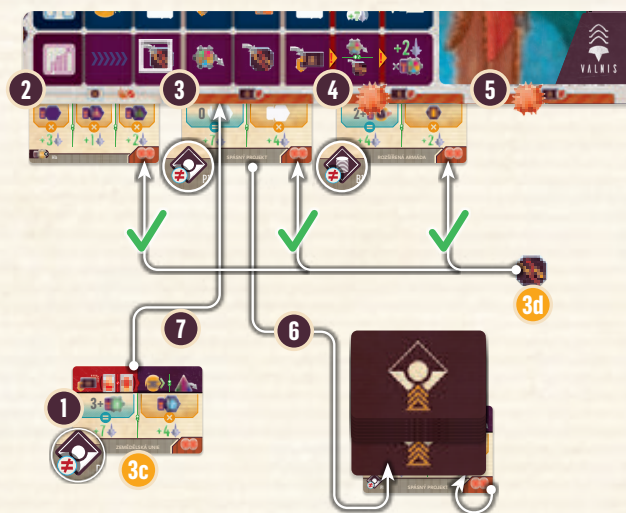
Dominance

- Odstraňte** jednu ze svých karet agend (**kromě počáteční**) z pozice na své desce rodu a umístěte na uvolněnou pozici novou agendu (jestliže se na původní agendě nacházel žeton obchodu, ponechte ho i na nové). Tato agenda je nyní **ve hře**. Odstraněnou kartu agendy zasuňte lícem dolů pod odpovídající dobírací balíček. Jestliže byste v tuto chvíli měli mít na svých pozicích pro agendy dvě agendy **stejněho druhu**, **tuto možnost si vybrat nemůžete**.
- Zasuňte ji lícem dolů pod odpovídající dobírací balíček.

**! Pozor:** Karty agend se umísťují na vaši desku rodu pouze v kroku úklidu. Do té doby se nepovažují za karty ve hře. Tím se liší od karet technologií (viz str. 31–32).

- 3d** Spočítejte všechny **žetony obchodu**, jež v tuto chvíli máte. Pokud jste v 1. kroku některý žeton obchodu otočili, vraťte ho na desku galaxie. Pro každý svůj zbývající žeton obchodu musíte zvolit jednu z následujících možností:

- Umístíte ho do pravého dolního rohu své karty agendy na jedné z pozic na své desce rodu, kde dosud žádný žeton obchodu neleží. Později ho můžete přesunout na jinou kartu agendy, použít k získání třetí akce z karty priority nebo na zaplacení ceny některého efektu.
- Vraťte ho na desku galaxie.



**Příklad 3c:** V tomto tahu jste zahráli agendu Podpora 1 spolu s prioritou Posily. Na své desce rodu máte na pozicích pro karty agendy 3 karty: počáteční agendu 2, agendu Podpora 3 a agendu Bohatství 4. Vaše čtvrtá pozice je volná 5 (nevadí, že je zkažená), ale na dvou pozicích se nemohou nacházet dvě agendy Podpora současně. Proto se rozhodnete odhodit starší agendu Podpora 6 (lícem dolů pod dobírací balíček agendy Podpora) a nově zahranou agendu vyložíte na její místo 7.

**Příklad 3d:** Zbývá vám 1 žeton obchodu, který jste v tomto tahu nepoužili. Na pozicích na své desce rodu máte 3 agendy, na něž můžete ukládat žetony obchodu, bez ohledu na zkaženost pozic.

- 3e** Svou zahraniční kartu priority položte lícem nahoru na svou osobní odhazovací hromádku.

- 3f** Svou zahraniční kartu priority položte lícem nahoru na svou osobní odhazovací hromádku. Pokud jste zahráli kartu priority Spojenectví/Hrdinství, vraťte ji do krabice.

KOMP

KOOP/  
SOLO

## 4 KROK POSTUPU PRÁZDNOTY



Jestliže je aktuální kartou poplachu **Situace** a **aktuální krize byla vyřešena** již dříve během vašeho tahu, přeskočte celý tento krok.

Jestliže je aktuální kartou poplachu **Situace** a **aktuální krize stále působí**, musíte si vybrat jednu z následujících možností:

- 4a** Utrpíte **postih** uvedený v dolní části karty aktuální krize a tuto kartu odhodíte. Pokud nemůžete uvedené pokyny splnit v úplnosti, tuto možnost si vybrat nesmíte.
- 4b** Položte žeton **katastrofy** na pole katastrofy na pravé straně desky krizí a kartu aktuální krize odhodte.
- 4c** Udělejte z aktuální krize **dlouhodobou krizi** následujícím způsobem:
  - Vyberte si jednu ze dvou řad na desce krizí a umístěte na ni svou aktuální krizi.
  - 1. Ekonomické krize musí být umístěny do řady ekonomických krizí.

2. Vojenské krize musí být umístěny do řady vojenských krizí.

3. Obecné krize lze umístit do jakékoli řady podle vaší volby.

- Pokud se na všech polích řady nachází žetony zvěstovatelů, nemůžete do dané řady kartu aktuální krize umístit. Odhodte ji a na pole katastrofy na pravé straně desky krizí položte žeton katastrofy.
- Jestliže se ve vybrané řadě nachází nějaké karty krizí, posuňte všechny doprava a na místo nejvíce vlevo (bez žetonu zvěstovatele) vložte svou aktuální krizi. Pokud při přesunování karet dojde k tomu, že se některá z nich ocitne mimo desku krizí, odhodte ji a na pravou stranu desky krizí položte žeton katastrofy.

**!** Poznámka: Odhozené karty krizí se umísťují lícem nahoru vedle odpovídajících dobíracích balíčků. Pokud by mělo mimořádně dojít k tomu, že karty v některém dobíracím balíčku dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový balíček.

*Příklad: Ve vašem tahu je viditelnou kartou poplachu Situace 1. úrovně 1. Na základě toho jste otočili kartu krize 1. úrovně a ve svém tahu ji nevyřešili 2. Máte tři možnosti: První představuje postih ve spodní části karty 4a, který znamená umístění 1 Zplozenovy flotily na každou trhlinu. Druhou možností je krizi odhodit a na desku krizí přidat žeton katastrofy 4b. Vyberete si třetí možnost: uděláte z této aktuální krize dlouhodobou tak, že ji vložíte do řady ekonomických krizí na desce krizí 4c. Za tímto účelem nejprve posunete doprava krizi, která se už v této řadě nachází 3a, a na její místo přijde aktuální krize 3b.*



Pokud je aktuální kartou poplachu **Válka**, musíte si vybrat jednu ze dvou následujících možností:

**!** Poznámka: V kole, kdy byla karta poplachu **Válka** otočena, bude této výzvě čelit každý hráč v kroku postupu **Prázdnoty** ve svém vlastním tahu.

**A** Vyhodnoňte desku krizí následujícím způsobem:

- Vyhodnoňte **nájezd** (viz str. 33) uvedený v řadě vojenských krizí. Přičtete hodnotu na prvním neobsazeném poli zleva v řadě vojenských krizí k celkovému počtu flotil na straně Zplozence. Započítejte rovněž všechny modifikátory z karty **Válka**, jež odpovídají aktuálnímu cyklu.
- **Zaplatte zdroje** uvedené na prvním neobsazeném poli zleva v řadě ekonomických krizí. Jestliže nemáte dostatek zdrojů na zaplacení, **ztrácíte 3 body vlivu za každý zdroj**, který nemůžete zaplatit. Nemůžete se rozhodnout, že ztratíte vliv, abyste požadované zdroje ušetřili.

**!** Poznámka: Protože se nejedná o údržbu, je povoleno nahrazování (viz str. 17).

**B** Umístěte žeton **katastrofy** na pravou stranu desky krizí (a **neodhazujte** kartu poplachu **Válka**).

*Příklad: V 1. cyklu je ve vašem tahu viditelná karta poplachu **Válka***  
**1**. Na konci svého tahu máte dvě možnosti. První z nich představuje vyhodnocení desky krizí **A**. Jako první se vyhodnotí nájezd, jak ukazuje neobsazené pole nejvíce vlevo v řadě vojenských krizí **2**, k němuž je třeba přidat 2 Zplozencovy flotily **3**. Současně musíte zohlednit samotnou kartu **Válka**, která říká, že při nájezdu máte 1 Zplozencovu flotilu odstranit **4**. Po vyhodnocení nájezdu pokračujete vyhodnocením desky krizí: musíte zaplatit 2 materiály, 2 energie a 1 vědu, jak udává neobsazené pole nejvíce vlevo v řadě ekonomických krizí **5**. Jako alternativa k vyhodnocení desky krizí se nabízí umístit na ni žeton **katastrofy** **B**.



Kdykoli dojde k umístění žetonu **katastrofy**, každý z vás si může ihned vybrat, zda odstraní zhoubu (podrobnosti viz str. 29) nebo získá 5 libovolných zdrojů do svých zásob.

Kdykoli byste během tohoto kroku měli umístit **4. žeton katastrofy**, okamžitě **prohráváte**.

Když kompletně dokončíte svůj tah, je na řadě další hráč v pořadí tahů, který provede tytéž kroky. Jakmile svůj tah odehrají všichni hráči, pokračujte dalším kolem ve stejném pořadí hráčů. Když je odehrán předepsaný počet tahů, přejděte k fázi vyhodnocení.

**VARIANTA S PŘEDEM VYBRANÝMI PRIORITYMI**

*Zkušeným hráčům se nabízí následující varianta, jež se hodí zejména pro výrazně soutěživé partie.*

Na začátku každého kola ve fázi priorit (než zahájí svůj tah první hráč), si všichni hráči současně vyberou jednu kartu priority ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebe.

Poté pokračujte podle běžného pořadí tahů, avšak ve svém tahu si nevybíráte kartu priority z ruky, ale musíte otočit svou předem vybranou kartu priority a řídit se jí. Další kroky tahu a jejich relativní pořadí zůstávají beze změn.

Jestliže hrajete kooperativně, výše popsané plánování priorit **před** otočením karty poplachu pro dané kolo výrazně zvyšuje obtížnost.

*Nepokoušejte se o tuto variantu, dokud všichni zúčastnění hráči nebudou dostatečně zkušení a ochotni ji vyzkoušet. Hráči, kteří mají přijít na řadu později, budou mít výrazně méně času na naplánování si svého tahu v klidu, což může vést k značnému prodloužení herní doby. Ovšem pro zkušené a vypočítavé hráče přináší větší napětí a klade větší důraz na pořadí tahů.*

## C FÁZE VYHODNOCENÍ

Kroky této fáze jsou shrnuty v pravé části desky galaxie (pod **červenými** čísly).

Aby bylo možné dokončit cyklus, provede každý hráč následující kroky, přičemž každý z nich se vyhodnocuje v pořadí tahů. Můžete některé z nich vyhodnocovat i všichni najednou, pokud vaše rozhodnutí nebude mít vliv na ostatní.

### 1 ZPLOZENEC VRACÍ ÚDER

KOMP



Vyhodnoňte **nájezd** (viz str. 33). Určete celkový počet flotil Zplozence Prázdnoty a zjistěte, který z vašich sektorů se stane cílem vpádu.

KOOP/SOLO



Vyhodnoňte **desku krizí** (viz str. 14).

- Vyhodnoňte **nájezd**. Podle pravidel na str. 33 určete celkový počet flotil na straně Zplozence. Započítejte rovněž hodnotu na prvním neobsazeném poli zleva v řadě vojenských krizí. Podle pravidel pro nájezd také stanovte, který z vašich sektorů se stane Zplozencovým cílem.
- Zaplatěte zdroje uvedené na prvním neobsazeném poli zleva v řadě ekonomických krizí. Potraviny, energii a materiál lze nahradit kredity. Pokud požadované zdroje máte, musíte je zaplatit. Jestliže jich nemáte dostatek, ztrácíte 3 body vlivu za každý zdroj, který nemůžete zaplatit.

! Poznámka: Pokud je celkový počet flotil Zplozence při nájezdu 0, automaticky v obraně uspějete.

### 2 ÚDRŽBA

2a Spočítejte svou celkovou údržbu následujícím způsobem:

- Každá karta agendy (ve spodní části vaší desky rodu) obsahuje 2 symboly údržby. Započítejte je, pokud nejsou zakryty žetonem obchodu.
- Většina sektorů obsahuje pole pro zařízení a cechy, u nichž je uveden symbol údržby (obvykle u každého druhu pole jeden). Každé z těchto **obsazených** polí zvyšuje údržbu o 1.

- Některé sektory obsahují 1 či 2 samostatně stojící symboly údržby. Jestliže takový sektor ovládáte, zvyšuje údržbu o 1, resp. o 2.

! Poznámka: Údržba popsaná výše u druhé a třetí odrážky se souhrnně označuje jako „údržba vycházející ze sektorů“.

*Příklad: Ve vašem sektoru je pole pro zařízení se symbolem údržby obsazené, zatímco pole pro cechy se symbolem údržby nikoli. Dále máte ve hře 3 karty agend, přičemž na jedné z nich leží žeton obchodu. To dává dohromady celkovou údržbu v hodnotě 5 (1 + 2 + 2).*



2b **Uhradit** 1 bod údržby vyžaduje zaplacení buď 1 potraviny (🍌), nebo 2 materiálů (🧱) a/nebo energií (⚡) v libovolné kombinaci. Na uhrazení údržby nelze použít kredity (💰) ani vědu (🧠) (pokud nedisponujete technologií, jež to výslovně dovoluje). Jestliže nemáte dostatek zdrojů, abyste uhradili veškerou údržbu, **ztrácíte 3 body vlivu za každý bod údržby**, za který nedokážete zaplatit. Nemůžete se rozhodnout, že ztratíte vliv, abyste požadované zdroje ušetřili.

2c Za každý svůj čistý sektor, kde se nachází populace 6 a alespoň 3 cechy, můžete vzít jednu svou **neaktivní** flotilu a umístit ji na destičku některého **bezpečného přístavu**.

KOOP/  
SOLO

### 3 GALAKTICKÉ ÚKOLY

Vyhodnoňte **úkoly** na pravé straně karty galaktické události, která se momentálně nachází na desce galaxie. Jestliže splníte podmínky některého úkolu, můžete vyhodnotit jeho výhodu. Pokud jsou úkoly odděleny červenou čarou, smíte vyhodnotit pouze jeden ze dvou; pokud jsou odděleny zelenou čarou, smíte vyhodnotit oba. Existují dva druhy úkolů:

- Na vyznamenaných jsou podmínka a výhoda odděleny znaménkem „=“. To znamená, že musíte zkontrolovat, zda jste splnili podmínku (zpravidla minimální množství určitých věcí); pokud ano, získáte danou výhodu právě jednou.
- Na násobitelích jsou podmínka a výhoda odděleny znaménkem „×“. To znamená, že musíte zjistit, kolikrát jste schopni podmínku splnit (obvykle jde o množství určitých věcí); uvedenou výhodu získáte tolikrát, kolikrát jste podmínku splnili.

! Poznámka: Vyhodnocení výhody s příslušnými podmínkami může vést k vyřešení dlouhodobé krize.

KOOP/  
SOLO

*Příklad: Na aktuální kartě galaktické události jsou uvedeny dva úkoly. Horní úkol A vyžaduje, abyste měli ve svých sektorech 5 flotil. Spodní úkol B vyžaduje, abyste měli celkem 5 čistých cechů. Podařilo se vám splnit podmínky pro oba úkoly, ale protože jsou odděleny červenou čarou, můžete si vybrat k vyhodnocení pouze jeden z nich. Rozhodnete se pro spodní úkol: získáte 2 potraviny a nasadíte 1 flotilu C.*



#### 4 ÚKOLY AGEND

Vyhodnoťte úkoly na **kartách agent** umístěných na pozicích pro karty agent na své desce rodu, nad nimiž se nenachází **žádné žetony zhouby** (jedná se o tzv. čisté agendy). Každá karta zahrnuje několik částí, jež se vyhodnocují samostatně a nezávisle na sobě. Stejně jako v případě karet galaktických událostí (viz krok 3) se může v případě úkolů na kartách agent jednat o významání nebo násobitele.

