

GALAKTICKÉ ALIANCE

PRAVIDLA

Prolog

Stříbrný půlměsíc, nová galaxie objevená teprve nedávno díky mezihvězdné expedici, překypuje hodnotnými zdroji a záhadnými artefakty. Všechny vyspělé civilizace nyní vysílají své flotily do Stříbrného půlměsíce, aby zde mohly prosadit své zájmy. Napětí, nedůvěra a agrese rostou. Dokážete utvořit silnou alianci a učinit nelehká rozhodnutí, která z vaší civilizace učiní lídra nově objevené galaxie?

Herní materiál



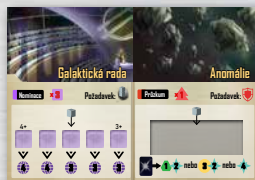
8x karty systémů



1x deska prestiže



1x deska akcí



1x deska G&A



5x karty obchodu



1x deska nápovědy



4x deska hráče



64x kostky akcí
(16x ve 4 barvách)



4x ukazatele kreditů



4x ukazatele produkce

Dalšíková aliance – Solární varianta
Tato varianta simuluje hru dvou hráčů.
Pakuste se dosáhnout co největšího skóre!

Změny přihrávkových karet

1. Připravte hru podobně jako pro 2 hráče.
2. Vyberte barvu umělého protiváky.
3. Dávejte mu 2 a všechny této barvy.

Umělé protiváky

Nemá v nastávkách přesto ani VB. Nastavte zdroj, pokud varianta přímo neurčí jinak.

Změny průběhu hry

1. Když v kole zavazete odhazte 2 karty Frakci z balíčku. V závazosti na odhalení kartech protiváky (kolonizační planety) co nejvíce obou, které odpovídají odhalení na odhalení kartech (1 za každou kartu).
2. Vyhodíte akce v závazosti na ideologických na odhalení kartech (na opozici s tímto směrem) kartou z odhalení kartech vyhodíte zvlášť.
3. Ze tří volů porovnejte (při odhazí) a protiváky. Protiváky má všech 5 technologií na desce hráče a 4 .

1x karta pro sólovou variantu



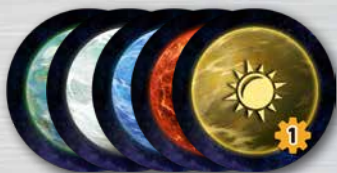
40× karty frakce



4× karty nápovědy



1× žeton galaktické floty



5× žetony planet
(1 od každého z 5 druhů)



4× žetony pořadí průběhu hry



9× žetony průzkumu



3× žeton 1 vlivu



24× žeton
1 artefaktu/objevu



3× žeton 3 vlivů



4× žeton
6 artefaktů/objevů



36× křižník
(9× ve 4 barvách)

Přehled

Ve hře Galaktické aliance vede každý hráč alianci až 3 různých frakcí. Výraz „aliance“ vždy odkazuje na kombinaci karet frakcí, které má hráč lícem vzhůru před sebou na stole. Neodkazuje na spojenectví mezi hráči.

V průběhu 5 kol budou hráči utvářet svoji alianci, produkovat zdroje a provádět různé akce, které přinášejí vítězné body (VB). Na konci hry se stane vítězem hráč s největším počtem VB.

Symbyoly a jejich význam



Kredit – Druh zdroje.



Produkce – Produkuje kredity ve fázi produkce.



Objev – Druh zdroje.



Vliv – Druh zdroje.



Prestiž – Přináší VB. Pokud hýbete kostkou na stupnici prestiže a dojdete na pole, kde již kostky jsou, umístěte svoji kostku nahoru ve sloupcu kostek.




Artefakt – Zdroj VB.



Křižník – Používané ve válce a při průzkumu. Maximálně 5 v ruce.




Síla – Rozhoduje shody během fáze války. Také určuje počet , které si hráč může ponechat po válce.



Technologie – Výhody, které lze odemknout akcí výzkum.



Pokročilá technologie – Vyžaduje při výzkumu  navíc.



Schopnosti, které lze aktivovat na **konci fáze produkce**. Najdete je na kartách frakcí.



