

ISS VANGUARD

异星奇旅

规则手册



2028年，我们发现了地球上所有的生命都有着一小段相同的基因片段，继承自万物之祖。这颗星球上的每个细胞都蕴藏着一张星图，指向了银河系中的一个神秘坐标。

又过了整整一代人，我们才完成了人类历史上最伟大的工程——先锋太空站。这是一艘足以实现星际旅行的太空飞船，所用的核心引擎源于西伯利亚地底深处发现的外星遗迹。

现在，先锋太空站即将启程，载着全地球最好的船员，以及最尖端的科技，向星图的目的地进发。我相信我们做好了万全的准备，但却有种不好的预感，这个任务也许比我们经历过的任何任务都要更加艰难和漫长……

摩根·威曼上校

先锋太空站总司令

目录

1. 游戏配件	4
2. 本手册构成	6
3. 章节I: 介绍	6
4. 章节II: 教程	10
a. 游戏设置	11
b. 游戏第一轮	15
c. 继续教程	20
5. 章节III: 战役	27
a. 快速开始战役	27
b. 星球探索	29
c. 检定	31
d. 卡牌和骰子详解	36
6. 章节IV: 词汇表	42
a. 立牌与装备一览	42
b. 专有名词一览	44
c. 符号一览	46
7. 索引	48

太空游侠号

功能：运输、侦察、雷达勘探

限乘：4人

长度：22米

高度：5.8米

重量：72吨

服役历史：

先锋委员会花费十年心血，终于研发出一款能适用于多种地表的着陆艇，甚至能将探索队运送到相对危险的星球。这款着陆艇已在金星、火星和月球进行了大范围测试，即使在轻度受损时，也有着出色的可靠性和安全性。为了应对漫漫无期的任务，先锋太空站配备了生产车间。只要有足够的原材料，就能制造太空游侠号必须的所有零部件。





阅读《异星奇旅》官方背景介绍漫画，以进一步了解先锋太空站的任务！

制作人员

游戏概念: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

游戏设计: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

内部测试与开发: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

游戏测试: Bernhard Berger, Carolin Berger, Christian Grewel, Thorsten Kilimann, Andrew Harrison, Kami Harrison, Elanor McCaffery, Lisa Hayward, Bradley Harris, Sean Hanson, Leonardo Santoso, Andrew Parsons, Erin "Ed" Donahue, Justus "JT" Ehlert, Lance Swanson, Joshua Tallent, Nathan Lindblom, Aleksandra Otremba, Mariusz Nowak, Mateusz Bral, Adam Piechula, Alicja Wojciechowska, Katarzyna Dabiach, Ziemowit Żwirbliński, Magdalena Kazuń, Mateusz Kownacki, Szymon Sobczak

规则编写: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

美术指导: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

原画: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Rafał Górniak, Ingram Shell

平面设计: Adrian Radziun, Dominik Mayer, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Michał Lechowski

排版: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzbą

模型设计: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

故事设计: Krzysztof Piskorski

故事编写: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

编辑: Matt Click, Tyler Brown

英文校对: Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

中文翻译: 喵A

中文校对: 去病、史续典、DX

中文排版: 悟智、六士

本地化统筹: 汤彬

生产: Adrianna Kocięcka, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

特别鸣谢: Ken Cunningham 和 CodedCardboard, 感谢你们在疫情隔离期间为我们制作了电子版的试玩版本!

星球探索相关配件

游戏开始时，部分卡牌和配件被封装在了教程牌库或机密信封中。这些卡牌与配件的相关信息，详见第 41 页“剧透”。



规则手册



星球百科



探索日志与冒险日志



4 块队员版图



4 个回合标记



16 个成功标记



8 个时间标记



16 颗红色部门专长骰



16 颗蓝色部门专长骰



16 颗绿色部门专长骰 1 颗十面骰



23 个任务装备标记



20 个线索标记



2 颗危机骰



30 个小方块



12 颗伤害骰



1 个起始标记



1 个任务失败标记



1 个双面行动标记



22 个威胁立牌



6 个着陆艇立牌



牌盒 A



4 个部门牌盒



8 张牌盒 A 分隔牌



8 张部门牌盒分隔牌



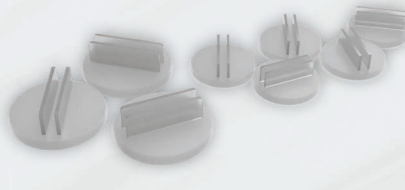
4 个彩色底座环



线索袋



8 个队员模型



8 个立牌底座

星球探索相关卡牌

小尺寸牌:



39 张独特发现牌



65 张发现牌



40 张事件牌



19 张升级牌



48 张伤害牌



教程牌库 B

标准尺寸牌:



249 张焦点牌



57 张任务牌



42 张环境牌



120 张部门专长牌



教程牌库 A

其他尺寸牌:



6 张提示牌



23 张威胁牌

飞船管理相关配件



星图手册



飞船手册
(封面和封底)



8 张飞船手册卡牌页



12 张飞船手册内容页

飞船管理相关卡牌

小尺寸牌:



41 张舰桥牌



31 张着陆艇模块牌

标准尺寸牌:



86 张队员牌



18 张着陆牌



20 张双面星球记录表



机密信封*



暂存信封



3 张双面着陆艇版图



23 张研究项目牌



27 张生产项目牌



牌盒 B



36 张等级牌套



1 个星球扫描仪



14 张牌盒 B 分隔牌



26 张状况牌



6 张设施强化牌
(3张医疗舱强化, 3 张生产强化)



6 个指令标记



1 个标记袋



1 个惩罚标记



当前行星系
记录书签

其他尺寸牌:



101 张装备牌



6 张着陆艇牌

* 该信封的内容有可能导致剧透, 如果想查看配件是否正确, 详见第 41 页“剧透”。

《异星奇旅》规则手册

欢迎来到《异星奇旅》，这是一款可供 1-4 人体验的合作类桌面游戏。玩家将探索广袤的银河、指挥航行、升级飞船、研究科技、制造装备，并登陆无数的星球。这一切都是为了解开远古星图的奥秘，找到我们的基因之源。

本手册构成

本手册分为四个主要章节。

章节 I: 介绍。 本手册的第一章将带你了解游戏的各种配件，以及在第一次游戏前需要进行的准备，并提供与此相关的一些重要信息。请务必认真阅读该章节。

章节 II: 教程。 该章节提供了一个教程任务，以帮助玩家了解游戏的进行方式。请确保有至少一名玩家完整体验了教程，并对游戏规则足够了解。

章节 III: 战役。 该章节包含了整个游戏的全部规则，我们不建议玩家立刻阅读该章节，教程任务足以让你学习所有的基础规则。只有当你遇到无法解决的问题，或是需要了解某一过程的详细步骤时，再阅读该章节的对应部分。

章节 IV: 词汇表。 该章节包含了游戏中用到的所有词汇和符号。当你需要了解某一关键词或符号的效果时，可以查阅该章节。

章节 I: 介绍

游戏流程

《异星奇旅》战役由两个交替进行的部分组成。

星球探索: 玩家将派出一支探索队，在选中的一颗星球上探索、完成任务并收集新的发现。

飞船管理: 所有玩家将共同管理飞船上的队员，进行研究、星际飞行并处理突发状况。

由于《异星奇旅》的游戏流程基于战役模式，因此玩家会进行多场游戏，并需要定期保存游戏。我们建议玩家在飞船手册翻至最后时进行保存。在一场游戏中，你应当至少进行一次星球探索，然后在飞船手册要求你清理桌面并保存游戏时，保存并结束这场游戏。如果时间足够，你也可以继续进行下一场游戏。

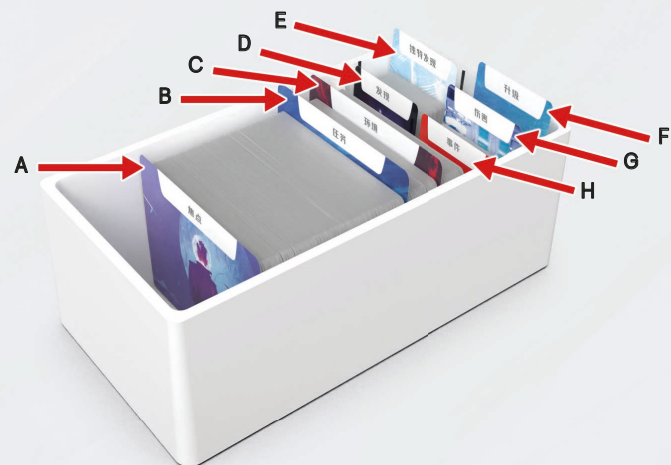
第一次游戏前

在你开始享受《异星奇旅》前，需要完成以下准备步骤。这些步骤耗时较长，我们建议你提前做好准备。如果本盒游戏已有玩家使用过，你也需要使用以下步骤，来重置所有游戏配件，为重新开始战役做好准备。

1) 准备牌盒 A 和 B

首先，拆开两个牌盒内封装的卡牌（教程牌库 A 和 B 除外）。如果教程牌库已被拆开，阅读探索日志的**笔记 720**，来重新创建该牌库。在两个牌盒中，你将用分隔牌来创建各个牌库，将卡牌“放在某分隔牌后”代表将卡牌放入该分隔牌对应的牌库。牌盒 B 的部分牌库在创建时不会放入任何卡牌。

牌盒 A 用于星球探索，请按右侧图示来摆放卡牌和分隔牌。



牌盒 A 分隔牌:

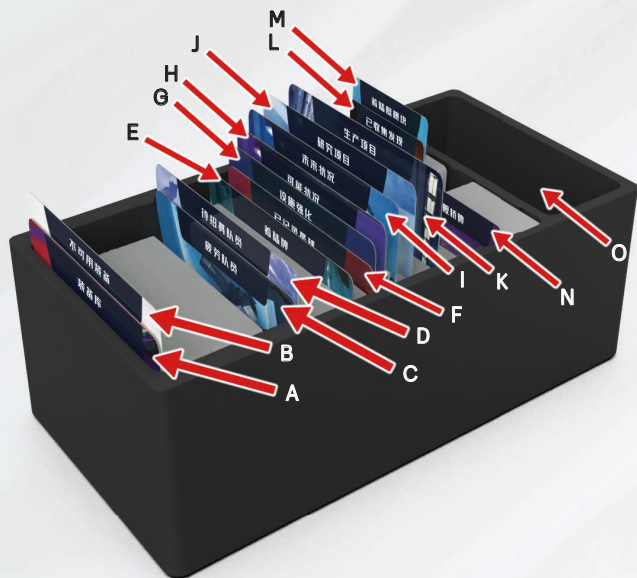
- | | |
|-------|---------|
| A. 焦点 | E. 独特发现 |
| B. 任务 | F. 升级 |
| C. 环境 | G. 伤害 |
| D. 发现 | H. 事件 |

卡牌:

- 将所有焦点牌按照编号从小到大的顺序，放在“焦点”分隔牌后。
- 将所有任务牌按照编号从小到大的顺序，放在“任务”分隔牌后。
- 将所有环境牌按照编号从小到大的顺序，放在“环境”分隔牌后。
- 将所有发现牌按照类型分组，放在“发现”分隔牌后。
- 将所有独特发现牌按照编号从小到大的顺序，放在“独特发现”分隔牌后。
- 将所有升级牌按照任意顺序，放在“升级”分隔牌后。
- 将所有事件牌按照任意顺序，放在“事件”分隔牌后。
- 将所有伤害牌按照名称分组，放在“伤害”分隔牌后。

注意: 由于部分卡牌此时在尚未拆封的教程牌库中，因此部分牌库的编号可能不是从 1 开始的。

牌盒 B 用于飞船管理, 请按图示来摆放卡牌和分隔牌。



牌盒 B 分隔牌:

- | | |
|----------|-------------------------|
| A. 装备库 | I. 未来状况 |
| B. 不可用装备 | J. 研究项目 |
| C. 疲劳队员 | K. 生产项目 |
| D. 待招募队员 | L. 已收集发现 |
| E. 着陆牌 | M. 着陆艇模块 |
| F. 已记录星球 | N. 舰桥牌 |
| G. 设施强化 | O. 移除区 (独立牌槽, 不使用分隔牌标识) |
| H. 可能状况 | |

卡牌:

- 将所有装备牌按照编号从小到大的顺序, 放在“不可用装备”分隔牌后。
- 将所有队员牌按照任意顺序, 放在“待招募队员”分隔牌后。
- 将所有着陆牌按照编号从小到大的顺序, 放在“着陆牌”分隔牌后。
- 将所有设施强化牌按照编号从小到大的顺序, 放在“设施强化”分隔牌后。
- 将编号为 **S01** 到 **S10** 的状况牌按照编号从小到大的顺序, 放在“可能状况”分隔牌后。
- 将编号大于等于 **S11** 的状况牌按照编号从小到大的顺序, 放在“未来状况”分隔牌后。
- 将所有研究项目牌按照编号从小到大的顺序, 放在“研究项目”分隔牌后。
- 将所有生产项目牌按照编号从小到大的顺序, 放在“生产项目”分隔牌后。
- 将所有着陆艇模块牌按照编号从小到大的顺序, 放在“着陆艇模块”分隔牌后。
- 将所有舰桥牌 (包括战役目标、次要目标、舰桥强化和科技等级牌) 每种分别按照编号从小到大的顺序, 放在“舰桥牌”分隔牌后。舰桥牌中还包括 1 张士气牌, 它马上会被放入飞船手册, 因此先暂时将它放到一边即可。

2) 准备部门牌盒



拿取四个部门牌盒, 四个部门的骰子和卡牌将放置在各自的牌盒中。每个部门牌盒包含:

对应颜色的分隔牌:

- 等级牌套
- 专长牌 (在游戏中, 部门专长牌也简称为专长牌)

对应颜色的卡牌与牌套:



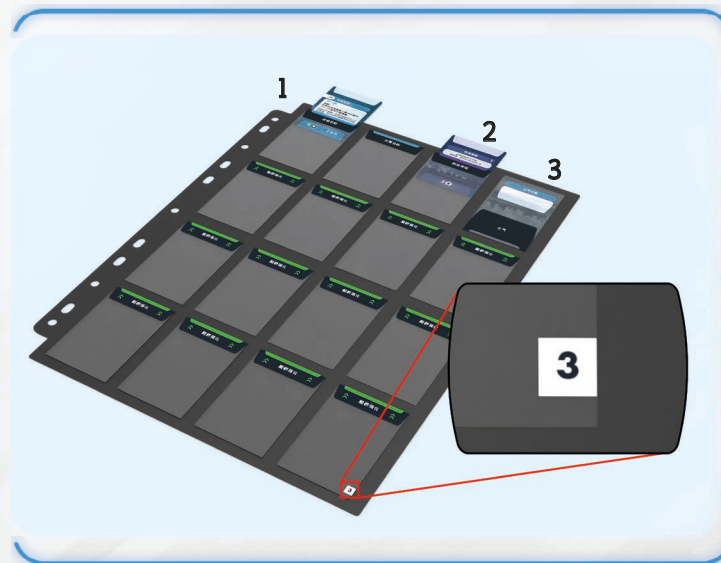
- 将该部门的等级牌套放在“等级牌套”分隔牌后。
- 将该部门的专长牌按照等级顺序 (等级 1、等级 2、等级 3), 放在“专长牌”分隔牌后。

3) 准备飞船手册

- 将所有卡牌页和内容页按照页码从小到大的顺序, 装入飞船手册中。手册的第 1 页应当为“读档”, 最后的第 39 页应当为“存档”。
- 在以下卡牌页中的所示位置插入对应的起始卡牌。

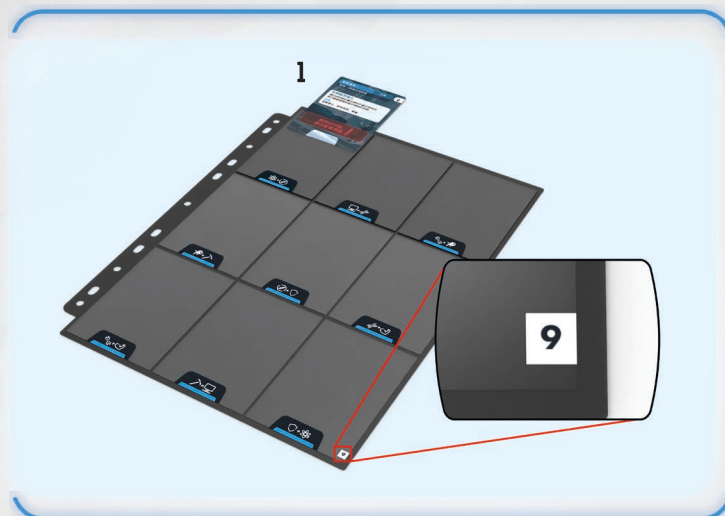
卡牌页 3:

- 舰桥牌中的战役目标 **O01** (下一步)
- 舰桥牌中的科技等级 1
- 士气中等 (将舰桥牌中刚才放到一边的士气牌插入此处, 使其只露出“士气中等”字样)



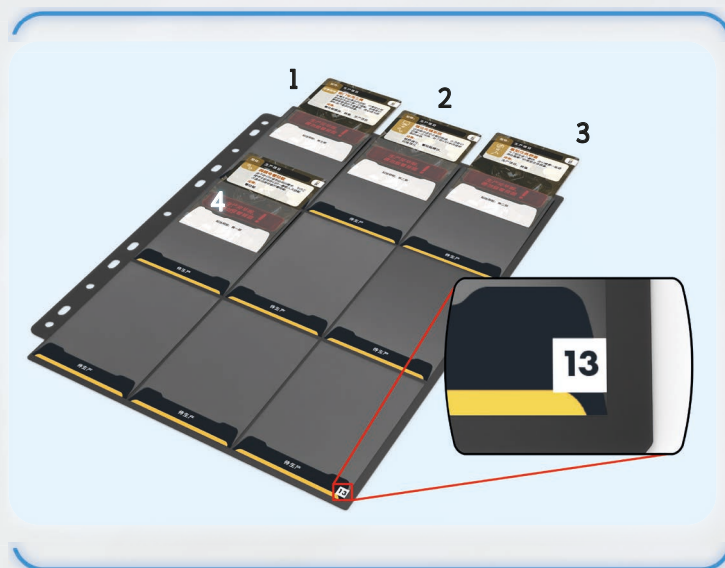
卡牌页 9:

1 - 研究项目 R04 (生物医学强化)



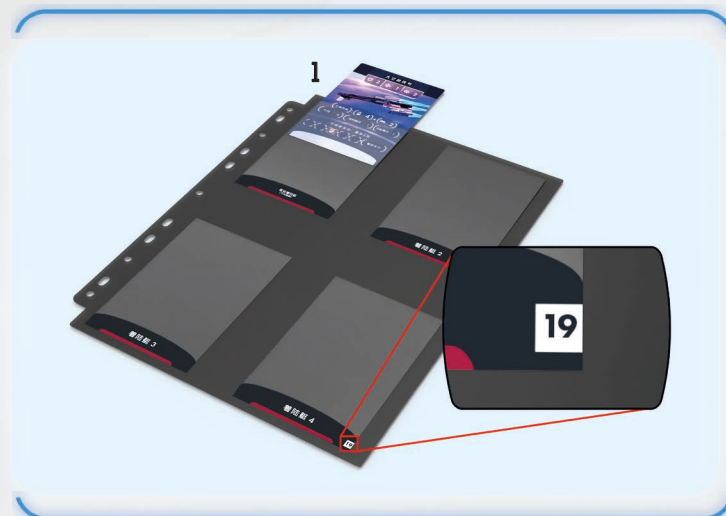
卡牌页 13:

- 1 - 生产项目 C01 (部门专用工具)
- 2 - 生产项目 C02 (强化先锋系统)
- 3 - 生产项目 C03 (重型任务装备)
- 4 - 生产项目 C06 (鹈鹕号着陆艇)



卡牌页 19:

1 - 太空游侠号着陆艇牌



以上步骤全部完成后, 将两个牌盒和飞船手册放回游戏盒中。

玩家人数

先锋太空站共有四个部门: 工程 (🛠️), 侦察 (🔍), 科研 (🔬) 和安保 (🛡️)。每个部门都有自己的队员、专长牌、装备和需要做出的决策。每个部门各由一名玩家控制; 如果玩家人数少于四人, 则部分玩家需要控制多个部门。

	控制部门数
单人游戏	该玩家控制四个部门。
二人游戏	每名玩家各控制两个部门。
三人游戏	两名玩家各控制一个部门, 一名玩家控制两个部门。
四人游戏	每名玩家各控制一个部门。

注意:

- 探索星球时, 必须由来自不同部门的至少两名队员组成探索队。
- 每场游戏的玩家人数、参与者都不必完全相同。

开始游戏

《异星奇旅》包含了教程、战役、冒险 (单次游戏用剧本) 三种游戏模式。

» 教程

预估时长: 3-4 小时

游戏人数: 1-4 人 (建议 1 人)

第一次游戏时, 我们强烈建议玩家先体验教程。你可以使用本手册包含的文字版教程, 或章节 II 的视频链接进行学习。该教程是玩家学习游戏规则的最佳方式, 其中包含了星球探索的所有基本规则, 并且难度相对较低。在开始教程前, 你无需完整地阅读规则。在完成教程后, 你也可以使用相同的队员继续战役模式。为了避免学习规则时, 因不熟悉而导致玩家等待时间较长, 我们建议你先独自完成教程, 然后再与其他玩家一同使用快速开始规则, 来正式开始战役。

如果要体验教程, 请阅读第 10 页章节 II。

» 战役

预估时长: 20-60 小时

游戏人数: 1-4 人

战役是《异星奇旅》的主要模式, 玩家将在星际间体验一段难忘的旅程。战役模式下, 每场游戏都需要按照飞船手册中的流程从头到尾完整进行一遍, 一般来说会包含一次星球探索。完成后, 你可以继续下一场游戏, 或者暂时存档。每场游戏大约为 2 到 4 小时。如果你已经了解了游戏规则, 则无需再进行教程, 使用快速开始规则, 可以直接开始新的战役。

如果要体验战役, 请阅读第 27 页章节 III。

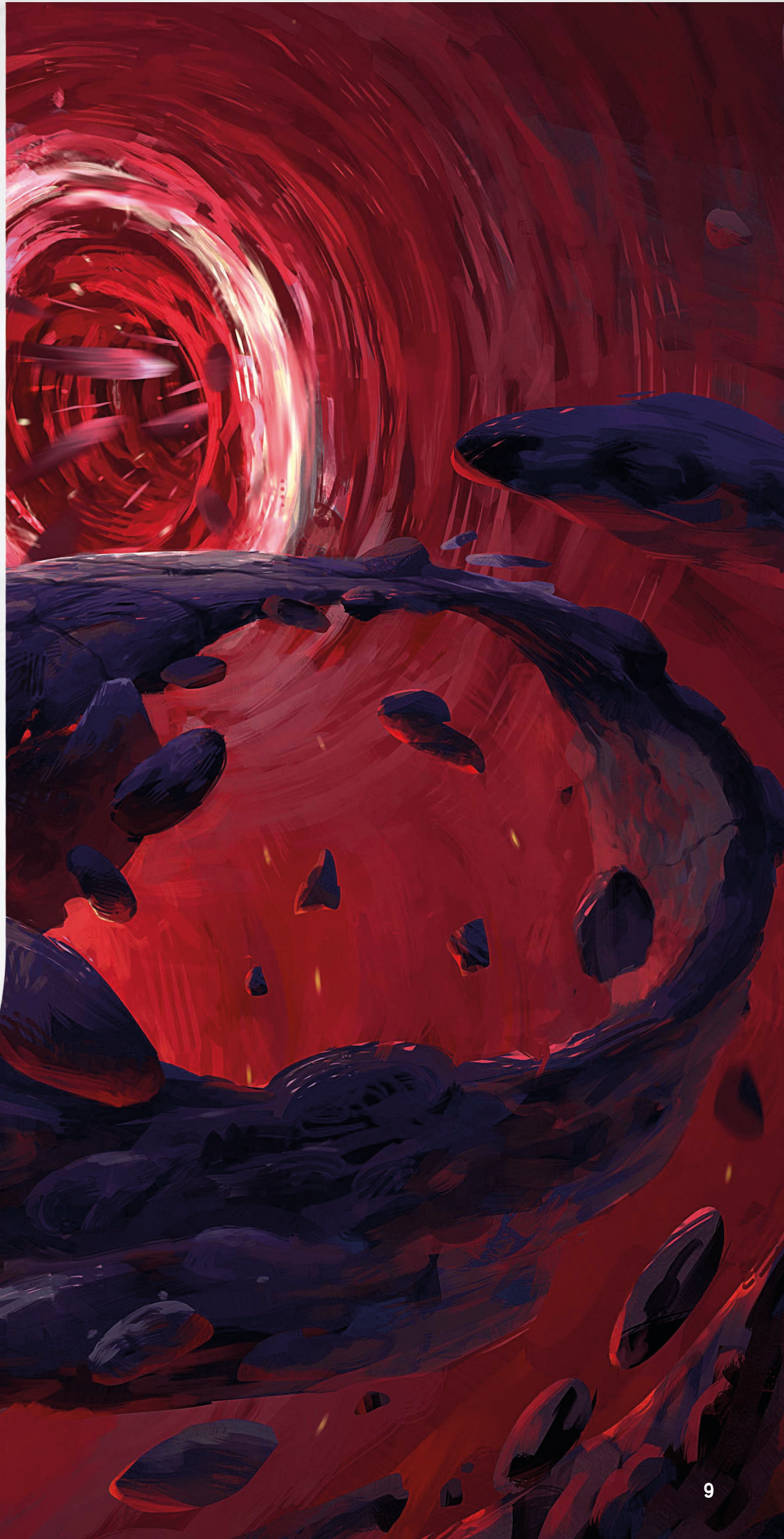
» 冒险

预估时长: 2-3 小时

游戏人数: 1-4 人

冒险是指可独立游玩的星球探索剧本, 这些剧本本身已经包含在战役中, 但也可以作为单次独立游戏的剧本使用。进行冒险模式需要玩家已经充分了解规则。因此, 在战役模式中你被要求打开机密信封之前, 我们建议玩家先不要尝试冒险模式的游戏。

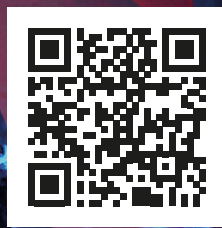
如果要体验冒险, 请阅读冒险日志开头的介绍部分。



更极致的《异星奇旅》体验： 欢迎使用教学视频和官方应用

扫描右侧二维码
立即观看《异星奇旅》教学视频！

不想一页一页地阅读规则手册？不用再阅读文字，只需打开右侧链接，立刻观看我们的官方教学视频（注意：该视频为英文教学）。



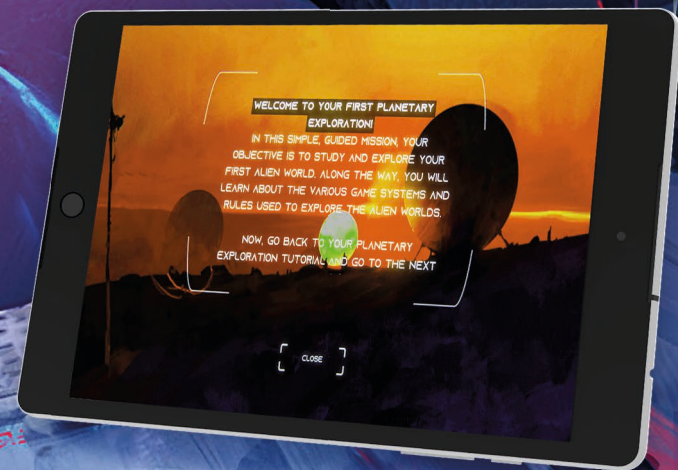
ISSVANGUARD.COM/LEARN

快来获得更为完美的《异星奇旅》体验吧！
震撼的原声带，以及全程配音体验在等着你！

欢迎下载《异星奇旅》官方iOS/安卓应用，来获得最完美的故事体验！



ISSVANGUARD.COM/APP



章节 II: 教程

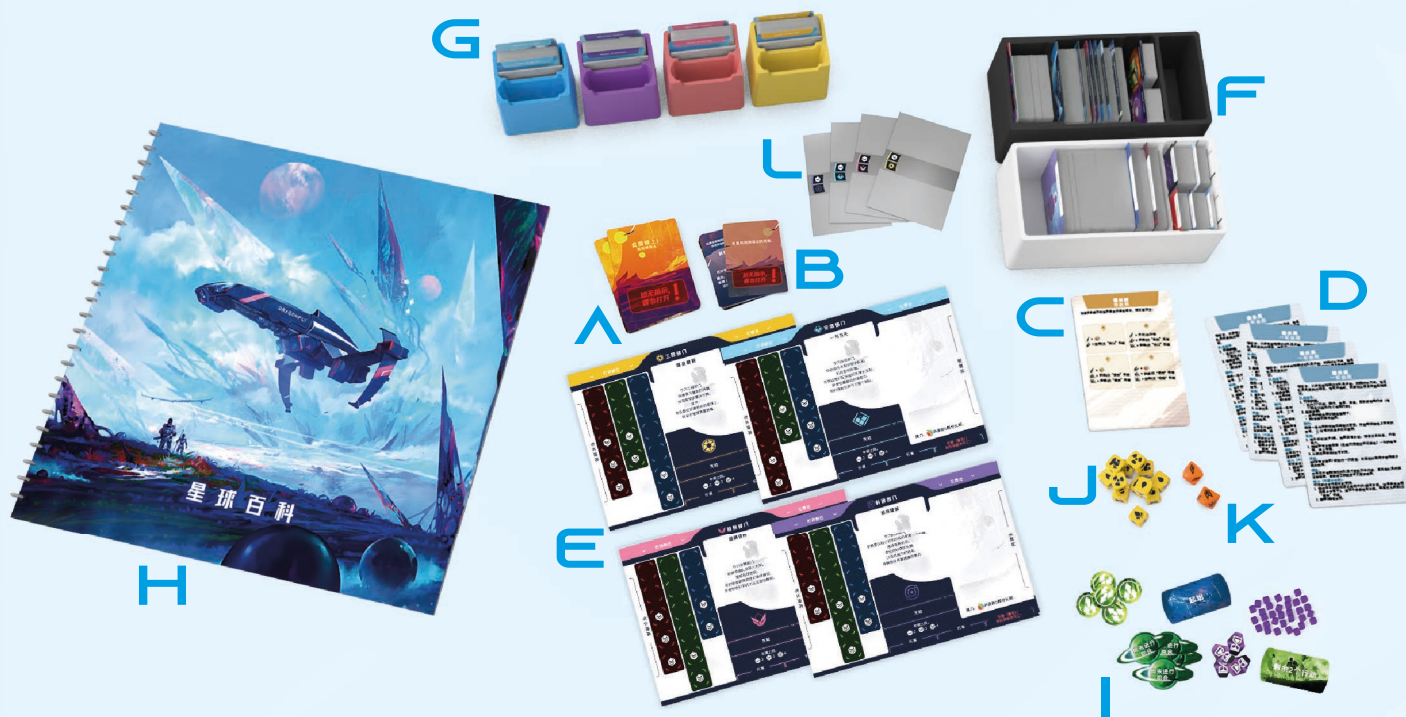
本章节将会带领你体验本游戏的所有基础规则内容。第一部分（星球探索）中，你会带领一支探索队，前往一颗奇异的星球。然后在第二部分（飞船管理）中，你会回到先锋太空站，并学会如何驾驶飞船前往其他可探索的星球，如何管理队员，以及如何进行研究、生产和其他行动。

如果你想要通过视频来学习，则无需阅读本章节的剩余内容，只需使用上方的视频链接即可。

重要：请在正式开始战役前，完成至少一次教程！在这之后，只要有玩家了解游戏规则，并且乐于教导其他玩家，就无需再次体验教程。

阅读本章节来进行游戏教程，你无需在游戏前完整阅读规则手册，教程会引导你在游戏过程中边玩边阅读规则。但这也意味着你需要在进行游戏的同时，阅读大量文字，包括规则内容和剧情段落。为了避免过长的等待时间，在通过阅读本章节来进行教程时，我们建议先你独自游戏，完成教程后再使用快速开始规则，与其他玩家一同开始新的战役。

现在，请阅读探索日志第 2 页的起始笔记。



游戏设置

1) 整理配件:

请将以下配件放在桌上:

- A. 教程牌库 A (34 张标准尺寸牌)
- B. 教程牌库 B (13 张小尺寸牌)

注意: 如果你不小心混洗了教程牌库, 请阅读探索日志的**笔记 720**, 来重新整理这些卡牌。

- C. 1 张危机骰提示牌
- D. 每名玩家 1 张一轮流程/检定提示牌
- E. 4 块队员版图
- F. 牌盒 A (星球探索) 和牌盒 B (飞船管理)
- G. 部门牌盒
- H. 星球百科
- I. 1 个起始标记, 1 个行动标记, 所有回合标记、成功标记、时间标记和小方块
- J. 12 颗伤害骰
- K. 2 颗危机骰
- L. 4 张等级 1 牌套 (每个部门各 1 张, 从部门牌盒中拿取)
- M. 48 颗部门专长骰 (未在上图中展示)

重要: 请将未提及的配件放回游戏盒中。

2) 分配部门

先锋太空站共有四个部门: **工程**、**侦察**、**科研**和**安保**。每个部门都有自己的队员、专长牌、装备, 以及需要做出的决策。每个部门各由一名玩家控制, 游戏中必须用到所有的部门。因此, 如果玩家人数少于四人, 则必须有玩家同时控制多个部门。

	控制部门数
单人游戏	该玩家控制四个部门。
二人游戏	每名玩家各控制两个部门。
三人游戏	两名玩家各控制一个部门, 一名玩家控制两个部门。
四人游戏	每名玩家各控制一个部门。

请玩家自行讨论部门的分配方式。由于这是个合作游戏, 因此请确保所有人都对部门分配感到满意。每名玩家拿取自己控制部门的队员版图。控制某个部门的玩家, 称为“.....部门玩家”。

例如: 控制安保部门的玩家就是“安保部门玩家”。

阅读笔记 1.



探索日志或手机应用

当被要求“阅读笔记... ..”时, 你可以打开探索日志进行阅读, 或是直接使用《异星奇旅》手机应用。

准备探索队

请在阅读**笔记 1**后阅读本小节。

1) 移除教程牌库 A 顶部的“此面朝上”牌。

注意: 所有被移除的配件, 请放在牌盒 B 的移除区中。

2) 拿取教程牌库 A 顶部的 4 张牌 (玩家的起始队员), 并交给对应部门的玩家:

- 桥村利久 — 安保
- 阿米尔·泽衣纳布 — 科研
- 乔普·乌尔里奇 — 侦察
- 楚再蓉 — 工程

将这些队员牌分别插入对应部门的等级 1 (1) 牌套中。

3) 请选择要加入探索队的队员:

注意: 在教程中, 科研部门的阿米尔·泽衣纳布必须加入探索队。

- 单人游戏中, 探索队需要包含 2 名队员; 该玩家选择两个部门加入探索。
- 二人游戏中, 探索队需要包含 2 名队员; 每名玩家各选择自己控制的一个部门加入探索。
- 三人游戏中, 探索队需要包含 3 名队员; 控制两个部门的那名玩家需要选择自己控制的一个部门加入探索。
- 四人游戏中, 探索队需要包含 4 名队员; 所有部门都加入探索。

4) 找到加入探索队的各个部门对应的队员版图, 并放在该部门的玩家面前。将该部门的队员 (此时应当在牌套中) 放在对应的队员版图上。

5) 将未使用的队员版图放回游戏盒中, 将未加入探索队的队员牌放回牌盒 B 的“疲劳队员” (放在“疲劳队员”分隔牌后)。

6) 每名玩家为自己控制的每名队员各选择一个队员模型, 来代表该队员, 并将所选模型套上部门对应颜色的彩色底座环, 放在队员版图上。共有 8 个可用的队员模型, 选择哪个模型并不影响游戏。

阅读笔记 5.

重要: 《异星奇旅》的探索日志并不是按照编号顺序阅读的。就算你上一次阅读的是**笔记 1**, 这次阅读的也可能是**笔记 5**, 而非**笔记 2**。如果你当前阅读的笔记内容, 似乎与前面衔接的剧情不太符合, 请再次确认自己是否阅读了正确编号的笔记。

准备部门专长骰

请在阅读**笔记 5**后, 再阅读本小节。

根据右图图例, 拿取每名队员对应的部门专长骰 (以下简称专长骰), 放在该队员的队员版图左侧, 标注了“可用骰区”的位置。如果有队员不在探索队中, 将其对应的骰子放在该队员所属部门的牌盒中即可。请确保你拿取的骰子颜色、种类都**完全符合**图例 (请根据带有识别图标的骰面来判断骰子种类)。

将未使用的骰子放回游戏盒中。



安保部门



科研部门



侦察部门



工程部门

骰子的“身份证” ——识别图标



每颗骰子都有至少两个骰面在四个角落带有图标。这些图标称为识别图标。识别图标用于区分骰子的种类, 以及表示该骰子最常见的投掷结果。当你将骰子放在队员版图上时, 请将带有识别图标的一面朝上, 以便玩家在游戏过程中快速找到所需的骰子。

准备专长牌

拿起教程牌库 A 顶部的 12 张牌 (每个部门各 3 张)。将这些卡牌按部门分类, 不要改变顺序, 面朝下交给探索队中对应部门的队员。玩家将卡牌放在对应部门队员版图左侧, 标注了“专长牌库”的位置。

对于不在探索队中的部门, 移除其对应的专长牌。

然后每名玩家从其部门的专长牌库顶部抽 2 张牌, 作为自己的手牌。

现在, 每名队员手牌中的专长牌如下:

桥村利久 — 忍耐、备用计划

阿米尔·泽衣纳布 — 试错法、临时治疗

乔普·乌尔里奇 — 运动健将、天生强运

楚再蓉 — 专业工具箱、紧急避难所

注意: 在单人游戏中, 你必须将两名队员的手牌分开放置。我们建议你
将卡牌面朝上放在对应队员版图的旁边。

专长牌



主要效果

骰子组合效果

专长牌代表了队员经过了哪些方面的训练, 以及该队员可以执行的特殊操作。

专长牌的上半部分是该牌的主要效果。每个效果都注明了可以在什么时机使用。

例如:“检定中”意味着该效果必须在检定过程中使用。

下半部分的骰子组合效果将在之后讲解。

准备星球版图

- 1) 将星球百科翻到第 2~3 页, 并将其放在桌面中央。这是教程的星球版图: 虚空之眼, 探索队紧急降落在了这里。
- 2) 移除教程牌库 B 顶部的“此面朝上”牌。



- 3) 拿起教程牌库 B 顶部的 1 张牌 (升级牌)。将“未完成”面朝上, 放在星球版图上方边缘处所示的位置。请所有玩家仔细阅读该牌的内容。

注意: 在正式战役中, 玩家通常会抽 2 张升级牌, 并选择其中 1 张保留。
但在教程中, 我们已经为你选好了升级牌。



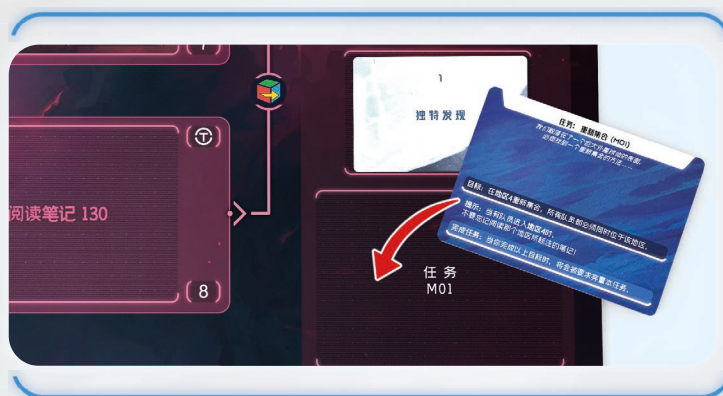
升级牌

这些卡牌代表队员们在星球探索过程中, 可以尝试完成的额外挑战。如果探索队完成了升级牌上的目标, 那就能在飞船管理中提升队员等级。

- 4) 拿取教程牌库 B 顶部的 1 张牌 (**独特发现 1**)。将该牌面朝下放在星球版图右侧的独特发现槽中。这个槽用于放置探索队可能发现的特殊样本、物种和遗物。



- 5) 拿取教程牌库 A 顶部的 1 张牌 (**M01**)。将该牌面朝上放在独特发现槽下方的任务槽中。请先不要阅读该牌，教程之后会引导你阅读该牌。



- 6) 星球版图右下角的槽位用于放置环境牌。起始的环境牌已经印在了版图上，但之后你有可能被要求将其他卡牌放置在此处，覆盖并替换原本的环境牌。环境牌用于表示影响整个星球的事件，并且会决定旅行符号的效果。具体细节将在之后详细说明。

- 7) 请查看星球版图上的各个地区，每个地区右下角标有一个编号。地区 1、2、6、7 已经提前印有焦点牌；地区 3 带有一个空格，之后会在此放置焦点牌；地区 4、5、8 标注了笔记编号，当有队员进入这些地区时，立刻阅读对应笔记。

地区之间的连线和箭头，表示可以使用的旅行路径。

- 8) 拿取教程牌库 A 顶部的 11 张牌 (焦点牌 P101、P102、P103、P105、P106、P107、P108、P109，和 3 张 P000)。将这些牌面朝下放在星球版图旁边。

- 9) 拿取教程牌库 B 顶部的 4 张牌 (**伤害牌**)。将这些牌面朝上放在星球版图旁边。

注意：教程中，当有队员获得“轻微擦伤”伤害时，请先阅读第 22 页“继续教程”部分的“伤害”小节。



- 10) 将代表阿米尔的模型放在地区 1 (**扭曲的残骸**)。阿米尔左手边的玩家 (如果是单人游戏，则是该玩家控制的另一名队员) 将其模型放在地区 2 (**坠机处**)。如果还有第三名玩家，则该玩家将模型放在地区 1；如果还有第四名玩家，则该玩家将模型放在地区 2。

注意：请将模型和配件放在地区的插图或边缘位置，避免遮盖地区上的文字信息。玩家不必将模型完全放在地区的边框内。



- 11) 在每块队员版图旁边各放一个回合标记，并以“尚未进行回合”面朝上。将起始标记交给阿米尔·泽衣纳布。



- 12) 大声朗读任务牌 M01。你们如今在这个奇怪的外星人造天体表面失散了。现在，探索队中有人困在了破碎的着陆艇尾部，有的人则随烧焦的前半部分落在了周围其他地方。你们的第一个任务，就是在地区 4 重新集合。

阅读笔记 20.

