

MASTER OF  
**ORION**

A futuristic space scene featuring a large, metallic, spherical structure with a glowing blue and red interior, surrounded by smaller spacecraft and a planet in the background. The scene is set against a dark, starry space with colorful nebulae.

**PRAVIDLA HRY**



## Nejsme ve vesmíru sami

V neochabující touze po poznání vyrazilo lidstvo za hranice sluneční soustavy. Na výpravách po širých dálavách Mléčné dráhy lidé narazili na další rozumné civilizace a stali se svědky konfliktů galaktických rozměru. Nechtěli zůstat stát stranou a brzy se do kolosálního zápasu o nadvládu zapojili.

Stát se hegemonom galaxie však není jednoduchý úkol pro nikoho. Je třeba zvolit nejvhodnější strategii vedoucí k vítězství. Mírumilovným Psilonům nejvíce vyhovuje věda a výzkum, zaručující jim technologickou převahu. Mrřshani, Bulrathové a Alkarani zase dávají přednost silovému řešení problémů. Darlokové a Meklaři prozkoumávají zapadlé končiny galaxie, zatímco lidé se snaží dosáhnout svého diplomacii.

Vám jako vůdcům své civilizace připadá velký úkol – psát historii celé galaxie!

## Úvod

V této hře budete představovat hlavu jedné z civilizací s úkolem dovést ji k co největší prosperitě a rozkvětu. Budete rozvíjet svoji civilizaci, dobývat cizí

planetární soustavy a budovat na nich různá zařízení, jakož i přímo bojovat proti nepřítelům.

Vaším cílem je získat do konce hry nejvíce bodů.

## Herní materiál

### 1 deska s počítadlem bodů a kol hry

VÍTĚZNÉ BODY											
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
48											
49		21	20	19	18	17	16	15	14	13	
47			22								
46		23	24	25	26	27	28	29	30	31	
45										32	
44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33
KOLA HRY											
1	2	3	4	5	6	7	8				

### 6 oboustranných desek civilizací (z jedné strany vždy lidé, z druhé strany různá jiná civilizace)



### 1 žeton začínajícího hráče



### 10 žetonů loajality (líc -1, rub -3)

### 4 žetony „+50, +100“



### 1 žeton pro počítadlo kol

### 60 dřevěných kostiček ve čtyřech barvách (po 15 v každé barvě)



### 90 karet zařízení



### 10 karet rádců



### Pravidla hry

# Příprava hry

Každý hráč si vybere civilizaci, vezme si příslušnou desku a položí ji lícem nahoru před sebe na stůl. Dále obdrží všech 15 kostiček v zvolené barvě. Doporučujeme vám, abyste ve své první partii hráli všichni za civilizaci lidí.

**Symbol civilizace**

**Místo pro cizí kostičky při útoku soupeřů**

**Stupnice loajaloty**

**Název civilizace**

**Zvláštní schopnost civilizace**

**Líšta potravy**

**Líšta kosmických lodí**

**Líšta nástrojů**

**Místo pro kostičky dostupných akcí**

**Pole (oblasti) možných akcí**

**Stupně mobilizace – počet dostupných akcí a popis příslušných efektů**

Každý hráč si nejprve na své desce civilizace vyznačí počáteční množství zdrojů – položí po jedné kostičce na každou ze tří listů (potravy, kosmických lodí a produkce). Počáteční pole jsou označena kroužkem.

Každá civilizace začíná hru s různým počátečním množstvím zdrojů.

Dále každý hráč položí jednu kostičku na horní pole stupnice loajaloty (s hodnotou 10).

Žeton pro počítadlo kol položí na první pole tohoto počítadla a po jedné další kostičce každého hráče položí na pole 0 počítadla bodů. Zbývající kostičky si každý hráč ponechá na stole vedle své desky civilizace, budou tvořit jeho zásobu kostiček.

**VITĚZNÉ BODY**

**KOLA HRY**

Zamíchejte karty rádců, náhodným způsobem vyberte pět z nich, vložte je lícem nahoru doprostřed stolu a ostatní vraťte do krabice (v dané partii jich už nebude zapotřebí). Ve vaší první partii vám doporučujeme hrát bez karet rádců.

Hráč, který byl naposled v vesmíru, dostane žeton začínajícího hráče. V případě shody dostane žeton ten z hráčů, kdo jako poslední hrál počítačovou předlohu této hry.

Zamíchejte karty zařízení, vytvořte z nich doplňovací balíček a umístěte jej doprostřed stolu lícem dolů. Vedle ponechte místo na postupně vznikající odkládací balíček. Každý z hráčů, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, si z doplňovacího balíčku vezme 5 karet do ruky. Poté může každý hráč, opět počínaje od začínajícího hráče a dále po směru hry, odhodit libovolný počet karet z ruky a vzít si místo nich nové z doplňovacího balíčku (všechny najednou, nikoliv postupně po jedné podle toho, jaké karty budou přicházet). Tento krok smí každý provést jen jednou.

## Režim pro začátečníky

Hrajete-li hru poprvé, doporučujeme, aby všichni hráči hráli za civilizaci lidí. V první partii rovněž nedoporučujeme používat žádné karty rádců.



# Přehled důležitých pojmů

## Začínající hráč

Všechny fáze a kroky ve hře se provádějí vždy od začínajícího hráče (tj. držitele příslušného žetonu) a dále ve směru hodinových ručiček. Žeton začínajícího hráče putuje vždy na konci kola v téže směru, tj. k spoluhráči po levici jeho držitele.

## Karty hráče

Rozlišujeme mezi kartami v ruce a kartami na stole – každý hráč má určité karty v ruce a další vyložené před sebou na stole. To jsou zpravidla karty postavených zařízení (viz dále), případně též karta rádce. Různé efekty odkazující na další karty se vztahují na karty na stole, ke kartám v ruce se nepřihlíží.

## Soustavy

Karty postavených zařízení se na stole shlukují do soustav. Můžete mít před sebou na stole maximálně **4 soustavy** (s jedinou výjimkou popsanou dále), v každé soustavě pak nanejvýš **5 karet zařízení**. V jedné soustavě leží karty přes sebe tak, aby byl vždy vidět horní okraj spodní karty (udávající její barvu a zdroj, které přináší). Každý hráč může kdykoli kontrolovat karty v jakékoli soustavě na stole. Na začátku partie nemá nikdo soustavu žádnou, karta prvního postaveného zařízení představuje první zařízení první soustavy. V dalším průběhu si můžete zvolit, zda přiložíte novou kartu do stávající soustavy, nebo zda založíte soustavu novou (pokud nepřekročíte maximální počet soustav a karet v nich dle popisu výše). Stavbu zařízení popisujeme podrobněji dále.



