

ANDROMEDA: NA HRANICI GALAXIE
ESKALACE

ANDROMEDA: NA HRANICI GALAXIE – ESKALACE

Varovali nás, ať si s technologiemi prapředků nezahráváme, ale pro některé z nás bylo pokušení příliš silné. Exploze temné energie prorazila při havárii trhlinu v samotném časoprostoru a to, co jsme viděli na druhé straně, jsme nazvali Podtemnotou. Z trhliny se vynořila Podtemná saň a jala se přetahovat tvory z naší dimenze do svého světa věčné tmy. Obrovský výtrysk tachyonové radiace musely Hegemonovy senzory zachytit po celé galaxii. Brzy dorazí jejich flotila zjednat pořádek i v systému Andromedy.

Rozšíření **Eskalace** přinese do hry Andromeda: Na hranici galaxie nové dimenze! Díky novým lodím můžete ke hře přizvat pátého hráče, nebo si naopak zahrát sólově proti virtuálnímu soupeři. Najdete zde nový balíček karet událostí, nové frakce, upgrady lodí i taktické karty. Na dalších stranách nejprve popíšeme hru 5 hráčů a následně rozebereme sólový mód „**Boj proti Hegemonovi**“.



HERNÍ MATERIÁL ROZŠÍŘENÍ

HERNÍ MATERIÁL

6 SOLO REPLACEMENT
EVENT CARDS



15 UPRAVENÝCH KARET STAVEB PRO HRU
S HEGEMONEM



24 KARET AKČÍ
HEGEMONA

5 UKAZATELŮ POKROKU
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)

5 DÍLKŮ UPGRADU
HEGEMONA



1 UKAZATEL SKÓRE
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)



9 VELITELŮ
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)



18 KARET HEGEMONOVA
VYJEDNÁVÁNÍ



1 KARTA
SONDY



1 FIGURKA
SONDY



9 KARET HEGEMONOVÝCH
DŮSTOJNÍKŮ



6 TRANSPORTÉRŮ
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)

1 ŽETON
OKA

1 STÍHAČKA
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)



1 VÝZKUMNÁ LOŤ
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)

1 TĚŽKÝ KRÍŽNÍK
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)



1 PŘEHL. KARTA HEGEMONA
(NENÍ NA OBRÁZKU)

6 KOSTEK
(V BARVĚ HRÁČE / HEGEMONA)



1 PANEĽ HEGEMONOVÝ
STANICE



HERNÍ MATERIÁL URČENÝ PRO HEGEMONA - VIRTUÁLNÍHO SOUPEŘE (VČETNĚ LODÍ PRO 5. HRÁČE)

PŘÍPRAVA HRY 5 HRÁČŮ

ZMĚNA PŘÍPRAVY A PRŮBĚHU HRY

Připravte hru dle str. 4 Pravidel hry s následujícími změnami:

- 1 DESTIČKY PLANET:** Ve hře 5 hráčů je počáteční počet destiček planet 10.
- 2** Při hře pěti hráčů doporučujeme hrát alespoň střední (nebo dlouhou) hru – nastavte ukazatel cíle na 60 nebo 70 bodů. Všichni hráči budou mít na hranici galaxie větší možnost manévrování.
- 3** Zařadte do výběru frakcí 3 nové z tohoto rozšíření: **Oblačné nebulané, Akolyté Černé hvězdy a Larvouni.**
- 4** Zamíchejte nové 4 neutrální dílky upgradu lodí mezi neutrální dílky stejného typu ze základní hry, aby zbyly na všechny hráče.
- 5** V tomto rozšíření také najdete jednu novou destičku lokace **Brána podtemnoty**, nový balíček karet událostí – **Stíny podtemnoty** – jednoho nového nájezdníka třídy C, **Podtemnou saň**. Navíc zde najdete nový způsob zisku bodů – **relikvie**, které naleznete na modulech a mlhovinných měsících. Vše podrobně probereme dále.



