

Princip a cíl hry

Hlavním principem hry je hraní karet. Každá karta má dvě funkce.

1) Kartu lze využít jako platidlo.

Symbol ve spodní části karty ukazuje, jakou surovinu karta představuje (ve hře jsou čtyři druhy surovin – energie, potraviny, kov, věda). Pokud kartu použijete jako platidlo, odložte ji na odhazovací balíček.



2) Kartu lze vyložit do svého vesmíru.

Vyložte kartu před sebe a využijte její efekt. Na levé straně je cena, kterou musíte za vyložení zaplatit. Jako platidla fungují další karty a žetony univerzálních surovin.

Efekt karty

Symbol kolonizované (dokončené) planety

Cena karty placená při jejím vyložení.

Symbol využívaný při závěrečném bodování

Symbol suroviny – každou kartu lze použít jako platidlo. Symbol ve spodní části ukazuje, jakou surovinu karta představuje (na této kartě potraviny).



/// Příklad: Pro vyložení této karty musí hráč zaplatit dvě potraviny a tři kovy.

V horní části karty je efekt, který nastane v okamžiku, kdy hráč kartu vyloží.

/// Příklad: Po vyložení této karty hráč získá jeden žeton univerzální suroviny a posune svůj ukazatel na stupnici vojenství o jedna.



Některé karty (planety prvního a druhého věku, kolonizační koráby) mají v levém horním rohu symbol kolonizované planety, určující podmínku použití karty.



Kolonizační koráby, raketoplány a produkční stanice mají v pravém dolním rohu symbol vesmírného objektu. Využívá se při závěrečném bodování.

Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Pokaždé, když získáte body, posuňte váleček své barvy na počítadle bodů na obvodu herního plánu se stupnicemi.



Pokud překročíte počtem bodů hodnotu 60 a začnete tak nové kolo na obvodu herního plánu, vezměte si destičku s počtem bodů 60. Po dokončení dalšího kola ji otočte na 120.

Průběh hry

Hra se odehrává ve 3 epochách. Každá epocha se skládá z tahů. Hráči se střídají v tazích, dokud oba nepasují. Poté je vyhodnocení celé epochy a příjem bodů. V první epoše začíná mladší hráč, v dalších epochách pak začíná hráč, který na konci předchozí epochy pasoval jako první. Hráč ve svém tahu musí udělat právě JEDNU z následujících tří akcí:

- Wybrat si karty z nabídky
- Wyložit kartu z ruky
- Pasovat

a) Wybrat si karty z nabídky

Vyberte si z nabídky jednu nebo dvě karty v celkové hodnotě ③. Karty „nejníže“ mají hodnotu ①, uprostřed ② a v horním řadě ③.

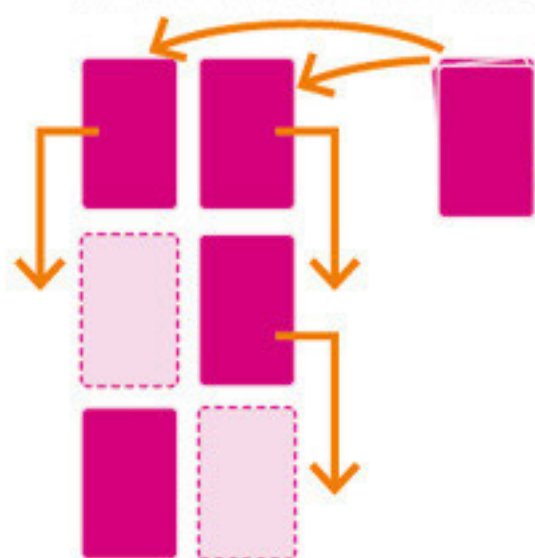
Můžete si tedy vzít:

- dvě karty hodnoty ①.
- jednu kartu s hodnotou ① a jednu s hodnotou ②.
- nebo jednu kartu s hodnotou ③.

Vybrané karty si vezměte do ruky. Limit karet v ruce je 7. Tento limit je úplný, tedy nikdy nesmíte dobrat víc než sedmou kartu. Pokud máte v ruce šest karet, můžete si vzít ve svém tahu pouze jednu kartu s libovolnou hodnotou.

Do limitu karet v ruce se nezapočítávají karty vědy.

Doplnění karet – zbylé karty posuňte směrem dolů (k hodnotě ①) a z balíčku doplňte nové karty na prázdná místa.



b) Wyložit jednu kartu z ruky

Abyste mohli vyložit kartu, musíte zaplatit její cenu. Cena je uvedena na kartě vlevo.

Cenu můžete zaplatit několika způsoby:

- odhozením karet s příslušnými druhy surovin (zde 1x potraviny a 1x kov)



Každou kartu můžete použít pouze jako jednu surovinu. U karet, na nichž jsou uvedeny suroviny dvě, si musíte vybrat, jako který druh suroviny kartu využíváte k placení.

Každou surovinu můžete nahradit dvěma libovolnými kartami z ruky.

K platbě karet epoch nelze využít karty vědy.

– žetony univerzálních surovin

Nahrazují energii, potraviny či kov (nikoliv vědu). Po využití je vrátte do společné zásoby.



– produkci surovin

Cenu karty lze snížit díky produkování surovin (viz str. 7 **Produkce surovin**). Produkci surovin však nelze zaplatit celou cenu za vyložení karty.

Za každou vyloženou kartu musíte vždy zaplatit alespoň jednu kartu, nebo žeton univerzální suroviny.

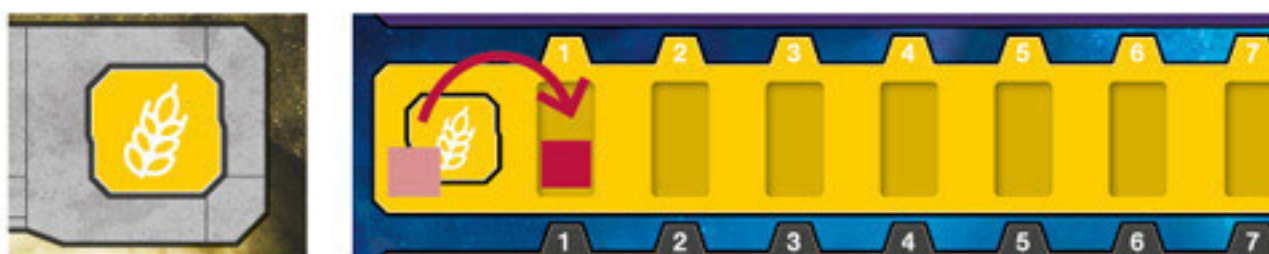
c) Pasovat

Pokud v dané epoše nemůžete vybírat karty z nabídky nebo vykládat karty, pasujete. Po zbytek epochy již žádný další tah neodehrajete. Karty, které vám zůstanou v ruce, si necháváte do další epochy.

Typy karet

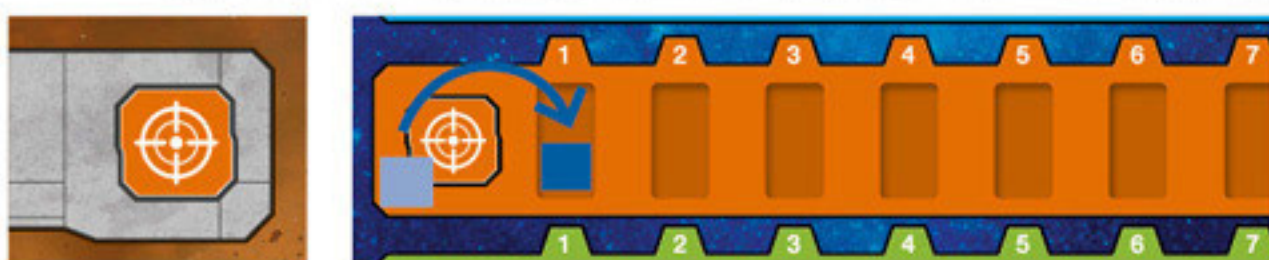
a) Produkční stanice

Po vyložení karty okamžitě posuňte svůj žeton na stupnici produkce příslušné suroviny (energie, potraviny, kov, věda) o jedna.



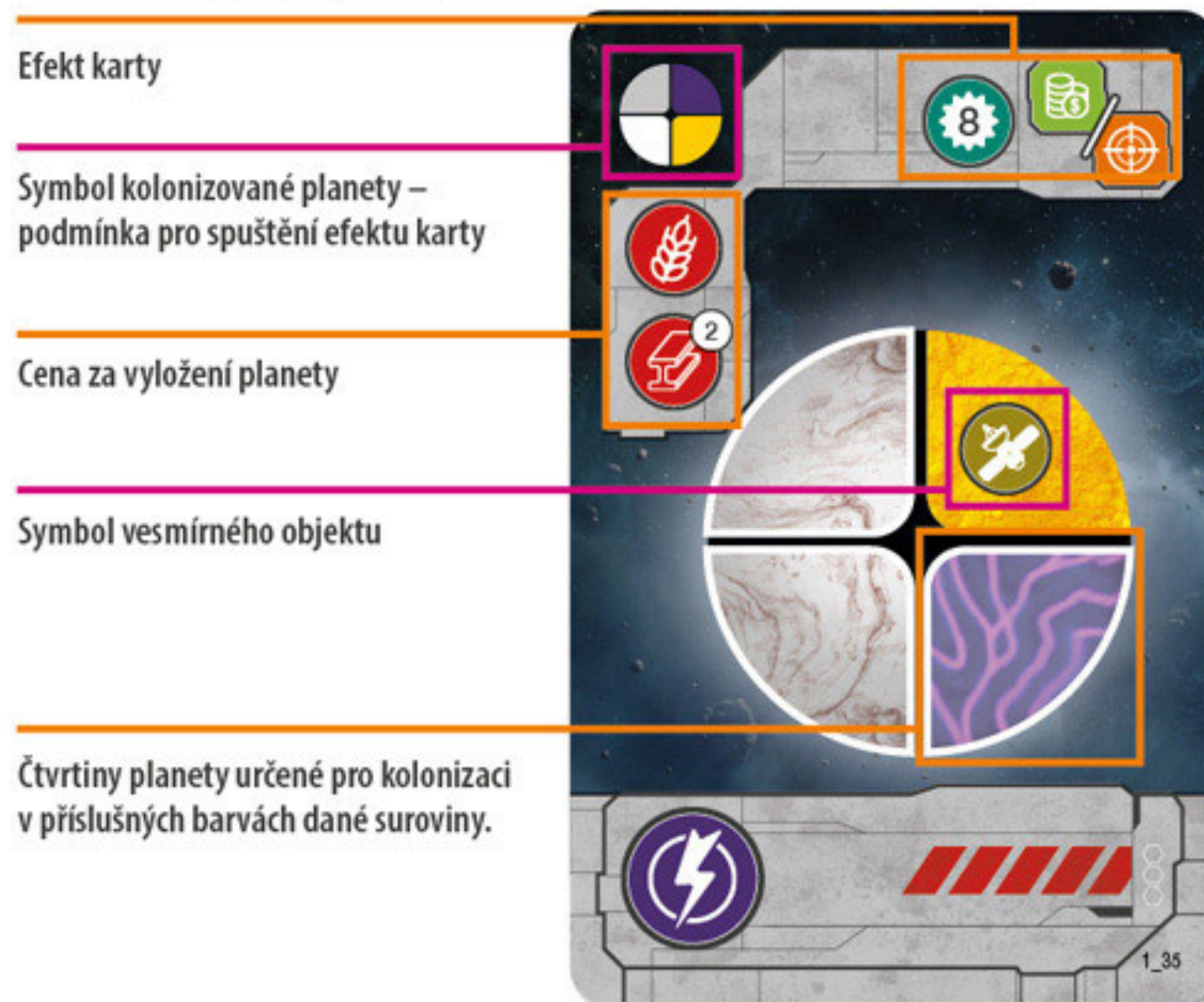
b) Raketoplán (vojenský, obchodní, diplomatický)