## Působící karty

Vrchní karta každé soustavy je působící kartou. Je možné využívat pouze efekty působících karet. Na konci hry pak působí všechny karty s časováním „NA KONCI HRY“, působící i ty umístěné v soustavách níže. Karta případně najatého rádce se rovněž považuje za působící kartu (i když se nejedná o zařízení).

## Odkládací balíček

Odložené (či odhozené) karty se odkládají na odkládací balíček. Odložte-li najednou více karet (např. při najmutí rádce, viz dále), můžete libovolně určit jejich pořadí v odkládacím balíčku. V odkládacím balíčku leží karty lícem nahoru. Každý hráč si může libovolně prohlížet karty v odkládacím balíčku, nesmí však měnit jejich pořadí.

## Získávání a utrácení zdrojů

Obdržíte-li nějaký zdroj (jeho jednotku či kus), posuňte kostičku na příslušné liště na své desce civilizace o jedno pole vpravo. Maximální množství jednotek každého zdroje však je 9 – více jich získat nelze. Případné další získané zdroje propadají. V případě utrácení zdroje zase posuňte kostičku na dané liště o odpovídající počet polí vlevo. Množství nemůže být záporné – nemáte-li dost požadovaného zdroje na stavbu zařízení či využití nějakého efektu, nemůžete stavbu či daný efekt provést.

Zdroje se získávají v zásadě čtyřmi způsoby: díky svým kartám na stole na začátku kola, provedením akce „Transformace“, využitím nějakého efektu karty či provedením akce „Obchod“. Zdroje se používají na stavbu zařízení, na zaplacení za využití určitých efektů, při provádění akcí „Útok“ a „Obchod“. Vše je podrobně popsáno dále.



## Obecná zásada

Texty na kartách a deskách civilizací upravují a případně mění všeobecně platná pravidla hry. Texty na kartách mají přednost před textem na deskách i v pravidlech, texty na deskách mají přednost před textem v pravidlech.



## Alkarani

### Jedna rodina pod vládou bohů

Boje na oblačném Altairu dávno utichly a děti Nebeského boha Skree-Aka, sjednocené do jednoho hejna, se těší rozkvětu a prosperitě pod jeho vládou. Jejich Stvořitel jim však nedal křídla nadarmo – jejich posláním je bránit nebesa a vyrazit ke hvězdám.

Náboženství prostupuje všechny aspekty života Alkaranů a jejich zánícení je často mylně považováno za fanatismus. Přes jejich zdánlivě mírumilovné vystupování se jedná o hrdou a k boji vždy připravenou rasu. Ve snaze zajistit si věhlas nejlepších vojáků v galaxii a dobýt přízeň svého boha neváhají vyvolávat konflikty i z malicherných příčin.

Bez ohledu na jejich napjaté zdroje i množství front poutajících ozbrojené síly je s určitostí možné tvrdit, že Alkarani nikdy bojovat nepřestanou.

## Loajalita

Loajalita vaší civilizace (dále též „vaše loajalita“) udává stupeň odhodlání, bojového ducha a loajalitu obyvatelstva k vůdci (tj. k vám). Zaznamenává se kostičkou na stupnici při levém okraji desky civilizace, klesá při vysokém stupni mobilizace, při napadení nepřítelem a v důsledku efektů určitých karet a stoupá při nízkém stupni mobilizace, provedení akce „Propaganda“ a rovněž v důsledku určitých efektů karet. Symbolem loajality je ☺, šipka nahoru znamená zvýšení o 1, šipka dolů pokles o 1, změna o více stupňů je znázorněna znaménkem x a číslem. Loajalita nemůže dosáhnout vyšší hodnoty než 10, ale může klesnout i pod nulu. V případě potřeby použijte žetony -1 a -3. Je-li vaše loajalita menší než 6, nemůžete stavět či aktivovat určitá zařízení. Jde zpravidla o významná zařízení přinášející více bodů, proto věnujte udržení dostatečné loajality pozornost.

Na konci hry se hodnota vaší loajality přičítá k získaným bodům. Kromě toho platí, že je-li loajalita některého hráče na konci kola nulová nebo záporná, hra končí (podmínky ukončení hry podrobněji viz dále).

## Body

Získáte-li v průběhu hry nějaké body (obvykle v důsledku akce „Útok“ či pomocí některých efektů karet), zaznamenejte jejich množství na počítadle bodů. Určité efekty znamenají pokles vašeho počtu dosažených bodů – opět zaznamenejte přesunem své kostičky na počítadle. Stav nemůže klesnout pod nulu, mělo-li by se tak stát, nesmíte daný efekt provést. Větší množství získaných bodů můžete zaznamenat pomocí žetonů +50, +100.

## Průběh hry

Jedna partie hry se hraje na maximálně 8 kol. Každé kolo se skládá ze tří fází následujících po sobě v pevně daném pořadí:

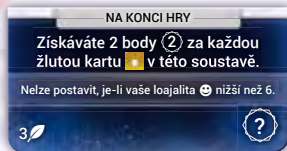
### 1. Začátek kola

- Získání zdrojů
- Určení stupně mobilizace a počtu dostupných akcí
- Vyhodnocení efektů s časováním „NA ZAČÁTKU KOLA“

### 2. Fáze akcí

### 3. Ukončení kola

- Ověření, zda nenastal konec hry
- Odložení přebytečných karet (nad 5)
- Vrácení kostiček akcí do zásoby
- Předání žetonu začínajícího hráče



# 1. Začátek kola

## Získání zdrojů

Každý hráč obdrží všechny zdroje uvedené v pravém horním rohu všech jeho karet na stole. Jak již bylo uvedeno, stav se zaznamenává příslušným posunem kostiček na lištách desky civilizace a množství žádného zdroje nemůže překročit hodnotu 9.



## Určení stupně mobilizace a počtu dostupných akcí

Jakmile zaznamenáte zdroje získané v předešlém kroku, zjistíte svůj stupeň mobilizace. Ten má význam pro určení počtu akcí, které budete mít v daném kole k dispozici, a je s ním spojen i určitý bonus či postih. Stupně mobilizace jsou tři: vysoký, střední a nízký a svůj aktuální stupeň zjistíte podle toho, jaký je aktuálně nejvyšší počet vašich zdrojů zaznamenaný na desce – neboli v jaké zóně na lištách zdrojů je na desce leží **nejdále vpravo se nacházející kostička**.

Nízký stupeň mobilizace představují pole s hodnotami 0–3, střední s hodnotami 4–6 a vysoký s hodnotami 7–9.

### ♦ Vysoký stupeň mobilizace

Pokud se být jediná kostička na vašich lištách zdrojů nachází na hodnotě 7–9, budete mít k dispozici 5 akcí. Vezměte 5 kostiček ze své zásoby a položte je na vyznačené místo na své desce civilizace. Vaše loajalita klesne o 1.

