
REVENANT
ANLEITUNG
MINDCLASH GAMES
SKELLIG GAMES

EINLEITUNG

Aus der Leere zwischen den Dimensionen tauchte ein uraltes kosmisches Wesen auf – es verderbte, verschlang und vernichtete alles, was ihm in den Weg kam. Als Folge dieser Katastrophe, die als „Voidfall“ bekannt ist, schmiedeten die Admirale des untergegangenen galaktischen Imperiums „Domineum“ einen verzweifelten Krisenplan. Um das gesammelte Wissen und die Geschichte der Menschheit vor der Bedrohung der Leere zu bewahren, wurde ein ehemaliges imperiales Flaggschiff – die Revenant – nachgerüstet, um riesige Datenbanken mit dem Erbe der gesamten Zivilisation zu transportieren. Nun liegt es an euch, den Trägern der letzten Hoffnung der Menschheit und eskortiert von den Schiffen der Großen Häuser des Domineums, die Flotte jenseits der bekannten Galaxie in Sicherheit zu bringen, fragile Bündnisse auszubalancieren und nicht nur das Überleben der Menschheit zu sichern, sondern auch euer eigenes politisches Schicksal.

Revenant ist ein eigenständiges, kompetitives Worker Placement-Spiel mit wechselnden Bündnissen, das im *Voidfall*-Universum spielt. Ihr schlüpft in die Rolle von rivalisierenden Admiralen, die die Verteidigung einer flüchtenden Sternenflotte koordinieren. Ihr wetteifert um Einfluss bei den Großen Häusern, die euch dabei helfen, diese Reise zu überleben.

Diese Reise wird nicht einfach werden. Die verderbten Kräfte der Leere werden die Flotte ununterbrochen angreifen und am Ende jedes Zyklus Schaden an zahlreichen Schiffen verursachen. Trage deinen Teil zum Schutz der Flotte bei und zerstöre feindliche Schiffe, repariere verbündete Schiffe oder manövriere sie in sichere Gebiete oder aktiviere den Hyperantrieb der Revenant, um sie in einen sichereren Sektor zu manövrieren. Trotz aller Bemühungen wird es Verluste geben. Sorgt dafür, dass die Häuser, auf die ihr Einfluss habt, bestmöglich geschützt sind.

DIZED TUTORIAL

ÜBERSPRINGE DAS REGELHEFT!

Mit DIZED® lernst du die Regeln, während du spielst. Das interaktive Play-Along-Tutorial führt dich Schritt für Schritt durch das Spiel. Öffne DIZED und spiele sofort los!

iOS • ANDROID • DIZED.COM



MATERIAL



1 Einflusstableau



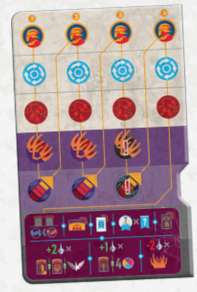
32 Spielmarker

(8 pro Farbe)



14 Hausmachtplättchen

(doppelseitig; 2 pro Haus)



1 Sequenz-Tableau (linke Hälfte)



1 Sequenz-Tableau (rechte Hälfte)



3 Plättchen „Phase überspringen“



4 Zugfolgeplättchen



1 Phasenmarker



4 Besatzungstableaus

(doppelseitig)



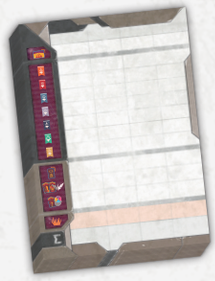
4 Rangmarker (Kapitän)

(1 pro Farbe)



12 Besatzungsfiguren

(inkl. 1 Kapitän und 2 Kadetten pro Farbe)



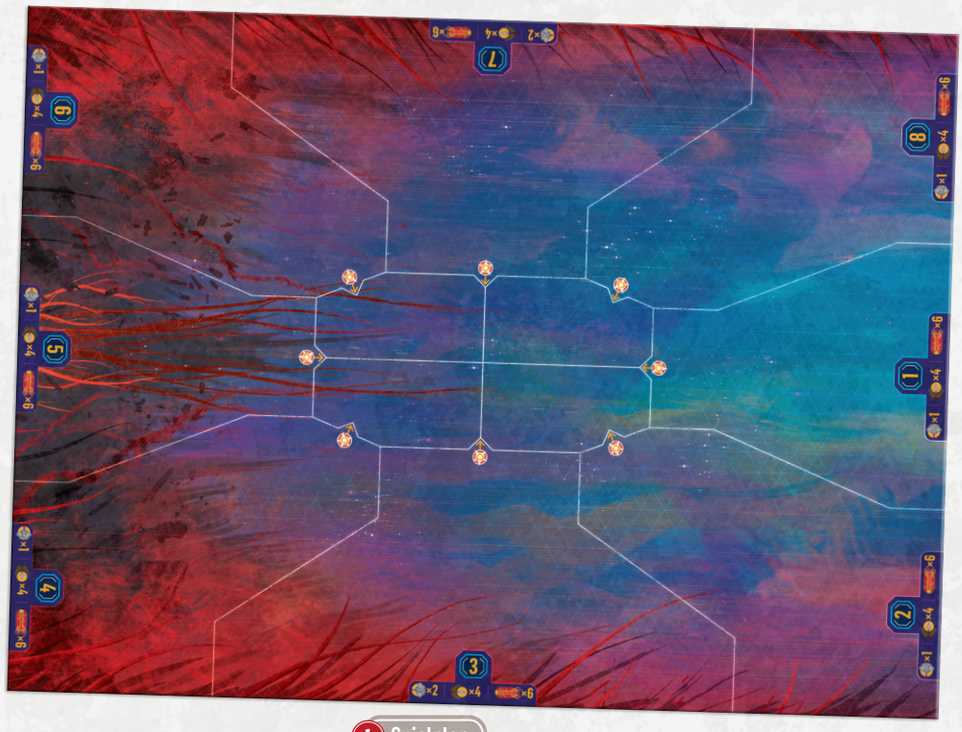
1 Wertungsblock



4 Fregattentableaus



4 Arche- & Revenant-Aktionsübersichten



1 Spielplan
(doppelseitig, mit unterschiedlicher Illustration)



12 Schildplättchen



3 Risswürfel
(je für 1–2, 3 oder 4 Personen-Partie)



4 Risse



26 Verderbnismarker



2 Schutzplättchen (Revenant)



15 Funddatensteine



30 Schadensmarker



1 Revenant



7 Archen
(1 pro Haus)







7 Kampfschiffe
(1 pro Haus)



32 Schiffe der Leere



4 Fregatten
(1 pro Farbe)



7 Raumfähren
(1 pro Haus)





7 Landefähren
(1 pro Haus)





90 Operationskarten
(30× Kadett, 30× Fregatte, 30× Anweisung)



63 Geheimer Einfluss-Karten



13 Geheime Agenda-Karten
(9× Persönliche Agenda, 4× Flottenagenda)



11 Defektkarten (Revenant)
(7× Rumpfdefekt, 4× Kerndefekt)



29 Planetkarten



7 Koloniekarten



45 Radarkarten
(je 15 für 1–2, 3 und 4 Personen; davon je 5 für den 1., 2. und 3. Zyklus)



80 Ressourcenplättchen
(20× Wissen, 20× Energie, 20× Material, 20× Neutronium)



3 Plättchen „Taktiken erhalten“



3 Plättchen „Verderbnis beseitigen“

VORBEREITUNG

Bevor ihr mit der Vorbereitung des Materials beginnt, wählt jeweils 1 der vier verfügbaren Spielfarben.

ALLGEMEINER SPIELBEREICH

1. Legt den **Spielplan** mit eurer bevorzugten Illustration nach oben in eure Mitte.
2. Legt das **Einflusstableau** in die Nähe.
3. Fügt die **linke** (3a) und die **rechte Hälfte** (3b) des **Sequenz-Tableaus** zusammen und legt es in die Nähe.
4. Legt die **Ressourcenplättchen** (4a), **Schildplättchen** (4b), **Schadensmarker** (4c), **Funddatensteine** (4d), **Schiffe der Leere** (4e) und **Verderbnismarker** (4f) in einen allgemeinen Vorrat.
5. Mischt jeweils die 3 Arten der **Operationskarten** (**Kadettkarten** (5a), **Fregattenkarten** (5b) und **Anweisungskarten** (5c)) und bildet 3 verdeckte Stapel.
6. Mischt die **Geheimer Einfluss-Karten** und bildet einen verdeckten Stapel.
7. Bildet über dem Spielplan die **Radarauslage:**
   - 7a Sucht die **15 Radarkarten** gemäß **eurer Personenzahl** (1–2, 3 oder 4) – entsprechend mit , und auf ihrer Rückseite – heraus. Legt die übrigen 30 Karten zurück in die Schachtel.
   - 7b Legt 3 zufällige Radarkarten **mit einem** (1) auf der Rückseite aufgedeckt in die Auslage. Legt die übrigen 2 Karten mit diesem Symbol zurück in die Schachtel.
8. Bildet mit den Radarkarten **mit einem** (2) (8a) und (3) (8b) auf der Rückseite 2 verdeckte **Radarstapel** über dem Spielplan und mischt sie jeweils.
9. Mischt die **Koloniekarten** und bildet einen verdeckten Stapel.
10. Legt den für eure Personenzahl vorgesehenen **Risswürfel** neben den Radarstapel. Legt die anderen beiden Würfel in die Schachtel.
    - 10a **bei 1–2 Personen:**
    - 10b **bei 3 Personen:**
    - 10c **bei 4 Personen:**



SPIELPLAN

11. Legt die **Revenant** in die Mitte.
12. Legt je **1** zufällige **Arche** in Sektor 1, 4 und 6. Dann je **2** zufällige **Archen** in die Sektoren 3 und 7.
13. Legt je **1** zufälliges **Kampfschiff** in jeden Sektor außer in Sektor 4. Hat ein Kampfschiff die gleiche Hausflagge wie eine Arche desselben Sektors, tausche dieses Kampfschiff mit dem Kampfschiff aus dem im Uhrzeigersinn danebenliegenden Sektor.
14. Legt je **1** zufällige **Landefähre** in jeden Sektor außer in Sektor 6. Prüft ihre Hausflaggen nicht.



15. Legt **Schiffe der Leere** in jeden Sektor des Spielplans. Die Menge hängt von eurer Personenzahl ab. Siehe:

SEKTOR	1	2	3	4	5	6	7	8
1–2 PERSONEN	2	2	2	2	1	2	2	2
3 PERSONEN	2	2	3	2	1	2	3	2
4 PERSONEN	3	2	3	2	2	2	3	2

16. Legt je 1 **Riss** in Sektor 1, 3, 5 und 7.
17. Mischt die **Planetkarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Zieht dann die obersten Karten und legt je 1 offen in die folgenden Sektoren gemäß eurer Personenzahl:
    - 17a **bei 1–3 Personen:** Sektoren 2, 5 und 8.
    - 17b **bei 4 Personen:** Sektoren 2, 4, 6 und 8.
18. Legt 1 **Funddatenstein** auf jede aufgedeckte Planetkarte.



Die Großen Häuser – Eskorte der Revenant

Haus Shiveus
Ein pflichtbewusster Orden, der einen gnadenlosen heiligen Kreuzzug führt, um das Domineum von der Verderbnis zu befreien.

Haus Fenrax
Eine eng verbundene und hochdisziplinierte Gruppe von Elitepiloten, die in koordinierten Teams operieren.

Haus Novaris
Eine listenreiche Widerstandseinheit, die während des jüngsten Zusammenbruchs des Domineums gegründet wurde.

Haus Zenor
Ein einzelner, replizierter Intellekt eines einst brillanten Wissenschaftlers, der nun eine Schwarmintelligenz aus Klonen befehligt.

Haus Belitan
Eine kalte und rationale Gesellschaft, die ihre Emotionen zugunsten von reiner Logik und Kalkül aufgegeben hat.

Haus Yarvek
Nomadische Weltraumforscher, die Überlebende willkommen heißen und geborgene Technologie wiederverwenden.

Haus Dunlork
Kybernetisch verbesserte Ingenieure und Meister der unkonventionellen nachhaltigen Energie und unübertroffenen Effizienz.

EINFLUSSTABLEAU

19 Legt je 1 **Spielmarker** eurer gewählten Farbe auf das unterste Feld der 7 Einflussleisten der Häuser.

20 Legt **Plättchen** auf die 7 Leisten: Legt je 1 Plättchen auf Feld 2, 5 und 8 der Leisten (also 3 pro Leiste). Die Art des Plättchens hängt vom Haus ab:

- 20a Fenrax: Material
- 20b Shiveus: Verderbnis beseitigen
- 20c Yarvek: Funddatensteine
- 20d Belitan: Wissen
- 20e Zenor: Neutronium
- 20f Novaris: Taktiken erhalten
- 20g Dunlork: Energie

21 Stapelt 2 **Hausmachtplättchen** über Feld 8 jeder Einflussleiste (insgesamt 14 Plättchen), und zwar so, dass bei dem unteren Plättchen die „2“ nach oben liegt und bei dem oberen die „3“.