Schopnosti, které lze během tahu aktivovat **libovolněkrát**. Najdete je na desce shrnutí a na kartách frakcí.



Schopnosti, které lze aktivovat, když se frakce stane jednou z **hlavních frakcí** vaší aliance. Najdete je na kartách frakcí.



Akce, které lze aktivovat **vícekrát** při každém použití.



Kolonizovaná planeta – Přináší VB.



Rozvinutá planeta – Přináší VB.



Planeta obsazená ▲ – Již nepřináší VB původnímu hráči.



Promění zdroje nalevo na zdroje napravo.



Pokaždé když je splněna podmínka nalevo, smíte vyhodnotit efekt napravo.


N

Získejte uvedený počet.
Např. získejte  prestiže.

x N

Zaplaťte uvedený počet.
Např. zaplaťte  kreditů.

x -N

Sleva při placení.
Např. zaplaťte o  kreditů méně.



Symbol planety – V závislosti na počtu hráčů jej překryjte náhodným žetonem planety lícem vzhůru.



Symbol průzkumu – Překryjte jej náhodným žetonem průzkumu lícem dolů. Ty, u kterých je číslo, překryjte pouze tehdy, pokud číslo odpovídá počtu hráčů.

Planety



Přívětivá



Vodní



Zamrzlá



Pouštní



Vulkanická



Pustinná

Ideologie



Militarismus



Kultura



Industrialismus



Diplomacie



Věda

Příprava hry

Příklad pro 2 hráče:



- A Doprostřed stolu umístíte **desku prestiže**, **desku akcí**, **desku shrnutí** a **desku G&A**.
- B Náhodně vezměte 3 **karty obchodu** a umístěte je do řady přímo nad desku akcí otočené na stranu s \blacktriangle (viz ilustrace).

Každý hráč:

- C Umístí před sebe na stůl **desku hráče** a **kartu nápovědy**.
- D Vybere si barvu. Všechny kostky a křížníky v této barvě si vezme před sebe na stůl do své „osobní zásoby“ (je důležité oddělovat kostky a křížníky v osobní zásobě a „v ruce“). Umístí jednu **kostku akce** na pole 0 **desky prestiže**. Kostky na poli 0 vyskládejte do sloupku v **pořadí průběhu hry**. Začínajícím hráčem bude ten, kdo naposledy vyhrál Galaktické aliance. Pokud hrajete poprvé, začínat bude majitel hry. Kostka začínajícího hráče bude ve sloupku nahoře a kostky ostatních hráčů budou vyskládány pod touto kostkou v pořadí průběhu hry. Nyní si vezmou hráči žetony pořadí průběhu hry podle pořadí kostek ve sloupku.



- E** Na **svoji desku** umístí každý hráč **ukazatele kreditů** a **produkce**. Ukazatel kreditů umístíte na pole 0 a ukazatel produkce na pole 3.

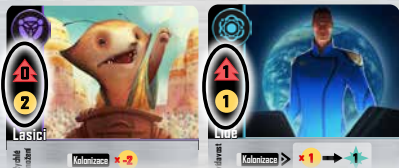


- F** Každý hráč si vezme 7 náhodných **karet frakce**. V tuto chvíli smí až 3 z nich odhodit a poté si dobrat opět do 7 karet. V průběhu hry již nebudete mít možnost získat další karty.

Zkušení hráči mohou zkusit variantu „Draftování frakcí“ (str. 35).

- G** Každý hráč ze svých karet **frakcí** vybere 1 jako počáteční hlavní frakci své aliance. Umístí ji před sebe na stůl. Získá bonusy, které tato frakce poskytuje, když se stane hlavní frakcí (frakce je od této chvíle plnohodnotnou „hlavní frakcí“, viz str. 32).

- Pokud bychom jako příklad brali přípravu na str. 10, pak vidíme, že hráč nalevo si vybral frakci Lasicí, získá tedy jako bonus 2 ● navíc. Hráč napravo si vybral Lidi, takže získá bonus 1 ● navíc a 1 ▲ do ruky.



