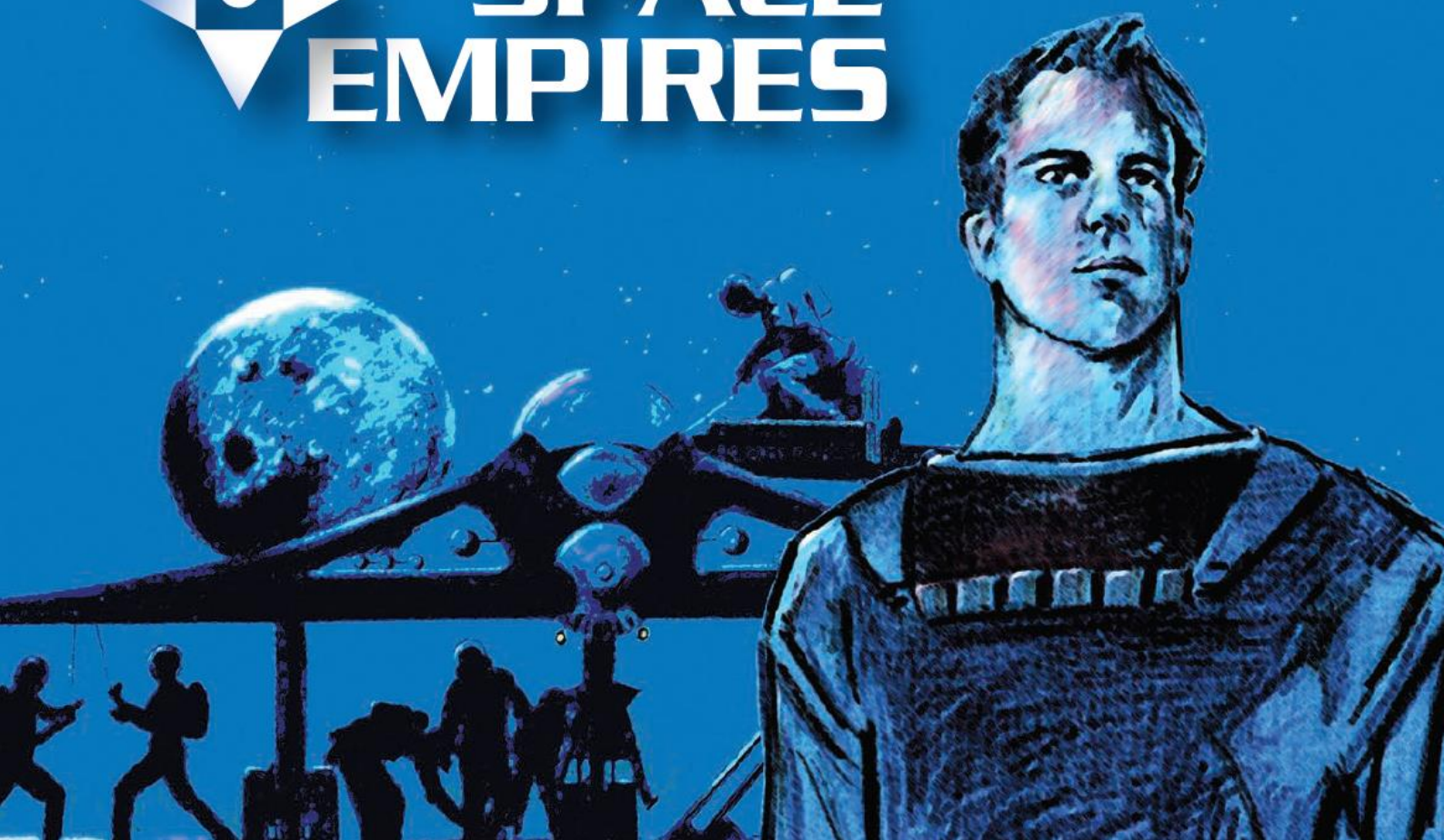




SPACE EMPIRES



Od Rodgera B. MacGowana ©2011

Knihá pravidel

Verze 1.2



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

OBSAH

1.0 Úvod.....	2
2.0 Herní komponenty	2
3.0 Průběh hry	4
4.0 Pohyb	4
5.0 Boj.....	5
6.0 Průzkum.....	7
7.0 Ekonomická fáze.....	8
8.0 Zvláštní druhy jednotek	9
9.0 Technologie	10

POKROČILÁ PRAVIDLA

10.0 Obchodní lodě a sítě.....	11
11.0 Přepraveníky, stíhače a cílená obrana	11
12.0 Fregaty: maskování a skenery	12
13.0 Míny a minolovky.....	13
14.0 Mimosmšťané	13

VOLITELNÁ PRAVIDLA

15.0 Menší volitelná pravidla.....	14
16.0 Červí díry	14
17.0 Stroje zkázy.....	14
18.0 Limity pro objem výzkumu.....	15
19.0 Nepředvídatelný výzkum	15
Tvůrci.....	15

1.0 Úvod

Space Empires je klasickou hrou "4X": eXplore (prozkoumat), eXpand (rozšířit), eXploit (vykořistit) a eXterminate (vyhladit). Každý hráč rozšiřuje své vesmírné impérium a snaží se zvítězit zničením svých soupeřů. Časové měřítko této hry je značné - minimálně jeden pozemský rok mezi jednotlivými ekonomickými fázemi. Tato skutečnost vám pomůže k porozumění některých částí pravidel. Hru může hrát jeden až čtyři hráči. Doporučujeme, abyste několik prvních her hráli pouze se základními pravidly. Jakmile porozumíte herním mechanismům, můžete začít přidávat pokročilá pravidla.

SLOVNÍK BĚŽNĚ UŽÍVANÝCH POJMŮ:

Kolonizovat: Proces umístění kolonie na planetu během fáze pohybu (viz. 4.4) nebo boje (viz. 5.10.3) a pokračování procesu v ekonomické fázi (7.0).

Body výroby (dále jen CP): Domácí světy a kolonie produkují body výroby. Za tyto body se v ekonomické fázi nakupují jednotky, provádí se údržba vesmírných lodí a vyvíjejí se nové technologie. K usnadnění sledování stavu CP je ke hře přiložena tabulka produkce. **Do dalšího kola si můžete přenést maximálně 30 CP.**

Nepřítel: Jednotka patřící jinému hráči.

Seskupení: Jedna až šest lodí stejného druhu prezentovaných žetonem seskupení. Žetony nepředstavují jedinou loď, ale vždy mají pod sebou žeton počtu, který udává, kolik lodí je součástí tohoto seskupení (od jedné do šesti). Kolonizační loď, těžební loď a obchodní loď jsou jedinou výjimkou, protože u nich jeden žeton vždy představuje jednu loď.

Domovský systém: Skupina hexů, na kterou jsou na začátku hry umístěny žetony domovského světa (viz 2.7) a domovského systému.

Vesmírná loď: Nebo také "loď". Kromě lodí mimo seskupení (viz 2.5) jsou lodě vždy znázorněny žetonem seskupení, i když se jedná o jedinou loď (nenechte se zmást označením "seskupení"). Součástí seskupení mohou být pouze lodě stejného druhu a shodné technologické úrovně.

Systém: Rozsáhlá část vesmíru, ve hře znázorněná šestiúhelníkem (hexem) na herním plánu.

Jednotka: Seskupení, návnada, těžební loď, kolonizační loď, obchodní loď, základna nebo vesmírný dok.

2.0 Herní komponenty

Každý hráč si pro své nadějně impérium vybere barvu a obdrží žetony domovského systému a seskupení v příslušné barvě.

2.1 ŽETONY SYSTÉMU

Během přípravy hry rozřídíte žetony systémů dle okrajů na jejich rubové straně. Žetony s bílým okrajem představují "hluboký vesmír". Žetony s barevným okrajem vytvoří nejbližší hvězdné okolí "domovského systému" hráčů. Červený hráč bude mít ve svém domovském systému žetony s červeným okrajem, modrý hráč bude mít v domovském systému žetony s modrým okrajem, a tak dále. Žetony systému musí být umístěny náhodně; jejich lícová strana by měla zůstat neznámá všem hráčům. Otočte všechny žetony se stejně barevným okrajem lícem dolů a promíchejte je. Každý hráč poté umístí žetony své barvy na herní plán lícem dolů, po jednom do každého hexu ve svém domovském systému. Žetony systému s bílým okrajem vyplňují prostor mezi domovskými systémy hráčů. Všechny přebytečné žetony s bílým okrajem dejte stranou, nebudete je dále potřebovat. Přesné pokyny k přípravě každého scénáře naleznete v knize scénářů.

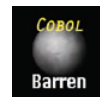


2.2 PLANETY



Planeta nemá na hru žádný efekt, dokud není kolonizována. Kolonizace začíná ve fázi pohybu (viz. 4.4.1), nebo případně na konci boje (viz. 5.10.3) a pokračuje v ekonomické fázi (viz. 7.0).

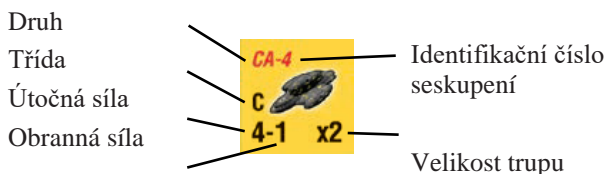
Ke kolonizaci pustých planet je nutná technologie terraformace (viz. 9.7). V pokročilých pravidlech jsou pusté planety v hlubokém vesmíru obydleny nespolupracujícími mimozemšťany (viz. 14.1).



2.3 SESKUPENÍ

2.3.1 Obecně: Žetony seskupení mají na sobě obrázek vesmírné lodě, představující 1-6 lodí stejného druhu a technologické úrovně. Pod žeton seskupení umístíte žeton počtu, čímž určíte, kolik lodí je v seskupení. **Seskupení jsou v podstatě způsob reprezentace skupiny lodí stejného typu a technologické úrovně. Lodě stejného typu a technologické úrovně mohou volně vstoupit do seskupení nebo z něj vystoupit, kdykoli chtějí (podle dostupných žetonů).** Žeton seskupení má dvě strany - rub se používá k zatažení druhu lodí a bojových vlastností.

Žetony seskupení a jejich žetony počtu začínají s identitou skrytou před ostatními hráči a odhalují ji pouze v boji. Líc obsahuje následující informace: druh a třídu lodě, útočnou sílu, obrannou sílu, velikost trupu a identifikační číslo seskupení.



2.3.2 Druh: Druh vesmírné lodě je vyznačen velkými písmeny v levém horním rohu žetonu. Druhy vesmírných lodí jsou:

BB: Bitevní lodě	F: Stíhače*
BC: Těžké křižníky	R: Fregaty*
CA: Křižníky	SC: Průzkumníci
CV: Převážníky*	SW: Minolovky*
DD: Bitevníky	SY: Vesmírné doky
DN: Dreadnaughti	

*Druhy vesmírných lodí, které jsou součástí pokročilých pravidel.



Základna Průzkumník Bitevník Křižník Bitevní loď Těžký křižník



Dreadnaught Převážník Letka Minolovka Fregata Vesmírný dok

2.3.3 Třída: Toto písmeno určuje, která loď bude v boji střílet jako první (třída A střílí dříve než třída B).

2.3.4 Útočná síla: Číslo potřebné k zásahu (4 znamená, že musíte hodit 4 a méně, abyste cíl zasáhli).

2.3.5 Obranná síla: Obranná síla je číslo na žetonu vedle síly útoku. Například bitevník má obrannou sílu "0". Toto číslo upravuje útočnickův hod kostkou a čím vyšší je obranná síla lodě, tím obtížnější je zasáhnout ji v boji.

2.3.6 Velikost trupu: Velikost trupu je číslice po "x". Představuje množství zásahů potřebné ke zničení lodě v seskupení. Například velikost trupu bitevníku je "1", což znamená, že bude zničen po prvním zásahu. Velikost trupu křižníku je "2", což znamená, že ke zničení jednoho křižníku je třeba dvou zásahů. Velikost trupu také určuje cenu za údržbu lodí, množství technologií, které může loď použít a výrobní kapacitu potřebnou k postavení lodí ve vesmírných docích. Pověšměte si, že velikost trupu je vyznačena na žetonu seskupení, ale vztahuje se na každou jednotlivou loď v daném seskupení.