22 Legt die 7 **Raumfähren** über das Einflusstableau.



SEQUENZ-TABLEAU

23 Legt den **Phasenmarker** auf das linke obere Feld der Phasenleiste.

24 Legt die **3 Plättchen „Phase überspringen“** auf die angegebenen Felder am unteren Ende der Phasenleiste.

25 Teilt jedem 1 zufälliges **Zugfolgeplättchen** aus und bestimmt so eure Zugfolge.



Nicht in Partien mit 1–2 Personen — *Nicht in Partien mit 1–3 Personen*

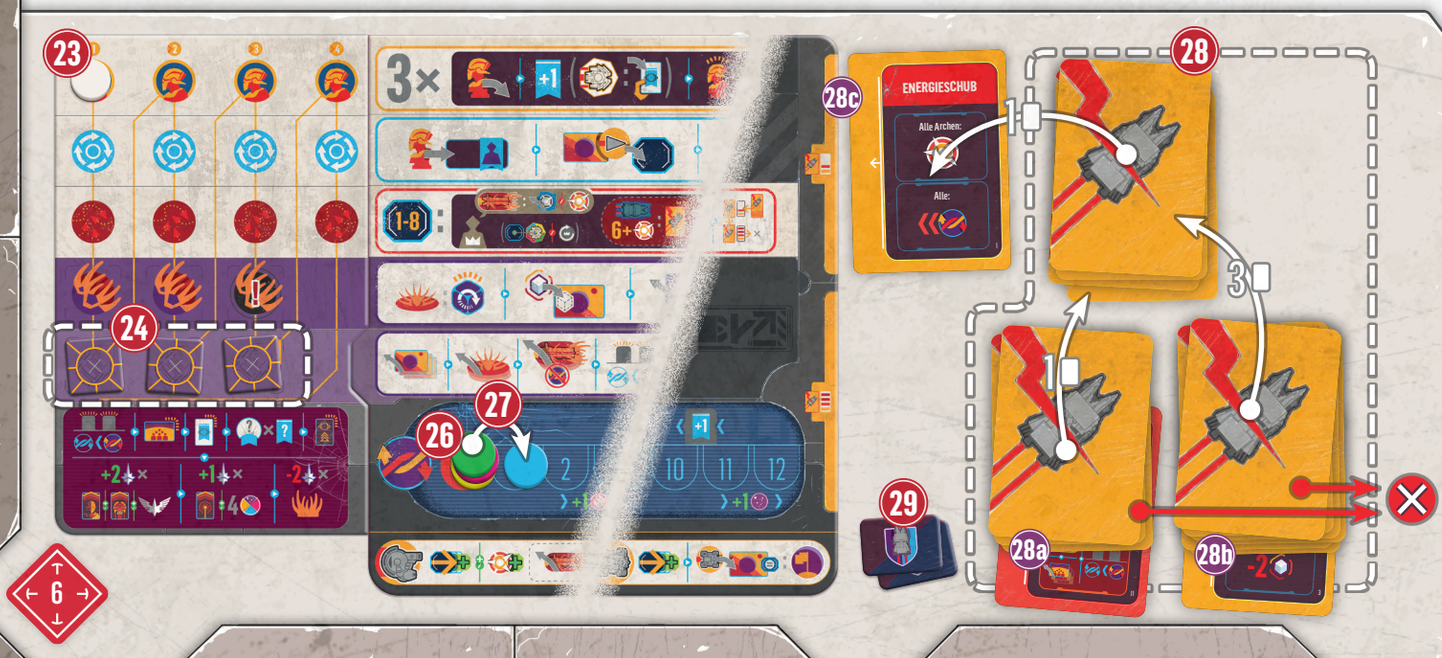
26 Stapelt die **Spielmarker** eurer gewählten Farbe als **Taktikmarker** auf Feld 0 der Taktikleiste, und zwar so, dass der Marker der Person mit dem 1-Zugfolgeplättchen ganz unten liegt, der Marker der Person mit dem 2 darüber usw.

27 **Partie mit 4 Personen:** Die Person mit dem 4-Zugfolgeplättchen legt ihren Spielmarker rechts daneben auf Feld 1.

28 Nehmt die **Defektkarten** und bildet mit ihnen eine **Defektauslage** rechts neben dem Sequenz-Tableau:

- 28a Mischt die 4 **Kerndefekt-Karten** verdeckt, zieht 1 und legt sie verdeckt neben das Sequenz-Tableaus. Legt die übrigen zurück in die Schachtel (nicht anschauen!).
- 28b Mischt die 7 **Rumpfdefekt-Karten** verdeckt, zieht 3 und legt sie verdeckt auf die 1 Kerndefekt-Karte. Legt die übrigen zurück in die Schachtel (nicht anschauen!).
- 28c Deckt die oberste Rumpfdefekt-Karte auf und legt sie neben das obere Feld der Defektauslage des Sequenz-Tableaus (an dessen rechter Kante).

29 Legt die 2 **Schutzplättchen** in die Nähe der Defektauslage.





INDIVIDUELLER SPIELBEREICH

30 Nehmt euch in umgekehrter Zugfolge je 1 **Besatzungstableau** und entscheidet euch jeweils, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Jede Tableau-Seite zeigt einzigartige Fähigkeiten.

Hinweis: Nehmt euch bei eurer 1. Partie jeweils ein zufälliges Besatzungstableau und spielt mit einer zufälligen Seite.

31 Wählt in umgekehrter Zugfolge je 1 **Fregattentableau**. Die Fregattentableaus zeigen jeweils einzigartige Boni.

Hinweis: Nehmt euch bei eurer 1. Partie jeweils ein zufälliges Fregattentableau.

32 Nehmt euch je 1 **Arche- & Revenant-Aktionsübersicht.**

33 Nehmt euch je 1 von jedem **Ressourcenplättchen** (1 Material, 1 Energie, 1 Wissen und 1 Neutronium) und legt sie auf die 4 Ressourcenfelder links unten auf eurem Fregattentableau.

34 Nehmt euch je 1 **Verderbnismarker** und legt ihn auf das ganz rechte Verderbnisfeld.

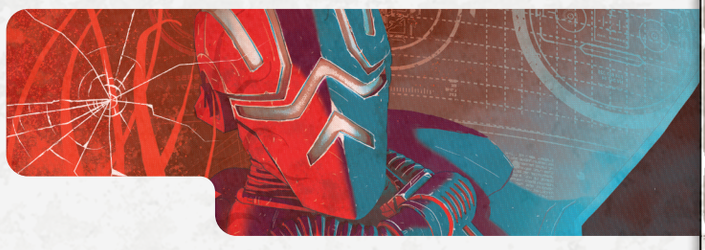
35 Legt euren jeweiligen **Rangmarker** auf das unterste Feld der Rangleiste eures Kapitäns.

36 Platziert eure jeweiligen **Besatzungsmitglieder**: den **Kapitän** auf das Kapitänsfeld 36a und je 1 **Kadetten** auf die 2 Kadettenfelder 36b.

37 Zieht jeweils 2 **Geheimer Einfluss-Karten** und nehmt sie auf die Hand.

38 Sortiert die **Geheime Agenda-Karten** gemäß ihrer Rückseite in Flottenagenden und Persönliche Agenden, und mischt sie getrennt. Zieht je 1 **Flottenagenda** und nehmt sie auf die Hand.

39 Zieht je 2 **Persönliche Agenden**, wählt 1 und nehmt sie auf die Hand. Legt alle ungenutzten Agendakarten ungesehen zurück in die Schachtel.



VOR BEGINN DER PARTIE

40 Zieht von jeder Art von **Operationskarte** je 1 und nehmt sie auf eure Hand, d.h. 1 Kadettkarte, 1 Fregattenkarte und 1 Anweisungskarte (insgesamt also 3 Karten).

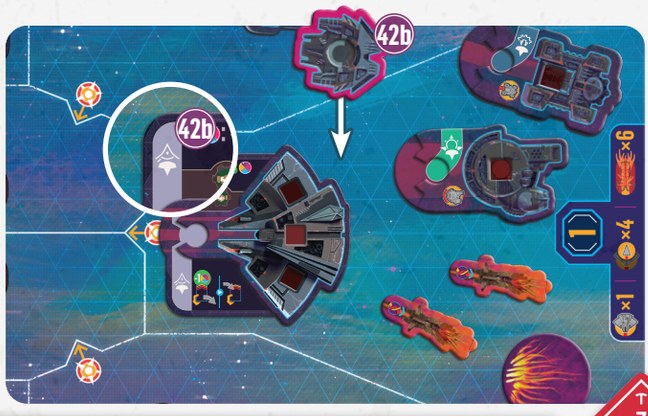
41 Ihr dürft jede Art von **Operationskarte** 1× **abwerfen**, um eine neue Karte **derselben Art** zu ziehen. Nutzt für die unterschiedlichen Operationsarten unterschiedliche verdeckte Abwurfstapel.

Hinweis: Lasst diesen Abwurfschritt bei eurer 1. Partie am besten aus.

42 Wählt **in umgekehrter Zugfolge** je 1 **unterschiedliches Haus** und:

42a rückt euren **Spielmarker** auf der Einflussleiste des entsprechenden Hauses 1 Feld nach oben (*siehe S. 6*), und

42b legt eure **Fregatte** in den Sektor der Arche dieses Hauses.



SPIELIDEE



Das Leben selbst scheint dich als Retter der Menschheit auserkoren zu haben. Das Schicksal der Revenant – und ob sie zum Fundament einer neuen Zivilisation wird – liegt in deinen Händen. Dennoch, die Verantwortung liegt nicht bei dir allein. Du und deine Admiralskameraden mögen zwar das noble Ziel teilen, uns eine neue Heimat zu sichern, doch es ist klar, dass in einer hoffnungsvollen Zukunft nur einer von euch zur höchsten Instanz aufsteigen wird.

In *Revenant* tretet ihr gegeneinander an, um Ansehen zu erlangen. Dafür braucht ihr unbedingt **Einfluss** bei den sieben großen Häusern. Da die Macht eines Hauses mit eurem Einfluss bei ihm multipliziert wird, fällt eure Belohnung von Häusern mit viel **Macht** um einiges höher aus. Ein Teil dieses Einflusses ist den anderen bekannt, doch ihr erhaltet auch **Geheimen Einfluss**, von dem die anderen nichts wissen. Weiteres Ansehen erhaltet ihr durch das Erfüllen eurer geheimen Agenden, durch das Ausbilden eures Kapitäns und eurer Kadetten, durch das Aufrüsten eurer Fregatte oder Flotte und, indem ihr eure Besatzung von Verderbnis befreit.

SPIELSTRUKTUR

Eine Partie besteht aus 4 Zyklen. Jeder Zyklus umfasst 5 Phasen:

I **Aktionsphase** (*siehe S. 9*): Ihr führt Aktionen aus und bemannt Schiffe mit eurer Besatzung. In dieser Phase werdet ihr euch am längsten aufhalten.

II **Rücksetzphase** (*siehe S. 20*): Verschiedene Elemente werden zurückgesetzt und die Zugfolge wird aktualisiert.

III **Gefechtsphase** (*siehe S. 20*): Die Leere greift an, beschädigt und zerstört möglicherweise Schiffe.

IV **Rissphase** (*siehe S. 22*): Neue Schiffe der Leere erscheinen, um die Flotte zu bedrohen.

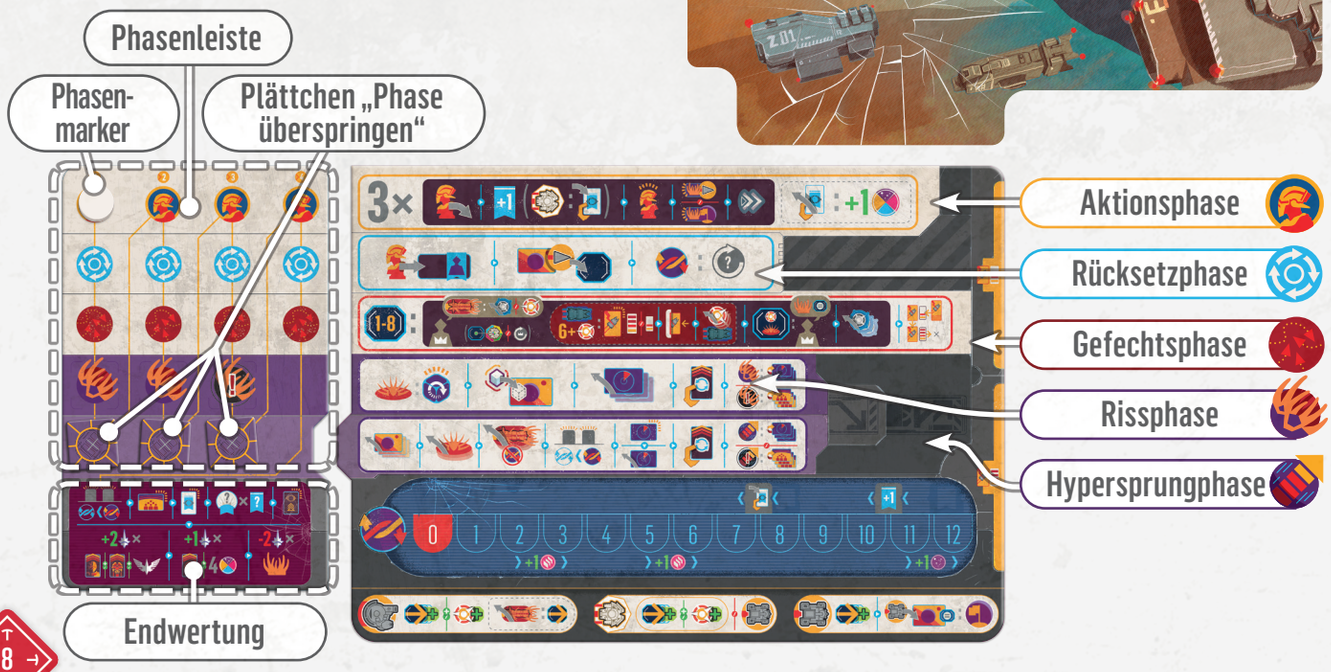
V **Hypersprungphase** (*siehe S. 23*): Beschließt ihr, den Hyperantrieb der Revenant zu aktivieren, entkommt die Flotte ins nächste Sternensystem.

Markiert die aktuelle Phase mit dem **Phasenmarker** auf dem Sequenz-Tableau.

Die Riss- und Hypersprungphase schließen sich gegenseitig aus. In jedem Zyklus handelt ihr also nur 1 dieser beiden Phasen ab, je nachdem, auf welcher Phase das **Plättchen „Phase überspringen“** in diesem Zyklus liegt.

Nach der Gefechtsphase des 4. Zyklus überspringt ihr sowohl die Riss- als auch die Hypersprungphase und fahrt direkt mit der **Endwertung** (*siehe S. 24*) fort.





I. AKTIONSPHASE

Die von den Großen Häusern aufgestellte gemeinsame Flotte steht nun unter dem Kommando der Admirale, die auf dieser verzweifelten Reise als neutrale Anführer handeln. Doch die Großen Häuser bieten der Revenant mehr als nur Schutz – sie sind die Säulen, auf denen die politische Ordnung der neuen Zivilisation aufgebaut werden wird. Die richtigen Bündnisse mit ihnen zu schmieden, wird sich im Laufe der Zeit als entscheidend für die Sicherung eurer Zukunft erweisen.



In der Aktionsphase führt ihr eure Züge insgesamt 3× reihum in Zugfolge durch. Sobald die letzte Person ihren 3. Zug beendet hat, fahrt ihr mit der Rücksetzphase fort.

Dein **Zug** besteht aus den folgenden **5 Schritten:**

1 Schiff bemannen

Stelle 1 **Besatzungsmitglied** von deinem Besatzungstableau auf ein freies Feld eines Schiffs auf dem Spielplan. Fregatten anderer Personen kannst du nicht bemannen.

2 Einfluss erhalten +1 :

Dieser Schritt hängt von der Schiffsart ab, die du im vorherigen Schritt bemannt hast.

2a Hausschiffe (Arche, Kampfschiff, Landefähre)

Erhalte Einfluss beim zugehörigen Haus: Prüfe, zu welchem Haus das Schiff, das du gerade bemannt hast, gehört. Rücke deinen Spielmarker auf dem Einflusspfad dieses Hauses dann 1 Feld nach oben.