- H** Při hře 1–3 hráčů je potřeba překrýt některá pole na **kartách obchodu** a na **Galaktické radě**. Použijte kostky některé z barev, která není ve hře.



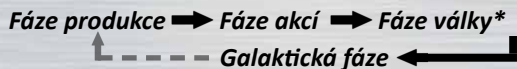
- I** Začínající hráč připraví galaxii. Vezme 5 náhodných **karet systémů** a umístí je do řady tak, aby byly první 2 karty lícem vzhůru a další 3 lícem dolů. Žeton **galaktické flotily** ► umístíte na první kartu systému. Poté na kartách lícem vzhůru překryjete symboly ☾ náhodnými žetony planet lícem vzhůru a ✨ náhodnými žetony průzkumu lícem dolů (pozor na symboly překrývané jen v určitém počtu hráčů).



Nakonec utvoříte ze všech **zbylých žetonů** společnou zásobu na dosah všech hráčů.





Fáze hry

Každé kolo sestává ze 4 fází, které jdou po sobě v pevně daném pořadí:



*Kromě prvního kola, kdy fáze války nenastane.


Fáze produkce

1. Vezměte si 3 kostky akcí ze své osobní zásoby.
2. Získejte tolik , kolik činí vaše . Maximum jak pro , tak pro  je 12.



3. Ztraťte 1 .





4. Aktivujte své schopnosti  v libovolném pořadí. Tyto schopnosti jsou na kartách hlavních frakcí.

















Fáze akcí

Hráči se střídají na tahu v pořadí průběhu hry. Když je hráč na tahu, provede za pomoci kostky z ruky některou z dostupných akcí. Některé akce mohou být pozměněny technologiemi (str. 26–27) nebo hlavními frakcemi (str. 32–33) vaší aliance.

Pasovat a vynechat tah smíte teprve ve chvíli, kdy vám dojdou kostky akcí v ruce. Fáze končí, když všichni hráči pasovali.

Kromě provádění akcí smíte kdykoliv ve svém tahu udělat následující:

- Zahrát jednu kartu frakce z ruky.
- Aktivovat libovolný efekt , včetně 3 efektů  na desce shrnutí nebo na vašich kartách hlavních frakcí.

 Kredity: Použijete při akci Kolonizace Rozvoj Výroba Výzkum Studium	 Křížníky: Použijete při akci Průzkum Užitečné ve fázi války
 Objevy: Použijete při akci Vesmír Studium  >  → 1	 Artefakty: Každý má hodnotu 1 VB
 Vliv: Použijete při akci Nominace Obchod  >  → 1	 Prestíž: Každá má hodnotu 1 VB Ovlivňuje pořadí průběhu hry
 Produkcce: Produkuje každé kolo  >  → 1	 Síla: Užitečná ve fázi války
	 Technologie  Smíte aktivovat ve fázi produkce
	 Pokročilá technologie  Smíte aktivovat ve svém tahu
	 Rozvinutá planeta  Smíte aktivovat, když se stane hlavní frakcí

Všechny provedené akce vyžadují umístění kostky na určitý herní prvek, tzn. kartu či desku. Vysvětlení akcí se věnují následující strany.

Detailní popis akcí

Akce na kartách systémů:

Colonize

Poplatek: ● = počet 🌍, které vlastníte před provedením akce.

- Tato akce vám umožní získat planetu mírumilovně.
- Smíte kolonizovat pouze takovou planetu, která:
 1. Je dosažitelná
 2. Je bez kostky či ▲
 3. Odpovídá adaptaci alespoň jedné z vašich hlavních frakcí NEBO použijete jednorázovou adaptaci některé karty frakce (str. 33)

Zásadní koncept – Dosažitelnost

- Tento koncept je důležitý pro mnoho pravidel na kartách systémů.
- Všechny herní prvky na kartě s ▶ nebo na kartách za ní se považují za dosažitelné. Výjimkou je situace, kdy máte vyzkoumán warpový pohon.



