

# ISS VANGUARD

REGLAMENTO

A vibrant, stylized sci-fi illustration. In the upper center, a large, complex space station or orbital structure is suspended in a dark, starry sky. The station has a prominent circular component and various protrusions. Below it, a figure in a dark suit with red accents is shown in mid-air, gliding or falling. In the foreground, two soldiers in dark, tactical armor stand on a dark, rocky terrain. One soldier is holding a large, futuristic weapon with a prominent barrel. The ground is dotted with small, red, plant-like structures. The background features a vast, icy or crystalline landscape with jagged, white and blue formations under a deep blue sky. The overall color palette is dominated by blues, purples, and reds, creating a dramatic and futuristic atmosphere.

En 2028, el ser humano descubrió datos codificados en una sección menor del código genético que comparte toda forma de vida en la Tierra, la herencia de lo que se vino a conocer como nuestro Último Ancestro Común Universal. Cada célula de nuestro planeta contenía un mapa estelar que señalaba a un punto concreto de nuestro sector de la galaxia.

Llevó una generación gestar el mayor proyecto de construcción de la historia de la humanidad: la ISS Vanguard, nuestra primera nave con capacidad para el viaje interestelar, basada en el núcleo extraído de los restos de una nave alienígena que se halló en las profundidades de Siberia.

La ISS Vanguard ha partido rumbo al destino que marcaba el mapa estelar, con la tripulación más experta y la tecnología más avanzada que la Tierra ha podido reunir. Me gustaría pensar que estamos preparados para todo, y sin embargo no puedo quitarme de la cabeza la insidiosa sensación de que la misión va a ser mucho más larga y difícil de lo que habíamos previsto...

**Capitán Morgan Wayman,**  
**Oficial al mando de la ISS Vanguard**

## Contenido

1. Componentes .....	4
2. Estructura del reglamento .....	6
3. Capítulo I: Introducción .....	6
4. Capítulo II: Tutorial .....	10
a. Preparación .....	11
b. Primera ronda de juego .....	15
c. Continuación del Tutorial .....	20
5. Capítulo III: Campaña .....	27
a. Inicio rápido de la Campaña ....	27
b. Reglas de Exploración planetaria	29
c. Pruebas de dados .....	31
d. Cartas y dados .....	36
6. Capítulo IV: Glosarios .....	42
a. Glosario de figuras y Equipo ....	42
b. Glosario de términos de juego ..	44
c. Glosario de iconos .....	46
7. Índice .....	48

## Space Ranger

**Tipo:** Transporte, Reconocimiento,  
Búsqueda y salvamento

**Tripulantes:** 1-4

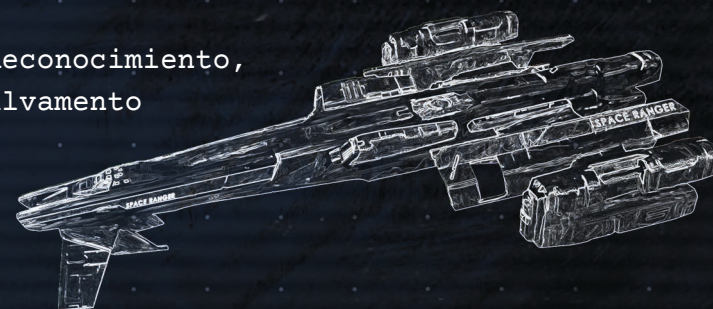
**Longitud:** 22 metros

**Altura:** 5,8 metros

**Peso:** 72 toneladas

### Historial de servicio:

La Iniciativa Vanguard pasó diez años desarrollando una nave de descenso universal que pudiera transportar con seguridad equipos de exploración incluso a los mundos más hostiles. En las pruebas realizadas en Venus, Marte y la Luna, el modelo Space Ranger demostró con creces su fiabilidad y seguridad, aunque no anda demasiado sobrado de espacio. Puesto que se desconoce cuánto va a durar la misión, adaptaron la ISS Vanguard para que fuese capaz de fabricar todos los componentes de la Space Ranger a bordo siempre que se dispusiera de las materias primas adecuadas.





## Créditos

**Concepto del juego:** Marcin Świerkot y Krzysztof Piskorski

**Diseño del juego:** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski y Andrzej Betkiewicz

**Pruebas internas y desarrollo:** Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz y Wiktoria Ślusarczyk

**Pruebas adicionales:** 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 y Lance Swanson, Joshua Tallent, Nathan Lindblom, Aleksandra Otremba, Mariusz Nowak, Mateusz Bral, Adam Piechula, Alicja Wojciechowska, Katarzyna Dabiach, Ziemowit Żwirbliński, Magdalena Kazuń, Mateusz Kownacki y Szymon Sobczak

**Reglamento:** Paul Grogan, Paweł Samborski y Krzysztof Piskorski

**Dirección artística:** Dominik Meyer, Patryk Jędraszek y Marcin Świerkot

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

**Diseño gráfico:** Adrian Radziun, Dominik Mayer, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski y Michał Lechowski

**Maquetación:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka y Angelika Wierzba

¡Lee el cómic introductorio oficial de ISS Vanguard para conocer la historia de esta expedición!

**Gráficos 3D:** Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewskiv y Jakub Ziółkowski

**Diseño narrativo:** Krzysztof Piskorski

**Redacción:** Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz y Łukasz Orwat

**Editores:** Matt Click y Tyler Brown

**Corrección de textos:** Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki y Bruce Fletcher

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Corrección de la versión española:** David Monzó

**Producción:** Adrianna Kocięcka, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński y Olga Baraniak

**Agradecimientos especiales:** ¡A Ken Cunningham y CodedCardboard por hacernos un prototipo para TTS con el que pudimos trabajar durante el aislamiento!

**Traducción al español:** Ángel Martínez Murillo

**Edición de la versión española:** Ángel Martínez Murillo

**Corrección de la versión española:** David Monzó

**Maquetación de la versión española:** Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

**Pruebas de la versión española:** Javier González, Carmen Fabregat

**Coordinación de la traducción:** Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

# COMPONENTES DE LA EXPLORACIÓN PLANETARIA

Cuando abres la caja, algunos componentes y cartas se encuentran en los mazos de Tutorial sellados o en el sobre secreto. Para más detalles, consulta la sección de «Secretos» en la página 41.



Reglamento



Planetopedia



Cuaderno de bitácora y Libro de operaciones



4 tableros de Tripulación



4 fichas de Turno



16 fichas de Éxito



8 fichas de Tiempo



16 dados de Sección rojos



16 dados de Sección azules



16 dados de Sección verdes



1 D10



23 fichas de Equipo de misión



20 fichas de Indicio



2 dados de Peligro



30 marcadores universales



12 dados de Lesión



1 ficha de Jugador inicial



1 ficha de Misión fallida



1 ficha de Acciones de doble cara



4 anillos de colores para las bases



Bolsa de Indicios



22 figuras de Amenaza



Bandeja de cartas A



8 separadores de la bandeja de cartas A



6 figuras de Nave de descenso



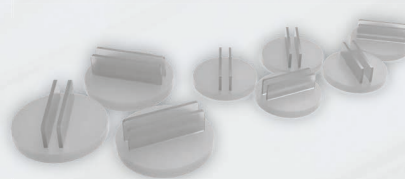
Compartimentos de Sección



8 separadores de los compartimentos de Sección



8 miniaturas de Tripulante



8 bases de figuras

## CARTAS DE EXPLORACIÓN PLANETARIA

### CARTAS PEQUEÑAS:



39 cartas de Descubrimiento único



65 cartas de Descubrimiento



40 cartas de Evento



19 cartas de Ascenso de escalafón



48 cartas de Lesión

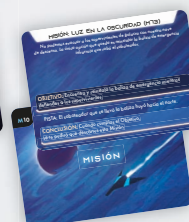


Mazo de Tutorial B

### CARTAS ESTÁNDAR:



249 cartas de Punto de interés



57 cartas de Misión



42 cartas de Condición global

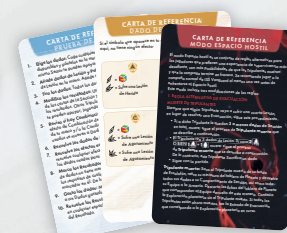


120 cartas de Sección



Mazo de Tutorial A

### OTRAS CARTAS:



6 cartas de referencia



23 cartas de Amenaza

# COMPONENTES DE LA GESTIÓN DE LA NAVE



Mapas de sistemas



1 cubierta del Registro de la nave



9 hojas de bolsillos del Registro de la nave



14 páginas del Registro de la nave



20 hojas de Registro planetario de doble cara



Sobre secreto\*



Sobre «A la espera...»



3 tableros de Nave de descenso de doble cara



Bandeja de cartas B



36 fundas de Escalafón



1 Escáner planetario



14 separadores de la bandeja de cartas B



6 fichas de Orden



1 bolsa de fichas



1 ficha de Penalización



Marcapáginas de Sistema actual

## CARTAS DE GESTIÓN DE LA NAVE

### CARTAS PEQUEÑAS:



41 cartas de Puente



31 cartas de Modificación

### CARTAS ESTÁNDAR:



86 cartas de Tripulante



18 cartas de Aterrizaje



23 cartas de Proyecto de investigación



27 cartas de Proyecto de producción



26 cartas de Situación



6 cartas de Mejora de instalaciones (3 de Enfermería, 3 de Producción)

### OTRAS CARTAS:



101 cartas de Equipo



6 cartas de Nave de descenso

\* el contenido de este sobre puede considerarse un secreto; si deseas revisar su contenido, consulta la página 41 de este reglamento.

# REGLAMENTO DE ISS VANGUARD

Te damos la bienvenida a ISS Vanguard, un juego de campaña cooperativo para 1 a 4 jugadores en el que podrás explorar una vasta galaxia, pilotar y mejorar tu nave, investigar, fabricar equipo y aterrizar en innumerables mundos, todo ello en pos de resolver el gran misterio del ancestral mapa estelar que llevamos grabado en el ADN.

## ESTRUCTURA DEL REGLAMENTO

Este reglamento está dividido en cuatro capítulos.

**Capítulo I: Introducción** — El primer capítulo del reglamento presenta los componentes del juego, los preparativos para la primera partida y cierta información esencial. Léelo detenidamente.

**Capítulo II: Tutorial** — Este capítulo detalla la Misión de Tutorial, un escenario introductorio para aprender a jugar. Al menos una persona del grupo debería aprender a jugar con el Tutorial.

**Capítulo III: Campaña** — Este capítulo contiene las reglas completas detalladas del juego. No recomendamos leerlas todas ahora mismo; la Misión de Tutorial te enseñará lo fundamental. Consulta las reglas completas solo cuando tengas dudas concretas o necesites una descripción detallada de un determinado procedimiento.

**Capítulo IV: Glosarios** — El último capítulo del reglamento contiene glosarios detallados de todos los iconos y términos del juego. Consúltalo siempre que encuentres un icono o una palabra clave cuyas reglas no recuerdes.

## CAPÍTULO I - INTRODUCCIÓN

### ESTRUCTURA DEL JUEGO

La campaña de ISS Vanguard se juega a lo largo de varios ciclos compuestos de dos segmentos de juego.

**Exploración planetaria** — Un equipo de exploración aterriza en uno de los numerosos planetas que te esperan para explorarlo, completar Misiones y reunir Descubrimientos.

**Gestión de la nave** — Todos los jugadores deciden sobre la gestión de la nave, realizan investigaciones, eligen visitar otros planetas y se encargan de lo que acontece en la nave.

Dado que ISS Vanguard es un juego de campaña que se juega en varias sesiones, tendrás que guardar tu progreso con frecuencia; lo mejor es hacerlo al final del Registro de la nave. En cada sesión de juego, aconsejamos que intentes completar al menos una Exploración planetaria seguida de las páginas finales del Registro de la nave que dan instrucciones para despejar la mesa y guardar la partida. Sin embargo, si tienes tiempo, tienes la opción de jugar más ciclos seguidos.

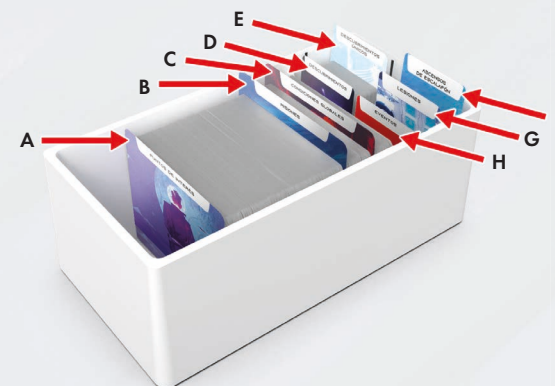
### ANTES DE TU PRIMERA PARTIDA

Antes de lanzarte a jugar a ISS Vanguard, tienes que completar varios pasos de preparación de los componentes. Dado que pueden requerir algo de tiempo, recomendamos realizarlos antes de la primera sesión de juego. Aunque tu copia del juego ya haya sido jugada, te recomendamos que los repases para asegurarte de que está lista para una nueva campaña.

#### 1) PREPARA LAS BANDEJAS DE CARTAS A Y B

En primer lugar, abre todos los paquetes de cartas de las bandejas, excepto los dos mazos de Tutorial sellados (A y B). Si los mazos de Tutorial ya estaban abiertos, lee la **Entrada 720** del Cuaderno de bitácora para reconstruirlos.

La **bandeja de cartas A** se usa durante la Exploración planetaria. Llénala con los separadores y las cartas indicados aquí.



#### Separadores de la bandeja de cartas A:

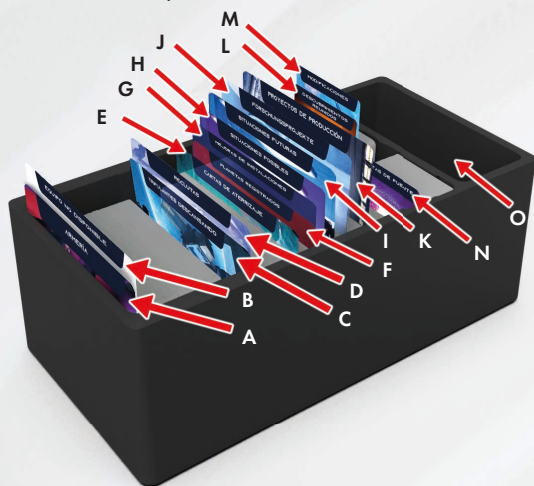
- |                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| A. Puntos de interés (PDI) | E. Descubrimientos únicos |
| B. Misiones                | F. Ascensos de escalafón  |
| C. Condiciones globales    | G. Lesiones               |
| D. Descubrimientos         | H. Eventos                |

#### Cartas:

- Pon todas las cartas de Punto de interés detrás del separador «Puntos de interés» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Misión detrás del separador «Misiones» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Condición global detrás del separador «Condiciones globales» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Descubrimiento detrás del separador «Descubrimientos» agrupadas por tipo.
- Pon todas las cartas de Descubrimiento único detrás del separador «Descubrimientos únicos» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Ascenso de escalafón detrás del separador «Ascensos de escalafón» en cualquier orden.
- Pon todas las cartas de Lesión detrás del separador «Lesiones» en orden alfabético.
- Pon todas las cartas de Evento detrás del separador «Eventos» en cualquier orden.

**Nota:** Dado que al principio algunas de las cartas están en los mazos de Tutorial sellados, es posible que la numeración de algunos mazos no empiece por el 1.

La **bandeja de cartas B** es para las cartas que se utilizan durante la Gestión de la nave. Llénala con los separadores y las cartas indicados aquí.



#### Separadores de la bandeja de cartas B:

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| A. Armería                  | I. Situaciones futuras                                    |
| B. Equipo no disponible     | J. Proyectos de investigación                             |
| C. Tripulantes descansando  | K. Proyectos de producción                                |
| D. Reclutas                 | L. Descubrimientos reunidos                               |
| E. Cartas de Aterrizaje     | M. Modificaciones   |
| F. Planetas registrados     | N. Cartas de Puente                                       |
| G. Mejoras de instalaciones | O. Retirada del juego (un espacio separado sin separador) |
| H. Situaciones posibles     |   |

#### Cartas:

- Pon todas las cartas de Equipo detrás del separador «Equipo no disponible» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Tripulante detrás del separador «Reclutas» en cualquier orden.
- Pon todas las cartas de Aterrizaje detrás del separador «Cartas de Aterrizaje» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Mejora de instalaciones detrás del separador «Mejoras de instalaciones» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Situación numeradas **S01-S10** detrás del separador «Situaciones posibles» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Situación numeradas **S11** en adelante detrás del separador «Situaciones futuras» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Proyecto de investigación detrás del separador «Proyectos de investigación» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Proyecto de producción detrás del separador «Proyectos de producción» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Modificación detrás del separador «Modificaciones» en orden ascendente.
- Pon todas las cartas de Objetivo, Objetivo secundario, Mejora del puente y Nivel tecnológico detrás del separador «Cartas de Puente» en orden ascendente.

## 2) PREPARA LOS COMPARTIMENTOS DE SECCIÓN



Coge los Compartimentos de Sección. Aquí es donde cada una de las cuatro Secciones guardará sus dados y cartas. Para cada Sección, habrá:

#### Separadores:

- Fundas de Escalafón
- Cartas de Sección

#### Cartas y fundas:



Escalafón 1 Escalafón 2 Escalafón 3

- Pon las fundas de Escalafón detrás del separador «Fundas de Escalafón» de cada Sección.

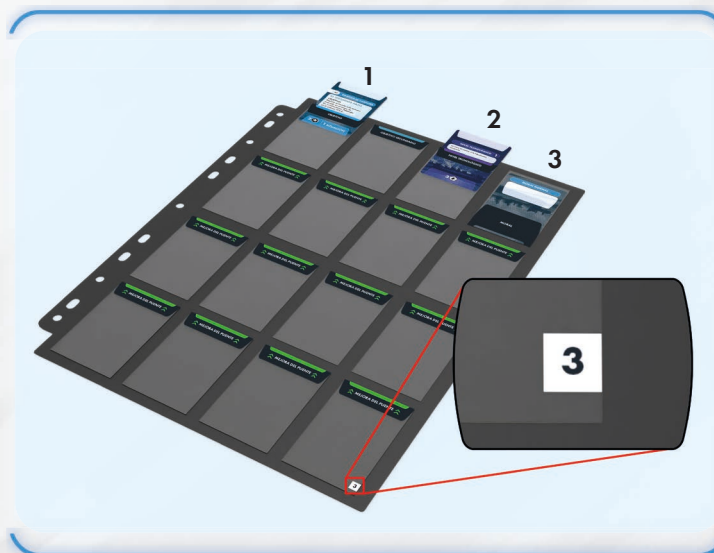
- Pon las cartas de Sección detrás del separador «Cartas de Sección» en orden de Escalafón (primero Escalafón 1, luego Escalafón 2 y por último Escalafón 3).

## 3) PREPARA EL REGISTRO DE LA NAVE

- Pon todas las hojas de bolsillos y las páginas separadoras de cartón en orden ascendente en el Registro de la nave, con la página 1 (Reanudar una partida guardada) al principio y la página 39 (Punto de guardado) al final.
- Busca las siguientes cartas iniciales y ponlas en los bolsillos de las hojas de la siguiente manera:

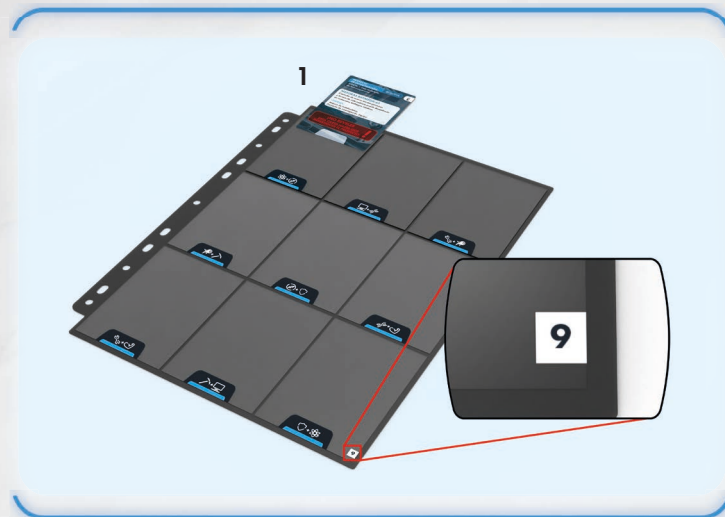
#### Hoja de bolsillos 3:

- Objetivo **O01** (El siguiente paso)
- Nivel tecnológico 1
- Moral normal (introduce la carta de Moral de modo que solo se vea donde pone «Normal»)



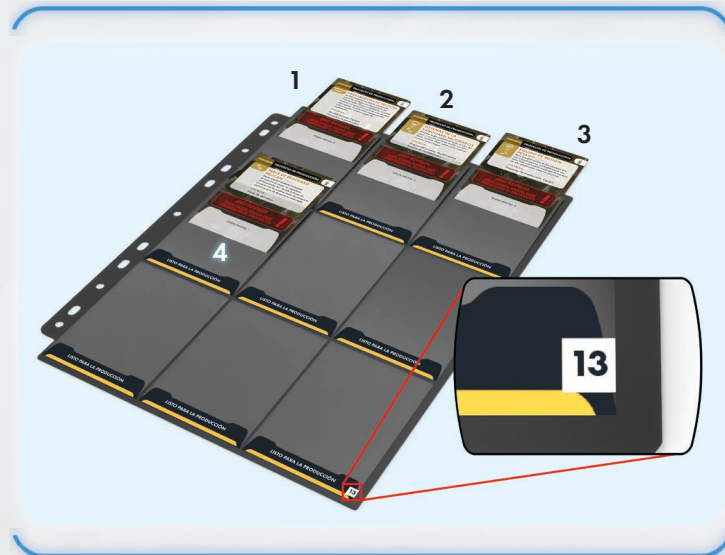
### Hoja de bolsillos 9:

1 – Proyecto de investigación **R04** (Mejoras biomédicas)



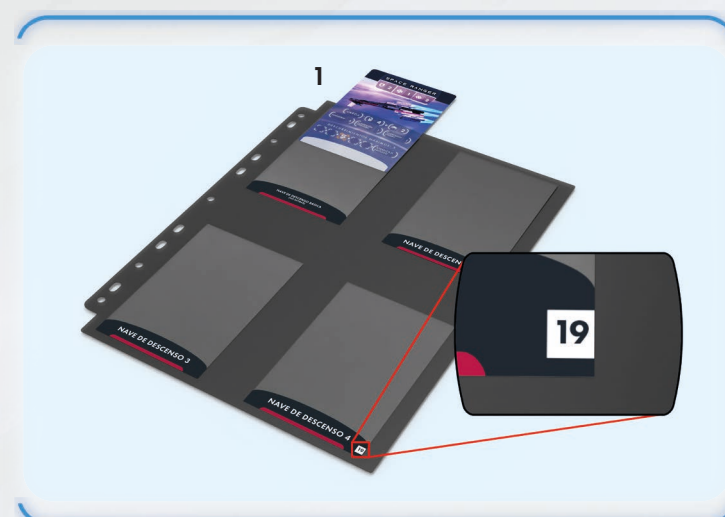
### Hoja de bolsillos 13:

- 1 – Proyecto de producción **C01** (Herramientas de sección)
- 2 – Proyecto de producción **C02** (Sistemas de la Vanguard mejorados)
- 3 – Proyecto de producción **C03** (Equipo de misión pesado)
- 4 – Proyecto de producción **C06** (Nave de descenso Pelican)



### Hoja de bolsillos 19:

1 – Carta de Nave de descenso Space Ranger



Una vez terminados todos los pasos anteriores, devuelve las bandejas de cartas y el Registro de la nave a la caja del juego.

## NÚMERO DE JUGADORES

Hay cuatro Secciones especializadas en la ISS Vanguard:

**Ingeniería** (🛠️), **Reconocimiento** (🗺️), **Ciencia** (🎯) y **Seguridad** (🛡️). Cada una tiene su propio conjunto de Tripulantes, cartas específicas de Sección, piezas de Equipo y decisiones por tomar.

Cada Sección la controla 1 jugador; si hay menos de 4 jugadores, algunos tendrán que controlar más de una.

	Control de Secciones
<b>1 jugador</b>	Un jugador controla las 4 Secciones.
<b>2 jugadores</b>	Dos jugadores controlan 2 Secciones cada uno.
<b>3 jugadores</b>	Dos jugadores controlan 1 Sección. Un jugador controla 2 Secciones.
<b>4 jugadores</b>	Cada jugador controla 1 Sección.

### Notas:

- La Exploración planetaria requiere un equipo de exploración de al menos 2 Tripulantes de diferentes Secciones.
- No es necesario que el número de jugadores sea siempre el mismo (o incluso que los jugadores sean los mismos) en cada sesión de juego.



## COMIENZO DE LA PARTIDA

ISS Vanguard incluye un Tutorial, una Campaña y varias Operaciones (escenarios independientes).

### >> TUTORIAL

*Duración estimada: 3-4 horas*

*Jugadores: 1-4 (se recomienda 1)*

Si es la primera vez que juegas, recomendamos encarecidamente que juegues el Tutorial usando la versión en texto de este reglamento o el Tutorial en vídeo cuyo enlace aparece en el Capítulo II. Este Tutorial se ha diseñado para enseñarte a jugar de forma óptima, ya que aprenderás la mayoría de reglas mientras juegas la primera Exploración planetaria (una versión simplificada). No es necesario leer todo el reglamento antes de jugar al Tutorial. Después de jugarlo, puedes continuar la Campaña con los mismos Tripulantes. Para limitar el entretanto mientras aprendéis las reglas, recomendamos que solo una persona juegue el Tutorial y comenciar luego la Campaña con otros jugadores usando las reglas de inicio rápido.

