



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## REVENANT (1-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Sammle am meisten **Ansehen**. Der wichtigste Wertungsblock ist dein **Gesamteinfluss** bei jedem Haus multipliziert mit dessen **Hausmacht**. Zusätzlich erhältst du **Ansehen** durch Kolonien, Agenden, ausgespielte **Operationskarten**, Kapitänsrang und Ressourcen; du verlierst **Ansehen** durch **Verderbnis** auf deinem **Fregattentableau**.

### SPIELAUFBAU

- Siehe Anleitung S. 4-7.
- **Startressourcen**: Je 1 Material, Energie, Wissen und Neutronium auf deinem **Fregattentableau**.
- **Startverderbnis**: 1 **Verderbnis** auf dem ganz rechten **Verderbnisfeld**.
- **Startkarten**: 2 **Geheimer Einfluss**-Karten, 1 Flottenagenda, 1 Persönliche Agenda, je 1 Kadett-, **Fregatten**- und Anweisungskarte.
- **Vorab-Abwurf**: Vor Spielbeginn darfst du jede Art Operationskarte 1× abwerfen, um 1 neue Karte derselben Art zu ziehen.
- **Start-Fregatte**: In umgekehrter Zugfolge wählst du 1 Haus, erhältst dort 1 **Einfluss** und legst deine **Fregatte** in den Sektor der Arche dieses Hauses.
- **Hausmachtplättchen**: Dienen als Anzeige der **Hausmacht** über Feld 8 der **Einflussleiste**.
- 4 **Personen**: Zusatzmarker gemäß Anleitung neben das passende Zugfolgeplättchen legen.
- 2 **Personen**: Siehe [ 20 ] RAT UND BOTSCHAFTER.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ansehen**: Siegpunktbegriff. Wer am Spielende am meisten **Ansehen** hat, gewinnt.
- **Einfluss**: Öffentliche Position deines Markers auf den 7 **Einflussleisten** der Häuser.
- **Geheimer Einfluss**: Karten auf deiner Hand. Sie zählen am Spielende zu deinem **Einfluss** beim jeweiligen Haus und können während deines Aktionszugs abgeworfen werden, um Ressourcen zu erhalten.
- **Gesamteinfluss**: Feldwert auf der **Einflussleiste** + **Geheimer Einfluss** dieses Hauses.
- **Hausmacht**: Anzahl **Hausschiffe** dieses Hauses auf dem Spielplan. Kann durch Kolonie am Spielende +1 erhalten.
- **Hausschiffe**: Archon, Kampfschiffe, Landefähren und Raumfähren.
- **Fregatte**: Dein eigenes Schiff. Nur du darfst deine **Fregatte** bemannen; fremde **Fregatten** nie.
- **Revenant**: Zentrales Schiff in den inneren Sektoren. Über sie setzt du Schiffe ein oder lädst den Hyperantrieb.
- **Dein Sektor**: Der Sektor deines aktuellen Besatzungsmitglieds. Bewegst du dieses Schiff, ändert sich **dein Sektor** mit. Bei kopierten Effekten gilt der Sektor des kopierten Effekts.
- **Verderbnis**: Blockiert Abteile, Ressourcen und Bonusaktionen; gibt am Spielende Malus.
- **Restleere**: Beseitigte **Verderbnis** wird auf **Restleere**-Felder gelegt. 3 **Restleere** = sofort abwerfen und **Geheimen Einfluss** erhalten.
- **Funddaten**: Auf deinem **Fregattentableau** gelagertes Gut.

- 3 **Funddaten** = sofort abwerfen und **Geheimen Einfluss** erhalten.
- **Taktik**: Fortschritt auf der **Taktikleiste**. Bestimmt Zugfolge, gibt Zwischenboni und wird in der Hypersprungphase bzw. vor der Endwertung zurückgesetzt.
- **Operationskarten**: Kadettkarten, **Fregattenkarten** und Anweisungskarten.
- **Riss**: Bringt in der **Rissphase** Schiffe der Leere hervor und kann in der Gefechtsphase **Verderbnis** verbreiten.
- **Schiffslimit**: Begrenzung für Schiffe in äußeren Sektoren. **Fregatten** zählen nicht gegen dieses Limit.

### SPIELABLAUF

Eine Partie läuft über 4 **Zyklen**. Jeder Zyklus besteht aus:

01. Aktionsphase
  02. Rücksetzphase
  03. Gefechtsphase
  04. **Rissphase** oder Hypersprungphase
- Markiert die aktuelle Phase mit dem Phasenmarker auf dem Sequenz-Tableau.
  - **Rissphase** und Hypersprungphase schließen sich gegenseitig aus. Das aktuelle Plättchen „Phase überspringen“ bestimmt, welche davon übersprungen wird.
  - Nach der Gefechtsphase des 4. Zyklus überspringt ihr sowohl **Rissphase** als auch Hypersprungphase und fahrt direkt mit [ 21 ] SPIELENDEN & WERTUNG fort.