Dosažitelné

Nedosažitelné

(s warpovým pohonem ano)

- Kostku použitou k provedení této akce umístěte na planetu, která splňuje podmínky popsané výše. Poté získáte odpovídající odměny.
- 🌍 mohou kolonizovat pouze hráči, kteří vyzkoumali teraformaci.

Příklad: Červená chce kolonizovat planetu zakroužkovanou níže.

1. Musí být dosažitelná. Protože je na kartě s ▶, je dosažitelná.
2. Planeta musí odpovídat adaptaci hlavní frakce. Protože červená má hlavní frakci s adaptací na 🌍, může ji kolonizovat.

Aby ji mohla kolonizovat, zaplatí 2 ● a získá 2 🟪 jako odměnu.



Akce na kartách systémů:

Develop

Poplatek: 7 ●

- Díky této akci proměníte kolonizovanou planetu na rozvinutou planetu, která přináší více VB a umožní vám provést **Nominate**.
- Kostku použitou k provedení této akce umístěte na svoji kolonizovanou planetu. Nesmíte rozvinout planetu kolonizovanou jiným hráčem.
- Odměnou získáte 1 🌐. Za každou získanou 🌐 posuňte svoji kostku o 1 pole dál po stupnici prestiže. Pokud dojde vaše kostka na pole s jinými kostkami, umístěte ji nahoru na sloupek kostek.
- Jako další odměnu získáte buďto 1 ● a 1 🌟, NEBO 1 🟪.



Příklad: Pokud chce červená rozvinout tuto zakroužkovanou planetu, musí za to zaplatit 7 ●.



Akce na desce akcí:

Manufacture

Poplatek: 2 ● za každý ▲.

- Tato akce je hlavním zdrojem ▲, používaných při válce a průzkumu.
- Kostku použitou k provedení této akce umístěte do spodní části akčního pole výroba. Poté vyrobte libovolný počet ▲ a vezměte si je do ruky, přičemž za každý zaplatíte 2 ●.
- **V ruce smíte mít maximálně 5 ▲.**








Příklad: Pokud chce červená vyrobit 2 ▲, musí zaplatit 4 ●.



Retrieve



Poplatek: 3  za každou proměnu  na .

- Tato akce promění  na , které přinášejí VB.
- Kostku použitou k provedení této akce umístěte do spodní části akčního pole studium. Poté proměňte libovolný počet  na , přičemž za každou proměnu zaplatíte 3 .



Scavenge

Poplatek: Žádný.

- Tato akce slouží k okamžitému zisku 1 .
- Kostku použitou k provedení této akce umístěte do spodní části akčního pole těžba. Poté získejte 1 .



Akce na kartách obchodu

Trade

Poplatek: V závislosti na kartě obchodu.

- Tato akce vám umožní směnit zdroje podle karty obchodu.
- Kostku použitou k provedení této akce umístěte na volné pole na kartě obchodu, kterou chcete použít. Poté směňte zdroje podle nákresu na této kartě obchodu. Za jednu akci směňte pouze jednu směnu na kartě a pouze jedenkrát.
- Pokud na kartě obchodu není volné pole, hráči nemohou v tomto kole danou kartu obchodu použít.
- Kompletní zaplnění všech polí na kartě obchodu spustí **Zlatou éru**, která hráčům přinese kostky akcí navíc (str. 30–31).
- Pokud nemáte dostatek zdrojů na provedení směny vyobrazené na kartě, **NESMÍTE** tuto kartu vybrat a umístit na ni kostku.








Příklad: Červená chce získat více . Proto si vybere akci **Trade** a zaplatí 7 , aby získala 2 .

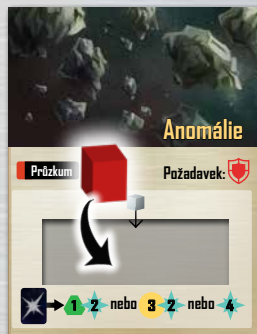


Akce na desce G&A

Explore





Poplatek: 1 

- Pokud chcete tuto akci provést, musíte mít alespoň 1 .
- Pomocí této akce vyšlete křižník, aby hledal ,  nebo .
- K provedení této akce odhodte z ruky 1 . Kostku použitou k provedení této akce umístěte na desku G&A do spodní části akčního pole Anomálie.
- Poté odhalte libovolný dosažitelný , získajte jeho odměny a odhodte tento .