**!** Poznámka: Za splnění úkolů na kartách agent získáte vždy vliv. Přehled úkolů počátečních a ostatních agent viz Data-báze str. 18–20 a 31–33.

*Příklad: Na pozicích pro karty agent máte tři agendy. Nejprve vyhodnotíte svou počáteční agendu. Máte dva čisté sektory **A**, přičemž za každý z nich dostanete 3 body vlivu, a jeden zkažený sektor, který vám nepřináší nic. Máte jeden sektor s obranným pásmem **B**, ale právě ten je zkažený, takže nedostanete žádný vliv. Máte dva sektory s alespoň jednou loděnicí **C** (včetně předtíštěné loděnice na svém domovském sektoru), proto získáte za každý z nich 2 body vlivu. Dále vyhodnotíte svou další agendu Zemědělská unie. Máte dva čisté cechy farmářů, ale pro získání 7 bodů vlivu byste potřebovali alespoň tři **D**. Máte jeden čistý sektor s cechem vědců **E**, za který získáte 4 body vlivu. Vaše třetí agenda má na své pozici žeton zhouby, takže ji nemůžete hodnotit vůbec **F**. Za své agendy tedy získáte dohromady 14 bodů vlivu **G**.*

**!** **Důležitá poznámka:** Téměř nikdy nemůžete získat vliv za sektory obsahující zhoubu a žetony z těchto sektorů. Tato skutečnost je vždy uvedena u příslušného úkolu.

**5** Vezměte si všechny své odhozené karty priorit do ruky. Pokud se jedná o konec 1. cyklu, vezměte si do ruky rovněž **prioritu Inovace**, jež je od této chvíle dostupná.

Po konci fáze vyhodnocení v 1. a 2. cyklu přejděte k fázi přípravy následujícího cyklu. Po konci fáze vyhodnocení ve 3. cyklu nastává konec hry.

### KONEC HRY

**Vyhrává hráč s největším vlivem.** V případě shody vyhrává hráč, který má na své desce rodu a ve svých sektorech méně žetonů zhouby. Jestliže panuje shoda i zde, hráči se o vítězství dělí.



KOMP

KOOP/SÓLO



Spočítejte vliv Zplozence Prázdnoty v celé galaxii:

- 60/100/140 bodů vlivu (v závislosti na zvolené úrovni obtížnosti, jak je uvedeno na příslušné nápovědní kartě přípravy pro danou obtížnost)
- 30 bodů vlivu za každou trhlinu, jež se dosud nachází na mapě (viz Databázi, str. 51)
- 20 bodů vlivu za každý nedokončený bezpečný přístav (viz str. 34)
- 20 bodů vlivu za každý žeton katastrofy v pravé části desky krizí
- 10 bodů vlivu za každý žeton zvěstovatele na mapě (ne na desce krizí!)
- 5 bodů vlivu za každou pohlcenou (základní i vylepšenou) kartu technologie (viz str. 35)
- 5 bodů vlivu za každou dlouhodobou krizi na desce krizí
- 3 body vlivu za každou kartu Padlého rodu, jež se dosud nachází v sektorech
- 2 body vlivu za každý žeton zhouby v libovolném sektoru (bez ohledu na to, kdo ho ovládá), na agendách a civilizačních stupnicích na deskách rodů a v nabídce agent
- 1 bod vlivu za každý bod populace ve Zplozencových sektorech (nepočítají se sektory bez flotil).

Pokud **každý hráč dosáhl alespoň takového vlivu**, kolik činí právě spočítaná hodnota, **hráči** (společně) **vyhrávají**. V opačném případě **prohrávajíte**.



# Pravidla hry

## PLATNÉ CÍLE AKCÍ, EFEKTŮ A ÚKOLŮ

Pokud není výslovně řečeno jinak, akce, jejich cena a všechny jejich efekty se vždy týkají vás, vámi ovládaných sektorů, vaší desky rodu a vašeho herního prostoru. Jestliže platíte cenu nebo vyhodnocujete efekt, můžete si brát žetony ze společné zásoby a desky galaxie a karty ze společné nabídky, ale nikdy nemůžete manipulovat s komponenty ostatních hráčů. Jeden z efektů (*vpád*) cílí na sousední sektor, čímž se vždy myslí sektor, který sousedí s některým vaším.

Když vyhodnocujete úkol na kartě agendy nebo galaktické události, vždy se počítají věci ve vašem osobním herním prostoru, sektorech pod vaší kontrolou a na vaší desce rodu. Nikdy se nezohledňují věci ostatních hráčů, v sektorech, jež nikdo neovládá, nebo ve společném herním prostoru (např. na desce galaxie).

Galaktické události obsahují zvláštní pokyny, které se týkají Způsobencových sektorů a nabídky agend, jež nepatří žádnému hráči. Tyto pokyny vždy přesně určují, co je jejich platným cílem.

KOOP/SÓLO

V kooperativních a sólových hrách se objevuje více nákladů a efektů, které mají zvláštní cíle. To vše je vždy vysvětleno na příslušném místě.

Některé efekty v kooperativních hrách (na prioritě Spojenectví) vám nabízí možnost dovolit jinému hráči vyhodnotit nějaký efekt sám za sebe, ale to je vždy výslovně uvedeno.

## +1/-1 ZÍSKÁVÁNÍ A PLACENÍ

Symbols ve hře *Voidfall* zpravidla představují herní materiál – zdroje a vlastnictví – na mapě, ve vaší ruce, na počítadlech nebo na vaší desce rodu.

**+1** Pokud je symbol doprovázen znaménkem plus (+) a často i číslem, znamená to zisk uvedeného množství příslušného materiálu.

**-1** Pokud je symbol doprovázen znaménkem mínus (-) a často i číslem, znamená to zaplacení/ztrátu uvedeného množství příslušného materiálu.

## VLIV

Vliv má jednoduché použití: potřebujete ho, abyste vyhráli. Jestliže **získáte nebo ztratíte** vliv, nastavte číselníky na svém počítadle vlivu na odpovídající hodnotu.

Vliv je možné ztratit jen vzácně (nejčastější příčina viz **Údržba** na str. 15). V mimořádně nepravděpodobném případě, že byste měli přijít o více vlivu, než momentálně máte, veškeré ztráty pod hodnotu 0 ignorujte.



Počítadlo vlivu

## ZÁSoby ZDROJŮ

Zaplacení většiny cen vyžaduje *zdroje*: potraviny 🍌, energii ⚡, materiál 🛠️, kredity 💰 nebo vědu 🧪.

Některé ceny umožňují placení kombinací potravin/energie/materiálu 🍌⚡🛠️ nebo jakýmkoli 5 zdrojů 🍌⚡💰🧪.

Kredity 💰 mohou být použity jako **náhrada** při **placení** potravinami 🍌, energií ⚡ nebo materiálem 🛠️ v poměru 1 : 1 **A**. Kredity 💰 nelze použít jako náhradu za vědu 🧪 nebo v případě ceny, jež nezahrnuje zdroje. Tuto náhradu rovněž nemůžete použít na úhradu **údržby** 🛠️ (jež je povinná ve fázi vyhodnocení každého cyklu, viz str. 15).

Své zdroje si zaznamenáváte pomocí číselníků zásob na pravé straně svého počítadla zdrojů. Jestliže zdroje získáte nebo zaplatíte, nastavte odpovídající číselník na příslušnou hodnotu.

Vaše zásoby nemohou klesnout pod nulu, stejně jako nemůžete provést žádnou akci, která vyžaduje více zdrojů, než aktuálně činí vaše zásoby. Všechny zásoby mají **horní limit 15**; jakékoli zisky nad hodnotu 15 propadají.



Počítadlo zdrojů

**📦** Zvláštní schopnosti některých sektorů a rodů vám umožňují nahradit jeden zdroj jiným. Tyto schopnosti smíte využít kdykoli s **výjimkou hrazení údržby**.

## VÝMĚNA ZDROJŮ

V kooperativní hře můžete **vyměňovat zdroje** s ostatními hráči. V takovém případě musíte zaplatit až uvedený počet zdrojů (libovolného druhu). Vybraný hráč poté získá stejné druhy a množství zdrojů. Následně může tento hráč obdobně zaplatit až stejné množství zdrojů (nemusí být téhož druhu jako vaše), které následně získáte vy.

*Příklad: Žlutý hráč 🟡 vyměňuje zdroje se zeleným hráčem 🟢 díky akci priority Spojenectví Posily (jež má limit 4 zdrojů). Nejprve žlutý 🟡 zaplatí 2 potraviny a 2 vědy, zatímco zelený 🟢 2 potraviny a 2 vědy získá. Poté zaplatí zelený 🟢 3 kredity (bohužel není schopen zaplatit čtvrtý a nic dalšího žlutý 🟡 momentálně nepotřebuje) a žlutý 🟡 získá 3 kredity.*

KOOP/SÓLO



## SEKTORY

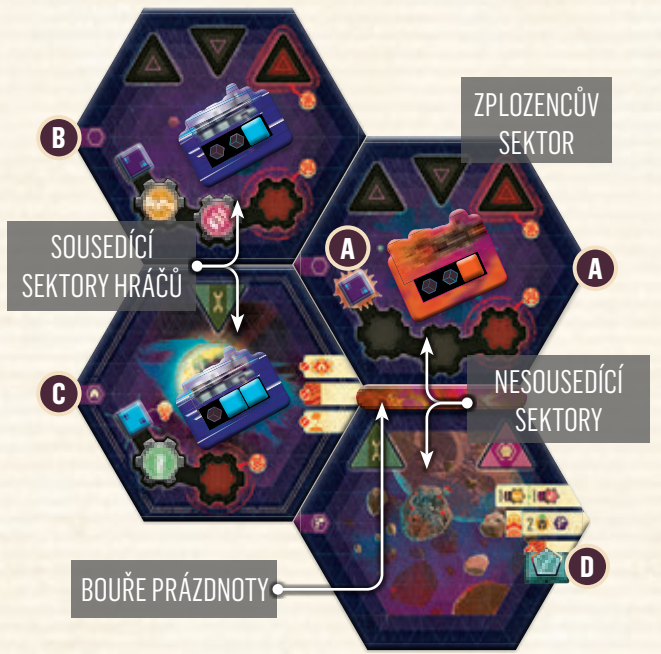
Základní prostorovou jednotkou na mapě je **sektor**.

### SOUSEDSTVÍ SEKTORŮ A BOUŘE PRÁZDNOTY

Dva sektory se považují za **sousední**, jestliže jsou propojené hranou hexu. **Žetony bouří Prázdnoty** však sousedství negují a v rámci mapy je nelze žádným způsobem přesunout/přidat/odstranit.



Některé herní akce říkají, že musíte zaplatit cenu a vyhodnotit efekt ve **stejném sektoru**.



### OVLÁDÁNÍ SEKTORŮ

Sektor se může nacházet v jednom ze tří stavů v závislosti na tom, kdo ho ovládá.



**Zplozenecovy sektory** **A** obsahují jednu či více flotil Zplozence Prázdnoty a téměř vždy i zhoubu.



**Hráčské sektory** (nebo „vaše sektory“) **B** obsahují jednu či více hráčských flotil patřících *stejněmu* hráči.



Váš **domovský sektor** **C** zůstává vždy pod vaší kontrolou, dokonce i když se tam nenachází žádná flotila, a Zplozenec ani jiný hráč do něj nemohou **nikdy vpadnout**. Efekty, které přímo ničí zařízení či cechy (viz níže) nelze cílit na domovské sektory.



Všechny vaše ostatní sektory se považují za **ne-domovské sektory**.



**Sektory bez flotil** **D** neovládají hráči ani Zplozenec a hájí je jedno či více obranných pásem. Jedná se zejména o sektory Padlých rodů, z nichž každý obsahuje kartu, jež odráží jedinečné vlastnosti rodu, který ho ovládá.

### EFEKTY SEKTORŮ

Zvláštní sektory na sobě mají uvedené efekty. Tyto vytištěné schopnosti jsou vždy aktivní, pokud dané sektory ovládáte. Pokud do takového sektoru úspěšně vpadnete, daný efekt začne platit ihned při vyhodnocení důsledků vpádu.



Některé efekty se spustí pouze jednou ve chvíli úspěšného vpádu do sektoru. Tyto efekty je třeba zohlednit při vyhodnocování důsledků vpádu (viz str. 26).

### ČISTÉ A ZKAŽENÉ SEKTORY

Z hlediska zhouby se může sektor nacházet ve jednom ze dvou stavů:

- **Zkažené** sektory obsahují zhoubu pod kostkou populace **A**. Většina sektorů, včetně hráčských, může být zkažená.



V **čistých** sektorech se nenachází žádná zhoubu **B**.



Některé sektory nelze zkažit a zůstávají za všech okolností čisté. Jedná se především o standardní domovské sektory.



### CECHY A ZAŘÍZENÍ

V sektorech lze budovat dvě základní kategorie infrastruktury: **civilní cechy** a **vojenská zařízení**.

Existuje 5 druhů cechů, přičemž každý z nich zvyšuje produkci jednoho **odpovídajícího zdroje**.

- Cech farmářů zvyšuje produkci potravin
- Cech techniků zvyšuje produkci energie
- Cech těžařů zvyšuje produkci materiálů
- Cech bankéřů zvyšuje produkci kreditů
- Cech vědců zvyšuje produkci vědy



Cech farmářů



Cech techniků



Cech těžařů



Cech vědců



Cech bankéřů



Jakýkoli cech



Cech farmářů, techniků nebo těžařů

Existují 3 druhy zařízení, přičemž každé z nich má odlišnou funkci.

- **Loděnice** představují nejefektivnější způsob pro nasazování flotil (viz str. 21).
- **Obranná pásma** se používají v boji. V obraně způsobují 1 příletové poškození (podrobnosti k boji viz str. 24).



**Hvězdné základny** vyžadují pro svou stavbu příslušnou technologii. Jestliže disponujete technologií *Hvězdné základny*, fungují hvězdné základny při přidávání flotil jako loděnice. Zároveň způsobují v obraně 1 příletové poškození, stejně jako obranná pásma.



Obranné pásmo



Loděnice



Hvězdná základna



Když *stavíte zařízení* nebo *zakládáte cech*, vezměte si ze společné zásoby odpovídající žeton a umístěte ho na volné pole na vybraném sektoru, který ovládáte. Stavět zařízení a zakládat cech **můžete i ve zkažených** sektorech.

Každý sektor obsahuje určitý počet polí pro zařízení, resp. cechy, zpravidla tři pro zařízení a tři pro cechy. Žetony cechů nelze umísťovat na pole pro zařízení a naopak. Musíte je umísťovat vždy na první volná pole nejvíce vlevo, takže pole se symbolem údržby se obsazuje až jako poslední.



Jestliže pro daný druh infrastruktury již nemáte k dispozici žádná volná pole, nemůžete ho v daném sektoru stavět, resp. založit.

Jednou zřízenou infrastrukturu nemůžete odstraňovat, přesouvat nebo nahrazovat.



Některé herní efekty (ceny akcí, galaktické události nebo krize) vám mohou nařídit *zničit* zařízení nebo cech v nedomovském sektoru. V takovém případě můžete odstranit libovolnou povolenou infrastrukturu a zbylé případně posunout doleva.

Trvalé cechy nebo zařízení (vytištěné na hexech sektorů) se ve všech ohledech považují za žetony, ale nelze je odstranit nebo přesunout žádným herním efektem.

Cechy a zařízení v čistých sektorech se označují jako **čisté cechy**, resp. **čistá zařízení**.