2.3.7 Identifikační číslo seskupení: Použijte toto číslo k vyznačení seskupení v tabulce technologie lodí.

2.4 ŽETONY POČTU



Každé seskupení musí mít pod sebou žeton počtu, který určuje počet vesmírných lodí v daném seskupení.

PŘÍKLAD: Pokud jsou v seskupení křižníky 2 křižníky na stejné technologické úrovni, dejte pod žeton seskupení CA žeton počtu 2. I když je v seskupení pouze jediná loď, umístěte pod žeton seskupení žeton počtu 1. Takto musí soupeř odhadovat počet vesmírných lodí v seskupení.

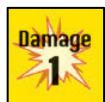
2.5 JEDNOTKY MIMO SESKUPENÍ

Kolonizační lodě, obchodní lodě (MS Pipeline)* a těžební lodě jsou jednotky bez seskupení. Vždy představují jednu loď - nikdy pod ně neumísťujte žeton počtu a vždy je dávejte lícem vzhůru.

* Obchodní lodě (MS Pipeline) jsou použity pouze v pokročilých pravidlech.

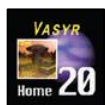


2.6 ŽETONY POŠKOZENÍ



Pro přehled o utrpených zásazích seskupení na něj během boje umístěte žetony poškození. Na konci fáze boje všechny žetony poškození odstraňte (viz. 5.6).

2.7 DOMOVSKÝ SVĚT



Domovský svět představuje domovskou planetu hráče a další možné budovy a objekty na měsících a planetách ve stejném slunečním systému. Každý hráč začíná s jedním domovským světem, z něhož

začne objevovat galaxii. Domovský svět vždy začíná s produkční kapacitou 20 CP. **Pokud není uvedeno jinak, pravidla vztahující se ke koloniím sa také vztahují na domovské světy.**

2.8 OČÍSLOVANÉ ŽETONY KOLONIÍ



Tyto očíslované žetony s nápisem "Colony" (kolonie), se umísťují na kolonie a slouží ke sledování růstu kolonie na planetě. Některé z nich jsou označeny slovem "Home" (domovský), použijte je pouze v případě, že je váš domovský svět poškozen.

2.9 KOSTKY

Ve hře naleznete 10-stěnné kostky, které se používají ke všem hodům ve hře. "0" na těchto kostkách znamená 10.

3.0 Průběh hry

Pro určení prvního hráče v prvním tahu hry si hodíte kostkou, tah pokračuje od prvního hráče po směru hodinových ručiček. Po prvním kole je pořadí hráčů určeno jejich nabídkami v průběhu ekonomické fáze (7.4). Průběh kola je následující:

A. Určete pořadí hráčů (7.4)

B. První tah:

Hráč 1:

- Pohyb (viz. 4.0)
- Boj (viz. 5.0)
- Průzkum (viz. 6.0)

Hráč(i) 2-4: Stejně jako hráč 1

C. Druhý tah: (stejně jako první tah)

D. Třetí tah: (stejně jako první tah)

E. Ekonomická fáze (viz. část 7.0) - Tuto fázi hráči odehrají zároveň, bez ohledu na pořadí.

Ke sledování aktuálního tahu použijte žeton tahu a ukazatel tahu na herním plánu. Po ekonomické fázi je žeton tahu vrácen na políčko 1. Pokračujte, dokud není určen vítěz.

4.0 Pohyb

4.1 PRŮBĚH POHYBU

Jednotky se přesouvají z aktuálního systému do sousedního systému (z hexu na vedlejší hex). Vzdálenost, kterou může jednotka urazit, je dána hráčovou technologickou úrovní pohybu a počítá se v hexech. Pohyb je dobrovolný a hráč může v rámci jedné fáze pohybu přesunout jedno, některé, všechna nebo žádná seskupení. **Jednotky mohou být přesouvány samostatně nebo společně.** Na začátku hry je technologická úroveň pohybu všech hráčů "jedna". To znamená, že každá jednotka se během fáze pohybu může přesunout pouze o jeden hex za tah. Pokud vyvinete svou technologii pohybu (během ekonomické fáze, viz. 7.5) a vylepšíte své lodě (9.10.4), zvýšíte počet hexů, o které se mohou vaše lodě v jednom tahu přesunout:

- Úroveň 2:** Lodě se mohou přesouvat o 1 hex v prvním a druhém tahu, a o 2 hexy ve třetím tahu.
- Úroveň 3:** Lodě se mohou přesouvat o 1 hex v prvním tahu, ale až o 2 hexy ve druhém a třetím tahu.
- Úroveň 4:** Lodě se mohou v každém tahu přesouvat o 2 hexy.
- Úroveň 5:** Lodě se mohou přesouvat o 2 hexy v prvním a druhém tahu a o 3 hexy ve třetím tahu.
- Úroveň 6:** Lodě se mohou přesouvat o 2 hexy v prvním tahu a o 3 hexy ve druhém a třetím tahu.
- Úroveň 7:** Lodě se mohou v každém tahu přesouvat o 3 hexy.

Těžební lodě, kolonizační lodě, obchodní lodě a miny: Tyto lodě se přesouvají o 1 hex za tah, nehledě na hráčovu technologickou úroveň pohybu.

Základny a vesmírné doky: Základny a vesmírné doky se nemohou přesouvat.

Návnady: Návnady se přesouvají rychlostí stávající technologické úrovně pohybu.

4.2 OMEZENÍ POHYBU

Jednotka se nemůže přesunout na hex s neprozkoumaným žetonem systému (rubem vzhůru), mlhovinou nebo asteroidy, *pokud* nezačíná svůj pohyb na vedlejší hexu. Vstup na takový hex rovněž ukončuje pohyb jednotky, nehledě na její technologickou úroveň pohybu.

PŘÍKLAD: Seskupení, které se může přesouvat o dva hexy, začíná svou fázi pohybu na hexu sousedícím s žetonem asteroidů. Může se na tento hex přesunout, ale musí na něm svůj pohyb končit.

Jednotky bez útočné síly (např. kolonizační lodě, návnady a těžební lodě) se nemohou přesunout na hex se zakrytým (neprozkoumaným) žetonem systému, nepřátelskou jednotkou nebo nepřátelskou kolonií, **pokud se tam také nepřesune seskupení bojových lodí (nemusí začínat na stejném hexu).**

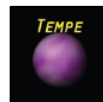
4.3 HEXY OBSAZENÉ NEPŘÍTELEM

Jednotky musí při vstupu na hex s nepřátelskými bojeschopnými jednotkami okamžitě ukončit svůj pohyb a na nepřátelské jednotky zaútočit ve fázi boje. Pokud jednotka vstoupí do systému, ve kterém se nachází pouze nepřátelské jednotky bez schopností boje (např. kolonizační loď, návnada atd.), jsou tyto bezbranné nepřátelské jednotky ihned zničeny a neovlivňují pohyb **(a také neodhalují lodě nebo technologii).** Přesouvající se (útočící) jednotky mohou v pohybu pokračovat. Jednotky mohou ignorovat nepřátelské kolonie na planetách a jejich hex proletět, nebo na něm mohou zůstat. Pokud jednotka ukončí svůj pohyb na hexu s nepřátelskou kolonií, může na ni během fáze boje zaútočit.

4.4 PLANETY A KOLONIZACE

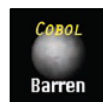
Planeta bez kolonie nemá na pohyb žádný vliv. Planeta bez kolonie může být kolonizována kolonizační lodí (8.4). Kolonizovaná planeta nemůže být znovu kolonizována, dokud není stávající kolonie zničena (5.10.3).

4.4.1 Zahájení kolonizace



Umístěte kolonizační loď (lícem vzhůru) na žeton planety. To můžete udělat ve stejném tahu, kdy se na hex kolonizační loď přemístila, nebo po úspěšném útoku v tomto systému. Jakmile tímto způsobem oznámíte kolonizaci, kolonizační loď se již nemůže přesouvat. Začala s tvorbou kolonie a byla rozebrána na materiál nezbytný pro tuto stavbu. **Odteď je považována za kolonii.** Kolonizace si vyžaduje čas a kolonie bude v dalších ekonomických fázích růst (viz 7.7).

4.4.2 Kolonizace pustých planet



Některé planety jsou označeny jako "pusté" (barren). Nemohou být kolonizovány bez technologie terraformace (viz. 9.7). Jakmile je pustá planeta kolonizována, funguje planeta stejně jako jiné planety. Přináší zdroje a roste jako ostatní planety bez označení "pustá". Pokud je kolonie na pusté planetě zničena, planeta se opět stává pustou.

5.0 Boj

5.1 PRŮBĚH BOJE

5.1.1 Obecně: Boj probíhá ve fázi boje, pokud jsou na jednom hexu jednotky patřící více hráčům. Boj je povinný a odehrává se uvnitř hexu. Hráč, který vstoupil svými jednotkami do hexu a začal tím boj, je označen jako útočník, zatímco druhý hráč je označen jako obránce. Pokud nastane víc bitev, útočník určí pořadí, ve kterém budou vyhodnoceny. Jak jednotky útočníka, tak jednotky obránce mohou střílet, často vícekrát, a boj pokračuje, dokud v hexu nezbudou pouze jednotky jednoho hráče.

5.1.2 Přesunutí lodí mimo mapu: Vezměte všechny jednotky v systému a dočasně je přesuňte na vhodné místo mimo herního plánu. Pro připomínku označte systém, ve kterém se bitva odehrává, žetonem boje. Útočník i obránce odhalí své jednotky a připraví je do "bojových linií". Pokud je přítomna nějaká návnada, je před samotným začátkem bitvy zničena. Každá linie by měla být seřazena dle třídy lodě (A na jednom konci, vedle ní B, atd.).

5.1.3 Určení bojového krytí: Dále si každý hráč sečte počet bojeschopných lodí, které se účastní boje. Hráč s větším počtem bojeschopných lodí má možnost bojového krytí (viz. 5.7).

5.1.4 Určení bonusu za velikost flotily: Pokud má hráč v boji dvakrát více nekrytých bojeschopných lodí, než jeho soupeř, získávají jeho jednotky bonus +1 k útočné síle. Tento bonus určujete na začátku každého kola střelby. Je možné, že s postupem bitvy a zničením nebo ústupem lodí se rozdíl změní a hráč, který měl na začátku boje bonus, o něj přijde v dalších kolech a naopak.

Povšimněte si, že strana s menším počtem lodí nedostává ke své střelbě žádnou penalizaci. **Miny se do velikosti flotily nezapočítají.**

5.1.5 Vyhodnocení boje: Hráči vyhodnotí boj počínaje jednotkami třídy A, poté třídy B a tak dále v sestupném pořadí, dokud neměly všechny lodě možnost vystřelit. Žádná loď nemůže v jednom kole boje vystřelit vícekrát než jednou, ale může být v jednom kole boje vícekrát terčem.

5.1.6 Opakování v případě potřeby: Pokud má na hexu po tomto prvním kole boje své lodě útočník i obránce, začněte druhé kolo boje krokem bojového krytí (5.1.3). Boj může trvat libovolný počet kol. Po prvním kole boje má jednotka, na které je právě řada se střelbou, možnost namísto střelby ustoupit (viz. 5.9).

5.2 POŘADÍ STŘELBY

Střelecký souboj lodí nikdy neprobíhá zároveň. Nejdříve střílejí lodě třídy A, pak lodě třídy B, pak lodě třídy C, atd. Pokud mají **seskupení** ve stejné třídě oba hráči (například ve třídě B), střelbu začíná **seskupení** hráče s vyšší technologickou úrovní taktiky. Pokud jsou třídy i úroveň taktiky obou **seskupení** stejné, střílí jako první **seskupení** obránce. Pokud se boj odehrává v systému s asteroidy nebo mlhovinou, je třída všech lodí E, bez ohledu na třídu vytištěnou na žetonu jednotek (viz. Zvláštní podmínky 5.8).

POZNÁMKA K HRANÍ: Je možné, že všechny jednotky jednoho hráče vystřelí ještě předtím, než bude mít soupeř vůbec šanci hodit kostkami. Stejně tak je možné, že bude vesmírná loď zničena ještě předtím, než stihne sama vystřelit.

Proto může být vývoj vyšší technologické úrovně taktiky, než-li má váš protivník, velmi důležitý.

