

ISS VANGUARD

SZABÁLYKÖNYV

The image is a vibrant, stylized illustration of a sci-fi world. In the upper center, a large, complex space station or orbital structure is suspended in a dark, starry sky. The station has a central spherical component and various mechanical arms and solar panels. Below the station, a figure in a dark suit with red accents is shown in mid-air, gliding or falling. In the foreground, two characters in futuristic, dark suits with glowing elements stand on a dark, rocky terrain. One character is holding a green cylindrical object. To the right, another character is partially visible, looking towards the horizon. The ground is dotted with small, red, leafy plants. The background features a vast, icy landscape with blue and white tones, suggesting a frozen planet or moon. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and reds, creating a dramatic and atmospheric scene.

2028-ban a genetikai kód egy kis szakaszában – amelyet attól az utolsó univerzális közös őstől örököltünk, amelytől az összes földi életforma származik –, kódolt adatokat fedeztünk fel. A bolygónk minden sejtje egy csillagtérképet tartalmazott, amely a galaxisunk egy bizonyos helyére mutatott.

Még egy nemzedékre és az emberiség történetének legnagyobb építkezési projektjére volt szükség az ISS Vanguard – az első csillagközi utazásra alkalmas hajónk – megalkotásához, amely egy Szibéria mélyén talált idegen eredetű hajóroncs magján alapult.

Most a legjobb legénységgel és a Föld legfejlettebb technológiájával a fedélzetén az ISS Vanguard elindul a csillagtérképen megjelölt célállomás felé. Szeretném azt hinni, hogy mindenre készen állunk. Ehelyett nem tudok szabadulni a baljós érzéstől, hogy a küldetés sokkal hosszabb és nehezebb lesz, mint amire valaha is számítottunk...

**Morgan Wayman kapitány,
az ISS Vanguard parancsnoka**

Tartalomjegyzék

1. Játékkalkatrészek	4
2. A szabálykönyv felépítése	6
3. I. fejezet - Bèvezetõ	6
4. II. fejezet - Bemutató	10
a. Elõkészítés	11
b. Elsõ játékkör	15
c. A bemutató folytatása	20
5. III. fejezet - Kampány	27
a. Gyors kampányindítás	27
b. Bolygófelderítési szabályok	29
c. Dobáspróbák	31
d. Kártyák és kockák	36
6. IV. fejezet - Fogalomtárak	42
a. Fogalomtár - Kartonfigurák és felszerelések	42
b. Fogalomtár - Kifejezések	44
c. Fogalomtár - Ikonok	46
7. Tárgymutató	48

Űrvadász

Típus: Szállítás,
Felderítés, K&M

Legénység: 1-4

Hossz: 22 méter

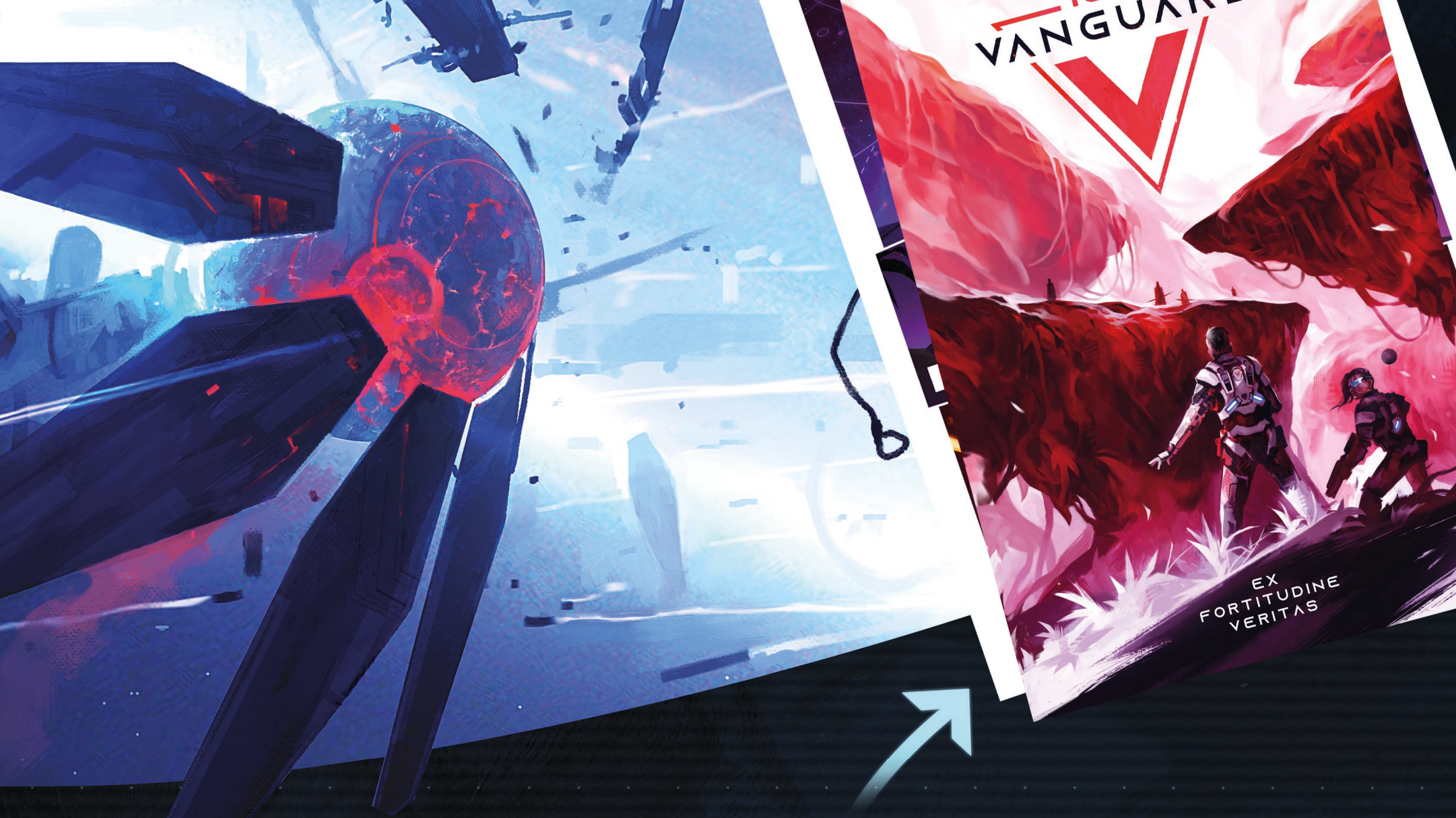
Magasság: 5,8 méter

Súly: 72 tonna

Szolgálati előzmények:

A Vanguard Kezdeményezés tíz évet töltött egy olyan univerzális leszállóegység kifejlesztésével, amely még a legmostohább világokba is képes kutatócsapatokat szállítani. A Vénuszon, a Marson és a Holdon alaposan tesztelt Űrvadászok megbízhatónak és biztonságosnak bizonyultak – még ha kissé szűkösnek is. Egy ismeretlen időtartamú küldetésre készülve az ISS Vanguard gyártókomplexumát úgy alakították ki, hogy az Űrvadász minden alkatrészét elő tudja állítani a fedélzetén, feltéve, hogy elegendő alapanyag áll rendelkezésre.





Olvasd el az ISS Vanguard hivatalos bevezető képregényét, hogy többet tudhass meg az ISS Vanguard küldetéséről!

Készítők

Játékkötlet: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

Játéktervezés: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Belső tesztelés és fejlesztés: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

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

Szabálykönyv: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Művészeti vezetés: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

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

Grafikai tervezés: Adrian Radziun, Dominik Mayer, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Michał Lechowski

Kiadványszerkesztés: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzbka

3D-grafikák: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Narratív tervezés: Krzysztof Piskorski

Szöveg: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

Szerkesztők: Matt Click, Tyler Brown

Korrektúra: Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

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

Külön köszönet: Ken Cunninghamnek és a CodedCardboardnak, hogy készítettek nekünk egy TTS prototípust, amivel dolgozhattunk a karantén alatt is!

BOLYGÓFELDERÍTÉSI ALKATRÉSZEK

Egyes kártyák és alkatrészek a játék elején a lezárt bemutatópaklikban vagy a titkos borítékban találhatók.
További részleteket arról, hogy melyek ezek a kártyák és alkatrészek, a 41. oldalon lévő „Spoilerek” című részben találsz.



Szabálykönyv



Bolygópédia



Hajónapló és műveleti könyv



4 legénységtábla



4 fordulójelölő



16 sikerjelölő



8 időjelölő



16 piros részlegkocka



16 kék részlegkocka



16 zöld részlegkocka



1 D10



23 küldetésfelszerelés-jelölő



20 nyomjelölő



2 veszélykocka



30 általános jelző



12 sérüléskocka



1 START-jelölő



1 sikertelenküldetés-jelölő



22 karton fenyegetésfigura



„A” kártyatartó



8 „A” kártyatartó-elválasztó



249 POI-kártya



57 küldetés-kártya



42 globális körülmény-kártya



1 kétoldalas akciójelölő



6 karton leszállóegység-figura



Részlegrekeszek



8 részlegrekesz-elválasztó



120 részlegkártya



„A” bemutatópaki



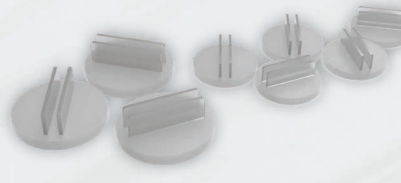
4 színes talpgyűrű



Nymzsák



8 legénységtag-modell



8 kartonfiguratalp



6 segédkártya



23 fenyegetéskártya

BOLYGÓFELDERÍTÉS-KÁRTYÁK

KIS KÁRTYÁK:



39 egyedifedezés-kártya



65 felfedezéskártya



40 eseménykártya



19 előléptetés-kártya



48 sérüléskártya



„B” bemutatópaki

NORMÁL KÁRTYÁK:



249 POI-kártya



57 küldetés-kártya



42 globális körülmény-kártya



120 részlegkártya



„A” bemutatópaki

EGYÉB KÁRTYÁK:



6 segédkártya



23 fenyegetéskártya

HAJÓIRÁNYÍTÁSI ALKATRÉSZEK



Rendszertérképek



1 hajókönyvborító



9 hajókönyvi kártyatartó



14 hajókönyvlap

HAJÓIRÁNYÍTÁS-KÁRTYÁK

KIS KÁRTYÁK:



41 híd-kártya



31 leszállóegységmódosítás-kártya

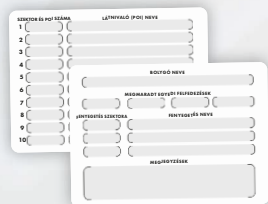
NORMÁL KÁRTYÁK:



86 legénységtag-kártya



18 leszálláskártya



20 kétoldalas bolygóregisztrációs lap



Titkos boríték*



„Várakozó...” boríték



3 kétoldalas leszállóegység-tábla



23 kutatásiprojekt-kártya



27 gyártásiprojekt-kártya



„B” kártyatartó



36 rangtok



1 bolygószkenner



14 „B” kártyatartó-elválasztó



26 helyzetkártya



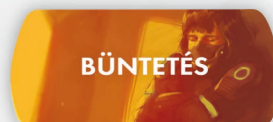
6 létesítményfejlesztés-kártya (3 gyengélkedő, 3 gyártási)



6 parancsjelölő



1 jelölőzsák



1 büntetésjelölő



Aktuális rendszer könnyjelzője

EGYÉB KÁRTYÁK:



101 felszerelés-kártya



6 leszállóegység-kártya

* A boríték tartalma tekinthető spoilernek, ha mégis meg akarod tekinteni a tartalmát, lapozz ezen szabálykönyv 41. oldalára.

AZ ISS VANGUARD SZABÁLYKÖNYVE

Üdvözlünk az ISS Vanguardnál: A kooperatív, 1–4 játékos számára készült kampányalapú társasjátékban, amelyben felfedezhetsz egy hatalmas galaxist, irányíthatod és fejlesztheted a hajódat, kutatásokat végezhetsz, felszereléseket gyárthatsz, és számtalan világon megvetheted a lábadat – mindezt úgy, hogy közben megoldod a DNS-ünkbe ágyazott, évezredes csillagterkép hatalmas rejtélyét.

^ SZABÁLYKÖNYV FELÉPÍTÉSE

Ez a szabálykönyv négy fejezetre oszlik.

I. fejezet: Bevezető – A szabálykönyv első fejezete bemutatja a játék alkatrészeit, néhány szükséges lépést, amelyet az első játékod előtt követned kell, és néhány alapvető információval is szolgál. Mindenképpen olvasd át figyelmesen.

II. fejezet: Bemutató – Ez a fejezet a bemutatóküldetés részleteit tartalmazza, egy bevezető scenárióét, amely megtanítja, hogyan kell játszani a játékot. A csoportból legalább egy játékosnak végig kell játszania ezt a bemutatót, hogy megtanulja a játékot.

III. fejezet: Kampány – Ez a fejezet tartalmazza a játék teljes, részletes szabályrendszerét. Nem javasoljuk, hogy most azonnal olvassátok végig az egészet. A bemutatóküldetés meg fogja tanítani az összes alapvető szabályt. Csak akkor nézd át az összes szabályt, amikor konkrét kérdésed van, vagy ha egy bizonyos folyamat részletes leírására van szükséged.

IV. fejezet: Fogalomtárak – A szabálykönyv utolsó fejezete tartalmazza a játékban szereplő összes ikon és kifejezés részletes Fogalomtárait. Mindig ezeket nézd át, ha olyan ikont vagy kulcsszót találsz, amelynek a szabályaira nem emlékszel.

I. FEJEZET – BEVEZETŐ

^ JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Az ISS Vanguard kampány a játék két elkülönülő részének megismétlésével játszható.

Bolygófelderítés – Egy kutatócsapat leszáll a számos bolygó egyikére, hogy felderítse azt, küldetéseket teljesítsen és felfedezéseket gyűjtsön be.

Hajóirányítás – Minden játékos a hajó legénységét irányítja, kutatást végez, más bolygókra repül, és kezeli a hajóval kapcsolatos helyzeteket.

Mivel az ISS Vanguard egy kampányjáték, amelyet több játékülésen keresztül játszatsz, rendszeresen el kell mentened az előrehaladásodat. Ezt a Hajókönyv végén a legjobb megtenni. Egyetlen játékülésen belül célszerű befejezned legalább egy bolygófelderítést, majd a Hajókönyv utolsó lapjait követve pakolj el az asztalról és mentsd el a játékot. Ha azonban van időd, dönthetsz úgy is, hogy tovább játszol.

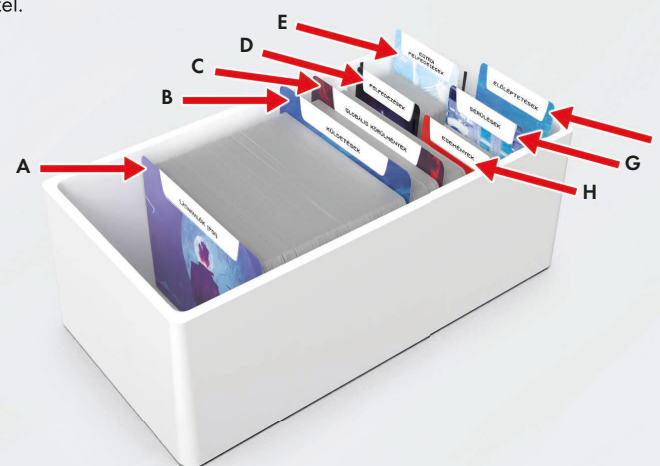
AZ ELSŐ JÁTÉKOD ELŐTT

Mielőtt élvezhetnéd az ISS Vanguardot, számos előkészületi és kicsomagolási lépést el kell végezned. Mivel ezen lépések mindegyike időigényes lehet, javasoljuk, hogy ezeket tedd meg az első játékülést megelőzően. Ha már lejátszottad a játékot, akkor is ajánlott ezeket a lépéseket követni, hogy a játék készen álljon az újbóli végigjátszásra.

1) KÉSZÍTSD ELŐ AZ „A” ÉS „B” KÁRTYATARTÓKAT

Először is csomagold ki a kártyatartókban található kártyapaklikat, kivéve a két lezárt bemutatópaklit („A” és „B”). Ha a bemutatópaklik már fel lettek nyitva, akkor lapozz a Hajónapló **720-as bejegyzéséhez**, hogy újra létrehozod azokat.

Az „A” kártyatartó a bolygófelderítés során lesz használva. Az itt látható módon tedd bele az elválasztókat és a kártyákat.



„A” kártyatartó-elválasztók:

- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| A. Látnivalók (rövidítve: POI)* | E. Egyedi felfedezések |
| B. Küldetések | F. Előléptetések |
| C. Globális körülmények | G. Sérülések |
| D. Felfedezések | H. Események |

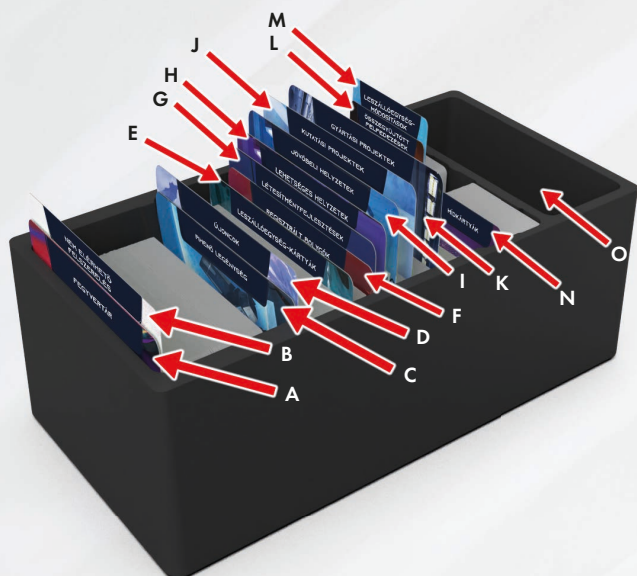
Kártyák:

- Tedd az összes POI-kártyát a „Látnivalók (POI)” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes küldeteskártyát a „Küldetések” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes globáliskörülmény-kártyát a „Globális körülmények” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes felfedezéskártyát a „Felfedezések” elválasztó mögé, típus szerint csoportosítva.
- Tedd az összes egyedifelfedezés-kártyát az „Egyedi felfedezések” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes előléptetés-kártyát az „Előléptetések” elválasztó mögé, bármilyen sorrendben.
- Tedd az összes sérüléskártyát a „Sérülések” elválasztó mögé, betűrendben.
- Tedd az összes eseménykártyát az „Események” elválasztó mögé, bármilyen sorrendben.

Megjegyzés: Mivel kezdetben néhány kártya az előre lezárt bemutatópaklikban található, előfordulhat, hogy egyes paklik számozása nem 1-gyel kezdődik.

*A továbbiakban a Látnivalók helyett terminológiai szinten a POI (Point of Interest) rövidítést fogjuk használni.

A „B” kártyatartó a hajóirányítás során használt kártyák számára készült. Az itt látható módon tedd bele az elválasztókat és a kártyákat.



„B” kártyatartó-elválasztók:

- | | |
|-----------------------------|--|
| A. Fegyvertár | J. Kutatási projektek |
| B. Nem elérhető felszerelés | K. Gyártási projektek |
| C. Pihenő legénység | L. Begyűjtött felfedezések |
| D. Újoncok | M. Leszállóegység-módosítások |
| E. Leszálláskártyák | N. Hídkártyák |
| F. Regisztrált bolygók | O. A játékból eltávolítva (elkülönített hely, elválasztó nélkül) |
| G. Létesítményfejlesztések | |
| H. Lehetséges helyzetek | |
| I. Jövőbeli helyzetek | |

Kártyák:

- Tedd az összes felszerelésekártyát a „Nem elérhető felszerelés” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes legénységtag-kártyát az „Újoncok” elválasztó mögé, bármilyen sorrendben.
- Tedd az összes leszálláskártyát a „Leszálláskártyák” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes létesítményfejlesztés-kártyát a „Létesítményfejlesztések” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az **S01 – S10** közötti számozású összes helyzetkártyát a „Lehetséges helyzetek” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az **S11** és magasabb számozású helyzetkártyákat a „Jövőbeli helyzetek” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes kutatásiprojekt-kártyát a „Kutatási projektek” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes gyártásiprojekt-kártyát a „Gyártási projektek” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes leszállóegység-módosítás kártyát a „Leszállóegység-módosítások” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.
- Tedd az összes cél-, másodlagoscél-, hídfejlesztés- és technológiaszint-kártyát a „Hídkártyák” elválasztó mögé, növekvő sorrendben.

2) KÉSZÍTSD ELŐ A RÉSZLEGREKESZKET



Vedd elő a részlegrekeszeket. Itt fogod majd tartani mind a négy részleg kockáit és kártyáit. Minden egyes részleghez a következők tartoznak:

Elválasztók:

- Rangtokok
- Részlegkártyák

Kártyák és tokok:

- Tedd az egyes részlegek rangtokjait a „Rangtokok” elválasztó mögé.
- Tedd a részlegkártyákat a „Részlegkártyák” elválasztó mögé, a rangok sorrendjében (először az 1-es rang, majd a 2-es rang, aztán a 3-as rang).



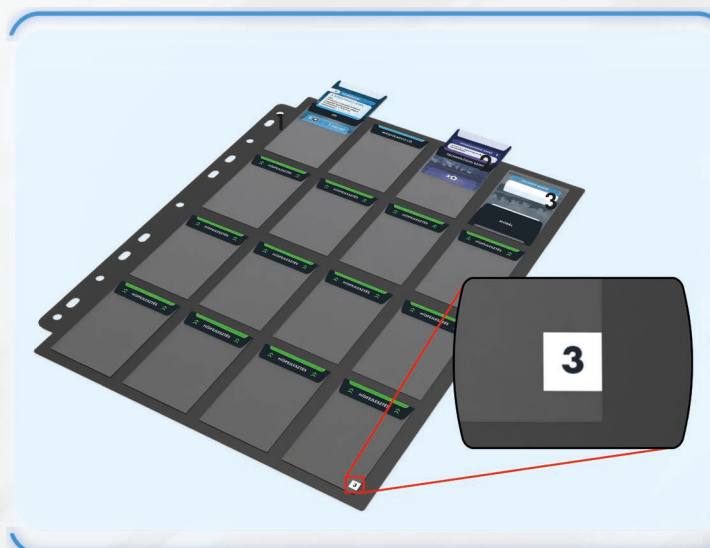
1-es rang 2-es rang 3-as rang

3) KÉSZÍTSD ELŐ A HAJÓKÖNYVET

- Helyezd növekvő sorrendben az összes kártyatartót és elválasztólapot a Hajókönyvbe úgy, hogy az **1.** oldal (Mentett játék folytatása) legyen elől, a **39.** oldal (Mentési pont) pedig hátul.
- Keresd meg a következő kezdőkártyákat, és helyezd azokat a kártyatartókba az alábbiak szerint:

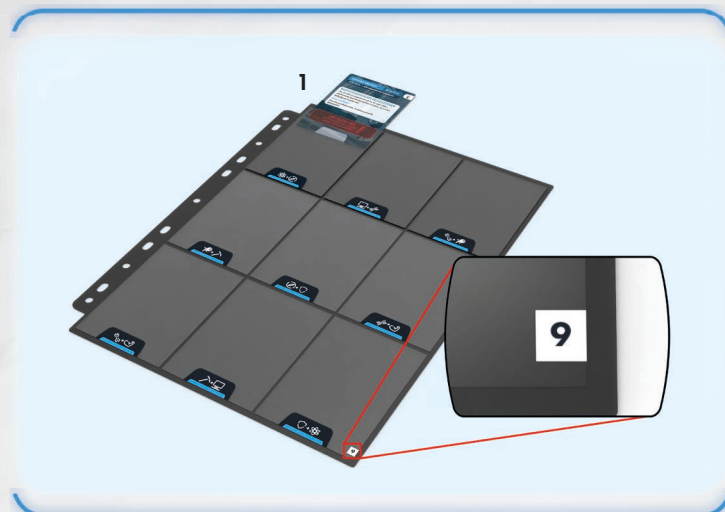
Kártyatartó – 3. oldal:

- 1 – **O01-es** cél (A következő lépés)
- 2 – 1. technológiai szint
- 3 – Közepes morál (úgy helyezd be a morálkártyát, hogy csak a „közepes” része legyen látható)



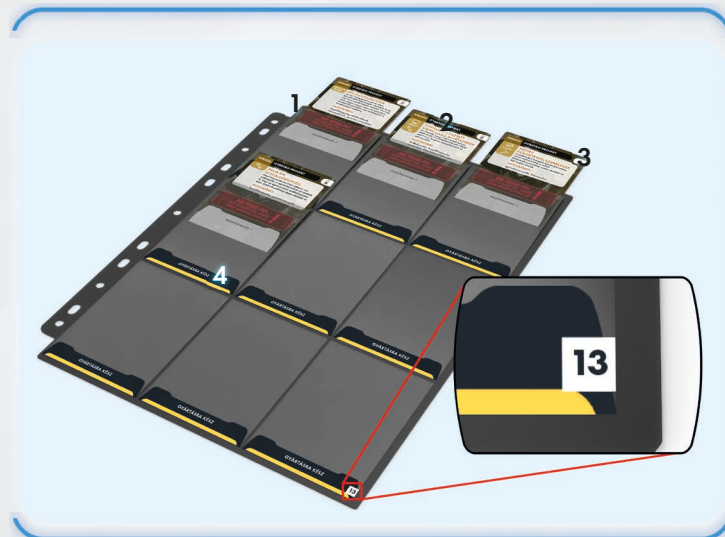
Kártyatartó – 9. oldal:

1 – R04-es kutatási projekt (Biológiai fejlesztések)



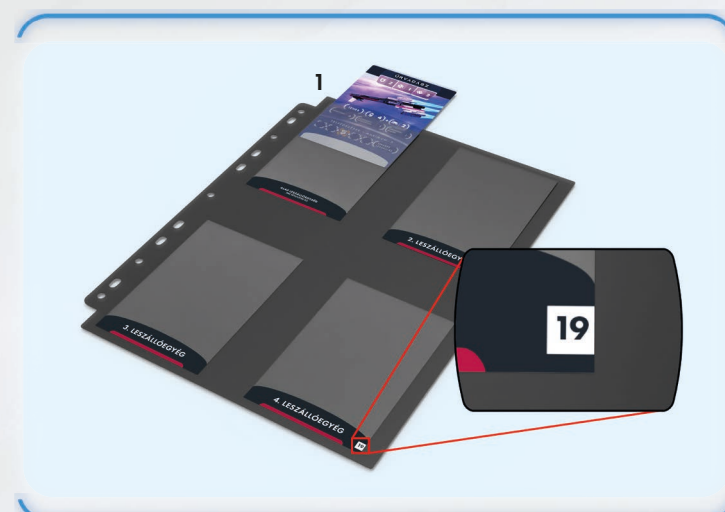
Kártyatartó – 13. oldal:

- 1 – C01-es gyártási projekt (Részlegeszközök)
- 2 – C02-es gyártási projekt (Továbbfejlesztett Vanguard-rendszerek)
- 3 – C03-as gyártási projekt (Nehéz küldetésfelszerelések)
- 4 – C06-os gyártási projekt (Pelikán leszállóegység)



Kártyatartó – 19. oldal:

1 – Űrvadász leszállóegységkártya



Amint minden fenti lépést elvégeztél, tedd vissza a kártyatartókat és a Hajókönyvet a játék dobozába.

