



# R E V E N A N T

INSTRUKCJA



# WPROWADZENIE

Z pustki pomiędzy wymiarami wyłoniła się pradawna, kosmiczna istota, która wypaczała, pożerała i niszczyła wszystko na swojej drodze. W następstwie kataklizmu znanego jako Upadek Pustki (Voidfall) admirałowie upadłego galaktycznego imperium, Domineum, opracowali desperacki plan awaryjny. Aby ocalić zgromadzoną wiedzę i historię ludzkości przed zagrożeniem ze strony Zrodzonego z Pustki, Widmo – dawny okręt flagowy Imperium – zostało przebudowane, by przenosić ogromne banki danych zawierające dziedzictwo całej cywilizacji. Teraz Widmo, ostatnia nadzieja ludzkości, eskortowane jest przez flotę Ostatnich Wielkich Rodów Domineum, a ty musisz poprowadzić konwój ku bezpiecznym obszarom poza znaną galaktyką, balansując między kruchymi sojuszami i zabezpieczając nie tylko przetrwanie ludzkości, lecz także swój własny polityczny los.

Revenant to samodzielna, osadzona w uniwersum Voidfall rywalizacyjna gra o zmieniających się sojuszach, oparta na mechanice umieszczania robotników. Gracze wcielają się w rywalizujących ze sobą admirałów, którzy koordynują obronę uciekającej floty gwiazdnej i starają się zdobyć wpływy w Rodach, które mają szansę przetrwać tę podróż.

Ale ta podróż nie będzie łatwa. Spaczone siły Zrodzonego z Pustki będą nieustannie atakować flotę, powodując Uszkodzenia różnych statków na końcu każdego Cyklu. Możesz wziąć udział w obronie konwoju, niszcząc wrogie jednostki, naprawiając przyjazne okręty, kierując je do bezpiecznych stref lub ostatecznie aktywując napęd nadświetlny Widma, aby wykonać skok do bezpieczniejszego sektora. Niezależnie od podejmowanych wysiłków, przygotuj się na ofiary. Musisz dopilnować, by Rody, w których masz wpływy, były chronione lepiej niż inne.

# KOMPONENTY



plansza Wpływów **x1**



znacznik Gracza **x32**  
(po 8 w kolorze każdego gracza)



żeton Potęgi Rodu **x14**  
(dwustronne; 2 na Ród)



plansza Sekwencji – lewa część **x1**



plansza Sekwencji – prawa część **x1**



żeton Pomięcia Fazy **x3**



żeton Kolejności Tury **x4**



znacznik Fazy **x1**



Notes Punktacji **x1**



plansza Załogi **x4**

(dwustronna)

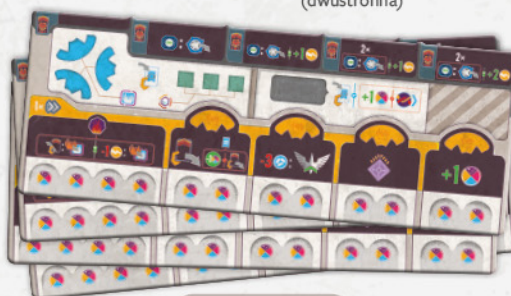


znacznik Rangi Kapitana **x4**  
(po 1 w kolorze każdego gracza)



figurka Załogi **x12**

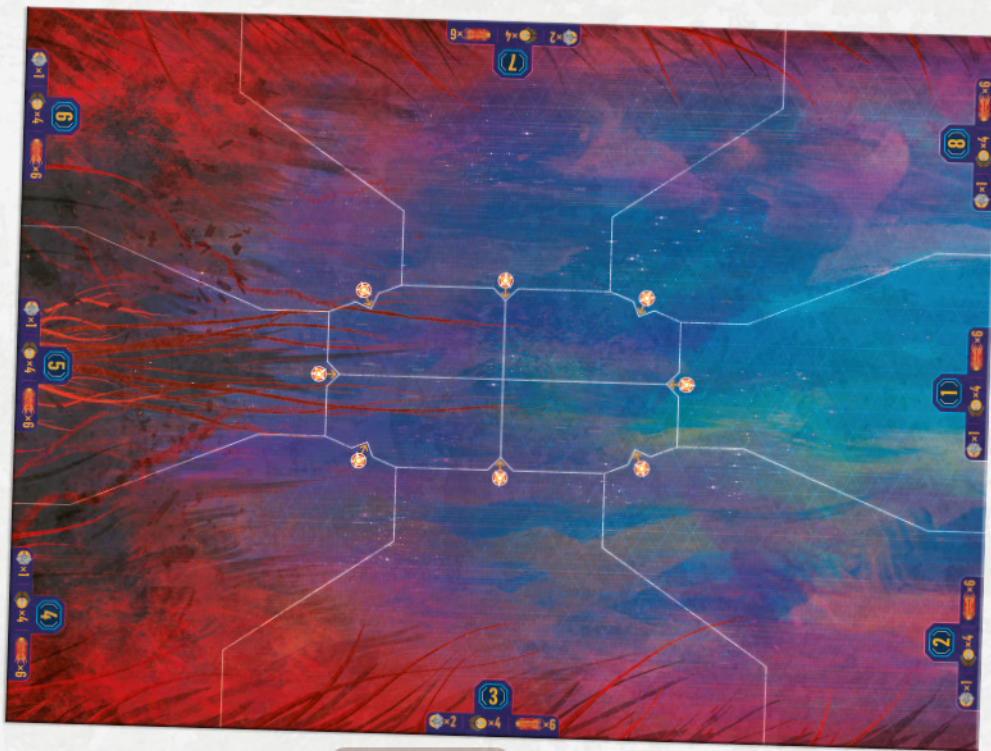
(po 1 Kapitanie i 2 Kadetów w kolorze każdego gracza)



plansza Fregaty **x4**



karta Podsumowania akcji Arkii i Widma **x4**



plansza Główna **x1**

(dwustronna, z różnymi ilustracjami)



żeton Tarczy **x12**



kość Szczeliny **x3**

(różne dla 1-2, 3 i 4 graczy)



Szczelina **x4**



znacznik Spaczenia **x26**



żeton Ochrony Widma **x2**



kostka Danych Zwiadu **x15**



znacznik Uszkodzenia **x30**



Widmo **x1**



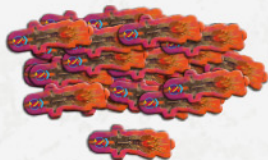
Arka **x7**

(po 1 dla każdego Rodu)



Myśliwiec **x7**

(po 1 dla każdego Rodu)



Statek Zrodzonego z Pustki **x32**



Fregata **x4**

(po 1 w kolorze każdego gracza)



Prom **x7**

(po 1 dla każdego Rodu)



Statek Desantowy **x7**

(po 1 dla każdego Rodu)



karta Operacji **x90**

(Kadet x30, Fregata x30, Rozkaz x30)



karta Ukrytego Wplywu **x63**



karta Tajnej Agendy **x13**

(Agenda Osobista x9, Agenda Floty x4)



karta Awarii Widma **x11**

(Awaria Kadłuba x7, Awaria Rdzenia x4)



karta Planety **x29**



karta Kolonii **x7**



karta Skanera **x45**

(po 15 dla 1-2, 3 i 4 graczy oraz po 5 dla 1., 2. i 3. Cyklu)



żeton jednostki Zasobów **x80**

(Nauka x20, Energia x20, Materiał x20, Neutronium x20)



żeton Zyskania Taktyki **x3**



żeton Kontroli Spaczenia **x3**



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przed przygotowaniem komponentów każdy gracz wybiera jeden z czterech dostępnych kolorów

## PRZYGOTOWANIE GŁÓWNEGO OBSZARU GRY

- Umieście **planszę Główną** na środku obszaru gry, stroną z wybraną ilustracją ku górze.
- Umieście obok **planszę Wpływow**.
- Połączcie **lewą 3a** i **prawą część 3b** planszy Sekwencji i umieście ją w pobliżu.
- Umieście we wspólnej puli: **żetony jednostek Zasobów 4a**, **żetony Tarczy 4b**, **znaczniki Uszkodzeń 4c**, **kostki Danych Zwiadu 4d**, **statki Zrodzonego z Pustki 4e** oraz **znaczniki Spaczenia 4f**.
- Potasujcie osobno każdy z trzech typów **kart Operacji** (**karty Kadeta 5a**, **karty Fregat 5b** i **karty Rozkazu 5c**), tworząc trzy zakryte talie.
- Potasujcie **karty Ukrytego Wpływu**, tworząc zakrytą talię.
- Nad planszą Główną utwórzcie **ofertę Skanerów**:
  - Przygotujcie **15 kart Skanera** odpowiednio dla **liczby graczy** (1-2, 3 albo 4), posiadających na rewersie odpowiednią ikonę: albo . Pozostałe 30 kart odłóżcie do pudełka.
  - Losowo odkryjcie trzy karty Skanera z **ikoną 1** na rewersie i umieście je w ofercie, a dwie pozostałe karty z tą ikoną odłóżcie do pudełka.
- Utwórzcie dwie zakryte **talie Skanera** nad planszą Główną z **kart Skanera** z ikoną **2** **8a** oraz **3** **8b** na rewersie, tasując każdą z tych talii osobno.
- Potasujcie **karty Kolonii**, tworząc zakrytą talię, i umieście ją w pobliżu.
- Umieście przy talii Skanera **Kość Szczeliny**, odpowiednią dla liczby graczy biorących udział w rozgrywce, a dwie pozostałe kości odłóżcie do pudełka:
  - 1-2 graczy:**
  - 3 graczy:**
  - 4 graczy:**

## PRZYGOTOWANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

- Umieście **Widmo** na środku planszy Główniej.
- Umieście po 1 losowej **Arce** w Sektorach 1, 4 i 6, a następnie po 2 losowe **Arki** w Sektorach 3 i 7.
- Umieście po 1 losowym **Myśliwcu** w każdym Sektorze, z **wyjątkiem** Sektora 4. Jeśli w tym samym Sektorze Myśliwiec ma flagę tego samego Rodu co Arka, zamieńcie ten Myśliwiec z Myśliwcem z kolejnego Sektora, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Umieście po 1 losowym **Statku Desantowym** w każdym Sektorze, z **wyjątkiem** Sektora 6. Nie sprawdzajcie ich flag Rodów względem innych statków.



- Umieście **statki Zrodzonego z Pustki** w każdym Sektorze planszy Główniej, zależnie od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą.

| SEKTOR     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1-2 GRACZY | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 3 GRACZY   | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 4 GRACZY   | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |

- Umieście po 1 **Szczelinie** w Sektorach 1, 3, 5 i 7.
- Potasujcie **karty Planety**, tworząc zakrytą talię, a następnie doберите wierzchnie karty i umieście je odkryte w Sektorach, zależnie od liczby graczy:
  - 1-3 graczy:** Sektory 2, 5 i 8.
  - 4 graczy:** Sektory 2, 4, 6 i 8.
- Umieście po 1 **kostce Danych Zwiadu** na każdej odkrytej karcie Planety.

Obszar Gracza, zobacz  
Przygotowanie na str. 7.



Planety można odwiedzać Statkami Desantowymi, aby wydobywać Zasoby lub pozyskać pomoc ich mieszkańców.

Statki Desantowe mogą lądować na Planetach napotkanych przez flotę w trakcie podróży.

Arki to potężne jednostki zapewniające unikalne akcje. Nigdy nie zrywają szyku z flotą.

Statki Zrodzonego z Pustki nieustannie atakują flotę.

Fregaty należące do was, Admiratów.

Myśliwce są zwrotne i mogą walczyć ze Zrodzonym z Pustki.

Szczeliny są miejscem pojawiania się statków Zrodzonego z Pustki i rozprzestrzeniają Spaczenie.

Promy zapewniają kruche kwatery mieszkalne i transport dla cywilów. Mogą dotrzeć do floty podczas rozgrywki.

Obszar Gracza, zobacz  
Przygotowanie na str. 7.

## Wielkie Rody eskortujące Widmo

### RÓD SHIVEUS

Gorliwy zakon prowadzący bezwzględnie świętą krucjatę, by oczyścić Domineum ze Spaczenia.

### RÓD FENRAX

Ścisłe zgrany, zdyscyplinowany kolektyw elitarnych pilotów, działających w doskonale skoordynowanych zespołach.

### RÓD NOVARIS

Zaradne siły ruchu oporu, powstałe podczas niedawnego upadku Domineum.

### RÓD ZENOR

Pojedynczy, powielony intelekt niegdyś genialnego naukowca, dowodzący rojem umysłów złożonych z klonów.

### RÓD BELITAN

Chłodne i racjonalne społeczeństwo, które porzuciło emocje na rzecz czystej logiki i kalkulacji.

### RÓD YARVEK

Nomadzi, badający głęboki kosmos, przyjmujący ocalałych i adaptujący pozyskane z odzysku technologie.

### RÓD DUNLORK

Cybernetycznie ulepszeni inżynierowie, którzy opanowali niekonwencjonalną, zrównoważoną energetykę i osiągają niezrównaną efektywność.

## PRZYGOTOWANIE PLANSZY WPŁYWÓW

- 19** Umieście po 7 **znaczników Gracza** w wybranych przez graczy kolorach, po 1 na najniższym polu każdego z 7 torów Wpływu Rodu.
- 20** Umieście **odpowiednie komponenty** na każdym z 7 torów. Umieście po 1 komponentie na polu 2, 5 i 8 każdego toru. Rodzaj umieszczanego komponentu zależy od danego Rodu:
- 20a** Fenrax: żeton Materiału
  - 20b** Shiveus: żeton Kontroli Spaczenia
  - 20c** Yarvek: kostki Danych Zwiadu
  - 20d** Belitan: żeton Nauki
  - 20e** Zenor: żeton Neutronium
  - 20f** Novaris: żetony Zyskania Taktyki
  - 20g** Dunlork: żeton Energii
- 21** Umieście po 2 żetony **Potęgi Rodu** w stosie nad najwyższym polem każdego z siedmiu torów Wpływu Rodu (łącznie 14 żetonów) w taki sposób, aby żeton z „2” leżał na spodzie, a żeton z „3” na wierzchu każdego stosu.
- 22** Umieście 7 **Promów** nad planszą Wpływów.



## PRZYGOTOWANIE PLANSZY SEKWENCJI

- 23** Umieście **znacznik Fazy** na lewym górnym polu toru Fazy.
- 24** Umieście **3 żetony Pominięcia Fazy** na wskazanych polach na dole torów Fazy.
- 25** Ustalcie kolejność tury, rozdając losowo **żetony Kolejności Tury**.
- 1

2

3

4
- Nie używany w rozgrywkach dla 1-2 graczy*      *Nie używany w rozgrywkach dla 1-3 graczy*
- 26** Umieście po 1 **znaczniku Gracza** w wybranych kolorach na torze Taktyk, układając je w stosie, zgodnie z kolejnością tury: gracz z żetonem **1** układa swój znacznik na spodzie, gracz z żetonem **2** na nim i tak dalej.

