



REVENANT

Albi

PRAVIDLA



MINDCLASH
GAMES

ÚVOD

Zprázdnoty mezi dimenzemi se vynořila prastará kosmic-
ká bytost, která zamořovala, deformovala a pohlcovala
vše, co jí stálo v cestě. V důsledku katastrofy známé jako
Úder Prázdnoty připravili admirálové padlého galactic-
kého impéria Domineum zoufalý plán pro případ nejvyšší
nouze. Aby zachránili nahromaděné vědění a historii lid-
stva před hrozbou Zplozence Prázdnoty, nechali přesta-
vět někdejší imperiální vlajkovou loď Revenant na úložiště
rozsáhlých databank, obsahujících dědictví celé civilizace.
V doprovodu lodí posledních velkorodů Dominea musíte
dovést celou flotilu do bezpečí za hranice známé galaxie,
udržet křehká spojení a postarat se nejen o přežití
lidstva, ale i o svůj vlastní osud.

Revenant je samostatná kompetitivní hra na principu umis-
ťování pracovníků (worker placement) a měnících se aliancí,
zasazená do univerza, jež se poprvé objevilo ve hře Voidfall.
Hráči se ujímají rolí soupeřících admirálů, kteří koordinují
obranu prchající hvězdné flotily a soupeří o vliv u frakcí, jež
mají šanci přežít cestu.

Tato cesta však nebude snadná. Zhoubné a zkažené síly Zplo-
zence Prázdnoty neustále útočí a na konci každého cyklu
způsobí poškození různým lodím. Můžete přispět k ochraně
flotily ničením nepřátelských lodí, opravou vlastních plavidel,
jejich přesouváním do bezpečnějších oblastí, nebo v krajním
případě aktivovat hyperpohon Revenantu a skočit s celou
flotilou hyperprostorem do bezpečnější části vesmíru. Bez
ohledu na vynaložené úsilí budou oběti nevyhnutelné. Musíte
zajistit, aby rody, na které máte vliv, byly ochráněny před-
nostně.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat
s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Chybí vám komponenta
nebo máte nějakou
poškozenou? Napište
nám na info@albi.cz
a my vám zdarma
zašleme náhradní.

HERNÍ MATERIÁL



deska vlivu x1



ukazatele hráče x32
(8 v každé hráčské barvě)



žetony síly rodu x14
(oboustranné, 2 pro každý rod)



levá polovina
desky průběhu hry x1



pravá polovina desky průběhu hry x1



žetony
přeskočení fáze x3



žetony pořadí tahů x4



ukazatel
fázi x1



desky posádky x4
(oboustranné)



ukazatele hodnotních
stupňů kapitánů x4
(1 v každé hráčské barvě)



figúrky posádky x12
(1 kapitán a 2 kadeti
v každé hráčské barvě)



bodovací blok x1



desky fregat x4



přehledové karty akcí
arch a Revenantu x4



herní plán **x1**

(oboustranný, s různými ilustracemi)



Revenant **x1**



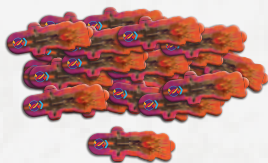
archy **x7**

(1 pro každý rod)



stíhačky **x7**

(1 pro každý rod)



lodě Zplozence **x32**



fregaty **x4**

(1 v každé hráčské barvě)



raketooplány **x7**

(1 pro každý rod)



výsadkové lodě **x7**

(1 pro každý rod)



karty operací **x90**

(30x kadet, 30x fregata, 30x velení)



karty skrytého vlivu **x63**



karty tajných agend **x13**

(9x osobní agenda, 4x flotilová agenda)

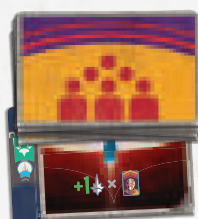


karty selhání Revenantu **x11**

(7x selhání lodě, 4x selhání posláni)



karty planet **x29**



karty kolonií **x7**



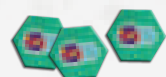
karty skeneru **x45**

(po 15 pro hru 1-2, 3 nebo 4 hráčů
apo 5 pro 1., 2. a 3. cyklus)



žetony zdrojů **x80**

(20x věda, 20x energie,
20x materiály, 20x neutronium)



žetony získání taktiky **x3**



žetony izolace zhouby **x3**

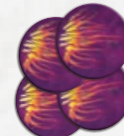


žetony štítu **x12**

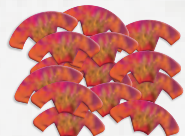


kostky trhlín **x3**

(odlišné pro hru
2, 3 nebo 4 hráčů)



trhlíny **x4**



žetony zhouby **x26**



žetony ochrany
Revenantu **x2**



kostičky dat **x15**



ukazatele poškození **x30**

PŘÍPRAVA HRY

Než začnete připravovat komponenty, vybere si každý hráč jednu z dostupných barev .

PŘÍPRAVA HLAVNÍHO HERNÍHO PROSTORU

- Umístěte **herní plán** doprostřed stolu tou stranou nahoru, jejíž ilustrace se vám více líbí.
- Vedle něj položte **desku vlivu**.
- Složte dohromady **levou 3a** a **pravou polovinu 3b** **desky průběhu hry** a umístěte ji k ostatním deskám.
- Do společné zásoby umístěte **žetony zdrojů 4a**, **žetony štítů 4b**, **ukazatele poškození 4c**, **kostičky dat 4d**, **lodě Zplozence 4e** a **žetony zhouby 4f**.
- Zamíchejte odděleně každý ze tří druhů **karet operací (karty kadetů 5a, karty fregat 5b a karty velení 5c)** a vytvořte z nich balíčky lícem dolů.
- Zamíchejte **karty skrytého vlivu** a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- Připravte nabídku **karet skeneru** nad herním plánem:
 - Vyhledejte **15 karet skeneru** podle aktuálního **počtu hráčů** (1–2, 3 nebo 4) podle symbolů , ,  nebo  na jejich rubech. Zbývajících 30 karet vraťte do krabice.
 - Otočte lícem nahoru tři náhodné karty se **symbolem 1** na rubu a vyložte je do nabídky. Zbýlé dvě karty s tímto symbolem vraťte do krabice.
- Vytvořte **dva balíčky karet skeneru** lícem dolů nad herním plánem z **karet skenerů**, které mají **2 8a** a **3 8b** na rubu. Každý balíček odděleně zamíchejte.
- Zamíchejte karty kolonií a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- Položte **kostku trhlin** odpovídající aktuálnímu počtu hráčů poblíž balíčku karet skeneru. Zbýlé dvě kostky vraťte do krabice.

10a hra 1–2 hráčů:

10b hra 3 hráčů:

10c hra 4 hráčů:



PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- Doprostřed položte **Revenant**.
- Umístěte náhodně po **1 arše** do sektorů 1, 4 a 6 a poté náhodně po **2 archách** do sektorů 3 a 7.
- Umístěte náhodně po **1 stíhačce** do každého sektoru kromě sektoru 4. Jestliže stíhačka patří témuž rodu jako archa v daném sektoru, prohod'te tuto stíhačku se stíhačkou v sousedním sektoru po směru hodinových ručiček.
- Umístěte náhodně po **1 výsadečkové lodi** do každého sektoru kromě sektoru 6. Příslušnost výsadečkových lodí a ostatních lodí v jednotlivých sektorech nehraje roli.

2 Příprava viz str. 6



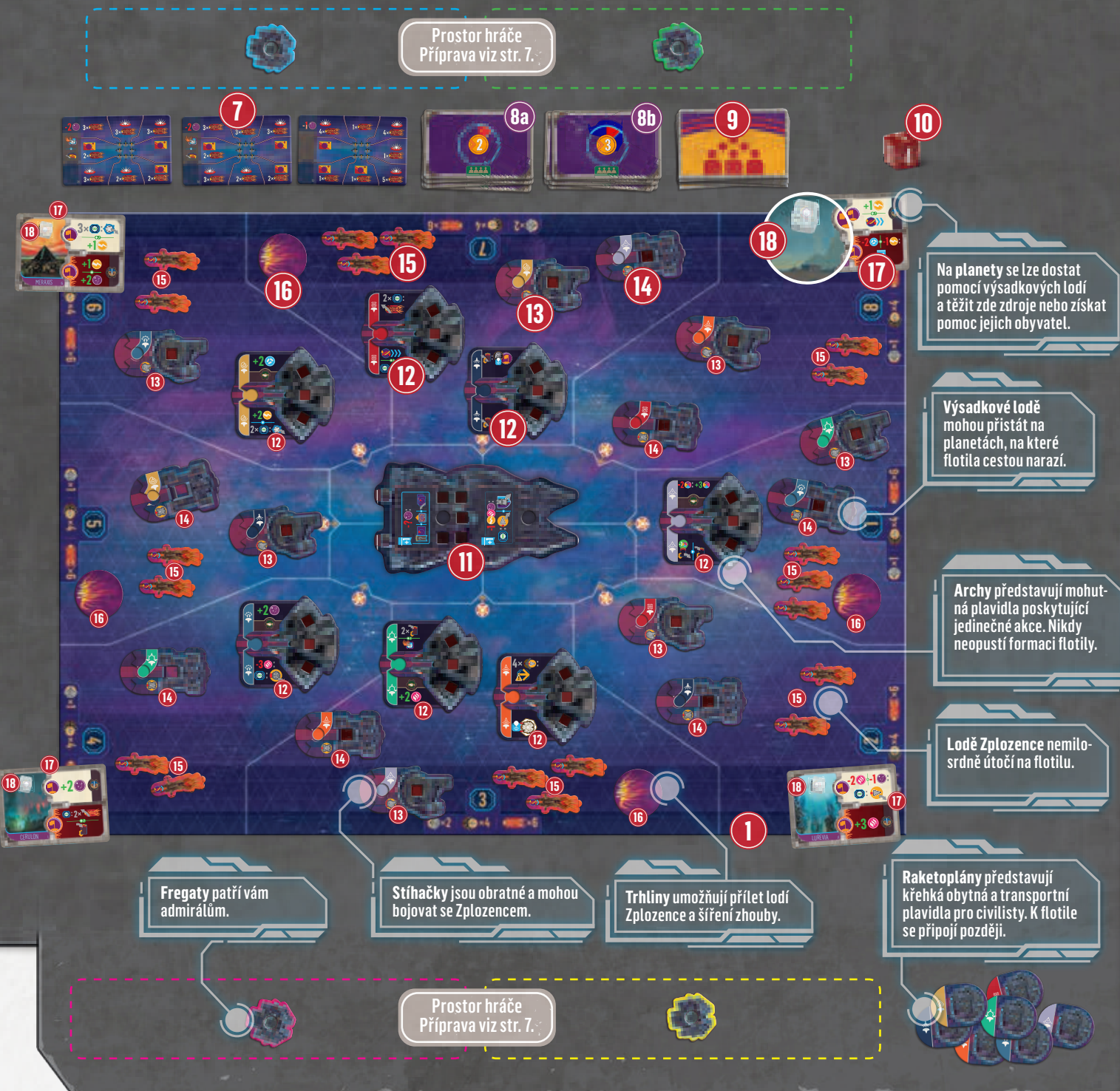
3 Příprava viz str. 6



- Umístěte do každého sektoru na herním plánu **lodě Zplozence**. Jejich počet závisí na počtu hráčů, jak udává následující tabulka.

SEKTOR	1	2	3	4	5	6	7	8
1-2 HRÁČI	2	2	2	2	1	2	2	2
3 HRÁČI	2	2	3	2	1	2	3	2
4 HRÁČI	3	2	3	2	2	2	3	2

- Umístěte po **1 trhlíně** do sektorů 1, 3, 5 a 7.
- Zamíchejte **karty planet** a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Poté vyložte po 1 kartě lícem nahoru do sektorů v závislosti na počtu hráčů:
 - Hra 1–3 hráčů: sektory 2, 5 a 8.
 - Hra 4 hráčů: sektory 2, 4, 6 a 8.
- Na každou vyloženou kartu planety umístěte **kostičku dat**.



Velkorodý doprovod Revenant

Rod Shiveus

Bojechtivý řád vedoucí nemilosrdnou svatou křížovou výpravu za očistění Dominea od zhouby.

Rod Fenrax

Pevně semknuté a vysoce disciplinované společenstvo elitních pilotů působících v koordinovaných týmech.

Rod Novaris

Vynalézavé odbojové hnutí založené během nedávného kolapsu Dominea.

Rod Zenor

Jediná replikující se mysl kdysi geniálního vědce, které nyní ovládá kolektivní vědomí klonů.

Rod Belitan

Racionální pospolitost, která se zřekla emocí ve prospěch čisté logiky a chladných propočtů.

Rod Yarvek

Nomadští průzkumníci hlubokého vesmíru, kteří nabízejí ochranu přeživším a znovu využívají zachráněné technologie.

Rod Dunlork

Kyberneticky vylepšení konstruktéři, kteří mistrně zacházejí s nekonvenční udržitelnou energií a vyznačují se bezkonkurenční efektivitou.