NOVÉ FRAKCE

KE HRANICI GALAXIE DORAZILY NOVÉ NÁRODY

Bitva o Andromedu zuří již roky, a tak do této atraktivní oblasti dorazili noví dobyvatelé. Nyní můžete hrát i za **Oblačné nebulany, Akolyty Černé hvězdy** či za hmyzácké společenstvo **Larvounů**. Budete pátrat v mlhovinách po vzácných zdrojích, číhat mezi bázemi v podobě přízračné všudypřítomnosti, nebo zamoříte planety systému silou úlové mysli?

Detaily o těchto frakcích najdete v Příručce základní hry.

NOVÉ KARTY UDÁLOSTÍ

STÍNY PODTEMNOTY

V tomto balíčku najdete 10 karet událostí závislých na tom, jak blízko jsou lodě hráčů od Brány podtemnoty. Hru s tímto balíčkem doporučujeme zkušeným hráčům, kteří hledají nové a dynamické výzvy.



Efekty karet v tomto balíčku využívají pozici lodí vzhledem k lokaci **Brána podtemnoty** a také nájezdníka **Podtemnou saň**. Chcete-li hrát s tímto balíčkem, musíte využít i tuto lokaci a tohoto nájezdníka třídy C.

! Karty událostí v tomto balíčku ovlivní jen hráče, jejichž lodě v tu chvíli mají na dosah Bránu podtemnoty.

PŘÍPRAVA HRY

- Jako první krok předcházející rozmístění destiček lokací položte destičku **Brány podtemnoty** na specifické políčko se symbolem Ostatní destičky rozmístíte před Bránu a za ni.
- Jako nájezdníka třídy C použijte **Podtemnou saň**. Krom obvyklých nájezdníků třídy S začíná **Podtemná saň** již na **herním plánu**. Postavte její figurku na **Bránu podtemnoty**.
- Je možné zařadit do hry současně Bránu podtemnoty a další speciální lokace (*jako vortexy či kvasary*).

RELIKVIE NA MĚSÍCÍCH A MODULECH

Mezi pozůstatky po prastarých civilizacích lze místy nalézt dávné relikvie. Podle legendy v nich dlí mystická síla, která se násobí v přítomnosti jiných relikvií.

Vyberte si, zda šesti starodávnými mlhovinnými měsíci z tohoto rozšíření (s růžovým rubem) nahradíte osiřelé mlhovinné měsíce ze základní hry (s tyrkysovým rubem), nebo budete hrát s oběma sadami těchto měsíců současně. V tom případě:

- ◆ Zamíchejte všech 12 žetonů mlhovinných měsíců dohromady a náhodně položte po dvou do každé mlhoviny.
- ◆ Hráč, který vypustí loď do mlhoviny obsahující 2 měsíce, může dobýt pouze jeden z nich.

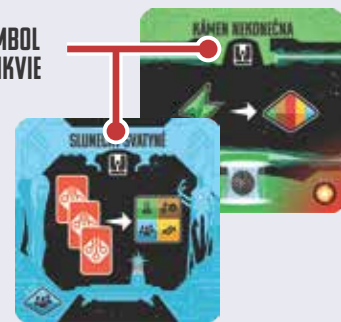
Na všech starobylých modulech a na 3 ze 6 starodávných měsíců najdete symbol relikvie . Na konci hry získá každý hráč body navíc dle celkového počtu symbolů relikvií na jeho stanici.

Starodávné měsíce



Starobylé moduly

SYMBOL RELIKVIE



Počet relikvií	1	2	3	4	5
Získané body	2	5	9	14	20

NOVÁ LOKACE

AKCE BRÁNY PODTEMNOTY

Provádíte-li akci Brány Podtemnoty, hod'te tolika kostkami, kolik děl má loď, kterou jste na tuto lokaci vypustili (např. 3 kostky, pokud jste na Bránu umístili svůj těžký křižník) a vyberte si jeden z výsledků hodů. Nemusíte si vybrat ten nejvyšší – nejde o bitvu. Neprovádějte žádné obvyklé kroky bitvy, nicméně i v tomto případě smíte před hodem zvýšit počet kostek odhozením žetonů **energie**, hrát karty taktiky či jiné efekty, které ovlivňují hodnotu míření či výsledky bojových kostek.