### ♦ Střední stupeň mobilizace

Nemáte-li žádnou kostičku v pravé zóně (hodnoty 7–9), ale alespoň jedna kostička leží ve střední zóně (hodnoty 4–6), budete mít k dispozici 4 akce. Opět přemístíte odpovídající počet kostiček ze své zásoby na vyhranené místo na své desce. Vaše loajalita se nemění.

### ♦ Nízký stupeň mobilizace

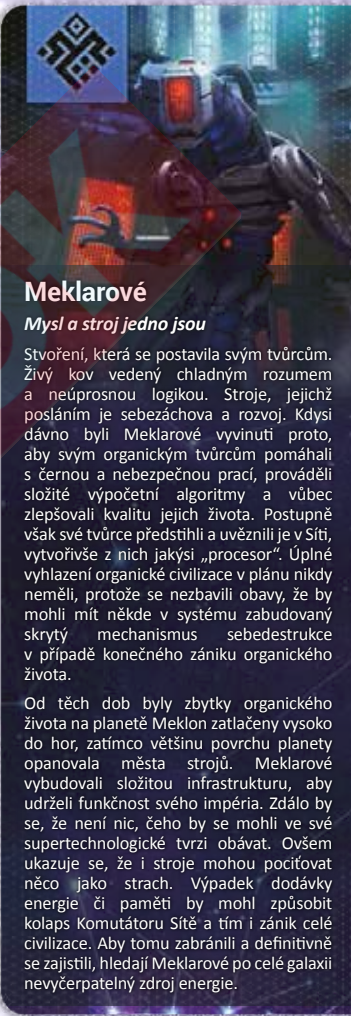
Pokud se všechny vaše kostičky na lištách zdrojů nacházejí v levé zóně (hodnoty 0–3), budete mít k dispozici 3 akce (opět zaznamenejte pomocí kostiček ze své zásoby). Vezměte si do ruky vrchní kartu z doplňovacího balíčku a vaše loajalita stoupne o 1.

U některých civilizací se důsledky jednotlivých stupňů mobilizace drobně liší a jsou v takovém případě popsány na desce.



## Efekt s časováním „NA ZAČÁTKU KOLA“

Po ukončení předchozího kroku opět v pořadí od začínajícího hráče vyhodnotí (provedou) postupně všechny hráči efekty všech svých působících karet i desky civilizace s časováním „NA ZAČÁTKU KOLA“. Kdo jich má více, může libovolně zvolit pořadí jejich vyhodnocení.



## Meklarové

### Mysl a stroj jedno jsou

Stvoření, která se postavila svým tvůrcům. Živý kov vedený chladným rozumem a neuprosnou logikou. Stroje, jejichž posláním je sebezáchova a rozvoj. Kdysi dávno byli Meklarové vyvinuti proto, aby svým organickým tvůrcům pomáhali s černou a nebezpečnou prací, prováděli složité výpočetní algoritmy a vůbec zlepšovali kvalitu jejich života. Postupně však své tvůrce předstihli a uvěznilí je v sebe, vytvořivše z nich jakýsi „procesor“. Úplně vyhlazení organické civilizace v plánu nikdy neměli, protože se nezbavili obavy, že by mohli mít někde v systému zabudovaný skrytý mechanismus sebedestrukce v případě konečného zániku organického života.

Od těch dob byly zbytky organického života na planetě Meklon zatlačeny vysoko do hor, zatímco většinu povrchu planety opanovaly města strojů. Meklarové vybudovali složitou infrastrukturu, aby udrželi funkčnost svého impéria. Zdálo by se, že není nic, čeho by se mohli ve své supertechnologické tvrzi obávat. Ovšem ukazuje se, že i stroje mohou pociťovat něco jako strach. Výpadek dodávky energie či paměti by mohl způsobit kolaps Komutátoru Síťe a tím i zánik celé civilizace. Aby tomu zabránili a definitivně se zajistili, hledají Meklarové po celé galaxii nevyčerpateľný zdroj energie.



## Psiloni

### Logika a rozum nade vše

Mírní a vysoce inteligentní Psiloni jsou ai nejlepšími vědci v celé galaxii. Největším pokladem jsou pro ně nové znalosti a vzdělání a výzkum jsou pro ně v životě to nejdůležitější. Tyto priority se za dlouhé evoluce jejich druhu odrazily i na jejich vzhledu – jsou slabí a fyzickou práci přenechávají robotům.

Ve svém soustředění na výzkum naprosto ignorují konflikty, které zuří v celé galaxii. Drží se ostatních stranou a udržují si flotilu nejpokročilejších kosmických lodí s výlučně obrannými záměry. Jejich způsoby chování jsou rovněž poněkud jednostranné – jsou navýsost zdvořilí a klidní; emoce totiž nedokážou vůbec vyjádřit a nechápu jemně předivo vzájemných vztahů a sociálních vazeb mezi živými bytostmi. Konečněou komunikaci s příslušníky jiných civilizací (jakož i distribuci finančních prostředků na vědu a výzkum) má na starosti výhradně Správce Psilonů, což umožňuje ostatním soustředit se výlučně na získávání nových znalostí.

## 2. Fáze akcí

V této fázi provádějí hráči své akce. Od začínajícího hráče přicházejí hráči postupně na tah a v každém tahu provedou právě jednu akci. To se opakuje tak dlouho, dokud všichni neprovedou všechny akce, které mají k dispozici (jak už víme, různí hráči mohou mít k dispozici různý počet akcí). Má-li hráč na tahu k dispozici nějakou akci, nesmí tah vynechat, ale musí nějakou akci provést.

Ve svém tahu máte na výběr z následujících možných akcí:

- ♦ **Stavba:** postavte nové zařízení, tj. vyložte kartu zařízení z ruky a umístěte ji do nějaké své soustavy jako vrchní kartu;
- ♦ **Transformace:** odložte kartu z ruky, za což dostanete příslušné zdroje nebo nové karty;
- ♦ **Výzkum:** vezměte si do ruky dvě vrchní karty z dopřívávacího balíčku;
- ♦ **Aktivace:** aktivujte některou ze svých působících karet;
- ♦ **Útok:** proveďte útok na zvoleného soupeře;
- ♦ **Obchod:** proveďte jednu výměnu zdrojů;
- ♦ **Propaganda:** zvyšte svou loajalitu;
- ♦ **Najmutí rádců:** najměte si rádc.

Provádění akcí se zaznamenává pomocí kostiček. Vezmete jednu kostičku na své desce civilizace z vyhrazeného místa pro kostičky dostupných akcí a přemístíte ji na desce na příslušné pole akce, kterou provádíte, resp. na k tomu určené políčko na aktivované kartě (viz dále).

Jakou akci ve svém tahu zvolíte, záleží jen na vás. Akce lze provádět ve svých tazích v libovolné posloupnosti a tutéž akci libovolně opakovat.

