

REVENANT

Albi

PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU
A DATABÁZE

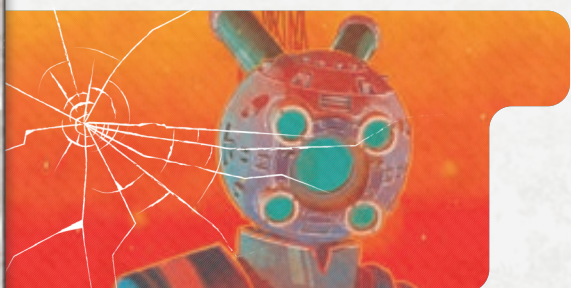


MINDCLASH
GAMES

ÚVOD

Zatímco Revenant a jeho flotila čelí neustálým útokům zkažených lodí, Zplozenec Prázdnoty pronikl do řad posádky a ovládl mysl jednoho z admirálů a jeho podřízených. Místo přímé sabotáže je však cílem Zplozencova zvěstovatele a vyznavačů tajně ovlivnit a dostat k moci tři z velkorodů doprovázejících flotilu, aby tak zaseli sémě zhouby v novém impériu.

Revenant v sólovém režimu používá stejné herní koncepty, postupy a mechaniky, které obsahuje příručka Pravidla (s výjimkou dodatečných pravidel pro 2 hráče). V následujícím textu se používání druhé osoby vztahuje na hráče, zatímco „zkažená posádka“ odkazuje na protivníka řízeného hrou.



MATERIÁL PRO SÓLOVÝ REŽIM



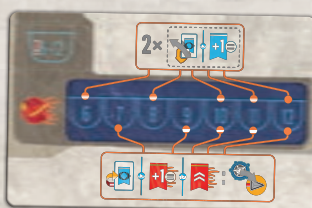
Karty sólových akcí x4

(1x Revenant (oboustranný), 1x archa,
1x stíhačka, 1x výsadková loď)



Přehledová karta fází sólové hry x1

(oboustranná)



Přehledová karta taktiky sólové hry x1



Míchací obálky x7



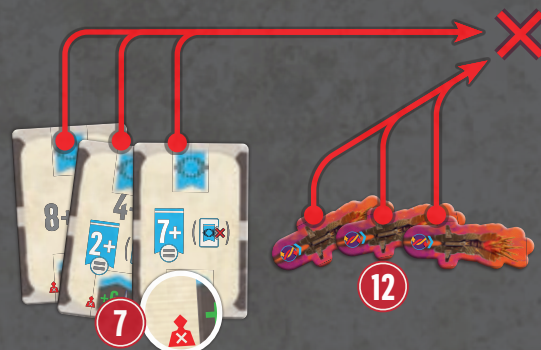
Destička zkažené taktiky x1

PŘÍPRAVA HRY

Před standardní přípravou hry proveďte následující kroky.

- 1 Ze 3 figurek jedné nepoužité barvy vytvořte zkaženou posádku tvořenou zvěstovatelem (kapitánem) a 2 vyznavači (kadety).
- 2 Vytvořte balíček zkaženého rodu:
 - 2a Rozdělte karty skrytého vlivu podle rodů a vytvořte z nich pro každý rod balíček lícem dolů.
 - 2b Umístěte každý balíček do samostatné míchací obálky a zamíchejte tyto obálky mezi sebou.
 - 2c Vyjměte karty z obálek. Dejte pozor, aby zůstaly lícem dolů.
 - 2d Náhodně vyberte čtyři balíčky. Z jednoho balíčku odeberte lícem dolů 7 karet, z druhého 5, ze třetího 3 a ze čtvrtého 2. Těchto 17 karet smíchejte dohromady lícem dolů.
 - 2e Položte balíček zkaženého rodu lícem dolů vedle zkažené posádky.
- 3 Předpřipravte balíček skrytého vlivu: Zamíchejte všechny zbývající karty skrytého vlivu dohromady do jednoho balíčku lícem dolů.
- 4 Zamíchejte karty sólových akcí a vyložte je do tvaru 2 x 2 karty.
 - 4a Ujistěte se, že karta Revenant je stranou A nahoru.
 - 4b Položte destičku zkažené taktiky na společnou hranu horních 2 karet.
 - 4c Vezměte ukazatel hodnostního stupně kapitána v barvě zkažené posádky a položte ho na pravou horní kartu. Tento ukazatel se nazývá ukazatel úkolu.





- 5 Umístěte **přehledovou kartu fází sólové hry** nad desku průběhu hry tak, aby byla vidět její strana s  v levém horním rohu.
- 6 Umístěte **přehledovou kartu taktiky sólové hry** pod desku průběhu hry.
- 7 Vraťte do krabice **3 karty osobní agendy** označené , které se nepoužívají v sólové hře.
- 8 Zvolte si úroveň **obtížnosti**: Nesnáze, Útrapy nebo Úder Prázdnoty. Tato volba ovlivní další kroky přípravy hry.
- 9 Umístěte **7 ukazatelů vlivu** v barvě zkažené posádky na stupnice vlivů na rody:
 -  **Nesnáze**: Pole „1“ na všech stupnicích.
 -  **Útrapy**: Pole „2“ na všech stupnicích. Odstraňte odměnu z těchto polí.
 -  **Úder Prázdnoty**: Pole „3“ na všech stupnicích. Odstraňte odměny ze všech polí „2“.
- 10 Umístěte **ukazatel taktiky** zkažené posádky na stupnici taktiky:
 -  **Nesnáze**: Pole „3“.
 -  **Útrapy**: Pole „5“.
 -  **Úder Prázdnoty**: Pole „5“.
- 11 Položte **žeton 1. hráče** ke zkažené posádce. Bude vždy na tahu před vámi.
- 12 Můžete **odstranit** po **1 lodi Zplozence** až ze **3 různých sektorů** (celkem 3 lodě).



Poznámka: Za lodě Zplozence odstraněné během přípravy hry nedostanete žádné body taktiky.



I. FÁZE AKCÍ



Zkažená posádka je vždy na tahu před vámi. Ve svém tahu provádí vlastní sekvenci kroků, které jsou shrnuty na přehledové kartě fázi sólové hry.

- 1 **Určení zkaženého rodu:** Otočte vrchní kartu z balíčku zkaženého rodu a položte ji vedle karet sólových akcí. Rod uvedený na této kartě se v tomto tahu stává **cílovým rodem**.
- 2 **Získání vlivu:** Zkažená posádka získá vliv na cílový rod. Pokud její ukazatel vlivu dorazí na pole se žetonem odměny, jednoduše ho odhodte. Jestliže se ukazatel vlivu zkažené posádky již nachází na poli „8“ a měl by se posunout ještě výše, ponechte ho na místě a poté položte otočenou kartu zkaženého rodu vedle desky vlivu. Bude se započítávat do celkového vlivu zkažené posádky při závěrečném bodování.
- 3 **Změna úkolu:** Posuňte ukazatel úkolu po směru hodinových ručiček na následující kartu sólové akce. Druh lodě uvedený na této kartě se stává **cílovým druhem lodě**.

- 5 **Vyslání posádky:** Zkažená posádka se pokusí dostat na cílový druh lodě patřící cílovému rodu a umístit zde svého člena na pole posádky. Pokud je to možné, vysílejte vždy jako prvního zvěstovatele.

5a Pokud je cílovým druhem lodě **Revenant**, zacházejte s ním, jako by náležel jakémukoli cílovému rodu. Při vstupu zkažené posádky na jeho palubu dá její člen přednost poli „1“ na kartě sólové akce Revenant před polem „2“.

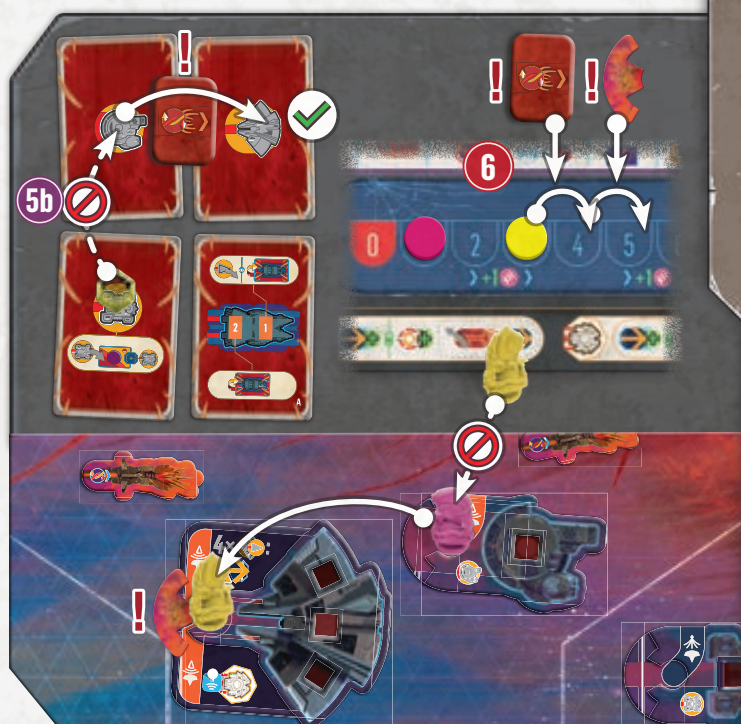
5b Pokud je pole pro posádku **cílové lodě obsazeno** nebo se tato loď na herním plánu vůbec nenachází, zopakujte kroky Změna úkolu a Taktický bonus a poté se pokuste znovu vyslat zkaženou posádku. Ve vzácném případě, že tento postup zopakujete čtyřikrát za sebou a ukazatel úkolu se vrátí zpět na kartu akce, kde se nacházel na začátku tahu, dejte vyslaného člena posádky stranou, místo abyste ho umísťovali.



Poznámka: Následující krok se vyhodnocuje pouze při vyslání zvěstovatele, nikoli vyznavačů.

- 6 **Oslava zhouby:** Jestliže vyšlete zvěstovatele na archu, stíhačku nebo výsadkovou loď, umístěte na tuto loď spolu s ním i žeton zhouby. Pokud se zde již žeton zhouby nachází, získá zkažená posádka 1 bod taktiky. Když její ukazatel taktiky dorazí na pole obsahující efekty zkažené taktiky (viz str. 5), ihned je vyhodnoťte.

- 4 **Taktický bonus:** Jestliže ukazatel úkolu překročí destičku zkažené taktiky, posuňte ukazatel taktiky zkažené posádky na stupnici taktiky o 1 pole doprava. Pokud dorazí na pole obsahující efekty zkažené taktiky (viz str. 5), ihned je vyhodnoťte.



- 7 **Vyhodnoťte sólovou akci:** Zkažená posádka vyhodnotí akci uvedenou na kartě sólové akce s ukazatelem úkolu. Jedná se o soubor efektů, který se liší od těch, jež jsou vytištěny na destičkách lodí (nebo na desce průběhu hry). Seznam sólových akcí naleznete na str. 5.

ZKAŽENÁ TAKTIKA



Když se ukazatel taktiky zkažené posádky dostane na stupnici taktiky na pole „6“ až „12“, musíte vyhodnotit efekty zkažené taktiky, jež jsou uvedeny na přehledové kartě taktiky sólové hry.