2b Revenant

Erhalte Einfluss bei einem beliebigen Haus: Rücke deinen Spielmarker auf einer beliebigen Leiste 1 Feld nach oben.

2c Deine Fregatte

Erhalte Geheimen Einfluss: Erhalte 1 neue Geheimer Einfluss-Karte (*siehe „Geheimer Einfluss“ auf S. 11*).

3 Besatzungsaktion

Handle den **Effekt** des Schiffs ab, das du in diesem Zug bemannt hast. Effekte, die du nicht abhandeln willst, darfst du ignorieren, es sei denn, der Effekt ist als verpflichtend gekennzeichnet. Für manche Effekte musst du zuerst Kosten bezahlen, um sie abhandeln zu können. *Eine vollständige Liste der Schiffseffekte findest du auf S. 16–19.*

4 Verderbnis erhalten

Lege 1 Verderbnis auf dein Fregattentableau, falls eines oder beides zutrifft:

- Dein aktuelles Besatzungsmitglied befindet sich auf einem Schiff mit Verderbnis.
- Du hast in diesem Zug den Effekt eines verderbten Planeten abgehandelt (*siehe S. 17*).

In diesem Schritt erhältst du nie mehr als 1 Verderbnis.

Wichtig: *Hast du kein freies Verderbnisfeld mehr, kannst du kein Schiff bemannen oder keinen Effekt abhandeln, falls du dabei Verderbnis erhalten würdest.*

5 Bonusaktion

Handle **1** der 5 Bonusaktionen deines **Fregattentableaus** ab. Du kannst nur eine **ohne Verderbnis darauf** wählen. *Eine detaillierte Beschreibung dieser Aktionen findest du auf S. 19.*



Beispiel: *Emily stellt 1 ihrer Kadetten auf die Arche von Haus Dunlork (1). Sie erhält Einfluss bei Haus Dunlork und rückt auf der entsprechenden Einflussleiste 1 Feld nach oben (2). Dann handelt sie die Schiffseffekte ab (3) und wählt die obere Option „Bereitstellung“, durch die sie 2 Wissen erhält (und auf ihrem Fregattentableau lagert). Da auf der Arche Verderbnis lag, nimmt sie 1 Verderbnis aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf ihr Fregattentableau (4). Beachte, dass sie die Aktion mit Verderbnis nicht als ihre Bonusaktion wählen darf.*

GEHEIMEN EINFLUSS ABWERFEN:



Du darfst während deines Zugs in der Aktionsphase – jederzeit und beliebig oft – 1 Geheimen Einfluss von deiner Hand abwerfen (verdeckt), um 1 Ressource zu erhalten (*mehr dazu auf S. 11 unter „Geheimer Einfluss“*).

NOTFALLAKTION



Statt ein Schiff zu bemannen, darfst du 1 deiner Besatzungsmitglieder auf dein Fregattentableau stellen. Tust du das, erhalte Geheimen Einfluss. Erhalte dann 1 beliebige Ressource oder Taktik, und beende damit deine Besatzungsaktion. Fahre dann mit deiner Bonusaktion fort.

Hinweis: *Die Notfallaktion ist eine seltene, aber in manchen Situationen sinnvolle Option. Du darfst dafür 1 beliebiges Besatzungsmitglied wählen.*



ALLGEMEINE REGELN



Hör gut zu, Admiral, denn hinter der Einheit der Flotte verbergen sich geheime Machenschaften. Die Großen Häuser handeln derzeit noch einvernehmlich, aber sollten wir es endlich schaffen, der Leere zu entkommen, werden sie mit Sicherheit um die Macht in unserer neuen Kolonie kämpfen. Ressourcen, Güter und Optionen – all das muss sorgfältig abgewogen werden. Kenne die Regeln, damit du sie umgehen kannst. Finde die Grenzen, damit du sie überschreiten kannst. Doch nur, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist.

Bei *Revenant* dreht sich alles darum, verschiedene Effekte mit deinen Besatzungsmitgliedern abzuhandeln. Im folgenden Kapitel werden diese Effekte und alle dafür geltenden Regeln beschrieben.

RESSOURCEN UND VERDERBNIS



Es gibt 4 verschiedene **Ressourcen** zum Sammeln:



Material Energie Wissen Neutronium



Erhältst du 1 beliebige Ressource (A), nimm 1 Ressource der erhaltenen Art aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf ein beliebiges freies Ressourcenfeld auf deinem Fregattentableau. Es gibt Effekte, durch die du eine bestimmte Ressource erhältst. Erhältst du mehrere „beliebige Ressourcen", wähle eine beliebige Kombination. Du kannst Ressourcenplättchen nicht stapeln und nur max. 12 Ressourcen haben. Wann immer du mehr erhalten würdest, ignoriere diese entweder oder wirf eine deiner Ressourcen ab.



Gibst du 1 Ressource als Kosten eines bestimmten Effekts aus (B), lege die erforderliche Ressource in den allgemeinen Vorrat. Einige Effekte erfordern bestimmte Ressourcen als Kosten (nicht beliebige).



Durch einige Effekte erhältst du auf deine Kosten einen Ressourcen-**Rabatt**.

Auf der unteren Hälfte deines Fregattentableaus findest du 5 **Abteile**. 4 davon zeigen jeweils 2 Ressourcenfelder (unten), 1 Bonusaktion (mittig) und 1 Verderbnisfeld (oben). Das ganz linke Abteil ist mit seinen 4 Ressourcenfeldern und keinem Verderbnisfeld etwas Besonderes.



Erhältst du Verderbnis (C), lege sie auf ein leeres **Verderbnisfeld eines Abteils**. Einmal gelegt, kannst du die Verderbnis in kein anderes Abteil mehr verlegen (D). Lege erhaltene Verderbnis nicht auf die 3 Restleere-Felder.

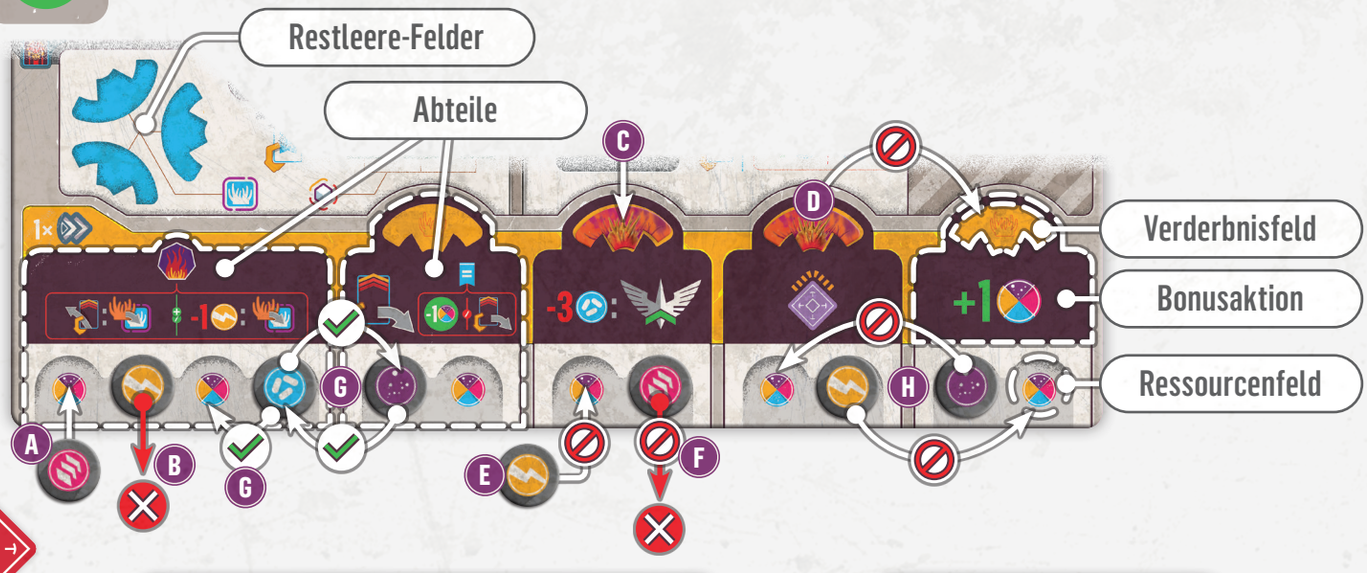
Die Verderbnis der Leere kann sich auf vielfältige Weise bemerkbar machen. Sie beeinträchtigt sowohl die Maschinen deiner Fregatte als auch das Vertrauen innerhalb deiner Besatzung, wodurch diese weniger flexibel und effektiv arbeitet.

Verderbte Abteile bergen mehrere Nachteile:

- Du kannst keine neuen Ressourcen hineinlegen (E).
- Du kannst keine ihrer Ressourcen ausgeben (F).
- Du kannst die entsprechende **Bonusaktion** nicht wählen.

Du darfst jederzeit Ressourcen in ein anderes, unverderbtes Abteil verlegen (G), auch kurz bevor du Verderbnis erhältst. Du kannst jedoch keine Ressourcen aus oder in ein verderbtes Abteil verlegen (H).

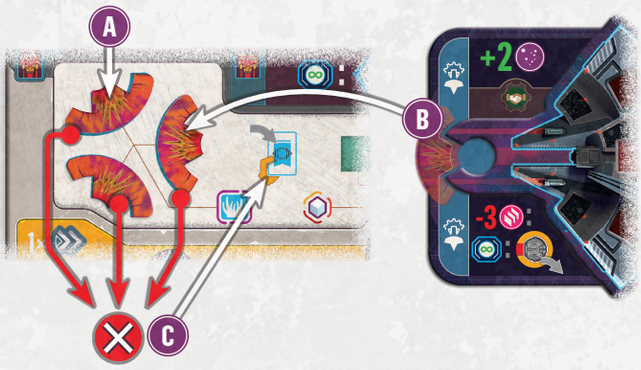
Sind **alle Verderbnisfelder** auf deinem Fregattentableau **besetzt, kannst du keine Aktion ausführen**, bei der du Verderbnis erhalten würdest.





Beseitigst du Verderbnis, nimm 1 Verderbnismarker von deinem Fregattentableau (A) oder einem Hausschiff (B), und lege ihn auf ein freies **Restleere**-Feld auf deinem Fregattentableau. Einige Effekte geben an, ob du nur Verderbnis von deinem Fregattentableau oder von einem Hausschiff beseitigen darfst.

Sobald alle 3 **Restleere-Felder** mit Verderbnis belegt sind (C), **wirf** sie sofort ab und **erhalte Geheimen Einfluss** (*siehe rechts*).



FUNDDATEN

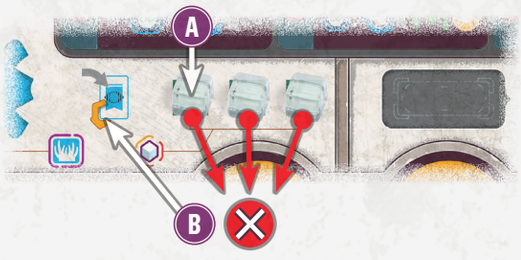
Informationen, die du mit dem Fernradar deiner Flotte und auf den Planeten, die du auf deiner Reise besuchst, sammelst, können stillschweigend an Häuser weitergegeben werden, die sie für wertvoll erachten.

Funddaten sind ein Gut, das du genau wie die Restleere auf deinem Fregattentableau lagerst.



Erhältst du Funddaten, lege den Stein auf ein leeres Funddatenfeld auf deinem Fregattentableau (A).

Sobald du **3 Funddatensteine** hast (B), **wirf** sie sofort **ab** und **erhalte Geheimen Einfluss** (*siehe rechts*).



EINFLUSS

Doch sag mir, Admiral, was ist von wahrem Wert? Was sichert dein Vermächtnis? Edelmetalle? Neutronium? Nein. Gefälligkeiten! Und zwar nicht von irgendwem, sondern von denen, die die wahre Macht innehaben.

Im Laufe der Partie erhältst du Einfluss bei den sieben Großen Häusern, die die Flotte eskortieren. Durch deinen Einfluss bei ihnen wirst du am Ende der Partie Ansehen offenlegst.

Du hast **2 Einflussquellen**: Deine Position auf den sieben **Einflussleisten** ist eine allgemein verfügbare Information. Auf deiner Hand hältst du außerdem **Geheimen Einfluss**, den du erst am Ende der Partie offenlegst.

Einflussleisten

Auf dem Einflusstableau hat jedes Haus seine eigene Leiste, bestehend aus Feldern von 0–8.



Erhältst du 1 Einfluss bei einem Haus, rücke deinen Marker auf der Leiste 1 Feld nach oben. Befindest du dich auf der Leiste bereits auf Feld 8, geht es nicht weiter.



Auf den Feldern 2, 5 und 8 jeder Leiste liegt je 1 **Belohnung**. Wer diese Felder zuerst erreicht, erhält sie.

Erhältst du eine Belohnung, nimm sie wie gewohnt; bis auf folgende 2 Sonderplättchen:



- Verderbnis beseitigen: Wirf es sofort nach Erhalt ab, um 1 Verderbnis auf deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff zu beseitigen (lege die Verderbnis auf ein Restleere-Feld).



- Taktiken erhalten: Wirf es sofort nach Erhalt ab, um 2 Taktiken zu erhalten.

Geheimer Einfluss



Erhältst du Geheimen Einfluss, ziehe so viele Karten, wie neben dem Rang deines Kapitäns abgebildet sind (1 bis 5 Karten). Ziehst du mehrere Karten, **behalte 1** und lege den Rest auf einen verdeckten Abwurfstapel. Für Geheimen Einfluss gibt es kein Handkartenlimit.



Beispiel: *Emily erhält Geheimen Einfluss. Ihr Kapitän hat Rang 2 (1), was bedeutet, dass sie 3 Geheimer Einfluss-Karten zieht (2), 1 beliebige davon behält (3) und die anderen 2 sofort abwirft (4).*

TAKTIKEN

Taktiken stehen für deine Kampferfahrung, dein Verständnis des aktuellen Kampfgebiets und den damit einhergehenden Respekt. Es handelt sich dabei zwar nicht um eine greifbare Währung, aber es wäre unklug, sie zu unterschätzen.

Taktiken sind ein besonderes Gut. Du hältst sie mithilfe deines Spielmarkers auf der Taktikleiste des Sequenz-Tableaus fest.



Erhältst du 1 Taktik, rücke deinen Spielmarker auf der Taktikleiste 1 Feld nach rechts. Landet dein Marker auf einem Feld mit einem anderen Marker, lege ihn darauf, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Du hast ein Limit von 12 Taktiken. Befindest du dich bereits auf Feld 12 der Leiste, geht es nicht weiter.