PŘÍPRAVA DESKY VLIVU

- 19 Umístěte 7 **ukazatelů hráče** ve vybraných hráčských barvách jako **ukazatele vlivu** na pole „0“ u všech 7 stupnic vlivu na jednotlivé rody.
- 20 Na každou stupnici vlivu umístěte **žetony**, a sice po 1 žetonu na každé pole „2“, „5“ a „8“. Druh žetonů závisí na rodu:
- 20a Fenrax: materiály
 - 20b Shiveus: izolování zhouby
 - 20c Yarvek: data
 - 20d Belitan: věda
 - 20e Zenor: neutronium
 - 20f Novaris: zisk taktiky
 - 20g Dunlork: energie
- 21 Umístěte na hromádku nad vrchní pole každé ze 7 stupnic vlivu 2 **žetony síly** (celkem tedy 14 žetonů). V každé hromádce bude nahoře žeton „3“ a pod ním žeton „2“.
- 22 Umístěte 7 **raketoplánů** nad desku vlivu.

PŘÍPRAVA DESKY PRŮBĚHU HRY

- 23 Umístěte **ukazatel fází** na levé horní pole na stupnici fází.
- 24 Umístěte 3 **žetony přeskočení fáze** na vyznačená místa ve spodní části stupnice fází.
- 25 Náhodným přidělením **žetonů pořadí tahů** určete pořadí tahů pro 1. cyklus.



Nepoužívá se ve hře 1–2 hráčů.

Nepoužívá se ve hře 1–3 hráčů.

- 26 Umístěte po 1 **ukazateli hráče** ve zvolené hráčské barvě jako **ukazatele taktiky** na stupnici taktiky do sloupečku na sebe v pořadí tahů, přičemž hráč s žetonem 1 bude mít svůj ukazatel taktiky zcela dole, hráč s žetonem 2 bude nad ním atd.



- 27 **Hra 4 hráčů:** Hráč s žetonem pořadí tahu 4 posune svůj ukazatel taktiky o 1 pole doprava.

- 28 Připravte počáteční situaci **selhání Revenantu**:

28a Zamíchejte lícem dolů 4 **karty selhání poslání**, 1 z nich náhodně vyberte a položte ji lícem dolů vedle desky průběhu hry. Zbylé karty selhání poslání vraťte do krabice, aniž by se na ně někdo díval.

28b Zamíchejte lícem dolů 7 **karet selhání lodě**, 3 z nich náhodně vyberte a položte je na kartu selhání poslání. Takto vzniklý balíček selhání Revenantu položte napravo od desky průběhu hry. Zbylé karty selhání lodě vraťte do krabice, aniž by se na ně někdo díval.

28c Otočte vrchní kartu selhání lodě a vyložte ji na horní pozici pro karty selhání Revenantu.

- 29 Položte 2 žetony **ochrany Revenantu** vedle balíčku selhání Revenantu.





PŘÍPRAVA HERNÍHO PROSTORU HRÁČŮ

- 30** V opačném pořadí tahů si každý hráč vybere jednu **desku posádky** a vybere si jednu její stranu. Každá strana nabízí jedinečné schopnosti.

Poznámka: Při první hře si vezměte náhodnou desku posádky a položte ji náhodnou stranou nahoru.

- 31** V opačném pořadí tahů si každý hráč vybere jednu **desku fregaty**. Každá deska fregaty nabízí jedinečné bonusové akce.

Poznámka: Při první hře si vezměte desku fregaty náhodně.

- 32** Každý hráč si vezme **přehledovou kartu akcí arch a Revenantu**.

- 33** Každý hráč si vezme po 1 **žetonu zdrojů** od každého druhu (1 materiálu, 1 energii, 1 vědu a 1 neutronium) a umístí je na svou desku fregaty na 4 skladovací pole zdrojů nejvíce vlevo.

- 34** Každý hráč si vezme 1 **žeton zhouby** a umístí ho na pole zhouby nejvíce vpravo.

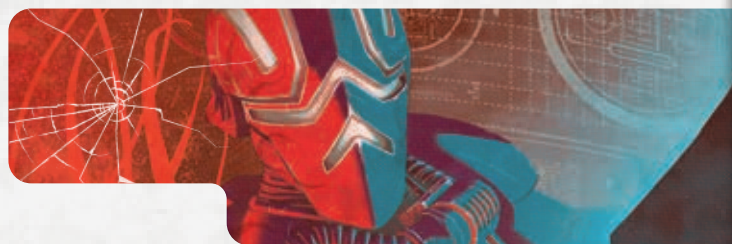
- 35** Každý hráč umístí **ukazatel hodnotního stupně kapitána** na spodní pole žebříčku hodnotních stupňů kapitána.

- 36** Každý hráč umístí **svě 3 figurky posádky: kapitána** na pole pro kapitána **36a** a 2 **kadety** na pole pro kadety **36b**.

- 37** Každý hráč si dobere 2 **karty skrytého vlivu**.

- 38** Rozdělte **karty tajných agentů** podle jejich rubů na balíčky **flotilové** a **osobní** agendy. Každý hráč si dobere 1 náhodnou **kartu flotilové agendy**.

- 39** Každý hráč si dobere 2 náhodné **karty osobních agend** a jednu z nich si ponechá v ruce. Všechny karty osobních agend, jež si nikdo nevybral, vraťte zpět do krabice, aniž by se na ně někdo díval.



PŘED ZAČÁTKEM HRY

- 40** Každý hráč si dobere 1 **kartu operace** od každého druhu, tj. 1 kartu kadeta, 1 kartu fregaty a 1 kartu velení (celkem tedy 3 karty).

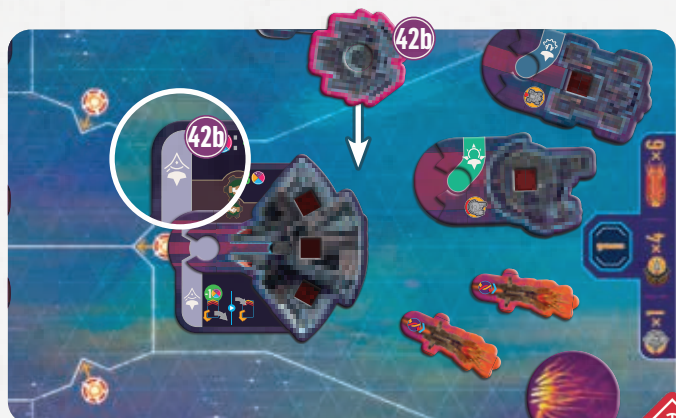
- 41** Každý hráč se může jednou u každé své **operační karty** rozhodnout, že ji **odhodí** a dobere si místo ní novou **téhož druhu**. Pro každý druh karet operací vytvořte samostatnou odhazovací hromádku, kam přijdou karty lícem dolů.

Poznámka: Při první hře doporučujeme odhazování karet operací přeskočit.

- 42** V opačném pořadí tahů si každý hráč vybere **jiný rod** a provede následující:

42a Posune svůj **ukazatel vlivu** na stupnici vlivu na daný rod o 1 pole nahoru (viz předchozí strana).

42b Umístí svou **fregatu** do sektoru s archou daného rodu.



PŘEHLED PRŮBĚHU HRY



Zdá se, že samotný osud si vás vyvolil za zachránce lidstva. Osud Revenantu a to, zda se stane základem nové civilizace, spočívá ve vašich rukou. Avšak jedno je nad slunce jasnější: toto rozhodnutí nezávisí pouze na vás samotných. Spolu se

svými kolegy admirály možná sdílíte vznešený cíl o zajištění nového domova, ale je více než zřejmé, že nejvyšší moc v nadějně budoucnosti bude třímat pouze jeden z vás.

Ve hře *Revenant* hráči usilují o co největší prestiž , kterou lze zpravidla získat **vlivem** na sedm velkorodů. Rody s velkou **silou** vám poskytnou větší odměnu, protože síla každého rodu se násobí vlivem, který na něj máte. Část tohoto vlivu je známá i ostatním hráčům, ale může získávat také **skrytý vliv**, abyste své soupeře překvapili. Další zdroje prestiže představují splněné tajné agendy, výcvik kapitána a kadetů, vylepšování fregat či odstranění zhouby z flotily a vaší posádky.

STRUKTURA HRY

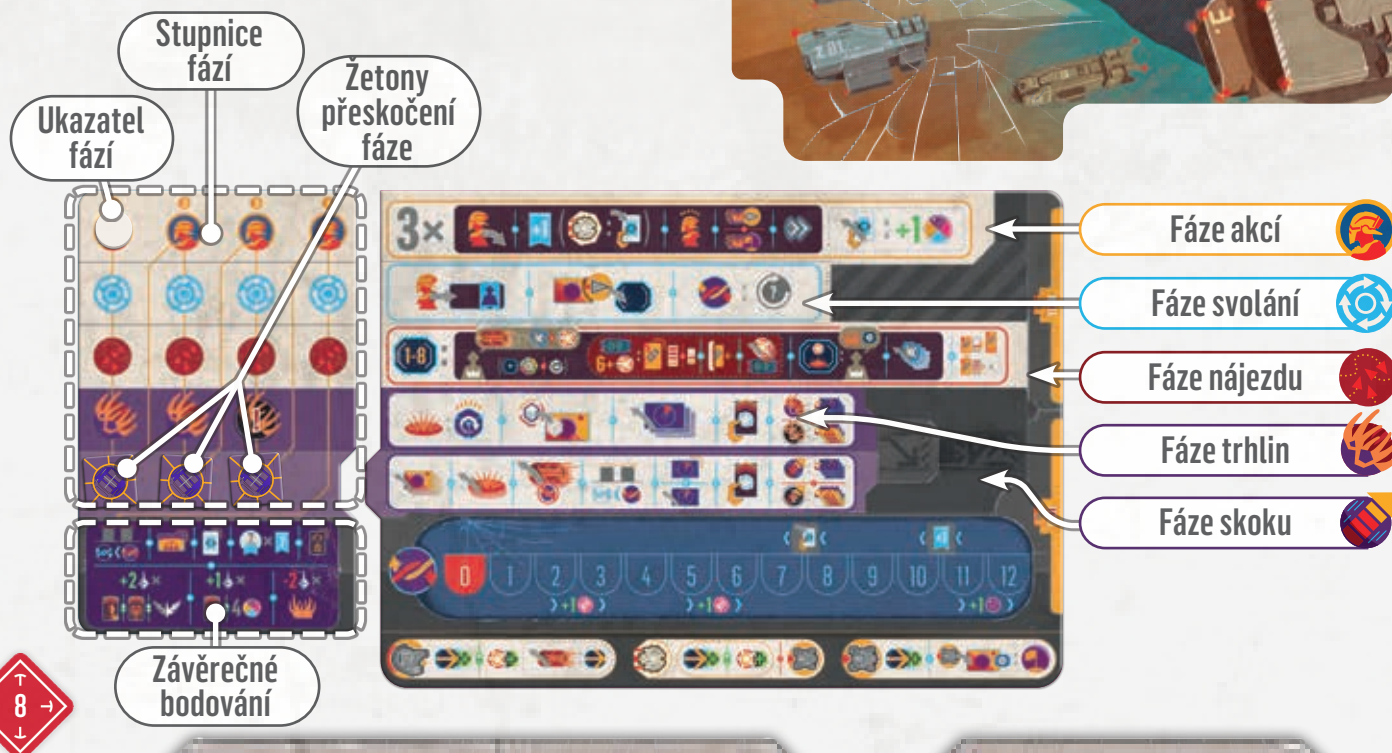
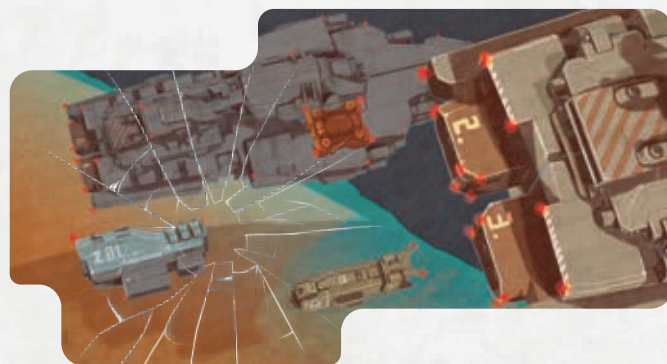
Hra probíhá po dobu čtyř cyklů. Každý z nich sestává z pěti fází:

- I Fáze akcí**  (str. 9): Hráči vyhodnocují akce po vyslání své posádky na kosmické lodě. Většina hry se odehrává v této fázi.
- II Fáze svolání**  (str. 20): Řada herních prvků se vrací do počátečního stavu a upravuje se pořadí tahů.
- III Fáze nájezdu**  (str. 20): Zplozenec útočí, přičemž může poškodit, či dokonce zničit lodě.
- IV Fáze trhlin**  (str. 22): Objevují se nové lodě Zplozence jako hrozba pro flotilu.
- V Fáze skoku**  (str. 23): Jestliže se hráči rozhodnou aktivovat hyperpohon Revenantu, flotila nyní unikne hyperprostorem do jiné hvězdné soustavy.

Aktuální fázi zaznamenávejte pomocí **ukazatele fází** na desce průběhu hry.

Fáze trhlin a skoku se vzájemně vylučují. V každém cyklu se vyhodnotí pouze jedna v závislosti na tom, která z nich je v daném cyklu zakryta **žetonem přeskočení fáze**.

Po skončení fáze nájezdu ve 4. cyklu přeskočte fázi trhlin i skoku a přejděte přímo k **závěrečnému bodování** (str. 24).