阿米尔的第一个行动

请在阅读**笔记 20**后,再阅读本小节。

星球探索由数轮组成。每一轮中,从持有起始标记的队员开始,按顺时针方向,每名队员依次执行一个回合,每个回合包含两个行动。由于阿米尔·泽衣纳布持有起始标记,他将进行教程游戏的第一个回合。请发给每名玩家一张提示牌。




为了方便你记忆自己可执行的行动数,你可以使用行动标记来记录。

一名队员的回合包含以下两个步骤:



- 1) **行动步骤:** 执行两个行动。
- 2) **结束步骤:** 将回合标记翻面,抽1张事件牌并结算。

队员在回合中,共有五种可供选择的行动:

- 旅行
- 休息
- 准备
- 返航
- 特殊行动 (每回合一次)

阿米尔准备执行旅行行动,以移动到地区 5。但是其所在地区的焦点牌右上角上带有  符号,意味着队员无法在这个地区执行旅行行动。



因此,他决定执行焦点牌上的特殊行动(强行打开舱门)。根据行动名称左侧的符号可知,这是一个需要检定  的特殊行动 。

检定是《异星奇旅》的主要机制之一,下面将详细说明。本次检定时,按照以下步骤依次执行即可。别着急,你很快就会自己决定你的行动了!

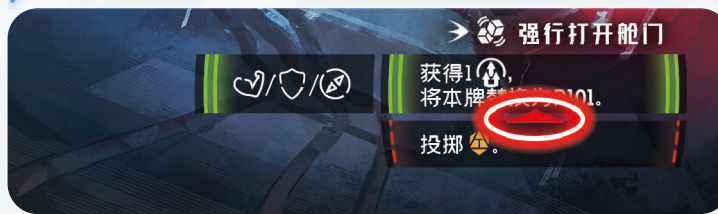
你可以在提示牌上找到检定的步骤总结。

步骤 1: 选择骰子

在开始检定时,参与检定的队员必须从其队员版图上选择任意数量要使用的骰子,并将所选骰子放在手中。

选择骰子时,请参考特殊行动名称下方的内容。标为绿色的一行,表示行动成功时得到的正面结果。标为红色的一行,通常表示行动失败时得到的负面结果。


但在这个特殊行动中,红色行动结果格带有一个箭头,指向了绿色行动结果格。这意味着即使你行动失败,在结算红色行动结果后,你依然会结算绿色行动结果。



让我们看看阿米尔的队员版图上,有哪些骰子可用。目前他持有的骰子,都不具有绿色行动结果所需的符号(即绿色行动结果格左侧所示的三种符号),因此他也可以不投掷骰子,直接接受红色行动结果。但控制阿米尔的玩家不想要投掷危机骰(红色行动结果)。

于是他按照下图所示,从队员版图上拿取红色和蓝色骰子,并放入自己手中。



尽管这些骰子上没有绿色行动结果所需的符号,但这些骰子都有一个先锋符号 。这种符号可以被视为任意一个其他符号,只要你能掷出至少一个该符号,就能行动成功。

注意: 一般来说,同一地区的其他队员可以在检定中协助你,各向你提供最多 1 颗自己的骰子。关于协助的规则将在之后说明。现在,地区 1 中的其他队员都选择不协助。

步骤 2: 增加伤害骰和危机骰

由于阿米尔目前没有伤害骰,且该特殊行动并未要求增加危机骰,因此跳过本步骤。

为方便存在颜色识别障碍的玩家,每种颜色的行动结果格均设计有不同的侧框:



提示牌

提示牌 一轮流程

每轮中,从持有起始标记的队员开始,按顺时针方向,每名队员轮流执行回合。每轮开始时,玩家可以自由传递起始标记。

队员回合:


1. **行动步骤:** 执行 2 个行动: 旅行、休息、准备、返航或特殊行动(每个回合只能执行 1 个特殊行动)。

2. 结束步骤:

• 将你的回合标记翻至面朝下。

• 抽 1 张事件牌并结算。

旅行:

选择一条与你所在地区相连的路径,并结算该路径上所有的符号,  符号的效果参见环境牌。

能力:

1. 将补给轨减少 1 格。如果没有补给,则你无法休息,只能

2. 刷新你专长骰总数(包括可用骰区和花费池)一半的专长骰,向上取整。

3. 从你的牌库抽 1 张专长牌。

准备:

抽 1 张专长牌和/或进行一次检定。此检定只能用于使用骰子组合效果。

返航:

只有位于着陆地区的队员才能执行本行动,且其他队员必须全部同意。返航将立刻结束本轮星球探索。

精力(不属于行动):

可在游戏中任意时机使用:

1. 牺牲你可用骰区或花费池中的 1 颗专长骰。如果你专长骰总数小于等于 3,则你不会牺牲专长骰,而是改为获得 1 次“疲劳”伤害。

2. 刷新 5 颗专长骰。

提示牌包含了回合流程的总结,另一面则是检定流程的总结。你现在不需要阅读和理解提示牌上的所有细节。在正式游戏中,可以通过查阅提示牌,来帮助回忆一些重要规则。

专长牌



在检定的步骤4中, 玩家可以打出1张或多张时机为“检定中”的专长牌。

步骤3: 掷骰



现在, 你可以投掷手中所有的骰子了。此时, 由玩家 (包括协助玩家) 掷出的骰子共同组成了骰池。在教程中, 你们不用投掷骰子, 而是将手中的骰子调整到左侧图示的骰面, 直接放置在骰池中。

红色骰掷出了意外符号。一般来说, 该符号会触发一些负面效果, 但由于该特殊行动没有显示意外符号的效果, 因此无事发生。

蓝色骰掷出了基础符号。该符号本身没有任何效果, 只有在一些特定情况下才会用到。

专长骰的位置



你的专长骰会出现在:

- 队员版图左侧的槽中 (称为“可用骰区”), 这是你尚未使用的骰子。
- 你的手中, 你即将在检定中投掷手中的骰子。
- 骰池中, 这是你队员版图上方的一块虚拟区域。
- 队员版图右侧的花费池中, 这是你已经使用的骰子。

专长骰会从可用骰区拿到手中, 投掷后放在骰池中, 等使用完毕后 (或检定结束后) 放到花费池。花费池中的骰子只有通过休息或其他能刷新骰子的效果, 才能放回可用骰区。

步骤4: 修正投掷结果

在这个步骤中, 队员可以打出专长牌, 或者使用其他修正效果 (通常出现在装备牌上), 以改变骰池中出现的投掷结果, 并尝试满足想要的行动结果的需求。

阿米尔打出了“试错法”, 请大声朗读该牌的效果。这张牌让你从骰池花费1颗骰子 (也就是将1颗骰子从骰池移动到你的花费池中), 然后将骰池中剩余的1颗骰子翻转到任意面。阿米尔选择花费骰池中带有意外符号的红色骰, 将蓝色骰翻转到基础符号。你可以将先锋符号视为任意符号, 以满足绿色行动结果所需的爱心、盾牌或交叉符号。不管选择其中哪个符号, 你都满足了绿色行动结果的需求!



注意: 先锋符号可以视为任意符号, 包括该骰子上本身没有的符号!

在结算专长牌后, 将其面朝上放在你队员版图右侧的弃牌堆中。

注意: 同一地区的其他队员, 也可以各打出最多1张专长牌来协助你 (即使该队员未在步骤1中选择给你提供骰子)。阿米尔目前已经满足了绿色行动结果的需求, 因此不需要其他队员的协助。

步骤5: 检查骰子组合

跳过本步骤, 骰子组合将在之后详细说明。

步骤6: 结算伤害骰和危机骰

由于此次检定中没有伤害骰和危机骰, 因此跳过本步骤。但请牢记, 在结算这些骰子前, 你同样有机会在之前的步骤中修正这些骰子的结果!

步骤7: 结算特殊效果

跳过本步骤, 特殊效果将在之后详细说明。

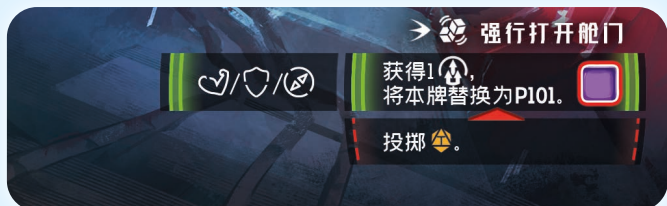
步骤 8: 标记行动结果

在本步骤中, 你将确定行动结果, 并用小方块来标识。行动结果将在后续步骤中结算。

特殊行动包含了几种不同的类型。“强行打开舱门”是根据检定结果直接来决定行动结果的一类特殊行动。该特殊行动有两个行动结果格: 绿色行动结果格和红色行动结果格。



从最上方的一行开始, 从上往下依次检查你是否满足了该行的需求。如果需求的符号出现在了骰池中, 则视为你满足了该行的需求, 此时你应将与此需求对应的骰子放到花费池, 然后在该行动结果格上放 1 个小方块。如果你在行动结果格上放置了小方块, 就立刻前往步骤 9。如果未放置小方块, 则继续检查下一行。本步骤中你只能放 1 个小方块, 且必须放置。



阿米尔满足了绿色行动结果的需求, 他花费了先锋符号的蓝色骰子, 然后在绿色行动结果格上放了 1 个小方块。

如果阿米尔在步骤 4 中未打出专长牌, 那么他就无法满足绿色行动结果的需求, 只能在红色行动结果格上放置小方块。

步骤 9: 花费剩余骰子

本步骤中, 你需要花费骰池中剩余的所有骰子。由于现在骰池中已没有骰子, 因此跳过本步骤。

步骤 10: 结算行动结果

本步骤中, 移除行动结果格上的小方块, 并结算该行动结果。此次行动中, 阿米尔将结算绿色行动结果。

该行动结果的第一条效果为“获得 1 [成功标记]”, 将 1 个成功标记放在星球版图上方边缘所示位置。成功标记将在之后详细解释。



第二条效果为“将本牌替换为 P101”, 请从焦点牌堆中找到 P101 (球体外表面), 并将其面朝上放在地区 1, 覆盖原本的“扭曲的残骸”。恭喜你终于逃出了着陆艇的残骸!

结果连锁



如果小方块放在红色行动结果格上, 则阿米尔必须先结算该行动结果 (投掷 1 颗危机骰)。然后, 由于红色行动结果格有箭头指向绿色行动结果格, 玩家将在结算完红色行动结果后, 结算绿色行动结果。

阿米尔的第一个行动至此结束了, 检定的基本规则也已解释完毕。在之后的教程中, 将会对伤害骰、危机骰、协助, 以及带有轨道的特殊行动进行说明。但现在, 让我们先进入阿米尔的第二个行动。


发件人: 莎拉·科瑞博士
收件人: 各部门主任

请务必提醒你们的下属, 在报告中不得使用通俗词汇来指代外星生物, 例如: “老外”、“小灰人”、“鼻涕虫”、“你懂的”。这些词汇看似是无关紧要的玩笑, 但是会让队员在潜意识中轻视它们, 最终对第一次接触造成负面影响。




阿米尔的第二个行动

阿米尔现在身处“球体外表面”牌上，这张焦点牌上也有特殊行动。虽然每名队员每回合可以执行两个行动，但只能执行最多一个特殊行动（带有 ➔ 符号的行动）。因此，阿米尔必须选择其他的行动。

与之前的焦点牌不同，这张牌上没有  符号，因此阿米尔可以执行旅行行动，这也是他所选的第二个行动。


旅行行动能让你的队员从一个地区移动到由路径连接的另一个地区。查看星球版图后，你可以看到地区 1 和地区 5 之间有路径连接，且该路径带有双向箭头。队员既可以从地区 1 移动到地区 5，也可以从地区 5 移动到地区 1。


每条路径都带有至少一个符号。当你的队员沿着路径旅行时，必须结算该路径上每个符号的效果。在这次行动中，路径带有旅行符号（），这意味着玩家需要查看星球版图右下角的环境牌。




环境牌说明了旅行符号的结算方式，你必须从可用骰区花费 1 颗骰子（将该骰子移动到花费池），或投掷 1 颗危机骰，并查看危机骰提示牌上对应的结果。

提示：所有符号的含义详见第 46 页“符号一览”。

在教程中，阿米尔不想花费专长骰，于是他决定投掷危机骰。投掷 1 颗危机骰，并查看危机骰提示牌上  表中对应的结果。如果投掷出的符号在表上，则结算对应效果；如果不在表上，则无事发生。

 只用于教程，并且只有两个可能的效果：

- ：你必须从可用骰区花费 1 颗专长骰，也就是将该骰子从可用骰区移动到花费池。由于这个符号带有全部三种颜色，因此你可以选择任意颜色的骰子。
- 获得 1 次“轻微擦伤”伤害：在任务中，会有多种方式令你获得伤害，关于伤害的规则详见第 22 页“伤害”。

无论结算哪个结果，阿米尔都将移动到地区 5。由于那个地区标注了笔记编号，请立刻结算那个效果。

阅读笔记 227。

阿米尔回合结束


请在**阅读笔记 227**后，再阅读本小节。

阿米尔的回合结束了。将他的回合标记翻到“回合结束”面。一般来说，此时队员必须抽 1 张事件牌并结算。但我们将之后详细介绍事件，因此先跳过这个步骤。

阅读笔记 50。

第二名队员的回合

请在阅读笔记 50 后，再阅读本小节。

现在，地区 2 的队员正面临着难题。部分舱体正逐渐熔化，氧气罐即将遭受波及而爆炸。该地区的焦点牌上也带有  符号，意味着队员在处理完这一情况之前无法执行旅行行动。



第二名队员选择执行地区 2 的“拯救补给”特殊行动。该行动也需要进行检定，但方式与阿米尔回合中的略有不同。





该行动结果并未标明需求，而是带有一条轨道。

这种检定代表一个需要逐步推进来完成的复杂行为。此时，你无需掷出特定的符号，掷出的每颗骰子都有可能推进轨道。当你第一次推进轨道时，将 1 个小方块放在该轨道最左侧的格子上。之后每次推进时，都将小方块向右移动一格。当小方块从轨道移动到行动结果格时，就视为达成该行动结果，此时该轨道将不会再推进。在那次检定的步骤 10 中，将结算达成的行动结果。

在这张焦点牌上，两条轨道各需要推进四格才能到达行动结果格。



轨道的进度是会保留的。例如，一名队员在自己的回合中推进了轨道，那么另一名队员也可在自己的回合中继续推进。队员甚至可以先推进轨道，旅行到别处，然后再返回到此处并继续推进。

这个行动有两条特殊效果，需要从左往右结算。首先是  = ，代表掷出的每个意外符号都会将红色轨道推进一格，并花费这些骰子。然后是  = ，代表骰池中剩余的骰子都会将绿色轨道推进一格，并花费这些骰子。

注意：部分行动会有多个特殊效果，这些特殊效果有可能分多行来书写。如果有多个效果，总是从第一行开始，按从左往右的顺序结算，然后再结算下一行，以此类推。

轨道型特殊行动的检定也分为同样的 10 个步骤，让我们再次复习一下。

步骤 1: 选择骰子

为了让行动效益最大化，请将你队员版图上全部 5 颗骰子都放到手中。同一地区的其他队员此时选择不协助你。

步骤 2: 增加伤害骰和危机骰

依然跳过本步骤。

步骤 3: 掷骰

投掷手中所有骰子。这一次，使用你实际掷出的结果。但如果你掷出了至少 3 个意外符号，为了让教程能顺利进行下去，请重投骰子，直到意外符号小于 3 个为止（该免费重投机会仅限于本教程的本次特殊行动中）。

步骤 4: 修正投掷结果

如果掷出的意外符号不超过 1 个，很棒！直接前往步骤 5，否则继续阅读。

如果掷出了 2 个意外符号，你遇到麻烦了！你问我为什么？因为在步骤 7 中（见下文），这些意外符号会推进红色轨道，并将对应的骰子移动到花费池中。这意味着你能用于推进绿色轨道的骰子不足 4 颗，无法在此次行动中推完绿色轨道。

你现在必须做出决定，是否要打出专长牌来修正投掷结果。请不要忘记将打出的牌面朝上放到弃牌堆。

例如：你掷出了 2 个意外符号，且使用楚再蓉，则你可以打出“紧急避难所”来重投 1 颗掷出意外符号的骰子（但仍有可能掷出意外符号）；和/或打出“专业工具箱”，将 1 颗蓝色骰子翻转到任意面。

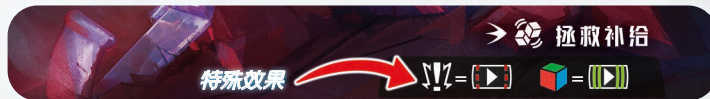
步骤 5: 检查骰子组合

依然跳过本步骤。

步骤 6: 结算伤害骰和危机骰

本次检定中没有投掷伤害骰和危机骰，跳过本步骤。

步骤 7: 结算特殊效果



该特殊行动有两条特殊效果，必须按从左往右的顺序结算。

首先，你骰池中的每个意外符号都会将红色轨道推进一格，并花费掷出这些符号的骰子。记住，如果你是第一次推进该轨道，请将 1 个小方块放在该轨道最左侧的格子中。之后你每次推进该轨道，将小方块向右移动一格。

然后，你骰池中剩余的每颗骰子都会将绿色轨道推进一格，并花费这些骰子。

步骤 8: 标记行动结果

在轨道型特殊行动中跳过本步骤。

步骤 9: 花费剩余骰子

花费骰池中剩余的骰子。由于现在骰池中已没有骰子，因此跳过本步骤。

意外




意外符号代表行动过程中出现差错，通常会导致负面效果。



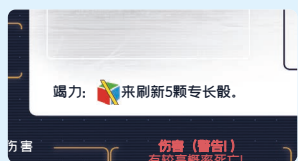
特殊效果

部分检定带有特殊效果，一般写在行动名称和行动结果格之间，并带有黑色底框。

成功标记

每当有队员获得 1 ，将 1 个成功标记放在星球版图上方边缘所示位置。

竭力



另一种刷新骰子的方式，就是使用队员版图上，花费池下方的竭力效果。但在教程中，由于使用该效果需要牺牲骰子，请先不要使用。


耗尽牌库

当你需要抽牌时，如果牌库用完，请混洗你的弃牌堆以组成新的牌库，然后再继续抽牌。

重要：只有当你需要抽牌时才能重洗弃牌堆，牌库用完时不会立刻混洗。

步骤 10: 结算行动结果

从上往下依次检查各条轨道。如果有小方块到达了行动结果格，则弃置那个小方块，并结算该行动结果。

如果达成了绿色行动结果，先获得 1 ，然后将该焦点牌上的所有小方块放回供应堆，用新的焦点牌 P102 (找回的补给品) 覆盖该地区。

如果你没能达成绿色行动结果，请在下回合再做尝试，或者让其他队员进行尝试。

注意：在少数情况下，你会达成两个行动结果。由于是按从上往下的顺序结算，因此你会先结算绿色行动结果，并用新的焦点牌替换原本的焦点牌。由于小方块被弃置，因此不会结算红色行动结果。