Erreichst du Feld 3 oder 6 der Taktikleiste, erhalte sofort 1 Material. Erreichst du Feld 12, erhalte sofort 1 Neutronium.

Hinweis 1: *Mit jedem Zyklus ändert sich die Zugfolge anhand eurer aktuellen Taktiken (siehe S. 20).*

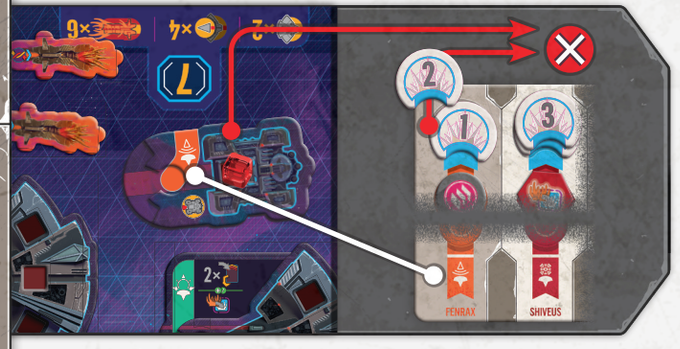
Hinweis 2: *Ihr gebt Taktiken nie aus, auch falls eure Taktiken nach einem Hypersprung zurückgesetzt werden (siehe S. 23).*



Beispiel: *Emily hat 2 Taktiken und erhält noch 1. Da sie damit Feld 3 erreicht, erhält sie sofort 1 Material. Ihr Marker liegt nun auf dem von Jacob.*

HAUSMACHT

Die Macht jedes Hauses wird durch ein Plättchen über der Einflussleiste angegeben. Sie entspricht immer der **Anzahl seiner Schiffe** auf dem Spielplan. Jedes Haus hat 1 Arche, 1 Kampfschiff, 1 Landefähre und 1 Raumfähre (insgesamt 4 Schiffe). Hast du ein Hausschiff eingesetzt oder zerstört, passe die 2 Machtplättchen dieses Hauses entsprechend an.



Hinweis: *Fügt am Ende der Partie der Macht des Hauses, das auf der ausgewählten Koloniekarte angegeben ist, 1 hinzu (siehe S. 25), sodass sie die Anzahl der Schiffe übersteigt.*

SCHIFFE UND SEKTOREN

Insgesamt gibt es 7 verschiedene Schiffsarten, mit denen du interagieren kannst, siehe:





Setzt du ein Hausschiff ein, wähle 1 Arche, Kampfschiff, Landefähre oder Raumfähre aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in einen beliebigen Sektor auf den Spielplan.

Bei einer anderen Variante dieses Effekts darfst du ein Hausschiff **einsetzen**, jedoch **keine Arche.**



Auf dem Spielplan gibt es 12 **Sektoren:** 8 äußere Sektoren und 4 innere Sektoren, in denen sich die Revenant befindet.



Dein Sektor ist der, in dem sich dein aktuelles Besatzungsmitglied in diesem Zug gerade befindet. Dein Sektor verändert sich mit jedem Zug und wann immer du das Schiff mit deinem Besatzungsmitglied bewegst. Für gewöhnlich handelst du jeden Effekt in deinem Sektor ab, außer „Verderbnis beseitigen“ (*siehe S. 11*).



Angrenzende Sektoren sind die neben deinem Sektor und sind durch durchgezogene Linien abgegrenzt. Du darfst Effekte mit diesem Symbol sowohl in deinem als auch in einem angrenzenden Sektor abhandeln.



Einige Effekte darfst du in einem **beliebigen Sektor** abhandeln.

Die **äußeren Sektoren** zeigen ein **Schiffslimit**, das du beim Einsatz oder Bewegen von Schiffen niemals überschreiten kannst.



- 2 Archen in Sektoren 3 und 7.



- 1 Arche in Sektoren 1, 2, 4, 5, 6 und 8.



- Insgesamt 4 Kampfschiffe, Lande- oder Raumfähren (in beliebiger Kombination)



- 6 Schiffe der Leere.



- Es gibt kein Limit für Fregatten in einem Sektor.

Du darfst Schiffe in einen **inneren Sektor** bewegen (*siehe „Bewegung“ unten*), du kannst **deinen Zug jedoch nie** mit einem Schiff in einem inneren Sektor **beenden**.



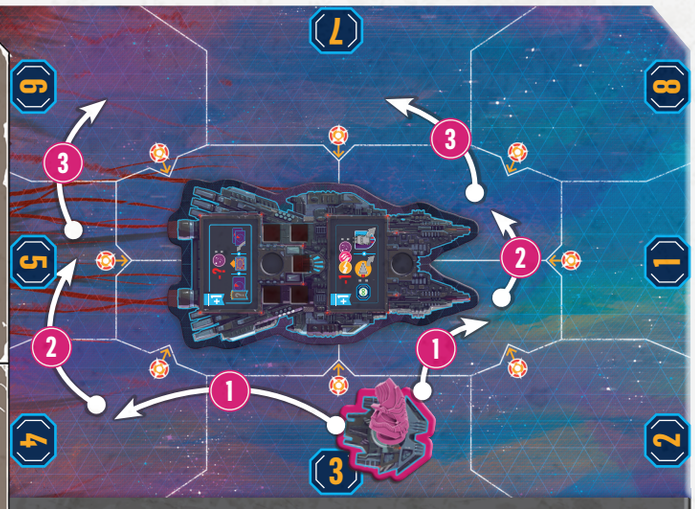
BEWEGUNG

Du darfst Fregatten, Kampfschiffe, Lande- und Raumfähren auf dem Spielplan von einem Sektor in einen anderen bewegen. Du kannst keine Archen, Fregatten anderer Personen oder Schiffe der Leere bewegen.

Manövrierst du ein von dir bemanntes Schiff, darfst du dieses Schiff von seinem aktuellen Sektor in einen angrenzenden Sektor bewegen.

Einige Fähigkeiten verbessern das Manöver deiner Schiffe durch **zusätzliche Bewegung**. Für jede zusätzliche Bewegung darfst du das Schiff 1 weiteres Mal von seinem Sektor in einen angrenzenden Sektor bewegen.

Bewegst du ein Hausschiff (außer eine Arche) **vorsichtig**, wähle 1 beliebige/s Kampfschiff, Lande- oder Raumfähre. Bewege es dann in einen angrenzenden Sektor. Hast du mehrere Bewegungen zur Verfügung, darfst du dasselbe Schiff mehrere Male bewegen oder deine Bewegung auf mehrere Schiffe aufteilen. Jedes Schiff, das du bewegst, kann seine Bewegung nicht in einem Sektor beenden, in dem sich mehr Schiffe der Leere befinden, als in seinem ursprünglichen Sektor. Bei der Wahl eines Schiffs spielt es keine Rolle, ob es von einer anderen Person besetzt ist oder nicht, du kannst jedoch keine Landefähre bewegen, die bereits auf einem Planeten gelandet ist (*siehe „Auf einem Planeten landen“ auf S. 17*).



Beispiel: *Für beides brauchst du 3 Bewegungen: um von Sektor 3 in Sektor 6 zu gelangen und um von Sektor 3 in Sektor 7 zu gelangen (über innere Sektoren).*

KAMPF

Ein Kampf in *Revenant* basiert keinesfalls auf Glück. In der Aktionsphase darfst du mit deinen Fregatten und Kampfschiffen die Schiffe der Leere angreifen, die nur in der Gefechtsphase zurückschlagen und dabei die Schiffe der Flotte ins Visier nehmen.

Greifst du mit einem von dir bemannten Kampfschiff oder Fregatte **an**, darfst du damit in deinem aktuellen Sektor 1 **Schaden** verursachen, wodurch du 1 Schiff der Leere zerstörst.

Zerstörst du 1 Schiff der Leere, erhältst du dafür sofort **1 Taktik**. Entferne dann das Schiff vom Spielplan. Dies ist der normale Ablauf eines Angriffs. Es gibt aber auch Effekte und Fähigkeiten, mit denen du Schiffe der Leere direkt zerstörst. In diesen Fällen ist immer vorgegeben, welche Sektoren du anvisieren darfst.

Einige Fähigkeiten verbessern den Angriff deines Schiffs durch **zusätzlichen Schaden**, wobei jeder Schaden 1 Schiff der Leere zerstört. Diesen verursachst du auch in deinem aktuellen Sektor, sofern in der Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.



Beispiel: *Emily nutzt ihre Fregatte, um anzugreifen. Sie verursacht in dem Sektor der Fregatte 1 Schaden, zerstört damit 1 Schiff der Leere und erhält 1 Taktik.*

Schiffe der Leere greifen nur in der Gefechtsphase an (*dazu mehr auf S. 20*). Als Folge ihres Angriffs liegen auf einigen Hausschiffen oder der Revenant womöglich **Schadensmarker**.

Es gibt jedoch Effekte und Fähigkeiten, durch die du **Schaden** von Schiffen der Flotte **entfernen** darfst. Tust du das, wähle 1 beliebigen Schadensmarker auf einem Schiff und lege ihn in den allgemeinen Vorrat.

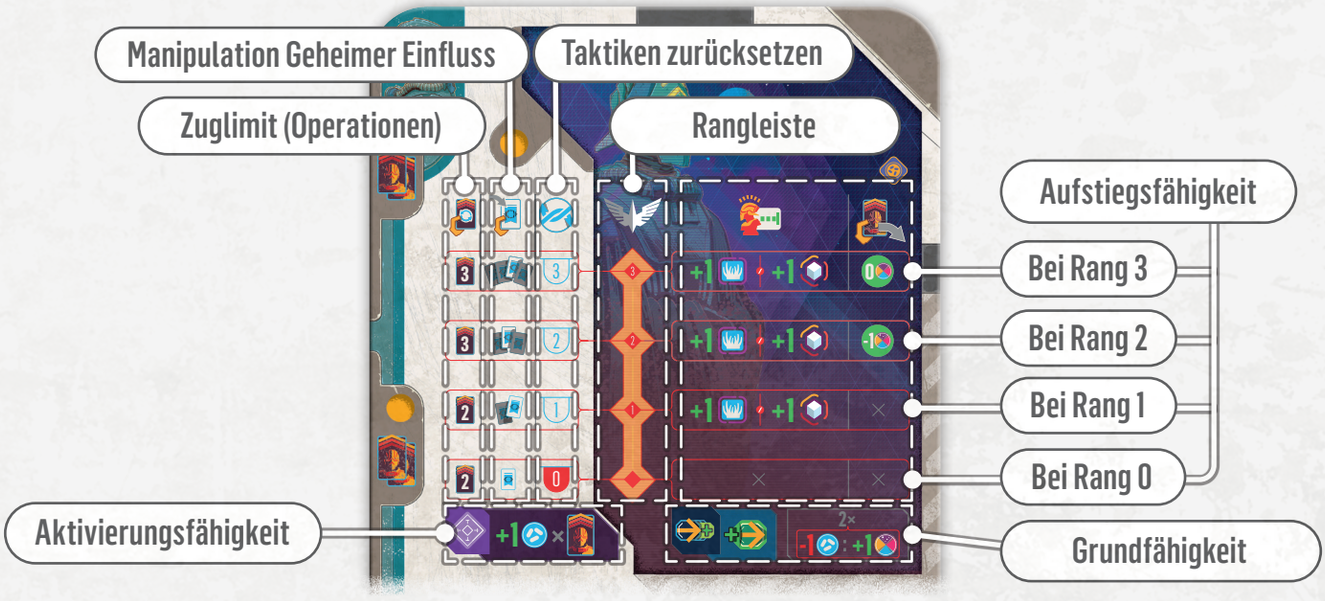
Schilde

Schilde sind spezielle Verteidigungsgegenstände, die du während der Gefechtsphase aktivieren darfst (*siehe S. 20*).

Legst du ein Schild in einen Sektor, nimm 1 Schildplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in die Nähe der Schiffe der Leere.

Hinweis: *Während der Gefechtsphase wehrt jedes Schild 1 Schaden von einem Schiff der Leere ab.*

KAPITÄN UND RANG



Dein Kapitän ist der Leiter deiner Besatzung und wird durch eine besondere Figur dargestellt. Den **Rang** deines Kapitäns hältst du über die Rangleiste auf deinem Besatzungstableau fest. Dieser reicht von Rang 0 bis 3.

Erhöhst du den Rang deines Kapitäns, rücke den Rangmarker auf der Rangleiste 1 Feld nach oben. Du erhältst sofort jede Fähigkeit oder jeden Vorteil des Rangs, den du erreicht hast.

Die **Fähigkeiten deines Kapitäns** findest du rechts neben der Rangleiste (auf dem Besatzungstableau). Die **Grundfähigkeit** ganz unten steht dir die ganze Partie über zur Verfügung. Die **Aufstiegsfähigkeit** besteht aus 4 Stufen und verbessert sich mit jedem Rang. Beide löst du in dem Zug aus, in dem du deinen Kapitän nutzt.

Die **Aktivierungsfähigkeit** (unten links unter den Vorteilen) ist unabhängig vom Rang und Kapitän. Du löst sie aus, sobald du die Bonusaktion „Aktivieren“ in deinem Zug abhandelst *(mehr dazu unter „Fähigkeiten“ auf S. 15). Eine detaillierte Beschreibung aller Fähigkeiten findest du im Glossar.*

Es gibt 3 **Vorteile**, die mit dem Rang zunehmen. Diese findest du links neben der Rangleiste:

- **Operationsaufkommen:** Dies bestimmt, wie viele Operationskarten du am Ende der Rissphase oder der Hypersprungphase ziehen darfst.
- **Manipulation Geheimer Einfluss:** Wann immer du Geheimen Einfluss erhältst, ziehe die hier angegebene Menge an Karten, wähle 1 davon und wirf die übrigen ab (*siehe „Geheimer Einfluss“ auf S. 11*).
- **Taktiken zurücksetzen:** Setze in der Hypersprungphase deine Taktiken zurück (*siehe S. 23*) und lege den Marker zurück auf den Wert in dieser Leiste.

OPERATIONSKARTEN



Spielst du eine Operationskarte aus, erhältst du dadurch dauerhafte Fähigkeiten und Soforteffekte. Es gibt 3 Operationsarten: Fregatte, Kadett und Anweisung, die dir jeweils individuelle Vorteile bieten

Ziehst du Operationskarten, musst du dich zuerst entscheiden, wie viele du von jeder Art ziehst und darfst sie dir erst dann ansehen.

Du hast ein Handlimit von 8 Operationskarten. Du darfst so viele Karten ziehen, dass du dieses Limit übersteigst, musst dann aber sofort so viele Karten wählen und abwerfen, bis du nur noch 8 Karten auf der Hand hast.