I. FÁZE AKCÍ

Spojená flotila shromážděná velkorody nyní letí pod velením admirálů, z nichž každý slouží na této zoufalé cestě jako nestranný vůdce. Velkorody však Revenantu neposkytují jen ochranu. Ztělesňují pilíře, na nichž bude vystaven politický řád nové civilizace. Uzavření správných spojení se správnými rody během cesty představuje klíčový faktor pro zajištění své budoucnosti.



Ve fázi akcí provádí hráči tahy v daném pořadí, a sice celkem třikrát. Jakmile poslední hráč dokončí svůj 3. tah, přejdete k fázi svolání.

Tah hráče sestává z následujících pěti kroků:

1 Vyslání posádky

Přesuňte figurku jednoho **člena posádky** ze své desky posádky na některé neobsazené pole vybrané lodě na herním plánu. Posádku nesmíte vyslat na cizí fregaty.

2 Získání vlivu +1

Vyhodnocení tohoto kroku závisí na tom, na jakou loď jste v tomto tahu vyslali posádku.

2a Loď rodu (archa, stíhačka, výsadková loď)

Získáte vliv na příslušný rod: Posuňte svůj ukazatel vlivu o 1 pole nahoru na stupnici vlivu na rod, na jehož loď jste umístili posádku.

2b Revenant

Získáte vliv na libovolný rod: Posuňte svůj ukazatel vlivu o 1 pole nahoru na libovolné stupnici vlivu.

2c Vaše fregata

Získáte skrytý vliv: Získáte jednu novou kartu skrytého vlivu tak, jak je popsáno na str. 11 v části Skrytý vliv.

3 Akce posádky

Vyhodnoťte efekty lodě, na niž jste v tomto tahu vyslali svou posádku. Smíte nechat propadnout jakýkoli efekt, který nechcete vyhodnotit, pokud není výslovně řečeno, že se jedná o povinný efekt. Některé efekty jsou spojeny s cenou, již musíte zaplatit předtím, než daný efekt vyhodnotíte. Úplný seznam lodních efektů naleznete na str. 16–19.

4 Získání zhouby

Umístěte 1 žeton zhouby na svou desku fregaty, pokud během vašeho tahu nastane alespoň jedna z následujících situací:

- Vyšlete posádku na loď, na niž se nachází zhouba.
- Vyhodnotíte zkažený efekt planety (viz str. 17).

V tomto kroku nelze nikdy získat více než 1 žeton zhouby. Některé efekty vám umožňují jednu z výše uvedených situací ignorovat. Pokud tedy v daném tahu nenastane současně druhá situace, zhoubu nezískáte.

Pozor: Nemůžete vyslat posádku na loď nebo vyhodnotit efekt, který by měl za následek získání zhouby ve chvíli, kdy ji nemáte kam umístit.

5 Bonusová akce

Vyhodnoťte **jednu** z pěti bonusových akcí uvedených na vaší **desce fregaty**. Můžete si vybrat pouze takovou, na které se **nenachází žeton zhouby**. Podrobný seznam těchto akcí naleznete na str. 19.



Příklad: Katka umístila svého kadeta na archu rodu Dunlork. 1. Získá vliv na rod Dunlork a posune svůj ukazatel na příslušné stupnici. 2. Poté vyhodnotí efekty lodě, přičemž si vybere horní schopnost archy „Provize“, za což dostane 2 body vědy, které si uloží na svou desku fregaty. A protože se na této arše nachází zhouba, musí následně umístit žeton zhouby ze společné zásoby na svou desku fregaty. 4. Všimněte si, že ze svých bonusových akcí si nemůže vybrat tu, na niž se nachází zhouba.

ODHOZENÍ SKRYTÉHO Vlivu



Ve svém tahu ve fázi akcí smíte kdykoli a kolikrát chcete odhodit 1 kartu skrytého vlivu z ruky (lícem dolů) a získat za to 1 libovolný zdroj (více viz Skrytý vliv, str. 11).

Poznámka: Na nouzové akce dochází vzácně, ale v určitých situacích mají svůj význam. Smíte je provádět s libovolnými členy posádky.

NOUZOVÁ AKCE



Místo vyslání posádky na loď můžete postavit figurku svého člena posádky na určené pole na své desce fregaty. V takovém případě získáte skrytý vliv a poté 1 libovolný zdroj nebo 1 bod taktiky. Tento proces nahrazuje vaši akci posádky a po jeho vyhodnocení přejděte ke své bonusové akci.



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA



Poslouchejte dobře, admirále, neboť pod demonstrativní jednotou flotily bují tajné intriky. Velkorody nyní spolupracují, ale jakmile se konečně vymaníme zvlivu Prázdnoty, jistě začnou bojovat o moc v naší nové kolonii.

Zdroje, majetek a příležitosti, to vše vyžaduje pečlivý úsudek. Naučte se pravidla, abyste zjistil, jak je ohýbat. Odhalte hranice, abyste je mohl překračovat. Ale jedině tehdy, když nastane ten správný čas.

Revenant je založen na vyhodnocování různých efektů, které aktivují členové vaší posádky. Následující kapitola popisuje tyto efekty a všechna s nimi spojená pravidla.

ZDROJE A ZHOUBA



Existují 4 druhy **zdrojů**, které můžete shromážďovat a které jsou představovány žetony: materiály, energie, věda a neutronium.



materiály



energie



věda



neutronium



Kdykoli **získáte 1 libovolný zdroj** **A**, umístěte žeton vybraného druhu zdroje ze společné zásoby na libovolné volné skladovací pole zdrojů na své desce fregaty. Některé efekty vám poskytují konkrétní druhy zdrojů. Jestliže získáte více „libovolných zdrojů“, můžete si v jejich rámci vybrat libovolnou kombinaci. Nemůžete skladovat žetony zdrojů na sobě (každé skladovací pole pojme pouze jeden žeton). Celkový limit zdrojů je dán počtem skladovacích polí na desce fregaty, tedy 12 zdrojů. Jestliže byste měli získat další zdroje, musíte je nechat propadnout, nebo předtím odhodit odpovídající počet svých stávajících zdrojů.



Jestliže **zaplatíte zdroj** **B** v rámci ceny za určitý efekt, vraťte odpovídající žetony do společné zásoby. Řada efektů vyžaduje při zaplacení vedle počtu navíc i konkrétní druhy zdrojů.

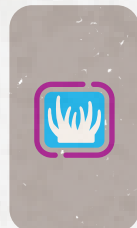


Některé efekty vám poskytují **slevu** ve zdrojích při placení ceny.

V dolní části vaší desky fregaty je vyznačeno **pět sekcí**. Čtyři z nich obsahují v dolní části dvě skladovací pole zdrojů, bonusovou akci uprostřed a pole pro zhoubu v horní části. Sekce zcela vlevo je speciální, protože zahrnuje čtyři skladovací pole zdrojů a nemá pole pro zhoubu.



Jestliže **získáte zhoubu** **C**, musíte si vzít 1 žeton zhouby ze společné zásoby a umístit ho na libovolné volné pole pro zhoubu v některé sekci. Jakmile je jednou umístěn, nemůžete ho přesunout do jiné sekce **D**. Získanou **zhibu** **neumísťujete** na pole pro zbytky Prázdnoty.



Zvláštním případem je **získání zbytku Prázdnoty**. V takovém případě umístěte 1 žeton zhouby ze společné zásoby přímo na pole pro zbytky Prázdnoty na své desce fregaty. Stejně tak pokud máte zaplatit nebo přijít o zbytek Prázdnoty, vraťte žeton zhouby z pole pro zbytky Prázdnoty zpět do společné zásoby.

Zhoubný vliv Zplozence Prázdnoty se může projevit mnoha způsoby. Je schopen fyzicky poškodit vaši fregatu stejně jako otrávit dále psychiku vaší posádky, která kvůli tomu bude pracovat s větší těžkopádností a menší efektivitou.

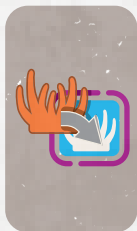
Zkažené sekce mají několik negativních důsledků:

- Nemůžete do nich umísťovat nově získané zdroje **E**.
- Nemůžete využívat zdroje, jež jsou v nich uskladněny **F**.
- Nemůžete si vybírat odpovídající **bonusovou akci**.

Zdroje mezi nezkaženými sekcemi **G** můžete přesouvat kdykoli, dokonce i těsně předtím, než získáte zhibu. Není však možné přemísťovat zdroje ze zkažených sekcí nebo do nich **H**.

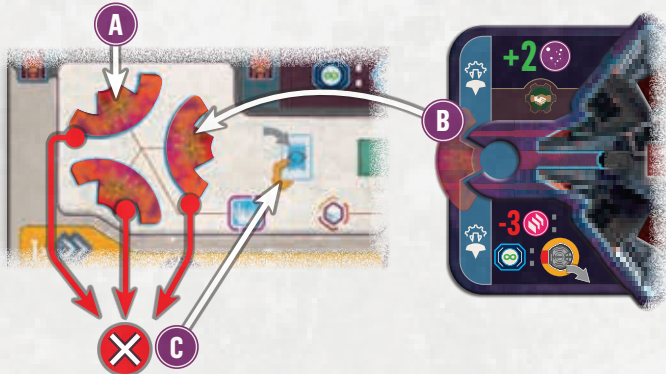
Nesmíte provést akci, která by měla za následek získání zhouby, jestliže jsou **všechna pole pro zhibu** na vaší fregatě obsazena.





Když **izolujete zhoubu**, vezměte 1 žeton zhouby ze své desky fregaty **A** nebo loď rodu **B** a přesuňte ho na pole pro **zbytky Prázdnoty**. Některé efekty mohou mít omezení, že smíte izolovat zhoubu pouze ze své desky fregaty nebo loď rodu.

Jakmile budete na svých polích pro **zbytky Prázdnoty** mít **3 žetony zhouby C**, ihned je odhod'te (vraťte do společné zásoby) a **získáte skrytý vliv** (viz dále na této stránce).



DATA

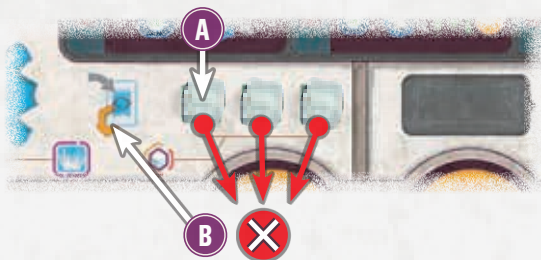
Informace, které získáte díky flotilovému skeneru s dlouhým dosahem nebo z planet navštívených během letu, můžete v tichosti předat rodům, které je dokážou ocenit.

Data se skladují na vaší desce fregaty, podobně jako zbytky Prázdnoty.



Kdykoli **získáte data**, umístěte jejich kostičku na prázdné pole pro data na své desce fregaty **A**.

Jakmile budete na svých **polích pro data** mít **3 kostičky dat B**, odhod'te je (vraťte do společné zásoby) a **získáte skrytý vliv** (viz dále na této stránce).



VLIV

Ale řekněte mi, admirále, co má skutečnou hodnotu? Co zajistí vaše postavení? Vzácné kovy? Neutronium? Ne. Laskavosti. A ne jen tak od někoho, ale od těch, kdo drží skutečnou moc.

V průběhu hry bude získávat vliv na sedm velkorodů, jež doprovází flotilu. Váš vliv na ně vám na konci hry přinese prestiž.

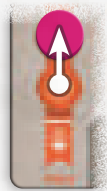
Existují **dva zdroje** vlivu. Vaše pozice na sedmi **stupnicích vlivu** představuje veřejně známou informaci. Zároveň však máte v ruce **karty skrytého vlivu**, které odhalíte až na konci hry.

Stupnice vlivu

Na desce vlivu má každý rod svou vlastní stupnici s poli očíslovanými 0–8.



Kdykoli **získáte vliv** na rod, posuňte svůj ukazatel vlivu na stupnici vlivu na daný rod o 1 pole nahoru. Pokud jste již dosáhli pole „8“, nemůžete postupovat dále. Jestliže naopak vliv ztratíte, posuňte svůj ukazatel vlivu na stupnici vlivu na daný rod o 1 pole dolů.



Každá stupnice obsahuje na polích „2“, „5“ a „8“ **žetony odměn**. První hráč, který dosáhne daného pole, získá tento žeton odměny.

Při získání **žetonu odměny** v podobě zdrojů nebo dat postupujte obvyklým způsobem. Existují však dvě zvláštní odměny:

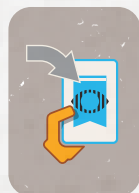


- Žeton izolování zhouby se odhodí ihned poté, co ho získáte. Přesuňte 1 žeton zhouby ze své desky fregaty nebo libovolné loď rodu na pole pro zbytky Prázdnoty na své desce fregaty.



- Žeton zisku taktiky se odhodí ihned poté, co ho získáte. Ihned dostanete 2 body taktiky.

Skrytý vliv



Pokud získáte **skrytý vliv**, doberte si z balíčku skrytého vlivu vždy 1 kartu a případně 1–3 další karty, je-li váš kapitán na 1.–3. hodnotním stupni. Poté si **jednu z nich nechte** a zbytek položte lícem dolů na odhazovací hromádku. V ruce můžete mít libovolný počet karet skrytého vlivu.