### [ 01 ] AKTIONSPHASE

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

Dein Zug hat 5 Schritte:

#### [ 01.1 ] SCHIFF BEMANNEN

01. Stelle 1 Besatzungsmitglied von deinem Besatzungstableau auf ein freies Feld eines Schiffs auf dem Spielplan.
  02. Fremde **Fregatten** kannst du nicht bemannen.
  03. Alternativ darfst du eine **Notfallaktion** durchführen.
- **Notfallaktion**: Stelle 1 beliebiges Besatzungsmitglied auf dein **Fregattentableau**. Erhalte **Geheimen Einfluss**. Erhalte dann 1 beliebige Ressource oder 1 **Taktik**. Beende damit deine Besatzungsaktion und fahre mit [ 01.5 ] BONUSAKTION fort.

#### [ 01.2 ] EINFLUSS ERHALTEN

- **Hausschiff**: Erhalte 1 **Einfluss** beim Haus dieses Schiffs.
- **Revenant**: Erhalte 1 **Einfluss** bei einem beliebigem Haus.
- **Eigene Fregatte**: Erhalte **Geheimen Einfluss**.
- **Notfallaktion**: Erhalte **Geheimen Einfluss**.

#### [ 01.3 ] BESATZUNGSAKTION

- Handle den Effekt des bemannten Schiffs ab.
- Effekte sind freiwillig, außer sie sind verpflichtend markiert.

- Kosten musst du zuerst zahlen. Kannst du die Kosten nicht zahlen, darfst du den Effekt nicht abhandeln.
- Schiffseffekte siehe [ 02 ] bis [ 06 ].
- **Geheimer Einfluss abwerfen**: Während deines Zugs in der Aktionsphase darfst du jederzeit und beliebig oft 1 **Geheimer Einfluss**-Karte verdeckt abwerfen, um 1 Ressource zu erhalten.

### [ 01.4 ] VERDERBNIS ERHALTEN

Lege 1 **Verderbnis** auf dein **Fregattentableau**, falls mindestens 1 Bedingung zutrifft:

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

*In diesem Schritt erhältst du nie mehr als 1 **Verderbnis**.*

*Hast du kein freies **Verderbnisfeld** mehr, darfst du kein Schiff bemannen und keinen Effekt abhandeln, falls du dadurch **Verderbnis** erhalten würdest.*

### [ 01.5 ] BONUSAKTION

- Handle 1 Bonusaktion deines **Fregattentableaus** ab.
- Du darfst nur eine Bonusaktion ohne **Verderbnis** darauf wählen.
- Siehe [ 15 ] BONUSAKTIONEN.

## BESATZUNGSAKTIONEN

### [ 02 ] ARCHEN

- Jede Arche hat 2 einzigartige Optionen. Wähle 1 Option und handle sie ab.
- **Bereitstellung / Abbauen**: Diese Markierungen haben selbst keinen Effekt. Fähigkeiten können auslösen, wenn du einen Effekt mit dieser Markierung abhandelst.
- **Belitan – Bereitstellung**: Gib 2 beliebige Ressourcen aus, um 3 beliebige Ressourcen zu erhalten.
- **Belitan – Bereitstellung**: Erhalte 2 Wissen.
- **Aufklärung**: Ziehe 2 Operationskarten und/oder beseitige 1 Verderbnis von deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff. Lege beseitigte Verderbnis wie gewohnt auf ein Restleere-Feld.
- **Aufstieg**: Erhalte 3 Taktiken und/oder lege bis zu 2 Schilde in 1 einzigen Sektor.
- **Mobilisierung**: Bewege Hausschiffe 4× vorsichtig, außer Archon.
- **Kalkulation**: Spiele 1 Operationskarte von deiner Hand aus und gib dafür 1 Ressource weniger aus. Ziehe dann 1 Operationskarte.
- **Aufladung**: Erhalte 2 Energie. Lege dann 2 Schilde in 1 beliebigen Sektor oder je 1 Schild in 2 beliebige Sektoren.
- **Bereitstellung**: Erhalte 2 Material.
- **Beseitigung**: Zerstöre 2 Schiffe der Leere in 1 beliebigen Sektor oder je 1 Schiff der Leere in 2 beliebige Sektoren.
- **Kontrolle**: Kopiere deine Fregatte und handle ihre Effekte vollständig ab, als hättest du sie mit deinem aktuellen Besatzungsmitglied bemant. Dies ist möglich, egal ob sich bereits Besatzung auf deiner Fregatte befindet. Befindet

- sich deine Fregatte auf einem Planeten, lege sie zuerst in den Sektor dieses Planeten zurück.
- **Fertigung**: Gib 3 Material aus, um 1 Raumfähre in einem beliebigen Sektor einzusetzen.
- **Klonen**: Wirf 1 Operationskarte von deiner Hand ab, um den Effekt einer anderen, besetzten Arche zu kopieren.
- **Bereitstellung**: Erhalte 2 Neutronium.
- **Nachbildung**: Wirf 1 Operationskarte von deiner Hand ab, um den Effekt eines besetzten Planeten zu kopieren, als wärst du darauf gelandet.