Manche Kosten von Effekten erfordern, dass du Operationskarten abwirfst. Lege die abgeworfenen Karten in einen verdeckten Abwurfstapel, getrennt nach Art.

Ist ein Operationsstapel einer Art leer, mische den entsprechenden Abwurfstapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.

Spielst du eine Operationskarte aus, wähle 1 von deiner Hand, **gib die Ressourcenkosten aus**, die oben auf der Karte angegeben sind und lege die Karten auf das entsprechende Feld. Du kannst keine Operationskarte ausspielen, deren Kosten du nicht bezahlen kannst.

Lege **Fregattenkarten** auf das leere Fregattenfeld ganz links auf deinem Fregattentableau.

Jedes deiner 5 Fregattenfelder (bis auf das ganz linke) zeigt einen **Sofortbonus**. Diesen erhältst du, sobald du eine Karte darauf legst.

Handle den Effekt einer **Anweisungskarte** sofort ab. Lagere deine ausgespielten Anweisungskarten verdeckt in deinem Spielbereich.

Lege **Kadettkarten** an die Kadettkartenfelder deines Besatzungstableaus, links neben den Feldern für die Besatzungsmitglieder. Du darfst einem Kadetten bis zu 2 Kadettkarten zuweisen.



FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind Effektsets, die du nutzen darfst, um deine Aktionen zu verbessern. Fähigkeiten findest du in einem separaten Kasten auf deinem Besatzungstableau und auf Operationskarten.

Jede Fähigkeit zeigt einen **Auslöseeffekt**, auch „Auslöser“, in der linken oberen Ecke des Kastens. Dies ist außerdem der Effekt, der durch die Fähigkeit verbessert wird.



Die meisten Fähigkeiten nutzt du, **sobald** du sie auslöst. Handle dabei zuerst jeden Teil einer Fähigkeit ab, bevor du den Auslöseeffekt beendest.

Einige Fähigkeiten nutzt du **direkt nach** ihrem Auslöser. Dies wird durch dieses Symbol angegeben. Handle jeden Teil dieser Fähigkeiten ab, direkt nachdem du den Auslöseeffekt beendet hast und noch bevor du etwas anderes tust.

Einige Fähigkeiten haben eine **Bedingung**, die durch Symbole außerhalb eines blau gestrichelten Kastens dargestellt wird. Du kannst die Fähigkeit innerhalb des Kastens nur abhandeln, falls die Bedingung erfüllt ist.

Beispiel: *Die obere Fähigkeit der „Taktikerin“-Kadettkarte löst du direkt nach einer Besatzungsaktion aus (A), aber nur, falls du die Bedingung erfüllst, mind. 8 Taktiken zu haben (B). Die untere Fähigkeit löst du während eines Angriffs aus (keine andere Bedingung) (C).*



EFFEKTE KOPIEREN

Kopierst du einen Effekt, handelst du den Effekt des Schiffs oder Planeten, der dem „kopieren“-Symbol zugewiesen ist, vollständig ab.

Nutzt du Fähigkeiten, erachte sowohl das Schiff, das du bemannt hast, als auch das Schiff oder den Planeten, den du kopierst, als Auslöser. Dein Sektor gilt als derjenige, in dem sich der kopierte Effekt befindet. Berücksichtige im Schritt „Verderbnis erhalten“ deines Zugs die Verderbnis für das Bemannen eines verderbten Schiffs und das Kopieren eines verderbten Planeten (*siehe S. 9*), aber nicht das Kopieren des Effekts eines verderbten Schiffs.



Beispiel: *Emily wählt die Option „Nachbildung“ der Arche von Haus Zenor (D), wodurch sie den Effekt eines besetzten Planeten kopieren darf (E). Dadurch könnte sie sowohl die obere Fähigkeit der „Alchemistin“ auslösen, für den sie den „Archeneffekt“ (F) benötigt, als auch die untere Fähigkeit der „Reinigung“, für den sie einen „Planeteffekt“ (G) benötigt.*

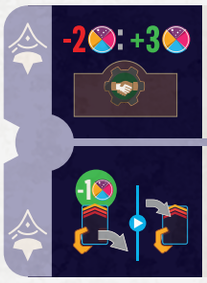
AKTIONEN IM DETAIL

Du hast viele Optionen, aber nicht unbegrenzt. Du kannst Kampfschiffe einsetzen, um mit ihnen in den Kampf zu ziehen, oder Landefähren, um nahegelegene Planeten auszuschöpfen. Wenn du mich fragst, solltest du jedoch versuchen, deine eigene Fregatte zu nutzen. Denk auch an die Arche jedes Großen Hauses, denn mit ihr kannst du deren größte Stärken und darüber hinaus die Kapazitäten der Revenant zum Vorteil der gesamten Flotte nutzen – oder zu deinem eigenen Vorteil, wenn du weißt, wie.

In diesem Kapitel findest du eine detaillierte Beschreibung der Optionen aller Besatzungs- und Bonusaktionen, die dir in der Aktionsphase zur Verfügung stehen. Da die Effekte in diesem Spiel immer durch Symbole dargestellt werden, benutze dieses Kapitel als Hilfestellung während der Partie.

ARCHEN

Die Besatzungsaktion 1 Arche ist links auf dem entsprechenden Plättchen angegeben. Jede Arche verfügt über 2 einzigartige Optionen, je unter und über dem Besatzungsfeld. Du darfst **1 Option** wählen und abhandeln.



Bereitstellung: Gib 2 beliebige Ressourcen aus, um 3 beliebige Ressourcen zu erhalten (*siehe „Bereitstellung“ auf S. 17*).

BELITAN

Kalkulation: Spiele 1 Operationskarte von deiner Hand aus und gib dafür 1 Ressource weniger aus. Ziehe dann 1 Operationskarte.



Bereitstellung: Erhalte 2 Wissen (*siehe „Bereitstellung“ auf S. 17*).

DUNLORK

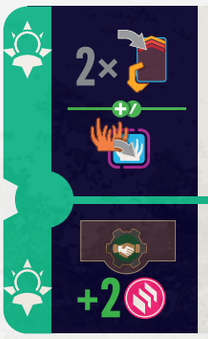
Aufladung: Erhalte 2 Energie. Lege dann 2 Schilde in 1 beliebigen Sektor oder je 1 Schild in 2 beliebige Sektoren.



Mobilisierung: Bewege Hausschiffe 4× (außer Archen) vorsichtig (*siehe S. 13*).

FENRAX

Kontrolle: Kopiere deine Fregatte und handle dabei ihre Effekte vollständig ab (*wie auf S. 17 beschrieben*), als hättest du sie mit deinem aktuellen Besatzungsmitglied bemannt. Dies ist unabhängig davon möglich, ob sich eine Besatzung auf deiner Fregatte befindet oder nicht. Befindet sich deine Fregatte bereits auf einem Planeten, lege sie zuerst in den Sektor dieses Planeten zurück (*siehe „Effekte kopieren“ auf S. 15*).



Aufklärung: Ziehe 2 Operationskarten und/oder beseitige 1 Verderbnis von deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff (und lege es wie gewohnt auf ein Restleere-Feld).

NOVARIS

Bereitstellung: Erhalte 2 Material (*siehe „Bereitstellung“ auf S. 17*).



Beseitigung: Zerstöre 2 Schiffe der Leere in 1 beliebigen Sektor oder je 1 Schiff der Leere in 2 beliebigen Sektoren.

SHIVEUS

Aufstieg: Erhalte 3 Taktiken und/oder lege bis zu 2 Schilde in 1 einzigen Sektor.



Bereitstellung: Erhalte 2 Neutronium (*siehe „Bereitstellung“ auf S. 17*).

YARVEK

Fertigung: Gib 3 Materialien aus, um 1 Raumfähre in einem beliebigen Sektor einzusetzen.



Nachbildung: Wirf 1 Operationskarte von deiner Hand ab, um den Effekt eines besetzten Planeten zu kopieren (*siehe „Effekte kopieren“ auf S. 15*), als wärst du darauf gelandet (*siehe S. 17*).

ZENOR

Klonen: Wirf 1 Operationskarte von deiner Hand ab, um den Effekt einer anderen, besetzten Arche zu kopieren (*siehe „Effekte kopieren“ auf S. 15*).

BEREITSTELLUNG UND ABBAUEN

In diesem Spiel gibt es 2 **Effekt-Markierungen** namens „Abbauen“ und „Bereitstellung“. Diese Markierungen selbst tun nichts. Es gibt jedoch Fähigkeiten, die ausgelöst werden, falls du einen Effekt mit einer Abbauen- oder Bereitstellungs-Markierung abhandelst.



Es gibt 4 Archen (je 1 von Haus Belitan, Dunlork, Novaris und Yarvek) mit je 1 Option mit der Markierung „**Bereitstellung**“.



1 Option jedes Planeten hat die Markierung „**Abbauen**“.

KAMPFSCHIFFE



Den Kampfschiff-Effekt findest du auf dem Sequenz-Tableau.

A Alle 7 Kampfschiffe verfügen über die gleichen Effekte, sofern sie bemannt sind: **Manövrieren** und/oder **angreifen** in beliebiger Reihenfolge.

B **Bombardieren (Kampfschiff-Fähigkeit)**: Wann immer du ein Schiff der Leere während deines Angriffs mit einem Kampfschiff zerstörst, darfst du dein Kampfschiff sofort in einen angrenzenden Sektor bewegen. Du kannst dir diese Bewegungen nicht für später aufheben. Diese Bewegungen gelten nicht als Manöver, weswegen du keine Fähigkeit nutzen kannst, um zusätzliche Bewegung zu erhalten.



Beispiel: *Emily stellt ihren Kadetten auf ein Kampfschiff in Sektor 6 (1). Sie handelt zuerst das Schiffsmanöver ab und bewegt es 1× in den angrenzenden Sektor 7 (2). Nun greift sie mit dem Kampfschiff an und verursacht in ihrem aktuellen Sektor 1 Schaden (3). Danach nutzt sie die Fähigkeit „Bombardieren“ und bewegt ihr Kampfschiff in den angrenzenden Sektor 8 (4). Ihrem Kadetten ist die Karte „Taktikerin“ (5) zugewiesen. Durch deren untere Fähigkeit erhält ihr Angriff 1 zusätzlichen Schaden (6). Sie nutzt ihn (7), und nutzt „Bombardieren“ dann erneut, um ihr Kampfschiff in Sektor 7 zurück zu bewegen (8).*

LANDEFÄHREN



Den Landefähre-Effekt findest du auf dem Sequenz-Tableau.

Alle 7 Landefähren verfügen über die gleichen Effekte, sofern sie bemannt sind: **Manövrieren** (A), dann auf einem **unbesetzten Planeten** deines aktuellen Sektors **landen** (falls möglich), um seinen Effekt abzuhandeln (B).

Auf einem Planeten landen

Nachdem du erfolgreich auf einem unbesetzten Planeten gelandet bist:

1. Liegt auf dem Planeten ein **Funddatenstein**, nimm ihn sofort.
2. **Handle die Effekte des Planeten ab**, die auf der Karte angegeben sind. Wähle dabei immer 1 der beiden Optionen.





Die **untere Option** auf einem Planeten stellt seinen **verderbten Teil** dar. Wählst du diese Option, berücksichtige sie im Schritt „Verderbnis erhalten“ deines Zuges (*siehe Seite 10*).

Die vollständige Liste der Planeten findest du im Glossar.

FREGATTEN



Den Fregatten-Effekt findest du auf dem Sequenz-Tableau.

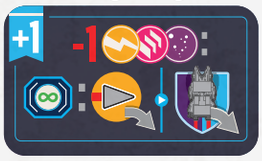
Du kannst immer nur deine eigene Fregatte bemannen. Ist deine Fregatte bemannt, verfügt sie über folgende 2 Effekte, von denen du **1** wählst:

A **Manövrieren** und/oder **angreifen**, in beliebiger Reihenfolge. Beachte, dass diese Effekte denen des Kampfschiffs entsprechen, außer dass eine Fregatte nicht die Fähigkeit „Bombardieren“ hat.

B Handle einen **Landefähre-Effekt ab** (*siehe vorheriger* Abschnitt).

DIE REVENANT

Die Revenant hat 2 Felder für Besatzungsmitglieder, jedes mit einer eigenen Aktion. **Auf der Revenant musst du sowohl die Kosten als auch die Effekte abhandeln. Kannst du diese Kosten nicht bezahlen, kannst du dein Besatzungsmitglied nicht auf die Revenant stellen.**



Verstärkung: Gib 1 Energie, 1 Material und 1 Neutronium aus, um die folgenden 2 Schritte abzuhandeln:

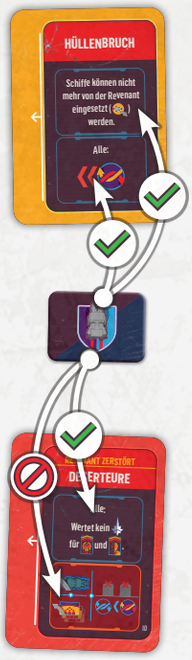
1. Du **musst** 1 Schiff einsetzen, sofern möglich (*siehe S. 12*).

Erinnerung: Erhöhe nach dem Einsetzen eines Schiffs die entsprechende Hausmacht um 1 (siehe S. 12).

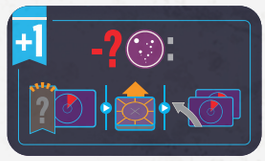


Beispiel: *Emily will ein Schiff in Sektor 4 einsetzen. Sie kann keine Arche (A) einsetzen, da dies das Schiffslimit übersteigen würde. Sie kann auch keine Raumfähre auf einer Radarkarte (B) einsetzen (siehe S. 19). Sie darf jedoch andere Raumfähren, Kampfschiffe oder Landefähren einsetzen (C).*

2. Du **musst** 1 verfügbares **Schutzplättchen** auf 1 beliebigen aufgedeckten Defekt legen, auf dem noch kein Plättchen liegt. Jede Defektkarte beschreibt 2 Effekte. Decke 1 beliebigen davon mit dem Plättchen ab. Auf **Kerndefekten** (werden im 4. Zyklus aufgedeckt) kannst du den unteren Effekt **nicht** abdecken. Liegen beide Plättchen bereits auf Karten, überspringe diesen Schritt. *Mehr zu den Defektkarten unter „Gefechtsphase" auf S. 20.*



Hinweis: Erleidet die Revenant in der Gefechtsphase später zu viel Schaden, werden die offenen Defekt-Effekte jeden von euch negativ beeinflussen.



