



IMPÉRIUM

Errata a často kladené dotazy

Poslední aktualizace 4. 4. 2023

ERRATA

Vzestup Iksu, přehledová karta:

Pravidla pro hru s protivníky - poslední odrážka

„Když začne boj, za každého protivníka s vojenskou silou v boji se odhalí jedna karta rodu Hagal a ikony mečů z každé z nich se přičtou k síle protivníka.“

Vzestup Iksu, pravidla:

str. 4 - Používání technologií

„Některé technologie se používají během tahu agentů nebo tahu odhalení, takto je možno technologii použít jen jedenkrát za kolo.“

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Aliance - Pokud má hráč žeton aliance a ztratí vliv u dané frakce, ztratí i žeton aliance, pokud je splněna jakákoli z těchto dvou podmínek:

- Hráč před ztrátou vlivu měl stejný vliv u dané frakce jako některý soupeř. Žeton aliance okamžitě získá tento soupeř. Pokud je více soupeřů se stejným vlivem, předchází vlastník vybere, kterému ze soupeřů jej předá.
- Hráč ztratí vliv tak, že má nově 3 a méně vlivu u dané frakce. Pak vrátí žeton aliance zpět na herní plán.

Arcivévoda Armand Ecax - Pro použití jeho schopnosti „Souhra“ musí mít hráč umístěny alespoň dva agenti na polích s jakýmkoli třemi uvedenými ikonami agenta. Tito agenti nemusí být na místech se stejnou ikonou.

Bankéři Gildy - Sleva se počítá na každou kopii karty *Koření musí proudit*, kterou hráč v tahu získá.

Baron Vladimír Harkonnen - Hráč si pomocí schopnosti „Mistrovský tah“ vybere frakce až poté, co je hra kompletně připravena, těsně před prvním kolem. Samozřejmě je možné žeton každé frakce odhalit a využít pouze jedenkrát za hru.

Bitevní lodě - Pravidla základní hry říkají, že hráč musí mít ve střetu jednotku, aby mohl do střetu hrát bojové karty intrik. Bitevní loď ve střetu toto umožňuje také, tedy je možné hrát bojové karty intrik, i když má hráč ve střetu samotnou bitevní loď. Pokud je bitevní loď v pevnosti, samozřejmě nedává žádnou bojovou sílu ani sama o sobě neumožňuje hrát bojové karty do střetu.

Bojová topora - Soupeř, který nemá v pevnosti jednotky, není touto kartou ovlivněn.

Cena pro vítěze - viz *Karty intrik*.

Ctihodná matka Mohiamová - Každý soupeř si sám volí, jaké karty odloží, počínaje hráčem po levici aktivního hráče a dále ve směru hodinových ručiček. Viz také *Odložení karty*.

Čičač jedu - viz *Tah odhalení*.

Dílky technologií - Pokud není na dílku řečeno jinak, vždy se používá pouze v tahu daného hráče. Např. Technologie *Špionážní družice* má dva efekty: druhý je určen pouze pro konec hry. U prvního (zaplacení 3 koření a odhození délku technologie a získání vítězného bodu) není specifikováno, kdy se používá, je to tedy možné pouze v tahu daného hráče.

Feromony klamného okouzlení - Pokud je tato karta použita ke zničení karty, se kterou byla implantována, není možné tímto zničením zároveň spouštět efekt na ničené kartě, který vyžaduje její zničení jako náklad. Například: Pokud jsou použity *Feromony* ke zničení implantovaného *Imperiálního špeha*, hráč si zároveň nedobere kartu *intriky*. *Feromony* je možné zničit kartu, která by byla zničena i z jiného důvodu (např. *Zakřivený prostor*, *Hledání spojenců*).

Frakce - viz *Počítadlo Tleilaxu*.

Ghola - Pokud je implantován s kartou *Karyól*, hráč získá čtyřnásobek základního množství koření. Pokud je implantován s kartou *Kwisatz Haderach*, je možné vyslat pouze jednoho agenta, ale hráč si dobere dvě karty.

Helena Richese - Soupeři nemohou získat kartu odloženou pomocí schopnosti *Ovlivňování*. Hráč za *Helenu Richese* může tuto kartu získat i jinak než v tahu odhalení, například efekty karet *Bezmezná ambice* či *Obejití kontroly*, pak se ale samozřejmě neuplatňuje Helenina sleva. Pokud hráč za *Helenu* odloženou kartu nezíská do konce svého tahu odhalení, je karta odstraněna ze hry.

Hra jednoho hráče - Protivníci ve hře jednoho hráče získávají vítězné body na počítadlech vlivu (jak za dosažení dvou vlivů, tak za žeton aliance. Nezískávají však bonus za získání 4. bodu vlivu. Při použití pravidla *Posílání jednotek na expertní úrovni*, protivník do střetu úrovně I a II nepošle další jednotky do střetu, pokud už má sílu 4 a vyšší (při použití bitevních lodí ze **Vzestupu Iksu** se samozřejmě protivníková síla počítá včetně nich. Viz také *Střet a Protivníci*

Hrabě Ilban Richese - Schopnost *Tvrď vyjednávač* funguje pouze, pokud hráč platí soláry za vyslání agenta na pole herního plánu (ne tedy např. v případě, kdy se soláry platí za schopnost karty apod.).