A Čtení mysli

Musíte **dvakrát** odhodit 1 kartu skrytého vlivu z ruky a poté získáte vliv u odpovídajícího rodu. Musíte si vybrat karty takových rodů, na jejichž stupnici se můžete posunout nahoru. Jestliže nemáte 2 odpovídající karty, můžete jich odhodit méně.



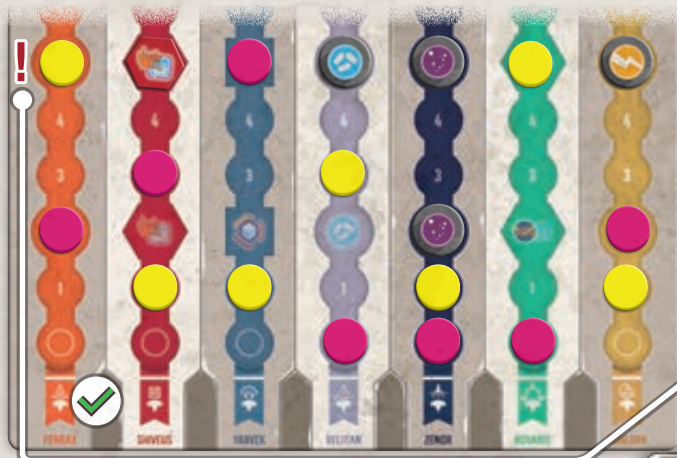
Příklad (Čtení mysli): Odhodíte karty skrytého vlivu na rody Shiveus a Yarvek, a proto posunete ukazatele vlivu na tyto rody vždy o 1 pole nahoru. Na stupnici rodu Yarvek dosáhnete pole s kostičkou dat, kterou ihned získáte.

B Šíření vlivu

Otočte vrchní kartu z balíčku skrytého vlivu (ne z balíčku zkaženého rodu). Zkažená posádka získá vliv na rod uvedený na této kartě. Poté ji odhodte.

C Ochranné paprsky

Umístěte štít na každou loď patřící rodu, na který má zkažená posádka největší vliv. V případě shodného vlivu si vybere rod, který má svou stupnici na desce vlivu více vlevo. Tyto štíty budou lodě chránit způsobem popsáním na str. 7.



SÓLOVÉ AKCE



Archa: Zkažená posádka nedělá nic.



Stíhačka: Zkažená posádka vystřelí a „naneštěstí“ mine. Nic se nestane.



Výsadková loď: Přesuňte tuto loď na nejbližší neobsazenou planetu (bez ohledu na vzdálenost) a přistaňte na ní. Pokud se ve stejné nejkratší vzdálenosti nachází více neobsazených planet, přesune se zkažená posádka na nejbližší planetu po směru hodinových ručiček. Odstraňte z této planety kostičku dat. Jestliže jsou všechny planety obsazeny, zůstane výsadková loď na místě.



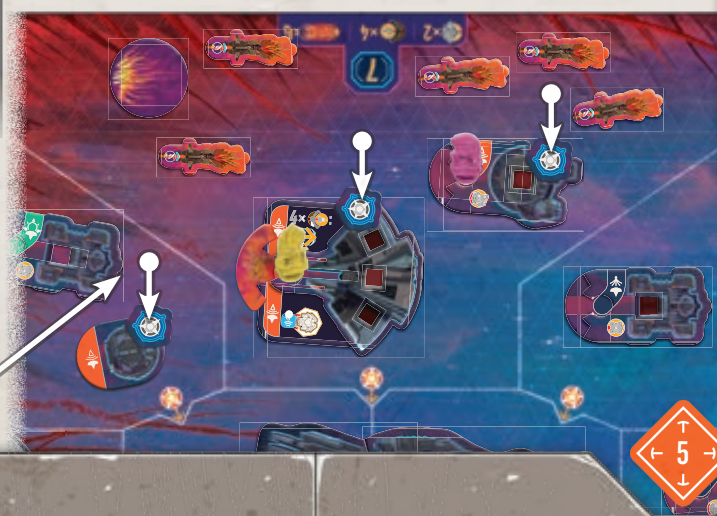
Revenant: Akce závisí na tom, která strana sólové akce Revenantu je vidět.



- Strana A:** Zkažená posádka se bude snažit obsadit efekt *Posily*. Pokud se jí to podaří, vyhodnoťte ho podle popisu na str. 6. Je-li pole pro posádku u tohoto efektu obsazeno, obsadí efekt *Hyperpohon*, ale **nebude ho vyhodnocovat**. Bez ohledu na pole pro posádku, jež zkažená posádka obsadí, otočte kartu sólové akce Revenantu a ponechte na ní ukazatel úkolu.



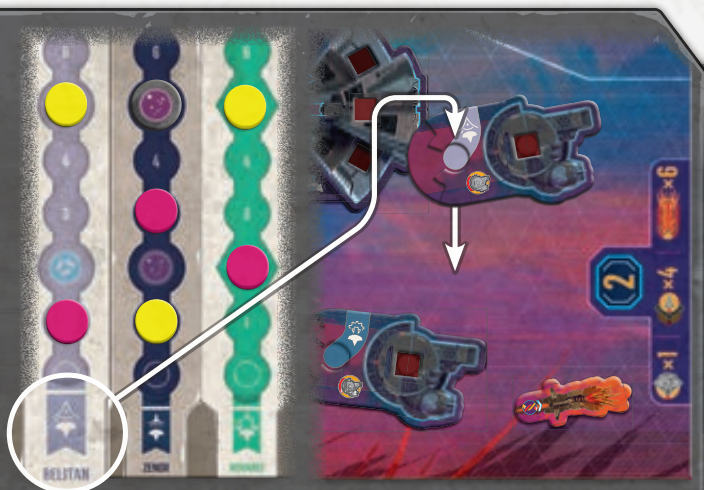
- Strana B:** Zkažená posádka se bude snažit obsadit efekt *Hyperpohon*. Pokud se jí to podaří, vyhodnoťte ho podle popisu na str. 6. Je-li pole pro posádku u tohoto efektu obsazeno, obsadí efekt *Posily*, a **vyhodnotí jej**. Bez ohledu na pole pro posádku, jež zkažená posádka obsadí, otočte kartu sólové akce Revenantu a ponechte na ní ukazatel úkolu.



- **Posily:** Zkažená posádka umístí na herní plán loď rodu, přičemž její rod, druh a sektor se určí podle následujících kroků v uvedeném pořadí:

- 1 Rod si zkažená posádka vybere podle toho, jaký na něj má vliv. Začne tím, na nějž má největší vliv a současně má k dispozici alespoň jednu loď pro nasazení. V případě shodného vlivu si vybere rod, který má svou stupnici na desce vlivu více vlevo.
- 2 Lodě bude nasazovat v následujícím pořadí: archa – výsadková loď – stíhačka – raketoplán.
- 3 Při výběru sektoru zkažená posádka upřednostní sektory s nejmenším počtem lodí Zplozence, v nichž dosud nebylo dosaženo limitu lodí. V případě shody v počtu lodí si vybere sektor s nejnižším číslem.

Jestliže nejsou k dispozici žádné nasaditelné lodě nebo by jejich umístěním došlo k překročení sektorového limitu lodí, nechá zkažená posádka nasazení lodě propadnout.



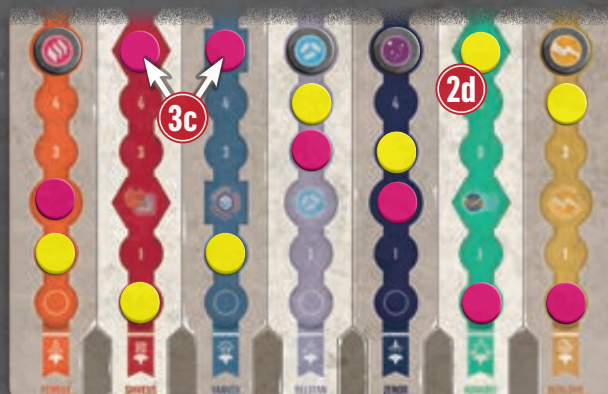
Příklad (Posily): Zkažená posádka má vliv 5 na rody Novaris a Belitan. Stupnice vlivu na Belitan se na desce vlivu nachází více vlevo, přičemž je k dispozici na vyložení jeho stíhačka a raketoplán. Zkažená posádka se rozhodne pro stíhačku a porovná limity lodí a počty lodí Zplozence na herním plánu. V sektoru 6 se nachází pouze 1 loď Zplozence, což je nejméně ze všech sektorů, takže stíhačka rodu Belitan se umístí sem.

- **Hyperpohon:** Proved'te následující kroky v tomto pořadí:

- 1 Posuňte žeton přeskočení fáze ve stávajícím cyklu o jedno pole na pole fáze trhlín.
- 2 1., 2. a 3. cyklus: Zamíchejte lícem dolů vyložené karty skeneru a následně dvě z nich náhodně odstraňte ze hry. Pokud zbylá karta obsahuje výhodu „umístit raketoplán“, vybere si zkažená posádka dostupný raketoplán toho rodu, na nějž má největší vliv. V případě shodného vlivu si vybere rod, který má svou stupnici na desce vlivu více vlevo. Všechny ostatní výhody na kartě skeneru ignorujte.
- 3 2. a 3. cyklus: Prohleďte balíček kolonií a najděte karty dvou rodů, jež mají stejné symboly jako dva rody, na něž máte momentálně největší vliv a jejichž karty jsou stále v balíčku. V případě shodného vlivu na tři či více rodů si vyberte dva z nich vy. Jejich karty kolonií odstraňte ze hry.
- 4 4. cyklus: Zkažená posádka si vybere kolonii s vlajkou rodu, na který má největší vliv. V případě shodného vlivu vyberte rod náhodně. Ostatní karty kolonií odstraňte ze hry.



Poznámka: Při výběru raketoplánu a kolonie se nepočítá skrytý vliv.



Příklad (Hyperpohon): Zkažená posádka vyhodnocuje efekt Hyperpohon ve 3. cyklu. Přesune žeton přeskočení fáze 1, poté odstraní ze hry 2 karty skeneru 2a. Zbylá karta obsahuje symbol „umístit raketoplán“ 2b, takže se zkažená posádka rozhodne umístit na kartu raketoplán rodu Novaris 2c, protože na něj má největší vliv 2d. Nyní prohleďte balíček kolonií 3a a odstraňte z něj karty se symboly rodů Shiveus a Yarvek 3b, protože na ně máte největší vliv vy 3c (skrytý vliv se nepočítá!). Vybráte si z 5 karet, protože efekt Hyperpohon byl vyhodnocen i ve 2. cyklu.

II. FÁZE SVOLÁNÍ

Vraťte členy zkažené posádky z hlavní desky ke kartám sólových akcí. Neměňte pořadí tahů v závislosti na taktice – zkažená posádka bude na tahu vždy před vámi.

III. FÁZE NÁJEZDU

Vyhodnoťte nájezdy ve všech osmi sektorech jako obvykle s tím, že je třeba aplikovat dodatečná pravidla pro zkaženou posádku a její zvláštní efekt ze str. 7.

