

REVENANT

ROZUM | WIARA



ROZSZERZENIE
INSTRUKCJA



WPROWADZENIE

To rozszerzenie zawiera dwa oddzielne moduły zaprojektowane tak, by dodawać je do gry podstawowej osobno.

Nie polecamy wprowadzania obu modułów jednocześnie.

KOMPONENTY

MODUŁ: ROZUM



Statek Badawczy x4



kafelki Nakładki z modułu Rozumu x2



kafelki Trybu Solo modułu Rozumu x1



kafelki Rozszerzenia z modułu Rozumu x1



kafelki Badania x22
(Wczesne x14, Późne x8)

OGÓLNE



notes Punktacji x1

MODUŁ: WIARA



karta Doktryny x26

(7 na każdy Cykl)

znacznik Balansu x1

kafelki Rozszerzenia z modułu Wiary x1



znacznik Przypomnienia x1
(dwustronny)



kafelki Nakładki z modułu Wiary x3

MODUŁ: ROZUM

Ucieczka z zapadającej się galaktyki to długa i niebezpieczna podróż, do której nikt nie będzie w pełni przygotowany. Musimy się zaadaptować, czerpiąc z odkryć i wiedzy zdobywanej po drodze, ufając, że nasz rozum i prowadzone na bieżąco Badania odkryją nowe sposoby przetrwania.

Moduł **Rozum** z tego rozszerzenia wprowadza do gry zupełnie nowy typ statku – **Statek Badawczy**. Te statki, o neutralnej przynależności, pozwalają twojej Załodze prowadzić **Badania**, przekształcając ich wiedzę z zakresu Kontroli Spaczenia oraz Danych Zwiadu w trwałe korzyści wpływające na całą Załogę.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Wykonajcie poniższe dodatkowe kroki po zakończeniu przygotowania **planszy Głównej**:

- 1 Umieście po **1 Statku Badawczym** w Sektorach 2, 4, 6 i 8.
- 2 Umieście po **1 znaczniku Uszkodzenia** na polu Uszkodzenia każdej **Arki**.



- 3 Umieście **2 kafelki Nakładki z modułu Rozumu** na Planszy Sekwencji. Jeden na kroku 2 Fazy Akcji **3a**, drugi bezpośrednio po krokach Fazy Odzyskania **3b**.
- 4 Umieście **kafelków Rozszerzenia z modułu Rozumu** pod planszą Sekwencji.
- 5 Potasujcie osobno **14 kafelków Wczesnych Badań** i **8 kafelków Późnych Badań**. Utwórzcie z nich w zakryte stopy dobierania obok Planszy Sekwencji.
- 6 W zależności od liczby graczy, odkryjcie odpowiednią liczbę kafelków Wczesnych Badań, aby utworzyć **Ofertę Badań**:
 - 6a **gra 2-osobowa**: odkryjcie **2 kafelki**
 - 6b **gra 3-osobowa**: odkryjcie **3 kafelki**
 - 6c **gra 4-osobowa**: odkryjcie **4 kafelki**



Wykonajcie poniższy krok po zakończeniu przygotowania **obszarów Graczy**.

- 7 Na każdej Planszy Fregaty umieście 1 kostkę Danych Zwiadu na polu Danych Zwiadu.



KAFELKI BADAŃ


Kafelki Badań są dodatkowym źródłem Zdolności. Gdy je pozyskujesz (zob. *efekt Statku Badawczego* na tej stronie), przechowujesz je odkryte w twojej strefie Gracza. Oddziałują na każdego członka Załogi (zarówno na Kadetów, jak i na twojego Kapitana). Każdy kafelek zawiera jedną albo dwie Zdolności. Zdolności działają natychmiast od chwili ich pozyskania. Szczegółowe opisy Zdolności znajdziesz w Suplemencie.



STATKI BADAWCZE



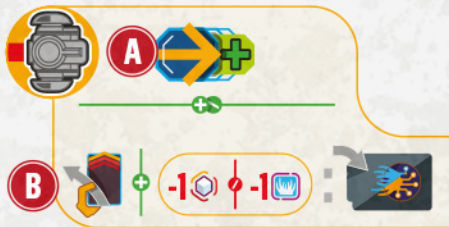
Statek Badawczy to nowy rodzaj statku we flocie, na którego pokład możesz wejść swoją Załogą. Jest traktowany jako **statek**

Rodu , co oznacza, że każdy efekt, Zdolność albo ograniczenie Sektora odnoszące się do „statku Rodu” dotyczą też Statków Badawczych.


Choć są statkami Rodu, Statki Badawcze nie są **powiązane z żadnym Rodem**. Gdy wchodzisz na ich pokład, **zyskujesz Ukryty Wpływ** (zamiast Wpływu w konkretnym Rodzie).

Statki Badawcze mają **pole Spaczenia**, działające tak samo, jak na Arkach, Statkach Desantowych i Myśliwcach.

EFEKT STATKU BADAWCZEGO



Statek Badawczy ma własny efekt, którego możesz użyć podczas Akcji Załogi.

Manewrowanie  i/ albo **Badania**  – w dowolnej kolejności.

Gdy prowadzisz **Badania**, odrzuć z twojej ręki 1 kartę Operacji oraz wydaj albo 1 Dane Zwiadu, albo 1 Ślad Pustki, aby następnie pozyskać 1 kafelek Badania z oferty.




Uwaga: po wzięciu kafełka Badania nie uzupełniasz oferty – zostanie ona uzupełniona podczas Fazy Odzyskania.



Gdy **wydajesz Dane Zwiadu**, odrzuć odpowiednią kostkę z twojej planszy Fregaty do wspólnej puli.



Gdy **wydajesz Ślad Pustki**, zdejmij znacznik Spaczenia z pola Śladu Pustki na twojej planszy Fregaty i zwróć do wspólnej puli. Nie zdejmuj znaczników Spaczenia z pól Spaczenia w twoich Przedziałach.