▲ JÁTÉKOSOK SZÁMA

Az ISS Vanguardnak négy speciális részlege van: **Biztonsági** (🛡️), **Felderítési** (🔍), **Gépészeti** (🔧), **Tudományos** (🎯). Mindegyikhez saját legénységtag-névsor, részlegspecifikus kártyák, felszerelés és meghozandó döntések tartoznak. Minden részleget 1 játékos irányít; ha 4-nél kevesebb játékos van, néhány játékosnak egynél több részleget kell irányítania.

	Részlegirányítás
1 játékos	Egy játékos 4 részleget irányít.
2 játékos	Két játékos 2-2 részleget irányít.
3 játékos	Két játékos 1-1 részleget, egy játékos pedig 2 részleget irányít.
4 játékos	Minden játékos 1 részleget irányít.

Megjegyzések:

- A bolygófelderítéshez legalább 2 különböző részleghez tartozó legénységi tagból álló kutatócsapat szükséges.
- Nem szükséges ugyanannyi vagy ugyanazon játékosoknak játszania minden alkalommal.

A JÁTÉK ELKEZDÉSE

Az *ISS Vanguard* egy bemutatót, egy kampányt és számos műveletet (külön lejátszható szcenáriót) is tartalmaz.

>> BEMUTATÓ

Becsült játékidő: 3-4 óra

Játékosok: 1-4 (ajánlott: 1)

Az első alkalom során erősen ajánljuk, hogy játszd végig a bemutatót, akár a szabálykönyvben található szöveges változat, akár a II. fejezetben linkelt bemutatóvideó segítségével. A bemutató a legjobb módja a játék elsajátításának, mivel megtanítja a játék legtöbb szabályát, miközben végigjátszod az első, egyszerűsített bolygófelderítést. A bemutató végigjátszása előtt nem kell elolvasnod a teljes szabálykönyvet, és a lejátszás után akár folytathatod is a kampányt ugyanazokkal a legénységi tagokkal. Annak érdekében, hogy a szabályok elsajátítása miatt a többi játékos ne várakozzon sokat, a bemutatót egyedül is végigjátszhatod, majd elkezdheted a kampányt a többiekkel együtt a gyors kampányindítás szabályai szerint.

A bemutató elkezdéséhez lapozz a II. fejezethez (10. oldal).

>> KAMPÁNY

Becsült játékidő: 20-60 óra

Játékosok: 1-4

Az *ISS Vanguard* kampány a fő játékmód, amely egy felejthetetlen, újrajátszható kalandra viszi a játékosokat a csillagok között. A kampány a Hajókönyvben szereplő folyamat elejétől a végéig történő végigjátszásából áll, ami általában tartalmaz egy bolygófelderítést is. Ezután folytathatod a játékot, vagy elmentheted a játékot egy későbbi folytatáshoz. A Hajókönyv egy-egy végigjátszása 2-4 órát vesz igénybe. Ha már tudod, hogyan kell játszani a játékot, a gyors kampányindítás szabályai segítségével, a bemutató újrajátszása nélkül is elkezdhetsz egy új kampányt.

A kampány elkezdéséhez lapozz a III. fejezethez (27. oldal).

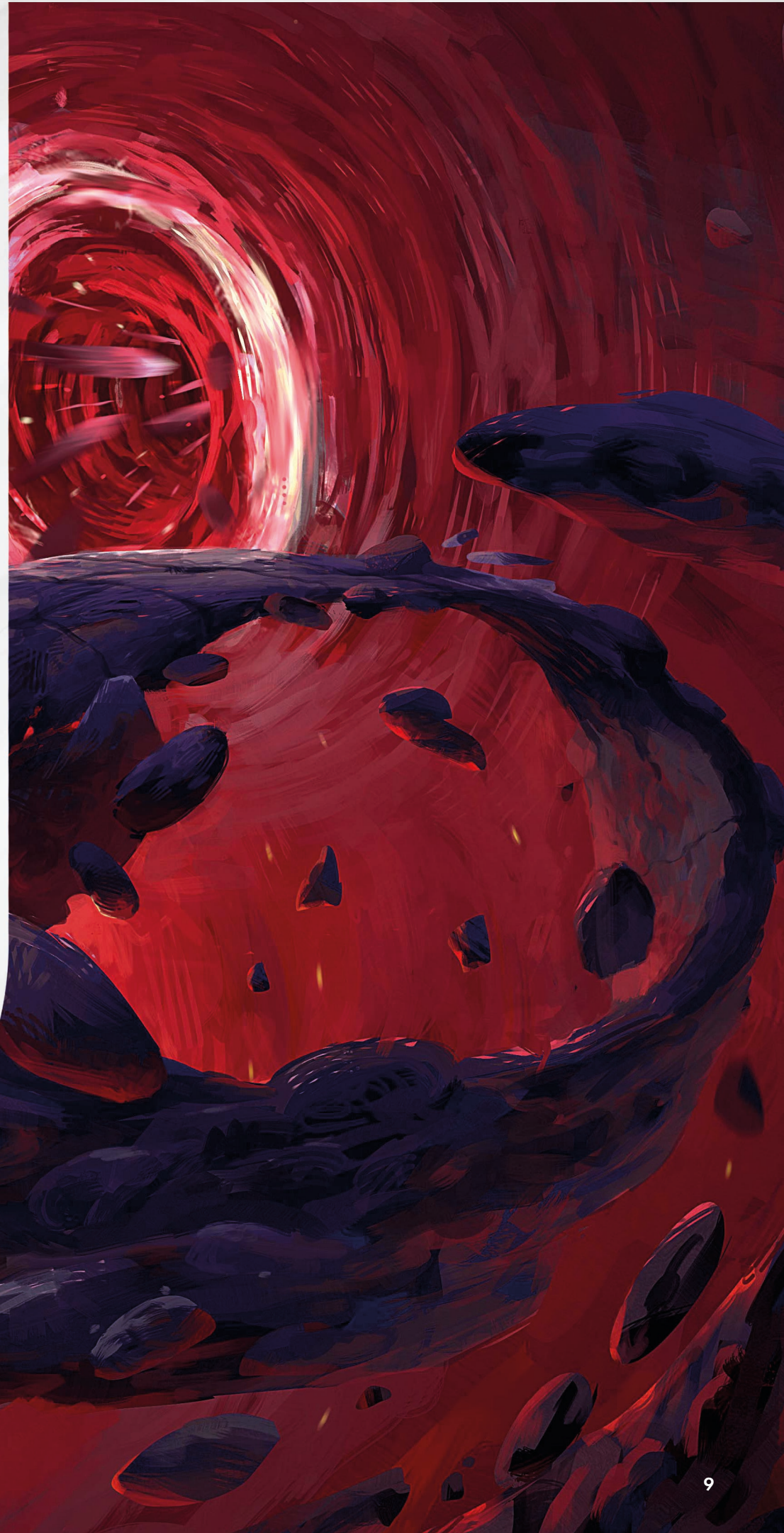
>> MŰVELETEK

Becsült játékidő: 2-3 óra

Játékosok: 1-4

A műveletek olyan bolygófelderítési küldetések, amelyek lejátszhatók a kampány részeként, de külön-külön, önálló szcenárióként is. Ezek a szcenáriók a játékszabályok teljes ismeretét igénylik. Nem javasoljuk, hogy a kampány végigjátszása közben, a titkos boríték felnyitása előtt ezekkel játssz.

Egy művelet elkezdéséhez vedd elő a Műveleti könyvet, és lapozz az előkészítési szabályokhoz.



A TÖKÉLETES ISS VANGUARD ÉLMÉNY: BEMUTATÓVIDEÓ, HIVATALOS ALKALMAZÁS, LETÖLTHETŐ ANYAGOK

UGORJ FEJEST A JÁTÉKBA AZ ISS VANGUARD BEMUTATÓVIDEÓVAL!

Nem szeretnél több oldalnyi szabályt végigolvasni? Ahelyett, hogy végigjátszanád a bemutató szöveges változatát, kövesd a linket, és használd a hivatalos bemutatóvideókat! *

*A bemutatóvideó angol nyelven érhető el.



ISSVANGUARD.COM/LEARN

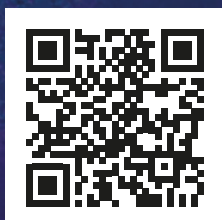
ÉLD ÁT A TELJES ISS VANGUARD ÉLMÉNYT! CSODÁLATOS EREDETI SOUNDTRACK ÉS TELJES HANGALÁMONDÁS VÁR RÁD.

A történet tökéletes átéléséhez töltsd le a hivatalos ISS Vanguard iOS / Android alkalmazást, és élvezd az elejétől a végéig megszólaltatott kampányt. Rengeteg időt és erőforrást fordítottunk ennek megteremtésére, próbáld hát ki! *

*Az applikáció angol nyelven érhető el.



ISSVANGUARD.COM/APP



ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

MARADJ NAPRAKÉSZ A LETÖLTHETŐ HAJÓ- NAPLÓVAL, GYIK-EKKEL ÉS EGYÉB ANYAGOKKAL

A „Resources” oldalunkon megtalálhatóak a Hajónapló, a Műveleti könyv, a bolygóregisztrációs lapok, valamint a hivatalos GYIK és más hasznos dokumentumok naprakész, kinyomtatható és játékra kész példányai.

II. FEJEZET - BEMUTATÓ

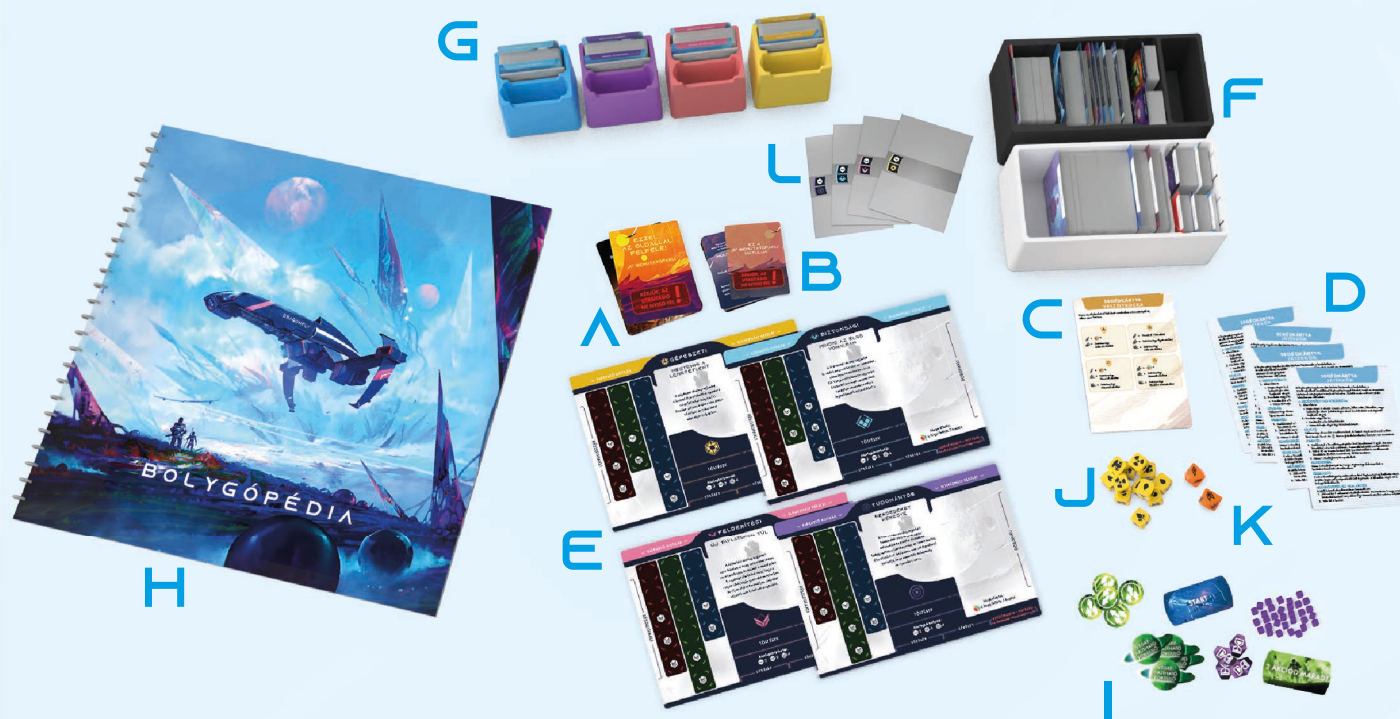
Ez a fejezet egy ismertetőt tartalmaz, amely megtanít a játék összes alapvető szabályára. Az első rész (Bolygófelderítés) egy idegen világ feltárására összpontosít, a kutatócsapatod segítségével. Ezután a második rész (Hajóirányítás) az ISS Vanguardra visz, és megtanít arra, hogyan repül a hajóddal más, feltárára váró világokra, hogyan kezeld a legénységedet, hogyan végezz kutatást, gyártást és még sok minden mást.

Ha inkább egy videó megtekintésével szeretnéd megtanulni a játékot, akkor nem kell elolvasnod a fejezet további részét. Ehelyett csak kövesd a fentebbi linket.

Fontos: Legalább egyszer végig kell nézned a bemutatót, mielőtt a kampánnyal kezdenél játszani! Később már nem kell újra lejátszanod, ha van valaki, aki tudja a szabályokat, és szívesen meg is tanítja a többieknek.

A bemutató szöveges változatának végigjátszása játék közben, fokozatosan tanítja meg a játékot, így nem kell a teljes szabálykönyvet elolvasni a játék megkezdése előtt. Emiatt rengeteg új szabályt kell majd elolvasni a végigjátszás során, beleértve néhány szkriptsorozatot is. A játékosok várakozási idejének csökkentése érdekében, ha a bemutató szöveges változatát használod, fontold meg, hogy egyedül játszod végig azt, majd újraindítod a kampányt az egész csoportoddal együtt.

Olvasd el a kezdőbejegyzést a Hajónapló második oldalán.



ELŐKÉSZÍTÉS

1) Az alkatrészek összegyűjtése:

Helyezd a következő alkatrészeket az asztalra:

- A. „A” bemutatópakli (34 nagy kártya)
- B. „B” bemutatópakli (13 kis kártya)

Megjegyzés: Ha valamelyik bemutatópaklid véletlenül összekeveredett, a Hajónapló 720-as bejegyzése megmondja, hogyan állítsd vissza a sorrendet.

- C. 1 veszélykocka segédkárttyája
- D. 1 játékkör/dobáspróba-segédkárttya játékosonként
- E. 4 legénységtábla
- F. „A” kártyatartó (Bolygófelderítés) és „B” kártyatartó (Hajóirányítás)
- G. Részlegrekeszek (vagy a 4 részlegtároló, ha rendelkezel a Részlegtárolók kiegészítővel)
- H. Bolygópédia
- I. 1 START-jelölő, 1 akciójelölő, az összes fordulójelölő, az összes sikerjelölő, az összes időjelölő és az általános jelzők.
- J. 12 sérüléskocka
- K. 2 veszélykocka
- L. 4 „1-es rang” kártyatok (minden részlegnek egy, a részlegrekeszekben található)

Fontos: Győződj meg arról, hogy minden egyéb alkatrész visszakerül a dobozba a fent felsoroltakon kívül.

2) Részlegek kiválasztása:

Az ISS Vanguardnak négy speciális részlege van: **Biztonsági**, **Felderítési**, **Gépészeti** és **Tudományos**. Mindegyikhez saját legénységtag-névsor, részlegspecifikus kártyák, felszerelés és meghozandó döntések tartoznak. Minden részleget 1 játékos irányít, de mind a négy részlegnek képviselőt kell magát a játékban. Ezért, ha kevesebb mint 4 játékos van, néhány játékosnak egynél több részleget kell irányítania.

	Részlegirányítás
1 játékos	Egy játékos 4 részleget irányít.
2 játékos	Két játékos 2-2 részleget irányít.
3 játékos	Két játékos 1-1 részleget, egy játékos pedig 2 részleget irányít.
4 játékos	Minden játékos 1 részleget irányít.

A játékosoknak meg kell beszélniük egymás között, hogy melyik részleget melyikük fogja irányítani a játék során. Mivel ez egy kooperatív játék, bizonyosodj meg arról, hogy minden játékos elégedett a választásával. Ezután minden játékos vegye el az általa irányított részlegek legénységtábláit. A részleget irányító játékost a „részleg játékosának” nevezzük.

Például: A biztonsági részleget irányító játékost a biztonsági részleg játékosának nevezzük.

Lapozz az 1-es bejegyzéshez.



Hajónapló vagy alkalmazás
Bármikor, amikor arra utasítanak, hogy lapozz egy bejegyzéshez, akkor vagy olvasd el a Hajónapló adott részét, vagy használd az ISS Vanguard alkalmazást.

A KUTATÓCSAPAT ELŐKÉSZÍTÉSE


Ezt a részt az **1-es bejegyzés** elolvasása után olvasd el.

- 1) Távolítsátok el a játékból az „Ezzel az oldallal felfelé!” kártyát az „A” bemutatópakli tetejéről.

Megjegyzés: Minden, a játékból eltávolított kártyát a „B” kártyatartóban lévő „Játékból eltávolított” rekeszbe helyezzetek.

- 2) Vegyétek el az „A” bemutatópakli felső 4 kártyáját (a kezdő legénységi tagok), és adjátok a következő legénységi tagokat a részleg játékosának:

- **Riku Hashimura** – Biztonsági
- **Amir Zaynab** – Tudományos
- **Joppe Ulrich** – Felderítési
- **Cho Jae-yong** – Gépészeti

Helyezzétek ezeket a legénységi tagokat a részlegüknek megfelelő 1-es rangtokba ().

- 3) Döntsétek el, mely legénységi tagok lesznek a kutatócsapatban:

Megjegyzés: A bemutató kedvéért a kutatócsapatba most Amir Zaynabot kell kiválasztanotok a tudományos részlegből.

- Egy 1 fős játékban a kutatócsapat 2 legénységi tagból áll; a játékos választja ki, hogy melyik két részleget használja.
- Egy 2 fős játékban a kutatócsapat 2 legénységi tagból áll; minden játékos maga választja ki, hogy a két részlege közül melyiket használja.
- Egy 3 fős játékban a kutatócsapat 3 legénységi tagból áll; a két részleget irányító játékosnak választania kell, hogy melyik részleget használja.
- Egy 4 fős játékban a kutatócsapat 4 legénységi tagból áll, mindegyik részlegből egy.

- 4) Helyezzétek a kutatócsapatban használt részleg legénységtábláit az őket irányító játékos elé. Helyezzétek a legénységi tagot (a rangtokban) a megfelelő legénységtáblára.
- 5) A használaton kívüli legénységtáblákat rakjátok vissza a játék dobozába, és a kutatócsapatba nem kerülő legénységi tagokat helyeztetek a „Pihenő legénység” (B kártyatartó) közé.
- 6) Minden játékos válasszon egy-egy figurát a legénységi tagja(i) számára, és rakja rá a részlegét jelképező színes talpgyűrűt, majd helyezze a legénységtáblájára. Nyolc figura elérhető; nem számít, hogy melyek lesznek használva.

Lapozz az 5-ös bejegyzéshez.

Fontos: Az ISS Vanguard bejegyzései nem egymás utáni sorrendben kerülnek végrehajtásra – még ha korábban az **1-es bejegyzést** olvastad is, most az **5-ös bejegyzéshez** kell lépned, nem a **2-es bejegyzéshez**. Ha a Hajónaplóban bármikor olyan szöveget olvasol, amely nem oda illőnek tűnik, még egyszer ellenőrizd le, hogy biztosan a helyes bejegyzést olvasod-e.

A RÉSZLEGKOCKÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Ezt a részt az **5-ös bejegyzés** elolvasása után olvasd el.

Vegyétek magatokhoz a részlegkockákat minden egyes legénységi tagnál, ahogy a jobb oldali képeken látható, és helyezzétek a kockákat a legénységtáblákra a feltüntetett módon, az elérhető kockáknak fenntartott helyekre. Ha egy legénységi tag nem került be a kutatócsapatba, akkor a kockáit ehelyett helyeztetek vissza a saját részlegrekeszébe. Győződjétek meg arról, hogy **pontosan** azokat a kockákat veszitek magatokhoz, amelyek a jobbra lévő legénységtáblák képein láthatóak (a kockák néhány oldalán a 4 sarokban lévő jelölések segítenek a beazonosításukban).

A felhasználatlan kockákat tegyétek vissza a játék dobozába.



Kockák beazonosítása – Zárójel



Minden kockának van két vagy több olyan oldala, amelyek négy sarkában jelölések (úgynevezett zárójel) találhatóak. Ezek a jelölések a kocka típusának azonosítására szolgálnak, és egyben jelzik a leggyakoribb eredményt is. Amikor egy kockát a legénységtábla egyik helyére helyezel, azt úgy helyezd el, hogy a jelölésekkel ellátott oldala nézzen felfelé; ez a játék során megkönnyíti a megfelelő kocka kiválasztását.



Biztonsági részleg



Tudományos részleg



Felderítési részleg



Gépészeti részleg

RÉSZLEGKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Vegyétek el az „A” bemutatópakli felső 12 kártyáját (minden részleg 3 részlegkártyája). A kártyákat képpel lefelé tartva és a sorrendben változtatva, a kutatócsapat mindegyik legénységi tagja kapja meg a részlegének megfelelő 3 kártyát. A játékosok ezeket a kártyákat képpel lefelé fordítva helyezik a legénységtáblájuk bal oldala mellé, a részlegpakli jelzett helyére.

Távolítsátok el a játékból a kutatócsapatba nem kerülő részlegek részlegkártyáit.

Minden játékos húzza fel a kezébe a saját részlegpaklija felső 2 kártyáját.