## POPULACE

Většina sektorů má *populaci* o velikosti 1 až 6, představovanou kostkou v daném sektoru. Populace ve vašem domovském sektoru se označuje pomocí kostky ve vaší barvě. Populace má vliv na produkci (viz následující podkapitola).



Čistý sektor má *čistou populaci*. Můžete měnit velikost čisté populace, ale **nikoli** populace ve **zkaženém** sektoru.



Při **zvětšování** čisté populace zvýšíte o 1 číslo na kostce v některém svém sektoru. Populaci 6 už nelze dále zvětšovat.



*Příklad: Zvětšíte populaci v jednom svém čistém sektoru přetočením kostky ze 2 na 3.*



Při **zmenšování** čisté populace snížíte o 1 číslo na kostce v některém svém sektoru. Populaci 1 už nelze dále zmenšovat.



Některé zvláštní sektory mají **fixní** populaci, která je znázorněná předtištěnou červenočernou kostkou na hexu sektoru. U těchto sektorů není možné hodnotu populace měnit.

Jiné zvláštní sektory nemají vůbec žádnou populaci. Tyto sektory nemohou být nikdy zkažené.



## PRODUKCE ZDROJŮ

Na svém počítadle zdrojů máte pět dvojic **číselníků** pro zaznamenání příslušných zdrojů, jež jsou vyobrazeny na levé straně počítadla. Každý *levý* číselník ukazuje dvě čísla. Číslo blíže k okraji počítadla představuje **úroveň produkce**, číslo blíže k prostředku počítadla **výnos produkce**.



*Příklad: Vaše produkce kreditů má úroveň 5 a výnos 2.*



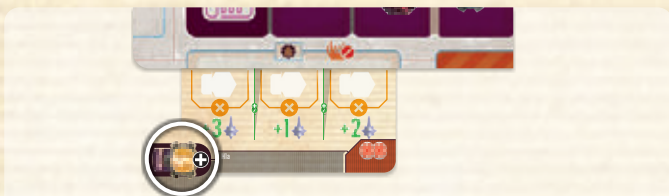
**Úroveň produkce** každého zdroje vychází z vašich cechů, jež se na daný zdroj specializují. Každý cech zvyšuje úroveň produkce o tolik, kolik činí populace sektoru, v němž byl založen, tedy:

- +1, pokud má populaci 1
- +2, pokud má populaci 2
- ... atd.

Cechy zvyšují úroveň produkce v **čistých i zkažených** sektorech. Maximální (celková) úroveň produkce každého zdroje je 13, ale i když produkce dosáhne tohoto maxima, můžete i nadále zakládat příslušné cechy (nebo provádět vpády do sektorů, kde se tyto cechy nachází).


Kdykoli založíte nebo zničíte cech, zvětšíte či zmenšíte populaci nebo získáte či ztratíte nadvládu nad některým sektorem, musíte úroveň produkce patřičně upravit.

Na vaši počáteční kartě agendy může být uveden symbol, který značí, že úroveň produkce některého zdroje je trvale zvýšena o 1. Toto zvýšení je nad rámec běžného zvyšování pomocí cechů.



*Příklad: Pokud hrajete za rod Valnis a během přípravy rodu si zvolíte kartu původu A, bude vaše základní úroveň produkce energie 1 (místo 0).*



**Výnos produkce** zdroje se zvyšuje jiným způsobem než její úroveň, přičemž výnos produkce kreditů  roste ještě pomaleji než výnos ostatních zdrojů. Příslušné dvojice úrovní a výnosů naleznete v Databázi.



Jestliže *produkujete* jeden či více **druhů zdrojů**, získáváte do svých zásob tolik kusů příslušných zdrojů, kolik činí váš výnos produkce (**nikoli** úroveň), až do maxima 15. Získané zdroje se zaznamenávají pomocí příslušného pravého číselníku.

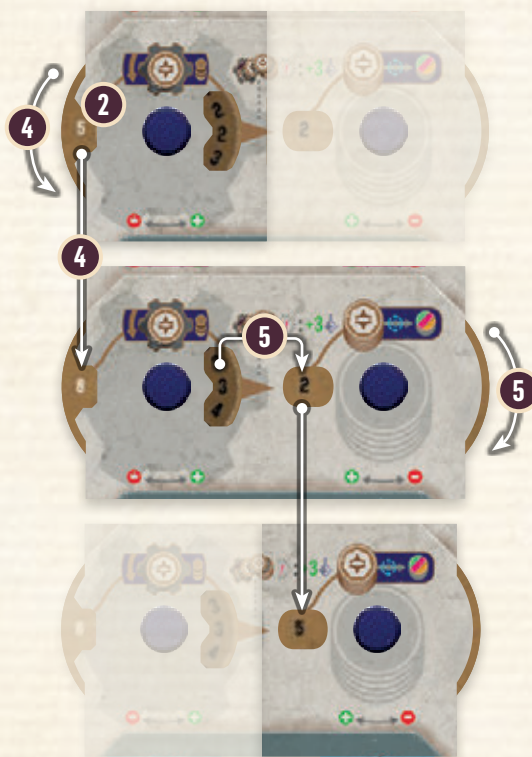


Produkce potravin      Produkce energie      Produkce materiálu      Produkce kreditů      Produkce vědy



Produkce jednoho druhu zdroje (z 5 možných)      +2      Produkce dvou různých druhů zdrojů      Nadprodukce

Pokud by při produkci některého zdroje měl stav vašich zásob vzrůst nad 15, dochází k **nadprodukcí**. V takovém případě musíte nechat propadnout všechny zdroje, jež přesahují limit 15, a **získáte 3 body vlivu** bez ohledu na počet propadlých zdrojů. Jestliže ve vašem tahu dojde k nadprodukcí více zdrojů nebo téhož zdroje vícekrát, získáte 3 body vlivu za každou takovou nadprodukcí. Když získáte zdroje jiným způsobem než produkcí a přesáhnete tak limit zásob, nepovažuje se to za nadprodukcí.



*Příklad: Máte jeden bankéřský cech ve zkaženém sektoru s populací 3 a jeden v čistém sektoru s populací 2 ①. Vaše úroveň produkce kreditů činí 3 + 2 = 5, jež odpovídá výnosu 2 ②. Zahrajete kartu agendy Bohatství ③ a vyhodnotíte její akci. Nejprve založíte další cech bankéřů ④ v sektoru s populací 3, čímž okamžitě zvýšíte úroveň produkce kreditů na 8, jež značí výnos 3. Následně kredity vyprodukujete a jejich výnos 3 přidáte do svých zásob, čímž je zvýšíte ze 2 na 5 kreditů ⑤.*

|| Poznámka: Další možnosti zvýšení produkce kromě cechů poskytují technologie *Neutrální matrix* a vylepšené *Orbitální doky*.

|| Poznámka: Některé zvláštní sektory (*Pás asteroidů*, *Ráj*) mohou rovněž zajistit zvýšení úrovně produkce.



## FLOTILY A FLOTILOVÉ SVAZY






Flotilový svaz tvoří velké uskupení lodí, jež představuje destička flotilového svazu odpovídajícího druhu, na níž se nachází alespoň jedna flotila (kostička). Každý flotilový svaz musí obsahovat minimálně 1 a maximálně 3 flotily. Ve hře existuje celkem pět druhů kosmických lodí a jim odpovídajících flotilových svazů:



Druhy lodí ve hře Voidfall (v horní řadě symboly, ve spodní destičky flotilových svazů): korveta, bitevní stanice, křižník, bitevní loď a letadlová loď.

Každý hráč má k dispozici maximálně 14 flotil. Jedná se o jediný herní materiál v barvách hráčů na mapě (nepočítaje kostky populace v domovských sektorech), a proto označuje sektory, které **hráči ovládají**.

Flotily se mohou nacházet v jednom ze tří stavů:

-  **Neaktivní** – v neaktivní zóně  na vaší desce rodu.
-  **Aktivní** – v aktivní zóně  na vaší desce rodu.
-  **Nasazené** – v jednom z vašich sektorů na destičce flotilového svazu.



Flotily v témže sektoru se mohou kdykoli spojovat a rozdělovat: jestliže máte destičku flotilového svazu alespoň se 2 flotilami, můžete kdykoli vzít ze společné zásoby další destičku téhož druhu, přidat ji do daného sektoru a přesunem jedné flotily vytvořit nový flotilový svaz. Stejně tak dva flotilové svazy téhož druhu lodí se mohou spojit do jediného svazu tvořeného 2 flotilami, přičemž prázdná destička flotilového svazu se ze sektoru odstraní. **Nemůžete** však přemísťovat flotily mezi destičkami flotilových svazů různých druhů lodí. Jestliže na destičce flotilového svazu nebudou v určitý moment žádné flotily, vraťte ji zpět do společné zásoby.



SPOLEČNÁ ZÁSoba

*Příklad: Ve stejném sektoru máte dva flotilové svazy korvet tvořené 1, resp. 2 flotilami. Flotilu korvet z jednočlenného svazu můžete přesunout na destičku flotilového svazu se 2 flotilami a prázdnou destičku vrátit do společné zásoby.*



Jestliže **nasazujete 1 flotilu**, přesouváte ji z aktivní zóny na své desce rodu do některého sektoru. Při nasazování flotily musíte zároveň určit i její druh. Pro flotily korvet nepotřebujete žádnou zvláštní technologii, zbývající čtyři druhy však pro nasazení vyžadují, abyste měli k dispozici příslušnou technologii (se stejným názvem jako druh lodě, který ji tvoří).

Jestliže nemáte žádné aktivní flotily, nelze žádné flotily nasadit. Nemůžete se rozhodnout jen tak stáhnout flotilu z mapy a nasadit ji jinam.

Při nasazování flotily určitého druhu musíte zaplatit požadované zdroje uvedené na příslušné kartě technologie: pokud tuto cenu nemůžete zaplatit, nemůžete takovou flotilu nasadit.

V některých případech může být nasazení flotily omezeno:



Nasadte flotilu pouze ve svém domovském sektoru.




Nasadte určený druh flotily (v tomto případě korvety).



Za každou svou loděnici nasadte v sektoru s loděnicí 1 flotilu.



Cena některých akcí zahrnuje stažení 1 flotily z mapy do **aktivní zóny** na vaší desce rodu. Pokud **utrpíte poškození v boji**, musíte stejným způsobem stáhnout 1 flotilu z napadeného sektoru. Jestliže stáhnete poslední flotilu z flotilového svazu, vraťte jeho destičku do společné zásoby.

Pokud stáhnete poslední flotilu z nedomovského sektoru, musíte odhodit jeden žeton slávy  dle své volby (viz Žetony slávy na str. 27) a sektor se stává opuštěným (viz str. 24).



Některé akce vyžadují, abyste vyhodnotili efekt ve stejném sektoru, z něhož jste stáhli flotilu.



Pokud **aktivujete 1 flotilu**, přesouváte ji na své desce rodu z neaktivní zóny do aktivní. Jestliže žádné neaktivní flotily nemáte, nemůžete tento efekt provést.



Cena některých akcí vyžaduje **deaktivovat 1 flotilu**, tj. přesunout ji na své desce rodu z aktivní zóny do neaktivní. V případě, že nemáte žádné aktivní flotily a musíte jednu deaktivovat, 1 flotilu stáhněte a následně deaktivujte.



*Příklad: Hrajete kartu priority Posily a kartu agendy Podpora. Na začátku svého tahu máte 1 aktivní flotilu. Provede akci agendy 1, abyste aktivovali druhou flotilu 2 a postavili loděnice 3. Provedete akci „Vyzbrojení“ z priority Posily 4, zaplatíte 2 materiály a můžete nasadit 1 flotilu za každou loděnici v sektorech, kde se loděnice nachází. Disponujete technologií Bitevní loď 5, jež vám umožňuje nasazovat bitevní loď. Proto se rozhodnete nasadit 1 flotilu bitevních lodí, za což musíte zaplatit 1 materiál navíc, jak udává příslušná technologie. Nakonec provedete akci „Urychlení“ 6 z priority Posily, jež má zvláštní cenu: deaktivovat 1 flotilu. Momentálně však nemáte ve své aktivní zóně žádnou flotilu, takže stáhněte 1 flotilu korvet 7 a vrátíte prázdnou destičku flotilového svazu korvet zpět do společné zásoby. Následně tuto flotilu deaktivujete 8. Nyní je cena za „Urychlení“ zcela uhrazena a vy můžete vyhodnotit jeho efekt.*

**Důležitá poznámka:** Na konci jakéhokoli svého tahu ve fázi priorit (ve 3. kroku – úklidu) nemůžete mít v žádném svém sektoru více než **2 destičky flotilových svazů**. Z každého sektoru, kde máte 3 a více destiček flotilových svazů, musíte stáhnout jednu či více flotil (dle své volby) do aktivní zóny na své desce rodu, abyste byli schopni zbývající flotily rozmístit na maximálně 2 destičky flotilových svazů.

## FLOTILOVÉ SVAZY ZPLOZENCE PŘÁZDNOTY

Flotilové svazy Zplozence Prázdnoty fungují jako flotilové svazy korvet a stejně jako ony sestávají z destičky flotilového svazu a 1–3 kostiček flotil. Pro účely souboje s nimi zacházejte jako s běžnými korvetami.

V každém Zplozencově sektoru smí být **maximálně 1 destička flotilového svazu Zplozence** (tj. nanejvýš 3 flotily).



Symbol flotily Zplozence



Kostičky flotil Zplozence



Destička flotilového svazu Zplozence

Některé zvláštní sektory mohou obsahovat dvě až tři destičky flotilových svazů Zplozence (tj. 6, resp. 9 flotil), jak ukazují následující symboly.



Jestliže někdy dostanete pokyn umístit více Zplozencových flotil, než kolik sektor dovoluje, umístěte pouze tolik flotil, aby bylo dosaženo sektorového limitu. Tento limit neplatí, jestliže Zplozenec provádí nájezd do vašeho sektoru. Pokud máte na výběr pro umístění Zplozencových flotil více sektorů, musíte si vybrat takový, kam můžete umístit požadovaný počet flotil; jestliže to není možné, vyberte takový sektor, kam můžete umístit co nejvíce flotil.



## POHYB FLOTIL: PŘESKUPENÍ A VPÁD

Ve hře existují dva druhy možných pohybů flotil: přeskupení a vpád.

Pokud provádíte **přeskupení**, smíte provést celkem až pět pohybů s libovolnými svými flotilami z jejich stávajících pozic do sousedních sektorů, **kteří ovládáte**. Přesouvané flotily nemusí začínat ani končit svůj pohyb ve stejném sektoru. Jednou konkrétní flotilou můžete pohnout vícekrát. Je-li to zapotřebí, přidejte, odstraňte nebo přesuňte současně i destičky flotilových svazů.



**! Pozor:** Tímto způsobem nemůžete odebrat svou poslední flotilu z nedomovského sektoru (aby se tak stal opuštěným).



*Příklad:* Ovládáte čtyři sektory a rozhodnete se provést přeskupení. Rozdělte svůj flotilový svaz korvet tvořený 3 flotilami v levém horním sektoru: vezmete ze společné zásoby jednu destičku flotilového svazu korvet a přesunete jednu flotilu do pravého horního sektoru 1. Poté opět rozdělíte flotilový svaz korvet z levého horního sektoru a jednu flotilu přesunete dvakrát 2, 3 do pravého dolního sektoru. Následně přemístíte jednu flotilu bitevních lodí ze svého domovského sektoru do pravého dolního sektoru 4. Svůj pátý pohyb necháte propadnout. Nakonec spojte flotily korvet ve svém pravém dolním sektoru do jednoho flotilového svazu a zbylou destičku flotilového svazu odstraníte 5. Nyní už nepřekračujete povolený limit 2 destiček flotilových svazů na sektor na konci tahu.



Pokud provádíte **vpád** do sektoru, vyberte jeden cílový sektor, který **neovládáte**. O jaký sektor se může jednat, závisí na herním režimu:



Sektor Zplozence.