**Para empezar el Tutorial, ve al Capítulo II (página 10).**

### >> CAMPAÑA

*Duración estimada: 20-60 horas*

*Jugadores: 1-4*

La Campaña de ISS Vanguard es el modo principal del juego y, a lo largo de ella, los jugadores vivirán una aventura surcando las estrellas; además, es posible repetirla y descubrir una historia distinta. Consiste en seguir el proceso descrito en el Registro de la nave de principio a fin, lo que normalmente incluye una Exploración planetaria. Cuando acabas uno de estos ciclos, puedes seguir jugando o guardar la partida y continuar en otro momento. Cada ciclo suele jugarse en 2-4 horas. Cuando ya sepas cómo jugar, puedes empezar una nueva Campaña sin volver a jugar el Tutorial, usando las reglas de inicio rápido.

**Para empezar la Campaña, ve al Capítulo III (página 27).**

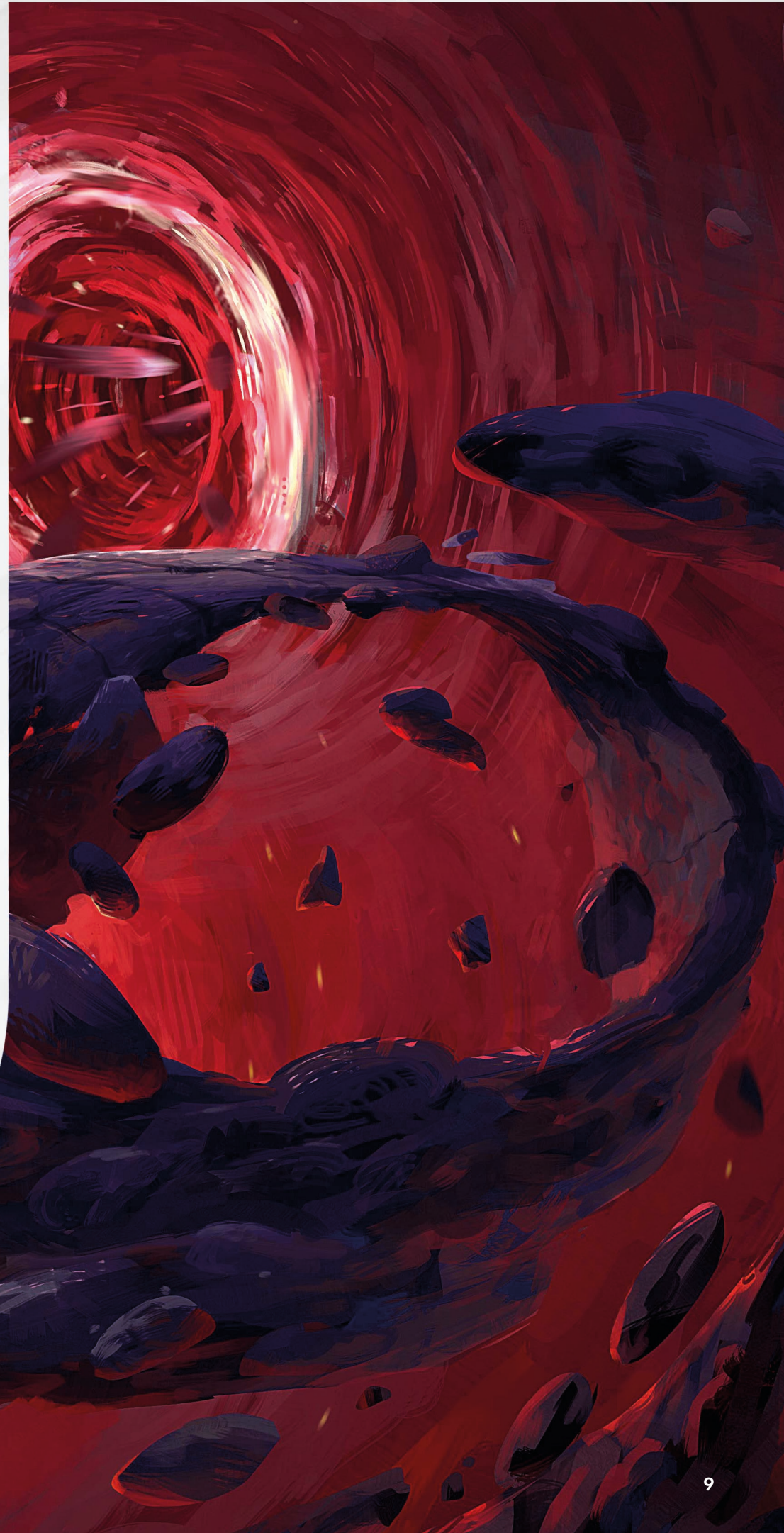
### >> OPERACIONES

*Duración estimada: 2-3 horas*

*Jugadores: 1-4*

Las Operaciones son Misiones individuales de Exploración planetaria que pueden jugarse como parte de la Campaña o aparte como escenarios independientes. Requieren un conocimiento completo de las reglas del juego y no recomendamos jugarlas antes de abrir el sobre secreto durante la Campaña.

**Para iniciar una Operación, ve a sus reglas de preparación en el Libro de operaciones.**



# LA EXPERIENCIA DEFINITIVA DE ISS VANGUARD: TUTORIAL EN VÍDEO, APLICACIÓN OFICIAL Y RECURSOS DESCARGABLES

¡LÁNZATE A JUGAR DE INMEDIATO  
CON EL TUTORIAL EN VÍDEO DE  
ISS VANGUARD!

¿No te apetece estudiarte páginas y más páginas de reglas? En lugar de jugar la versión en texto del Tutorial, visita este enlace y sigue nuestro Tutorial en vídeo oficial.



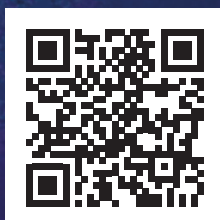
[ISSVANGUARD.COM/LEARN](https://ISSVANGUARD.COM/LEARN)

¡DISFRUTA DE LA EXPERIENCIA COMPLETA DE  
ISS VANGUARD! TE ESPERA UNA ALUCINANTE  
BANDA SONORA ORIGINAL Y VOCES EN AUDIO.

Para una experiencia narrativa óptima, descarga la aplicación oficial de ISS Vanguard para iOS/Android y disfruta de una Campaña con voces en audio. Hemos invertido mucho tiempo y recursos para crearla, ¡ánimate a probarla!



[ISSVANGUARD.COM/APP](https://ISSVANGUARD.COM/APP)



[ISSVANGUARD.COM/RESOURCES](https://ISSVANGUARD.COM/RESOURCES)

CUADERNO DE BITÁCORA DESCARGABLE,  
PREGUNTAS FRECUENTES Y OTROS RECURSOS

Nuestra página de recursos contiene copias actualizadas para imprimir del Cuaderno de bitácora, el Libro de operaciones y el Registro planetario, así como las preguntas frecuentes oficiales y otros documentos útiles.

## CAPÍTULO II - TUTORIAL

Este capítulo contiene una guía que te enseñará todas las reglas fundamentales del juego. La primera parte (Exploración planetaria) se centra en el reconocimiento de un mundo alienígena con tu equipo de exploración. A continuación, la segunda parte (Gestión de la nave) te lleva a la ISS Vanguard y te enseña a pilotar tu nave hacia otros mundos explorables, gestionar tu tripulación, realizar investigaciones, producir objetos y mucho más.

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, no es necesario que leas el resto de este capítulo. En su lugar, solo tienes que seguir el enlace de esta página.

**Importante:** ¡Deberías jugar el Tutorial al menos una vez antes de la Campaña! Más adelante, no será necesario repetirlo siempre que un jugador sepa jugar y esté dispuesto a enseñar a los demás.

La versión en texto del Tutorial te enseña el juego gradualmente mientras juegas, para que no tengas que leer todo el reglamento antes de empezar. Por ese motivo irás leyendo con frecuencia nuevas reglas a medida que juegues, incluidas algunas secuencias preestablecidas. Para evitar entretornos excesivos, si usas la versión en texto del Tutorial, plántate jugarla en solitario y luego reiniciar la Campaña con todo tu grupo.

**Lee la Entrada inicial de la segunda página del Cuaderno de bitácora.**



## PREPARACIÓN

### 1) Reúne los componentes:

Pon los siguientes componentes en la mesa:

- A. Mazo de Tutorial A (34 cartas grandes)
- B. Mazo de Tutorial B (13 cartas pequeñas)

**Nota:** Si barajas sin querer cualquiera de los mazos de Tutorial, la **Entrada 720** del Cuaderno de bitácora indica cómo volver a ponerlos en orden.

- C. 1 carta de referencia del dado de Peligro
- D. 1 carta de referencia de Ronda de juego/Prueba de dados por jugador
- E. 4 tableros de Tripulación
- F. Bandeja de cartas A (Exploración planetaria) y bandeja de cartas B (Gestión de la nave)
- G. Compartimentos de Sección (o las 4 cajas de Sección si tienes ese complemento)
- H. Planetopedia
- I. 1 ficha de Jugador inicial, 1 ficha de Acciones, todas las fichas de Turno, todas las fichas de Éxito, todas las fichas de Tiempo y los marcadores universales
- J. 12 dados de Lesión
- K. 2 dados de Peligro
- L. 4 fundas de cartas «Escalafón 1» (una para cada Sección; están en los compartimentos de las Secciones)

**Importante:** Asegúrate de devolver a la caja todos los componentes no indicados anteriormente.

### 2) Elige Secciones:

Hay cuatro Secciones especializadas en la ISS Vanguard: **Ingeniería**, **Reconocimiento**, **Ciencia** y **Seguridad**. Cada una tiene su propio conjunto de Tripulantes, cartas específicas de Sección, piezas de Equipo y decisiones por tomar. Cada Sección la controla 1 jugador, pero las cuatro deben estar representadas en la partida. Por tanto, si hay menos de 4 jugadores, algunos tendrán que controlar más de una.

	Control de Secciones
<b>1 jugador</b>	Un jugador controla las 4 Secciones.
<b>2 jugadores</b>	Dos jugadores controlan 2 Secciones cada uno.
<b>3 jugadores</b>	Dos jugadores controlan 1 Sección. Un jugador controla 2 Secciones.
<b>4 jugadores</b>	Cada jugador controla 1 Sección.

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en las Secciones que controlará cada uno durante la partida. Como se trata de un juego cooperativo, aseguraos de que todos están satisfechos con su elección. A continuación, cada jugador coge los tableros de Tripulación de las Secciones que controla. El jugador que controla una Sección determinada se denomina «jugador de la Sección».

**Ejemplo:** El jugador que controla la Sección de Seguridad se llama jugador de la Sección de Seguridad.

**Lee la Entrada 1.**



– Ingeniería



– Reconocimiento



– Ciencia



– Seguridad

### Cuaderno de bitácora o aplicación

Siempre que se te indique que lees una Entrada, puedes hacerlo en el Cuaderno de bitácora o usando la aplicación de ISS Vanguard.





## PREPARA EL EQUIPO DE EXPLORACIÓN


Lee este apartado después de leer la **Entrada 1**.

- 1) Retira del juego la carta «Este lado arriba», la primera del mazo de Tutorial A.

**Nota:** Todo lo que se retire del juego debe colocarse en el compartimento «Retirada del juego» de la bandeja de cartas B.

- 2) Coge las 4 primeras cartas del mazo de Tutorial A (los Tripulantes iniciales) y dáselas a los siguientes jugadores de la Sección:

- **Riku Hashimura** – Seguridad 
- **Amir Zaynab** – Ciencia 
- **Joppe Ulrich** – Reconocimiento 
- **Cho Jae-yong** – Ingeniería 

Mete cada Tripulante en una funda de Escalafón 1 (  ) correspondiente a su Sección.

- 3) Selecciona los Tripulantes que formarán parte del equipo de exploración:

**Nota:** Para este Tutorial, es obligatorio elegir a Amir Zaynab, de la Sección de Ciencia, como parte del equipo de exploración.

- En una partida de 1 jugador, el equipo de exploración tiene 2 Tripulantes; el jugador elige qué 2 Secciones incluir.
- En una partida de 2 jugadores, el equipo de exploración tiene 2 Tripulantes; cada jugador elige cuál de sus 2 Secciones incluir.
- En una partida de 3 jugadores, el equipo de exploración tiene 3 Tripulantes; el jugador que controla 2 Secciones elige cuál de ellas incluir.
- En una partida de 4 jugadores, el equipo de exploración tiene 4 Tripulantes, 1 de cada Sección.

- 4) Pon cada tablero de Tripulación de las Secciones incluidas en el equipo de exploración delante del jugador que la controle. Pon al Tripulante (dentro de su funda de Escalafón) en el tablero de Tripulación correspondiente.
- 5) Devuelve los tableros de Tripulación no utilizados a la caja y pon a los Tripulantes que no estén en el equipo de exploración tras el separador «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).
- 6) Cada jugador elige una miniatura que represente a su(s) Tripulante(s), le acopla el anillo de color que represente a su Sección y la pone en su tablero de Tripulación. Hay 8 miniaturas disponibles; no importa cuál uses.

Lee la **Entrada 5**.

**Importante:** Las Entradas de ISS Vanguard no se resuelven en orden consecutivo; aunque hayas leído la **Entrada 1** previamente, ahora debes pasar a la **Entrada 5**, no a la 2. Si alguna vez lees alguna narración en el Cuaderno de bitácora que te parezca fuera de lugar, comprueba que estás leyendo la Entrada correcta.

## PREPARA LOS DADOS DE SECCIÓN

Lee este apartado después de leer la **Entrada 5**.

Coge los dados de Sección de cada Tripulante indicados en las imágenes en la derecha y ponlos en los espacios de Dados disponibles del tablero de Tripulación como se muestran. Si un Tripulante no está en el equipo de exploración, pon sus dados en su Compartimento de Sección. Asegúrate de coger **exactamente** los dados que aparecen en las imágenes del tablero de Tripulación de la derecha (las marcas de las 4 esquinas de algunas de las caras de un dado ayudan a identificarlo).

Devuelve los dados no utilizados a la caja.



Sección de Seguridad



Sección de Ciencia



Sección de Reconocimiento



Sección de Ingeniería



### Leyenda de los dados: Marcas



Cada dado tiene dos o más caras con marcas en las cuatro esquinas. Estas marcas sirven para identificar el tipo de dado y también el resultado más común. Cuando pongas un dado en un espacio de un tablero de Tripulación, ponlo de forma que la cara con las marcas esté orientada hacia arriba; así será más fácil encontrar el correcto durante la partida.

## PREPARA LAS CARTAS DE SECCIÓN

Coge las 12 primeras cartas del mazo de Tutorial A (3 cartas de Sección para cada Sección). Manteniéndolas bocabajo y sin cambiar el orden, entrega a cada Tripulante del equipo de exploración las 3 cartas correspondientes a su Sección. Los jugadores ponen estas cartas bocabajo en el espacio para el mazo de Sección indicado en el lado izquierdo de su tablero de Tripulación.

Retira del juego las cartas de las Secciones no representadas en el equipo de exploración.

Cada jugador roba las 2 primeras cartas de su mazo de Sección y forma con ellas su mano.

Los jugadores deberían tener ahora las siguientes cartas en la mano:

**Riku Hashimura** – Resistencia, Plan B

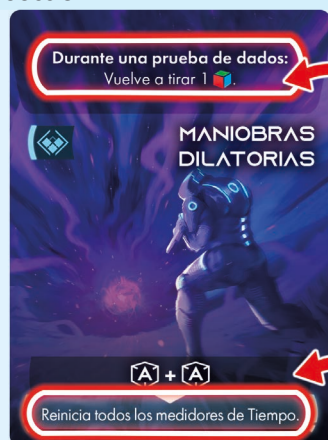
**Amir Zaynab** – Ensayo y error, Tratamiento improvisado

**Joppe Ulrich** – La suerte de su lado, En forma

**Cho Jae-yong** – Herramientas de especialista, Refugio de emergencia

**Nota:** Si juegas en solitario, debes mantener separadas las manos de los 2 Tripulantes. Recomendamos dejar las cartas bocarriba cerca del tablero de Tripulación de cada Tripulante.

### Cartas de Sección



**Efecto principal**

**Efecto de Combinación de dados**

Estas cartas representan el entrenamiento único de los Tripulantes y varias hazañas especiales que pueden realizar.

La parte superior de la carta contiene su efecto principal. Cada efecto especifica cuándo se puede jugar la carta.

**Ejemplo:** «Durante una prueba de dados» significa que este efecto solo se puede usar cuando se hace una de dichas pruebas.

La parte inferior de la carta representa un efecto de Combinación de dados que explicaremos más adelante.

## PREPARA EL TABLERO DE PLANETA

- 1) Abre la Planetopedia por las páginas 2-3 y ponla en el centro de la mesa. Este es el tablero de Planeta del Tutorial «Ojo del vacío», el objeto en el que os habéis estrellado.
- 2) Retira del juego la carta «Este lado arriba», la primera del mazo de Tutorial B.



- 3) Coge la primera carta del mazo de Tutorial B (carta de Ascenso de escalafón). Ponla con el lado «Incompleto» hacia arriba en el espacio indicado del borde superior del tablero de Planeta. Todos los jugadores deben familiarizarse con el texto de la carta.

**Nota:** Si estuvieras jugando la Campaña, robarías 2 cartas de Ascenso de escalafón y elegirías 1, pero en este Tutorial la hemos elegido por ti.



### Cartas de Ascenso de escalafón

Estas cartas contienen un objetivo adicional que los Tripulantes deberían intentar alcanzar durante la Exploración planetaria. Si lo logran, aquellos que formasen parte del equipo de exploración podrán ascender de Escalafón durante la Gestión de la nave.

- 4) Coge la siguiente carta del mazo de Tutorial B (**Descubrimiento único 1**) y ponla bocabajo en el espacio de Descubrimiento único de la parte superior derecha del tablero de Planeta. Este espacio se usa para guardar las muestras, los especímenes y los artefactos que puedas encontrar.



- 5) Coge la siguiente carta del mazo de Tutorial A (**M01**) y ponla bocarriba en el espacio de Misión debajo del espacio de Descubrimiento único, pero no la leas aún; es tu primera Misión y la leerás más adelante en este Tutorial.



- 6) El espacio de la parte inferior derecha del tablero de Planeta es para poner una carta de Condición global. En este caso ya hay una de estas cartas impresa en el tablero, pero en el futuro se te podría indicar que pongas otra carta, que sustituirá a la impresa. Las Condiciones globales representan eventos que afectan al planeta entero y determinan también el efecto de los iconos de Viajar. Explicaremos todo esto con mayor detalle más adelante.
- 7) Echa un vistazo a los Sectores del tablero de Planeta (el número de un Sector aparece en la esquina inferior derecha de su espacio). Algunos de ellos (1, 2, 6 y 7) contienen una carta impresa de Punto de interés (PDI), el 3 contiene un espacio vacío para una carta de Punto de interés, y los otros (4, 5 y 8) contienen Entradas que deberás leer tan pronto entres en ellos. Las líneas que conectan algunos de los sectores representan las Rutas de viaje disponibles.
- 8) Coge las 11 primeras cartas del mazo de Tutorial A (Puntos de Interés **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109** y 3 cartas **P000**). Ponlas bocabajo junto al tablero de Planeta.

- 9) Coge las 4 primeras cartas del mazo de Tutorial B (**cartas de Lesión**) y ponlas bocarriba junto al tablero de Planeta.

**Nota:** Siempre que se te indique que sufras una Lesión de Solo un rasguño en este Tutorial, consulta la sección «Lesiones» de la «Continuación del Tutorial», en la página 22.



- 10) Pon la miniatura de Amir Zaynab en el Sector 1 (**Restos retorcidos**). El jugador a la izquierda de Amir pone su miniatura en el sector 2 (**Punto de colisión**). Si juegas solitario, pon tú la miniatura del otro Tripulante. El jugador a su izquierda (si lo hay) pone su miniatura en el Sector 1 y, si hay un 4º jugador, pone su miniatura en el Sector 2.

**Nota:** Cuando pongas miniaturas y otros componentes, procura que no oculten ninguna información relevante del Sector. No pasa nada si la base de la miniatura se sale de los márgenes del Sector.



- 11) Pon una ficha de Turno al lado de cada tablero de Tripulación, por el lado de «Turno disponible». Dale la ficha de Jugador inicial a Amir Zaynab.



- 12) Lee en voz alta la carta de Misión **M01**. Tu equipo está disperso por la superficie de una insólita estructura alienígena. Algunos están atrapados en la sección de cola destrozada de la nave de descenso; otros han ido a parar a la delantera, que está en llamas. Vuestra primera misión es reagruparos en el Sector 4.

Lee la Entrada 20.

## PRIMERA ACCIÓN DE AMIR

Lee este apartado después de leer la **Entrada 20**.

La Exploración planetaria se divide en una serie de rondas. En cada ronda, empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada Tripulante tiene un turno para realizar 2 acciones. Como Amir Zaynab tiene la ficha de Jugador inicial, juega el primer turno de la partida. Entrega a cada jugador una carta de referencia.



Puedes usar la ficha de Acciones para llevar la cuenta de cuántas te quedan.

El turno de un Tripulante consiste en los 2 pasos siguientes:

- 1) **Paso de acciones:** Realiza 2 acciones.
- 2) **Paso de fin de turno:** Dale la vuelta a la ficha de Turno, y luego roba y resuelve una carta de Evento.

Hay 5 acciones posibles:

- Viajar
- Descansar
- Preparar
- Despegar
- **Acción especial** (una vez por turno)

Amir desea realizar la acción de Viajar para trasladarse al Sector 5. Sin embargo, el icono de la esquina superior derecha del PDI indica que no se permite Viajar desde esta ubicación.

### RESTOS RETORCIDOS

La única vía de escape de la sección de cola de la nave de descenso está bloqueada por un pesado mamparo que ha quedado deformado.

Prueba de dados requerida

Acción especial



En vez de eso, decide realizar la Acción especial que también aparece impresa en el PDI (Forzar el mamparo). Esta es una Acción especial que conlleva una prueba de dados como indican los dos iconos a la izquierda del nombre.

Las pruebas de dados son uno de los principales mecanismos de ISS Vanguard y se explican en detalle más adelante. Para resolver esta prueba de dados, sigue las instrucciones predefinidas que aparecen a continuación; te describen el proceso paso a paso. No te preocupes porque ahora estés siguiendo un guion, ¡pronto tomarás tus propias decisiones!

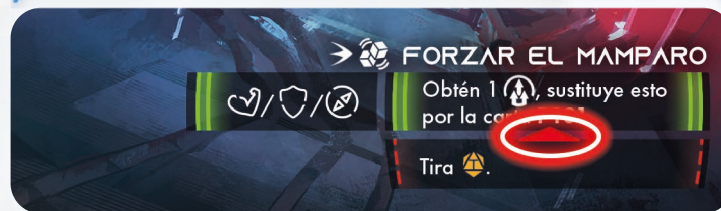
Los pasos para resolver una prueba de dados están resumidos en la carta de referencia.

### Paso 1: Elige los dados

Al comienzo de una prueba de dados, el Tripulante que realiza la prueba coge cualquier número de dados de su tablero de Tripulación y se los pone en la mano.

Para calcular el número de dados que necesitas para obtener el resultado deseado, mira las filas que hay debajo del nombre de la Acción especial. Una fila en verde es un Resultado positivo y significa que la acción tiene éxito. Una fila en rojo suele indicar que la acción no ha tenido éxito.

Sin embargo, en este caso, el espacio de Resultado rojo tiene una flecha que apunta al espacio de Resultado verde. Esto significa que, incluso si la acción falla, después de resolver el Resultado rojo resolverás el verde.



Si repasas los Dados disponibles de Amir en su tablero de Tripulación, verás que no tiene ninguno con los iconos necesarios para el Resultado verde (los tres representados a su izquierda), por lo que podría optar por no tirar ninguno y aceptar simplemente el Resultado rojo. Sin embargo, a Amir no le gusta la idea de lanzar el dado de Peligro (que es la consecuencia del Resultado rojo).

Coge del tablero de Tripulación de Amir los dados rojo y azul como se indica en la imagen de debajo y pónelos en la mano.



Aunque estos dados no tienen ninguno de los iconos necesarios para el Resultado verde, todos los dados tienen siempre un icono de Vanguard que cuenta como cualquier otro; si sacas al menos uno de ellos, tendrás éxito.

**Nota:** Normalmente, otros Tripulantes del mismo Sector te pueden apoyar, aportando 1 de sus dados a la prueba de dados. Esto se explicará más adelante en el Tutorial. Por ahora, pongamos que los demás Tripulantes en el Sector 1 (si los hubiera) eligen no apoyar.

### Paso 2: Añade dados de Lesión y Peligro

Este paso puedes saltártelo por ahora, ya que Amir no tiene ningún dado de Lesión y la Acción especial no indica que haya que tirar un dado de Peligro.

Para ayudar a las personas con daltonismo, cada color de fila tiene también un estilo diferente:

- Fila amarilla
- Fila verde
- Fila roja

### Carta de referencia

#### CARTA DE REFERENCIA RONDA DE JUEGO

Los Tripulantes se turnan empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial y continuando en sentido horario. La ficha de Jugador inicial puede cambiar de dueño durante la partida.