- 27** **Gra 4-osobowa:** gracz z żetonem Kolejności Tury **4** przesuwa swój znacznik Gracza o 1 pole w prawo.
- 28** Stwórzcie **talie Awarii Widma** i utwórzcie obszar Awarii Widma po prawej stronie planszy Sekwencji:
- 28a** Potasujcie 4 **karty Awarii Rdzenia**. Dobierzcie 1 kartę zakrytą i umieście obok planszy Sekwencji, bez odkrywania jej. Pozostałe odłóżcie do pudełka bez podglądania.
  - 28b** Potasujcie 7 kart **Awarii Kadłuba**. Dobierzcie 3 karty zakryte i umieście je na wierzchu zakrytej karty Awarii Rdzenia, którą dobraliście przed chwilą. Pozostałe odłóżcie do pudełka bez podglądania.
  - 28c** Odkryjcie wierzchnią kartę Awarii Kadłuba i umieście ją na górnym polu obszaru Awarii Widma.
- 29** Umieście 2 **żetony Ochrony Widma** w pobliżu talii Awarii Widma.





## PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

- 30** W odwrotnej kolejności tury, każdy gracz wybiera **planszę Załogi** i wybiera jedną z jej stron. Na każdej ze stron planszy Załogi znajdują się unikalne Zdolności.

*Uwaga:* w pierwszej rozgrywce plansze Załogi wylosujcie i umieśćcie je losową stroną ku górze.

- 31** W odwrotnej kolejności tury, każdy gracz bierze **planszę Fregaty**. Plansze Fregaty mają unikalne premie pól Fregaty.

*Uwaga:* w pierwszej rozgrywce plansze Fregaty wylosujcie.

- 32** Każdy gracz bierze kartę **Podsumowania akcji Arki i Widma**.

- 33** Każdy gracz bierze po 1 żetonie każdego typu **Zasobów** (po 1 jednostce: Materiałów, Energii, Nauki, Neutronium) i umieszcza je na czterech polach Zasobów najbardziej z lewej na swojej planszy Fregaty.

- 34** Każdy gracz bierze 1 **znacznik Spaczenia** i umieszcza go na polu Spaczenia najbardziej z prawej na swojej planszy Fregaty.

- 35** Każdy gracz umieszcza **znacznik Rangi Kapitana** na najniższym polu swojego toru Rangi Kapitana.

- 36** Każdy gracz umieszcza swoje 3 **figurki Załogi: Kapitana** na polu Kapitana **36a** oraz 2 **Kadetów** na polach Kadetów **36b**.

- 37** Każdy gracz dobiera na rękę 2 **karty Ukrytego Wpływu**.

- 38** Rozdzielcie **karty Tajnej Agendy** według ich rewersów na Agendy **Floty** i Agendy **Osobiste** i potasujcie je osobno. Każdy gracz dobiera na rękę 1 losową kartę **Agendy Floty**.

- 39** Każdy gracz dobiera 2 karty **Agendy Osobistej** i wybiera z nich jedną, którą zachowuje na rękę. Odłóżcie wszystkie niewybrane karty Agendy do pudełka, bez ich podglądania.



## PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI

- 40** Każdy gracz dobiera na rękę po 1 karcie każdego typu **Operacji**, tj. 1 kartę Kadeta, 1 kartę Fregaty i 1 kartę Rozkazu (łącznie 3 karty).

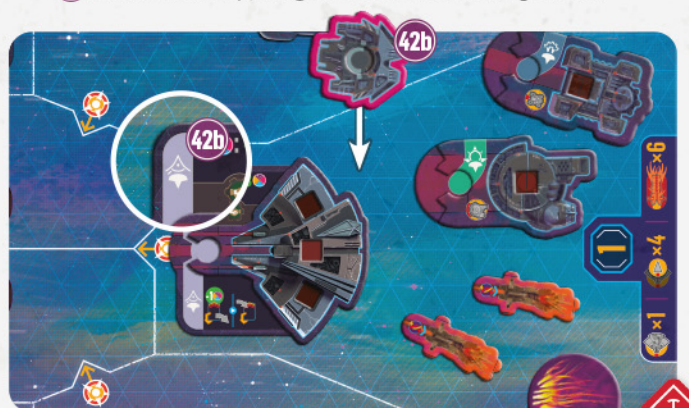
- 41** Każdą z tych kart gracz może zachować lub raz odrzucić. Dla każdej odrzuconej **karty Operacji**, dobiera inną kartę **tego samego typu**, którą musi zachować. Używajcie osobnych, zakrytych stosów kart odrzuconych dla każdego typu kart Operacji.

*Uwaga:* w waszej pierwszej rozgrywce zalecamy pominięcie odrzucania kart Operacji.

- 42** W odwrotnej kolejności tury każdy gracz wybiera **inny Ród** oraz:

**42a** Przesuwa swój **znacznik Gracza** o 1 pole w górę na torze Wpływu tego Rodu (zobacz na poprzedniej stronie).

**42b** Umieszcza swoją **Fregatę** w sektorze Arki tego Rodu.



# WPROWADZENIE



Zdaje się, że sam los wybrał cię na wybawcę ludzkości. Przeznaczenie Widma i to, czy stanie się fundamentem nowej cywilizacji, jest w twoich rękach. Lecz zważ również, że decyzja zależy nie tylko od ciebie. Ty i pozostali Admirale, możecie dzielić

szlachetną ambicję zapewnienia nam nowego domu, lecz jasne jest, że tylko jeden z was zostanie wyniesiony do roli najwyższego dowódcy w przyszłości pełnej nadziei.

W grze *Revenant* gracze rywalizują o Prestiż, który zdobywa się głównie dzięki **Wpływowi** w siedmiu Wielkich Rodach. Rody o wysokiej **Potędze** nagradzają cię bardziej, ponieważ Potęga każdego Rodu jest mnożona przez Wpływ, jaki posiadasz w tym Rodzie. Część tych Wpływów jest jawna i znana innym graczom, lecz zdobywasz także **Ukryty Wpływ**, by zaskoczyć przeciwników. Dodatkowy Prestiż pochodzi z realizowania twoich sekretnych Agend, treningu Kapitana i Kadetów, ulepszania Fregaty oraz oczyszczania Floty i twojej Załogi ze Spaczenia.

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

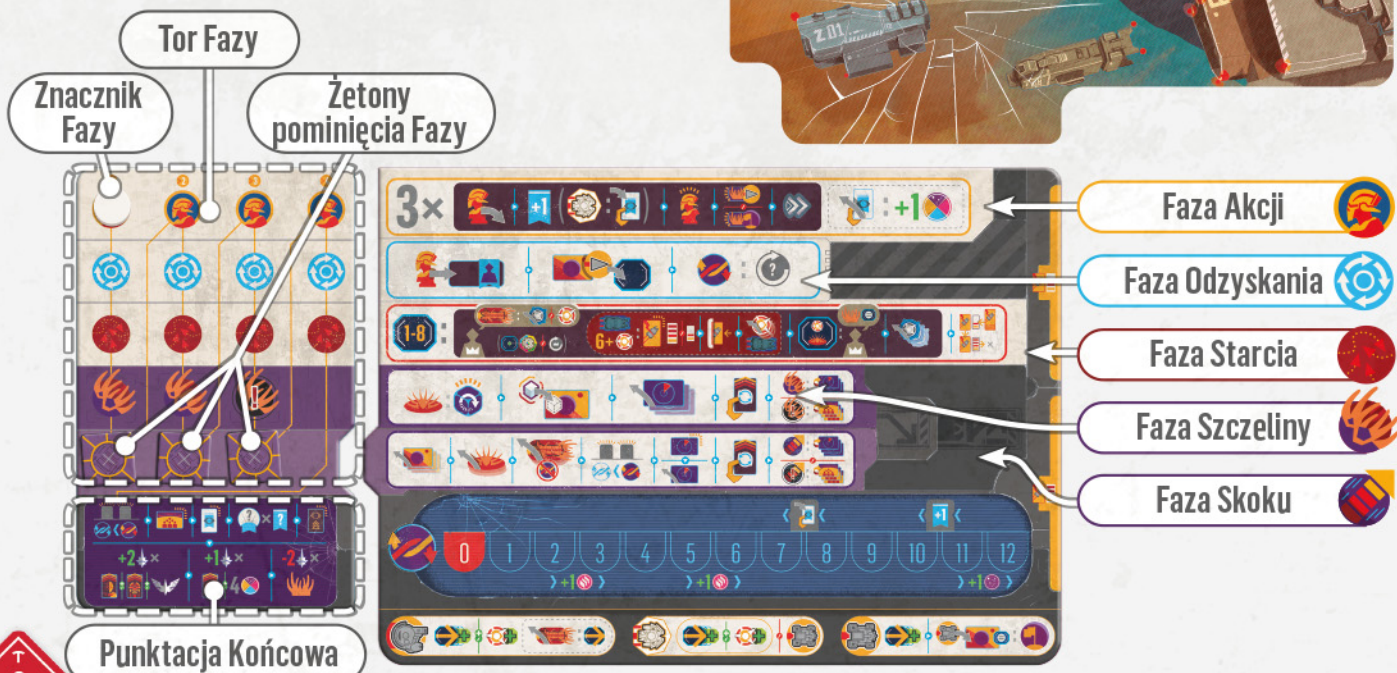
Rozgrzywka trwa cztery Cykle. Każdy Cykl składa się z pięciu Faz:

- I Faza Akcji** (str. 9): gracze rozpatrują akcje, umieszczając na statkach swoją Załogę. Większość rozgrywki dzieje się w tej Fazie.
- II Faza Odzyskania** (str. 20): niektóre komponenty są wycofywane lub uzupełniane i aktualizowana jest kolejność tury.
- III Faza Starcia** (str. 20): Zrodzony z Pustki Atakuje, zadając Uszkodzenia i potencjalnie niszcząc statki.
- IV Faza Szczeliny** (str. 22): pojawiają się nowe statki Zrodzonego z Pustki, zagrażając flocie.
- V Faza Skoku** (str. 23): jeśli gracze zdecydowali się naładować napęd nadświatłowy Widma, flota ucieka teraz do następnego układu gwiazdowego.

Śledźcie bieżącą fazę za pomocą **znacznika Fazy** na planszy Sekwencji.

Faza Szczeliny i Faza Skoku wzajemnie się wykluczają. W każdym Cyklu zostanie rozpatrzona tylko jedna z nich, w zależności od tego, która z nich jest zakryta **żetonem Pominięcia Fazy** danego Cyklu.

Po Fazie Starcia w czwartym Cyklu pomijacie zarówno Fazę Szczeliny, jak i Fazę Skoku i przechodzicie bezpośrednio do **Punktacji Końcowej** (str. 24).



# I. FAZA AKCJI

Wspólna flota zebrana przez Wielkie Rody podróżuje teraz pod rozkazami Admirałów, z których każdy pełni rolę neutralnego przywódcy podczas tej desperackiej wyprawy. Jednak Wielkie Rody oferują Widmu coś więcej, niż ochronę – to właśnie na nich zostanie oparty porządek polityczny nowej cywilizacji. Budowanie z nimi właściwych sojuszy w trakcie podróży okaże się kluczowe dla zabezpieczenia waszej przyszłości.



Podczas Fazy Akcji gracze rozgrywają tury, zgodnie z kolejnością tury, łącznie trzy razy. Gdy ostatni gracz zakończy swoją trzecią turę, przejdźcie do Fazy Odzyskania.

Tura gracza składa się z następujących **pięciu kroków**:

## 1 Wejście Załogą na pokład

**Wejźdź na pokład statku** znajdującego się na planszy Głównej, przenosząc **figurkę Załogi** z twojej planszy Załogi na niezajęte pole tego statku. Nie możesz wejść na pokład Fregaty innego gracza.

## 2 Zdobycie Wpływu +1

Ten krok zależy od typu statku, na który wchodzisz w tej turze.

### 2a Statki Rodów (Arka, Myśliwiec, Statek Desantowy)

**Zyskaj Wpływ w powiązanim Rodzie:** przesunij swój znacznik o 1 pole w górę na torze Wpływu Rodu tego statku, na pokład którego właśnie weszła twoja Załoga.

### 2b Widmo

**Zyskaj Wpływ w dowolnym Rodzie:** Przesunij swój znacznik o 1 pole w górę na wybranym torze Wpływu.

### 2c Twoja Fregata

**Zyskaj Ukryty Wpływ:** zyskaj 1 nową kartę Ukrytego Wpływu, zgodnie z opisem na str. 11, w sekcji Ukryty Wpływ.

## 3 Akcja Załogi

**Rozpatrz** efekty statku, na pokład którego weszła twoja Załoga w tej turze. Możesz zrezygnować z dowolnego efektu, którego nie chcesz rozpatrywać, chyba że ten wyraźnie jest wskazany jako obowiązkowy. Niektóre efekty są powiązane z kosztem, który musisz najpierw zapłacić, aby móc następnie rozpatrzeć ten efekt. Pełna lista efektów statków znajduje się na str. 16-19.

## AKCJA AWARYJNA



Opcjonalnie, zamiast wchodzić na pokład statku, możesz odstawić figurkę Załogi na specjalne pole na twojej planszy Fregaty. Gdy to zrobisz, zyskujesz Ukryty Wpływ, a następnie 1 jednostkę dowolnego Zasobu albo 1 Taktykę, co kończy twoją Akcję Załogi. Następnie przejdź do twojej Akcji Dodatkowej.

## 4 Otrzymanie Spaczenia

Umieść 1 znacznik Spaczenia na twojej planszy Fregaty, jeśli nastąpiło jedno lub oba z poniższych:

- Twój aktualny członek Załogi znajduje się na Spaczonym Statku.
- Rozpatrzyłeś w tej turze efekt Spaczonej Planety (zob. str. 17).

Nigdy nie otrzymujesz więcej niż 1 znacznik Spaczenia w tym kroku.

**Ważne:** nie możesz Wejść na pokład statku ani rozpatrzeć efektu, który spowodowałoby otrzymanie Spaczenia, gdy nie masz miejsca na jego przechowywanie.

## 5 Akcja Dodatkowa

Rozpatrz **jedną** z pięciu dostępnych Akcji Dodatkowych, wskazanych na twojej **planszy Fregaty**. Możesz wybrać tylko taką, na której **nie ma Spaczenia**. Szczegółową listę tych Akcji znajdziesz na str. 19.