Hraběnka Ariana Thorvald – Schopnost *Závislost na koření* není volitelná, ale ovlivňuje pouze množství koření natěžené vysláním agenta na herní plán (*Imperiální pánev*, *Pánev Hagga* a *Velká rovina*). Koření získané jiným způsobem ovlivněno není.

Chani – Viz *Ústup*.

Ilesa Ecaz – U schopnosti *O jeden krok napřed* část „Jinak“ znamená, že byl vyslán agent pomocí odložené karty, která obsahuje více ikon agenta. Pokud nebyla odložená karta využita k vyslání agenta, hráč nic nezískává.

Imperiální špeh – Hráč musí použít efekt zničení této karty, aby získal kartu intrik. Pokud je tato karta zničena jiným efektem, k získání intriky nedojde.

Infiltrace – Při používání karet ze *Vzestupu Iksu* s touto ikonou je možné poslat agenta na již obsazené pole. Není to ale povinné a je možné vyslat agenta na prázdné pole.

Jednotky – Pokud hráč získává jednotky, musí je brát ze své zásoby. Není možné vzít vyjednavče z desky Iksu. Pokud hráč vyslal agenta na bojové pole, není možné, aby „znovu získal“ jednotky z pevnosti a obešel tak limit pro přesun dvou jednotek navíc z pevnosti do střetu. Při vyslání agenta na bojové pole může hráč poslat do střetu jakékoli jednotky, které v daném tahu získal (např. z technologií, karet intrik, počítadla přepravy atd.).

Karty intrik – K zahrání intriky je třeba uhradit náklady za zahrání a splnit podmínky na kartě. Např. musíte mít křeslo v Nejvyšší radě pro zahrání karty *Moc rady*, zaplatit dva soláry za kartu *Úplatek*, být alespoň na první ikoně genetického pokroku na zahrání *Úředníka* v přestrojení atd. Karty tajných plánů je možné hrát ve svém tahu agenta či odhalení. Pokud se efekt karty vztahuje k tahu odhalení a je zahrána dříve (např. *Kouzlo osobnosti* či *Náborová akce*), nechá si hráč kartu před sebou a po svém tahu odhalení ji použije a odhodí. Ve vzácných případech, kdy balíček intrik dojde, zamíchejte použité karty intrik a vytvořte balíček nový. Viz také „Pokud vyhraješ střet“ a *Tah odhalení*.

Karyól – Základní množství koření, které je vytěženo je 1 pro *Imperiální pánev*, 2 pro *Pánev Hagga* a 3 pro *Velkou rovinu*. Viz *Ghola*.

Kontrola trhu – Každý hráč spočítá počet karet „Koření musí proudit“ (v dobíracím i odkládacím balíčku). Pokud má kterýkoli ze soupeřů stejně nebo více těchto karet než majitel *Kontroly trhu*, není druhá podmínka splněna této intriky.

Koření musí proudit – Hráči body za získání této karty zůstávají, i pokud je později zničena.

Kouzlo osobnosti – Viz *Intriky*.

Kosmodrom – viz *Tah odhalení*.

Liet Kynes – Pro efekt této karty se počítají všechny karty zahrané během tahu agentem i tahu odhalení v daném kole. *Liet Kynes* dává 2 body přízně za každou takovou kartu.

Náborová akce – Celá tato karta se týká pouze tahu odhalení. Neumožňuje tedy během tahu agentem dávat získané karty navrch dobíracího balíčku. Pokud hráč získá v tahu odhalení více karet, vybírá si pro každou zvláště, zda ji chce umístit navrch dobíracího balíčku nebo do odhazovacího balíčku. Viz také *Karty intrik*

Odložení karty – Kdykoli je hráč vyzván k odložení karty (např. efekty karet *Ctihodná matka Mohiamová* nebo *Zkouška lidskosti*), vždy je tím myšlena karta z ruky, pokud není explicitně řečeno jinak.

Plány v plánech – Na každém počítadle vlivu, 3 vlivy tak má hráč, který je na posledním poli před polem, které dává vítězný bod.

Počítadlo Tleilaxu – *Bene Tleilax* není samostatná frakce. Efekty, které přidávají vliv některé frakci, nemohou posunout žeton na počítadlo Tleilaxu.

Počítadlo vítězných bodů – viz *Vítězné body*.

„Pokud vyhraješ střet“ – Karty intrik s podmínkou „Pokud vyhraješ střet“ není možné hrát, když je vítězství ve střetu sdíleno s jiným hráčem. Pokud hráč získá jako odměnu za vítězství ve střetu kartu intriky s touto podmínkou, může ještě kartu okamžitě vyhodnotit.

„Princezna“ Yuna Moritani – Pokud hráč v tahu získává soláry vícekrát během svého tahu, opakovaně se spustí i schopnost *Pašerácká činnost*. Například hráč za *Princeznu* vrátí během tahu přepravní loď (5 solárů) a ještě zahraje intriku *Nečekaný příjem* (2 soláry). Hráč tak získá za *Pašeráckou činnost* další 2 soláry. Za kartu *Chovatel slepřů* dostane pouze 1 solár navíc.