Příklad: Katka získá skrytý vliv. Její kapitán dosáhl 2. hodnotního stupně **1**, což znamená, že si dobere 3 karty skrytého vlivu **2**, jednu z nich si nechá **3** a zbylé dvě ihned odhodí **4**.



TAKTIKA

Taktika zahrnuje vaše zkušenosti v boji, porozumění aktuálnímu bitevnímu poli a respekt, který je s tím spojený. Nepředstavuje hmotné bohatství, ale bylo by nerozumné ji podceňovat.

Taktika je zvláštní charakteristika, která se zaznamenává na desce průběhu hry.



Když **získáte 1 bod taktiky**, přesuňte svůj ukazatel na stupnici taktiky o 1 pole doprava. Jestliže váš ukazatel taktiky dorazí na pole, kde se již nachází jiný ukazatel, položte svůj ukazatel nahoru a neměňte pořadí. Můžete dosáhnout maximálně 12 bodů taktiky. Pokud se váš ukazatel nachází již na posledním poli stupnice taktiky, nemůže se posouvat dále.

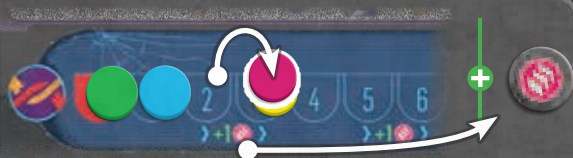
Jakmile dosáhnete na stupnici taktiky polí „3“, „6“, získáte ihned 1 materiálu. Když dosáhnete pole „12“, získáte ihned 1 neutronium.



Poznámka 1: V každém cyklu se pořadí tahů mění podle aktuálních počtů bodů taktiky (viz str. 20).



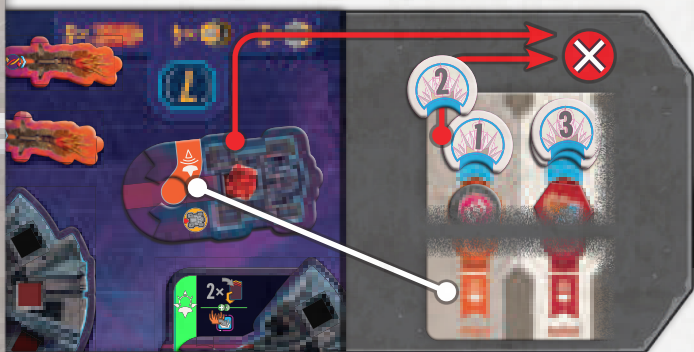
Poznámka 2: Taktika se nepoužívá k placení, i když se po skoku resetuje (viz str. 23).



Příklad: Katka má 2 body taktiky a nyní získává další. Dostane ihned 1 materiálu za dosažení pole „3“ a svůj ukazatel položí na Petrův.

SÍLA RODU

Síla rodu je reprezentována žetonem nad jeho stupnicí vlivu a je vždy rovná **počtu lodí**, jež má tento rod na herním plánu. Každý rod disponuje 1 archou, 1 stíhačkou, 1 výsadkovou lodí a 1 raketoplánem (celkem 4 loděmi). Kdykoli je některá loď rodu nasazena nebo zničena, upravte odpovídajícím způsobem hodnotu na obou žetonech daného rodu.



Poznámka: Na konci hry přičtete 1 k síle rodu, který je uveden na vybrané kartě kolonie (viz str. 25), takže bude větší než počet lodí.

LODĚ A SEKTORY

Ve hře se hráči mohou setkat dohromady se sedmi druhy lodí, jak ukazuje diagram níže.



Když **nasazujete loď rodu**, vyberte 1 archu, stíhačku, výsadkovou loď nebo raketoplán ze společné zásoby a poté ji umístěte na herní plán do libovolného sektoru.

Variantou tohoto efektu je **nasazení** lodě rodu kromě archy.



Na herním plánu se nachází 12 **sektorů**: 8 číslovaných vnějších sektorů a 4 vnitřní sektory obklopující Revenant.



Váš sektor je ten, kde se nachází člen posádky, kterého jste vyslali v tomto tahu. Váš sektor se mění v každém vašem tahu a dále pokaždé, když přesouváte loď, na jejíž palubě se nachází člen vaší posádky. V zásadě se všechny efekty vyhodnocují ve vašem sektoru s výjimkou izolace zhouby (viz str. 10).



Sousední sektory se nachází vedle vašeho sektoru a jsou odděleny plnými čarami. Efekty s tímto symbolem mohou být vyhodnoceny ve vašem sektoru a sousedních sektorech.



Některé efekty mohou být vyhodnoceny v **libovolném sektoru**.

Vnější sektory mají uveden limit počtu lodí, který nelze nikdy překročit nasazením nebo přesunem lodí.



x2

• 2 archy v sektorech 3 a 7.



x1

• 1 archa v sektorech 1, 2, 4, 5, 6 a 8.



x4

• 4 stíhačky, výsadkové lodě nebo raketoplány dohromady (v libovolné kombinaci).



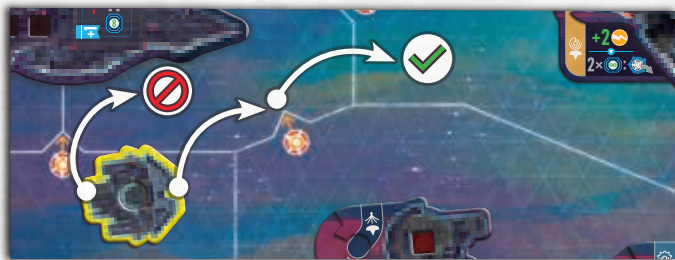
x6

• 6 lodí Zplozence.



• V tomto sektoru není žádný limit fregat.

Lodě se mohou přesouvat přes **vnitřní sektory** (viz *Pohyb* dále), ale váš tah nesmí **nikdy skončit** v situaci, v níž by lodě v některém vnitřním sektoru zůstaly.



POHYB

Fregaty, stíhačky, výsadkové lodě a raketoplány se mohou přesouvat po herním plánu. Nelze přesouvat archy, cizí fregaty a lodě Zplozence.



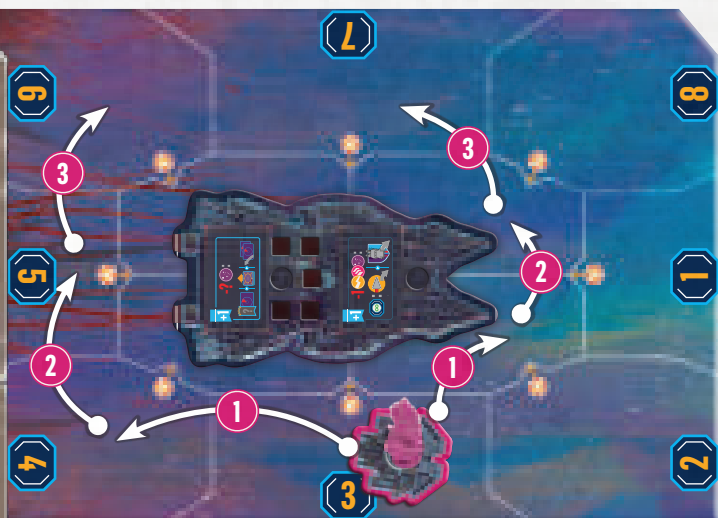
Pokud provádíte **manévr** s lodí, na kterou jste vyslali posádku, můžete tuto loď přesunout ze stávajícího sektoru do sousedního.



Některé schopnosti a efekty mohou přidat k manévrování vaší lodě **další pohyby navíc**. Za každý takový pohyb smíte znovu přesunout loď z jednoho sektoru do sousedního.



Pokud provádíte **omezený pohyb lodě rodu** (kromě archy), můžete si vybrat libovolnou stíhačku, výsadkovou loď nebo raketoplán. Poté ji můžete přesunout do sousedního sektoru. Jestliže máte k dispozici více pohybů, můžete přesunout stejnou loď vícekrát nebo pohyb rozdělit mezi více lodí. Jakákoli loď, kterou přesunujete, nesmí skončit svůj pohyb v sektoru, kde se nachází více lodí Zplozence než v jejím původním sektoru. Při výběru lodě nehraje roli, zda je obsazena jiným hráčem, ale nesmíte přesouvat lodě, které již přistály na planetách (k přistání více na str. 17).



Příklad: Přesun lodě ze sektoru 3 do sektoru 6 vyžaduje 3 pohyby, stejně jako přesun ze sektoru 3 do sektoru 7 (tento pohyb vede přes vnitřní sektory).

BOJ

Boj ve hře *Revenant* je předvídatelný. Ve fázi akcí mohou hráči použít své fregaty a stíhačky k útoku na lodě Zplozence, jež opěťují útok pouze ve fázi nájezdu, přičemž cílí na lodě flotily.



Když **útočíte** se stíhačkou nebo fregatou se svou posádkou, můžete způsobit s touto lodí 1 **poškození** ve svém aktuálním sektoru, které zničí 1 loď Zplozence, jež se zde nachází.



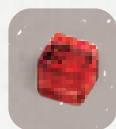
Když **zničíte 1 loď Zplozence**, získáte ihned **1 bod taktiky** a poté odstraníte tuto loď z herního plánu. Takto zpravidla vypadá váš útok, ale některé efekty a schopnosti vám umožňují ničit lodě Zplozence přímo. V takových případech je vždy uvedeno, na jaké sektory smíte cílit.



Některé schopnosti posilují útoky vašich lodí **dalšími poškozeními navíc**, přičemž každé z nich zničí 1 loď Zplozence. Tato poškození se rovněž aplikují ve vašem aktuálním sektoru, pokud schopnost výslovně neuvádí něco jiného.



Příklad: Katka použije svou fregatu k útoku. Způsobí 1 poškození v sektoru s fregatou, jež zničí 1 loď Zplozence a přidá jí 1 bod taktiky.



Lodě Zplozence útočí pouze ve fázi nájezdu, jež je podrobně popsána na str. 20. Po jejich útoku můžete skončit s **ukazateli poškození** na lodích rodů či Revenantu.



Určité efekty a schopnosti vám umožňují **odstranit poškození** z lodí flotily. Pokud tak učiníte, vyberte libovolný ukazatel poškození z některé lodě a vraťte ho zpět do společné zásoby.

Štíty

Štíty představují speciální obranné vybavení, jež se aktivuje ve fázi nájezdu (viz str. 20).

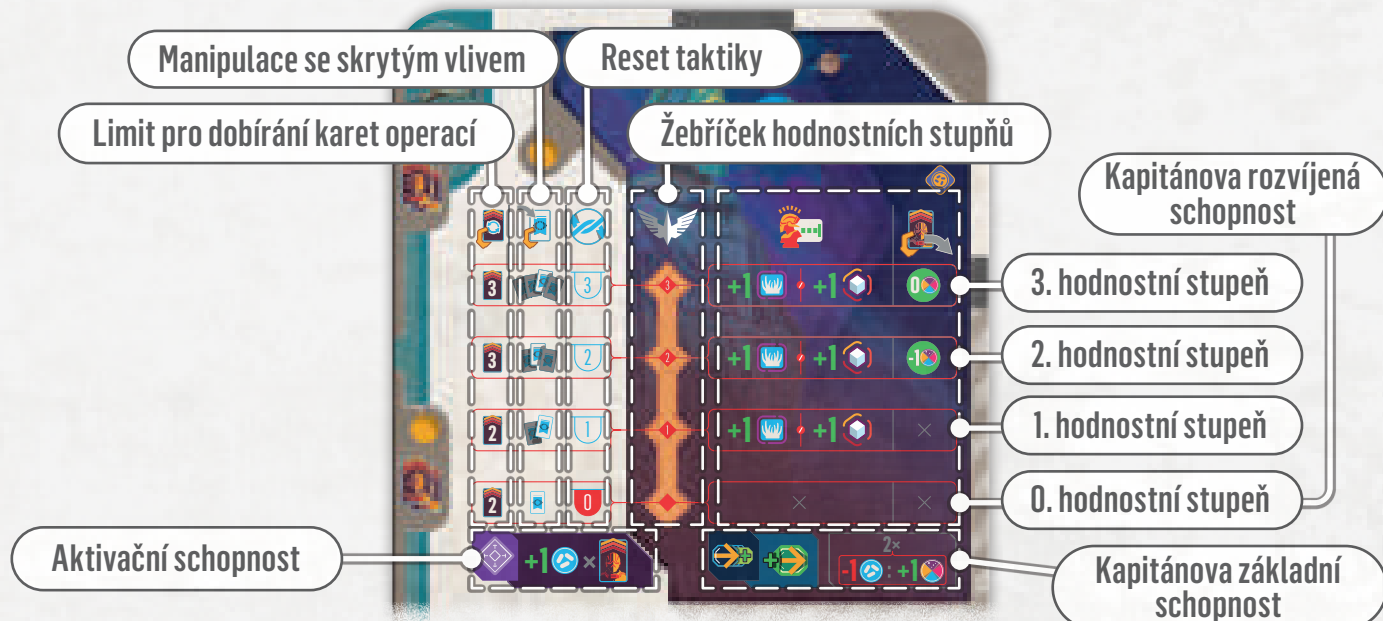


Když **umísťujete štít** do sektoru, vezměte jeho žeton ze společné zásoby a umístěte ho poblíž lodí Zplozence.



Poznámka: Během fáze nájezdu neguje každý štít 1 poškození způsobené loděmi Zplozence.