*Die Textfassung nennt die Archeeffekte vollständig, aber die Hauszuordnung nach Belitan ist durch den Umbruch nicht eindeutig. Die Zuordnung muss anhand der Arche-Aktionsübersichten/Symbole geprüft werden.*

### [ 03 ] KAMPFSCHIFFE

- Bemannst du ein Kampfschiff, darfst du **manövrieren** und/oder **angreifen** – in beliebiger Reihenfolge.
- **Manövrieren**: Bewege das bemannte Kampfschiff in einen angrenzenden Sektor.
- **Angreifen**: Verursache 1 Schaden im aktuellen Sektor. 1 Schaden zerstört 1 Schiff der Leere. Erhalte sofort 1 **Taktik** pro zerstörtem Schiff der Leere.
- **Bombardieren**: Immer wenn du mit einem Kampfschiff während deines Angriffs 1 Schiff der Leere zerstörst, darfst du das Kampfschiff sofort in einen angrenzenden Sektor bewegen.

*Bombardieren darf nicht für später aufgehoben werden.*

*Bombardieren ist kein Manöver; Fähigkeiten für zusätzliche Bewegung greifen dabei nicht.*

### [ 04 ] EIGENE FREGATTE

- Nur du kannst deine eigene **Fregatte** bemannen.
- Wähle 1 Effekt:
- **A – Kampfmanöver**: Manövriere und/oder greife an, in beliebiger Reihenfolge.

*Die **Fregatte** hat keine Bombardieren-Fähigkeit.*

- **B – Landefähre-Effekt**: Handle einen Landefähre-Effekt ab.

### Siehe [ 05 ] LANDEFÄHREN UND PLANETEN

### [ 05 ] LANDEFÄHREN UND PLANETEN

- Bemannst du eine Landefähre, manövriere sie. Danach landet sie, falls möglich, auf einem unbesetzten Planeten im aktuellen Sektor.
- Nach erfolgreicher Landung:

01. Nimm 1 **Funddatenstein** auf diesem Planeten sofort.
02. Handle den Planeteneffekt ab. Wähle immer 1 der beiden Optionen.

- **Verderbter Planetenteil**: Die untere Option eines Planeten ist verderbt. Wählst du sie, zählt das in [ 01.4 ] VERDERBNIS ERHALTEN.

→ **Abbauen:** 1 Option jedes Planeten hat die Markierung Abbauen. Die Markierung selbst hat keinen Effekt, kann aber Fähigkeiten auslösen.

*Eine bereits auf einem Planeten gelandete Landefähre darf nicht bewegt werden.*

*Die vollständige Liste der Planeten steht im Glossar.*

## [ 06 ] REVENANT

Die **Revenant** hat 2 Besatzungsfelder mit je eigener Aktion.

### [ 06.1 ] VERSTÄRKUNG

- **Kosten:** Gib 1 Energie, 1 Material und 1 Neutronium aus.
- **Effekt:** Setze 1 Schiff ein, sofern möglich.
- **Einsatzbare Schiffe:** Kampfschiffe, Landefähren oder verfügbare Raumfähren, sofern das **Schiffslimit** nicht überschritten wird.

*Archen können nicht eingesetzt werden.*

*Raumfähren auf Radarkarten können nicht eingesetzt werden.*

- Erhöhe danach die **Hausmacht** des entsprechenden Hauses um 1.
- Lege danach, falls möglich, 1 verfügbares Schutzplättchen auf 1 offenen Defekt ohne Schutzplättchen.
- Ein Schutzplättchen deckt 1 der 2 Effekte der Defektkarte ab.

*Auf Kerndefekten darf der untere Effekt nicht abgedeckt werden.*

*Liegen beide Schutzplättchen bereits auf Karten, überspringe das Legen eines Schutzplättchens.*

### [ 06.2 ] HYPERLADUNG

- Wähle 1 der 3 offenen Radar- oder Koloniekarten.
- Zahle Neutronium in Höhe des Werts links oben auf der gewählten Karte.
- Erhalte die Radarvorteile der gewählten Karte, falls vorhanden.

*Koloniekarten geben keinen Radarvorteil.*

- Wirf die anderen 2 offenen Radar- oder Koloniekarten ab.
- Lass die gewählte Karte liegen.
- Rücke das Plättchen „Phase überspringen“ des aktuellen Zyklus 1 Feld nach oben, sodass die **Risphase** übersprungen wird.

*Im 4. Zyklus wird das Bewegen des Plättchens übersprungen.*

- **Radareffekt „2 Koloniekarten abwerfen“:** Sieh den Koloniestapel an, entferne 2 beliebige Koloniekarten ungesehen für andere aus dem Spiel und mische die übrigen Karten.

## GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

### [ 07 ] RESSOURCEN UND ABTEILE

- **Ressourcen:** Material, Energie, Wissen, Neutronium.
- **Ressourcen erhalten:** Nimm die erhaltene Ressource aus dem Vorrat und lege sie auf ein freies Ressourcenfeld deines **Fregattentableaus**.
- **Beliebige Ressourcen:** Wähle die Art frei. Erhältst du mehrere beliebige Ressourcen, wähle eine beliebige Kombination.
- **Ressourcenlimit:** Max. 12 Ressourcen. Ressourcen werden nicht gestapelt.
- Würdest du mehr Ressourcen erhalten, ignoriere sie oder wirf eigene Ressourcen ab.
- **Kosten bezahlen:** Lege die geforderten Ressourcen in den allgemeinen Vorrat.
- Manche Effekte verlangen bestimmte Ressourcen.
- Rabatte reduzieren die Ressourcenkosten gemäß Effekt.
- **Abteile:** 4 Abteile haben jeweils Ressourcenfelder, Bonusaktion und **Verderbnisfeld**. Das ganz linke Abteil hat 4 Ressourcenfelder und kein **Verderbnisfeld**.
- Du darfst Ressourcen jederzeit in ein anderes unverderbtes Abteil verlegen.