#### TURNO DEL TRIPULANTE:

1. Paso de acciones:
  - Realiza 2 acciones: Viajar, Descansar, Preparar, Despegar
  - Acción especial (la Acción especial solo se puede hacer una vez por turno).
2. Paso de fin de turno:
  - Pon tu ficha de Turno boca abajo.
  - Roba y resuelve 1 carta de Evento.

#### VIAJAR:

Elige una Ruta de tu Sector y resuelve todos los iconos a lo largo del camino. El icono se explica en la carta de Condición global.

#### DESCANSAR:

1. Reduce el medidor de Suministros de tu nave de descenso 1 casilla. Si no hay Suministros, no puedes Descansar; usa Esternuete en su lugar.
2. Repón la mitad de tu número total de dados (disponibles y en Dados gastados), redondeando hacia arriba.
3. Roba 1 carta de Sección de tu mazo.

#### PREPARAR:

Roba 1 carta de Sección y/o realiza una prueba de dados para activar Combinaciones de dados.

#### DESPEGAR:

Solo puede realizarlo un Tripulante que esté en el Sector de la nave de descenso. Los demás Tripulantes deben estar de acuerdo.

Despegar termina la Exploración planetaria.

#### EXTERNUETE: (NO ES UNA ACCIÓN)

Hazlo en cualquier momento de la partida:

1. Sacrifica 1 dado de Sección que elijas. Si tienes 3 dados o menos, obtienes una Lesión de Agotamiento en su lugar.
2. Repón 5 dados.

La carta de referencia contiene un resumen de la estructura del turno por una cara y el proceso de prueba de dados por la otra. No hace falta que lo leas y entiendas todo ahora mismo, pero sí que es útil durante la partida para recordar las reglas importantes.

### Cartas de Sección



Un jugador puede jugar una o más cartas de Sección de su mano durante el Paso 4 de una prueba de dados que comience con el texto «Durante una prueba de dados» en la parte superior de la carta.

### Paso 3: Tira los dados



En este punto, normalmente lanzarías todos los dados de tu mano. En conjunto, todos los dados lanzados por el jugador y los jugadores que le apoyan forman una única Reserva de tirada. En el caso de este

Tutorial, en lugar de tirar los dados, ponlos en tu Reserva de tirada (encima de tu tablero de Tripulación) de modo que muestren el resultado de la imagen de arriba.

El icono del dado rojo es un Accidente. A menudo, esto tendrá un efecto negativo especificado por la Acción especial, pero no es el caso (no aparece el icono de Accidente en esta Acción especial).

El icono del dado azul es un icono Básico. No tiene ningún efecto por sí mismo, pero podría ser útil en algunas situaciones.

### Ubicación de los dados de Sección



Tus dados de Sección suelen estar:

- En los espacios para los dados de Sección de tu tablero de Tripulación, a la izquierda de tu carta de Tripulante («Dados disponibles»).
- En tu mano, cuando vayas a tirarlos durante una prueba de dados.
- En tu Reserva de tirada, un área encima de tu tablero de Tripulación.
- En tus Dados gastados, a la derecha de tu carta de Tripulante.

Coges los dados de tus espacios de dados de Sección, te los pones en la mano, los tiras y los pones en tu Reserva de tirada. Luego los mueves a los Dados gastados según los usas (o al final de una prueba de dados). Los dados vuelven a tus espacios de dados cuando haces la acción de Descansar o con otros efectos que los repongan.

### Paso 4: Modifica los resultados

Durante este paso, los Tripulantes juegan cartas de Sección y utilizan otros efectos para modificar los dados (como ciertas cartas de Equipo) para cambiar los resultados y así poder cumplir los requisitos del Resultado deseado.

Eliges jugar tu carta de «Ensayo y error». Lee en voz alta su efecto. Te permite mover 1 de tu Reserva de tirada a tus Dados gastados para convertir otro en un resultado que tú elijas. Amir elige mover el dado rojo con a sus Dados gastados para cambiar el resultado del dado azul a . Puedes tratar el icono de Vanguard como cualquiera de los tres iconos necesarios para obtener el Resultado verde (, o ); No importa cuál, ¡cualquiera servirá!



**Nota:** El icono de Vanguard puede tratarse como cualquier icono, ¡incluso uno que no esté presente en el propio dado!

**Después de resolver tu carta de Sección, ponla bocarrriba en tu pila de descartes, a la derecha de tu tablero de Tripulación.**

**Nota:** Otros Tripulantes del mismo Sector te pueden apoyar jugando 1 carta de Sección de su mano (incluso si no aportaron dados durante el Paso 1). Como ya tienes el resultado que buscabas, no necesitas que te apoyen.

### Paso 5: Revisa si hay Combinaciones de dados

Sáltate este paso por ahora. Las Combinaciones de dados se explicarán más adelante en este Tutorial.

### Paso 6: Resuelve los dados de Lesión y Peligro

Este paso también se puede omitir porque no se han tirado dados de Lesión o Peligro. Sin embargo, vale la pena destacar que este paso tiene lugar después de haber tenido la oportunidad de modificar los resultados.

### Paso 7: Resuelve los efectos especiales

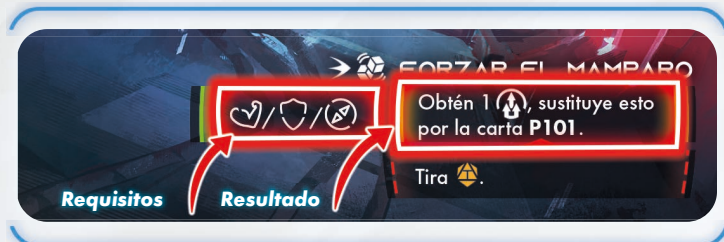
Sáltate este paso por ahora. Los efectos especiales se explicarán más adelante en este Tutorial.



### Paso 8: Marca los Resultados

Durante este paso, determinas el Resultado de la acción y lo indicas con un marcador. Se resolverá más adelante.

Hay varios tipos de Acciones especiales. «Forzar el mamparo» es un tipo de Acción especial con Resultados múltiples basados en una prueba de dados; cada Resultado tiene su propia fila. Esta Acción especial tiene dos Resultados: verde y rojo.



Empezando por la fila superior y siguiendo hacia abajo, comprueba si cumples los requisitos que se muestran a la izquierda del espacio de Resultado con los dados que tienes en la Reserva de tirada. Si es así, mueve esos dados a tus Dados gastados y pon un marcador en la casilla de Resultado. Si has colocado un marcador, ve al Paso 9 (solo se puede colocar 1 marcador en una carta durante este paso). Si no has colocado un marcador, comprueba la siguiente fila.



Amir cumple los requisitos del Resultado verde, mueve el dado azul con el resultado de Vanguard a sus Dados gastados y pone un marcador en el espacio del Resultado verde.

Si Amir no hubiera jugado su carta de Sección en el Paso 4, no habría cumplido los requisitos para el Resultado verde y habría marcado el Resultado rojo en su lugar.

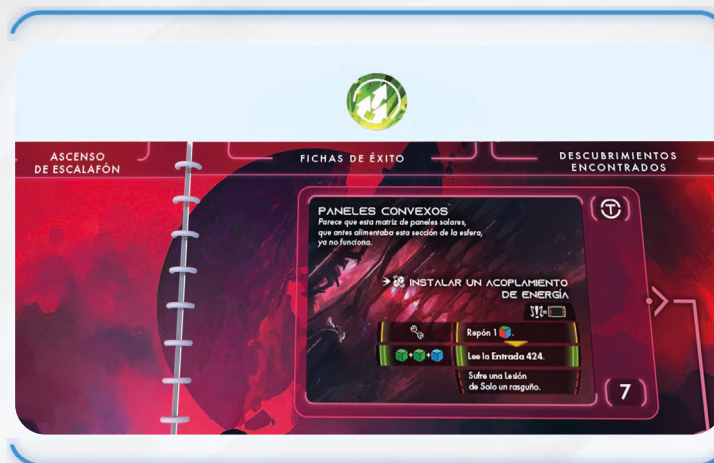
### Paso 9: Gasta los dados restantes

En este paso, mueves todos los dados restantes de tu Reserva de tirada a Dados gastados. Como no te queda ninguno en tu Reserva de tirada, te saltas este paso.

### Paso 10: Resuelve los Resultados

Durante este paso, retira el marcador del espacio de Resultado marcado y aplica su efecto; en este caso sería el Resultado verde.

El primer efecto de este Resultado es «Obtén 1 [icono de éxito]»: pon 1 ficha de Éxito sobre el espacio indicado en el borde superior del tablero de Planeta. Las fichas de Éxito se explicarán más adelante.



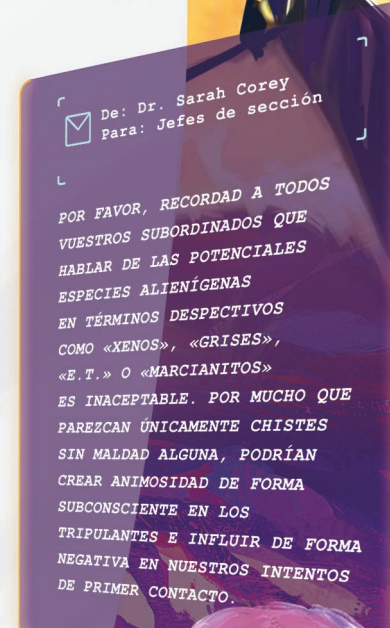
El segundo efecto del Resultado verde sustituye la carta de Punto de interés actual por una nueva. Busca la carta **P101** (Superficie exterior) en tu pila de PDI y ponla bocarriba en el Sector 1, encima del PDI «Restos retorcidos». ¡Enhorabuena! Has escapado de los restos de la nave.

### Resultados conectados



Si en lugar del verde hubieras marcado el Resultado rojo, se habría aplicado ese efecto (tirar 1 dado de Peligro). Sin embargo, como hay una flecha que va del Resultado rojo al verde, el Resultado verde también se habría aplicado después del rojo.

Esto pone fin a la primera acción de Amir. Acabas de aprender los fundamentos de una prueba de dados. Los dados de Lesión y de Peligro, la opción de apoyar y las Acciones especiales con medidores se explicarán más adelante en el Tutorial. Por ahora, pasemos a la segunda acción de Amir.





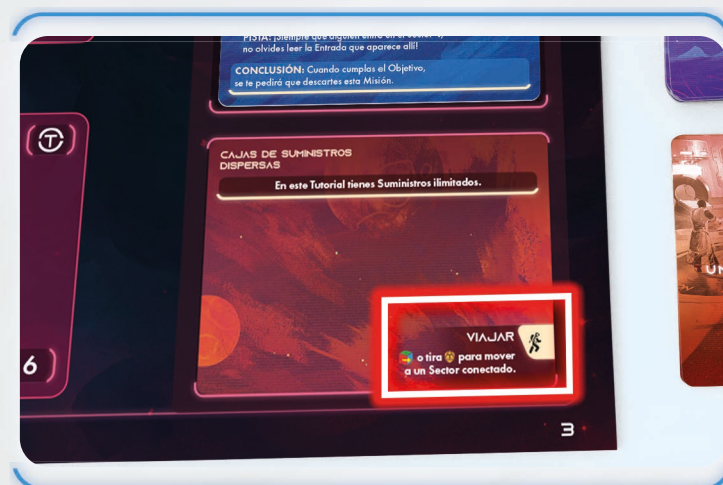
## SEGUNDA ACCIÓN DE AMIR

Amir se encuentra ahora en la carta de «Superficie exterior». Este PDI tiene otra Acción especial impresa. Sin embargo, aunque cada Tripulante realiza 2 acciones por turno, solo puede realizar 1 Acción especial (identificada por el icono ➔) en un turno dado. Por lo tanto, Amir debe elegir una acción diferente.

A diferencia del PDI anterior, esta carta no tiene el icono [icono de viaje], lo que significa que puede realizar la acción de Viajar y moverse a otro Sector, así que decide hacer eso mismo.

La acción de Viajar te permite mover a tu Tripulante de un Sector a otro a lo largo de una Ruta conectada. Si miras el tablero de Planeta, verás que hay una Ruta entre los Sectores 1 y 5 y una flecha que apunta en ambas direcciones. Esto significa que es posible Viajar por ella en ambos sentidos.

Cada Ruta muestra uno o varios iconos a lo largo de ella; debes resolverlos todos cuando Viajes por una Ruta. En este caso, el icono es el de Viajar ( [icono de viaje] ), que indica que debes consultar la Condición global actual en la esquina inferior derecha del tablero de Planeta.



Esta Condición global indica que, para resolver un icono de Viajar, debes gastar 1 dado [icono de dado] (moverlo de tus Dados disponibles a tus Dados gastados) o tirar un dado de Peligro [icono de dado] y buscar el resultado en la carta de referencia del dado de Peligro.

**Nota:** Puedes consultar todos los iconos en el Glosario de iconos (página 46).

A efectos de este Tutorial, digamos que Amir decide arriesgarse a lanzar un dado de Peligro en lugar de gastar un dado. Tira 1 dado de Peligro y busca el resultado [icono de dado] en la carta de referencia del dado de Peligro.

Si tu resultado aparece en la lista, aplica sus efectos.

De lo contrario, no hay ningún efecto negativo.

En cualquiera de los casos, completas tu movimiento.

[icono de dado] se usa solo en este Tutorial y los dos únicos efectos posibles son los siguientes:

- [icono de dado]: Para resolver este efecto, elige un dado de los Disponibles en tu tablero de Tripulación y ponlo en Dados gastados. En este caso, la imagen del dado muestra los 3 colores, por lo que puedes elegir cualquier dado.
- Sufre una Lesión de Solo un rasguño: Hay varias formas de sufrir una lesión durante una Misión. Consulta la sección de «Lesiones» de la página 22 para conocer todos los detalles.

Independientemente del resultado, mueve a Amir al Sector 5. Dado que hay un número de Entrada en este Sector, lo resuelves ahora mismo.

**Lee la Entrada 227.**

## FIN DEL TURNO DE AMIR


Lee este apartado después de leer la **Entrada 227**.

El turno de Amir ha terminado. Dale la vuelta a su ficha de Turno para ponerla por el lado de «Turno terminado». Normalmente, en este momento el Tripulante debe robar y resolver una carta de Evento. Introduciremos las cartas de Evento más adelante en el Tutorial, así que sáltate este paso por ahora.

**Lee la Entrada 50.**

## SEGUNDO TURNO DE LOS TRIPULANTES

Lee este apartado después de leer la **Entrada 50**.

Los Tripulantes del Sector 2 se enfrentan también a una situación difícil. El casco fundido de la nave podría hacer estallar los volátiles tanques de oxígeno. El PDI también muestra el icono , que significa que no es posible viajar desde este Sector hasta que se resuelva la emergencia.



El segundo Tripulante debe elegir la Acción especial «Salvar los suministros» que puedes ver en el Sector 2. También requiere una prueba de dados, pero se resuelve de manera diferente a la que vimos en el turno de Amir.





En lugar de Resultados con requisitos, cada Resultado tiene un medidor asociado.

Este tipo de prueba representa una serie de actividades cuyos avances pueden cuantificarse. En lugar de cumplir requisitos fijos, cada uno de tus dados te da la oportunidad de progresar en uno de los medidores. La primera vez que avances en uno, pon un marcador universal en la casilla más a la izquierda del medidor. Después, cada vez que avances, mueve el marcador 1 casilla a la derecha. Cuando el marcador llegue a la casilla de Resultado (la más grande a la derecha del todo, que contiene el efecto), si vuelve a avanzar no se desplazará más. El efecto de esa casilla se aplica al final de la prueba de dados.

En el caso de los 2 medidores de este PDI, se necesitan 4 avances para aplicar el efecto de la casilla de Resultado.



Los avances en un medidor se conservan de un turno a otro, es decir, un Tripulante puede hacer avanzar un medidor en su turno y otro Tripulante seguir haciéndolo en el suyo. Incluso puedes hacer un avance, Viajar a otro lugar, volver y continuar.

Los dos efectos especiales de esta acción se resuelven de izquierda a derecha. En primer lugar, cualquier icono de Accidente que saques hará avanzar el medidor rojo y esos dados se moverán a Dados gastados  = . Después, cada dado de Sección que te quede en la Reserva de tirada hará avanzar el medidor verde  = .

**Nota:** Algunas acciones posteriores tienen efectos especiales en dos o más filas. Resuelve siempre primero la fila superior, de izquierda a derecha, luego la siguiente fila, y así sucesivamente.

El proceso para resolver esta prueba de dados se compone de los mismos 10 pasos, así que vamos a repasarlos.

### Paso 1: Elige los dados

Para aumentar tus posibilidades de avanzar al máximo, coge los 5 dados de tu tablero de Tripulación y pónelos en la mano. En este ejemplo, los otros Tripulantes presentes deciden no apoyar.

### Paso 2: Añade dados de Lesión y Peligro

Igual que antes, puedes omitir este paso.

### Paso 3: Tira los dados

Tira todos los dados que tienes en la mano. Esta vez, utiliza los resultados reales que has sacado. Sin embargo, si sacas 3 o más Accidentes, vuelve a tirar todos los dados hasta que saques menos de 3 (esto es solo para esta tirada específica y solo durante este Tutorial).

### Paso 4: Modifica los resultados

Si no has sacado más de 1 resultado de Accidente, ¡todo ha salido bien! Ve al Paso 5. De lo contrario, sigue leyendo.

Si sacas 2 Accidentes, te has metido en un lío. ¿Por qué? Porque cuando llegas al Paso 7 (más abajo), esos Accidentes hacen avanzar el medidor rojo y entonces los dados se mueven a Dados gastados. Esto significa que, cuando te toque resolver el segundo efecto especial, no tendrás los 4 dados necesarios para hacer avanzar el medidor verde hasta el final.

Decide si quieres o no modificar los resultados de tus dados jugando cartas de Sección de tu mano. Después de resolver el efecto de una carta de Sección jugada, ponla bocarriba en tu pila de descartes.

**Ejemplo:** Si sacas 2 Accidentes y juegas con Cho Jae-yong, puedes jugar «Refugio de emergencia» para volver a tirar 1 de tus dados con resultado de Accidente, con la esperanza de no sacar otro, o puedes jugar «Herramientas de especialista» para convertir uno de tus dados azules en cualquier resultado.

### Paso 5: Revisa si hay Combinaciones de dados

Sáltate este paso de nuevo. Las Combinaciones de dados se explicarán más adelante.

### Paso 6: Resuelve los dados de Lesión y Peligro

Sáltate este paso, ya que no se han tirado dados de Lesión o Peligro.

### Paso 7: Resuelve los efectos especiales



Esta Acción especial tiene dos efectos especiales, que deben resolverse de izquierda a derecha.

En primer lugar, por cada Accidente que tengas en tu Reserva de tirada, avanza el medidor rojo una vez y luego pon ese dado en tus Dados gastados. Recuerda que, al avanzar por primera vez, se pone un marcador al principio del medidor, y los avances posteriores mueven el marcador 1 casilla a la derecha.

Después, por cada dado que te quede en la Reserva de tirada, avanza el medidor verde y luego pon ese dado en tus Dados gastados.

### Paso 8: Marca los Resultados

Este paso se omite en las pruebas de dados con medidores.

### Paso 9: Gasta los dados

Mueve todos los dados de la Reserva de tirada a tus Dados gastados.

### Accidentes




Un resultado de Accidente significa que algo ha salido mal y suele provocar algún efecto negativo.



### Efectos especiales

Algunas pruebas de dados tienen efectos especiales enumerados dentro de un recuadro negro entre el nombre de la acción y sus Resultados.

### Fichas de Éxito

Cada vez que obtengas 1 , pon 1 ficha de Éxito sobre el espacio indicado en el borde superior del tablero de Planeta.

### Extenuar



Otra forma de reponer tus dados es la mecánica de Extenuar que se describe en la sección de Datos gastados de tu tablero de Tripulación. Sin embargo, no te aconsejamos usarla en este Tutorial porque tiene como coste sacrificar un dado.


### Mazo de cartas de Sección agotado

Siempre que necesites robar una carta de Sección y tu mazo esté agotado, baraja tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y luego roba la carta.

**Importante:** Solo creas un nuevo mazo cuando necesites robar una carta y tu mazo esté agotado, no cuando tu mazo se quede sin cartas.

### Paso 10: Resuelve los Resultados

Comprueba cada medidor de arriba a abajo. Si el marcador está en la casilla del Resultado, retíralo y aplica el efecto de ese Resultado.

Si aplicas el Resultado verde, primero obtén 1 . A continuación, sustituye el PDI de este sector por el **P102** (Suministros recuperados), devolviendo todos los marcadores de la carta de PDI anterior a la reserva.

Si no has avanzado lo suficiente para llegar al final del medidor verde, vuelve a intentarlo en el próximo turno (o puede intentarlo otro Tripulante).

**Nota:** En el inusual caso de que avancen ambos medidores hasta el final, debido a que se resuelven de arriba a abajo, el Resultado del medidor verde sustituiría este PDI por otra carta, con lo que el medidor rojo no se resolvería.

A tu Tripulante ya no le quedan dados y, como has visto, son necesarios para realizar la mayoría de las Acciones especiales. Una forma de reponer tus dados es la acción de Descansar, así que deberías hacerlo ahora.

## PRIMERA ACCIÓN DE DESCANSAR

Como verás en la carta de referencia, realizar una acción de Descansar reduce el número de Suministros que tienes. Los Suministros son un recurso fundamental, ya que representan el oxígeno, los filtros, el agua y todo lo que necesitas para explorar mundos alienígenas. Sin embargo, en esta Misión de Tutorial tus Suministros son ilimitados, como puedes ver en la carta de Condiciones globales.

### CAJAS DE SUMINISTROS DISPERSAS

En este Tutorial tienes Suministros ilimitados.

Cuando Descansas, repones la mitad de tu número total de dados de Sección, redondeando hacia arriba. Actualmente tienes 5 en total. En este caso, todos tus dados están en tus Datos gastados, pero en el futuro podrían quedarte algunos en tus espacios de Datos disponibles. Siempre cuentas el número total de dados en tu tablero de Tripulación. La mitad de 5 redondeando hacia arriba es 3, por lo que repones 3 de tus dados cualesquiera.

Para reponer un dado, muévelo desde Datos gastados hasta un espacio de dado del mismo color del lado izquierdo de tu tablero de Tripulación. Acuérdate de colocarlos con la cara de las marcas en las cuatro esquinas hacia arriba, para que puedas identificarlos fácilmente.

Como último paso de la acción de Descansar, roba 1 carta de Sección de tu mazo y añádela a tu mano. En el Escalafón 1, el número máximo de cartas de Sección que un Tripulante puede tener en la mano es 2 (como indica tu tablero de Tripulación). Si ahora tienes 3 cartas, debes descartar 1 de tu mano y ponerla en tu pila de descartes, a la derecha de tu tablero de Tripulación. La próxima vez que necesites robar una carta, si tu mazo está agotado, baraja tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y ponlo a la izquierda de tu tablero de Tripulación.

El turno del segundo Tripulante ha terminado. Dale la vuelta a tu ficha de Turno para ponerla por el lado de «Turno terminado». De nuevo, normalmente robarías y resolverías una carta de Evento en este momento, pero en este punto del Tutorial te saltas este paso.

## TRIPULANTES RESTANTES

Dependiendo del número de Tripulantes que formen el equipo de exploración, podrían quedar algunos que aún no han jugado su turno.

Si hay 3 o más Tripulantes, debes seguir los siguientes pasos. Una vez que todos los jugadores hayan jugado sus turnos, pasa al apartado de «Ronda completada» que se encuentra al final de esta sección.

**Nota:** Al resolver estos pasos, si no tienes claro lo que significa alguno de los iconos, consulta el Glosario de iconos al final de este reglamento.

### JUGADOR 3

**Acción 1:** Realiza la Acción especial «Tomar muestras de la superficie» que aparece en la carta de PDI de tu Sector actual. Es similar a la que Amir realizó en su turno, pero hay un tercer Resultado (amarillo). Consulta la sección sobre «Resultados extra» de la página 21 de este reglamento antes de realizar esta acción.

El Resultado verde de esta Acción especial te indica que obtengas el **Descubrimiento único 1**. Revisa las reglas de «Descubrimiento único» en la página 24 de este reglamento para saber qué hacer cuando obtengas un Descubrimiento único.

El Resultado verde también indica que sustituyas el **P101** por el **P000**, pero hay varias cartas **P000** disponibles. Elige una al azar.

**Acción 2:** Viaja al Sector 5, para lo cual debes elegir si gastas un dado o tiras un dado de Peligro. Al final de tu turno, dale la vuelta a tu ficha de Turno. No robes ni resuelvas una carta de Evento.

### JUGADOR 4

**Acción 1:** Viaja al Sector 4. Para hacerlo tienes que gastar un dado. El Sector 4 contiene una Entrada de la Bitácora; tan pronto como entres en este Sector, **lee la Entrada 311**.

**Acción 2:** Realiza la acción de Preparar. Se explica en la página 22 de este reglamento, pero por ahora basta con que robes 1 carta de Sección. Sáltate la parte que habla de las Combinaciones de dados. Al final de tu turno, dale la vuelta a tu ficha de Turno. No robes ni resuelvas una carta de Evento.

### RONDA COMPLETADA

¡Has terminado una ronda completa! **Lee la Entrada 59**.

## CONTINUACIÓN DEL TUTORIAL

Lee este apartado después de leer la **Entrada 59**.