**Przykład:** Agata wysłała jednego ze swoich Kadetów na Arkę Rodu Dunlork. Zdobywa Wpływ w Rodzie Dunlork, co oznacza przesuwając swój znacznik w górę na jego torze Wpływu. Następnie rozpatruje efekty statku, wybierając „Zaopatrzenie” – górną opcję Arki, dzięki czemu zyskuje 2 jednostki Nauki (magazynując je na swojej planszy Fregaty). Na koniec, ponieważ na tej Arce znajdowało się Spaczenie, musi umieścić znacznik Spaczenia ze wspólnej puli na swojej planszy Fregaty. Zauważ, że w ramach Akcji Dodatkowej nie może wybrać tej, na której znajduje się Spaczenie.

## ODRZUCANIE UKRYTEGO WPŁYWU



W trakcie twojej tury w Fазie Akcji możesz, w dowolnym momencie i dowolną liczbę razy, odrzucić 1 Ukryty Wpływ z twojej ręki (zakryty), aby zyskać 1 jednostkę dowolnego Zasobu (zob. str. 11, sekcja: Ukryty Wpływ).

**Uwaga:** Akcja Awaryjna jest rzadką, ale dobrą opcją w niektórych sytuacjach. Pole Akcji Awaryjnej nie ma limitu figurek, możesz więc wykonać ją wielokrotnie podczas jednego Cyklu, jeśli chcesz.



# ZASADY OGÓLNE



Stuchaj uważnie, Admirale, bo pod płaszczem jedności floty kryją się nieczne machinacje. Wielkie Rody działają teraz w porozumieniu, lecz gdy wreszcie uciekniemy Pustce, z pewnością rozpoczną walkę o władzę w naszej nowej kolonii. Zasoby, atuty i okazje – wszystko wymaga rozważnego osądu. Musisz poznać zasady, by zrozumieć, jak je naginać. Odnajdź granicę, by móc ją przekroczyć. Lecz tylko wtedy, gdy nadejdzie właściwy moment.

Gra Revenant opiera się na rozpatrywaniu rozmaitych efektów z udziałem twoich członków Załogi. W następnych rozdziałach opisano te efekty oraz wszystkie zasady, które je regulują.

## ZASOBY I SPACZENIE

Występują 4 rodzaje **Zasobów**, które możesz gromadzić w postaci jednostek, reprezentowanych przez żetony: Materiałów, Energii, Nauki i Neutronium.



**Materiał** **Energia** **Nauka** **Neutronium**

Gdy **zyskujesz 1 jednostkę dowolnego Zasobu** **A**, umieść żeton zyskiwanego Zasobu ze wspólnej puli na dowolnym pustym polu Zasobów na twojej planszy Fregaty. Niektóre efekty zapewniają określony rodzaj Zasobu. Gdy zdobywasz wielokrotność „dowolnego Zasobu”, możesz wybrać ich dowolną kombinację. Nie możesz układać żetonów jednostek Zasobów jeden na drugim, a twój limit wynosi 12 jednostek: za każdym razem, gdy masz zdobyć więcej, musisz albo z tego zrezygnować, albo najpierw odrzucić inny Zasób.



Gdy **wydajesz Zasób** **B** jako koszt niektórych efektów, odłóż wymagane jednostki Zasobów do wspólnej puli. Wiele efektów wymaga konkretnych rodzajów Zasobów jako kosztu, nie tylko dowolnego rodzaju.



Niektóre efekty zapewniają **zniżkę** na Zasoby, które trzeba wydać.



W dolnej części twojej planszy Fregaty znajduje się pięć **Przedziałów**. Cztery z nich wskazują dwa Pola Zasobów na dole, Akcję Dodatkową pośrodku oraz Pole Spaczenia na górze. Przedział najbardziej z lewej jest szczególny, ponieważ ma cztery Pola Zasobów i nie ma Pola Spaczenia.



Gdy **otrzymujesz Spaczenie** **C**, musisz umieścić je na pustym **Polu Spaczenia Przedziału**. Po umieszczeniu go nie możesz przenieść tego Spaczenia do innego Przedziału **D**. **Nie umieszczaj** otrzymanego Spaczenia na 3 polach Śladu Pustki.

*Spaczenie Zrodzonego z Pustki może przejawiać się na wiele sposobów. Zarówno fizycznie utrudnia pracę mechanizmów twojej Fregaty, jak i sieje nieufność wśród Załogi, przez co działają mniej elastycznie i mniej efektywnie.*

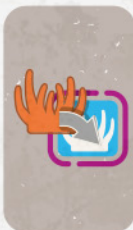
**Spaczone Przedziały** mają wiele wad:

- Nie możesz umieszczać w nich nowo zyskanych Zasobów **E**.
- Nie możesz wydawać Zasobów z tych Przedziałów **F**.
- Nie możesz wybierać odpowiadającej im Akcji Dodatkowej.

W dowolnym momencie możesz dowolnie przekładać Zasoby między niespaczonymi Przedziałami **G**, nawet bezpośrednio tuż przed zdobyciem Spaczenia. Nie możesz jednak przekładać Zasobów do ani ze spaczonych Przedziałów **H**.

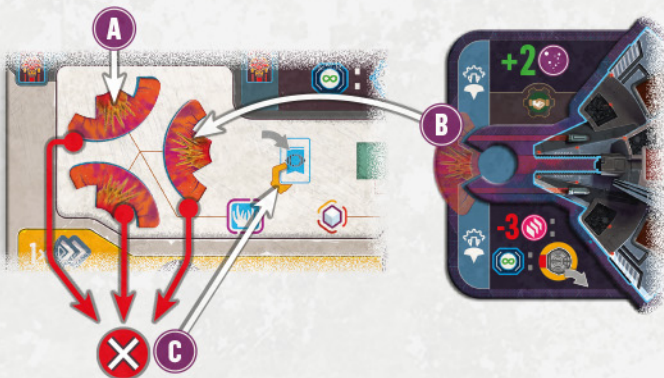
**Nie możesz wykonać Akcji**, która wymagałaby otrzymania Spaczenia, gdy **wszystkie pola Spaczenia** na twojej planszy Fregaty są **zajęte**.





Gdy **kontrolujesz Spaczenie**, weź 1 znacznik Spaczenia z twojej planszy Fregaty **A** albo ze statku Rodu **B** i przenieś go na puste pole **Śladu Pustki** na twojej planszy Fregaty. Niektóre efekty ograniczają kontrolę Spaczenia wyłącznie do twojej planszy Fregaty albo wyłącznie do statków Rodu.

Gdy masz **3 znaczniki Spaczenia** na polach **Śladu Pustki** **C**, natychmiast je **odrzuć** i zyskaj **Ukryty Wpływ** (zob. dalej na tej str.).



## DANE ZWIADU

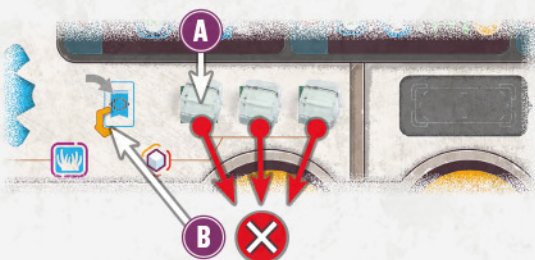
Informacje, które zbierasz ze skanera dalekiego zasięgu floty oraz z planet odwiedzanych w drodze, mogą być po cichu przekazywane Rodom, które uznają je za cenne.

Dane Zwiadu to atut przechowywany na twojej planszy Fregaty, podobnie jak Ślad Pustki.



Gdy **zdobyczas Dane Zwiadu**, umieść kostkę na pustym polu Danych Zwiadu na twojej planszy Fregaty **A**.

Gdy masz **3 kostki Danych Zwiadu** **B**, natychmiast je **odrzuć** i zyskaj **Ukryty Wpływ** (zob. dalej na tej str.).



## WPŁYW

*Ale powiedz mi, Admirale – co ma prawdziwą wartość? Co zabezpiecza twoje dziedzictwo? Cenne metale? Neutronium? Nie. Przysługi. I to nie od byle kogo, lecz od tych, którzy dzierżą prawdziwą władzę.*

W trakcie rozgrywki zdobywasz Wpływy u siedmiu Wielkich Rodów, które eskortują flotę. Twoje Wpływy w tych Rodach zapewnią ci Prestiż na koniec gry.

Masz **dwa źródła** Wpływu: twoja pozycja na siedmiu **torach Wpływów** jest informacją jawną, a na ręce masz także karty **Ukrytego Wpływu**, które musisz ujawnić dopiero na koniec gry.

## Tory Wpływów

Na planszy Wpływów każdy Ród ma własny tor z polami ponumerowanymi od 0 do 8.



Gdy **zyskujesz Wpływ** w danym Rodzie, przesuń swój znacznik o 1 pole do góry na torze tego Rodu. Jeśli jesteś już na 8. polu danego toru, nie możesz przesuwać swojego znacznika dalej na tym torze.



Na każdym torze znajdują się **żetony lub znaczniki nagród** na polach 2, 5 i 8. Pierwszy gracz, który osiągnie takie pole, zyskuje znajdującą się na nim nagrodę.

Przy zdobywaniu nagrody po prostu weź ją jak zwykle, z dwoma następującymi wyjątkami:



- Po zyskaniu żetonu Kontroli Spaczenia należy go natychmiast odrzucić i wykonać kontrolę 1 Spaczenia z twojej planszy Fregaty albo statku Rodu (umieszczając je jak zwykle na polu Śladu Pustki).



- Żeton Zyskania Taktyki jest odrzucany natychmiast po zyskaniu, aby następnie zyskać 2 Taktyki.

## Ukryty Wpływ



Gdy **zdobyczas Ukryty Wpływ**, dobierasz karty Ukrytego Wpływu w liczbie określonej przez Rangę twojego Kapitana (od 1 do 4 kart w przypadku większości Kapitanów). Jeśli dobierasz kilka kart, **zachowaj jedną**, a pozostałe odrzuć zakryte na stos kart odrzuconych. Nie ma limitu kart na ręce dla kart Ukrytego Wpływu.



**Przykład:** Agata zyskuje Ukryty Wpływ. Jej Kapitan ma Rangę 2 **1**, co oznacza, że dobiera 3 karty Ukrytego Wpływu **2**, wybiera jedną, którą zachowuje **3**, a pozostałe dwie natychmiast odrzuca **4**.



## TAKTYKI

Taktyki obejmują twoje doświadczenie bojowe, zrozumienie bieżącej przestrzeni walki oraz szacunek, który się z tym wiąże. Nie są namacalną walutą, jednak lekceważenie ich byłoby nierozsądne.

Taktyki to specjalny atut, którego poziom oznaczany jest na torze na planszy Sekwencji.



Gdy **zyskujesz 1 Taktykę**, przesunij swój znacznik Gracza o jedno pole w prawo na torze Taktyk. Gdy twój znacznik znajdzie się na polu z innym znacznikiem, umieść twój znacznik na wierzchu i nie zmieniaj ich kolejności. Masz limit 12 Taktyk. Jeśli twój znacznik znajduje się już na ostatnim polu toru, nie możesz przesunąć go dalej.

Gdy osiągasz pole 3 albo pole 6 toru Taktyk, natychmiast zyskujesz 1 jednostkę Materiałów. Gdy osiągasz pole 12, natychmiast zyskujesz 1 jednostkę Neutronium.

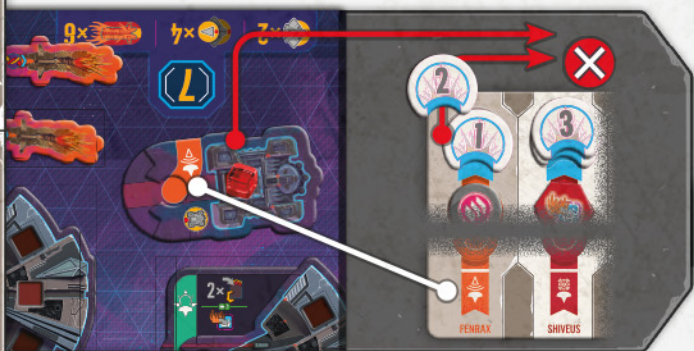
- Uwaga 1:** w każdym Cyklu kolejność tury będzie się zmieniać na podstawie bieżących Taktyk (zob. str. 20).
- Uwaga 2:** Taktyk nigdy nie wydajesz, choć resetują się one po Skoku (zob. str. 23).



**Przykład:** Agata ma 2 Taktyki, gdy zyskuje 1. Natychmiast zyskuje 1 jednostkę Materiałów za osiągnięcie 3. pola na torze. Jej znacznik ląduje na wierzchu znacznika Jarka.

## POTĘGA RODU

Aktualna Potęga każdego Rodu jest oznaczana za pomocą żetonu powyżej toru Wpływu i jest równa **liczbie statków** tego Rodu na planszy Głównej. Każdy Ród posiada 1 Arkę, 1 Myśliwiec, 1 Statek Desantowy i 1 Prom (łącznie 4 statki). Za każdym razem, gdy statek Rodu zostaje rozmieszczony albo zniszczony, umieść właściwy żeton Potęgi tego Rodu odpowiednią stroną ku górze.



- Uwaga:** jeśli w czwartym Cyklu została wybrana Kolonia, dodajcie 1 do Potęgi Rodu wskazanego na tej karcie Kolonii (zob. str. 25), co sprawia, że jest ona wyższa, niż liczba jego statków.

## STATKI I SEKTORY

Występuje łącznie siedem różnych rodzajów statków, z którymi gracze mogą wchodzić w interakcje, zgodnie ze wskazaniem na ilustracji poniżej.



Gdy **rozmieszczasz statek Rodu**, wybierz 1 Arkę, 1 Myśliwiec, 1 Statek Desantowy albo 1 Prom ze wspólnej puli, a następnie umieść go na planszy Głównej w wybranym przez siebie Sektorze.

Wariantem tego efektu jest **rozmieszczenie** statku Rodu z **wyjątkiem Arki**.



Na planszy Głównej znajduje się 12 **Sektorów**: 8 numerowanych Sektorów zewnętrznych oraz 4 Sektory wewnętrzne, otaczające Widmo.



**Twój Sektor** to ten, w którym w danym momencie znajduje się członek Załogi, którego używasz w tej turze. Twój Sektor zmienia się w każdej turze oraz za każdym razem, gdy poruszasz statek, na którego pokładzie znajduje się twój członek Załogi. Domyślnie każdy efekt jest rozpatrywany w twoim Sektorze, z wyjątkiem kontrolowania Spaczenia (zob. str. 10).



**Sąsiednie Sektory** to te przylegające do twojego Sektora, oddzielone ciągłymi liniami. Efekty z tą ikoną mogą być rozpatrywane zarówno w twoim Sektorze, jak i w Sektorach sąsiednich.

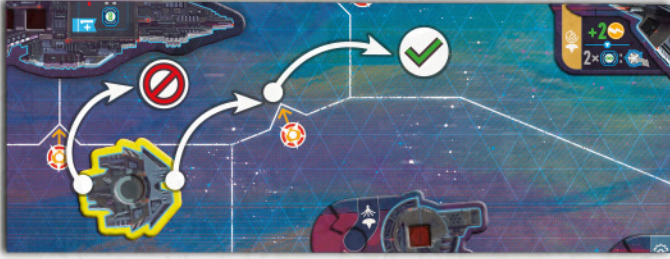


Niektóre efekty mogą być rozpatrywane w **dowolnym Sektorze**.