5.3 KDO MŮŽE STŘÍLET

Střílet mohou pouze jednotky s útočnou silou. Bojová jednotka může střílet na jakoukoliv nepřátelskou jednotku v systému, vyjma krytých lodí (viz. 5.7). I když jsou lodě částí jednoho seskupení, stále probíhá jejich střelba samostatně a mohou si vybrat různé cíle. V pokročilých pravidlech mohou střílet také letky stíhačů (viz. 11.2) a činí tak nezávisle na svých přepravnících (viz 11.1).

5.4 NEBOJOVÉ JEDNOTKY

Lodě bez bojových schopností (kolonizační lodě, těžební lodě a obchodní lodě) nemohou ustoupit a jsou automaticky eliminovány, pokud vstoupí do konfliktu osamoceny, nebo pokud byli jejich doprovodní spřátelené bojeschopné lodě zničeny, nebo ustoupili. Kolonie (na planetách) také nemají žádné bojové schopnosti, ale nejsou automaticky zničeny (viz. 5.10).

5.5 VYHODNOCENÍ STŘELBY

Vyberte střílející jednotku a její cíl. Sečtěte útočnou sílu střílející jednotky s její technologickou úrovní útoku (9.2). Součet tvoří celkovou útočnou sílu.

PŘÍKLAD: Útočná síla těžkého křižníku je 5, a pokud by měl technologickou úroveň útoku 1, bude jeho celková útočná síla 6.

Zvyšte útočnou sílu útočníka o jedna (+1), pokud se na něj vztahuje bonus za velikost flotily (5.1.4).

Poté sečtěte obrannou sílu cíle s jeho technologickou úrovní obrany a odečtěte tento výsledek od celkové útočné síly útočící jednotky. Tím získáte číslo "k zásahu". Útočící hráč si hodí kostkou **za každou loď v seskupení**, a když je hozené číslo menší nebo rovno číslu k zásahu, utrpí cíl jeden zásah. Bez ohledu na potřebné číslo k zásahu znamená hod 1 vždy zásah cíle. **Můžete házet za každou útočící loď samostatně a dle výsledku hodu se rozhodnout, na který cíl bude útočit další loď.**

PŘÍKLAD: Pokud by měl cíl obrannou sílu 1 a technologickou úroveň obrany 1, odečte útočník od své celkové útočné síly 2. Pokud použijeme jako příklad střílející jednotky výše zmíněný těžký křižník, musel by k úspěšnému zásahu hodit na kostce 4 a méně.

Důležité: Technologická úroveň útoku a obrany nemůže převýšit velikost trupu lodi (viz 9.2).

5.6 ZAZNAMENÁNÍ ZÁSAHŮ



Poškození se počítá a během bitvy jej představují žetony poškození, které umístíte na žeton zasaženého seskupení (nebo poblíž). Když některá loď obdrží tolik zásahů, kolik je její velikost trupu, je zničena. Upravte žeton počtu pod seskupením, abyste znázornili ztrátu lodí, a pokud seskupení tvořila jediná loď, odstraňte žeton seskupení ze hry.

PŘÍKLAD: Seskupení křižníků #1 tvoří 2 křižníky. Tím pádem je na začátku bitvy pod žetonem seskupení žeton počtu s hodnotou "2". Během bitvy byl jeden křižník zasažen, takže se pro zaznamenání zásahu na žeton seskupení umístí žeton poškození "1". Později byl ten samý křižník zasažen znovu. Žeton poškození označující první zásah je odstraněn a žeton

počtu pod seskupením "2" je otočen na stranu "1", v seskupení tak zůstal jediný křižník. Pokud bude později zničen i druhý křižník, bude ze hry odstraněn žeton seskupení i jeho žeton počtu.

Nelze najednou uplatnit zásahy do dvou či více lodí z jednoho seskupení, všechno poškození musí být uděleno jedné lodi, a pouze v případě jejího zničení se následující poškození aplikuje na další loď z tohoto seskupení.

Pokud není cíl poškozen natolik, aby byl zničen, nemají zásahy žádný vliv na jeho vlastnosti. **Pokud je to možné, může být poškozená loď oddělena do samostatného seskupení a může ustoupit (5.9) nebo být kryta (5.7).** Pokud je po ukončení boje loď stále poškozena, ale není zničena, žetony poškození se z lodí odstraní. Loď se tak po skončení bitvy pokládá za automaticky opravené (jednotlivé tahy ve hře představují dlouhý časový úsek, během něhož byla posádka schopna způsobené škody opravit).

PŘÍKLAD: Bitevní loď ze seskupení BB #2 utrpí v bitvě 2 poškození. Poté, co poslední loď nepřítele ustoupila a ukončila tak boj, z žetonu seskupení odstraňte žetony poškození.

5.7 BOJOVÉ KRYTÍ

Pokud má hráč na začátku kola střelby více bojeschopných lodí než jeho soupeř, může některé ze svých lodí kryt. Smí kryt tolik lodí, kolik je rozdíl v počtu lodí. Krytí bojových lodí je vždy dobrovolné.

PŘÍKLAD: Pokud má útočník 10 bojeschopných vesmírných lodí a obránce 5 lodí, může útočník kryt až 5 svých lodí.

Předtím, než provedete hody kostkou pro vyhodnocení střelby, dejte kryté lodě stranou. V tomto kole nemohou střílet, ani na ně nemůže být střeleno. Kryté lodě mohou ustoupit, ale pouze pokud jsou na řadě (viz. 5.9). Hráči mohou na začátku každého kola střelby vyměnit kryté lodě - jednotky, které v prvním kole střelily tak mohou být v pozdějších kolech kryty a naopak.

Všechny nebojové lodě jsou automaticky kryty až do konce boje (viz 5.9.1). **Krytí nemůže být využito vo boji proti strojům zkázy nebo vesmírným amébám (rozšíření Close Encounters).**

5.8 ZVLÁŠTNÍ PODMÍNKY



5.8.1 Asteroidy: Pokud se bitva odehrává v systému s žetonem asteroidů, snižuje se technologická úroveň útoku všech jednotek na nulu, bez ohledu na technologickou úroveň

hráče. Navíc se všechny lodě v boji považují za třídu E, bez ohledu na třídu zobrazenou na jejich žetonech. Pořadí, ve kterém lodě v boji střílí, se určuje výhradně na základě technologické úrovně taktiky. Tyto úpravy představují obranou výhodu, kterou poskytují asteroidy, a zároveň obtížnost, s jakou se do boje uprostřed pásu asteroidů mohou zapojit pokročilejší zbraně určené na velkou vzdálenost. Pověšměte si, že útočná síla lodí není asteroidy nijak ovlivněna.



5.8.2 Mlhoviny: Pokud se bitva odehrává v systému s žetonem mlhoviny, je technologická úroveň obrany všech jednotek snížena na nulu, bez ohledu na technologickou úroveň hráče. Navíc

se všechny lodě v bitvě považují za lodě třídy E, bez ohledu na třídu zobrazenou na žetonech jednotek. Tyto úpravy představují omezení boje na krátkou vzdálenost. Pořadí, ve kterém lodě účastníci se bitvy střílí, se určuje výhradně

na základě technologické úrovně taktiky hráčů. Pověšměte si, že obranná síla jednotek zůstává neměnná.

5.9 ÚSTUP

5.9.1 Obecně: Ústup je dobrovolná akce. Kdykoliv po prvním kole střelby se loď může rozhodnout namísto střelby ustoupit. Může tak učinit pouze ve chvíli, kdy je na řadě se střelbou. Ústup může hráče donutit umístit na herní plán nový žeton seskupení (stane se tak, pokud jedna loď ustoupí a zbytek seskupení zůstane na hexu, kde probíhá bitva). Základny a vesmírné doky nemohou ustoupit; musí zůstat na hexu. **Ústup nemůže být vykonán po tom, co byly všechny bojeschopné jednotky nepřítele zničeny, nebo se stáhly.**

NEBOJOVÉ JEDNOTKY: Kolonizační lodě, těžební lodě a obchodní lodě nemohou ustoupit - jsou na útěk příliš pomalé. Pokud jsou tyto lodě všemi bojeschopnými jednotkami opuštěny, jsou zničeny.

5.9.2 Místo ústupu: Ustupující vesmírná loď musí být přesunuta na sousední hex. Hex nesmí obsahovat žádné nepřátelské jednotky (včetně kolonií nebo nebojových jednotek). Ustupující loď nemůže být přesunuta do neprozkoumaného systému. Jednotka *musí* ustoupit do systému, který je blíže nebo stejně vzdálený od některé z vlastních kolonií, jako ten, ze kterého jednotka ustupuje (**kolonie na hexu s bojem se nepočítá**). Pokud neexistuje legální místo ústupu, ustoupit jednoduše nelze.

5.10 KOLONIE A BITVA



5.10.1 Postup: Loď v systému s nepřátelskou kolonií může na tuto kolonii zaútočit, ale pouze ve chvíli, kdy byl dořešen veškerý další boj na daném hexu. Pokud jsou všechny nepřátelské

jednotky zničeny, nebo ustoupili, může hráč zaútočit na kolonii. Každá loď může na kolonii vystřelit pouze jednou a kolonie střelbu neopětuje. Loď může na kolonii střílet pouze ve své fázi boje (ne během fáze boje v tahu majitele kolonie), ale může takto útočit v každém tahu, dokud na hexu zůstává. Každá kolonie má obrannou sílu nula a žádnou technologickou úroveň obrany. K výpočtu hodnoty pro zásah se počítá pouze útočná síla lodě a její úroveň technologie útoku. Bonus za velikost flotily (5.1.4) během útoku na kolonii ignorujte.

5.10.2 Následky zásahů: Zásah sníží hodnotu kolonie o jeden stupeň. Kolonie s produkcí 5 CP je snížena na 3 CP, kolonie s produkcí 3 CP je snížena na 1 CP, a pokud utrpí zásah kolonie s produkcí 1 CP, je zničena (odstraňte žeton kolonie - planeta může být kolonizována další kolonizační lodí). **Nové kolonizována planeta - na planetu byla položena kolonizační loď, ale ještě nebyla otočena stranou s kolonií nahoru - také vyžaduje na zničení 1 zásah.** Pokud je zasažen domovský svět, jsou namísto žetonů produkce 3 CP a 1 CP použity žetony v násobcích pěti bodů. Po prvním zásahu je tak produkce domovského světa snížena na 15 CP, další zásah znamená snížení na 10 CP a další na 5 CP. Domovský svět s produkcí 5 CP je při dalším zásahu zničen.

5.10.3 Poškozené kolonie: Poškozené kolonie fungují normálně. Produkuje CP (jak je vyznačeno na žetonu produkce) a rostou během ekonomické fáze. Pokud jsou zcela zredukovány (tedy zničeny), může být planeta znovu kolonizována. Pokud má útočící hráč na hexu svou kolonizační loď, může okamžitě začít s kolonizací (viz. 4.4.1).

5.11 PO BITVĚ

Lodě odhalené v bitvě se nyní vrátí na herní plán lícem vzhůru a mohou být kdykoli prohlédnuty ostatními hráči, včetně jejich žetonů počtu. Pokud začínají tah na hexu se svou kolonií, mohou být před přesunem otočeny lícem dolů (příčemž také skryjí svůj žeton počtu) a takto zůstanou až do chvíle, kdy se účastní další bitvy.

6.0 Průzkum

Kromě domovských světů hráčů jsou na začátku hry všechny systémy neprozkoumané. To naznačují žetony systémů umístěné během přípravy hry lícem dolů na herní plán.

6.1 PRŮBĚH PRŮZKUMU



Pokud je během fáze průzkumu jednotka na hexu s neprozkoumaným žetonem systému (lícem dolů), musí systém prozkoumat. Otočte žeton lícem vzhůru a odhalte ho všem hráčům. Účinky okamžitě vyhodnoťte.

Křižníky vybavené technologickým vylepšením pokročilých skenerů (viz 9.8) mohou tento postup změnit a prozkoumávat ve fázi pohybu.

6.2 PLANETY, MLHOVINY A ASTEROIDY

Tyto žetony zůstávají na hexech a ovlivňují další průběh hry.

- PLANETY: Mohou být kolonizovány (4.4)
- MLHOVINY A ASTEROIDY: Ovlivňují pohyb (4.2) a boj (5.8).