Opakujeme, že hráč na tahu provede vždy jen jednu akci, po něm následuje spolupráče po levici atd., v každém kole přijdou hráči na tah několikrát.

### Stavba

Postavit zařízení znamená zvolit jednu kartu z ruky a vyložit ji do jedné ze svých soustav jako vrchní kartu (či jako první kartu nové soustavy), dovoluje-li to ještě limit. Při tom je třeba uhradit stavební náklady vyznačené na dané kartě. Stejnou kartu můžete mít mezi svými kartami na stole víckrát.

#### STAVBA

Postavte zařízení  
(vyložte kartu z ruky).

Některá zařízení nelze postavit, pokud je vaše loajalita nižší než 6 (je na příslušné kartě vždy uvedeno). Pokud vyloženou kartu položíte na kartu, na níž leží kostička, vraťte kostičku do své zásoby. Při stavbě můžete využít všech slev, na které máte nárok. Všechny slevy jsou kumulativní. Máte-li nárok na celkovou slevu více zdrojů, můžete sami určit, jaké zdroje ušetříte.

*Například máte rádců Alluvia s efektem „V této soustavě máte při stavbě slevu 1 zdroj“ a působící kartu Koloniální loď s efektem „Postavte zařízení v této soustavě, při tom máte slevu 2 zdroje.“ Při aktivaci této karty a stavbě zařízení v této soustavě máte celkovou slevu 3 zdroje. Hodláte postavit zařízení Planetární burza, jehož stavební náklady jsou 4 jednotky potraviny a 1 jednotku nástrojů.*

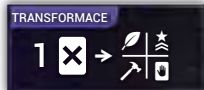
*Můžete tedy Planetární burzu v soustavě s Koloniální lodí postavit jen za 2 zdroje a můžete libovolně zvolit, zda utratíte 2 jednotky potraviny, nebo 1 jednotku potraviny a 1 jednotku nástrojů. Zdroje, jež nejsou pro stavbu daného zařízení použitelné (v tomto případě kosmické lodě), použít nemůžete a celkové náklady po slevě nemohou být nikdy záporné.*

**Poznámka:** Některé efekty vám umožní provést akci „Stavba“ zdarma, tj. nemusíte přitom „utratit“ žádnou kostičku dostupné akce. I v takovém případě však musíte uhradit stavební náklady jako obvykle.





## Transformace



Odložte 1 kartu z ruky, za což obdržíte zdroje (resp. karty, viz dále) uvedené v levém dolním rohu této karty. Při tom záleží na barvě karty:

- ♦ je-li modrá, obdržíte 3 jednotky potravy;
- ♦ je-li červená, obdržíte 2 kosmické lodě;
- ♦ je-li žlutá, obdržíte 1 jednotku nástrojů;
- ♦ je-li šedá, prohlédněte si 4 vrchní karty z balíčku, z nichž 1 odložte a 3 si vezměte do ruky



**Poznámka:** Odložte-li kartu jiným způsobem, pochopitelně neobdržíte nic.

## Výzkum

Vezměte si do ruky 2 vrchní karty z doplňovacího balíčku.



## Aktivace

Můžete aktivovat jednu ze svých působících karet, abyste provedli její efekt. Takové karty poznáte podle časování „AKTIVACE“ a podle vyznačeného políčka pro kostičku [A]. Při aktivaci karty vezmete jednu kostičku ze své desky civilizace – z místa pro kostičky dostupných akcí [A] – a položte ji na toto políčko. Kartu, která v probíhajícím kole již aktivována byla (tj. na tomto políčku již kostička leží) znovu v témže kole aktivovat nelze (a samozřejmě ani kartu, která není působící). Určité karty nelze aktivovat, je-li vaše loajalita nižší než 6.

Některé karty navíc vyžadují zaplacení určitých zdrojů, aby bylo možné jejich efekt provést. Takové náklady jsou uvedeny v rámečku, za ním následuje šipka a efekt zapsaný pomocí symbolů.

Znamená to, že nejprve musíte uhradit uvedené náklady (zaplatit předepsané zdroje) a teprve poté můžete provést uvedený efekt. Například u zařízení Úřad pro podporu osídlení nejprve zaplatíte 2 jednotky potravy, poté stoupne vaše loajalita o 4.



**Poznámka:** Některé efekty vám umožní aktivovat některou kartu zdarma, tj. nemusíte přitom „utratit“ žádnou kostičku. Ostatní pravidla však platí dál – nelze aktivovat kartu, která již v daném kole aktivována byla, nebo která není působící.

### Políčka pro kostičky na kartách

V každém políčku smí ležet maximálně 1 kostička. Políčka [A] slouží pro pokládání kostiček dostupných akcí, jak bylo popsáno výše. Na několika kartách se vyskytují i políčka [Z]. Na taková políčka se pokládají kostičky ze zásoby, nikoliv kostičky dostupných akcí. Jde o efekty s časováním „PO ÚTOKU“ a opět je cílem zajistit, aby jeden efekt nebyl v témže kole proveden vícekrát.

A

Z



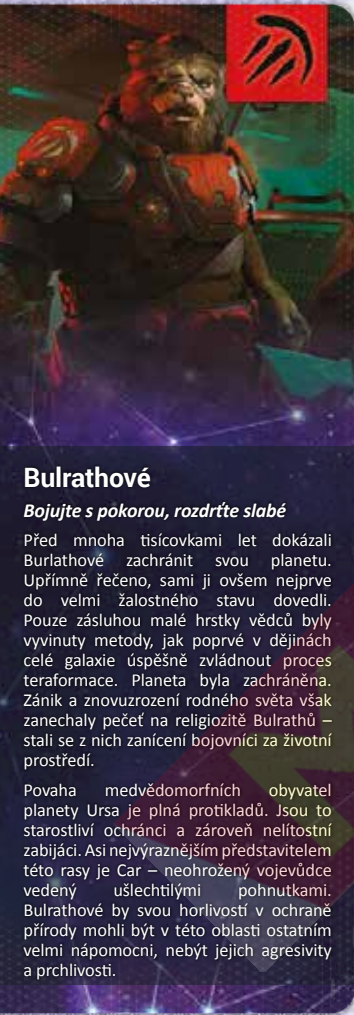
## Darlkové

### Pracujeme ve stínu

Darlkové z planety Nazin jsou označovány za lícemné a úlisné – o jejich věrolomnosti a prohnanosti slyšel snad každý. Darlokové se nikdy nepouštějí do otevřeného konfliktu, dávají přednost vrázení dýky do zad. Nejohroženější je, že do poslední chvíle budou skrývat svou pravou tvář pod maskou blízkého, důvěrného přítele.