Získáte výhodu odpovídající vybranému výsledku hodů.



Podtemná saň má schopnost Stínový warp, jíž během výpadu odesílá loď na Bránu podtemnoty – ať už se následkem toho stane cokoli!



SÓLOVÝ SOUPEŘ – HEGEMON

BOJ PROTI HEGEMONOVÍ ANDROMEDA: NA HRANICI GALAXIE SÓLO

V zoufalé snaze najít bezpečné útočiště se vaše frakce vydala až na samou hranici galaxie, do pustoprázdného systému Andromedy. Bohužel vás vystopovala Hegemonova sonda. Nyní k Andromedě vysílá Hegemon bitevní lodě, aby rozšířil své despotické impérium, a vy mu stojíte v cestě. Pokud si nedokážete udržet stabilní pozici, všechno v okolí bude dříve nebo později patřit Hegemonovi a vaše frakce zmizí v propadlišti dějin.

Boj proti Hegemonovi lze hrát jako sólovou hru, v níž se jeden hráč postaví soupeři Hegemonovi, nebo lze Hegemona přidat jako virtuálního hráče do hry 2–3 hráčů. Platí všechna pravidla základní hry, není-li uvedeno jinak. Rozdíly oproti základní hře popisujeme dále.

PŘÍPRAVA HRY

Hrajete-li sólově, připravte hru jako pro 2 hráče. Přidáváte-li Hegemona do hry více hráčů, připravte hru tak, jako by hrálo ještě o 1 hráče víc. Další rozdíly v přípravě hry jsou:

STANICE A DŮSTOJNÍK HEGEMONA:

Hegemon používá pro svou flotilu speciální panel stanice a kartu důstojníka namísto karty frakce. Karty důstojníků nabízejí **3 úrovně obtížnosti**.



Každá karta důstojníka uvádí počáteční pokrok na stupnicích a kruh velení, pomocí něž Hegemon získává bonusy v průběhu partie. Navíc má každý důstojník úroveň 2 a 3 svou jedinečnou speciální schopnost. Vyberte si jednoho důstojníka, proti němuž budete hrát, a položte jeho kartu přes **horní část panelu Hegemonovy stanice**. Ostatní karty důstojníků vraťte do krabice.

PŘÍPRAVA HEGEMONA

Vyberte si barvu, za niž bude Hegemon hrát, a připravte jeho herní materiál následovně (jako obvyklá barva pro Hegemona byla zamýšlena bílá, ale můžete si vybrat kteroukoli):

- ◆ Postavte všechny Hegemonovy lodě na vyhrazená pole na jeho desce stanice.
- ◆ Umístěte po 1 Hegemonově veliteli na každou spojeneckou bázi jako při obvyklé přípravě, ale neumísťujte žádné jeho velitele do mlhovin. Namísto toho všechny zbývající velitele až na jednoho umístěte do vyhrazené oblasti jeho stanice.

- ◆ Posledního Hegemonova velitele postavte na první políčko kruhu velení. Tento velitel již se nepovažuje za velitele, namísto toho mu říkáme **ukazatel velení**. Po zbytek hry se na něj nevztahují žádná pravidla, efekty ani bodování týkající se velitelů.



- ◆ Položte Hegemonovy **ukazatele pokroku** na spodní políčko každé z 5 stupnic pokroku a poté je posuňte výše dle symbolů stupnic na kartě důstojníka.

- ◆ **Podplacení velitelé:** Vyberte jednu nepoužitou barvu hráče a položte 5 velitelů této barvy do oblasti velitelů Hegemonovy stanice. Tyto velitele může Hegemon využívat jako své vlastní.



- ◆ Zamíchejte **3 balíčky karet akcí Hegemona (I, II a III)** a umístěte je na patřičná pole Hegemonovy stanice. Horní kartu každého balíčku otočte lícem vzhůru.

- ◆ Zamíchejte **karty Hegemonova vyjednávání** a položte balíček vedle jeho stanice.