**KOMP**

Nedomovský sektor ovládaný jiným hráčem.



Sektor neobsahující žádné flotily.



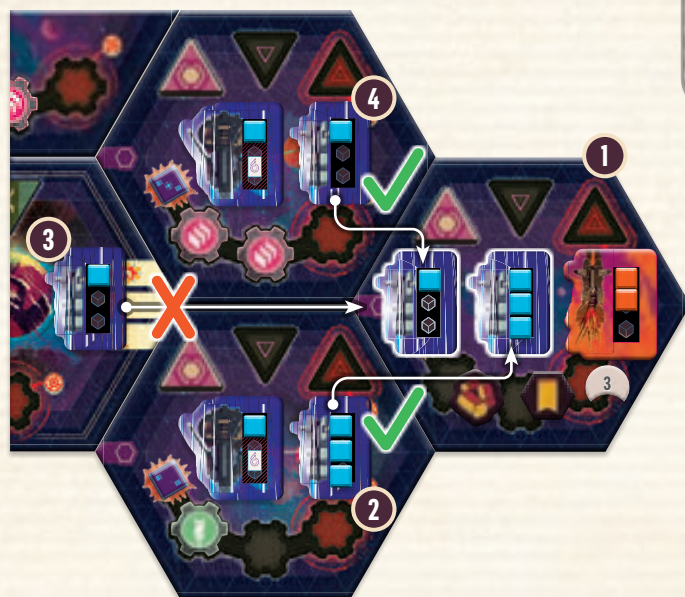
Poté postupně provedete tři následující kroky, kterým se dohromady říká *vpád*.

- 1. Pohyb flotil:** Vyberte **libovolný počet** svých flotil ze sektorů **sousedících** s cílovým sektorem a přesuňte je do něj. Je-li to zapotřebí, přidejte, odstraňte nebo přesuňte současně i destičky flotilových svazů.
- 2. Boj:** Podrobnosti jsou uvedeny v podkapitole Boj na str. 24.
- 3. Důsledky vpádu:** Podrobnosti jsou uvedeny za podkapitolou Boj. Přesná pravidla závisí na identitě útočníka (hráč nebo Zplozence), identitě obránce a na tom, zda v boji zvítězí útočník, obránce nebo je jeho výsledek nerozhodný.



Některé efekty vám umožňují vpadnout pouze do zkaženého sektoru. V rámci takového efektu nesmíte zaútočit na čistý sektor.

Vpád vám dovoluje opustit nedomovské sektory, takže v nich neponecháte žádné flotily. Pokud to učiníte, musíte odhodit jeden žeton slávy ze své desky rodu (je-li to možné) za každý sektor, který zůstane opuštěný. Tyto sektory se nyní stávají opuštěnými sektory a Zplozence je zabere (viz str. 24).



*Příklad vpádu:* Rozhodnete se vpadnout do Zplozence sektoru 1. Přesunete do něj tři sousedící flotily korvet z dolního sektoru 2, kde necháte bitevní loď. Nezapomeňte, že do napadeného sektoru nemůžete přesunout flotilu korvet nalevo 3, protože její sektor přímo nesousedí s cílovým sektorem. Dále do Zplozence sektoru přesunete flotilu korvet z horního sektoru 4, kde ponecháte bitevní loď. Jakmile dokončíte přesuny, v cílovém sektoru vypukne boj.



## OPUŠTĚNÉ SEKTORY A ZABRÁNÍ ZPLOZENCEM

Pokud z nedomovského sektoru odeberete poslední flotilu, stane se tento sektor **okamžitě** opuštěným. K tomu může dojít v důsledku nerozhodného boje, porážky při nájezdu Zplozence (viz str. 33), stažení vaší poslední flotily (jako součást zaplacené ceny nebo pokynu nějakého efektu) nebo pokud se rozhodnete sektor dobrovolně vyklidit zapojením poslední zdejší flotily do vpádu.

Bez ohledu na příčinu opuštění se Zplozenec okamžitě pokusí takový sektor zabrat. V opuštěném sektoru musíte provést následující:



- 1 Odstraňte ze sektoru všechna zařízení (ale nikoli cechy).
- 2 Umístěte pod kostku populace žeton zhouby (pokud se tam již nenachází).
- 3 Umístěte do sektoru destičku flotilového svazu Zplozence se 2 flotilami a jeden žeton odměny lícem dolů.

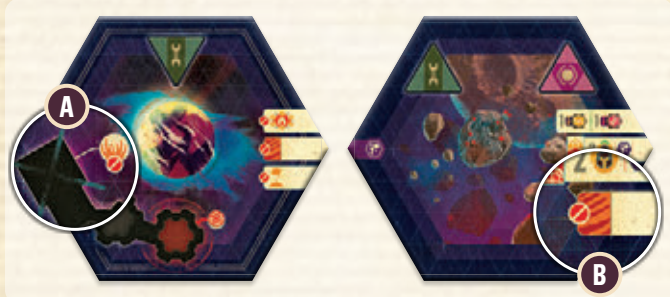
Daný sektor od této chvíle náleží **Zplozenci**.



*Příklad: Při vpádu se rozhodnete odeslat z jednoho svého nedomovského sektoru všechny flotily, takže se stane opuštěným. Následně ho Zplozenec výše popsaným postupem zabere.*

Některé zvláštní sektory mohou být určitým způsobem vůči Zplozenci odolné.



- A** Sektory nezasažitelné zhoubou jsou označeny symbolem  nebo nemají žádnou populaci. Když takový sektor opustíte, přeskočte při zabírání Zplozencem krok 2.
- B** Sektory nepřístupné pro flotilové svazy Zplozence jsou označeny tímto symbolem . Do těchto sektorů nemůžete nikdy přidávat destičky flotilových svazů Zplozence (při zabírání Zplozencem proto přeskočte krok 3).



## BOJ


Kdykoli vpadnete do některého sektoru nebo proti vám Zplozenec zahájí nájezd, dojde k *boji*. Sektor, ve kterém k němu dojde, se nazývá *napadený sektor*.

Boj ve hře *Voidfall* má pevně daný průběh a nezahrnuje žádné prvky náhody nebo skryté informace. Na str. 35 naleznete úplný popis průběhu boje se zahrnutím všech technologií a druhů flotil. Avšak když začínáte hrát, potřebujete znát pouze stěžejní koncept se základními jednotkami.

Bojující **strany** představují **útočník**  a **obránce** . Obě strany se střetu účastní se svými flotilami, přičemž obránce může mít na své straně i obranná pásma a hvězdné základny.

**!** Poznámka: V boji je důležitý pouze počet flotil a jejich druh. Nezáleží na tom, kolik je zde destiček flotilových svazů, takže spojování nebo rozdělování flotilových svazů nemá na výsledek boje vliv.

Zplozencův sektor obsahuje Zplozencovy flotily, které se v boji chovají úplně stejně jako korvety. Obranná pásma v těchto sektorech se rovněž zapojí do boje na straně Zplozence.

 Sektory bez flotil mohou místo nich obsahovat obranná pásma nebo hvězdné základny. Obranná pásma vytištěná na **kartách Padlých rodů** se za všech okolností zapojují do boje, dokud nejsou tyto karty odstraněny.

Souboj se dělí na dva kroky: jeden **krok příletu** a jeden či více **kroků salv**.

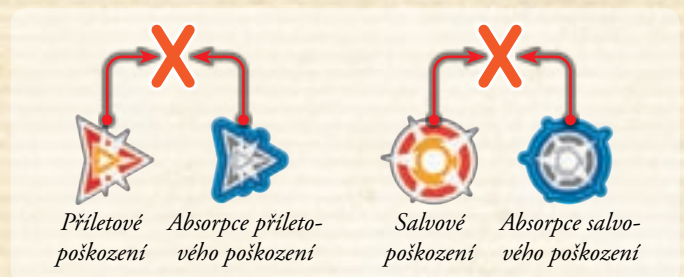
### POŠKOZENÍ A ABSORPCE

Válčí strany si navzájem *způsobují poškození*. Kdykoli utrpíte 1 poškození, musíte – jako vlastník poškozeného loďstva – **stáhnout** z napadeného sektoru 1 flotilu dle své volby zpět do aktivní zóny. Poškození není nikdy způsobeno cechům ani zařízením, dokonce ani obranným pásmům nebo hvězdným základnám účastnícím se boje.

Některé druhy flotil a technologie poskytují schopnost *absorpce*, jež zabrání 1 poškození.

K poškození či jeho absorpci dochází **buď** v kroku příletu, **nebo** v kroku salvy; všechny mají samostatné symboly.

- K *příletovému poškození* dochází v kroku příletu a lze mu zabránit *absorpcí příletového poškození*.
- K *salvovému poškození* dochází v kroku salvy a lze mu zabránit *absorpcí salvového poškození*.



Absorpce příletového poškození nemůže nikdy zabránit salvovému poškození, stejně jako absorpce salvového poškození nemůže nikdy zabránit příletovému poškození. Schopnosti druhů flotil nebo technologií vždy přesně uvádí příslušný druh poškození nebo absorpce.





## ZÁKLADNÍ SEKVENCE BOJE

**Bojové destičky** shrnují sekvence boje a bojové schopnosti všech zařízení a druhů flotil.



V kroku **příletu** způsobí každé obráncovo **obránné pásmo** a **hvězdná základna** útočníkovi 1 poškození.

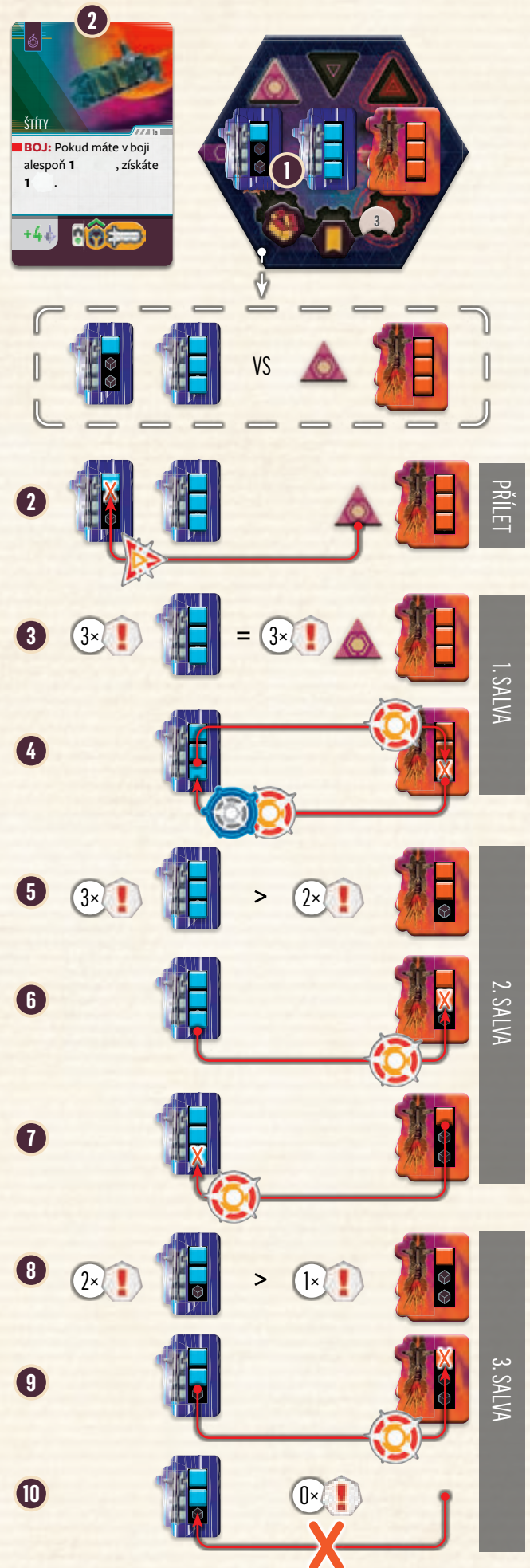
V kroku salvy proveďte následující čtyři procedury:

- 1 Určete **iniciativu** obou stran, jež je založena na celkovém množství flotil všech druhů v bojovém sektoru. Jedna flotila korvet poskytuje iniciativu 1, ale technologie a některé druhy flotil mohou poskytovat dodatečnou iniciativu.
- 2 Strana s vyšší iniciativou způsobí druhé straně **1 poškození** (bez ohledu na rozdíl v iniciativách).
- 3 Strana s nižší iniciativou aktualizuje její hodnotu po utrpění (nebo zabrání) poškození. Jestliže poté činí její iniciativa alespoň 1, způsobí druhé straně **1 poškození**. V opačném případě žádné poškození nezpůsobí.
- 4 Jestliže mají obě strany shodnou iniciativu, způsobí si současně navzájem 1 poškození.

Krok salvy (a jeho procedury) opakujte tak dlouho, dokud alespoň jedna strana nepřijde o všechny své flotily. Poté přejděte k následující podkapitole **Důsledky vpádu**.

*Další podrobnosti o sekvencích boje viz str. 35.*

*Příklad: Provádíte vpád celkem 4 flotilami korvet do Zplozencova sektoru 1. Disponujete základní technologií Štíty, jež vaše korvety vylepšuje 2. Zplozencův sektor obsahuje 1 obránné pásmo a 3 flotily 1. Začínáte krokem příletu, v němž vám obránné pásmo způsobí 1 příletové poškození 2, takže musíte stáhnout 1 flotilu. Pokračujete prvním krokem salvy. Spočítáte iniciativu obou stran 3: v obou případech činí 3. Současně si tedy způsobíte po 1 poškození a obránce stáhne 1 flotilu. Vy však díky Štítům disponujete absorpcí 1 salvového poškození, čímž vám soupeř v tomto kroku salvy žádné poškození nezpůsobí 4. Ve druhém kroku salvy spočítáte iniciativu znovu 5: vy máte 3 a obránce 2. Nejprve způsobíte 1 poškození vy 6 a obránce stáhne 1 flotilu. Následně způsobí 1 poškození vám 7, proto musíte stáhnout 1 flotilu. Ve třetím kroku salvy jsou iniciativy 2: 1 ve váš prospěch 8. Nejprve způsobíte 1 poškození vy a obránce stáhne 1 flotilu 9. V tuto chvíli již nemá žádnou flotilu, a tedy ani iniciativu, takže vám nemůže na oplátku způsobit žádné poškození 10. Se zbylými 2 flotilami se stáváte vítězem boje.*



## DŮSLEDKY VPÁDU




### VÍTĚZSTVÍ OBRÁNCE

Jestliže po skončení některé sekvence boje zůstanou v sektoru pouze flotily obránce, stává se vítězem (tj. úspěšně uhájil svůj sektor). Nedostane za to žádnou odměnu.


### VÍTĚZSTVÍ ÚTOČNÍKA – HRÁČE

Pokud jste útočníkem a po skončení některé sekvence boje zůstanou v sektoru pouze vaše flotily, stáváte se vítězem (tj. provedli jste úspěšný vpád do sektoru). Ponechte zde všechny své flotily, které vám po boji zůstaly. Pokud se v sektoru nacházel žeton zhouby, ponechte ho na místě. Sektor nyní patří vám.

Proveďte nyní následující kroky v **libovolném pořadí**. Jejich počet se může lišit v závislosti na herním režimu a druhu sektoru. Rovněž tak může být modifikován vašimi technologiemi. Snažte se dostupné kroky provést v pořadí, které pro vás bude nejvýhodnější.

- A** Odstraňte ze sektoru všechna zařízení (ale nikoli cechy).
- B** Vyhodnoťte všechny žetony **odměn**  v daném sektoru (viz str. 27).
- C** Stejným způsobem vyhodnoťte v daném sektoru všechny žetony **obnovy** .
- D** Vezměte si ze sektoru žeton **slávy**  (je-li tam nějaký) a položte ho vedle své desky rodu. Jestliže se nejednalo o sektor jiného hráče, získáte tolik bodů vlivu, kolik činí součet hodnot na všech vašich žetonech slávy, i kdybyste nyní žádný nezískali.