A játékosok kezében most a következő kártyáknak kell lennie:

Riku Hashimura – Állóképesség, Vészterv

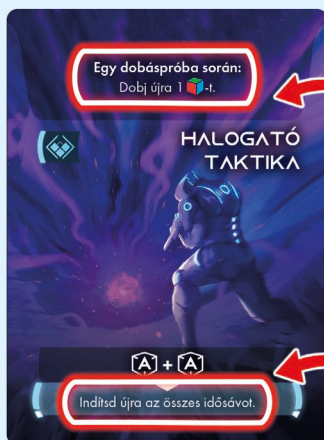
Amir Zaynab – Próbálgatás, Rögtönzött kezelés

Joppe Ulrich – Szerencsésnek született, Atlétika

Cho Jae-yong – Speciális szerszámkészlet, Vészhelyzeti menedék

Megjegyzés: Ha egyedül játszol, a 2 legénységi tag kártyáit külön kell tartanod. Azt javasoljuk, hogy a kártyákat tartsd képpel felfelé a legénységi tag legénységtáblája mellett.

Részlegkártyák



Fő hatás

Kocka-kombinációs-hatás

Ezek a kártyák ábrázolják a legénységi tagok egyedi kiképzését és az általuk végrehajtható különféle különleges tetteket.

A kártya felső része tartalmazza a fő hatást. Minden hatás meghatározza, hogy mikor játszható ki a kártya.

Például: Az „Egy dobáspróba során” azt jelenti, hogy ez a hatás csak egy dobáspróba közben használható.

A kártya alsó része egy kockakombinációs-hatást mutat, amely később kerül ismertetésre.

Λ BOLYGÓTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Nyissátok ki a Bolygópédiát a 2–3. oldalon, és helyezzétek az asztal közepére. Ez lesz a bemutató során használt bolygótábla: Az Üresség Szeme, az az objektum, amelyre lezuhantatok.
- 2) Távolítsátok el a játékból az „Ezzel az oldallal felfelé!” kártyát a „B” bemutatópakli tetejéről.



- 3) Vegyétek el a „B” bemutatópakli felső lapját (előléptetés-kártya). Helyezzétek azt a bolygótábla felső szélén jelzett helyre, a „Teljesítetlen” oldalával felfelé. Minden játékos ismerje meg, hogy mi van a kártyára írva.

Megjegyzés: A kampány lejátszásakor 2 előléptetés-kártyát húznátok, és csak az egyiket tartanátok meg közülük, de a bemutatóhoz már kiválasztottuk számotokra a kártyátokat.



Előléptetés-kártyák

Ezen kártyák egy további célt tartalmaznak, amelyet a legénységi tagoknak igyekezniük kell megvalósítani a bolygófelderítés során. Ezek teljesítése ugyanis azt jelenti, hogy a kutatócsapat legénységi tagjai lehetőséget kapnak arra, hogy a hajóirányítás során növeljék a rangjukat.

- 4) Vegyék el a „B” bemutópakli következő kártyáját (**1-es számú egyedi felfedezés**), és tegyék képpel lefelé a bolygótábla jobb felső sarkában lévő egyedifelfedezés-mezőre. Ez a hely szolgál az általatok esetlegesen talált különleges minták, példányok és leletek tárolására.



- 5) Vegyék el az „A” bemutópakli következő kártyáját (**M01**), és tegyék képpel felfelé az „Egyedi felfedezés” mező alatt lévő küldetésmezőre. Azonban ne olvassátok még el; ez az első küldetéseket, amelyet ezen bemutató során később fogtok elolvasni.



- 6) A bolygótábla jobb alsó sarkában lévő mezőre majd egy globáliskörülmény-kártya kerül. A kezdő globáliskörülmény-kártya azonban már előre rá lett nyomtatva a táblára, de egy bizonyos ponton utasítást kaphattok arra, hogy helyeztetek oda egy másik kártyát, amely lecseréli az előre odanyomtatott körülményt. A globális körülmények a bolygó egészére kiterjedő eseményeket jelentenek, valamint az utazásikonok hatását is meghatározzák. Ez később lesz részletesebben kifejtve.
- 7) Pillantsatok a bolygótáblán a szektorokra (a szektorok száma a szektormező jobb alsó sarkában látható). Néhány szektoron (**1-es, 2-es, 6-os és 7-es**) egy előre nyomtatott POI-kártya található, a **3-as** szektoron egy POI-kártya számára fenntartott üres hely van, más szektorokon (**4-es, 5-ös és 8-as**) pedig egy bejegyzés száma látható, amelyet el kell olvasnotok, amint beléptek az adott szektorba. Az egyes szektorokat összekötő vonalak jelölik a rendelkezésre álló utazási útvonalakat.
- 8) Vegyék el az „A” bemutópakli felső 11 kártyáját (**P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109** és 3 darab **P000** POI-kártya). Tegyék azokat képpel lefelé a bolygótábla mellé.

- 9) Vegyék el a „B” bemutópakli felső 4 kártyáját (**sérüléskártyák**), és tegyék azokat képpel felfelé a bolygótábla mellé.

Megjegyzés: Amikor ezen bemutató során azt az utasítást kapod, hogy szerezz egy „Csak egy karcolás!” sérülést, nézd meg a „Sérülések” részt a 22. oldalon, „A bemutató folytatása” című részben.



- 10) Helyezzétek Amir Zaynab figuráját az **1-es** szektorba (**Megcsavarodott hajóroncs**). Az Amirtól balra lévő játékos (vagy ha egyedül játszol, a másik legénységi tagod) figurája kerüljön a **2-es** szektorba (**Zuhanási helyszín**). A tőlük balra lévő játékos (ha van ilyen) figurája kerüljön az **1-es** szektorba, és ha van 4. játékos is, az övé szintén a **2-es** szektorba kerüljön.

Megjegyzés: Mindig úgy helyezzétek le a figurákat és a többi alkatrészt, hogy azok ne takarják el a szektorra vonatkozó információkat. A figurák talpának nem kell teljesen beférnie a szektor határaitba.



- 11) Minden legénységtábla mellé tegyetek egy fordulójelölőt úgy, hogy annak a „Végrehajtható forduló” oldala legyen látható. Adjátok oda a START-jelölőt Amir Zaynabnak.



- 12) Olvassátok fel hangosan az **M01-es** küldeteskártyát. A csapatotok szétszóródott ennek a furcsa, idegen szerkezetnek a felszínén, néhányan a lezuhant leszállóegység törött farában rekedtek, a többiek pedig az égő első felében szeparálódtak el. Az első küldetések az, hogy rendezétek soraitokat a **4-es** szektorban.

Lapozz a 20-as bejegyzéshez.

AMIR ELSŐ AKCIÓJA

Ezt a részt a **20-as bejegyzés** elolvasása után olvasd el.

A bolygófelderítés néhány körre van felosztva. Minden körben, azzal a legénységi taggal kezdve, akinél a START-jelölő van, és az óramutató járásával megegyező irányban haladva, az összes legénységi tag elvéggez egy forduló, amiben két akciót hajt végre. Mivel Amir Zaynabnál van a START-jelölő, ő végzi el a játék első fordulóját. Minden játékos vegyen el egy segédkártyát.



Az akciójelölőt a megmaradt akcióitok nyomon követésére használhatjátok.

Egy legénységi tag fordulója a következő két fázisból áll:

- 1) Akciófázis:** Két akció elvégzése.
- 2) Fordulóvég-fázis:** A fordulójelölő átfordítása, valamint egy eseménykártya húzása és végrehajtása. Öt különféle akció van, amelyet végre lehet hajtani:

- Utazás
- Pihenés
- Felkészülés
- Felszállás
- Különleges akció (fordulónként egyszer)

Amir szeretné az utazásakciót végrehajtani, hogy az **5-ös** szektorba mozogjon. A POI jobb felső sarkában lévő ikon azonban azt jelzi, hogy az utazás erről a helyről nem engedélyezett.



Ezért úgy dönt, hogy helyette a POI-ra nyomtatott különleges akciót (Törd át a választófalat) hajtja végre. Ez egy különleges akció , amelyhez egy dobáspróba szükséges, amit a névtől balra lévő két ikon jelez.

A dobáspróba az ISS Vanguard egyik fő mechanizmusa, és később részletesen is kifejtésre kerül. A dobáspróba elvégzéséhez kövessétek az alábbi utasításokat, amelyek lépésről lépésre végigvezetnek a folyamaton. Ne aggódjatok, hamarosan már ti fogtok dönteni!

A dobáspróba elvégzésének lépéseit a segédkártya foglalja össze.

1. lépés: Kockák kiválasztása

Egy dobáspróba kezdetén a próbát végző legénységi tag vegyen a kezébe tetszőleges számú kockát a legénységtábláról.

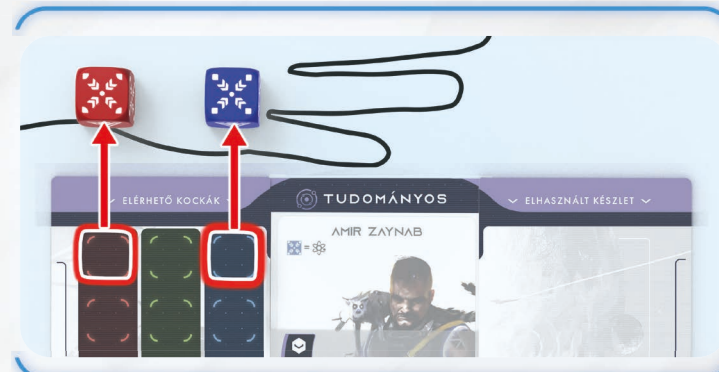
Ahhoz, hogy felmérje, hány kockára van szükség a kívánt eredmény eléréséhez, nézze meg a különleges akció neve alatti sorokat. A zölddel jelölt sor a pozitív kimenetelt jelzi, az akció sikeres végrehajtását. A pirossal jelölt sor általában azt jelzi, hogy az akció sikertelen.

Ebben az esetben azonban a piros kimenetelmezőből egy nyíl mutat a zöld kimenetelmező felé. Ez azt jelenti, hogy még ha az akció nem is sikerült, a piros kimenetelmező elvégzése után a zöld kimenetelmező is végrehajtásra kerül.



Amir elérhető kockáit megnézve a legénységtábláján látszik, hogy nem rendelkezik olyan kockával, amelyen a zöld kimenetel eléréséhez szükséges ikonok valamelyike szerepel (a zöld kimeneteltől balra lévő három ikon), így dönthet úgy, hogy nem dob kockával, és elfogadja a piros kimenetelt. Amirnek azonban nem tetszik az ötlet, hogy a veszélykockával (a piros eredmény) miatt dobjon.

Vedd a kezedbe az alábbi képen látható piros és kék kockát Amir legénységtáblájáról.



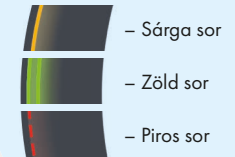
Bár ezeken a kockákon nincs rajta a zöld kimenetelhez szükséges ikonok egyike sem, mindegyik kockán van egy Vanguard-ikon , amely bármilyen ikonnak számíthat; ha dobsz legalább egy Vanguard-ikont, sikerrel jársz.

Megjegyzés: Általában az ugyanabban a szektorban lévő összes többi legénységi tag is segíthet, kiválasztva 1-1 kockájukat, amelyek beleszámítanak a dobáspróba. Ez a bemutató során később szintén el lesz magyarázva. Egyelőre az 1-es szektorban lévő legénységi tag (ha van ilyen) úgy dönt, hogy nem segít.

2. lépés: Sérülés- és veszélykockák hozzáadása

Ez a lépés egyelőre kihagyható, mivel Amirnek nincs sérüléskockája, és a különleges akció nem jelzi, hogy veszélykockával kell dobni.

A színvakságban szenvedők kedvéért mindegyik különböző színű sornak a kinézete is eltérő lett:



Segédkártya

SEGÉDKÁRTYA JÁTÉKKOR

A legénységi tagok minden körben lejtessék a fordulójukat, a START-jelölővel rendelkező legénységi taggal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva. A játék során a START-jelölő tulajdonosa változhat.

A LEGÉNYSÉGI TAG FORDULÓJA:

- 1. Akciófázis:**
 - Hajt végre 2 akciót: utazás, pihenés, felkészülés, felszállás, vagy különleges akció (a különleges akció fordulónként csak egyszer hajtható végre).
- 2. Forduló vég-fázis:**
 - Fordítsd le a fordulójelölődet.
 - Húzz és hajts végre egy eseménykártyát.

UTAZÁS:

Válassz egy átvonalat a szektorodból, és hajtd végre az átvonal mellett lévő összes ikont. Az ikon a globális körülmény-kártyán van imertetve.

PIHENÉS:

1. Csökkentd a készenlétségben lévő készletét a 1-ig. Ha nincs készleted, nem tudsz pihenni – használj helyette a megerőltetés.
2. Töltsd fel az összes kockád felét (az elérhetőket és az elfoglalt készletben lévőket is számítható), félfele kerekűvé.

FELKÉSZÜLÉS:

Húzz 1 részlegkártyát és/vagy végezz egy dobáspróbát a kockakombinációk aktiválásához.

FELSZÁLLÁS:

Csak a készenlétség szektorban lévő legénységi tag hajthatja végre. A játék bármelyik pillanatában használható.

1. Állítsd be 1 választott részlegkártyát. Ha összesen 3 vagy annál kevesebb kockád van, akkor egy kimerült sérülést szerezhelyette.
2. Tölts fel 5 kockát.

A segédkártya egyik oldalán a forduló összefoglalója, a másik oldalán pedig a dobáspróba folyamatának lépései találhatók. Ne olvassátok végig, és ne próbáljatok meg mindent most azonnal megérteni, de a játék során mindig nézzetek rá, hogy emlékeztessen benneteket a fontos szabályokra.

Részlegkártyák



Egy játékos a dobáspróba 4. lépése során kijátszhatja a kezéből egy vagy több olyan részlegkártyát, melynek tetején az „Egy dobáspróba során:” szöveg szerepel.

3. lépés: Dobás a kockákkal



Ezen a ponton normál esetben a kezében lévő összes kockával dobnál. A játékos és az esetleges segítő játékosok által dobott összes kocka együttesen alkot egyetlen dobókészletet. Ennél a bemutatónál helyett, hogy a

kockákkal dobnál, helyezd azokat a dobókészletedbe, a legénységtábla fölé, a fenti képen látható eredményt mutatva.

A piros kockán lévő ikon egy baleset. Ez gyakran – a különleges akció jelzése szerint – negatív hatást fog eredményezni, de itt nem ez a helyzet (ennél a különleges akciónál nem látható balesetikon).

A kék kockán lévő ikon egy alapikon. Ennek az eredménynek önmagában nincs hatása, de bizonyos helyzetekben mégis hasznos lehet.

A részlegkockák helyei



A részlegkockáid a következő helyeken lehetnek:

- A legénységtáblán a legénységtag-kártyádtól balra lévő részlegkocka helyeken (a továbbiakban: „elérhető kockáid”).
- A kezében, amikor éppen dobni készülsz velük egy dobáspróba során.
- A dobókészletedben, a legénységtábla feletti területen.
- Az elhasznált készletedben, a legénységtag-kártyád jobb oldalán.

A kockákat a részlegkockák helyeiről vedd a kezébe, dobj velük és helyezd a dobókészletedbe, majd a felhasználásuk során (vagy a dobáspróba végén) mozgass át az elhasznált készletedbe. A kockákat a pihenés vagy más kockafeltöltő hatások mozgathatják vissza a kockahelyeidre.

4. lépés: Az eredmények módosítása

Ebben a lépésben a legénység tagjai részlegkártyákat játszanak ki, és egyéb kockamódosító hatásokat használnak (például bizonyos felszerelőkártyákat), hogy megváltoztassák kockáik eredményét, és teljesítsék a kívánt kimenetel követelményeit.

Úgy döntesz, hogy kijátszod a „Próbálgatás” kártyádat. Olvasd fel hangosan a kártya hatását. Az lehetővé teszi, hogy 1 kockát átmozgass a dobókészletedből az elhasznált készletedbe, hogy átfordíts 1 másik kockát a választott eredményre. Amir úgy dönt, hogy a piros kockát átmozgatja az elhasznált készletébe, hogy a kék kocka eredményét a kék kocka eredményét a Vanguard-ikonra változtassa. A Vanguard-ikon a zöld kimenetel eléréséhez szükséges három ikon – a piros, a kék vagy a zöld – közül bármelyiként kezelheted; nem számít, melyik, bármelyik jó lesz!



Megjegyzés: A Vanguard-ikon bármilyen ikon lehet, még olyan ikon is, amelyik nincs is rajta a kockán!

Miután felhasználtad a részlegkártyádat, helyezd a kártyát képpel felfelé a dobópaklidba, a legénységtáblád jobb oldalára.

Megjegyzés: Az ugyanabban a szektorban lévő többi legénységi tag támogathat 1 részlegkártya kijátszásával a kezéből (még akkor is, ha az 1. lépés során nem választott kockát). Te már elérted a szükséges eredményt, így nincs szükséged támogatásra.

5. lépés: A kockakombinációk ellenőrzése

Ezt a lépést egyelőre hagyd ki. A kockakombinációk a bemutató későbbi részében kerülnek ismertetésre.

6. lépés: Sérülés- és veszélykockák alkalmazása

Ez a lépés is kihagyható, mivel nem dobtál se sérülés- se veszélykockákkal. Azonban fontos tudnod, hogy ez a lépés azután következik, hogy már volt lehetőség módosítani az eredményeidet.

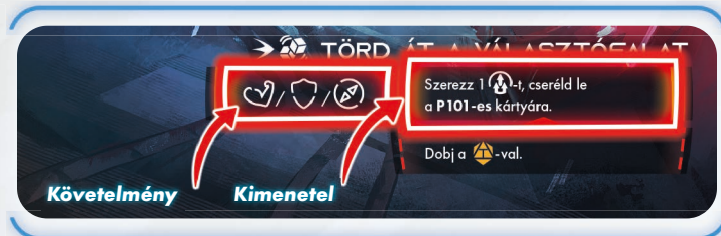
7. lépés: Különleges hatások alkalmazása

Ezt a lépést egyelőre hagyd ki. A különleges hatások a bemutató későbbi részében kerülnek ismertetésre.

8. lépés: Kimenetek megjelölése

Ebben a lépésben határozod meg az akció kimenetelét, megjelölve azt egy jelzővel. Ez majd a folyamat későbbi szakaszában kerül alkalmazásra.

A különleges akcióknak több típusa van. A „Törd át a választófalat” a különleges akciók azon típusához tartozik, amelyek különböző kimenetelei a dobáspróba eredményén alapulnak, és mindegyik kimenetelnek saját sora van. Ennek a különleges akciónak két kimenetele van: zöld és piros.



A legfelső sorból kiindulva és lefelé haladva ellenőrizd, hogy a dobókészletedben lévő kockákkal teljesítetted-e a kimenetelmezőtől balra ábrázolt követelményeket. Ha igen, mozgasd át ezeket a kockákat az elhasznált készletedbe, és helyezz egy jelzőt a kimenetelmezőre. Ha lehelyeztél egy jelzőt, folytasd a 9. lépéssel (ezen lépés során egy kártyára csak egy jelzőt lehet helyezni). Ha nem helyeztél le jelzőt, folytasd a következő sorral.



Amir teljesíti a zöld kimenetel követelményét, és átmozgatja a Vanguard-eredményes kék kockát az elhasznált készletébe, valamint lehelyez egy jelzőt a zöld kimenetelmezőre.

Ha Amir a 4. lépésben úgy döntött volna, hogy nem játssza ki a részlegkártyáját, akkor nem teljesítette volna a zöld kimenetel követelményét, és akkor a piros kimenetelt jelölte volna meg.

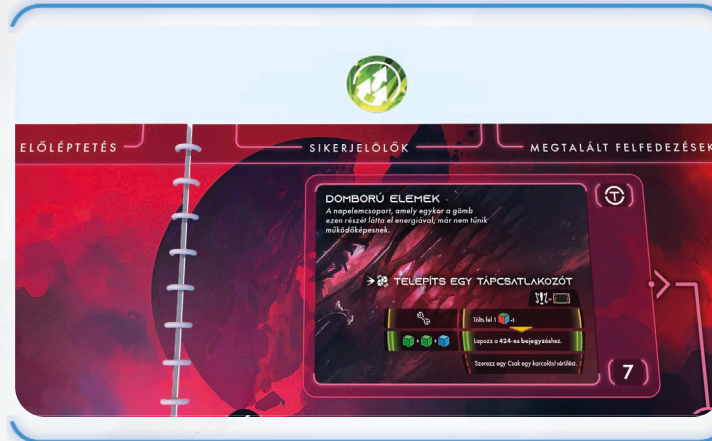
9. lépés: A megmaradt kockák elhasználása

Ebben a lépésben a dobókészletedben megmaradt összes kockát mozgasd az elhasznált készletedbe. Neked nem maradt több kockád a dobókészletedben, ezért ez a lépés kimarad.

10. lépés: Kimenetek alkalmazása

Ebben a lépésben távolítsd el a jelzőt a megjelölt kimenetelmezőről, majd alkalmazd az adott kimenetel – jelen esetben a zöld kimenetel – hatását.

Ennek a kimenetelnek az első hatása a „Szerez 1 [Heart]”: Helyezz 1 sikerjelölőt a bolygóábrába felső szélén lévő jelzett hely fölé. A sikerjelölők később kerülnek ismertetésre.



A zöld kimenetel második hatása az aktuális POI-kártyát egy újjal helyettesíti. Keresd meg a P101-es kártyát (Külső felszín) a POI-pakliban, és helyezd képpel felfelé az 1-es szektorba, a „Megcsavarodott hajóroncs” tetejére. Gratulálunk! Kiszabadítottad magad a roncsok közül.

Kapcsolódó kimenetek



Ha a zöld helyett a piros kimenetel lett volna megjelölve, akkor annak a hatása érvényesült volna (dobj 1 veszélykockával). Mivel azonban a piros kimeneteltől egy nyíl vezet a zöld kimenetelhez, a zöld kimenetel is érvényesült volna a piros kimenetel után.

Ezzel Amir első akciója véget ért. A dobáspróba alapjainak magyarázata ennyi volt. A sérüléskocka, a veszélykocka, a támogatás és a sávokkal rendelkező különleges akciók a bemutató későbbi részében kerülnek ismertetésre. De egyelőre folytassuk Amir második akciójával.

Feladó: Dr. Sarah Corey
Címzett: A részlegvezetők

KÉREM, EMLÉKEZTESSEK AZ ÖSSZES BEOSZTOTTJUKAT, HOGY A POTENCIÁLIS IDEGEN FAJOKRA VALÓ LEKICSINYLÓ KIFEJEZÉSEK, MINT PÉLDÁUL „XENÓK”, „SZÜRKÉK”, „MUMUSOK” VAGY „AYYS”, ELFOGADHATATLANOK. BÁR EZ ÁRTATLAN VICCELŐDÉSNEK TŰNHET, AZ ILYEN KIFEJEZÉSEK TUDAT ALATT MEGVETÉST KELTENEK A LEGÉNYSÉGBEN, ÉS ROSSZ HATÁSSAL LEHETNEK AZ ELSŐ KAPCSOLATFELVÉTELI KÍSÉRLETEINKRE.



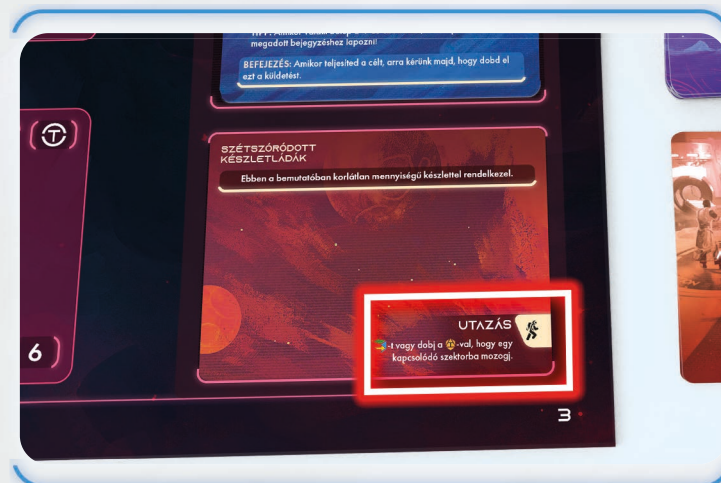
AMIR MÁSODIK AKCIÓJA

Amir immár a „Külső felszín” kártyán áll. Erre a POI-ra egy másik különleges akció van nyomtatva. Azonban, bár minden legénységi tag fordulónként két akciót hajt végre, csak egyetlen különleges akciót tud végrehajtani (egy ikonon jelölt akciót). Ezért Amirnak egy másik akciót kell választania.