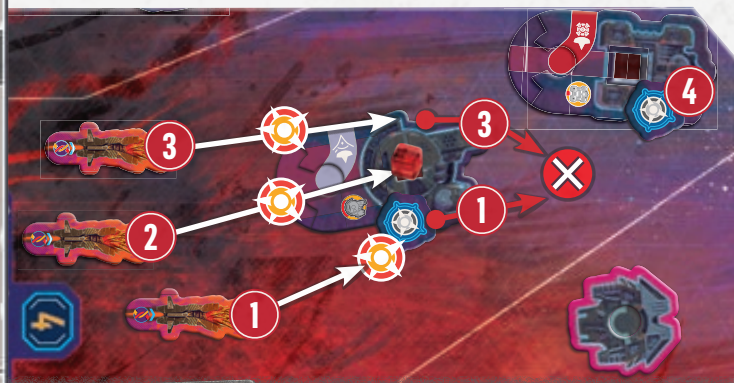
Jste rozhodujícím hráčem v sektoru se svou fregatou a ve dvou sektorech, které s ním sousedí (celkem tedy ve třech sektorech). Pokud máte více bodů taktiky než zkažená posádka (nebo se váš ukazatel taktiky nachází pod jejím na témže poli stupnice taktiky), stáváte se navíc rozhodujícím hráčem i v sektorech ve vzdálenosti dvou pohybů od vaší fregaty, počítáno po vnějších sektorech (celkem tedy v pěti sektorech).

Na **úrovni obtížnosti Úder Prázdnoty** budete rozhodujícím hráčem pouze v sektoru se svou fregatou, pokud máte méně nebo stejně bodů taktiky jako zkažená posádka (nebo se váš ukazatel taktiky nachází na jejím na témže poli stupnice taktiky). Pokud máte naopak více bodů taktiky než zkažená posádka (nebo se váš ukazatel taktiky nachází pod jejím na témže poli stupnice taktiky), stáváte se rozhodujícím hráčem v sektoru se svou fregatou a ve dvou sektorech, které s ním sousedí.



Příklad: Ve hře na úrovni obtížnosti Nesnáze se vaše fregata nachází v sektoru 7 a máte méně bodů taktiky než zkažená posádka. To znamená, že se stáváte rozhodujícím hráčem v sektorech 6, 7 a 8, zatímco zkažená posádka bude rozhodovat ve všech ostatních sektorech.

Každý štít umístěný díky Ochranným paprskům neguje jedno poškození, které by jinak dopadlo na loď, na níž se nachází. Nezabrání poškození, které by měla utřít jiná loď než ta, na které je položen.

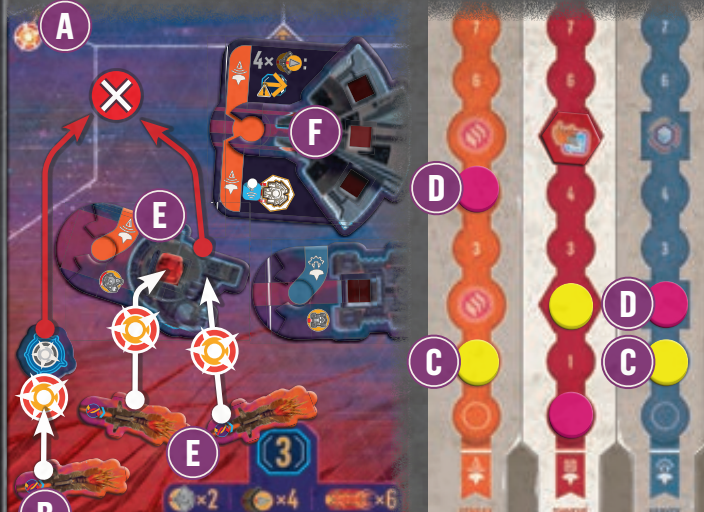


Příklad: Jste rozhodujícím hráčem v sektoru 4 a máte přidělit 3 poškození stíhačce rodu Belitan. První poškození zneguje štít, který byl na loď umístěn díky Ochranným paprskům (1), druhé se umístí v podobě ukazatele poškození (2) a třetí stíhačku zničí (3). Štít na výsadkové lodi v témže sektoru se ignoruje (4).

V sektorech, kde je rozhodujícím hráčem zkažená posádka, se vybírá cíl každého jednotlivého poškození v závislosti na níže uvedených kritériích (v sestupném pořadí):

1. Lodě rodu/rodů, na něž má zkažená posádka **nejmenší** vliv. Pokud nastane shoda:
2. Lodě rodu/rodů určených předchozím kritériem, na něž máte **největší** vliv **vy**. Pokud nastane shoda:
3. Rod z těch, které byly určeny předchozím kritériem, jehož stupnice se nachází na desce vlivu více vlevo.

Jestliže má vybraný rod v daném sektoru více lodí, vyberte tu, která má nejméně volných polí pro poškození, tedy takovou, kterou lze nejnáze zničit. V případě shodného počtu volných polí pro poškození určete cíl vy.



Příklad: Zkažená posádka rozhoduje nájezd v sektoru 3, kde má přidělit 3 poškození (A). První z nich je negováno štítem v tomto sektoru (B) běžným způsobem. Z hlediska nejmenšího vlivu nastává shoda mezi rody Fenrax a Yarvek (C), přičemž oba mají v tomto sektoru své lodě. Z těchto dvou rodů máte větší vliv na rod Fenrax (D), takže se stane cílem zkažené posádky. Rod Fenrax má v tomto sektoru stíhačku a archu. Obě zbývající poškození utřít stíhačka (E), protože má méně volných polí pro poškození než archa (F). Tím dojde k jejímu zničení.

Krátké shrnutí kritérií pro přidělování poškození zkaženou posádkou najdete na druhé straně přehledové karty fází sólové hry se symbolem fáze nájezdu.

Selhání Revenantu nemá na zkaženou posádku vliv. Po kompletním vyhodnocení karty selhání Revenantu však získá 1 bod taktiky.

Šíření zhouby: V sektorech s trhlinou vybírá zkažená posádka loď, na něž se umístí zhoubu. Řídí se stejnými kritérii jako u přidělování poškození.

Když odstraňujete štíty, odstraňte i žetony umístěné v rámci efektu Ochranné paprsky.

IV. FÁZE TRHLIN



U hodu kostkou trhlín za každou trhlínu umístíte loď Zplozence na herní plán dle výsledku hodu, ale vždy odečtete od velkého (nebo jediného) čísla 1. Pokaždé však musí být výsledkem alespoň 1.



Příklad: Na kostce trhlíny padnou tři čísla: 1, 2 a 1. Od prostředního čísla odečtete 1 umístíte po 1 lodi Zplozence do sektoru s trhlínou, stejně jako do obou sousedních sektorů.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

U zkažené posádky probíhá závěrečné bodování následovně:

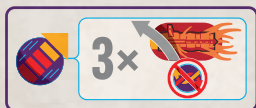
- Získává prestiž za vliv na rody a jejich sílu stejně jako vy. Do vlivu na příslušné rody se započítávají i otočené karty z balíčku zkaženého rodu.
- Získává 3 body prestiže za každý svůj bod taktiky.



$$8 \times 3 = 24$$

Pokud máte větší prestiž než zkažená posádka, její plán na získání rozhodujícího slova ve flotile selhal a vy se **stáváte vítězem**.

V. FÁZE SKOKU



Tuto fázi vyhodnoťte dle základních pravidel s následujícími změnami a dodatky.

Zatímco vy **resetujete taktiku** na základě hodnotního stupně svého kapitána běžným způsobem, taktika zkažené posádky se neresetuje. Rovněž tak na rozdíl od vás nezískává žádné odměny za resetování.



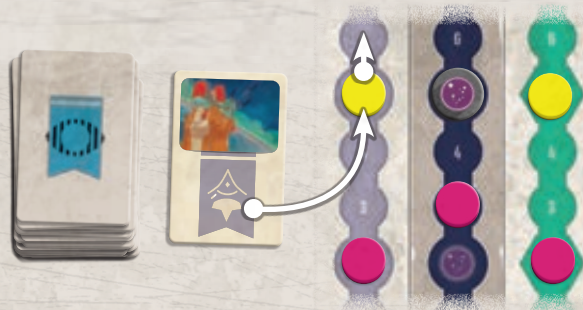
Po **umístění lodí Zplozence** dle vyložené karty skeneru (běžným způsobem) můžete odstranit až 3 libovolné lodě Zplozence odkudkoli z herního plánu (bez získání bodů taktiky).



Poznámka: Na rozdíl od přípravy hry, kdy musíte odstranit loď Zplozence z různých sektorů, nyní jich můžete vzít i více (případě všechny) zestejného sektoru.

Na konci fáze skoku **otočte vrchní kartu z balíčku zkaženého rodu** a zkažená posádka získá vliv na odpovídající stupnici vlivu.

Pokud se jedná o rod, na nějž má zkažená posádka již vliv „8“, položte otočenou kartu zkaženého rodu vedle desky vlivu. Bude se započítávat do celkového vlivu zkažené posádky při závěrečném bodování.



DATABÁZE

KARTY OPERACÍ



Karty kadetů



#1 Logistik

Ihned po své akci posádky a pokud jste v tomto tahu získali alespoň 3 body taktiky, můžete v 5. kroku svého tahu vyhodnotit 2 bonusové akce místo 1. To znamená, že každá další schopnost na kartách kadetů přiložených k tomuto kadetovi, která se váže k bonusovým akcím, může být v daném tahu rovněž vyhodnocena dvakrát.

Ihned po své akci posádky získáte 1 bod vědy za každý rod, na jehož lodích se nachází členové vaší posádky. Nezapomeňte, že Revenant a fregaty nepatří žádnému rodu.



#2 Seržant

Během svého útoku stíhačkou nebo fregatou můžete zaplatit 1 vědu (ne více), a způsobit tak 1 poškození navíc za každou fregatu (bez ohledu na jejího vlastníka) a/nebo stíhačku ve svém stávajícím sektoru včetně té, na niž jste v tomto tahu vyslali svého člena posádky. Ve stejném tahu smíte tuto schopnost využít pouze v jednom sektoru, i když během svého útoku stíhačkou vstoupíte do více sektorů (díky schopnosti Ostřelování).

Viz #1 Logistik.



#3 Těžař

Ihned po těžbě na planetě můžete získat 2 materiály.

Viz #1 Logistik.



#4 Špión

Ihned po své akci posádky a pokud máte alespoň 5 bodů taktiky, můžete zaplatit 2 body vědy, a zvýšit tak hodnostní stupeň svého kapitána.

Viz #1 Logistik.



#5 Inovátor

Při použití stíhačky můžete zaplatit 1 bod vědy, a způsobit tak během tohoto útoku poškození navíc, jež vám poskytují vaše zhrané karty fregat. Využít lze karty fregat #10–15, 17 a 30. Poškození z karty #12 *Naváděná torpéda* může být způsobeno v sektorech sousedících s vaší stíhačkou. Poškození z karty #30 *Destabilizátor trhlín* vyžaduje, abyste měli svého člena posádky ve stíhačce (ne ve fregatě) v sektoru s trhlinou. Z těchto schopností získáte pouze dodatečné poškození, nikoli zdroje nebo další výhody.

Viz #1 Logistik.



#6 Obchodník

Ihned po použití své fregaty můžete získat 2 zdroje jednoho druhu, který již máte. Abyste mohli tuto schopnost využít, nemusíte v daném tahu získat žádné nové zdroje.

Viz #1 Logistik.



#7 Empat

Ihned po získání vlivu na rod (když vyšlete svou posádku na loď rodu nebo Revenant) a pokud nemáte na daný rod větší vliv než 2, můžete na něj získat vliv navíc. Do uvedeného vlivu 2 se nepočítá skrytý vliv.