你的队员已经用完了骰子，如你所见，大部分特殊行动都需要使用骰子。如果要刷新骰子，最简单的方式就是休息，因此你决定执行该行动。

第一次休息

从提示牌上可知，执行休息行动需要花费探索队的补给。补给是游戏中最重要的资源，代表氧气、过滤器、水等在外星上生存的必需品。但在教程中，探索队的补给数量是无限的，如环境牌所示。

散落的补给箱

在教程中，你的补给没有数量限制。

当你休息时，将刷新你专长骰总数一半的骰子 (向上取整)。现在你共有 5 颗骰子，且所有骰子都在花费池中，因此你能刷新任意 3 颗骰子。在后续的游戏过程中，你休息时可能会有部分骰子在可用骰区，在这样的情况下，依然会刷新你专长骰总数一半的骰子 (向上取整)。

刷新骰子时，将其从花费池放回你队员版图左侧，可用骰区中对应颜色的位置上。请记住，将刷新的骰子以带有识别图标的一面朝上放置，以便之后快速找到骰子。

最后，作为休息行动的最后一个步骤，你将从该队员的专长牌库抽 1 张牌。等级 1 队员最多持有 2 张专长牌 (如队员版图所示)。如果此时你有 3 张手牌，则必须从手中弃置 1 张专长牌，并放在你队员版图右侧的弃牌堆中。当之后需要抽牌，而牌库没有牌时，请将弃牌堆混洗，组成新的牌库放在你队员版图左侧。

现在，第二名队员的回合也结束了。将他的回合标记翻到“回合结束”面。一般来说，此时队员必须抽 1 张事件牌并结算。但我们将在之后详细介绍事件，因此先跳过这个步骤。

其余队员

根据探索队的队员人数，此时可能还有部分队员尚未进行回合。

如果探索队中有三到四名队员，请按以下步骤执行第一轮中其余队员的回合。所有玩家均完成回合后，前往本小节末尾的“一轮结束”部分。

注意：在结算这些步骤时，如果你不知道符号的含义，请参考第 46 页的“符号一览。”

第三名玩家

行动 1: 执行所在地区焦点牌上的“在球体表面采样”特殊行动。该特殊行动与阿米尔回合中的特殊行动类似，但存在第三种行动结果 (黄色)。在执行该行动前，请阅读第 21 页“奖励行动结果”小节。

该特殊行动的绿色行动结果会让你获得**独特发现 1**。当获得独特发现时，请先阅读第 24 页“独特发现”小节。

绿色行动结果还会让你用 P000 替换 P101，但牌堆中存在多张 P000。请先阅读第 21 页“多张焦点牌”小节。

行动 2: 旅行至地区 5，你可以选择从可用骰区花费 1 颗骰子，或投掷 1 颗危机骰。回合结束时，将你的回合标记翻面，不要抽取或结算事件牌。

第四名玩家

行动 1: 旅行至地区 4。你需要从可用骰区花费 1 颗骰子。地区 4 带有笔记编号，当你进入该地区时，**阅读笔记 311**。

行动 2: 执行准备行动。该行动可以在第 22 页找到详细解释，但现在，你只需抽 1 张专长牌即可。跳过关于骰子组合的部分。然后结束你的回合，将你的回合标记翻面，不要抽取或结算事件牌。

一轮结束

现在，一轮已经完整地结束了！**阅读笔记 59**。

继续教程

请在**阅读笔记 59**后，再阅读本小节。

你现在已经完成了教程的第一轮，之后就要靠自己了！但在继续教程前，你还有一些需要理解的规则，我们在之后的几页中列出了这些内容。请先大致浏览这些规则，然后再继续游戏。当你需要用到这些规则时，再仔细阅读即可。根据教程的实际情况，你可能已经阅读了其中部分小节。再次提醒，如果你遇到了没有见过的符号，可以查阅本手册第 46 页的“符号一览”。

注意：在教程中，任务 M02 翻开之前，所有队员在回合结束时都不会抽取或结算事件牌。

注意：在教程中，队员不会获得充能，因此无法使用队员牌下方的技能，请先忽略这些技能。

提示牌

根据前文所述，提示牌包含了一轮流程和检定流程，以及能执行的行动。现在你已经完成了教程的起始部分，接下来你需要自行决定你的行动了，你将时常需要查阅提示牌两面的规则。其中包括一些在第一轮中被跳过的规则，将在各自对应的小节中详细说明。

回合顺序



每一轮开始时，持有起始标记的队员可以将该标记交给任意一名队员（包括自己）。从收到起始标记的队员开始，按顺时针方向，每名队员依次进行回合。一轮开始时，将所有回合标记翻到“尚未进行回合”一面。

转换能力



每名队员都有一个转换能力，标注在其队员牌的左上方。在检定中，对于所示颜色的骰子，如果掷出了基础符号 ，则你可以通过转换能力将其视为等号右侧所示的符号来使用。使用转换能力时，必须遵守符号颜色的限制。

旅行效果

旅行符号已在之前解释，但在旅行路径上还会出现其他符号。所有符号都能在“符号一览”中找到解释，但为了便于玩家理解，我们在此对于以下两个常见符号进行再次讲解：



结算该效果时，将1颗专长骰从你队员版图上的可用骰区移动到花费池中。由于左侧符号带有全部三种颜色，所以你可以花费任意颜色的专长骰。



结算该效果时，投掷1颗危机骰，并查阅危机骰提示牌来确定效果。

即刻特殊效果

当第一次有队员执行带有即刻特殊效果的特殊行动时，先阅读本小节。

如果一个特殊效果带有以下三种符号之一，则这个效果属于即刻特殊效果。



在检定步骤7，结算特殊效果时，只要你满足了该特殊效果的条件，会立刻结束检定。花费骰池中的所有骰子（将其从骰池移动到持有者的花费池中），然后结算该特殊效果指定的行动结果。



例如：在上面的检定中，结算特殊效果时，如果你的骰池中没有 符号，立刻结束检定，并结算红色行动结果。

多个特殊行动

部分卡牌带有超过1个特殊行动。你需要先决定自己要执行哪个特殊行动，再进行检定。



奖励行动结果

当第一次有队员执行带有奖励行动结果的特殊行动时，先阅读本小节。

部分特殊行动除了红色和绿色行动结果外，还带有黄色行动结果。这种结果通常除了基础的正面行动结果外，还会提供额外的奖励。



以“在球体表面采样”特殊行动为例，黄色行动结果会让你获得1个成功标记，并且黄色行动结果格有箭头指向绿色行动结果格，所以你还再需要再结算绿色行动结果。

注意：在这个例子中，你可以选择只投掷1颗骰子。如果你恰好掷出 、 或 ，就能先结算黄色行动结果，再结算绿色行动结果。但如果你未掷出这些符号，只凭1颗骰子是无法满足绿色行动结果需求的。

注意：和“强行打开舱门”特殊行动不同的是，红色行动结果并不会让你结算绿色行动结果。这意味着你检定失败的话，只会浪费行动。

多张焦点牌

当你第一次要拿取焦点牌 P000 时，先阅读本小节。

当你拿取某个编号的焦点牌时，如果有多张相同编号的卡牌，则随机选择其中1张。

升级牌

当探索队持有3个成功标记时，立刻阅读本小节。

当你们满足当前升级牌的需求时，立刻将那张牌翻到“已完成”面。这表示你们完成了额外挑战，并会在飞船管理中获得奖励。在教程中，当你在星球版图上方集齐3个成功标记时，立刻将升级牌翻面。然后，继续按照通常规则收集成功标记。

伤害

当第一次有队员获得伤害时，先阅读本小节。

在教程中，队员有多种可能会获得 1 次“轻微擦伤”伤害，这也是教程中唯一会出现的伤害类型（在教程中，所有伤害都是“轻微擦伤”，如果你在此期间收到指示获得 1 次其他类型的伤害，直接无视即可）。获得 1 次伤害时，先拿取 1 张对应名称的伤害牌，并面朝上放在你队员版图下方最左侧的 1 个伤害牌空槽中。然后将 1 颗黄色的伤害骰，放在你队员版图的可用骰区中，任意一列的最上方一格，每列最多只能放置 1 颗伤害骰，如果要放置的位置上已有专长骰，则将该专长骰向下推动一格来腾出位置（如果下一格也有骰子，那颗骰子也需要向下推动一格，以此类推）。

注意：在教程中，无论你将伤害骰放置到哪一列都没有区别，但在正式战役中并非如此。



例如：在旅行行动中，你投掷了 1 颗危机骰，查阅结果后，你获得 1 次“轻微擦伤”伤害。首先，将这张伤害牌放在你队员版图下方最左侧的伤害牌空槽中。然后你拿取 1 颗伤害骰，放在绿色列的最上方一格，并将你所有绿色骰子向下推动一格。

注意：在教程中，每名队员只会持有最多 1 张伤害牌。如果你已经持有伤害牌，则无视让你获得更多伤害的效果。在正式战役中并非如此。

受到伤害对检定的影响

当你进行检定时，必须在步骤 2 中，将持有的全部伤害骰与你选择的专长骰同时放入手中。在步骤 6 中，如果骰池中的伤害骰掷出了你伤害牌上显示的符号，将那颗伤害骰放在伤害牌上，并结算伤害牌上所示符号对应的效果。如果伤害骰的投掷结果未出现在你的任何伤害牌上，则将其放入你的花费池。

注意：在教程中，没有任何效果能修正伤害骰，但在正式战役中存在这类效果。



例如：你从一个狭小的空间中爬了出来，因此受到了伤害。你获得了 1 张伤害牌和 1 颗伤害骰。在检定中，你必须将伤害骰和其他骰子一同投掷。伤害骰的结果为 1。在步骤 6 中，你将那颗骰子放在伤害牌上，并且必须从可用骰区花费 1 颗骰子。

在检定的步骤 6 结束时，你必须将你所有的伤害骰放回你的可用骰区，你可以将其放在任意一列的最上方一格（不必放回该伤害骰原本所在的那一列）。注意每列最多只能放置 1 颗伤害骰。放置后，如有必要，请将那一列的其他骰子向下移动一格。

弃置伤害

在教程中，部分效果能让队员弃置伤害骰和伤害牌。结算这类效果时，只需将伤害骰放回供应堆，将伤害牌放回伤害牌堆即可。

准备行动

当第一次有队员执行准备行动时，先阅读本小节。

当你执行准备行动时，从以下两个效果中选择一项或全部执行（顺序任意）：

- 从你的专长牌库中抽 1 张专长牌。如果你的手牌超过上限（等级 1 队员的手牌上限为 2 张），则必须立刻弃置多出的手牌。
- 进行一次检定，以掷出对应符号来启动你手中专长牌的骰子组合效果（详见第 23 页）。此次检定遵循第 15 页的标准检定步骤（如果你持有伤害骰，则投掷时必须与其他骰子一同投掷。同一地区的其他队员可以协助你，你可以使用专长牌的主要效果来修正投掷结果）。

没有骰子可供花费

当你结算花费效果时，如果你的可用骰区中没有足够的骰子，则必须改为牺牲骰子，详见本手册第 45 页“专有名词一览”。

骰子组合效果

当下次有队员进行检定时，先阅读本小节。

在检定的步骤 5 中，你可以启动手中专长牌的骰子组合效果，只要骰池中的符号满足那个效果的需求即可。



注意：在正式战役中，部分环境牌上也可能会有骰子组合效果。

如果骰池中的骰子符号（包括其他队员协助的骰子）与你手中专长牌的骰子组合效果需求相符，你可以花费符合需求的骰子，然后启动那个效果。最后将所用的专长牌直接从手中弃置，面朝上放在你的弃牌堆中。你在一次检定中可以启动多张专长牌的骰子组合效果，但一个骰子组合效果中所使用的骰子将会立即花费，因此这些骰子无法再用于另一个骰子组合效果，也不能用于行动结果。

注意：在教程中骰子组合效果的需求只出现了两种。但在正式战役中，还有许多其他的符号组合。



任意 1 颗掷出基础符号的骰子。



任意 2 颗掷出相同符号的骰子。请记住，先锋符号可以视为任意符号使用。



意外符号不得用于任何骰子组合效果。

你手中有 2 张专长牌（“运动健将”和“冲刺”）。

由于先锋符号可视为任意符号使用，于是你花费了带有体能符号的红色骰子，和协助队员的带有先锋符号的绿色骰子，来启动“运动健将”专长牌的骰子组合效果（刷新 1 颗骰子）。你将红色骰子放到自己的花费池，将绿色骰子放到协助队员的花费池。

接下来，你决定花费带有基础符号的蓝色骰子，来启动“冲刺”专长牌的骰子组合效果（移动到另一个地区）。你将那颗骰子放到花费池中，并弃置了“冲刺”。

协助

当有队员进行检定时，同一地区的其他队员可以选择进行协助。进行检定的队员称为检定队员，进行协助的队员称为协助队员。

当第一次有队员选择协助时，先阅读本小节。

协助队员可以通过以下两种方式进行协助：

- 在检定的步骤 1 中，协助队员可以选择其可用骰区的 1 颗骰子进行协助。这颗骰子会在步骤 3 中被投掷，并且视为它位于检定队员的骰池中。当该骰子被花费时，必须放回那名协助队员的花费池中，而非检定队员的。
- 在检定的步骤 4 中，协助队员可以从其手中打出 1 张带有“检定中”效果的专长牌，以修正投掷结果。结算卡牌效果时，视为检定队员打出了那张牌。

例如：阿米尔、楚再蓉、桥村都在同一地区。阿米尔执行了一个特殊行动，必须进行 1 次检定。楚再蓉决定协助 1 颗骰子，在步骤 3 中投掷她的 1 颗骰子并视为加入骰池。步骤 4 中，桥村决定协助，于是他打出了 1 张专长牌。

检定中的危机骰

当有队员执行“勉强通过”特殊行动时，先阅读本小节。



部分特殊行动带有一定的危险性，这类行动的名称左侧，会带有危机骰符号。在检定中，你必须将 1 颗危机骰与其他骰子一同投掷。在步骤 6 中，根据危机骰的投掷结果，结算危机骰提示牌上对应的效果，然后将危机骰放回供应堆中。

例如：你进行了一次检定，并投掷了 2 颗骰子（1 颗红色和 1 颗蓝色）。另一名队员协助你，并投掷了 1 颗绿色骰子。你掷出 1 个体能符号和 1 个基础符号。协助队员掷出 1 个先锋符号。步骤 4 中，没有队员想要修正投掷结果。步骤 5 中，这些骰子可以用于启动你手中专长牌的骰子组合效果。

公共骰池

在检定中，每名玩家可以将自己提供的骰子在自己面前投掷，以免与其他玩家混淆。但在定义上，无论由谁投掷，摆放在谁的面前，这些骰子都视为属于此次检定的骰池，并且可供检定队员使用。


协助时的转换能力

协助队员不能使用其转换能力，只有检定队员才能使用转换能力。检定队员可以将自己的转换能力用于协助队员提供的骰子。

独特发现

当有队员获得**独特发现 1**时，先阅读本小节。

独特发现只在特定的星球上出现，并且在设置时必须面朝下放在星球版图上。当你获得独特发现牌时，将那张牌翻开。独特发现一般存放在你的着陆艇中。在教程中，请将该牌放在星球版图上方指定的位置。

当你获得**独特发现 1**时，如果此时你已经拥有了这张牌，改为获得1 （星球版图右侧的独特发现槽中印有该效果）。

事件

请在阅读**笔记 298**后，再阅读本小节。

如前文所提到的，每名队员在自己回合结束时，都必须从事件牌库顶部抽1张牌并结算。

请按以下步骤结算事件：

- 1) 抽取事件牌库顶部的事件牌并展示。如果事件牌库用完，将事件弃牌堆混洗组成新的牌库，然后再抽取事件牌。
- 2) 如果事件牌上没有任何生态符号与该队员所在地区（包括该地区的焦点牌）的生态符号相同，则结算卡牌上半部分的次要效果。在教程中，每张事件牌的次要效果都会将时间轨推进一次。如果此时尚未出现环境牌 **G01**（闪烁的灯），则无视该效果。如果已经出现，则阅读右侧的“时间轨”小节。
- 3) 如果事件牌上有至少1个生态符号，与该队员所在地区的生态符号相同，则结算卡牌下半部分的主要效果。除非有特殊说明，否则该效果只会影响抽取该牌的队员。
- 4) 弃置该事件牌，将其面朝上放到事件弃牌堆中。

例如：你在地区6结束了回合，并抽取了1张事件牌。该牌的生态符号，与你所在地区的生态符号一致，因此会结算该事件的主要效果（怪声），你必须从可用骰区花费1颗骰子。

如果该牌的生态符号与你所在地区的生态符号不同，则改为结算次要效果（将所有时间轨各推进一次）。



时间轨

当探索日志要求你阅读本小节时，再阅读本小节。

在游戏中，玩家经常会被要求推进所有时间轨。在教程中，只有当环境牌 **G01** 翻开后（**G01** 是教程中唯一会出现的时间轨），你才需要结算此类效果。

时间轨和轨道型特殊行动的机制类似。当你将某条时间轨推进一次时，如果该轨道上没有时间标记，则将1个时间标记放在该轨道最左侧的格子上。之后每次推进时，都将时间标记向右移动一格。当时间标记从轨道移动到最右侧的效果格（带有文字叙述的格子）时，立刻结算那个效果。

当你被要求重置某条时间轨时，将那条轨道上的时间标记弃置即可。



例如：**G01** 的时间轨需要推进四次才会结算效果。第一次推进时，在该轨道最左侧的格子上放置1个时间标记。当该标记到达轨道最右侧的效果格时，立刻阅读**笔记 505**。

完成教程

请在阅读**笔记 204**后，再阅读本小节。

你的探索队已经离开了这颗星球，是时候做一些整理工作了。

- 1) **整理卡牌和骰子：**将桌子上所有专长骰，放回对应的部门牌盒中。将所有回合标记、时间标记、起始标记、模型、小方块、伤害骰和危机骰放回游戏盒中。
 - 移除教程事件牌、教程伤害牌、教程任务牌和教程环境牌，以及教程中用到的所有专长牌。
 - 将所有焦点牌 **P000**“平平无奇”（包括星球版图上和焦点牌堆中的）放回牌盒A的“焦点”分隔牌后。然后移除星球版图和焦点牌堆中其余的焦点牌。
- 2) **检查配件：**此时，桌上应当仅剩余打开的星球百科、成功标记、独特发现牌、升级牌、带有队员牌的队员版图和提示牌。

- 3) **晋升:** 由于玩家在星球探索中, 将升级牌翻到了“已完成”面, 因此探索队中所有队员都可以升级。将这些队员牌的等级 1 牌套替换为等级 2, 然后将卡牌放回队员版图上。将替换下的等级 1 牌套放回对应的部门牌盒中。



等级 1 等级 2 等级 3



然后, 移除教程升级牌。

注意: 在正式战役中, 等级 1 和等级 2 的队员升级所需要达到的成功标记数量将有所不同, 因此有可能只有部分队员能够升级。

- 4) **购买骰子:** 你可以用成功标记, 来为各个部门购买额外的骰子。当你购买骰子时, 需要花费任意一个部门当前持有专长骰总数的成功标记, 所有部门总是拥有相同数量的专长骰。购买后, **每个部门**各会获得 1 颗新的骰子。目前, 每个部门各有 5 颗骰子, 也就是说购买骰子需要花费 5 个成功标记。如果你持有足够的标记, 将 5 个成功标记放回游戏盒中, 并根据下图, 从游戏盒中拿取对应的骰子放到部门牌盒中:



这些新获得的骰子属于万能专长骰, 有着更高的概率掷出先锋符号, 但也有较高概率掷出意外符号。请务必小心使用! 然后, 将剩余的成功标记留在桌面。

恭喜你! 你已经完成了《异星奇旅》的教程。请记住, 更多游戏要素, 例如飞船管理、线索、发现、威胁、着陆艇等, 会随着游戏的推进而逐步出现。如果你需要查阅这些规则, 可以阅读本手册的章节 III “战役”。

如果你想紧接着教程, 立刻开始后续的战役内容, 请阅读右侧的“继续战役”。如果你想要重新开始一场战役, 请阅读第 41 页“重置游戏”, 来为你之后的战役做准备。

愿你的旅程一帆风顺!