- ◆ Zamíchejte **Hegemonovy žetony upgradu** a položte je do sloupčku vedle jeho stanice.

- ◆ Postavte **Hegemonovu sondu** na destičku lokace nejvíce nahoře vlevo.

- ◆ Nahrad'te 15 karet staveb ze základní hry jejich variantami pro sólovou hru. Ty na líci ve spodní části vyobrazují výhodu, již za stavbu získá Hegemon.



- ◆ V závislosti na zvoleném balíčku karet událostí musíte některé karty nahradit jejich variantami pro sólo – se stejným názvem karty (viz *Události na str. 8*).

Hegemon nedostává žádné karty taktiky do začátku hry, ale během hry bude tyto karty shromažďovat.

Hrajete-li s kartami osudu, dejte Hegemonovi dvě. Žádný hráč se na ně nesmí po celou partii podívat. Na konci hry získá Hegemon body za tu z jeho dvou karet, která přináší vyšší bodový zisk.

POŘADÍ TAHU A HEGEMONOVO OKO

HRA VE VĚTŠÍM POČTU ŽIVÝCH HRÁČŮ

Když přidáváte Hegemona do hry 2 nebo 3 hráčů, určete pořadí živých hráčů obvyklým způsobem. Poslední hráč *(tj. soused po pravici začínajícího hráče)* si vezme žeton **Hegemonova oka** znázorňující senzory a videokamery impéria upřené jeho směrem. Tah Hegemona **vždy** následuje po tahu držitele Hegemonova oka. Všechny ukazatele skóre během přípravy rozmístěte na počítadlo bodů jako obvykle s tím, že Hegemon začíná s nejvyšším skóre ze všech *(má o 1 bod víc než poslední hráč)*.

Ve hře více hráčů se bude „židle“ Hegemona během hry přesouvat kolem stolu. **Po každém vyhodnocení události** předá držitel Hegemonova oka tento žeton svému sousedovi po levici.

SÓLOVÁ HRA

I v sólové hře si vezměte žeton Hegemonova oka, abyste nezapomínali, že vás Hegemon neustále sleduje.

Vy začínáte a dále se střídáte na tahu jako ve hře dvou hráčů. Váš ukazatel skóre začíná na poli „1“ počítadla bodů a Hegemonův na poli „2“.



Hegemonův tah vždy následuje po tahu držitele oka.



PRINCIPY HRY ZA HEGEMONA

Hegemon vám bude křížit plány tím, že jeho lodě obsazují lokace, že dobývá měsíce, získává moduly a buduje stavby. Přesto některé věci, které činí živí hráči, Hegemon provádět nebude, a některé bude provádět jinak.

VOLBY ZA HEGEMONA

Hegemon si často vybírá z různých možností dle specifických pravidel popsaných dále. Pokud však pravidla neurčí výsledek jednoznačně a Hegemon má stále na výběr několik možností, volí za Hegemona držitel Hegemonova oka.

ZDROJE A KARTY TAKTIKY

Hegemon nezískává ani neutrácí zdroje jako živý hráč. Jediné zdroje, které během hry získává, jsou karty taktiky – ty držíte v jednom balíčku zvaném „Hegemonova ruka“. **Hegemon karty taktiky nikdy nehraje.** Kdykoli má získat zdroj, daný žeton zdroje odhod'te *(pokud je to nutné, např. zdroje ležící na lokacích herního plánu)*, namísto toho vezměte horní kartu z dobíracího balíčku karet taktiky a bez nahlížení ji přidejte do Hegemonovy ruky. Počet karet v Hegemonově ruce není omezen. Hegemon přímo neplatí zdroji za provádění akcí, ale kdykoli má odhodit zdroj či dát zdroj živému hráči, je tímto zdrojem náhodně vylosovaná karta taktiky z jeho ruky.

MĚSÍCE

Dobude-li Hegemon měsíc, přidejte žeton do Hegemonovy oblasti **Měsíce a žetony**. Získá-li mlhovinný měsíc *(na základě kruhu velení či po vypuštění výzkumné lodi)*, získá žeton nejvíce vlevo. Pokud v mlhovině žádný nezbyl, získá horní žeton z libovolné planety.