KAPITÁN A HODNOSTNÍ STUPNĚ



Kapitán je hlavou vaší posádky a je představen zvláštní figurkou. Hodnostní **stupeň** vašeho kapitána se zaznamenává na samostatnou stupnici zvanou žebříček na desce posádky a sahá od 0. do 3. hodnostního stupně



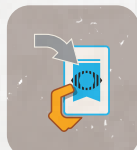
Když **zvyšujete hodnostní stupeň svého kapitána**, posuňte ukazatel hodnostního stupně o 1 pole nahoru. Všechny schopnosti spojené s právě dosaženým hodnostním stupněm máte okamžitě k dispozici. Každým efektem je možné zvýšit hodnostní stupeň kapitána pouze o 1.

Schopnosti svého kapitána naleznete napravo od žebříčku hodnostních stupňů na desce posádky. **Základní schopnost** v dolní části zůstává beze změny po celou hru. **Rozvíjená schopnost** má čtyři úrovně a s každým dosaženým hodnostním stupněm se zlepšuje. Obě schopnosti se aktivují v tahu, v němž používáte kapitána.

Aktivační schopnost, která se nachází pod výhodami vlevo dole, nezávisí na hodnostním stupni ani na kapitánovi. Spustí se, když ve svém tahu vyhodnocujete bonusovou akci **Aktivace**, viz str. 15. Všechny schopnosti jsou podrobně vysvětleny v Databázi. Následující tři **výhody**, uvedené **nalevo** od žebříčku hodnostních stupňů, jsou propojeny s hodnostním stupněm kapitána.



- **Operační příjem:** Tato hodnota udává, kolik karet operací si můžete dobrat na konci fáze trhlín nebo skoku.



- **Manipulace se skrytým vlivem:** Kdykoli získáte skrytý vliv, doberte si navíc ke standardní 1 kartě skrytého vlivu zde uvedený počet karet, jednu z nich si nechte v ruce a zbytek odhod'te (viz **Skrytý vliv**, str. 11).



- **Reset taktiky:** Když resetujete svou taktiku ve fázi skoku (viz str. 23), umístěte svůj ukazatel taktiky na pole s tímto číslem.

KARTY OPERACÍ



Karty operací poskytují po zahrání trvalé schopnosti nebo okamžité efekty. Existují tři druhy karet operací: karty fregat, kadetů a velení, přičemž každý poskytuje svébytné výhody.



Když si **dobíráte karty operací**, musíte se nejprve rozhodnout, kolik a kterých karet si vezmete, než se na ně podíváte.

V ruce můžete mít nanejvýš 8 karet operací. Při dobírání můžete tento limit překročit, ale poté jich musíte vybrat a odhodit tolik, aby vám jich zbylo pouze 8.



Některé efekty požadují jako součást své ceny odhození karet operací z ruky. Odhozené karty umístěte lícem dolů na samostatné odhazovací hromádky podle jejich druhu.

Jestliže karty v některém balíčku operací dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový balíček.



Když **hrajete kartu operace**, vyberte si ji z ruky, **zaplaťte** cenu ve zdrojích uvedenou v horní části karty a poté ji umístíte na odpovídající pozici. Nemůžete zahrát kartu operace, jejíž cenu nejste schopni zaplatit.



Karty **fregat** se umísťují na první volnou pozici vlevo na vaší desce fregaty.

Každá pozice pro karty fregat (kromě té nejvíce vlevo) má předtištěny **okamžité bonusy**, které získáte ve chvíli, kdy na ně umístíte karty.

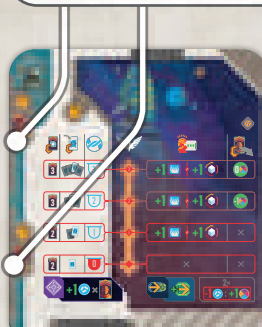


Karty **velení** poskytují efekt, jenž se vyhodnocuje okamžitě. Zahrané karty velení ukládejte lícem dolů do svého herního prostoru.

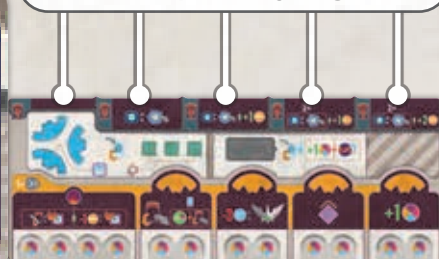


Karty **kadetů** se umísťují na pozice pro karty kadetů, jež se nachází nalevo od polí pro figurky kadetů na vaší desce posádky. Ke každému kadetovi můžete přiložit až 2 karty kadetů.

Pozice pro karty kadetů



Pozice pro karty fregat



SCHOPNOSTI

Schopnosti jsou soubory efektů, které můžete využít pro posílení svých akcí. Jsou uvedeny na vaší desce posádky a kartách operací ve zvýrazněných rámečcích.

Každá schopnost má **spouštěcí efekt** neboli **spouštěč**, který vylepšuje. Spouštěč je uveden v levém horním rohu rámečku se schopností.

Spouštěč



Efekty schopnosti



Většina schopností se využívá **v průběhu** jejich spouštěče. To znamená, že musíte vyhodnotit všechny součásti schopnosti, než dokončíte spouštěcí efekt.



Některé schopnosti se používají **ihned po** svém spouštěči, což připomíná symbol nalevo. Musíte vyhodnotit všechny součásti dané schopnosti ihned poté, co dokončíte spouštěcí efekt, a dříve, než začnete dělat něco jiného.



Některé schopnosti zahrnují **podmínku**, která je znázorněna symboly vedle rámečku tvořeného modrou přerušovanou čarou. Schopnost uvnitř rámečku lze vyhodnotit pouze tehdy, jestliže je splněna tato podmínka.

Příklad: Horní schopnost karty kadeta Taktik se spouští **ihned po** akci posádky **A**, ale pouze tehdy, pokud **splňujete podmínku** mít alespoň 8 bodů taktiky **B**. Dolní schopnost se spouští **během útoku** (bez dalších podmínek) **C**.



KOPIROVÁNÍ EFEKTŮ



Pokud **kopírujete** efekt, vyhodnotíte kompletně efekt loď nebo planety, který je spojený se symbolem „kopírování“.

Při používání schopností považujte za spouštěče jak loď, na níž jste vyslali posádku, tak loď nebo planetu, kterou kopírujete. Místem vyhodnocení kopírovaného efektu je váš sektor. V kroku získání zhouby se do podmínek pro získání zhouby počítá kopírování zkaženého efektu planety, ale nikoli kopírování efektu zkažené lodi.



Příklad: Katka **D** si vybírá efekt Replikace archy rodu Zenor **E**, jenž jí umožňuje zkopírovat efekt obsazené planety **E**. Při tom může spustit horní schopnost Alchymisty, která vyžaduje „efekt archy“ **F**, stejně jako dolní schopnost Čističe, který vyžaduje „efekt planety“ **G**.

PODROBNÝ POPIS AKCÍ

Vaše spektrum možností je široké, ale nikoli neomezené. Můžete vyslat stíhačky do boje nebo přistát s výsadkovými loděmi na okolních planetách. Ale pokud chcete znát můj názor, měli byste se snažit využívat své vlastní fregaty. Nezapomínejte ani na archy velkorodů, protože vám poskytují jejich největší přednosti. A v neposlední řadě můžete nasadit schopnosti Revenantu ve prospěch celé flotily... Nebo dokonce ve svůj vlastní, pokud víte, jak na to.

Tato kapitola obsahuje seznam všech jednotlivých akcí posádky a bonusových akcí, jež máte k dispozici ve fázi akcí, včetně detailního popisu jejich efektů. Protože ve hře jsou všechny efekty vyjadřovány symboly, můžete využít tuto kapitolu jako nápovědu během partie.

ARCHY

Archy mají akce posádky uvedeny přímo na svých destičkách. Každá archa nabízí dva jedinečné efekty, jež jsou vyznačeny nad a pod polem pro člena posádky. Můžete si vybrat a vyhodnotit **jeden** z těchto dvou efektů.

-2: +3

Provize: Zaplaťte 2 libovolné zdroje, a získáte tak 3 libovolné zdroje (v obou případech se může jednat o jakékoli kombinace). *Provize viz str. 17.*

BELITAN

-1: +1

Kalkulace: Zahrajte kartu operace z ruky se slevou 1 zdroj. Poté si doberte 1 kartu operace.

+2

Provize: Získáte 2 body vědy. *Provize viz str. 17.*

DUNLORK

+2

Nabíjení: Získáte 2 energie.

Poté umístíte 2 štíty do 1 sektoru nebo po 1 štítu do 2 sektorů.

4x

Mobilizace: Proved'te 4 omezené pohyby (viz str. 13) s loděmi rodů (kromě arch).

FENRAX

Kontrola: Zkopírujte svou fregatu a vyhodnoťte kompletně všechny její efekty (jak je popsáno na str. 17), jako byste na ni vyslali svého aktuálního člena posádky. Můžete tak učinit bez ohledu na to, zda je na vaší fregatě posádka. Jestliže se vaše fregata nachází momentálně na planetě, vraťte ji nejprve do sektoru této planety. Viz *Kopírování efektů* na str. 15.

2x

Průzkum: Doberte si 2 karty operací a/nebo izolujte zhoubu ze své desky fregaty nebo libovolné loď rodu (umístěte její žeton jako obvykle na pole pro zbytky Prázdnoty).

NOVARIS

+2

Provize: Získáte 2 materiály. *Provize viz str. 17.*

2x

Očištění: Zničte 2 lodě Zplozence v 1 sektoru nebo po 1 lodi Zplozence ve 2 sektorech.

SHIVEUS

2x

Vzestup: Získáte 3 body taktiky a/nebo umístíte až 2 štíty do stejného sektoru.

+2

Provize: Získáte 2 neutronia. *Provize viz str. 17.*

YARVEK

-3

Výroba: Zaplaťte 3 materiály, a nasad'te tak jeden raketoplán do libovolného sektoru.

Replikace: Odhod'te 1 kartu operace z ruky, a zkopírujte tak efekt jedné obsazené planety, jako byste na ní přistáli (viz popis na str. 17). Viz *Kopírování efektů* na str. 15.

ZENOR

Klonování: Odhod'te 1 kartu operace z ruky, a zkopírujte tak efekt jiné obsazené archy. Viz *Kopírování efektů* na str. 15.

PROVIZE A TĚŽBA

Ve hře se objevují dva **symboly** (těžba a provize), které se nachází na několika herních prvcích. Tyto symboly samy o sobě nedělají nic, ale určité schopnosti pro své spuštění vyžadují, abyste vyhodnotili efekt se symbolem těžby nebo **provize**.



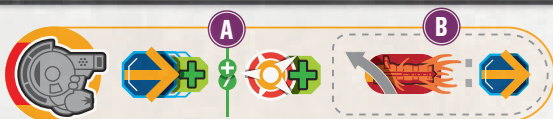
Ve hře jsou 4 archy (rodů Belitan, Dunlork, Novaris a Yarvek), které mají jeden z efektů označený symbolem **provize**.



Jeden efekt na každé planetě je označen symbolem **těžby**.

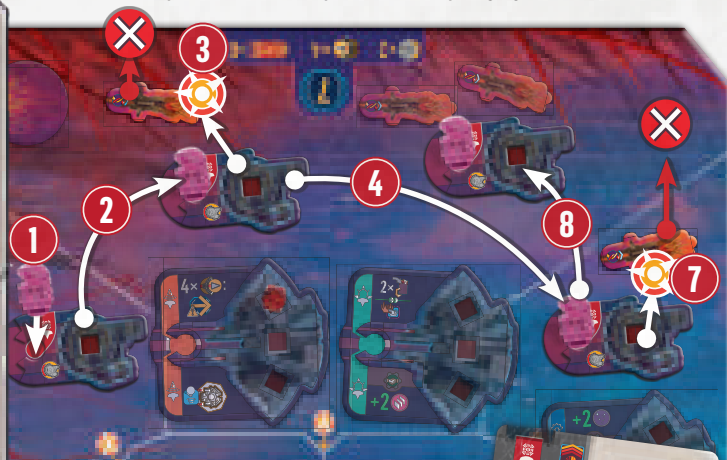
Pokud se někde hovoří o těžbě nebo provizi, znamená to „efekt se symbolem těžby/provize“, resp. jejich vyhodnocení.

STÍHAČKY



Efekt stíhačky je znázorněn na desce průběhu hry.

- A** Každá ze 7 stíhaček poskytuje po vyslání posádky stejný efekt: **manévr** a/nebo **útok** v libovolném pořadí.
- B Ostřelování (schopnost stíhačky):** Kdykoli zničíte loď Zplozence útokem stíhačky, můžete tuto stíhačku okamžitě přesunout do sousedního sektoru nebo s ní zůstat na místě. Tento pohyb si nemůžete ušetřit pro pozdější využití. Tyto pohyby nejsou považovány za manévr, takže k nim žádná schopnost nemůže přidat další pohyb.