Una vez que hayas completado la primera ronda del Tutorial, ¡del resto te encargas tú! Sin embargo, a continuación tienes una serie de reglas adicionales con las que debes familiarizarte antes de continuar. Simplemente tenlas presentes; muchas de ellas solo necesitarás consultarlas cuando haga falta. Dependiendo de lo que haya ocurrido en el Tutorial hasta ahora, es posible que ya hayas leído algunos de estos apartados. Consulta también el Glosario de iconos al final de este reglamento para ver los nuevos iconos que aún no hemos explicado.

**Ten en cuenta lo siguiente:** durante el Tutorial, los Tripulantes no roban cartas de Evento al final de su turno hasta que se haya revelado la Misión **M02**.


## CARTAS DE REFERENCIA

Como mencionábamos antes, las cartas de referencia contienen un resumen de la estructura del turno por una cara, junto con una lista de posibles acciones, y el proceso de prueba de dados por la otra. Ahora que la parte «fija» del Tutorial está completa, necesitaremos consultar ambas caras de esta carta de referencia durante la partida. A continuación explicaremos con sus propios apartados algunas de las cosas que aparecen en esta carta y omitimos durante la primera ronda.

## ORDEN DE TURNO


 Al comienzo de cada ronda, el Tripulante con la ficha de Jugador inicial elige a cualquier Tripulante (incluido él mismo) para que reciba la ficha de Jugador inicial. Los miembros de la Tripulación se turnan empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial y continuando en sentido horario. Cada Tripulante le da la vuelta a su ficha de Turno al comienzo de la ronda.


## CAPACIDADES DE CONVERSIÓN

 Cada Tripulante tiene una Capacidad de conversión en la esquina superior izquierda de su carta. Durante una prueba de dados, puedes usarla cada vez que gastes un dado para tratar los resultados básicos  $\frac{1}{2}$  del color mostrado como si fueran el icono representado. El color del dado no cambia.

## EFFECTOS DE VIAJAR

Ya hemos explicado el icono de Viajar, pero existen otros en las Rutas de viaje. Aunque todos se explican en el Glosario de iconos, repetimos aquí los de este tablero de Planeta por comodidad.

 Para resolver este efecto, elige un dado de los Disponibles en tu tablero de Tripulación y ponlo en Dados gastados. En este caso, la imagen del dado muestra los 3 colores, por lo que puedes elegir cualquier dado.

 Tira 1 dado de Peligro y busca el resultado en la carta de referencia del dado de Peligro.

## EFFECTOS ESPECIALES INMEDIATOS


Lee este apartado la primera vez que un Tripulante realice una Acción especial que tenga un efecto especial inmediato.

Un efecto especial con uno de los siguientes iconos se conoce como efecto especial inmediato.



Si cumples las condiciones de dicho efecto especial, termina la prueba de dados de inmediato. Mueve todos los dados tirados de la Reserva de tirada a los Dados gastados de su propietario y resuelve el Resultado indicado



**Ejemplo:** Durante esta prueba de dados, si no tienes un icono  en tu Reserva de tirada, resuelve de inmediato el Resultado rojo y termina la prueba de dados.

## CARTAS CON 2 ACCIONES ESPECIALES

Algunas cartas contienen más de 1 Acción especial. Debes elegir la que vas a realizar antes de empezar la prueba de dados.






## RESULTADOS EXTRA

Lee este apartado la primera vez que un Tripulante realice una prueba de dados con un Resultado extra.

Algunas pruebas de dados tienen un Resultado amarillo extra, además de los verdes y rojos. Un Resultado extra suele tener más beneficios que los Resultados positivos estándar.



En el caso de la Acción especial «Tomar muestras de la superficie», el Resultado extra te da una ficha de Éxito y luego aplicas el efecto del Resultado verde. Esto se indica con la flecha amarilla que apunta del Resultado amarillo al verde.

**Nota:** Para esta acción en particular, podrías elegir tirar solo 1 dado. Si tienes suerte y sacas un resultado de ,  o , obtendrás el Resultado amarillo y luego el verde (consulta el ejemplo anterior). Sin embargo, si no sacas ninguno de esos Resultados, un solo dado no basta para obtener el Resultado verde.

**Nota:** A diferencia de la Acción especial «Forzar el mamparo», obtener en este caso un Resultado rojo no hace que se aplique también el verde. Es solo un fracaso y una acción desperdiciada.

## MÚLTIPLES CARTAS DE PDI

Lee este apartado la primera vez que se te indique que cojas una carta P000.

Siempre que se te indique que cojas una carta de PDI y haya varias copias de ella disponibles, elige una al azar.

## CARTA DE ASCENSO DE ESCALAFÓN

Lee este apartado cuando tengas 3 fichas de Éxito.

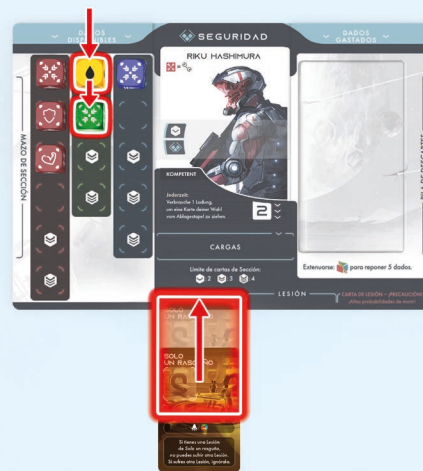
En cuanto cumplas con los requisitos de la carta actual de Ascenso de escalafón, dale la vuelta a la carta para ponerla por el lado Completado. Indica que has completado esta meta adicional y obtendrás sus beneficios durante la Gestión de la nave. En el caso del Tutorial, dale la vuelta a la carta en cuanto tengas 3 fichas de Éxito en el espacio de encima del tablero de Planeta. Sigue reuniendo fichas de Éxito como de costumbre.

## LESIONES

Lee este apartado la primera vez que un Tripulante sufra una Lesión.

En varios momentos del Tutorial, se te indicará que sufras una Lesión de Solo un rasguño (el único tipo de Lesión del Tutorial; si se te indica que sufras cualquier otro tipo durante el Tutorial, ignórala). Para ello, en primer lugar, coge una carta de Lesión (todas las del Tutorial son de Solo un rasguño) y ponla bocarriba en el espacio de Lesión más a la izquierda de la parte inferior de tu tablero de Tripulación. A continuación, pon 1 dado amarillo de Lesión en el espacio superior de cualquier columna de tu tablero de Tripulación, desplazando 1 espacio hacia abajo todos los demás dados de esa columna si el espacio superior tiene un dado.

**Nota:** En el Tutorial no importa en qué columna pongas el dado, pero sí podría ser relevante al jugar la Campaña.



**Ejemplo:** Se te indica que tires el dado de Peligro durante una acción de Viajar y sacas un resultado que supone sufrir Solo un rasguño. En primer lugar, pon la carta en tu espacio de Lesión más a la izquierda. A continuación, coge un dado de Lesión y ponlo en una columna; en este caso eliges la verde. Todos tus dados verdes se mueven hacia abajo 1 espacio.

**Nota:** En el Tutorial, cada Tripulante solo puede sufrir 1 Lesión. Si ya tienes una carta de Lesión, ignora cualquier efecto que te haga sufrir otra. Esto no se aplica durante la Campaña.

### PRUEBAS DE DADOS CON LESIONES

Siempre que hagas una prueba de dados, durante el Paso 2 debes tirar cualquier dado de Lesión que tengas junto con los dados de Sección que elijas. Durante el Paso 6, si el resultado de un dado de Lesión de tu Reserva de tirada coincide con el icono de tu carta de Lesión, pon el dado de Lesión en la carta y aplica el efecto del icono tal y como aparece en la carta. Si el resultado del dado no coincide con un icono de ninguna de tus cartas de Lesión, déjalo en tu Reserva de tirada.

**Nota:** En el Tutorial no hay efectos que puedan modificar estos dados, pero sí que los hay en la Campaña.



**Ejemplo:** Después de reptar por un conducto estrecho, has obtenido una carta de Lesión y un dado de Lesión. Durante cualquier prueba de dados, tiras tu dado de Lesión además de los demás dados. El resultado del dado de Lesión es . Durante el Paso 6, pones ese dado en la carta de Lesión y debes gastar un dado.

Los dados de Lesión se devuelven a los espacios de dados de Sección al final del Paso 6 de la prueba de dados. Ponlos en los espacios superiores de cualquier columna (no tienen que volver a la misma columna de la que salieron), desplazando otros hacia abajo si es necesario.

### RETIRAR LESIONES

En el Tutorial, algunos efectos permiten a un Tripulante retirar un dado de Lesión y una carta de Lesión. Para ello, basta con coger el dado y devolverlo a la reserva, y añadir la carta a las demás de Lesión.

### ACCIÓN DE PREPARAR

Lee este apartado la primera vez que un Tripulante quiera realizar la acción de Preparar.

Para realizar la acción de Preparar, haz 1 de estas cosas o las dos en cualquier orden:

- Roba 1 carta de Sección de tu mazo y añádela a tu mano. Si ahora tienes 3 cartas en la mano (por encima de tu límite de cartas de Sección), debes descartar de inmediato 1 carta.
- Haz una prueba de dados para tratar de hacer coincidir los iconos de tus dados tirados con las Combinaciones de dados de las cartas de Sección en tu mano (las Combinaciones de dados se explican en la siguiente página). Esta tirada sigue el proceso habitual descrito en la página 15 (debes incluir cualquier dado de Lesión, otros jugadores te pueden apoyar y puedes jugar los efectos superiores de las cartas de Sección para modificar sus resultados).

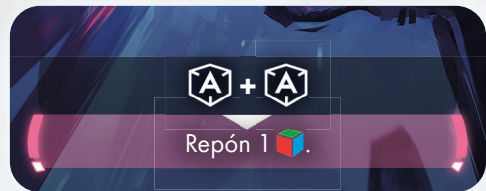
### Sin dados para gastar

Si tienes que resolver un efecto que requiere gastar dados y no te quedan suficientes Disponibles, en vez de eso tendrás que sacrificar un dado ; consulta Sacrificio en el Glosario de términos de juego al final de este reglamento.

## COMBINACIONES DE DADOS

Lee este apartado la próxima vez que un Tripulante resuelva una prueba de dados.

Durante el Paso 5 de una prueba de dados, puedes usar el efecto de Combinación de dados de cualquier carta de Sección de tu mano si cumples el requisito con los dados de tu Reserva de tirada.



**Nota:** Durante la Campaña también podrás encontrar efectos de Combinación de dados en la carta de Condición global actual.

Si los resultados de los dados de la Reserva de Tirada (incluidos los dados de los Tripulantes que apoyan) coinciden con el requisito de Combinación de dados de una carta de Sección de tu mano, puedes mover los dados coincidentes a los Dados gastados de su propietario para activar el efecto descrito en la carta. Después, descarta esa carta poniéndola bocarriba en tu pila de descartes. Es posible activar el efecto de más de 1 carta de Sección de esta manera, pero los dados usados para activar un efecto se mueven a los Dados gastados de su propietario de inmediato y no se pueden usar para activar otra carta o un Resultado.

**Nota:** En el Tutorial solo hay dos iconos de Combinación de dados diferentes. En la Campaña hay muchos más.



Cualquier dado con un resultado Básico



2 dados con el mismo icono. Recuerda que el resultado de Vanguard cuenta como cualquier icono



Los resultados de Accidente no se pueden usar en Combinaciones de dados



**Ejemplo:** Realizas una prueba de dados y tiras 2 dados (1 rojo y 1 azul). Otro Tripulante te apoya y tira 1 dado verde. Sacas 1 Físico y 1 Básico. El otro Tripulante saca 1 Vanguard. No se producen efectos de repetición de tirada, por lo que estos son los resultados finales de los dados después del Paso 4 de la prueba de dados. Durante el Paso 5, estos dados pueden usarse para activar el efecto de Combinación de dados de cualquier carta de Sección de tu mano.

Tienes 2 cartas de Sección en la mano (En forma y Carrera).

Podrías usar tu dado Básico azul para activar el efecto de la carta de Carrera (moverte a otro Sector), moviendo el dado azul a tus Dados gastados y descartando la carta de Carrera.

Como el resultado de Vanguard cuenta como cualquier icono, usas tu resultado Físico rojo y el dado del Tripulante que te apoya para activar el efecto de la carta de En forma. El dado rojo se traslada a tus Dados gastados y el dado verde a los Dados gastados del Tripulante que ha apoyado.

## APOYAR

Siempre que un Tripulante esté haciendo una prueba de dados, cada uno de los otros Tripulantes del mismo sector puede apoyar. El Tripulante que hace una prueba de dados se denomina Tripulante activo.

Lee este apartado la primera vez que un Tripulante decida apoyar.

Los Tripulantes pueden apoyar de una de estas maneras o ambas:

- Durante el Paso 1 de la prueba de dados, otro Tripulante puede apoyar eligiendo 1 dado de sus Dados disponibles. Este dado se tira durante el Paso 3 y el Tripulante activo puede usarlo como si estuviera en su Reserva de tirada. Cuando lo muevas a Dados gastados, ponlo en los de su Tripulante en lugar de los del Tripulante activo.
- Durante el Paso 4 de la prueba de dados, otro Tripulante puede apoyar jugando 1 carta de Sección de su mano que tenga un efecto «Durante una prueba de dados». Resuelve el efecto de la carta como si el Tripulante activo la hubiera jugado.

**Ejemplo:** Amir, Cho y Riku están en el mismo Sector. Amir realiza una Acción especial que implica hacer una prueba de dados. Cho apoya añadiendo uno de sus dados a la Reserva de tirada. Riku no añade ningún dado, pero juega una carta de Sección durante el Paso 4.

## DADOS DE PELIGRO EN LAS PRUEBAS DE DADOS

Lee este apartado cuando realices la Acción especial «Pasar entre medias».



Algunas Acciones especiales son peligrosas, lo que se representa con el icono del dado de Peligro a la izquierda del nombre de la Acción especial. Durante una prueba de dados, debes lanzar cualquier dado de Peligro requerido al mismo tiempo que los demás. Durante el Paso 5, resuelve el dado de Peligro como lo harías normalmente al lanzarlo (busca el resultado en la carta de referencia del dado de Peligro). A continuación, devuelve el dado de Peligro a la reserva.

### Reserva de tirada común

Cada jugador tiene su propia Reserva de tirada para saber a quién pertenece cada dado. Sin embargo, todos los dados de todas las Reservas se consideran la misma Reserva de tirada y los puede usar el Tripulante activo.

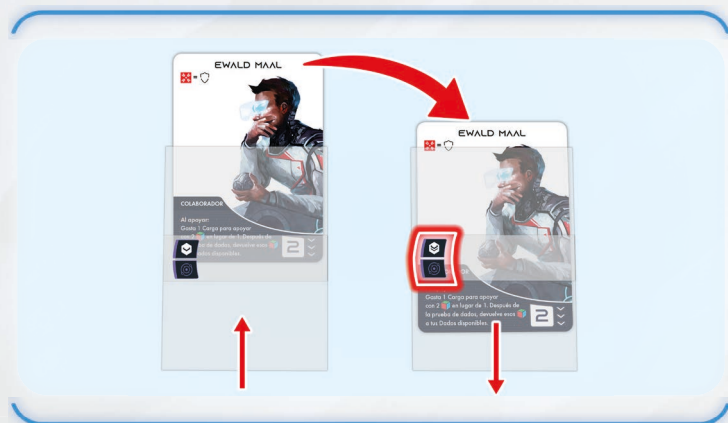
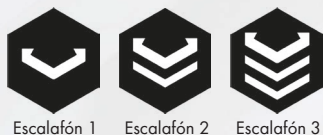
### Capacidades de conversión al apoyar

Los Tripulantes que apoyan no pueden usar sus Capacidades de conversión. Solo las puede usar el Tripulante que está haciendo la prueba de dados. Sin embargo, este puede usarlas también con los dados de los Tripulantes que apoyan.





- 3) **ASCIENDE A LOS TRIPULANTES:** Dado que durante la Exploración planetaria le diste la vuelta a la carta de Ascenso de escalafón para ponerla por el lado de Completado, todos los Tripulantes del equipo de exploración ascienden de escalafón. Cambia sus fundas de Escalafón 1 por unas de Escalafón 2 y vuelve a poner sus cartas de nuevo en sus tableros de Tripulación. Devuelve las fundas de Escalafón 1 a los Compartimentos de Sección correspondientes.



A continuación, retira la carta de Ascenso de escalafón de Tutorial.

- 4) **COMPRA DADOS:** Puedes usar tus fichas de Éxito para comprar dados adicionales para cada Sección. El coste es 1 ficha de Éxito por cada dado que tenga en ese momento una Sección cualquiera (todas las Secciones tienen siempre el mismo número). Comprar dados de esta manera añade 1 nuevo dado a cada Sección. Como en este momento todas las Secciones tienen 5 dados, el coste es 5 fichas de Éxito. Si tienes suficientes, devuelve 5 a la caja y añade los siguientes dados de la caja a los Compartimentos de Sección correspondientes:



Se denominan dados comodín y te dan mayor probabilidad de sacar un resultado de Vanguard, pero también de sacar un Accidente. ¡Úsalos con precaución! Por ahora, deja las fichas de Éxito que sobren en la mesa.

**¡Enhorabuena!** Has llegado al final del Tutorial de ISS Vanguard. Recuerda que otras reglas y elementos del juego, como la Gestión de la nave, los Indicios, los Descubrimientos, las Amenazas o las naves de descenso, entre otros, se revelarán a medida que avance tu Campaña. Cuando quieras repasar las reglas, ve al apartado de «Campaña» de este reglamento (Capítulo III).

Si quieres continuar con la Campaña de inmediato tras este Tutorial, lee el siguiente apartado (Continuación de la Campaña). De lo contrario, sigue el procedimiento de «Reinicio del juego» en la página 41 para prepararlo para futuras partidas.

**¡Buena suerte en tus viajes!**

## CONTINUACIÓN DE LA CAMPAÑA

Es el momento de realizar tu primera Gestión de la nave. En esta parte del juego, viajarás a nuevos mundos alienígenas, investigarás tecnologías, fabricarás nuevo equipo y mejorarás tus Secciones y Tripulantes. Los distintos pasos de la Gestión de la nave se realizan mediante el Registro de la nave. Pon el Registro de la nave en la mesa y asegúrate de que queda espacio suficiente para formar tres reservas de fichas a lo largo de su borde izquierdo.

Ya llenaste con las cartas iniciales el Registro de la nave durante los pasos de «Antes de tu primera partida».

Ahora, sigue los siguientes pasos:

- Pon el sobre «A la espera...» en la mesa. Durante la Gestión de la nave, a veces se te indicará que pongas cartas en este sobre y, cuando llegues a la parte de la Gestión de la nave en la que se usan, se te indicará qué hacer con ellas.
- Abre el Registro de la nave por las páginas 28 y 29. Mueve el **Descubrimiento único 1** del espacio «Descubrimientos encontrados» del tablero de Planeta al bolsillo con el número «1» de la página 29.
- Si te quedan fichas de Éxito en la mesa, mételas en la bolsa de fichas. Esta bolsa con cierre se usa para guardar tu reserva actual de diversas fichas.
- Cada jugador de la Sección mueve los Tripulantes de sus tableros de Tripulación a «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).
- También coge 2 cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B), las pone bocarriba sobre la mesa y elige un nuevo Tripulante para cada una de sus Secciones. Mete estos Tripulantes en fundas de Escalafón 1, que se encuentran en los Compartimentos de Sección. Devuelve el resto de las cartas de Tripulante a «Reclutas» (bandeja de cartas B) y baraja todas las cartas que se encuentran allí.
- Cada jugador añade a su mano a estos nuevos Tripulantes. Los Tripulantes en la mano de un jugador se denominan Tripulantes disponibles. Los jugadores que controlan más de una Sección mantienen en una misma mano los Tripulantes disponibles de todas sus Secciones. Durante la Gestión de la nave, podrás asignar a los Tripulantes disponibles diversas tareas. Sin embargo, nunca puedes asignar nada a tu último Tripulante disponible de cada Sección, ya que lo necesitarás para la siguiente Exploración planetaria.

**Nota:** Esto supone que probablemente no podrás realizar Asignaciones en tu primera Gestión de la nave, a menos que decidas usar el Cuartel para reclutar más Tripulantes.

- Coge el Escáner planetario y el libro de Mapas de sistemas de la caja y déjalos cerca.

Ya puedes empezar la Gestión de la nave. Los procesos de esta fase se encuentran en el Registro de la nave y algunos hacen referencia a componentes que aún no has obtenido en tu Campaña. Cuando esto ocurra, ignora esos pasos hasta otra Gestión de la nave posterior en la que sí los tengas.

**Consejo:** Según avances en el Registro de la nave, tendrás varias opciones para elegir; pero no te preocupes, al principio de la Campaña, ninguna de ellas es mala. Eso sí, te sugerimos que en el paso «Instalaciones de la nave» actives el Cuartel y el Centro de producción, para obtener algo de Equipo antes de tu próxima misión. ¡También son posibles otras combinaciones!

**Ahora, lee la Entrada 750.**





## CAPÍTULO III - CAMPAÑA

Antes de jugar la Campaña, al menos uno de los jugadores (e idealmente todos) debe haber visto el Tutorial en vídeo (consulta la página 10) o jugado el Tutorial, ya que enseñan las principales reglas del juego.

Tienes dos opciones para iniciar la Campaña.

- 1) Continuar desde el Tutorial:** es la opción recomendada si acabas de jugar el Tutorial. No tienes que realizar ninguna preparación o procedimientos adicionales, simplemente continúa la partida donde la dejaste al acabar el Tutorial. Omite el resto de esta página y la página 28. A partir de la página 29 se encuentran las reglas detalladas de Exploración planetaria.
- 2) Inicio rápido:** Elige esta opción si quieres empezar la Campaña con Tripulantes diferentes a los del Tutorial, o si estás jugando la Campaña por segunda vez, o tercera, o...

### INICIO RÁPIDO DE LA CAMPAÑA

El siguiente procedimiento explica cómo preparar e iniciar la campaña completa de ISS Vanguard sin tener que jugar el Tutorial.

#### 1) Comprueba las bandejas de cartas y el Registro de la nave

Asegúrate de que las bandejas de cartas y el Registro de la nave están organizados como se describe en la sección «Antes de tu primera partida». Si has reconstruido los mazos de Tutorial, mueve las siguientes cartas de Tutorial a las bandejas de cartas indicadas:

- Cartas de Punto de interés **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000** a «Puntos de interés» (bandeja de cartas A)
- Cartas de misión **M01, M02, M03** a «Misiones» (bandeja de cartas A)
- Carta de Condición global **G01** a «Condiciones globales» (bandeja de cartas A)

- **Descubrimiento único 1** a «Descubrimientos únicos» (bandeja de cartas A)
- 4 cartas de Lesión de *Solo un rasguño* a «Lesiones» (bandeja de cartas A)
- 5 cartas de Evento de Tutorial y una carta de Ascenso de escalafón de Tutorial en la mesa
- 4 cartas de Tripulante de Tutorial a «Reclutas» (bandeja de cartas B)
- Carta de Proyecto de investigación **R01** a «Proyectos de investigación» (bandeja de cartas B)

#### 2) Reúne los componentes

Pon los siguientes componentes en la mesa:

- A.** 1 carta de referencia de Ronda de juego/Prueba de dados por jugador
- B.** 1 carta de referencia del dado de Peligro
- C.** 4 tableros de Tripulación
- D.** Bandeja de cartas A (Exploración planetaria)
- E.** Bandeja de cartas B (Gestión de la nave)
- F.** Compartimentos de Sección (o las 4 cajas de Sección si tienes ese complemento)
- G.** Planetopedia
- H.** 1 ficha de Jugador inicial, todas las fichas de Turno, Éxito y Tiempo, y los marcadores
- I.** 12 dados de Lesión
- J.** 2 dados de Peligro
- K.** 5 cartas de Evento de Tutorial
- L.** 1 carta de Ascenso de escalafón de Tutorial

**Importante:** Asegúrate de devolver a la caja todos los componentes no indicados anteriormente.



### 3) Lee la Entrada inicial

Abre tu Cuaderno de bitácora o la aplicación y lee la **Entrada inicial** (la primera del Cuaderno) que inicia la historia de ISS Vanguard.

### 4) Elige Secciones

Los jugadores deben ponerse de acuerdo en las Secciones que controlará cada uno durante la partida. Como se trata de un juego cooperativo, asegúrate de que todos están satisfechos con su elección. A continuación, cada jugador coge los tableros de Tripulación de las Secciones que controla. El jugador que controla una Sección determinada se denomina «jugador de la Sección». ¡Las cuatro Secciones debe tener un jugador que las controle!

### 5) Roba los Tripulantes iniciales

- Cada jugador de la Sección coge 3 cartas al azar de «Reclutas» (bandeja de cartas B) y las pone bocarriba sobre la mesa.
- Después, elige 2 Tripulantes iniciales para cada una de sus Secciones y los mete en fundas de Escalafón 1, que se encuentran en sus Compartimentos de Sección. Luego pone un Tripulante de cada Sección en su tablero de Tripulación correspondiente y el otro en «Tripulantes descansando» (bandeja de cartas B).
- Devuelve el resto de las cartas de Tripulante a «Reclutas» (bandeja de cartas B) y baraja todas las cartas que se encuentran allí.