Przykład – Statek Badawczy: Agata  wchodzi swoim Kadetem na pokład Statku Badawczego **1**. Zyskuje Ukryty Wpływ, dobierając 1 kartę **2**, ponieważ jej Kapitan wciąż ma Rangę 0. Następnie Manewruje do sąsiedniego Sektora **3**, po czym prowadzi Badania: odrzuca 1 kartę Operacji **4** i wydaje Ślad Pustki **5**. Wybiera z oferty kafelek Badania Czujnik Drgań Pustki **6** i umieszcza go w swojej strefie Gracza.



II. FAZA ODZYSKANIA

Na sam koniec Fazy Odzyskania przeprowadź **Odświeżenie oferty Badań, umieszczając w niej nowe kafelki**.

Ten krok zależy od bieżącego Cyklu i jest podsumowany na kafelku Rozszerzenia z modułu Rozumu.

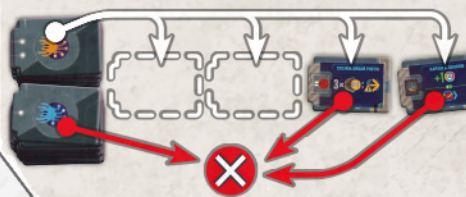


A Pierwszy Cykl: Uzupełnij wszystkie puste pola w ofercie Badań ze stosu Wczesnych Badań.



B Drugi Cykl: Odłóż wszystkie kafelki Wczesnych Badań z oferty i stosu do pudełka. Odkryj **kafelki Późnych Badań** w ofercie, w liczbie zależnej od liczby graczy.

- **Gra 2-osobowa:** odkryj 2 kafelki
- **Gra 3-osobowa:** odkryj 3 kafelki
- **Gra 4-osobowa:** odkryj 4 kafelki




C Trzeci Cykl: Uzupełnij wszystkie puste pola w ofercie Badań ze stosu Późnych Badań.







D Czwarty Cykl: Pomiń ten krok.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Przeprowadź Punktację Końcową według standardowych zasad. Następnie zdobądź Prestiż  za twoje kafelki Badań wzajemności od liczby pozostałych statków Badawczych we flocie.

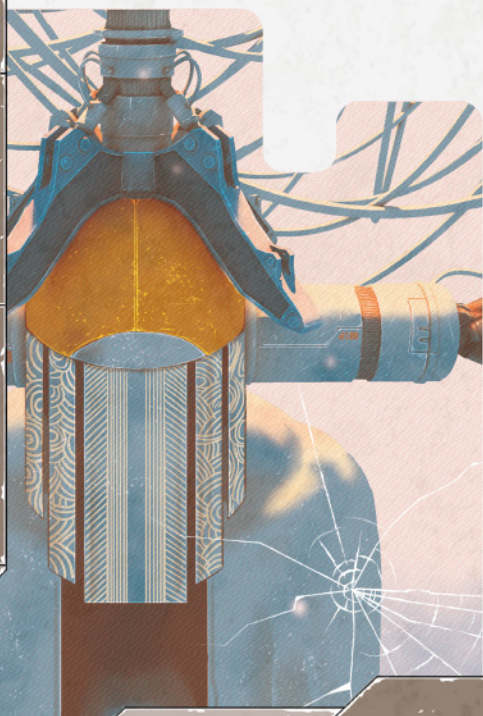
- **0–1 pozostały statek Badawczy:** zdobywasz 0 punktów Prestiżu  za każdy kafelek Badań, który posiadasz.
- **2 pozostałe statki Badawcze:** zdobywasz 1 punkt Prestiżu  za każdy kafelek Badań, który posiadasz.
- **3 pozostałe statki Badawcze:** zdobywasz 2 punkty Prestiżu  za każdy kafelek Badań, który posiadasz.
- **4 pozostałe statki Badawcze:** zdobywasz 3 punkty Prestiżu  za każdy kafelek Badań, który posiadasz.

ROZGRYWKA SOLO

Na koniec Przygotowania rozgrywki umieść **kafelki trybu Solo z modułu Rozumu** obok karty Akcji trybu Solo Myśliwca. Weź **3 figurki Załogi w innym, nieużywanym kolorze** i umieść je obok kafelka Rozszerzenia trybu Solo. Będą to **Spaczeni Naukowcy**.



Podczas **Fazy Akcji Spaczonej Załogi**: jeśli wysłał Członka Załogi na Myśliwiec, bierze także jednego Spaczonego Naukowca i umieszcza go na dostępnym Statku Badawczym najbliższym temu Myśliwcowi. Jeśli kilka jest równie blisko, wybiera najbliższy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Odrzuca z oferty kafelek Badań znajdujący się najbardziej z lewej. Jeśli oferta kafelek Badań jest pusta, pomiń ten krok.



MODUŁ: WIARA

Nasza misja zabezpieczenia przyszłości ludzkości jest wspólnym celem, ale to, jak go razem osiągniemy, to inna sprawa. Nie ma jednej uniwersalnej prawdy – są tylko różne perspektywy tego, co słuszne i niesłuszne, oraz wiara, jaką pokładamy w obranej drodze.

Moduł Wiara z tego rozszerzenia wprowadza do gry **Doktryny**. W każdym Cyklu musi zostać podjęta wspólna decyzja w sprawie pojawiającego się problemu, a Wielkie Rody są podzielone co do kierunku działań. To od ciebie zależy, które z dwóch **rozstrzygnięć** poprzecz, starając się przechylić szalę na jedną ze stron. Wynik może znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Wykonajcie poniższe dodatkowe kroki po zakończeniu przygotowania planszy Głównej.

- 1 Umieśćcie **3 kafelki Nakładki z modułu Wiary** na planszy Sekwencji. Jedną zakrywającą krok 2 Fazy Akcji **1a**, jedną bezpośrednio po krokach Fazy Akcji **1b**, oraz jedną bezpośrednio po krokach Fazy Szczeliny i Fazy Skoku **1c**.
- 2 Umieśćcie **kafelk Rozszerzenia z modułu Wiary** pod planszą Sekwencji.
- 3 Utwórzcie talię **kart Doktryny** tuż pod kafelkiem Rozszerzenia z modułu Wiary. Potasujcie osobno cztery rodzaje kart Doktryny, zgodnie z ich rewersami, tworząc zakryte talie **3a**. Weźcie wierzchnią

kartę z każdej talii **3b** i umieśćcie je zakryte jedna na drugiej w kolejności: **4** na spodzie i **1** na wierzchu **3c**. Odkryjcie wierzchnią kartę Doktryny **3d**. Pozostałe karty Doktryny odłóżcie do pudełka, bez ich podglądania **3e**.