*Du darfst keine Ressourcen in oder aus verderbten Abteilen verlegen.*

### [ 08 ] VERDERBNIS UND RESTLEERE

- **Verderbnis erhalten:** Lege sie auf ein leeres **Verderbnisfeld** eines Abteils.
- Einmal gelegte **Verderbnis** darf nicht verlegt werden.
- Erhaltene **Verderbnis** wird nicht auf **Restleere**-Felder gelegt.
- **Verderbtes Abteil:** Du kannst dort keine neuen Ressourcen hineinlegen, keine Ressourcen daraus ausgeben und die zugehörige Bonusaktion nicht wählen.
- Sind alle **Verderbnisfelder** auf deinem **Fregattentableau** belegt, darfst du keine Aktion ausführen, bei der du **Verderbnis** erhalten würdest.
- **Verderbnis beseitigen:** Nimm 1 **Verderbnismarker** von deinem **Fregattentableau** oder einem Hausschiff und lege ihn auf ein freies **Restleere**-Feld.
- Manche Effekte beschränken, ob du nur **Verderbnis** von deinem **Fregattentableau** oder nur von **Hausschiffen** beseitigen darfst.
- **3 Restleere:** Sobald alle 3 **Restleere**-Felder belegt sind, wirf sie sofort ab und erhalte **Geheimen Einfluss**.

### [ 09 ] FUNDDATEN

- Erhältst du **Funddaten**, lege den **Funddatenstein** auf ein leeres **Funddatenfeld** deines **Fregattentableaus**.
- **3 Funddaten:** Sobald du 3 **Funddatensteine** hast, wirf sie sofort ab und erhalte **Geheimen Einfluss**.

### [ 10 ] EINFLUSS, GEHEIMER EINFLUSS UND HAUSMACHT

- **Einflussleisten:** Jedes Haus hat eine Leiste von 0–8.
- Erhältst du 1 **Einfluss** bei einem Haus, rücke deinen Marker auf dessen Leiste 1 Feld nach oben.
- Bist du bereits auf Feld 8, verfällt weiterer **Einfluss** bei

diesem Haus.

- **Belohnungsfelder:** Auf Feld 2, 5 und 8 liegt je 1 Belohnung. Wer ein Belohnungsfeld zuerst erreicht, erhält das dortige Plättchen.
- **Haus-Belohnungen:** Fenrax = Material; Shiveus = **Verderbnis** beseitigen; Yarvek = **Funddaten**; Belitan = Wissen; Zenor = Neutronium; Novaris = **Taktiken** erhalten; Dunlork = Energie.
- **Verderbnis beseitigen-Plättchen:** Wirf es sofort ab, um 1 **Verderbnis** von deinem **Fregattentableau** oder einem Hausschiff zu beseitigen.
- **Taktiken erhalten-Plättchen:** Wirf es sofort ab, um 2 **Taktiken** zu erhalten.
- **Geheimen Einfluss erhalten:** Ziehe **Geheimer Einfluss**-Karten gemäß deiner Manipulation **Geheimer Einfluss**.
- Ziehst du mehrere **Geheimer Einfluss**-Karten, behalte 1 und wirf die übrigen verdeckt ab.
- Für **Geheimen Einfluss** gibt es kein Handkartenlimit.
- **Hausmacht:** Entspricht der Anzahl **Hausschiffe** dieses Hauses auf dem Spielplan.
- Jedes Haus hat maximal 1 Arche, 1 Kampfschiff, 1 Landefähre und 1 Raumfähre.
- Wird ein Hausschiff eingesetzt oder zerstört, passe die **Hausmacht** sofort an.

### [ 11 ] TAKTIKEN UND ZUGFOLGE

- Erhältst du 1 **Taktik**, rücke deinen **Taktikmarker** 1 Feld nach rechts.
- Landest du auf einem Feld mit anderen Markern, lege deinen Marker oben auf den Stapel.
- **Taktiklimit:** 12. Weitere **Taktiken** verfallen.
- **Feld 3 / 6:** Erhalte sofort 1 Material.
- **Feld 12:** Erhalte sofort 1 Neutronium.
- **Taktiken** werden nie ausgegeben.
- Zugfolge wird in der Rücksetzphase anhand der **Taktikleiste** bestimmt.