Nominate

Poplatek: 3 


- Tato akce vám umožní stát se předsedou Galaktické rady a získat . Pokud tak chcete učinit, musíte mít alespoň 1 .
- K provedení této akce zaplaťte 3 . Kostku použitou k provedení této akce umístěte na desku G&A na libovolné volné pole Galaktické rady. Poté získajte  vyobrazené pod tímto polem.
- Jakmile je na poli kostka, nelze ji nijak odstranit.

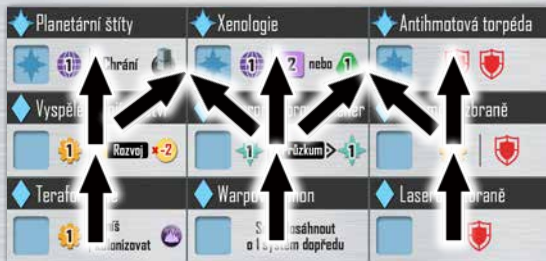


Akce na desce hráče

Research

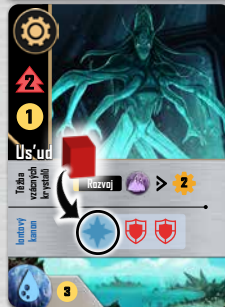
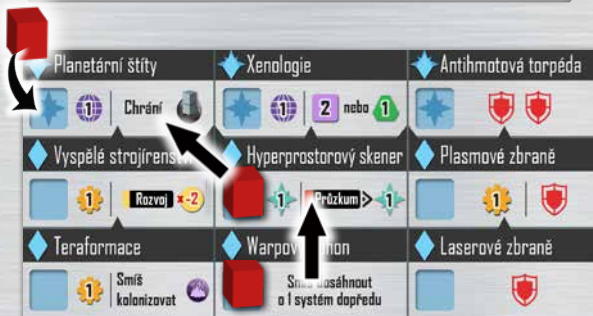
Poplatek: 3  nebo 1  nebo 1 . Poplatek: 3  nebo 1  A NAVÍC 1 .


- Pokud se rozhodnete vyzkoumat nové technologie, umístěte kostku použitou k provedení této akce na libovolnou dostupnou a dosud nevyzkoumanou technologii a zaplatte poplatek této technologie. Poté získáte případné odměny. Například za výzkum teraformace získáte 1 .
- Na začátku hry jsou na vaší desce dostupné pouze 3 technologie na první úrovni: Teraformace, Warpový pohon a Laserové zbraně.
- Technologie na vyšších úrovních smíte vyzkoumat až poté, co vyzkoumáte technologie pod nimi, přičemž se řídíte těmito postupy výzkumu:



- Technologie na nejvyšší úrovni desky hráče (pokročilé technologie) smíte vyzkoumat poté, co máte vyzkoumanu alespoň 1 z technologií, která se nachází přímo pod danou pokročilou technologií nebo s ní sousedí. Například, pokud máte vyzkoumaný Plasmové zbraně, smíte vyzkoumat jak Xenologii, tak Antihmotová torpéda.


Příklad: Červená smí vyzkoumat Planétární štít, protože již vyzkoumala Hyperprostorový skener.













Na kartách frakcí mohou být jedinečné technologie, vyzkoumatelné samostatně. Vždy se považují za .




Fáze války

V prvním kole tuto fázi vynechte.




1. Hráči porovnají počty svých  v ruce. Poté získají odměny podle tabulky níže. Hráč s nejvyšším počtem křížníků se nazývá Vládce.





	Vládce	2. místo	3. místo	4. místo
	1 	\		
	2 	1 	\	
	3 	1 	1 	\





Pokud nastane shoda, je rozhodnuta ve prospěch hráče s vyšší . Pokud shoda trvá, získají oba stejnou odměnu za pozici, o kterou se dělí.