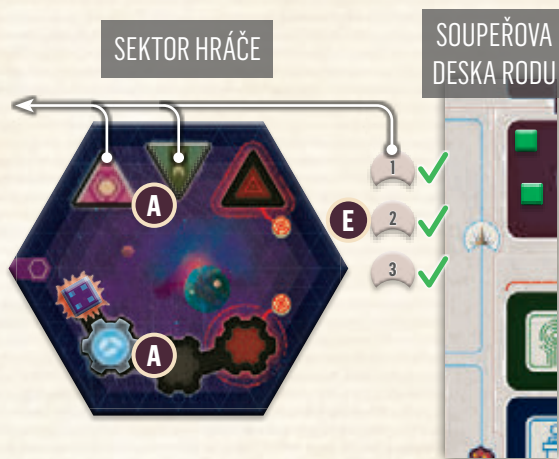
KOMP

- E** Pokud jste vpadli do sektoru jiného hráče, nejprve získáte tolik bodů vlivu, kolik činí součet hodnot na všech **jeho** žetonech slávy . Sami žádný žeton slávy nezískáte, ale váš **soupeř** musí **odhodit** jeden žeton slávy ze své desky rodu podle své volby (poté co získáte vliv).



*Příklad 1: Úspěšný vpád do Zplozencova sektoru: odstraníte obranné pásmo **A**. Poté přesunete žeton odměny ze sektoru ke své desce rodu a vyhodnotíte ho: získáte 2 potraviny **B**. Nyní otočíte a vyhodnotíte žeton obnovy **C**, který vám umožňuje založit v tomto sektoru cech těžařů. Žeton obnovy a žeton slávy s hodnotou 3 položíte ke své desce rodu **D**. Získáte rovněž vliv za všechny žetony slávy, které momentálně máte: celkem  $2 + 2 + 3 = 7$  bodů vlivu.*

**||** Poznámka: Žeton zhouby ze sektoru neodstraňujte. **||**




*Příklad 2: Úspěšný vpád do sektoru jiného hráče: odstraníte obranné pásmo a loděnice **A**, ale nikoli cech vědců. Nyní získáte vliv za všechny soupeřovy žetony slávy **E**: celkem  $1 + 2 + 3 = 6$  bodů vlivu. Soupeř musí v tuto chvíli odhodit jeden svůj žeton slávy dle své volby.*

**||** Poznámka: Žeton zhouby ze sektoru neodstraňujte. **||**

- F** Pokud se v případě napadeného sektoru jednalo o trhlinu, může každý hráč buď odstranit zhoubu, nebo získat 5 libovolných zdrojů. Ihned poté nahraďte trhlinu hexem standardního sektoru a nastavte jeho populaci na 1 (nemístujte sem žeton zhouby). Od této chvíle se již nejedná o trhlinu.

- G** Jestliže se v napadeném sektoru nacházel jeden či více žetonů zvěstovatelů, přešuněte je na desku krizí, jak je popsáno na str. 34.

- H**  Zvláštní sektory zahrnují efekty, které se vyhodnocují jednorázově, jakmile do nich provedete úspěšný vpád.

- I** Jestliže byl napadený sektor ovládnut Padlým rodem:

- Od této chvíle můžete mít až **6 technologií místo obvyklých 5**.
- Vyberte si **jednu ze dvou** technologií (kterou ještě nemáte) vyobrazenou v prostření části karty Padlého rodu. Jestliže máte k dispozici alespoň jednu volnou pozici pro technologie a v **nabídce technologií** se dosud nachází příslušná karta, získáváte její základní variantu.
- Vyhodnoťte efekty uvedené ve spodní části karty Padlého rodu. Stavba zařízení, zakládání cechů nebo nasazení flotil musí proběhnout v tomto sektoru.
- Jestliže se jednalo o první Padlý rod, který jste si podmanili, otočte nyní jeho kartu lícem dolů a položte ji vedle své desky rodu jako 6. pozici pro technologie. V opačném případě ji odhodte.



KOOP/SÓLO

## VÍTĚZSTVÍ ÚTOČNÍKA – ZPLOZENEC

Jestliže během nájezdu (viz str. 33) přijdete v napadeném sektoru o všechny flotily, vítězí v boji Zplozenec Prázdnoty a vy musíte:

- Odhodit jeden svůj žeton slávy (dle vlastní volby).
- Odstranit z napadeného sektoru všechna zařízení.
- Odstranit z napadeného sektoru všechny zbývající Zplozenecovy flotilové svazy.

Nyní jste sektor opustili a Zplozenec ho zabere. Vyhodnoťte tento proces obvyklým způsobem (viz str. 24).

**!** Poznámka: Nezáleží na tom, kolik flotil Zplozeneci po nájezdu zůstalo. Zábor se provádí standardními 2 flotilami.

## NEROZHODNÝ BOJ

Nerozhodný výsledek boje nastane ve chvíli, kdy na konci některé sekvence boje nezůstane žádná strana ani jedna flotila. **Pokud jste obráncem**, musíte **odhodit jeden svůj žeton slávy** podle vlastní volby ze své desky rodu (jestliže nějaký máte). Sektor je nyní **opuštěný** a Zplozenec ho zabere obvyklým způsobem.

Důležitou výjimku představuje situace, kdy vpadnete do sektoru bez flotil (například ovládaného Padlým rodem) a obráncem zde má pouze obranná pásma nebo hvězdné základny. Jestliže vám po kroku přiletu nezůstanou žádné flotily, považuje se boj za vítězný pro obránce.

## ŽETONY ODMĚN A OBNOVY

Žetony odměn a obnovy se pokládají během přípravy lícem dolů na sektory, které neovládá žádný hráč. Jestliže do takového sektoru vpadnete a zvítězíte, *vyhodnoťte* tyto žetony: otočte je, ihned zpracujte vyobrazené výhody a poté je položte vedle své desky rodu.

Pokud jsou na žetonu vyobrazeny vliv nebo zdroje, jednoduše si je přidejte. Nasazení flotil a stavba zařízení/zakládání cechů z žetonů **obnovy** musí proběhnout v sektoru, z něhož žeton pochází, ale jako obvykle můžete jakýkoli z těchto efektů nechat propadnout.

Některé efekty vám umožňují získat žeton odměny přímo, bez nutnosti vpádu do sektoru. V takovém případě si ho vezměte z hromádky lícem dolů ve společné zásobě a ihned ho vyhodnoťte.

**!** Poznámka: Výhody z žetonů odměn a obnovy u vaší desky rodu nemají nadále žádný význam (protože jste je už získali). Důležitý je pouze počet žetonů, jelikož některé agendy vám umožňují získat za ně vliv, případně mohou být součástí ceny určitých efektů.

Některé galaktické události nařizují hráčům umístit žetony odměn nebo obnovy do sektorů. Přesná pravidla pro umístění jsou vždy uvedena na příslušné kartě, resp. podrobně rozvedena v Databázi.



Jestliže odhazujete žeton odměny nebo obnovy, vezměte ho z těch, které máte u své desky rodu, a zamíchejte ho lícem dolů do hromádky ve společné zásobě.

Ve velmi vzácném případě, kdy byste měli získat nebo umístit žeton a ve společné zásobě už by žádný nebyl, dostanete místo toho 1 bod vlivu nebo 1 libovolný zdroj.

Seznam možných výhod z žetonů odměn a obnovy naleznete v Databázi na str. 3.



## ŽETONY SLÁVY

Žetony slávy se hráčům přidělují během obecné přípravy hry a umísťují se do sektorů podle pokynů při přípravě scénáře. Mohou být rovněž umístěny nebo získány v rámci efektů karet galaktických událostí nebo technologií. Žetony slávy jsou oboustranné, přičemž na obou stranách jsou uvedeny stejné hodnoty od 1 do 5.

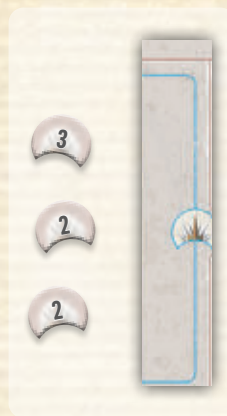


Žetony s hodnotou 1–5

Jakýkoli žeton slávy

Žetony slávy se berou ze společné zásoby a vrací se do ní. Když nějaký získáte, položte ho na levou stranu své desky rodu. Celkový počet žetonů slávy je neomezený; pokud by vám měly dojít, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.

Když úspěšně vpadnete do sektoru, který neovládá žádný hráč, získáte z něj všechny žetony slávy (pokud tam nějaké jsou) a následně dostanete tolik bodů vlivu, kolik činí vaše celková sláva (tj. součet hodnot na všech vašich žetonech slávy).



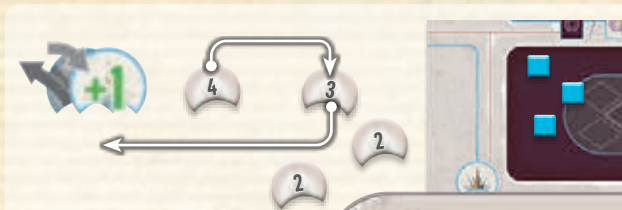
Jestliže úspěšně vpadnete do sektoru jiného hráče, získáváte tolik bodů vlivu, kolik je součet hodnot na všech žetonech vlivu **bránícího se hráče**. Ten musí následně odhodit jeden svůj žeton slávy dle vlastní volby.

KOMP

Pokud zcela opustíte sektor (stane se opuštěným), musíte odhodit jeden svůj žeton slávy dle vlastní volby.

Každý hráč může mít maximálně 4 žetony slávy. Jestliže ve svém tahu máte v kroku úklidu více než 4 žetony slávy, musíte jich odhodit tolik, aby vám zbyly právě čtyři.

Pokud *vylepšujete žeton slávy*, musíte nejprve jeden svůj žeton odhodit a poté si vzít ze společné zásoby žeton slávy s hodnotou právě o 1 vyšší, než měl odhozený. Žetony slávy s hodnotou 1–4 lze vylepšit, žeton s hodnotou 5 nikoli.





## CIVILIZAČNÍ STUPNICE A ÚROVNĚ



Struktura civilizačních stupnic

Na své desce rodu máte tři civilizační stupnice: **Společnosti**, **Státnictví** a **Ekonomiky**.

Pokud *postoupíte* na některé z těchto tří stupnic, přesuňte svůj ukazatel o 1 pole doprava a poté můžete **vyhodnotit** *výhodu* z nově zakrytého pole. Každý rod má na svých stupnicích civilizace jedinečné výhody. Ty jsou zpravidla shodné s výhodami z akcí vašich karet priorit. Podrobný popis civilizačních stupnic všech rodů a naleznete v Databázi.



Postup na stupnici společnosti

Postup na stupnici státnictví

Postup na stupnici ekonomiky

Postup na jakékoli civilizační stupnici

Postup na nejméně rozvinuté civilizační stupnici

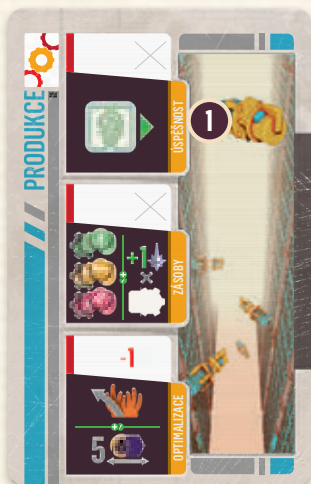
Každá stupnice má pět **úrovní** (0–4). Vaše úroveň je určena polem, na němž se momentálně nachází váš ukazatel. Tři pole nejvíce vlevo odpovídají 0. úrovni, další dvě pole 1. úrovni a poslední tři pole 2., 3., resp. 4. úrovni.

Úrovně se pro každou stupnici počítají samostatně. Přestup na vyšší úroveň má další pravidla, která je třeba dodržet odděleně pro každou stupnici bez ohledu na to, na jakých úrovních jsou ukazatele na ostatních stupnicích.

- Jakmile se dostanete na 1. a 2. úroveň, můžete mít více vylepšených technologií, a sice jednu za každou svou stupnici na 1. úrovni a dvě za každou svou stupnici alespoň na 2. úrovni.
- Než postoupíte na 3. či 4. úroveň, musíte deaktivovat uvedený počet flotil (1, resp. 2). Jestliže nedokážete tuto cenu zaplatit předtím, než se dostanete k výhodě z dalšího pole, nemůžete na dané stupnici postoupit.

Když dosáhnete na některé stupnici pole nejvíce vpravo (4. úroveň), nemůžete na této stupnici nadále postupovat.

*Příklad: Vaše stupnice společnosti je momentálně na 3. úrovni, jak naznačuje pozice ukazatele. Nyní provádíte akci „Úspěšnost“ ze své priority Produkce ①, abyste postoupili na stupnici společnosti. Kvůli postupu na 4. úroveň deaktivujete 2 flotily ②, poté posunete svůj ukazatel na stupnici společnosti o jedno pole doprava ③. Nakonec vyhodnotíte výhodu tohoto pole: získáte 20 bodů vlivu.*



Dosažení 4. úrovně na civilizační stupnici vám dovoluje postavit jednu úroveň bezpečného přístavu (viz str. 34).



Pokud dosáhnete pole s výhodou **přeskočení**, můžete ihned postoupit na další pole (a získat jeho výhodu). Jestliže byste měli pomocí této výhody dosáhnout 3. nebo 4. úrovně, musíte i nadále zaplatit příslušnou cenu.



Civilizační stupnice, jež neobsahují žeton zhouby na svém ukazateli, jsou **čisté**.



Civilizační stupnice, jež mají na svém ukazateli žeton zhouby, jsou **zkažené**. Můžete na nich postupovat běžným způsobem, ale **nezískáváte výhody** vyobrazené na nově zakrytých polích (včetně přeskočení). Na 1. a 2. úrovni máte stále přístup k vylepšeným technologiím a pro přestup na 3. a 4. úroveň musíte i nadále deaktivovat flotily.



Příklad: Zkažená civilizační stupnice ekonomiky.



## ZHOUBA

Zhouba vás negativně ovlivňuje v řadě ohledů. Můžete zvětšovat pouze čistou populaci, nezískáváte výhody z polí na zkažené civilizační stupnici, nemůžete vyhodnocovat úkoly na zkažených agendách a většina úkolů z agend po vás vyžaduje čisté věci.

Některé akce mají cenu zahrnující přidání zhouby a určité efekty vám umožňují zhoubu přesouvat nebo odstraňovat.



Jestliže máte **přidat** zhoubu, vezměte její žeton ze společné zásoby a poté ho musíte umístit jedním z níže uvedených způsobů:

- Do některého svého čistého **sektoru** (pokud není imunní vůči zhoubě, jako například standardní domovský sektor). V každém sektoru může být nanejvýš jeden žeton zhouby.
- Nad jednu svou **pozici pro agendy** s výjimkou počáteční (nejvíce vlevo). Nad každou pozicí pro agendu může být nanejvýš jeden žeton zhouby.
- Na ukazatel jedné své **civilizační stupnice**. Na každé stupnici může být nanejvýš jeden žeton zhouby.
- Jestliže disponujete technologií *Dekontaminační komory*, máte k dispozici čtvrtou možnost pro umístění zhouby, ale *Dekontaminační komory* samotné se nestanou zkaženými. Karta může obsahovat maximálně 2 (v případě základní technologie), resp. 3 žetony zhouby (v případě vylepšené technologie). Další podrobnosti viz Databáze, str. 26.