### Siehe [ 16 ]

### [ 12 ] SEKTOREN, BEWEGUNG UND SCHIFFSLIMITS

- Der Spielplan hat 8 äußere und 4 innere Sektoren.
- Die **Revenant** befindet sich in den inneren Sektoren.
- Angrenzende Sektoren sind durch Linien verbunden.
- Effekte mit angrenzendem-Sektor-Symbol darfst du im eigenen oder angrenzenden Sektor abhandeln.
- Äußere Sektoren haben **Schiffslimits**, die beim Einsetzen und Bewegen nicht überschritten werden dürfen.
- **Fregatten** haben kein Sektorlimit.
- Bewegbar sind **Fregatten**, Kampfschiffe, Landefähren und Raumfähren.
- Nicht bewegbar sind Archen, fremde **Fregatten** und Schiffe der Leere.
- **Manövrieren:** Bewege das bemannte Schiff in einen angrenzenden Sektor.
- **Zusätzliche Bewegung:** Jede zusätzliche Bewegung erlaubt 1 weitere Bewegung in einen angrenzenden Sektor.
- **Vorsichtig bewegen:** Bewege Kampfschiffe, Landefähren oder Raumfähren vorsichtig; Archen nie.
- Bei mehreren vorsichtigen Bewegungen darfst du dasselbe Schiff mehrfach bewegen oder die Bewegungen auf mehrere Schiffe aufteilen.

- Ein vorsichtig bewegtes Schiff darf seine Bewegung nicht in einem Sektor beenden, in dem mehr Schiffe der Leere sind als im Startsektor.
- Es ist egal, ob ein vorsichtig bewegtes Schiff von dir oder einer anderen Person besetzt ist.
- Du darfst Schiffe durch innere Sektoren bewegen.

*Du darfst deinen Zug nie mit einem Schiff in einem inneren Sektor beenden.*

### [ 13 ] ANGRIFF, SCHADEN UND SCHILDE

- In der Aktionsphase greifen **Fregatten** und Kampfschiffe Schiffe der Leere an.
- Schiffe der Leere schlagen in der Aktionsphase nicht zurück.
- **Greifst du** mit bemanntem Kampfschiff oder bemannter **Fregatte** an, verursacht du 1 Schaden im aktuellen Sektor.
- 1 Schaden zerstört 1 Schiff der Leere.
- Erhalte sofort 1 **Taktik** pro zerstörtem Schiff der Leere.
- Zusätzlicher Schaden zerstört je 1 weiteres Schiff der Leere.
- Zusätzlicher Schaden gilt im aktuellen Sektor, außer der Effekt sagt ausdrücklich etwas anderes.
- Effekte können Schiffe der Leere direkt zerstören; dann bestimmt der Effekt die erlaubten Zielsektoren.
- **Schilde legen:** Nimm Schildplättchen aus dem Vorrat und lege sie in den angegebenen Sektor.
- **Schilde in der Gefechtsphase:** Jedes Schild wehrt 1 Schaden eines Schiffs der Leere im Sektor ab.
- **Schaden entfernen:** Entferne 1 Schadensmarker von einem Schiff der Flotte und lege ihn in den Vorrat.

### [ 14 ] KAPITÄN, FÄHIGKEITEN UND OPERATIONSKARTEN

- **Kapitänsrang:** 0–3.
- Erhöht du den Kapitänsrang, rücke den Rangmarker 1 Feld nach oben und erhalte sofort alle Vorteile/Fähigkeiten des erreichten Rangs.
- Die Grundfähigkeit deines Kapitäns steht die ganze Partie zur Verfügung.
- Die Aufstiegsfähigkeit verbessert sich mit jedem Rang.
- Grund- und Aufstiegsfähigkeit nutzt du in dem Zug, in dem du den Kapitän nutzt.
- Aktivierungsfähigkeiten sind unabhängig von Rang und Kapitän; sie lösen bei der Bonusaktion **Aktivieren** aus.
- **Operationskarten ziehen:** Entscheide zuerst, wie viele Karten du von jeder Art ziehst. Sieh sie erst danach an.
- **Operations-Handlimit:** 8 **Operationskarten**. Du darfst darüber ziehen, musst danach sofort auf 8 abwerfen.
- Abgeworfene **Operationskarten** kommen verdeckt und nach Art getrennt auf Abwurfstapel.
- Ist ein Operationstapel leer, mische den passenden Abwurfstapel zu einem neuen Zugstapel.
- **Kadettkarten:** Werden links neben Besatzungsfeldern an Kadettkartenfelder gelegt. Jeder Kadett darf bis zu 2 Kadettkarten haben.
- **Fregattenkarten:** Werden auf das leere **Fregattenfeld** ganz links deines **Fregattentableaus** gelegt. Jedes **Fregattenfeld** außer dem ganz linken gibt beim Belegen einen Sofortbonus.
- **Anweisungskarten:** Werden sofort abgehandelt und da-

- nach verdeckt im eigenen Spielbereich gelagert.
- **Operationalkarten ausspielen:** Wähle 1 Karte von der Hand, zahle die Kosten und lege sie auf das passende Feld bzw. handle sie ab.