2. Pokud je Vládce pouze jeden (tj. nedělí se o pozici), může nyní získat **dosažitelnou** nechráněnou planetu. Odebere z této planety kostky (pokud se na ní nacházejí) a umístí na ni . Na rozdíl od akce **Colonize** toto získání planety ignoruje požadavek adaptace, ale také odměny zdrojů. Pokud hráč získá planetu pomocí , stane se planetou  a již nepatří původnímu majiteli.






Zásadní koncept – Ochrana planet





- Pokud má hráč v ruce **stejně nebo více**  než planet, pak jsou všechny jeho planety chráněné. Jinak jsou **všechny** nechráněné.
- Jsou výjimky, které není třeba chránit pomocí .
 1. 
 2. Planety chráněné technologiemi nebo schopnostmi frakcí.
- Nekolonizovaná planeta je vždy nechráněná.

3. Na konci této fáze si každý hráč smí ponechat v ruce maximálně tolik , kolik činí jeho . Ostatní  musí odhodit.  umístěné na planetách se v tomto kroku nepočítají.

Příklad: Modrý má nejvíce  a je tedy Vládce. Získá 2  a 1 . Protože se jedná o hru 3 hráčů, zelená získá 1 .



Poté může modrý získat dosažitelnou nechráněnou planetu. Červená má více než jednu planetu, ale jen 1 , takže její planety jsou nechráněné. Modrý se rozhodne získat  červené. Kostky červené vrátí zpět do její zásoby. Poté umístí svůj  na planetu. Modrý nezíská 2 , ale zabrání tak červené získat VB za .

Poté každý hráč zahodí  nad rámec své . Řekněme, že modrý má 1 . Musel by zahodit 1 , protože si může ponechat pouze 1.

Galaktická fáze

1. Posuňte ► o jednu kartu vpravo. Poté odhalte další kartu systému. Umístěte na ni žetony průzkumu či planet dle potřeby **A**.
2. Akční kostky ze tří vrchních akcí desky akcí přesuňte na odpovídající karty obchodu (nad nimi), a to i tehdy, pokud na kartách není místo pro tyto kostky. Pokud jsou všechna pole na některé kartě zaplněna, nastane na konci této fáze Zlatá éra **B**.

Zásadní koncept – Zlatá éra

- Kostky akcí ze zaplněné karty obchodu (včetně těch kostek, které se nevešly na pole na kartě) se vrátí do rukou jejich majitelů.
- Každý hráč smí za jednu galaktickou fázi získat zpět do ruky maximálně 3 kostky, nezávisle na tom, kolik karet obchodu bylo zaplněno. Nadbytečné kostky vraťte do zásoby.
- Obráťte zaplněnou kartu obchodu. Na této straně nejsou omezená pole, takže již nezapřičiní Zlatou éru.
- Zlatá éra má za následek to, že někteří hráči budou mít v příštím kole více než 3 akce.

A



B



3. Změňte pořadí průběhu hry pro další kolo. Hráč s nejvyšší 🌐 bude první na tahu, hráč, který je na stupnici prestiže druhý, bude druhý v pořadí atd. Pokud nastane shoda (tzn. více hráčů má kostku na stejném poli stupnice), bude dříve v pořadí ten, jehož kostka je výš ve sloupku kostek. **Proto je při zisku 🌐 důležité skládat kostky do sloupku a nezapomenout umístit svoji kostku nahoru, pokud dojdete na pole s kostkami ostatních hráčů.**

Karty frakcí

V každém svém tahu smíte zahrát 1 kartu frakce jako jednu z následujících možností: **jako jednu z hlavních frakcí vaší aliance, jako skutečnou hlavní ideologii, jako jednorázovou posilu nebo jednorázovou adaptaci.**



Jako hlavní frakce (maximálně 3)

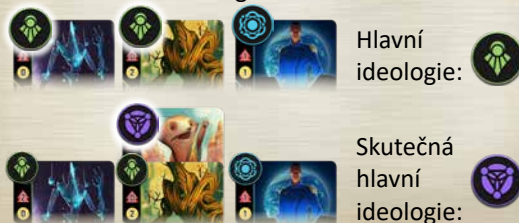
- Takto zahranou kartu umístíte před sebe.
- Získejte bonusové a za to, že se stala hlavní frakcí.
- Od této chvíle máte k dispozici schopnosti či technologie této frakce a smíte provést akci **Colonize** na planetách, pro které je tato frakce adaptována.
- Zahrání další hlavní frakce neruší předchozí hlavní frakce. Všechny vaše hlavní frakce jsou stále aktivní. Jakmile je ovšem hlavní frakce ve hře, nelze ji nijak nahradit.
- Některé frakce mají jedinečné technologie, které lze vyzkoumat. Na str. 27 najdete příklad.