*Příklad: Chcete provést akci, jejíž cena zahrnuje přidání zhouby. Vezmete ze společné zásoby jeden žeton zhouby 1. Nyní uvažujete, kam může přijít: do vašeho nedomovského čistého sektoru 2, na vaši čistou civilizační stupnici společnosti nebo státnictví 3, 4 nebo nad jednu z pozic vašich nepočátečních agend 5, 6. Zbýlá místa jsou už zkažená 7, 8, 9 nebo jsou vůči zhoubě imunní 10, 11.*

Jestliže všechny výše popsané možnosti už vyčerpaly svůj limit, nemůžete tuto cenu zaplatit. Úspěšný vpád do zkaženého sektoru nespouští efekt „přidání zhouby“, žeton zhouby pouze zůstane v daném sektoru.



Pokud **přesouváte** zhoubu, vezměte její žeton z jedné výše popsané pozice a přesuňte ho na jiné povolené místo. Pokud žádnou zhoubu nemáte, nemůžete tento efekt využít.



Jestliže **odstraňujete** zhoubu, vezměte její žeton z jedné výše popsané pozice a vraťte ho do společné zásoby. Pokud žádnou zhoubu nemáte, nemůžete tento efekt využít.

Na galaktických událostech se objevují speciální efekty, jež vám nařizují **přidat** zhoubu na určité místo. V takovém případě její žeton nesmíte položit na jiné než uvedené místo (dokonce ani na kartu technologie *Dekontaminační komory*). Jestliže dané místo již žeton zhouby obsahuje, nelze takový efekt vyhodnotit.



Přidejte zhoubu do jednoho ze svých čistých sektorů.



Přidejte zhoubu na svou desku rodu: buď na ukazatel některé čisté civilizační stupnice, nebo nad některou pozici pro karty agend (kromě té nejvíce vlevo).



Přidejte zhoubu na ukazatel některé své čisté civilizační stupnice.



Přidejte zhoubu nad některou pozici pro své karty agend (kromě té nejvíce vlevo).



Umístěte žeton zhouby ze společné zásoby na pole odpovídajícího druhu agendy na desce agend (*v tomto případě Bohatství*), čímž danou nabídku zkažíte. Tato zhouba není vaše – nemůžete ji přesunout nebo odstranit pomocí efektů standardních akcí. Efekt **přidání zhouby** se však spustí tehdy, pokud získáte agendu ze zkažené nabídky. Jestliže se u dané nabídky již žeton zhouby nachází, tento pokyn ignorujte.



## ŽETONY OBCHODU



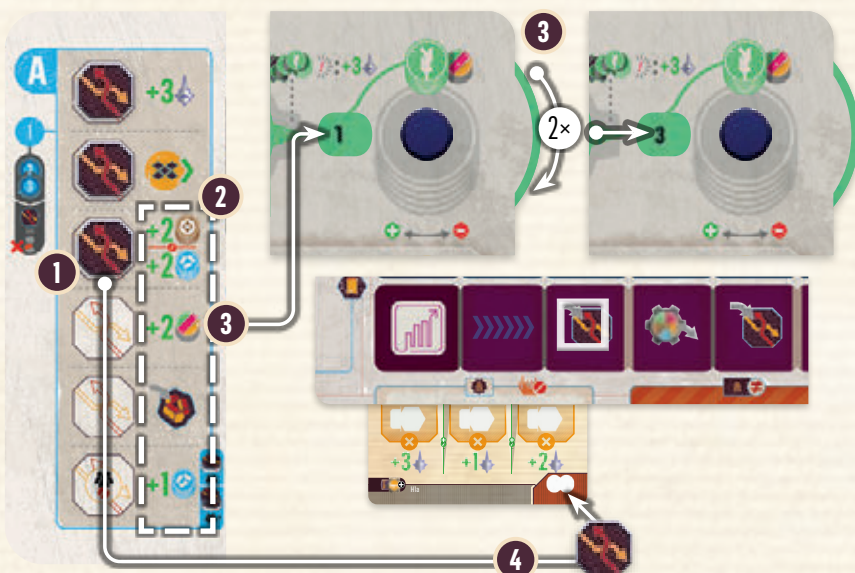
Pokud máte získat žeton obchodu, vezměte si ho z nejspodnějšího pole na desce galaxie. Jestliže se na tomto poli nachází dva žetony, vezměte si ten vrchní. Získáte odměnu uvedenou na pravé straně pole, z něhož jste žeton získali, nebo na pravé straně jakéhokoli pole **pod ním**. Tato odměna se nazývá *obchodní bonus* a představuje zintenzivnění obchodních styků, které se lidem podařilo navázat mimo sféru vlivu Zplozence Prázdnoty. Na konci svého tahu (v kroku úklidu, viz str. 12) musíte buď najít místo na některé své kartě agendy, kam žeton umístíte, nebo ho vrátit na desku galaxie. V tuto chvíli můžete rovněž libovolně přeskládat své žetony obchodu mezi dostupnými místy.

! Poznámka: Žetonů obchodu je omezené množství, takže pokud už na desce galaxie žádné nezbyvají, nemůžete získat ani je, ani obchodní bonusy.

*Příklad: Na desce galaxie jsou nejspodnější tři pole pro žetony obchodu prázdná. Máte získat žeton obchodu, který si vezmete z 3. pole shora 1.*

*Nyní musíte rozhodnout o podobě obchodního bonusu 2. Máte na výběr z bonusu napravo od třetího pole nebo jakéhokoli pod ním: 2 kredity nebo 2 vědy; 2 zdroje v kombinaci potravin, energie či materiál; žeton odměny; 1 vědu.*

*Vyberete si 2 potraviny 3 a přidáte je do svých zásob. Na konci svého tahu položíte žeton obchodu na volné pole na své kartě počáteční agendy 4.*



Jak je vysvětleno u kroku výběru ve fázi priorit (viz str. 9), nejobvyklejší použití žetonu obchodu představuje jeho otočení, když si vybíráte prioritu, abyste mohli v kroku akcí využít všechny tři akce na její kartě. V takovém případě se žeton obchodu na konci vašeho tahu vrací na desku galaxie; pokud to uděláte, otočte ho na druhou stranu. Žeton obchodu nemůžete otočit v kroku akcí, tj. ve stejném tahu, kdy ho získáte. Jestliže po vás nějaká cena požaduje zaplacení žetonem obchodu, musíte si vybrat některý neotočený žeton a okamžitě ho vrátit na desku galaxie.

Při vracení žetonu obchodu ho na desku galaxie umístíte následujícím způsobem:

- **Jestliže hrajete sólo nebo ve 2 hráčích**, umístíte ho na nejvyšší volné pole.
- **Jestliže hrajete ve 3 nebo 4 hráčích** a na nejspodnějším poli se již nachází jeden žeton, umístíte vrácený žeton na něj. V opačném případě ho umístíte na volné pole nejvíce nahoře.



## TECHNOLOGIE

Každá karta technologie obsahuje následující informace:



- A** Název technologie.
- B** Symbol, který udává, zda se jedná o základní **B1** nebo vylepšenou **B2** technologii.
- C** Bonusový vliv. Jestliže si vezmete první kopii příslušné základní technologie nebo vylepšenou technologii, získáte tento vliv.
- D** Okamžitý efekt. Některé technologie vám poskytují okamžitou výhodu ve chvíli, kdy je získáte.
- E** Trvalý efekt. Všechny technologie vám od chvíle, kdy je získáte, poskytují výhodu až do konce hry, která se aplikuje rovněž na okamžitý efekt. Výhoda z vylepšené technologie je vždy lepší než z odpovídající základní technologie.

Pro podrobnosti o všech technologiích viz Databázi, str. 24–30.

**Poznámka:** Stejně jako v případě karet priorit a karet galaktických událostí se můžete vzdát vyhodnocení jakýchkoli výhod získaných kartami technologií. Dokonce i když se rozhodnete nechat část výhody propadnout, musíte stejně zaplatit plnou cenu, abyste mohli vyhodnotit zbytek.

Jestliže máte **získat základní technologii**, vezměte si vrchní dostupnou kartu jakékoli základní technologie z nabídky technologií. Vyhodnoťte její okamžitý efekt a přičtěte si bonusový vliv (4 body, resp. nic). Získanou kartu technologie umístěte na jakoukoli volnou pozici pro technologie v horní části své desky rodu. Nikdy nemůžete získat druhou kopii technologie, kterou už máte (i kdyby byla už vylepšená).

Můžete mít **maximálně 5 technologií** včetně své počáteční. Jakmile tohoto limitu dosáhnete, nemůžete už žádné další technologie získat.

Limit 5 technologií lze zvýšit na 6 (ale ne více), pokud úspěšně vpadnete do sektoru Padlého rodu.

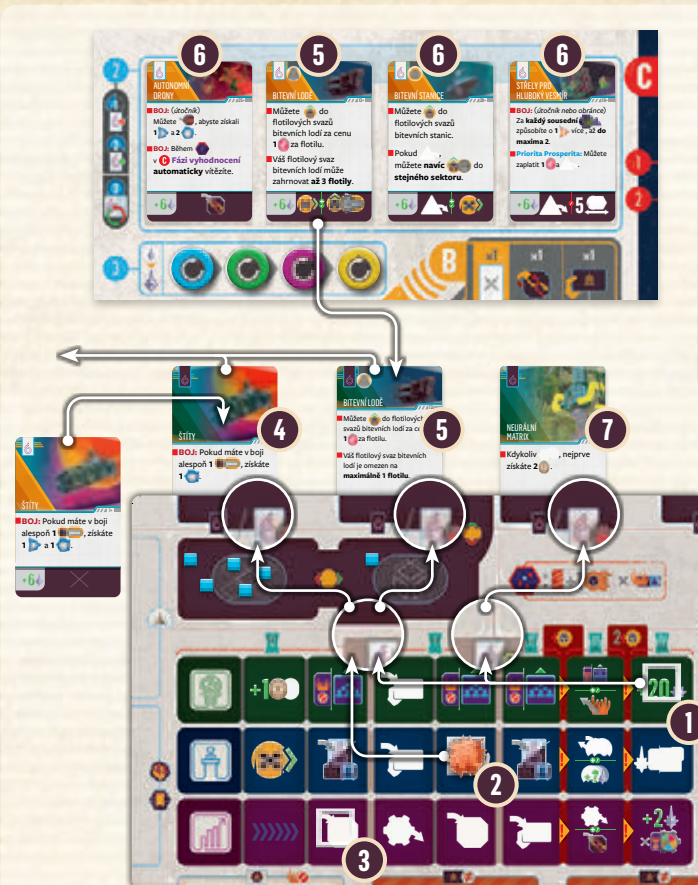
Než budete moci **získat vylepšenou technologii**, musíte nejprve zkontrolovat, zda je alespoň jedna taková technologie pro vás dostupná a zda nepřekročíte svůj limit pro vylepšené technologie. V opačném případě ji získat nemůžete.

Vylepšená technologie je pro vás **dostupná**, pokud už máte její základní verzi a vylepšená karta je buď vaší počáteční technologií, nebo se nachází na desce galaxie a není blokována zábranou vylepšování.

**Poznámka:** Během 1. cyklu jsou karty na desce galaxie zakryty zábranou vylepšování. I když můžete vidět, jaké vylepšené technologie budou k dispozici během 2. cyklu, jediná vylepšená technologie, k níž se můžete dostat v 1. cyklu, je ta vedle vaší desky rodu.

Na začátku hry je váš **limit** vylepšených technologií **0**. Každý ukazatel civilizační stupnice na 1. úrovni zvyšuje tento limit o 1 a každý ukazatel civilizační stupnice na 2. a vyšší úrovni zvyšuje tento limit o **další 1**.

Pokud jste dosud svého limitu nedosáhli, vezměte jednu dostupnou kartu a položte ji na pozici, kde se nachází základní verze odpovídající technologie. Základní kartu technologie vraťte do krabice a přidejte si 6 bodů vlivu, jak je uvedeno na vylepšené kartě. Následně vyhodnoťte její okamžitý efekt (pokud je nějaký k dispozici).



**Příklad:** Vaše stupnice společnosti **1** je na 4. úrovni, což vám dovoluje mít 2 vylepšené technologie **1**. Vaše stupnice státnictví **2** je na 1. úrovni, což vám dovoluje mít 1 vylepšenou technologii. Je sice zkažená, ale to nemá na tento limit žádný vliv. Vaše stupnice ekonomiky **3** je stále na 0. úrovni, což vám limit vylepšených technologií nezvyšuje. Dohromady tedy smíte mít  $2 + 1 = 3$  vylepšené technologie. Později máte možnost získat vylepšenou technologii. Dostupné jsou pro vás Štíty **4**, protože leží vedle vaší desky rodu, stejně jako Bitevní lodě, protože se nachází na desce galaxie, neleží přes ně zábrana vylepšování a již disponujete jejich základní verzí **5**. Zbylé technologie získat nemůžete, protože buď nemáte jejich základní verze **6** nebo jejich vylepšená verze není na desce galaxie **7**.

## AGENDY

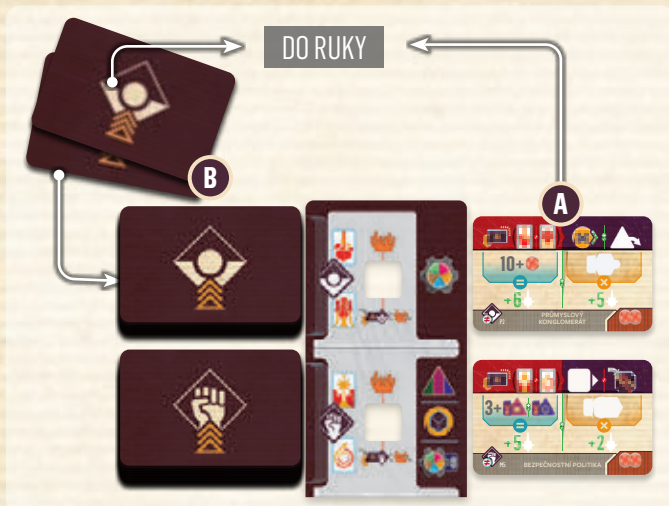
Když máte získat agendu, proveďte následující:

- 1 Vyberte si jeden ze čtyř druhů agend: **Dominanci**, **Bohatství**, **Moc** nebo **Podporu**.

! Poznámka: Druh získatelné agendy bývá někdy přímo určen daným efektem.

- 2 Vyberte si jednu z těchto dvou možností:

- A Vezměte si **do ruky** viditelnou agendu vybraného druhu z nabídky agend. Poté otočte novou kartu téhož druhu a položte ji lícem nahoru na pravou stranu desky agend.
- B Vezměte si vrchní dvě karty agend z balíčku vybraného druhu. Jednu z nich si nechte **v ruce** a druhou zasuňte zpět pod daný balíček.



! Poznámka: Symboly v pravé části desky agend udávají nejobvyklejší požadavky na úkoly každého druhu agendy.

Jestliže je balíček daného druhu agendy prázdný a žádná taková karta se nenachází ani v nabídce, nemůžete uvedenou agendu získat. Tato situace je však velmi nepravděpodobná. Pro počet karet agend v ruce neplatí žádná omezení.

Jakmile se agenda ocitne ve vaší ruce, **nevykládá** se okamžitě na pozici pro agendu na vaší desce rodu (to je rozdíl oproti kartám technologií, viz str. 31). Místo toho ji můžete zahrát v kroku výběru některého z pozdějších tahů (viz str. 9), což vám umožní vyhodnotit její akci.

Jestliže jste v kroku výběru zahráli agendu, můžete umístit její kartu v kroku úklidu téhož tahu na některou z pozic pro **nepočáteční** agendy, tj. na tři pozice vpravo. Na pozici zcela vlevo nelze umístit žádnou agendu kromě **počáteční** během přípravy. Zároveň nemůžete mít na různých pozicích stejný druh agendy.