*Du darfst keine Operationalkarte ausspielen, deren Kosten du nicht bezahlen kannst.*

- **Fähigkeiten:** Jede Fähigkeit hat einen Auslöseeffekt. Der Auslöseeffekt ist zugleich der Effekt, den die Fähigkeit verbessert.
- Fähigkeiten mit Bedingungen darfst du nur nutzen, wenn die Bedingung erfüllt ist.
- Nutzt du eine Fähigkeit, handle zuerst jeden Teil der Fähigkeit ab, bevor du den Auslöseeffekt beendest.
- Fähigkeiten mit „direkt nach“-Symbol werden direkt nach dem Auslöseeffekt abgehandelt, bevor etwas anderes passiert.
- **Effekt kopieren:** Handle den zugewiesenen Schiff- oder Planeteneffekt vollständig ab.
- Beim Kopieren gelten sowohl das bemannte Schiff als auch das kopierte Schiff bzw. der kopierte Planet als Auslöser.
- Beim Kopieren gilt **dein Sektor** als der Sektor des kopierten Effekts.
- Für [ 01.4 ] VERDERBNIS ERHALTEN zählt **Verderbnis** auf dem bemannten Schiff und auf einem kopierten verderbten Planeten.

*Verderbnis auf einem kopierten verderbten Schiff zählt für [ 01.4 ] nicht.*

## BONUSAKTIONEN

### [ 15 ] BONUSAKTIONEN

- Du darfst nur eine Bonusaktion wählen, auf der keine **Verderbnis** liegt.
- **Fördern:** Gib 3 Wissen aus, um den Rang deines Kapitäns um 1 zu erhöhen.
- **Zugehörig:** Spiele 1 Operationalkarte von deiner Hand aus. Prüfe ihre Hauszugehörigkeit.
- Hast du in diesem Zug ein Schiff dieses Hauses bemannt, wähle 1 Zugehörigkeitsbonus:
- **Bonus A:** Ignoriere 1 Ressource der Kosten dieser Karte.
- **Bonus B:** Spiele 1 weitere Operationalkarte aus und bezahle die vollständigen Kosten beider Karten.

*Die Hauszugehörigkeit der 2. Karte gibt keinen Bonus.*

*Andere Wege, **Operationalkarten** auszuspielen, geben keinen Zugehörigkeitsbonus.*

- **Säubern:** Wähle 1 oder beide Optionen in beliebiger Reihenfolge.
- **Säubern A:** Wirf 1 Operationalkarte von deiner Hand ab, um 1 **Verderbnis** zu beseitigen.
- **Säubern B:** Gib 1 Energie aus, um 1 **Verderbnis** zu beseitigen.
- **Aktivieren:** Handle alle deine Aktivierungsfähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ab.
- **Erhalte:** Erhalte 1 Ressource.
- **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. Bis dahin kann niemand diese Raumfähre einsetzen.

## WEITERE PHASEN

### [ 16 ] RÜCKSETZPHASE

01. Stelle alle Besatzungsmitglieder auf ihre Besatzungstabelle zurück.
02. Lege Landefähren und **Fregatten** auf Planeten zurück in ihre Sektoren.

*Dadurch können im nächsten Zyklus wieder alle Planeten gelandet werden.*

03. Bestimmt die neue Zugfolge anhand der **Taktikleiste**.
  - Höchste **Taktikposition** erhält Zugfolgeplättchen 1, nächsthöchste Plättchen 2 usw.
  - Bei Gleichstand auf demselben **Taktikfeld** liegt vorne, wer das Feld zuerst erreicht hat.
  - Praktisch gewinnt der Marker, der im Stapel weiter unten liegt.

### [ 17 ] GEFECHTSPHASE

#### [ 17.1 ] SEKTORGEFECHTE

- Handle Sektorgefechte in Reihenfolge von Sektor 1 bis Sektor 8 ab.

Jedes Sektorgefecht hat 3 Schritte:

01. Schaden verteilen.
02. **Verderbnis** verbreiten.
03. Schilde entfernen.

*Entfernt ihr ein Hausschiff vom Spielplan, verringere die entsprechende **Hausmacht** sofort um 1.*

#### [ 17.2 ] SCHADEN VERTEILEN

- Jedes Schiff der Leere im Sektor verursacht 1 Schaden.
- Die abhandelnde Person ist die Person, deren **Fregatte** in diesem Sektor ist oder diesem Sektor am nächsten ist.
- Bei Gleichstand verteilt die Person mit dem niedrigsten Zugfolgeplättchen den Schaden.
- Jedes Schild in diesem Sektor wehrt 1 Schaden ab und kommt danach in den Vorrat zurück.

*Die abhandelnde Person darf Schilde nicht ignorieren.*

- Für jeden nicht abgewehrten Schaden muss die abhandelnde Person 1 Option wählen:
- **Schaden legen:** Lege 1 Schadensmarker auf ein freies Schadensfeld eines beliebigen Hausschiffs in diesem Sektor.
- **Schiff zerstören:** Zerstöre 1 Hausschiff ohne freies Schadensfeld.
- Zerstörte Schiffe und ihre Schadensmarker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

- **Fregatten** können keinen Schaden erleiden und nicht zerstört werden.
- Gibt es in einem Sektor keine **Hausschiffe** mehr, erleidet die **Revenant** stattdessen den Schaden.

### [ 17.3 ] REVENANT-SCHADEN UND DEFEKTE

- Lege Schaden der **Revenant** auf freie Schadensfelder der **Revenant**.
- Erleidet die **Revenant** ihren 6. Schaden, handle sofort die sichtbaren Effekte der unteren Defektkarte ab.
- Schiebe die abgehandelte Defektkarte unter das Sequenz-Tableau.
- Ein Schutzplättchen auf dieser Karte bleibt auf dem verdeckten Effekt 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 Defektkarte ab.
- Entferne danach wieder alle Schadensmarker von der **Revenant**.
- Nach dem 2. Defekt in einem Zyklus legst du in diesem Zyklus keine Schadensmarker mehr auf die **Revenant**.