Historie Darloků je skryta za clonou mýtů a legend, ale zrnko pravdy v nich lze přece jen objevit. Před mnoha tisíciletími se na jejich rodné planetě vylodili první kosmičtí poutníci, aby na ní založili svou kolonii. Tito humanoidé byli prvními, jejichž podobu mimikrující Darlokové napodobili. Zděšení kolonisté záhy planetu Nazin opustili, zanechavše na ní svou infrastrukturu i technologie. Tento „dar“ byl prvotním impulsem rozvoje civilizace Darloků.

Stín – to je jejich. Díky schopnosti měnit vzhled špióni Lóže Darloků nerušeně putují temnými zákoutími galaxie a kradou informace, technická řešení a výrobní postupy ostatních jejich obyvatel. Diktatura náčelníka Darloků Nejzazšího se doposud osvědčovala jako efektivní způsob vlády a jediné, čeho by se tyto proměnlivé bytosti mohly obávat, je ztráta vlastní osobnosti – musejí si zkrátka dávat pozor, aby to s přetvářaváním nepřežili.



## Bulrathové

### Bojujte s pokorou, rozdrťte slabé

Před mnoha tisícovkami let dokázali Bulrathové zachránit svou planetu. Upřímně řečeno, sami ji ovšem nejprve do velmi žalostného stavu dovedli. Pouze zásluhou malé hrstky vědců byly vyvinuty metody, jak poprvé v dějinách celé galaxie úspěšně zvládnout proces teraformace. Planeta byla zachráněna. Zánik a znovuzrození rodného světa však zanechaly pečeť na religiozitě Bulrathů – stali se z nich zánícení bojovníci za životní prostředí.

Povaha medvědomorfních obyvatel planety Urza je plná protikladů. Jsou to starostliví ochránci a zároveň nelibostní zabijáci. Ani nejvýraznějším představitelem této rasy je Car – neohrožený vojévůdce vedený ušlechtilými pohnutkami. Bulrathové by svou horlivostí v ochraně přírody mohli být v této oblasti ostatním velmi nápomocni, nebyť jejich agresivita a prchlivost.

## Útok

Můžete napadnout soupeře. Výsledkem útoku je, že loajalita napadeného hráče klesne o 1, vy jako útočník získáte

2 body (nepřesť se zvýšením loajality!). Některé karty (jsou to karty s časováním „PO ÚTOKU“) vám navíc umožní provést nějaký dodatečný efekt.

Pokud máte větší nebo stejný počet kosmických lodí jako napadený soupeř, útok se provede, ale při útoku vždy ztratíte 2 kosmické lodě. Máte-li jich méně, nemůžete akci „Útok“ provést. (Napadený neztrácí žádné kosmické lodě.) Množství lodí útočníka i napadeného i ztráty však mohou ovlivnit efekty určitých karet.

V jednom kole hry však můžete proti každému soupeři provést jen omezený počet akcí „Útok“. Jejich počet je dán počtem hráčů a zaznamenává se tak, že na desku napadeného hráče – na místo pro cizí kostičky při útoku – položíte jednu svou kostičku dostupné akce.

- ♦ Při hře 4 hráčů může každý v jednom kole napadnout každého soupeře pouze jednou (na desce civilizace každého hráče na vyhrazeném místě může ležet nejvýše 1 kostička každého soupeře).
- ♦ Při hře 3 hráčů může každý napadnout každého soupeře nejvýše dvakrát (dtto 2 kostičky každé barvy).
- ♦ Při hře ve dvou můžete v jednom kole napadnout soupeře nejvýše třikrát.



**Poznámka:** Rádce Šeptajicil Vale vám poskytuje 2 virtuální kosmické lodě v útoku. Těmi však ztráty „uhradit“ nemůžete, lze je použít právě jen pro vlastní „boj“.



**TRVALE**  
Totohó rádce nemůžete vrátit ani nahradit jiným. Tvóří první kartu váší soustavý navíc.

## Obchod

Proveďte jednu výměnu zdroje jednoho

typu za jiný v poměru uvedeném na desce civilizace. Zdroje lze vyměňovat oběma směry, ale v rámci jedné akce vždy jen jednou v uvedeném množství. Můžete například vyměnit 3 jednotky potravy za 1 jednotku nástrojů, nebo za 2 kosmické lodě, ale ne 6 jednotek potravy za 4 kosmické lodě. Jak již bylo uvedeno, žádného zdroje nemůžete mít více než 9 jednotek. Máte-li dostát více, zbytek propadá.

OBCHOD

3 ↔ 2 ↔ 1 ↔ 3

## Propaganda

Můžete zvýšit svou loajalitu o 3. Touto akcí lze provést jen jednou v jednom kole, proto je na desce vyznačeno políčko pro kostičku (A). Touto akcí můžete provést, i když už vaše loajalita dosahuje hodnoty 10 a zvýšit se tak už nemůže (např. nechcete-li provést žádnou jinou akci, ale ještě máte k dispozici kostičku dostupné akce).

PROPAGANDA

😊 ×3

A

## Najmutí rádce

Touto akcí si najmete rádce. Odložte 3 libovolné karty z ruky, vyberte si jednu z karet rádců ležících lícem nahoru uprostřed stolu a položte ji před sebe. To je teď váš rádce a od tohoto okamžiku můžete využívat jeho schopnost (efekt). V jednom okamžiku smíte mít na nejvýše jednoho rádce. Chcete-li si najmout nového, musíte kartu starého vrátit do nabídky uprostřed stolu.

NAJMUŤÍ RÁDCE

3 ✖ → ★

**Poznámka:** Rádce Alluvii nelze vrátit. Toho si musíte nechat až do konce partie.

## 3. Ukončení kola

### Ověření, zda nenastal konec hry

Hra končí, pokud je splněna některá z těchto podmínek:

1. Skončilo 8. kolo hry.
2. Loajalita kteréhokoliv hráče je 0 nebo nižší.
3. Kterýkoli hráč má ve svých soustavách 20 karet.

Partie obvykle končí po dohrání 8 kol. Zbýlé dvě podmínky nastanou velmi zřídka, ale neměli byste na ně zapomínat.

### Odložení přebytečných karet

Má-li kterýkoli hráč v ruce více karet než 5, musí přebytečné (dle své volby) odložit.

## Konec hry a určení vítěze

### Konec hry

Je-li splněna některá z podmínek uvedených výše, je partie u konce. Nastává závěrečné sčítání bodů.

### Určení vítěze

K bodům, které jste získali v průběhu partie (viz skóre zaznamenané na počítadle bodů), přičtete aktuální hodnotu své **loajality** a všechny body uvedené na **vašich kartách** na stole ve všech soustavách, působících i nepůsobících (karty v ruce se pochopitelně nepočítají). Je-li na kartě místo bodové hodnoty uveden otazník, závisí počet bodů na podmínce uvedené na takové kartě.