6.3 ČERNÉ DÍRY



Jednotka, která se přesune na hex s černou dírou, musí pozastavit svůj pohyb a provést hod na přežití. Hod na přežití vykonejte pro každou jednotlivou loď v seskupení. Pokud padne 1-6, loď přežije, u 7-10 je jednotka zničena. **Vykonání tohoto hodu samozřejmě odhalí, kolik lodí na hex vstoupilo.** Tento hod se provádí okamžitě po vstupu jednotek do systému s černou dírou. Jednotky začínající pohyb na černé díře si nemusí házet na přežití, pokud se z černé díry nepřesunou a následně se na ní nevrátí. Stíhačky (a pozemní jednotky v rozšíření) nehází; místo toho jsou zničeny, pokud přeživší lodě nemají dostatečnou kapacitu na jejich převážení. Pokud jednotka přežije setkání s černou dírou, může pokračovat v pohybu (pokud to dovoluje technologická úroveň pohybu). Černé díry zůstávají na hexech do konce hry.

6.4 NEBEZPEČÍ



Vesmír je nebezpečný, obzvláště jeho neprozkoumaná zákoutí. Pokud je odhalen tento žeton, všechny jednotky na hexu jsou zničeny. Žeton je poté odstraněn ze hry. Hex zůstává prázdný.

6.5 SUPERNOVA



Této části vesmíru vévodí supernova. Jednotka, která supernovu odhalila, musí okamžitě ustoupit na hex, ze kterého právě přiletěla. Supernova zůstává na hexu do konce hry. Do tohoto systému se nesmí žádná jednotka přesunout, ani do něj ustoupit.

6.6 ZTRACEN VE VESMÍRU



Pokud jednotka odhalí tento žeton, hráč po pravici od hráče, který tento žeton "objevil", okamžitě přesune jednotky z hexu o 1 hex kterýmkoliv směrem. Pokud je na hexu více jednotek, musí být přemístěny všechny pohromadě.

Pokud jsou jednotky přesunuty na neprozkoumaný hex, okamžitě daný systém prozkoumají (odhalí žeton systému). **Pokud jsou přesunuty na hex s nepřátelskými jednotkami, okamžitě začne boj.** Po přesunutí jednotek z hexu je žeton "Ztracen ve vesmíru" odstraněn a hex zůstává prázdný.

6.7 NEROSTY

Tento žeton představuje vzácné zdroje potřebné pro průmysl.

6.7.1 Vlastnosti: Žeton nemá žádný vliv na pohyb nebo boj a zůstává na hexu, dokud není odtažen pryč těžební lodí. Nerosty nemohou být dobrovolně zničeny. Pokud jsou odtaženy do kolonie nebo domovského světa, je žeton nerostu během ekonomické fáze odstraněn ze hry a vytváří jednorázový bonus k CP v hodnotě, která je uvedena na žetonu nerostu (pokud není kolonie nebo domovský svět pod blokadou - viz 7.1).



6.7.2 Postup odtažení: Žeton nerostu může odtáhnout pouze těžební loď. Těžební loď může najednou táhnout pouze jeden žeton nerostu. K označení tažení umístíte žeton nerostu na těžební loď, žeton nerostu se přesouvá s touto lodí. **Za tuto akci nic neplatíte a může být vykonána kdykoli.** Pokud loď táhnoucí nerost dosáhne hexu s jakoukoli kolonií (i novou) nebo domovským světem, může nerost na planetu "odložit" a ten zde zůstane až do nejbližší ekonomické fáze. Na jednu kolonizovanou planetu může být odloženo jakékoliv množství žetonů nerostu. Žeton nerostu, který je odtažen těžební lodí, po sobě zanechá prázdný hex. Těžební loď nemůže odhodit tažený nerost pro vyzvednutí lepšího nerostu.

6.7.3 Zničení během tažení: Pokud je těžební loď táhnoucí nerost (nebo vesmírný vrak) zničena, je společně s lodí zničen i žeton nerostu/vesmírného vraku. **Pokud je podobně zničena kolonie s nerostem/vesmírným vrakem ještě před ekonomickou fází, je také zničen i žeton nerostu/vesmírného vraku.**

6.8 VESMÍRNÝ VRÁK

Byla nalezena opuštěná vesmírná loď vyspělé civilizace.



Její vrak může být těžební lodí odtažen na kolonii či domovský svět, stejně jako žeton nerostu (6.7.2). Namísto bonusových CP umožní hráči v další ekonomické fázi vylepšení některé technologie zdarma (viz. 7.2). Pro určení technologie, která bude vylepšena, si hodte kostkou a výsledek najdete v tabulce technologie vesmírného vraku na zadní straně těchto pravidel.

Pokud již má hráč technologii určenou hodem na její maximální úrovni, je vylepšení bezvýsledně vyplýváno. Bez ohledu na výsledek odstraňte na konci ekonomické fáze žeton

vesmírného vraku ze hry. Vesmírný vrak nemůže být dobrovolně zničen.

6.9 ČERVÍ DÍRY A STROJE ZKÁZY

Tyto se používají pouze jako volitelná pravidla (16.0 a 17.0). Pokud je takový žeton odhalen, odstraňte jej ze hry. Dokud se s hrou náležitě neseznámíte, nedoporučujeme vám s těmito žetony hrát.

7.0 Ekonomická fáze

Ekonomická fáze se odehrává po ukončení každého třetího tahu. Tato fáze se skládá z několika úkonů, které provádí všichni hráči tajně a najednou:

- Shromáždí příjem z kolonií (7.1)
- Shromáždí příjem z nerostů (7.2)
- Shromáždí příjem z obchodních sítí (10.2) - *pouze pokročilá pravidla*
- Odečtou údržbu (7.3)
- Učiní nabídku k určení pořadí hráčů (7.4)
- Nakoupí jednotky a technologie (7.5)
- Umístí nakoupené jednotky v povolených koloniích (7.6)
- Upraví žetony kolonií dle jejich růstu (7.7)

K dispozici máte tabulku produkce, kde jsou zobrazeny jednotlivé kroky pro záznam obdržených bodů výroby (CP) a jejich útraty za jednotlivé položky.

7.1 SHROMÁŽDĚNÍ PŘÍJMU Z KOLONIÍ

Každá kolonie má žeton, na kterém je uvedena její výrobní kapacita v počtu bodů CP. Ekonomickou fází začínáte tím, že sečtete body CP ze všech svých kolonií. Poznamenejte si výsledek do tabulky produkce jako váš příjem.

PŘÍKLAD: Hráč mimo svůj domovský systém kolonizoval dva další světy. Ze svého domovského světa získá 20 CP a po 5 CP z každého kolonizovaného světa. Dohromady je tedy příjem z jeho kolonií 30 CP a toto číslo si poznamená do tabulky produkce.

Kolonizační loď má hodnotu "0" CP a zůstává bezcenná, dokud není otočena stranou "Colony" (kolonie) nahoru (viz. 7.7).

Blokáda: Kolonie sdílející hex s nepřátelskými jednotkami (a žádnými přátelskými jednotkami v případě nepřátelských fregat) neprodukuje příjem, ale rostou normálně (viz. 7.7). **Vykonat blokádu nepřátelské kolonie mohou jenom jednotky s útočnou silou.**

7.2 SHROMÁŽDĚNÍ PŘÍJMU Z NEROSTŮ

Sečtete hodnoty všech žetonů nerostů, které jste od poslední ekonomické fáze odtáhli na své kolonie, vyjma kolonií pod blokádou. Zaznamenejte hodnotu těchto nerostů do tabulky produkce a následně odstraňte žetony nerostů ze hry. Toto je jednorázový příjem. Pokud se hráči podařilo zachránit vesmírný vrak (6.8), hodí si teď na zjištění technologického vylepšení. **Pokud je kolonie pod blokádou, příjem/vylepšení z nerostů/vesmírného vraku není možné získat, až do ukončení blokády.**

7.3 ÚDRŽBA

7.3.1 Cena údržby: Každá loď má cenu údržby rovnající se velikosti jejího trupu. Sečtete velikost trupu všech svých lodí a poznamenejte si ji do tabulky produkce. Základny, kolonie, kolonizační lodě, těžební lodě a vesmírné doky nemají žádnou cenu údržby. Odečtete cenu údržby od svého příjmu. Pokud cena údržby převyšuje hráčův příjem, je jeho čistý příjem nulový.

PŘÍKLAD: Hráč má seskupení křižníků, které tvoří 3 lodě. Každý křižník má cenu údržby 2 CP (velikost trupu 2), takže údržba celého seskupení stojí 6 CP. Hráč toto číslo odečte od svého příjmu a výsledek si zapíše do tabulky produkce.

7.3.2 Rozebrání lodí: Kdykoliv během svého tahu může hráč nechat rozebrat kteroukoliv ze svých jednotek na herním plánu, čili odstranit jí ze hry (rozebrané lodě mohou být nově postaveny a vrátit se tak do hry). Jedním z důvodů k rozebrání lodě je vyhnutí se nutnosti platit cenu údržby. Jiným důvodem může být vytváření "místa" pro novější a technologicky vyspělejší lodě.

7.4 NABÍDKA K URČENÍ POŘADÍ HRÁČŮ

Abstraktně představuje zdroje, zásoby, výzvědnou činnost a kapitál utracený ke zrychlení produkčních plánů apod.

Napište si do tabulky produkce svou nabídku CP. Hráč s nejvyšší nabídkou bude mít možnost určit pro další kolo pořadí hráčů. Tato nabídka je volitelná, můžete nabídnout nula CP a stejně tak není omezena ani její výše (maximálně však do hodnoty CP, které máte k dispozici). Vítěz určí, který hráč bude začínat, a od něj pokračuje pořadí hráčů po směru hodinových ručiček. Toto pořadí zůstává až do další ekonomické fáze. Bez ohledu na to, kdo nabídku vyhrál, všichni hráči si odečtou nabídnuté CP ze své zásoby. V případě nerozhodného stavu (dokonce i v případě, že všichni hráči nabídnou 0), se stává vítězem ten z hráčů se stejnou nabídkou, který byl v předchozím tahu první na řadě. Nabídky se odhalují po ekonomické fázi. Při úplně prvním tahu hry se první hráč určí náhodným způsobem.

7.5 NÁKUP JEDNOTEK A TECHNOLOGIÍ

7.5.1 Postup: Hráči nyní mohou utratit CP za nové technologické úrovně a lodě. Ceny naleznete v tabulce technologické úrovně lodí a v tabulce výzkumu. Každý nákup si poznamenejte do tabulky produkce. Pokud by vám po této fázi zbyly nějaké CP, přenášejí se do dalšího kola.

7.5.2 Počáteční omezení výroby: Na začátku hry mohou hráči vyrábět pouze průzkumníky, kolonizační lodě, těžební lodě, **návnady** a vesmírné doky. Další typy lodí může hráč stavět až po dosažení odpovídající technologické úrovně lodí.

7.5.3 Technologická úroveň lodí: Pokud si koupíte loď, má automaticky "zabudovány" nejnovější technologie vaší flotily. Pokud si ve stejné ekonomické fázi koupíte loď i technologickou úroveň lodí, vztahuje se nová technologická úroveň i na postavenou loď. Nicméně lodě ve hře zatím nejsou automaticky vylepšeny. Použijte tabulku technologické úrovně lodí ke sledování technologické úrovně každého seskupení.

7.5.4 Omezení nákupu: Pokud jsou všechny žetony seskupení určitého druhu lodě ve hře, nemůžete stavět další lodě tohoto druhu (dokud některou ze svých lodí nerozeberete, abyste tak žeton seskupení mohli použít pro nově postavené lodě).

7.6 UMÍSTĚNÍ NAKOUPENÝCH JEDNOTEK

7.6.1 Postup: Nakoupené jednotky se umísťují k vesmírným dokům (SY). Na technologické úrovni doků 1 (na začátku hry) může být za každý vesmírný dok vyrobena jedna loď s velikostí trupu x1. Pokud jsou v jednom systému dva vesmírné doky, mohou zde být vyrobeny lodě s celkovou velikostí trupu 2 (takže jedna x2 nebo dvě x1). Počet vesmírných doků v jednom systému není omezen. K nákupu lodí pro ni musíte mít volnou výrobní kapacitu ve vesmírných docích. Kapacita vesmírných doků může být zvýšena vývojem vyšších technologických úrovní vesmírných doků (9.6). **Nové lodě můžete přidat i do stávajících seskupení na stejném hexu, pokud jsou stejného typu a mají stejnou technologickou úroveň.**

PŘÍKLAD: Pokud má hráč v systému 2 vesmírné doky a technologickou úroveň vesmírných doků "1", může zde vyrobit jenom 2 DD, nebo 2 kolonizační lodě, nebo 2 miny, nebo 1 CA, nebo 1 stíhače a 1 minu (atd.), případně jakoukoliv jinou přípustnou kombinaci.