Během provize (viz Archy) můžete získat 1 libovolný zdroj poskytovaný efektem s tímto symbolem nebo 1 energii. Poté můžete umístit štít do svého stávajícího sektoru nebo do některého sousedního.



#8 Vyjednávач

Ihned po použití archy můžete ztratit vliv na libovolný rod. Pokud tak učiníte, získáte vliv na libovolný rod. Místo ztráty vlivu na rod nemůžete odhodit z ruky kartu skrytého vlivu. Na žádné stupnici se nemůžete dostat níže než na pole „0“.

Viz #7 Empat.



#9 Alchymista

Ihned po použití archy můžete získat 2 neutronia.

Viz #7 Empat.



#10 Proviantní důstojník

Ihned po své bonusové akci a pokud jste v tomto tahu zahráli alespoň 1 kartu operace, můžete zahrát 1 kartu velení.

Viz #7 Empat.



#11 Inženýr

Ihned po použití archy můžete zaplatit 1 materiály, 1 energii, 1 vědu a 1 neutronium, a nasadit tak libovolnou loď rodu (kromě archy) do libovolného sektoru.

Viz #7 Empat.

#12 Navigátor

Ihned po své akci posádky můžete zvolit 2 různé lodě rodů (kromě arch) a každou provést 1 omezený pohyb (viz Pravidla, str. 13).

Během manévru se stíhačkou, výsadkovou lodí nebo fregatou můžete provést až 2 pohyby navíc.

Ihned po manévru se stíhačkou, výsadkovou lodí nebo fregatou můžete získat 1 energii za každé 2 nevyužité pohyby. Počítá se každý pohyb, který jste mohli provést, ale nechali ho propadnout, včetně standardního 1 pohybu poskytovaného samotným manévrem, stejně jako pohyby navíc poskytované všemi vašimi schopnostmi. Nepočítají se však žádné pohyby nad rámec vašeho manévru (například schopnost stíhačky Ostřelování). energii získáte ihned po skončení svého manévru, takže ji můžete využít při následném útoku nebo přistání.

#13 Učenec

Ihned po použití své fregaty můžete získat 2 body vědy.

Viz #12 Navigátor.

#14 Rváč

Během svého útoku se stíhačkou nebo fregatou můžete způsobit 1 poškození navíc.

Viz #12 Navigátor.

#15 Kutil

Ihned po své akci posádky a pokud jste vyslali svého člena posádky na loď rodu, můžete z této lodě odstranit až 2 ukazatele poškození a/nebo získat 1 materiál.

Viz #12 Navigátor.

#16 Analytik povrchů

Ihned po vyhodnocení efektu planety si můžete dobrat 2 karty operací.

Viz #12 Navigátor.

#17 Ochránce

Ihned po své akci posádky a pokud jste během ní zničili alespoň 3 lodě Zplozence ve stejném sektoru, můžete získat vliv na rod, který má v tomto sektoru svou loď. Počítají se lodě Zplozence zničené útokem i přímo. Tuto schopnost nemůžete využít ve více sektorech ve stejném tahu, abyste získali vliv více než jednou.

Viz #12 Navigátor.

#18 Fanatik

Během svého útoku se stíhačkou nebo fregatou a pokud je ve vašem sektoru alespoň 1 loď Zplozence, můžete umístit na libovolnou loď v tomto sektoru 1 ukazatel poškození, a způsobit tak lodím Zplozence až 3 poškození navíc. Pomocí této schopnosti nemůžete loď rodu zničit, pouze umístit ukazatel poškození na volné pole pro poškození. Je možné pouze umístit ukazatel poškození na loď rodu a poškození navíc nechat propadnout.

#19 Odvážlivec

Během manévru se stíhačkou, výsadkovou lodí nebo fregatou můžete provést až 2 pohyby navíc a/nebo získat 1 energii a/nebo umístit 1 štít do svého sektoru. Štít můžete umístit do jakéhokoli sektoru, který v daném tahu navštívíte, ale nikoli do takového, kam se dostanete při svém útoku díky schopnosti stíhačky Ostřelování (viz Pravidla, str. 17).

Viz #14 Rváč.

#20 Taktik

Ihned po své akci posádky a pokud máte alespoň 8 bodů taktiky, můžete získat skrytý vliv.

Viz #14 Rváč.

#21 Nezmar

Viz #14 Rváč.

V kroku získání zhouby ve vašem tahu se vám do podmínek pro získání zhouby nepočítá vyslání posádky na zkaženou loď.

#22 Zásobovač

Ihned po své bonusové akci a pokud jste během ní zahráli alespoň 1 kartu fregaty, můžete získat 2 body taktiky. Karty zahrané během vaší akce posádky se nepočítají.

Během své bonusové akce můžete jednou zahrát 1 kartu operace se slevou 1 zdroj a poté si dobrat 1 kartu operace. Jestliže provádíte bonusovou akci *Spřízněnost*, můžete si dobrat novou kartu operace díky této schopnosti dříve, než využijete bonus za spřízněnost k zahrání druhé karty operace. Stejně tak můžete kombinovat tuto schopnost s bonusem za spřízněnost a získat na zahranou kartu celkovou slevu 2 zdroje. Tuto schopnost však můžete využít během jakékoli bonusové akce, nejen *Spřízněnosti*.

#23 Hacker

Ihned po své akci posádky můžete odhodit z ruky 2 karty operací, a získat tak skrytý vliv (pouze jednou).

Viz #22 Zásobovač.



#24 Pozorovatel

Ohled po těžbě na planetě můžete získat 2 body vědy.

Viz #22 Zásobovač.



#25 Trhač

Během svého útoku se stíhačkou nebo fregatou můžete až dvakrát způsobit 1 poškození navíc, pokud za každé z nich odhodíte z ruky 1 kartu operace.

Viz #22 Zásobovač.



#26 Záchranář

Ohled po své akci posádky a pokud nejsou ve vašem sektoru žádné lodě Zplozence, můžete získat 1 libovolný zdroj.

Ohled po vyhodnocení efektu planety můžete získat 1 libovolný zdroj a/nebo 1 bod taktiky.



#27 Elektrikář

Viz #26 Záchranář.

V kroku získání zhouby ve vašem tahu se vám do podmínek pro získání zhouby nepočítá využití zkaženého efektu planety nebo jeho kopírování.



#28 Čistič

Ohled po použití své fregaty můžete izolovat zhoubu ze své desky fregaty.

Viz #26 Záchranář.



#29 Médium

Během svého útoku se stíhačkou nebo fregatou můžete až třikrát zaplatit 1 energii, a způsobit tak 1 poškození navíc.

Ohled po své akci posádky můžete získat 1 energii za každou svou zahraniční kartu kadeta (počítají se karty přiložené u obou kadetů, nikoli pouze u toho, kterého jste použili v tomto tahu).



#30 Konstruktor

Ohled po použití archy můžete zaplatit 4 energie a nasadit libovolnou loď rodu (kromě archy) do libovolného sektoru.

Viz #29 Médium.



Karty fregat



#1 Rekombinátor hmoty

Během své bonusové akce Aktivace si můžete vybrat jeden z následujících efektů:

- Zaplatit 1 energii, a získat tak 2 libovolné zdroje.
- Získat zhoubu, zaplatit 2 energie, a získat tak 4 libovolné zdroje.



#2 Dekontaminační komora

Můžete umístit 1 žeton zhouby na tuto kartu. Tato karta funguje jako páté pole pro zhoubu navíc ke čtyřem polím na vaší desce fregaty. Můžete na ni umístit nově získanou zhoubu během jakéhokoli tahu posádky. Kdykoli izolujete zhoubu ze své desky fregaty, smíte izolovat i zhoubu z této karty. Pole pro zhoubu na této kartě neblokuje přístup ke zdrojům nebo bonusovým akcím. Během závěrečného bodování se však považuje za zhoubu na vaší desce fregaty a ztrácíte za ni prestiž. Pokud hrajete s deskou posádky Vědec B, máte k dispozici celkem 6 polí pro zhoubu.

Během své bonusové akce Aktivace můžete izolovat zhoubu z této karty. Pokud tak učiníte, smíte zahrát 1 kartu kadeta. Jestliže však izolujete zhoubu z *Dekontaminační komory* jinak než pomocí schopnosti z této karty, kartu kadeta jako odměnu zahrát nemůžete.



#3 Těžba dat

Během své bonusové akce Aktivace si můžete vybrat jeden z následujících efektů:

- Odhodit z ruky 1 kartu kadeta, a získat tak 2 body vědy.
- Odhodit z ruky 1 kartu fregaty, a získat tak 2 neutronia.
- Odhodit z ruky 1 kartu velení, a získat tak 2 energie.



#4 Geologický skener

Ohled po těžbě na planetě se svou fregatou můžete získat 1 bod vědy a/nebo 1 data.



#5 Pozorovací modul

Pokud ve svém tahu máte získat skrytý vliv za izolování 3. žetonu zhouby nebo za umístění 3. kostičky dat na své desce fregaty, můžete se tohoto skrytého vlivu vzdát a místo něj získat vliv na libovolný rod. Tuto schopnost nemůžete využít, jestliže získáte skrytý vliv jinak než za izolování zhouby nebo shromáždění dat.

Během své bonusové akce Aktivace můžete izolovat zhoubu.



#6 Těžební vznášedlo

Ohled po těžbě na planetě se svou fregatou můžete získat 1 materiál a/nebo 1 data.



#7 Vrtný modul

Ohled po těžbě na planetě se svou fregatou můžete získat 3 materiály.



#8 Detektor neutronia

Ohled po těžbě na planetě se svou fregatou můžete získat 1 neutronium a/nebo 1 data.



#9 Syntetizační modul

Ohled po své bonusové akci a pokud jste v tomto tahu zahráli alespoň 1 kartu operace, si můžete dobat 1 kartu fregaty a/nebo zahrát 1 kartu fregaty (včetně právě získané). Pro spuštění této schopnosti se počítají i karty operací zahrané během vaší akce posádky. Tuto schopnost nelze využít v tahu, kdy jste zahráli samotný *Syntetizační modul*.



#10 Zaměřovací automaty

Během útoku se svou fregatou můžete získat 1 materiálu a/nebo způsobit až 2 poškození navíc.



#11 Stíhací drony

Během útoku se svou fregatou můžete získat 1 neutronium a/nebo způsobit až 2 poškození navíc.



#12 Naváděná torpéda

Během útoku se svou fregatou můžete způsobit dohromady až 2 poškození navíc ve svém sektoru a/nebo sousedních sektorech. Poškození způsobená jinými efekty nebo schopnostmi lze způsobit pouze ve vašem sektoru, není-li výslovně uvedeno jinak.



#13 Šrapnelové dělo

Během útoku se svou fregatou můžete způsobit až 2 poškození navíc.

Během své bonusové akce Aktivace můžete zničit 1 loď Zplozence v sektoru se svou fregatou. Tuto schopnost můžete využít i v tahu, v němž jste na fregatu nevyslali posádku.



#14 Neutroniový výboj

Během útoku se svou fregatou můžete způsobit 1 poškození navíc a/nebo umístit 1 štít do svého sektoru a/nebo získat 1 energii.