Příklad: Katka vysílá svého kadeta do stíhačky v sektoru 6 **1**. Nejprve vyhodnotí její manévr a přesune ji do sousedního sektoru 7 **2**. V tuto chvíli s ní zaútočí a způsobí 1 poškození ve svém stávajícím sektoru **3**. Poté se rozhodne využít schopnost ostřelování a přesune stíhačku do sousedního sektoru 8 **4**. Její kadet má přiloženou kartu Taktik **5**, jejíž dolní schopnost mu přidává při útoku 1 poškození navíc **6**. Rozhodne se ji aktivovat **7** a poté využije znovu ostřelování a vrátí se zpět do sektoru 7 **8**.

VÝSADKOVÉ LODĚ



Efekt výsadkové lodě je znázorněn na desce průběhu hry.

Každá ze 7 výsadkových lodí poskytuje po vyslání posádky stejný efekt: **manévr** **A** a poté **přistání na neobsazené planetě** ve vašem aktuálním sektoru (pokud je to možné) a vyhodnocení jejího efektu **B**.

Přistání na planetě

Jakmile úspěšně přistanete na neobsazené planetě, proved'te následující:

- 1** Pokud se zde nachází **data**, ihned je získáte.
- 2** **Vyhodnoťte efekty planety** uvedené na kartě. Máte vždy na výběr jeden ze dvou možných efektů.



Dolní efekt planety představuje její **zkaženou** část. Jestliže si ho vyberete, musíte to zohlednit v kroku získání zhouby ve svém tahu (viz str. 10).
Úplný seznam planet naleznete v Databázi.

FREGATY



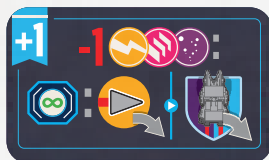
Efekt fregaty je znázorněn na desce průběhu hry.

Každý hráč smí vyslat posádku pouze na svou vlastní fregatu. Po vyslání posádky vám fregata poskytuje dva efekty, z nichž si můžete vybrat **jeden**:

- A** **Manévr** a/nebo **útok** v libovolném pořadí. Tyto efekty jsou stejné jako u stíhaček, ale fregata nemá schopnost Ostřelování.
- B** Vyhodnoťte **přistání na planetě** (viz Výsadkové lodě výše).

REVENANT

Revenant nabízí dvě pole pro členy posádky, každé spojené s vlastní akcí. **V případě Revenantu je zaplacení ceny a vyhodnocení efektu povinné. Pokud cenu nemůžete zaplatit, nemůžete na Revenant vyslat posádku.**



Posily: Zaplaťte 1 energii, 1 materiál a 1 neutronium: vyhodnoťte následující dva kroky:

- 1 Musíte** nasadit loď, pokud je to možné (viz str. 12).



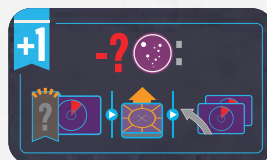
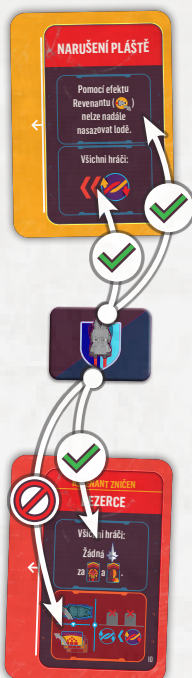
Pozor: Po nasazení loď zvýšte o 1 sílu příslušného rodu (viz str. 12).



- 2 Musíte umístit** 1 dostupný žeton ochrany Revenantu na libovolnou vyloženou kartu selhání Revenantu, na níž se dosud žeton ochrany nenachází. Každá karta selhání obsahuje dva efekty. Vyberte si jeden z nich a zakryjte ho žetone. Na **kartách selhání poslání** (otočených ve 4. cyklu) můžete zakrýt pouze horní efekt. Jestliže jsou již oba žetony ochrany položeny na kartách, tento krok přeskočte. Více o kartách selhání viz *Fáze nájezdu* na str. 20.



Poznámka: Pokud Revenant později ve fázi nájezdu utrpí příliš velké poškození, nezakryté efekty selhání budou mít negativní dopad na všechny hráče.



Hyperpohon: Vyberte si jednu z karet skeneru otočenou lícem nahoru (nebo ve 4. cyklu kartu kolonie) a zaplaťte neutronium uvedené v levém horním rohu vybrané karty. Poté **musíte** vyhodnotit následující tři kroky, je-li to možné:

- 1** Získáte výhody za skener, jež jsou případně uvedené v levé části karty (viz níže). Karta kolonie nenabízí žádnou bezprostřední výhodu.
- 2** Odstraňte ze hry zbývající dvě karty skeneru nebo kolonií a ponechte na místě pouze tu, již jste si vybrali.
- 3** Posuňte ukazatel přeskočení fáze v aktuálním cyklu o 1 pole nahoru na stupnici fází, takže bude místo pole skoku zakryté pole trhlín. Ve 4. cyklu tento krok přeskočte.



Poznámka: Žeton přeskočení fáze udává, zda v aktuálním cyklu proběhne fáze trhlín, nebo fáze skoku (viz str. 22 a 23).

Výhody skeneru

Většina karet skeneru poskytuje hráči, který si je vybral, řadu výhod. Některé z nich, jež se objevují speciálně na těchto kartách, jsou vysvětleny zde.



Odstranění 2 karet kolonií: Prohlédněte si balíček karet kolonií a dvě z nich vraťte do krabice, aniž byste je ostatním ukazovali. Zbývající karty zamíchejte.





Výběr raketoplánu: Vyberte si jeden raketoplán ze společné zásoby a umístěte ho na kartu skeneru. Tato loď bude nasazena na herní plán do sektoru uvedeného na kartě skeneru ve fázi skoku. Dokud k tomu nedojde, nelze daný raketoplán nasadit.



BONUSOVÉ AKCE



Jako poslední krok svého tahu (viz str. 9) můžete provést jednu bonusovou akci z pěti možných, jež jsou uvedeny na vaší desce fregaty.



Pozor: Nemůžete si vybrat takovou bonusovou akci, na níž se nachází žeton zhouby.



Neutralizace: Vyberte si jeden nebo oba efekty (v libovolném pořadí):



A Odhodte 1 kartu operace z ruky, a izolujte tak zhoubu.



B Zaplatte 1 energii, a izolujte tak zhoubu.



Pozor: Izolované žetony zhouby umístěte na pole pro zbytky Prázdnoty.



Spřízněnost: Zahrajte kartu operace z ruky. Poté se podívejte na příslušnost k rodu, symbolizovanou rodovou vlajkou v levém horním rohu této karty. Pokud jste v tomto tahu vyslali posádku na loď patřící stejnému rodu, můžete si vybrat jednu z následujících výhod:

- Snížit cenu pro zahrání této karty o 1 libovolný zdroj.
- Zahrát další kartu operace, přičemž za obě zaplatíte plnou cenu. Příslušnost druhé karty vám nepřináší žádné výhody.



Poznámka: Jiné způsoby hraní karet operací, např. archa rodu Belitan, vám neposkytují bonus za přízeň.



Povýšení: Zaplatte 3 body vědy, a zvýšte tak hodnotnostní stupeň svého kapitána.



Aktivace: Vyhodnoťte v libovolném pořadí všechny své schopnosti se symbolem aktivace. Tyto schopnosti lze nalézt na vaší desce posádky a na určitých kartách fregat.



Získáte 1 libovolný zdroj.



Příklad (Spřízněnost): Katka právě dokončila svou akci posádky, při níž vyslala kadeta na archu rodu Dunlork 1. Jako svou bonusovou akci si vybere Spřízněnost. Zaplatí 2 body vědy a 1 energii 2 a zahraje kartu kadeta Médium 3, kterou přiloží k jednomu poli pro kadety na desce posádky. Karta Médium je spřízněná s rodem Dunlork 4. To znamená, že by mohla tuto kartu zahrát se slevou 1 zdroj nebo zahrát ještě další kartu. Rozhodne se pro druhou možnost, zaplatí 1 materiály 5 a zahraje Desátky 6. Momentálně má 5 bodů taktiky 7, proto jí tato karta poskytne 1 materiály, 1 neutronium a 1 bod vědy 8.



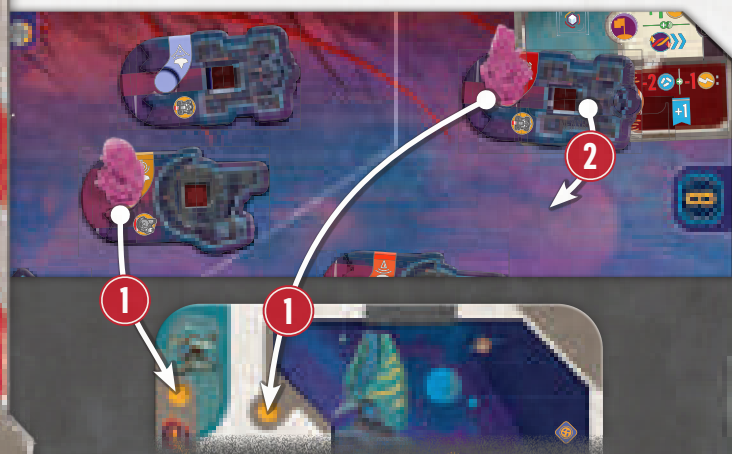
II. FÁZE SVOLÁNÍ

Když je útok Zplozence nevyhnutelný, vraťte se ihned na svou fregatu a splňte svou povinnost při obraně flotily.



Tato fáze sestává ze tří kroků:

- 1 Vraťte členy všech posádek** na příslušné desky fregat.
- 2 Vraťte výsadkové lodě a fregaty z planet** do jejich sektorů. Všechny planety jsou od této chvíle znovu k dispozici pro přistání.
- 3 Aktualizujte pořadí tahů:** Hráč s nejvíce body taktiky si vezme žeton 1. hráče, hráč s druhým nejvyšším počtem bodů taktiky si vezme žeton 2. hráče atd. Pořadí tahů se změní **okamžitě** v tuto chvíli. Jestliže hráči mají stejný počet bodů taktiky, vyhodnoťte shodu ve prospěch hráče, který daný počet bodů získal jako první, tj. jeho ukazatel taktiky se nachází nejnižší ve sloupečku ukazatelů.



Příklad (změna pořadí tahů): Pořadí tahů ve hře 4 hráčů se změní podle stupnice taktiky. Katčín ukazuje taktiky se nachází pod Petrovým, takže se shoda vyhodnotí v její prospěch. Nové pořadí tahů bude následující:

III. FÁZE NÁJEZDU

Jakmile síly Zplozence prolomí vnější obranný perimetr flotily, máte za úkol bránit všechny rody se stejným nasazením. I když... Z vašeho úhlu pohledu si některý rod možná zaslouží chránit o trochu více než ostatní...



V této fázi zaútočí Zplozence na flotilu. Tento útok má dvě hlavní části: **nájezd na sektory** a **projev selhání Revenantu**.

NÁJEZDY NA SEKTORY

Vyhodnoťte nájezd v každém sektoru ve vzestupném pořadí od sektoru 1 po sektor 8. Nájezd na každý sektor sestává z následujících kroků:

- Rozdělení poškození (může způsobit selhání Revenantu).
- Šíření zhouby.
- Odstranění štítů.

1 Rozdělení poškození

Každá **lod' Zplozence** způsobí ve svém sektoru **1 poškození**. Komu toto poškození připadne, určí **rozhodující hráč**. Tím se stává ten, jehož **fregata** se nachází nejbližže sektoru, kde se vyhodnocuje nájezd, resp. přímo v něm. Pokud má své fregaty stejně daleko více hráčů, rozhodne o rozdělení poškození hráč, jenž je v pořadí tahů na řadě dříve.

Každý **štít** neguje 1 poškození ve svém sektoru. Po zrušení poškození vraťte štít do společné zásoby. Rozhodující hráč **nemůže** štít ignorovat.

Za každé poškození, které neabsorbuje štít, musí rozhodující hráč umístit **1 ukazatel poškození** na volné pole pro poškození libovolné lodě rodu v daném sektoru, **nebo zničit** jednu lod', která už nemá žádná volná pole pro poškození. Zničené lodě a na nich umístěné ukazatele poškození se vrací do společné zásoby. Fregaty nelze poškodit ani zničit.

Pozor: Když je z herního plánu odstraněna lod' rodu, ihned snižte jeho sílu o 1 (viz str. 12).

DRUH LODĚ	POLE PRO POŠKOZENÍ	ZNIČENÍ PŘI
ARCHA	3	4. poškození
STÍHAČKA	1	2. poškození
VÝSAĐKOVÁ LOĎ	1	2. poškození
RAKETOPLÁN	0	1. poškození

Množství poškození, které mohou lodě vydržet.

Jestliže v sektoru nezbyvají žádné lodě rodu, **utrž**í místo toho **poškození Revenant**. Umístěte příslušné žetony poškození na jeho volná pole pro poškození.

2 Selhání Revenantu

Jestliže by měl Revenant utržit 6. poškození (když už nemá žádná pole pro poškození volná), ihned **vyhodnoťte** viditelné efekty **na dolní kartě selhání Revenantu**.

Poté tuto kartu lehce zasuňte pod desku průběhu hry na znamení toho, že již byla vyhodnocena. Pokud se na této kartě nachází žeton ochrany Revenantu, ponechte ho na efektu, který momentálně zakrývá. Nakonec odstraňte z Revenantu všech 5 ukazatelů poškození.