Hyperladung: Wähle 1 der 3 aufgedeckten Radarkarten (oder Koloniekarten im 4. Zyklus) und gib so viel Neutronium aus, wie links oben auf der gewählten Karte angegeben. Danach **musst** du die folgenden 3 Schritte abhandeln, sofern möglich:

1. Erhalte die links auf der Karte angegebenen Radarvorteile, sofern vorhanden (*siehe unten*). Handelt es sich um eine Koloniekarte, gibt es solch einen Vorteil nicht.
2. Wirf die anderen 2 aufgedeckten Radar- oder Koloniekarten ab und lass die gewählte liegen.
3. Rücke das Plättchen „Phase überspringen" des aktuellen Zyklus auf der Phasenleiste 1 Feld nach oben, sodass nun das Rissfeld verdeckt ist und nicht mehr das Hypersprungfeld. Überspringe diesen Schritt im 4. Zyklus.



Hinweis: Das Plättchen „Phase überspringen" gibt an, ob ihr im aktuellen Zyklus entweder eine Rissphase oder eine Hypersprungphase abhandelt (siehe S. 22 und 23).

Radarvorteile

Die meisten Radarkarten verfügen über mehrere Vorteile für die Person, die sie wählt. Einige davon sind Spezialeffekte, die nur auf diesen Karten vorkommen. Diese werden hier beschrieben.



2 Koloniekarten abwerfen: Sieh dir den Koloniestapel an und lege 2 beliebige Karten zurück in die Schachtel, ohne, dass die anderen sie sehen. Mische die übrigen Kolonien.



Raumfähre wählen: Wähle 1 verfügbare Raumfähre und lege sie auf die Radarkarte. Lege dieses Schiff in der Hypersprungphase in den auf der Radarkarte angegebenen Sektor auf den Spielplan. Bis dahin kann niemand dieses Schiff einsetzen.



BONUSAKTIONEN

Als letzten Schritt deines Zugs (*siehe S. 9*) darfst du eine Bonusaktion ausführen. Wähle dabei 1 der 5 Bonusaktionen auf deinem Fregattentableau.

Erinnerung: *Du kannst keine Bonusaktion mit Verderbnis darauf wählen.*

Säubern: Wähle 1 oder beide Optionen (in beliebiger Reihenfolge):

- **A** Wirf 1 Operationskarte von deiner Hand ab, um 1 Verderbnis zu beseitigen.
- **B** Gib 1 Energie aus, um 1 Verderbnis zu beseitigen.

Erinnerung: *Lege beseitigte Verderbnis auf ein Restleere-Feld.*

Zugehörig: Spiele 1 Operationskarte von deiner Hand aus. Prüfe dann ihre Hauszugehörigkeit, die durch die Hausflagge links oben auf der Karte angegeben ist. Hast du in diesem Zug ein Schiff dieses Hauses bemannt, darfst du 1 dieser Zugehörigkeitsboni wählen:

- Ignoriere 1 Ressource der Kosten dieser Karte.
- Spiele 1 weitere Operationskarte aus und bezahle die vollständigen Kosten von beiden. Die Zugehörigkeit dieser 2. Karte bringt dir keine Boni.

Hinweis: *Andere Arten, diese Operationskarten auszuspielen (wie z.B. durch die Belitan-Arche), bringen dir keinen Zugehörigkeitsbonus.*

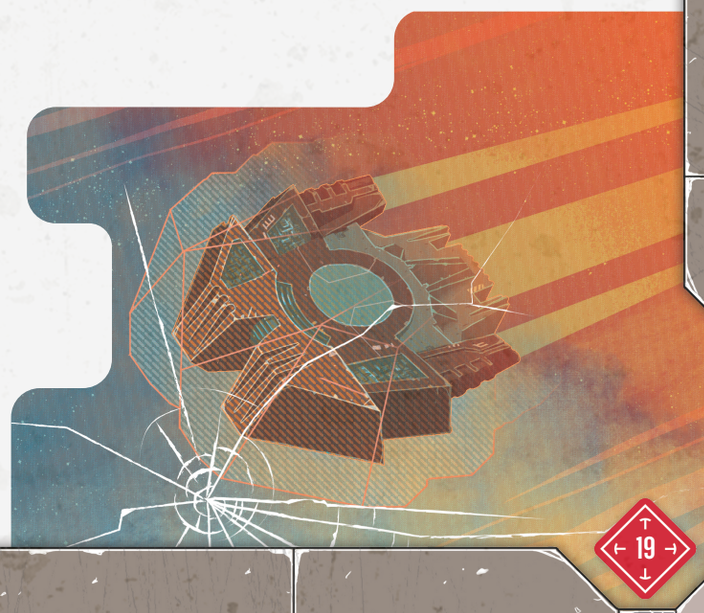
Fördern: Gib 3 Wissen aus, um den Rang deines Kapitäns zu erhöhen.

Aktivieren: Handle alle deine Fähigkeiten mit einem „Aktivieren"-Symbol (Aktivierungsfähigkeiten) in beliebiger Reihenfolge ab. Diese Fähigkeiten findest du auf deinem Besatzungstableau und auf bestimmten Fregattenkarten.

Erhalt 1 Ressource.



Beispiel (Zugehörig): *Emily hat gerade ihre Besatzungsaktion beendet, bei der sie 1 Kadetten auf die Arche von Haus Dunlork gestellt hat (1). Emily wählt „Zugehörig" als ihre Bonusaktion. Sie gibt 2 Wissen und 1 Energie aus (2), um die Kadettkarte „Medium" auszuspielen (3) und legt diese neben 1 der beiden Kadettfeldern des Besatzungstableaus. Das Medium gehört zu Haus Dunlork (4). Dies heißt, dass sie diese Karte für 1 Ressource weniger ausspielen oder noch 1 andere Karte ausspielen darf. Sie wählt Letzteres und gibt 1 Material aus (5), um „Den Zehnten bezahlen" auszuspielen (6). Da sie sich auf der Taktikleiste auf Feld 5 befindet (7), erhält sie durch die Fähigkeit dieser Karte 1 Material, 1 Neutronium und 1 Wissen (8).*



II. RÜCKSETZPHASE

Sobald ein Angriff der Leere unmittelbar bevorsteht, solltest du sofort zu deiner Fregatte zurückkehren und deiner Pflicht zur Verteidigung der Flotte nachkommen.



Diese Phase besteht aus 3 Schritten:

1. **Stellt die gesamte Besatzung zurück** auf ihr entsprechendes Besatzungstableau.
2. **Legt Landefähren und Fregatten von Planeten zurück** in ihren Sektor. Im nächsten Zyklus dürft ihr wieder auf allen Planeten landen.
3. **Ändert die Zugfolge:** Die Person auf dem höchsten Feld der Taktikleiste erhält das Zugfolgeplättchen mit der „1“, die Person auf dem nächsten Feld erhält das Plättchen mit der „2“ usw. Dies ist nun eure neue Zugfolge. Befinden sich mehrere Personen auf demselben Feld, liegt vorn, wer dieses Feld zuerst erreicht hat (d.h. die Person, dessen Marker unten im Stapel liegt).



Beispiel (Zugfolge ändern): *Bei 4 Personen wird die Zugfolge anhand der Taktikleiste geändert. Emilys Taktikmarker liegt unter dem von Jacob Jacob und somit gewinnt sie den Gleichstand. Die neue Zugfolge ist , , , .*



III. GEFECHTSPHASE

Als die Streitkräfte der Leere die äußere Verteidigungslinie der Flotte durchbrechen, liegt es an dir, alle Häuser gleichwertig zu schützen. Aus deiner Sicht könnte ein Haus jedoch etwas gleichwertiger beschützt werden als die anderen ...



In dieser Phase greift die Leere die Flotte an. Sie besteht aus 2 Hauptschritten: **Sektorgefechte** und **Defekte bereinigen.**

SEKTORGEFECHTE

Handle in jedem Sektor – in der Reihenfolge von Sektor 1 bis Sektor 8 – ein Gefecht ab. Jedes Sektorgefecht besteht aus folgenden Schritten:

- Schaden verteilen (was zu einem Defekt führen könnte).
- Verderbnis verbreiten.
- Schilde entfernen.

1 Schaden verteilen



Jedes **Schiff der Leere** im Sektor verursacht **1 Schaden**. Wo der Schaden landet, hängt von der **abhandelnden Person** ab: Die, deren **Fregatte** in demselben Sektor ist oder dem Sektor am nächsten ist. Bei einem Gleichstand, verteilt die Person mit dem niedrigsten Zugfolgeplättchen den Schaden.

Schilde in einem Sektor wehren jeweils 1 Schaden ab. Hast du ein Schild genutzt, lege es in den allgemeinen Vorrat. Die abhandelnde Person kann ein Schild **nicht** ignorieren.

Für jeden Schaden, der nicht durch ein Schild abgewehrt wurde, muss die abhandelnde Person **entweder 1 Schadensmarker** auf das freie Schadensfeld eines beliebigen Hausschiffs in diesem Sektor **legen oder** ein Hausschiff ohne ein freies Schadensfeld zerstören. Lege **zerstörte** Schiffe und ihre Schadensmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. Fregatten können keinen Schaden erleiden oder zerstört werden.

Erinnerung: *Entfernt ihr ein Hausschiff vom Spielplan, verringert die entsprechende Hausmacht sofort um 1 (siehe S. 12).*

HAUSSCHIFFART	SCHADENSFELDER	ZERSTÖRT BEIM
ARCHE	3	4. Schaden
KAMPFSCHIFF	1	2. Schaden
LANDEFÄHRE	1	2. Schaden
RAUMFÄHRE	0	1. Schaden

Wie viel Schaden die Hausschiffe aushalten.

Gibt es in einem Sektor keine Hausschiffe mehr, **erleidet die Revenant stattdessen den Schaden**. Lege 1 Schadensmarker auf eins ihrer freien Schadensfelder.

2 Defekt abhandeln

Erleidet die Revenant ihren 6. Schaden (es gibt keine freien Schadensfelder mehr), **handle** sofort die sichtbaren Effekte auf der **unteren Defektkarte ab**.

Schiebe die Karte dann ein Stück unter das Sequenz-Tableau, um sie als abgehandelt zu kennzeichnen. Liegt auf der Karte ein Schutzplättchen, lasse es auf dem Effekt, den es aktuell verdeckt, liegen. Entferne dann alle 5 Schadensmarker von der Revenant.

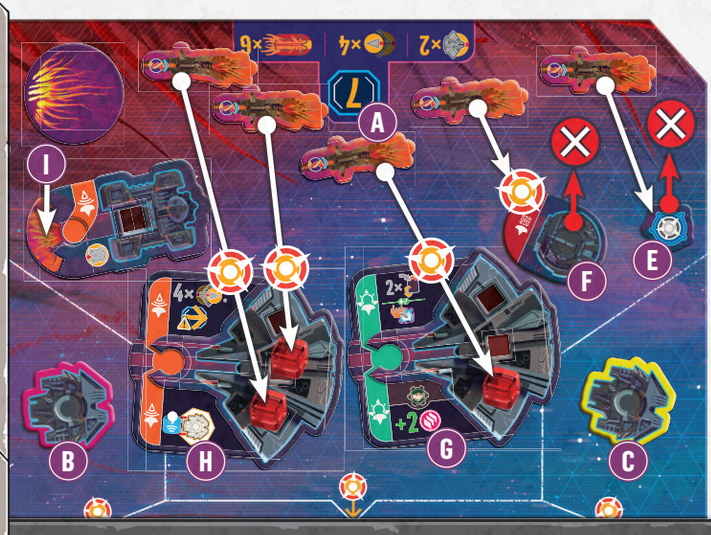
Erleidet die Revenant im selben Zyklus zum 2. Mal ihren 6. Schaden, handle die sichtbaren Effekte der **oberen Karte** ab und entferne erneut alle Schadensmarker von der Revenant. Kennzeichne auch diese Karte wie oben beschrieben als abgehandelt und lege in diesem Zyklus nun keine Schadensmarker mehr auf die Revenant.

3 Verderbnis verbreiten

Liegt im Sektor ein Riss und einem Schiff wurde dort mind. 1 Schaden verursacht, muss die abhandelnde Person 1 Verderbnis auf ein freies Verderbnisfeld eines Hausschiffs in diesem Sektor legen (nicht unbedingt auf eines, das in diesem Zyklus schon Schaden erlitten hat). Jede Arche, Landefähre und jedes Kampfschiff hat 1 Verderbnisfeld (Raumfähren haben keins). Sind bereits alle Hausschiffe in dem Sektor verderbt, überspringe diesen Schritt.

4 Schilde entfernen

Entfernt jedes übrige Schild in dem Sektor.





Beispiel: *Später im Verlauf der Partie gibt es 5 Schiffe der Leere in einem Sektor und keine Hausschiffe. Die Revenant, auf der zu diesem Zeitpunkt bereits 2 Schadensmarker liegen, erleidet also diese 5 Schaden (1). Die ersten 3 Schadensmarker legst du auf die freien Felder der Revenant (2). Den 4. Marker kannst du nicht legen (3), stattdessen handelst du die untere Defektkarte „Energieschub“ ab (4). Auf ihrem unteren Feld liegt ein Schutzplättchen (5), somit handelst du nur den Effekt des oberen Felds ab, welcher bei jeder Arche 1 Schaden verursacht. Schiebe diese Karte danach ein Stück unter das Sequenz-Tableau, um zu kennzeichnen, dass sie in diesem Zyklus bereits abgehandelt wurde. Entferne dann alle 5 Schadensmarker von der Revenant (6). Lege nun den 5. Schadensmarker auf ein freies Feld der Revenant (7).*

Beispiel: *In Sektor 7 findet ein Gefecht statt. In dem Sektor gibt es 5 Schiffe der Leere (A), die je 1 Schaden verursachen. Emilys Fregatte ist in Sektor 6 (B) und Jacobs Fregatte ist in Sektor 8 (C). Da sich beide in gleicher Entfernung zu Sektor 7 befinden, prüfen sie die Zugfolge. Emily hat das Zugfolgeplättchen „1“ (D) und ist daher die abhandelnde Person. In dem Sektor liegt 1 Schild, welches zuerst 1 Schaden abwehrt (E). Emily verteilt dann 1 Schaden auf die Raumfähre von Haus Shiveus und zerstört sie damit (F). Sie entfernt die Raumfähre vom Spielplan und verringert die Macht von Haus Shiveus um 1 (nicht abgebildet). Emily legt dann 1 Schadensmarker auf die Arche von Haus Novaris (G) und 2 Schadensmarker auf die Arche von Haus Fenrax (H). Außerdem liegt in dem Sektor ein Riss und da Schiffe in diesem Sektor Schaden erlitten haben, legt sie 1 Verderbnis auf die Landefähre von Haus Fenrax (I) (die in diesem Zyklus keinen Schaden erlitten hat).*



DEFEKTE BEREINIGEN

Unter dem ständigen Druck der zahlreichen Angriffe erleidet der Rumpf der Revenant zunehmend Schaden, sodass der Kern für einen tödlichen Schlag verwundbar wird …

Nachdem ihr alle 8 Sektorgefechte abgehandelt habt, bereinigt die Defektauslage:

- **1., 2. und 3. Zyklus:** Prüft, ob an dem unteren Feld eine Karte liegt. Falls ja, werft sie ab (A). Lag darauf ein Schutzplättchen, legt es zurück in den allgemeinen Vorrat (B). Legt die Karte vom oberen Feld dann ans untere Feld (C). Lag auf dieser Karte ein Schutzplättchen, bleibt es auf demselben Feld der Karte liegen (D). Deckt danach die oberste Karte des Stapels auf und legt sie an das obere Feld (E).
- **4. Zyklus:** Im 4. Zyklus ist der Defektstapel immer leer, also überspringt diesen Schritt und fahrt mit der Endwertung (*siehe S. 25*) fort.