Když přistanete na planetě, můžete umístit 1 štít do svého sektoru a/nebo získat 1 energii.



#15 Samonaváděcí střely

Během útoku se svou fregatou můžete způsobit 1 poškození navíc v jakémkoli sektoru. Poškození způsobená jinými efekty nebo schopnostmi lze způsobit pouze ve vašem sektoru, není-li výslovně uvedeno jinak.



#16 Dělo Prázdnoty

Během své bonusové akce Aktivace můžete získat zhoubu, a zničit tak až 3 lodě Zplozence v sektoru se svou fregatou. Tuto schopnost můžete využít i v tahu, v němž jste na fregatu nevyslali posádku.



#17 Kvantový převaděč

Během útoku se svou fregatou můžete způsobit 1 poškození navíc.

Během své bonusové akce Aktivace a pokud je vaše fregata v sektoru s trhlinou, můžete přesunout svou fregatu do jiného sektoru s trhlinou. Tuto schopnost můžete využít i v tahu, v němž jste na fregatu nevyslali posádku.



#18 Štítový reflektor

Při použití své fregaty můžete umístit 1 štít do svého sektoru a/nebo získat 1 energii.

Během své bonusové akce Aktivace a pokud je vaše fregata v sektoru s alespoň 1 štítem, můžete zničit 1 loď Zplozence ve stejném sektoru. Tímto způsobem lze zničit pouze 1 loď Zplozence za tah, i kdyby se vám podařilo přesunout svou fregatu během své bonusové akce Aktivace do jiného sektoru se štítem. Tuto schopnost můžete využít i v tahu, v němž jste na fregatu nevyslali posádku.



#19 Generátor štítu

Viz #18 Štítový reflektor.

Během své bonusové akce Aktivace a pokud se v sektoru s vaší fregatou nachází alespoň 1 štít, můžete získat 1 energii.



#20 Obranný matrix

Při použití své fregaty můžete umístit 2 štíty do svého sektoru a/nebo získat 2 energie. Oba štíty můžete umístit do různých sektorů během svého manévru.

Během své bonusové akce Aktivace můžete přesunout až 2 štíty ze sektoru s vaší fregatou do jiných sektorů. Pokud se vám během vaší bonusové akce Aktivace podaří přesunout vaši fregatu do více sektorů se štíty, můžete oba štíty přesunout z různých sektorů.



#21 Absorpční štít

Během své bonusové akce Aktivace můžete umístit 1 štít do libovolného sektoru a/nebo získat 1 energii.



#22 Přistávací moduly

Pokud byste mohli přistát se svou fregatou na planetě, můžete si místo toho vybrat planetu ve svém nebo sousedním sektoru, nepřistávat na ní, ale přesto vyhodnotit jeden z jejích efektů. Jestliže je vybraná planeta obsazena, můžete získat 1 data ze společné zásoby. Toto lze provést, i když se vaše fregata nenachází v sektoru s danou planetou. Zůstává v sektoru, v němž se nacházela na začátku tohoto tahu, dokonce i když vyhodnocujete efekt planety v sousedním sektoru. Pokud vyhodnocujete pomocí této schopnosti efekt na neobsazené planetě, vezměte si z ní nejprve data, protože se jedná o součást přistávacího efektu. Ve vzácném případě, kdy je planeta neobsazena a současně zde není kostička dat, data nezískáte. Můžete využít tuto schopnost i na neobsazenou planetu v sektoru se svou fregatou s tím, že zde záměrně nepřistanete.



#23 Elektromagnetická děla

Ihned po použití své fregaty můžete zničit 1 loď Zplozence v sektoru své fregaty. Tuto schopnost můžete využít i tehdy, pokud jste v daném sektoru přistáli s fregatou na planetě.



#24 Virtuální trénink

Během své bonusové akce Aktivace si můžete vybrat jeden z následujících efektů:

- Zahrát 1 kartu kadeta.
- Zaplatit 3 body vědy, a zvýšit tak hodnotní stupeň svého kapitána.



#25 Neurální síť

Při dobírání nových karet operací ve 4. kroku fáze trhlín nebo 7. kroku fáze skoku si můžete dobrat o 1 kartu více než obvykle (tj. 3/3/4/4 karty, pokud je váš kapitán na 0./1./2./3. hodnotním stupni).

Během své bonusové akce Aktivace si můžete dobrat 1 kartu operace.



#26 Naváděcí paprsek

Během manévru se svou fregatou můžete získat až 2 pohyby navíc a/nebo provést omezený pohyb (viz Pravidla, str. 13) s jednou lodí rodu (kromě archy). Tento přesun musí kopírovat alespoň zčásti celkový pohyb vaší fregaty v daném tahu, ale nestojí žádné pohyby (fregata danou loď „táhne“ s sebou). Je například možné přesunout fregatu do sektoru s cílovou lodí, zde ji „nabrat“ a pokračovat dál společně, stejně jako začít přesun společně ve stejném sektoru, posléze cílovou loď „vysadit“ ve zvoleném sektoru a s fregatou pokračovat dál. Pokud se obě lodě pohybují společně, mohou se přesouvat přes vnitřní sektory nebo sektory svíce loděmi Zplozence, než bylo ve výchozím sektoru vybrané lodě rodu. Daná loď však v takovém sektoru nesmí svůj pohyb zakončit. Pomocí této schopnosti nelze přesouvat více lodí rodu ve stejném tahu, i kdybyste současně pohybovali vždy jen jednou lodí spolu s fregatou.



#27 Konstrukční dok

Ihned po použití své fregaty můžete zaplatit 1 materiál, 1 energii a 1 neutronium, a nasadit tak 1 libovolnou loď rodu (kromě archy) do libovolného sektoru.



#28 Jednací místnost

Během své bonusové akce Aktivace můžete získat 1 bod taktiky a poté 1 bod taktiky za každou kartu kadeta přiloženou ke kadetovi, kterého jste využili v tomto tahu. Tato schopnost vám přináší 1 bod taktiky, jestliže k vašemu kadetovi nejsou přiloženy žádné karty, 2 body, pokud má přiloženou 1 kartu, a 3 body, pokud má přiloženy 2 karty.



#30 Destabilizátor trhlín

Během útoku se svou fregatou si můžete vybrat jeden nebo oba z následujících efektů:

- Způsobit 1 poškození navíc.
- Pokud se v sektoru s vaší fregatou nachází trhlina, můžete způsobit 1 poškození navíc v libovolném sektoru strhlinou.

Poškození způsobená jinými efekty nebo schopnostmi lze způsobit pouze ve vašem sektoru, není-li výslovně uvedeno jinak.



Karty velení

Tyto karty obsahují okamžité efekty, jež se vyhodnocují **ve chvíli, kdy jsou zahrány**.



#1 Očištění v bitvě

Zničit 1 loď Zplozence a/nebo izolujte zhoubu na své desce fregaty.



#2 Neutroniová hlavice

Zničit až 3 lodě Zplozence v 1 libovolném sektoru.



#3 Inkvizice

Izolujte až dvakrát zhoubu ze své desky fregaty a/nebo lodí rodu (v libovolné kombinaci).



#4 Desátky

Pokud máte alespoň 5 bodů taktiky, získáte 1 materiál, 1 bod vědy a 1 neutronium.



#5 Bez milosti

Můžete zničit 1 loď Zplozence v libovolném sektoru. Pokud poté v daném sektoru nezbyvá žádná loď Zplozence, můžete získat 2 body taktiky a/nebo zahrát další kartu velení. Můžete si vybrat vnější sektor, v němž žádné lodě Zplozence nejsou, abyste získali uvedené výhody, ale nesmíte si vybrat žádný vnitřní sektor.



#6 Očistné plameny

Odhod'te z ruky 2 karty operací, a získáte tak 1 libovolný zdroj a/nebo si doberte 1 kartu operace a/nebo izolujte zhoubu.



#7 Hojnost zdrojů

Odhod'te z ruky 1 kartu kadeta, a získáte tak 3 libovolné zdroje.



#8 Taktická převaha

Získáte 4 body taktiky.



#9 Efektivní využití energie

Získáte 1 energii a poté získáte 1 energii za každou svou zahraniou kartu fregaty. Tato schopnost vám poskytne celkem 1/2/3/4/5/6 energií, pokud máte zahraniých 0/1/2/3/4/5 karet fregat.



#10 Statické výboje

Zničte 1 loď Zplozence v libovolném sektoru a/nebo získáte 2 energie.



#11 Přetížení

Vyberte jednu aktivační schopnost (na své desce posádky nebo na zahranié kartě fregaty) a vyhodnoťte ji až dvakrát. Pokud tak učiníte během své akce posádky, nepovažuje se to za spouštěč schopností, které jsou spojeny s bonusovými akcemi.



#12 Posílení

Doberte si 3 karty operací a/nebo vyhodnoťte všechny své aktivační schopnosti. Pokud tak učiníte během své akce posádky, nepovažuje se to za spouštěč schopností, které jsou spojeny s bonusovými akcemi.



#13 Světlá stránka

Odstraňte všechny ukazatele poškození z 1 lodě libovolného rodu a získejte na něj 1 vliv. Nemůžete si vybrat rod, na jehož lodích nejsou žádné ukazatele poškození.



#14 Vojská aliance

Získáte tolik bodů taktiky, kolik činí váš vliv na libovolný rod (ale nanejvýš 5). Karty skrytého vlivu, které máte v ruce, se nepočítají.



#15 Změna politiky

Odhod'te z ruky 1 kartu skrytého vlivu, a získáte tak 1 vliv na libovolný rod.



#16 Vyžádané laskavosti

Odhod'te z ruky 1 kartu skrytého vlivu, a získáte tak libovolné 2 zdroje a/nebo 3 body taktiky.



#17 Šepot Prázdnoty

Získáte zhoubu a ztratíte dvakrát vliv, a poté tak získáte dvakrát vliv. Ztráty i zisky vlivu v rámci této schopnosti mohou proběhnout v libovolné kombinaci rodů (až 4). Místo ztráty vlivu na rod nemůžete odhodit z ruky kartu skrytého vlivu. Na žádné stupnici nemůžete klesnout níže než na pole „0“.



#18 Vzestup populismu

Získáte 1 vliv na libovolný rod.



#19 Záložní plány

Získáte 2 body taktiky a poté můžete až třikrát zaplatit 1 libovolný zdroj, a získat tak 1 bod taktiky. Tato schopnost vám může celkově přinést až 5 bodů taktiky.



#20 Honba za zdroji

Odhod'te 2 karty operací z ruky, a získáte tak 3 libovolné zdroje a/nebo si doberte 1 kartu operace.



#21 Provizorní opatření

Doberte si 4 karty operací.



#22 Ovládání mysli

Vyberte si až dvakrát z následujících efektů (stejný efekt si můžete vybrat dvakrát):

- Získáte 2 body taktiky.
- Odstraňte až 2 ukazatele poškození z libovolné lodě rodu.
- Získáte 1 libovolný zdroj.
- Proved'te 1 omezený pohyb 1 lodě rodu (kromě archy). Pokud si tento efekt vyberete dvakrát pro stejnou loď, počet lodí Zplozence hraje roli pouze v sektorech, kde pohyb této lodě začíná a končí. Viz Pravidla, str. 13.

Protože Revenant není loď rodu, nemůžete z něj odstranit poškození.