继续战役

现在, 你可以执行第一次飞船管理了。在这个部分中, 你将前往新的星球、研究科技、生产装备, 并强化各个部门和队员。飞船管理需要使用飞船手册, 并且包含多个步骤。将飞船手册放在桌上, 并确保其左侧有足够的空间来放置三个标记池。

在进行“第一次游戏前”时, 你已经在飞船手册中插入了部分卡牌。

现在, 请进行以下步骤:

- 将暂存信封放在桌上。在飞船管理中, 部分效果会要求你将某些卡牌放入暂存信封。之后, 其他效果可能会用到暂存信封中的卡牌。
- 将飞船手册翻到第 28 和 29 页。将**独特发现 1** 从星球版图的“已发现”槽移动到飞船手册第 29 页的 1 号卡槽中。
- 如果桌上还有剩余的成功标记, 将那些标记放入标记袋。这个袋子用于存放你获得且尚未使用的各类标记。
- 每名玩家将其队员版图上的队员放回牌盒 B 的“疲劳队员”分隔牌后。
- 每名玩家自己每控制一个部门就从牌盒 B 的“待招募队员”中随机抽 2 张牌, 并将所有 8 张牌正面朝上放在桌上, 然后为自己的每个部门各挑选 1 名新的队员。将这些队员牌插入各部门的等级 1 牌套中 (位于部门牌盒), 然后将未选择的队员牌洗回牌盒 B 的“待招募队员”牌库。
- 每名玩家将新的队员加入手中, 玩家手中的队员称为可用队员。如果你同时控制多个部门, 则将这些部门的可用队员全都放在一起即可。在飞船管理中, 你需要指派可用队员来进行不同的工作。但每个部门必须保留至少 1 名可用队员, 来为下一次的星球探索做准备。

注意: 这意味着在第一次飞船管理中, 你可能无法进行任何指派, 除非你使用“兵营”招募了更多的队员。

- 从游戏盒中拿出星球扫描仪和星图手册, 并将其放在附近的位置。

你现在可以开始飞船管理了。这会用到标准的飞船手册流程, 其中提及的部分配件可能目前尚未获得。如果某个流程提到了你们尚未获得的配件, 暂时跳过这些步骤即可。

提示: 在阅读飞船手册的过程中, 你们会遇到非常多的选项, 请不要担心。在战役初期, 所有的选项都不会带来负面结果。但是, 我们建议你在“飞船设施”步骤中, 优先启动“兵营”和“生产车间”。这能让你在下次任务开始前, 先获得一些装备。当然, 其他的组合也是可以的!

现在, 阅读笔记 750。





章节 III: 战役

在正式开始战役模式前,请确保有至少一名玩家(最好是所有玩家)已经体验了教程模式,并对游戏的主要规则有所了解。

你有两种开始战役的方式:

- 1) **从教程结尾处继续:**如果你刚刚完成了教程模式,我们推荐你用这种方式开始战役。你无需再做其他的准备工作,只需完成第 25 页的“继续战役”小节的步骤,然后直接跳至第 29 页阅读“星球探索”的详细规则,并继续进行战役。
- 2) **快速开始新的战役:**如果你想要使用与教程不同的队员来进行战役,或者你已不是第一次开始战役,则你可以采用此方式。

快速开始战役

通过以下流程,你可以开始一场全新的《异星奇旅》战役,且无需游玩教程。

1) 检查牌盒和飞船手册

请确保两个牌盒和飞船手册都如第 6 页的“第一次游戏前”小节所述,进行了整理。如果你已经打乱了教程牌库的顺序,只需将教程牌库中的以下卡牌加入牌盒即可:

- 将焦点牌 **P101**、**P102**、**P103**、**P105**、**P106**、**P107**、**P108**、**P109**, 以及三张 **P000** 加入牌盒 A 的“焦点”分隔牌后。
- 将任务牌 **M01**、**M02**、**M03** 加入牌盒 A 的“任务”分隔牌后。

- 将环境牌 **G01** 加入牌盒 A 的“环境”分隔牌后。
- 将**独特发现 1** 加入牌盒 A 的“独特发现”分隔牌后。
- 将 4 张伤害牌“轻微擦伤”加入牌盒 A 的“伤害”分隔牌后。
- 将 5 张教程事件牌和 1 张教程升级牌放在桌上。
- 将 4 张教程队员牌加入牌盒 B 的“待招募队员”分隔牌后。
- 将研究项目牌 **R01** 加入牌盒 B 的“研究项目”分隔牌后。

2) 整理配件

将以下配件放在桌上:

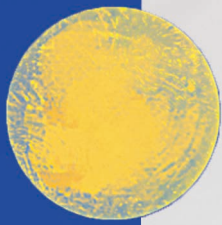
- A. 每名玩家各 1 张一轮流程/检定提示牌
- B. 1 张危机骰提示牌
- C. 4 块队员版图
- D. 牌盒 A (星球探索)
- E. 牌盒 B (飞船管理)
- F. 部门牌盒
- G. 星球百科
- H. 1 个起始标记, 1 个行动标记, 所有的回合标记、成功标记、时间标记和小方块
- I. 12 颗伤害骰
- J. 2 颗危机骰
- K. 5 张教程事件牌
- L. 1 张教程升级牌
- M. 48 颗部门专长骰 (未在上图中展示)

重要: 请将未提及的配件放回游戏盒中。



发件人: 艾玛拉·达尔少校
收件人: 纳伊上士

纳伊,我记得你跟你们队里的成员关系还不错吧?你能不能跟我说说,为什么有些人最近老喊我什么“布拉德福德”?我的绿毛衣有这么好笑吗?



3) 阅读起始笔记

打开探索日志或手机应用，阅读开头的**起始笔记**，来开始《异星奇旅》的故事。

4) 分配部门

请玩家自行讨论部门的分配方式。由于这是个合作游戏，因此请确保所有人都对部门分配感到满意。每名玩家拿取自己控制部门的队员版图。控制某个部门的玩家，称为“……部门玩家”。每个部门各由一名玩家控制，游戏中必须用到所有的部门。

5) 抽取起始队员

- 每名玩家自己每控制一个部门就从牌盒 B 的“待招募队员”中随机抽 3 张牌，并将全部 12 张牌正面朝上放在桌上。
- 每名玩家分别为自己的每个部门各从中挑选 2 名起始队员，将这些队员牌插入等级 1 牌套中（位于部门牌盒），然后各选择其中 1 张牌放在对应部门的队员版图上，并将另一张牌放到牌盒 B 的“疲劳队员”中。
- 将未选择的卡牌洗回牌盒 B 的“待招募队员”中。

6) 准备专长骰

根据下图所示，为每个部门的队员拿取**对应**的专长骰（请根据带有识别图标的骰面来判断骰子种类），并放在其队员版图的可用骰区。将未使用的专长骰放回游戏盒中。



工程部门



安保部门



侦察部门



科研部门

7) 准备探索队

在第一个任务中，每名玩家只能选择其控制的一个部门加入探索队。如果是单人游戏，则改为选择两个部门。

对于第一个任务中**未参与**的部门：

- 将该部门的队员牌从队员版图上放回牌盒 B 的“疲劳队员”中。
- 将该部门的专长骰从队员版图上放回对应的部门牌盒中。
- 将该部门的队员版图放回游戏盒中。

8) 准备专长牌



探索队中的每名队员从其部门牌盒中，找到 10 张等级 1 符号右侧带有 1 条白色竖线的专长牌（参考左图示例）。每名队员将自己的 10 张专长牌混洗，正面朝下放置在其队员版图左侧标注了“专长牌库”的位置。

注意：起始星球并不会用到游戏中所有的配件和规则，例如威胁、发现、线索、装备、队员能力和充能等。这意味着，并非所有卡牌效果目前都能派上用场。


9) 设置星球版图

- 将星球百科翻到第 2-3 页（虚空之眼），并将其放在桌面中央。这是你的星球版图。
- 将教程升级牌以“未完成”面朝上，放在星球版图上方边缘处所示的位置。
- 从牌盒 A 的“任务”中拿取任务牌 **M01**，并正面朝上放在独特发现槽下方的任务槽中。
- 从牌盒 A 的“独特发现”中拿取**独特发现 1**，面朝下放在星球版图右侧的独特发现槽中。
- 将 5 张教程事件牌混洗，并面朝下放在星球版图旁边。
- 参与此次星球探索的各玩家各从 8 个队员模型中选择 1 个来代表自己部门的队员。将对应颜色的彩色底座环扣在模型底座，以代表该队员所属的部门。玩家自由选择将模型放在地区 1 或 2 中，但其中每个地区至少要放置 1 个模型。
- 在每块队员版图旁边各放一个回合标记，并以“尚未进行回合”面朝上。将起始标记交给侦察部门玩家（即使侦察部门不在探索队中）。
- 将充能槽留空。由于探索队的成员都是突然醒来的，因此他们无法在此次探索开始时获得任何充能！
- 大声朗读任务牌。
- 每名队员各从其部门的专长牌库抽 2 张牌。

10) 你们可以开始探索了！阅读笔记 1。

星球探索规则

在星球探索开始时，请先执行以下步骤：

1)  在每块队员版图旁边各放一个回合标记，并以“尚未进行回合”面朝上。

2) 由侦察部门玩家选择将起始标记交给哪名队员。

星球探索由数轮组成。每一轮中，由持有起始标记的队员开始，按顺时针方向，每名队员依次进行回合，每个回合包括两个行动。在队员回合结束时，将该队员的回合标记翻面。所有队员都进行回合后，一轮结束。每名队员将其回合标记翻回“尚未进行回合”面。

在下一轮开始时，持有起始标记的队员将起始标记交给任意一名队员（包括自己）。收到起始标记的队员将开始新的回合，然后同样按顺时针方向，其他队员依次进行一个回合。

在你的回合中，按顺序执行以下步骤：

1) **行动步骤**（执行两个行动）：从以下五种行动中选择一种执行。完成后，再选择第二个行动并执行。但注意，特殊行动每回合只能执行一次，而其他行动每回合可以重复执行。

- 特殊行动（每回合一次）
- 旅行
- 准备
- 休息
- 返航



为了方便你记忆自己可执行的行动数，你可以使用行动标记来记录。

请记住，使用队员版图、着陆艇版图、队员牌、装备、专长牌等配件上的效果不视为行动，除非注明了是特殊行动，或者其效果要求玩家“作为1个行动”来执行。



例如：装备牌“营地”的效果为“作为1个行动，将营地标记放到你所在的地区。”因此，如果你这回合已经执行了两个行动，就无法使用该效果。

2) 结束步骤



- 将你的回合标记翻到“回合结束”面。
- 抽1张事件牌并结算（详见第37页）。


当所有回合标记都为“回合结束”面朝上时，一轮就结束了，开始新的一轮。

玩家重复进行数轮，直到：

- 任意队员执行了返航行动。
- 任意队员获得了第四张伤害牌。
- 笔记或任务牌要求玩家结束星球探索。

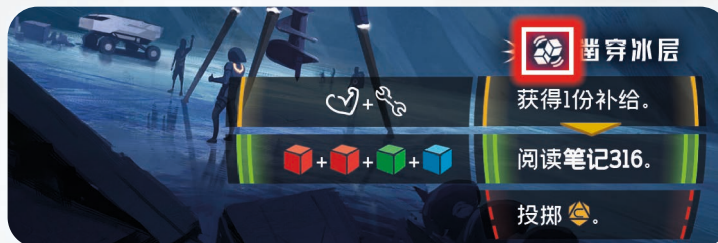
然后，请参考第41页“结束星球探索”小节。

特殊行动

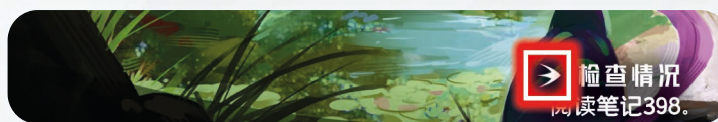
特殊行动包含了游戏中的大部分动作，从采集危险样本，到与外星生命体接触。所有特殊行动都会在名称旁标注  符号。

在你的回合中，你可以执行最多一个位于以下位置的特殊行动：

- 星球版图
- 你所在地区的焦点牌
- 环境牌
- 你所在地区的威胁所对应的威胁牌
- 已翻开的任务牌
- 着陆艇模块或升级牌



大部分特殊行动都需要进行检定（详见第31页）。



其他特殊行动只需执行名称下方的文字效果即可。

发件人：部门总管奥尔森
收件人：各部门主任

我很担心我们的探索队会在地面任务中频繁使用哈迪斯型便携焚化器。这可不是他们口中的“火焰喷射器”，而是专门用于采矿的装备，必须在特定情况下才能使用，而且需要经过专门训练才能操作。

我可不想看到，我们的探索队不管做什么任务，手里都要拿上这玩意儿。



着陆地区

部分地区带有着陆艇符号，表示这些地区可以让探索队着陆。着陆艇所在的地区被称为着陆地区。

在大部分星球探索结束时，玩家必须回到着陆地区以返航。

星球版图上的笔记编号

在你的回合中，如果你到达了一个带有笔记编号的地区（一般写作“阅读笔记... ”），立刻阅读探索日志中对应编号的内容。

旅行

旅行行动是队员前往星球中其他地区的主要方式。

注意：如果你所在地区带有  符号，则你不能执行旅行行动。


当你执行旅行行动时，请按顺序执行以下步骤：

- 1) 选择一条路径（指连接你所在地区和旅行目的地区的线）。部分路径是单向的，你只能选择箭头从你所在地区出发的路径，且必须按照箭头朝向沿路径移动。



例如：你可以按上图所示路径，从下方的地区前往上方，但不能从上方地区前往下方。

注意：所有能从你所在地区旅行到达的地区，被称为你所在地区的“相连地区”。部分卡牌效果会用到该词。

- 2) 结算该路径上的所有符号。如果该路径带有旅行符号 ，则结算星球版图右下角环境牌上的旅行符号效果，并且跳过本行动的步骤 3。



例如：你沿着一条带有旅行符号的路径旅行。根据环境牌所示，你必须先进行一次检定。

注意：在你完成旅行行动前（也就是路径上的所有符号结算完毕前），你的队员一直位于出发地区。这意味着，位于你出发地区中的其他队员可以协助你，但目标地区中的队员不能协助。

- 3) 将你的队员模型放到路径另一端的地区中。如果你到达的地区带有**笔记编号**，则立刻阅读那条笔记。

准备

当你执行准备行动时，从以下两个效果中选择一项或全部执行（顺序任意）：

- 从你的专长牌库中抽 1 张专长牌。如果你的手牌超过上限（等级 1 手牌上限为 2 张，等级 2 为 3 张，等级 3 为 4 张），则必须立刻弃置多出的手牌。
- 进行一次检定，以掷出对应符号来启动当前环境牌或你手中专长牌的骰子组合效果。此次检定遵循第 31 页的标准检定步骤（如果你持有伤害骰，则投掷时必须与其他骰子一同投掷。同一地区的其他队员可以协助你，你可以使用专长牌的主要效果来修正投掷结果）。

休息

休息行动是队员刷新其专长骰的主要方式。刷新骰子时，将那颗骰子从花费池中移动到队员版图左侧的可用骰区。

当你执行休息行动时，请按以下步骤结算：

- 1) 花费 1 份补给（将着陆艇补给轨上的小方块减少 1 格）。如果你的补给为 0，则你无法休息。
- 2) 刷新你专长骰总数一半的骰子（向上取整）。计算专长骰总数时，将你可用骰区和花费池中的骰子数相加。

例如：你的可用骰区中有 2 颗专长骰，花费池中有 5 颗，那么你可以刷新 4 颗。

- 3) 从你部门的专长牌库抽 1 张牌。如果你的手牌超过上限（等级 1 手牌上限为 2 张，等级 2 为 3 张，等级 3 为 4 张），则必须立刻弃置多出的手牌。

刷新骰子

刷新你的骰子时，将那颗骰子从你的花费池，移动到你队员版图左侧的可用骰区中，对应颜色的一列。请记住，将刷新的骰子以带有识别图标的一面朝上放置，以便之后快速找到骰子。

返航

只有在着陆地区的队员才能执行返航行动，并且必须征得所有队员的同意。执行该行动会立刻结束星球探索（详见第 41 页）。

重要：执行返航行动时，如果有队员不在着陆地区，该队员会遭到遗弃并死亡。如果返航时有任务尚未完成，则会在飞船管理中受到任务失败惩罚。

竭力

在任意时机（包括着陆时），你都可以让队员竭力。竭力不是行动。

结算竭力时，（从可用骰区或花费池中）牺牲 1 颗骰子，来刷新你最多 5 颗专长骰。如果你专长骰总数小于等于 3（包括你可用骰区、花费池和骰池中的所有骰子），则你无需牺牲骰子，改为获得 1 次“疲劳”伤害。



例如：你正要进行一次重要的检定，但你的可用骰区中只剩 1 颗专长骰。由于现在正是任务的紧要关头，你不想在检定前浪费行动来休息。于是你决定竭力，从花费池中牺牲 1 颗骰子，来刷新你的 5 颗专长骰。现在，你有足够多的骰子来进行检定了。


注意：竭力不是行动，可以在任意玩家的回合中进行。你可以在结算其他效果时竭力，甚至可以在抽取事件后，先进行竭力再结算其效果。

例如：你正要结算一个需要从可用骰区花费 1 颗骰子的效果。由于你的可用骰区没有骰子，这会导致你牺牲 1 颗骰子。于是你决定竭力，先从花费池中牺牲 1 颗骰子，来刷新 5 颗骰子。然后你再执行花费 1 颗骰子的效果。

牺牲

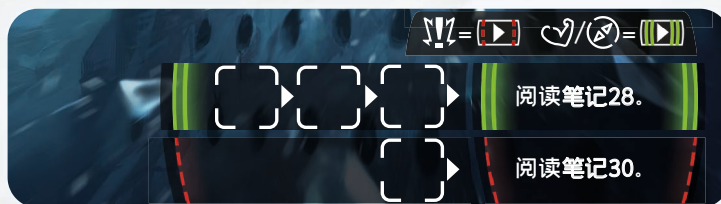
牺牲骰子时，将 1 颗骰子从你的可用骰区或花费池中，放回对应的部门牌盒。

检定

许多行动在执行时，都要求玩家投掷自己的专长骰，以决定行动结果。这些投掷被称为检定，用  符号来表示。当你需要进行检定时，请遵循下文规则。如果只是要求你投掷 1 颗特定的骰子（例如危机骰或十面骰），则不视为检定，也不遵循检定规则。



部分检定会包含一行或多行，每行都以不同颜色标识，代表一个可能的行动结果，每个行动结果都对应一个需求。通常绿色行动结果代表检定成功，黄色行动结果代表大成功，红色行动结果代表检定失败，但也会有例外……



还有一种检定并未标注需求，而是带有轨道，需要玩家投掷特定的符号来推进。一旦有小方块到达行动结果格，就会在该次检定的步骤 10 中结算该行动结果格的效果。一般来说，绿色轨道代表有利结果，红色轨道代表不利结果。

当你进行检定时，请按顺序执行以下步骤：

- 1) 选择骰子：**从你队员版图的可用骰区（而非花费池）中选择要使用的骰子，并将所选骰子拿在手上。你也可以选择不使用任何自己的骰子。与你在同一地区的每名其他队员分别可以选择协助你，从自己队员版图的可用骰区选择 1 颗专长骰并拿在自己手上。
- 2) 增加伤害骰和危机骰：**如果你的队员版图上有伤害骰，则在此时将那些骰子加入手中。协助队员无需将其队员版图上的伤害骰加入手中。如果此次行动名称左侧带有危机骰符号，则需要加入对应数量的危机骰。
- 3) 掷骰：**投掷你手中所有的骰子。投掷后的骰子将组成骰池。协助队员也同时投掷他们提供的骰子，这些骰子应分开摆放，但也视为在同一个骰池中。

公共骰池



在检定中，每名玩家可以将自己提供的骰子在自己面前投掷，以免与其他玩家混淆。但在定义上，无论由谁投掷，摆放在谁的面前，这些骰子都视为属于此次检定的骰池，并且可供检定队员使用。



任意需求符号

该符号表示可以使用任意符号来满足该需求。如果需求中包含多个该符号，则所用的符号必须相同。

- 先锋符号视为任意符号。
- 意外符号不能用于骰子组合效果。

例如：  +  骰子组合效果表示需要任意两个相同的符号。

4) 修正投掷结果:

- 你可以使用自己持有的1张或多张带有“检定中”效果的装备牌。按照卡牌效果结算即可。协助队员不能使用其持有的装备(除非有特殊说明)。
- 你可以打出1张或多张带有“检定中”效果的专长牌。结算卡牌上半部分的主要效果。结算完卡牌效果后,弃置那张专长牌。
- 同一地区的其他每名队员分别可以选择协助,打出1张专长牌。在结算卡牌效果时,视为检定队员打出了那张牌。