LODĚ

Hegemon má od začátku všechny lodě k dispozici a nové nestaví.

UPGRADY LODÍ

Když má Hegemon získat upgrade lodi, namísto toho získá svůj speciální žeton upgradu. Otočte horní žeton Hegemonova upgradu a vyložte jej lícem vzhůru vedle jeho stanice. Každý z těchto žetonů poskytuje jednorázový bonus či trvalou výhodu.

POŠKOZENÍ A OPRAVY

Když je Hegemonova loď poškozena, přesuňte ji na vrakoviště. Hegemonův křižník má 1 štít, takže musí být odeslán na vrakoviště až při druhém poškození. Má-li Hegemon utrpět poškození modulu, vyberte libovolný jeho nepoškozený modul. Když provádí opravu, **vždy** opravuje modul. Teprve když provádí opravu a všechny moduly má nepoškozené, opravuje loď na vrakovišti. Pokud během akce oprava nemá Hegemon co opravovat ani na vrakovišti, získá 1 bod *(stejně jako živí hráči)*.



MODULY



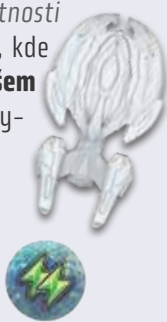
Hegemon může získávat moduly, ale nijak je neaktivuje. Kdykoli má Hegemon získat modul, vezměte modul z daného sloupce s nejnižšími pořizovacími náklady. Má-li získat modul kteréhokoli typu, vyberte takový, kterých má nejméně. Každopádně modul, který Hegemon získal, připojte do patřičného řádku modulů jeho stanici a posuňte jeho ukazatel pokroku na odpovídající stupnici o 1 výše. Poté na modul položte případné žetony poškození.

VYPOUŠTĚNÍ A POHYB LODÍ



Hegemonovy lodě mají výjimku z některých omezení při vypouštění lodí. Na rozdíl od lodí hráčů **může Hegemon vždy vypustit loď na obsazenou lokaci** [jako to umějí stíhačky díky vlastnosti *Útok*]. Hegemon může vypustit loď i na lokace, kde již jsou jiné jeho lodě. **Žádná Hegemonova loď ovšem není vybavena navigací** a Hegemon nesmí nikdy vypouštět ani přesouvat své lodě do mlhovin.

Hegemonova výzkumná loď má speciální vlastnost: v okamžiku jejího vypuštění získá Hegemon **1 měsíc z mlhoviny nejvíce vlevo**, kde dosud měšíc je.



STUPNICE POKROKU

Hegemonovy ukazatele pokroku postupují po stupnicích stejně jako ukazatele hráčů. Dorazí-li na políčka s efekty, provádějte tyto efekty i za Hegemona, případně s následujícími rozdíly:



Věda: když Hegemonův ukazatel dorazí ke sloupečku žetonů objevu, vylosujte ze sloupečku 2 žetony a oba přidejte do oblasti žetonů a měsíců na jeho stanici.



Průmysl: Otočte horní žeton upgradu z Hegemonova sloupečku.



Dominance: Získá-li Hegemon žeton dominance, položte jej na jeho stanici do oblasti žetonů a měsíců.



Obchod: Hegemon získá na konci hry bonus dle své úrovně trezoru, a to pouze na základě počtu karet v jeho ruce. Takto si však může připsat body nejvýše za 15 karet.



Civilizace: Kdykoli Hegemonův ukazatel dorazí na symbol zvýšení limitu počtu karet v ruce, doberte 3 karty do jeho ruky.

STAVBY



Kdykoli má Hegemon budovat stavbu, vybuduje ji na dostupné planetě **nejvíce vlevo** – tedy na planetě nejvíce vlevo, kde dosud stavba není a Hegemon na ní má transportér. Hegemon **neplatí žádné zdroje**, ale musí mít na stanici **nejméně tolik velitelů**, kolik je na stavbu vyžadováno.