#23 Spící agenti

Umístěte na svou desku fregaty zbytek Prázdnoty a 1 data ze společné zásoby. Jestliže kadet, kterého jste použili v tomto tahu, má symbol „těžba“, získáte 1 data navíc (rovněž ze společné zásoby). Abyste získali druhá data, nemusíte přistávat na planetě a provést těžbu. Stačí, když bude mít vyslaný kadet přiloženou kartu se symbolem „těžba“.



#24 Hacknutí dálkového řízení

Vyberte si až 4 různé stíhačky a za každou z nich zničte 1 loď Zplozence ve stejném sektoru, kde se daná stíhačka nachází.



#25 Stimulace mozku

Zahrajte 1 kartu kadeta bez placení zdroji, nebo zvýšte hodnotní stupeň svého kapitána. Poté si doberte 1 kartu operace.



#26 Umisťování štítů

Umístěte až 3 štíty do svého sektoru a/nebo získáte 2 energie.



#27 Těžební drony

Pokud jste kdykoli v průběhu svého tahu vyhodnotili těžbu (na planetě), můžete získat 3 zdroje v libovolné kombinaci z těch, jež jste v tomto tahu získali těžbou.



#28 Úhybné manévry

Proved'te 3 omezené pohyby (viz Pravidla, str. 13) s loděmi rodů (kromě arch). Viz Pravidla, str. 13.



#29 Velkolepý design

Nasad'te libovolnou loď rodu do libovolného sektoru.



#30 Režim neviditelnosti

Přesuňte svou fregatu do libovolného sektoru. Toto není považováno za manévr, nemůžete tedy využít schopnosti, které spouští manévr.

KARTY SELHÁNÍ REVENANTU

Ve hře se objevuje sedm karet selhání lodě (referenční čísla #1 až #7) a čtyři karty selhání poslán (s čísly #8 až #11).

#1 Výboj energie

Všechny archy utrží 1 poškození. Štíty v sektorech před tímto poškozením nechrání.

Každý hráč ztrácí 2 body taktiky, resp. tolik, kolik lze, pokud má méně než 2 body taktiky. S odčítáním začněte u hráče s nejvíce body taktiky. Hráči za toto snížení nedostávají žádné odměny jako v případě běžného resetu taktiky. Je možné, že hráč bude mít ukazatel taktiky níže, než by odpovídalo pozici po resetu vzhledem k hodnotnímu stupni jeho kapitána.

#2 Narušení pláště

Při vyhodnocování efektu *Posily* na Revenantu nelze nasazovat žádné lodě. Pokud tento efekt hráč využije, stále musí zaplatit uvedené zdroje a umístit žeton ochrany Revenantu. Jestliže byl tento efekt v kroku projevů selhání Revenantu vyhodnocen a tuto kartu byste měli odhodit, nechte ji v herním prostoru jako upomínku.

Viz #1 Výboj energie.

#3 Blackout

Každý hráč ztrácí 3 energie, resp. tolik, kolik lze, pokud má méně než 3 energie. S odčítáním začněte v nezkažených sekcích a pokračujte ve zkažených, pokud je to třeba.

Každý hráč ztrácí 2 data, resp. tolik, kolik lze, pokud má méně než 2 data.

#4 Zamoření

Každý hráč získá zhoubu a poté ztrácí všechny zdroje ze zkažených sekcí. Před získáním zhouby mohou hráči přeskldat zdroje v sekcích, které nejsou dosud zkažené, stejně jako ve fázi akcí.

Viz #3 Blackout.

#5 Přetížení

Každá loď rodu utrží 1 poškození za každou fregatu ve svém sektoru. Štíty v sektorech před tímto poškozením nechrání. Pokud by některá loď měla utržit více poškození, než kolik je zapotřebí k jejímu zničení, nepřiděluje zbývající poškození jiným lodím nebo Revenantu.

Viz #3 Blackout.

#6 Chaos

Každý hráč musí resetovat svou taktiku podle hodnotního stupně svého kapitána stejně jako při skoku hyperprostorem. Nezíská však za to žádný vliv ani skrytý vliv. Hráči s kapitánem na 3. hodnotním stupni získají 1 materiály. Jestliže dojde k dalšímu resetu ve fázi skoku, získají 1 materiály znovu.

Každý hráč musí odstranit 1 žeton zhouby z pole pro zbytky Prázdnoty na své desce fregaty (je-li to možné).

#7 Rozpad

Každá zkažená loď rodu utrží 1 poškození. Štíty v sektorech před tímto poškozením nechrání.

Viz #6 Chaos.

#8 Revenant zničen – Zhroucení

Ukazatele vlivu všech hráčů na všech sedmi stupnicích vlivu na rody klesnou na pole „5“. Ukazatelů, které se nachází níže, se tento pokles netýká.

Odstraňte Revenant z herního plánu (toto nemá žádný přímý dopad na hru, pouze to odráží zánik flotily). Odstraňte ze hry všechny karty kolonií, i když byla jedna z nich vybrána v rámci efektu Revenantu *Hyperpohon*. Hráči nezískají žádný vliv ani skrytý vliv při resetování taktiky na začátku závěrečného bodování.

#9 Revenant zničen – Zrada

Každý hráč musí odhodit z ruky tolik karet skrytého vlivu podle své volby, aby mu jich zbylo 6. Hráči s menším počtem karet skrytého vlivu nic odhazovat nemusí.

Viz #9 Revenant zničen – Zhroucení.

#10 Revenant zničen – Dezerce

Při závěrečném bodování se nepřiděluje žádná prestiž za zahrané karty kadetů a fregat. Stále se však počítají do podmínek pro splnění agendy.

Viz #9 Revenant zničen – Zhroucení.

#11 Revenant zničen – Vzpoura

Při závěrečném bodování se nepřiděluje žádná prestiž za hodnotní stupně kapitánů ani za zahrané karty velení. Stále se však počítají do podmínek pro splnění agendy.

Viz #9 Revenant zničen – Zhroucení.

DESKY POSÁDKY

Všech 8 desek posádky má v pravém horním rohu jedinečný symbol, který odráží specializaci daného kapitána:

VĚDEC A 

PRŮZKUMNÍK A 

STRATÉG A 

POLITIK A 

VĚDEC B 

PRŮZKUMNÍK B 

STRATÉG B 

POLITIK B 

Výhody hodnostních stupňů

Následující výhody má všech osm kapitánů společně. Nachází se nalevo od žebříčku hodnostních stupňů.

3			
2			
1			
0			



Ve fázi trhlin nebo skoku si dobíráte uvedený počet karet operací.



Kdykoli získáte skrytý vliv, doberete si uvedený počet karet.



Ve fázi skoku resetujete svou taktiku na tuto hodnotu.

* Politik A  si dobírá na každém hodnostním stupni 1 kartu navíc, tj. 2/3/4/5 na 0./1./2./3. hodnostním stupni.

** Získáte ihned 1 materiálu vyobrazené mezi poli „2“ a „3“ na stupnici taktiky, jako kdybyste tento symbol překročili.

Aktivační schopnosti

Tyto schopnosti jsou uvedeny vlevo dole pod výhodami hodnostních stupňů. Spouští se během bonusové akce Aktivace.

+1 

A 

Můžete získat 1 bod vědy za každou svou zahraniční kartu kadeta.

+1  2x 

B 

Můžete získat 1 energii nebo si dobrat 2 karty operací.

 x 

A 

Můžete získat 2 body taktiky za každého vašeho člena posádky, který se nachází na planetě.

B 

Můžete přesunout svou fregatu do libovolného sektoru.

 = 

A 

Můžete si vybrat 1 stíhačku a zničit 1 loď Zplozence v jejím sektoru.

 = 

B 

Můžete umístit 1 štít do sektoru s vaší fregatou.

 = +1 

A 

Můžete odhodit 1 kartu skrytého vlivu z ruky a získat tak vliv na libovolný rod.

-3  = +3 

B 

Můžete si vybrat jeden z následujících efektů:

- Zaplatit 3 různé zdroje, a získat tak skrytý vliv.
- Odhodit 1 kartu skrytého vlivu z ruky, a získat tak 3 různé zdroje.

Schopnosti kapitánů

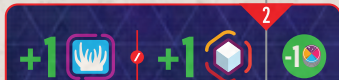
Základní schopnosti jsou uvedeny vlevo dole na deskách posádky. Nad nimi (napravo od žebříčku hodnotných stupňů) se nachází sada **rozvíjených schopností**, přičemž každá je silnější než ta pod ní. Nezapomeňte, že všechny tyto schopnosti jsou aktivní pouze **v tahu, kdy vysíláte svého kapitána** (pokud není výslovně uvedeno jinak).

Ihned po akci posádky v tahu kapitána:

Můžete získat 1 zbytek Prázdnoty* nebo 1 data.



Můžete získat 1 zbytek Prázdnoty* nebo 1 data.



Můžete získat 1 zbytek Prázdnoty* nebo 1 data.



Žádná schopnost.



Viz Vědec B.



Během tahu svého kapitána:

Můžete hrát karty kadetů **bez** placení zdrojů.

Při zahrání každé karty kadeta máte slevu 1 zdroj. Tuto slevu můžete kombinovat se slevami z jiných schopností a slevou z bonusové akce **Spřízněnost**.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Během akce posádky v tahu svého kapitána můžete až dvakrát zaplatit 1 bod vědy, a získat tak 1 libovolný zdroj.

*Při získání zbytku Prázdnoty si vezměte 1 žeton zhoubu přímo ze společné zásoby (ne ze své desky fregaty nebo lodě rodu) a umístěte ho na pole pro zbytky Prázdnoty.

Během tahu svého kapitána:

Máte schopnost 1. hodnotního stupně.



Máte schopnost 1. hodnotního stupně.



Kdykoli získáte zhoubu, můžete získat 1 bod vědy **a** 1 bod taktiky.



Kdykoli získáte zhoubu, můžete získat 1 bod vědy, **nebo** 1 bod taktiky.



Během manévru, při němž váš kapitán používá stíhačku, výsadečkovou loď nebo fregatu, máte k dispozici 1 pohyb navíc.



Během útoku svého kapitána:

Při použití stíhačky nebo fregaty můžete až čtyřikrát zaplatit 1 bod vědy, a způsobit tak 1 poškození navíc.

Při použití stíhačky nebo fregaty můžete až čtyřikrát zaplatit 2 body vědy, a způsobit tak 1 poškození navíc.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Můžete na tuto desku umístit 1 žeton zhoubu. Tuto schopnost lze využít v tahu **libovolného člena posádky**. Pro toto pole platí stejná pravidla jako pro kartu fregaty #2 **Dekontaminační komora** (viz str. 11).

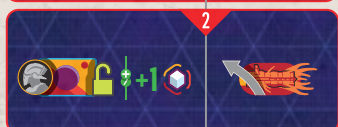
Pokud využíváte bonusovou akci Neutralizace v tahu svého kapitána k izolaci zhoubu z tohoto pole, nemusíte za to platit energii nebo odhazovat z ruky karty operací.

Během přistání na planetě v tahu svého kapitána:

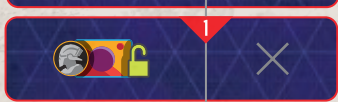
Máte současně schopnosti 1. i 2. hodnotního stupně.



Máte schopnost 1. hodnotního stupně a můžete získat 1 data (navíc k běžnému efektu přistání).