Az előző POI-tól eltérően ezen a kártyán nincs ikon, ami azt jelenti, hogy Amir végre tudja hajtani az utazásakciót, és át tud menni egy másik szektorba. Ezért úgy dönt, ezt teszi a második akciójával.

Az utazásakció lehetővé teszi, hogy a legénységi tagod az egyik szektorból egy összekötő útvonalon egy másik szektorba mozogd. A bolygótáblát nézve láthatod, hogy az **1-es** és az **5-ös** szektor között van egy útvonal, valamint egy mindkét irányba mutató nyílhegy. Ez azt jelenti, hogy az utazás mindkét irányba lehetséges.

Mindegyik útvonalhoz tartozik egy vagy több ikon, amelyek az útvonalon találhatóak. Mindegyiket alkalmaznod kell, amikor egy útvonalon utazol. Ebben az esetben ez az ikon az utazásikon (), amely azt jelzi, hogy meg kell nézned a bolygótábla jobb alsó sarkában lévő aktuális globális körülményt.



A globális körülmény kimondja, hogy az utazásikonhoz el kell használnod 1 kockát (átmozgatva az elhasznált készletedbe az elérhetők közül), vagy dobnod kell a veszélykockával , majd meg kell nézned az eredményt a segédkártyáján.

Megjegyzés: Az összes ikon megtalálható a Fogalomtár – Ikonok részében (46. oldal).

A bemutató kedvéért mondjuk azt, hogy Amir a kockáztatás mellett dönt, és egy kocka elhasználása helyett a veszélykockával dob. Dobj 1 veszélykockával, és hasonlítsd össze az eredményt a veszélykocka-segédkártyán lévő bejegyzéssel.

Ha az eredményed szerepel a listán, alkalmazd a hatását.

Ha az eredményed nem szerepel a listán, nincs negatív hatása.

Mindkét esetben fejezd be a mozgásodat.

A csak ezen bemutató során lesz használva, és csak a következő két hatása lehet:

- : Ezen hatás alkalmazásához válassz egy kockát a legénységtábládon lévő elérhető kockáid közül, és helyezd az elhasznált készletedbe. Jelenleg a kockaképen mind a 3 szín látható, így bármelyik kockát választhatod.
- Szerezz egy „Csak egy karcolás!” sérülést: Egy küldetés során többféleképpen is meg tudsz sérülni. Ennek minden részlete a Sérülések fejezetben található, a 22. oldalon.

Az eredménytől függetlenül Amir átmozog az **5-ös** szektorba. Mivel ebben a szektorban egy bejegyzésszám látható, azonnal hajtsd is végre.

Lapozz a 227-es bejegyzéshez.

AMIR FORDULÓJÁNAK VÉGE


Ezt a részt a 227-es bejegyzés elolvasása után olvassátok el.

Amir fordulója ezzel véget ért. Fordítsd át a fordulójelölőjét a „Befejezett forduló” oldalra. Normál esetben ilyenkor a legénységi tagnak fel kell húznia és végre kell hajtania egy eseménykártyát. Az eseménykártyák azonban a bemutató során később kerülnek ismertetésre, ezért ezt most hagyj ki.

Lapozz az 50-es bejegyzéshez.

A MÁSODIK LEGÉNYSÉGI TAG FORDULÓJA

Ezt a részt az **50-es bejegyzés** elolvasása után olvasd el.

Bármelyik, a **2-es** szektorban lévő legénységi tag szintén nehéz helyzetbe néz szembe. Az olvadó hajótest az illékony oxigéntartályokat veszélyezteti. A POI-n a  ikon is látható, ami azt jelenti, hogy ebből a szektorból a vészhelyzet megoldásáig nem lehetséges elutazni.



A második legénységi tagnak a **2-es** szektorban látható „Mentsd a készleteket!” különleges akciót kéne választania. Ehhez szintén egy dobáspróbára van szükség, de ezt másképp kell elvégezni, mint az Amir fordulójánál lévő.



A kimenetekhez tartozó követelmények helyett itt minden kimenetelhez egy sáv tartozik.

Ez a fajta dobáspróba különböző, mérhető előrehaladással járó tevékenységeket jelent. Ahelyett, hogy egy rögzített követelményt próbálnál meg kidobni, minden egyes kockád esélyt ad arra, hogy valamelyik sávon előrehaladj. Amikor először haladsz egy sávon, helyezz egy általános jelzőt a sáv bal szélső mezőjére. Minden további előrehaladás a jelzőt 1 mezővel jobbra mozgatja. Amikor a jelző a kimenetelmezőre kerül (a jobb oldali nagy mezőre, ahol a hatás van), azt egy újabb haladás már nem mozgatja tovább. Az adott mező hatása a dobáspróba folyamatának végén érvényesül.

Ezen POI mindkét sávján 4-4 előrehaladás szükséges a kimenetelmező hatásának alkalmazásához.



A sávon való előrehaladás egyik fordulóról a másikra megmarad, azaz egy legénységi tag a saját fordulójában előrehaladhat az egyik sávon, egy másik legénységi tag pedig később tovább haladhat rajta. Még azt is meg tudod tenni, hogy előrehaladsz, elutazol valahová, visszatérsz, és folytatod.

Ennek az akciónak a két különleges hatása balról jobbra haladva aktiválódik. Először is, az összes kidobott balesetikon után a piros sávon fogsz előrehaladni , majd átmozgatod ezeket a kockákat az elhasznált készletedbe. Ezután minden egyes, a dobókészletedben maradt részlegkocka után a zöld sávon fogsz előrehaladni .

Megjegyzés: Néhány későbbi akciónak két vagy több sorban is vannak különleges hatásai. Mindig a legfelső sort hajtsd végre először, balról jobbra haladva, majd a következő sort, és így tovább.

A dobáspróba végrehajtásának folyamata ugyanabból a 10 lépésből áll, így hát menjünk rajtuk végig még egyszer.

1. lépés: Kockák kiválasztása

A lehető legnagyobb előrehaladásod érdekében, a legénységtábládról vedd a kezvedbe mind az 5 kockádat. Az ott lévő legénységi tag úgy dönt, hogy nem támogat.

2. lépés: Sérülés- és veszélykockák hozzáadása

Mint korábban, ez a lépés is kihagyható.

3. lépés: Dobás a kockákkal

Dobj a kezvedben lévő összes kockával. Ezúttal a ténylegesen dobott eredményeket használd. Ha azonban 3 vagy több balesetet dobasz, dobd újra az összes kockádat, amíg 3 balesetnél kevesebbet nem dobasz (ez csak a bemutató ezen konkrét dobására vonatkozik, másra nem).

4. lépés: Az eredmények módosítása

Amennyiben legfeljebb 1 baleset dobtál, minden rendben van! Ugorj az

5. lépéshez. Ellenkező esetben olvasd tovább.

Amennyiben 2 balesetet dobtál, bajban vagy! Miért? Mert amikor a 7. lépéshez érsz (lent), ezek a balesetek a piros sávon haladnak előre, majd a kockákat át kell mozgatnod az elhasznált készletedbe. Ez azt jelenti, hogy amikor a második különleges hatás végrehajtására kerül sor, nem lesz 4 kockád, ami ahhoz szükséges, hogy a zöld sávon előrehaladj egészen a végéig.

Döntsd el, hogy a kockáid eredményét a kezedből kijátszott részlegkártyákkal módosítod-e vagy sem. Miután végrehajtottad egy kijátszott részlegkártya hatását, helyezd azt képpel felfelé a dobópaklidba.

Például: Ha 2 balesetet dobtál, és Cho Jae-yonggal játszol, kijátszhatod a „Vészhelyzeti menedék” kártyát, hogy újradobd az egyik balesetkockádat, remélve, hogy nem újabb balesetet dobasz vele, és/vagy kijátszhatod a „Speciális számkészlet” kártyát, hogy az egyik kék kockádat átfordítsd bármilyen eredményre.

5. lépés: A kockakombinációk ellenőrzése

Ezt a lépést ismét hagyd ki. A kockakombinációk később kerülnek elmagyarázásra.

6. lépés: Sérülés- és veszélykockák alkalmazása

Hagyd ki ezt a lépést, mivel nem dobtál se a sérülés- se a veszélykockával.

7. lépés: Különleges hatások alkalmazása



Ennek a különleges akciónak két különleges hatása van. Ezeket balról jobbra haladva kell végrehajtani.

Először is, minden egyes, a dobókészletedben lévő balesetkocka után haladj előre a piros sávon egyet, majd helyezd a kocká(ka)t az elhasznált készletedbe. Ne felejtse el, hogy az első előrehaladásnál egy általános jelzőt kell a sáv elejére helyezned, és azt a jelzőt minden további előrehaladásért 1 mezővel jobbra mozgatnod.

Ezután a dobókészletedben megmaradt minden egyes kocka után haladj előre a zöld sávon egyet, majd helyezd a kockát az elhasznált készletedbe.

8. lépés: Kimenetelek megjelölése

Ez a lépés a sávos dobáspróbák esetében kimarad.

9. lépés: A megmaradt kockák elhasználása

Mozgasd át az összes kockát a dobókészletből az elhasznált készletbe.

Balesetek




Egy baleset eredmény azt jelenti, hogy valami rosszul sült el, és általában valamilyen negatív hatáshoz vezet.



Különleges hatások


Néhány dobáspróbánál a különleges hatások fekete keretben vannak felsorolva az akció neve és a kimenetelei között.

Sikerjelölők

Valahányszor szerzel egy -t, helyezz el 1 sikerjelölőt a bolygótábla felső szélén a jelzett hely fölé.

10. lépés: Kimenetek alkalmazása

Ellenőrizd le az egyes sávokat felülről lefelé haladva. Ha a jelző a kimenetelmezőn van, távolítsd el a jelzőt, és alkalmazd az adott kimenetel hatását.

Ha a zöld kimenetelt alkalmazod, először szerezz 1 -t. Majd cseréld ki az ebben a szektorban lévő POI-t a **P102**-re (Visszaszerzett készletek), és tedd vissza az előző POI-kártyán lévő összes jelzőt a készletbe.

Ha nem haladtál eléggé előre ahhoz, hogy elérd a zöld sáv végét, a következő fordulóban próbálkozz újra (vagy egy másik legénységi tag is próbálkozhat).

Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha mindkét sávon végigérsz, mivel azok felülről lefelé haladva kerülnek végrehajtásra, a zöld sáv kimenetele ezt a POI-t egy másik kártyával helyettesítené, így a piros sáv nem hajtódna végre.

A legénységi tagod kockáit elfogytak, és mint láttad, a legtöbb különleges akció végrehajtásához kockákra van szükség. A kockáid feltöltésének egyik módja a pihenésakció, ezért most azt kell tenned.

AZ ELSŐ PIHENÉS AKCIÓ

Amint a segédkártyán látni fogod, a pihenésakció elvégzése csökkenti a készletek számát. A készletek a legfontosabb erőforrásaid, amelyek az oxigént, a szűrőket, a vizet és minden mást együtt jelképeznek, amire szükséged van az idegen világok felderítéséhez. Ezen bemutatóküldetés során azonban a készleteid korlátlanok, amint az a globális körülmény-kártyán is látható.

SZÉTSZÓRÓDOTT KÉSZLETLÁDÁK

Ebben a bemutatóban korlátlan mennyiségű készlettel rendelkezel.

Amikor pihenést hajtasz végre, töltsd fel az összes részlegkockáid felét. Jelenleg összesen 5 kockád van. Ebben az esetben az összes kockád az elhasznált készletedben van, de a jövőben lehet, hogy néhány még mindig az elérhető kockahelyeken lesz. Számold meg a legénységtábládon lévő összes kockát. Az 5 fele felfelé kerekítve 3, tehát bármelyik 3 kockádat feltöltheted.

Egy kocka feltöltéséhez mozgasd azt vissza az elhasznált készletedből a legénységtáblád bal oldalán lévő egyik megfelelő színű kockahelyre. Ne felejtse el a négy sarkában jelölésekkel rendelkező oldalukkal felfelé elhelyezni a kockákat, a könnyebb azonosítás érdekében.

Végül, a pihenésakció utolsó lépéseként húzz a kezvedbe 1 részlegkártyát a pakliból. Egy **1-es** rangú legénységi tag legfeljebb 2 részlegkártyát tarthat a kezében (ahogyan az a legénységtáblán is látható). Ha most 3 kártyád van, el kell dobnod a kezedből 1 kártyát a legénységtáblád jobb oldalán lévő dobópaklira. Amikor legközelebb húznod kell egy kártyát, ha a paklid üres, keverd meg a dobópaklidat, hogy egy új paklit alkoss, és helyezd azt a legénységtáblád bal oldalára.

A második legénységi tag fordulója ezzel véget ért. Fordítsd át a fordulójelölődet a „Befejezett forduló” oldalára. Ne felejtse el, hogy normál esetben ekkor is húznál és végrehajtanál egy eseménykártyát, de a bemutató ezen pontján ezt hagyd ki.

A TÖBBI LEGÉNYSÉGI TAG

Attól függően, hogy hány legénységi tag van a kutatócsapatban, lehetnek olyan legénységi tagok, akik fordulója még hátra van.

Ha három vagy több legénységi tagotok van, nekik az alábbi lépéseket kell követniük. Amint minden játékos lejátszotta a fordulóját, lépjete a lejjebb található, „A kör befejeződött” részhez.

Megjegyzés: Ha e lépések végrehajtása során nem vagytok biztosak valamelyik ikon jelentésében, nézzétek meg a szabálykönyv végén található „Fogalomtár – Ikonok” részt.

3. JÁTÉKOS

1. akció: Végezd el az aktuális szektorodban lévő POI-kártyán található „Vedd magadhoz a felszíni mintákat” különleges akciót. Ez a különleges akció hasonló ahhoz, amit Amir hajtott végre a saját fordulójában, de van egy harmadik kimenetele (sárga). Ennek az akciónak a végrehajtása előtt, olvasd el a szabálykönyv **21.** oldalán lévő „Bónusz kimenetek” részt.

Ezen különleges akció zöld kimenetele arra utasít, hogy szerezd meg az **1-es számú egyedi felfedezést**. Valahányszor egyedi felfedezést szerzel, nézd meg az „Egyedi felfedezés” szabályait a szabálykönyv **24.** oldalán.

A zöld kimenetel azt is mondja, hogy a **P101**-et cseréld le a **P000**-ra, de a halomban több **P000-ás** kártya is van. Mivel ebből a kártyából több példány is rendelkezésre áll, véletlenszerűen válassz egyet.

2. akció: Utazz a **5-ös** szektorba, és dönts el, hogy elhasználsz egy kockát, vagy dobssz egy veszélykockával. A fordulód végén fordítsd át a fordulójelölődet. Ne húzz és ne is hajts végre eseménykártyát.

4. JÁTÉKOS

1. akció: Utazz a **4-es** szektorba. Ehhez egy kockát kell elhasználni. A **4-es** szektoron egy bejegyzés látható. Amint belépsz ebbe a szektorba, **lapozz a 311-es bejegyzéshez**.

2. akció: Végezd el a felkészülésakciót. Ez az akció a szabálykönyv **22.** oldalán kerül elmagyarázásra, most egyszerűen csak húzz 1 részlegkártyát. Hagyd ki a kockakombinációkról szóló részt. A fordulód végén fordítsd át a fordulójelölődet. Ne húzz és ne is hajts végre eseménykártyát.

A KÖR BEFEJEZŐDÖTT

Befejeződött egy teljes kör! **Lapozz az 59-es bejegyzéshez.**

A BEMUTATÓ FOLYTATÁSA

Ezt a részt az 59-es bejegyzés elolvasása után olvasd el.

Amint befejezed a bemutató első körét, onnantól már csak magadra számíthatsz! Van azonban néhány további szabály, amelyet a folytatás előtt meg kell értened, és amelyeket itt most felsorolunk. Győződj meg arról, hogy tisztában vagy ezekkel, mielőtt folytatnád, de a többségét csak akkor kell elolvasnod, amikor szükséged lesz rájuk. Attól függően, hogy mi történt eddig a bemutató során, lehet, hogy néhányat már el is olvastál ezen szakaszok közül. A szabálykönyv végén, az ikonokról szóló Fogalomtárban pedig nézd meg azokat az új ikonokat, amelyek nem lettek még elmagyarázva.

Megjegyzés: A bemutató során a legénységi tagok a fordulójuk végén addig ne húzzanak eseménykártyákat, amíg az **M02-es** küldetés felfedésére nem kerül.

Megerőltetés



A kockáid feltöltésének egy másik módja a legénységtábládon az elhasznált készlet alatt látható megerőltetésmechanizmus. Ezen bemutató során azonban nem szabad használni, mivel ennek költsége egy kocka beáldozása lenne.

Üres részlegkártyapakli

Valahányszor részlegkártyát kell húznod, és a paklid üres, keverd meg a dobott kártyáidat, hogy új paklit hozz létre, majd húzz.

Fontos: Csak akkor készítsd el az új paklit, ha kártyát kell húznod, és a paklid üres, nem pedig akkor, amikor elfogynak a pakliból a kártyáid.

SEGÉDKÁRTYÁK

Mint korábban említettük, a segédkártyák egyik oldalán a forduló felépítésének összefoglalója, a lehetséges akciók listája és a dobáspróba folyamata található. Most, hogy a bemutató „előre megírt” része befejeződött, a játék során a segédkártya mindkét oldalára szükségetek lesz. A kártyán számos olyan dolog látható, amely az első kör során ki lett hagyva, és a következőkben külön szakaszokban kerül kifejtésre.

FORDULÓSORREND



Minden kör kezdetén a START-jelölővel rendelkező legénységi tag válassza ki bármelyik legénységi tagot (beleértve saját magát is), aki megkapja a START-jelölőt.

A legénységi tagok a START-jelölőt birtokló legénységi taggal kezdve, az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek. A kör kezdetén az összes legénységi tag fordítsa vissza a fordulójelölőjét.

ÁTALAKÍTÁSI KÉPESSÉGEK



Minden legénységi tag rendelkezik egy átalakítási képességgel, amely a legénységi tag-kártyája bal felső részén látható. Egy dobáspróba során bármikor

használható az átalakítási képességedet, valahányszor elhasználsz egy kockát, hogy az adott szín alaperedményeit úgy kezelj, mintha az ábrázolt ikont mutatnák. A kocka színe nem változik.

UTAZÁSHATÁSOK

Az utazásikon már el lett magyarázva, de az utazási útvonalakon más ikonok is szerepelnek. Ezek mindegyike kifejtésre kerül a Fogalomtárban (46. oldal), de az ezen a bolygótáblán lévőket most átismétljük itt az egyszerűség kedvéért.



Ezen hatás végrehajtásához válassz ki egy kockát a legénységtábládön lévő elérhető kockák közül, és helyezd át az elhasznált készletedbe. Ebben az esetben a kocka ábrája mind a 3 szint mutatja, így bármelyik kockát választhatod.



Dobj egy veszélykockával, és nézd meg az eredményt a veszélykocka segédkártyáján.

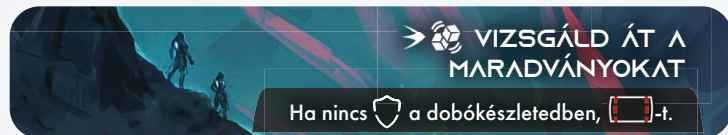
AZONNALI KÜLÖNLEGES HATÁSOK

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag először hajt végre olyan különleges akciót, amelynek azonnali különleges hatása van.

Az alábbi ikonok valamelyikét ábrázoló különleges hatást azonnali különleges hatásnak nevezzük.



Ha teljesíted a különleges hatás feltételeit, azonnal fejezd be a dobáspróbát. Mozgasd át az összes dobott kockát a dobókészletből a tulajdonosuk elhasznált készleteibe, és hajtsd végre az ott látható kimenetelt.



Például: Ha ezen dobáspróba során nincs ikon a dobókészletedben, azonnal hajtsd végre a piros kimenetelt, és fejezd be a dobáspróbát.

2 KÜLÖNLEGES AKCIÓVAL RENDELKEZŐ KÁRTYÁK

Néhány kártyán 1-nél több különleges akció látható. A dobáspróba megkezdése előtt ki kell választanod, hogy melyik különleges akciót hajtod végre.



BÓNUSZKIMENETELEK

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag először hajt végre olyan dobáspróbát, amelynek bónuszkimenetele van.

Néhány dobáspróbának a zöld és piros kimenetelen kívül van egy sárga bónuszkimenetele is. A bónuszkimenetel általában a normál pozitív kimenetelen felül ad valamit.



A „Vedd magadhoz a felszíni mintákat” különleges akció esetében a bónuszkimenetel egy sikerjelölőt ad, ezután alkalmazd a zöld kimenetel hatását is. Ezt a sárga kimenetelből a zöld kimenetelre mutató sárga nyíl jelzi.

Megjegyzés: Ennél a bizonyos akciónál dönthetsz úgy is, hogy csak 1 kockával dobsz. Ha szerencséd van, és a dobás eredménye vagy , akkor a sárga kimenetelt, majd a zöld kimenetelt is meg fogod kapni (lásd: fenti példa). De ha nem dobod ki egyik ilyen eredményt sem, akkor egy kocka önmagában nem lesz elég ahhoz, hogy megkapd a zöld kimenetelt.

Megjegyzés: A „Törd át a választófalat” különleges akciótól eltérően itt a piros kimenetel sem eredményezi automatikusan a zöld eredmény alkalmazását. Ez csak szimplán kudarc és egy elvesztegetett akció.

TÖBB POI-KÁRTYA

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor először kapsz utasítást arra, hogy vegyél el egy P000 kártyát.

Valahányszor azt az utasítást kapod, hogy vegyél el egy POI-kártyát, és az adott kártyából több példány is rendelkezésre áll, véletlenszerűen válassz egyet.

ELŐLÉPTETÉS-KÁRTYA

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor már rendelkezel 3 sikerjelölővel.

Amint teljesítetted az aktuális előléptetés-kártyán felsorolt követelményeket, fordítsd át a kártyát a teljesített oldalára. Ez azt jelzi, hogy teljesítetted ezt a plusz célt, és ennek előnyeit a hajóirányítás során fogod megszerezni. A bemutató során akkor fordítsd át a kártyát, amint a bolygótábla feletti helyen összegyűlt 3 sikerjelölő. A sikerjelölők gyűjtését folytasd tovább a szokásos módon.

SÉRÜLÉSEK

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag először szerez sérülést.

A bemutató során többször is utasítást kapsz majd arra, hogy szerezz egy „Csak egy karcolás!” sérülést (a bemutatójátékban csak ilyen sérüléstípust szerezhetsz. Ha más típusú sérülés szerzésére kapsz utasítást, hagyd figyelmen kívül.) Ehhez először is vegyél el egy sérüléskártyát (a bemutatójátékban ezek mindegyike „Csak egy karcolás!” sérülés), és helyezd képpel felfelé a legénységtáblád alján lévő bal szélső sérüléshelyre. Majd helyezz 1 sárga sérüléskockát a legénységtáblád bármelyik oszlopának legfelső kockahelyére, és ha a legfelső kockahelyen volt kocka, az oszlopban lévő összes többi kockát mozgasd 1 hellyel lejjebb.

Megjegyzés: A bemutató során nem számít, hogy melyik oszlopba helyezed a kockát, de a kampány során számíthat.



Például: Egy utazásakció során arra kapsz utasítást, hogy dobj a veszélykockával, és a kidobott eredmény miatt szerzel egy „Csak egy karcolás!” sérülést. Először a sérüléskártyát a bal szélső sérüléshelyre helyezed. Majd elveszel 1 sérüléskockát, és úgy döntesz, hogy a zöld oszlopba rakod. Mindegyik zöld kockád 1 hellyel lejjebb kerül.

Megjegyzés: A bemutató során minden legénységi tag csak 1 sérülést szerezhethet. Ha már van egy sérüléskártyád, hagyd figyelmen kívül minden olyan hatást, amely miatt újabb sérüléskártyát szereznél. A kampány során ez már nem így lesz.

DOBÁSPRÓBÁK SÉRÜLTEN

Valahányszor dobáspróbát végzel, a 2. lépés során a választott részlegkockáid mellett az összes sérüléskockáddal is dobnod kell. A 6. lépés során, ha a dobókészletedben lévő sérüléskocka eredménye megegyezik a sérüléskártyádon lévő ikonnal, helyezd a sérüléskockát a kártyára, és alkalmazd az adott ikon hatását a kártyán szereplő módon. Ha a kocka eredménye nem egyezik a sérüléskártyáidon lévő egyik ikonnal sem, akkor hagyd a dobókészletedben.