### 6) Prepara los dados de Sección

Coge los dados de cada Sección indicados en las imágenes de abajo y ponlos en los espacios de Dados disponibles del tablero de Tripulación como se muestran. Asegúrate de coger **exactamente** los dados que aparecen en las imágenes de abajo (las marcas de las 4 esquinas de algunas de las caras de un dado ayudan a identificarlo). Devuelve los dados no utilizados a la caja.

### 7) Elige el equipo de exploración

Cada jugador que controle más de una Sección elige solo 1 de ellas para participar en la primera misión, excepto si juegas en solitario, que eliges 2 Secciones.



Sección de Ingeniería



Sección de Seguridad



Sección de Reconocimiento

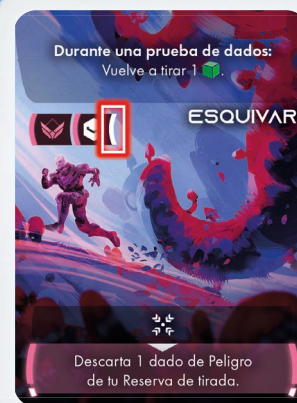


Sección de Ciencia

Haz lo siguiente con cualquier Sección que NO participe en la primera misión:

- Mueve la carta de Tripulante de dicha Sección del tablero de Tripulación a «Tripulantes descansando» (bandeja de Cartas B).
- Mueve los dados de dicha Sección del tablero de Tripulación al Compartimento de Sección correspondiente.
- Devuelve su tablero de Tripulación a la caja.

### 8) Prepara las cartas de Sección



Para cada Tripulante del equipo de exploración, coge de su Compartimento de Sección las 10 cartas de Sección de Escalafón 1 marcadas con una barra blanca junto a su Escalafón (consulta el ejemplo de la izquierda). Cada Tripulante baraja sus cartas de Sección y las pone bocabajo en el espacio del mazo de Sección indicado a la izquierda de su tablero de Tripulación.

#### Ten en cuenta lo siguiente:

El planeta inicial no utiliza todas las reglas y componentes del juego, como las Amenazas, los Descubrimientos, los Indicios, el Equipo, las Capacidades de la Tripulación y las Cargas. Esto significa que no todas las capacidades de las cartas serán útiles por el momento.


### 9) Prepara el tablero de Planeta

- Abre la Planetopedia por las páginas **02-03** (Ojo del vacío): este es tu tablero de Planeta.
- Pon la carta de Ascenso de escalafón de Tutorial con el lado «Incompleto» bocarriba en el espacio indicado del borde superior del tablero de Planeta.
- Coge la carta de Misión **M01** de «Misiones» (bandeja de cartas A) y ponla bocarriba en el espacio de Misión debajo del espacio de Descubrimiento único.
- Coloca el **Descubrimiento único 1** en el espacio designado bocabajo.
- Baraja las 5 cartas de Evento de Tutorial y ponlas junto al tablero de Planeta.
- Por cada Sección que participe en esta Exploración planetaria, los jugadores eligen una de las ocho miniaturas disponibles para representar a los Tripulantes del equipo de exploración y les acoplan los anillos de colores que representan a su Sección. Los jugadores reparten estas miniaturas en los Sectores **1 y 2** como quieran, siempre que haya al menos una por Sector.
- Pon una ficha de Turno al lado de cada tablero de Tripulación, por el lado de «Turno disponible». Entrega la ficha de Jugador inicial al jugador de la Sección de Reconocimiento (incluso si dicha Sección no forma parte del equipo de exploración).
- Deja el espacio de Cargas vacío. Debido a su brusco despertar, ¡los Tripulantes del equipo de exploración no ganan Cargas al comienzo de esta Exploración!
- Lee la carta de Misión en voz alta.
- Cada jugador de la Sección roba 2 cartas de su mazo de Sección.

10) ¡Que comience la Exploración! **Lee la Entrada 1.**

# REGLAS DE EXPLORACIÓN PLANETARIA

Al inicio de la Exploración planetaria, sigue estos pasos:

-  Cada jugador coge 1 ficha de Turno por cada Tripulante que hay en el planeta y la pone en su tablero de Tripulación por el lado de «Turno disponible».
- El jugador de la Sección de Reconocimiento elige qué Tripulante recibe la ficha de Jugador inicial.

La Exploración planetaria se divide en una serie de rondas. En cada ronda, empezando por el Tripulante con la ficha de Jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada Tripulante tiene un turno para realizar 2 acciones. Al final del turno de un Tripulante, este le da la vuelta a su ficha de Turno. La ronda termina cuando todos los Tripulantes han jugado un turno. Cada Tripulante le da la vuelta a su ficha de Turno para ponerla por el lado de «Turno disponible».

Al comienzo de la siguiente ronda, el Tripulante con la ficha de Jugador inicial elige a cualquier Tripulante (incluido él mismo) para que reciba la ficha de Jugador inicial. Este Tripulante juega el primer turno, seguido por todos los demás en sentido horario.

En tu turno, realiza los siguientes pasos:

- Realiza 2 acciones** – elige cualquiera de las indicadas a continuación y resuélvela por completo. Luego, elige una segunda y resuélvela por completo. A excepción de la Acción especial, puedes realizar la misma acción 2 veces.

- Acción especial (una vez por turno)
- Viajar
- Preparar
- Descansar
- Despegar



Puedes usar la ficha de Acciones opcional para no perder la cuenta de las acciones que te quedan.

Usar un efecto de tu tablero de Tripulación, tablero de Nave de descenso, carta de Tripulante, Equipo, carta de Sección, etc. no cuenta como acción, a menos que se identifique como Acción especial o su texto indique que su uso cuenta como acción.



**Ejemplo:** La carta de Equipo «Puesto avanzado» dice «Pon una ficha de Puesto avanzado en tu Sector; esto cuenta como acción». Por tanto, no puedes usarla si ya has realizado tus 2 acciones este turno.

## 2) Fin del turno



- Dale la vuelta a tu ficha de Turno para ponerla por la cara de «Turno terminado».
- Roba y resuelve una carta de Evento (consulta la página 37).

La ronda termina cuando todas las fichas de Turno estén por la cara de «Turno terminado». Comienza una nueva ronda.

Esta secuencia se repite hasta que se produzca alguna de las siguientes situaciones:

- Un Tripulante realiza la acción de Despegar.
- Un Tripulante recibe una cuarta carta de Lesión.
- Una Entrada o una carta de Misión indica que debe terminar la Exploración planetaria.

A continuación, consulta la sección «Fin de la Exploración planetaria» en la página 41.

## ACCIONES ESPECIALES

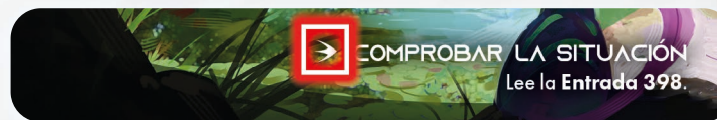
Las Acciones especiales son muy variadas, desde tomar muestras de una sustancia peligrosa hasta negociar con una forma de vida alienígena. Se identifican con el icono ➔ antes del nombre de la acción.

En tu turno, puedes realizar 1 Acción especial visible:

- En el tablero de Planeta, representada en tu Sector.
- En una carta de PDI de tu Sector.
- En la carta de Condición global.
- En una carta que represente cualquier Amenaza en tu Sector.
- En una carta de Misión revelada.
- En una carta de Modificación o Ascenso de escalafón.



La mayoría de las Acciones especiales implican una prueba de dados (consulta la página 31).



Otras Acciones especiales simplemente implican seguir las indicaciones del texto que se muestra debajo.

De: Jefe de intendencia  
P. Olsen  
Para: Jefes de sección

ME PREOCUPA ENORMEMENTE LA FRECUENCIA CON LA QUE LOS EQUIPOS DE EXPLORACIÓN ESTÁN LLEVÁNDOSE NUESTRO EQUIPO DE INCINERACIÓN PORTÁTIL HADES A SUS OPERACIONES SOBRE EL TERRENO. ¡NO ES, COMO LES HA DADO POR LLAMARLO, UN «LANZALLAMAS»! SE TRATA DE UNA HERRAMIENTA DE MINERÍA ESPECIALIZADA, DISEÑADA PARA USOS ESPECÍFICOS, Y MANEJARLA REQUIERE FORMACIÓN INTENSIVA. NO ALCANZO A ENTENDER POR QUÉ TODOS LOS EQUIPOS INSISTEN EN LLEVÁRSELO EN CADA MISIÓN PLANETARIA.



### Sector de la nave de descenso

En algunos Sectores aparece el icono de nave de descenso, que los identifica como posibles puntos de aterrizaje. El Sector en el que se encuentre la nave se denomina Sector de la nave de descenso.


Al final de la mayoría de las Exploraciones planetarias, tendrás que volver a este Sector para Despegar.

### Números de Entrada en el tablero de Planeta

Durante tu turno, si llegas a un Sector que te dirige al Cuaderno de bitácora (es decir, en el que pone «Lee la Entrada XX»), lee de inmediato dicha Entrada.

## VIAJAR

La acción de Viajar es la principal forma que tienen los Tripulantes de llegar a nuevos Sectores del planeta.

**Nota:** Si hay un icono  visible en cualquier parte de tu Sector, no puedes realizar esta acción.

Siempre que realices la acción de Viajar, sigue estos pasos:

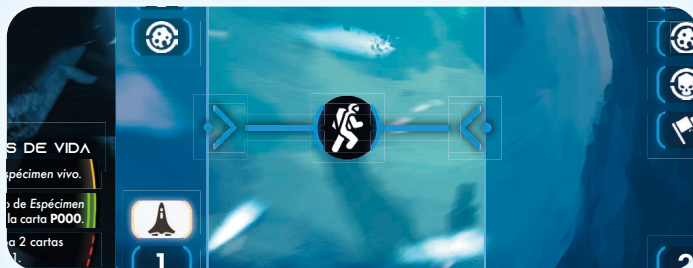
- 1) Elige una Ruta (una línea que conecta el Sector en el que te encuentras con aquel al que quieres Viajar). Algunas Rutas son unidireccionales. Solo puedes elegir una Ruta si hay una flecha en su inicio, es decir, solo puedes moverte en la dirección indicada por las flechas.



**Ejemplo:** Puedes Viajar desde el Sector inferior al superior, pero no en la otra dirección.

**Nota:** Todos los Sectores a los que puedes Viajar desde tu Sector se denominan Sectores conectados. Este término aparece en algunas cartas.

- 2) Resuelve cada uno de los iconos representados en la Ruta. Si la Ruta muestra un icono de Viajar , sáltate el Paso 3 de esta acción y resuelve el efecto de la acción de Viajar que aparece en la carta de Condición global en la esquina inferior derecha del tablero de Planeta.



**Ejemplo:** Viajas por una Ruta en la que se muestra un icono de Viajar. Como se indica en la carta de Condición global, debes hacer una prueba de dados.

**Nota:** Hasta que la acción de Viajar se complete (es decir, que todos los iconos de la Ruta se hayan resuelto), se considera que tu Tripulante está en el Sector en el que iniciaste la acción de Viajar. Esto significa que los Tripulantes de tu Sector de inicio pueden apoyarte, pero los de tu Sector de destino no.

- 3) Pon tu miniatura de Tripulante en el Sector del otro extremo de la Ruta. Si llegas a un Sector con un número de Entrada, léela de inmediato.

## PREPARAR

Cuando realices la acción de Preparar, haz 1 de estas cosas o las dos en cualquier orden:

- Roba 1 carta de Sección de tu mazo y añádela a tu mano. Si ahora tienes más cartas que tu límite de cartas de Sección (2 cartas para el Escalafón 1, 3 cartas para el 2 y 4 cartas para el 3), descarta de inmediato hasta quedarte en tu límite.
- Haz una prueba de dados para tratar de hacer coincidir los iconos de tus dados tirados con una Combinación de dados de una carta de Sección en tu mano o de la carta de Condición global actual. Esta tirada sigue el proceso habitual descrito en la página 31 (debes incluir cualquier dado de Lesión, otros jugadores te pueden apoyar y puedes jugar los efectos superiores de las cartas de Sección para modificar sus resultados).

## DESCANSAR

Descansar es la forma principal que tienen los Tripulantes de reponer sus dados de Sección (los mueven de sus Dados gastados a los espacios de Dados disponibles en el lado izquierdo de su tablero de Tripulación).

Siempre que realices la acción de Descansar, sigue estos pasos:

- 1) Reduce tus Suministros en 1 (moviendo el marcador del medidor de Suministros de tu nave de descenso). Si no puedes (porque el medidor ya está en el 0), no puedes Descansar.
- 2) Luego, repón la mitad de tu número total de dados de Sección, redondeando hacia arriba. Para hacerlo, cuenta tanto tus Dados disponibles de la Sección como tus Dados gastados.

**Ejemplo:** Si tienes 2 Dados disponibles en la Sección y 5 en tus Dados gastados, repones 4 dados.

- 3) Roba 1 carta de Sección de tu mazo y añádela a tu mano. Si ahora tienes más cartas que tu límite de cartas de Sección (2 cartas para el Escalafón 1, 3 cartas para el 2 y 4 cartas para el 3), descarta de inmediato hasta quedarte en tu límite.

### Reponer dados

Para reponer un dado, muévelo desde Dados gastados hasta un espacio del mismo color en tu tablero de Tripulación. Acuérdate de colocarlos con la cara de las marcas en las cuatro esquinas hacia arriba, para que puedas identificarlos fácilmente.

## DESPEGAR

Esta acción solo puede hacerla un Tripulante que esté en el Sector de la nave de descenso y solo si todos los demás Tripulantes están de acuerdo por unanimidad. Al realizar esta acción se termina de inmediato la Exploración planetaria (consulta la página 41).

**Importante:** Despegar sin que todos los Tripulantes estén en el Sector de la nave de descenso supondrá la muerte de los Tripulantes abandonados. Despegar con una Misión incompleta tendrá como resultado penalizaciones por Misión fallida en el Registro de la nave.

## EXTENUAR

Puedes Extenuar a tu Tripulante en **cualquier momento** (esto incluye los Aterrizajes). No cuenta como acción.

Para Extenuar a tu Tripulante, sacrifica 1 dado (de los Dados disponibles de la Sección o los Dados gastados) para reponer 5 de tus dados de Sección. Si tienes un total de **3 o menos** dados de Sección en juego (entre Dados disponibles, Dados gastados y tu Reserva de tirada), debes sufrir una Lesión de Agotamiento en lugar de sacrificar un dado.



**Ejemplo:** Estás a punto de hacer una prueba de dados crucial pero solo te queda 1 dado de Sección en tu tablero de Tripulación. Como el tiempo es un factor crítico en la Misión actual, no puedes permitirte el lujo de realizar una acción de Descansar para reponer tus dados antes de hacer la prueba. Decides Extenuarte, sacrificando uno de tus Dados gastados para reponer 5 de ellos. Ahora, puedes hacer la prueba con muchos dados.


**Nota:** Extenuar no es una acción y puede hacerse durante el turno de cualquier jugador, incluso en respuesta a un efecto o después de robar un Evento, pero antes de resolverlo.

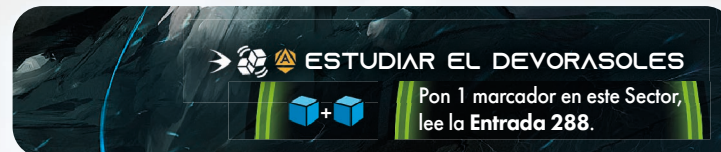
**Ejemplo:** Estás resolviendo un efecto que requiere que gastes un dado. Como en este momento no te queda ninguno en tu tablero de Tripulación, tendrías que sacrificar un dado en su lugar. Decides Extenuarte, sacrificando uno de tus Dados gastados para reponer 5 de ellos. Entonces resuelves el efecto original y gastas un dado.

### Sacrificar

Mueve un dado de Sección de tu tablero de Tripulación o tus Dados gastados a tu Compartimento de Sección.

## PRUEBAS DE DADOS

Muchas de las acciones que realizas durante la partida requieren una prueba con tus dados de Sección para determinar el Resultado. Se denominan pruebas de dados y se identifican con el icono . Usa las siguientes reglas solo si se te pide hacer una prueba de dados. Si se te pide tirar un dado específico (por ejemplo, un dado de Peligro o un D10), no se aplican las siguientes reglas porque eso no es una «prueba de dados».



Algunas pruebas de dados muestran una o más filas de colores. Cada fila es un posible Resultado, dependiendo de lo que saques en la tirada. El Resultado verde es un éxito, un Resultado amarillo (si lo hay) es un éxito aún mayor y el Resultado rojo es un fracaso, pero podría servir de algo...



Otras pruebas de dados contienen uno o más medidores por los que avanza un marcador cuando sacas las tiradas correspondientes. Cuando el marcador llega a la casilla de Resultado, su efecto se resuelve en el último paso de la prueba. Normalmente, un medidor verde tiene un efecto beneficioso y uno rojo un efecto perjudicial.

Para realizar una prueba de dados, sigue estos pasos:

- 1) Elige los dados:** Coge cualquier número de Dados disponibles de tu tablero de Tripulación (no de tus Dados gastados) y pónelos en la mano. No tienes la obligación de elegir ninguno de tus dados. Cada uno de los otros Tripulantes que esté en tu mismo Sector puede apoyarte eligiendo uno de los Dados disponibles que tenga en su tablero de Tripulación y poniéndolos en su mano.
- 2) Añade dados de Lesión y Peligro:** Si tienes algún dado de Lesión en tu tablero de Tripulación, pónelo también en la mano. Los Tripulantes que te apoyan no añaden sus dados de Lesión a la prueba de dados. Coge también el número de dados de Peligro indicados a la izquierda del nombre de la acción, si los hubiera.
- 3) Tira los dados:** Tira todos los dados. Una vez tirados, forman la Reserva de tirada. Los Tripulantes que te hayan apoyado también tiran el dado que eligieron. Los dados de otros Tripulantes deben mantenerse separados, pero cuentan como si estuvieran en la misma Reserva de tirada.

### Reserva de tirada común

Aunque cada jugador tiene su propia Reserva de tirada para mantener los dados separados, todos los dados de todas estas Reservas se consideran la misma Reserva de tirada.





### Símbolo

«Cualquier»

Este símbolo

significa que se puede usar cualquier icono. Si hay más de uno de estos símbolos como requisito, debes usar el mismo icono para cada uno de ellos.

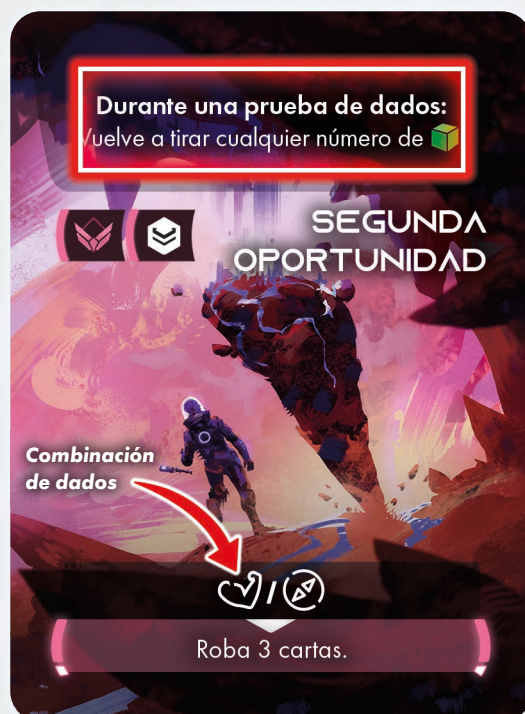
- Los iconos de Vanguard cuentan como cualquier icono.
- Los resultados de Accidente no se pueden usar en Combinaciones de dados.

**Ejemplo:**  + 

Este efecto de Combinación de dados requiere 2 del mismo icono.

#### 4) Modifica los resultados:

- Puedes usar 1 o más cartas de Equipo que tengas con efectos «Durante una prueba de dados». Sigue el texto de la carta. Los Tripulantes que apoyan no pueden usar sus cartas de Equipo a menos que su efecto diga lo contrario.
- Puedes jugar 1 o más cartas de Sección de tu mano que tengan un efecto «Durante una prueba de dados» (impreso en la parte superior de la carta). Después de que se resuelva el efecto de una carta de Sección, descártala añadiéndola a la pila de descartes de su propietario.
- Otros Tripulantes que estén en el mismo Sector te pueden apoyar jugando 1 sola de sus cartas de Sección para modificar la tirada. Resuelve el efecto de la carta como si el Tripulante activo la hubiera jugado.



**Ejemplo:** Puedes jugar esta carta para volver a tirar cualquier número de dados de la Reserva de tirada.

- 5) **Revisa si hay Combinaciones de dados:** Puedes activar cualquier efecto de Combinación de dados de las cartas de tu mano y/o la carta de Condición global actual.

#### Combinaciones de dados de las cartas de Sección

Si tienes iconos en la Reserva de tirada que coincidan con los necesarios para la Combinación de dados de una carta de Sección de tu mano, puedes mover los dados con estos iconos a los Dados gastados de su propietario para aplicar el efecto de la Combinación de dados de la carta. Después de hacerlo, descarta la carta.

Puedes aplicar el efecto de más de 1 carta de Sección de esta manera, pero debes usar diferentes dados para cada una.

Puedes usar los dados añadidos a la Reserva de tirada por los Tripulantes que te apoyan, pero dichos Tripulantes no pueden usar los efectos de Combinación de dados de sus propias cartas.

#### Combinaciones de dados de la Condición global

Si tienes iconos en la Reserva de tirada que coincidan con el requisito de una Combinación de dados de la carta de Condición global actual, puedes mover los dados requeridos a los Dados gastados de su propietario para aplicar el efecto. Puedes hacerlo varias veces, usando diferentes dados para cada vez que se aplique el efecto.

#### Capacidad de conversión



Amir Zaynab puede gastar los dados azules con  $\text{Azul}$  de su Reserva de tirada como si fueran  $\text{Explosión}$ .



El Brazo de construcción te permite gastar cualquier dado azul en el que hayas sacado  $\text{Azul}$  de tu Reserva de tirada como si fueran  $\text{Construcción}$ .

Cada Tripulante tiene una Capacidad de conversión en la esquina superior izquierda de su carta de Tripulante. Algunas piezas de Equipo también tienen Capacidades de conversión. Durante una prueba de dados, el jugador que hace la prueba puede usar su propia Capacidad de conversión y la de cualquier Equipo que lleve cada vez que gaste cualquier dado. Una Capacidad de conversión te permite tratar los dados en los que hayas sacado una cara Básica  $\text{Azul}$  de un determinado color como si fueran otro icono que especifique la Capacidad de conversión. Solo se aplica cuando el dado se está gastando; no se puede usar una Capacidad de conversión para «cambiar» un dado de tu Reserva de tirada. Si más de una Capacidad de conversión puede convertir el mismo dado, puedes elegir usar solo una de ellas (o ninguna). Los Tripulantes que apoyan no pueden usar sus Capacidades de conversión. Sin embargo, el jugador que realiza la prueba de dados puede utilizar sus Capacidades de conversión con los dados de los Tripulantes que le apoyan.



## Dados con múltiples iconos

Si un dado muestra dos iconos, cada icono se trata por separado.

### Ejemplos:



Si la Combinación de dados requiere 2 del mismo icono, estos dos dados pueden gastarse para aplicar el efecto o puedes usar un solo dado con dos iconos iguales.



Si la Combinación de dados requiere un icono de Defensa y otro de Recolección, este dado puede gastarse para aplicar el efecto.

**6) Resuelve los dados de Lesión y Peligro:** Si no tienes dados de Lesión o Peligro en tu Reserva de tirada, sáltate este paso. De lo contrario, elige uno de los dados de Lesión que has tirado. Si lo que has sacado coincide con un icono de una de tus cartas de Lesión, pon el dado de Lesión sobre la carta y aplica el efecto de ese icono. Comprueba tus cartas de Lesión en orden, empezando por la que esté más a la izquierda y siguiendo hacia la derecha. Repite este proceso por cada dado de Lesión que tires. Si lo que saques en el dado no coincide con un icono de ninguna de tus cartas de Lesión, muévelo a tus Dados gastados. Cada carta de Lesión solo puede tener un dado sobre ella durante este paso.

**Ejemplo:** Tienes 2 cartas de Lesión (Herida crítica y Agotamiento) y 2 dados de Lesión. Tiras los dados y obtienes un Daño grave y un Daño.

Si eliges primero el Daño grave, pones este dado en tu Herida crítica y su efecto se resuelve (sufres la Lesión de Herida). Tu segundo dado de Lesión (el de la cara de Daño) se pondría entonces en la nueva carta de Lesión, lo que te obliga a gastar 1 dado.



Sin embargo, si eligieras primero el dado con la cara de Daño, lo pondrías en la carta de Herida crítica y sacrificarías 1 dado.

Después tendrías que poner el dado de Daño grave en la carta de Agotamiento y sacrificarías 1 dado.



Después de resolver tus dados de Lesión, busca lo que hayas sacado en los dados de Peligro que pudieras haber tirado en la tabla correspondiente de la carta de referencia del dado de Peligro y aplica los efectos. A continuación, devuelve el dado de Peligro a la reserva.