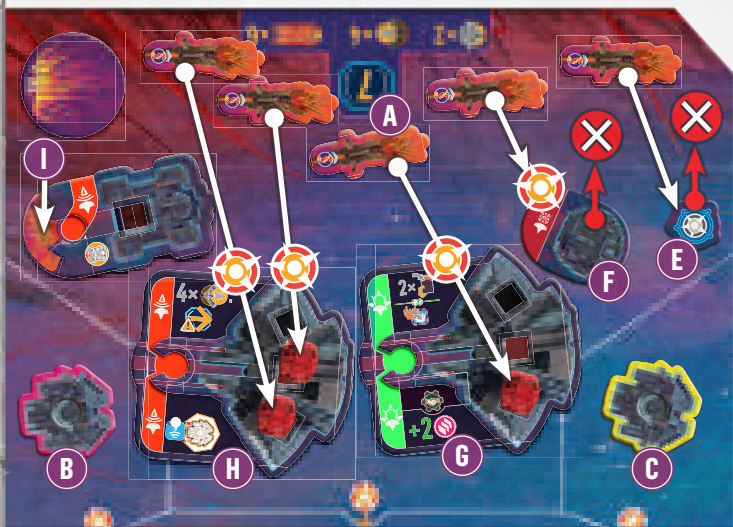
Jestliže Revenant utrhá ve stejném cyklu dvakrát 6. poškození, vyhodnoťte viditelné efekty na **horní** kartě a opět odstraňte z Revenantu všechny ukazatele poškození. Poté, co tuto kartu rovněž zasunete pod desku průběhu hry jako vyhodnocenou, nepřidávejte už v tomto cyklu na Revenant žádná další poškození.

3 Šíření zhouby z trhlin

Jestliže se v sektoru nachází trhlina a některá zdejší loď utržila alespoň 1 poškození, musí rozhodující hráč umístit 1 žeton zhouby na volné pole pro zhoubu libovolné lodě rodu v tomto sektoru (tato loď nemusela v tomto cyklu utřít poškození). Každá archa, stíhačka a výsadková loď má 1 pole pro zhoubu (raketoplány nemají žádné). Jestliže jsou všechny lodě v daném sektoru již zkažené, tento krok přeskočte.

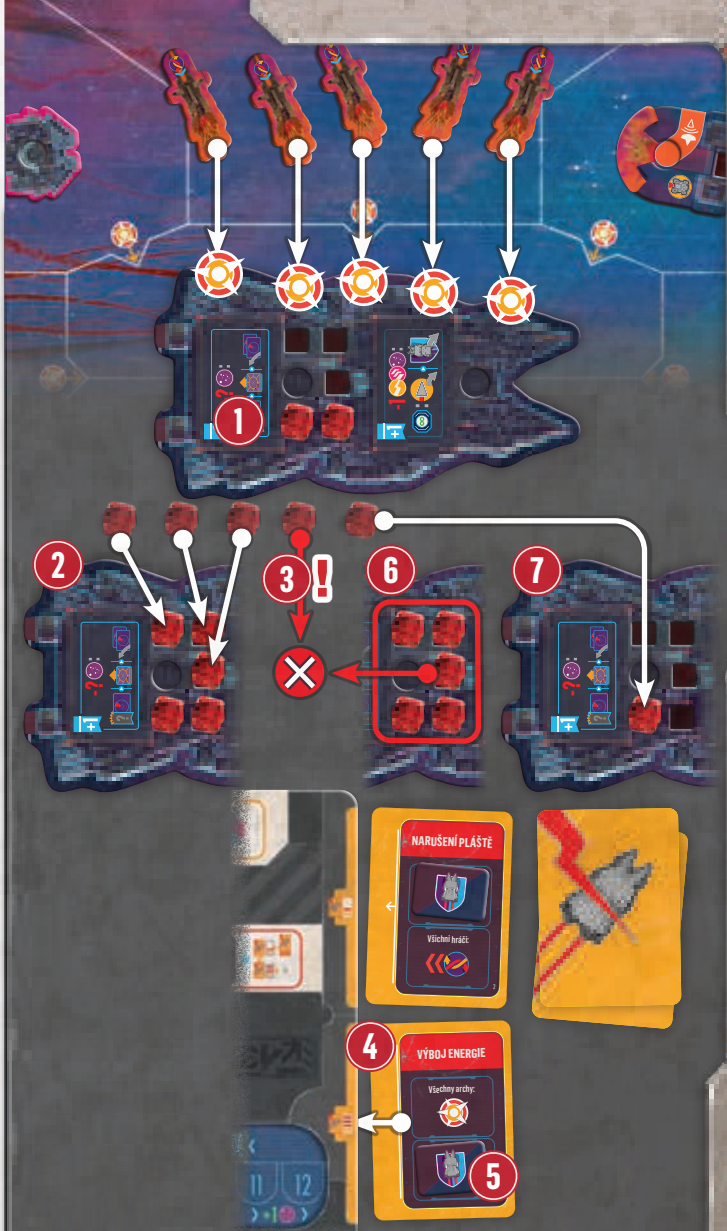
4 Odstranění štítů

Odstraňte ze sektoru všechny zbylé štíty.



Příklad: V sektoru 7 se vyhodnocuje nájezd. Je zde 5 lodí Zploence **(A)**, jež způsobí 5 poškození. Katčina  fregata se nachází v sektoru 6 **(B)** a Petrova  fregata v sektoru 8 **(C)**.

Obě se nachází ve stejné vzdálenosti od sektoru 7, proto shodu rozhodne pořadí tahů. Katka je v pořadí tahů dříve než Petr **D**, proto se stane rozhodujícím hráčem. V sektoru se nachází 1 štít, který nejprve neguje 1 poškození **E**. Poté Katka přidělí 1 poškození raketoplánu rodu Shiveus, čímž ho zničí **F**. Raketoplán se odstraní z herního plánu a síla rodu Shiveus se sníží o 1 (není na obrázku). Dále Katka umístí 1 žeton poškození na archu rodu Novaris **G** a 2 poškození na archu rodu Fenrax **H**. A protože se v sektoru nachází trhlina a došlo zde k poškození lodí, rozhodne se umístit žeton zhouby na výsadekovou loď rodu Fenrax **I** (ta nebyla v tomto cyklu poškozena).



Příklad: Později během hry se ocitne 5 lodí Zplozence v sektoru, kde nejsou žádné lodě, na něž by mohly zaútočit. Proto utrží všech 5 poškození Revenant, který má v tuto chvíli na sobě již 2 ukazatele poškození **1**. První 3 ukazatele poškození zaplní Revenantu prázdná pole pro poškození **2**. Čtvrtý ukazatel poškození se neumísťuje **3**. Místo toho se vyhodnotí karta selhání Revenantu. Dolní kartou je Výboj energie **4**. Její dolní polovinu zakrývá žeton ochrany Revenantu **5**, proto se vyhodnotí pouze horní efekt, který způsobí 1 poškození každé arše. Následně se tato karta zasune pod desku průběhu hry, aby bylo jasné, že byla v tomto cyklu vyhodnocena. Poté se všech 5 ukazatelů poškození z Revenantu odstraní **6**. Poslední, páté poškození způsobené loděmi Zplozence se umístí opět na Revenant **7**.



PROJEVY SELHÁNÍ REVENANTU

Pod nepřetržitým tlakem častých útoků dochází k neustálému poškození trupu Revenantu, až nakonec může být osudově ohroženo i samotné posláné tohoto plavidla...

Jakmile se vyhodnotí nájezdy na všech 8 sektorů, aktualizujte vyložená selhání Revenantu:

- **1., 2. a 3. cyklus:** Podívejte se, zda se na dolní pozici nachází karta . Pokud ano, odhod'te ji **A**. Jestliže na této kartě ležel žeton ochrany Revenantu, vraťte ho do společné zásoby **B**. Následně přesuňte kartu z horní pozice na dolní pozici **C**. Pokud na této kartě ležel žeton ochrany Revenantu, přemístěte ho spolu s kartou, takže bude zakrývat ten samý efekt **D**. Nakonec otočte vrchní kartu z balíčku a umístěte ji na horní pozici **E**.
- **4. cyklus:** Ve 4. cyklu bude balíček selhání vždy prázdný, takže tento krok přeskočte a přejděte rovnou k závěrečnému bodování (viz str. 25).



Příklad: Aktualizace vyložených karet selhání Revenantu ve 2. cyklu.

IV. FÁZE TRHLIN

Spuštění hyperpohonu Revenantu stojí cenné zdroje. Ale pokud se nikdo neodhodlá doplnit motorům palivo, flotila zůstane nehybná. A to znamená záhubu, protože trhliny nepřetržitě chrlí své hrůzy.

Ve 4. cyklu tuto fázi přeskočte a přejděte k **závěrečnému bodování** (viz str. 25).

V 1., 2. a 3. cyklu musíte nejprve zkontrolovat, kde se na desce průběhu hry momentálně nachází **žeton přeskočení fáze** pro daný cyklus:

- A** Jestliže **nezakrývá** pole fáze trhlín, **vyhodnoťte fázi trhlín**.
- B** Jestliže **zakrývá** pole fáze trhlín, **fázi trhlín přeskočte**.



Při vyhodnocování fáze trhlín proved'te následující kroky:

- 1** Hod'te **kostkou trhlín** za každou **trhlinu** a podle výsledku hodu umístěte na herní plán lodě Zplozence. Velké číslo uprostřed se vztahuje k sektoru s trhlinou, malá čísla na krajích k sousedním sektorům. V každém sektoru smí být nanejvýš 6 lodí Zplozence, takže když tohoto limitu dosáhnete, přestaňte s přidáváním nových lodí.



Příklad: Hází se kostkou trhlín za trhlinu v sektoru 6 **A**. Na kostce padne velká 3 **B**, takže do sektoru 6 přijdou 3 lodě Zplozence. Tím by se však přesáhl limit 6 lodí Zplozence na sektor, takže se umístí pouze 1 loď **C**. Kostka ukazuje dvě malé 1, takže se do sektorů 5 a 7 umístí po 1 lodi Zplozence.

- 2 Umístěte po 1 kostičce dat na každou kartu planety, kde nejsou žádná data.



- 3 Odstraňte ze hry 3 vyložené karty skeneru



- 4 Každý hráč si dobere 2 nebo 3 karty operací. Jejich počet je dán aktuálním hodnotním stupněm kapitána (viz str. 14).



- 5 V závislosti na aktuálním cyklu otočte nové karty skeneru nebo kolonií:

- **1. a 2. cyklus:** Otočte 3 , resp. 3 karty skeneru.
- **3. cyklus:** Místo karet skeneru otočte vrchní 3 karty kolonií z balíčku.

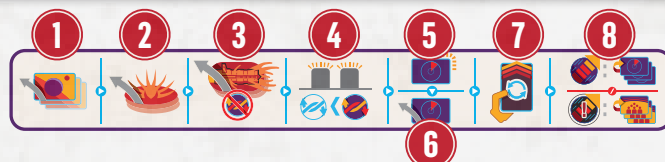
V. FÁZE SKOKU

Naše padlé impérium je rozsáhlé a útěk z něj znamená pro flotilu dlouhou a zoufalou cestu. Po Úderu Prázdnoty, kdy se zhoubu a síly Zplozence Prázdnoty rozšířily napříč Domineem, nezůstal ve známé galaxii jediný sektor, kde by nečíhalo nebezpečí.

Ve 4. cyklu celou tuto fázi přeskočte a přejděte k **závěrečnému bodování** (viz str. 25).

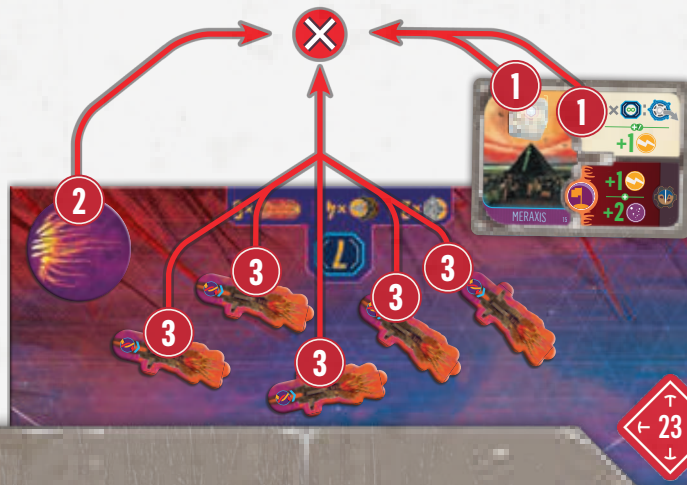
V 1., 2. a 3. cyklu se fáze skoku a fáze trhlin navzájem vylučují:

- A** Jestliže jste **právě vyhodnotili** fázi trhlin, **fázi skoku přeskočte**.
- B** Jestliže jste **právě přeskočili** fázi trhlin, **vyhodnoťte fázi skoku**.



Při vyhodnocování fáze skoku proveďte následující kroky:

- 1 Odstraňte všechny **karty planet** z herního plánu spolu s kostičkami dat, které na nich případně leží.
- 2 Odstraňte všechny **trhliny** z herního plánu.
- 3 Odstraňte všechny **lodě Zplozence** z herního plánu.



4 V opačném pořadí tahů resetujte stupnici taktiky, přičemž za ni získáte odměnu.

4a Pokud máte alespoň 8 bodů taktiky, získáte skrytý vliv.