Můžete přistát na obsazené planetě se svým kapitánem. Pokud tak učiníte, nezískáte žádná data.



Žádná schopnost.



Viz Vědec B.



Když váš kapitán použije výsadečkovou loď:

Můžete zničit 1 loď Zplozence ve svém sektoru a/nebo umístit 1 štít do svého sektoru a/nebo získat 1 energii. Vždy smíte umístit pouze 1 štít bez ohledu na to, kolik sektorů v daném tahu navštívíte. Ke zničení lodě Zplozence a umístění štítu může dojít v různých sektorech.

Můžete zničit 1 loď Zplozence ve svém sektoru. Toto smíte provést pouze jednou, i když ve svém tahu navštívíte více sektorů. Můžete loď Zplozence zničit i poté, co přistanete na planetě.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Při vyhodnocování efektu planety v tahu svého kapitána můžete získat 1 libovolný zdroj.

Bezprostředně předtím, než vyšlete svého kapitána na lod':**Ihned po akci posádky v tahu svého kapitána:**

Máte schopnost 2. hodnotního stupně.

Můžete otočit vrchní kartu planety z balíčku. Získáte 1 libovolný zdroj, který byste získali těžbou na této planetě. Poté můžete otočenou kartu odhodit nebo umístit do libovolného sektoru. V jednom sektoru se může nacházet více planet. Na nově umístěnou planetu položte kostičku dat.

Můžete otočit vrchní kartu planety z balíčku. Získáte 1 libovolný zdroj, který byste získali těžbou na této planetě. Poté tuto kartu odhodíte.

Žádná schopnost.

Viz Vědec B.



Můžete získat 3 body taktiky.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

V kroku získání zhouby v tahu vašeho kapitána se vám do podmínek pro získání zhouby nepočítá využití zkaženého efektu planety nebo jeho kopírování.

Ihned po akci posádky v tahu svého kapitána:**Během tahu svého kapitána:**

Máte schopnost 2. hodnotního stupně, ale po zničení alespoň 2 lodí Zplozence můžete získat 2 body taktiky místo 1.

Můžete si vybrat **až 2** stíhačky ve svém a/nebo sousedních sektorech. Obě mohou být ve stejném nebo různých sektorech. Zničte 1 loď Zplozence za každou z těchto stíhaček v jejich sektorech. Poté můžete získat 1 bod taktiky navíc k těm, jež dostanete běžným způsobem za zničení lodí Zplozence.

Máte schopnost 0. hodnotního stupně. Po jejím využití můžete získat 1 bod taktiky.

Můžete si vybrat 1 stíhačku ve svém nebo sousedním sektoru. Poté v sektoru s vybranou stíhačkou zničte 1 loď Zplozence.



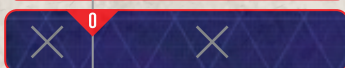
Máte schopnost 2. hodnotního stupně.

Při hraní karet kadetů a fregat máte slevu 1 zdroj. Tuto slevu můžete kombinovat se slevami z jiných schopností a slevou z bonusové akce *Spřízněnost*.

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Během manévru v tahu svého kapitána se stíhačkou, výsadkovou lodí nebo fregatou máte k dispozici 1 pohyb navíc.

Během manévru v tahu svého kapitána:

Máte schopnost 2. hodnotního stupně.

Při použití stíhačky, výsadkové lodě nebo fregaty máte k dispozici 1 pohyb navíc (celkem tedy 2).

Žádná schopnost.

Žádná schopnost.

Během útoku v tahu svého kapitána:

Máte schopnost 1. hodnotního stupně. Navíc pokud ve vašem sektoru nyní nejsou žádné lodě Zplozence (dokonce i kdyby tam nebyly hned na začátku tahu), můžete získat 2 body taktiky **a/nebo** skrytý vliv.

Máte schopnost 1. hodnotního stupně. Navíc pokud ve vašem sektoru nyní nejsou žádné lodě Zplozence (dokonce i kdyby tam nebyly hned na začátku tahu), můžete získat 2 body taktiky.

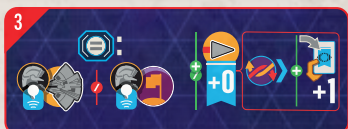
Při použití stíhačky nebo fregaty můžete odstranit štít ze svého sektoru, a způsobit tak 2 poškození navíc ve stejném sektoru. Můžete odstranit štít a nezpůsobit poškození, ale nikoli způsobit poškození bez odstranění štítu.

Žádná schopnost.

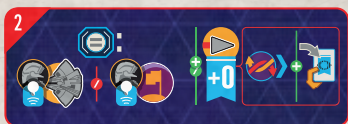
Během manévru v tahu svého kapitána se stíhačkou, výsadkovou lodí nebo fregatou máte k dispozici 1 pohyb navíc a/nebo umístíte 1 štít do svého sektoru (do libovolného sektoru, který jste během manévru navštívili), a/nebo získáte 1 energii.



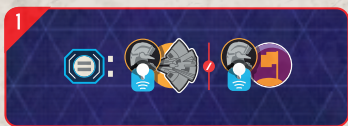
Když vysíláte svého kapitána na lod' rodu:



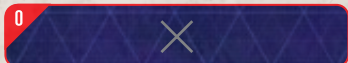
Máte schopnost 1. hodnostního stupně. Navíc **během kroku získání vlivu** v tahu svého kapitána se můžete rozhodnout nezískat vliv na příslušný rod, ale místo toho získat 1 bod taktiky a skrytý vliv. **Kromě toho**, pokud získáte tímto způsobem skrytý vliv, nechte si v ruce 2 karty z dobraných a zbylé 3 odhod'te.



Máte schopnost 1. hodnostního stupně. Navíc **během kroku získání vlivu** v tahu svého kapitána se můžete rozhodnout nezískat vliv na příslušný rod, ale místo toho získat 1 bod taktiky a skrytý vliv.



Můžete nechat zcela propadnout efekt lodě, na kterou jste kapitána vyslali, a místo toho zkopírovat efekty libovolné obsazené archy ve stejném sektoru nebo jeden z efektů obsazené planety ve stejném sektoru. Více ke kopírování viz Pravidla, str. 15.



Žádná schopnost.



Viz Stratég A.

Když vysíláte svého kapitána na Revenant:



Okamžitě po akci posádky vašeho kapitána:

Máte schopnost 1. hodnostního stupně.



Můžete ukázat kartu skrytého vlivu ze své ruky, a nasadit tak do libovolného sektoru libovolnou lod' rodu se stejnou příslušností, jakou má ukázaná karta skrytého vlivu. Tuto kartu skrytého vlivu **neodhazujete**, ale nechte si ji v ruce.

Máte schopnost 1. hodnostního stupně.



Můžete ukázat a odhodit kartu skrytého vlivu z ruky, a nasadit tak do libovolného sektoru libovolnou lod' rodu se stejnou vlajkou, jaká je na odhozené kartě skrytého vlivu.

Můžete získat 1 bod taktiky a/nebo skrytý vliv.



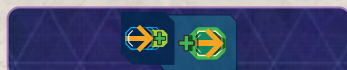
Žádná schopnost.

Můžete získat 1 bod taktiky.



Žádná schopnost.

Viz Stratég A.



PLANETY

Každá planeta nabízí horní a dolní efekt, z nichž vždy jeden můžete vyhodnotit po přistání. Na každé planetě je jeden z efektů **zkažený** a druhý zahrnuje **těžbu** (která spouští určité schopnosti). V závislosti na konkrétní planetě mohou mít tyto dvě charakteristiky stejné či různé efekty.

#1 Cerulon

Těžba : Získáte 2 neutronia.

Zničte 2 lodě Zplozence kdekoli na herním plánu a/nebo si doberte 2 karty operací.

#3 Kirevan

Těžba : Získáte 1 materiálu a/nebo si doberte 2 karty operací.

Vyhodnoťte všechny své aktivační schopnosti a/nebo získáte 1 bod taktiky.

#5 Drothis

Těžba : Získáte 2 neutronia.

Můžete až třikrát odhodit 1 kartu operace z ruky, a získat tak 2 body taktiky.

#2 Quirenis

Zničte 1 lod' Zplozence kdekoli na herním plánu a/nebo si doberte 1 kartu operace.

Těžba : Získáte 1 energii a 1 neutronium a/nebo si doberte 2 karty operací.

#4 Kaedron

Odstraňte až 2 ukazatele poškození z libovolných lodí (kromě Revenantu) a/nebo získáte 1 bod taktiky.

Těžba : Získáte 1 bod vědy a/nebo 2 materiálu.

#6 Nocthera

Těžba : Získáte 2 materiálu.

Zaplaťte 1 bod vědy a odhod'te 1 kartu operace z ruky, a zvyšte tak hodnostní stupeň svého kapitána.

#7 Nemyra

Těžba  : Získáte 1 energii a/nebo 2 body taktiky.

Zaplaťte 2 body vědy a 1 energii, a získáte tak vliv na libovolný rod.

#8 Moltheris

Těžba  : Získáte 2 materiály.

Doberte si 1 kartu operace a/nebo zkopírujte jeden efekt jiné obsazené planety. V kroku získání zhouby získáte zhoubu.

#9 Voltren

Vyhodnoťte všechny své aktivační schopnosti.

Těžba  : Získáte 1 materiály a/nebo 2 body vědy.

#10 Tarnyx

Doberte si 1 kartu operace a/nebo získáte 1 energii a 1 bod vědy.

Těžba  : Získáte 1 materiály, 1 energii a 1 neutronium.

#11 Lurevia

Zaplaťte 2 materiály a 1 neutronium, a nasad'te tak 1 loď rodu do libovolného sektoru.

Těžba  : Získáte 3 materiály.

#12 Krundal

Těžba  : Izolujte zhoubu a/nebo získáte 1 libovolný zdroj.

Odhod'te 3 karty operací z ruky, a zvyšte tak hodnotní stupeň svého kapitána.

#13 Thunari

Zaplaťte 1 energii, a zničte tak až 2 lodě Zplozence v libovolných sektorech (stejném i různých).

Těžba  : Získáte 1 materiály, 1 bod vědy a 1 neutronium.

#14 Zhorrel

Těžba  : Získáte 2 body vědy.

Doberte si 4 karty operací.

#15 Meraxis

Umístěte 3 štíty do libovolných sektorů (stejného i různých) a/nebo získáte 1 energii.

Těžba  : Získáte 1 energii a/nebo 2 neutronia.

#16 Iskavar

Těžba  : Získáte 1 materiály a/nebo 2 body taktiky.

Odhod'te 1 kartu operace z ruky, a získáte tak skrytý vliv a/nebo 1 energii.

#17 Calvoryn

Izolujte zhoubu a/nebo získáte 2 body taktiky.

Těžba  : Získáte 1 bod vědy a/nebo 2 neutronia.

#18 Volicor

Těžba  : Získáte 2 neutronia.

Zaplaťte 2 materiály, a nasad'te tak 1 loď rodu do libovolného sektoru.

#19 Velasha

Zaplaťte 2 vědy a odhod'te 1 kartu operace z ruky, azvyšte tak hodnotní stupeň svého kapitána.

Těžba  : Získáte 1 materiály a/nebo 2 neutronia.

#20 Valenquar

Těžba  : Získáte 1 energii a/nebo 1 neutronium.