Megjegyzés: A bemutatóban nincsenek olyan hatások, melyek módosítani tudják ezeket a kockákat, de a kampányban vannak.



Például: Miután átküsztyál egy szűk helyen, szereztél egy sérüléskártyát és egy sérüléskockát. Egy dobáspróba során a többi kockád mellett a sérüléskockáddal is dobsz. A sérüléskocka eredménye . A 6. lépés során ezt a kockát a sérüléskártyára teszed, majd el kell használnod egy kockát.

A sérüléskockák a dobáspróba 6. lépésének végén visszakerülnek a részlegkocka-helyeidre. Helyezd a kockát bármelyik oszlop legfelső helyére (nem kell ugyanabba az oszlopba kerülnie, ahonnan elvetted), szükség esetén a többi kockát lefelé mozgatva.

SÉRÜLÉS ELTÁVOLÍTÁSA

A bemutató során néhány hatás lehetővé teszi, hogy egy legénységi tag eltávolítson egy sérüléskockát és egy sérüléskártyát. Ehhez egyszerűen tedd vissza a kockát a készletbe, a kártyát pedig rakd vissza a többi sérüléskártya közé.

FELKÉSZÜLÉSÁKCIÓ

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag először akarja végrehajtani a felkészülésakciót.

A felkészülésakció elvégzéséhez hajtsd végre a következők egyikét vagy mindkettőt (bármilyen sorrendben):

- Húzz a kezvedbe 1 részlegkártyát a pakliból. Ha emiatt most 3 kártya van a kezvedben (több, mint a részlegkártyakorlátod), azonnal el kell dobnod 1 kártyát.
- Hajts végre egy dobáspróbát, hogy megpróbáld a kezvedben lévő részlegkártyák kockakombinációinak ikonjait kidobni a kockákkal (a kockakombinációk a következő oldalon kerülnek ismertetésre). Ez a 15. oldalon leírt szokásos folyamattal történik (a sérüléskockákkal is dobnod kell, a többi játékos támogathat téged, és kijátszhatod a részlegkártyák felső hatásait az eredmény módosításának érdekében).

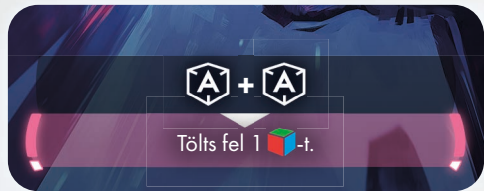
Nincs elég elhasználandó kocka

Ha végre kell hajtani egy elhasználható és nincs elég elérhető kockád, akkor helyette be kell áldoznod egy kockát – nézd meg a szabálykönyv 45. oldalán a Fogalomtár beáldozásról szóló részét.

KOCKAKOMBINÁCIÓK

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag újfent dobáspróbát hajt végre.

A dobáspróba 5. lépése során használhatod a kezdedben lévő bármelyik részlegkártya kockakombinációs-hatását, ha a dobókészletben lévő kockákkal teljesíted a követelményt.



Megjegyzés: A kampányban az aktuális globáliskörülmény-kártyán is lehetnek kockakombinációs-hatások.

Ha a dobókészletben lévő kockák eredményei (beleértve a támogató legénységi tagok kockáit is) megfelelnek egy kezdedben lévő részlegkártya kockakombinációs-követelményének, a kártyán leírt hatás aktiválásához a megfelelő kockákat átmozgathatod a tulajdonosuk elhasznált készleteibe. Miután ezt megtetted, dobd az adott kártyát képpel felfelé a dobópaklidra. Ilyen módon lehetséges 1-nél több részlegkártya hatását is aktiválni, de a hatás aktiválásához használt kockák azonnal átkerülnek a tulajdonosuk elhasznált készletébe, és nem tudod azokat másik kártya vagy kimenetel aktiválására használni.

Megjegyzés: A bemutatóban csak két eltérő kockakombinációs-ikont fogsz látni. A kampányban sokkal több van.



Bármelyik kocka, amely alaperedményt mutat



2, azonos ikont mutató kocka. Ne feledd, hogy a Vanguard-eredmény bármelyik ikonnak megfelel



A balesetet mutató eredmények nem használhatók a kockakombinációkhoz



Például: Egy dobáspróbát hajtasz végre, 2 kockával (1 piros és 1 kék) dobva. Egy másik legénységi tag 1 zöld kockával támogat téged. A dobásod eredménye 1 fizikális és 1 alap. A másik legénységi tag dobása egy Vanguard lett. Mivel újradobáshatás nem történt, ezért ezek a kockák végeredményei a dobáspróba 4. lépése után. A dobáspróba 5. lépése alatt ezek a kockák felhasználhatók a kezdedben lévő bármelyik részlegkártya kockakombinációs-hatásának aktiválására.

A kezdedben 2 részlegkártya (Atlétika és Rohanás) van.

Felhasználhatod a kék alapkockádat a Rohanás kártya hatásának aktiválására (átmozogni egy másik szektorba), a kék kockát átmozgatva az elhasznált készletedbe, és eldobva a Rohanás kártyát.

Mivel a Vanguard-eredmény bármelyik ikonnak megfelel, ezután a piros fizikális eredményedet és a támogató legénységi tag kockáját felhasználhatod az Atlétika kártya hatásának aktiválására. A piros kocka a te elhasznált készletedbe kerül, a zöld kocka pedig a támogató legénységi tag elhasznált készletébe.

TÁMOGATÁS

Valahányszor egy legénységi tag dobáspróbát hajt végre, az összes többi, ugyanabban a szektorban lévő legénységi tag dönthet úgy, hogy támogatja őt. A dobáspróbát végző legénységi tagot aktív legénységi tagnak nevezzük.

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor egy legénységi tag először támogat valakit.

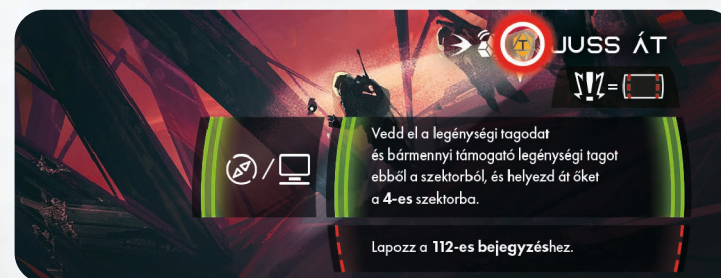
A legénységi tagok támogatása a következő módok egyikével vagy mindkettővel történik:

- A dobáspróba 1. lépése során egy másik legénységi tag támogatást nyújthat úgy, hogy az elérhető kockáiból választ 1 kockát. Ezzel a kockával a 3. lépés során fog dobni, és az aktív legénységi tag úgy használhatja, mintha az a saját dobókészletében lenne. Amikor a dobókocka átkerül az elhasznált készletbe, a tulajdonos legénységi tag elhasznált készletébe kerül, nem az aktív legénységi tag készletébe.
- A dobáspróba 4. lépése során egy másik legénységi tag támogatást nyújthat 1 olyan részlegkártya kijátszásával a kezéből, amelynek „egy dobáspróba során” hatása van. A kártya hatásának végrehajtása úgy történik, mintha az aktív legénységi tag játszotta volna ki.

Például: Amir, Cho és Riku mind ugyanabban a szektorban vannak. Amir egy dobáspróbát igénylő különleges akciót hajt végre. Cho azzal támogatja, hogy hozzáadja az egyik kockáját a dobókészletéhez. Riku nem ad kockát, de a 4. lépés során egy részlegkártyát játszik ki.

Λ DOBÁSPRÓBÁKBAN SZEREPLŐ VESZÉLYKOCKÁK

Ezt a részt akkor olvasd el, amikor a „Préseld át magad” különleges akciót hajtod végre.



Néhány különleges akciót veszélyes elvégezni, amit a különleges akció nevéől balra ábrázolt veszélykocka-ikon mutat. Egy ilyen dobáspróba során a többi kockáddal és a veszélykockával egyszerre kell dobnod. Az 5. lépés során a veszélykockát ugyanúgy alkalmazd, ahogy azt a dobásoknál megszokott módon tennéd (nézd meg az eredményt a veszélykocka segédkártyáján). Ezután rakd vissza a veszélykockát a készletbe.

Közös dobókészlet

Minden játékosnak saját dobókészlete van, hogy nyomon követhető legyen, kihez tartoznak az egyes kockák. Azonban az összes dobókészletben lévő összes kocka ugyanazon dobókészletben lévőnek tekintendő, amit az aktív legénységi tag tud felhasználni.


Átalakítási képességek támogatáskor

A támogató legénységi tagok nem használhatják az átalakítási képességeiket. Csak a dobáspróbát végző legénységi tag átalakítási képessége használható. Ez a legénységi tag azonban használhatja a támogató legénységi tagok kockáit is.

EGYEDI FELFEDEZÉS

Ezt a részt csak akkor olvasd el, amikor utasítást kapsz az 1-es számú egyedi felfedezés megszerzésére.

Bizonyos bolygókon egyedi felfedezések találhatók, amelyek az előkészítés során kerülnek képpel lefelé a bolygótáblára. Amikor azt az utasítást kapod, hogy szerezz egy egyedi felfedezést, fordítsd át a kártyát. Az egyedi felfedezések tárolása általában a leszállóegységeken történik, de a bemutató során a bolygótábla fölé, a jelzett helyre kerüljön.

Ha azt az utasítást kapod, hogy szerezd meg az 1-es számú egyedi felfedezést, de már megszerezted, akkor ehelyett 1 -t kapsz (ahogyan az a bolygótábla jobb felső részén lévő „Egyedi felfedezés” mezőre rá van nyomtatva).

ESEMÉNYEK

Ezt a részt a 298-as bejegyzés elolvasása után olvasd el.

Mint azt korábban említettük, amikor egy legénységi tag befejezi a fordulót, felfedi a legfelső eseménykártyát, majd végrehajtja azt.

A folyamat a következőképpen zajlik:

- 1) Fedd fel az eseménypakli legfelső eseménykártyáját. Ha az eseménypakli üres, a legfelső kártya felfedése előtt az események dobópakliját megkeverve készíts egy új paklit.
- 2) Ha a kártyán lévő biomikonok egyike sem egyezik a szektorodban lévő biomikonokkal (beleértve a POI-kártyán lévő ikonokat is), kövesd a kártya felső részére nyomtatott másodlagos hatást. A bemutatóban szereplő összes eseménykártya másodlagos hatása az, hogy az összes időszámot 1-gyel előrébb lépteti. Ezt a hatást hagyd figyelmen kívül, ha a **G01-es** globális körülmény-kártya (Pislákoló fények) még nincs játékban. Ha játékban van, olvasd el az időszámok alatti részt.
- 3) Ha a kártyán lévő biomikonok bármelyike megegyezik a szektorodban lévő bármelyik biomikonnal, a kártya lenti részére nyomtatott, fő hatását hajtsd végre. Hacsak nincs másképp meghatározva, ez a hatás csak a kártyát felfedő játékosra vonatkozik.
- 4) Dobd a kártyát képpel felfelé az eseménykártyák dobópaklijára.

Például: A 6-os szektorban fejezed be a fordulót, és felfedsz egy eseménykártyát. A kártyán lévő biomikon megegyezik az aktuális szektorodban lévő biomikonnal, így az esemény (Kísérteties hangok) fő hatása kerül végrehajtásra, és el kell használnod egy kockát.

Ha a kártyán lévő biomikon nem szerepelt az aktuális szektorodban, akkor helyette a másodlagos hatás kerül végrehajtásra (haladj előre az összes időszámot 1-gyel).



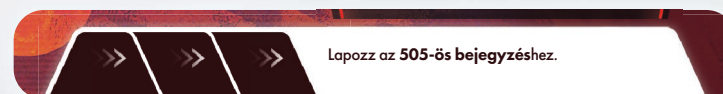
IDŐSÁVOK

Ezt a részt csak akkor olvasd el, amikor erre utasítást kapsz.

A játék során különböző időpontokban utasítást kapsz arra, hogy haladj előre az összes időszámot. A bemutatóban ez csak onnantól válik lényegessé, amikor a **G01-es** kártya játékba kerül (a bemutatóküldetésben egyedül a **G01-es** kártyán van időszám).

Az időszámok hasonlóan működnek, mint a különleges akciók sávjai: Amikor azt az utasítást kapod, hogy haladj előre az összes időszámot, ha éppen nincs időjelölő a sávon, tegyél egyet a bal szélső mezőre. Minden további haladás egy mezővel jobbra mozgatja a jelölőt. Amint eléri a jobb szélső mezőt (amelyik a hatás részleteit tartalmazza), hajtsd végre a hatást.

Valahányszor arra kapsz utasítást, hogy indítsd újra az időszámot, távolítsd el róla az időjelölőt.



Például: A **G01-en** lévő időszámnak 4 előrehaladásra van szüksége: Az első előrehaladás egy időjelölőt helyez a sávra, és amikor a jelölő eléri az utolsó mezőt, az **505-ös bejegyzéshez** lapozol.

TAKARÍTÁS (BEMUTATÓ)

Ezt a részt a 204-es bejegyzés elolvasása után olvasd el.

Ahogy a kutatócsapatod elhagyja a bolygót, eljön az ideje néhány gyors takarítólépés elvégzésének.

- 1) **KÁRTYÁK ÉS KOCKÁK ELTAKARÍTÁSA:** Mozgasd át az asztalról az összes részlegkockát a megfelelő részlegrekeszekbe. Tedd vissza a játék dobozába az összes fordulójelölőt, időjelölőt, START-jelölőt, figurát, jelzőt, sérülés- és veszélykockát.
 - Távolítsd el a játékból a bemutató során használt összes részlegkártyát, valamint a bemutató eseménykártyáit, sérüléskártyáit, küldeteskártyáit és a globális körülmény-kártyát.
 - Helyezd az összes **PO00**-ás kártyát – „Semmi érdekes” (a bolygótábláról és a POI-pakliból is) – a „Látnivalók (POI)” („A” kártyatartó) közé. A bolygótáblán és a POI-pakliban lévő összes többi POI-kártyát távolítsd el a játékból.
- 2) **ALKATRÉSZEK ELLENŐRZÉSE:** Ekkor az asztalon már csak a nyitott Bolygópédia lehet, rajta a sikerjelölőkkel, a felfedezésekkel, az előléptetés-kártyával, illetve a legénységtáblákon lévő legénységtag-kártyák, valamint a segédkártyák.

- 3) **LEGÉNYSÉGI TAGOK ELŐLÉPTETÉSE:** Mivel az előléptetés-kártya a bolygófelderítés során a teljesített oldalára lett fordítva, a kutatócsapat összes legénységi tagját előléptetik. Az **1-es** rangtokjukat cseréld le **2-es** rangtokra, és helyezd vissza a kártyájukat a legénységtáblájukra. Tedd vissza az **1-es** rangtokokat a megfelelő részlegrekeszekbe.



1-es rang 2-es rang 3-as rang



Majd távolítsd el a játékból a bemutató előléptetés-kártyáját.

- 4) **KOCKÁK VÁSÁRLÁSA:** A sikerjelölőket arra használhatod, hogy további kockákat vásárolj mindegyik részlegnek. Ennek költsége 1 sikerjelölő minden egyes kocka után, amellyel egy részleg aktuálisan rendelkezik (az összes részlegnek mindig ugyanannyi kockája lesz). Az így történő kockavásárláskor **mindegyik részleghez** adj 1 új kockát. Mivel jelenleg mindegyik részlegnek 5 kockája van, a költség 5 sikerjelölő. Ha van ennyid, tegyél vissza 5 sikerjelölőt a dobozba, és a játék dobozából add hozzá a következő kockákat a megfelelő részlegrekeszekhez:

Biztonsági Gépészeti Tudományos Felderítési



Ezek a kockák úgynevezett dzsókerkockák, amik nagyobb esélyt adnak egy Vanguard-eredmény kidobására, ám egy baleset kidobására szintén. Ezeket óvatosan használd! Egyelőre hagyd az asztalon az esetleg megmaradt sikerjelölőket.

Gratulálunk! Az ISS Vanguard játék bemutatójának végére értél. Ne feledd, hogy a játék további szabályai és alkotórészei – például a hajóirányítás, a nyomok, a felfedezések, a fenyegetések, a leszállóegységek és sok más egyéb – majd a kampány előrehaladása folyamán fognak feltárulni. Valahányszor újra át szeretnéd nézni azok szabályait, használd az szabálykönyv „összes szabályt” ismertető részét (III. fejezet).

Ha a kampányt közvetlenül ezen bemutató után folytatni szeretnéd, olvasd el a következő részt (A kampány folytatása). Ellenkező esetben lapozz „A játékok visszarendezése” részhez a **41.** oldalon, hogy a játékok előkészítsd a későbbi játékkalkalmak számára.

Sok sikert az utazásaidhoz!

A KAMPÁNY FOLYTATÁSA

Most már készen állsz az első hajóirányításra. A játék ezen része során új idegen világokra fogsz utazni, technológiákat kutatsz, új felszereléseket gyártasz, miközben fejleszted részlegeidet és legénységi tagjaidat. A hajóirányítás különböző lépéseit a Hajókönyv segítségével hajtod végre. Helyezd a Hajókönyvet az asztalra, és biztosíts elegendő helyet a bal szélén három jelölőkészlet számára.

A Hajókönyvet már feltöltötted a kezdőkártyáiddal „Az első játékok előtt” lépések során.

Most a következő lépéseket hajtsd végre:

- Helyezd az asztalra a „Várakozó...” borítékot. A hajóirányítás során néha utasítást kapsz arra, hogy kártyákat tegyél ebbe a borítékba, és amikor eléred a Hajókönyvnek azt a részét, ahol ezeket a kártyákat használod, meg lesz adva, hogy mit tegyél velük.
- Nyisd ki a Hajókönyvet a **28–29.** oldalon. A bolygótáblán lévő „Megtalált felfedezések” helyről mozgasd át az **1-es számú egyedi felfedezést** a **29.** oldalon lévő „1”-es számmal jelzett kártyahelyre.
- Ha maradtak sikerjelölők az asztalon, helyezd azokat a jelölőzsákba. Ez a zárható zsák szolgál a különböző jelölőkből álló aktuális készlet megőrzésére.
- Minden részleg játékos a legénységtábláján lévő legénységi tagokat helyezze át a „Pihenő legénység” („B” kártyatartó) közé.
- Minden részleg játékos vegyen el véletlenszerűen 2 kártyát az „Újoncok” („B kártyatartó”) közül, és képpel felfelé helyezze azokat az asztalra. Minden játékos válasszon egy új legénységi tagot a részlegébe. Ezek a legénységi tagok kerüljenek a részlegrekeszekben található 1-es rangtokokba. A többi legénységi tag-kártyát tegyék vissza az „Újoncok” („B” kártyatartó) közé, megkeverve az ott lévő kártyákat.
- Minden játékos vegye ezeket az új legénységi tagokat a kezébe. A játékosok kezében lévő legénységi tagokat elérhető legénységi tagoknak hívjuk. Azok a játékosok, akik egynél több részleget irányítanak, az összes részlegük elérhető legénységi tagjait együtt, egy kézben tartják. A hajóirányítás során az elérhető legénységi tagokat különböző feladatokhoz tudod beosztani. Az egyes részlegek utolsó elérhető legénységi tagját azonban sosem oszthatod be sehová, mivel a következő bolygófelderítésnél szükséged lesz rájuk.

Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy az első hajóirányításod során nem biztos, hogy képes leszel majd bármilyen beosztást végrehajtani, hacsak nem döntesz úgy, hogy a körletek segítségével további legénységi tagokat toborzol.

- Vedd ki a játék dobozából a bolygószkennert és a Rendszertérképek könyvét, és helyezd le a közelbe.

Most már készen állsz a hajóirányítás megkezdésére. Ehhez a Hajókönyvben található folyamatokat használd, amelyek némelyike olyan alkatrészekre hivatkozik, amelyeket még nem szereztél meg a kampányod során. Ha egy folyamat olyan alkatrésze hivatkozik, amellyel még nem rendelkezel, hagyd figyelmen kívül ezeket a lépéseket a későbbi hajóirányításig.

Tipp: Miközben átnézed a Hajókönyvet, sok lehetőség fog feltárulni előtted – ne aggódj. A kampánynak ezen a pontján nincsenek rossz döntések. Azonban azt javasoljuk, hogy amint eléred a „Hajólétesítmények” lépést, válaszd a körletek és a gyártókomplexum aktiválását. Ez lehetővé teszi, hogy a következő küldetésed előtt némi felszerelést szerezz. Azonban bármilyen más kombinációt is nyugodtan választhatsz!

Most pedig lapozz a 750-es bejegyzéshez.





III. FEJEZET - KAMPÁNY

A kampány lejátszása előtt legalább az egyik játékosnak (de ideális esetben mindenkinek) meg kell néznie a bemutatóvideót (lásd: 10. oldal), vagy végig kell játszania a bemutatót, mivel az tanítja meg a játék főbb szabályait.

A kampány indítására két lehetőség van:

- 1) Folytasd a bemutatót:** Ezt a lehetőséget ajánljuk, ha épp most játszottad végig a bemutatót. Nem kell semmilyen további előkészítést vagy egyéb dolgokat végrehajtanod. Egyszerűen folytasd a játékot ott, ahol a bemutatóban abbahagytad. Ehhez ugorj át az ezen az oldalon lévő többi részt és a 28. oldalra is. A 29. oldaltól kezdődően találsz meg a bolygófelderítés részletes szabályait.
- 2) Gyorsindítás:** Ezt a lehetőséget válaszd, ha a bemutatóban használtaktól eltérő legénységi tagokkal szeretnéd kezdeni a kampányt, vagy ha a kampányt másodszor, vagy harmadszor, vagy... játszod le.

GYORS KAMPÁNYINDÍTÁS

A következő folyamat magyarázza el, hogyan készítheted elő és kezdheted el a teljes ISS Vanguard kampányt a bemutató végigjátszása nélkül.

1) A kártyatartók és a Hajókönyv ellenőrzése

Győződj meg arról, hogy a kártyatartók és a Hajókönyv „Az első játékod előtt” részben leírtak szerint vannak elrendezve. Ha a bemutatópaklikat újra összeállítottad, helyezd át belőlük a következő bemutatókártyákat az itt felsorolt kártyatartókba:

- A **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000** POI-kártyákat a „Látóvalók (POI)” közé („A” kártyatartó)
- Az **M01, M02, M03** küldeteskártyákat a „Küldetések” közé („A” kártyatartó)
- A **G01**-es globáliskörülmény-kártyát a „Globális körülmények” közé („A” kártyatartó)

- Az **1-es** egyedi felfedezést az „Egyedi felfedezések” közé („A” kártyatartó)
- A **4** „Csak egy karcolás!” sérüléskártyát a „Sérülések” közé („A” kártyatartó)
- Helyezz az asztalra **5** bemutató eseménykártyát és egy bemutató előléptetés-kártyát
- A **4** bemutató legénységtag-kártyát az „Újoncok” közé („B” kártyatartó)
- Az **R01**-es kutatásiprojekt-kártya a „Kutatási projektek” közé („B” kártyatartó)

2) Alkatrészek összegyűjtése

Helyezd a következő alkatrészeket az asztalra:

- A.** 1 játékkör/dobáspróba-segédkártya játékosként
- B.** 1 veszélykocka segédkártyája
- C.** 4 legénységtábla
- D.** „A” kártyatartó (Bolygófelderítés)
- E.** „B” kártyatartó (Hajóirányítás)
- F.** Részlegrekeszek (vagy a 4 részlegtároló, ha rendelkezel a Részlegtárolók kiegészítővel)
- G.** Bolygópedia
- H.** 1 START-jelölő és az összes fordulójelölő, sikerjelölő, időjelölő és jelző
- I.** 12 sérüléskocka
- J.** 2 veszélykocka
- K.** 5 bemutató eseménykártya
- L.** 1 bemutató előléptetés-kártya

Fontos: Győződj meg arról, hogy minden egyéb alkatrész visszakerül a dobozba az itt felsoroltakon kívül.



Feladó: Dahl Imara őrnagy
 Címzett: Nahy őrmester

NAHY, TE KÖZEL ÁLLSZ A
 KUTATÓCSAPAT LEGÉNYSÉGÉHEZ,
 UGYE? MEG TUDNÁD MAGYARÁZNI,
 HOGY NEHÁNYAN KÖZÜLÜK MIÉRT
 KEZDTEK EL MOSTANÁBAN
 „BRADFORD”-NAK HÍVNI, ÉS
 MIÉRT TALÁLJÁK ANNYIRA
 VICESNEK A ZÖLD TAKTIKAI
 PULCSIMAT?