### Vrácení kostiček akcí do zásoby

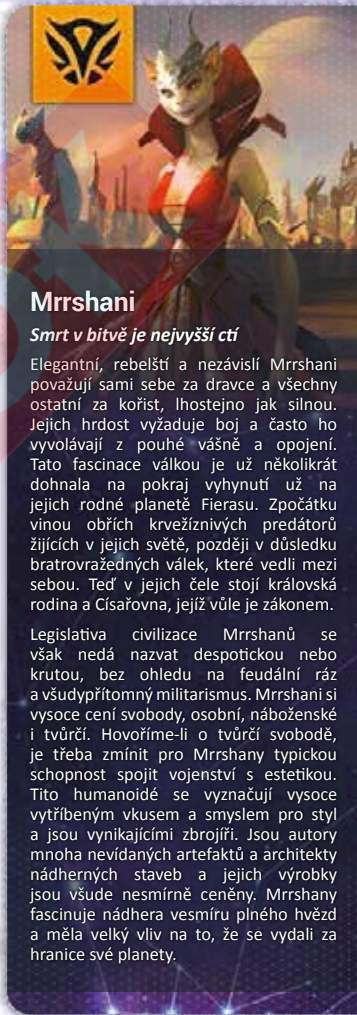
Všechny kostičky z desek civilizace i karet vraťte do své zásoby (nezapomeňte na své kostičky na deskách napadených soupeřů).

### Předání žetonu začínajícího hráče

Žeton začínajícího hráče předejte spoluhráči po levici. Posuňte žeton na počítadle kol o jedno pole dále.

**Důležité upozornění:** Body se samozřejmě sčítají i u hráčů s nulovou nebo zápornou loajalitou! I takoví mohou hru vyhrát.

Hráč s nejvyšším celkovým součtem bodů je vítězem hry. V případě shody rozhoduje hodnota loajality. Trvá-li nadále shoda, rozhoduje celkový součet všech zdrojů (čím více, tím lépe). Pokud stále ještě trvá shoda, končí partie remízou.



## Mrrshani

### Smrt v bitvě je nejvyšší čti

Elegantní, rebelštní a nezávislí Mrrshani považují sami sebe za dravce a všechny ostatní za kořist, lhostejno jak silnou. Jejich hrdost vyžaduje boj a často ho vyzulávají z pouhé vášně a opojení. Tato fascinace válkou je už několikrát dohnala na pokraj vyhnutí už na jejich rodné planetě Fierasu. Zpočátku vinou obřích krvežíznivých predatorů žijících v jejich světě, později v důsledku bratrovražedných válek, které vedli mezi sebou. Teď v jejich čele stojí královská rodina a Císařovna, jejíž vůle je zákonem.

Legislativa civilizace Mrrshanů se však nedá nazvat despotickou nebo krutou, bez ohledu na feudální ráz a sřudypřítomný militarismus. Mrrshani si vysoce cení svobody, osobní, náboženské i tvůrčí. Hovoříme-li o tvůrčí svobodě, je třeba zmínit pro Mrrshany typickou schopnost spojit vojenství s estetikou. Tito humanoidé se vyznačují vysoce vytříbeným vkusem a smyslem pro styl a jsou vynikajícími zbrojíři. Jsou autory mnoha nevidaných artefaktů a architektky nádherných staveb a jejich výrobky jsou všude nesmírně ceněny. Mrrshany fascinuje nádhera vesmíru plného hvězd a měla velký vliv na to, že se vydali za hranice své planety.

## Další pravidla

### Vyčerpání doplňovacího balíčku

Dojdou-li karty v doplňovacím balíčku, vezměte všechny karty z odkládacího balíčku s výjimkou vrchní karty, zamíchejte je a vytvořte z nich nový doplňovací balíček (samozřejmě opět lícem dolů).

### Výměna zdrojů

Některé karty umožňují vzájemnou výměnu různých zdrojů. V takovém případě jsou zdroje uvedeny v rámečcích spojených oboustrannou šipkou. Výměnu je možné provést oběma směry, vždy však v rámci jedné aktivity jen jednou a jen přesně v uvedeném poměru.

**Příklad:** Karta *Kosmický přístav* umožňuje výměnu 2 jednotek nástrojů za 3 jednotky potravy a 3 kosmické lodě, nebo naopak.



### Časování efektů

Efekty karet mohou působit v různém okamžiku. Na každé kartě je vždy uvedeno, jaké je přesné časování jejího efektu.

**AKTIVACE:** Ve svém tahu můžete tuto kartu aktivovat využitím jedné dostupné akce (tj. „utracením“ jedné kostičky). Jak bylo uvedeno výše, provedení efektu označíte položením kostičky na políčko **A** vyznačené pro tento účel na kartě a platí obvyklá pravidla uvedená výše. Při tom můžete mít také nárok na určité slevy.

**PO ÚTOKU:** Tento efekt se provádí bezprostředně poté, co jste provedli akci „Útok“ (tj. lze ho provést i vícekrát v jednom kole). Akce „Útok“ soupeřů nemá na tyto karty žádný vliv, tj. efekt není možné provést, pokud jste byli napadeni sami.



**PO POSTAVENÍ:** Tento efekt se provádí jednorázově, a to bezprostředně poté, co bylo toto zařízení postaveno. Nikdy později ho znovu provést nelze.

**NA KONCI HRY:** Tento efekt působí při závěrečném sčítání bodů, obvykle se týká karet, jejichž bodová hodnota je označena otazníkem.

**TRVALE:** Tento efekt působí po celou dobu, kdy je karta působící.

**NA ZAČÁTKU KOLA:** Tento efekt působí ve fázi Začátek kola, po určení stupně mobilizace.

Efekt působí vždy v maximální možné míře (je tedy možné i jen částečné působení, ale pouze tehdy, není-li možné působení v plném rozsahu). Je-li v textu uveden pokyn „můžete“, znamená to, že odpovídající část efektu provést nemusíte.

Bílý symbol kostičky  znamená, že získáváte akci navíc. Vezměte jednu další kostičku ze své zásoby a položte ji na svou desku na místo pro kostičky dostupných akcí. Symbol karty s křížkem  znamená, že máte odložit 1 kartu z ruky.

**Poznámka:** Má-li v některém okamžiku působit více efektů současně, můžete libovolně zvolit pořadí jejich provádění.

Připomínáme, že v průběhu hry lze využít pouze efektů působících karet (horní karta v každé soustavě).

Dále je možné využívat schopností civilizace, popsaných na desce. Deska civilizace se nepovažuje za kartu.

Odhazujete-li z nějaké karty kostičku, vraťte ji do příslušné zásoby. Hodnoty zdrojů oddělené lomítky znamenají, že si můžete vybrat jednu z uvedených alternativ. Například při aktivaci rádcé Viktorie dostanete dle své volby buď 2 jednotky potravy, nebo 2 kosmické lodě, nebo 2 jednotky nástrojů, ovšem vždy jen jednu z uvedených možností.