**Zewnętrzne Sektory** mają nadrukowane na nich **limity statków**, których nie można przekroczyć przy rozmieszczaniu lub poruszaniu statków.

- x2** • 2 Arki w Sektorach 3 i 7.
- x1** • 1 Arka w Sektorach 1, 2, 4, 5, 6 i 8.
- x4** • Łącznie 4 Myśliwce, Statki Desantowe lub Promy (w dowolnej kombinacji).
- x6** • 6 statków Zrodzonego z Pustki.
- Nie ma limitu Fregat w Sektorze.

Statki mogą być poruszane do **Sektorów wewnętrznych** (zob. następną sekcję: *Ruch*), ale nigdy nie możesz **zakończyć tury**, pozostawiając jakikolwiek statek w Sektorze wewnętrznym.



## RUCH

Fregaty, Myśliwce, Statki Desantowe i Promy można poruszać na planszy Głównej. Nie możesz poruszać Arki, Fregat innych graczy ani statków Zrodzonego z Pustki.



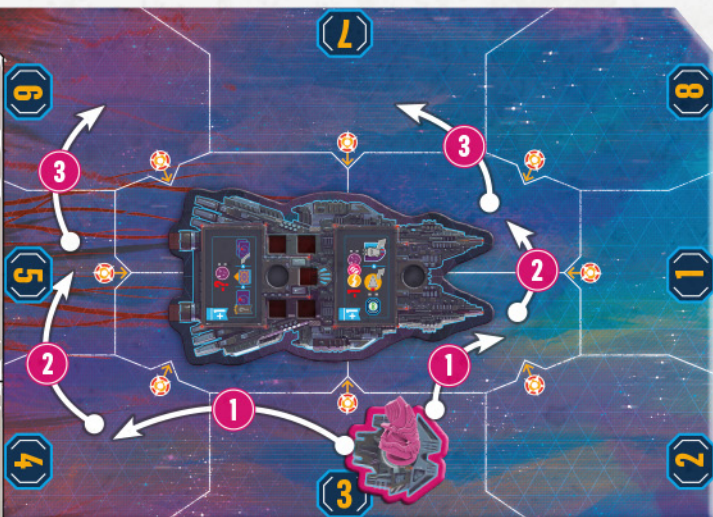
Gdy **wykonujesz Manewr** statkiem, na którego pokład wszedłeś, możesz poruszyć ten statek z jego aktualnego Sektora do sąsiedniego.



Niektóre Zdolności zwiększają możliwości Manewru twojego statku o **dotychczasowe punkty ruchu** (kroki). Za każdy dodatkowy krok możesz ponownie poruszyć Statek z aktualnego Sektora do sąsiedniego.



Gdy **poruszasz statek Rodu** (z wyjątkiem Arki) **z ostrożnością**, możesz wybrać dowolny Myśliwiec, Statek Desantowy albo Prom. Następnie możesz poruszyć go do sąsiedniego Sektora. Jeśli wykonujesz wiele ruchów, możesz poruszyć ten sam statek wielokrotnie albo podzielić ruchy między statki. Każdy statek, który poruszasz, nie może zakończyć ruchu w Sektorze mającym więcej statków Zrodzonego z Pustki niż jego pierwotny Sektor. Przy wyborze statku nie ma znaczenia, czy jest on zajęty przez jakiegokolwiek gracza, ale nie możesz poruszać Statków Desantowych, które już wylądowały na planecie (zob. Lądowanie na str. 17).



**Przykład:** potrzeba 3 kroków, aby przejść z Sektora 3 do Sektora 6, jak również 3 kroków, aby przejść z Sektora 3 do Sektora 7 (poruszając się przez Sektory wewnętrzne).

## WALKA

Walka w grze *Revenant* jest deterministyczna. W Fазie Akcji gracze mogą używać swoich Fregat i Myśliwców, aby Atakować statki Zrodzonego z Pustki, które odpowiadają ogniem dopiero w Fазie Starcia, obierając za cel statki floty.



Gdy **Atakujesz** Myśliwcem lub Fregatą, na pokład których wszedłeś, możesz spowodować 1 **Uszkodzenie**, czyli zniszczyć 1 statek Zrodzonego z Pustki w twoim aktualnym Sektorze.



Gdy **niszczysz 1 statek Zrodzonego z Pustki**, natychmiast **zyskujesz za to 1 Taktykę**, a następnie usuwasz zniszczony statek z planszy Głównej. To zazwyczaj jest rezultatem twojego Ataku, ale niektóre efekty i Zdolności pozwalają niszczyć statki Zrodzonego z Pustki bezpośrednio. W takich przypadkach zawsze określono, które Sektory możesz wziąć na cel.



Niektóre Zdolności wzmacniają Atak twojego statku o **dotychczasowe Uszkodzenie**, a każde z nich niszczy 1 dodatkowy statek Zrodzonego z Pustki. One również są zadawane w twoim aktualnym Sektorze, chyba że Zdolność wyraźnie wskazuje inaczej.



**Przykład:** Agata używa swojej Fregaty do Ataku, powodując 1 Uszkodzenie w Sektorze Fregaty, co niszczy 1 statek Zrodzonego z Pustki i zapewnia jej 1 Taktykę.



Statki Zrodzonego z Pustki Atakują tylko w Fазie Starcia, co jest szczegółowo opisane na str. 20. W wyniku ich Ataku możesz otrzymać **znaczniki Uszkodzenia** dla niektórych statków Rodu albo dla Widma.



Niektóre efekty i Zdolności pozwalają **usuwać Uszkodzenia** ze statków floty. Gdy to robisz, wybierz dowolny znacznik Uszkodzenia na statku i odrzuć go z powrotem do wspólnej puli.

## Tarcze

Tarcze są specjalnymi obiektami obronnymi, które aktywują się w Fазie Starcia (zob. str. 20).

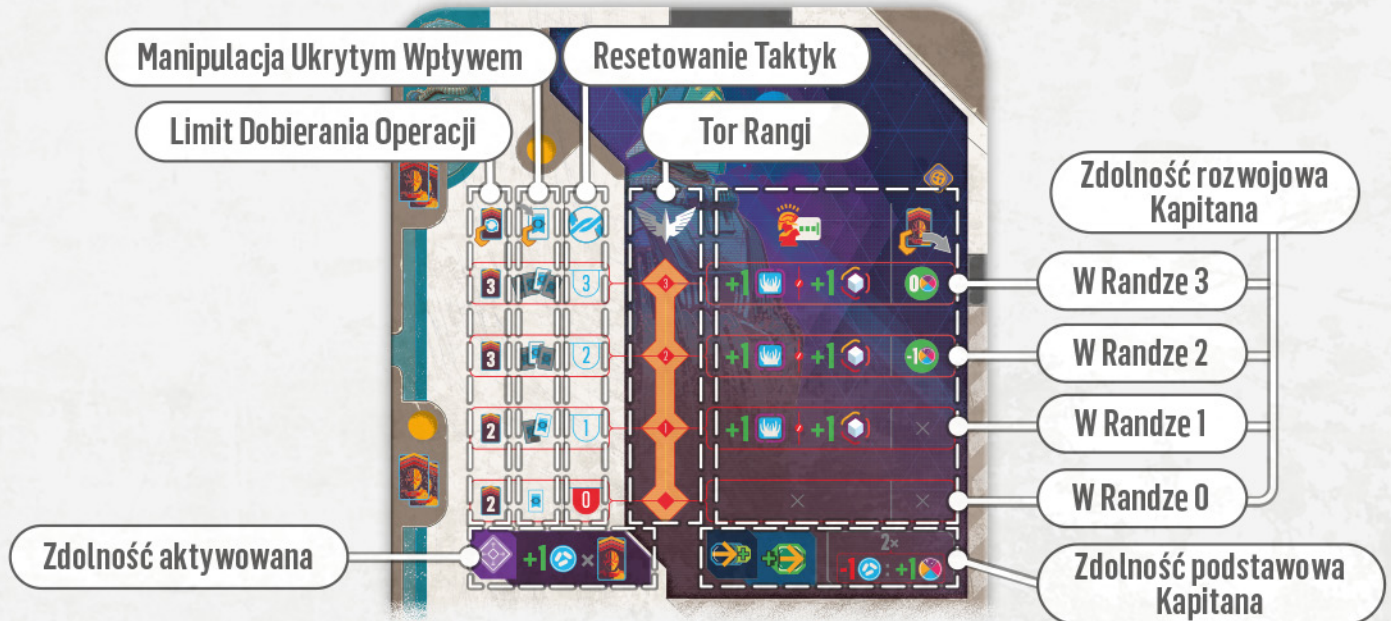


Gdy **umieszczasz Tarczę** w Sektorze, weź żeton Tarczy ze wspólnej puli i umieść go w pobliżu statków Zrodzonego z Pustki.



**Uwaga:** w Fазie Starcia każda Tarcza niweluje 1 Uszkodzenie zadawane przez statek Zrodzonego z Pustki.

## KAPITAN I RANGA



Twój Kapitan jest głową twojej Załogi. Reprezentowany jest przez specjalną figurkę. **Ranga** twojego Kapitana jest oznaczona na torze Rangi na planszy Załogi i mieści się w zakresie od Rangi 0 do 3.



Gdy **zwiększasz Rangę Kapitana**, przesunij znacznik Rangi o jedno pole w górę na jego torze. Każda Zdolność lub premia w Randze, na której się zatrzymasz, jest natychmiast dla ciebie dostępna.

**Zdolności twojego Kapitana** znajdują się po prawej stronie toru Rangi (na planszy Załogi). **Zdolność podstawowa** na dole pozostaje niezmienna przez całą rozgrywkę. **Zdolność rozwojowa** ma cztery poziomy i ulepsza się wraz z każdą osiągniętą Rangą. Obie wywoływane są w turze, w której używasz Kapitana.

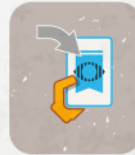
**Zdolność aktywowana** znajdująca się w lewym dolnym rogu pod premiami jest niezależna od Rangi i od Kapitana. Wywoływana jest, gdy w twojej turze rozpatrujesz Aktywację, jako twoją Akcję Dodatkową.

Zobacz **Zdolności** na str. 15, aby poznać dodatkowe zasady, a pełne opisy każdej Zdolności znajdziesz w *Glosariuszu*.

Po **lewej** stronie toru Rangi znajdują się trzy **premie** skalujące się wraz z Rangą:



- **Dochód Operacji**: określa ile kart Operacji możesz dobrać na koniec Fazy Szczeliny lub Fazy Skoku.



- **Manipulacja Ukrytym Wpływem**: za każdym razem, gdy zyskujesz Ukryty Wpływ, dobrać karty w liczbie wskazanej tutaj, wybierz jedną z nich, a pozostałe odrzuć (zob. *Ukryty Wpływ* na str. 11).



- **Reset Taktyk**: w Fазie Skoku (zob. str. 23), gdy resetujesz swoje Taktyki, cofasz swój znacznik Taktyk na wartość wskazaną na tym torze.

## KARTA OPERACJI



Karty Operacji zapewniają stałe Zdolności lub natychmiastowe efekty po zagranieniu. Występują trzy rodzaje Operacji: Fregata, Kadet i Rozkaz, z których każda zapewnia odrębną korzyść.



Gdy **dobierasz karty Operacji**, musisz najpierw zdecydować, ile kart każdego rodzaju doберiesz, zanim spojrzysz na którąkolwiek z nich.

**Twój limit kart Operacji na ręce wynosi 8.** Możesz dobrać więcej niż 8 kart na ręce, ale musisz wtedy natychmiast wybrać i odrzucić karty, aż zostanie ci ich tylko 8.



Niektóre efekty wymagają odrzucenia kart Operacji w ramach kosztu. Odrzucone karty umieszczaj zakryte na stosie kart odrzuconych, rozdzielając je według rodzaju.

Jeśli talia danego rodzaju Operacji się wyczerpie, potasujcie jej stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię dobierania.



Gdy **zagrywasz kartę Operacji**, wybierz jedną z twojej ręki, **zapłać koszt** Zasobów wskazany na górze karty, a następnie umieść kartę w odpowiednim miejscu. Nie możesz zagrać karty Operacji, której kosztu nie możesz zapłacić.



**Karty Fregaty** umieszczaj na pierwszym od lewej pustym miejscu Fregaty na twojej planszy Fregaty.

Każde z pięciu miejsc Fregaty (z wyjątkiem tego najbardziej z lewej) ma nadrukowane **natychmiastowe premie**, które otrzymujesz od razu po zagraniu w to miejsce karty.



**Karty Rozkazu** zapewniają efekt rozpatrywany natychmiast. Przechowuj zagrane karty Rozkazu zakryte w twojej strefie gracza.



**Karty Kadeta** umieszczaj na miejscach na karcie Kadeta na twojej planszy Załogi, po lewej stronie pół na figurki Kadetów. Do jednego Kadeta możesz dołączyć do 2 kart Kadeta.

### Miejsca na karty Kadeta



### Miejsca na karty Fregaty



## ZDOLNOŚCI

**Zdolności** to zestawy efektów, których możesz używać, aby wzmocnić swoje Akcje. Możesz znaleźć je na planszy Załogi oraz na kartach Operacji. Są nadrukowane w odrębnych ramkach.

Każda Zdolność ma **efekt ją wywołujący** czyli taki, który ona wzmocnia. To, co ją wywołuje, jest wskazane w lewym górnym rogu ramki Zdolności.

### Wywołanie



### Efekty Zdolności



Większość Zdolności jest używana **podczas** swojego wywołania, co oznacza, że musisz rozpatrzyć każdą część Zdolności, zanim zakończysz rozpatrywanie efektu, który ją wywołał.



Niektóre Zdolności są używane **natychmiast po** wywołaniu, co wskazuje odpowiednia ikona. W takich przypadkach musisz rozpatrzyć każdą część tych Zdolności natychmiast po zakończeniu efektu wywołującego i zanim zrobisz cokolwiek innego.



Niektóre Zdolności zawierają **warunek**, w postaci zestawu ikon wskazanych poza niebieską przerywaną ramką. Zdolność wewnątrz ramki można rozpatrzyć tylko wtedy, gdy warunek jest spełniony.

**Przykład:** górna Zdolność karty Kadeta „Taktyk” jest wywoływana natychmiast po Akcji Załogi **A**, ale tylko wtedy, gdy spełniasz warunek posiadania co najmniej 8 Taktyk **B**. Dolna Zdolność wywoływana jest podczas Ataku **C** (bez dodatkowych warunków).



## KOPIOWANE EFEKTY



Gdy **kopiujesz efekt**, w pełni rozpatrujesz efekt statku lub planety przypisany do ikony „kopiowania”.