- 4 Ustalcie pozycję początkową **znacznika Balansu** na torze Balansu (znajduje się na kafelku Rozszerzenia z modułu Wiary).
 - 4a Odkryjcie wierzchnią kartę Ukrytego Wpływu i zapamiętajcie wskazany Ród.
 - 4b Poszukajcie flagę tego Rodu na odkrytej karcie Doktryny. Jeśli flaga tego Rodu nie występuje na karcie, odkrywajcie kolejne karty Ukrytego Wpływu, aż pojawi się Ród wskazany na odkrytej karcie Doktryny.
 - 4c Jeśli flaga tego Rodu znajduje się po **lewej stronie** karty Doktryny, umieśćcie znacznik Balansu na polu **bepośrednio na lewo od środka**. Jeśli flaga znajduje się **po prawej stronie**, umieśćcie go na polu **bepośrednio na prawo od środka**.
 - 4d Wtasujcie odkryte karty Ukrytego Wpływu z powrotem do ich talii.
- 5 Umieśćcie w pobliżu **znacznik Przypomnienia**.



KARTY DOKTRYNY

Karty Doktryny przedstawiają decyzję, którą cała flota musi podjąć wspólnie. Każda karta jest ułożona pod środkiem toru Balansu i zawiera dwa Rozstrzygnięcia, z których każde odpowiada dokładnie 3 polom toru. Każde Rozstrzygnięcie ma 3 wspierające Rody (oznaczone ich flagą), nazwę oraz efekt w części środkowej. Informacja o momencie działania znajduje się pośrodku.

Wspierające Rody

Tor Balansu

Nazwa

Efekt

Moment Działania

Lewe Rozstrzygnięcie

Prawe Rozstrzygnięcie



I. FAZA AKCJI

Faza Akcji zostaje rozszerzona o dwa nowe kroki: Przesunięcie Balansu oraz Rozpatrzenie Doktryny.

Przesunięcie Balansu

W każdej twojej turze, zaraz po wejściu na pokład statku Rodu, przesuń znacznik Balansu na torze Balansu w kierunku wskazanym przez flagę Rodu na statku, na którego pokład wszedłeś:

- Jeśli flaga Rodu jest po lewej stronie, przesuń znacznik o 1 pole w lewo.
- Jeśli flaga Rodu jest po prawej stronie, przesuń znacznik o 1 pole w prawo.
- Jeśli w tej turze nie wszedłeś na pokład statku Rodu, albo flaga Rodu nie widnieje na karcie Doktryny, nie przesuwasz znacznika.

Jeśli znacznik miałby zostać przesunięty w lewo, będąc już na polu najbardziej z lewej, albo w prawo, będąc na polu najbardziej z prawej, pominiń to przesunięcie.

Przykład: Agata wysła swojego kadeta na Arkę Rodu Zenor **1**. Na aktualnej karcie Doktryny flaga Rodu Zenor znajduje się po lewej stronie **2**, zatem Agata przesuwa znacznik Balansu o 1 pole w lewo **3**.



Rozpatrzenie Doktryny

Na sam koniec Fazy Akcji:

- Jeśli znacznik Balansu znajduje się na którymkolwiek z trzech pól po lewej stronie, wchodzi w życie Lewe Rozstrzygnięcie.
- Jeśli znajduje się na którymkolwiek z trzech pól po prawej stronie, wchodzi w życie Prawe Rozstrzygnięcie.

Moment działania Rozstrzygnięć może się różnić w zależności od ikony wskazanej na dole karty Doktryny.

MOMENT ROZSTRZYgniĘCIA



Efekt Rozstrzygnięcia musisz rozpatrzyć **natychmiast**, a następnie odrzucić kartę Doktryny.



Niektóre Rozstrzygnięcia mają **opóźniony efekt**. Odlóż odkrytą kartę na bok i umieść na niej

znacznik Przypomnienia stroną z kolorem odpowiadającym Rozstrzygnięciu ku górze. Odrzuć kartę Doktryny po zakończeniu Fazy wskazanej na karcie.



Opóźnione Rozstrzygnięcia mogą działać w jednej z 3 Faz gry:



- **Faza Akcji** kolejnego Cyklu.



- **Faza Starcia** aktualnego Cyklu.



- **Koniec aktualnego** Cyklu, czyli koniec Fazy Szczeliny albo Fazy Skoku, w zależności od tego, która została rozpatrzona.

Przykład: Po Fазie Akcji pierwszego Cyklu wybrane zostało Prawe Rozstrzygnięcie na karcie Doktryny #7. Odkładasz tę kartę na bok z umieszczonym na niej znacznikiem Przypomnienia wskazującym „Prawe Rozstrzygnięcie”. Rozstrzygnięcie zostanie rozpatrzone w Fазie Akcji drugiego Cyklu, a następnie karta zostanie odrzucona na koniec tej Fazy.



KONIEC CYKLU

Jako ostatni krok Fazy Szczeliny albo Fazy Skoku (w zależności od tego, którą rozpatrzono), **odkryj nową kartę Doktryny** z talii odpowiedniej dla aktualnego Cyklu i umieść znacznik Balansu na **polu początkowym**, wyznaczonym przez poprzednią Doktrynę:

- A** Jeśli wcześniej weszło w życie **Lewe** Rozstrzygnięcie, umieść znacznik na polu bezpośrednio **na prawo** od środka.
- B** Jeśli wcześniej weszło w życie **Prawe** Rozstrzygnięcie, umieść znacznik na polu bezpośrednio **na lewo** od środka.



Uwaga: niektóre karty Doktryny z ostatniego Cyklu modyfikują konkretne kroki Punktacji Końcowej.