7.6.2 Skryté jednotky: Bojové jednotky se při výrobě umístí na herní plán lícem dolů a zůstanou tak, dokud se neúčastní bitvy (viz 5.11).

POZNÁMKA AUTORA HRY: Ostatní hráči samozřejmě vidí, že manipulujete s žetony, ale nemusíte jim říkat, co stavíte nebo rozebíráte. Seskupení lícem dolů (se svými žetony počtu) si ostatní hráči nemohou prohlédnout, dokud nevstoupí do boje.

7.7 ÚPRAVA PŘÍJMU KOLONIÍ

Kolonie musí k dosažení své maximální výrobní kapacity "růst". V této části ekonomické fáze se všechny kolonie díky rozvoji upraví o stupeň vzhůru. Z kolonií produkujících 3 CP se odstraní žetony "3 Colony" a odhalí hodnotu 5 CP na kolonii (maximální velikost). Dále se u kolonií produkujících 1 CP otočí žetony "1 Colony" stranou "3 Colony" nahoru. A konečně žetony kolonizačních lodí na planetách se otočí na stranu s kolonií a položí se na ně žeton "1 Colony".

PŘÍKLAD: Během pohybu hráč kolonizuje planetu tím, že na ní přesune žeton svou kolonizační loď. V nadcházející ekonomické fázi planeta nepřinese žádné CP, ale žeton kolonizační loď je otočen stranou s kolonií nahoru. V další ekonomické fázi (příští kolo) už kolonie hráči vyprodukuje příjem 1 CP.

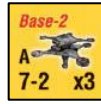
7.7.1 Poškozený domovský svět: Během ekonomické fáze poškozený domovský svět (viz. 5.10.2) vyroste o 5 CP. Takže svět označený jako "5" nově označte jako "10", atd.

7.8 ZVYŠOVÁNÍ A SNIŽOVÁNÍ ÚDRŽBY

V tabulce produkce je prostor pro sledování dodatečné (budoucí) ceny údržby za loď nakoupené během ekonomické fáze, stejně jako snížení ceny údržby za loď zničené nebo rozebrané mezi jednotlivými ekonomickými fázemi. Toto slouží pouze jako pomůcka pro hráče ke sledování ceny údržby, aby ji nemusel v každé ekonomické fázi složitě počítat.

8.0 Zvláštní druhy jednotek

8.1 ZÁKLADNY



Žeton základny představuje obranný systém vytvořený k ochraně kolonií. Na rozdíl od lodí nebo seskupení mohou být základny postaveny na jakékoli planetě s kolonií produkující příjem (ne na nových koloniích nebo těch pod blokadou). Základny nestavíte ve vesmírných docích. Na jednom hexu může být postavena pouze jedna základna a žádný hex nemůže obsahovat více než jednu základnu. Jakmile je základna ve hře, nemůže se přesouvat. Základna se účastní bitev stejně jako seskupení, ale nemůže ustoupit. Základny nemají žádnou cenu údržby.

8.2 VESMÍRNÉ DOKY

Vesmírné doky představují továrny a infrastrukturu potřebnou pro stavbu vesmírných lodí.



8.2.1 Obecně: Vaše nově postavené jednotky vstupují do hry v systémech s vesmírným dokem a v některých případech je k postavení jedné jednotky potřeba více vesmírných doků (viz. 7.6.1). Vesmírné doky nemají žádnou cenu údržby.

8.2.2 Postavení vesmírného doku: Vesmírné doky mohou být postaveny pouze na planetách, které produkovali příjem v ekonomické fázi (ne nové kolonie nebo ty pod blokadou). Kolonie může ve stejné ekonomické fázi postavit tak vesmírný dok, jako i základnu. Vesmírné doky mohou být postaveny na vícero planetách, ale nikdy ne víc, než jeden vesmírný dok na jedné planetě v jedné ekonomické fázi. Dodatečné vesmírné doky mohou být na planetách postaveny v dalších ekonomických fázích. Vesmírné doky se vyrábí v samotné kolonii a k jejich výrobě tak není třeba jiný vesmírný dok. **Protože jsou vesmírné doky přidány společně s ostatními novými jednotkami, nemůžete je použít na stavbu jednotek v témž kole, ve kterém jste je postavili.**

POZNÁMKA K HRANÍ: Nechat nepřítele zničit vaše předsunuté vesmírné doky může být katastrofální!

8.2.3 Nestaví se ve vesmírných docích: Jediné jednotky, které ke své stavbě nepotřebují vesmírný dok, jsou návnady, základny a samotné vesmírné doky.

8.3 NÁVNADY



8.3.1 Účel: Návnady jsou postradatelné, neozbrojené lodě, navržené pro oklamání vašich soupeřů, kteří si budou myslet, že jde o větší loď nebo celé seskupení. Přesouvají se jako seskupení a měli byste pod ně pro autentičnost umístit také žeton počtu. Žeton počtu bude odpovídat CP spotřebovaným na stavbu návnad(y).

8.3.2 Vlastnosti: Návnady nemohou prozkoumávat. Návnady se přesouvají rychlostí vaší momentální technologické úrovně pohybu a jejich technologická úroveň pohybu se vylepšuje automaticky. Nemohou útočit ani se bránit. Pokud je návnada sama na hexu, kam přiletí soupeřovy jednotky, odhalte ji a okamžitě ji během pohybu odstraňte ze hry (útočící seskupení v tomto případě své lodě neodhalí). Pokud je návnada na hexu se spřátelenými jednotkami, na které zaútočí soupeř, odstraňte návnadu ještě před samotným začátkem bitvy.

8.3.3 Nákup a údržba: Jakákoliv návnada mimo herního plánu může být během ekonomické fáze za 1 CP umístěna

na jakoukoliv kolonii a k postavení nevyžaduje vesmírný dok. Návnady nemají žádnou cenu údržby.

8.4 KOLONIZAČNÍ LODĚ A KOLONIE



Žetony kolonizačních lodí jsou unikátní v tom, že představují buď loď nebo planetární kolonii. Když kolonizační loď kolonizuje planetu (viz. 4.4), otočí se v **nejbližší ekonomické fázi** ze strany s lodí na stranu s kolonií. Pusté planety nemohou být kolonizovány, pokud nebyla vyvinuta technologie terraformace (viz. 9.7). Kolonizační loď se přesouvá vždy o 1 hex, bez ohledu na hráčovu technologickou úroveň pohybu. Žeton kolonizační lodě vždy představuje jednu loď a nikdy pod sebou nemá žeton počtu. Kolonizační lodě se umísťují vždy lícem nahoru.

8.5 TĚŽEBNÍ LODĚ



Každá strana má těžební lodě k tažení nerostů (viz. 6.7) nebo vesmírných vraků (viz. 6.8.). Těžební lodě se přesouvají o 1 hex bez ohledu na hráčovu

technologickou úroveň pohybu. Žeton těžební lodě vždy představuje jednu loď a nikdy pod sebou nemá žeton počtu. Těžební lodě nemají žádnou cenu údržby. **Číslo 5 na rubu žetonu těžební lodě se používá v rozšíření Close Encounters a pro základní hru nemá žádný význam.**

9.0 Technologie

9.1 NÁKUP TECHNOLOGIÍ

Hráči mohou utratit CP ke zlepšení svých technologií. Technologie se pořizují po "úrovních", přičemž cena každé úrovně v CP je uvedena v tabulce výzkumu. Když si pořídíte novou technologickou úroveň, zakroužkujte si odpovídající číslo v tabulce produkce. Úrovně si musíte pořizovat v číselném pořadí a to maximálně jednu úroveň technologie v jedné ekonomické fázi (ačkoliv si hráč může zvýšit úroveň vícero rozličných technologií naráz).

PŘÍKLAD: technologickou úroveň útoku 2 si musíte pořídít před technologickou úrovní útoku 3 a nemůžete si ve stejné ekonomické fázi pořídít zároveň technologickou úroveň útoku 2 a 3.

9.2 TECHNOLOGIE ÚTOKU A OBRANY

Vylepšení těchto technologických úrovní zvyšuje bojové schopnosti vašich lodí (viz. 5.5). Zapamatujte si, že technologická úroveň útoku a obrany lodí nemůže nikdy převýšit velikost jejího trupu. Toto jsou jediné technologie omezené hodnotou velikosti trupu.

PŘÍKLAD: Průzkumníci, bitevníky a vesmírné doky nemohou mít nikdy vyšší technologickou úroveň útoku než 1, nezávisle na tom, zda si hráč pořídil vyšší technologickou úroveň útoku.

9.3 TECHNOLOGIE TAKTIKY

Tato technologie určuje, které lodě budou v bitvě střílet jako první, pokud mají shodnou třídu (viz. 5.2). To abstraktně vyjadřuje nejenom taktický trénink hráčových jednotek, ale také některé aspekty technologie. Technologická úroveň taktiky není velikostí trupu lodi omezena. **Jako při jiných technologiích i zde platí, že úroveň taktiky je vždy specifická pro dané seskupení.**

9.4 TECHNOLOGIE VELIKOSTI LODI

Zvýšení této technologické úrovně vám umožní stavbu větších lodí. Tabulka výzkumu ukazuje, které lodě můžete na jednotlivých technologických úrovních postavit. Tato technologie může být uplatněna ve stejné ekonomické fázi, ve které byla pořízena.

PŘÍKLAD: Hráč si právě pořídil technologickou úroveň velikosti lodí 3. Ve stejné ekonomické fázi může začít stavět křižníky (CA).

9.5 TECHNOLOGIE POHYBU

Tato technologie představuje rychlost pohybu lodí (viz. 4.0).

9.6 TECHNOLOGIE VESMÍRNÝCH DOKŮ

Každý hráč začíná s technologickou úrovní vesmírných doků 1, díky které může v každé ekonomické fázi postavit loď v hodnotě velikosti trupu 1. Na technologické úrovni 2 může postavit každý vesmírný dok v ekonomické fázi loď v hodnotě velikosti trupu 1.5 (zaokrouhleno dolů). Na technologické úrovni 3 může každý vesmírný dok postavit loď v hodnotě velikosti trupu 2.

PŘÍKLAD: Hráč právě vyvinul technologickou úroveň vesmírných doků 2 a má na jednom hexu dva vesmírné doky. Tyto doky mohou pak v každé ekonomické fázi (i té aktuální) vyprodukovat lodě v celkové hodnotě velikosti trupu 3.

9.7 TECHNOLOGIE TERRAFORMACE

Pokud tuto technologii vyvinete, mohou vaše kolonizační lodě kolonizovat pusté planety (viz. 4.4.2). Kolonizační lodě vyrobené před pořízením této technologie jí nezískávají.

9.8 TECHNOLOGIE POKROČILÝCH SKENERŮ

Tato technologie významným způsobem vylepšuje senzory a další vybavení nutné k průzkumu. Mohou jí být vybaveny pouze křižníky. Během fáze pohybu si může každý křižník vybaven touto technologií před pohybem skrytě prohlédnout jeden přilehlý lícem dolů otočený (neprozkoumaný) žeton systému. Hráč má možnost vrátit žeton zpět lícem dolů, nebo jej odhalit. **Pokud jej odhalí a je to žeton s jednorázovým efektem (Nebezpečí! apod.), žeton odstraní. Ať už žeton hráč odhalí či nikoli, jakékoli negativní efekty žetonu neovlivní prozkoumávající křižník. Křižník se může pak ve stejné fázi pohybu normálně přesunout (a prozkoumat i jiný hex, jako obvykle, viz. 6.1). Křižník, který technologii pokročilých skenerů použije, není odhalen.**

POZNÁMKA K HRANÍ: To znamená, že křižník vybaven touto technologií může každý tah prozkoumat 2 hexy (jeden svou technologií pokročilých skenerů a druhý přesunem na jiný hex).

9.9 ODHALENÍ TECHNOLOGIE

Technologie každé lodi v boji je hráčem odhalena až na začátku boje. **Pokud hráč zničí jenom nebojové lodě (návnady, těžební lodě apod.), nemusí odhalit své lodě nebo jejich technologie.** Technologie pohybu je také odhalena při použití ve fázi pohybu atd.