Po vyložení posuňte ukazatel na stupnici vojenství/obchodu/diplomacie o jedna.



c) Planeta

Po vyložení planety z první a druhé epochy neprobíhá její efekt okamžitě, ale až po její kolonizaci (viz str. 8 **Kolonizace**). Symbol kolonizované planety v levém horním rohu znamená, že efekt karty se spustí až po její kolonizaci.



d) Kolonizační karty

Příkládají se pouze ke kolonizované planetě. Nelze je vykládat samostatně. V pravém horním rohu kolonizačních karet je barevná čtvrtina planety, určená k přiložení na karty planet, jež kolonizujete.

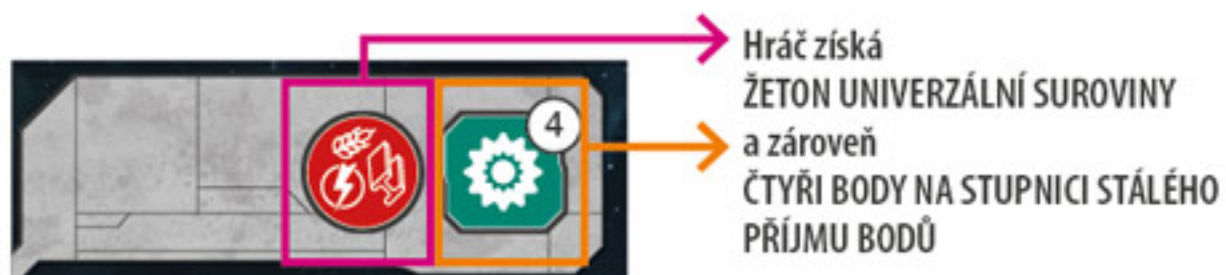


/// e) Kolonizační koráb

Kolonizační koráb lze vyložit ke kompletně kolonizované planetě (jednu loď k jedné planetě). Efekt pak nastává okamžitě.



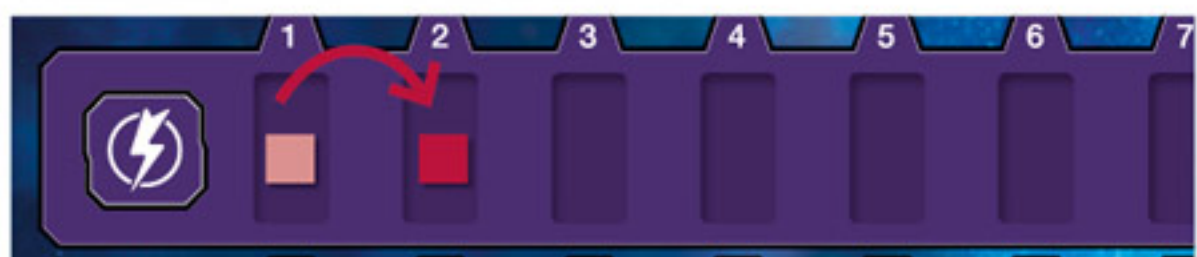
Některé karty mohou mít více efektů.



Produkce surovin

Pokud vyložíte kartu, jejímž efektem je zvýšení produkce jedné ze surovin (energie, potraviny, kov, věda), posuňte ukazatel na stupnici dané suroviny.

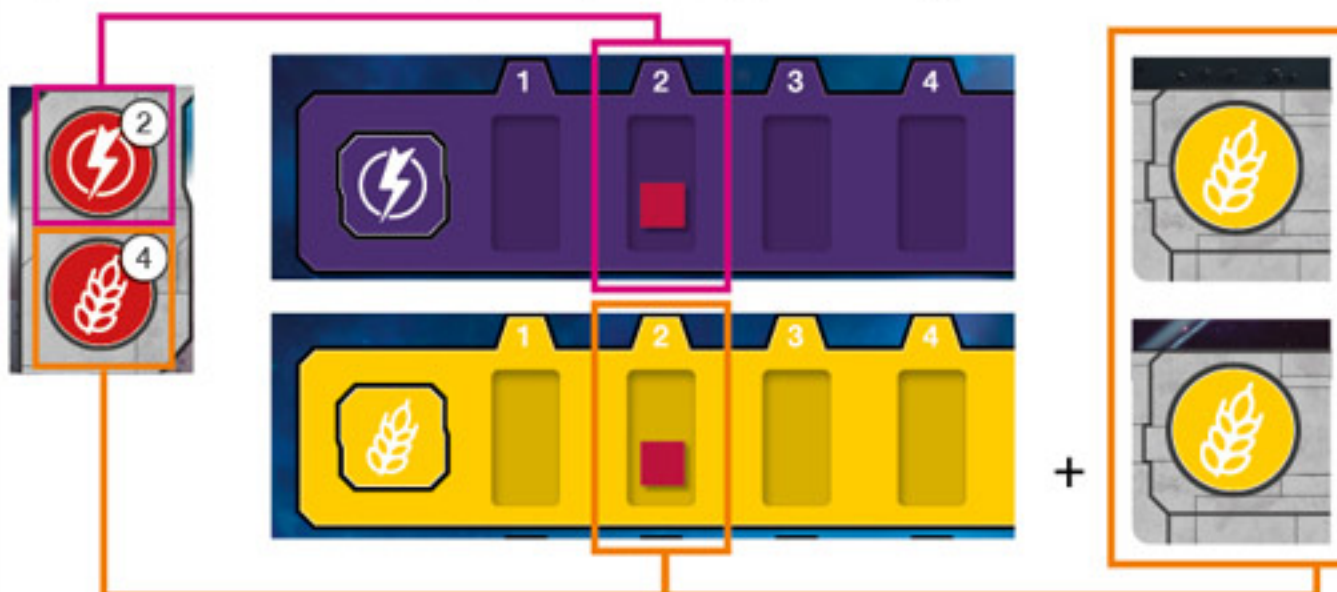
Když budete příště vykládat kartu, snižte si cenu za její vyložení o tolik, jaká je vaše hodnota příslušné produkce.



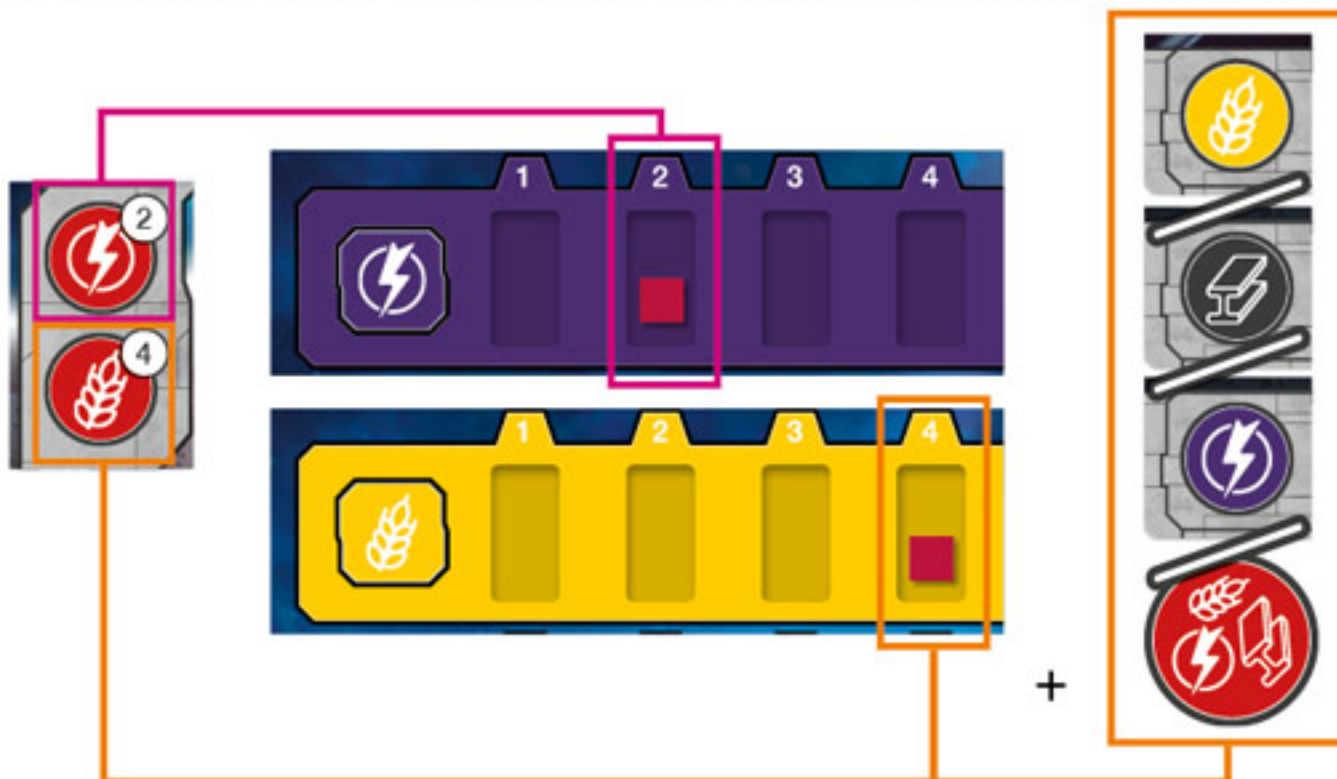
Ukazatel na stupnici v žádném případě neposunujete zpět.