Przykład: Na koniec pierwszego Cyklu została rozpatrzona Doktryna z Prawym Rozstrzygnięciem **1**. Dlatego znacznik Balansu na nowej Karcie Doktryny umieszczasz nad Lewym Rozstrzygnięciem, na polu najbliższym środkowi **2**.



ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY I TRYB SOLO

Rozgrywki dla 2 Graczy:

Umieszczenie Rady nie wpływa na znacznik Balansu.

Tryb Solo:

Po działaniach Spaczonej Załogi przesuw znacznik Balansu tak, jakby to gracz wszedł na pokład statku. Rozstrzygnięcia Doktryn dotyczą wyłącznie ciebie.

SUPLEMENT

Często Zadawane Pytania: Statek Badawczy

Kilka Zdolności wymaga doprecyzowania ich interakcji ze Statkami Badawczymi.

Karty Operacji



#1–6 (dolna Zdolność)

Zaraz po twojej Akcji Załogi zyskaj 1 jednostkę Nauki za każdą Załogę znajdującą się na statku o innym powiązaniu Rodu. Przymnienie: Widmo i Fregaty nie mają powiązania z Rodem.

Nie zyskujesz Nauki za Załogę znajdującą się na Statkach Badawczych.



#13 Łaska Ocalenia

Usuń wszystkie znaczniki Uszkodzeń z jednego wybranego statku Rodu, aby zyskać Wpływ w tym Rodzie. Nie możesz wybrać statku Rodu, który nie ma znaczników Uszkodzeń.

Jeśli usuniesz wszystkie Uszkodzenia ze Statku Badawczego, nie zyskujesz Wpływu.

KAFELKI BADAŃ



#1 Stabilizator

Korzystając ze Statku Desantowego, możesz lądować na zajętych planetach.

Podczas Wydobycia na planecie możesz zyskać o 1 jednostkę więcej danego Zasobu, który uzyskujesz z Wydobycia.



#2 Czujnik Drgań Pustki

Tuż przed Fazą Starcia możesz wykonać Ruch z ostrożnością o 3 kroki statkami Rodów (z wyłączeniem Ark).

#3 Dysze Taktyczne

Korzystając z twojej Fregaty, możesz wykonać 2 dodatkowe kroki podczas Manewru i/albo spowodować 1 dodatkowe Uszkodzenie podczas Ataku.

#4 Kapsuła Zbiorów

Podczas Wydobycia na planecie możesz zyskać o 1 jednostkę więcej tego Zasobu, który uzyskujesz z Wydobycia i/albo zyskać 1 Taktykę.

#5 Ekstraktor Żłomu

Podczas Ataku możesz zyskać 1 jednostkę Materiału i/albo 1 jednostkę Energii.

#6 Działko Impulsowe

Podczas Ataku Myśliwcem możesz spowodować do 2 dodatkowych Uszkodzeń i/albo zyskać 1 Taktykę (niezależnie od liczby zniszczonych statków Zrodzonego z Pustki).

#7 Przekaznik Tarcz

Tuż przed Fazą Starcia możesz umieścić do 3 Tarcz w dowolnych Sektorach (tym samym lub różnych).

#8 Moduł Naprawczy

Korzystając z twojej Fregaty, za każde Uszkodzenie, które powodujesz (podczas Ataku), możesz usunąć 1 znacznik Uszkodzenia ze statku w dowolnym Sektorze.

#9 Poliadaptacyjny Fabrykator

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Operacji, możesz zastąpić koszt Zasobu dowolnym innym Zasobem (wydając ten rodzaj, zamiast tego nadrukowanego). Następnie możesz dobrać 1 kartę Operacji.

#10 Wzmacniacz Synaptyczny

Korzystając z Myśliwca możesz całkowicie zrezygnować z efektu Myśliwca, aby zamiast tego skopiować efekty innej zajętej Arki w twoim Sektorze albo zajętej planety w twoim Sektorze. Następnie możesz Skontrolować 1 Spaczenie na statku Rodu. Dalsze zasady kopiowania efektów znajdziesz w Instrukcji gry podstawowej, str. 15.

#11 Rdzeń Oczyszczający

Korzystając ze Statku Desantowego możesz Skontrolować 1 Spaczenie i/albo dobrać 2 karty Operacji.

#12 Zamykacz Szczelin

Raz w twojej turze, gdy umieszczasz Tarczę, możesz umieścić dodatkowy żeton Tarczy na Szczelinie, aby zyskać 3 jednostki Energii i/albo 1 jednostkę Neutronium. Musisz ignorować tę Szczelinę do końca aktualnego Cyklu. Nie będzie rozprzestrzeniać Spaczenia w Fazie Starcia. Nie rzucasz kością Szczeliny dla tej Szczeliny w Fazie Szczeliny. Nie liczy się jako Szczelina na potrzeby karty Fregaty #17 *Translokator Kwantowy* oraz karty Fregaty #30 *Neutralizator Kwantowy*. Może jednak zostać usunięta przez kartę Planety #17 *Ulyria*. Szczelina ta nadal zostanie usunięta podczas Fazy Skoku. Tarcza na Szczelinie nie anuluje Uszkodzeń i zostaje usunięta na koniec Cyklu.

#13 Więż Poznawcza

Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Kadeta albo zwiększasz Rangę twojego Kapitana, możesz zrobić to wydając o 1 jednostkę Nauki mniej. Następnie możesz dobrać 1 kartę Operacji.

#14 Pancierz Straży Pustki

W Kroku Otrzymania Spaczenia twojej tury, jeśli wszedłeś na pokład Spaczonej Arki, możesz zignorować Spaczenie na niej (tzn. nie otrzymujesz Spaczenia).

Podczas efektu Zaopatrzenia (na Arkach) możesz zyskać 1 jednostkę spośród oferowanych Zasobów.

#15 Wąż Rezonansu

Za każdym razem, gdy zyskujesz Ukryty Wpływ za pozyskanie trzeciego Śladu Pustki albo trzeciej kostki Danych Zwiadu, możesz ponownie zyskać Ukryty Wpływ.

#16 Elastyczna Maszyna Montująca

Za każdym razem, gdy rozmieszczasz statek, możesz także rozmieścić Prom w tym samym Sektorze, co rozmieszczony statek.