Korzystając ze Zdolności, traktuj jako efekty wywołujące zarówno statek, na pokład którego wszedłeś, jak i statek lub planetę, które kopiujesz. Za twój Sektor uważa się ten, w którym znajduje się kopiowany efekt. W kroku Otrzymania Spaczenia w twojej turze, wejście na Spaczony Statek i skopiowanie opcji Spaczonej Planety spowoduje Otrzymanie Spaczenia, ale skopiowanie efektu Spaczonego Statku już nie.



**Przykład:** Agata **A** wybiera opcję Replikacji na Arce Rodu Zenor **D**, co pozwala jej skopiować efekt zajętej planety **E**. Dzięki temu może jednocześnie spełnić warunki do wywołania górnej Zdolności Alchemika, która wymaga „efektu Arki” **F**, oraz dolnej Zdolności Czyściciela, która wymaga „efektu Planety” **G**.

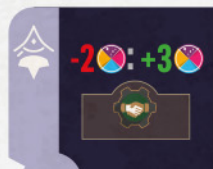
# SZCZEGÓŁY AKCJI

Twoje możliwości są szerokie, choć nie nieograniczone. Możesz rozmieścić Myśliwce, by podjąć walkę, albo Statki Desantowe, by eksploatować pobliskie planety. Jeśli chcesz znać moje zdanie, to warto zrobić użytek z własnej Fregaty. Nie zapominaj też o Arce każdego Wielkiego Rodu, ponieważ pozwalają ci one wykorzystać ich największe atuty, a poza tym, możesz wykorzystać możliwości Widma dla dobra całej floty. Albo nawet dla siebie, jeśli wiesz jak.

Ten rozdział to lista każdej Akcji Załogi i Akcji Dodatkowej, dostępnej w Fazie Akcji. Znajdziesz tu szczegółowy opis wszystkich znajdujących się na nich efektów. Ponieważ gra przedstawia wszystkie efekty za pomocą ikon, możesz używać tego rozdziału jako pomocy podczas rozgrywki.


## ARKI

Akcje Załogi Arki są nadrukowane bezpośrednio na kafelkach Ark. Każda Arka zapewnia dwie unikalne opcje, umieszczone nad i pod polem Załogi. Możesz wybrać i rozpatrzyć **jedną** z tych dwóch opcji.

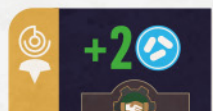


**Zaopatrzenie:** wydaj 2 jednostki dowolnych Zasobów (w dowolnej kombinacji), aby zyskać 3 jednostki Zasobów (w dowolnej kombinacji).  
Zob. Zaopatrzenie na str. 17.

**BELITAN**




**Kalkulacja:** zagraj z twojej ręki kartę Operacji, płacąc o 1 jednostkę Zasobu mniej za jej koszt. Następnie dobierz 1 kartę Operacji.

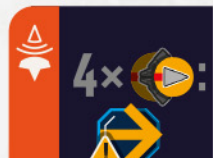


**Ładowanie:** Zyskaj 2 jednostki Nauki.  
Zob. Zaopatrzenie na str. 17.

**DUNLORK**




**Zaopatrzenie:** Zyskaj 2 jednostki Energii. Umieść 2 Tarcze w 1 dowolnym Sektorze albo po 1 Tarczy w dowolnych 2 Sektorach.

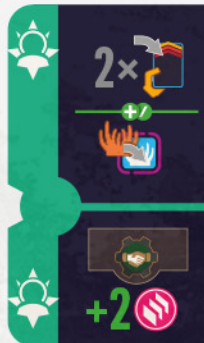


**Mobilizacja:** wykonaj 4 kroki Ruchu statkami Rodów (z wyjątkiem Ark) z ostrożnością (zob. str. 13).

**FENRAX**



**Kontrola:** skopiuj swoją Fregatę, rozpatrując w pełni jej efekty (zgodnie z opisem na str. 17) tak, jakbyś wszedł na jej pokład aktualnym członkiem Załogi. Możesz to zrobić niezależnie od tego, czy na twojej Fregacie znajduje się Załoga, czy nie. Jeśli twoja Fregata jest już na planecie, najpierw cofnij ją do Sektora tej planety.  
Zob. Kopiowanie efektów na str. 15.



**Rozpoznanie:** dobierz 2 karty Operacji i kontroluj Spaczenie na twojej planszy Fregaty albo na statku Rodu (umieszczając je standardowo na polu Śladu Pustki).

**NOVARIS**

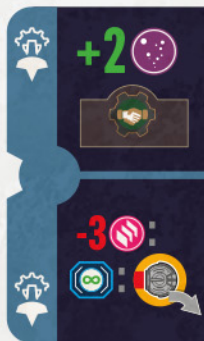
**Zaopatrzenie:** Zyskaj 2 jednostki Materiałów.  
Zob. Zaopatrzenie na str. 17.



**Czystka:** zniszcz 2 statki Zrodzonego z Pustki w 1 wybranym Sektorze albo zniszcz po 1 statku Zrodzonego z Pustki w 2 dowolnych Sektorach.

**SHIVEUS**

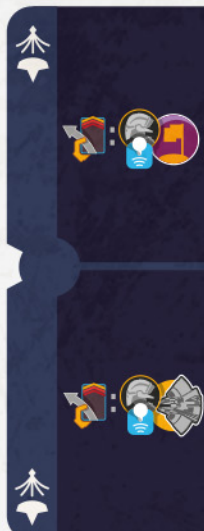
**Wyniesienie:** zyskaj 3 Taktyki i/albo umieść do 2 Tarcz w jednym Sektorze.



**Zaopatrzenie:** zyskaj 2 jednostki Neutronium.  
Zob. Zaopatrzenie na str. 17.

**YARVEK**

**Wytworzenie:** wydaj 3 jednostki Materiałów, aby rozmieścić Prom w dowolnym Sektorze.



**Replikacja:** odrzuć z twojej ręki kartę Operacji, aby skopiować efekty zajętej planety tak, jakbyś na niej wylądował (zgodnie z opisem na str. 17).  
Zob. Kopiowanie efektów na str. 15.

**ZENOR**

**Klonowanie:** odrzuć z twojej ręki kartę Operacji, aby skopiować efekty innej, zajętej Arki. Zob. Kopiowanie efektów na str. 15.

## ZAOPATRZENIE I WYDOBYCIE

W grze występują dwa **kluczowe symbole**: Zaopatrzenie i Wydobycie, obecne na kilku komponentach. Same kluczowe symbole nie wywołują żadnego efektu, ale niektóre Zdolności wyzwalane są dokładnie wtedy, gdy rozpatrujesz efekt oznaczony kluczowym symbolem Zaopatrzenia albo Wydobycia.

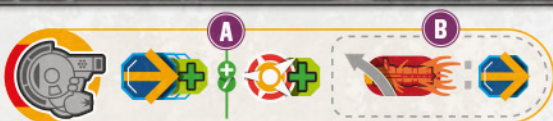


Występują 4 Arki (Rodów: Belitan, Dunlork, Novaris i Yarvek), które mają opcję efektu oznaczoną symbolem **Zaopatrzenia**.



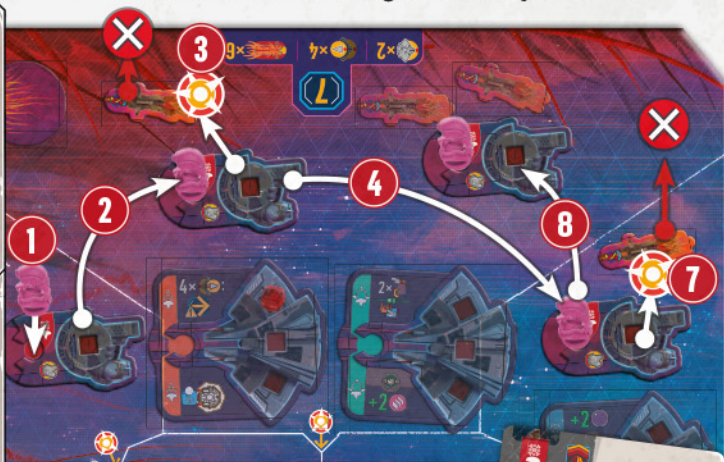
Jedna z opcji na każdej planecie jest oznaczona symbolem **Wydobycia**.

## MYŚLIWCE



Efekt Myśliwca jest nadrukowany na planszy Sekwencji.

- A** Każdy z 7 Myśliwców zapewnia te same efekty po wejściu na jego pokład: **Manewr** i/albo **Atak**, w dowolnej kolejności.
- B** **Zwrot (Zdolność Myśliwca)**: za każdym razem, gdy podczas Ataku Myśliwcem zniszczysz statek Zrodzonego z Pustki, możesz natychmiast poruszyć Myśliwiec do sąsiedniego Sektora albo pozostać na miejscu. Nie możesz „przechować” tego ruchu do wykorzystania później. Ten ruch nie jest traktowany jako Manewr, więc żadna Zdolność nie może dodawać do niego dodatkowych kroków.



**Przykład:** Agata wysła swojego Kadeta do Myśliwca w Sektorze 6 **1** i najpierw rozpatruje Manewr statku, poruszającego o 1 krok do sąsiedniego Sektora 7 **2**. Następnie rozpatruje Atak Myśliwcem, powodując 1 Uszkodzenie w jej aktualnym Sektorze **3**. Po tym decyduje się wykonać Zwrot Myśliwcem i porusza go do sąsiedniego Sektora 8 **4**. Jej Kadet ma dołączoną kartę Taktyka **5**, którego dolna Zdolność dodaje 1 dodatkowe Uszkodzenie do Ataku **6**. Postanawia je wykorzystać **7**, a następnie ponownie używa Zwrotu, by wrócić do Sektora 7 **8**.

## STATKI DESANTOWE



Efekt Statku Desantowego jest nadrukowany na planszy Sekwencji. Każdy z 7 Statków Desantowych zapewnia te same efekty po wejściu na jego pokład: Wykonaj **Manewr** **A**, a następnie **wyłądaj** na **niezajętej planecie** w twoim aktualnym Sektorze (jeśli to możliwe), aby rozpatrzeć jej efekty **B**.

### Lądowanie na planecie

Po pomyślnym lądowaniu na niezajętej planecie:

- 1** Jeśli na planecie znajduje się **kostka Danych Zwiadu**, natychmiast ją zyskaj.
- 2** **Rozpatrz efekty planety** nadrukowane na karcie, gdzie masz zawsze do wyboru jedną opcję z dwóch.



**Dolna opcja** na planecie przedstawia jej **Spaczoną** część. Gdy ją wybierasz, musisz uwzględnić to przy otrzymaniu Spaczenia w kroku Otrzymania Spaczenia twojej tury (zob. str. 10).

Pełną listę planet znajdziesz w Glosariuszu.

## FREGATY



Efekt Fregaty jest nadrukowany na planszy Sekwencji.

Każdy gracz może wchodzić na pokład wyłącznie swojej własnej Fregaty. Fregata zapewnia dwa efekty po wejściu na jej pokład. Możesz wybrać z nich tylko **jedną**:

- A** Wykonaj **Manewr** i/albo **Atak** swoją Fregatą, w dowolnej kolejności. Zauważ, że jest to taki sam efekt, jak w przypadku Myśliwca, ale Fregata nie posiada Zdolności Zwrotu.
- B** Rozpatrz **efekt Statku Desantowego** (zob. poprzednią sekcję).

## WIDMO

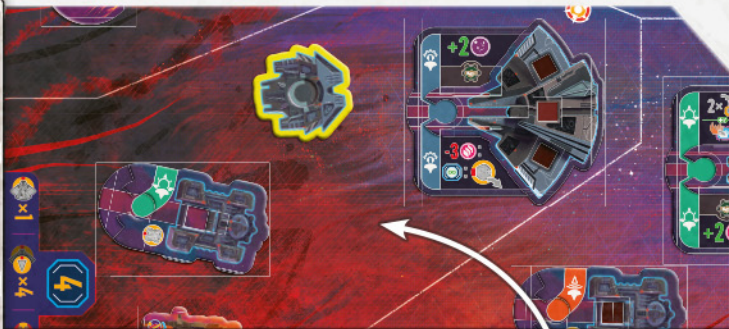
Widmo ma dwa pola dla członków Załogi, każde z własną Akcją. **Na Widmie zarówno koszty, jak i efekty są obowiązkowe do rozpatrzenia. Jeśli nie możesz zapłacić tego kosztu, nie możesz wysłać Załogi na Widmo.**



**Wzmocnienie:** wydaj po 1 jednostce Energii, Materiałów i Neutronium, aby rozpatrzyć następujące dwa kroki:

1 Jeśli możesz, **musisz** rozmieścić statek (zob. str. 12).

**Przypomnienie:** przy rozmieszczaniu statku zwiększ Potęgę odpowiedniego Rodu o 1 (zob. str. 12).



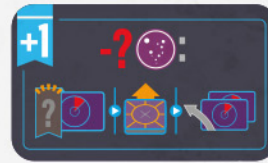
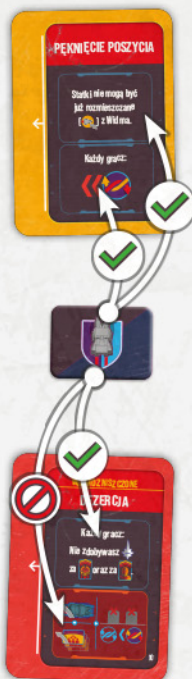
**Przykład:** Agata chce rozmieścić statek w Sektorze 4. Nie może wybrać Arki (A), ponieważ przekroczyłoby to limit. Nie może też wybrać Promu na karcie Skanera (B) (zgodnie z wyjaśnieniem na str. 19). Może wybrać inne Promy, Myśliwce albo Statki Desantowe (C).

2 **Musisz** umieścić 1 dostępny żeton **Ochrony Widma** na dowolnej odkrytej karcie Awarii Widma, która nie ma jeszcze żetonu. Każda karta zawiera dwa efekty; wybierz jeden z nich, aby zakryć go żetonem.

Na **kartach Awarii Rdzenia** (odkrywanych w czwartym Cyklu) dolny efekt **nie może** zostać zakryty. Jeśli oba żetony znajdują się już na kartach, pomiń ten krok. Karty Awarii zostaną omówione szerzej w sekcji Fazy Starcia na str. 20.

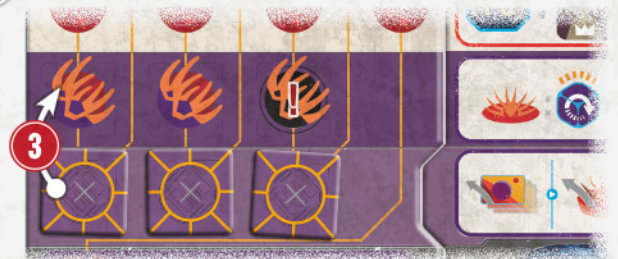
**Uwaga:** jeśli Widmo otrzyma zbyt wiele Uszkodzeń w najbliższej Fazie Starcia, odkryte efekty Awarii Widma wpłyną negatywnie na każdego gracza.