Pozice pro počáteční agendu      Pozice pro nepočáteční agendy

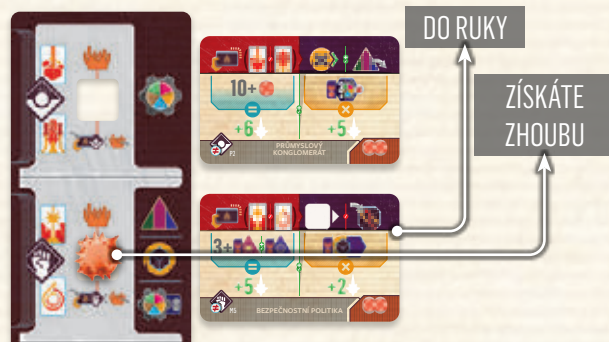


Agenda je **ve hře**, pokud se její karta nachází na pozici pro karty agend na vaší desce rodu.

Agenda ve hře je **čistá**, jestliže se nad její pozici nenachází žeton zhouby.

Naopak agenda ve hře se považuje za **zkaženou**, pokud se nad její pozici žeton zhouby nachází. Počáteční agenda (nejvíce vlevo) nemůže být nikdy zkažená. Ze zkažených agend **nelze** získávat vliv.

Každý druh agendy v nabídce může být rovněž zkažen. Jestliže máte získat kartu agendy ze zkažené nabídky, **získáte** spolu s ní i zhoubu (tu následně přidáte dle výše uvedených pravidel). Nabídka se poté stává opět čistou.



Příklad: Nabídka karet agendy Podpory není zkažená, zatímco nabídka karet agendy Moc ano.

## PREFEROVANÉ PRIORITY

Určité herní efekty vám umožňují vyhodnotit **jednu akci** z některé vámi **preferované** priority bez ohledu na to, zda se její karta nachází ve vaší ruce nebo na odhazovací hromádce. Vámi preferované priority jsou uvedeny v pravé části vaší desky rodu. Jako obvykle musíte zaplatit cenu vyhodnocované akce.



Příklad: Preferované priority rodu Valnis jsou Pokrok a Politika.

Provádění akce priority tímto způsobem se **nepočítá** jako vyhodnocování priority samotné. Proto se takto nevyvolávají žádné efekty, které vyžadují vyhodnocení určité priority, stejně tak není dovoleno hrát odpovídající karty agend. Dále **nemůžete** použít akci navíc získanou otočením žetonu obchodu k vyhodnocení dalších akcí ze své preferované karty priority.

Jestliže některá z vašich preferovaných priorit je zároveň i speciální rodová karta, použijte při vyhodnocování ceny a výhody údaje ze své karty priorit, nikoli ze standardní verze.

Karty priorit Spojenectví a Hrdinství v nabídce se nikdy neocitají ve vaší ruce či na odhazovací hromádce, proto nemůžete výše popsaným způsobem získat jejich akce, i když se jedná o vámi preferovanou priority.

KOOP/  
SÓLO





## PROHLÍŽENÍ GALAKTICKÝCH UDÁLOSTÍ

Výjimečně se můžete podívat na vrchní dvě karty z balíčku galaktických událostí pro následující cyklus.

- Jestliže tuto možnost dostanete v 1. cyklu, podívejte se na dvě vrchní karty galaktických událostí pro 2. cyklus.
- Jestliže tuto možnost dostanete ve 2. cyklu, podívejte se na dvě vrchní karty galaktických událostí pro 3. cyklus.
- Jestliže tuto možnost dostanete ve 3. cyklu, nemůžete tento efekt využít.

Jednu z prohlédnutých karet galaktických událostí vraťte lícem dolů **nahoru** na balíček a druhou zasuňte lícem dolů **pod** balíček.



## NÁJEZD

Nájezdy představují vpády Zplozence Prázdnoty do hráčských sektorů. Dochází k nim za poněkud odlišných okolností v kompetitivních a kooperativních, resp. sólových hrách.

KOMP

V kompetitivních hrách k nim dochází v každém cyklu v prvním kroku fáze vyhodnocení.

KOOP/  
SÓLO

V kooperativních/sólových hrách k nim dochází v každém cyklu v prvním kroku fáze vyhodnocení, dále na konci vašeho tahu, jestliže je aktuální kartou poplachu Válka, nebo v důsledku negativního dopadu krize (toto se týká pouze hráče, jenž je momentálně na tahu).

Během nájezdu vpadne Zplozenec do jednoho z vašich sektorů s tolika flotilami, kolik činí počet žetonů zhouby na vašich civilizačních stupnicích a pozicích pro agenty (zhouba ve vašich sektorech se nepočítá). Jestliže je součet 0, považuje se vaše obrana za úspěšnou. Zplozencovy flotily se berou přímo ze společné zásoby, a nikoli ze sousedních sektorů na mapě.

Počet zúčastněných Zplozencových flotil může být modifikován následovně:

- **Přidejte 1 flotilu** navíc, pokud se jedná o nájezd ve fázi vyhodnocení 2. nebo 3. cyklu.

KOOP/  
SÓLO

- Přidejte nebo odeberte flotily podle symbolu nájezdu na kartě krize, kartě poplachu Válka a desce krizí.

Zplozenec se pokusí o vpád i bez flotil (v tom případě automaticky prohrává).

- A** Zplozenec může cílit pouze na sektory, jež **sousedí** s jeho sektory, přičemž nikdy nenapadne váš domovský sektor.

- Zplozenec rovněž **nikdy** nezaútočí na sektory, do nichž nemají přístup jeho flotily.
- Sektory bez flotil se **nepovažují** za Zplozencovy sektory.
- Pokud se na hraně sektorového hexu nachází zvěstovatel, považuje se tento sektor za sousedící se sektorem Zplozence. Jestliže se zvěstovatel nachází přímo v sektoru, považuje se tento sektor **a všechny sektory, jež s ním sousedí**, za sousedící se sektorem Zplozence.

- B** Jestliže je na výběr z více cílů, dá Zplozenec přednost sektoru, kde může **vyhrát** nebo dosáhnout **nerozhodného** výsledku (za použití běžných pravidel pro boj).

- C** Jestliže je po zohlednění kritéria **B** stále na výběr z více cílů, dá Zplozenec přednost sektoru, kde budete nuceni během boje **stáhnout nejvíce flotil**.

Pokud je i nyní na výběr z více cílů, bude Zplozenec postupně upřednostňovat:

- 1 Čistý sektor. (Jestliže je mezi sektory určenými kritériem **C** více čistých sektorů, resp. všechny tyto sektory jsou zkažené, přejděte k následujícímu kritériu.)
- 2 Sektor s největší populací (ze sektorů podle kritéria **1**).
- 3 Sektor s nejvíce cechy (ze sektorů podle kritéria **2**).
- 4 Náhodně určený sektor (ze sektorů podle kritéria **3**).

!! Poznámka: Pokud se jedná o nájezd ve fázi vyhodnocení, nejprve se určí v pořadí tahu cílový sektor každého hráče.

Souboj vyhodnoťte běžným způsobem (včetně efektů technologií, které můžete využít jako obránce). Jestliže Zplozenec **vyhraje** nebo dosáhne **nerozhodného** výsledku, vyhodnoťte **důsledky vpádu** podle pravidel v podkapitolách Vítězství útočníka – Zplozenec, resp. Nerozhodný výsledek boje na str. 27.



*Příklad: Ve fázi vyhodnocení 3. cyklu dochází k nájezdu. Předpokládejme, že nemáte žádné technologie použitelné v boji. Na své desce rodu máte 2 žetony zhouby 1, 2 a dále přidáváte 1 flotilu, protože se jedná o 3. cyklus. Zplozenec tedy zaútočí s flotilovým svazem tvořeným 3 flotilami. Zplozencův sektor se nachází dole 3. Váš levý horní sektor 4 s ním nesousedí. Váš levý dolní sektor 5 rovněž nelze napadnout, protože se jedná o domovský sektor. Jediné dva sousední a možné cíle představují váš sektor uprostřed 6 a sektor zcela vpravo 7. V obou případech musíte nejprve spočítat, jak by dopadl boj. V sektoru uprostřed by Zplozenec zvítězil, protože by bojoval 3 flotilami proti 2 vašim. V sektoru zcela vpravo by boj skončil nerozhodně, jelikož poté, co by vaše obranné pásmo způsobilo Zplozenci 1 příletové poškození, by oběma stranám zbyly 2 flotily. Jelikož by Zplozenec v obou sektorech zvítězil, resp. dosáhl nerozhodného výsledku, je třeba určit, kde byste museli stáhnout více flotil: v obou případech by šlo o 2 flotily. Protože panuje shoda i nyní, pokračujte v porovnávání: oba sektory jsou zkažené, ale sektor zcela vpravo 7 má populaci 4, která je vyšší! Nájezd proto bude směřovat na tento sektor. Zplozenec sem vpadne se 3 flotilami 8 (které vezmete ze společné zásoby). Následně vyhodnotíte boj, který skončí nerozhodně, takže daný sektor opustíte (viz str. 24).*

## NÁJEZDY Z KARET POPLACHU VÁLKA A KARET KRIZÍ

Bojové schopnosti Zplozence Prázdnoty, které získá při nájezdech vyvolaných kartou poplachu Válka a krizemi, naleznete na příslušných místech.



Některé efekty nájezdu zahrnují dodatečné pokyny, jež se aktivují, pokud sektor úspěšně ubráníte, tj. neztratíte nad ním kontrolu v důsledku nájezdu. Mají na vás zpravidla negativní účinek, jen zřídka pozitivní. Jestliže se Zplozencem účastní nájezdu s 0 flotilami, považuje se i tak obrana za úspěšnou a vy musíte příslušný efekt vyhodnotit.



Jestliže musíte umístit 1 Zplozencovu flotilu nebo obranné pásmo do **sousedního Zplozencova sektoru**, musíte v první řadě vybírat sektor sousedící s napadeným. Pokud takový sektor neexistuje, umístíte ho do libovolného Zplozencova sektoru na mapě (pokud nějaký takový je).



## ZVĚSTOVATELÉ

Zvěstovatelé jsou někdejší členové rodu Novarchonů, kteří byli svedeni na scesti a zmutovali ve službách Zplozence, pro nějž pracují jako špióni a agitátoři. Zvěstovatelé se mohou objevit na několika málo místech:

- Na hraně sektorového hexu (není s nimi možná žádná interakce). Tento sektor se považuje za trvale sousedící se sektorem Zplozence.
- V sektoru s červí dírou (není s nimi možná interakce). Všechny sektory sousedící s takovou červí dírou se považují za sousedící se sektorem Zplozence.

- V sektoru, zpravidla spolu s flotilami Zplozence.
- Na desce krizí, kde blokuje jedno pole pro ekonomické nebo vojenské krize.
- Ve společné zásobě.



Pokud máte **umístit zvěstovatele** do některého sousedícího sektoru Zplozence, vezměte ho ze společné zásoby. Jestliže máte na výběr z více sousedících sektorů, musíte zvolit takový, kde se zvěstovatel dosud nenachází. Pokud s vašimi sektory žádné Zplozencovy sektory nesousedí nebo již nejsou žádní zvěstovatelé ve společné zásobě, můžete daný pokyn ignorovat.



Jestliže máte **zvěstovatele odstranit**, můžete si vybrat jakéhokoli z desky krizí nebo sektoru a vrátit ho do společné zásoby.

## DESKA KRIZÍ

Deska krizí obsahuje dvě řady pro karty krizí:

- Řadu vojenských krizí nahoře.
- Řadu ekonomických krizí dole.

Na každém z jejich polí se může nacházet buď jedna **krize**, nebo jeden **zvěstovatel**. Neobsazené pole (tj. bez krize či zvěstovatele) nejvíce vlevo v řadě pro vojenské krize uvádí počet flotil Zplozence, jež jsou relevantní při nájezdech. Neobsazené pole (tj. bez krize či zvěstovatele) nejvíce vlevo v řadě ekonomických krizí uvádí různé zdroje.

Pokud úspěšně **vpadnete** do sektoru, kde se nachází jeden či více zvěstovatelů, přesuňte zvěstovatele do jedné z řady pro karty krizí dle své volby. Kdykoli je zvěstovatel umístěn do řady, přesuňte všechny ostatní zvěstovatele a karty krizí o jedno pole doprava. Jestliže se tak některý zvěstovatel či karta krize ocitne mimo pravý okraj řady, odhoďte je a umístíte žeton katastrofy na pole pro žetony katastrofy na desce krizí.



*Příklad: Úspěšně jste vpadli do Zplozencova sektoru, kde se nachází zvěstovatel. Nyní ho musíte přesunout do jedné řady pro karty krizí. Kdybyste ho přidali do řady vojenských krizí ①, posunul by již umístěného zvěstovatele i všechny karty krizí doprava, čímž by se poslední karta krize ocitla mimo řadu a vyvolala by katastrofu. Abyste tomu zamezili, umístíte ho do řady ekonomických krizí ② a všechny stávající karty posunete doprava.*

Jestliže odstraníte zvěstovatele z řady vojenských či ekonomických krizí, přesuňte všechny zbylé zvěstovatele a karty o jedno pole doleva, aby se zaplnila mezera.



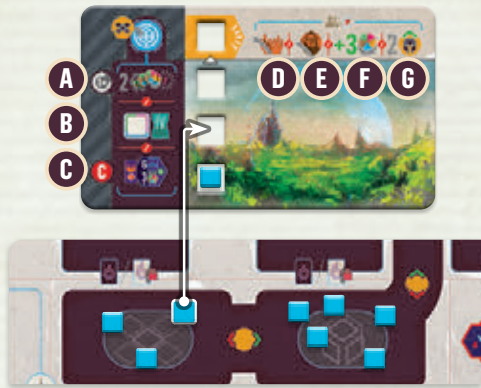
## BEZPEČNÉ PŘÍSTAVY

Bezpečné přístavy představují skrytá útočiště rozestá po celém Domineu, kde se mohou usazovat lidé prchající před Zplozencem Prázdnoty. Představují je destičky bezpečných přístavů poblíž mapy. Každý bezpečný přístav má 2–4 úrovně, jež mohou hráči postavit.



Jestliže postavíte jednu úroveň bezpečného přístavu, můžete umístit 1 **neaktivní** flotilu na destičku bezpečného přístavu na nejspodnější volné pole.

Jestliže nemáte k dispozici žádnou neaktivní flotilu, můžete jednu svou aktivní flotilu deaktivovat. Jestliže nemáte k dispozici žádnou aktivní flotilu, můžete jednu flotilu stáhnout a deaktivovat.



Úroveň bezpečného přístavu smíte postavit okamžitě poté, co dosáhnete jednoho z následujících ekonomických úspěchů:

- A** Dosáhnete nadprodukce (viz str. 20) **alespoň dvakrát** během jednoho tahu. Tímto způsobem můžete umístit pouze 1 neaktivní flotilu za tah. Je však možné, že se to může hráči povést ve vlastním tahu i v tahu někoho jiného během téhož kola.
  - B** Dosáhnete 4. úroveň na některé své civilizační stupnici (viz str. 28).
  - C** Ve 2. kroku fáze vyhodnocení (údržba) máte **čistý sektor s populací 6 a alespoň tři cechy**. Pokud dosáhnete této kombinace vícekrát, můžete v každém cyklu postavit jednu úroveň za každou z nich.
- Jestliže je postavena poslední úroveň některého bezpečného přístavu, je **dokončen** (v opačném případě zůstává nedokončený). Nechte všechny flotily na destičce. Všichni hráči si mohou ihned vybrat z následujících 4 možností, přičemž si **každý hráč musí zvolit jinou možnost**:
- D** Odstranit zhoubu.
  - E** Odstranit zvěstovatele.
  - F** Získat 3 libovolné zdroje.
  - G** Nasadit až 2 flotily.

Je možné dosáhnout prvních dvou ekonomických úspěchů během fáze přípravy a fáze vyhodnocení díky efektům galaktických událostí. Když počítáte množství nadprodukcí, považujte fázi přípravy i fázi vyhodnocení za samostatné tahy.