4b Pokud máte 11 či 12 bodů taktiky, získáte navíc vliv na libovolný rod.

4c Každý hráč přesune svůj ukazatel taktiky na pole dané hodnotním stupněm svého kapitána (0.-3.). Jestliže se mají na stejné pole přesunout ukazatele více hráčů, platí, že čím dříve je hráč v pořadí tahů, tím níže se bude nacházet jeho ukazatel taktiky.

4d Pokud po resetování máte svůj ukazatel taktiky na poli „3“, získáte ihned 1 materiály (protože jste dosáhli této odměny na stupnici).



Příklad (reset taktiky): Aktuální pořadí tahů je Petr , Katka a Dan . Petr resetuje svou taktiku jako první. Jeho kapitán je na 1. hodnotním stupni **A**, takže svůj ukazatel přemístí na pole „1“ **B**. Jako další je na řadě Katka, jejíž kapitán je na 3. hodnotním stupni **C**. Proto se její ukazatel taktiky přemístí na pole „3“, za což ihned získá 1 materiály. Dan má 9 bodů taktiky **D**, proto nyní získá skrytý vliv **E**. Jelikož jeho kapitán dosáhl 1. hodnotního stupně, dobře si 2 karty skrytého vlivu, jednu z nich si nechá a druhou odhodí. Na základě 1. hodnotního stupně svého kapitána umístí svůj ukazatel taktiky na pole „1“ na ukazatel Petra.

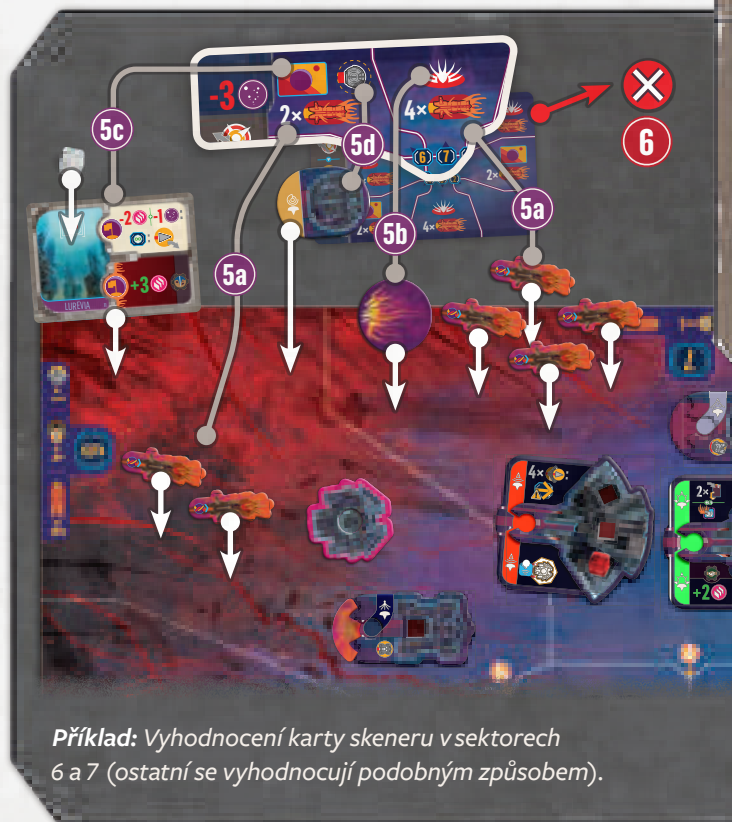
5 Doplňte na herní plán nové komponenty v závislosti na kartě skeneru, jež byla vybrána pro tento cyklus.

5a Umístěte uvedený počet lodí Zplozence do vyznačených sektorů.

5b Umístěte trhliny do vyznačených sektorů.

5c Otočte nové karty planet a umístěte je vedle vyznačených sektorů. Na každou novou planetu položte kostičku dat.

5d Jestliže se na kartě skeneru nachází raketoplán, umístěte ho do vyznačeného sektoru. Pokud by tím došlo k překročení limitu lodí (viz str. 12), umístěte ho do prvního možného sektoru po směru hodinových ručiček.



Příklad: Vyhodnocení karty skeneru v sektorech 6 a 7 (ostatní se vyhodnocují podobným způsobem).

6 Odhod'te kartu skeneru.

7 Každý hráč si dobře 2 nebo 3 karty operací. Jejich počet je dán aktuálním stupněm kapitána (viz str. 14).

8 V závislosti na aktuálním cyklu otočte nové karty skeneru nebo kolonií:

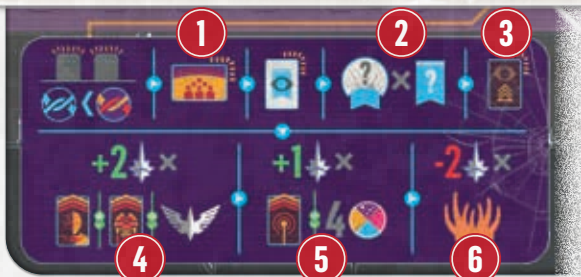
- **1. a 2. cyklus:** Otočte 3 , resp. 3 karty skeneru.
- **3. cyklus:** Místo karet skeneru otočte vrchní 3 karty kolonií z balíčku.



Poznámka: 7. a 8. krok fáze skoku jsou zcela shodné se 4. a 5. krokem fáze trhlín.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Doufáme, že až naše cesta dospěje ke svému konci, bude nás očekávat nový svět za hranicemi známé galaxie. Nevíme, co přijde poté. Ale základy možné zářivé budoucnosti budou zcela jistě záviset na činech, které jsme na této cestě vykonali. A pokud jde o vás, admirále, může to znamenat věčnou slávu stejně jako upadnutí v zapomnění.



Po skončení fáze nájezdu ve 4. cyklu spočítejte svou celkovou prestiž abyste určili vítěze.

Před zaznamenáním skóre **resetujte taktiku**. Hráči, kteří mají alespoň 8 bodů taktiky, získají skrytý vliv. Hráči, kteří mají 11 nebo 12 bodů taktiky, získají navíc vliv na libovolný rod.

Prestiž každého hráče zapište do **bodovacího bloku**.

- 1 Kolonie:** Pokud byla vybrána kolonie, získá prestiž v závislosti na uvedené podmínce.
- 2 Sedm rodů:** U každého rodu proveďte následující výpočet:
 - 2a** Zkontrolujte aktuální **sílu** rodu na desce vlivu. Měla by se rovnat počtu jeho lodí na herním plánu. Pokud byla vybrána kolonie, zvýšte o 1 sílu rodu, který je uveden na kartě kolonie.
 - 2b** Spočítejte svůj **celkový vliv** na daný rod. Jeho hodnota se rovná **číslu pole**, kterého jste dosáhli na **příslušné stupnici vlivu**, plus počet vašich **karet skrytého vlivu** na daný rod.
 - 2c** Získáte tolik bodů prestiže, kolik činí **síla** rodu **krát** váš **celkový vliv** na něj.

3 Tajné agendy:

- 3a** Získáte **6 bodů** prestiže, pokud vlastníte to, co je uvedeno na kartě vaší **osobní agendy**.
- 3b** Získáte **6 bodů** prestiže, pokud se loď na herním plánu shoduje s loděmi požadovaného druhu uvedenými na vaší kartě **flotilové agendy**.

4 Karty kadetů, karty fregat a stupeň kapitána:

- 4a** Získáte **2 body** prestiže za každou svou zahraniou **kartu kadeta**.
- 4b** Získáte **2 body** prestiže za každou svou zahraniou **kartu fregaty**.
- 4c** Získáte **0/2/4/6 bodů** prestiže, pokud váš kapitán dosáhl **0./1./2./3. hodnotního stupně**.



Poznámka: Za karty operací v ruce nezískáte žádnou prestiž.

5 Karty velení a zdroje:

- 5a** Získáte **1 bod** prestiže za každou zahraniou **kartu velení**.
- 5b** Získáte **1 bod** prestiže za každé **4 zdroje**, které máte (zaokrouhлено dolů), včetně zdrojů ve zkažených sekcích.

6 Zhouba:

Ztrácíte **2 body** prestiže za každý žeton zhouby na své desce fregaty (zhouba na polích pro zbytky Prázdnoty se nepočítá).

Hráč s největší prestiží se stává vítězem. V případě shody vyhrává hráč, který je dříve v pořadí tahů.

Příklad: Katka postoupila na pole „4“ na stupnici vlivu na rod Yarvek **A**. V ruce má 2 karty skrytého vlivu na rod Yarvek **B**, což jí dává celkový vliv $4 + 2 = 6$ na tento rod. Rod Yarvek má na herním plánu 3 lodě, takže jeho síla je 3 **C**. Katka proto získá za rod Yarvek $6 \times 3 = 18$ bodů prestiže.



PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE

Revenant ve 2 hráčích se hraje podle všech základních pravidel vysvětlených v předchozích kapitolách, k nimž se přidají ještě následující pravidla.

PŘÍPRAVA HRY

Po běžné přípravě hry proved'te ještě tyto kroky:

- 1 Odpočítejte vrchních 12 karet z balíčku skrytého vlivu a vytvořte z nich **balíček rady** lícem dolů.
- 2 Umístěte 3 figurky posádky v barvě, se kterou nikdo nehraje, vedle balíčku rady. Tyto figurky se nazývají **vyslanci**.

PRŮBĚH HRY

Vyslanci se umísťují na lodě ve fázi akcí a odebírají se v každé fázi svolání. Nedostáváte se s nimi do interakce v ostatních fázích nebo při závěrečném bodování.

Fáze akcí

Rada přichází na tah vždy dříve než ostatní hráči.

- 1 Otočte vrchní kartu z balíčku rady. Rod uvedený na této kartě se pro radu stává cílovým rodem v daném tahu.
- 2 Umístěte vyslance na neobsazenou lod' cílového rodu. Při umísťování se řiďte následujícími prioritami:

2a Archa

Po umístění vyslance se nic neděje.

2b Výsadková lod'

Po umístění vyslance na výsadkovou lod' vyberte neobsazenou planetu v sektoru výsadkové lodě, resp. v sousedním. Na této planetě s výsadkovou lodí přistanete – odstraňte odtud kostičku dat. Jestliže se v dostupných sektorech nachází více neobsazených planet, nejprve vyberte planetu v sektoru s výsadkovou lodí, poté v sektoru proti směru hodinových ručiček a nakonec v sektoru po směru hodinových ručiček. Pokud se nedá přistát na žádné planetě, zůstane výsadková lod' ve svém sektoru.

2c Stíhačka

Po umístění vyslance se nic neděje.

- 2d Pokud není k dispozici žádná z výše uvedených lodí, dejte vyslance stranou a neumísťujte ho na herní plán.

Fáze svolání

Odeberte všechny 3 vyslance z herního plánu a umístěte je vedle balíčku rady.



Příklad: V tahu rady je otočena z balíčku rady karta rodu Yarvek **A**. Umístění vyslance na archu rodu Yarvek není možné **B**, protože ji už obsadil Petrův kadet **C**. Proto se vyslanec umísťuje na výsadkovou lod' rodu Yarvek **D**. V sektoru této výsadkové lodě se nenachází žádná planeta, ale jedna se nachází v sousedním sektoru 6 **E** a další v sousedním sektoru 8 **F**, přičemž jsou obě neobsazené. Vyslanec si vybere planetu v sousedním sektoru proti směru hodinových ručiček (8), přistane na ní a odstraní odtud kostičku dat **G**. Tím je tah rady u konce.



OBSAH

Úvod	2	Podrobný popis akcí	16
Herní materiál	2	▶ Archy	16
Příprava hry	4	▶ Provize a těžba	17
▶ Příprava hlavního herního prostoru	4	▶ Stíhačky	17
▶ Příprava herního plánu	4	▶ Výsadkové lodě	17
▶ Příprava desky vlivu	6	▶ Fregaty	17
▶ Příprava desky průběhu hry	6	▶ Revenant	18
▶ Příprava herního prostoru hráčů	7	▶ Výhody skeneru	18
▶ Před začátkem hry	7	▶ Bonusové akce	19
Přehled průběhu hry	8	II. Fáze svolání	20
Struktura hry	8	III. Fáze nájezdu	20
I. Fáze akcí	9	▶ Nájezdy na sektory	20
▶ Odhození skrytého vlivu	9	▶ Rozdělení poškození	20
▶ Nouzová akce	9	▶ Selhání Revenantu	21
Všeobecná pravidla	10	▶ Šíření zhouby z trhlín	21
▶ Zdroje a zhouba	10	▶ Odstranění štítů	21
▶ Data	11	▶ Projevy selhání Revenantu	22
▶ Vliv	11	IV. Fáze trhlín	22
▶ Stupnice vlivu	11	V. Fáze skoku	23
▶ Skrytý vliv	11	Závěrečné bodování	25
▶ Taktika	12	Pravidla pro 2 hráče	26
▶ Síla rodu	12		
▶ Lodě a sektory	12		
▶ Pohyb	13		
▶ Boj	13		
▶ Štíty	13		
▶ Kapitán a hodnotní stupně	14		
▶ Karty operací	14		
▶ Schopnosti	15		
▶ Kopírování efektů	15		



Poznámka: Tiráž k této hře najdete v sešitu s pravidly sólo hry a databázi.



Albi



MINDCLASH
GAMES