Jako skutečnou hlavní ideologii (maximálně 1):

- Jednou za hru smíte změnit hlavní ideologii své aliance.
- Takto zahranou kartu zasuňte seshora pod prostřední kartu vaší hlavní frakce tak, aby byl vidět symbol ideologie na zasunuté kartě (viz příklad níže).
- Veškeré ostatní bonusy a efekty na kartě ignorujte.
- Tato ideologie je odtud vaší hlavní ideologií, nezávisle na ideologiích vašich hlavních frakcí (i kdyby vaše hlavní frakce měly všechny jinou ideologii).

Zásadní koncept – Hlavní ideologie

Hlavní ideologie je ta, která je jednoznačně nejpočetnější ve chvíli, kdy máte 3 karty hlavních frakcí. Hlavní ideologii smíte jednou změnit zahráním karty jako skutečné hlavní ideologie.




Jako jednorázovou posilu NEBO adaptaci:

- Získejte jednorázovou posilu vyobrazenou na zahrané kartě NEBO smíte kartu takto zahrát při akci **Colonize** a kolonizovat planetu, na kterou je tato frakce adaptovaná, ale vaše hlavní frakce ne.
- V obou případech kartu poté odhodte.

Konec hry a závěrečné bodování

- Pokud je ► na poslední kartě systému, pak po konci fáze války tohoto kola hra končí.
- Každý hráč získá VB za následující kategorie:

Prestiž	1 VB za každou 
Galaxie	1 VB za každou  2 VB za každou  Nezapomeňte:  se nepočítají
Artefakty	1 VB za každý 
Hlavní ideologie	 : 1 VB za každou vyzkoumanou technologii  : 1 VB navíc za každé 4  (zaokrouhлено dolů)  : 1 VB za každou   : 1 VB navíc za každou   : 1 VB navíc za každé 2  (zaokrouhлено dolů) Hráči bez hlavní ideologie nezískají VB navíc.

- Hráč s největším počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, je rozhodnuta ve prospěch hráče, který má více . Pokud shoda trvá, je rozhodnuta ve prospěch toho, jehož kostka je výš ve sloupku kostek na stupnici prestiže.

Varianty

Draftování frakcí:

(nahrazuje krok  přípravy hry)

Každý hráč na začátku hry dostane do ruky 7 náhodně rozdaných karet frakcí. Podívá se na karty ve své ruce a tajně vybere jednu z nich, kterou položí před sebe na stůl, lícem dolů. Poté každý hráč předá zbylé karty ve své ruce hráči po levici. Z karet, které dostane, vybere každý hráč opět tajně jednu kartu a pošle zbylé karty dál. Takto pokračujte, dokud nemá před sebou na stole každý hráč lícem dolů 7 karet frakcí. Tyto karty si poté každý hráč vezme do ruky a hra pokračuje normálně.

Varianta prozkoumané galaxie:

Hru připravte jako obvykle, ale všechny karty systémů umístěte lícem vzhůru (umístěte potřebné žetony).

Sólová varianty:

Více detailů najdete na kartě sólové varianty.

Sólový scénář (k vlastnímu vytisknutí):

Najdete ke stažení pod následujícím QR kódem nebo na produktové kartě na www.tlamagames.com



Často kladené dotazy

- Některé schopnosti mi umožní získat bonus podle počtu planet, které vlastním. Počítám také 🚩?

Odpověď:

- Ano. Vezměme například Amébany. Hráč s Amébany jako hlavní frakcí získá během fáze produkce 2 🟡 za každou 🟦, kterou vlastní. Pokud vlastní také 🚩 druhu 🟦, počítají se do této schopnosti.