**Ejemplo:** En este caso, tienes que buscar el resultado del dado de Peligro en la tabla A de la carta de referencia.

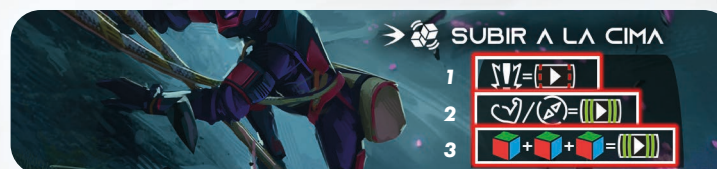
Al final del Paso 6, mueve los dados de Lesión de las cartas de Lesión y tus Dados gastados a los espacios de Dados disponibles de tu tablero de Tripulación. Pon el dado en el espacio superior

de cualquier columna y desplaza los demás dados hacia abajo. Los dados de Lesión no necesitan volver a la misma columna de la que los cogiste, pero solo puede haber 1 dado de Lesión por columna. Consulta la página 40 para más detalles sobre los dados de Lesión.

**7) Resuelve los efectos especiales:** Los efectos especiales aparecen en un recuadro negro debajo del nombre de la Acción especial y encima de los Resultados. Resuelve los efectos de cada fila de arriba a abajo. Si una fila tiene más de un efecto, resuélvelos de izquierda a derecha. Si hay iconos en la Reserva de tirada que coinciden con el requisito del efecto especial, mueve los dados con esos iconos a los Dados gastados y aplica el efecto una vez por cada vez que se cumpla el requisito.

Cada efecto especial **debe** resolverse tantas veces como sea posible con los dados tirados. Los dados que se mueven a los Dados gastados cuando se resuelve un efecto especial no se pueden usar para resolver otro efecto especial (incluso si no se han utilizado todos los iconos que aparecen en ellos).

El Glosario de iconos contiene una lista de los iconos de efectos especiales.



**Ejemplo:** Esta Acción especial tiene 3 efectos especiales.

1. En primer lugar, cada resultado de Accidente hace avanzar el medidor rojo. Los dados con estos iconos se mueven a los Dados gastados de su propietario.

2. Luego, cada resultado Físico o de Naturaleza hace avanzar el medidor verde. Los dados con estos iconos se mueven a los Dados gastados de su propietario.

3. Finalmente, por cada 3 dados de Sección que queden en la Reserva de tirada, se avanza en el medidor verde. Después, estos dados se mueven a los Dados gastados de su propietario.

## Efectos especiales de las Condiciones globales

Si la carta de Condición global actual incluye un efecto especial, se aplica a todas las pruebas de dados en juego y debe resolverse antes que los demás efectos especiales.

## Requisitos de los Resultados

El icono «+» indica que debes cumplir todo lo indicado.

El icono «/» indica que puedes cumplir uno u otro de los requisitos. Solo necesitas cumplir todo lo que aparece antes o después de la «/»

**Ejemplo:**

En este caso, es necesario tener 1 icono o ambos dados (rojo y azul) en tu Reserva de tirada.

### Dados con 2 iconos

Cuando se resuelve un efecto especial, cada icono de un dado se trata por separado. Por lo tanto, es posible que un mismo dado resuelva un efecto especial más de una vez.



**Ejemplo:** Tiras 2 dados y obtienes los resultados que se muestran. Usas los 3 iconos de Recolección para resolver el primer efecto especial 3 veces. Aunque el icono de Defensa no se haya usado, los dados se mueven a los Dados gastados. Por lo tanto, el segundo efecto especial no se resuelve ya que no quedan dados en la Reserva de tirada.



**Ejemplo:** Tiras 3 dados y obtienes los resultados que se muestran. Tienes suficientes iconos para resolver el primer efecto especial 2 veces. Esto gasta todos los dados que coinciden con cualquier efecto especial mostrado, lo que evita el tercer efecto especial.

### Avance en el medidor



Todos los medidores de las cartas (tanto los de PDI como los de Tiempo) comienzan sin ningún marcador. La primera vez que avances en uno, pon un marcador en la casilla más a la izquierda. Después, cada vez que avances, mueve el marcador una casilla a la derecha.

Cuando llegue al espacio de Resultado, su efecto se aplica en el Paso 10.

**Ejemplo:** Para llegar al Resultado del medidor verde y aplicarlo, es necesario avanzar cuatro veces.

### 8) Marca los Resultados:

Este paso se salta si la Acción especial tiene uno o más medidores.

Empezando por la fila superior y siguiendo hacia abajo, comprueba si cumples el requisito de esa fila. Si es así, mueve esos dados a los Dados gastados de su propietario y pon un marcador en la casilla de Resultado.

En caso contrario, pasa a la siguiente fila y comprueba si se cumple el requisito.

Se puede colocar un máximo de un marcador por fila; una vez que se coloca un marcador, se pasa al siguiente paso.

La fila roja nunca tiene requisitos. Por lo tanto, marca ese Resultado si no has marcado ninguna de las otras filas.



**Ejemplo:** Si hay y en tu Reserva de tirada, marca el Resultado amarillo. De lo contrario, si hay 3 dados de Sección en la Reserva de tirada (dos rojos y uno azul), marca el Resultado verde. Si no has marcado un Resultado amarillo o verde, marca el rojo.

### 9) Gasta los dados:

Mueve todos los dados de Sección de las Reservas de tirada de todos los jugadores a sus Dados gastados.

### 10) Resuelve los Resultados:

#### Resultados conectados

Después de aplicar el efecto del Resultado, aplica también el efecto de cualquier otro Resultado conectado con él con una flecha.



**Ejemplo:** Has sacado lo que te permite en el Paso 8 marcar el Resultado amarillo. Después de aplicar el efecto de ese Resultado en el Paso 10, aplicas también el efecto del Resultado verde.

**Nota:** Los Resultados solo están conectados en la dirección de la flecha. En el ejemplo anterior, si hubieras marcado el resultado verde, no aplicarías el del amarillo.

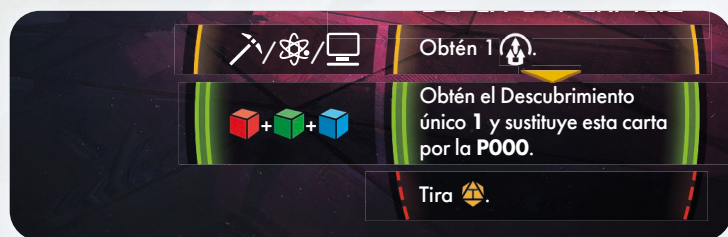
- Si tu acción tiene uno o más medidores, empezando por el superior y siguiendo hacia abajo, si el marcador ha llegado al espacio de Resultado, retíralo y aplica el efecto de dicho Resultado.
- Si tu acción no tiene medidores, retira el marcador del espacio de Resultado marcado y luego aplica su efecto.

A menos que se indique lo contrario, los efectos de un Resultado solo se aplican al Tripulante que realiza la acción.

## EJEMPLOS DE PRUEBA DE DADOS

### Ejemplo 1

Decides realizar la Acción especial «Tomar muestras de la superficie».



En el Paso 1, coges 4 dados de tu tablero de Tripulación. Esto garantizará que se cumpla al menos el requisito verde, pero también esperas poder activar la Combinación de dados de la Condición global actual. No hay más Tripulantes en tu sector, así que nadie puede apoyarte.

Actualmente no tienes ninguna Lesión y la Acción especial no incluye dados de Peligro, por lo que te saltas el Paso 2.



En el Paso 3, tiras los dados y obtienes el resultado que se muestra a la izquierda.

En el Paso 4, no juegas ninguna carta ni utilizas ningún efecto para cambiar los dados tirados.

En el Paso 5, utilizas tu para activar el efecto de Combinación de dados de la carta de Condición

global actual. Mueves el dado a tus Dados gastados y ganas 1 Indicio de Especimen vivo. También podrías usar tus otros dados para activar los efectos de Combinación de dados de las cartas de la Sección que tienes en la mano, pero entonces no te quedarían suficientes dados para conseguir el Resultado que buscas en la Acción especial.



Te saltas el Paso 6 porque no hay dados de Lesión o Peligro que resolver. También te saltas el Paso 7, ya que no hay efectos especiales para esta acción.

En el Paso 8, comprobas si cumples alguno de los requisitos de los Resultados. Has gastado tu así que no cumples los requisitos para el Resultado amarillo. Sin embargo, como tienes 1 dado de cada color, marcas el Resultado verde y mueves los dados a tu Dados gastados (el dado rojo con el resultado de Accidente sigue contando como un dado rojo).

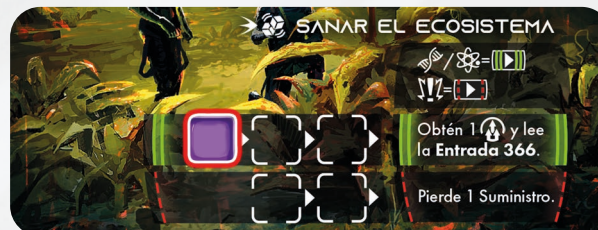
Te saltas el Paso 9 porque ya no te quedan dados en la Reserva de tirada.

Finalmente, en el Paso 10, resuelves el Resultado verde, con lo que obtienes el **Descubrimiento único 1** y sustituyes la carta de PDI por la carta **P000**.

### Ejemplo 2

Decides realizar la Acción especial «Sanar el ecosistema». Otro Tripulante ya lo intentó en un turno anterior, por lo que el medidor verde ya ha avanzado una vez.

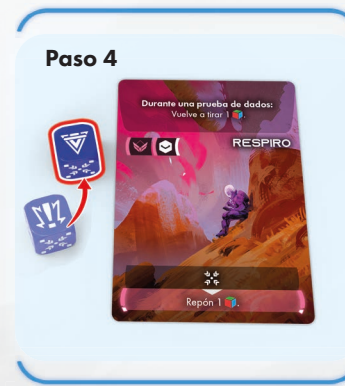
En el Paso 1, eliges 3 dados de tu tablero de Tripulación (2 azules y 1 verde). Otro Tripulante se encuentra en el mismo Sector y decide apoyarte añadiendo 1 dado verde a tu prueba de dados.



En el Paso 2, añades tu dado de Lesión a los elegidos en el Paso 1.

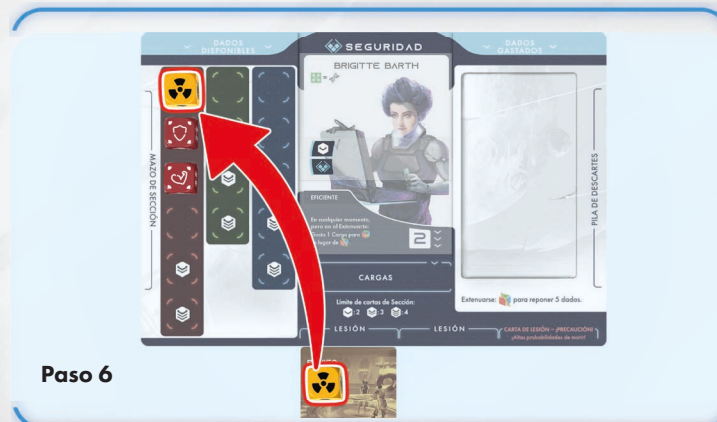
En el Paso 3, tiras todos los dados.

En el Paso 4, juegas una carta de Sección que te permite volver a tirar 1 dado, así que vuelves a tirar uno de los dados azules con resultado de Accidente, ¡y consigues sacar 1 resultado de Vanguard!



En el Paso 5, decides no usar ninguno de tus dados para las Combinaciones de dados de las cartas de tu mano, ya que quieres guardarlos para la Acción especial. Recuerda que los resultados de Accidente no pueden usarse para hacer Combinaciones de dados, ¡así que te tienes que conformar con eso!

En el Paso 6, resuelves el dado de Lesión que has tirado. Desgraciadamente, el resultado coincide con el icono de tu carta de Lesión, así que pones el dado sobre la carta y aplicas su efecto (Pierde 1 Suministro). Si el dado no hubiera coincidido, lo habrías movido a tus Dados gastados. Al final del Paso 6, el dado de Lesión se devuelve a uno de los espacios superiores de tus Dados disponibles.



En el Paso 7, se resuelven los efectos especiales de izquierda a derecha. En primer lugar, avanza el medidor verde 1 casilla por el resultado de Biología, moviendo ese dado a tus Dados gastados. Como ya hay un marcador en el medidor verde, se mueve 1 casilla a la derecha. A continuación, mueves el resultado de Vanguard a tu Dados gastados, tratándolo como otro icono de Biología y haciendo avanzar el medidor una vez más. Después usas tu Capacidad de conversión para gastar el resultado básico verde obtenido por el Tripulante que te apoya y convertirlo en otro resultado de Biología, moviendo ese dado a tus Dados gastados y haciendo avanzar el medidor de nuevo, de modo que el marcador llega a la casilla de Resultado.

El segundo efecto especial hace avanzar el medidor rojo 1 casilla por el Accidente. Como no hay ningún marcador en el medidor rojo, colocas uno en la casilla más a la izquierda y mueves el dado de Accidente a tus Dados gastados.

Te saltas el Paso 8 porque esta Acción especial tiene medidores.

También te saltas el Paso 9 porque ya no te quedan dados en ninguna Reserva de tirada.

En el Paso 10, se aplica el efecto del Resultado verde, con lo que obtienes 1 ficha de Éxito y lees la **Entrada 366**.

## CARTAS DE SECCIÓN

Las cartas de Sección son la principal forma de modificar tus tiradas o mejorar tus posibilidades en tiradas cruciales. También permiten obtener iconos que no están en ninguno de tus Dados disponibles.

Además de un efecto jugable (en la parte superior de la carta), cada carta de Sección contiene también una Combinación de dados especial (en la parte inferior). Si tienes iconos en la Reserva de tirada que coincidan con los necesarios para la Combinación de dados de una carta de Sección de tu mano, puedes mover los dados con estos iconos a los Dados gastados de su propietario para aplicar este efecto de Combinación de dados. Descarta la carta después (consulta los detalles en el apartado «Pruebas de dados» de la página 31).

Cada Sección tiene un conjunto diferente de cartas de Sección, que se guardan en su Compartimento correspondiente.

Cuando se te indique que **sacrifiques una carta de Sección**, devuélvela a tu Compartimento de Sección.

### Mazo de cartas de Sección

Los jugadores construyen los mazos de cartas de Sección para sus Tripulantes durante el paso de Lanzamiento de la misión de la Gestión de la nave. Cada mazo debe contener un mínimo de 10 cartas y no puede incluir ninguna carta con un Escalafón superior al del Tripulante.

### Límite de cartas de Sección

Si un Tripulante tiene en algún momento más cartas en su mano que su límite de cartas de Sección, debe descartar algunas **de inmediato** hasta quedar dentro de su límite. No puede jugar ninguna carta mientras supere el límite de cartas. El límite es de 2 cartas para Tripulantes de Escalafón 1, 3 cartas para el Escalafón 2 y 4 cartas para el Escalafón 3.

## Cómo jugar las cartas de Sección

- Puedes jugar el efecto de la parte superior de las cartas de Sección en cualquier momento que indique la carta. Sin embargo, muchas de estas cartas tienen normas más específicas indicadas.
- Las Combinaciones de dados de la parte inferior de las cartas de Sección solo se pueden usar durante el Paso 5 de una prueba de dados.
- Las cartas de Sección descartadas o jugadas se colocan bocarriba en tu pila de descartes.
- Siempre que tengas que robar una carta de Sección y tu mazo esté agotado, baraja tu pila de descartes y ponla a la izquierda de tu tablero de Tripulación formando un nuevo mazo de cartas de Sección.

## DADOS DE SECCIÓN


Hay 3 colores de dados de Sección: rojo, azul y verde. Se usan durante las pruebas de dados y después se ponen en los Dados gastados de su propietario. Cuando repones un dado, lo mueves desde Dados gastados hasta un espacio del lado izquierdo de tu tablero de Tripulación.



**Ejemplo:** Estos son los resultados más comunes de estos dados.

En todos los dados, las caras que representan el resultado más común se indican mediante marcas en las esquinas. Cuando pongas u organices dados, ponlos siempre con esa cara arriba, así te será mucho más fácil encontrarlos y organizarlos.

Cada color utiliza una forma diferente de marca para ayudar a distinguirlos si tienes daltonismo.

La mayoría de los iconos están temáticamente ligados a ciertos tipos de actividades (por ejemplo, puede que necesites sacar 1  para evitar recibir daño). También hay tres caras de dado especiales, que se describen a continuación:



**Vanguard** – Este icono se puede usar como si fuera cualquier otro icono de dado de Sección, incluso uno que no esté presente en el dado tirado.



**Básico** – Este icono no suele tener efecto por sí mismo, pero puede convertirse en otro icono con la Capacidad de conversión de su Tripulante (si el color del dado coincide con su capacidad).



**Accidente** – Este icono representa un resultado imprevisto. A veces, puede que no haya ningún efecto negativo por sacar un Accidente, ¡pero otras veces puede provocar un desastre! Los resultados de Accidente nunca se pueden usar para activar Combinaciones de dados.

**Nota:** Cada dado sigue contando como un dado de su color, independientemente de los iconos que muestre.

Hay 5 tipos de dados de Sección por color:

### Tipo 1 – Dados básicos

Estos dados no tienen ningún icono especializado. Son útiles cuando simplemente necesitas dados de un determinado color, y el icono Básico puede convertirse en uno especializado usando la Capacidad de conversión de tu Tripulante.



### Tipo 2 – Dados especializados

Estos dados tienen uno de los tres iconos especializados diferentes asociados con su color. Son útiles cuando necesitas un icono muy específico.



### Tipo 3 – Dados universales

Estos dados contienen los tres iconos especializados asociados con su color en varias combinaciones de 2.

Aunque la posibilidad de sacar un icono específico es menor que cuando se utiliza un dado especializado, no tienen icono de Accidente. Los dados universales no están disponibles al comienzo de la Campaña; los jugadores los desbloquean al avanzar en la historia.



### Tipo 4 – Dados expertos

Estos dados tienen todos los iconos de su color en un solo dado, y algunas caras representan 2 iconos. Además, los dados expertos no tienen icono de Accidente. No están disponibles al comienzo de la Campaña; los jugadores los desbloquean al avanzar en la historia.



### Tipo 5 – Dados comodín

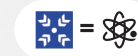
Estos dados solo contienen iconos de Vanguard y Accidente. Tirar un dado comodín te da la oportunidad de conseguir cualquier icono que necesites, pero también tendrás una mayor probabilidad de sacar un Accidente.



## CAPACIDADES Y HABILIDADES DE LOS TRIPULANTES

### Capacidad de conversión

La esquina superior izquierda de cada carta de Tripulante muestra una Capacidad de conversión que le permite, gastando un dado, tratar un icono Básico del color mostrado como si fuera el icono representado.



**Ejemplo:** Esta Capacidad de conversión te permite gastar un resultado Básico de un dado azul como si fuera un resultado de Ciencia.

### Habilidad del Tripulante

Cada Tripulante tiene también una Habilidad descrita en la sección inferior de su carta, junto con el número inicial de Cargas que tiene la Habilidad.

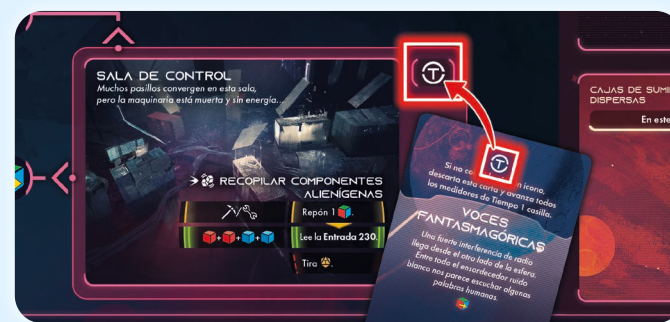
Una Habilidad se puede usar en cualquier momento (a menos que se indique lo contrario en su texto) descartando 1 Carga del tablero de Tripulación. Sigue las instrucciones de la Habilidad cuando la uses.

**Nota:** El número de Cargas que figura en la carta es el inicial, no el máximo. Algunos efectos pueden hacer que un Tripulante tenga más Cargas de las que tenía al principio.

## EVENTOS

Al final del turno de cada Tripulante, roba y resuelve la primera carta del mazo de Eventos.

- 1) Revela la primera carta del mazo de Eventos. Si este mazo se ha agotado, baraja la pila de descartes de Eventos para formar uno nuevo antes de revelar la primera carta.
- 2) Si ninguno de los iconos de Bioma de la carta coincide con los de tu Sector (incluidos los de una carta de PDI), activa el efecto secundario de la carta, impreso en la parte superior.
- 3) Si cualquiera de los iconos de Bioma de la carta coincide con los de tu Sector, activa el efecto principal de la carta, impreso en la parte inferior. A menos que se especifique lo contrario, este efecto solo se aplica al jugador que reveló la carta.
- 4) Descarta la carta poniéndola bocarriba en la pila de descartes de cartas de Evento.




**Ejemplo:** Terminas tu turno en el Sector 7 y revelas una carta de Evento. El icono de Bioma de la carta coincide con el de tu Sector actual, por lo que resuelves el efecto principal del Evento (Voces fantasmagóricas) y debes gastar un dado.

Si el icono de Bioma de la carta no coincide con ninguno de tu Sector actual, resuelves en su lugar el efecto secundario (avanza todos los medidores de Tiempo en 1).

### Opciones que no puedes permitirte



Si una carta te ofrece más de una opción, no puedes elegir una que no puedas pagar en su totalidad.

**Ejemplo:** Al resolver el Evento «Baja visibilidad», si no tienes Suministros, debes tirar 1  en su lugar.

Sin embargo, sí que puedes elegir una forma alternativa permitida por las reglas para pagar por la opción.

**Ejemplo:** Puedes elegir una opción que requiera que sacrifiques un dado, incluso si solo tienes 3 dados de Sección. En lugar de sacrificar un dado, obtienes una Lesión de Agotamiento.

## MEDIDORES DE TIEMPO

En varios momentos de la partida, se te indicará que avances uno o más medidores de Tiempo. Por cada medidor de Tiempo, si no hay ninguna ficha de Tiempo actualmente en él, pon una en la casilla más a la izquierda. Después, cada vez que avances, mueve la ficha 1 casilla a la derecha. Cuando llegue a la casilla más a la derecha (la que detalla el efecto), resuelve su efecto. Si se te indica que retrocedas un medidor de Tiempo, mueve una ficha de Tiempo una casilla a la izquierda (o retírala si ya estaba en la casilla más a la izquierda).

Si hay varios medidores de Tiempo en juego, puedes resolverlos en el orden que quieras.



Lee la **Entrada 505**.




**Ejemplo:** El medidor de Tiempo de **G01** requiere 4 avances: el primero hace que pongas una ficha de Tiempo en el medidor y, cuando la ficha llegue a la última casilla, lees la **Entrada 505**.




## NAVES DE DESCENSO Y MODIFICACIONES


Las naves de descenso son una parte esencial de la Exploración planetaria y son imprescindibles para llegar a muchos mundos peligrosos. Antes de cada Aterrizaje, eliges y personalizas tu nave de descenso para aumentar tus posibilidades de éxito.

**Nota:** Las cartas de Aterrizaje pueden proporcionar información útil sobre las condiciones atmosféricas y lo que se necesitará para superarlas.

### 1) Características y medidor de Aterrizaje

Una nave de descenso tiene 3 características: Blindaje , Sensores  y Agilidad . Usarás algunas de ellas o incluso todas en el proceso de Aterrizaje. Cada nave de descenso tiene diferentes características iniciales; usa la que te parezca más adecuada para cada situación. Una buena planificación aumentará las posibilidades de empezar tu misión con seguridad, pero si no te preparas bien, tus Tripulantes podrían resultar heridos incluso antes de poner el pie en tierra.

	<b>¡Impacto de residuos espaciales!</b>	<b>Exponer el compartimento de carga</b> Pierde 4 Suministros, reducidos por  . <b>O BIEN</b> <b>Prepararse para el impacto</b> Cada Tripulante obtiene una Lesión de Herida.
	<b>Ruta de aterrizaje despejada</b>	¡Has aterrizado sin problemas! Lee la <b>Entrada 317</b> .

**Ejemplo:** Al Aterrizar en este planeta, podría interesarte una nave de descenso con un alto Blindaje  para evitar perder Suministros o que tu Tripulación resulte herida.

Las naves de descenso también tienen diferentes espacios iniciales en su medidor de Aterrizaje. Las más ágiles requieren menos tiempo para completarlo, lo que reduce la posibilidad de Resultados negativos.





**Ejemplo:** El Space Ranger normalmente necesita realizar 3 tiradas durante el proceso de Aterrizaje

### 2) Almacenaje

Cada nave de descenso tiene una capacidad de almacenamiento limitada para lo siguiente:

**Suministros** – Número de Suministros iniciales de la Exploración planetaria.

**Equipo** – Número de cartas de Equipo personal  y de misión  que puedes coger de la Armería.

**Descubrimientos** – El número combinado de Descubrimientos y Descubrimientos únicos que puedes traer de vuelta a la ISS Vanguard.

### 3) Modificaciones

Al personalizar tu nave de descenso, puedes añadir varias cartas de Modificación para aumentar sus capacidades. Hay dos tipos de cartas de Modificación:





**Estructurales** – Aumentan al menos 1 de las características de la nave de descenso.

**Utilitarias** – Suelen proporcionar bonificaciones adicionales durante la Exploración planetaria o aumentar el Almacenaje de tu nave de descenso.

## EQUIPO

Estas cartas representan herramientas que ayudan al equipo de exploración a tener éxito en sus Misiones en los planetas.