Pokud Hegemon nikde transportéry nemá nebo nemá dostatek velitelů, nevybuduje stavbu žádnou.

Po vybudování stavby Hegemon získá patřičnou kartu stavby, zvýší se jeho pokrok na patřičné stupnici o 1 a také získá body dle počtu velitelů na dané lokaci a sousedících lokacích do maxima 10 bodů.

Okamžitě po vybudování stavby získá Hegemon jednorázovou výhodu dle získané karty stavby. Výhody se liší od výhod, které stavby poskytnou hráčům – viz níže. Poté otočte kartu stavby lícem dolů.

◆ **OBSERVATOR:** Hegemon získá 2 náhodně vylosované žetony ze sloupečku objevu observatoře.



◆ **TOVÁRNA:** Hegemon provede 2 akce oprava.



◆ **OBELISK:** Hegemon provede 2 akce oprava.



◆ **KOSMODROM:** Hegemon získá lib. dostupný modul.



◆ **MĚSTO:** Hegemon získá libovolný dostupný modul.



UDÁLOSTI



Efekty vztahující se na „každého hráče“ platí i pro Hegemona, ale některé události výslovně uvádějí, že se za Hegemona vyhodnocují jinak. Následující karty událostí nahradte jejich variantami určenými pro hru s Hegemonem, kdy Hegemon získá jinou výhodu **namísto** výhody, která by se na něj nevztahovala [např. stavění lodí].

ÚSVIT GALAXIE

◆ **Vítejte ve flotile:** Hegemon získá průmyslový modul zdarma.

◆ **Roztříštěná relikvie:** Hegemon získá obchodní modul zdarma.

◆ **Elektronová bouře:** Hegemon získá vědecký modul zdarma.

SOMRAK VESMÍRU

◆ **Katastrofální kolaps:** Hegemon stavbu rekonstruuje při své příští akci budování stavby.

◆ **Časová anomálie:** Hegemon reverzní akci [vpuštění lodí] nikdy neprovádí.

STÍNY PODTEMNOTY

◆ **Povstání ze stínů:** Hegemon získá libovolný modul zdarma.



HEGEMONŮV TAH

Hegemonova sonda vás pronásleduje po celém systému!



Jak bylo uvedeno, Hegemonův tah vždy následuje po tahu držitele Hegemonova oka.

HEGEMONOVA SONDA

Kdykoli kterýkoli živý hráč provádí vypuštění lodi na planetu či spojeneckou bázi (ne však do mlhoviny), přesuňte Hegemonovu sondu do aktivní lokace. Sonda se nepřemísťuje během Hegemonova tahu ani během tahu, kdy živý hráč provádí návrat na stanici.

VYPUŠTĚNÍ HEGEMONOVY LODI

KROK 1 **Hod kostkou:** Výsledek hodu kostkou určí, která ze 3 částí Hegemonovy odletové rampy (a přidružená karta akce) bude v tomto tahu využita. Pokud výsledek hodu určí sekci, v níž žádné lodě nezbývají, Hegemon žádnou loď nevyпустí a namísto toho provede návrat na stanici.

KROK 2 **Odlet lodí:** Vezměte z takto určené sekce nejbližší dostupnou loď (dle abecedního pořadí) a umístěte ji na lokaci uvedenou na akční kartě přidružená této sekci. Některé karty udávají lokaci přímo či slovním popisem, jiné určují lokaci relativně vzhledem k pozici Hegemonovy sondy.

! Pokud neexistuje žádná lokace vyhovující podmínkám karty, nebo vypuštění lodí na určenou lokaci není možné (např. je-li to mlhovina), Hegemon vypustí loď na lokaci, kde se nachází jeho sonda.