#17 Wizualizator Dziennika Bojowego

Zaraz po Akcji Załogi, jeśli w twojej turze zniszczyłeś co najmniej 5 statków Zrodzonego z Pustki, możesz zyskać Wpływ w wybranym Rodzie.

#18 Szyfrowany Nadajnik

Za każdym razem, gdy zyskujesz Wpływ w Rodzie (poza efektami Zdolności Badań), możesz odrzucić 1 Ukryty Wpływ z twojej ręki, aby zyskać 1 Wpływ w wybranym Rodzie (tym samym albo innym, niż ten wywołujący tę zdolność).

#19 Podśluch

Za każdym razem, gdy zyskujesz Wpływ w Rodzie (poza efektami Zdolności Badań), możesz stracić 1 Wpływ w innym Rodzie, aby następnie zyskać 1 Wpływ w wybranym Rodzie (tym samym albo innym, niż ten wywołujący tę Zdolność). Tracisz Wpływ cofając się o 1 pole na dowolnym z siedmiu torów Wpływu. Nie możesz odrzucić karty Ukrytego Wpływu jako zamiennika. Nie możesz zejść poniżej 0 na żadnym torze.

#20 Zbieracz Danych

Za każdym razem, zaraz po tym, jak zyskasz Wpływ w Rodzie (poza efektami Zdolności Badań) i masz w nim nie więcej niż 3 Wpływy, możesz zyskać w nim jeszcze 1 Wpływ. Zyskanie Ukrytego Wpływu nie wyzwala tej zdolności. Nie wliczaj Ukrytego Wpływu do tego limitu 3 Wpływów.

#21 Pancierz Entropijny

Podczas Fazy Starcia możesz zignorować efekty kart Awarii Widma oddziałujące na „wszystkich graczy”. Pozostali gracze nadal będą nimi objęci. Gdy zostaje wywołana karta Awarii Widma, możesz zyskać 2 Taktyki.

#22 Rdeń Osobliwości

Wchodząc na pokład Widma możesz zignorować koszty efektów Widma (nie wydajesz Neutronium na wybraną kartę Skanera ani Zasobów na rozmieszczenie statku i umieszczenie żetonu Ochrony Widma) i/albo rozmieścić Statek Badawczy w dowolnym Sektorze.

KARTY DOKTRYNY

Naukowe Planowanie

Każdy gracz może zyskać tyle kostek Danych Zwiadu, ile posiada obecnie. Gdy zyskujesz 2 kostki Danych Zwiadu, mając już 2, natychmiast zyskujesz Ukryty Wpływ, dzięki czemu ostatecznie będziesz posiadać 1 kostkę Danych Zwiadu na twojej planszy Fregaty.

#1



Taktyczne Planowanie

Każdy gracz może zyskać tyle Taktyk, ile posiada obecnie.

Nadrabianie Dystansu

Każdy gracz z Rangą Kapitana 0 (znacznik na najniższym polu toru Rangi) może zwiększyć Rangę swojego Kapitana.

#2



Elitaryzm

Każdy gracz z Rangą Kapitana 1 albo 2 może zwiększyć Rangę swojego Kapitana.

Oswobodzenie

Usuńcie po 2 Statki Zrodzonego z Pustki z każdego Sektora z planetą (albo tyle, ile się da w Sektorach z 1 albo 0 statkami Zrodzonego z Pustki).

#3



Krucjata

Usuńcie po 2 Statki Zrodzonego z Pustki z każdego Sektora ze Szczeliną (albo tyle, ile się da w Sektorach z 1 albo 0 Statkami Zrodzonego z Pustki).

Współpraca Rodów

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu nie możesz wchodzić na pokład statków Rodu należących do tego samego Rodu.* Działasz niezależnie od innych graczy, więc Załogi różnych graczy mogą jednocześnie wchodzić na statki tego samego Rodu.

#4



Dyrektywy Rodów

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu nie możesz wchodzić na pokład statków Rodu należących do różnych Rodów.* Działasz niezależnie od innych graczy, więc Załogi różnych graczy mogą jednocześnie wchodzić na statki różnych Rodów.

**Fregaty graczy i Widmo nie należą do żadnego Rodu, więc można na nie wchodzić niezależnie od efektu Rozstrzygnięcia. Jeśli nie masz dostępnej opcji, musisz użyć Akcji Awaryjnej.*

Ostrożne Wydobywanie

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, gdy rozpatrujesz efekt Wydobywania, zyskujesz o 1 jednostkę Zasobu mniej (według wyboru), a następnie możesz zyskać w zamian 1 jednostkę Nauki i/albo 1 jednostkę Neutronium.

#5



Wydobywanie Rabunkowe

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, gdy rozpatrujesz efekt Wydobywania, nie możesz zyskać kostki Danych Zwiadu z planety, ale możesz zyskać o 1 jednostkę więcej spośród Zasobów pozyskanych z Wydobywania.

Akcje Ratunkowe

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, gdy zyskujesz korzyści z karty Skanera, która rozmieszcza Prom, możesz wybrać i umieścić 1 dodatkowy Prom na wybranej karcie Skanera, w tym samym Sektorze, co nadrukowany Prom.

#6



Ochrona Floty

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, gdy zyskujesz korzyści z karty Skanera, która rozmieszcza Prom, musisz zastąpić ten Prom 1 statkiem Zrodzonego z Pustki. Następnie musisz umieścić 1 Tarczę w każdym Sektorze, w którym znajduje się co najmniej 1 Myśliwiec.

Badania Medyczne

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, gdy Kontrolujesz Spaczenie na twojej planszy Fregaty, możesz zyskać 1 dodatkowy Śład Pustki (bezpośrednio ze wspólnej puli).

#7



Badania Wojskowe

Podczas Fazy Akcji drugiego Cyklu, jeśli w twojej turze zniszczysz co najmniej 1 statek Zrodzonego z Pustki, na koniec tury zyskujesz 1 Taktykę (dodatkowo do Taktyk zyskanych za zniszczenie statków Zrodzonego z Pustki).