例如: 你可以打出这张牌, 来重投骰池中任意数量的骰子。

- #### 5) 检查骰子组合:
- 你可以启动任意数量的骰子组合效果。这些效果可以来自手中的专长牌, 或是当前的环境牌。

专长牌的骰子组合效果

如果骰池中的骰子符号与你手中专长牌的骰子组合效果需求相符, 你可以将符合需求的骰子从骰池放到其持有者的花费池中, 然后启动那个效果。最后将所用的专长牌直接从手中弃置。

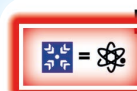
你在一次检定中可以启动多张专长牌的骰子组合效果, 但同一颗骰子只能用于一个骰子组合效果。

你可以花费协助队员提供的骰子, 但协助队员不能启动其手中专长牌的骰子组合效果。

环境牌的骰子组合效果

如果骰池中的骰子符号与当前环境牌的骰子组合效果需求相符, 你可以从骰池花费符合需求的骰子, 然后启动那个效果。你可以在一次检定中重复启动同一张环境牌的骰子组合效果, 但每次启动时必须花费不同的骰子。

转换能力



阿米尔·泽衣纳布



阿米尔·泽衣纳布可以将其骰池中蓝色骰子的 骰子符号 符号, 视为 骰子符号 符号来使用。



“建筑机械臂”可以让你将骰池中蓝色骰子的 骰子符号 符号, 视为 骰子符号 符号来使用。

每张队员牌的左上角, 都有一个转换能力。部分装备牌也能提供转换能力。在检定中, 你可以使用你的队员牌和你持有的装备牌上的转换能力。转换能力能让你将特定颜色的基础符号 骰子符号 , 视为另一个符号来使用, 但不能翻转骰池中的骰子。如果你有多个转换能力可以用于同一颗骰子, 则你只能选择其中一个转换能力来使用, 你也可以不使用任何转换能力。协助队员不能在你的检定中使用他们的转换能力。但是, 你在自己的检定中可以对协助队员提供的骰子使用转换能力。

双重符号骰子

如果某个投掷结果带有两个符号，则每个符号都应分开计算。

例如：



某个骰子组合效果需要 2 个相同的符号，你可以花费这两颗红色骰，或者只花费右侧那颗带有两个相同符号的骰子。



某个骰子组合效果需要 1 个防御符号和 1 个采集符号，你可以只花费这颗红色骰。

- 6) **结算伤害骰和危机骰：**如果骰池中没有任何伤害骰或危机骰，则跳过本步骤。否则，按任意顺序查看你骰池中的每颗伤害骰，从你最左侧的伤害牌开始，向右逐张确认伤害骰的投掷结果是否出现在伤害牌上。如果出现，则将那颗伤害骰放在那张伤害牌上，并结算该符号对应的效果。如果未出现，则将该骰子放入你的花费池。对其他伤害骰也重复此过程，直到骰池中所有伤害骰均已检查完毕。每张伤害牌上只能放置 1 颗骰子。

例如：你有 2 张伤害牌（“重创”和“疲劳”）和 2 颗伤害骰。你投掷这些骰子，结果为 1 个重伤符号和 1 个轻伤符号。

如果你选择先结算重伤符号，你将这颗骰子放在你的“重创”伤害牌上，并结算对应效果（你获得 1 次“伤口”伤害）。然后你结算轻伤符号，你将这颗骰子放在刚获得的“伤口”伤害牌上，并结算对应效果（你必须从可用骰区花费 1 颗骰子）。



而如果你选择先结算轻伤符号，那么你将这颗骰子放在你的“重创”伤害牌上，并结算对应效果（牺牲 1 颗骰子）。然后结算重伤符号，将这颗骰子放在你的“疲劳”伤害牌上，并结算对应效果（牺牲 1 颗骰子）。



在结算完伤害骰后，请检查骰池中危机骰的投掷结果。在危机骰提示牌上的对应表中找到该符号对应的效果并结算，然后将危机骰放回供应堆中。



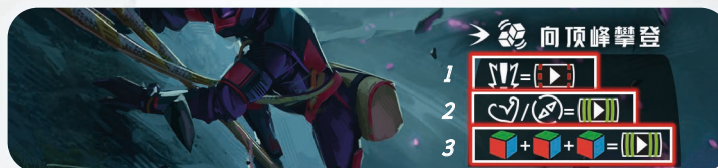
例如：你查看危机骰提示牌中的表 A，并在其中找到了投掷结果对应的效果。

在步骤 6 结束时，将伤害牌上和花费池中的伤害骰，放回你的可用骰区中。将其放在任意一列的最上方一格，如有必要，将那一列的其他骰子向下推动一格。你不必将伤害骰放回原本所在的那一列，但每一列最多只能有 1 颗伤害骰。关于伤害骰的更多细节详见第 40 页。

- 7) **结算特殊效果：**特殊效果位于行动名称和行动结果之间的黑框中。结算时，按从上往下的顺序结算每行。如果一行有多个效果，则从左往右结算这些效果。结算一条特殊效果时，如果骰池中有任何骰子满足效果需求，则将这些骰子放到花费池。每花费一次等号左侧的符号，就结算一次该等号右侧的效果。

对于顺序结算的每条特殊效果，骰池中的骰子能满足其需求多少次，就**必须**结算多少次。已经花费的骰子，不能再用来结算特殊效果（即使该骰子上符号并未全部使用）。

所有特殊效果符号的解释，详见第 47 页“特殊效果符号”。



例如：该特殊行动有三个特殊效果。

- 首先，每个意外符号都会将红色轨道推进一格。将显示此符号的所有骰子都放到花费池，并结算效果。
- 然后，每个体能或搜寻符号都会将绿色轨道推进一格。将显示这两种符号的所有骰子都放到花费池，并结算效果。
- 最后，骰池中每剩余 3 颗专长骰，都会将绿色轨道推进一格。将用来结算本效果的骰子都放到花费池，并结算效果。

环境特殊效果

如果当前环境牌上带有特殊效果，则那个特殊效果会影响游戏中的所有检定，并且其结算优先于其他所有特殊效果。

行动结果需求

“+”符号意为“并且”，表示你必须全部满足。

“/”符号意为“或者”，你只需满足该符号前或后的任何一项即可。

例如： $\text{锤}/\text{锤} + \text{锤}$ 只要骰池中存在 锤 符号，或者存在红色和蓝色骰子，就视为满足需求。

双重符号骰子

在结算特殊效果时，骰子上的每个符号都应分开计算。这意味着，一颗骰子可能会多次结算同一个特殊效果。



例如：你掷了2颗红色骰，结果如上。你使用3个采集符号来结算第一个特殊效果三次。虽然防御符号并未使用，但你已经将那骰子放到花费池，你的骰池中并没有剩余的骰子，因此第二个特殊效果不会结算。



例如：你掷了3颗骰子，结果如上。你使用2个采集符号来结算第一个特殊效果两次。这会让你花费所有红色骰子，因此没有防御符号能用来结算第三个特殊效果。

轨道进度



所有卡牌上的轨道（包括焦点牌的轨道和时间轨）在开始时是没有标记的。当你第一次推进轨道时，在该轨道上放置1个小方块（推进时间轨则放置时间标记）。之后每次推进时，都将小方块向右移动一格。

当小方块从轨道移动到最右侧的格子时，就视为达成该行动结果。在那次检定的步骤10中，结算达成的行动结果。

例如：你需要推进四次才能到达该轨道的行动结果格。

8) 标记行动结果:

在轨道型特殊行动中跳过本步骤。

从最上方的一行开始，从上往下依次检查你是否满足了该行的需求。骰池中如果有符合需求的符号，则你满足了该行的需求，此时你需要将与需求对应的骰子放到花费池，然后在该行动结果格上放1个小方块。

每行只能放置1个小方块。如果你在行动结果格上放置了小方块，就立刻前往步骤9；否则，继续检查下一行。

红色行动结果格总是没有需求。因此，如果你未将小方块放在之前任何一行，则必须将小方块放在红色行动结果格上。



例如：如果骰池中存在和符号，则将小方块放在黄色行动结果格上。如果没有，但骰池中有2颗红色骰和1颗蓝色骰，则将小方块放在绿色行动结果格上。如果你均未放置小方块在这两格，则将小方块放在红色行动结果格上。

9) 花费剩余骰子

花费骰池中剩余的骰子，将其从骰池放到其持有者的花费池中。

10) 结算行动结果:

结果连锁

在你结算完一个行动结果后，如果该结果有箭头指向另一个行动结果，则结算箭头指向的行动结果。



例如：你掷出了和符号，在步骤8中，你将小方块放在了黄色行动结果格上。在步骤10中，结算完黄色行动结果后，你继续结算绿色行动结果。

注意：行动结果必须按照箭头的指向进行结算。以上图为例，如果你标记的是绿色行动结果，则在结算后就不能结算黄色行动结果。

- 如果是轨道型的特殊行动，则从最上方的一行开始，从上往下依次检查每行是否有小方块到达行动结果格，如有则结算其效果，再弃置那个小方块。
- 如果是非轨道型的特殊行动，则直接结算放有小方块的行动结果格的效果，然后弃置那个小方块。

除非有特殊说明，否则行动结果格的效果只对检定队员生效。

检定示例

示例 1

你决定执行“在球体表面采样”特殊行动。



在步骤 1 中, 你从自己的可用骰区拿取了 4 颗骰子。这能让你至少满足绿色行动结果的需求, 但你还是希望能启动当前环境牌的骰子组合效果。你所在的地区中没有其他队员, 因此不会得到协助。


由于你没有受伤, 这个行动也不会增加危机骰, 因此跳过步骤 2。

步骤 3



在步骤 3 中, 你投掷了骰子, 结果如左图。

在步骤 4 中, 你决定不修正投掷结果。

在步骤 5 中, 你使用  符号来启动当前环境牌的骰子组合效果。你将那颗骰子放到花费池, 并获得 1 条 *动物标本线索*。

你还可以使用其他符号, 来启动手中专长牌的骰子组合效果, 但这会导致你剩余的骰子无法满足绿色行动结果的需求。


繁殖季 (G03)



获得1条动物标本线索。

由于没有可供结算的伤害或危机骰, 因此跳过步骤 6。

由于这个行动没有特殊效果, 因此跳过步骤 7。

在步骤 8 中, 你将按从上到下的顺序, 依次检查你是否满足行动结果的需求。由于你已花费了骰池中的 , 因此无法满足黄色行动结果的需求。但由于你拥有三种颜色的骰子, 因此你在绿色行动结果格放置 1 个小方块, 并花费了这三颗骰子。(红色骰子尽管带有意外符号, 但它依然是一颗红色骰子, 能够用来满足该需求。)

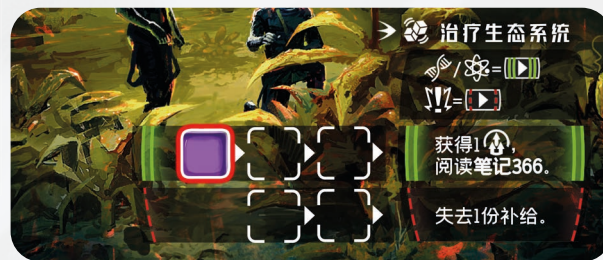
由于骰池中已没有剩余的骰子, 因此跳过步骤 9。

在步骤 10 中, 你结算了绿色行动结果, 获得**独特发现 1**, 并将该焦点牌替换为 **P000**。

示例 2

你决定执行“治疗生态系统”特殊行动。之前已经有队员尝试了这个行动, 绿色轨道已推进了一格。

在步骤 1 中, 你从自己的可用骰区拿取了 3 颗骰子 (2 颗蓝色和 1 颗绿色)。你所在地区中的另一名队员决定协助, 并打算提供 1 颗绿色骰子。



在步骤 2 中, 你将 1 颗伤害骰也加入了手中。

在步骤 3 中, 你投掷手中的所有骰子, 协助队员也投掷他所提供的骰子 (并掷出基础符号), 结果如下图。

在步骤 4 中, 你打出 1 张专长牌, 来重投 1 颗骰子。你决定重投 1 颗掷出意外符号的蓝色骰, 结果得到了先锋符号!

步骤 3



步骤 4



在步骤 5 中, 你决定不启动骰子组合效果, 好为特殊行动保留尽可能多的骰子。请记住, 意外符号是不能用于骰子组合效果的!

在步骤 6 中, 你结算伤害骰的效果。不幸的是, 伤害骰显示的符号出现在了你的伤害牌上, 因此你必须将骰子放在那张伤害牌上, 并结算效果 (失去 1 份补给)。如果伤害骰显示的符号未出现在你的伤害牌上, 那么这颗骰子会放到花费池中。步骤 6 结束时, 将伤害骰放回你可用骰区中任意一格的最上方一格。

步骤 6



在步骤 7 中,你从上往下结算特殊效果。首先,你的投掷结果中有生物符号,于是你将那个骰子放到花费池,并将绿色轨道上已有的小方块向右移动一格。接着,你再将带有先锋符号的骰子放到花费池,将该符号视为生物符号,并将绿色轨道再推进一格。然后你使用转换能力,将协助队员掷出的绿色基础符号视为生物符号,将该骰子放到该协助队员的花费池,并将绿色轨道再推进一格,令小方块到达绿色行动结果格。

接下来是第二条特殊效果。你将 1 个带有意外符号的骰子放到花费池,由于这是第一次推进红色轨道,因此将 1 个小方块放在红色轨道的最左侧空格上。

由于此次是轨道型特殊行动,因此跳过步骤 8。

由于骰池中已没有剩余的骰子,因此跳过步骤 9。

在步骤 10 中,你结算绿色行动结果格的效果,获得 1 个成功标记,并阅读**笔记 366**。

专长牌

专长牌能让你修正投掷结果,或提高高难度检定的成功几率。尤其是当你想要掷出骰子上没有的符号时,专长牌能帮上大忙。

专长牌包含一个主要效果(上半部分)和一个骰子组合效果(下半部分)。如果你骰池中的符号满足手中专长牌的骰子组合效果需求,你可以将对应骰子放到花费池,并启动那张牌的骰子组合效果。在结算效果后弃置那张牌(详见第 31 页“检定”)。

每个部门均有一套专属的专长牌,存放在自己的部门牌盒中。

如果你被要求**牺牲 1 张专长牌**,将那张牌放回对应的部门牌盒中。

专长牌库

在飞船管理的“任务启动流程”步骤中,玩家可以构筑其专长牌库。每个专长牌库必须包含至少 10 张卡牌,并且不能包含超过队员当前等级的卡牌。

手牌上限

当队员手中的专长牌数超过上限时,必须**立刻**将手牌弃至上限为止。当手牌超过上限时,不得打出或使用手中的任何专长牌。等级 1 队员的手牌上限为 2 张,等级 2 为 3 张,等级 3 为 4 张。

打出专长牌


- 你可以在指定的时机打出手中的专长牌,并使用其主要效果。但卡牌上还会注明具体规则,实际请根据卡牌指示来操作。
- 专长牌的骰子组合效果只能在检定的步骤 5 中启动。
- 打出或弃置的专长牌,应当将其正面朝上放到你的弃牌堆中。
- 当你要抽取专长牌时,如果牌库已经用完,则将弃牌堆混洗组成新的牌库,正面朝下放在你队员版图的左侧。


专长骰


专长骰分为红、蓝、绿三种颜色。这些骰子一般用于检定,并且在花费后需要放到持有者的花费池中。刷新专长骰时,将骰子从花费池放回可用骰区中对应颜色的一列。




每颗骰子都会有多个骰面的四个角落带有识别图标,这些有识别图标的骰面就是这颗骰子最常见的投掷结果。放置和整理时,请将可用骰区中的骰子以带有识别图标的一面朝上,以方便玩家选取。每种颜色的标识图标形状都有所不同,方便存在颜色识别障碍的玩家进行辨识。

每个骰子符号都与某种行为有关(例如,如果要避免受到伤害,一般需要  符号)。此外,还有以下三种特殊符号:

 **先锋:** 该符号可以作为专长骰上可能出现的其他任意一个符号使用,包括其所在骰子上不会出现的符号。

 **基础:** 该符号自身没有任何效果,但可以通过转换能力视为其他符号来使用(骰子颜色必须满足转换能力的需求)。

 **意外:** 该符号表示出现了意想不到的结果。有时,该符号不会有任何负面效果;但在一些特殊情况下,则会引发灾难!意外符号不能用于骰子组合效果。

注意: 无论掷出什么结果,骰子的颜色都不会随符号而改变。

每种颜色的专长骰各有五个类型:

类型 1: 基础专长骰

这种骰子没有专长符号(下文类型 2 所展示的 9 种符号,称为专长符号)。如果你只需要某种特定颜色的骰子,选择这种只显示基础符号的骰子就好。基础符号可通过队员的转换能力视为专长符号来使用。



类型 2: 标准专长骰

这种骰子带有对应颜色专属的三种专长符号之一。当你需要特定的专长符号时,可以使用标准专长骰。



类型 3: 泛用专长骰

这种骰子带有对应颜色专属的所有专长符号,并且部分骰面会出现两个不同的专长符号。

使用泛用专长骰时,掷出特定专长符号的概率比标准专长骰低,但不会掷出意外符号。在战役开始时,你无法获得泛用专长骰,随着剧情的发展才会出现。



类型 4: 进阶专长骰

这种骰子带有对应颜色专属的所有专长符号,并且部分骰面会出现两个相同的专长符号。进阶专长骰也没有意外符号。在战役开始时,你无法获得进阶专长骰,随着剧情的发展才会出现。



类型 5: 万能专长骰

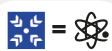
这种骰子只有先锋符号和意外符号。使用万能专长骰时,你有可能在投掷结果中得到你想要的任何符号,但掷出意外符号的概率也更高。



队员的能力与技能

转换能力

每张队员牌左上角都带有一个转换能力。在检定中,你可以通过转换能力,将所示颜色的基础符号视为另一个符号使用。



例如: 该转换能力能让你将蓝色骰子的基础符号视为科学符号来使用。

队员技能

每名队员还有一个独特的技能,位于其队员牌的下方,卡牌上还列出了技能的起始充能数。

队员可在任意时机使用其技能(除非技能文本有特殊的时机说明),使用时必须从其队员版图上花费 1 点充能,然后按照文本内容结算即可。

注意: 卡牌上列出的充能数只是起始数值,并非最大数值。部分效果可以让队员持有更多的充能。

事件

在每名队员的回合结束时,必须从事件牌库顶部抽 1 张牌并结算。

- 1) 从事件牌库顶部抽 1 张牌并展示。如果事件牌库用完,则将事件弃牌堆混洗,并组成新的事件牌库,然后再抽牌。
- 2) 如果事件牌顶部没有任何生态符号与该队员所在地区(包括该地区的焦点牌)的生态符号相同,则执行事件牌上半部分的次要效果。
- 3) 如果事件牌顶部有至少 1 个生态符号与该队员所在地区的生态符号相同,则结算事件牌下半部分的主要效果。除非有特殊说明,否则该效果只会影响翻开该牌的队员。
- 4) 弃置事件牌,将其面朝上放在事件弃牌堆顶部。



例如: 你在上图所示的地区中结束回合,并抽 1 张事件牌。该牌的生态符号与你所在地区一致,因此你需要结算该牌的主要效果(怪声),从你的可用骰区花费 1 颗骰子。

如果该牌的生态符号并未出现在你所在的地区,则改为结算次要效果(将所有时间轨各推进一次)。

无法执行的选项



如果卡牌提供了若干个选项,则你不能选择无法完整结算的选项。

例如: 结算“能见度低”事件时,如果你没有补给,则必须选择投掷。

如果某个选项你无法完整结算,但是有规则说明如何代替结算这样的情况,那么你也可以选择那个选项。

例如: 某个选项需要你牺牲 1 颗骰子,但你只有 3 颗专长骰。根据规则,此时你不会牺牲骰子,而是改为获得 1 次“疲劳”伤害,因此你可以选择该选项。

时间轨

在游戏过程中, 存在各种能够推进 1 条或多条时间轨的效果。当你将某条时间轨推进一次时, 如果该轨道上没有时间标记, 则将 1 个时间标记放在该轨道最左侧的空格上。之后每次推进时, 都将时间标记向右移动一格。当时间标记从轨道移动到最右侧的效果格时, 立刻结算那个效果。当你将某条时间轨后退一次时, 将该轨道的时间标记向左移动一格 (如果移动前时间标记已经在轨道最左侧的格子上, 则改为弃置该标记)。



例如: G01 的时间轨需要推进四次才会结算效果: 第一次推进时, 将 1 个时间标记放在该轨道最左侧的空格上。当时间标记到达最右侧的效果格时, 阅读笔记 505。