VYPUŠTĚNÍ LODI

- | | | | |
|---|-----------------|---|------------------|
| 1 | Hod kostkou | 5 | Speciální akce |
| 2 | Odlet lodí | 6 | Výpad nájezdníků |
| 3 | Provedení akce | 7 | Bitva |
| 4 | Najímání a sběr | 8 | Odhození karet |

KROK 3 **Provedení akce lokace:** Za Hegemona vyhodnoťte akci lokace následovně:

- Planeta** – pokud Hegemon vypustil loď na planetu, vezměte horní žeton měsíce z dané destičky planety a umístěte jej do sekce *Žetony a měsíce* na Hegemonově stanici. Pokud na planetě žádné žetony měsíců nejsou, Hegemon získá kartu taktiky.
- Spojenecká báze** – Hegemon akce spojeneckých bází neprovádí. Namísto toho posuňte jeho ukazatel velení o 1 políčko dál na kruhu velení (na kartě *Hegemonova důstojníka*). Hegemon získá výhody dle políčka, kam ukazatel dorazí.

- 1 Hod'te kostkou a určete sekci Hegemonovy stanice
- 2 Nejbližší loď dle abecedy odletí
- 3 Proved'te akci lokace

Tato karta velí vypustit loď na spojeneckou bázi Pole Odessa.



Ukazatel velení (tj. figurka velitele)


KROK 4 **Najímání a sběr:** Přesuňte všechny Hegemonovy velitele z lokací, kde má loď, na jeho stanici. Pokud na těchto lokacích leží nějaký žeton či žetony zdrojů, všechny je odhod'te do banku a Hegemon získá do ruky 1 kartu taktiky za každý takto odhozený žeton zdroje.


KROK 6 **Výpad nájezdníků:** Zkontrolujte nájezdníky v dosahu aktivní lokace [tj. lokace, kam Hegemon vypustil loď]. Jak bylo uvedeno, v případě více možností vybírá držitel Hegemonova oka.


KROK 7 **Bitva:** Nacházejí-li se v aktivní lokaci nepřátelské lodě, dojde k bitvě.

KROK 8 **Odhození karet:** Odhod'te právě využitou Hegemonovu akční kartu na odhazovací hromádku a vyložte za ni novou z balíčku. Pokud dobírací balíček dojde, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

KROK 5 **Speciální akce:** Proved'te případné speciální akce uvedené symbolem v levém horním rohu Hegemonovy akční karty.

 **Stavba:** Hegemon vybuduje stavbu, pokud je to možné.

 **Událost:** Posuňte ukazatel události o 1 políčko dál.

 **Oprava:** Hegemon provede 1 opravu.

HEGEMONŮV NÁVRAT NA STANICI

KROK 1 **STAVBA:** Pokud je to možné, Hegemon vybuduje stavbu.

PŘÍKLAD

Hegemon se snaží budovat vždy na planetě nejvíce vlevo. Má-li tedy k dispozici pouze 2 velitele, nebuduje nic – přestože by 2 stačili na kosmodrom na pouštní planetě – protože má transportér na ledové planetě, která leží více vlevo.



KROK 3 **BODY ZA VRAKOVIŠTĚ:** Za každou Hegemonovu loď na vrakovišti, **ne však za loď v opravě**, získá Hegemon 2 body.

KROK 4 **NÁVRAT:** Vraťte všechny Hegemonovy lodě na odpovídající siluety lodí na jeho odletové rampě. Transportéry při tom pokládejte na siluety s co možná nejnižšími neobsazenými čísly. Odhod'te případný ukazatel poškození ze štítu Hegemonova křižníku.

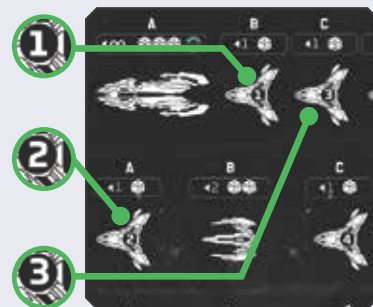
KROK 2 **VELENÍ:** Za každou loď, která Hegemonovi zbývá na herním plánu, a za každou loď v opravě vrakoviště posuňte ukazatel velení o 1 pole dál na kruhu velení. Za každé z políček, které ukazatel takto přejde, získá Hegemon patřičné výhody. Pokud je na základě těchto výhod opravena další Hegemonova loď na vrakovišti [a tím přesunuta do opravy], posuňte ukazatel ještě o 1 pole dál i díky ní.