Konformizm

W kolejności graczy każdy gracz może odrzucić ze swojej ręki 1 Ukryty Wpływ, aby Skontrolować do 2 Spaczeń (na swojej planszy Fregaty albo na statku Rodu).

#8



2

Lobbowanie

W kolejności graczy każdy gracz może jednokrotnie Otrzymać 1 Spaczenie, aby zyskać Ukryty Wpływ.

Stan Wojenny

Każdy gracz musi odrzucić całą swoją Energię (także ze Spaczonych Przedziałów) i dobrać 1 kartę Kadeta za każde 2 jednostki Energii stracone w ten sposób (zaokrągłając w dół).

#9



2

Dotacje na Ulepszenia

Każdy gracz musi odrzucić wszystkie swoje Materiały (także ze Spaczonych Przedziałów) i dobrać 1 kartę Fregaty za każde 2 jednostki Materiałów stracone w ten sposób (zaokrągłając w dół).

Adaptacja Spaczenia

Każdy gracz, który ma co najmniej 1 Spaczenie na swojej planszy Fregaty*, może zyskać 3 Taktyki.

#10



2

Kwarantanna

Każdy gracz, który nie ma Spaczenia na swojej planszy Fregaty*, może zyskać 3 Taktyki.

**Nie traktuj Śladu Pustki jako Spaczenia. Należy wliczyć Spaczenie na karcie Fregaty #2 Komory Dekontaminacji oraz na planszy Załogi Naukowca A.*

Edukacja

Podczas Fazy Akcji trzeciego Cyklu wszystkie karty Kadeta mogą być zagrywane taniej o 1 jednostkę Zasobu.*

#11



2

Wytwarzanie

Podczas Fazy Akcji trzeciego Cyklu wszystkie karty Fregaty mogą być zagrywane taniej o 1 jednostkę Zasobu.*

**Ta zniżka może łączyć się z innymi zniżkami, ale koszt karty nie może spaść poniżej 0.*

Eksploracja

Gracz z najmniejszą liczbą Taktyk (przy remisie – ten, którego znacznik jest powyżej pozostałych remisujących) może rozmieścić statek Desantowy w dowolnym Sektorze.

#12



2

Posiłki

Gracz z największą liczbą Taktyk (przy remisie – ten, którego znacznik jest poniżej pozostałych remisujących) może rozmieścić Myśliwiec w dowolnym Sektorze.

Kreatywność

#13



2

Na początku Fazy Akcji trzeciego Cyklu każdy gracz musi umieścić 1 jednostkę Nauki na każdym z pól Akcji Dodatkowej swojej planszy Fregaty (łącznie 5 każdy). W tej Fазie Akcji, gdy wybierasz Akcję Dodatkową z jednostką Nauki na polu, możesz natychmiast zyskać tę jednostkę (zdejmując żeton z pola Akcji Dodatkowej). Na koniec tego Cyklu odrzuć wszystkie pozostałe żetony z pól Akcji Dodatkowej.*

Wydażność

Na początku Fazy Akcji trzeciego Cyklu każdy gracz musi wybrać jedno pole Akcji Dodatkowej na swojej planszy Fregaty i umieścić na nim 3 jednostki Materiałów. W tej Fазie Akcji, gdy wybierasz tę Akcję Dodatkową, możesz natychmiast zyskać 1 jednostkę Materiałów (zdejmując jeden żeton z tego pola). Na koniec tego Cyklu odrzuć wszystkie pozostałe żetony z tego pola.*

**Jeśli zabraknie wymaganych żetonów Zasobów, użyj zamienników.*

Analiza

#14



2

W kolejności graczy, każdy gracz może wydać 1 kostkę Danych Zwiadu ze swojej planszy Fregaty, aby zyskać 2 jednostki Nauki albo 2 jednostki Neutronium.

Odzysk

W kolejności graczy, każdy gracz może utracić 1 Taktykę, aby zyskać 2 jednostki Materiałów. Aby utracić Taktykę, przesun swój znacznik o 1 pole w tył na torze Taktyk. Przechodząc przez premię Materiałów albo Neutronium, nie tracisz tych Zasobów. Przechodząc przez premię Wpływu albo Ukrytego Wpływu, nie zyskujesz ich. Nie możesz zejść poniżej 0 Taktyk.

Ekspedycja

#15



3

Na koniec trzeciego Cyklu dobierzcie 1 kartę Planety i umieśćcie ją w Sektorze o najniższym numerze, który nie zawiera jeszcze planety.

Zagłada

Na koniec trzeciego Cyklu usuńcie kartę Planety z Sektora o najniższym numerze, a następnie usuńcie 2 statki Zrodzonego z Pustki z tego samego Sektora. Jeśli znajdują się tam mniej niż 2 statki Zrodzonego z Pustki, usuńcie tyle, ile to możliwe.

Ewakuacja

Podczas Fazy Akcji czwartego Cyklu, gdy gracz wchodzi na pokład Myśliwca lub Statku Desantowego, musi natychmiast (przed rozpatrzeniem efektu statku) przenieść ten statek do sąsiedniego Sektora z mniejszą liczbą Statków Zrodzonego z Pustki (jeśli taki Sektor istnieje). Ten pojedynczy ruch nie jest Manewrem. Podczas swojego Manewru gracz może wrócić do pierwotnego Sektora.

#16



3

Okopanie się

Podczas Fazy Akcji czwartego Cyklu żaden gracz nie może poruszyć żadnego statku Rodu z Sektora, w którym znajdują się co najmniej 3 statki Zrodzonego z Pustki. Dotyczy to również Manewru Myśliwcem albo Statkiem Desantowym, poruszania statku Rodu z ostrożnością oraz użycia Zwrotu Myśliwcem. Jeśli gracz zniszczy wystarczająco wiele statków Zrodzonego z Pustki w swojej turze, aby ich liczba w Sektorze spadła poniżej 3, od tego momentu każdy statek Rodu w tym Sektorze może znów być poruszany.