Může nastat situace, že vaše produkce všech potřebných surovin je stejná nebo vyšší, než požaduje vyložení vybrané karty. I v takovém případě platí, že za vyložení musíte zaplatit, ale můžete k placení použít libovolnou surovinu.

/// Příklad slevy: Martin chce vyložit kartu, za kterou musí zaplatit dvě energie a čtyři potraviny. Má produkci energie i potravin 2. Musí tedy doplatit 2 potraviny.



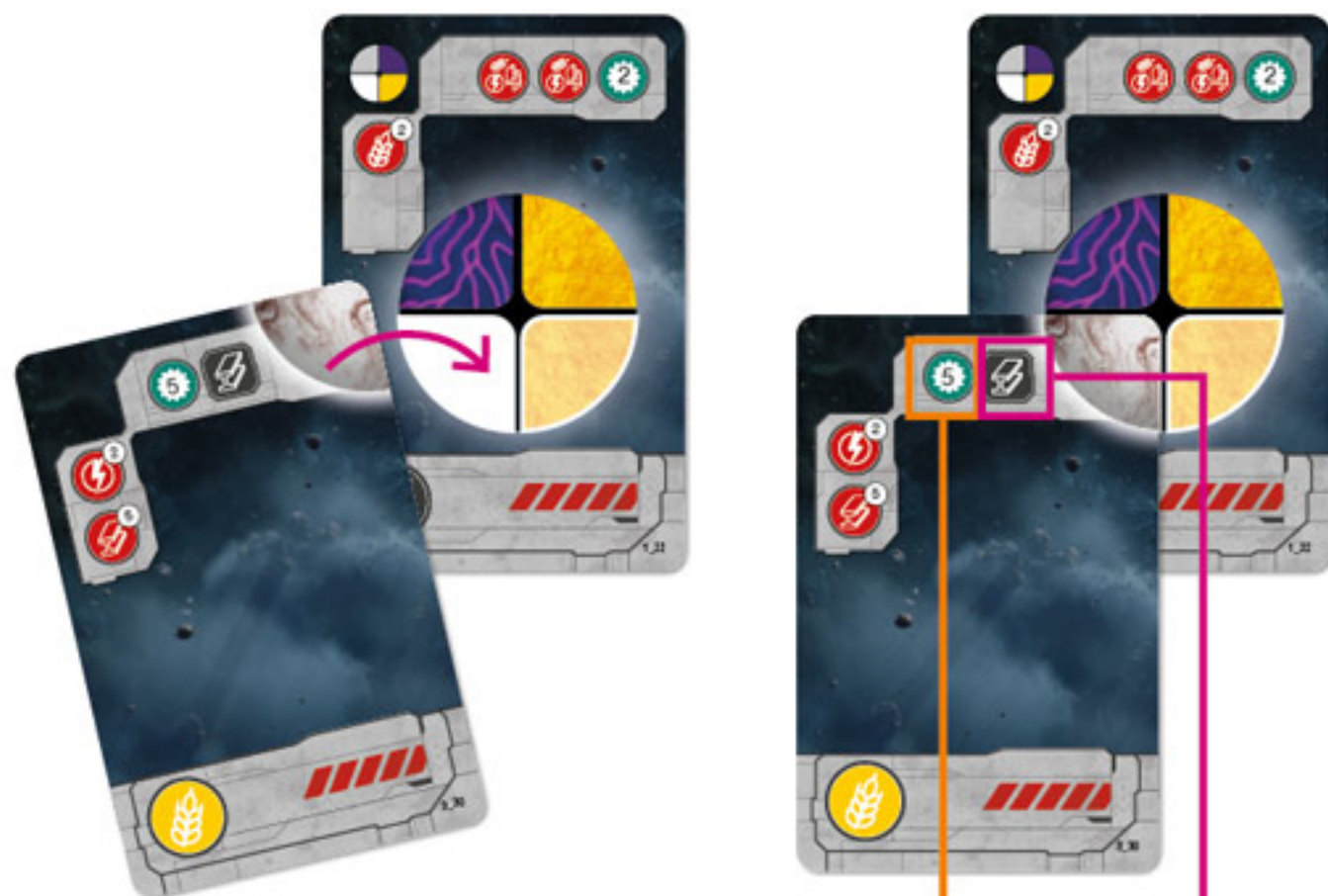
/// Příklad slevy: Martin chce vyložit kartu, která stojí dvě energie a čtyři potraviny. Přestože má produkci energie 2 a potravin 4, musí za vyložení zaplatit jednou kartou s libovolnou surovinou nebo žetonem univerzální suroviny.



Kolonizace planet

Kolonizaci vyložených planet provádíte tak, že na bílé čtvrtiny a barevné čtvrtiny s bílým okrajem přikládáte kolonizační karty (s barevnou čtvrtinou planety v pravém horním rohu). Na barevné čtvrtiny planety s bílým okrajem musíte přiložit kolonizační kartu stejné barvy. Na bílou čtvrtinu můžete přiložit libovolnou kolonizační kartu. Na barevné čtvrtiny bez bílé linky nepřikládáte nic. V okamžiku, kdy k planetě přiložíte kolonizační kartu, vyhodnoťte okamžitě její efekt v horní části.

 **Příklad:** Martin ke své planetě na bílou čtvrtinu přiložil šedou kolonizační kartu a okamžitě spustil její efekt.




Posune svůj váleček na počítadle bodů o pět polí.



Posune svůj ukazatel na stupnici produkce kovu o jedna.



V okamžiku, kdy zaplníte poslední prázdné místo na planetě, dokončili jste její kolonizaci a ihned vyhodnoťte její efekt (horní část karty planety).

 **Příklad:** Martin přiložil kolonizační kartu na poslední neobsazenou čtvrtinu. Okamžitě spustil efekt právě přiložené čtvrtiny a zároveň efekt dokončené planety.



Posune svůj ukazatel na stupnici produkce potravin o jedna.



Získá dva žetony univerzálních surovin.



Posune svůj váleček na počítadle bodů o dvě pole.



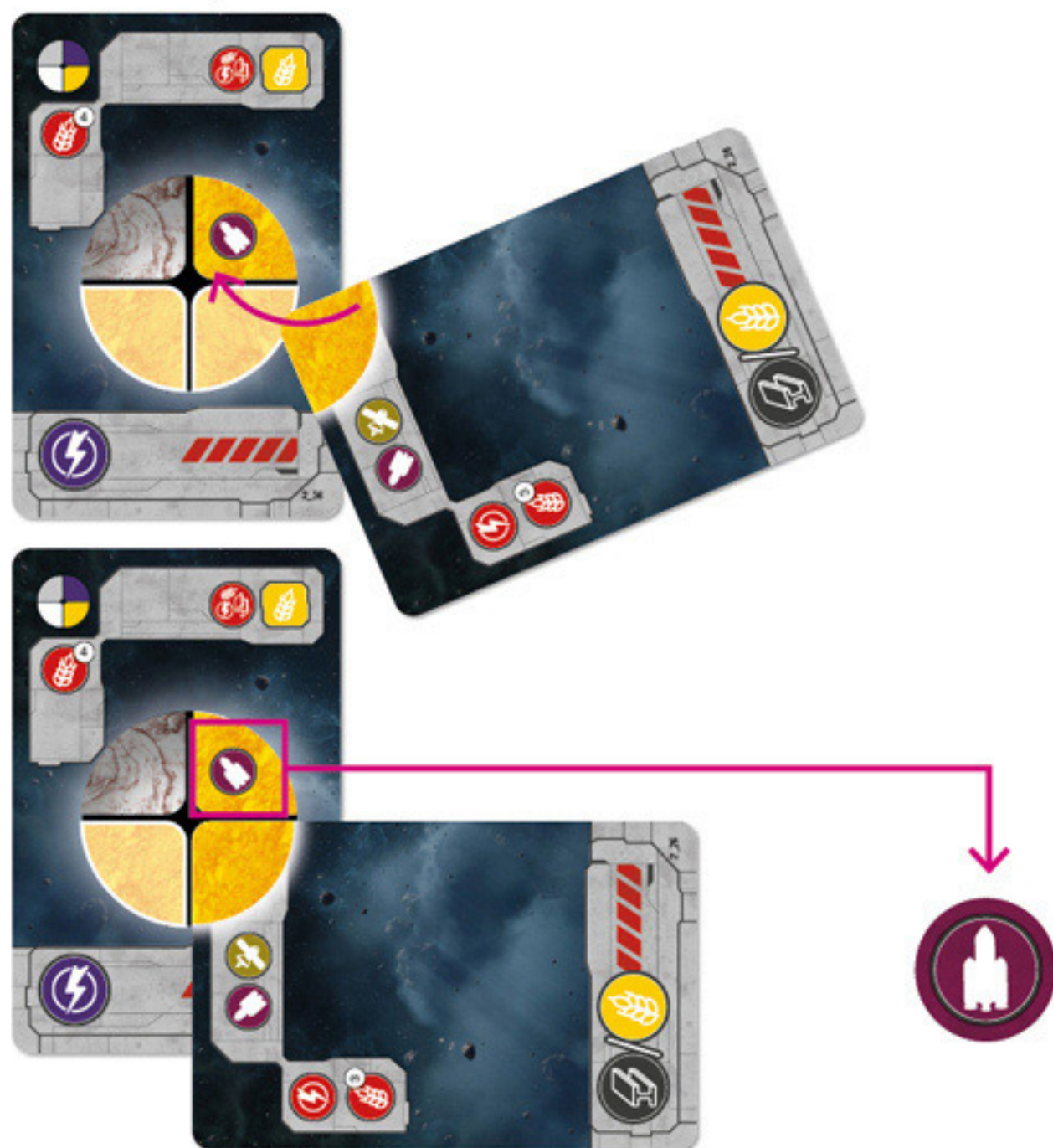
Žetony vesmírných objektů

Během kolonizace planet (tj. při kládání kolonizačních karet se čtvrtinami planet) můžete získat žetony vesmírných objektů. Při kládání-li kolonizační kartu se symbolem či symboly vesmírných objektů, vezměte si tolik žetonů odpovídajících objektů, kolik daných symbolů je na planetě vidět **PŘED** přiložením karty.