Las cartas de Equipo son de cuatro tipos:

-  Equipo menor
-  Equipo personal
-  Equipo de misión
-  Mejoras del Equipo de misión

Todo el Equipo disponible en un momento dado se almacena en la «Armería» (bandeja de cartas B). Durante la Gestión de la nave, elegirás qué cartas de Equipo cargar en la nave de descenso y qué Tripulante lleva cada una. El Equipo menor no ocupa espacio en la nave de descenso. En vez de eso, durante la Gestión de la nave, cada Tripulante coge 1 carta de Equipo menor y la pone directamente junto a su tablero de Tripulación.

Cada Tripulante puede llevar todas las cartas de Equipo que quiera. Si una carta de Equipo muestra un icono de Sección en la esquina superior derecha, solo los Tripulantes de dicha Sección pueden llevarla y usarla.



**Ejemplo:** El Botiquín pueden usarlo Tripulantes de cualquier Sección, mientras que el Propulsor solo pueden usarlo Tripulantes de la Sección de Reconocimiento.

Los Tripulantes que estén en el mismo Sector pueden intercambiar libremente cartas de Equipo que no tengan icono de Sección.

La mayoría de las cartas de Equipo que lleves puedes usarlas en cualquier momento de tu turno, incluso en mitad de una prueba de dados. Si una carta dice «esto cuenta como acción», usar la carta cuenta para tu límite de 2 acciones por turno y solo puedes usarla en momentos en los que podrías realizar una acción normalmente.

A menos que se especifique lo contrario, el efecto de una carta de Equipo solo puede usarlo el Tripulante que la lleva.

Algunas cartas de Equipo de misión indican que pongas fichas que las representan en el tablero de Planeta; las reglas de estas fichas se explican en las propias cartas. Cuando se pone una ficha de Equipo de misión en el tablero de Planeta, cualquier Tripulante puede beneficiarse de sus efectos, incluidos los de Secciones que normalmente no podrían llevar la carta.

Si alguna vez se te indica que descartes una carta de Equipo, devuélvela a la «Armería» (bandeja de cartas B).

## DADOS DE PELIGRO



En varios momentos del juego se te indicará que tires el dado de Peligro. Entre otras cosas, puede ser como consecuencia de un efecto de Viajar o el requisito de una Acción especial. Siempre que tires el dado de Peligro, busca el resultado en la sección apropiada de la carta de referencia del dado de Peligro, dependiendo de la letra que haya dentro del icono.

**Ejemplo:** Realizas la acción de Viajar y te mueves por una Ruta con el efecto de Viajar que se muestra aquí. Tiras el dado de Peligro y resuelves el resultado mostrado.

## DESCUBRIMIENTOS

Las cartas de Descubrimiento representan objetos, muestras y especímenes interesantes recogidos por el equipo de exploración en mundos alienígenas. Se dividen en 5 mazos y se ponen encima del tablero de Planeta al prepararlo (como indica la página 24 del Registro de la nave).

Cuando se te indique que obtengas un Descubrimiento, coge la primera carta del mazo correspondiente y ponla en el espacio indicado debajo del tablero de Nave de descenso. Durante la Exploración planetaria, no hay límite en el número de Descubrimientos que puede haber en la nave de descenso. Sin embargo, al final de la Exploración planetaria, debes descartar los Descubrimientos que superen el límite indicado en el tablero de Nave de descenso. Los descartados se ponen debajo del mazo correspondiente.

Si un Descubrimiento tiene una capacidad de «Exploración planetaria», puede usarse en cualquier momento durante la Exploración planetaria, a menos que la carta indique lo contrario.

Los Descubrimientos se descargan de la nave de descenso a la ISS Vanguard durante el procedimiento de Descarga de la Gestión de la nave (página 28 del Registro de la nave). Si un Descubrimiento tiene una capacidad de «Gestión de la nave», su efecto se resuelve al descargarlo.

Una vez descargados, los Descubrimientos se almacenan en «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B). Muchos Proyectos de investigación requieren como coste gastar Descubrimientos. Para pagar con un Descubrimiento, muévelo desde «Descubrimientos reunidos» (bandeja de cartas B) a su mazo de Descubrimientos correspondiente.

## Descubrimientos únicos


Los Descubrimientos únicos son Descubrimientos especiales numerados que solo pueden hallarse en Exploraciones planetarias específicas. Los Descubrimientos únicos que van hasta el número 32 se introducen en el Registro de la nave durante la Descarga. Los que empiezan por el 33 se descartan durante la Exploración planetaria. Si la Exploración planetaria indica que obtengas un Descubrimiento único sin especificar su número, coge el primero del espacio de Descubrimiento único del tablero de Planeta. ¡Los Descubrimientos únicos numerados del 1 al 32 nunca deben descartarse ni retirarse del juego!

## INDICIOS

Las fichas de Indicio representan pistas que guían a los tripulantes para hacer Descubrimientos. Al comienzo de la Exploración planetaria, mete las 20 fichas de Indicio en la bolsa de Indicios. Siempre que se te indique que obtengas 1 o más fichas de Indicio, sácalas al azar de la bolsa y ponlas de una en una en el orden que elijas sobre el mazo de Descubrimientos correspondiente. Si no quedan Indicios en la bolsa, no puedes obtener más en este momento. Las fichas de Indicio tienen un valor entre 0 y 3.




**Ejemplo:** Se te indica que obtengas 1 Indicio de Tecnología alienígena. Sacas una ficha de Indicio de la bolsa y la pones sobre el mazo de Descubrimiento de «Tecnología alienígena».

Cuando el valor total de las fichas de Indicio sobre un mazo sea 3 o más, pon todas las fichas de Indicio del mazo al lado de la bolsa y obtén la primera carta de Descubrimiento. Si una ficha de Indicio tiene un icono de  en ella, vuelve a meterla en la bolsa de Indicios en lugar de ponerla junto a ella.

**Nota:** Esto podría provocar que obtengas una ficha, obtengas un Descubrimiento, pongas otra ficha y obtengas otro Descubrimiento

Las fichas de Indicio también pueden tener escritas en ellas instrucciones adicionales:

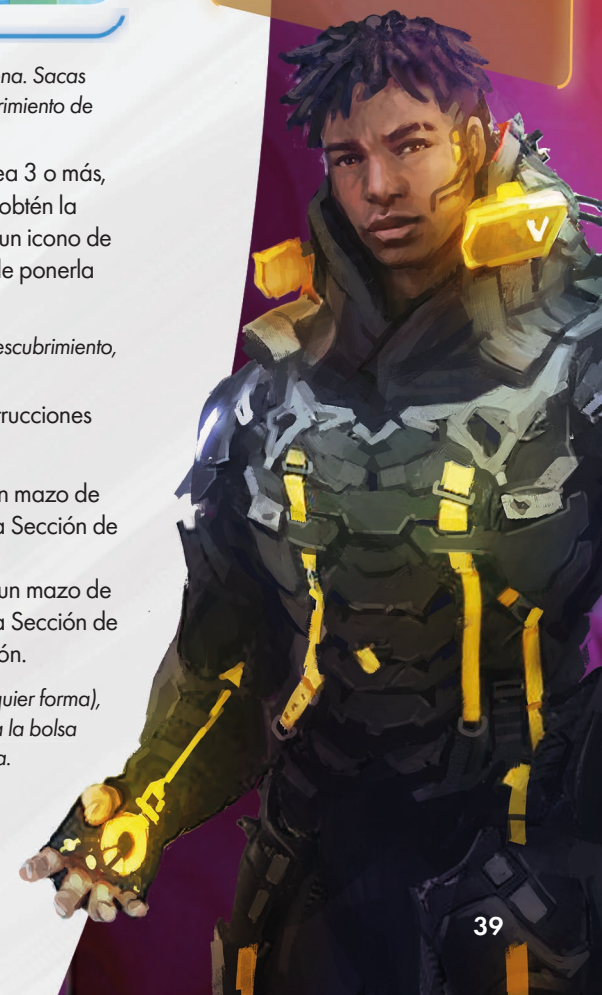
- **+1 carta** – Cuando se pone esta ficha de Indicio sobre un mazo de Descubrimiento, un Tripulante elegido por el jugador de la Sección de Ciencia roba 1 carta de Sección.
- **+1 Carga** – Cuando se pone esta ficha de Indicio sobre un mazo de Descubrimiento, un Tripulante elegido por el jugador de la Sección de Ciencia añade 1 ficha de Carga a su tablero de Tripulación.

**Nota:** Siempre que obtengas una carta de Descubrimiento (de cualquier forma), si hay fichas de Indicio sobre el mazo correspondiente, ponlas junto a la bolsa (o de nuevo en la bolsa si tienen el icono ) antes de robar la carta.



De: Sección de Ingeniería  
Para: Todos los pilotos

AL PRÓXIMO FLIPADO  
(O FLIPADA) DE LAS EMOCIONES  
FUERTES QUE VUELVA A HACER  
UN TONEL CON LA SPACE RANGER,  
LE OBLIGARÉ PERSONALMENTE  
A RECOLOCAR LOS ALERONES  
DEL MORRO



## AMENAZAS

Las Amenazas representan las criaturas y los fenómenos neutrales u hostiles con los que se encontrará el equipo de exploración.


Una Amenaza se compone de dos elementos:

**Una o más figuras:** Se ponen en el tablero de Planeta e indican dónde se encuentra actualmente la Amenaza.


**Carta de Amenaza:** Se pone en el espacio designado junto al tablero de Planeta y muestra las reglas especiales de la Amenaza, incluido cómo puede interactuar el equipo de exploración con ella.

El medidor de Tiempo de una carta de Amenaza muestra su comportamiento: cuando su ficha de Tiempo avance, resuelve el efecto impreso en la casilla a la que se haya movido.



**Ejemplo:** La ficha de Tiempo se mueve de la casilla central a la de la derecha. El Coloso Expugnador realiza dos veces su Ataque (todos los Tripulantes que estén en el mismo Sector que el Coloso Expugnador deben gastar 1 ; si no hay Tripulantes, el Coloso Viaja y hace avanzar el medidor rojo de su acción). A continuación, se reinicia el medidor de Tiempo (se retira su ficha de Tiempo).

Los Tripulantes pueden realizar la Acción especial indicada en una carta de Amenaza si están en el mismo Sector que la figura de esta. Normalmente esta Acción especial sirve para neutralizar la Amenaza. Algunas Amenazas están representadas por más de una figura. A menos que la carta indique lo contrario, un Tripulante que se encuentre en el mismo Sector que cualquiera de las figuras secundarias no puede realizar la Acción especial de la carta de Amenaza, y no se considera que esté en el mismo Sector que la Amenaza.

**Importante:** Cuando se mueven, las Amenazas ignoran el icono , pero siguen moviéndose solo al Sector conectado, a menos que su carta indique lo contrario.

## LESIONES

Las Lesiones son distintos estados negativos que los Tripulantes pueden sufrir durante la partida. Se representan con cartas de Lesión y dados de Lesión.

### Sufrir una Lesión

Siempre que sufras una Lesión, pon su carta en el espacio de Lesión sin ocupar más a la izquierda de la parte inferior de tu tablero de Tripulación. A continuación, coge 1 dado de Lesión y ponlo en el espacio superior de cualquiera de las columnas de Dados disponibles de tu tablero de Tripulación que no tenga actualmente un dado de Lesión. Si lo pones en un espacio con un dado de Sección, mueve ese dado (y cualquier dado por debajo) un espacio hacia abajo.

Todos los dados que acaben de este modo en un espacio que tu Tripulante no puede usar (por su Escalafón) se mueven a tus Dados gastados. Puedes reorganizar los dados de debajo de un dado de Lesión antes de desplazarlos hacia abajo.

**Nota:** Si sufres una Lesión y no quedan más cartas de Lesión de ese tipo (porque ya están todas en juego), sufres la Lesión de Herida en su lugar.



**Ejemplo:** Sufres la Lesión de Herida. Su carta se pone en el primer espacio de Lesión y sufres 1 dado de Lesión. Eliges poner el dado en la columna de la izquierda, donde tienes 4 dados de Sección rojos. Todos esos dados se mueven hacia abajo 1 espacio. Como el dado inferior se ha movido a un espacio que no puedes usar (solo tienes Escalafón 2), el dado se mueve a tus Dados gastados.

### Lesiones en pruebas de dados

Debes tirar los dados de Lesión cuando hagas una prueba de dados, como se describe en la página 31.

### Retirar Lesiones

Algunos efectos del juego permiten retirar un dado de Lesión y también a veces una carta de Lesión.

Si retiras un dado de Lesión, quítalo del espacio de dado y devuélvelo a la reserva.

Si retiras una carta de Lesión, quítala del espacio de Lesión y devuélvela al mazo de Lesiones.

**Nota:** Aunque sufres un dado de Lesión cada vez que sufres una carta de Lesión, son elementos separados; no quitas un dado de Lesión cuando quitas una carta de Lesión o viceversa, a menos que se te indique que lo hagas.

### Dar la vuelta a una Lesión

Algunos efectos pueden permitirte darle la vuelta a una carta de Lesión para ponerla bocabajo.

Una carta de Lesión bocabajo está inactiva y no se pueden poner dados de Lesión sobre ella. Sin embargo, sigue contando como una Lesión a efectos de todas las reglas que cuentan el número de estas cartas que tienes, como la Evacuación de emergencia y la Enfermería.

### Evacuación de emergencia

Si un Tripulante con 3 Lesiones va a sufrir una cuarta, el equipo de exploración es evacuado y la Exploración planetaria termina de inmediato (consulta la página 41).



## CONDICIONES GLOBALES, MISIONES, PUNTOS DE INTERÉS


Siempre que se te indique que cojas una carta numerada de Condición global, Misión o PDI y haya varias copias de ella disponibles, elige una al azar.

### Efectos especiales de la Condición global y efectos de la Condición global

Algunas cartas de Condición global contienen Combinaciones de dados adicionales, efectos especiales u otros efectos pasivos. Las Combinaciones de dados de la carta de Condición global actual pueden activarse cualquier número de veces durante una prueba de dados. Cualquier efecto especial indicado en la carta de Condición global actual se añade a cada prueba de dados y debe resolverse antes que otros efectos especiales.

### Completar Misiones

La mayoría de las Misiones se completan automáticamente; se te indicará que descartes la carta cuando llegues a cierto punto del juego (una Entrada en el Cuaderno de bitácora o como efecto de otra carta). Otras Misiones requieren que actives su texto de Conclusión una vez que hayas cumplido los requisitos. Puedes hacerlo antes o después de cualquier acción.

**OBJETIVO:** Llega al sector con .

**CONCLUSIÓN:** Cuando cumplas el Objetivo, descarta esta Misión.

**Ejemplo:** En esta Misión, después de la acción con la que un Tripulante entra en el Sector designado, simplemente descarta esta carta de Misión.

### Sustituir cartas de PDI

Algunos efectos indican que sustituyas el PDI de un Sector por otra carta. Para hacerlo, descarta todas las cartas de PDI del Sector (devuélvelas a «Puntos de Interés» en la bandeja de cartas A) y pon la nueva carta de PDI en su lugar.

**Nota:** Si se te indica que sustituyas un PDI y el PDI actual de tu Sector está impreso en el tablero, simplemente pon la carta encima del PDI impreso.

### Apilar cartas de PDI

Algunos efectos te indican que pongas una carta de PDI encima de cualquier carta del Sector. En este caso, no descartes ninguna carta de PDI del Sector, simplemente apila la nueva carta encima.

**Nota:** Siempre que pongas una nueva carta de PDI en el Sector, se descartan todas las fichas de Tiempo y marcadores de la anterior carta de PDI del Sector.

**Importante:** No retires los marcadores o fichas colocados directamente en el Sector.

## FIN DE LA EXPLORACIÓN PLANETARIA

La Exploración planetaria termina cuando:

- Un Tripulante en el Sector de la nave de descenso realiza la acción de Despegar (por decisión unánime de todos los demás Tripulantes). Lee la Entrada de Despegue que indique el tablero de Planeta.

- Un Tripulante que ya tiene 3 Lesiones va a recibir una cuarta. Esto desencadena la Evacuación de emergencia. Lee la Entrada de Evacuación que se muestra en el tablero de Planeta.
- Una Entrada o una carta de Misión te indica que debes terminar la Exploración planetaria. Sigue las instrucciones de la Entrada o la carta de Misión.

**Importante:** ¡Despegar sin que todos los Tripulantes estén en el Sector de la nave de descenso supondrá la muerte de los Tripulantes abandonados! La Evacuación de emergencia salva a todos los que estén en el tablero de Planeta, pero solo se activa cuando un Tripulante obtiene una cuarta Lesión, ¡y resulta en el fracaso de la Exploración planetaria! Todos los Descubrimientos que no sean únicos se pierden en la Evacuación de emergencia.

## GESTIÓN DE LA NAVE

Todas las reglas relacionadas con la gestión de la ISS Vanguard, la investigación, la preparación de las Misiones y demás aparecen en el Registro de la nave.

Cuando se te pida que realices la Gestión de la nave, abre el Registro de la nave por la primera página y comienza su proceso, pasando a otras páginas cuando se te indique.

## REINICIO DEL JUEGO

Para reiniciar por completo el juego, realiza los siguientes pasos:

- 1) Coge todas las cartas del Registro de la nave y cualquier carta que haya sido «Retirada del juego».
  - 2) Si tienes previsto repetir el Tutorial, prepara los mazos de Tutorial (tienes más detalles en la **Entrada 720**).
  - 3) Si usas el Cuaderno de bitácora en papel, borra todas las marcas y anotaciones realizadas durante la Campaña, o imprime una nueva copia (disponible en <http://issvanguard.com/resources/>).
  - 4) ¡Atención! Este paso revela contenidos del sobre secreto. Léelo solamente si ya lo has abierto. Pon en el sobre los componentes que aparecen en el recuadro de la derecha (Componentes del sobre secreto).
- Aviso:** Las Campañas de ISS Vanguard subsiguientes tendrán en cuenta algunas de las decisiones que hayas tomado durante la primera Campaña. Si quieres que estas decisiones influyan en futuras Campañas, guarda bien tu Cuaderno de bitácora con sus marcas.
- 5) Resuelve el paso «Antes de tu primera partida» que aparece al principio del capítulo I de este reglamento.

## MODO DE JUEGO OPCIONAL: ESPACIO HOSTIL

ISS Vanguard incluye un modo de dificultad opcional más difícil denominado «Espacio hostil». Te lo recomendamos si ya has completado la Campaña o te apetece un mayor desafío, con más posibilidades de perder a tus Tripulantes.

Para jugar en este modo, pon la carta de referencia de Espacio hostil en la mesa y sigue sus instrucciones. Puedes incorporar o quitar estas reglas opcionales incluso en mitad de una Campaña.

## SECRETOS

- Componentes**
- 4 datos de Sección roja
  - 4 datos de Sección azul
  - 4 datos de Sección verde
  - 40 cartas de Evento avanzado
  - 18 cartas de instalaciones adicionales
  - 2 páginas del Registro de la nave
  - 1 hoja de bolsillos del Registro de la nave
- Componentes en los mazos de Tutorial:**
- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
  - 4 cartas de Tripulante
  - 12 cartas de Sección de Tutorial
  - 3 cartas de Misión
  - 11 cartas de Punto de Interés global G1
  - 1 Proyecto de investigación R01
  - 1 carta «Fin del mazo!» (última carta)
- Mazo de Tutorial A:**
- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
  - 4 cartas de Tripulante
  - 12 cartas de Sección de Tutorial
  - 3 cartas de Misión
  - 11 cartas de Punto de Interés global G1
  - 1 Proyecto de investigación R01
  - 1 carta «Fin del mazo!» (última carta)
- Mazo de Tutorial B:**
- 1 carta «Este lado arriba» (primera carta)
  - 1 carta de Ascenso de escalafón de Tutorial
  - 1 carta de Descubrimiento único I
  - 4 cartas de Lesión
  - 5 cartas de Evento
  - 1 carta «Fin del mazo!» (última carta)

# CAPÍTULO IV - GLOSARIOS

## GLOSARIO DE FIGURAS Y EQUIPO



Superdepredador



Magnacerebro



Metaedro guardián



Drones



Enjambre de guerra Expugnador



Biomobot de los Constructores



Matorral carnívoro



Kurma



Fauces



Oftalmoide



Brotos



Bicho floral



Esquirladrón centelleante



Coloso Expugnador/  
Coloso Expugnador convertido/  
Guardián Expugnador/  
Guardián autorreparador



Tormenta de polvo/  
Brecha gravitatoria



Peregrino Idemiano/  
Peregrino furioso



Saboteador Aerugon



Visitante extático



Bombardeo/  
Rayo de reoriginación



Faustschlag



Láser minero pesado



Sistema de defensa



Puesto avanzado



Space Ranger



Sonda minera



Tirolesa



Droide buscador



Expansión (Mejora del Puesto avanzado)



Pelican



Fabricador de biomasa



Equipo misceláneo



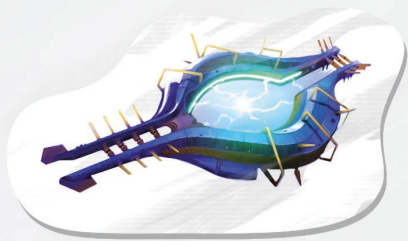
Dron médico de evacuación



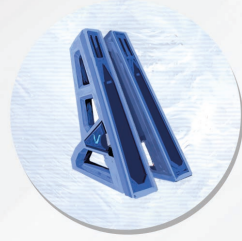
Hidrogranja (Mejora del Puesto avanzado definitivo)



Torre de comunicaciones (Mejora del Puesto avanzado definitivo)



Portal



Lanzador de cápsulas



Puesto avanzado improvisado



Granja de oxígeno improvisada (Mejora del Puesto avanzado definitivo)



Taladro (Mejora del Puesto avanzado definitivo)



Dragonfly



Cápsula



Ampliación improvisada (Mejora del Puesto avanzado improvisado)



Torreta modular



Void Ranger



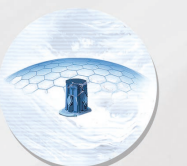
P.E.T./P.E.T. (Wilson)



Enfermería



Módulo de cañón (Mejora de la Torreta modular)




Módulo de escudo (Mejora de la Torreta modular)

# GLOSARIO DE TÉRMINOS DE JUEGO

**Amenaza:** Una criatura, una catástrofe natural u otro peligro representado por una figura en el tablero de Planeta y una carta que contiene sus reglas encima del tablero de Planeta. No todos los planetas contienen Amenazas, pero algunos pueden contener varias.

**Asignación:** Durante la Gestión de la nave, tareas diversas a las que puedes asignar Tripulantes disponibles para obtener un beneficio. Consulta la página 1 del Registro de la nave.

**Capacidad de conversión:** La capacidad de un Tripulante para tratar los resultados  de cierto color de dado como otro icono durante las pruebas de dados. Consulta la página 37 del reglamento.

**Cargas:** Marcadores que se ponen en el espacio de Cargas del tablero de Tripulación y que se gastan para usar las Habilidades de los Tripulantes. Consulta la página 37 del reglamento.

**Carta de Ascenso de escalafón:** Una carta con los requisitos que los jugadores tienen que cumplir para ascender a sus Tripulantes al final de la Exploración planetaria.

**Carta de Aterrizaje:** Una carta que representa un planeta explorable u otro objeto. Contiene información útil sobre las condiciones de tu próxima Exploración planetaria.

**Carta de Lesión:** Una carta con el nombre de una Lesión concreta que se usa para determinar el efecto de tus dados de Lesión. Consulta «Lesiones» en la página 40 del reglamento.

**Cartas de Sección:** Cartas con distintos usos que pueden afectar a los Resultados, permitir repetir tiradas o incluso cambiar la situación en el tablero de Planeta. Todas pertenecen a una Sección determinada y no se pueden intercambiar entre Secciones. Las cartas de Sección se usan para construir mazos de Sección individuales de los que robarán sus cartas los jugadores durante la Exploración planetaria. Solo puedes utilizar cartas de Sección del Escalafón actual de tu Tripulante o uno inferior.

**Casilla de Resultado:** La casilla que está más a la derecha en las filas de pruebas de dados de las cartas de PDI, Amenaza, Misión y Escalafón. Su efecto se aplica cuando un marcador llega a ella.

**Combinación de dados:** Un efecto representado en la parte inferior de una carta de Sección o en la carta de Condición global actual. Gasta dados con los iconos indicados durante una prueba de dados para activar el efecto. Consulta la página 32 del reglamento.

**Compartimento de Sección:** Una parte de la caja reservada para guardar las cartas, las fundas y dados de una Sección, y que se identifica por su color.

**Condiciones globales:** Cartas colocadas (o impresas) en la esquina inferior derecha del tablero de Planeta. Contienen efectos que afectan a todo el tablero de Planeta. Pueden contener varios elementos, como Combinaciones de dados adicionales, reglas para Viajar, acciones, medidores de Tiempo, etc.

**Dado de Lesión:** Un dado amarillo que se usa en las tiradas cuando los Tripulantes han sufrido daño. Consulta «Lesiones» en la página 40 del reglamento.

**Dado de Peligro:** Un dado que se usa en determinadas situaciones para representar las desventajas adicionales que sufrirá el Tripulante. La letra de dentro del icono del dado de Peligro indica qué parte de la carta de referencia del dado de Peligro debes consultar.

**Dados de Sección:** Una selección de dados Dó rojos, verdes y azules que pertenecen a tu Sección. Las usan los Tripulantes de la Sección durante la Exploración planetaria.

**Dados requeridos:** Cualquier dado que se añada a tu tirada por cualquier regla del juego, incluidos los dados de Lesión de tu tablero de Tripulación, los dados de Peligro requeridos por el PDI en el que estás y otros.