Technologii hráč odhalí tak, že ji ohlásí. Svojí tabulku produkce nemusí ostatním ukázat až do konce hry.

9.10 NOVÉ TECHNOLOGICKÉ ÚROVNĚ

9.10.1 Obecně: Technologie se vztahují na lodě koupené ve stejné nebo následujících ekonomických fázích, ale ne na lodě postavené v předchozích ekonomických fázích. Pokud si tedy pořídíte technologickou úroveň útoku 2 a ve stejné ekonomické fázi vyrobíte bitevní loď, bude tato loď "vybavena" úrovní útoku 2 (ale lodě pořízené v dřívějších kolech touto úrovní technologie nedisponují automaticky).

9.10.2 Jednotnost seskupení: Vesmírné lodě v jednom seskupení *musí* mít totožné technologické vlastnosti (jako je úroveň útoku, obrany, taktiky apod.). Pokud má hráč dvě lodě stejného druhu, ale různých technologických vlastností, musí být lodě reprezentovány odlišnými žetony seskupení.

9.10.3 Udržování přehledu: Pro sledování technologické úrovně seskupení si veďte přehled v tabulce technologické úrovně lodí podle identifikačního čísla seskupení. Když postavíte loď, zakroužkujte úroveň technologií jejího seskupení v odpovídající části tabulky. Kroužky nepotřebujete mazat, protože technologická úroveň hráče se nikdy nesnižuje.

9.10.4 Vylepšení: Loď může být vylepšena na stávající technologickou úroveň hráče. Na to se musí loď nacházet v systému s vesmírným dokem. Počet lodí, které může najednou vylepšit jeden vesmírný dok, není nijak omezen. **Loď se nesmí po celý tah přesunout (musí svůj tah začít i skončit ve stejném doku) a její majitel musí utratit počet CP ve výši její velikosti trupu.** Tím vylepší všechny technologie dané lodí na aktuální úroveň.

To znamená, že k vylepšení lodí musí hráč mít zbylé CP z předchozí ekonomické fáze (body výroby v hráčově banku).

9.10.5 Automatické vylepšení: Základny a vesmírné doky jsou automaticky a okamžitě zadarmo vylepšeny na nejnovější technologickou úroveň. Vesmírné doky mohou dokonce rovnou použít nejnovější pořízenou úroveň technologie vesmírných doků.

POZNÁMKA K HRANÍ: Pro ty, kteří by se chtěli vyhnout papírování vyplývajícímu z tohoto pravidla, existuje volitelné pravidlo, které jej odstraňuje (viz. 15.1).

Pokročilá pravidla

Doporučujeme nepoužívat tato pravidla předtím, než se s hrou víc seznámíte. Můžete je najednou využít všechna, nebo jen některá.

10.0 Obchodní lodě a síť

Žetony obchodních lodí (MS Pipeline) představují skupiny pomalu se přesouvajících nákladních lodí, navigační majáky a zmapované části vesmíru, které byly vyčištěny pro vesmírné cestování.

10.1 OBCHODNÍ LODĚ



10.1.1 Vlastnosti: Obchodní lodě vždy představují jednu obchodní síť - nikdy pod ně nedávejte žeton počtu. Obchodní lodě se přesouvají o 1 hex za tah a rozvoj technologické úrovně pohybu na ně nemá vliv. Při pořízení jsou jako obvykle umístěny na vesmírný dok. Obchodní lodě nemají žádné bojové schopnosti a pokud jsou napadeny, jsou okamžitě zničeny (pokud nejsou kryty).

Obchodní lodě nemohou ustoupit z boje, ani nemají žádnou cenu údržby.

10.1.2 Obchodní síť: Obchodní lodě mohou být organizovány do "sítí", obchodních řetězců spojujících planety a další části vesmíru. Dvě a více obchodních lodí, které jsou na sousedních hexech, jsou považovány za obchodní síť (tzv. produktovod). Výhody obchodní sítě jsou:

- **POHYB: Jednotka (včetně jiné obchodní lodí),** která začne svůj pohyb na spřátelené obchodní síti a celý svůj pohyb utratí na přesun po této síti, se může přesunout o 1 hex navíc, pokud bude i tento hex součástí této sítě. Pokud pomáhají tímto způsobem v přesunu jiným lodím, nesmí se žádné obchodní lodě tvořící tuto síť během tahu samy přesunout. Na ulehčení sledování pohybujících se obchodních lodí mají jejich žetony "aktivní" stranu ("Active"). Pokud se obchodní loď přesunula, otočte ji až do začátku dalšího tahu stranou "Moved" (přesunuta) nahoru. Obchodní lodě, které přežijí vstup do systému s černou dírou, mohou v pozdějších tazích pomoci v pohybu spřáteleným lodím, **pohybujícím se po obchodní síti**, které smí na hex s černou dírou vstoupit, aniž by byly nuceny vykonat hod na přežití (jinými slovy síť může bez dalšího postihu zahrnovat i hex s černou dírou). Obchodní síť také umožňuje spřáteleným lodím proletět systém s mlhovinou nebo asteroidy, aniž by na nich museli ukončit svůj pohyb.
- **OBCHOD:** Každá spřátelená **kolonie (i nová)**, která je obchodní sítí spojena s domovskou planetou, vyprodukuje v ekonomické fázi 1 CP navíc (domovská planeta žádné bonusové CP neprodukuje, ale každá s ní spojená kolonie ano). Žeton obchodní lodě musí být na hexech s planetou (včetně domovské) a i na hexech mezi nimi. K domovské planetě může být takto připojeno neomezené množství kolonií a každá bude díky síti produkovat 1 bonusový CP. Obchodní lodě mohou být součástí této sítě, i když se v tahu přesunuli. **Každá taková kolonie poskytuje tento bonusový CP jenom jednou za ekonomickou fázi, bez ohledu na počet sítí, které ji spojují s domovskou planetou.**

POZNÁMKA KE HŘE: Pozor na maskované fregaty ve vaší síti!

11.0 Přepřavníky, stíhače a cílená obrana

Technologie stíhačů vám umožní budovat přepřavníky (CV) a letky stíhačů. Technologie cílené obrany se vztahuje pouze na průzkumníky a je účinná pouze v boji s letkami stíhačů.

11.1 PŘEPŘAVNÍKY (CV)



11.1.1 Vlastnosti: Přepřavník může pojmout maximálně 3 letky stíhačů. Přepřavník se může účastnit bitvy, ale nemůže se stát cílem útoku, dokud nejsou zničeny všechny spřátelené stíhače v bitvě (ne jenom ty z daného přepřavníku), a to i v případě, že přepřavník není kryt. **Přepřavníky tuto imunitu ztrácejí, pokud jejich majitel skryje jakékoli stíhače.**

11.1.2 Ústup přepřavníku: Ustupující přepřavník nemůže nechat v boji "osiřelé" stíhačky. Přepřavník může ustoupit s menším než maximálním počtem letek stíhačů, ale pouze pokud jsou v systému další přepřavníky (nebo spřátelené kolonie), které další opuštěné stíhače převezmou.

11.2 STÍHAČE



11.2.1 Vlastnosti: Stíhače pořizujete po letkách a musíte pod žeton jejich seskupení umístit žeton počtu, abyste vyjádřili, kolik stíhacích letek žeton představuje. Všimněte si, že žetony letek stíhačů nemusí být umístěny přímo na přepravniku, musí s ním být pouze na stejném hexu.

PŘÍKLAD: Na hexu může být seskupení přepravníků s žetonem počtu "2" a seskupení stíhačů s žetonem počtu "6", což představuje dva plně obsazené přepravníky.

11.2.2 Pohyb stíhačů: Stíhače jsou malá vesmírná plavidla bez vlastní schopnosti mezihvězdného pohybu. Letky stíhačů se tak nemohou samy přesouvat z hexu na hex, mohou tam však být převezeny. Letky stíhačů může přepravovat pouze přepravník. Letka stíhačů tak musí zůstat u vesmírného doku, kde byla vyrobena, nebo se přesune do přepravní lodí, která je na stejném hexu.

11.2.3 Přesun: Jedna či více stíhacích letek se může přesunout z kolonizované planety na přepravník a naopak, nebo z jednoho přepravníku na druhý, umístěný na stejném hexu. Přesun může proběhnout kdykoliv při pohybu nebo boji přepravníku a nic ho nestojí, **přesun ovšem probíhá současně. Letka stíhačů se nemůže v tahu přesunout dál, než je rychlost nejrychlejšího jí dostupného přepravníku.**

11.2.4 Stíhače a boj: V boji může stíhací letka útočit i být cílem. Pro potřeby určení krytí se jedna stíhací letka považuje za jednu bojeschopnou loď. **Pokud letka stíhačů ohlásí místo střelby ústup, zůstává v boji až do ústupu některého přepravníku. Dokud se tak stane, letka stíhačů stále "chrání" přepravník (CV) od útoků, ona sama ale cílem útoku být může.**

11.2.5 Stíhače a kolonie: Na planetě s kolonií může být neomezený počet stíhacích letek. Stíhače umístěné na kolonii se musí účastnit všech bitev, které se na jejich hexu odehrají.

11.2.6 Technologie a vylepšení stíhačů: Všechny stíhače vyjádřeny jedním žetonem seskupení stíhacích letek musí mít stejné technologické úrovně. Zlepšení technologie stíhačů zlepšuje útočnou i obrannou sílu stíhačů (jak je vidět v tabulce technologické úrovně lodí). Pokud přepravník **stráví** svůj tah na hexu s vesmírným dokem, mohou si všechny stíhací letky na jeho palubě vylepšit všechny své technologické úrovně na nejnovější, a to za 1 CP za každou letku. Přepravník se třemi letkami stíhačů by tak za jejich vylepšení na současnou úroveň technologie stíhačů a taktiky musel utratit 3 CP.

Stíhače využívají technologii útoku i obrany (samozřejmě omezenou jejich velikostí trupu).

11.3 TECHNOLOGIE CÍLENÉ OBRANY

Technologie cílené obrany se vztahuje na průzkumníky v boji vůči letkám stíhačů.

11.3.1 Průzkumníci: Technologie cílené obrany zlepšuje schopnosti průzkumníků v boji se stíhačkami. Průzkumník s technologií cílené obrany má třídu "A" a má vyšší útočnou sílu (závisí na jeho technologické úrovni cílené obrany). Tato výhoda se uplatňuje *pouze* v boji se stíhacími letkami, jinak zůstává vše stejné. V boji se všemi ostatními loděmi má průzkumník s technologií cílené obrany stále třídu "E", pouze v boji se stíhači má třídu "A". Výjimka: v asteroidech a mlhovinách mají lodě vybavené cílenou obranou rovněž třídu "E", stejně jako ostatní lodě a stíhače.

11.3.2 Průzkumníci a technologie útoku/obrány: Když průzkumník bojuje se stíhači, může společně s technologií cílené obrany využít i technologii útoku/obrány - do své hodnoty velikosti trupu, což je v obou případech 1.

PŘÍKLAD: Průzkumník (třída = E, útočná síla = 3) s technologickou úrovní cílené obrany 1 (útok A6 proti stíhačům) plus technologickou úrovní útoku 1 (+1 to útočné síle) bude na letku stíhačů střilet jako A7 a na ostatní loď jako E4.

12.0 Fregaty: maskování a skenery

12.1 FREGATY (R)

12.1.1 Obecně: Technologie maskování umožňuje stavbu fregat. Fregaty fungují ve všech směrech jako normální lodě, ovšem se zvláštní schopností "maskování". Maskování dává seskupení fregat výhodu ve fázích pohybu a boje. Pokud je technologická úroveň maskování fregat vyšší než nepřítelova technologická úroveň skenerů (12.2), nebo nepřítel skenery vůbec nemá, je fregata považována za "maskovanou".

12.1.2 Výhoda pohybu: Maskovaná fregata se může přesunout na hex s nepřátelskými jednotkami a pokračovat dál v pohybu. Nemusí zde svůj pohyb ukončit. **Může také na hexu zůstat a nevyvolá tím boj. Pokud je maskovaná fregata na hexu s nepřátelskou lodí a kolonií, kolonie není pod blokadou. Maskovaná fregata by musela nejdříve zničit jakékoli nepřátelské lodě, a až potom by uvalila blokadu na nepřátelskou kolonii.**

12.1.3 Výhoda obrany: Na začátku bitvy mají maskované fregaty možnost ustoupit z boje, a to po odhalení flotil, ale ještě před první střelbou **nebo odpálením min**. Pokud by tímto ústupem nezbyly v bitvě žádné lodě, nejsou informace o soupeřově technologické úrovni odhaleny.