着陆艇与着陆艇模块

着陆艇在星球探索中扮演着重要角色, 用于前往各个危险的星球。在你每次着陆前, 需要选择合适的着陆艇, 并配备合适的模块, 以增加成功几率。

注意: 着陆牌会提供关于星球环境的重要信息, 并提示玩家如何克服环境困难。

1) 着陆艇的属性与着陆轨

着陆艇共有三项属性: 护甲值 、探测值 、敏捷值 。在着陆过程中, 会用到这些数值。每架着陆艇的初始属性各不相同, 请选择最适合星球环境的着陆艇。规划得当就能让任务开展得更加顺利, 但如果规划不当, 探索队的队员则可能还没着陆就已损失惨重。

	碎片冲击!	暴露货仓 失去“4-”份补给。 或 直面冲击 每名队员各获得 1 次“伤口”伤害。
	着陆航线安全	成功着陆! 阅读笔记 317。

例如: 当你在该星球着陆时, 应当选择护甲值 较高的着陆艇, 以避免失去补给和让队员受伤。

着陆艇下方还带有一条着陆轨道, 每架着陆艇的初始位置 (标注有“S”字样) 可能有所不同。初始敏捷值越高的着陆艇, 着陆所需的时间越少, 也降低了发生负面效果的几率。



例如: 太空游侠号在着陆过程中, 一般需要投掷 3 次骰子。

2) 仓储限额

每架着陆艇对以下物品存在容量限制:

补给: 在星球探索开始时, 你持有的补给数。

装备: 你能从装备库携带的个人装备 和任务装备 数量。

发现: 你能带回先锋太空站的发现和独特发现的总数。

3) 着陆艇模块

你可以使用各种模块来改造着陆艇, 以提升其性能。着陆艇模块牌分为两种:

结构模块: 该类模块能提升着陆艇的属性。

功能模块: 该类模块能在星球探索中提供奖励效果, 或者提升着陆艇的仓储限额。

装备

装备代表各种有用的工具, 可以帮助探索队顺利完成任务。

装备分为四种类型:

- 小型装备
- 个人装备
- 任务装备
- 任务装备强化

所有可用装备都存放在牌盒 B 的“装备库”中。在飞船管理中, 你会决定探索队要装载到着陆艇的装备, 并且在着陆成功后还要决定如何分配这些装备。小型装备不会占用着陆艇的仓储限额。在飞船管理中, 每名队员各可以将 1 件小型装备的卡牌直接放在其队员版图旁。

每名队员可以携带的装备数量没有上限。如果装备牌右上角带有部门符号, 则只有对应部门的队员才能携带和使用该装备。



例如: 任意部门的队员均可携带“医疗箱”, 但只有侦察部门的队员才能携带“喷气背包”。

同一地区的队员之间可以自由交换或传递没有部门符号的装备。

你可以在自己回合中的任意时机（包括在检定过程中），使用自己携带的装备。如果卡牌效果中带有“作为1个行动”，则使用该效果将计入你每回合两个行动的限额内，并且只能在你能够执行行动的时机下才能使用该效果。

除非有特殊说明，否则装备效果只有携带该装备的队员才能使用。

部分任务装备会在星球版图上放置对应的装备标记，来表示该装备的存在，具体规则会在卡牌上详细说明。一旦任务装备标记放在了星球版图上，则任何队员都可以享受该装备的效果，即便所属部门无法携带该装备。

如果你被要求弃置装备，则将装备牌放回牌盒 B 的“装备库”分隔牌后。

危机骰



在游戏过程中，会有各种效果要求你投掷危机骰，例如旅行效果、部分特殊行动，或者其他效果。当你投掷危机骰时，根据投掷结果，查看危机骰提示牌中对应的表，来结算相应效果。

例如：你执行旅行行动，所选路径上带有旅行效果，要求你必须投掷1颗中间显示 A 的危机骰，你投掷危机骰，并根据投掷结果结算危机骰提示牌 A 表中对应的效果。

发现

发现牌代表探索队在外星收集的物品、样本和标本等。在设置星球版图时，会将发现牌按不同类型分为五个牌库，并放在星球版图上方（详见飞船手册第 24 页）。

当你获得某种类型的发现时，抽取对应发现牌库顶部的卡牌，并放在着陆艇版图下方指定的位置。在星球探索过程中，你可以在着陆艇上放置任意数量的发现和独特发现。但在星球探索结束时，如果发现和独特发现的总数超过着陆艇的仓储限额，则必须弃至上限为止。弃置的发现牌将放回对应牌库底部。

如果发现牌带有“星球探索”能力，则该能力可以在星球探索中的任意时机使用，除非有特殊时机说明。

在飞船管理的“卸载”步骤中（详见飞船手册第 28 页），玩家需要将着陆艇上的发现和独特发现卸载到先锋太空站中。如果发现牌带有“飞船管理”能力，则该能力的效果将在卸载时结算。

当一个发现卸载后，需要立刻将它放到牌盒 B 的“已收集发现”分隔牌后。许多研究项目需要支付发现作为费用。支付发现时，将该发现牌从牌盒 B 的“已收集发现”放回对应的发现牌库底部。

独特发现

独特发现带有专属的编号，只在特定的星球探索中出现。编号为 1 到 32 的独特发现牌，在卸载步骤中会存放在飞船手册中；编号为 33 及以下的独特发现牌，则会在星球探索中直接弃置。在星球探索中，如果指示你获得独特发现，却没有提及编号，则直接从星球版图的独特发现槽中，拿取最顶部的独特发现牌。编号为 1 到 32 的独特发现牌不能被弃置，也不会被移除！


注意：当规则或卡牌效果中单独提及“发现”一词时，如果没有特殊说明，均不包括“独特发现”。为了更好地区分两者，“发现”在卡牌效果中也会写作“非独特发现”。

线索

线索标记表示玩家调查的进度。在星球探索开始时，全部 20 个线索标记都应存放在线索袋中。当你获得 1 条某种发现类型的线索时，从线索袋中抽取 1 个线索标记，并放在对应的发现牌库顶部。如果一次性获得多条线索，则必须将这些线索标记逐一放置，顺序由你决定。如果袋中已经没有线索标记，则你此时不能获得更多的线索。线索标记的数值为 0 到 3。




例如：你获得了 1 条外星科技线索，从袋中抽 1 个线索标记，并放在“外星科技”发现牌库上。

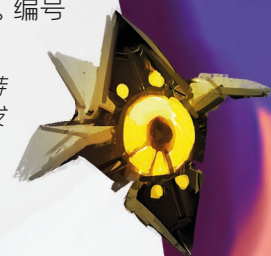
当一个牌库上的发现标记数值之和大于等于 3 时，立即弃置该牌库上的所有线索标记（将它们放到线索袋旁边），然后获得该牌库顶部的发现牌。如果弃置了带有  符号的线索标记，则不放在线索袋旁边，而是改为放回线索袋中。

注意：当你一次性获得多条线索时，可能会先放置 1 个标记，获得 1 项发现，然后再放置 1 个标记，又获得 1 项发现。

部分线索标记还带有额外奖励：

- **+1 专长牌：**当该线索标记被放在发现牌库上时，由科研部门玩家选择一名队员，那名队员抽 1 张专长牌。
- **+1 充能：**当该线索标记被放在发现牌库上时，由科研部门玩家选择一名队员，那名队员获得 1 点充能。

注意：无论通过什么方式获得发现牌，在你从对应的发现牌库抽牌前，只要该牌库上有线索标记，就必须先弃置那些线索标记（如果是带有  符号的线索标记，则放回线索袋）。



发件人：工程部门
收件人：所有飞行员

这是最后一次警告！你们这群小崽子，要是再敢拿太空游侠号玩“桶滚”特技，就请你们自己把前端导流片给拧好！



威胁

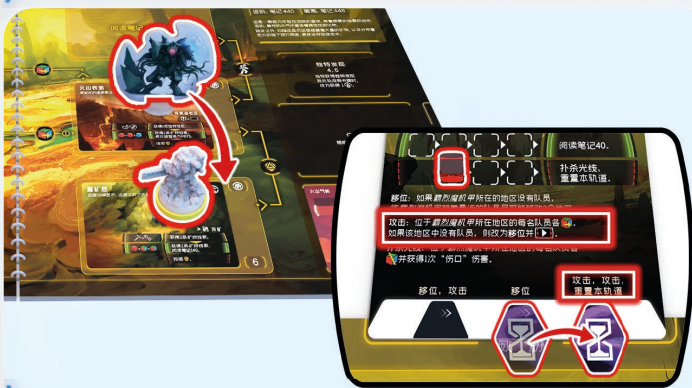
威胁代表中立或敌对的生物及现象，会在探索过程中出现。

威胁由两个部分组成：

立牌：放在星球版图上，表示该威胁所在的位置，一个威胁可能有多个对应的立牌。


威胁牌：放在星球版图旁边的指定位置，上面显示有该威胁的特殊规则，以及探索队与该威胁互动的方式。

威胁牌上的时间轨用于记录威胁的行为：当时间轨推进后，立刻结算时间标记所在格上方的效果。



例如：时间标记从中间格移动到了右侧的格子，霸烈魔会攻击两次。每次攻击时，与霸烈魔在同一地区的每名队员必须各从其可用骰区花费1颗专长骰；如果所在地区没有队员，则霸烈魔将会移动并将其特殊行动的红色轨道推进一格。然后重置时间轨，将时间标记从轨道上弃置。

当队员与威胁立牌在同一地区时，可以执行该立牌对应的威胁牌上的特殊行动。执行威胁牌上的特殊行动可以应对威胁。部分威胁存在多个不同的对应立牌。除非有特殊说明，与次要立牌在同一地区的队员不能执行该威胁牌上的特殊行动，也不视为与该威胁在同一地区。

重要：在移动时，威胁无视  符号。然而除非有特殊说明，否则威胁也只能沿着相连的路径并按照箭头指向的方向来进行移动。

伤害

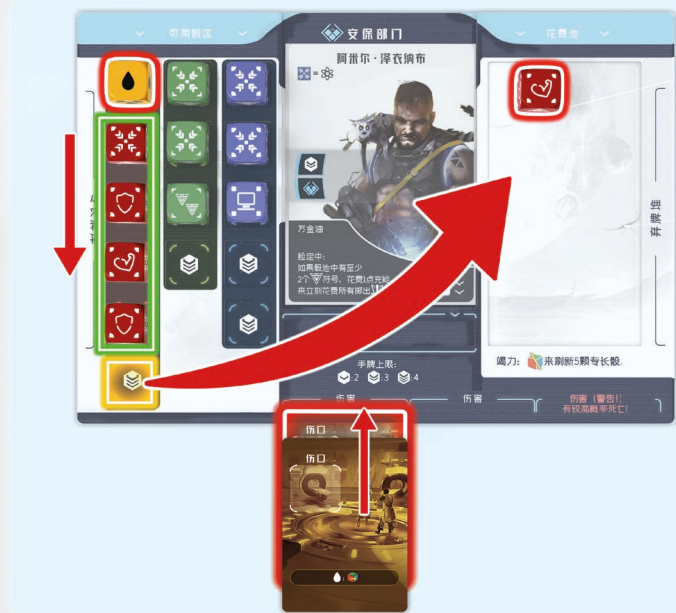
伤害表示队员在游戏中遭受的负面状态，通常由伤害牌和伤害骰表示。

获得伤害

当你获得1次某种类型的伤害时，从伤害牌库将对应的1张伤害牌放在你队员版图下方，最左侧的空的伤害槽中。然后，从供应堆拿取1颗伤害骰，放在你可用骰区中任意一列的最上方一格，每列最多只能放置1颗伤害骰，如果要放置的位置上已有专长骰，则将该专长骰向下推动一格来腾出位置（如果下一格也有骰子，那颗骰子也需要向下推动一格，以此类推）。

如果骰子被推动到了无法使用的位置（例如推到了格子外，或者推到了带有等级符号的格子，且该符号超过了队员当前的等级），则必须将那颗骰子放到花费池。在放置伤害骰并将同一列的其他骰子向下移动时，你可以先将该列的专长骰重新排序，来决定哪颗骰子要被放到花费池。

注意：当你获得1次伤害时，如果指定类型的伤害牌已经全部用完，则改为获得1张“伤口”伤害牌。



例如：你获得了1次“伤口”伤害。你将1张“伤口”伤害牌放在了最左侧的伤害槽中，并获得1颗伤害骰。你选择将骰子放在红色列顶部，并将其余红色骰向下推动一格。此时最下方的骰子被移动到了等级3的格子，而你只有等级2，因此必须将那颗骰子放到花费池。

检定中的伤害

在检定中，你必须投掷你所有的伤害骰，详见第31页。

弃置伤害

部分效果能让你弃置伤害骰，有时还能弃置伤害牌。

如果你要弃置伤害骰，将骰子从可用骰区放回供应堆即可。

如果你要弃置伤害牌，将卡牌从伤害槽放回伤害牌库即可。

注意：尽管你会同时获得伤害牌和伤害骰，但它们是两种各自独立的配件。移除伤害牌并不意味着你会同时移除伤害骰，反之亦然，除非效果有特殊说明。

将伤害牌翻面

部分效果会让你将伤害牌翻至面朝下。面朝下的伤害牌不会生效，也无法用来放置伤害骰。但在计算伤害牌数量时（例如“撤离”或“救护无人机”的效果等），面朝下的伤害牌仍需计入总数。

撤离

当持有3张伤害牌的队员将要获得第4张伤害牌时，探索队必须立刻撤离，星球探索强制结束（详见第41页）。

环境、任务和焦点

当你被要求拿取某个编号的环境牌、任务牌或焦点牌时，如果有多张相同编号的卡牌，则从中随机抽取1张。

环境效果和环境特殊效果

部分环境牌带有骰子组合效果、特殊效果或其他的持续效果。在检定中，当前环境牌的骰子组合效果可以启动任意次数。如果当前环境牌上带有特殊效果，则该特殊效果会影响游戏中的所有检定，并且在“结算特殊效果”步骤中，其结算优先于其他所有特殊效果。

完成任务

大部分任务都会在你到达特定节点时（例如阅读探索日志或结算卡牌效果）自动完成，指示你弃置该任务牌。此外，还有一些任务需要你达成某些条件，在你满足这些条件的需求后，才能触发“完成任务”的效果，你可以在任意行动前或行动后结算“完成任务”。

目标：到达带有👇的地区。

完成任务：当你完成以上目标时，弃置本牌。

例如：这个任务中，如果有队员在一次行动中到达指定地区，则在该行动后弃置这张任务牌。

替换焦点牌

部分效果会要求玩家将某一地区的焦点牌替换为另一张。结算时，弃置那个地区原有的所有焦点牌（将其放回牌盒A的“焦点”分隔牌后），并将新的焦点牌放在那个地区。

注意：如果你需要替换印在星球版图上的焦点牌，则直接将新的焦点牌放在原有焦点牌上即可。

用焦点牌覆盖

部分效果会要求玩家将焦点牌放在某个地区的所有卡牌之上。结算时，不要弃置那个地区的焦点牌，只需将新的焦点牌覆盖在那个地区原有的焦点牌上即可。

注意：当有新的焦点牌放在某一地区上时，弃置该地区原有焦点牌上所有的时间标记和小方块。

重要：不要移除直接放置在地区上的标记和小方块。

结束星球探索

出现以下情况时，星球探索结束：

- 任意队员在着陆地区执行了返航行动（需要征得所有队员同意）。阅读并结算星球版图上的返航笔记。
- 任意持有3张伤害牌的队员将要获得第4张伤害牌，探索队必须立刻撤离。阅读并结算星球版图上的撤离笔记。
- 当探索日志或任务牌要求你结束星球探索时，按照文字指示执行即可。

重要：执行返航行动时，如果有队员不在着陆地区，该队员会遭到遗弃并死亡！强制撤离会自动带走星球版图上的所有队员，但只有在任意队员将要获得第4张伤害牌时才会触发，并且会导致星球探索失败！在撤离时，所有非独特发现都会丢失。

飞船管理

管理先锋太空站、执行研究、准备任务等相关规则记录在飞船手册中。

当你进行飞船管理时，只需打开飞船手册第一页，并依次结算各个步骤即可。飞船手册会指引你跳转到其他页面来继续之后的步骤。

重置游戏

如果要将游戏恢复到进行战役前的状态，请执行以下步骤：

- 1) 将飞船手册中的所有卡牌和牌盒B“移除区”中的所有卡牌拿出。
- 2) 如果你想要重新进行教程，请阅读**笔记720**，来重置教程牌库。
- 3) 如果你使用的是纸质探索日志，请擦去你在之前战役中记录的所有内容。

警告：你在《异星奇旅》战役中所作的一些抉择可能会对扩展的游戏产生影响，如果你想保留这些影响，请妥善保存你已作记录的探索日志。

- 4) 警告！本步骤涉及机密信封的内容。只有在你已打开过机密信封的情况下，才执行本步骤（如未打开，则直接跳过，执行下一步骤）。将右侧列出的配件放回机密信封。
- 5) 结算本手册章节1的“第一次游戏前”小节。

可选游戏模式：致命太空

《异星奇旅》提供了一个可选的困难模式，称为“致命太空”。如果你已经完成了战役模式，或者想要更富有挑战性的游戏体验，可以使用本模式，你的队员死亡概率会大幅提高。

在致命太空模式下，请将致命太空模式的提示牌放在桌面上，并阅读卡牌上的规则调整。这些规则调整都是可选的，并且可以自由组合使用。在战役过程中，你可以添加或移除这些规则中的任何1条或多条，来调整游戏难度。

剧透！

- 教程牌库B配件：**
- 1张“到此为止”牌（置于底部）
 - 5张Ⓛ事件牌
 - 4张“轻微擦伤”伤害牌
 - 1张独特发现1
 - 1张教程升级牌
- 教程牌库A配件：**
- 1张“此面朝上”牌（置于顶部）
 - 1张研究项目牌 R01
 - 1张环境牌 G01
 - 11张焦点牌
 - 3张任务牌
 - 12张教程专长牌
 - 4张队员牌
- 机密信封配件：**
- 1张飞船手册卡牌页
 - 2张飞船手册内容页（大使区和作战室）
 - 18张星球牌
 - 40张进阶事件牌
 - 长骰
 - 4颗绿色泛用进阶骰
 - 长骰
 - 4颗蓝色泛用进阶骰
 - 长骰
 - 4颗红色泛用进阶骰

章节 IV: 词汇表

立牌与装备一览



尖端捕食者



马纳塞虫



多元体卫兵



战虫无人机



霸烈魔战虫



造物者的生态机器人



捕食藤



水母龟



大口花



巨眼机兵



幼苗



拟花虫



耀光飞晶虫



霸烈魔机甲
被改造的霸烈魔机甲
霸烈魔守卫
自我修复的守卫



沙尘暴
重力裂隙



伊德米朝圣者
愤怒的朝圣者



尤拉根飞贼



飞舞的寻访者



轰炸
固定光波



重拳号



重型采矿激光



防御系统



营地



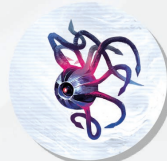
太空游侠号



矿脉探测器



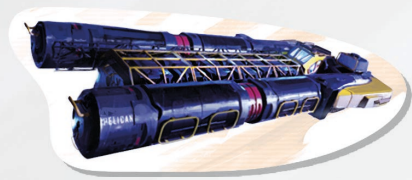
滑索



搜寻无人机



扩展区
(营地强化)



鹁鹁号



生物质加工机



其他装备



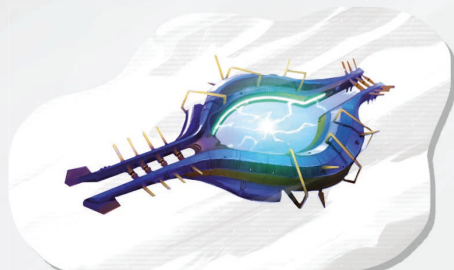
救护无人机



水耕系统
(营地最终强化)



通讯塔
(营地最终强化)



太空之门号



发射器



简易营地



简易制氧机
(简易营地最终强化)



钻探井
(营地最终强化)



蜻蜓号



传送舱



简易扩展区
(简易营地强化)



组合式炮塔



虚空游侠号



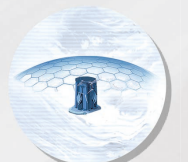
机器宠物
机器宠物小威



医疗舱



炮台单位
(组合式炮塔强化)



防御单位
(组合式炮塔强化)

专有名词一览

补给: 补给是队员在星球探索中最常消耗的资源, 象征着氧气、过滤器、零部件、口粮、水、电池等必要物资。队员必须消耗补给才能执行休息行动。当前补给的数量记录在着陆艇版图的补给轨上。你持有的补给数不得超过补给轨上限。

补给轨: 位于着陆艇版图上的轨道, 用于记录当前的补给数。

部门: 先锋太空站共有四个部门: 侦察、安保、科研和工程。每个部门都有各自的:

- 队员版图
- 部门牌盒
- 专长牌
- 部门专用装备牌 (虽然所有部门的装备牌都存放在一起)
- 9 张该部门队员使用的等级牌套

部门牌盒: 用于存放部门专用的卡牌、牌套、骰子的牌盒, 且带有该部门的颜色。

撤离: 当有队员将要获得第四张伤害牌时, 就必须立刻结束星球探索并强制撤离。撤离会令你失去着陆艇版图上的所有非独特发现, 并且视为探索失败!