Protivníci – Pokud protivník získá vliv ze druhého pole počítadla přepravy a je více frakcí, ve kterých má nejméně vlivu, hráč s žetonem prvního hráče (nebo další ve směru hry, pokud by jej měl protivník) rozhodne, do které z těchto frakcí se vliv přidá. Pokud karta rodu *Hagal* ukazuje dvě různá místa, kam hrát agenta, v úvahu přichází pouze to z nich, které odpovídá vlivu protivníka. Ani pokud by bylo obsazené, nepoužije se to, které vlivu protivníka neodpovídá, namísto toho se táhne nová karta. Viz také *Hra jednoho hráče*

Rychlá mobilizace – viz *Ústup*.

Řád v chaosu – Hráč, který zvítězil v tomto střetu, získá na začátku dalšího kola mentata.

Střet – Pravidla získání odměn pro hru 1-3 hráčů jsou stejné: Hráč s nejvyšší silou ve střetu vítězí a získává odměnu v horní části karty střetu. Hráč s druhou nejvyšší silou získává druhou odměnu. Pouze při hře 4 hráčů se pravidlo mění: Ve hře pro 4 hráče (pouze) dostává hráč s třetí nejvyšší silou třetí odměnu.

Soustředění – pokud hráči během hraní této karty dojde dobírací balíček, zamíchá se běžným způsobem odhazovací balíček a vytvoří se nový dobírací. Viz také *Tah odhalení*

Šaumurky – Tato technologie rozhoduje remízy na konci hry mezi hráči, kteří sdílí nejvyšší počet bodů (a remízy tak nerozhoduje množství koření, solárů, vody a jednotek v pevnosti – jednoduše vítězí hráč, který vlastní *Šaumurky*).

Tah odhalení – Pokud hráč dobírá kartu během tahu odhalení (např. efekty karet *Čičač jedu*, nebo *Soustředění*), musí hráč odhalit kartu a využít ji v tomto tahu. Pokud hráč získá kartu až po svém tahu odhalení, nechává si ji do dalšího kola a k ní dobírá běžných 5 karet. Např. když vyhraje střet *Obchodní monopol*, vrátí přepravní loď z nejhornějšího pole počítadla přepravy a získá technologii *Kosmodrom*, která mu přidá dvě karty. Protože je to po tahu odhalení, hráč si obě karty nechá do dalšího kola a k nim dobere 5 dalších a bude tak hrát se 7 kartami.

Uhrazení nákladů – Efekt se šipkou vyžaduje uhrazení nákladů a je to možné učinit pouze jednou. Např. pokud zahrajete *Duncana Idaho*, můžete zaplatit vodu a získat jednotku a kartu, ale nemůže zaplatit dvě vody a získat dvě jednotky a dvě karty.

Ústup – Když karta umožňuje ustoupit „jakýmikoli“ jednotkami, je možné neustoupit s žádnou.

Válečná lest – Při použití této karty se po odstranění jednotek ze střetu patřičně upraví bojová síla hráče.

Vítězné body – Hráč může mít i více než 12 vítězných bodů, i když na většinu her by mělo počítadlo vítězných bodů stačit.

Volitelné efekty – Většina efektů na herním plánu a kartách je povinná s těmito výjimkami:

- na kartě je uvedeno „můžeš“;
- součástí efektu je šipka (pokud hráč nechce efekt provést, může si zvolit, že efekt nezaplatí a tím neprovede, výjimkou jsou karty *intrik*, kde je placení nákladů při zahrání povinné;
- ničíte kartu pomocí ikony „černého X“ (ale pamatujte na to, že je povinné kartu zničit, pokud nejde o efekt s šipkou)

Vražedná mise – Je nutné využít efekt jiné karty, která tuto kartu zničí (a hráč získá 4 soláry), tato karta sama sebe zničit nemůže.

Zjednání úcty – Viz *Intriky*

Zakřivený prostor – Tuto kartu je možné získat pouze pomocí ikony *Zakřivený prostor*, která je např. na stejnojmenném poli na herním plánu či na *Ilese Ecaz*.

Zkouška lidskosti – viz *Odložení karty*.

Změna loajality – Je možné při hraní této karty ztratit a získat vliv u jediné frakce (a celkem tak u ní získat 1 vliv). Jako u všech ostatních nákladů je nutné náklad uhradit i zde, není tak možné „ztratit“ vliv u frakce, kde hráč žádný vliv nemá.

Zrada – Aby bylo možné tuto intriku zahrát, musí mít některý soupeř jednotku ve střetu. Zároveň není nutné, aby hráč, který intriku hraje, měl jednotku v zásobě. V takovém případě jednotku soupeře odstraní, ale žádnou nenasadí.

Židlopes – Jakmile si hráč vrátí druhou implantovanou kartu do ruky, musí dokončit tah odhalení. Není možné pomocí právě navracené karty vyslat agenta.