3) A kezdőbejegyzés elolvasása

Nyisd ki a Hajónaplót vagy lépj be az alkalmazásba, és olvasd el a **kezdőbejegyzést** (a Hajónapló legelső bejegyzését), amellyel a Vanguard története kezdődik.

4) Részleg kiválasztása

A játékosoknak meg kell beszélniük egymás között, hogy melyik részleg melyikük fogja irányítani a játék során. Mivel ez egy kooperatív játék, bizonyosodj meg arról, hogy minden játékos elégedett a választásával. Ezután minden játékos vegye el az általa irányított részleg legénységtábláit. A részleg irányító játékos a „részleg játékosának” nevezzük. Mind a négy részleget irányítani kell egy-egy játékosnak!

5) A kezdő legénységi tagok kihúzása

- Minden részleg játékos vegyen el véletlenszerűen 3 kártyát az „Újoncok” közül („B” kártyatartó), és képpel felfelé helyezze azokat az asztalra.
- Minden részleg játékos válasszon két kezdő legénységi tagot a részlegei számára. Ezeket a legénységi tagokat helyezték a részlegrekeszükben található 1-es rangokba. Minden részleg egyik legénységi tagját helyezték a hozzájuk tartozó legénységtáblára, a másikat pedig a „Pihenő legénység” közé („B” kártyatartó).
- Tegyétek vissza a többi legénységi tag-kártyát az „Újoncok” közé („B” kártyatartó), és keverjétek össze az ott lévő kártyákat.

6) A részlegkockák és -kártyák előkészítése

A lenti képeknek megfelelően vegyétek magatokhoz az egyes részlegekhez tartozó részlegkockákat, és helyezték azokat a legénységtáblára, a kockák helyeire. Győződjek meg arról, hogy **pontosan** azokat a kockákat veszitek magatokhoz, amelyek a lentebb lévő legénységtáblák képein láthatók (a kockák néhány oldalán a 4 sorokban lévő jelölések segítenek a beazonosításukban). A felhasználatlan kockákat tegyétek vissza a játék dobozába.

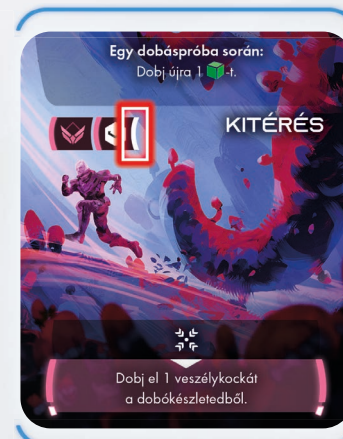
7) A kutatócsapat kiválasztása

Minden egynél több részleget irányító játékos csak egy részleget válasszon ki, amelyik részt vesz az első küldetésben. Ha egyedül játszol, akkor két részleget válassz.

Minden olyan részleg esetében, amely NEM vesz részt az első küldetésben:

- Mozgasd át a részleg legénységi tagjának kártyáját a legénységtábláról a „Pihenő legénység” közé („B” kártyatartó).
- Mozgasd át a részlegkockákat a legénységtábláról a részleg részlegrekeszébe.
- Tedd vissza a részleg legénységtábláját a dobozba.

8) A részlegkártyák előkészítése



A kutatócsapat minden egyes legénységi tagja számára vedd magadhoz az adott részleg rekeszéből a 10 darab 1-es rangú szekciókártyát, amelyek a rangjuk mellett fehér sávval vannak jelölve (lásd: balra lévő példa). Minden legénységi tag keverje meg a részlegkártyáit, és képpel lefelé helyezze a részlegpakli helyére, a saját legénységtáblájának bal oldalára.

Megjegyzés: A kezdőbolygó nem használja a játék összes szabályát és alkatrészét, mint például a

fenyegetéseket, a felfedezéseket, a nyomokat, a felszereléseket, a legénységi képességeket és töltéseket. Ez azt jelenti, hogy egyelőre nem mindegyik kártyaképesség lesz hasznos.

9) A bolygótábla előkészítése

- Nyisd ki a Bolygópédiát a **02–03.** oldalon (Az Üresség Szeme) – ez a bolygótáblád.
- Helyezd a bemutató előléptetés-kártyát a „Teljesíten” oldalával felfelé a bolygótábla felső részén jelzett helyre.
- Vedd elő az **M01-es** küldeteskártyát a „Küldetések” közül („A” kártyatartó), és helyezd képpel felfelé az „Egyedi felfedezés” mező alatt lévő küldetésmezőre.
- Helyezd az **1-es számú egyedifelfedezés-kártyát** képpel lefelé a kijelölt helyre.
- Keverd meg az 5 bemutató eseménykártyát, és helyezd a bolygótábla mellé.
- Az ebben a bolygófelderítésben részt vevő minden egyes részleg számára a játékosok válasszanak egyet a nyolc rendelkezésre álló figura közül, amelyek a kutatócsapat legénységi tagjait jelképezik, és helyezték azokat a részlegüket jelképező színes gyűrűkbe. A játékosok ezeket a figurákat tetszés szerint helyezték le az **1-es** és a **2-es** szektorba – szektoronként legalább egy figurát.
- Helyezz egy fordulójelölőt mindegyik legénységtábla mellé, a „Végrehajtható forduló” oldalával felfelé. Add a START-jelölőt a felderítési részleg játékosának (még akkor is, ha a felderítési részleg nem része a kutatócsapatnak).
- A töltések helyére ne tegyél semmit. A váratlan felébredésük miatt a kutatócsapat legénységi tagjainak nem lesznek töltései ennek a felderítésnek a kezdetén!
- Olvasd fel hangosan a küldeteskártyát.
- Mindegyik részlegjátékos húzzon két kártyát a saját részlegpaklijából.

10) Kezdődhet a felderítés! Lapozz az 1-es bejegyzéshez.



Gépészeti részleg



Biztonsági részleg




Felderítési részleg



Tudományos részleg

BOLYGÓFELDERÍTÉSI SZABÁLYOK

A bolygófelderítés kezdetén, kövesd ezeket a lépéseket:

- 

Mindegyik játékos a bolygón lévő minden egyes legénységi tag után vegyen el 1 fordulójelölőt, és azt helyezze a legénységtáblájára, a „Végrehajtható forduló” felirattal felfelé.
- A felderítési részleg játékos a válassza ki, melyik legénységi tag kapja a START-jelölőt.

A bolygófelderítés néhány körre van felosztva. Minden körben, azzal a legénységi taggal kezdve, akinél a START-jelölő van, és az óramutató járásával megegyező irányban haladva, az összes legénységi tag elvéggez egy fordulót, amiben két akciót hajt végre. Egy adott legénységi tag fordulójának végén a fordulójelölőjét fordítsd át a másik oldalára. Ha minden legénységi tag fordulója megtörtént, a kör véget ér. Minden legénységi tag fordítsa vissza a fordulójelölőjét a „Végrehajtható forduló” oldalra.

Minden kör kezdetén a START-jelölővel rendelkező legénységi tag válassza ki bármelyik legénységi tagot (beleértve saját magát is), aki megkapja a START-jelölőt. A START-jelölőt birtokló legénységi tag elvégzi az első fordulót, majd az óramutató járásával megegyező sorrendben az összes többi legénységi tag is így tesz.

A fordulóban a következő fázisokat hajtsd végre:

- Két akció elvégzése** – Válassz egyet az alább felsorolt akciók közül, és hajtsd végre az elejétől a végéig. Ezután válassz egy második akciót, és azt is hajtsd végre teljesen. A különleges akció kivételével ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod.

- Különleges akció (fordulónként egyszer)
- Utazás
- Felkészülés
- Pihenés
- Felszállás



Használhatod a szabadon választható akciójelölőt is, amely segít emlékezni arra, hogy egy vagy két akció maradt.

A legénységtáblád, a leszállóegység-tábla, a legénységi tag-kártya, a felszerelés, a részlegkártya stb. valamelyik hatásának használata nem számít akciónak, kivéve, ha az különleges akcióként van jelölve, vagy ha a szövegében benne van, hogy használata akciónak számít.



Például: Az „Előőrs” felszereléskártya azt mondja: „Helyezd az előőrsjelölőt a szektorodba – ez egy akciónak számít.” Tehát nem tudod használni, ha már végrehajtottál két akciót ebben a fordulóban.

2) Forduló vége



- Fordítsd át a fordulójelölődet, hogy annak a „Befejezett forduló” oldala legyen látható.
- Húzz fel és hajts végre egy eseménykártyát (lásd: 37. oldal).

Amikor az összes fordulójelölőn a „Befejezett forduló” felirat látható, a kör véget ér, és egy új kör kezdődik.

Ez a folyamat addig ismétlődik, amíg a következők bármelyike meg nem történik:

- Egy legénységi tag végrehajtja a felszállásakciót.
- Egy legénységi tag megkapja a negyedik sérüléskártyáját.
- Egy bejegyzés vagy egy küldeteskártya azt mondja, hogy a bolygófelderítés véget ér.

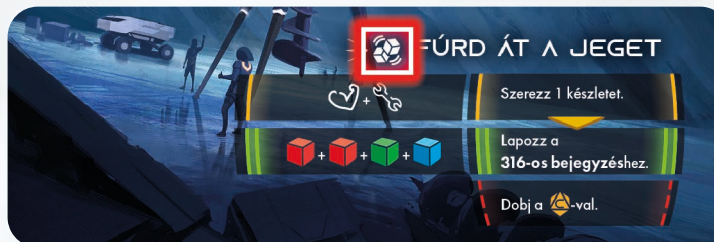
Ezután olvasd el a „Bolygófelderítés befejezése” című részt a 41. oldalon.

KÜLÖNLEGES AKCIÓK

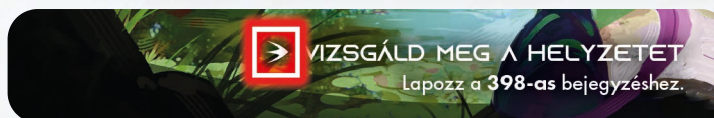
A különleges akciók közé tartozik minden, egy veszélyes anyagból való mintavételtől kezdve egy idegen létformával való tárgyalásig bezáróan. Ezeket az akció neve előtti ➔ alapján lehet beazonosítani.

A fordulótok során egyetlen különleges akciót hajthattok végre, amely lehet:

- A bolygótáblán, a szektorodban feltüntetve.
- Egy szektorodban lévő POI-kártyán.
- A globáliskörülmény-kártyán.
- Egy olyan kártyán, amely a szektorodban lévő fenyegetéseket mutatja.
- Egy felfedett küldeteskártyán.
- Egy leszállóegység-módosítás vagy előléptetés-kártyán.



A legtöbb különleges akcióhoz dobáspróbára van szükség (lásd: 31. oldal).



Más különleges akciókhoz egyszerűen követni kell az akció alatt látható szöveget.

Feladó: P. Olsen vezető szállásmester
 Címzett: Szekcióvezetők
 MÉLYSÉGESEN AGGASZT, HOGY A KUTATÓCSAPATOK MILYEN GYAKRAN IGÉNYLIK A HÁDÉSZ HORDOZHATÓ HAMVASZTÓBERENDEZÉSÜNKET A FÖLDI MŰVELETEKHEZ. EZ NEM CSUPÁN – AHOGY ÓK MONDJÁK – EGY „LÁNGSZÓRÓ”!
 EZ EGY SPECIÁLIS BÁNYÁSZATI ESZKÖZ, KÜLÖNLEGES FELHASZNÁLÁSI HELYZETEKHEZ, ÉS A MŰKÖDTETÉSE ALAPOS KIKÉPZÉST IGÉNYEL.
 NEM ÉRTEM, MIÉRT RAGASZKODIK AZ ÖSSZES KUTATÓCSAPATUNK AHHOZ, HOGY MINDEGYIK FELSZÍNI KÜLDETÉS SORÁN KÉZNÉL LEGYEN



Leszállóegység szektora

Egyes szektorok egy leszállóegység-ikont ábrázolnak, ami egy leszállásra alkalmas szektort jelez. A leszállóegységgel ellátott szektort nevezzük a leszállóegység szektorának.


A legtöbb bolygófelderítés végén vissza kell menned a leszállóegység szektorába, hogy felszállhass.

Bejegyzésszámok a bolygótáblán

Amennyiben a fordulód során olyan szektorba érkezel, amely a Hajónaplóhoz irányít (azt írja, hogy „Lapozz a XX. bejegyzéshez”), azonnal olvasd el a Hajónapló adott bejegyzését.

UTAZÁS

Az utazásakció a fő módja annak, hogy a legénységi tagok a bolygó új szektoraiba jussanak.

Megjegyzés: Ha a szektorodban bárhol látható egy  ikon, nem tudod végrehajtani ezt az akciót.


Valahányszor az utazásakciót hajtod végre, kövesd az alábbi lépéseket:

- 1) Válassz egy útvonalat (egy vonalat, amely összeköti azt a szektort, amelyben éppen tartózkodsz, azzal a szektorral, amelybe utazni szeretnél). Egyes útvonalak egyirányúak; csak akkor választhatsz egy útvonalat, ha annak elején van egy nyílhegy. Tehát csak a nyílhegyek által jelzett irányba tudsz mozogni.



Például: Az alsó szektorból a felső szektorba átutazhatsz, de a másik irányba nem tudsz.

Megjegyzés: Az összes olyan szektort, ahová a saját szektorodból át tudsz utazni, kapcsolódó szektornak nevezzük. Erre a kifejezésre néhány kártya is utal.

- 2) Hajtsd végre az útvonalon ábrázolt összes ikont. Ha az útvonal egy utazásikont  ábrázol, hagyd ki a 3. lépést, és végezd el a bolygótábla jobb alsó sarkában lévő globáliskörülmény-kártyán feltüntetett utazásakció hatását.



Például: Egy olyan útvonalon utazol, amelyen az utazásikon látható. A globáliskörülmény-kártyán látható, hogy egy dobáspróbát kell végrehajtanod.

Megjegyzés: Amíg az utazásakció be nem fejeződik (az útvonal összes ikonja végre nincs hajtvva), tekintsd a legénységi tagodat abban a szektorban tartózkodónak, amelyben az utazást megkezdted. Ez azt jelenti, hogy az indulószektorodban lévő legénységi tagok támogathatnak téged, de a célszektorban lévők nem tudnak.

- 3) Helyezd át a legénységi tagod figuráját az útvonal másik végén lévő szektorba. Ha olyan szektorba érkezel, amelyen egy **bejegyzésszám** látható, azonnal olvasd el azt a bejegyzést.

FELKÉSZÜLÉS

Valahányszor elvégzed a felkészülésakciót, hajtsd végre a következők egyikét vagy mindkettőt (bármilyen sorrendben):

- Húzz a kezvedbe 1 részlegkártyát a pakliból. Ha emiatt most több kártya van a kezvedben a részlegkártyakorlátodnál, (1-es rangnál 2 kártya, 2-es rangnál 3 kártya, 3-as rangnál 4 kártya) azonnal dobj el a korlátodig.
- Hajtsd végre egy dobáspróbát, hogy megpróbáld a kezvedben lévő részlegkártyák kockakombinációinak ikonjait kidobni a kockákkal. Ez a 31. oldalon leírt normál folyamat szerint történik (a sérüléskockákkal is dobnod kell, a többi játékos támogathat téged, és kijátszhatod a részlegkártyák felső hatásait az eredmény módosítása miatt).

PIHENÉS

A pihenés a fő módja annak, hogy a legénységi tagok feltöltsék a részlegkockáikat (áthelyezzék azokat az elhasznált készletükből a legénységtáblájuk bal oldalán lévő elérhető kockák helyeire).

Amikor a pihenésakciót hajtasz végre, kövesd a következő lépéseket:

- 1) Csökkentsd a készleteidet 1-gyel (ezt a leszállóegység készletsávján lévő jelölő mutatja). Ha ezt nem tudod megtenni (a sáv már nullát mutat), nem tudsz pihenni.
- 2) Töltsd fel az összes részlegkockáid felét, felfelé kerekítve. Ehhez add össze az elérhető részlegkockáidat és az elhasznált készletedben lévő kockákat.

Például: Ha 2 elérhető részlegkockád van, és 5 kocka van az elhasznált készletedben, akkor 4 kockát töltesz fel.

- 3) Húzz a kezvedbe 1 részlegkártyát a pakliból. Ha most több kártyád van a részlegkártyakorlátodnál (1-es rangnál 2 kártya, 2-es rangnál 3 kártya, 3-as rangnál 4 kártya) azonnal dobj el a korlátodig.

Kockák feltöltése

Egy kocka feltöltéséhez mozgasd azt vissza az elhasznált készletedből a legénységtáblád egyik megfelelő színű kockahelyére. Ne felejtse el a négy sarkában jelölésekkel rendelkező oldalukkal felfelé elhelyezni a kockákat, a könnyebb azonosítás érdekében.

FELSZÁLLÁS

Ezt az akciót csak egy, a leszállóegység szektorában lévő legénységi tag hajthatja végre, és csak akkor, ha a többi legénységi tag is egyhangúlag beleegyezik. Ennek az akciónak a végrehajtása azonnal véget vet a bolygófelderítésnek (lásd: 41. oldal).

Fontos: A leszállóegység szektorába el nem jutó legénységi tagok nélküli felszállás az otthagyt legénységi tagok halálát okozza. Ha a felszállás befejezetlen küldetés mellett történik, akkor alkalmazni kell a sikertelen küldetés után járó büntetést, ami a Hajókönyvben található.

MEGERŐLTETÉS

A legénységi tagodat **bármikor** megerőltetheted (beleértve a leszállásokat is). A megerőltetés nem számít akciónak.

A legénységi tagod megerőltetéséhez áldozd be 1 kockát (az elérhető részlegkockákból vagy az elhasznált készletből), hogy feltöltsd 5 részlegkockádat. Ha összesen **3 vagy kevesebb** részlegkockád van a játékban (elérhető részlegkockáid, az elhasznált készletedben és a dobókészletedben), akkor egy kocka beáldozása helyett szerezz egy „Kimerült” sérülést.



Például: Egy fontos dobáspróbára készülsz, de csak 1 részlegkocka van a legénységtábládon. Mivel az idő kritikus tényező az aktuális küldetésben, nem engedheted meg magadnak azt a luxust, hogy a dobáspróba előtt pihenésakciót hajts végre a kockáid feltöltése céljából. Úgy döntesz, hogy megerőlteted magad, és beáldozol egy kockát az elhasznált készletedből, hogy feltöltsd 5 elhasznált kockádat. Így már elegendő kockával tudod elvégezni a dobáspróbát.


Megjegyzés: A megerőltetés nem akció, és bármelyik játékos fordulója során elvégezhető. Megtehető akár válaszul is egy hatásra, vagy egy esemény húzása után, de annak végrehajtása előtt is.

Például: Egy olyan hatást hajtasz végre, amely arra utasít, hogy használj el egy kockát. Mivel jelenleg nincs kockád a legénységtábládon, így ahelyett be kell áldoznod egy kockát. Úgy döntesz, hogy beáldozol egy kockát az elhasznált készletedből, hogy feltöltsd 5 kockádat. Ezután hajtod végre az eredeti hatást, és elhasználod az egy kockát.

Beáldozás

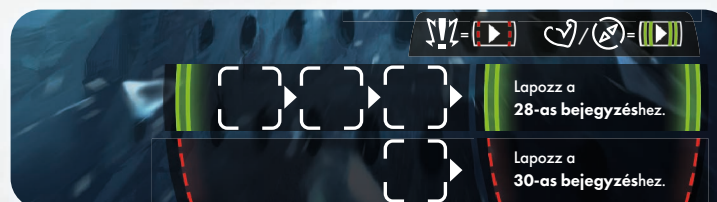
Mozgass vissza egy részlegkockát a legénységtábládról vagy az elhasznált készletedből a részlegrekeszedbe.

DOBÁSPRÓBÁK

A játék során végrehajtott akciók közt sok olyan van, amelynek során a részlegkockáiddal egy próbát kell elvégezned, hogy meghatározd a kimenetelt. Ezeket dobáspróbáknak nevezik, amit ez az ikon  jelöl. A következő szabályokat csak akkor használd, ha utasítást kapsz egy dobáspróba elvégzésére. Ha azt az utasítást kapod, hogy egy adott kockával dobj (pl. egy veszélykockával vagy a **D10**-el), a következő szabályok nem vonatkoznak rád; hiszen az nem egy „dobáspróba”.



Egyes dobáspróbákon egy vagy több színes sor látható. Minden sor egy lehetséges kimenetelt jelent, a dobásod eredményétől függően. A zöld színű kimenetel egy siker. A sárga kimenetel (ha van ilyen) egy nagyobb siker. A piros kimenetel pedig egy kudarc, ami azonban elvezethet valamihez...



Más dobáspróbákon egy vagy két sáv látható, amelyekben egy jelzővel haladhatsz előre a megfelelő kockákkal dobva. Amint a jelző eléri a kimenetelmezőt, annak hatása a dobáspróba utolsó lépésében kerül végrehajtásra. Általában a zöld sáv valami előnyöshöz vezet, a piros sáv pedig valami rosszhoz.

A dobáspróba végrehajtásához kövesd a következő lépéseket:

- 1) Kockák kiválasztása:** Vedd a kezvedbe bármennyi elérhető részlegkockádat a legénységtábládról (ne az elhasznált készletedből). Nem kötelező kiválasztanod egy saját kockádat sem. A többi ugyanabban a szektorban lévő legénységi tag dönthet úgy, hogy támogat téged, kiválasztva és a kezébe véve egy elérhető részlegkockát a saját legénységtáblájáról.
- 2) Sérülés- és veszélykockák hozzáadása:** Ha van bármilyen sérüléskocka a legénységtábládon, azokat is vedd a kezvedbe. Azok a legénységi tagok, akik támogatnak téged, ne adják hozzá a sérüléskockáikat a dobáspróbaéhoz. Amennyiben van ilyen, vegyél magadhoz annyit veszélykockát is, amennyi az akció nevével balra van ábrázolva.
- 3) Dobás a kockákkal:** Dobj az összes kockával. Miután dobtál velük, innentől azok egy dobókészletet alkotnak. Minden téged támogató legénységi tag is dobjon azzal a kockával, amelyikkel támogatott. A többi legénységi tag kockáit külön kell tartani, de beleszámítanak a dobókészletbe.

Közös dobókészlet



Habár minden játékosnak saját dobókészlete van, hogy nyomon követhető legyen, kihez tartoznak az egyes kockák, az összes dobókészletben lévő összes kocka ugyanazon dobókészletben lévőnek tekintendő.



A „bármilyen” szimbólumok

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy bármilyen ikon használható. Ha egynél több ilyen szimbólum van a követelményben, mindegyikhez ugyanazt a választott ikont kell használni.

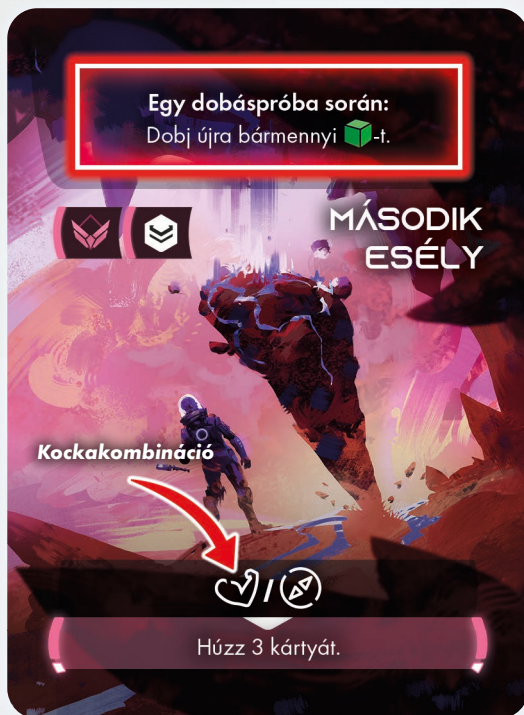
- A Vanguard-ikon bármilyen ikon lehet.
- A balesetet mutató eredmények nem használhatók a kockakombinációkhoz.


Például:  + 

Ehhez a kockakombináció-hatáshoz két azonos ikon szükséges.