## POHLCENÉ TECHNOLOGIE

*Pohlčení technologie* je zvláštní postih krize odrážející skutečnost, že některé znalosti novarchů mohou být nenávratně ztraceny v důsledku Zplozencova zhoibného vlivu.



Pokud máte pohlčit základní technologii, vyberte si jednu technologii z nabídky technologií **poskytujících vliv** (je-li to možné) a položte ji vedle desky krizí.



Jestliže máte pohlčit vylepšenou technologii, vezměte místo toho kartu technologie z desky galaxie nejvíce vlevo. Pokud se na desce galaxie žádné technologie nenachází nebo je na ní stále zábrana vylepšování, nemůžete tento negativní dopad krize vyhodnotit (a musíte si tedy vybrat jiný způsob, jak s krizí naložit, viz str. 11).

Pohlčené technologie nejsou nadále dostupné a na konci hry přináší Zplozenci vliv.

## SEKVENCE BOJE – PODROBNĚ

Tato kapitola popisuje veškeré sekvence boje a soustřeďuje se na efekty technologií, jež mají vliv na způsobení či zabránění poškození v jeho průběhu.

Boj samotný se dělí na dva hlavní kroky: krok **příletu** a jeden či více kroků **salv**. Každý krok salvy se vyhodnocuje stejně, ale některé technologie se uplatní pouze v prvním kroku salvy.

### KROK PŘÍLETU

Než dojde ke způsobení jakéhokoli poškození, může každá **útočnickova** flotila letadlových lodí nasadit do napadeného sektoru 1 flotilu korvet. Tyto flotily se ihned zapojí do boje a mohou obvyklým způsobem utrpět příletové poškození. Letadlové lodě nasadí povolené korvety, i když jsou samy hned nato staženy během kroku příletu.

Útočník i obránce způsobují příletové poškození **současně**.



**Obránce** může způsobit příletové **poškození** následovně:

- Každé jeho obranné pásmo a hvězdná základna v napadeném sektoru způsobují 1 poškození.
- Každá flotila bitevních stanic způsobuje 1 poškození.
- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Střely pro hluboký vesmír* a jeden či více jeho sektorů obsahujících loděnice nebo hvězdné základny sousedí s napadeným sektorem, způsobí 1, resp. 2 poškození.
- Pokud disponuje základní nebo vylepšenou technologií *Energetické články* a docílí výše popsanými způsoby alespoň 1 příletového poškození (bez ohledu na to, zda bylo či nebylo absorbováno), způsobí 1 poškození navíc.





Každá karta Padlého rodu obsahuje dvě pásma obrany. Jestliže vpadnete do sektoru Padlého rodu, tato zařízení zahájí palbu v kroku příletu běžným způsobem. Jestliže tento krok přežije alespoň 1 vaše flotila, Padlý rod kapituluje a dovolí vám, abyste ho osvobodili ze spárů Zplozence Prázdnoty, a s vděčností se přidá na vaši stranu (viz str. 26).





**Útočník**  může způsobit příletové **poškození**  následovně:

- Pokud zaútočí alespoň s 1 flotilou křižníků a disponuje vylepšenou technologií *Křižníky*, způsobí 1 poškození.
- Pokud disponuje základní technologií *Střely pro hluboký vesmír*, má loděnice nebo hvězdnou základnu v některém sektoru sousedícím s napadeným a zaplatí 1 energii, způsobí 1 poškození.
- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Střely pro hluboký vesmír* a jeden či více jeho sektorů obsahujících loděnice nebo hvězdné základny sousedí s napadeným sektorem, způsobí 1, resp. 2 poškození.


**Obránce**  může získat **absorpci příletového poškození**  následovně:

- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Štíty* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, zabrání 1 poškození.

**Útočník**  může získat **absorpci příletového poškození**  následovně:

- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Štíty* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, zabrání 1 poškození.
- Každá jeho flotila bitevních lodí v boji zabrání 1 poškození.
- Pokud disponuje základní či vylepšenou technologií *Autonomní drony* a vrátí žeton obchodu na desku galaxie, zabrání 1 poškození.
- Pokud použije akci „Bombardování“ z priority *Rozmach* a zaplatí materiálem, zabrání 1 poškození za každé 3 zaplacené materiály.

## KROK SALVY



Na začátku každého kroku salvy spočítejte **iniciativu**  obou stran následujícím způsobem:

- +1 za každou flotilu korvet, křižníků, bitevních a letadlových lodí.
- +1, pokud se boje účastní alespoň 1 flotila bitevních lodí.
- +1 v případě útočníka, pokud se boje účastní alespoň 1 jeho flotila křižníků.
- +1 v případě útočníka za každou flotilu bitevních stanic.
- +5, pokud bojující strana disponuje základní technologií *Zaměřování* a boje se účastní alespoň 1 její flotila korvet.
- +1 za každou flotilu Zplozence Prázdnoty (v podstatě se jedná o flotily korvet).



Jestliže jedna ze stran disponuje vylepšenou technologií *Zaměřování* a v boji má alespoň 1 flotilu, jež přidává alespoň +1 k iniciativě, považuje se vždy za stranu s vyšší iniciativou.

**Jakákoli strana, která má vyšší iniciativu, způsobí druhé straně 1 poškození**, pokud ta má alespoň iniciativu 1. **Poté druhá strana způsobí 1 poškození za předpokladu, že má po předchozím poškození stále iniciativu alespoň 1.**



Pokud mají obě strany shodné iniciativy, způsobí si **současně** po 1 poškození.

**Obránce**  může způsobit další **salvové poškození**  následovně:



- Pokud disponuje základní technologií *Torpéda* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobí v **prvním** kroku salvy 1 poškození navíc.
- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Torpéda* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobí v **každém** kroku salvy 1 poškození navíc.

**Útočník**  může způsobit další **salvové poškození**  následovně:

- Pokud disponuje základní technologií *Torpéda* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobí v **prvním** kroku salvy 1 poškození navíc.
- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Torpéda* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, způsobí v **každém** kroku salvy 1 poškození navíc.
- Každá jeho flotila křižníků způsobí v **jednom** kroku salvy 1 poškození navíc.

**Obránce**  může získat **absorpci salvového poškození**  (každou lze využít pouze jednou za celý boj) následovně:

- Pokud disponuje základní nebo vylepšenou technologií *Štíty* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, zabrání 1 poškození.
- Každá jeho flotila bitevních lodí zabrání 1 poškození.
- Každá jeho flotila letadlových lodí zabrání 1 poškození.










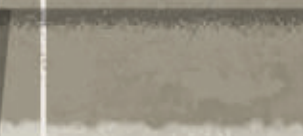




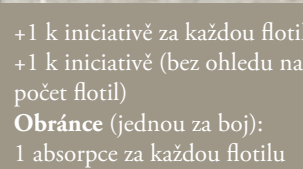



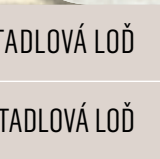
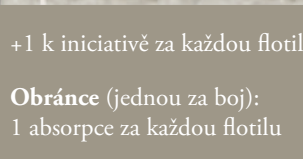
**Útočník**  může získat **absorpci salvového poškození**  (každou lze využít pouze jednou za celý boj) následovně:

- Pokud disponuje základní nebo vylepšenou technologií *Štíty* a má v boji alespoň 1 flotilu korvet, zabrání 1 poškození.
- Pokud disponuje základní technologií *Autonomní drony* a vrátí žeton obchodu na desku galaxie, zabrání 1 poškození.
- Pokud disponuje vylepšenou technologií *Autonomní drony* a vrátí žeton obchodu na desku galaxie, zabrání 2 poškozením (každou absorpci je možné využít v jiném kroku salvy).
- Pokud použije akci „Bombardování“ z priority *Rozmach* a zaplatí materiálem, zabrání 1 poškození za každé 3 zaplacené materiály.

Jestliže na konci kroku salvy zůstávají oběma stranám stále nějaké flotily, proveďte další krok salvy (tento postup opakujte, dokud to bude třeba). Absorpce použitá v jednom kroku nemůže být použita v dalším. Iniciativa se počítá nanovo na začátku každého kroku salvy.

## DRUHY LODÍ A FLOTIL

Každý druh lodí má vlastní destičku flotilových svazů pro své flotily a s výjimkou korvet je zapotřebí získat stejnojmennou technologii, aby je bylo možné nasazovat. Vylepšená verze dané technologie zpravidla posiluje iniciativu či efektivitu příslušných flotil. Každý druh lodí má vlastní bojovou destičku, na níž je uveden souhrn jejích bojových efektů. Pokud se v popisu mluví o flotile, je tím vždy míněna flotila toho druhu lodí, který patří k příslušné bojové destičce (není-li řečeno jinak, viz letadlové lodě).

DRUH LODI	KROK PŘÍLETU	KROK SALVY	LIMIT FLOTIL
 KORVETA	-	 +1 k iniciativě za každou flotilu	3 flotily na destičku flotilového svazu
 BITEVNÍ STANICE	 <b>Obránce:</b> 1 poškození za každou flotilu	 <b>Útočník:</b> +1 k iniciativě za každou flotilu	3 flotily na destičku flotilového svazu
 KŘIŽNÍK	-	 +1 k iniciativě za každou flotilu	3 flotily na destičku flotilového svazu
 VYLEPŠENÝ KŘIŽNÍK	 <b>Útočník:</b> 1 poškození (bez ohledu na počet flotil)	 <b>Útočník (jednou za boj):</b> 1 poškození za každou flotilu	
 BITEVNÍ LOĎ	 <b>Útočník:</b> 1 absorpce za každou flotilu	 +1 k iniciativě za každou flotilu +1 k iniciativě (bez ohledu na počet flotil)	1 flotila na destičku flotilového svazu
 VYLEPŠENÁ BITEVNÍ LOĎ	-	 <b>Obránce (jednou za boj):</b> 1 absorpce za každou flotilu	3 flotily na destičku flotilového svazu
 LETADLOVÁ LOĎ	 <b>Útočník:</b> nasazení 1 flotily korvet za každou flotilu na začátku kroku příletu	 +1 k iniciativě za každou flotilu	1 flotila na destičku flotilového svazu
 VYLEPŠENÁ LETADLOVÁ LOĎ	-	 <b>Obránce (jednou za boj):</b> 1 absorpce za každou flotilu	3 flotily na destičku flotilového svazu

## Vylepšení korvet

Mnoho technologií je určeno pro způsobení či zabránění poškození během boje a je třeba získat každou zvlášť. Jedná se o vylepšení korvet, konkrétně o technologie *Zaměřování*, *Štíty* a *Torpéda*. Jejich efekt se aplikuje **jednou** za všechny nasazené korvety (nikoli tedy za každou flotilu) a s výjimkou vylepšeného *Zaměřování* pouze tehdy, pokud na vaší straně bojuje alespoň 1 flotila korvet.

TECHNOLOGIE	KROK PŘÍLETU	KROK SALVY
		
ZAMĚŘOVÁNÍ		+5 k iniciativě
VYLEPŠENÉ ZAMĚŘOVÁNÍ		Automaticky vyšší iniciativa (pokud je hodnota iniciativy alespoň 1)
ŠTÍTY		
VYLEPŠENÉ ŠTÍTY	1 absorpce	1 absorpce
TORPÉDA		1 poškození navíc v prvním kroku salvy
VYLEPŠENÁ TORPÉDA		1 poškození navíc v každém kroku salvy

## Zvláštní poděkování

### VĚŠTČI PRÁZDNOTY

 Marcel Cwertetschka-Mattasits,  Hendri Adriaens,  Frank de Jong

### DODATEČNÉ HERNÍ TESTOVÁNÍ





Laurens van der Beek, Adam Turczi, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Balázs Horváth, Frigyes Schöberl, Chuck Case, Shelley Danielle, Ben Kranz, Ben Hodgson, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke, Bijan Mehdinejad, Charlotte Levy, Péter Izsó, Simon Dormány, Tamás Bene, & the KickTester Team (Balázs „Nosfi“ Pásztor, Balázs „Mókus“ Nemes, József Gábor „Johnny“ Gál, Márk „KicsiBrujah“ Fazekas), Jace Ravensburg.

### DODATEČNÉ KONTROLNÍ ČTENÍ



Hendri Adriaens & the Discord Playtest Team


### HERNÍ BETATESTEŘI

#### Admirálové:

 Eli Zebulon Simmons, Ben Kranz, Sean Yen, Saiful Imaan, Guppy Jones,  Jonas Kaul,  Ian McAlpin, Colin Tracey,  Jon Deale, Stéphane Labrosse, André Boltjes, Tobias Grothe, Ruduen, Berney Pellett, Dwight Cornel, Federico Piccirilli, Elliot Codd, FindsTheLost, Alex von Wirth, Harrison Hughes, Kydaria, Christoph Herde, Rick May, Patrick Szpyra, Jakab Kristóf, Oleksii Dyshlovyi, Cannonarm, Tyler Arnett, Noah Brake, Janos Benyovszki, Patrick Erb

#### Kapitáni:

 Michael Kindt Dalzen, Arif Aiman, running\_bear, Stefan Peterhoff,  Zsolt Mátrai, Chuck Case, Ryan Beall, Ádám Imre Szabó, Róbert Zöldi-Kovács, Tamo Fey, Miranda Robinson, Joash Kari, Joel Petersson Berge, Kipp Callahan, Anissa Alexander, Markus D. Smith, Candorian, Marcel McAlpin, Phil Davies, David Classey, Daniel Åström

 ... a 29 velitelů!

# Tiráž

## HLAVNÍ DESIGNER

Nigel Buckle

## SPOLUPRÁCE NA DESIGNU

Dávid Turczí

## VEDOUCÍ VÝVOJE

Viktor Péter

## MANAGEMENT PROJEKTU & TVORBA SVĚTA

Frigyes Schóberl

## VÝTVARNÝ & GRAFICKÝ DESIGN

Ian O'Toole

## VEDOUCÍ HERNÍHO TESTOVÁNÍ

Mihály Vincze

## SPOLUPRÁCE NA VÝVOJI

Mihály Vincze, Marcel Cwertetschka-Mattasits

## PRAVIDLA

Mihály Vincze

## EDITOVÁNÍ PRAVIDEL

Attila Kerek

## KONTROLNÍ ČTENÍ

Emanuela Pratt, Emily Blain

## PROTOTYPY

Viktor Csete

## ZÁSADNÍ PŘIPOMÍNKY K VÝVOJI

Anthony Howgego, Kieran Symington, Frank de Jong, Martin Butcher, Robin Hegedűs, Jace Ravensburg, Richárd Ámann, Noralie Lubbers

## MODUL PRO TABLETOP SIMULATOR

AgentElrond

## ČESKÝ PŘEKLAD

Václav Pražák

**Nigel Buckle** by rád poděkoval všem, kteří se zapojili do práce na hře Voidfall (všem podporovatelům, testerům a vývojářům), zejména těm, kteří se podíleli na prvních verzích hry ještě předtím, než se z ní stal Voidfall.

A Ianu O'Tooleovi za jeho přístup ke hře. Tvé nadšení a podněty byly neocenitelné.

**Dávid Turczí** by rád poděkoval Nigelovi za to, že to s ním poslední čtyři roky vydržel – většina lidí by se za tu dobu už uchýlila k vraždě. Frankovi, Jaceovi a Marcelovi, kteří byli vždy připraveni na další testování. A samozřejmě zvláštní poděkování patří Noralii, mé opoře a skále, která mě rozpochovala, když jsem se nemohl hnout z místa, a brzdila, když jsem se nedokázal zastavit.

Z celého srdce děkujeme všem našim podporovatelům na Kickstarteru!  
Bez vás by se Voidfall ztratil v Prázdnostě!

Albi



MINDCLASH  
GAMES