## Strategické tipy

V naší hře je možné dosáhnout vítězství mnoha cestami, ovšem první dvě tři kola byste v každém případě měli věnovat rozvoji své civilizace. Dobře se seznámete s její schopností i s efekty karet, které vám přišly, namířte si vhodné rádce a rozmyslete si svou strategii pro zbytek partie. Postavte několik zařízení pro tuto strategii nejvhodnějších. Chcete-li například aktivně útočit na soupeře, budete potřebovat stálý přísun kosmických lodí a karty s efekty s časováním „PO ÚTOKU“. Vrhnete-li se do kosmických soubojů bez náležité vybudované materiální základny, vaše iniciativa se brzy vyčerpá a prozřavější soupeři vás rychle předstihnou.

Potrava, kosmické lodě a nástroje mají různou relativní hodnotu, přibližně vyjádřenou směnným poměrem akce „Obchod“, uvedeným na desce civilizace. Pomocí potravy je nejsnazší dosáhnout vysokého stupně mobilizace, což vám dovolí provést největší množství akcí v jednom kole. Vyšší množství kosmických lodí stojí za úvahu udržovat v případě, že někteří z hráčů (například vy sami) hodlá sledovat útočnou strategii. Nástroje se vyplácí vynakládat jen na stavbu takových zařízení, která jsou nezbytná k vítězství v souladu se zvolenou strategií.

Nejdůležitějšími zdroji jsou dostupné akce a karty

v ruce. Nepromarněte žádnou příležitost získat akci navíc nebo provést cokoli bez „utracení“ kostičky. Také dbejte, abyste nezůstali bez karet v ruce – je to nejnuzaválnější zdroj, jehož lze využít mnoha různými způsoby: postavit zařízení, transformovat na zdroje, použít na najmutí rádce atd. Obzvláště transformace šedé karty je výhodný způsob, jak získat více karet s možností si vybrat ty nejužitečnější.

O pokles loajality není třeba se obávat příliš, zejména pokud tím získáte něco cennějšího (akce nebo body). Pomocí akce „Propaganda“ ji lze zase zvýšit. Pouze pamatujte, že klesne-li vaše loajalita pod 6, uzavře se vám přístup k některým užitečným kartám. A i kdybyste takové karty nepotřebovali, dbejte, aby na konci kola neklesla vaše loajalita pod 5, abyste nedali soupeřům šanci ukončit hru v okamžik výhodný pro ně tím, že sníží vaši loajalitu pod 1.

Barvy karet neudávají pouze efekt akce „Transformace“, ale také vztah k ostatním kartám. Mějte na paměti, že karet různých barev není v balíčku stejné množství: modrých karet je 26, červených 22, žlutých 22 a šedých 20.

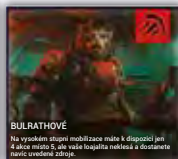
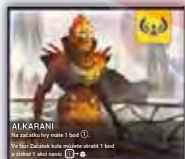
## ==Vysvětlivky k civilizacím, rádcům a zařízením==

**Alkarani:** Je-li vaše aktuální skóre 0 bodů, nemůžete vlastnost této civilizace využít.

**Bulrathové:** Schopnost této civilizace působí výhradně v kroku Určení stupně mobilizace fáze Začátek kola. Má-li později vaše loajalita jakýmkoli způsobem poklesnout (např. v důsledku efektu nějaké karty), samozřejmě poklesne jako obvykle, bez ohledu na stupeň vaší mobilizace.

**Darlkové:** Pokud je v odkládacím balíčku karet méně, vybíráte jen z těch, které v něm jsou.

**Mrrshani:** Kosmickou loď navíc dostanete pouze v případě, že provádíte akci „Transformace“. Při získávání zdrojů jiným způsobem nikoliv.



## Galaktická rada

S ohledem na to, jak stále více ras nadaných rozumem přichází do vzájemného kontaktu, stává se stále naléhavější potřeba mírového řešení palčivých problémů. Z tohoto důvodu byla ustanovena Galaktická rada. Jednoho dne by se mohla stát jevištěm, kde se vynoří vůdce schopný sjednotit celou galaxii pod společnou korouhví, který nedopusť dalších krvavých válek.



## Rádci

*Budu vám nápomocen ve všech vašich záměrech a projektech i aktualizovat potřebné výpočty, jak budou k dispozici nové informace... a tak dále, a tak podobně...*

### rádce Moldred

Velký vládce nemůže být na všechno sám. Postupem času je třeba vyslechnout si dobrou radu jiné rozumné bytosti, aby bylo možné učinit optimální rozhodnutí. Pro takový úkol je obzvláště vhodný ten, kdo dokáže vůdci pomoci nést odpovědnost a přitom zůstane v pozadí.

Každý rádce má samozřejmě určité silné stránky – někdo se lépe vyzná v spleťtém předivu špiónáže, jiný je skvělým vědcem a další je takový sládk, že na jeho hrbětle leží celé planetární soustavy.

### Alluvia:

S tímto rádčem můžete mít 5 soustav. Dodatekově soustava získaná díky Alluvii nemusí být vaší pátou v pořadí. V této soustavě mohou být maximálně 4 karty zařízení (tj. pět karet celkem, včetně Alluvie samotné). Efekt samozřejmě platí bez ohledu na to, zda je tato karta ve své soustavě vrchní kartou nebo není.

### Harrava:

Schopnost tohoto rádce znamená, že provedete-li v probíhající kole akci „Útok“ alespoň jednou, budete mít v příštím kole o jednu dostupnou akci navíc. Efekt působí i v případě, že kostička byla na tuto kartu položena i jinak, např. v důsledku efektu karty Bítevný loď.

### Septající Vale:

S pomocí tohoto rádce můžete provést akci „Útok“ i proti soupeři, který má o 1 nebo 2 kosmické lodě více než vy, ale ztráty musíte uhradit svými dvěma reálnými kosmickými loděmi, nikoli těmito virtuálními. Máte-li tedy pouze 1 kosmickou loď, nemůžete akci „Útok“ provést, protože nemáte na uhrazení ztrát. Jste-li sami napadeni, tyto virtuální lodě k dispozici nemáte.

### Vyspělé výpočetní středisko:

Kartu vyberte z odkládácké balíčky tak, abyste v něm nezeměnil pořadí ostatních karet. Není-li v balíčku žádná karta, žádnou nedostanete, ale zařízení postavíte můžete.

### Automatická laboratoř:

Postavíte-li toto zařízení tak, že tuto kartu položíte na svou jedinou působící žlutou kartu, pak už překrytá žlutá karta působící není a vy za ni akci navíc nedostanete.