Ucieczka

Musicie przesunąć żeton Pominięcia Fazy trzeciego Cyklu na pole Szczeliny, jeśli nie znajduje się już na polu Szczeliny tak, aby zagwarantować Fazę Skoku później **w tym** Cyklu. Jeśli nadal są trzy karty Skanera w ofercie, losowo odrzucicie dwie z nich, pozostawiając jedną. Zignorujcie wszystkie korzyści na pozostawionej karcie – nikt ich nie zyskuje.

#17



3

Utrzymanie Pozycji

Musicie przesunąć żeton Pominięcia Fazy trzeciego Cyklu na pole Skoku, jeśli nie znajduje się już na nim, aby zagwarantować Fazę Szczeliny później **w tym** Cyklu. Jeśli karta Skanera została już wybrana w tym Cyklu, odrzucicie ją. Jeśli na karcie Skanera został umieszczony Prom, zwróćcie go do wspólnej puli.

Uzupełnienie Tarcz

W Fазie Starcia trzeciego Cyklu, przed zadawaniem Uszkodzeń, podwójcie liczbę Tarcz w każdym Sektorze.

#18



3

Uderzenie w Tarcze

W Fазie Starcia trzeciego Cyklu, w każdym Sektorze, rozpatrujący gracz musi najpierw usunąć wszystkie Tarcze z Sektora, a następnie może zyskać 1 jednostkę Energii za każdą Tarczę usuniętą tym efektem.



Dynamiczne Formacje

#19



3

Podczas Fazy Akcji czwartego Cyklu każdy gracz może dodać 1 dodatkowy krok ruchu do swojego Manewru Myśliwcem albo Statkiem Desantowym.

Zwarta Formacja

Podczas Fazy Akcji czwartego Cyklu Myśliwce i Statki Desantowe nie mogą być poruszane żadnym efektem ani Zdolnością (np. Manewr, ruch z ostrożnością itd.). Statki Desantowe wciąż mogą lądować na planetach w tym samym Sektorze (to nie jest ruch).

Naprawy Pomocnicze

#20



3

Musicie usunąć wszystkie znaczniki Uszkodzeń ze wszystkich Myśliwców i Statków Desantowych.

Podstawowe Naprawy

Musicie usunąć wszystkie znaczniki Uszkodzeń zWidma.

Przejrzystość

#21



3

W kolejności graczy, każdy gracz musi dwukrotnie odrzucić 1 kartę Ukrytego Wpływu ze swojej ręki, aby następnie zyskać Wpływ w Rodzie wskazanym na odrzuconej karcie. Gracze mogą odrzucać karty Ukrytego Wpływu z Rodami, u których mają już 8 punktów Wpływu. W takim przypadku nie przesuwają swojego znacznika na torze Wpływu tego Rodu.

Podstęp

W kolejności graczy, każdy gracz musi stracić 2 Wpływy w wybranym Rodzie, aby następnie zyskać dwukrotnie Ukryty Wpływ. Tracisz Wpływ cofając się o 1 pole na dowolnym z siedmiu torów Wpływu. Nie możesz odrzucić karty Ukrytego Wpływu jako zamiennika. Nie możesz zejść poniżej 0 na żadnym torze.

Wielka Odpowiedzialność

#22



4

W Fазie Starcia czwartego Cyklu, przed rozdzielaniem Uszkodzeń w Sektorze, w którym znajduje się co najmniej 1 Prom, rozpatrujący gracz musi umieścić 2 Tarcze w tym Sektorze.

Przetrwają Najsilniejsi

W Fазie Starcia czwartego Cyklu, gdy rozpatrujący gracz rozdziela Uszkodzenia, musi najpierw wybrać Promy (przed jakimkolwiek innymi typami statków).

Zapisy Naukowe

#23



4

Podczas Punktacji Końcowej każdy gracz zdobywa 2 punkty Prestiżu za każdą kostkę Danych Zwiadu oraz za każde Spaczenie na polu Śladu Pustki pozostające na jego planszy Fregaty.

Raporty Wojskowe

Podczas Punktacji Końcowej przed Resetem Taktyk, każdy gracz zdobywa 1 punkt Prestiżu za każde 2 Taktyki, które posiada (zaokrąglając w dół).

Równość

#24



4

Podczas Punktacji Końcowej gracze nie zdobywają punktów Prestiżu za Rangę swojego Kapitana ani za karty Kadeta dołączone do planszy Załogi. To Rozstrzygnięcie jest nadrzędne w stosunku do standardowych metod punktowania i dotyczy również karty Agendy Osobistej #5 oraz karty Kolonii #3.

Autorytet

Podczas Punktacji Końcowej każdy gracz zdobywa dodatkowo 0/1/2/3 punkty Prestiżu, jeśli jego Kapitan ma Rangę odpowiednio 0/1/2/3, oraz dodatkowo zdobywa 1 punkt Prestiżu za każdą kartę Kadeta dołączoną do jego planszy Załogi.

Demilitaryzacja

#25



4

Na koniec Cyklu, po Fазie Szczeliny albo Fазie Skoku, lecz przed Punktacją Końcową, każdy Myśliwiec musi otrzymać 1 Uszkodzenie (co może go zniszczyć).

Izolacja

Na koniec Cyklu, po Fазie Szczeliny albo Fазie Skoku, lecz przed Punktacją Końcową, każdy Statek Desantowy musi otrzymać 1 Uszkodzenie (co może go zniszczyć).

Braterstwo

#26



4

Usuńcie po 2 znaczniki Uszkodzeń z każdego statku Rodu ze Spaczeniem. Jeśli dany statek ma tylko 1 Uszkodzenie albo nie ma żadnego, usuńcie tyle, ile to możliwe.

Czystość

Spowodujcie po 1 Uszkodzeniu każdemu statkowi Rodu ze Spaczeniem (co może go zniszczyć). Zwróćcie właścicielowi każdą Załogę znajdującą się na zniszczonych statkach.

Dyplomacja

#27



4

Usuńcie po 1 znaczniku Uszkodzeń z każdego Statku Desantowego, który wylądował na planecie.

Wrogość

Spowodujcie po 1 Uszkodzeniu na każdym Statku Desantowym, który wylądował na planecie (co może go zniszczyć). Zwróćcie właścicielowi każdą Załogę znajdującą się na zniszczonych Statkach Desantowych.