4) Az eredmények módosítása:

- Használhatsz 1 vagy több nálad lévő, „Egy dobáspróba során” hatással rendelkező felszerelőkártyát. Kövesd a kártyán lévő szöveget. A támogató legénységi tagok nem használhatják a felszerelőkártyáikat, hacsak azok hatása mást nem mond.
- Kijátszhatsz a kezedből 1 vagy több olyan részlegkártyát, amely „Egy dobáspróba során” hatással rendelkezik (a kártya felső részére nyomtatva). Miután egy részlegkártya hatása végre lett hajtva, dobd azt a tulajdonosának dobópaklijára.
- Az ugyanabban a szektorban lévő többi legénységi tag legfeljebb 1 részlegkártyájának kijátszásával támogathat, hogy befolyásolja a dobást. A kártya hatásának végrehajtása úgy történik, mintha az aktív legénységi tag játszotta volna ki.



Például: Ki tudod játszani ezt a kártyát, hogy a dobókészletben lévő bármennyi -t újradobj.

- 5) **A kockakombinációk ellenőrzése:** Aktiválhatod a kezedből lévő kártyák bármelyik kockakombinációs-hatását és/vagy az aktuális globáliskörülmeny-kártya bármilyen kockakombinációs-hatását.

A részlegkártya kockakombinációi

Ha a dobókészletben vannak olyan ikonok, amelyek megfelelnek az egyik kezekben lévő részlegkártya kockakombinációs-követelményének, akkor az ezekkel az ikonokkal rendelkező kockákat átmozgathatod a tulajdonosuk elhasznált készletébe, hogy alkalmazd a kártya kockakombinációs-hatását. Miután így tettél, dobd el a kártyát.

Egy részlegkártya hatásánál többet is alkalmazhatsz ilyen módon, de mindegyikhez más kockákat kell használnod.



A támogató legénységi tagok által a dobókészlethez adott kockákat is használhatod, de a támogató legénységi tagok nem tudják használni saját kártyáik kockakombinációs-hatásait.

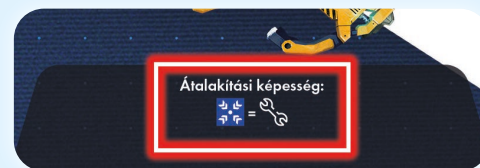
A globális körülmény kockakombinációi



Ha a dobókészletben vannak olyan ikonok, amelyek megfelelnek az aktuális globáliskörülmeny-kártyán szereplő kockakombinációs-követelménynek, a hatás alkalmazásához a szükséges kockákat átmozgathatod a tulajdonosuk elhasznált készletébe. Ezt többször is megteheted, a hatás alkalmazásakor minden egyes alkalommal más kockát használva.


Átalakítási képesség



Amir Zaynab el tudja költeni a dobókészletében lévő kék kockák  eredményeit, mintha azok  eredmények lennének.



Az „Ipari kar” lehetővé teszi, hogy a dobókészletben lévő kék kockák bármely  eredményét úgy költsd el, mintha azok  eredmények lennének.

Minden legénységi tagnak van egy átalakítási képessége, amely a legénységi tag-kártyájának bal felső sarkában van ábrázolva. Néhány felszerelésnek szintén van átalakítási képessége. Egy dobáspróba során a dobáspróbát végző játékos használhatja a saját átalakítási képességét és a nála lévő felszerelések képességét, valahányszor bármilyen kockát használ. Egy átalakítási képesség lehetővé teszi, hogy egy bizonyos színű alaperedményt  úgy kezelj, mintha az egy másik, az átalakítási képesség által meghatározott ikon lenne. Az átalakítás csak a kocka elhasználásakor használható; nem tudsz egy átalakítási képességet arra használni, hogy egyszerűen „megváltoztass” egy dobókészletedben lévő kockát. Ha egynél több átalakítási képesség is átalakíthatja ugyanazt a kockát, akkor választhatsz, hogy csak az egyiket használod (vagy egyiket sem). A támogató legénységi tagok azonban nem használhatják az átalakítási képességüket. A dobáspróbát végző játékos ellenben használhatja a saját átalakítási képességét a támogató legénységi tagok kockáival.

Több ikonnal rendelkező kockák

Ha egy eredmény két ikont ábrázol, kezeld mindegyik ikont külön-külön.

Példák:



Ha a kockakombinációhoz 2 ugyanolyan ikonra van szükség, ez a két kocka elhasználható a hatás alkalmazásához. Vagy akár csak az a kocka, amelyen a két ugyanolyan ikon van.

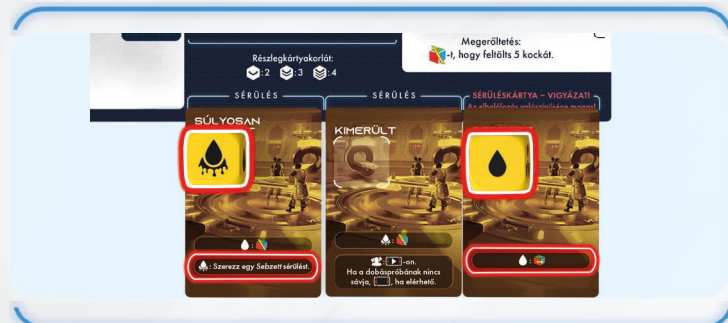


Ha a kockakombinációhoz egy védelem- és egy begyűjtésikonra van szükség, akkor ez az egy kocka elhasználható a hatás alkalmazásához.

- 6) **Sérülés- és veszélykockák alkalmazása:** Ha nincs sérülés- vagy veszélykocka a dobókészletedben, hagyd ki ezt a lépést. Ellenkező esetben válassz egyet a dobott sérüléskockáid közül. Ha a kocka eredménye megegyezik a sérüléskártyádon lévő valamelyik ikonnal, tedd a sérüléskockát a kártyára, és alkalmazd az adott ikon hatását. A sérüléskártyádat sorrendben ellenőrizd le, a bal szélsővel kezdve és jobbra haladva. Ismételd meg ezt a folyamatot minden egyes dobott sérüléskockával. Ha a kocka eredménye nem egyezik meg az üres sérüléskártyáid egyikén lévő ikonnal sem, mozgasd a kockát az elhasznált készletedbe. Minden sérüléskártyára csak egy kocka kerülhet ebben a lépésben.

Például: Van 2 sérüléskártyád (Súlyosan sebzett és Kimerült) és 2 sérüléskockád. Dobsz a kockákkal, és egy jelentős ártalmat, valamint egy ártalmat dobsz.

Ha először a jelentős ártalom eredményt választod, ez a kocka a Súlyosan sebzett sérülésre kerül, és annak hatását alkalmazod (szerzel egy Sebzett sérüléskártyát). A második sérüléskockád (ártalom) ekkor az új Sebzett sérüléskártyára kerül, és el kell használnod 1 kockát.



Azonban, ha először az ártalom eredményét választanád, az a Súlyosan sebzett sérüléskártyára kerülne, és be kellene áldoznod 1 kockát.

Majd a jelentős ártalom eredmény a Kimerült kártyára kerülne, és még 1 kockát be kellene áldoznod.



A sérüléskockáid alkalmazása után, nézd meg az összes veszélykocka dobott eredményét a veszélykocka segédkártyájának megfelelő táblázatán, és alkalmazd az adott eredményt. Ezután rakd vissza a veszélykockát a készletbe.



Például: Itt megnézheted a veszélykocka-dobás eredményét a veszélykocka segédkártyájának „A” táblázatán.

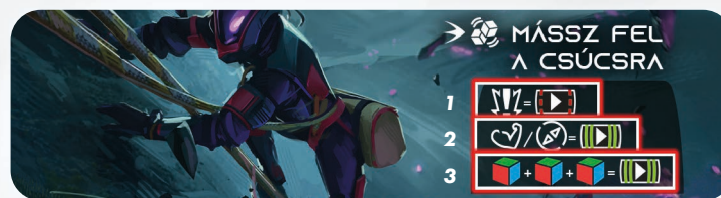
A 6. lépés végén mozgasd át a sérüléskártyákon és az elhasznált készletedben lévő sérüléskockákat a legénységtáblád üres részlegkockahelyeire. Helyezd a kockát bármelyik oszlop legfelső

helyére, és told lefelé az összes többi kockát. A sérüléskockáknak nem kell ugyanabba az oszlopba kerülniük, ahonnan el lettek véve, de minden oszlopba csak 1 sérüléskockát tudsz rakni. A sérüléskockákról további részleteket a 40. oldalon találsz.

- 7) **Különleges hatások alkalmazása:** A különleges hatások a különleges akció neve alatt és a kimenetek felett lévő fekete keretben találhatók. Felülről lefelé haladva minden sor hatásait hajtsd végre. Ha egy sorban egynél több hatás van, akkor azokat balról jobbra haladva hajtsd végre. Ha a dobókészletben vannak olyan ikonok, amelyek megfelelnek a különleges hatás követelményének, az ilyen ikonokkal rendelkező kockákat mozgasd át az elhasznált készletbe, és minden egyes alkalommal, amikor a követelmény teljesül, alkalmazd egyszer a hatást.

Minden különleges hatást annyiszor **kell** végrehajtani, ahányszor csak a dobott kockákkal lehetséges. Az egyik különleges hatás végrehajtásakor az elhasznált készletbe mozgatott kockák nem használhatók fel egy másik különleges hatás végrehajtására (még akkor sem, ha nem került felhasználásra a kockákon lévő összes ikon).

A különleges hatások ikonjainak listáját a 46. oldalon találod.



Például: Ennek a különleges akciónak 3 különleges hatása van.

- Először is, minden egyes baleset után a piros sávon haladsz előre. A balesetikonos kockák ezután a tulajdonosuk elhasznált készletébe kerülnek.
- Majd minden egyes fizikális- vagy felderítéseredmény után a zöld sávon haladsz előre. Az ilyen ikonokkal rendelkező kockák ezután a tulajdonosuk elhasznált készletébe kerülnek.
- Végül, minden egyes, a dobókészletben maradt 3 részlegkocka után a zöld sávon haladsz előre. Ezek a kockák ezután a tulajdonosuk elhasznált készletébe kerülnek.

A globális körülmény különleges hatása


Ha az aktuális globáliskörülmény-kártya egy különleges hatást ábrázol, akkor ez a különleges hatás a játékban lévő összes dobáspróbára vonatkozik, és az összes többi különleges hatás előtt kell végrehajtani.

Kimenetel követelményei

A '+', '/' ikon azt jelzi, hogy az összes ábrázolt dolognak meg kell lennie.

A '/', '/' ikon alternatív követelményeket jelöl. Csak a '/', '/' előtt vagy után lévő összes dologgal kell rendelkezned.

Például: 

Itt vagy egy  ikonnal, vagy egy piros és egy kék kockával kell rendelkezned a dobókészletedben.

Két ikonnal rendelkező kockák

Amikor egy különleges hatást hajtasz végre, a kockán lévő minden egyes ikont külön-külön kell kezelned. Ezért lehetséges, hogy egyetlen kocka egy különleges hatást többször is végrehajtsz.



Például: Dobsz 2 kockával, és az itt látható eredményt kapod.

A 3 begyűjtésikon segítségével háromszor hajtod végre az első különleges hatást. Annak ellenére, hogy a védelemikon nem lett felhasználva, a kockákat átmozgatom az elhasznált készletedbe. Ezért a második különleges hatás nem kerül végrehajtásra, mivel a dobókészletedben nem maradt kocka.



Például: Dobsz 3 kockával, és az itt látható eredményt kapod. Elég ikonod van ahhoz, hogy az első különleges hatást kétszer végrehajtsd. Így elhasználod az összes, bármelyik mutatott különleges hatásnak megfelelő kockát, ezzel pedig elkerülöd a harmadik különleges hatást.

Előrehaladás a sávon



A kártyákon lévő összes sáv (mind a POI-sávok, mind az idősvávok) jelző nélkül indul. Amikor először haladsz előre egy sávon, helyezz egy jelzőt a bal szélső mezőre. Ezután minden egyes alkalommal, amikor előrehaladsz rajta, helyezd a jelzőt egy mezővel jobbra.

Amikor a jelző a kimenetelmezőre kerül, annak hatása a 10. lépésben kerül alkalmazásra.

Például: A zöld sáv kimenetelének eléréséhez és alkalmazásához négyszer kell előrehaladnod.

8) Kimenetelek megjelölése:

Ez a lépés kimarad, ha a különleges akciónak van egy vagy több sávja.

A legfelső sorból kiindulva és lefelé haladva ellenőrizd, hogy teljesítetted-e az adott sorra vonatkozó követelményt. Ha igen, mozgasd át ezeket a kockákat a tulajdonosuk elhasznált készletébe, és tegyél egy jelzőt a kimenetelmezőre.

Ellenkező esetben folytasd a következő sorral, és ellenőrizd, hogy teljesül-e a követelménye.

Egy sorra legfeljebb egy jelzőt tudsz helyezni; amint lehelyeztél egy jelzőt, ugorj a következő lépésre.

A piros sorban sosincs követelmény. Ezért ezt a kimenetelt jelöld meg, ha a többi sort nem jelölted meg.



Például: Ha van egy és egy a dobókészletedben, akkor a sárga kimenetelmezőt jelöld meg. Ellenkező esetben, ha a dobókészletedben 3 részlegkocka van (két piros, egy kék), a zöld kimenetelt jelöld meg. Ha nem jelölted meg sem a sárga, sem a zöld kimenetelt, akkor a piros kimenetelt jelöld meg.

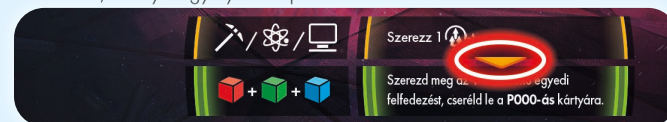
9) Kockák elköltése:

Mozgasd át az összes részlegkockát az összes játékos dobókészletéből az elhasznált kockáik közé.

10) Kimenetelek alkalmazása:

Kapcsolódó kimenetelek

Miután alkalmaztad egy kimenetel hatását, annak a kimenetelnek a hatását is alkalmazd, amelyek egy nyíllal kapcsolódnak hozzá.



Például: Dobtál egy -t, ami lehetővé teszi, hogy a 8. lépés során megjelöld a sárga kimenetelt. Miután a 10. lépésben alkalmaztad ennek a kimenetelnek a hatását, a zöld kimenetelt is alkalmazd.

Megjegyzés: A kimenetelek csak a nyíl irányában kapcsolódnak egymáshoz. A fenti példában, ha a zöld kimenetelt jelölted meg, a sárga kimenetel hatását nem alkalmazod.

- Ha az akciódnak van egy vagy több sávja, a legfelső sávtól kezdve, és lefelé haladva, távolítsd el a jelzőt, ha a jelző elérte a kimenetelmezőt, és alkalmazd az adott kimenetel hatását.
- Ha az akciódnak nincsenek sávjai, távolítsd el a jelzőt a megjelölt kimenetelmezőről, majd alkalmazd a kimenetel hatását.

Hacsak másképp nincsen jelezve, a kimenetelmezők hatásai csak az akciót végrehajtó legénységi tagra vonatkoznak.

PÉLDÁK A DOBÁSPRÓBÁRA

1. példa

Úgy döntesz, hogy a „Vedd magadhoz a felszíni mintákat” különleges akciót hajtod végre.



Az 1. lépésben elveszel 4 kockát a legénységtábláról. Ezzel a zöld követelményt már biztosan teljesíteni fogod, de azt is reméled, hogy az aktuális globális körülményre vonatkozó kockakombinációt is aktiválhatod. Nincs másik legénységi tag a szektorodban, így senki sem tud támogatást nyújtani neked.

Jelenleg nem vagy sérült, és a különleges akció sem mutat veszélykockát, így a 2. lépést kihagyod.

3. lépés

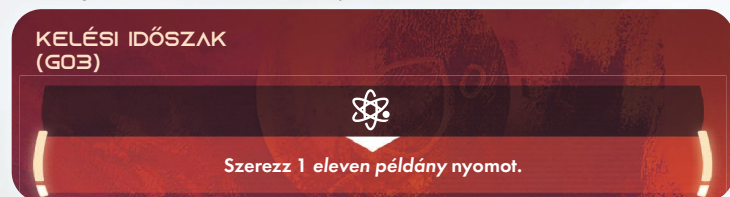


A 3. lépésben a kockákkal a balra látható eredményt dobod ki.

A 4. lépésben nem játszol ki kártyákat, és nem használasz semmilyen hatást a dobókészlet megváltoztatására.

Az 5. lépésben a [radioactive symbol] eredményt az aktuális globáliskörülmény-kártya kockakombinációs-hatásának aktiválására használod. A kockát

átmozgatod az elhasznált készletedbe, és szerzel 1 eleven példány nyomot. A többi kockádat a kezvedben lévő részlegkártyák kockakombinációs-hatásainak aktiválására is használhatod, de úgy nem marad elég kockád a különleges akció kívánt követelményének eléréséhez.



A 6. lépést kihagyod, mivel nincsenek végrehajtandó sérülés- vagy veszélykockáid.

A 7. lépést kihagyod, mivel ehhez az akcióhoz nem tartoznak különleges hatások.

A 8. lépésben leellenőrzöd, hogy teljesül-e a kimenetelhez szükséges követelmények valamelyike. Elköltötted a [radioactive symbol]-t, így nem teljesíted a sárga kimenetel követelményeit. Mivel azonban minden színből van 1-1 kockád, megjelölöd a zöld kimenetelt, és átmozgatod a kockákat az elhasznált készletedbe. (A balesetikon mutató piros kocka ettől függetlenül még piros kockának számít).

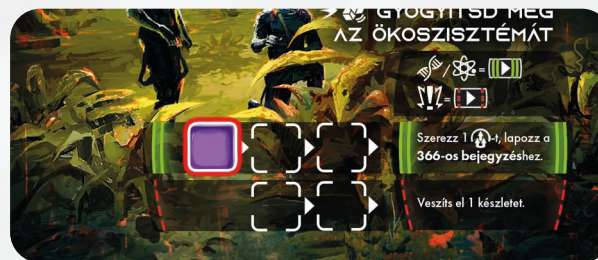
A 9. lépést kihagyod, mivel a dobókészletedben már nincsenek kockák.

Végül, a 10. lépésben végrehajtod a zöld kimenetelt, és ezzel megszerzed az 1-es számú egyedi felfedezést, és lecseréled a POI-kártyát a P000-ás kártyára.

2. példa

Úgy döntesz, hogy a „Gyógyítsd meg az ökoszisztémát” különleges akciót hajtod végre. Egy másik legénységi tag már megpróbálkozott ezzel egy korábbi fordulóban, így a zöld sávon egyszer már történt előrehaladás.

Az 1. lépésben választasz 3 kockát a legénységtábláról (2 kéket és 1 zöldet). Egy másik legénységi tag is van a szektorodban van, és úgy dönt, hogy támogat téged, 1 zöld kockát adva a dobáspróbahoz.



A 2. lépésben hozzáadod az 1 sérüléskockádat az 1. lépésben választott kockáidhoz.

A 3. lépésben dobsz az összes kockával.

A 4. lépésben kijátszol egy részlegkártyát, amely lehetővé teszi, hogy 1 kockát újradobj; az egyik kék balesettel így is teszel, és sikerül is egy Vanguard-ikont kidobnod!

3. lépés



4. lépés



Az 5. lépésben úgy döntesz, hogy nem használod fel egyik kockádat sem a kezvedben lévő kártyák kockakombinációihoz, mivel a kockákat a különleges akcióra akarod tartalékolni. Emlékezz arra, hogy a baleseteredmények nem használhatók fel a kockakombinációkhoz, tehát az most megmarad!

A 6. lépésben a dobott sérüléskockát hajtod végre. Sajnos a kockán lévő eredmény megegyezik a sérüléskártyádon lévő ikonnal, ezért a kockát a kártyára helyezed, és alkalmazod annak hatását (elveszítesz 1 készletet). Ha a kocka nem egyezett volna, akkor a dobókészletedben maradt volna. A 6. lépés végén a sérüléskocka visszakerül az elérhető részlegkockák egyik legfelső helyére.

6. lépés



A 7. lépésben balról jobbra haladva hajtod végre a különleges hatásokat. Először a zöld sávon haladsz előre 1 mezőt a biológiaeredmény miatt, és a kockát átmozgatod az elhasznált készletedbe. Mivel a zöld sávon már van egy jelző, azt mozgatod 1 mezővel jobbra. Ezután a Vanguard-eredményt mozgatod át az elhasznált készletedbe, az eredményt egy újabb biológiakonként kezelve, és ismét előrehaladsz a sávon. Ezután az átalakítási képességedet használod, hogy a támogató legénységi tag által dobott zöld alaperedményt elhasználd egy másik biológiaeredményként, a kockát a tulajdonosa elhasznált készletébe mozgatod, és a jelzőt a kimenetelmezőre mozgatva ismét előrehaladsz a sávon.

A második különleges hatás a baleset miatt a piros sávot is előre lépteti 1 mezőt. Mivel a piros sávon nincs jelző, egy jelzőt helyezel a bal szélső mezőre, és a balesetkockát a saját elhasznált készletedbe mozgatod.

A 8. lépést kihagyod, mivel ennek a különleges akciónak sávjai vannak.

A 9. lépést szintén kihagyod, mivel a dobókészletekben már nincsenek kockák.

A 10. lépésben alkalmazod a zöld kimenetel hatását, így szerzel 1 sikerjelölőt, és azt az utasítást kapod, hogy lapozz a **366-os bejegyzéshez**.

RÉSZLEGKÁRTYÁK

A részlegkártyák jelentik az elsődleges módját a dobásaid módosításának, vagy néhány fontos dobásnál az esélyeid növelésének. Ezen felül olyan ikonok kidobását is lehetővé teszik, amelyek egyetlen elérhető kockádon sem szerepelnek.

A kijátszható hatásán kívül (a kártya felső részén) minden részlegkártya tartalmaz egy különleges kockakombinációt is (az alsó részén). Ha a dobókészletedben vannak olyan ikonok, amelyek megfelelnek a kezdedben lévő részlegkártya kockakombinációs-követelményének, akkor az ilyen ikonokkal rendelkező kockákat ennek a kockakombinációs-hatásnak az alkalmazásáért átmozgathatod a tulajdonosuk elhasznált készletébe. Ezt követően dobd el a kártyát (a Dobáspróba részletesen a 31. oldalon található).

Minden részlegnek eltérő részlegkártyakészlete van, amelyeket a saját részlegrekeszükben tartanak.

Ha egy **részlegkártya beáldozására** kapsz utasítást, akkor tedd a részlegrekeszébe.

Részlegkártyapakli

A játékosok a hajóirányítás küldetésindítási folyamatának lépése során állítják össze a részlegkártyapaklikat a legénységi tagjaik számára. Minden pakliban legalább 10 kártyának kell lennie, de nem tartalmazhat olyan kártyákat, amelyeknek rangja magasabb a legénységi tag rangjánál.

Részlegkártyakorlát

Ha egy legénységi tagnak bármikor több kártya van a kezében a részlegkártyakorlátjánál, **azonnal** el kell dobnia a korlátig. Addig nem játszhat ki semmilyen kártyát, amíg a kártyakorlát felett van. Az **1-es** rangú legénységi tagok esetében a korlát 2 kártya, a **2-es** rangú legénységi tagok esetében 3 kártya, a **3-as** rangú legénységi tagok esetében pedig 4 kártya.

Részlegkártyák kijátszása

- A részlegkártyák felső részét a kártyán jelzett bármely ponton kijátszhatod. Sok részlegkártya esetében azonban konkrét szabályok is szerepelnek a kártyán.
- A részlegkártyák alsó részén található kockakombinációkat csak a dobáspróba **5.** lépése során lehet használni.
- Az eldobott vagy kijátszott részlegkártyákat képpel felfelé helyezd a dobópaklidra.
- Amikor egy részlegkártyát kell felhúznod, és a részlegkártyapaklid üres, keverd meg a dobópaklid, majd helyezd a legénységtáblád bal oldalára, ezzel kialakítva az új részlegkártyapaklid.

RÉSZLEGKOCKÁK


Háromféle színű részlegkocka van: piros, kék és zöld. Ezek a dobáspróba során lesznek használva, majd a tulajdonosuk elhasznált készletébe kerülnek. Egy kocka a feltöltésekor az elhasznált készletedből visszakerül a legénységtáblád bal oldalán lévő egyik helyre.



Például: Ezeknek a kockáknak ezek a leggyakoribb eredményei.

Minden kocka leggyakoribb eredményét a sarkokban lévő jelölések mutatják. A kockákat lehelyezéskor vagy szétválogatásakor mindig úgy tegyék le, hogy a jelölt oldaluk nézzen felfelé. Ez megkönnyíti a kockák megtalálását és

rendszerezését. Minden szín más-más formájú jelölést használ, hogy a színvonalak számára segítsen megkülönböztetni azokat.