**Hipernapęd:** wybierz jedną z trzech



odkrytych kart Skanera (albo kart Kolonii w czwartym Cyklu), zapłacić koszt Neutronium wskazany w lewym górnym rogu wybranej karty. Następnie, jeśli możesz, **musisz** rozpatrzyć poniższe 3 kroki:

- 1 Zyskaj korzyści Skanera wskazane po lewej stronie karty, jeśli występują (zob. poniżej). W przypadku karty Kolonii brak jest natychmiastowej korzyści do zyskania.
- 2 Odrzuć pozostałe dwie odkryte karty Skanera albo Kolonii, a wybraną kartę pozostaw na miejscu.
- 3 Przesuń żeton Pominięcia Fazy bieżącego Cyklu o jedno pole w górę na torze Fazy tak, aby pole Szczeliny było zakryte, zamiast pola Skoku. W czwartym Cyklu pomiń ten krok.



**Uwaga:** żetony Pominięcia Fazy określają, czy w aktualnym Cyklu wystąpi Faza Szczeliny, czy Faza Skoku (zob. str. 22 i 23).

## Korzyści ze Skanera

Większość kart Skanera zapewnia wiele korzyści graczowi, który ją wybierze. Niektóre z nich to specjalne efekty występujące wyłącznie na tych kartach, które są wyjaśnione tutaj.



**Odrzuć 2 karty Kolonii:** sprawdź talię Kolonii i odłóż do pudełka 2 karty z tej talii, nie ujawniając ich innym graczom. Następnie potasuj pozostałe karty Kolonii.





**Wybierz Prom:** wybierz jeden dostępny Prom i umieść go na karcie Skanera. Ten statek zostanie umieszczony na planszy Głównej w Sektorze wskazanym na karcie Skanera w Fazie Skoku. Do tego czasu tego statku nie można rozmieścić.



## AKCJE DODATKOWE



Jako ostatni krok każdej twojej tury (zob. str.9) możesz wykonać jedną Akcję Dodatkową, spośród pięciu opcji wskazanych na twojej planszy Fregaty.



**Przypomnienie:** nie możesz wybrać opcji Akcji Dodatkowej, na której znajduje się Spaczenie.



**Oczyszczenie:** wybierz jedną albo obie opcje (w dowolnej kolejności):



- A** Odrzuć z twojej ręki kartę Operacji, aby kontrolować Spaczenie.
- B** Wydadź 1 jednostkę Energii, aby kontrolować Spaczenie.



**Przypomnienie:** umieść każde Spaczenie pod kontrolą na polu Śladu Pustki.



**Powiązanie:** zagraj kartę Operacji z twojej ręki, sprawdzając jej powiązanie z Rodem, wskazane flagą Rodu w lewym górnym rogu karty. Jeśli w tej turze wszedłeś na pokład statku tego Rodu, możesz wybrać jedną z poniższych premii:

- Zignoruj 1 jednostkę Zasobu w koszcie karty.
- Zagraj kolejną kartę Operacji, płacąc za obie pełny koszt. Powiązanie tej drugiej karty nie powoduje przyznania żadnych premii.



**Uwaga:** inne sposoby zagrywania kart Operacji, np. Arka Rodu Belitan, nie zapewnia premii za Powiązanie.



**Awans:** wydadź 3 jednostki Nauki, aby zwiększyć Rangę twojego Kapitana.



**Aktywacja:** rozpatrz w dowolnej kolejności wszystkie twoje Zdolności z ikoną Aktywacji. Te Zdolności znajdziesz na planszy Załogi oraz na niektórych kartach Fregaty.



**Zyskaj 1 jednostkę Zasobu.**



**Przykład (Powiązanie):** Agata właśnie zakończyła swoją Akcję Załogi, wysyłając Kadeta na Arkę Rodu Dunlork **1**. Agata wybiera Powiązanie jako swoją Akcję Dodatkową. Wydadź 2 jednostki Nauki i 1 jednostkę Energii **2**, aby zagrać kartę Kadeta „Przewodnik”, **3** umieszczając ją obok jednego z pól Kadeta na planszy Załogi. Karta Przewodnika ma powiązanie z Rodem Dunlork **4**. Oznacza to, że może zagrać tę kartę o 1 jednostkę Zasobu taniej, albo zagrać kolejną kartę. Wybiera drugą opcję, wydając 1 jednostkę Materiałów **5**, aby zagrać „Daniny” **6**. Znajduje się na 5. polu toru Taktyk **7**, więc Zdolność tej karty zapewnia jej po 1 jednostce Materiałów, Neutronium i Nauki **8**.



## II. FAZA ODZYSKANIA

Gdy Atak Zrodzonego z Pustki jest nieuchronny, natychmiast wróć na swoją Fregatę i wypełnij obowiązek obrony floty.



Ta faza składa się z trzech kroków:

- 1 Cofnij wszystkich członków Załogi** na odpowiednie plansze Załogi.
- 2 Cofnij Statki Desantowe i Fregaty z planet** do ich Sektorów. Wszystkie planety ponownie są wolne do lądowania w kolejnym Cyklu.
- 3 Zmień kolejność tury:** gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze Taktyk, bierze znacznik Pierwszego Gracza, drugi gracz bierze znacznik Drugiego Gracza, itd. Kolejność tury **natychmiast** zmienia się na tę nową. Jeśli kilka znaczników Graczy znajduje się na tym samym polu, remis rozstrzyga się na korzyść gracza, którego znacznik dotarł na nie wcześniej (tj. jego znacznik leży niżej w stosie).



**Przykład (Zmiana kolejności tury):** kolejność 4 graczy jest ustalana na podstawie toru Taktyk. Znacznik Agaty znajduje się pod znacznikiem Jarka, więc remis rozstrzyga się na jej korzyść. Nowa kolejność tury to:

## III. FAZA STARCIA

Gdy siły Zrodzonego z Pustki przełamują zewnętrzną linię obrony floty, otrzymujesz zadanie ochrony każdego Rodu, w równym stopniu. Jednak z twojej perspektywy jeden Ród może być odrobinę „równiejszy” od pozostałych...



W tej Fazie Zrodzony z Pustki Atakuje flotę. Występują dwa główne kroki: **Starcia w Sektorach** oraz **Odświeżanie Awarii Widma**.

### STARCIA W SEKTORACH

Rozpatrz Starcie w każdym Sektorze, w rosnącej kolejności Sektorów: od Sektora 1 do Sektora 8. Każde Starcie w Sektorze składa się z następujących kroków:

- Rozdzielenie Uszkodzeń (co może spowodować Awarię Widma).
- Rozprzestrzenienie Spaczenia.
- Usunięcie Tarcz.

#### 1 Rozdzielenie Uszkodzeń

Każdy **statek Zrodzonego z Pustki** w Sektorze powoduje **1 Uszkodzenie**. O tym, gdzie trafi to Uszkodzenie, decyduje **gracz rozpatrujący**, czyli ten, którego **Fregata** jest najbliżej tego Sektora (albo w nim). Wśród remisujących pod względem odległości Fregaty, Uszkodzenia rozdziela gracz wcześniejszy w kolejności tury.

**Każda Tarcza** w Sektorze niweluje 1 Uszkodzenie. Po zniwelowaniu Uszkodzeń zwróć żeton Tarczy do wspólnej puli. Gracz rozpatrujący **nie może** zignorować Tarczy.

Za każde Uszkodzenie, które nie zostało pochłonięte przez Tarczę, gracz rozpatrujący musi **albo umieścić 1 znacznik Uszkodzenia** na pustym polu Uszkodzenia dowolnego statku Rodu w Sektorze, **albo zniszczyć** taki statek, jeśli nie ma on już pustych pól Uszkodzenia. Zniszczone statki oraz ich znaczniki Uszkodzeń są zwracane do wspólnej puli. Fregaty nie mogą otrzymywać Uszkodzeń ani zostać zniszczone.

**Przypomnienie:** gdy statek Rodu jest usuwany z planszy Głównej, natychmiast zmniejsz Potęgę odpowiedniego Rodu o 1 (zob. str. 12).

| RODZAJ STATKU RODU | POLA USZKODZEŃ | ZNISZCZONY PRZEZ     |
|--------------------|----------------|----------------------|
| ARKA               | 3              | Czwarte Uszkodzenie  |
| MYŚLIWIEC          | 1              | Drugie Uszkodzenie   |
| STATEK DESANTOWY   | 1              | Drugie Uszkodzenie   |
| PROM               | 0              | Pierwsze Uszkodzenie |

Liczba Uszkodzeń, które mogą wytrzymać statki Rodów.

Jeśli w Sektorze nie pozostały żadne statki Rodów, zamiast tego **Uszkodzenie otrzymuje Widmo** – umieść znaczniki Uszkodzeń na jego pustych polach Uszkodzeń.

## 2 Awaria Widma

Jeśli Widmo otrzyma szóste Uszkodzenie (gdy nie ma już wolnych pól Uszkodzeń), natychmiast **rozpatrz** widoczne efekty wskazane na **znajdującej się najniżej karcie Awarii Widma**.

Następnie wsuń kartę lekko pod planszę Sekwencji, aby zaznaczyć jej rozpatrzenie. Jeśli na karcie znajduje się żeton Ochrony Widma, pozostaw go na efekcie, który aktualnie zakrywa. Na koniec usuń z Widma wszystkie 5 znaczników Uszkodzeń.

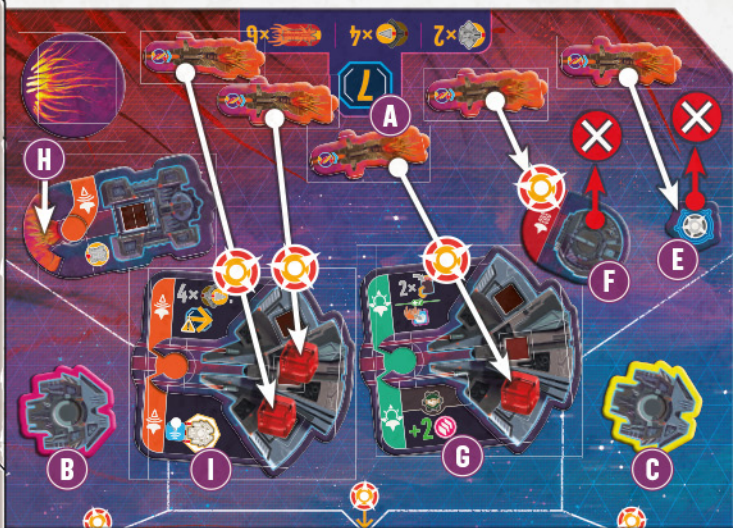
Jeśli Widmo po raz drugi w tym samym Cyklu otrzyma szóste Uszkodzenie, rozpatrz widoczne efekty na karcie znajdującej się **najwyżej**, a następnie ponownie usuń z Widma wszystkie znaczniki Uszkodzeń. Po wsunięciu także tej karty, aby zaznaczyć jej rozpatrzenie, nie umieszczaj już żadnych znaczników Uszkodzeń na Widmie, w tym Cyklu.



## 3 Rozprzestrzenienie Spaczenia Szczeliny

Jeśli w Sektorze znajduje się Szczelina i spowodowano tam co najmniej 1 Uszkodzenie Statku, gracz rozpatrujący musi umieścić 1 znacznik Spaczenia na pustym polu Spaczenia dowolnego statku Rodu w tym Sektorze (niekoniecznie tego, który otrzymał Uszkodzenie w tym Cyklu). Każda Arka, Myśliwiec i Statek Desantowy mają po 1 polu Spaczenia (Promy nie mają żadnego). Jeśli wszystkie statki Rodów w Sektorze są już Spaczone, pomiń ten krok.

## 4 Usuwanie Tarcz

Usuń wszystkie Tarcze, które pozostały w Sektorze.



**Przykład:** Starcie jest rozpatrywane w Sektorze 7. W Sektorze znajduje się 5 statków Zrodzonego z Pustki **A**, powodujących 5 Uszkodzeń. Fregata Agaty  jest w Sektorze 6 **B**, a Fregata Jarka  w Sektorze 8 **C**. Obie są w odległości 1 Sektora od Sektora 7, więc remis rozstrzyga kolejność tury. Agata jest pierwsza – jest wyżej niż Jarek **D**, zatem to ona jest graczem rozpatrującym. W Sektorze jest 1 Tarcza, która najpierw niweluje 1 Uszkodzenie **E**. Następnie Agata przydziela 1 Uszkodzenie do Promu Rodu Shiveus, natychmiast go niszczy **F**. Prom zostaje usunięty z planszy Głównej, a Potęga Rodu Shiveus zostaje zmniejszona o 1 (nie wskazano na ilustracji). Agata umieszcza 1 znacznik Uszkodzenia na Arce Rodu Novaris **G** oraz 2 znaczniki Uszkodzenia na Arce Rodu Fenrax **H**. Na koniec, ponieważ w Sektorze znajduje się Szczelina i statki otrzymały tam Uszkodzenia, wybiera umieszczenie Spaczenia na Statku Desantowym Rodu Fenrax **I** (który nie został uszkodzony w tym Cyklu).



**Przykład:** Na późniejszym etapie rozgrywki w pewnym Sektorze jest 5 statków Zrodzonego z Pustki i nie ma tam statków stanowiących cel. 5 Uszkodzeń musi zostać przydzielonych Widmu, które ma już 2 znaczniki Uszkodzeń **1**. Pierwsze 3 znaczniki zapełniają wolne pola Uszkodzeń Widma **2**. Czwarty znacznik nie jest umieszczany **3**. Zamiast tego aktywuje kartę Awarii Widma. Najniżej położoną kartą jest „Impuls Energii” **4**. Ma na swojej dolnej połowie umieszczony żeton Ochrony Widma **5**, zatem działa tylko górna połowa, która zadaje 1 Uszkodzenie każdej Arce. Po tym karta zostaje wsunięta pod planszę Sekwencji, by zaznaczyć jej rozpatrzenie w tym Cyklu. Następnie wszystkie 5 znaczników Uszkodzeń zostaje usuniętych z Widma **6**. Ostatnie, piąte Uszkodzenie od statków Zrodzonego z Pustki jest umieszczane na Widmie **7**.



## ODŚWIEŻENIE AWARII WIDMA

Pod stałą presją częstych ataków, kadłub Widma stopniowo ulega uszkodzeniom, aż w końcu Rdzeń staje się podatny na śmiertelny cios...