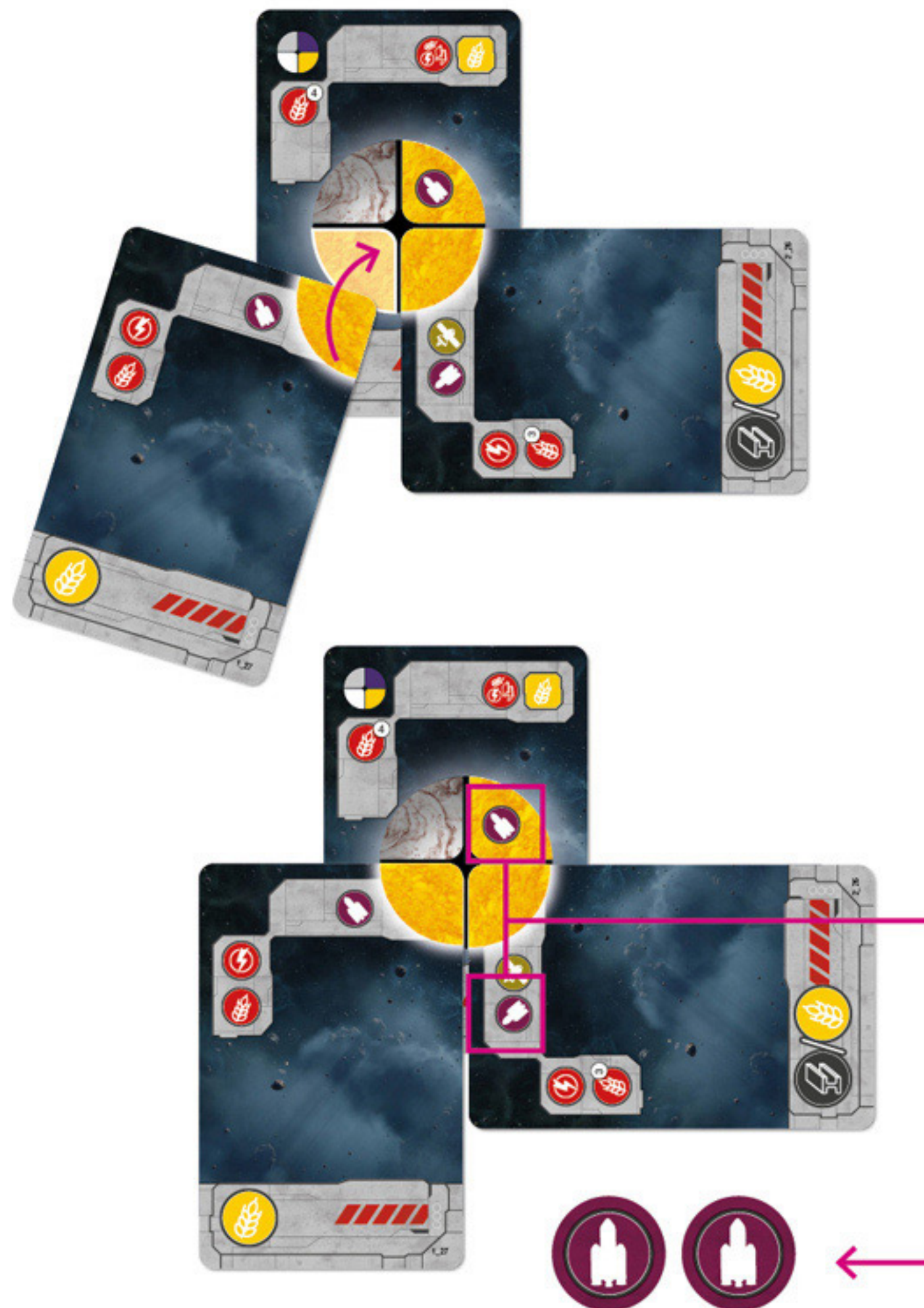


Žetony vesmírných objektů mohou na konci hry v kombinaci se správnými kartami přinést mnoho vítězných bodů (viz str. 14 **Konec hry**).

 **Příklad:** Mirka k planetě se symbolem kolonizačního korábu přiložila kartu, na které je také tento symbol. Před přiložením byl na planetě jeden symbol, získá proto jeden žeton kolonizačního korábu. Na přikládané kartě je i symbol produkční stanice, ale ten na planetě **PŘED** přiložením nebyl, a tak Mirka produkční stanici nezíská.



 **Příklad:** Mirka k téže planetě později přiloží kartu, na které je opět symbol kolonizačního korábu. Před přiložením byly viditelné na planetě a již přiložené kolonizační kartě celkem dva tytéž symboly, získá proto další dva žetony kolonizačního korábu.





Existují karty planet, které mají na planetě dva shodné symboly vesmírného objektu. Hráč získává jeden příslušný žeton ihned po jejich vyložení (karty 3_31, 3_34).

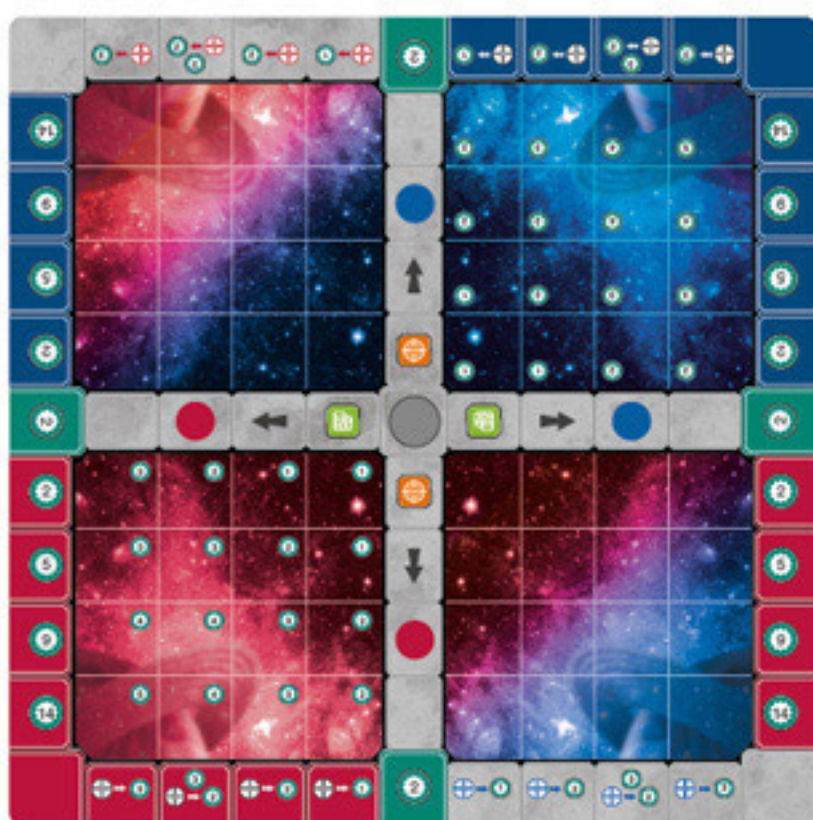
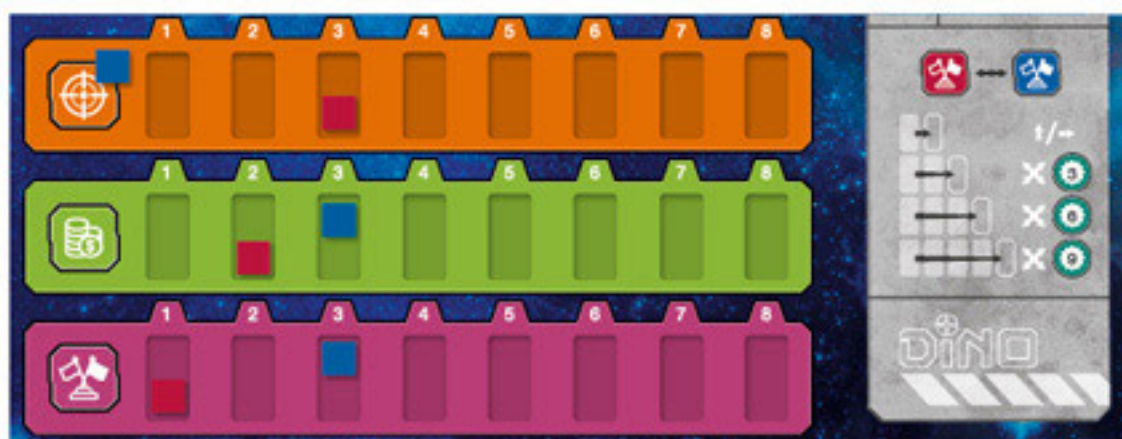
Konec epochy a začátek nové


Po dobrání balíčku karet jedné epochy se nedoplňují karty z nové epochy, vybírá se pouze ze zbylých karet. Hráči si mohou vzít i méně než součet karet ③. Karty se stále posunují na nižší pozice. Poté, co jsou vybrány všechny karty z nabídky, mohou hráči stále vykládat karty z ruky. Když nemohou nebo si chtějí některé karty nechat do další hry (například jako platidlo při vykládání karet vědy), pasují. Poté, co pasují oba hráči, epocha končí.


Provedte následující kroky.

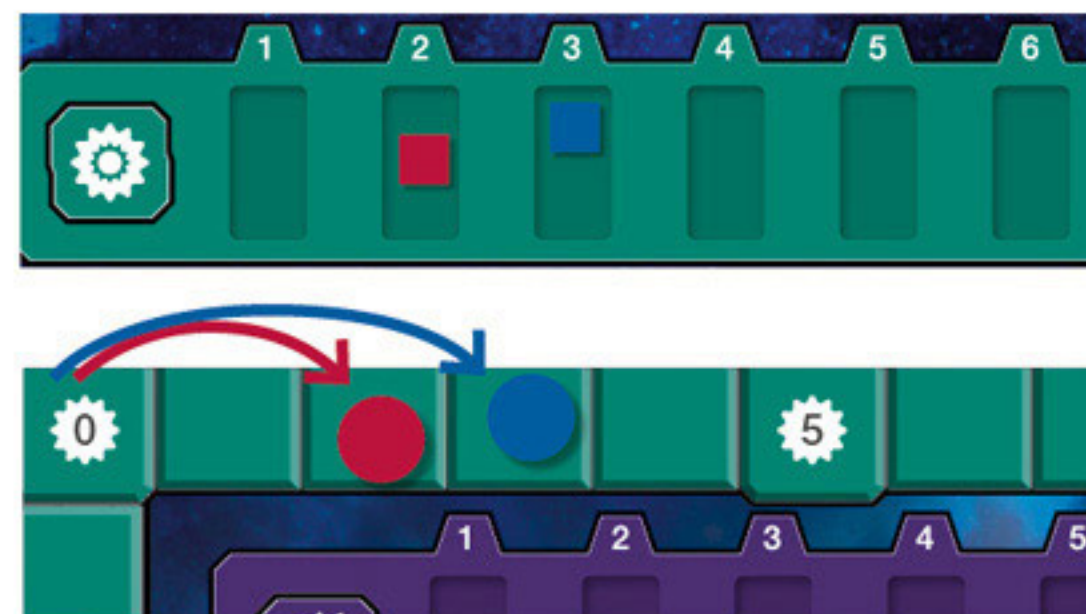
 1) **Výzkum** – každý hráč může po zaplacení její ceny vyložit jednu kartu vědy.
(viz str. 11 *Výzkum – karty vědy*)

 2) **Vyhodnocení převahy ve vesmíru** – posun šedého válečku na desce vlivu podle postavení ukazatelů na stupnicích vojenství, obchodu a diplomacie.
(viz str. 12 *Vyhodnocení převahy ve vesmíru*).