Koalicja

Podczas Punktacji Końcowej, przed przyznaniem jakichkolwiek innych punktów, każdy gracz może wybrać 1 Ród, w którym ma nie więcej Wpływu niż posiada w jakimkolwiek innym Rodzie, a następnie zdobywa 2 punkty Prestiżu za każdy posiadany Wpływ w wybranym Rodzie. Jest to niezależne od Wpływów innych graczy. Jeśli dla danego gracza istnieje więcej niż jeden taki Ród, może wybrać dowolny z nich. Nie uwzględniajcie Ukrytego Wpływu ani przy wyborze Rodu, ani przy przyznawaniu punktów Prestiżu.

#28



4

Walka o Władzę

Podczas Punktacji Końcowej, przed punktowaniem czegokolwiek innego, każdy gracz może wybrać 1 Ród, w którym ma najwięcej Wpływu, i zdobywa 1 punkt Prestiżu za każdy jego Wpływ w tym Rodzie. Nie uwzględniajcie przy tym Ukrytego Wpływu.

GLOSARIUSZ – IKONY

MODUŁ: ROZUM



Statek Badawczy



Kafelek Badań (dowolny)



Kafelek Wczesnych Badań



Kafelek Późnych Badań



Zyskanie Wpływu w Rodzie
(poza efektami Zdolności Badań)

MODUŁ: WIARA



Karta Doktryny



Przesunięcie Balansu



Rozstrzygnięcie
rozpatrywane natychmiast



Rozstrzygnięcie
rozpatrywane na koniec
Cyklu

TRYB SOŁO: ROZUM



Spaczony Naukowiec

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	2	Moduł: Wiara	8
Komponenty	2	Przygotowanie rozgrywki	8
▶ Ogólne	2	Karty Doktryny	9
▶ Moduł: Rozum	2	I. Faza Akcji	10
▶ Moduł: Wiara	2	▶ Przesunięcie Balansu	10
Moduł: Rozum	3	▶ Rozpatrzenie Doktryny	10
Przygotowanie rozgrywki	3	▶ Moment Rozstrzygnięcia	10
Kafelki Badań	5	Koniec Cyklu	11
Statki Badawcze	5	Rozgrywka dla 2 Graczy i Tryb Solo	12
▶ Efekt Statku Badawczego	5	Suplement	12
II. Faza Odzyskania	6	▶ Kafelki Badań	12
Punktacja Końcowa	7	▶ Karty Doktryny	15
Rozgrywka Solo	7	▶ Glosariusz – Ikony	22

TWÓRCY

Projekt rozszerzenia *Rozum i Wiara*:

Robin Hegedűs

Rozwój gry: Allan Kirkeby

Edycja polska:

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Marcina Kupca.



**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów

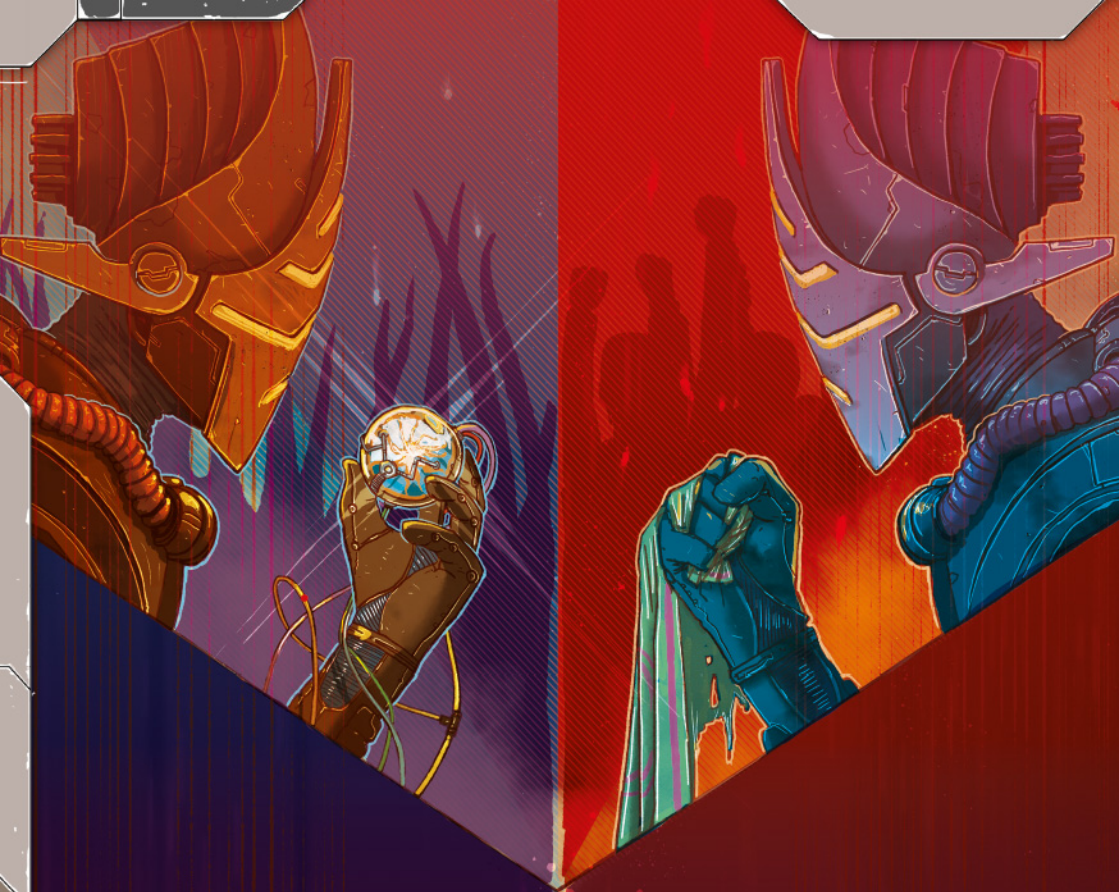
e-mail: portal@portalgames.pl

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/revenant>



**PORTAL
GAMES.**