Po rozpatrzeniu wszystkich Starć w 8 Sektorach, odśwież obszar Awarii Widma:

- **Pierwszy, drugi i trzeci Cykl:** Jeśli na dolnym polu znajduje się karta, odrzuć ją **A**. Jeśli na tej karcie znajdował się żeton Ochrony Widma, zwróć go do wspólnej puli **B**. Następnie przenieś kartę z górnego pola na dolne pole **C**. Jeśli na tej karcie znajdował się żeton Ochrony Widma, przenieś go razem z kartą tak, aby wciąż zakrywał ten sam efekt **D**. Na koniec odkryj wierzchnią kartę z talii i umieść ją na górnym polu **E**.
- **Czwarty Cykl:** Talia Awarii w czwartym Cyklu jest zawsze pusta, więc pomij ten krok i przejdź bezpośrednio do Punktacji Końcowej (str. 25).



**Przykład:** Obszar Awarii Widma jest odświeżany w drugim Cyklu.

## IV. FAZA SZCZELINY

Ładowanie napędu Nadświatelnego Widma pochłania cenne Zasoby. Jeśli jednak nikt nie zasili silników, flota utknie w miejscu, a to oznacza zgubę, bo ze Szczelin nigdy nie przestaną wydostawać się koszmary.

W czwartym Cyklu całkowicie pomijacie tę Fazę i przechodzicie do **Punktacji Końcowej** (str. 25).

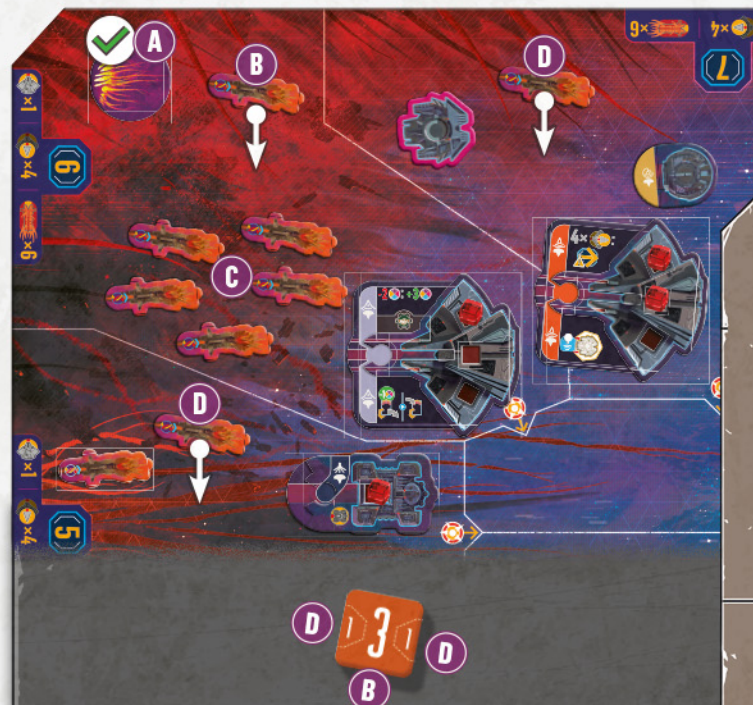
W pierwszym, drugim i trzecim Cyklu najpierw sprawdź pozycję **żetonu Pominięcia Fazy** aktualnego Cyklu na planszy Sekwencji:

- A** Jeśli **nie zakrywa** pola Fazy Szczeliny, **rozpatrz Fazę Szczeliny**.
- B** Jeśli **zakrywa** pole Fazy Szczeliny na torze,  **pomiń Fazę Szczeliny**.



Rozpatrując **Fazę Szczeliny**, wykonaj następujące kroki:

- 1** Rzuć **kością Szczeliny** dla każdej **Szczeliny** i umieść statki Zrodzonego z Pustki na mapie zgodnie z wynikiem: wartość dużej liczby na środku ścianki kości oznacza liczbę dodawanych statków w Sektorze ze Szczeliną, a małe wartości po bokach ścianki - liczbę statków dodawanych w dwóch sąsiadujących Sektorach. Każdy Sektor ma limit 6 statków Zrodzonego z Pustki; po osiągnięciu limitu pomijaj umieszczanie kolejnych statków.



**Przykład:** wykonywany jest rzut kością Szczeliny dla Szczeliny w Sektorze 6 **A**. Na kości wypadła duża 3 **B**, więc do Sektora 6 trafiłyby 3 statki Zrodzonego z Pustki. Ponieważ jednak przekroczyłoby to limit 6 statków Zrodzonego z Pustki w Sektorze, umieszczany jest tylko 1 **C**. Kość wskazuje też dwie małe 1, więc po 1 statku Zrodzonego z Pustki trafia do Sektora 7 i Sektora 5 **D**.

- 2 Umieść 1 kostkę Danych Zwiadu na każdej karcie Planety, która nie ma kostki Danych.



- 3 Odrzuć 3 odkryte karty Skanerów.



- 4 Każdy gracz dobiera 2 albo 3 karty Operacji. Liczbę określa jego aktualna Ranga Kapitana (zob. str. 14).



- 5 Odkrycie nowe karty Skanera albo Kolonii, zależnie od bieżącego Cyklu:

- **Pierwszy i drugi Cykl:** odkrycie odpowiednio 3 karty Skanera albo .
- **Trzeci Cykl:** zamiast kart Skanera odkrycie 3 wierzchnie karty Kolonii.

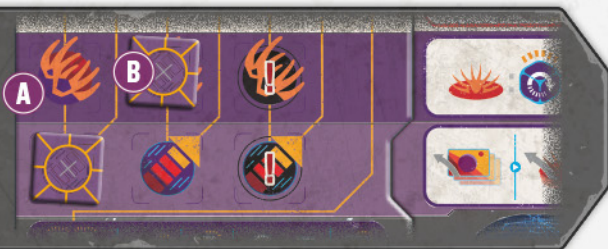
## V. FAZA SKOKU

Nasze upadłe imperium jest rozległe, a dla floty ucieczka z niego oznacza długą i desperacką podróż. Po Nadejściu Pustki, gdy Spaczenie i siły Zrodzonego z Pustki rozlały się po Domineum, nie pozostał w znanej galaktyce żaden Sektor, w którym nie czałoby się niebezpieczeństwo.

W czwartym Cyklu całkowicie pomijacie tę Fazę i przechodzicie do **Punktacji Końcowej** (str. 25).

W pierwszym, drugim i trzecim Cyklu, Faza Skoku i Faza Szczeliny wzajemnie się wykluczają:

- A** Jeśli **właśnie została rozpatrzona** Faza Szczeliny, **Faza Skoku jest pomijana**.
- B** Jeśli **właśnie została pominięta** Faza Szczeliny, **rozpatrywana jest Faza Skoku**.

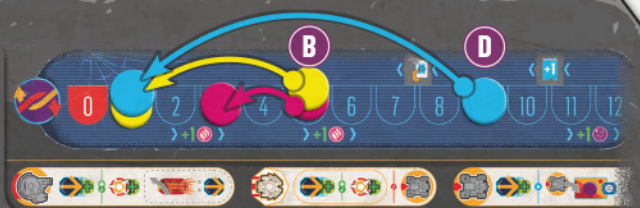


Rozpatrując Fazę Skoku, wykonajcie następujące kroki:

- 1 Usuńcie wszystkie **karty Planety** z planszy Głównej, wraz z leżącymi na nich kostkami Danych Zwiadu.
- 2 Usuńcie wszystkie **Szczeliny** z planszy Głównej.
- 3 Usuńcie wszystkie **statki Zrodzonego z Pustki** z planszy Głównej.

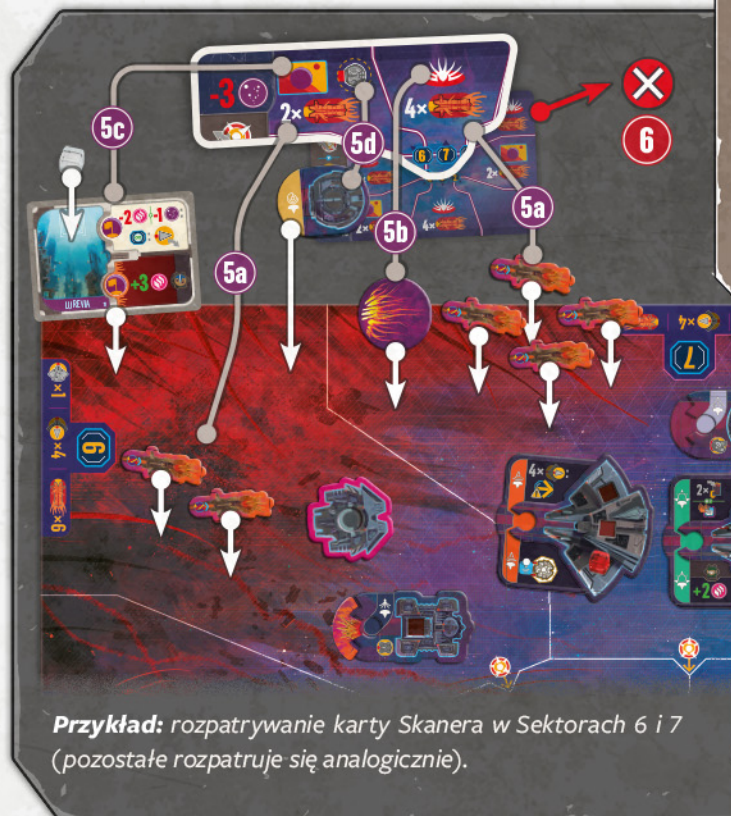


- 4** W odwrotnej kolejności tury Zrestartujcie tor Taktyk i zyskajcie z niego premie.
- 4a** Jeśli gracz znajduje się na polu 8 toru Taktyk albo dalej, zyskuje Ukryty Wpływ.
- 4b** Dodatkowo, jeśli gracz znajduje się na 11 albo 12 polu, zyskuje Wpływ w wybranym Rodzie.
- 4c** Każdy gracz przesuwa swój znacznik Taktyk na pole określone przez Rangę jego Kapitana (od 0 do 3). Jeśli kilku graczy kończy na tym samym polu, wcześniejszy w kolejności tury znajduje się na spodzie stosu.
- 4d** Każdy gracz, który Zresetował Taktyki do 3, natychmiast zdobywa 1 jednostkę Materiałów (ponieważ znalazł za progiem tej nagrody na torze).



**Przykład (Zresetowanie Taktyk):** aktualna kolejność tury to: Jarek , Agata i Przemek . Jarek Resetuje swoje Taktyki jako pierwszy. Jego Kapitan ma Rangę 1 **A** , więc Resetuje je do pola 1 **B** . Następna jest Agata. Jej Kapitan ma Rangę 3 **C** , więc Resetuje je do pola 3 i dodatkowo zyskuje 1 jednostkę Materiałów. Przemek ma 9 Taktyk **D** , więc w tym momencie zyskuje Ukryty Wpływ **E** . Ponieważ jego Kapitan ma Rangę 1, dobiera 2 karty Ukrytego Wpływu, jedną odrzuca, a drugą zachowuje. Również z powodu Rangi 1 odnawia Taktyki do 1, umieszczając swój znacznik na znaczniku Jarka.

- 5** Zapełnijcie planszę Główną nowymi komponentami na podstawie karty Skanera wybranej w tym Cyklu.
- 5a** Umieście wskazaną liczbę statków Zrodzonego z Pustki we wskazanych Sektorach.
- 5b** Umieście Szczeliny we wskazanych Sektorach.
- 5c** Dobierzcie nowe karty Planety i umieście je przy wskazanych Sektorach. Umieście po 1 kostce Danych Wywiadu na każdej nowej Planecie.
- 5d** Jeśli na karcie Skanera znajduje się Prom, umieście go we wskazanym Sektorze. Jeżeli przekroczyłoby to limit statków w Sektorze (zob. str. 12), umieście go w pierwszym sąsiednim Sektorze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gdzie nie przekroczy limitu statków.



**Przykład:** rozpatrywanie karty Skanera w Sektorach 6 i 7 (pozostałe rozpatruje się analogicznie).

- 6** Odrzućcie kartę Skanera.
- 7** Każdy gracz dobiera 2 albo 3 karty Operacji. Liczbę dobieranych kart Operacji określa aktualna Ranga Kapitana.
- 8** Odkryjcie nowe karty Skanera albo Kolonii, zależnie od bieżącego Cyklu:
- **Pierwszy i drugi Cykl:** odkryjcie odpowiednio 3 karty Skanera albo .
  - **Trzeci Cykl:** zamiast kart Skanera odkryjcie 3 wierzchnie karty Kolonii.
- Uwaga:** kroki 7 i 8 Fazy Skoku są identyczne z krokiem 4 i 5 Fazy Szczeliny.

# PUNKTACJA KOŃCOWA

Gdy nasza podróż dobiegnie końca, miejmy nadzieję, że dotrzemy do nowego świata poza znaną galaktyką, który nadaje się do zamieszkania. Co będzie potem? Nie wiemy. Lecz fundament ewentualnej świetlanej przyszłości zależeć będzie od działań, które podjęliśmy po drodze. A dla ciebie, Admirale, może to oznaczać wieczną chwałę albo odejście w niepamięć.



Po Fazie Starcia w czwartym Cyklu obliczcie łączny Prestiż każdego z was, aby wyłonić zwycięzcę.

Zanim zapiszecie wynik, **Zresetujcie tor Taktyk**: jeśli gracz znajduje się na polu 8 albo dalej, zyskuje Ukryty Wpływ. Dodatkowo, jeśli gracz znajduje się na 11 albo 12 polu, zyskuje Wpływ w wybranym Rodzie.

Zapiszcie Prestiż każdego gracza w **bločku Punktacji**.

- 1 Kolonia:** jeśli akcja Hipernapędu została wykonana w czwartym Cyklu i wybrano Kolonię, zdobywacie wskazany Prestiż, zgodnie z podanym warunkiem.
- 2 Siedem Rodów:** wykonajcie następujące obliczenia dla każdego Rodu:
  - 2a** Sprawdźcie aktualną **Potęę** Rodu na planszy Wpływów. Powinna być równa liczbie jego statków Rodu na planszy Głównej. Jeśli wybrano Kolonię, dodajcie 1 Potęgę Rodowi wskazanemu na karcie Kolonii.
  - 2b** Sprawdźcie **wasze łączne Wpływy** u tego Rodu, czyli sumę pól, o które awansował dany gracz na jego **torze Wpływu** oraz liczby **kart Ukrytego Wpływu** posiadanych przez tego gracza, należących do tego Rodu.

**2c** Każdy gracz zdobywa Prestiż równy **Potędze** Rodu **pomnożonej przez jego łączny Wpływ** w tym Rodzie.

## 3 Tajne Agendy:

**3a** Zdobądź 6 punktów Prestiżu, jeśli posiadasz Atuty opisane na twojej **Agendzie Osobistej**.

**3b** Zdobądź 6 punktów Prestiżu, jeśli statki na planszy Głównej odpowiadają wymaganym statkom danego typu wskazanym na twojej **Agendzie Floty**.