PŘÍKLAD

Hegemon má 2 transportéry, jeden na **plánu** a další v **opravně vrakoviště**, což znamená, že jeho ukazatel velení se posouvá o 2 políčka dále. Díky tomu získá 1 civilizační modul, 1 průmyslový modul a provede 1 akci oprava.

NÁVRAT NA STANICI

- 1 Stavba
- 2 Velení
- 3 Body za vrakoviště
- 4 Návrat



HEGEMON V BITVĚ

Hegemonův těžký křižník se vydá i na sám kraj vesmíru, aby vás zničil!



ROZDÍLY OPROTI ŽIVÉMU HRÁČI

KROK

1

ESKALACE: Všechny Hegemonovy lodě v dosahu aktivní lokace se vždy připojí do bitvy s výjimkou transportérů na planetách bez staveb – ty se přemisťovat nebudou. Mějte na paměti, že Hegemonův těžký křižník má neomezený dosah, takže jakmile je na herním plánu, připojí se ke každé bitvě kdekoli v systému Andromedy [krom mlhovin].

KROK

2

DIPLOMACIE: Hegemon používá svůj speciální balíček karet vyjednávání. Nejedná se o karty taktiky a nikdy je nemíchejte dohromady s kartami v Hegemonově ruce. Kdykoli má Hegemon zahrát kartu diplomacie, otočte kartu z jeho balíčku karet vyjednávání a vyhodnoťte ji.



HEGEMON V BITVĚ

1

Eskalace

2

Diplomacie

3

Příprava bitvy

4

Hod kostkami

5

Výsledek bitvy

6

Poškození lodí

Žádné taktické manévry: během fáze výsledek bitvy nezíská Hegemon žádný bonus za taktické manévry, ani když bitvu prohrál.



POSLEDNÍ HEGEMONŮV TAH


Ve svém posledním tahu provede Hegemon vždy návrat na stanici – jedinou výjimkou je případ, že všechny jeho lodě jsou na jeho odletové rampě. V tom případě provede vypuštění lodí jako obvykle.


MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /hrymindok



relikvie (body na konci hry dle jejich počtu)



sem umístěte loď, kterou Hegemon vypustil



Brána podtemnoty



Hegemon vypouští loď na planetu nejvíce vlevo beze stavby



Hegemon



mlhovinný měsíc



lokace Hegemonovy sondy



nic – uložíte-li tento měsíc na nákladové políčko modulu, nemusíte nic platit, abyste získali výhody placené akce modulu

BODOVÁNÍ



STEJNĚ JAKO HRÁČ



HRAJETE-LI S TÍMTO PRVKEM



PLATÍ JEN PRO HEGEMONA

Na konci hry získá Hegemon body za následující:

- ◆ **POKROK:** body u všech 5 jeho ukazatelů na stupnicích
- ◆ **STAVBY:** body za každou stavbu dle dosaženého bonusu na odpovídající stupnici {5/7/10}
- ◆ **KVASARY/VORTEXTY:** body navíc za stavby s nimi sousedící
- ◆ **POŠKOZENÉ MODULY:** -2 body za každý
- ◆ **ŽETONY MĚSÍCŮ:** 2 body za každý
- ◆ **ŽETONY OBJEVŮ A DOMINANCE:** 3 body za každý



TREZOR: 0/1/2 body za každou z prvních 15 karet v Hegemonově „ruce“ (dle Hegemonova pokroku na stupnici obchodu)



RELIKVIE: 2/5/9/14/20 bodů za 1/2/3/4/5+ relikvií



VELITELÉ: 1 bod za každého zbylého velitele na stanici



KARTY OSUDU: Hegemon získá body za jednu ze svých 2 karet, která mu přináší bodů více.

Pokud jste dosáhli vyššího skóre než Hegemon, přebíráte kontrolu nad okrajem galaxie a Hegemon se stahuje. Pokud nižšího, celá oblast se připojuje k Hegemonově impériu. Děkujeme za dobytelskou asistenci, ale vašich služeb dále není třeba.