**Descansar:** La principal forma que tienen los Tripulantes de reponer sus dados. Consulta «Descansar» en la página 30 del reglamento.

**Descartar:** Cuando se descartan, todas las cartas numeradas (como las de PDI o Misión) deben devolverse a su bandeja, detrás de su separador correspondiente, para poder encontrarlas fácilmente más tarde. Las cartas no numeradas, a menos que se indique lo contrario, se ponen debajo de sus mazos. Cuando las cartas están guardadas en una bandeja, detrás de un separador, la primera es la que se considera encima del mazo y la última debajo. Solo las cartas de Sección y Evento tienen una pila de descartes específica.

**Descubrimiento único:** Un tipo especial de descubrimiento numerado que solo puede encontrarse en lugares específicos. Cuando se obtienen, los Descubrimientos únicos se ponen en tu nave de descenso y luego se transfieren a tu Registro de la nave durante la Gestión de la nave. Cuando se te indique que obtengas un Descubrimiento único, si el espacio de Descubrimiento único del tablero de Planeta está vacío, sigue las instrucciones de dicho espacio en su lugar. Consulta «Descubrimientos únicos» en la página 39 del reglamento.

**Descubrimiento:** Algo valioso que puedes encontrar durante la Exploración planetaria. Se representan con las cartas de 5 mazos diferentes y se pueden usar en ciertos efectos durante la Exploración planetaria o la Gestión de la nave. Las cartas de Descubrimiento se utilizan durante la Investigación.

**Despegar:** Una acción que permite a los Tripulantes finalizar una Exploración planetaria. Para usarla, todos los Tripulantes del equipo de exploración deben estar de acuerdo y tienes que estar en el Sector de la nave de

descenso. A continuación, lee la Entrada de Despegue que indique el tablero de Planeta.

**Equipo de exploración:** El grupo de Tripulantes que está explorando el tablero de Planeta.

**Equipo:** Los Tripulantes pueden usar el Equipo que lleven consigo durante la Exploración planetaria. Cada Tripulante puede llevar todas las cartas de Equipo que quiera. El Equipo descartado se devuelve a la Armería.

**Escáner planetario:** Un componente de cartón en el que se introduce una carta de Aterrizaje y que permite revelarla poco a poco, dependiendo de la cantidad de Energía invertida al escanear.

**Evacuación:** Una evacuación forzosa que interrumpe tu Exploración planetaria cada vez que cualquier Tripulante vaya a recibir una cuarta carta de Lesión. ¡Provocará que pierdas todos los Descubrimientos que no sean únicos en el tablero de Nave de descenso y la Exploración se considerará un fracaso!

**Evento:** Una carta que representa una situación peligrosa o interesante en el planeta. Consulta «Eventos» en la página 37 del reglamento.

**Extenuar:** Sacrificar un dado para reponer 5 de tus dados. Si tienes 3 dados o menos, sufres una Lesión de Agotamiento en lugar de sacrificar un dado.

**Ficha de Equipo:** Una ficha que representa una pieza de Equipo colocada en el tablero de Planeta. Sus reglas se describen en la carta de Equipo correspondiente.

**Indicios:** Fichas con valores que van del 0 al 3 y representan tus avances en un Descubrimiento. Algunas tienen efectos adicionales.

**Límite de cartas de Sección:** Puedes tener hasta 2, 3 o 4 cartas de Sección en la mano dependiendo de si el Tripulante tiene el Escalafón 1, 2 o 3.

**Mapas de sistemas:** Este libro contiene mapas de diversos sistemas planetarios y cosas interesantes que puedes encontrar en ellos. Cada página tiene también un recuadro de Sistemas cercanos que muestra los sistemas conectados a él y cuánta Energía hay que gastar para viajar entre ellos.

Todos los objetos de interés tienen su número, nombre y coste para investigarlos impresos en una tabla debajo de la representación gráfica del sistema planetario.

**Medidor de Suministros:** Un medidor del tablero de Nave de descenso o de Planeta que muestra el número actual de Suministros.

**Mejora de la nave:** Una carta de Gestión de la nave que representa sistemas y salas adicionales que puedes instalar en la ISS Vanguard en el transcurso de la Campaña. Las irás teniendo disponibles a medida que completes Proyectos de investigación y de producción.

**Misión:** El Objetivo que debe alcanzar el equipo de exploración durante la Exploración planetaria. Cada Exploración planetaria consta de 1 o más Misiones.

**Modificación:** Una carta que representa una de las diversas modificaciones disponibles para las naves de descenso. Son de dos tipos, Estructurales y Utilitarias, y cada tablero de Nave de descenso tiene un cierto número de espacios para estas cartas.

**Moral:** Uno de los estados clave de ISS Vanguard. Su nivel actual se representa con la carta de Moral que se guarda en el Registro de la nave. En la página 2 del Registro de la nave se explica cómo sube y baja la Moral.

**Nave de descenso:** La nave que usan los Tripulantes para aterrizar en planetas explorables. Se representa con su propio tablero y una figura (o miniatura) y puede estar equipada con modificaciones adicionales.

**Nivel tecnológico:** Uno de los estados clave de ISS Vanguard. Su nivel actual se representa con la carta de Nivel tecnológico que se guarda en el Registro de la nave.

**Objetivo:** La tarea principal que debes cumplir para avanzar en la Campaña. Se representa con la carta de Objetivo del Registro de la nave.

**Oportunidad de Aterrizaje:** Un lugar que se encuentra en un Mapa de sistema (A) donde se puede Aterrizaje y realizar una Exploración planetaria.

**Proyecto de investigación:** Una carta que se usa en el Laboratorio de investigación del Registro de la nave. El anverso contiene información básica sobre el proyecto y su coste. El reverso solo se revela cuando se completa el proyecto y contiene una lista de cartas y bonificaciones que debes aplicar.

**Proyecto de producción:** Una carta que se usa en el Centro de producción del Registro de la nave. El anverso contiene información básica sobre el proyecto, su Fase inicial y los requisitos para Aceleralo. El reverso solo se revela cuando se completa el proyecto y contiene una lista de cartas y bonificaciones que debes aplicar.

**Prueba de dados:** Una prueba realizada con dados de Sección, que sigue el proceso resumido en las cartas de referencia. Consulta la página 31 del reglamento.

**Punto de interés (PDI):** Una carta con algo de interés para el equipo de exploración. Puede contener sus propios iconos de Bioma y reglas de Acciones especiales. Algunos PDI están preimpresos en el tablero de Planeta.

**Registro planetario:** Una hoja de papel pequeña que sirve para apuntar el estado del tablero de Planeta si tienes que parar la partida y retomarla en otro momento.

**Reiniciar:** Descartar el marcador o ficha de Tiempo del medidor correspondiente. La próxima vez que avances en este medidor, vuelve a colocar el marcador o la ficha de Tiempo en la primera casilla.

**Reponer:** Mover un dado de Sección de tus Dados gastados a tus espacios de Dados disponibles en tu tablero de Tripulación.

**Reserva de tirada:** Un conjunto de dados tirados como parte de una prueba de dados, pero que aún no se han gastado.

**Retirar del juego:** Devolver a la caja del juego, en el compartimento «Retirada del juego». Las cartas u otros componentes que se retiren del juego ya no participan en la Campaña. Cuando comiences una nueva Campaña, devuelve todas las cartas retiradas a sus bandejas.

**Sacrificar (carta):** Devolver una carta a tu Compartimento de Sección.

**Sacrificar (dado):** Devolver un dado de Sección de tus Dados disponibles o Dados gastados a tu Compartimento de Sección. Esto reduce el número total de dados que tiene tu Tripulante hasta el final de la Exploración planetaria. Si no tienes ningún dado de Sección en tu tablero de Tripulación o en tus Dados gastados, o si solo tienes un total de 3 dados de Sección en juego (Dados disponibles, Reserva de tirada o Dados gastados), sufres una Lesión de Agotamiento en lugar de sacrificar un dado.

**Sección:** Una de las cuatro divisiones especializadas de ISS Vanguard que controlan los jugadores (Reconocimiento, Seguridad, Ciencia, Ingeniería). Cada sección se compone de:

- Tablero de Tripulación
- Compartimento de Sección
- Cartas de Sección
- Cartas de Equipo específicas de la Sección (aunque todas se guardan juntas)
- 9 fundas de Escalafón para los Tripulantes reclutados de esta Sección

**Sector conectado:** Un Sector se considera conectado al tuyo si está vinculado con una Ruta de viaje que tiene una punta de flecha apuntando desde el tuyo hacia él.

**Sector de la nave de descenso:** El sector en el que está la figura de la nave de descenso.

**Sector:** Un lugar numerado del tablero de Planeta. Puede contener una Entrada o un PDI, o estar vacío.

**Separador del Registro de la nave:** Una página indexada del Registro de la nave, normalmente la página de título de una parte concreta de este.

**Situación de la nave:** Una carta de Gestión de la nave que se usa para representar los acontecimientos en la ISS Vanguard durante sus largos viajes espaciales.

**Sobre «A la espera...»:** Un almacén temporal para cualquier componente que esté a la espera de ser introducido en el Registro de la nave. Siempre que obtengas una carta del Registro de la nave, ponla en el sobre «A la espera de...»; la página correspondiente del

Registro de la nave te indicará entonces qué hacer con esa carta.

**Suministros:** El principal recurso que consumen los Tripulantes durante la Exploración planetaria; representan oxígeno, filtros, piezas de repuesto, raciones, agua, baterías y otros objetos. Llevas la cuenta del número actual en el medidor de Suministros, una parte del tablero de Nave de descenso. Nunca puedes tener más de los indicados en este medidor.

**Tablero de Planeta:** Un tablero grande de la Planetopedia que muestra la superficie de un planeta. Se divide en Sectores, algunos de los cuales contienen PDI preimpresos. Incluye información sobre las Misiones, las Condiciones globales, los Descubrimientos únicos, el Despegue, la Evacuación y cualquier regla adicional específica.

**Tripulante al azar:** Siempre que cualquier regla o efecto tenga como objetivo un Tripulante al azar, los jugadores tiran un D10 por cada Tripulante. El que saque el resultado más bajo se convierte en el objetivo de esta regla o efecto. En caso de empate, se repite la tirada entre los Tripulantes que hayan quedado empatados en último lugar.


**Tripulante:** Un personaje jugable, representado por una carta de Tripulante dentro de una funda de Escalafón de su Sección. Durante la Gestión de la nave, los Tripulantes en las manos de los jugadores se denominan Tripulantes disponibles.


**Viajar:** Una acción básica que permite a los Tripulantes moverse de un Sector a otro conectado. Cada Ruta contiene 1 o más iconos de Ruta que determinan las reglas para Viajar por ella. Si la Ruta contiene un icono de Viajar (A), debes usar las reglas específicas de Viaje impresas en la carta de Condición global actual. Consulta «Viajar» en la página 30 del reglamento.


# GLOSARIO DE ICONOS


## ICONOS RELACIONADOS CON LOS DADOS


### ICONOS DE COSTES/REQUISITOS

 **Dado** – Un dado de Sección de cualquier color.


 **Rojo, verde, azul** – Un dado de Sección de un color específico


 **Gasta un dado** – Mueve 1 dado (del color mostrado o cualquier color si se muestran los 3) de tu tablero de Tripulación a tus Dados gastados. Si no tienes ningún dado en tu tablero de Tripulación, debes sacrificar un dado en su lugar (como se explica más abajo).


 **Sacrifica un dado** – Devuelve 1 dado a tu Compartimento de Sección (del color mostrado o cualquier color si aparecen los 3). Consulta «Sacrificar (dado)» en el Glosario de términos de juego para más detalles.


 **Dado de Peligro** – Tira un dado de Peligro y compara su resultado con la entrada del mismo icono en la carta de referencia del dado de Peligro.


## ICONOS DEL TABLERO DE PLANETA


 **Movimiento bloqueado** – Los Tripulantes que están en este Sector no pueden Viajar ni moverse de este Sector. Los efectos que hacen que los Tripulantes cambien de Sector sí que funcionan.

 **No guardar** – Cuando guardes el estado del planeta, no guardes esta carta; las instrucciones posteriores del Registro de la nave te indicarán adónde devolverla.


 **PDI final** – Este Sector ya está totalmente explorado. Algunas reglas hacen referencia a Sectores de este tipo.


 **¡Importante!** – Este Sector es de especial interés para la ISS Vanguard. Algunas reglas hacen referencia a Sectores de este tipo.


 **Éxito** – Los Éxitos se representan con fichas especiales y se usan para cuantificar tu eficiencia en la Misión. Se usan para comprar nuevos dados de Sección y ascender de Escalafón a los Tripulantes.


 **Nave de descenso** – Este Sector puede contener una nave de descenso y convertirse en el Sector de la nave de descenso.

## ICONOS DE EQUIPO

 **Equipo menor** – Objetos ligeros y personales que no ocupan espacio de carga en la nave de descenso y se ponen junto a los tableros de Tripulación antes de la Exploración planetaria.


 **Equipo personal** – Equipo que llevan los Tripulantes y que se pone en la nave de descenso antes de la Exploración planetaria.


 **Equipo de misión** – Equipo pesado que a menudo requiere una acción para instalarlo o usarlo y que suele estar representado por una ficha en el tablero de Planeta.


 **Mejoras del Equipo de misión** – Cartas que representan varias mejoras para el Equipo de misión. No ocupan espacio de carga en la nave de descenso y se pueden traer siempre que se traigan las cartas de Equipo de misión a las que se vinculan.


## ICONOS DE LOS DADOS DE TRIPULANTE


### DADOS DE SECCIÓN


 **Físico** – Hazañas de atletismo, resistencia, fuerza bruta, velocidad, resistencia a condiciones extremas... cualquier cosa relacionada con desafíos físicos.


 **Recolección** – Minería, toma de muestras, búsqueda de Descubrimientos valiosos, etc.


 **Defensa** – Defensa, prevención de daños, combates, duelos aéreos, etc.


 **Naturaleza** – Reconocimiento del terreno, superación de obstáculos naturales, destrezas en el medio salvaje y supervivencia.


 **Biología** – Todo lo relacionado con las ciencias naturales, como microbiología, botánica, medicina, creación de antídotos, etc.


 **Xenología** – Comprender, sacar partido o comunicarse con diversas formas de vida alienígena, como seres inteligentes, especímenes o plantas alienígenas.


 **Construcción** – Construir, reparar, modificar equipo, levantar campamentos, etc.




 **Ciencia** – Todas las ciencias formales, como física, matemáticas, cálculo, análisis estadísticos, estudio de materias exóticas o minerales extraterrestres, investigación, etc.

 **Tecnología** – Uso de tecnología y sistemas complejos, como manejo de robots, pilotaje de naves, consulta de sistemas informáticos, comprensión de la tecnología alienígena, etc.

 **Básico** – Tu carta de Tripulante podría permitirte modificar este resultado.

 **Vanguard** – Este icono se puede usar como cualquier otro icono de dado de Sección.

 **Accidente** – Un resultado imprevisible o negativo; algunas tiradas tienen reglas relacionadas con este icono. No se puede usar en Combinaciones de dados.

 **Iconos iguales de cualquier tipo** – Este icono significa que esta combinación requiere varios iconos idénticos en tus dados de Sección. No se puede utilizar  como .

### DADOS DE LESIÓN

Los iconos de este dado tienen diferentes significados dependiendo de la carta de Lesión que estés consultando durante la prueba de dados.

 **Daño**

 **Daño grave**

 **Daño mental**

 **Daño especial**

## ICONOS DE BIOMA

- Cuevas** – Cuevas, túneles y estructuras subterráneas.
- Cristalino** – Zonas afectadas por la anomalía cristalina centelleante.
- Letal** – Entornos tóxicos, corrosivos, con presión extrema o radiactivos, en los que una pequeña avería en los trajes de protección causaría la muerte.
- Desierto** – Llanuras áridas y desiertos.
- Helado** – Condiciones de temperatura extremadamente bajas en las que el hielo de agua o metano y la nieve dificultan el movimiento.
- Hostil** – Los habitantes de este Sector no son amistosos y podrían dar problemas.
- Rocoso** – Zonas en las que predominan las rocas afiladas o las montañas escarpadas.
- Ruinas** – Planetas cubiertos de ruinas o estructuras de civilizaciones alienígenas o con mecanismos antiguos.
- Tutorial** – Este Bioma especial se usa solo durante el Tutorial. Se usa al resolver un Evento durante el paso de Eventos al final del turno.
- Vegetación** – Bosques, selvas, tundra, exuberantes campos de plantas.
- Vacío** – Un icono especial que se usa al explorar lugares de gravedad cero en el espacio o cuando los Tripulantes se encuentran en un entorno en el que predomina el vacío con poca o ninguna gravedad.
- Volcánico** – Lugares de alta temperatura con lava o actividad sísmica.
- Agua** – Se usa en costas o bajo el agua, y a veces en una atmósfera densa similar a un fluido.

## ICONOS DE EFECTOS ESPECIALES



Estos iconos te dirigen a un Resultado específico y significan que el efecto especial es inmediato. Cuando los resuelvas, termina de inmediato el proceso de prueba de dados, mueve todos los dados de la Reserva de tirada a los Dados gastados de su propietario y resuelve el Resultado correspondiente.



Estos iconos indican que avances en el medidor correspondiente. La primera vez que avances en uno, pon un marcador en la casilla más a la izquierda. Después, cada vez que avances, mueve el marcador 1 casilla a la derecha. Una vez que un marcador ha alcanzado la casilla de Resultado, no se mueve más.



Estos iconos representan un retroceso del medidor correspondiente. Cada vez que retrocedas, mueve el marcador 1 casilla a la izquierda. Si el marcador está en la casilla más a la izquierda y debes hacerlo retroceder de nuevo, retíralo de la carta.

## OTROS ICONOS

- Reciclaje de Indicio** – Este icono indica que este Indicio vuelve a la bolsa de Indicios después de descartarlo de un mazo de Descubrimiento.
- Coste de Energía** – Este icono indica un coste de Energía y puede encontrarse en los sistemas que visitas, al escanear las cartas de Aterrizaje o en las Mejoras de la nave instaladas.
- Agilidad de la nave de descenso** – Este icono muestra el valor de Agilidad de tu nave. Es importante durante el proceso de Aterrizaje.
- Sensores de la nave de descenso** – Este icono muestra el valor de Sensores de tu nave. Es importante durante el proceso de Aterrizaje.
- Blindaje de la nave de descenso** – Este icono muestra el valor de Blindaje de tu nave. Es importante durante el proceso de Aterrizaje.
- Acción especial** – Este icono indica que se trata de una Acción especial, una que solo puedes realizar una vez por turno.
- Prueba de dados** – Este icono indica que se debe realizar una prueba de dados.

Estos iconos muestran el Escalafón de tu Tripulante si está en una funda de Escalafón, o un requisito de Escalafón si aparecen en cualquier otro componente.

- Escalafón 1**
- Escalafón 2**
- Escalafón 3**

## DADO DE PELIGRO

Los iconos de este dado tienen diferentes significados según la letra del dado de Peligro. Comprueba su significado en la carta de referencia del dado de Peligro.

- Común**
- Poco común**
- Inusual**
- Especial**

## ICONOS DEL REGISTRO DE LA NAVE

**Asignación de Tripulación** – Este icono identifica todos los lugares donde puedes asignar a tu Tripulación disponible para activar diversos efectos durante la Gestión de la nave.

**Sección** – Estos iconos representan las 4 Secciones a las que pueden pertenecer los Tripulantes de ISS Vanguard.

- Seguridad**
- Reconocimiento**
- Ciencia**
- Ingeniería**

# ÍNDICE

Algunos términos del juego solo se explican en el Registro de la nave.  
Estos van precedidos de las letras RN seguidas del número de página del Registro.

<b>A la deriva</b> .....	<b>RN5</b>	<b>Escáner planetario</b> .....	44, <b>RN5</b>	<b>Reiniciar el juego</b> .....	41
<b>Acción</b> .....	29	<b>Espacio hostil</b> .....	41	<b>Reponer</b> .....	30, 45
Acción especial .....	29, 47	<b>Evacuación</b> .....	40, 41, 44	<b>Reserva de tirada</b> .....	16, 31, 45
Ficha de Acción .....	29	<b>Eventos</b> .....	37, 44	<b>Resultado</b> .....	31, 34
<b>Amenaza</b> .....	40, 44	<b>Éxito</b> .....	46	Casilla de Resultado .....	31, 34, 44
<b>Apoyar</b> .....	23, 31, 32	<b>Exploración planetaria</b> .....	6, 29, 30, 41	Resultados conectados .....	34
<b>Asignación</b> .....	44, 47, <b>RN1, RN26</b>	<b>Extenuar</b> .....	31, 44	Requisitos de Resultado .....	33
<b>Bioma</b> .....	37, 47	<b>Ficha de Jugador inicial</b> .....	29	<b>Retirar del juego</b> .....	45
<b>Capacidad de conversión</b> .....	32, 37, 44	<b>Ficha de Penalización</b> .....	<b>RN2, RN5</b>	<b>Ronda</b> .....	29
<b>Cargas</b> .....	37, 44	<b>Gestión de la nave</b> .....	6, 41	<b>Ruta</b> .....	30, 45
<b>Carta de Ascenso de escalafón</b> 13, 25, 44, <b>RN24, RN27</b>		<b>Guardar la partida</b> .....	<b>RN39</b>	<b>Sacrificar (carta)</b> .....	36, 45
<b>Carta de Aterrizaje</b> .....	38, 44 <b>RN5, RN23</b>	<b>Hoja de Registro planetario</b> 44, <b>RN23, RN24, RN39</b>		<b>Sacrificar (dado)</b> .....	31, 45
<b>Cartas de Sección</b> .....	36, 44	<b>Indicios</b> .....	39, 44	<b>Sección</b> .....	45
Límite de cartas de Sección .....	36, 44	Icono de reciclaje de Indicio .....	47	<b>Sector</b> .....	30, 45
Sacrificar .....	36, 45	<b>Lesiones</b> .....	40, 44, 46	Sector conectado .....	30, 45
<b>Combinación de dados</b> .....	31, 32, 36, 44	<b>Mapas de sistemas</b> .....	44, <b>RN5</b>	Sector de la nave de descenso .....	30, 45, <b>RN24</b>
<b>Compartimento de Sección</b> .....	44	<b>Mazo agotado</b> .....	20	<b>Separador del Registro de la nave</b> .....	45
<b>Condiciones globales</b> .....	32, 41, 44	<b>Mazo de Tutorial</b> .....	41	<b>Situaciones</b> .....	45, <b>RN2, RN17</b>
<b>Dados</b>		<b>Medidor de Tiempo</b> .....	38, 40	<b>Sobre «A la espera...»</b> .....	45
Comprar o vender .....	<b>RN27</b>	<b>Mejora de la nave</b> .....	44	<b>Sobre secreto</b> .....	41
Dados con múltiples iconos .....	33	<b>Misión</b> .....	41, 44	<b>Suministros</b> .....	38, 45
Dados de Peligro .....	39, 44	Fracaso de la Misión/Misión fallida .....	<b>RN26</b>	Medidor de Suministros .....	38, 44
Dados de Sección .....	16, 36, 37, 44	<b>Modificación de nave de descens</b> .....	38, 45, <b>RN18</b>	<b>Tablero de Planeta</b> .....	45, 46, <b>SP23</b>
Dados de Lesión .....	40, 44, 46	<b>Moral</b> .....	45, <b>RN2</b>	<b>Tablero de Tripulación</b> .....	16
<b>Descansar</b> .....	30, 44	<b>Nave de descenso</b> .....	38, 45, 46, <b>RN18</b>	<b>Tripulante</b> .....	37, 45
<b>Descartar</b> .....	36, 39, 44	<b>Nivel tecnológico</b> .....	45, <b>RN2</b>	Habilidad del Tripulante .....	37, 44
<b>Descubrimientos</b> .....	38, 39, 44, <b>RN28</b>	<b>Número de jugadores</b> .....	8	Muerte de un Tripulante .....	<b>RN32, RN36</b>
Descubrimientos únicos .....	38, 39, 44, <b>RN28</b>	<b>Objetivo</b> .....	45	Tripulante al azar .....	45
<b>Despegar, Despegue</b> .....	30, 41, 44	<b>Opciones que no puedes permitirte</b> .....	37	Tripulantes descansando .....	7, <b>RN1</b>
<b>Efecto especial</b> .....	33, 34, 47	<b>Oportunidad de Aterrizaje</b> .....	45	Tripulante disponible .....	25, 45, <b>RN1, RN26</b>
Efecto especial de la Condición global .....	41	<b>Preparar</b> .....	30	<b>Turno</b>	
<b>Entradas</b> .....	11, 30	<b>Proyecto de investigación</b> .....	45, <b>RN8</b>	Ficha de Turno .....	29, <b>RN24</b>
<b>Equipo</b> .....	38, 39, 44, 46, <b>RN23</b>	<b>Proyecto de producción</b> .....	45, <b>RN12</b>	Fin del turno .....	29
Ficha de Equipo .....	43	<b>Prueba de dados</b> .....	31, 45, 47	<b>Viajar</b> .....	30, 45
<b>Equipo de exploración</b> .....	44, <b>RN23</b>	<b>Punto de interés (PDI)</b> .....	41, 45		
<b>Escalafón</b> .....	47, <b>RN16, RN23, RN27</b>	<b>Reclutas</b> .....	<b>RN16</b>		
		<b>Reiniciar</b> .....	40, 45		