 3) **Vyhodnocení bodů stálého příjmu**. Posuňte svůj váleček na počítadle bodů o tolik políček, jaký je váš stálý příjem bodů.

 **Příklad:** Po skončení první epochy má červený dva a modrý tři body stálého příjmu. Proto posunou své válečky na počítadle bodů o dvě (resp. tři) pole.



Po vyhodnocení bodů stálého příjmu začíná další epocha. Hráči si mohou nechat v ruce karty z předchozích epoch. Stejně tak jim zůstávají nevyužité karty vědy a žetony univerzálních surovin.

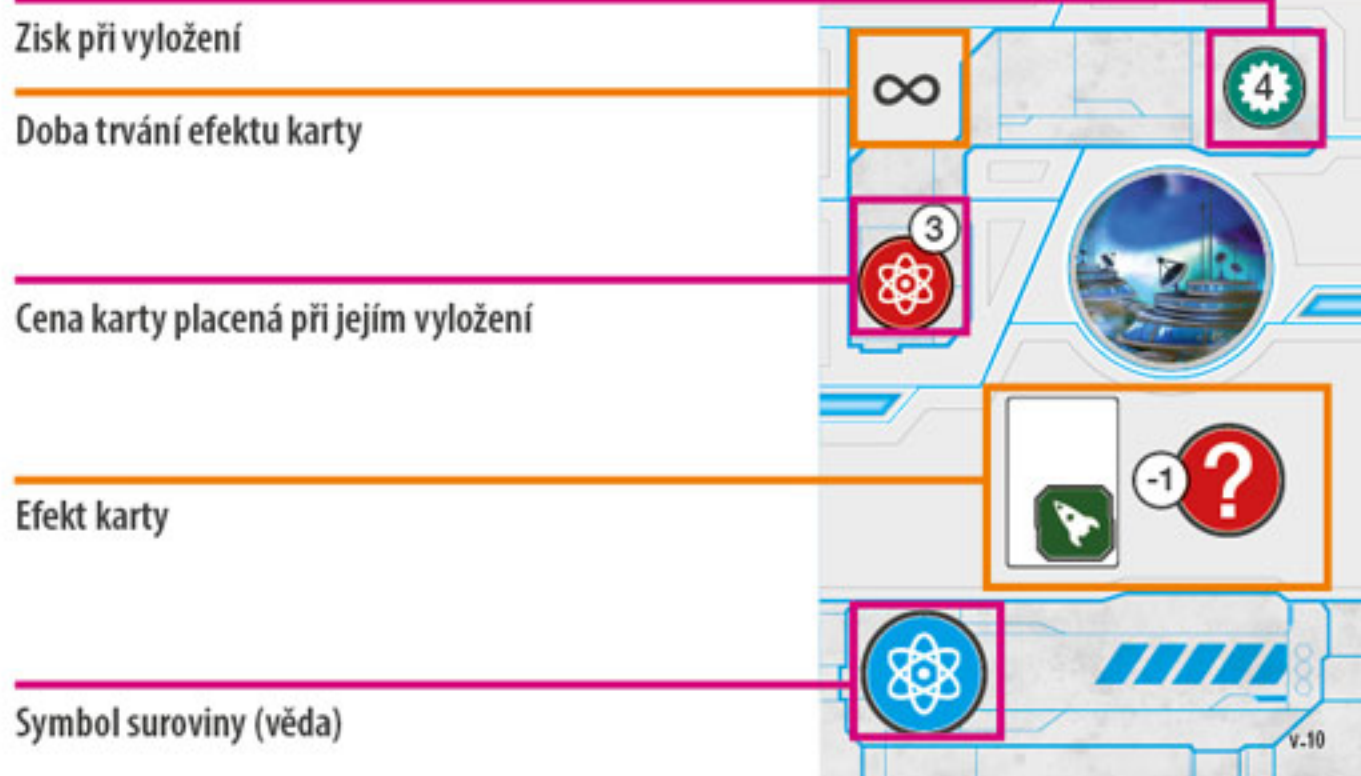
Pro začátek další epochy připravte šest karet nové epochy do matice 3 × 2. Začíná hráč, který v předchozí epoše pasoval jako první.

Po třetí epoše končí hra (viz str. 14 *Konec hry*).



Výzkum – karty vědy

Na konci každé epochy může každý hráč vyložit jednu ze svých karet vědy. Začíná hráč, který pasoval jako první.




Vykládání karet vědy probíhá stejným způsobem jako vykládání běžných karet. Jako surovina k vyložení karet vědy se vždy používá věda. K platbě za vyložení používáte karty epoch se symbolem vědy a také některé karty vědy lze použít jako surovinu k placení. Takové karty mají ve spodní části symbol vědy:

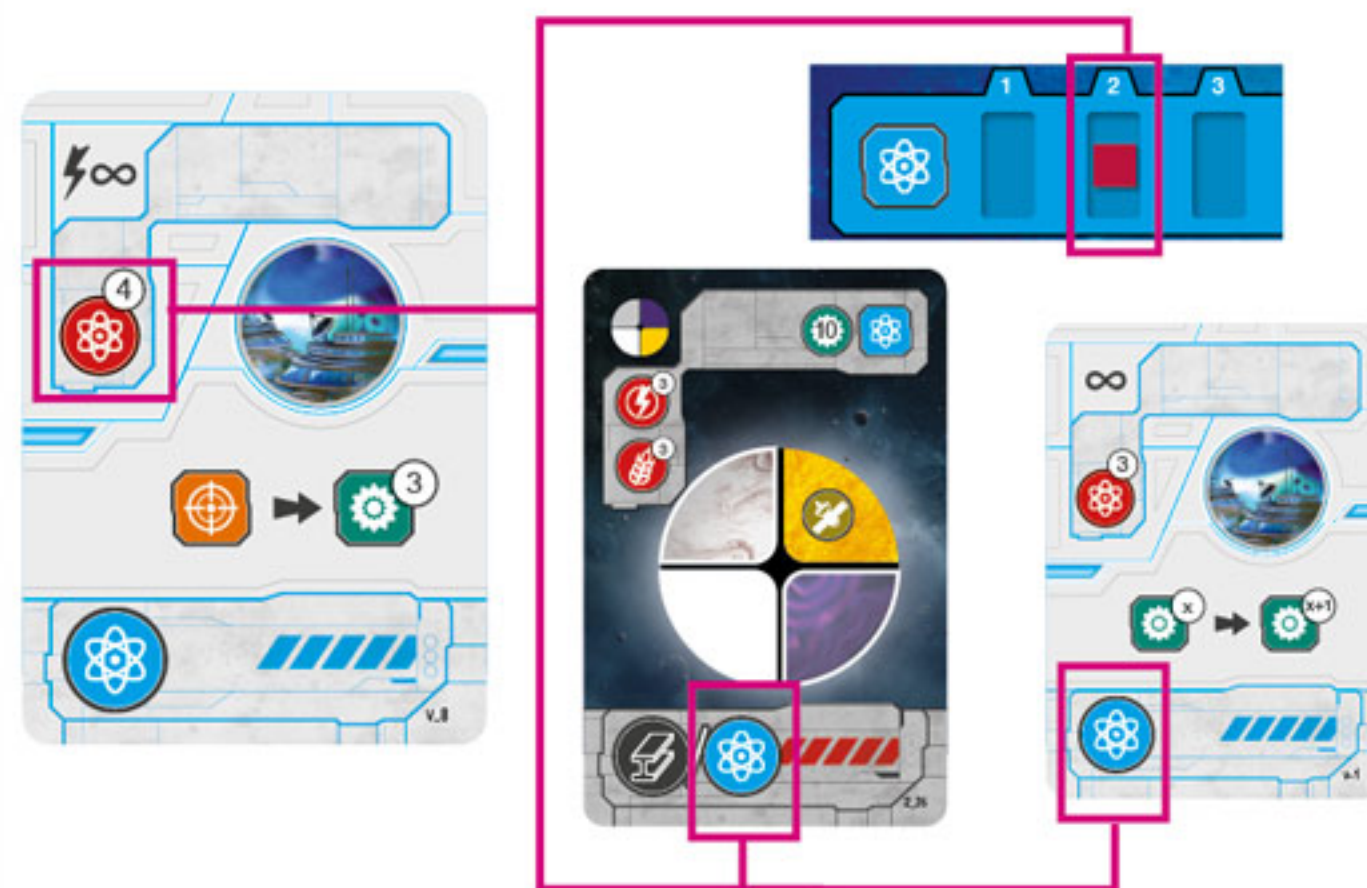


I při vykládání karet vědy platí, že lze použít dvě libovolné karty (epoch) jako jednu surovinu (v tomto případě vědu). Žeton univerzální suroviny reprezentuje pouze energii, potraviny a kov. **Nelze ho tedy použít jako jednu surovinu vědy.** Lze ho však kombinovat s libovolnou kartou nebo zaplatit dva žetony jako náhradu za jednu surovinu vědy.

Když vykládáte kartu vědy, snižte si cenu za její vyložení o tolik, jaká je vaše hodnota produkce vědy.

Ukazatel na stupnici v žádném případě neposunujte zpět.

 **Příklad:** Mirka má produkci vědy 2 a chce vyložit kartu vědy, která stojí 4 vědy. Použije k tomu jednu kartu epochy se symbolem vědy a jednu vědeckou kartu se symbolem vědy.



Může nastat situace, že vaše produkce vědy je stejná nebo vyšší než požaduje vyložení vybrané karty. I v takovém případě platí, že za vyložení musíte zaplatit, ale můžete k placení použít jednu jinou libovolnou surovinu nebo jeden žeton univerzální suroviny.




V tomto případě dokonce můžete k zaplacení využít i kartu vědy bez symbolu suroviny vědy.