### [ 17.4 ] VERDERBNIS VERBREITEN

- Liegt im Sektor ein **Riss** und wurde dort mindestens 1 Schiff beschädigt, muss die abhandelnde Person 1 **Verderbnis** auf ein freies **Verderbnisfeld** eines Hausschiffs in diesem Sektor legen.
- Die **Verderbnis** muss nicht auf ein Schiff gelegt werden, das in diesem Zyklus Schaden erlitten hat.
- Archen, Landefähren und Kampfschiffe haben je 1 **Verderbnisfeld**.
- Raumfähren haben kein **Verderbnisfeld**.
- Sind alle **Hausschiffe** im Sektor bereits verderbt, überspringe diesen Schritt.

### [ 17.5 ] SCHILDE ENTFERNEN

- Entfernt jedes übrige Schild in diesem Sektor.

### [ 17.6 ] DEFEKTE BEREINIGEN

Nach allen 8 Sektorgefechten bereinigt ihr die Defektauslage.

- **1.-3. Zyklus:** Prüft, ob am unteren Feld eine Karte liegt. Falls ja, werft sie ab.
- Lag darauf ein Schutzplättchen, legt es zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Legt die Karte vom oberen Feld ans untere Feld.
- Lag auf dieser Karte ein Schutzplättchen, bleibt es auf demselben Effektfeld liegen.
- Deckt danach die oberste Karte des Defektstapels auf und legt sie ans obere Feld.
- **4. Zyklus:** Der Defektstapel ist leer. Überspringt diesen Schritt und fährt mit der Endwertung fort.

### [ 18 ] RISSPHASE

- Im 4. Zyklus wird die **Rissphase** übersprungen.
- Im 1.-3. Zyklus prüft ihr, ob das aktuelle Plättchen „Phase überspringen“ die **Rissphase** verdeckt.

- Verdeckt es die **Rissphase**, überspringt ihr sie.
- Verdeckt es die **Rissphase** nicht, handelt ihr sie ab:

01. Wirf für jeden **Riss** den **Risswürfel**.
02. Lege Schiffe der Leere gemäß Würfel in den Sektor des **Risses** und in die beiden angrenzenden Sektoren.
03. Lege 1 **Funddatenstein** auf jeden Planeten, auf dem keiner liegt.
04. Alle ziehen **Operationalkarten** gemäß Operationsaufkommen ihres Kapitänsrangs.
05. Deckt neue Radar- oder Koloniekarten auf.

- **Risswürfel:** Die große Zahl in der Mitte gilt für den Sektor des **Risses**. Die kleinen Zahlen gelten für die beiden angrenzenden Sektoren.
- **Limit Schiffe der Leere:** Max. 6 pro Sektor. Überschüssige Schiffe der Leere werden ignoriert.
- **Neue Karten:** Im 1. und 2. Zyklus deckt ihr neue Radarkarten auf. Im 3. Zyklus deckt ihr stattdessen die obersten 3 Koloniekarten auf.

### [ 19 ] HYPERSPRUNGPHASE

- Im 4. Zyklus wird die Hypersprungphase übersprungen.
- Im 1.-3. Zyklus wird die Hypersprungphase nur abgehandelt, wenn die **Rissphase** übersprungen wurde.
- Wurde die **Rissphase** abgehandelt, überspringt ihr die Hypersprungphase.

Wenn die Hypersprungphase stattfindet:

01. Entfernt alle Planeten und darauf liegenden **Funddatensteine** vom Spielplan.
02. Entfernt alle **Risse** vom Spielplan.
03. Entfernt alle Schiffe der Leere vom Spielplan.
04. Werft die 3 aufgedeckten Radarkarten ab.
05. Setzt die **Taktikleiste** in umgekehrter Zugfolge zurück.
06. Führt die gewählte Radarkarte aus.
07. Werft die gewählte Radarkarte ab.
08. Alle ziehen **Operationalkarten** gemäß Operationsaufkommen ihres Kapitänsrangs.
09. Deckt neue Radar- oder Koloniekarten auf wie in [ 18 ] RISSPHASE.

### [ 19.1 ] TAKTIKLEISTE ZURÜCKSETZEN

- Setzt die Marker in umgekehrter Zugfolge zurück.
- Bist du auf Feld 8 oder höher, erhalte **Geheimen Einfluss**.
- Bist du auf Feld 11 oder 12, erhalte zusätzlich 1 **Einfluss** bei einem Haus deiner Wahl.
- Setze deinen **Taktikmarker** auf das Feld zurück, das dein Kapitänsrang vorgibt.
- Wird dein Marker auf Feld 3 zurückgesetzt, erhältst du sofort 1 Material.
- Landen mehrere Marker auf demselben Feld, liegt der Marker mit niedrigerem Zugfolgeplättchen unten.

### [ 19.2 ] RADARKARTE AUSFÜHREN

- Lege Schiffe der Leere in die angegebenen Sektoren.
- Lege **Risse** in die angegebenen Sektoren.
- Ziehe neue Planeten und lege sie neben die angegebenen Sektoren.