12.1.4 Výhoda útoku: V boji mají maskované fregaty třídu A a během prvního kola střelby (pouze) mají útočnou sílu zvýšenou o +1. Fregata, která není maskovaná, má třídu D.

12.1.5 Technologické úrovně maskování: Hráč si může zvýšit svou technologickou úroveň maskování až na "2". Skenery 1. úrovně neruší maskování na 2. úrovni.

12.1.6 Maskování v mlhovinách: Maskovací zařízení v mlhovinách nefunguje. Když jsou fregaty v mlhovině, chovají se zcela stejně jako ostatní lodě.

12.2 SKENERY



Na obranu proti technologii maskování může hráč odpovědět vývojem technologie skenerů. Tato technologie vybaví bitevníky schopností vyhledávat fregaty. To zruší všechny výhody maskování fregat. Pokud je přítomen bitevník se skenerem, chovají se všechny nepřátelské fregaty (se stejnou nebo nižší úrovní maskování) jako normální lodě. Užitečnou taktikou je zničení bitevníků na začátku boje, čímž maskované lodě získají zpět své výhody. Pokud jsou všechny bitevníky vybavené skenery zničeny, nenabývají fregaty své výhody okamžitě, ale až na začátku dalšího kola střelby. Aby této situaci hráč zabránil, může, pokud je v přesile, poskytovat svému bitevníku bojové krytí. Krytý bitevník se sice nemůže přímo zapojit do bitvy, ale dává své flotile výhodu své schopnosti skenování.

***PŘÍKLAD:** Hráč přesune své fregaty na hex s nepřátelskou flotilou, a protože se chce vyhnout boji, nebo pokračovat dál v pohybu, ohlásí, že jsou to fregaty. Jeho protivník ovšem bojovat chce, takže ohlásí, že má přítomny lodě se skenery. Hráč fregat pak ohlásí, že jeho fregaty mají úroveň maskování 2. Protivník může zase ohlásit, že má úroveň skenerů 2.*

13.0 Miny a minolovky

13.1 MINY



13.1.1 Obecně: Miny jsou silné, programovatelné a velmi obtížně zjistitelné bojové hlavice s omezenou možností pohybu. Technologie min musí být vyvinuta před tím, než hráč miny nakoupí a umístí na herní plán. Žeton min se chová jako každé jiné seskupení; musíte pod něj položit žeton počtu, označující počet min v seskupení. Miny nemají žádnou cenu údržby.

13.1.2 Pohyb min: Každý žeton miny zároveň představuje zvláštní loď, která miny rozmísťuje a ovládá (přestože na žetonu tato loď není zobrazena). Tato loď hráče nestojí nic navíc; je již zahrnuta v ceně samotné miny. Tak se může žeton přesouvat sám, ale je omezen na pohyb do vzdálenosti "jedna", bez ohledu na svou technologickou úroveň pohybu.

13.1.3 Omezení pohybu: Miny nemohou prozkoumávat, ani nemohou vstoupit na hex ovládaný nepřítelem (**včetně systému s nepřátelskou kolonií**) - ani když jsou doprovázeny spřátelenou jednotkou. Pokud vstoupí na pole s minou nepřátelská jednotka, jsou miny automaticky rozmístěny a aktivovány.

13.1.4 Miny a boj: Před začátkem bitvy po odhalení technologií odstraní minolovky (viz. níže) tolik min, kolik mohou. Všechny neodstraněné miny vybuchují (odstraňte jejich žetony ze hry) a každá mina zničí jednu loď (nehledě na druh lodí). Loď, které budou zničeny, si vybírá hráč ovládající miny (*ano, vybírám si DN!*). Pokud je minou zničen přepravník (CV), budou stíhači zničeni pouze, když pro ně není dostatek místa v ostatních CV. Po odstranění min minolovkami a výbuchu neodstraněných min pokračuje boj normálním způsobem. **Majitel miny může také zvolit za její cíl stíhače.**

13.1.5 Nutnost výbuchu: Pokud jsou přítomny lodě nepřítele, miny musejí vybuchnout - nemohou lodě ignorovat. Je proto rozumnou strategií snažit se zbavit min tím, že na ně zaútočíte pouze průzkumníky. Pokud je min víc, než útočících lodí, zůstávají zbylé miny na hexu. Vyjma lodí s technologií

maskování se za žádných okolností nemůže stát, že by po odstranění min a výbuchu neodstraněných min zůstaly na jednom hexu jak miny, tak nepřátelské lodě.

13.1.6 Miny a fregaty: Miny na fregaty reagují jenom tehdy, pokud je přítomný spřátelený bitevník s odpovídající technologií skenerů. Toto je jediná výjimka, kdy může být i po výbuchu na jednom hexu mina a nepřátelská loď. Pokud na hex vstoupí bitevník s technologií skenerů, aktivují se miny obvyklým způsobem během fáze boje. Během boje (ne během pohybu) se maskovaná loď může rozhodnout odhalit se a obětovat se tak minám, ale pokud jsou přítomny ještě jiné lodě, může si hráč ovládající miny stále svobodně vybrat cíl výbuchu min.

13.2 MINOLOVKY



Technologie minolovek umožňuje výrobu a umístění jednotky minolovka. Minolovky se přesouvají dle hráčovy technologické úrovně pohybu (nejsou omezeny na pohyb o 1 hex). Každá minolovka s technologickou úrovní minolovek "1" dokáže před výbuchem odstranit jednu minu. Při technologické úrovni minolovek 2 dokáže před výbuchem odstranit 2 miny. Všimněte si, že minolovka může být cílem výbuchu miny, ale nemusí tomu tak být.

14.0 Mimoszemšťané

14.1 UMÍSTĚNÍ

Střed herního plánu (hluboký vesmír) je obydlen mimozemskou rasou. Když je na žetonu hlubokého vesmíru při průzkumu objevena pustá planeta, vytáhněte náhodně 4 žetony mimozemských vesmírných lodí a umístěte je na planetu. Tyto lodě zaútočí na jakoukoliv loď, která vstoupí na jejich hex, včetně lodí, které hex právě prozkoumávají. Normálním způsobem vyhodnoťte boj. Pokud je planeta objevena křižníkem pomocí technologie pokročilých skenerů, umístěte žetony mimozemských lodí lícem dolů a neprohližejte si je.



14.2 CHOVÁNÍ MIMOZEMŠŤANŮ

Mimoszemšťané nikdy neopouští svůj hex, nikdy neustupují a vždy bojují do poslední lodě (ačkoliv hráč může z bitvy normálně ustoupit). Loď mimozemšťanů mají velikost trupu 1. Mimoszemšťané mají technologickou úroveň taktiky 1. Všechny mimozemské lodě, bez ohledu na druh, jsou vybaveny cílenou obranou na úrovni 2 a místo střelby na jiné lodě mohou střílet na stíhače třídou A a útočnou silou 7 (tedy A7). V bitvě přebírá kontrolu (tzn. vybírá si cíle) nad mimozemšťany hráč po levici aktivního hráče. Pokud se hraje na týmy, ujme se kontroly nad mimozemšťany libovolný hráč z jiného týmu.

14.3 DOBÝVÁNÍ MIMOZEMSKÝCH PLANET

Mimoszemšťané nikdy nedostanou další lodě, a jakmile je zničena jejich poslední loď v boji, jsou poraženi. Planeta patřící mimozemšťanům tak může být normálně kolonizována hráčem s vyvinutou technologií terraformace.

Volitelná pravidla

Většina těchto pravidel může významným způsobem změnit hru. Nedoporučujeme je používat dříve, než se dostatečně seznámíte s hrou, ale pro zkušenější hráče mohou být příjemným zpestřením. Při kterékoli hře máte naprostou volnost v použití všech, nebo také žádných z následujících pravidel.

15. Menší volitelná pravidla

15.1 OKAMŽITÁ TECHNOLOGICKÁ VYLEPŠENÍ

Pokud se hráči chtějí vyhnout papírování spojenému s vylepšováním technologií, mohou se domluvit na tom, že všechny lodě ve hře jsou automaticky vylepšovány na nejnovější pořízené technologické úrovni. Můžeme předpokládat, že každá loď je vybavena zařízeními pro modernizaci technologií dle nákresů a pokynů, které jim posílají z domovské planety. Toto vylepšení je poté instalováno během dlouhé doby, která uplyne mezi jednotlivými tahy.

15.2 ČERNÁ DÍRA A GRAVITAČNÍ PRAK

Lod', která vstoupí do systému s odhalenou černou dírou, může vyhlásit, že se pokouší o efekt "gravitačního praku". Tento pokus musí být vyhlášen před provedením hodů na přežití kvůli černé díře. Pokud je takový pokus vyhlášen, zvýšte obtížnost hodů na přežití o +2 (při pokusu o gravitační prak mají lodě o 20% větší pravděpodobnost, že budou zničeny). Pokud loď manévr přežije, získá pouze pro tento tah dodatečně 1 bod pohybu navíc. Vyjadřuje to manévrování lodí blíž k horizontu událostí (s větším rizikem) tak, aby využila gravitaci černé díry ke zrychlení svého pohybu. **Použití dodatečného bodu pohybu díky obchodní síti není možné kombinovat s gravitačním prakem z černé díry.**

16.0 Červí díry

16.1 DOSTUPNOST ČERVÍCH DĚR



Ve hře je šest žetonů červích děr (Warp Point) - tři žetony "Warp Point 1" a tři žetony "Warp Point 2". Dle dohody hráčů mohou být použity některé nebo také všechny.

16.2 POUŽITÍ ČERVÍCH DĚR

Červí díru nelze použít, dokud není průzkumem odhalena další červí díra se stejným číslem. **Pokud je objeven pár červích děr se shodným číslem, při objevení třetí shodné červí díry tuto odstraňte ze hry bez dalšího efektu.** Dokud není odhalena druhá červí díra se shodným číslem, první červí díru ignorujte (systém se chová, jako by byl prázdný).

16.3 POHYB ČERVÍ DÍROU

Červí díry ovlivňují pohyb tím, že se skrze ně dá cestovat. Pokud je loď v systému s červí dírou, může se, bez ohledu na vzdálenost, přesunout do kteréhokoliv systému s odhalenou červí dírou se shodným číslem, jako kdyby spolu oba systémy sousedily. Pohyb tímto způsobem je dobrovolný, nikoliv povinný.

PŘÍKLAD: *Lod', která se může přesunout o 3 hexy, začíná svůj tah v systému sousedícím s červí dírou. Nejdříve se přesune do systému s červí dírou. V tuto chvíli může pokračovat v pohybu do sousedního systému a ignorovat tak červí díru, nebo se může přesunout do systému s červí dírou se stejným číslem. Pokud se rozhodne pro druhou možnost, má po přesunu na druhou červí díru stále dostupný jeden zbývající bod pohybu.*

16.4 ČERVÍ DÍRY A OBCHODNÍ LODĚ

Obchodní sítě se mohou propojovat i skrze červí díry. Červí díry se stejným číslem za všech okolností považujte za sousedící hexy. Pokud jsou tedy na obou hexech dvou červích děr (se shodným číslem) obchodní lodě, propojí se obchodní síť skrze červí díry, jako kdyby se jednalo o dva běžné sousedící hexy.

16.5 ČERVÍ DÍRY A ÚSTUP

Červí díry se stejným číslem se považují za sousední v každém ohledu, tedy i při ústupu.

17. Stroje zkázy

17.1 DOSTUPNOST STROJŮ ZKÁZY



Mezi žetony hlubokého vesmíru jsou i tři stroje zkázy (DM). Hráči se musí shodnout na počtu DM, které ve hře použijí.

Při hře s tímto volitelným pravidlem se žetony s DM po odhalení neodstraňují ze hry, ale zůstávají na mapě, dokud nejsou zničeny.