Karty vědy mají okamžitý (⚡) nebo permanentní (∞) efekt, případně oba tyto efekty. Přehled všech karet vědy s vysvětlením naleznete na konci pravidel (viz str.19 **Karty vědy – výklad symbolů**).


Po vyložení vám některé karty vědy okamžitě přinesou žetony univerzálních surovin nebo vítězné body (zisk při vyložení).

Vyhodnocení převahy ve vesmíru

Na konci každé epochy nastane vyhodnocení převahy ve vesmíru. Postupně porovnejte rozdíly mezi umístěním ukazatelů na stupnicích vojenství, obchodu a diplomacie. Podle těchto rozdílů posuňte šedý váleček na desce vlivu.

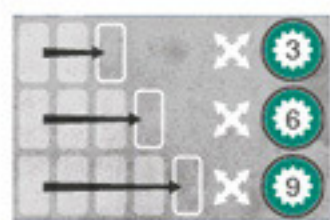
 1) Šedý váleček posuňte **vertikálně o tolik polí, jaký je rozdíl v hodnotách vojenství, ve prospěch hráče, který má větší hodnotu vojenství**. Pokud mají oba hráči stejné hodnoty vojenství, váleček neposunujte.

 2) Dále posuňte šedý váleček **horizontálně o tolik polí, jaký je rozdíl v hodnotách obchodu, ve prospěch hráče, který má větší hodnotu obchodu**. Pokud mají oba hráči stejné hodnoty obchodu, váleček neposunujte.


 3) Nyní vyhodnoťte rozdíl v hodnotách diplomacie.




Pokud je rozdíl jedna, hráč s vyšší hodnotou diplomacie posune šedý váleček dle vlastní volby o jedno pole vertikálně nebo horizontálně.

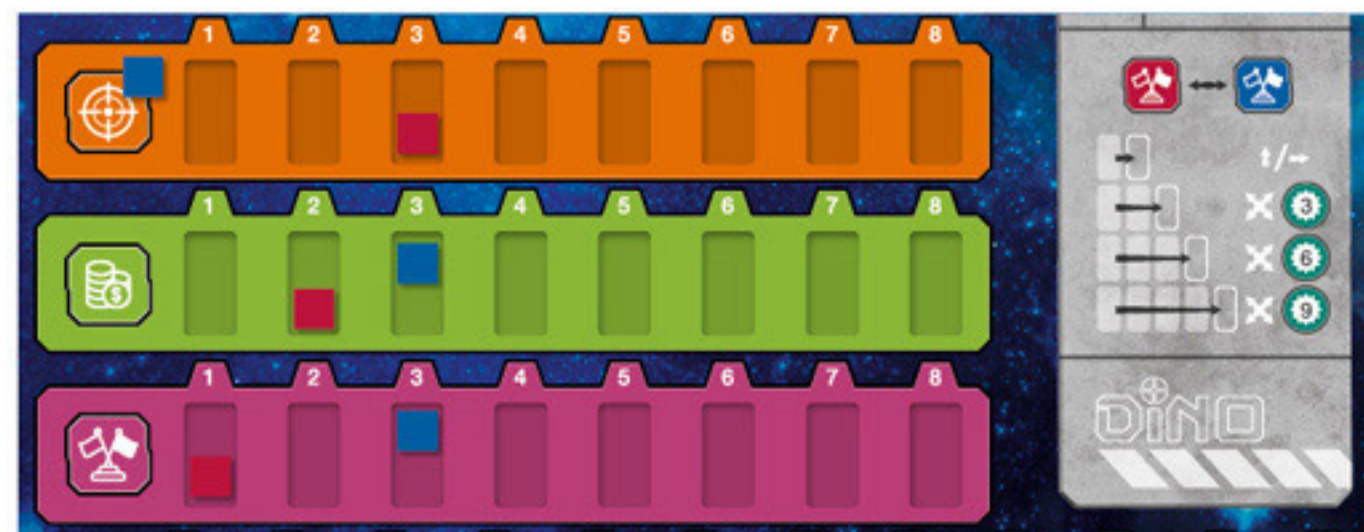


Pokud je rozdíl hodnot diplomacie dva a víc, posune hráč s vyšší hodnotou šedý váleček o jedno pole diagonálně směrem k rohu své barvy a zároveň posune váleček své barvy na počítadle bodů podle bodové tabulky.

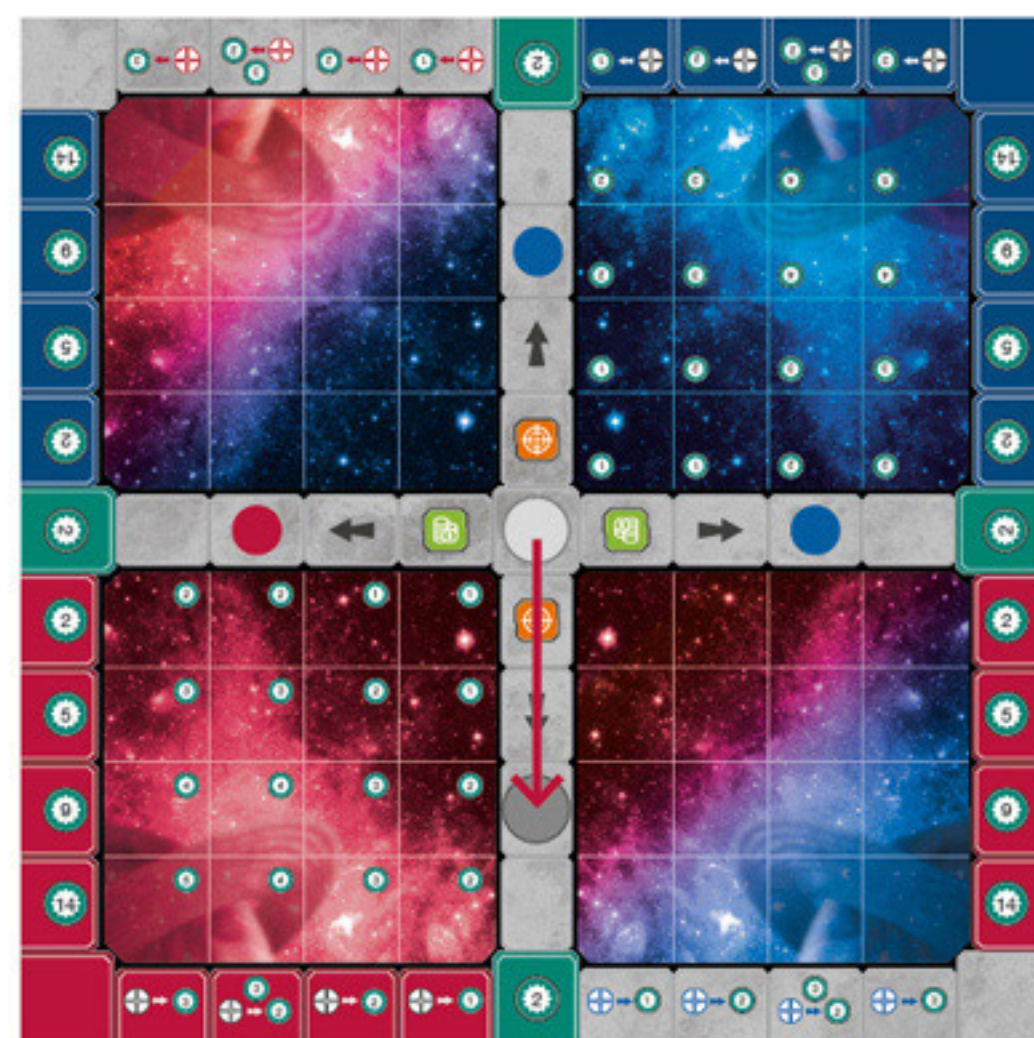
 4) Po ukončení všech tří posunů (vojenství, obchod, diplomacie) vyhodnoťte podle umístění šedého válečku momentální převahu ve vesmíru. Hráč, který má vojenskou převahu, obdrží tolik bodů, kolik odpovídá pozici na desce.

Hráč, který má obchodní převahu, obdrží body, odpovídající pozici na desce a počtu všech svých vyložených planet (kolonizovaných i nekolonizovaných).

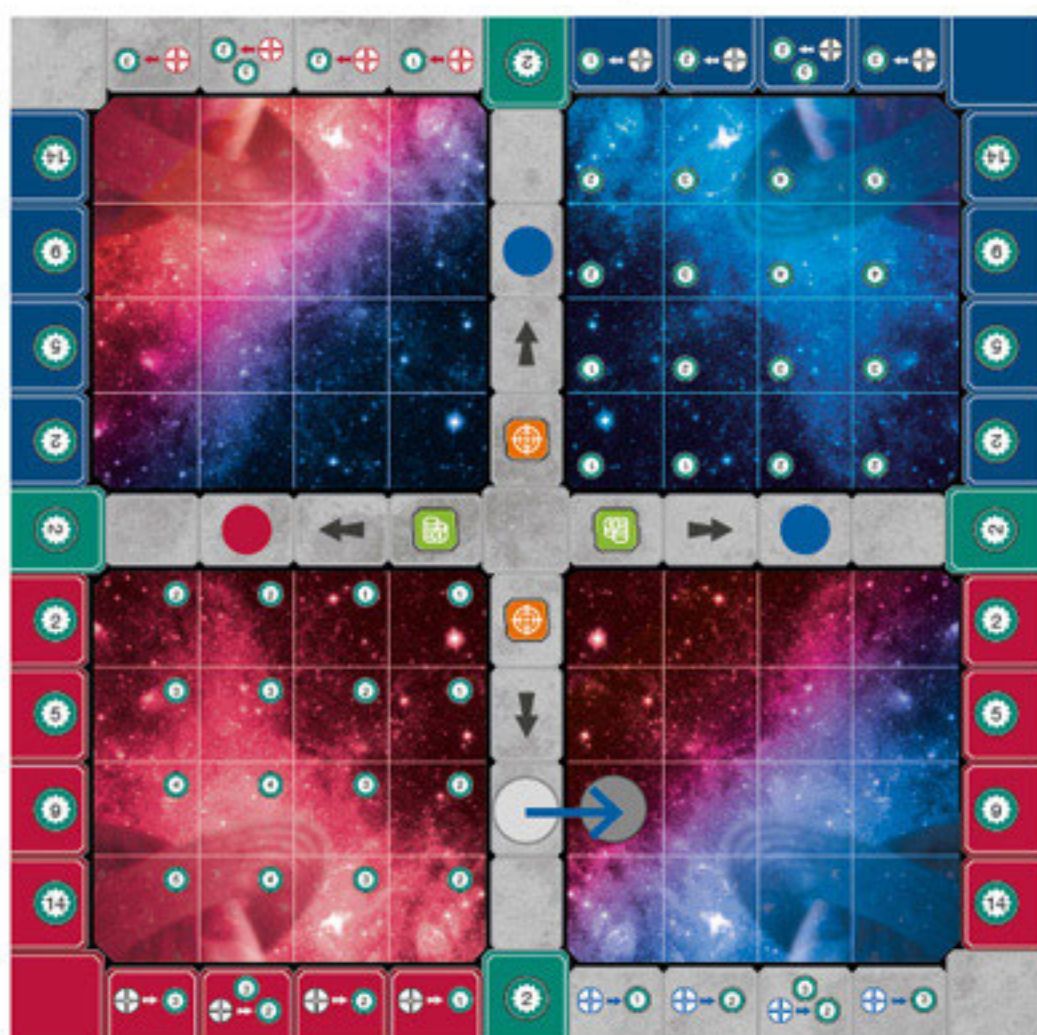
 **Příklad:** Po první epoše je situace na stupnicích vlivu následující:



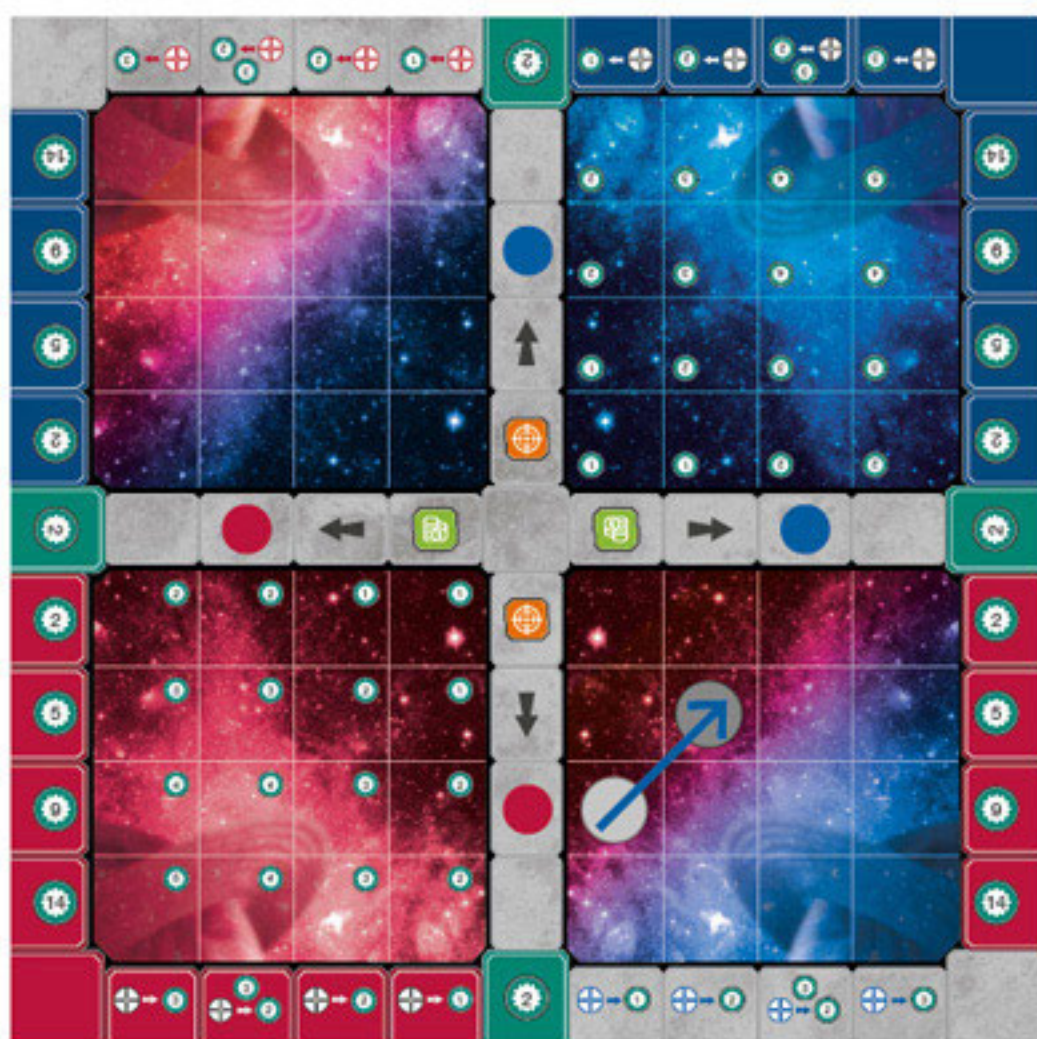
Červený hráč má úroveň vojenství o 3 stupně vyšší než modrý. Posune šedý váleček o 3 pole vertikálně (vojenská osa) ve směru své barvy na desce vlivu.



Modrý hráč má úroveň obchodu o 1 stupeň vyšší než červený. Posune šedý váleček o 1 pole horizontálně (obchodní osa) ve směru své barvy na desce vlivu.

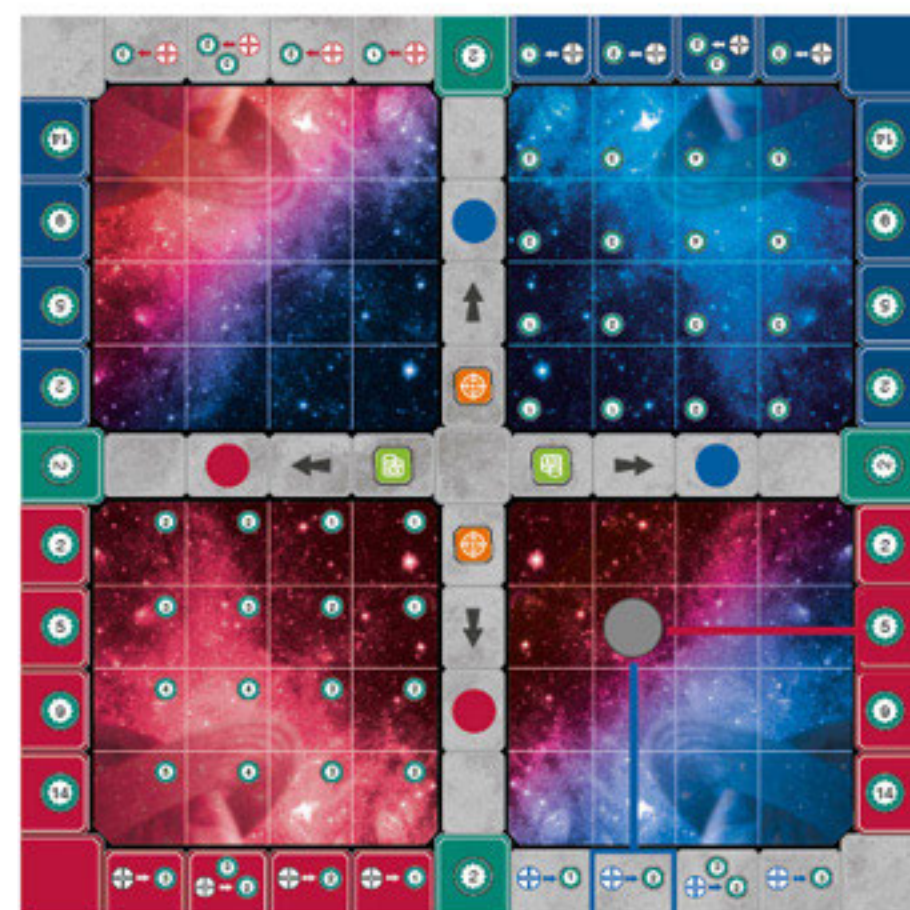




Modrý hráč má úroveň diplomacie o 2 stupně vyšší než červený. Posune šedý váleček diagonálně směrem k rohu své barvy na desce vlivu.



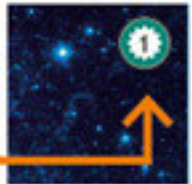
Modrý hráč ještě ihned získá 3 vítězné body   

//// Podle pozice šedého válečku získají hráči body:



-  modrý hráč získá 2 body za každou svou vyloženou planetu
-  červený hráč získá 5 bodů

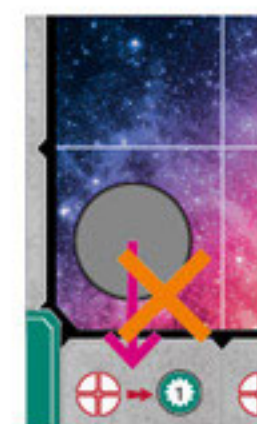


Pokud šedý váleček skončí po vyhodnocení diplomacie v červeném či modrém kvadrantu, obdrží příslušný hráč další body podle hodnoty na políčku. 

Pokud by se v průběhu posunu měl šedý váleček dostat mimo herní plán, zůstává v herním poli a hráč, v jehož prospěch by se měl posunout, získá ihned dva vítězné body za každé políčko, o které by se měl posunout.

Okrajová pole desky vlivu slouží jako stupnice, nikoliv pole pohybu šedého válečku.

Po skončení epochy zůstává šedý váleček na novém místě, nevrací se do středu desky!