- Lege 1 **Funddatenstein** auf jeden neuen Planeten.
- Zeigt die Radarkarte eine Raumdrehung, lege sie in den angegebenen Sektor.

Würde die Raumdrehung das **Schiffslimit** überschreiten, lege sie in den nächstmöglichen angrenzenden Sektor im Uhrzeigersinn, falls möglich.

## 2-PERSONEN-PARTIE

### [ 20 ] RAT UND BOTSCHAFTER

- Bildet nach der Vorbereitung aus den obersten 12 **Geheimer Einfluss**-Karten einen verdeckten Rat-Stapel.
- Stellt 3 Besatzungsmitglieder einer ungenutzten Farbe als Botschafter neben den Rat-Stapel.
- Der Rat führt seinen Zug immer vor den Personen aus.
- Der Rat deckt die oberste Karte des Rat-Stapels auf. Das Haus auf der Karte ist das Zielhaus.
- Stelle 1 Botschafter auf ein unbesetztes Schiff des Zielhauses, nach dieser Priorität:

01. Arche.
02. Landefähre.
03. Kampfschiff.

- **Arche:** Stelle den Botschafter auf die Arche. Es passiert nichts weiter.
- **Landefähre:** Stelle den Botschafter auf die Landefähre. Wählt 1 unbesetzten Planeten im Sektor der Landefähre oder angrenzend. Die Landefähre landet dort. Wirf 1 **Funddatenstein** auf diesem Planeten ab.
- **Planetenvorität:** Zuerst Planet im Sektor der Landefähre, dann angrenzender Sektor gegen den Uhrzeigersinn, dann angrenzender Sektor im Uhrzeigersinn.
- Gibt es keinen verfügbaren Planeten, bleibt die Landefähre im Sektor.
- **Kampfschiff:** Stelle den Botschafter auf das Kampfschiff. Es passiert nichts weiter.
- Ist keine Option möglich, stelle den Botschafter nicht auf den Spielplan, sondern zur Seite.
- In der Rücksetzphase werden alle Botschafter vom Spielplan genommen und neben den Rat-Stapel gestellt.
- In anderen Phasen und bei der Endwertung interagieren Botschafter nicht.

## SPIELENDEN & WERTUNG

### [ 21 ] SPIELENDEN & WERTUNG

Nach der Gefechtsphase des 4. Zyklus zählt ihr euer **Ansehen**.

#### [ 21.1 ] VORWERTUNG: TAKTIK ZURÜCKSETZEN

- Setzt zuerst eure **Taktikmarker** zurück.
- Bist du auf Feld 8 oder höher, erhalte **Geheimen Einfluss**.
- Bist du auf Feld 11 oder 12, erhalte zusätzlich **Einfluss** bei einem Haus deiner Wahl.
- Setzt du deinen **Taktikmarker** auf Feld 3 zurück, erhältst du zusätzlich 1 Material.

#### [ 21.2 ] WERTUNG

**01. Kolonie:** Gibt es eine ausgewählte Kolonie, erhältst du **Ansehen** gemäß ihrer Bedingung.

**02. Sieben Häuser:** Werte jedes Haus einzeln.

- Prüfe die aktuelle **Hausmacht**. Sie entspricht der Anzahl **Hauschiffe** dieses Hauses auf dem Spielplan.
- Gibt es eine ausgewählte Kolonie, füge diesem Haus 1 Macht hinzu, falls die Kolonie zu diesem Haus gehört.
- Berechne deinen **Gesamteinfluss: Einflussleistungswert + Geheimer Einfluss** dieses Hauses.
- Dein **Ansehen** bei diesem Haus = **Gesamteinfluss × Hausmacht**.

**03. Geheime Agenden:**

- **Persönliche Agenda:** Erhalte 6 **Ansehen**, falls du die angegebenen Güter hast.
- **Flottenagenda:** Erhalte 6 **Ansehen**, wenn die Anforderung deiner Flottenagenda an die Schiffe auf dem Spielplan erfüllt ist.

**04. Kadettkarten, Fregattenkarten und Kapitänsrang:**

- Erhalte 2 **Ansehen** für jede ausgespielte Kadettkarte.
- Erhalte 2 **Ansehen** für jede ausgespielte **Fregattenkarte**.
- Erhalte 0/2/4/6 **Ansehen** für Kapitänsrang 0/1/2/3.

**Operationskarten** auf deiner Hand geben kein **Ansehen**.

**05. Anweisungskarten und Ressourcen:**

- Erhalte 1 **Ansehen** für jede ausgespielte Anweisungskarte.
- Erhalte 1 **Ansehen** je 4 Ressourcen, abgerundet.

**Ressourcen** in verbotenen Abteilen zählen mit.

**06. Verderbnis:**

- Verliere 2 **Ansehen** für jede **Verderbnis** auf deinem **Fregattentableau**.

**Verderbnis** auf **Restleere**-Feldern zählt nicht.

**07. Sieg:** Wer am meisten **Ansehen** hat, gewinnt.

- Bei Gleichstand gewinnt die Person mit dem niedrigeren Zugfolgeplättchen.