Odstraňte až 2 ukazatele poškození z libovolných lodí (kromě Revenantu) a/nebo získáte 3 body taktiky.

#21 Bremexis

Těžba  : Získáte 2 materiály.

Umístěte 3 štíty do libovolných sektorů (stejného i různých) a/nebo získáte 2 energie.

#22 Drethon

Umístěte 1 štít do libovolného sektoru a/nebo získáte 2 energie.

Těžba  : Získáte 1 materiály, 1 bod vědy a 1 neutronium.

#23 Boshtet

Doberte si 1 kartu operace a/nebo zkopírujte jeden efekt jiné obsazené planety. Kopírování zkaženého efektu se počítá do podmínek pro získání zhouby.

Těžba  : Získáte 1 materiály, 1 neutronium a/nebo 2 body taktiky.

#24 Keelah

Těžba  : Získáte 2 body vědy.

Odstraňte až 2 ukazatele poškození z libovolných lodí (kromě Revenantu) a/nebo si doberte 2 karty operací.

#25 Caradyn

Těžba  : Získáte 1 materiály a/nebo 1 neutronium.

Odstraňte až 3 ukazatele poškození z libovolných lodí (kromě Revenantu) a/nebo izolujte zhoubu z libovolné lodě rodu.

#26 Yauter

Zaplaťte 2 body vědy, a získáte tak skrytý vliv.

Těžba  : Získáte 1 energii a/nebo 2 body vědy.

#27 Ulliria (Oba efekty této planety jsou zkažené.)

Těžba  : Získáte 3 energie.

Vyberte si jeden sektor a odstraňte z něj trhlínu a/nebo všechny lodě Zplozence. (Za odstranění lodí Zplozence nedostanete žádné body taktiky.)

#28 Geshan

Zaplaťte 1 neutronium, a vyberte si tak libovolný sektor. Izolujte až dvakrát zhoubu z lodí rodu v tomto sektoru.

Těžba  : Získáte 3 neutronia.

#29 Zakomia

Zaplaťte 1 bod vědy, a získáte tak 3 libovolné zdroje.

Těžba  : Získáte 2 materiály a/nebo 1 neutronium.

KARTY TAJNÝCH AGEND

Každá agenda zahrnuje jedinou podmínku, jejíž splnění se ověřuje během závěrečného bodování.

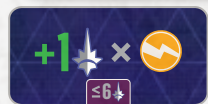
Osobní agendy

- #1 Musíte mít ve hře alespoň 4 karty fregat.
- #2 Musíte mít v ruce alespoň 8 karet skrytého vlivu. *Nepoužívá se v sólovém režimu.*
- #3 Musíte mít současně alespoň 2 energie, alespoň 2 body vědy a alespoň 2 neutronia. Zdroje ve zkažených sekcích se počítají.
- #4 Musíte mít ve hře alespoň 3 karty kadetů.
- #5 Musíte mít svého kapitána na 3. hodnostním stupni.
- #6 Musíte mít vliv alespoň 2 na alespoň 4 rody. Skrytý vliv v ruce se do splnění této podmínky nepočítá. *Nepoužívá se v sólovém režimu.*
- #7 Musíte mít zahraniých alespoň 5 karet velení.
- #8 Musíte mít alespoň 6 energií. Energie ve zkažených sekcích se počítá.
- #9 Musíte mít alespoň na jeden rod vliv alespoň 7. Skrytý vliv se nepočítá. *Nepoužívá se v sólovém režimu.*

Flotilové agendy

- #10 Na herním plánu musí být alespoň 4 stíhačky.
- #11 Na herním plánu musí být alespoň 5 arch.
- #12 Na herním plánu musí být alespoň 3 raketoplány.
- #13 Na herním plánu musí být alespoň 4 výsadkové lodě.

PODMÍNKY BODOVÁNÍ KOLONIÍ



#1 **Dunlork** : Získáte 1 bod prestiže za každou svou energii, ale nanejvýš 6.



#2 **Novaris** : Získáte 1 bod prestiže za každou svou kartu kadeta ve hře.



#3 **Zenor** : Získáte 0/2/4/6 bodů prestiže, pokud je váš kapitán na 0./1./2./3. hodnostním stupni.



#4 **Fenrax** : Získáte 1 bod prestiže za každou svou kartu fregaty ve hře.



#5 **Yarvek** : Získáte 2 body prestiže za každé 4 zdroje, které máte (zaokrouhleno dolů).



#6 **Belitan** : Získáte 1 bod prestiže za každý svůj bod vědy, ale nanejvýš 6.



#7 **Shiveus** : Ztrácíte 2 body prestiže za každý žeton zhouby na své desce fregaty: Počítá se i zhouba na speciálních polích pro umisťování zhouby, ale nikoli na polích pro zbytky Prázdnoty.

AUTOŘI

Tvorba a vývoj hry

Autor hry: Allan Kirkeby

Vedoucí vývoje hry: Robin Hegedús

Vývoj hry: Viktor Péter, Frigyes Schőberl

Hlavní herní tester: Jace Ravensburg

Výtvarné zpracování a tvorba světa

Ilustrace a grafický návrh: Ian O'Toole

Tvorba světa: Frigyes Schőberl, Robin Hegedús

Návrh 3D komponent: Krisztián Hartmann

Pravidla a texty

Hlavní editor: Mihály Vincze

Grafický návrh: Attila Kerek

Kontrolní čtení: Emily Blain, Hendri Adriaens

Produkce a management projektu

Management výroby: Tünde Máté

Výroba prototypu: Viktor Csete

Management projektu: Frigyes Schőberl

Kickstarterová kampaň

Návrh kampaně: Albert Bochnert

Komunitní management: Soma Gál, Dorka Péter

Herní testování na Discordu

Alexandros Kilikian, Marcel Dragomir, Count Canis, Dieter De Bruyne, Patrick Szpyra, Chuck Case, Daniel Trzeciak, Josh Kruger, Jordan Thomas, Jon Deale, Shelley Danielle, Lea Brit Anna Jansen, Sidd (ooba), Ian McAlpin, Ryan Beall, Arius Nahavandi, Saiful Imaan, Sean Yen, Sebastian Putze, Weronika Wojtala, Raaayden, Hendri Adriaens, Ahmad Arif Aiman, Shane Ryan, Guppy Jones, C. Shravan Santosh, Miranda Robinson, Marcel McAlpin, Aaron Thomas, Christopher Gudde, Joy

Zvláštní poděkování

Adonis Maigaard Flokiou, Anders Bruun Uhrenholt Christensen, Anders Vang Pedersen, András Sohár, Aske Christiansen, Casper Hansen, Constantin Lervig, Dario Rahimic, David Kirkeby, Emil Larsen, Emil Lund, Eske Zobbe, Gabriel Kirkeby, Hanne Aya Skogberg, Jacob Blain, Jonathan Max Moltke, Jørgen Holm, Kasper Fly, Kasper Lapp, Lars Wagner, Linnea, S. E, Rützou, Mads Fløe, Magnus Karlsson, Maila Persson, Mark Elsdon, Mattie Dyrby Hansen, Max Møller, Mette Kjeldsen Riis, Michael Munk Kruse, Morten Blaabjerg, Otto Plantener Jensen, Pax Meier, Rolf Østergaard Nielsen, Róbert Zöldi-Kovács, Sigrid Stenkilde Lynæs, Simon Skov, Simon Stormes, Søren Brandborg, Thorbjørn Kaels, Troels Østergaard Nielsen, Tyge Zobbe

Poděkování Allana Kirkebyho

Všem, kdo se podíleli na testování a poskytování zpětné vazby, především dánské komunitě herních autorů. Obrovský dík patří lidem z Mindclash za to, že Revenantu věřili a věnovali jeho vzniku mimořádnou péči.

Česká verze

Produkce české verze: David Rozsívál, Marek Vejborný

Překlad české verze: Václav Pražák

Sazba české verze: Anežka Bělohoubková, Ján Novodomský

Korektury české verze: Lukáš Sábo, David Rozsívál

PŘEHLED SYMBOLŮ

OBECNÉ MECHANISMY

- (1.) Cyklus
- Pořadí tahů
- Hráč
- Nepoužívá se v sólovém režimu
- Deska fregaty / deska posádky
- Prestiž
- Kadet / člen posádky
- Fáze akcí
- Fáze svolání
- Fáze nájezdu
- Fáze trhlin
- Fáze skoku
- Akce posádky
- Bonusová akce
- Síla rodu
- Žeton přeskočení fáze
- Obsazení (libovolným členem posádky)

ZÍSKATELNÉ POLOŽKY

- Libovolný zdroj
- Stejný druh zdroje
- Materiály
- Energie
- Věda
- Neutronium
- 1 Sleva na zdroje
- 0 Bez placení zdrojů
- Taktika / body taktiky
- Hodnostní stupeň (kapitána)
- Data
- Zhoubá
- Zbytek Prázdnoty
- Vliv (na libovolný rod)
- Vliv (na stejný rod)

KARTY

- Skrytý vliv
- Karta operace
- Karta kadeta

- Karta fregaty
- Karta velení
- Karta skeneru
- Karta kolonie
- Karta planety
- Karta selhání Revenantu
- Karta tajné agendy

LODĚ, PLANETY A FLOTILA

- Fregata (libovolná)
- Fregata (vaše)
- Archa
- Stíhačka
- Výsadková loď
- Raketoplán
- Loď rodu (včetně archy)
- Loď rodu (kromě archy)
- Loď Zplozence
- Efekt planety
- Zkažený efekt planety
- Těžba



Provize

Revenant

Poškození

Trhlina

Kostka trhliny

Sektor

Stejný/váš sektor

Libovolný sektor

Sousední sektory
(a váš sektor)

Fregata nejbližší
k sektoru

Žeton ochrany
Revenantu

Štít

ČINNOSTI (OBEZNÉ)



Dobrání karty do ruky

Zahrání karty z ruky

Umístění do herního
prostoru

Odhození/odebrání
(z herního prostoru)

Odhození (z ruky)

Vyhodnocení
(připomenutí)

Kopírování
(jiného efektu)

ČINNOSTI (SPECIALIZOVANÉ)



Aktivace (schopnost /
bonusová akce)



Zisk taktiky



Reset taktiky



Zisk vlivu



Ztráta vlivu



Zvýšení hodnotního
stupně kapitána



Zisk zhouby



Zisk zhouby
ze zkažené lodě



Zisk zhouby ze zkaženého
efektu planety



Izolace zhouby



Operační příjem



Útok



Způsobení poškození
navíc



Manévr



Pohyb navíc



Omezený pohyb



Zničení lodě Zplozence



Odstranění všech
lodí Zplozence
(bez zisku bodů taktiky)



Odstranění ukazatele
poškození



Nasazení lodě rodu



Umístění raketoplánu
na skener



Změna pořadí tahů



Zisk výhod skeneru



Ukázání skrytého vlivu



Neutralizace
(bonusová akce)

SCHOPNOSTI



Ihned po (spouštěči)



Bezprostředně před
(spouštěčem)

SEDM RODŮ



Dunlork



Novaris



Zenor



Fenrax



Yarvek



Belitan



Shiveus

SYMBOLY SÓLOVÉHO REŽIMU



Zkažený člen posádky



Zvěstovatel
(zkažený kapitán)



Zkažený vliv



Zkažená karta rodu



Zkažená taktika



Albi



MINDCLASH
GAMES