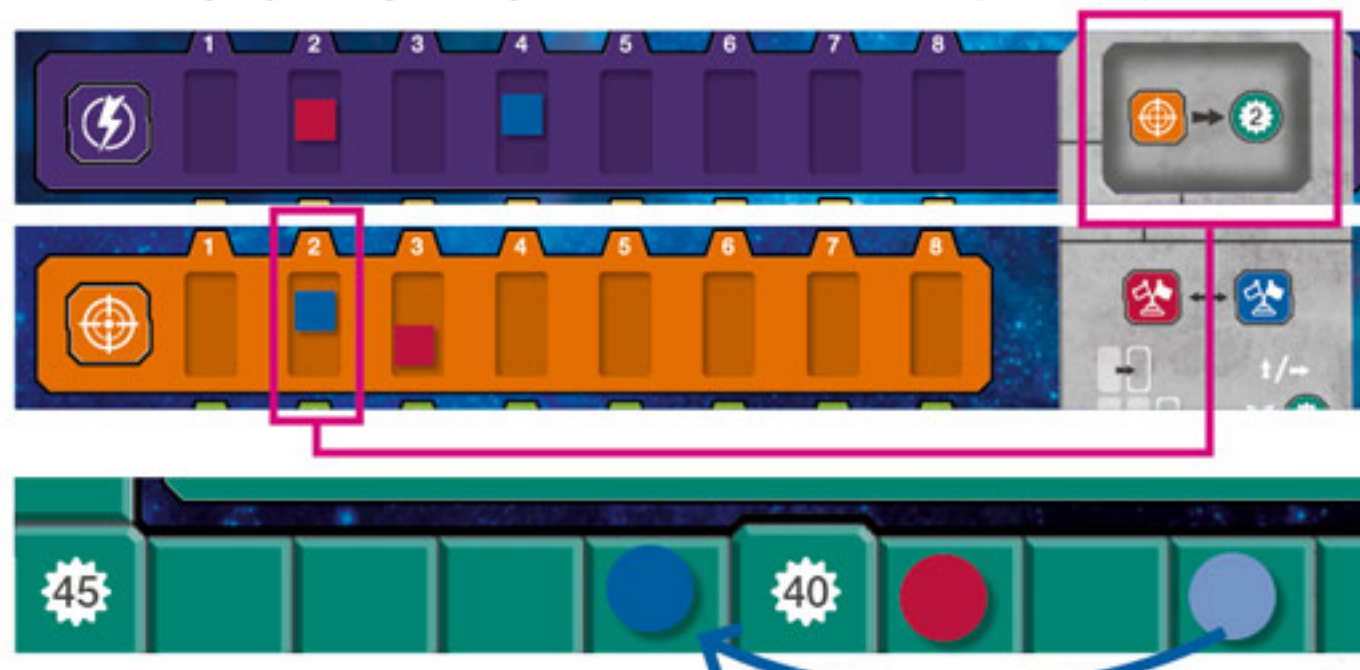


Konec hry

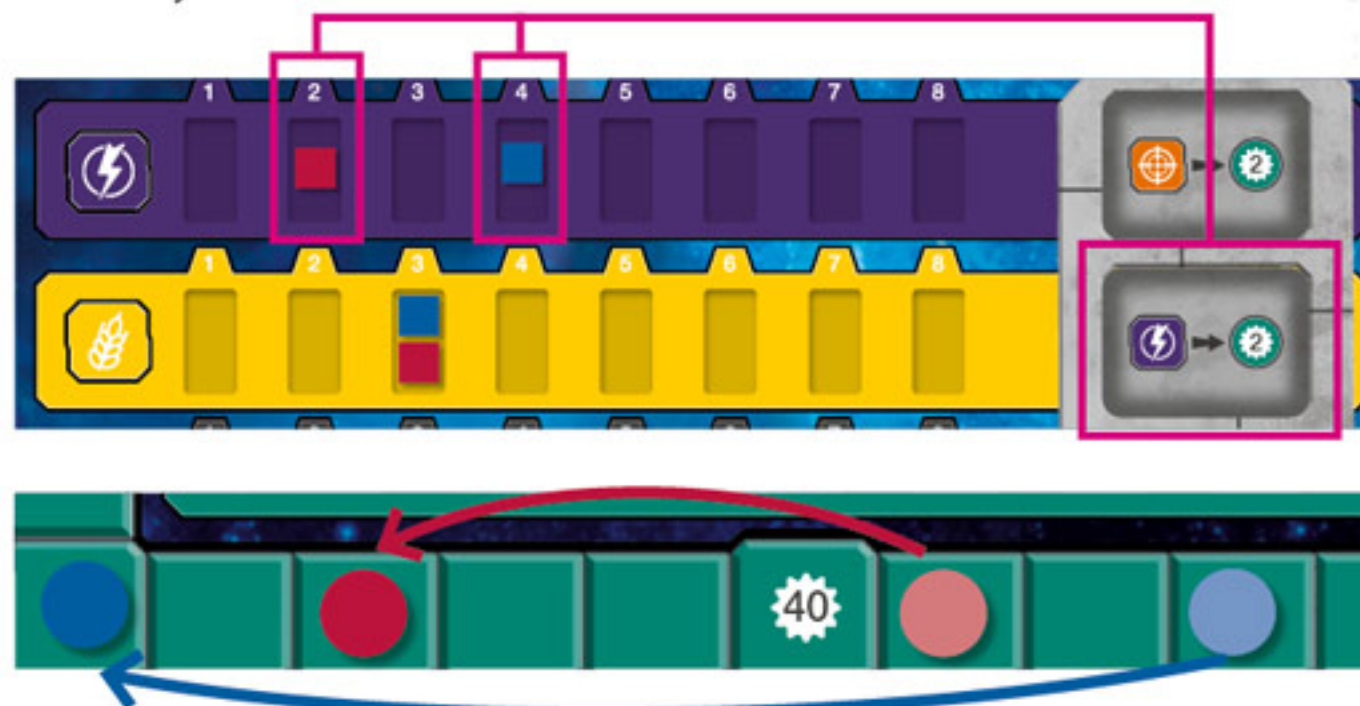
Po třetí epoše nastává konec hry.

- 1) Na konci hry proveďte standardní vyhodnocení konce epochy (výzkum, vyhodnocení převahy ve vesmíru a vyhodnocení příjmu stálých bodů).
- 2) Vyhodnoťte převahu v jednotlivých stupnicích produkce surovin.
Hráči získají odměny z bodovacích destiček podle toho, který hráč je na vyšší úrovni na jednotlivých stupnicích produkce. Pokud nastane remíza, obdrží výnos oba.

Příklad: Hráč s větší produkcí energie získá na konci hry dva body za každou pozici na stupnici vojenství. V tomto případě je na pozici 2 – celkem tedy 4 body.



Příklad: Produkci potravin mají hráči stejnou, získají tedy body oba. V tomto případě získá červený 4 body a modrý 8 bodů.




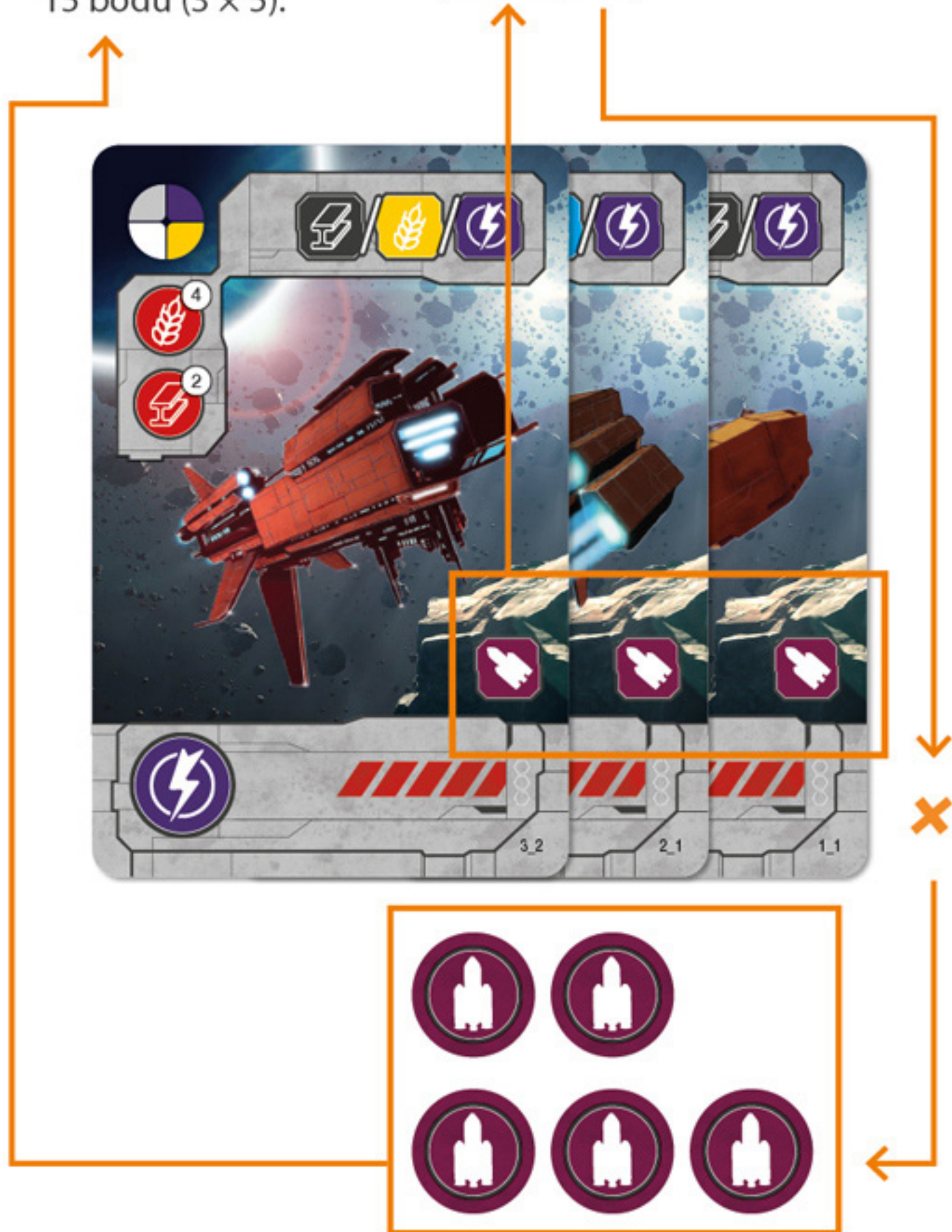
- 3) Obodujte žetony vesmírných objektů.
Podle počtu symbolů na kartách kolonizačních korábů/raketoplánů/produkčních stanic určete bodovou hodnotu jednoho žetonu každého vesmírného objektu, který jste během hry získali při kolonizování planet. Tuto hodnotu vynásobte celkovým počtem příslušných žetonů, které jste získali a posuňte svůj váleček na počítadle bodů.

1	1	1		1-2	
2	2	2-3	1	3-5	1
3-4	3	4-5	2	6-8	2
5	4	6-7	3	9-10	3
6+	5	8+	4	11+	4

Hodnota 1 žetonu podle počtu karet se symboly vesmírných objektů



/// Příklad: Martin má vyložené tři karty kolonizačních lodí a pět žetonů se symbolem kolonizační lodi. Jeden žeton má tedy hodnotu 3 body **3-4**  a Martin získává 15 bodů (3 × 5).



/// 4) Obodujte planety.
Za každou plně kolonizovanou planetu si připočtete dva body.

Vítězí hráč s vyšším počtem bodů, v případě shody je vítězem hráč s vyšším počtem kolonizovaných planet.

Každý hráč si může pro lepší orientaci při vyhodnocení konce epochy a konce hry vzít svoji kartu nápovědy.