Beispiel: *Die Defektauslage wird im 2. Zyklus bereinigt.*

IV. RISSPHASE

Das Aufladen des Hyperantriebs der Revenant verbraucht wertvolle Ressourcen. Doch wenn niemand bereit ist, die Motoren zu betanken, wird die Flotte stranden – und das bedeutet das Ende, denn die Risse werden niemals aufhören, ihre Schrecken zu entfesseln.

Überspringt diese Phase im 4. Zyklus und fahrt mit der **Endwertung** (*siehe S. 25*) fort.

Überprüft im 1., 2. und 3. Zyklus die Position des **Plättchens „Phase überspringen“** des aktuellen Zyklus auf dem Sequenz-Tableau:

(A) **Verdeckt** es das Symbol für die Rissphase **nicht**, dann **handelt die Rissphase ab**.

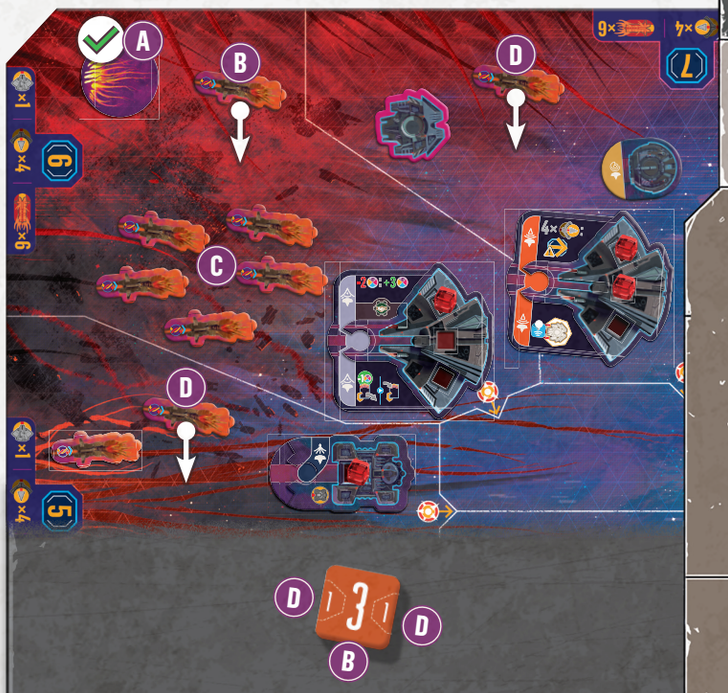
(B) **Verdeckt** es das Symbol für die Rissphase auf der Leiste, dann **überspringt die Rissphase**.





Führt **in der Rissphase** die folgenden Schritte durch:

(1) Werft für jeden **Riss** den **Risswürfel** und verteilt entsprechend Schiffe der Leere auf dem Spielplan: die große Zahl in der Mitte im Sektor des Risses, und die kleinen Zahlen in den beiden angrenzenden Sektoren. In einem Sektor können sich max. 6 Schiffe der Leere befinden (ignoriert jedes weitere, das ihr hineinlegen würdet).

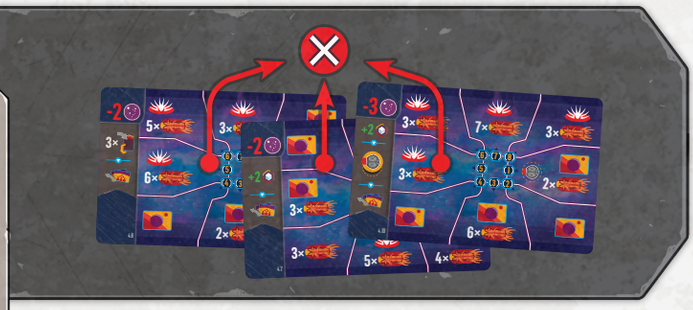


Beispiel: *Ihr werft den Risswürfel für den Riss in Sektor 6 (A). Der Würfel zeigt eine große 3 (B), d.h. 3 weitere Schiffe der Leere für Sektor 6. Dies würde das Limit von 6 jedoch übersteigen, daher legt ihr nur 1 Schiff in diesen Sektor (C). Der Würfel zeigt 2× eine kleine 1, also legt ihr je 1 Schiff der Leere in Sektor 7 und in Sektor 5 (D).*

2. Legt 1 Funddatenstein auf jeden Planeten, auf dem noch keiner liegt.



3. Werft die 3 aufgedeckten Radarkarten ab.



4. Zieht jeweils 2 oder 3 Operationskarten. Die Anzahl hängt vom aktuellen Rang eures Kapitäns ab (*siehe S. 14*).



5. Deckt je nach aktuellem Zyklus neue Radar- oder Koloniekarten auf:
   - **1. und 2. Zyklus:** Deckt die 3 (2) - bzw. (3) -**Radarkarten** auf.
   - **3. Zyklus:** Deckt statt der Radarkarten die oberen 3 **Koloniekarten** auf.

V. HYPERSPRUNGPHASE

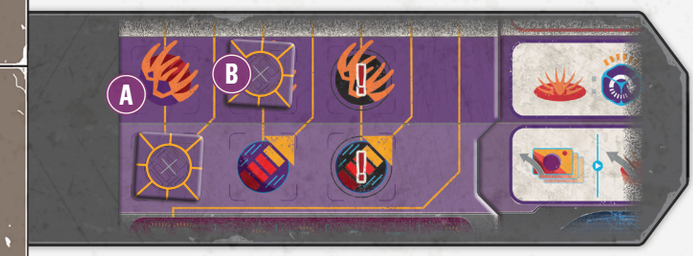
Unser untergegangenes Imperium ist gewaltig und für die Flotte bedeutet die Flucht eine lange und verzweifelte Reise. Nachdem die Leere alles verschlungen hat und sich Verderbnis und ihre Streitkräfte über das Domineum ausgebreitet haben, gibt es keinen Sektor mehr in der uns bekannten Galaxie, in dem uns keine Gefahr droht.

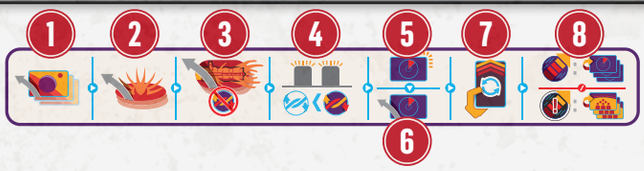
Überspringt diese Phase im 4. Zyklus und fahrt mit der **Endwertung** (*siehe S. 25*) fort.

Im 1., 2. und 3. Zyklus schließen sich die Hypersprung- und Rissphase gegenseitig aus:

A. Habt ihr gerade die **Rissphase abgehandelt,** dann **überspringt die Hypersprungphase**.

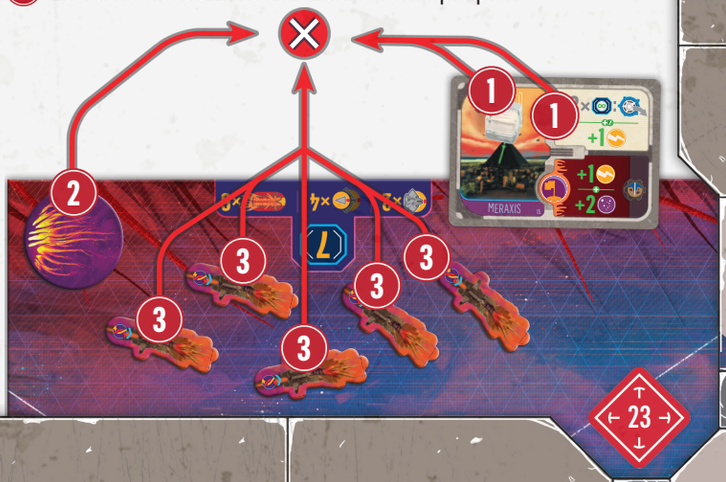
B. Habt ihr gerade die **Rissphase übersprungen**, dann **handelt die Hypersprungphase ab**.





Führt **in der Hypersprungphase** die folgenden Schritte durch:

1. Entfernt alle **Planeten** und darauf liegende Funddatensteine vom Spielplan.
2. Entfernt alle **Risse** vom Spielplan.
3. Entfernt alle **Schiffe der Leere** vom Spielplan.



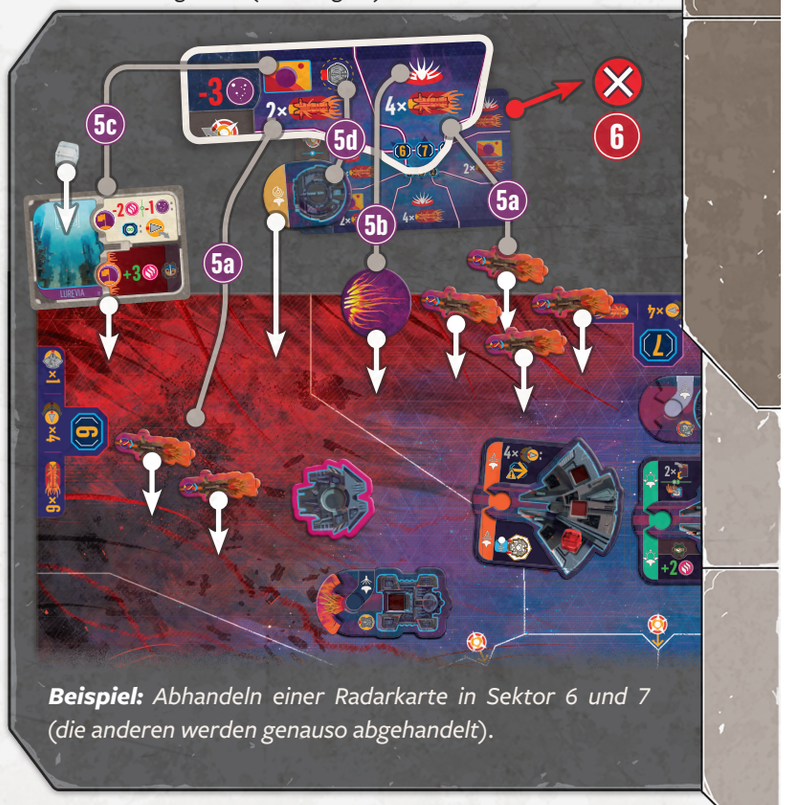


4. Setzt die Taktikleiste in umgekehrter Zugfolge zurück und erhaltet ihre Belohnungen.
   - 4a. Befindest du dich auf der Taktikleiste auf Feld 8 oder höher, erhältst du Geheimen Einfluss.
   - 4b. Befindest du dich auf Feld 11 oder 12, erhältst du außerdem Einfluss bei einem Haus deiner Wahl.
   - 4c. Lege deinen Taktikmarker dann auf das Feld, das durch den Rang deines Kapitäns bestimmt wird (0 bis 3). Landen mehrere Marker auf demselben Feld, liegt der Marker der Person mit dem niedrigsten Zugfolgeplättchen ganz unten.
   - 4d. Setzt du deine Taktiken auf 3 zurück, erhältst du sofort 1 Material (da du diese Belohnung übersprungen hast).



Beispiel (Taktiken zurücksetzen): *Die aktuelle Zugfolge ist: Hendri, Emily und Jacob. Jacob setzt seine Taktiken zuerst zurück. Sein Kapitän hat Rang 1 (A), also setzt er seinen Marker auf Feld 1 zurück (B). Emily ist dran. Ihr Kapitän hat Rang 3 (C), also setzt sie ihren Marker auf Feld 3 zurück und erhält 1 Material. Hendri hat 9 Taktiken (D) und erhält damit Geheimen Einfluss (E). Da sein Kapitän Rang 1 hat, darf er 2 Geheimer Einfluss-Karten ziehen, 1 abwerfen und die andere behalten. Ebenfalls aufgrund des Rangs setzt er seinen Taktikmarker auf Feld 1 zurück und legt ihn unter den von Jacob.*

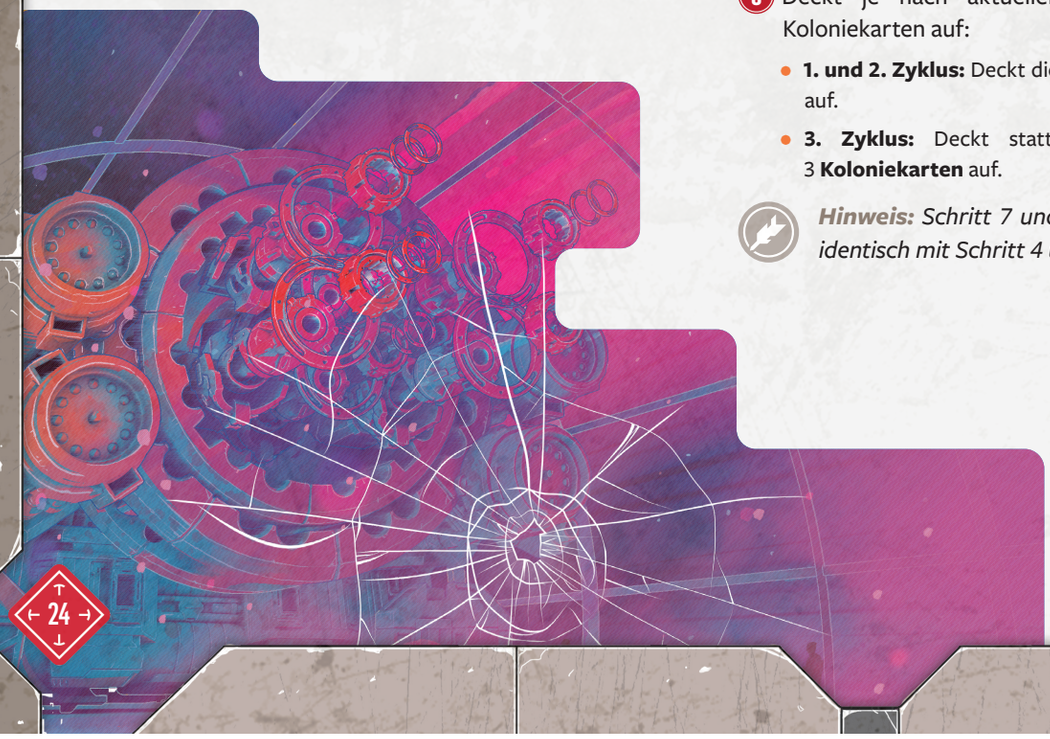
5. Legt neue Objekte auf den Spielplan. Haltet euch dabei an die Vorgaben der Radarkarte, die ihr für diesen Zyklus gewählt habt.
   - 5a. Legt jeweils die angegebene Menge an Schiffen der Leere in die angegebenen Sektoren.
   - 5b. Legt Risse in die angegebenen Sektoren.
   - 5c. Zieht neue Planeten und legt sie neben die angegebenen Sektoren. Legt 1 Funddatenstein auf jeden neuen Planeten.
   - 5d. Zeigt die Radarkarte eine Raumfähre, legt sie in den angegebenen Sektor. Würde dabei das Schiffslimit eines Sektors überstiegen werden (*siehe S. 12*), legt sie stattdessen in den nächstmöglichen angrenzenden Sektor im Uhrzeigersinn (falls möglich).