- Pokud jsou odměny technologie odděleny vísloou čarou, získám odměny na obou stranách čáry?

Odpověď:

- Ano, získáte odměny na obou stranách.
 - Pokud si musíte mezi odměnami vybrat, uvidíte mezi nimi slovo „nebo“
- Například zde:



- Když počítám výši poplatku za **Colonize**, počítám také 🚩 (rozvinuté planety)?

Odpověď:

- Ne. Poplatek za **Colonize** je závislý pouze na počtu 🚩 (kolonizovaných planet).

- Existuje nějaký limit na akční kostky navíc, které mohou hráči získat během Zlaté éry?

Odpověď:

- Hráči mohou během jedné galaktické fáze získat max. 3 kostky navíc, nezávisle na počtu zaplněných karet obchodu, tzn. počtu spuštěných Zlatých ér.
- Je u schopností ⚡ nějak omezen počet jejich využití za jedno kolo?

Odpověď:

- Ne. Smíte je provést i vícekrát za kolo.
- Například schopnost Lasiců: ve svém tahu smíte zaplatit 5 🟡 a získat 1 🟪 a 1 🌐 kolikrát chcete, pokud máte dost 🟡.
- Co znamená schopnost Nomádi frakce Poutníků?



Odpověď:

- Po **Colonize** smíte odebrat 1 kostku z kolonizované planety, kterou vlastníte. Odebranou kostkou smíte okamžitě provést akci **Research** nebo **Retrieve**. Za tuto akci musíte zaplatit její obvyklý poplatek. Pokud nemůžete poplatek zaplatit, nesmíte tuto schopnost využít (a odebrat kostku bez efektu).
- Nesmíte odebrat kostku z rozvinuté planety ani planety, kterou jste právě kolonizovali.
- Planeta, ze které byla kostka odebrána, je nyní opět volná. Pokud ji někdo kolonizuje akci **Colonize**, získá její zdroje.

- Získají Feimur – V5 2 ☀ za každý ztracený ▲ ?

Odpověď:

- Ne, Feimur – V5 získají 2 ☀, nezávisle na počtu ztracených ▲.
- Například, pokud mají na konci fáze 5 ▲ a 2 🛡, sice ztratí 3 ▲, ale získají pouze 2 ☀ (vždy ovšem do limitu 5 ▲ na ruku).



- Zisk planety pomocí ▲ se nepočítá jako ztráta ▲.
- Nikdy nesmíte mít více než 5 ▲ v jednu chvíli. Takže nesmíte získat šestý ▲ a zahodit jej kvůli kreditům.

- Stejná logika platí i pro schopnosti podobného charakteru.
- Například, pokud máte schopnost Auralitů a kolonizujete planetu, která vám přinese 2 🟪, získáte pouze 1 ☀.



- Psykriané mají technologii Energetické štíty, kde se píše „Ochrání 2 ▲ navíc ve fázi války“. Co to znamená?

Odpověď:

- Pokud vyzkoumáte tuto technologii, přijdete na konci fáze války o 2 ▲ méně.
- Například, pokud máte tuto technologii a pouze 3 🛡, smíte si na konci fáze války ponechat až 5 ▲.



- Když Sarančané použijí Roj, umístí na planetu jeden ze zaplacených ▲?

Odpověď:

- Ne. Nejprve musíte zaplatit 2 ▲ a poté 1 další ▲ umístit na nechráněnou planetu, čímž získáte 1 ☀.
- Jednoduše řečeno, k aktivaci schopnosti jsou potřeba 3 ▲.



Tvůrci

Herní svět a návrh hry: Jeffrey CCH

Návrh postav a ilustrace: Samuel Horowitz

Grafická úprava: Roxy Dai

Výroba: Kenneth YWN, Isaac Chan

Redakce: Alex Chan

3D návrhy: Herman Ying

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Michal Hubáček



© 2022 Všechna práva vyhrazena. Žádnou část tohoto produktu nelze reprodukovat bez výslovného svolení.