充能: 放置在队员版图上充能槽中的小方块, 队员使用技能时需要花费充能。详见本手册第 37 页。

重量: 指弃置某个轨道上的小方块或时间标记。当你下次推进该轨道时, 必须在轨道最左侧的格子放置 1 个小方块或时间标记。

地区: 星球版图上带有编号的大方框。部分地区可能会带有笔记编号或焦点牌, 也可能什么都没有。

队员: 游戏中玩家可控制的角色, 由带有对应部门等级牌套的队员牌表示。在飞船管理中, 玩家手中的队员牌称为可用队员。

独特发现: 独特发现带有专属的编号, 只会在特定星球中出现。当获得独特发现时, 将其放在你的着陆艇上, 之后会在飞船管理中转移到飞船手册中。当你获得独特发现时, 如果星球版图上的独特发现槽中已经没有卡牌, 则改为执行那个槽上的文字指示。详见本手册第 39 页“独特发现”。

发现: 在星球探索中找到的具有价值的物品。共分为五种不同类型, 有各自对应的牌库。在星球探索、飞船管理和研究项目中都会用到发现牌。

返航: 可执行行动之一, 能让玩家结束当前的星球探索。只有在着陆地区的队员才能执行返航行动, 且必须征得所有队员同意。然后阅读并结算星球版图上的返航笔记。

飞船强化: 一种与飞船管理相关的卡牌, 代表你在先锋太空站上安装的额外系统或房间。玩家需要通过完成研究和生产项目, 才能获得强化牌, 包括舰桥强化、生产强化和医疗舱强化。

飞船状况: 一种与飞船管理相关的卡牌, 代表在漫长的太空旅途中, 先锋太空站上发生的种种突发状况。

飞船手册内容页: 飞船手册中带有规则叙述的页面, 一般是飞船手册每个步骤的首页。

花费: 指将 1 颗骰子从指定区域放到其持有者的花费池中。


环境: 星球版图右下角放置 (或印刷) 的卡牌, 带有会影响整个星球版图的效果。环境牌上会包含多种效果, 例如骰子组合效果、旅行符号的效果、行动、时间轨等。

检定: 使用专长骰进行的掷骰, 具体流程可以参考提示牌, 或详见本手册第 31 页。

焦点: 一种与星球探索相关的卡牌, 表示会让探索队感兴趣的事物。焦点牌通常带有生态符号和特殊行动。部分焦点牌会直接印在星球版图上。

竭力: 通过牺牲 1 颗骰子来刷新你的最多 5 颗骰子。如果你骰子总数小于等于 3 颗, 则无需牺牲骰子, 而是改为获得 1 次“疲劳”伤害。竭力不是行动, 并且可以在任意时机下使用。

科技等级: 先锋太空站现状的一项重要参考指标。当前科技等级由飞船手册中的科技等级牌表示。

旅行: 可执行行动之一, 能让队员从一个地区移动到一个相连地区。每条路径都带有至少 1 个符号, 会在旅行时结算。如果路径带有旅行符号 , 则必须结算当前环境牌上的旅行符号效果。详见第 30 页“旅行”。

目标: 这是你们战役的主要挑战, 通过飞船手册中的目标牌来表示。在飞船手册第 3 页, 始终会有一张战役目标牌, 另外随着战役进行, 还可能会有一张次要目标牌。

弃置: 弃置带编号的卡牌时 (例如焦点或任务牌), 将其放回牌盒中对应分隔牌的后面, 以便之后再次使用。弃置没有编号的卡牌时, 除非有特殊说明, 否则将其放回对应牌库底部。对于牌盒中的牌库, 将分隔牌后的第一张牌视为该牌库顶部, 最后一张牌 (位于下一张分隔牌前) 视为该牌库底部。只有专长牌和事件牌有专属的弃牌堆。

任务: 探索队在星球探索中需要完成的目标。每次星球探索都包含至少 1 个任务。

伤害牌: 标注有伤害类型的卡牌, 用于确定伤害骰的效果。详见本手册第 40 页“伤害”。

伤害骰: 一种黄色六面骰, 在检定中, 你需要投掷你所有的伤害骰, 并根据投掷结果和伤害牌来确定负面效果。详见本手册第 40 页“伤害”。

升级牌: 一种带有队员升级要求的卡牌。玩家如果在星球探索中达成了卡牌上列出的要求, 就能在星球探索结束时升级队员。队员的升级要求包括两个必须达成的条件: 1. 升级牌翻到“已完成”面, 每张升级牌翻面的条件各不相同; 2. 探索队获得的成功标记数量达到队员升级所需要的数量 (1 级队员升级需要达到 3 个, 2 级队员升级需要达到 6 个, 可在“已完成”面查看)。

生产项目: 一种在飞船手册的“生产车间”中使用的卡牌。卡牌正面带有该生产项目的基本信息、起始期数和加快生产进度需要的队员转换能力符号。当你完成了该项目后, 才能查看卡牌背面的信息, 上面会列出可获得的奖励。

事件: 一种与星球探索相关的卡牌, 用于表示地球上发生的危险或有趣的事情。详见本手册第 37 页“事件”。

士气: 先锋太空站现状的一项重要参考指标。当前士气由飞船手册中的士气牌表示。提升或降低士气详见飞船手册第 2 页。

手牌上限: 你的队员等级为 1/2/3 时, 你手中最多有 2/3/4 张专长牌。

手中的骰子: 所有加入你检定中将要投掷的骰子, 包括你选择用于检定的专长骰、协助队员提供的专长骰、你队员版图上的伤害骰、你所在地区焦点牌加入的危机骰等。

刷新: 指将专长骰从你的花费池放回你的可用骰区。

随机队员: 当有效果要求随机选择队员时, 为每名队员各投掷 1 次十面骰, 并选择点数最低的队员。如果平手, 则平手队员之间再次投掷, 直到有结果为止。

探索队: 前往星球版图探索的一组队员。

骰池: 所有在检定中已经被投掷, 但尚未被花费的骰子, 其所在的虚拟区域, 称为骰池。

骰子组合效果: 一种位于专长牌下半部分或当前环境牌上的效果。玩家可以在检定中花费骰池中的骰子来启动该类效果。详见本手册第 32 页。

危机骰: 一种八面骰子, 用于确定对队员造成的额外不利因素。危机骰符号中的字母, 表示玩家应当查看危机骰提示牌上的哪个表格。

威胁: 代表星球版图上的生物、灾害, 或其他危险, 由两部分组成, 分别是放在星球版图上的立牌, 以及放在星球版图旁、写有其相关规则的卡牌。并非所有的星球都有威胁, 但部分星球可能会有多个威胁。

相连地区: 当一条路径从你所在地区向外延伸, 且路径上的箭头指向了另一个地区, 那么那个地区就是你所在地区的相连地区。

线索: 一种数值为 0 到 3 的标记, 用于表示取得发现的进度。部分线索标记还带有额外效果。

行动结果格: 通常会出现在焦点、威胁、升级、任务等卡牌上, 需要进行检定的特殊行动下方每行最右侧的格子。某个行动结果格上一旦放置了小方块, 就会在本次检定最后一个步骤中结算该行动结果格的效果。

星球版图: 印制在星球百科中的大型版图, 标注了星球的地表情况。星球版图包含若干个地区, 部分地区已预先印有焦点牌。此外还会标注任务、环境、独特发现、返航、撤离等信息, 以及该星球的特殊规则。

星球记录表: 用于记录星球版图各项信息的表格, 以便你之后再次探索该星球。

星球扫描仪: 用于放置着陆牌, 玩家可以根据扫描时花费的能量数, 逐渐看到着陆牌背面的信息 (详见星球扫描仪配件上的文字指示)。

星图手册: 星图手册包含了各个行星系, 以及其中那些吸引先锋太空站关注的星球和天体。每一页都有一个行星系, 并且标注了哪些行星系与该行星系邻近, 以及从该行星系去到邻近行星系所要花费的能量。在该页行星系所能找到的天体, 其名称、编号、调查所需支付的费用, 均显示在每页下半部分的表中。

牺牲卡牌: 当你牺牲卡牌时, 将其放回你的部门牌盒中。

牺牲骰子: 指将 1 颗专长骰从你的可用骰区或花费池放回部门牌盒中。这会导致你在这次星球探索中可用的骰子数减少。如果你的专长骰总数 (包括可用骰区、骰池、花费池中的专长骰) 小于等于 3 颗, 则每牺牲 1 颗骰子都改为获得 1 次“疲劳”伤害。

休息: 可执行行动之一, 是让队员刷新其骰子的主要方法。详见本手册第 30 页“休息”。

研究项目: 一种在飞船手册的“研究实验室”中使用的卡牌。卡牌正面带有该研究项目的基本信息和费用。当你完成了该项目后, 才能查看卡牌背面的信息, 上面会列出可获得的奖励。

移除: 当你移除配件时, 将其放到牌盒 B 的“移除区”。这些配件已经从游戏中移除了, 不会在本场战役中使用! 当你开始一场新的战役时, 请将移除区中的配件放回其原本所属牌库。

暂存信封: 用于暂时存放配件的信封, 其中的配件会在飞船管理中使用。当你获得一张飞船手册的卡牌时, 先将其放入暂存信封, 之后在飞船手册相关的页

面中, 会告诉玩家如何使用那些卡牌。


指派: 在飞船管理中, 你需要指派可用队员去执行各项工作, 以获得收益。详见飞船手册第 1 页。

专长牌: 一种与星球探索相关的卡牌, 能够改变投掷结果、提供重投机会, 甚至直接改变星球版图的情况。每张专长牌都固定属于一个部门, 并且不能在部门之间交换。玩家会使用专长牌来构筑各自部门的专长牌库。你只能使用卡牌等级不超过你队员等级的专长牌。


专长骰: 属于你部门的红色、绿色和蓝色的六面骰。在星球探索中, 这些骰子供你部门的队员使用。

装备: 队员可在星球探索中使用携带的装备。每名队员可以携带任意数量的装备, 被弃置的装备将放回牌盒 B 的“装备库”分隔牌后。

装备标记: 用于表示能放置在星球版图上的装备。其规则详见对应的装备牌。

转换能力: 队员的能力, 能在检定中将特定颜色的  符号视为另一个符号使用。详见规则手册第 37 页。

着陆地区: 指着陆艇立牌所在的地区。

着陆机会: 星图手册上带有  的星球或天体, 可以让探索队着陆, 并开始星球探索。

着陆牌: 表示可探索星球或天体的卡牌, 包含了即将着陆的星球相关的提示信息。

着陆艇: 用于搭载队员的小型飞船, 能在可探索的星球上着陆。着陆艇用立牌 (或模型) 和着陆艇版图表示, 并且可以配备各种改造模块。

着陆艇模块: 用于改造着陆艇的卡牌。着陆艇模块分为两类: 结构模块和功能模块, 且每块着陆艇版图上都有用于放置模块牌的模块槽。



符号一览

骰子相关符号

费用/需求符号

骰子: 任意颜色的专长骰。

红色 (R)、绿色 (G)、蓝色 (B): 指定颜色的专长骰。

从可用骰区花费 1 颗骰子: 将 1 颗所示颜色的骰子从你的可用骰区放到你的花费池。如果你的可用骰区中没有所示颜色的骰子, 则必须改为牺牲 1 颗骰子 (见下文)。

牺牲 1 颗骰子: 将 1 颗所示颜色的骰子从你的可用骰区或花费池放回部门牌盒。详见本手册第 45 页“专有名词一览”。

危机骰: 投掷 1 颗危机骰, 并查看危机骰提示牌上, 与危机骰符号中字母相同的表格。

星球版图符号

禁止移动: 该地区的队员不能旅行或移动离开该地区。如果有效果将队员从该地区直接放置到其他地区, 则依然生效并结算。

无法存档: 当你在存档时, 带有该符号的卡牌无法被保存。飞船手册会说明将该牌放回何处。

探索完毕: 当你彻底探索一个地区时, 就会出现该“探索完毕”符号, 表示该地区的焦点已经全部探索完毕。部分效果与带有该符号的地区有关。

重要: 表示该地区对先锋太空站很重要! 部分效果与带有该符号的地区有关。

成功: 以成功标记表示, 用于衡量你们在任务中的表现。成功标记可以用来购买新的专长骰。另外, 要升级队员, 也需要获得的成功标记达到特定的数量。

着陆艇: 表示该地区能放置着陆艇。如果该地区存在着陆艇, 则称为着陆地区。

装备符号

小型装备: 轻巧的个人随身装备, 不占用着陆艇的仓储限额。在星球探索前, 每名队员都可以将 1 件小型装备放置在自己队员版图旁边。

个人装备: 由队员携带的装备, 在星球探索前, 探索队的所有个人装备和任务装备会先存放在着陆艇中。

任务装备: 较为笨重的装备, 一般需要花费行动来进行设置或使用, 并且通常会在星球版图上放置代表该装备的标记。

任务装备强化: 表示对任务装备的强化改造。这种牌不占用着陆艇的仓储限额, 并且每次携带任务装备时, 都可以同时携带该装备对应的强化。

骰面相关符号

专长骰

体能: 运动能力、体力、力量、速度、忍受严酷条件的耐力。

采集: 采矿、收集样本、寻找具有价值的发现。

防御: 防守、阻挡伤害、战斗、缠斗。

搜寻: 调查地表状况、穿越自然障碍、野外求生。

生物: 生命科学、微生物学、植物学、医药学、配制药物。

外星: 对所有外星生命的理解和沟通能力, 包括智慧生物、外星物种、外星植物等。

建造: 建筑、维修、改造装备、建立营地等。

科学: 所有形式的科学, 包括物理、数学、统计学, 以及研究外星物质和矿物的能力。

技术: 操作复杂系统的能力, 包括操作机器人、驾驶飞船、操作电脑、理解外星科技等。

基础: 该符号可以用于队员的转换能力。

先锋: 该符号可视为专长骰上可能会出现的其他任意符号使用。

意外: 难以预料的负面结果, 部分检定中有与该符号相关的特殊效果。该符号不能用于骰子组合效果。

任意 (相同) 符号: 该符号表示需要任意 1 个骰面符号, 如果出现多个, 则需要若干个相同的骰面符号。你不能用 来满足 的需求。

伤害骰

伤害骰上的符号将决定你在检定中会触发哪些伤害牌的效果。

轻伤

重伤

精神

特殊

生态符号

洞穴: 洞窟、地下隧道、地底建筑。

晶体: 被末日水晶影响的异常区域。

致命: 剧毒、存在辐射或其他危险的区域, 稍有不慎都有可能致死。

沙漠: 干旱的平原和沙漠。

严寒: 极度低温的地区, 分布有冻结的水域或可燃冰, 通常有冰雪阻碍旅行。

敌对: 该地区的当地物种不欢迎你们的到来。

岩地: 有大量尖锐岩石、陡峭山坡的地区。

遗迹: 外星文明在星球表面留下的废墟或建筑物。

教程: 该符号只在教程中使用, 用于在结束步骤中结算事件。

植被: 森林、丛林、苔原、田野等。

真空: 接近真空的环境, 无重力或者重力近乎为零的区域。

火山: 高温、带有岩浆或者有火山活动的地区。

水域: 海岸、水下或者类似水体的环境。

特殊效果符号



这些符号表示即刻特殊效果，会指引玩家立刻结算特定的某个行动结果格的效果。当你触发此类效果时，立刻结束检定，花费骰池中剩余的所有骰子，并结算对应的行动结果。



这些符号表示推进一次对应颜色的轨道。当你第一次推进轨道时，将1个小方块放在该轨道最左侧的格子上。之后每次推进时，都将小方块向右移动一格。当小方块从轨道移动到行动结果格时，就视为达成该行动结果，此时轨道将不会再推进，并会在检定的最后一个步骤中等待结算。



这些符号表示后退一次对应颜色的轨道。当你后退某条轨道时，将该轨道的小方块向左移动一格。如果移动前小方块已经在轨道最左侧的格子上，则改为弃置该小方块。

其他符号

线索回收: 带有该符号的线索标记被弃置时，改为放回线索袋中。

能量费用: 该符号表示需要花费一定数量的能量，一般出现在能够去往的行星系旁、着陆牌上，或已安装的舰桥强化牌上。

着陆艇敏捷值: 该符号表示着陆艇的敏捷值，在着陆过程会产生作用。

着陆艇探测值: 该符号表示着陆艇的探测值，在着陆过程会产生作用。

着陆艇护甲值: 该符号表示着陆艇的护甲值，在着陆过程会产生作用。

特殊行动: 特殊行动都会带有该符号作为标识，每名队员每回合只能执行最多一次特殊行动。

检定: 该符号表示必须进行检定。

以下符号如果出现在等级牌套上，则表示队员等级；如果出现在其他配件上，则表示需要队员到达该等级才能使用。

等级 1

等级 2

等级 3

危机骰

根据危机骰符号中的字母，每个骰面会对应不同的效果。具体效果请查阅危机骰提示牌。

常见

稀少

罕见

特殊

飞船手册符号

指派队员: 在飞船手册中遇到该符号时，意味着你可以指派手中的可用队员，将指派的队员放到“疲劳队员”分隔牌后，并按照飞船手册的指示来结算此处的效果。

部门: 以下符号表示队员所属的部门。

- 安保

- 侦察

- 科研

- 工程

索引

部分关键词对应的规则，需要查阅飞船手册。
飞船手册的对应页码，用加粗的 **FS** 来表示。

笔记	11,30	焦点	41,44	协助	23,31,32
补给	38,44	竭力	31,44	行动	29
补给轨	44	科技等级	44,FS2	特殊行动	29,47
部门	44	路径	30,44	行动标记	29
部门牌盒	44	轮	29	行动结果	31,34
撤离	40,41,44	旅行	30,44	行动结果格	31,34,45
惩罚标记	FS2,FS5	目标	44	行动结果需求	33
成功	46	牌库耗尽	20	结果连锁	34
充能	37,44	漂流	FS5	星球版图	45,46,FS23
重置	40,44	起始标记	29	星球记录表	45,FS23,FS24,FS39
重置游戏	41	弃置	36,39,44	星球扫描仪	45,FS5
存档	FS39	任务	41,44	星球探索	6,29,30,41
待招募队员	FS16	任务失败	FS26	星图手册	45,FS5
等级	47,FS16,FS23,FS27	伤害	40,44,46	牺牲卡牌	36,45
地区	30,44	升级牌	13,25,44,FS24,FS27	牺牲骰子	31,45
着陆地区	30,45,FS24	生产项目	44,FS12	休息	30,45
相连地区	30,45	生态	37,46	研究项目	45,FS8
队员	37,44	事件	37,44	移除	45
队员技能	37,44	时间轨	38,40	暂存信封	45
随机队员	44	士气	44,FS2	致命太空	41
可用队员	25,44,FS1,FS26	刷新	30,44	指派	45,47,FS1,FS26
疲劳队员	7,FS1	探索队	44,FS23	专长牌	36,45
队员死亡	FS32,FS36	特殊效果	33,34,47	手牌上限	36,44
队员版图	16	环境牌的特殊效果	41	牺牲	36,45
发现	38,39,44,FS28	骰池	16,31,44	装备	38,39,45,46,FS23
独特发现	38,39,44,FS28	骰子		装备标记	43,45
返航	30,41,44	专长骰	16,36,37,45	状况	44,FS2,FS17
飞船管理	6,41	双重符号骰子	33,34	转换能力	32,37,45
飞船强化	44	伤害骰	40,44,46	准备	30
飞船手册内容页	44	危机骰	39,44	着陆机会	45
环境	32,41,44	购买与出售	FS27	着陆牌	38,45,FS5,FS23
回合		花费骰子	16,44,46	着陆艇	38,45,46,FS18
回合标记	29,FS24	骰子组合效果	31,32,36,41,44	着陆艇模块	38,45,FS18
回合结束	29	玩家人数	8		
机密信封	41	威胁	40,44		
检定	31,44,47	无法执行的选项	37		
教程牌库	41	线索	39,45		
		线索回收符号	47		