17.2 BOJ SE STROJEM ZKÁZY

Pokud je DM odhalen při normálním průzkumu, okamžitě zaútočí na průzkumnou loď/lodě. DM má každé kolo střílby 2 útoky jako loď třídy C, s útočnou silou 9, obrannou silou 2 a velikostí trupu 3. Hráči nemají v boji s DM bonus za velikost flotily 2:1 (viz 5.1.4). (Neházejte na tabulku slabín strojů zkázy na straně 8 v knize scénářů.) Na rozdíl od sólo hry si DM po ukončení boje opraví veškeré poškození. **DM mají taktiku 2, skenery 2 a hod 1 vůči nim se počítá jako zásah.** Pokud se na hex s minou přesune DM, mina exploduje, ale DM neobdrží žádné poškození. **Stíhače nedokáží DM poškodit, ovšem mohou alespoň krýt své přepravníky.**

17.3 POHYB STROJE ZKÁZY

DM (stroj zkázy) se v každém tahu přesouvá až po pohybu všech hráčů (včetně tahu, ve kterém byl odhalen). DM se přesouvá o 1 nebo 2 hexy směrem k nejbližší planetě, asteroidům nebo lodi v dosahu 2 hexů (a zastaví tam). Pokud je ve stejné vzdálenosti od DM více než jeden relevantní cíl, hodte kostkou k náhodnému určení cíle DM. Každé relevantní políčko má stejnou šanci, že se na něj DM zaměří. **Pokud se DM přesune na mimozemskou planetu, zaútočí na mimozemšťany.** DM neskončí svůj pohyb na neprozkoumaném hexu nebo na hexu s jiným DM, ale přesouvá se skrze ně. Pokud ve vzdálenosti 2 hexy od DM nejsou žádné planety, asteroidy, ani lodě, přesune se na konci tahu DM o jeden hex náhodným směrem a ukončí svůj tah.

17.4 ÚČINKY STROJE ZKÁZY

Pokud jsou na hexu s DM lodě, DM na ně okamžitě zaútočí. Hráči mohou na DM zaútočit normálním způsobem. Pokud je po boji DM na hexu s asteroidy či planetou (s nebo bez kolonie), zničí je. Odstraňte je a případnou kolonii ze hry. DM nezískává zničením asteroidů či planet žádné výhody. Všechny ostatní terény DM ignoruje.

17.5 HERNÍ VYVÁŽENOST STROJŮ ZKÁZY

Nehledě na přítomné lodě nebo planety DM nikdy nevstoupí na hex, který je součástí domovského systému hráče (neobsahoval původně žeton hlubokého vesmíru). Toto samozřejmě neplatí ve scénářích s náhodnými mapami.

18. Limity pro objem výzkumu

Impérium nemůže reálně z nulového zaměření na výzkum technologií přejít přes noc na absolutní zaměření na jejich výzkum.

Hráč může za výzkum technologií utratit maximálně o 10 více než v předchozí ekonomické fázi. Hráč například utratí za výzkum 15 CP. V dalším kole může za výzkum utratit 0 až 25 CP. Pokud ovšem utratí 0, bude moci v další ekonomické fázi utratit nanejvýš 10.

19. Nepředvídatelný výzkum

Toto pravidlo přidává do vývoje technologií prvek rizika. Neexistuje žádná záruka, že vaši vědci objeví průlomovou technologii, kterou zrovna potřebujete, a ve chvíli, kdy ji potřebujete. Při použití tohoto zvláštního pravidla hráči nepoužívají normální tabulku produkce, ale musí použít zvláštní tabulku produkce z knihy scénářů.

19.1 FINANCOVÁNÍ VÝZKUMU

Během ekonomické fáze musíte místo pořízení nové technologické úrovně (dle 7.5) utratit CP na financování výzkumu. Můžete tak činit v násobcích 5 CP a každý násobek se nazývá "grant". Každý grant vám umožní 1 hod kostkou. Pokud například na výzkum vynaložíte 10 CP, můžete hodit dvěma kostkami. Financování musí být specificky přiřazeno k vybrané technologii. Do tabulky produkce si musíte poznamenat, kolik grantů jste přiřadili k té-teré technologii (jako taktika, pohyb, útok, atd.). **Musíte přiřadit všechny hody na technologie předtím, než budete kostkami házet.**

19.2 VÝSLEDKY

Po hození kostkami, které jste získali svými granty, si zapíšete do tabulky produkce součet padlých hodnot. Pokud je celková hodnota hodů vyšší nebo rovna ceně požadované technologické úrovně, technologii ihned získáváte (a můžete ji použít na lodě postavené v tomto kole).

PŘÍKLAD: Hráč, který nakoupil na výzkum technologií 5 grantů, se pokouší vynalézt technologickou úroveň útoku 1. Utratil 25 CP, z toho 4 granty přiřadil zakroužkováním čísel 1, 2, 3 a 4 pod technologii "Útok 1" (Attack 1) v tabulce produkce. Pátý grant přiřadil k výzkumu jiné technologie. Hodí čtyřmi kostkami a padne mu 7, 5, 6 a 8, což dohromady činí 26. Jelikož vývoj technologické úrovně útoku 1 stojí pouze "20", je tento výzkum hotov a v tabulce produkce je zakroužkována technologická úroveň "Útok 1". Zbylých 6 bodů z hodů (20-26) je ztraceno. Pokud by hráč hodil 7, 5, 6,

a 1 (celková hodnota 19), výzkum by nebyl dokončen. V další ekonomické fázi by hráč musel koupit další grant a přiřadit ho k technologii "Útok 1" (zakroužkováním čísla 5). V tom případě už je úspěch v dalším kole zaručen, protože k dokončení výzkumu technologie zbývá jenom 1 (19+1=20). Někdy je rozumné přiřadit k výzkumu technologie více grantů, než je podle vás potřeba - pokud chcete mít naprostou jistotu, že danou technologii vyvinete ještě v tomto kole.

19.3 LIMITY PRO FINANCOVÁNÍ VÝZKUMU

Impérium se nemůže přes noc z nulového zaměření na výzkum technologií přesunout k absolutnímu zaměření na výzkum. Z tohoto důvodu může hráč na výzkum technologií nakoupit nanejvýš o 2 granty více, než jich nakoupil minulé kolo.

PŘÍKLAD: Hráč utratí 15 CP a nakoupí 3 výzkumné granty. V příštím kole bude moci nakoupit na výzkum 0 až 5 grantů. Pokud ovšem v příštím kole nakoupí na výzkum technologií 0 grantů, bude si moci v tom dalším kole pořídít nanejvýš 2 granty.

Kompletní hra *Space Empires* obsahuje:

- Jednu mapu velikosti 55 x 75 centimetrů
- Čtyři a půl archů žetonů
- Jednu knihu scénářů
- Jeden blok tabulek produkce
- Čtyři shodné referenční karty
- Čtyři 10-stěnné kostky
- Tato pravidla



TVŮRCI

Návrh hry: Jim Krohn

Vývoj: Martin Scott

Testování: Oliver Upshaw, Jerry White, Mark Asstrid, Andrew Tuttle, Scott Humphries, Eric Olsen, Mike Bertucelli, Tim Wilcox, Martin Burke, William Hyatt, Caleb Krohn a Bart Selby

Grafika hry, vzhled a grafika krabice: Rodger B. MacGowan

Návrh mapy a žetonů: Mark Simonitch

Korektury: Oliver Upshaw, Hans Kortling, Richard Walter

Koordinace produkce: Tony Curtis

Producenti: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley a Mark Simonitch

Zvláštní poděkování patří společnosti Strategy First Computer Games (www.strategyfirst.com) za poskytnutí grafiky pro žetony.

Český překlad: Thales (1.0), Meah (1.1), Joe (1.2)

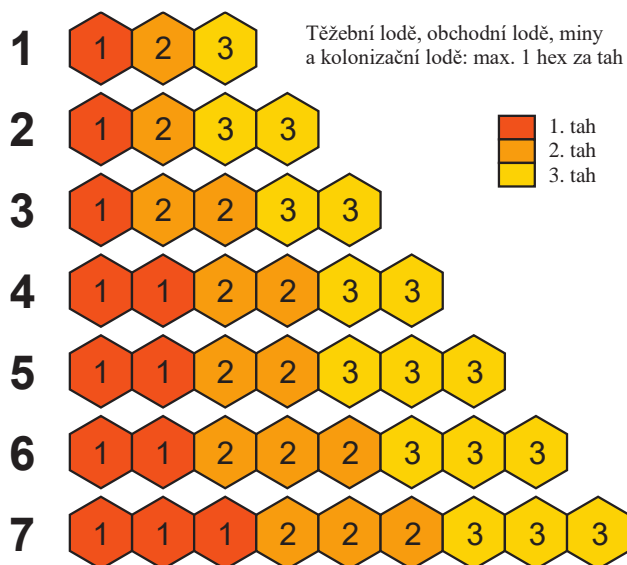
PRŮBĚH HRY**A. Určete pořadí hráčů (7.4)****B. První tah:**

- Hráč 1:**
- Pohyb (viz. 4.0)
 - Boj (viz. 5.0)
 - Průzkum (viz. 6.0)

Hráč(i) 2-4: Stejně jako hráč 1

C. Druhý tah: (stejně jako první tah)**D. Třetí tah:** (stejně jako první tah)**E. Ekonomická fáze** (viz. část 7.0) - tuto fázi hráči odehrají zároveň, bez ohledu na pořadí.**TABULKA TECHNOLOGIE POHYBU**

Technologická úroveň Vzdálenost, na kterou se mohou lodě každý tah přesunout

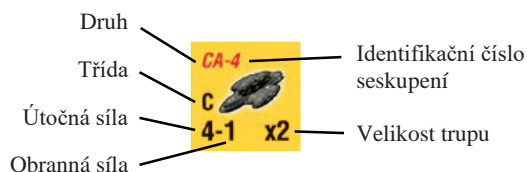
**HOD NA PŘEŽITÍ ČERNÉ DÍRY**

Hod kostkou	Výsledek
1-6	Žádný efekt
7-10	Lod' zničena

Modifikátor: +2 při pokusu o gravitační prak (15.2)

TABULKA TECHNOLOGIE VESMÍRNÉHO VRAKU (6.8)

Hod kostkou	Vylepšení technologie zdarma
1-2	Velikost lodi
3-4	Útok
5-6	Obrana
7	Taktika
8-9	Pohyb
10	Vesmírný dok



- BB:** Bitevní lodě **F:** Stíhače*
BC: Těžké křižníky **R:** Fregaty*
CA: Křižníky **SC:** Průzkumníci
CV: Převážníky* **SW:** Minolovky*
DD: Bitevníky **SY:** Vesmírné doky
DN: Dreadnaughti

* Vesmírné lodě, které jsou součástí pokročilých pravidel.

STRUČNÝ PRŮBĚH BOJE**1. Přesun lodí mimo mapu**

- Odstranění návnad
- Odhalení jednotek
- Útočník použije minolovky
- Obránce nechá vybuchnout miny
- Utvoření bojových linií

2. Určení bojového krytí

Hráč s větším počtem bojeschopných lodí má možnost bojového krytí (5.7). Všechny nebojové lodě jsou automaticky kryty až do konce boje.

3. Určení bonusu za velikost flotily

Pokud má hráč dvakrát více bojeschopných lodí než jeho soupeř, získává bonus +1 k útočné síle.

4. Vyhodnocení boje

Lodě třídy A střílí jako první, po nich lodě třídy B atd. Použijte taktiku na vyřešení shodných situací. Pokud shoda stále přetrvává, první střílí obránce. Střelba nikdy neprobíhá současně.

5. V případě nutnosti opakujte

Zpět na krok určení bojového krytí. Po prvním kole boje má jednotka, na které je právě řada se střelbou, možnost namísto střelby ustoupit (viz. 5.9).

POSTUP VYHODNOCENÍ STŘELBY

- Vyberte střílející jednotku a její cíl.
- Sečtěte útočnou sílu střílející jednotky s její technologickou úrovní útoku. Pamatujte, že technologická úroveň útoku nemůže přesáhnout velikost trupu lodí (9.2). Pokud má hráč bonus za velikost flotily (5.1.4), přičtete k útočné síle +1.

4. Odečtěte obrannou sílu cíle a jeho technologickou úroveň obrany od vaší celkové útočné síly. Pamatujte, že úroveň technologie obrany nemůže přesáhnout velikost trupu lodí (9.2). Výsledkem je hodnota hodu kostkou potřebná k zásahu. Nižší či stejný hod znamená zásah. Hod 1 vždy znamená zásah.

Velikost trupu určuje, kolik zásahů vydrží loď, než bude zničena.