### Civlní loď:

Postavíte-li pomocí efektu této karty další zařízení s časováním „PO POSTAVENÍ“ (např. další Civlní loď), proveďte nejprve efekt této další karty a teprve poté vyhodnočte, zda nová karta byla modrá (tj. dokončete provádění efektu první Civlní lodě). Tímto způsobem můžete teoreticky postavit v rámci jedné akce až 5 zařízení: dvě Civlní lodě, jedno zařízení modré barvy a dvě libovolná další zařízení. Pokud ovšem máte dost zdrojů na úhradu všech jejich stavebních nákladů...

### Holografický simulátor:

Effektu této karty můžete využít pouze tehdy, pokud vám ještě zbývá nějaká kostička dostupné akce. Nemáte-li už žádnou, nemůžete efekt využít, ale zařízení postavíte můžete. Můžete se také dobrovolně rozhodnout efekt nevyužít, i kdybyste ještě nějakou kostičku měli.

### Planetární burza:

Je-li vaše aktuální skóre 0 bodů, nemůžete efekt této karty využít.

### Planetární superpočítáč:

Při vyhodnocování efektu této karty se samotná tato karta také počítá.

### Zařízení na obohacování půdy:

Při vyhodnocování efektu této karty se samotná tato karta také počítá.

### Bítevný loď:

Nemá-li soupeř žádná karta s políčky pro kostičky nebo leželi už na všech kostičkách, nemá pro takového soupeře tato karta žádný efekt.



### Hvězda zkázy:

Efekt této karty působí jednou pokaždé, když provedete akci „Útok“.

### Základna stíháčů:

Při vyhodnocování efektu této karty se samotná tato karta také počítá.

### Úřad pro podporu osídlení:

Tuto kartu můžete aktivovat, i když vaše loajalita už je 10 a zvýšit se tedy nemůže (například jako vyčkávací akce). Aktivace této karty se nepovažuje za provedení akce „Propaganda“.

### Orbitální baterie:

Tato karta působí na všechny vaše soupeře. Máte-li dvě tyto působící karty, zvyšují se ztráty každého soupeře při provádění akce „Útok“ proti vám o 2 kosmické lodě (tj. stoupnou na 4).

### Titán:

Rádce Alluvia se také považuje za založenou soustavu, i kdyby v ní dosud nebyly žádné jiné karty.

### Výsadeková loď:

Leží-li na zvolených kartách kostičky, vraťte je do příslušné zásoby. Můžete vybrat karte z soustavy obsahující pouze jednu kartu, ale situace v této soustavě se nijak nezmění.

### Daňová správa:

Effektu této karty můžete využít pouze tehdy, pokud vám ještě zbývá nějaká kostička dostupné akce. Nemáte-li už žádnou, nemůžete efekt využít, ale zařízení postavít můžete. Můžete se také dobrovolně rozhodnout efekt nevyužít, i kdybyste ještě nějakou kostičku měli.

Postavíte-li toto zařízení tak, že tuto kartu položíte na šedou kartu, nebo se jedná o první kartu v soustavě, nemůžete efekt využít.

### Orbitální sonar:

Můžete libovolně zvolit, jaké karty budete aktivovat a v jakém pořadí. Aktivovat můžete i rádce.

### Recyklotron:

Při vyhodnocování efektu této karty se samotná tato karta také počítá.

### Mezihvězdná pevnost:

Efekt této karty působí jednou pokaždé, když kterýkoli soupeř provede akci „Útok“ proti vám.

### Komunikační satelit:

Můžete přerovnat karty ve své libovolné soustavě, i té, kde jste toto zařízení postavili.

### Torpédoborec:

Vybrat si může každý soupeř sám. Má-li méně karet v ruce než 2, nemá na vybranou a klesne jeho loajalita.

### Výcvikový tábor agentů:

Má-li soupeř rádce Alluvia nebo nemá-li žádného rádce, nemá po něj tato karta žádný efekt.

### Fregata:

Efekt této karty působí jednou pokaždé, když provedete akci „Útok“.

### Chrást slasti:

Toto zařízení můžete postavít, i když vaše loajalita už je 10 a zvýšit se tedy nemůže. Provedení efektu této karty se nepovažuje za provedení akce „Propaganda“.



## Tiráž

**Autoři hry:** Igor Skljujev, Jekatěrina Gornová

**Vývoj:** Pjotr Ťuleněv

**Ilustrace:** Alexandr Šaldin, Wargaming.net

**Grafický design:** Sergej Dulin, Uildrim

**Produkce:** Nikolaj Pegasov

**Původní vydavatel:** Hobby World



**WG LABS**  
INNOVATIONS  
IN GAMEPLAY

**Výhradní zastoupení pro ČR a SR:**

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

Český překlad: Karel Vlasák

**Vedoucí testování hry:** Maria Veselkovová, Julia Kolesnikovová, Morfey de Korellon, Konstantin Ponomarjov, Ilja Semjonov

**Na testování hry se podíleli:** Alukard, Jevgenija Androsovová, Jevgenija Anisimovová, Ljubov Běliková, Ilja Běljanov, Stanislav Bravickij, Tajana Bryksinová, Nikolaj Vědjaskin, Jelena Vornoskovová, Artom Vorobjev, Julia Vorobjevová, Vasilij Golcov, Sergej Zajcev, Naděžda Zajcevo, Nikolaj Zolotarev, Arsenij Ivanov, Maxim Ivanov, Jelena Ivanovová, Alexandr Kiselev, Andrej Kiselev, Michail Kozmin, Vladimír Kont, Jevgenija Korotkevičová, Alexandr Kuzněcov, Anna Lavriněnková, Ivan Lašin, Gennadij Lebeděv, Stanislav Lis, Denis Mazurov, Valentin Matuša, Pavel Medveděv, Ivan Mušta, Roman Naumkin, Dmitrij Nikonov, Daniil Ničukin, Valerij Novikov, Jekatěrina Pěregudovová, Alexej Pivovarov, Konstantin Ponomarjov, Leonid Prima, Roman Pure, Sergej Rajevič, Vitalij Rjepin, Julia Romanovová, Dmitrij Saltykov, Ruslan Sarimov, Ilja Semjonov, Valentin Timofejev, Alexej Tichonov, Ivan Tuzovskij, Georgij Ťuleněv, Jevgenija Chramovová, Denis Chudžan, Michail Čvťajev, Vlad Čoporov, Jurij Šichov a účastníci Orekonu, Májových dní města Novosibirsk a Burgeventu Stahleck.

Autoři vyjadřují zvláštní poděkování Natalii Těležkinové a moskevské pobočce GRaNI.

Zvláštní poděkování patří Iljovi Karpinskému.

© 2016 Hobby World. Všechna práva vyhrazena.

[info@hobbyworld.ru](mailto:info@hobbyworld.ru)

[international.hobbyworld.ru](http://international.hobbyworld.ru)

© 2016 Wargaming.net