## 4 Karty Kadetów, karty Fregaty i ranga Kapitana:

**4a** Zdobądź 2 punkty Prestiżu za każdą zagrąną przez siebie **kartę Kadeta**.

**4b** Zdobądź 2 punkty Prestiżu za każdą zagrąną przez siebie **kartę Fregaty**.

**4c** Zdobądź 0/2/4/6 punktów Prestiżu, odpowiednio do **Rangi twojego Kapitana: 0/1/2/3**.

**Uwaga:** nie zdobywasz Prestiżu za karty Operacji, które pozostały ci na ręce.

## 5 Karty Rozkazu i Zasoby:

**5a** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każdą zagrąną przez siebie **kartę Rozkazu**.

**5b** Zdobądź 1 punkt Prestiżu za każde 4 **jednostki Zasobów**, które posiadasz (zaokrąglając w dół), wliczając Zasoby w spaczonych Przedziach.

**6 Spaczenie:** Tracisz 2 punkty Prestiżu za każde Spaczenie na twojej planszy Fregaty (nie licząc pól Śladu Pustki).

**Gracz z największą liczbą punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą.** W przypadku remisu wygrywa gracz wcześniejszy w kolejności tury.

Przykład: Agata awansowała o 4 pola na torze Wpływu Rodu Yarvek **A** i ujawniła 2 karty Ukrytego Wpływu Rodu Yarvek z ręki **B**, co daje  $4 + 2 = 6$  łącznego Wpływu. Ród Yarvek ma 3 statki na planszy Głównej, więc jego Potęgę wynosi 3 **C**. Agata zdobywa  $6 \times 3 = 18$  punktów Prestiżu za Ród Yarvek.

# ZASADY DLA 2 GRACZY

Rozgrywka dwuosobowa w Revenant wykorzystuje wszystkie podstawowe zasady opisane w poprzednich rozdziałach i dodaje do nich kilka dodatkowych reguł.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozpatrzenie te dodatkowe kroki po przygotowaniu rozgrywki.

- 1 Oddzielcie 12 wierzchnich kart z talii Ukrytego Wpływu, aby utworzyć zakrytą talię **Rady**.
- 2 Umieście 3 figurki Załogi w nieużywany kolorze obok talii Rady. Będziemy te figurki nazywać **Ambasadorami**.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Ambasadorowie będą umieszczani na statkach w Fazie Akcji i zabierani w każdej Fazie Odzyskania. Nie wchodzić z nimi w interakcje w innych Fazach ani podczas Punktacji Końcowej.

### Faza Akcji

Rada zawsze wykonuje swoją turę przed graczami.

- 1 Odkrycie wierzchnią kartę z talii Rady. Wskazany na niej Ród jest docelowym Rodem aktualnej tury.
- 2 Umieście Ambadora na niezajętym statku docelowego Rodu, stosując następującą kolejność preferencji:

#### 2a Arka

Po umieszczeniu Ambadora nic nie róbcie.

#### 2b Statek Desantowy

Po umieszczeniu Ambadora na Statku Desantowym wybierzcie niezajętą planetę w Sektorze Statku Desantowego albo w Sektorze sąsiednim, następnie wylądujcie Statkiem Desantowym na tej planecie i odrzućcie z niej kostkę Danych Zwiadu. Jeśli w tych Sektorach znajduje się kilka niezajętych planet, wybierzcie najpierw tę w Sektorze Statku Desantowego, potem w Sektorze sąsiednim zgodnie z kierunkiem przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, a następnie w Sektorze sąsiednim w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli nie ma dostępnych planet, Statek Desantowy pozostaje w swoim Sektorze.

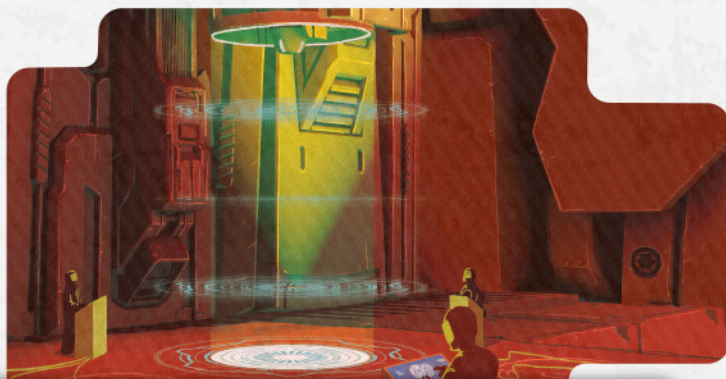
#### 2c Myśliwiec

Po umieszczeniu Ambadora nic nie róbcie.

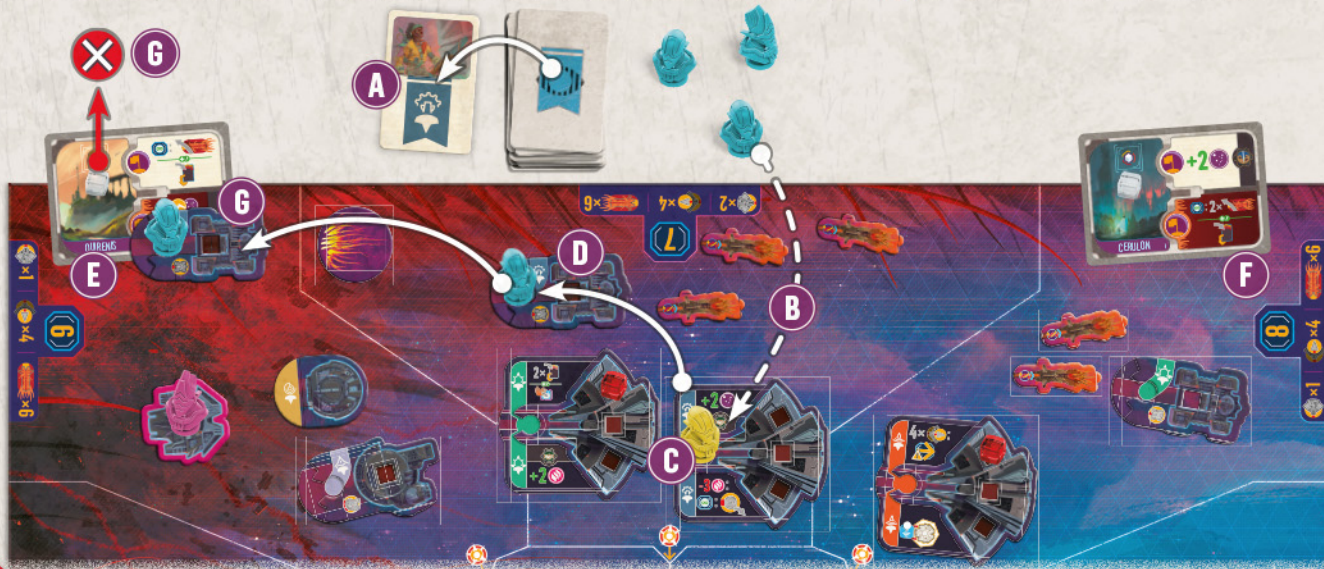
- 2d Jeśli żadna z powyższych opcji nie jest dostępna, odłóżcie Ambadora na bok i nie umieszczajcie go na planszy Głównej.

### Faza Odzyskania

Przenieście 3 Ambadorów z powrotem z planszy Głównej w pobliże talii Rady.



**Przykład:** w turze Rady z talii Rady zostaje odkryta karta Rodu Yarvek **A**. Ambador zostałby umieszczony na Arce Rodu Yarvek **B**, ale Kadet Jarka już ją zajmuje **C**. Ambador zostaje więc umieszczony na Statku Desantowym Rodu Yarvek **D**. W Sektorze Statku Desantowego nie ma planety, ale jedna znajduje się w sąsiednim Sektorze 6 **E** oraz druga w sąsiednim Sektorze 8 **F**, obie są niezajęte. Ambador wybiera tę w sąsiednim Sektorze w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara (Sektor 8), ląduje na niej i odrzuca z niej kostkę Danych Zwiadu **G**. Tura Rady została zakończona.

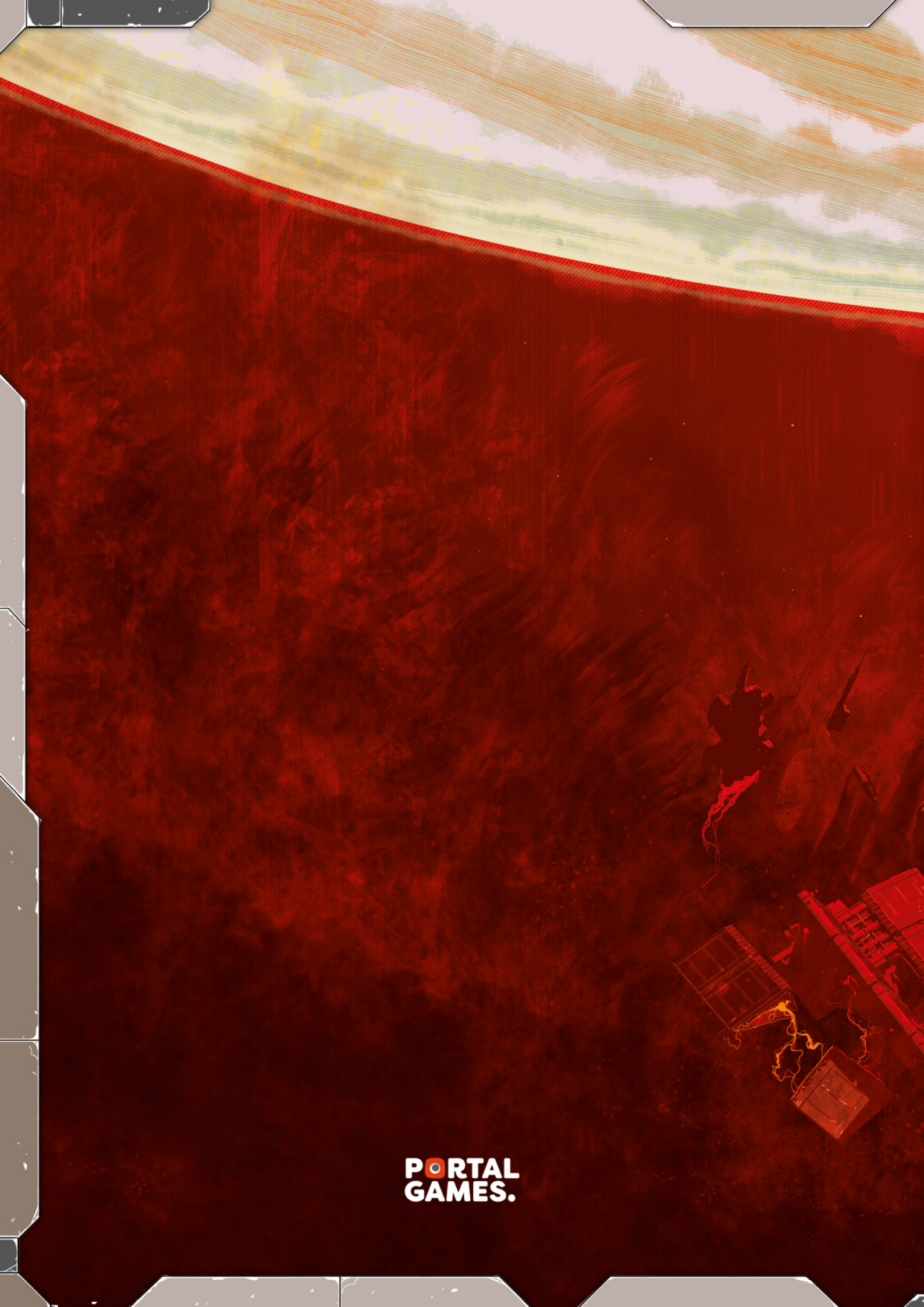


# SPIS TREŚCI

|                                      |    |  |    |
|--------------------------------------|----|--|----|
| Wprowadzenie                         | 2  | Szczegóły Akcji                          | 16 |
| Komponenty                           | 2  | ▶ Arki                                   | 16 |
| Przygotowanie rozgrywki              | 4  | ▶ Zaopatrzenie i Wydobywanie             | 17 |
| ▶ Przygotowanie głównego obszaru gry | 4  | ▶ Myśliwce                               | 17 |
| ▶ Przygotowanie planszy Głównej      | 4  | ▶ Statki Desantowe                       | 17 |
| ▶ Przygotowanie planszy Wpływów      | 6  | ▶ Fregaty                                | 17 |
| ▶ Przygotowanie planszy Sekwencji    | 6  | ▶ Widmo                                  | 18 |
| ▶ Przygotowanie obszaru Gracza       | 7  | ▶ Korzyści ze Skanera                    | 18 |
| ▶ Przed rozpoczęciem rozgrywki       | 7  | ▶ Akcje Dodatkowe                        | 19 |
| Wprowadzenie                         | 8  | II. Faza odzyskania                      | 20 |
| Przebieg rozgrywki                   | 8  | III. Faza Starcia                        | 20 |
| I. Faza Akcji                        | 9  | ▶ Starcia w Sektorach                    | 20 |
| ▶ Odrzucanie Ukrytego Wpływu         | 9  | ▶ Rozdzielenie Uszkodzeń                 | 20 |
| ▶ Akcja Awaryjna                     | 9  | ▶ Awaria Widma                           | 21 |
| Zasady ogólne                        | 10 | ▶ Rozprzestrzenienie Spaczenia Szczeliny | 21 |
| ▶ Zasoby i Spaczenie                 | 10 | ▶ Usuwanie Tarcz                         | 21 |
| ▶ Dane Zwiadu                        | 11 | ▶ Odświeżenie Awarii Widma               | 22 |
| ▶ Wpływ                              | 11 | IV. Faza Szczeliny                       | 22 |
| ▶ Tory Wpływów                       | 11 | V. Faza Skoku                            | 23 |
| ▶ Ukryty Wpływ                       | 11 | Punktacja końcowa                        | 25 |
| ▶ Taktyki                            | 12 | Zasady dla 2 graczy                      | 26 |
| ▶ Potęga Rodu                        | 12 |  |    |
| ▶ Statki i Sektory                   | 12 |  |    |
| ▶ Ruch                               | 13 |  |    |
| ▶ Walka                              | 13 |  |    |
| ▶ Tarcze                             | 13 |  |    |
| ▶ Kapitan i Ranga                    | 14 |  |    |
| ▶ Karta Operacji                     | 14 |  |    |
| ▶ Zdolności                          | 15 |  |    |
| ▶ Kopiuwane Efekty                   | 15 |  |    |



**Uwaga:** informacje o twórcach tej gry znajdziesz w broszurze z zasadami Rozgrywki Solo i Glosariuszem!



**PORTAL**  
**GAMES.**