Beispiel: *Abhandeln einer Radarkarte in Sektor 6 und 7 (die anderen werden genauso abgehandelt).*

6. Werft die Radarkarte ab.
7. Zieht jeweils 2 oder 3 Operationskarten. Die Anzahl hängt vom aktuellen Rang eures Kapitäns ab (*siehe S. 14*).
8. Deckt je nach aktuellem Zyklus neue Radar- oder Koloniekarten auf:
   - **1. und 2. Zyklus:** Deckt die 3 (2) - bzw. (3) **-Radarkarten** auf.
   - **3. Zyklus:** Deckt statt der Radarkarten die oberen 3 **Koloniekarten** auf.

Hinweis: *Schritt 7 und 8 der Hypersprungphase sind identisch mit Schritt 4 und 5 der Rissphase.*



ENDWERTUNG

Sobald unsere Reise ihr Ende findet, werden wir unser Ziel, eine bewohnbare neue Welt jenseits der uns bekannten Galaxie, hoffentlich erreicht haben. Was danach kommt, wissen wir nicht – aber die Grundlage für eine strahlende Zukunft hängt von den Maßnahmen ab, die wir auf diesem Weg ergriffen haben. Für dich, Admiral, könnte dies entweder zu ewigem Ruhm führen oder dazu, in der Bedeutungslosigkeit zu versinken.



Zählt nach der Gefechtsphase des 4. Zyklus euer Ansehen, um herauszufinden, wer gewonnen hat.

Bevor ihr eure Wertung festhaltet, **setzt euren jeweiligen Taktikmarker zurück:** Befindest du dich auf der Taktikleiste auf Feld 8 oder höher, erhältst du Geheimen Einfluss. Befindest du dich auf Feld 11 oder 12, erhältst du außerdem Einfluss bei einem Haus deiner Wahl. Setzt du deinen Taktikmarker auf Feld 3 zurück, erhältst du auch noch 1 Material.

Haltet euer Ansehen jeweils auf dem **Wertungsblock** fest.

1. **Kolonie:** Gibt es eine ausgewählte Kolonie, erhältst du Ansehen gemäß der angegebenen Bedingung.

2. **Die sieben Häuser:** Führe für jedes Haus folgende Berechnung durch:
   - 2a Überprüfe auf dem Einflusstableau die aktuelle **Macht** des Hauses. Sie sollte der Anzahl seiner Hausschiffe auf dem Spielplan entsprechen. Gibt es eine ausgewählte Kolonie, füge diesem Haus 1 Macht hinzu, falls die Kolonie zu diesem Haus gehört.
   - 2b Berechne deinen **Gesamteinfluss** bei diesem Haus. Dafür addierst du die Zahl des Feldes, das du auf der **Einflussleiste** erreicht hast, mit deinen **Geheimer Einfluss-Karten** bei diesem Haus.
   - 2c Dein Ansehen entspricht deinem **Gesamteinfluss** bei diesem Haus **multipliziert** mit dessen **Macht**.

3. **Geheime Agenden:**
   - 3a Erhalte **6** Ansehen, falls du die Güter hast, die auf deiner **Persönlichen Agenda** angegeben sind.
   - 3b Erhalte **6** Ansehen, falls die Schiffe auf dem Spielplan den erforderlichen Schiffen der angegebenen Art entsprechen, die auf deiner **Flottenagenda** angegeben sind.

4. **Kadettkarten, Fregattenkarten und Kapitänsrang:**
   - 4a Erhalte **2** Ansehen für jede deiner ausgespielten **Kadettkarten**.
   - 4b Erhalte **2** Ansehen für jede deiner ausgespielten **Fregattenkarten.**
   - 4c Erhalte **0/2/4/6** Ansehen, falls dein Kapitän Rang **0/1/2/3** hat.

Hinweis: Für Operationskarten in deiner Hand erhältst du kein Ansehen.

5. **Anweisungskarten und Ressourcen:**
   - 5a Erhalte **1** Ansehen für jede ausgespielte **Anweisungskarte**.
   - 5b Erhalte **1** Ansehen für je **4** deiner **Ressourcen** (abrunden, falls nötig), einschließlich der Ressourcen in verderbten Abteilen.

6. **Verderbnis:** Verliere **2** Ansehen für jede Verderbnis auf deinem Fregattentableau (ohne Restleere-Felder).

Wer am meisten Ansehen gesammelt hat, gewinnt die Partie! Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem niedrigeren Zugfolgeplättchen.

Beispiel: *Emily befindet sich auf der Einflussleiste von Haus Yarvek auf Feld 4 (A), und sie hat 2 Geheimer Einfluss-Karten von Haus Yarvek auf ihrer Hand (B), was in einem Gesamteinfluss von 4 + 2 = 6 resultiert. Haus Yarvek hat 3 Schiffe auf dem Spielplan, also hat es eine Macht von 3 (C). Dies ergibt ein Ansehen von 6 × 3 = 18 bei Haus Yarvek.*



REGELN FÜR 2 PERSONEN

Eine 2-Personen-Partie von *Revenant* unterliegt allen oben aufgeführten Regeln mit einigen zusätzlichen Regeln:

VORBEREITUNG

Handelt diese zusätzlichen Schritte nach der Vorbereitung ab:

1. Nehmt die obersten 12 Karten des Geheimer Einfluss-Stapels und bildet mit ihnen einen verdeckten **Rat-Stapel**.
2. Stellt 3 Besatzungsmitglieder einer ungenutzten Farbe neben den Rat-Stapel, dies sind die **Botschafter**.

ABLAUF

Die Botschafter stellt ihr in der Aktionsphase auf Schiffe. In der Rücksetzphase entfernt ihr sie wieder. In anderen Phasen und bei der Endwertung interagiert ihr nicht mit ihnen.

Aktionsphase

Der Rat führt seinen Zug immer vor euch durch:

1. Deckt die oberste Karte des Rat-Stapels auf. Das darauf abgebildete Haus ist das Zielhaus des aktuellen Zugs.
2. Stellt 1 Botschafter auf ein unbesetztes Schiff des Zielhauses. Haltet euch dabei an folgende Reihenfolge:

   2a Arche

   Habt ihr den Botschafter darauf gestellt, tut nichts weiter.

   2b Landefähre

   Habt ihr den Botschafter darauf gestellt, wählt 1 unbesetzten Planeten im Sektor der Landefähre oder daran angrenzend. Lasst die Landefähre auf diesem Planeten landen und werft den darauffliegenden Funddatenstein ab. Gibt es mehrere unbesetzte Planeten in diesen Sektoren, wählt zuerst den Planeten im Sektor der Landefähre, dann den im angrenzenden Sektor gegen den Uhrzeigersinn, und erst dann den im angrenzenden Sektor im Uhrzeigersinn. Gibt es keine verfügbaren Planeten, bleibt die Landefähre in ihrem Sektor.

   2c Kampfschiff

   Habt ihr den Botschafter darauf gestellt, tut nichts weiter.

   2d Ist nichts von dem oben aufgeführten möglich, stellt den Botschafter nicht auf den Spielplan, sondern zur Seite.

Rücksetzphase

Nehmt die 3 Botschafter vom Spielplan und stellt sie neben den Rat-Stapel.



Beispiel: *Der Rat ist am Zug. Ihr deckt eine Karte von Haus Yarvek vom Rat-Stapel auf A. Ihr müsstet den Botschafter also auf die Arche von Haus Yarvek stellen B, doch diese ist bereits von Jacobs Kadetten besetzt C. Also stellt ihr den Botschafter auf die Landefähre von Haus Yarvek D. Im Sektor der Landefähre gibt es keinen Planeten, aber es gibt einen im angrenzenden Sektor 6 E, und einen im angrenzenden Sektor 8 F. Beide sind unbesetzt. Der Botschafter wählt den angrenzenden Sektor gegen den Uhrzeigersinn (Sektor 6), landet darauf und wirft den darauffliegenden Funddatenstein ab G. Der Zug des Rats ist abgeschlossen.*



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung 2
Material 2
Vorbereitung 4
- Allgemeiner Spielbereich 4
- Spielplan 4
- Einflusstableau 6
- Sequenz-Tableau 6
- Individueller Spielbereich 7
- Vor Beginn der Partie 7

Spielidee 8
Spielstruktur 8
I. Aktionsphase 9
- Geheimen Einfluss abwerfen 9
- Notfallaktion 9

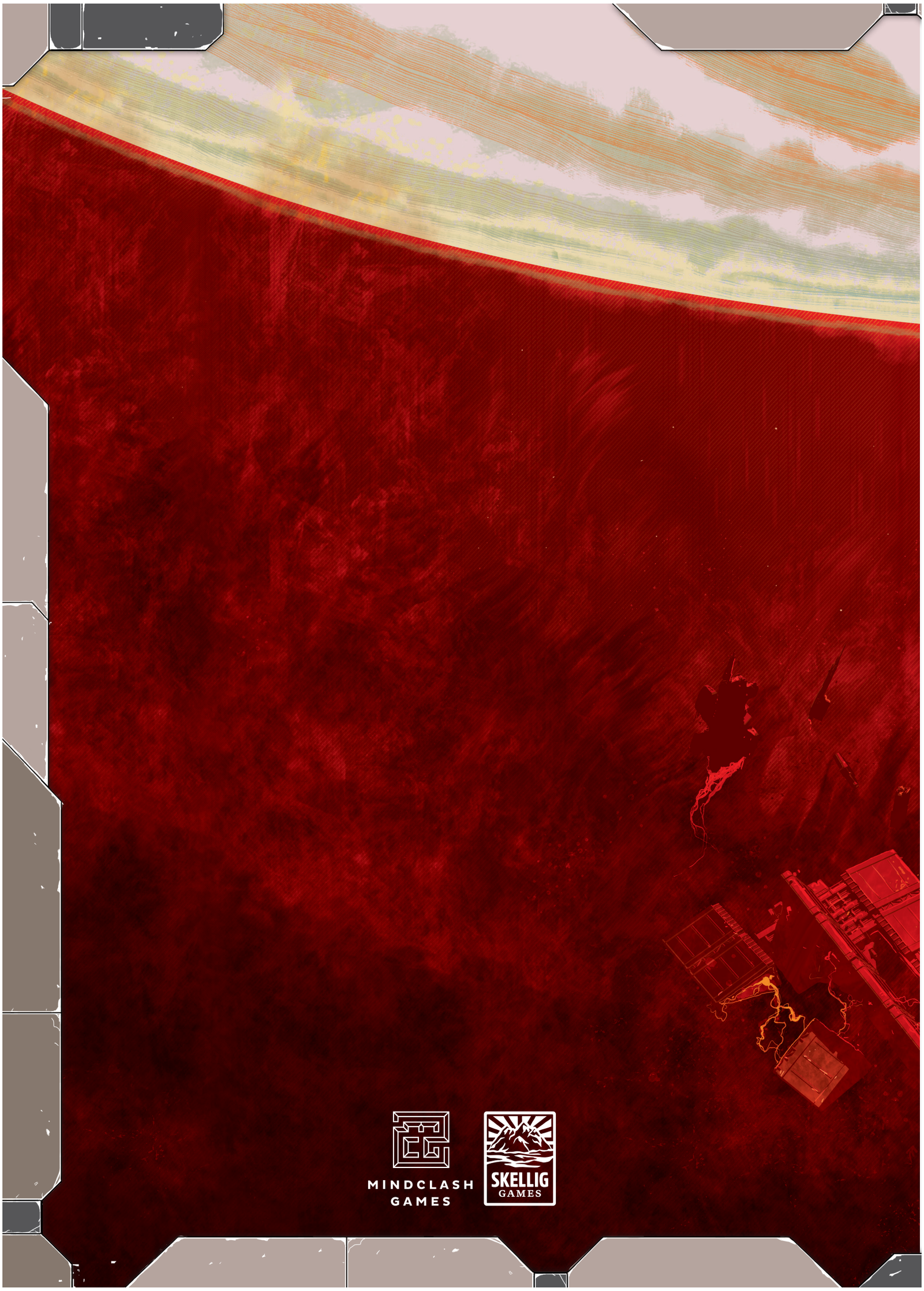
Allgemeine Regeln 10
- Ressourcen und Verderbnis 10
- Funddaten 11
- Einfluss 11
  - Einflussleisten 11
  - Geheimer Einfluss 11
- Taktiken 12
- Hausmacht 12
- Schiffe und Sektoren 12
- Bewegung 13
- Kampf 13
  - Schilde 13
- Kapitän und Rang 14
- Operationskarten 14
- Fähigkeiten 15
- Effekte kopieren 15

Aktionen im Detail 16
- Archen 16
- Bereitstellung und Abbauen 17
- Kampfschiffe 17
- Landefähren 17
- Fregatten 17
- Die Revenant 18
  - Radarvorteile 18
- Bonusaktionen 19

II. Rücksetzphase 20
III. Gefechtsphase 20
- Sektorgefechte 20
  - Schaden verteilen 20
  - Defekt abhandeln 21
  - Verderbnis verbreiten 21
  - Schilde entfernen 21
- Defekte bereinigen 22

IV. Rissphase 22
V. Hypersprungphase 23
Endwertung 25
Regeln für 2 Personen 26

Hinweis: *Die Liste der Personen, die an diesem Spiel mitgewirkt haben, findet ihr in der Anleitung „Solo-Modus & Glossar“!*


MINDCLASH
GAMES
SKELLIG
GAMES