A legtöbb ikon bizonyos típusú tevékenységekhez tematikusan kapcsolódik (például lehet, hogy  ikont kell dobnod, hogy elkerüld az ártalmakat). Három különleges kockaoldal is van, amelyeket alább ismertetünk:



Vanguard – Ez az ikon úgy kezelendő, mintha bármilyen másik részlegkockaikon lenne, akár olyan is, ami a dobott kockán nincs is rajta.



Alap – Ennek az ikonnak önmagában legtöbbször nincs hatása, de átalakítható a legénységi tagod átalakítási képességével egy másik ikonná (ha a kocka színe megegyezik a képességedével).



Baleset – Ez az ikon egy előre nem látható kimenetelt jelképez. Néha előfordulhat, hogy egy baleset kidobásnak nincs negatív hatása, máskor viszont katasztrófa lehet belőle! A baleseteredmények sosem használhatók fel kockakombinációs-hatásokhoz.

Megjegyzés: Az egyes kockák ettől függetlenül a saját színükhöz tartozó kockáknak számítanak, mindegy, hogy milyen ikonok jelennek meg rajtuk.

A részlegkockáknak színénként 5 típusa van:

1. típus – Alapkockák

Ezek a kockák nem rendelkeznek különleges ikonokkal. Akkor hasznosak, ha egyszerűen csak bizonyos színű kockákra van szükséged, továbbá az alapikon átalakítható a legénységi tagod átalakítási képességével egy specializált ikonra.



2. típus – Specializált kockák

Ezek a kockák a három különböző, a színükhöz tartozó speciálizált ikon egyikével rendelkeznek. A specializált kockák akkor hasznosak, amikor egy nagyon konkrét ikont szeretnél kidobni.



3. típus – Általános kockák

Ezek a kockák mindhárom, a színükhöz tartozó speciálizált ikont tartalmazzák, különböző kétikonos kombinációkban.

Egy konkrét ikon kidobásának esélye kisebb, mint egy specializált kocka használatakor, de az általános kockákon nincs balesetikon. Az általános kockák a kampány kezdetén nem állnak rendelkezésre – a játékosok azokat a történet előrehaladásával oldják fel.



4. típus – Szakértői kocka

Ezek a kockák egyetlen kockán tartalmazzák a színükhöz tartozó összes ikont, ráadásul egyes oldalukon két ikon is látható. A szakértői kockákon szintén nincs balesetikon. A kampány kezdetén nem állnak rendelkezésre – a játékosok azokat a történet előrehaladásával oldják fel.



5. típus – Dzsókerkockák

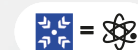
Ezek a kockák csak Vanguard-ikonokat és balesetikonokat tartalmaznak. A dzsókerkockával dobva bármilyen ikont kidobhatsz, de egy baleset kidobásának is nagyobb az esélye.



A LEGÉNYSÉGI TAGOK KÉPESSÉGEI ÉS SZAKÉRTELMEI

Átalakítási képesség

Minden legénységi tag-kártya bal felső sarkában látható egy átalakítási képesség, amely lehetővé teszi számukra, hogy kocka elköltésekor egy feltüntetett színű alapikont az ábrázolt ikonként kezeljenek.



Például: Ez az átalakítási képesség lehetővé teszi, hogy egy kék kocka alaperedményét úgy használd el, mintha az egy tudományos eredmény lenne.

Legénységi tag szakértelme

Minden legénységi tag rendelkezik egy, a legénységi tag-kártya alsó részén leírt szakértelemmel is. A kártya mutatja a szakértelem kezdeti töltésszámát is.

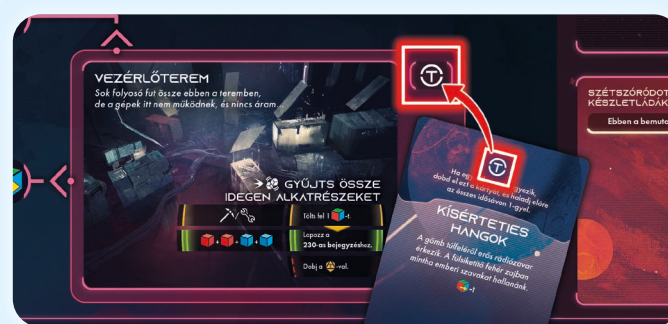
Egy szakértelem bármikor használható (hacsak a szövege másként nem rendelkezik), 1 töltés eldobásáért a legénységtábláról. Amikor használod, kövesd a szakértelem utasításait.

Megjegyzés: A kártyán feltüntetett töltések száma egy kezdőérték, nem pedig a maximális szám. Egyes hatások miatt egy legénységi tagnak lehet a kezdeti töltésszámnál többje is.

ESEMÉNYEK

Minden legénységi tag fordulójának végén, a szekció játékos felhúzza és alkalmazza az eseménypakli felső eseménykártyáját.

- 1) Felfedi az eseménypakli felső eseménykártyáját. Ha az eseménypakli üres, akkor a felső kártya felfedése előtt megkeveri az események dobópakliját, hogy új paklit alkosson.
- 2) Ha a kártyán lévő biomikonok egyike sem egyezik a szektorban lévő biomikonokkal (beleértve a POI-kártyán lévő ikonokat is), akkor a kártya tetejére nyomtatott másodlagos hatást hajtja végre.
- 3) Ha a kártyán lévő biomikonok bármelyike megegyezik a szektorban lévő biomikonokkal, a kártya fő hatását hajtja végre, amely a kártya alsó részére van nyomtatva. Hacsak nincs másképp meghatározva, ez a hatás csak a kártyát felfedő játékosra vonatkozik.
- 4) A kártyát képpel felfelé eldobja az eseménykártyák dobópaklijára.



Például: A 7-es szektorban fejezed be a fordulót, és felfedsz egy eseménykártyát. A kártyán lévő biomikon megegyezik az aktuális szektorban lévő biomikonnal, így az esemény fő hatását hajtod végre (Kísérteties hangok), és el kell használnod egy kockát.

Ha a kártyán lévő biomikon nem volt látható az aktuális szektorodban, akkor helyette a másodlagos hatást hajtod végre (haladj előre az összes időszávon 1-gyel).

Elérhetetlen választások



Ha egy kártya választási lehetőséget kínál, akkor nem választhatsz olyan lehetőséget, amelyet nem tudsz teljesen kifizetni.

Például: Amikor az „Alacsony látótávolság” eseményt hajtod végre, ha nincsenek készleteid, akkor helyette ⚠-val kell dobnod.

Azonban választhatsz olyan alternatív módot a választásod kifizetésére, amelyet a többi szabály megenged.

Például: Még akkor is választhatsz egy olyan lehetőséget, amelyhez be kell áldoznod egy kockát, ha csak 3 részlegkockád van. Egy kocka beláldozása helyett szerzed egy „Kimerült” sérülést.

IDŐSÁVOK

A játék során különböző időpontokban utasítást kapsz arra, hogy haladj előre egy vagy több időszávon. Minden egyes időszáv esetében, ha éppen nincs időjelölő a sávon, tegyél egyet a bal szélső mezőre. Minden további előrehaladás egy mezővel jobbra mozgatja a jelölőt. Amint eléri a jobb szélső mezőt (amelyik a hatás részleteit tartalmazza), hajtsd végre a hatást. Ha azt az utasítást kapod, hogy csökkentsd egy időszávot, mozgass egy időjelölőt egy mezővel balra (vagy dobd el, ha már a bal szélső mezőn van.)

Ha több időszáv is játékban van, azokat bármilyen sorrendben végre tudod hajtani.






Például: A G01-en lévő időszávhoz 4 előrehaladásra van szükség: Az első előrehaladás egy időjelölőt helyez a sávra, és amikor a jelölő eléri az utolsó mezőt, lapozz az 505-ös bejegyzéshez.




LESZÁLLÓEGYSÉGEK ÉS A MÓDOSÍTÁSAIK


A leszállóegységek a bolygófelderítés elengedhetetlen részei, mivel szükségesek a rengeteg veszélyes világ eléréséhez. Minden leszállás előtt kiválasztod és testre szabod a leszállóegységet, hogy növeld a siker esélyét.

Megjegyzés: A leszállókártyák hasznos információkkal szolgálhatnak a légköri viszonyokról és arról, hogy mi szükséges ezek leküzdéséhez.

1) Statisztikák + leszállássáv

A leszállóegységeknek 3 statisztikája van: páncélzat , érzékelők  és mozgékonyság . A leszállási folyamat során ezek közül néhány vagy akár mindegyik tesztelésre kerül. Minden leszállóegység eltérő kezdőstatisztikákkal rendelkezik; azt a leszállóegységet használd, amelyik az adott helyzetnek szerinted a legjobban megfelel. A jó tervezés növeli az esélyét a küldetés biztonságos megkezdésének, de ha felkészületlenül indulsz, a legénységi tagok megsérülhetnek, még a földetérés előtt.

	Törmelék-bechapódás	Tedd szabaddá a rakert Veszíts 4 készletet, a  -tal csökkentve. VAGY Készülj a bechapódásra Minden legénységi tag szerez egy „Sebzett” sérülést.
	Tiszta leszállási útvonal	Sikeres leszállás! Lapozz a 317-es bejegyzéshez.

Például: Amikor erre a bolygóra szállsz le, érdemes egy magas páncélzatú  leszállóegységet választanod, hogy elkerüld a készletek elvesztését vagy a legénység sérülését.

A leszállóegységek a leszállássáv különböző helyeiről indulnak. A mozgékonyabb leszállóegységeknek kevesebb időre van szükségük a leszállás befejezéséhez, tehát a negatív kimenetel esélye kevesebb.





Például: Az Űrvadásznak általában 3 dobást kell végrehajtania a leszállási folyamat során.

2) Befogadóképesség

A leszállóegységek befogadóképessége korlátozott a következők számára:

Készletek – Mennyi készlettel kezded el a bolygófelderítést.

Felszerelések – A fegyvertárból felvehető személyes-  és küldetésfelszerelés  kártyák száma.

Felfedezések – A felfedezések és az egyedi felfedezések teljes száma, amelyeket vissza tudsz hozni az ISS Vanguardra.

3) Leszállóegység-módosítások

Amikor a leszállóegységet szabad személyre, különböző módosításkártyákat adhatsz hozzá, hogy megnöveld a képességeit. Kétféle leszállóegység-módosítás kártya létezik:





Szerkezeti – Ezek a módosítások a leszállóegység legalább 1 statisztikáját növelik.

Funkcionális – Ezek a módosítások általában további bónuszokat biztosítanak a bolygófelderítés során, vagy növelik a leszállóegység tárolási képességeit.

FELSZERELÉS

Ezek a kártyák olyan hasznos eszközöket biztosítanak, amelyek segítik a kutatócsapatot a bolygókon végrehajtott küldetések teljesítésében.

A felszerelőkártyáknak négy típusa van:

-  Kis felszerelés
-  Személyes felszerelés
-  Küldetésfelszerelés
-  Küldetésfelszerelés-fejlesztések

Az aktuálisan rendelkezésre álló összes felszerelés a „Fegyvertár”-ban („B” kártyatartó) található. A hajóirányítás során fogod kiválasztani, hogy melyik felszerelőkártyát rakod rá a leszállóegységre, majd azt, hogy mely legénységi tagok viseljék az egyes felszereléseket. A kis felszerelések nem foglalnak el helyet a leszállóegységen. Ehelyett a hajóirányítás során mindegyik legénységi tag el fog venni 1 kis felszerelést, és azt közvetlenül a legénységtáblája mellé helyezi.

Minden legénységi tag bármennyi felszerelőkártyát magánál hordhat. Ha egy felszerelőkártya jobb felső sarkában egy részlegikon látható, akkor csak az adott részleg legénységi tagjai hordhatják és használhatják azt.



Például: Az Orvosi csomaghoz képest, amelyet bármelyik részleg legénységi tagja használhat, a Hátirakétát csak a felderítési részleg egyik legénységi tagja tudja használni.

Az ugyanabban a szektorban lévő legénységi tagok szabadon kicserélhetik a részlegikon nélküli felszerelőkártyákat.

A nálad lévő felszerelőkártyák többsége a fordulód során bármikor felhasználható, akár egy dobáspróba közepén is. Ha egy kártyán az szerepel, hogy „ez egy akciónak számít”, akkor a kártya használata beleszámít a fordulónkénti 2 akcióra vonatkozó korlátba, és csak akkor használható, amikor normál esetben végre tudsz hajtani egy akció.

Hacsak másként nincs meghatározva, egy felszerelőkártya hatását csak az a legénységi tag tudja használni, aki azt magánál hordja.

Egyes küldetésfelszerelés-kártyák egy-egy azokat képviselő jelölőt helyeznek le a bolygóábrára – az ezekre vonatkozó szabályok magukon a kártyákon találhatóak. Amint egy küldetésfelszerelés-jelölő a bolygóábrára kerül, bármelyik legénységi tag részesül a hatásából, ideértve azon részlegek legénységi tagjait is, amelyek nem hordhatják a kártyát.

Ha bármikor azt az utasítást kapod, hogy dobj el egy felszerelőkártyát, tedd vissza a „Fegyvertár”-ba („B” kártyatartó).

VESZÉLYKOCKA



A játék különböző pontjain utasítást kapsz arra, hogy dobj a veszélykockával. Ez lehet egy utazáshatás eredménye, egy különleges akció előírása, vagy valami más. Valahányszor a veszélykockával dobasz, az ikonban lévő betűtől függően nézd meg az eredményt a veszélykocka-segédkártya megfelelő részében.

Például: Az utazásakciót végzed el, és egy olyan útvonalon mozogsz,

amelynek az itt látható utazáshatása van. Dobj a veszélykockával, és hajtsd végre a mutatott eredményt.

FELFEDEZÉSEK

A felfedezőkártyák érdekes tárgyakat, mintákat és példányokat képviselnek, amelyeket a kutatócsapat az idegen világokon gyűjtött be. Ezek 5 paklira vannak felosztva, és a bolygóábra előkészítése során a bolygóábra fölé kerülnek (lásd: Hajókönyv 24. oldal).

Amikor azt az utasítást kapod, hogy szerezz egy felfedezést, vedd el a megfelelő pakli felső kártyáját, és helyezd a leszállóegység-tábla alatt jelzett helyre. Nincs korlátozva a bolygófelderítés során a leszállóegységre rakható felfedezések száma. A bolygófelderítés végén azonban el kell dobnod azokat a felfedezéseket, amelyek meghaladják a leszállóegység-táblán feltüntetett korlátot. Az eldobott felfedezések a megfelelő pakli aljára kerülnek.

Ha egy felfedezésnek egy „bolygófelderítés” képessége van, az a képesség a bolygófelderítés során bármikor használható, hacsak a kártya másként nem rendelkezik.

A felfedezéseket a leszállóegységről az *ISS Vanguardra* rakodják ki a hajóirányítás kirakodási folyamata során (lásd: Hajókönyv 28. oldal). Ha egy felfedezésnek „hajóirányítás” képessége van, annak hatása kirakodáskor kerül végrehajtásra.

A kirakodás után a felfedezések az „Összegyűjtött felfedezések” („B” kártyatartó) közé kerülnek. Sok kutatási projekthez kell költségként felfedezésekkel fizetni. Ha egy felfedezéssel akarsz fizetni, tedd vissza azt az „Összegyűjtött felfedezések” közül („B” kártyatartó) a felfedezéspaklijába.

Egyedi felfedezések

Az egyedi felfedezések olyan különleges, számozott felfedezések, amelyek csak bizonyos bolygófelderítések közben találhatóak meg. Az **1-es** és **32-es** szám közötti egyedi felfedezések a kirakodás során kerülnek a Hajókönyvbe. A **33-as** és magasabb számmal rendelkezők a bolygófelderítés során eldobásra kerülnek. Ha a bolygófelderítés azt mondja, hogy szerezz egy egyedi felfedezést, de a számát nem adja meg, vedd el a legfelső egyedi felfedezést a bolygóábra egyedi felfedezéseknek fenntartott helyéről. Az **1–32-es** számú egyedi felfedezéseket soha nem szabad eldobni vagy eltávolítani a játékból!

NYOMOK

A nyomjelölők olyan vezérfonalakat jelképeznek, amelyek a legénységi tagokat a felfedezésekhez vezetik. A bolygófelderítés kezdetén mind a 20 nyomjelölőt rakd a nyomzásokba. Valahányszor 1 vagy több nyomjelölőt kell szerezned, véletlenszerűen húzd ki azokat a zsákból, és egyesével, bármilyen sorrendben rakd a megfelelő felfedezéspakli tetejére. Ha a zsákban nem maradtak elérhető nyomok, akkor az adott pillanatban nem tudsz több nyomot szerezned. A nyomjelölők értéke 0 és 3 között van.



Például: Azt az utasítást kapod, hogy szerezz 1 idegen technológia nyomot. Húzol egy nyomjelölőt a zsákból, és lerakod az „idegen technológia” felfedezéspaklijára.

Amikor a paklin lévő nyomjelölők összértéke 3 vagy több, a paklin lévő összes nyomjelölőt tedd a zsák mellé, majd szerezd meg a legfelső felfedezőkártyát. Ha egy nyomjelölőn egy ikon van, rakd vissza a nyomzásokba ahelyett, hogy a zsák mellé tennéd.

Megjegyzés: Ez azt is jelentheti, hogy leraksz egy jelölőt, szerzel egy felfedezést, majd leraksz egy másik jelölőt, és egy újabb felfedezést szerzel.

A nyomjelölőkre írva további utasítások is lehetnek:

- **+1 kártya** – Amikor ez a nyomjelölő egy felfedezéspaklira kerül, a tudományos részleg játékosai által választott legénységi tag húzzon 1 részlegkártyát.
- **+1 töltés** – Amikor ez a nyomjelölő egy felfedezéspaklira kerül, a tudományos részleg játékosai által választott legénységi tag rakjon 1 töltést a legénységtáblájára.

Megjegyzés: Valahányszor (bármilyen módon) szerzel egy felfedezőkártyát, ha a paklin van bármilyen nyomjelölő, akkor ezeket a nyomjelölőket rakd a zsák mellé (vagy vissza a zsákba, ha ikon van rajtuk), mielőtt a kártyát felhúznád.



✓ Feladó: Gépészeti részleg
Címzett: Az összes pilóta

EZ AZ UTOLSÓ FIGYELMEZTETÉS!
HA BÁRMELYIK PILÓTA
(A LÁNYOK IS!) MÉG EGYSZER
MEGPRÓBÁL „HORDÓGÖRGETŐST”
JÁTSZANI EGY ÚRVADÁSSZAL,
SZEMÉLYESEN FOGJA
VISSZAHEGESZTENI AZ
ORRLEMEZETEKET.



FENYEGETÉSEK

A fenyegetések azokat a semleges vagy ellenséges lényeket és jelenségeket képviselik, amelyekkel a kutatócsapat találkozhat.

Egy fenyegetés két részből áll:

Egy vagy több kartonfigura: Ezek jelzik a bolygótáblára helyezve, hogy a fenyegetés éppen hol van.

Fenyegetéskártya: A bolygótábla melletti kijelölt helyre helyezve, ez a kártya mutatja a fenyegetésre vonatkozó különleges szabályokat, beleértve azt is, hogy a kutatócsapat hogyan léphet kapcsolatba a fenyegetéssel.

Egy fenyegetéskártyán lévő időszám azt mutatja, hogyan viselkedik a fenyegetés: Amikor egy időjelölő előrehalad, hajtsd végre azt a hatást, amely azon mező fölé van nyomtatva, ahová a jelölő mozgott.



Például: Az időjelölő a középső mezőből a jobb szélső mezőre mozog. Az arrogátor behemót kétszer fog támadni (az arrogátor behemóttal egy szektorban lévő összes legénységi tagnak el kell használnia 1 -t; ha nincsenek legénységi tagok, akkor az arrogátor behemót utazik, és az akciójának piros sávja előrehalad). Ezután az időszám újraindul – távolítsd el az időjelölőt a sávról.

A legénységi tagok akkor hajthatják végre a fenyegetéskártyán látható különleges akciót, ha ugyanabban a szektorban vannak, mint a fenyegetés kardonfigurája. Ennek a különleges akciónak a végrehajtása gyakran vezet a fenyegetés semlegesítéséhez. Néhány fenyegetés egynél több kardonfigurából áll. Ha csak a kártya másképp nem rendelkezik, a másodlagos kardonfigurák bármelyikével egy szektorban lévő legénységi tag nem hajthatja végre a fenyegetéskártyán szereplő különleges akciót, mivel nem tekinthető a fenyegetéssel egy szektorban tartózkodónak.

Fontos: Mozgás közben a fenyegetések figyelmen kívül hagyják a ikont, de továbbra is csak a kapcsolódó szektorba mozognak, ha csak a kártyájuk másképp nem rendelkezik.

SÉRÜLÉSEK

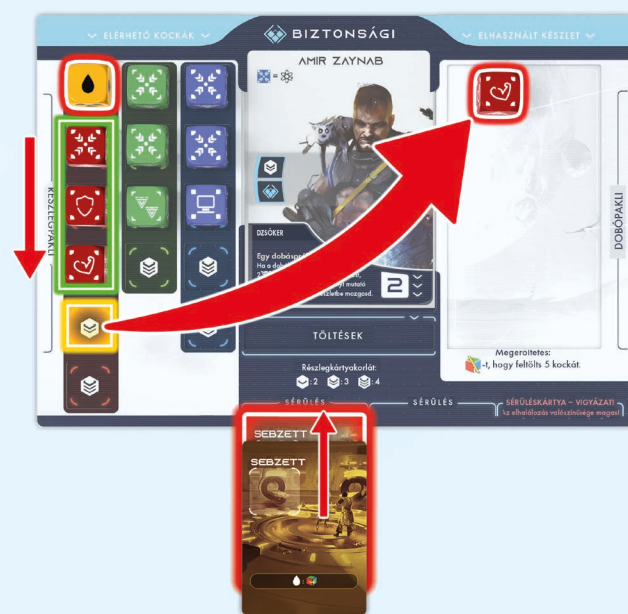
A sérülések számos olyan különböző negatív állapotot mutatnak, amelyeket a legénységi tagok a játék során megszerezhetnek. Ezeket a sérüléskártyák és a sérüléskockák jelképezik.

Sérülésszerzés

Valahányszor sérülést szerzel, helyezd a kártyáját a legénységtáblád alján lévő bal szélső üres sérüléshelyre. Majd vedd ki a sérüléskockát, és rakd a legénységtáblád bármelyik olyan oszlopának legfelső kockahelyére, ahol jelenleg nincs sérüléskocka. Ha egy kockát olyan helyre teszel, ahol már van részlegkocka, akkor azt a kockát (és az alatta lévő többi kockát is) mozgassd egy helyre lejjebb.

Minden olyan kockát, amely olyan helyre került, amelyet a legénységi tagod (rangja miatt) nem tud használni, mozgassd át az elhasznált készletbe. A sérüléskocka alatt lévő kockákat a lefelé tolás előtt átrendezheted.

Megjegyzés: Ha szerzel egy sérülést, de nincs több olyan típusú sérüléskártya (már mind játékban van), akkor helyette egy „Sebzett” sérülést szerzel.



Például: Megszerzed a „Sebzett” sérülést. A kártya az első sérüléshelyre kerül, majd elveszel 1 sérüléskockát is. Úgy döntesz, hogy a kockát a bal szélső oszlopba helyezed, ahol 4 piros részlegkockád van. Mindegyik kockát lejjebb mozgatsz 1 helyre. Mivel a legelső kocka olyan helyre került, amelyet nem tudsz használni (csak 2-es rangú vagy), a kockát átmozgatsz az elhasznált készletbe.

Dobáspróbák sérülten

A dobáspróbák elvégzésekor a sérüléskockákkal is dobni kell, a 31. oldalon leírtak szerint.

Sérülés eltávolítása

Néhány játékhatás lehetővé teszi, hogy eltávolítsd egy sérüléskockát, és néha egy sérüléskártyát is.

Ha egy sérüléskockát távolítasz el, vedd ki a kockahelyről, és rakd vissza a készletbe.

Ha egy sérüléskártyát távolítasz el, vedd ki a sérüléshelyéről, és tedd vissza a sérüléspakliba.

Megjegyzés: Bár valahányszor sérüléskártyát szerzel, kapsz egy sérüléskockát is, de ezek különálló dolgok; nem távolítasz el egy sérüléskockát, amikor eltávolítasz egy sérüléskártyát, se fordítva, ha csak nem kapsz erre utasítást.

Sérülés megfordítása

Egyes hatások lehetővé teszik, hogy egy sérüléskártyát képpel lefelé fordítsd. Egy képpel lefelé fordított sérüléskártya inaktív; erre a kártyára nem tudsz sérüléskockát tenni. Azonban továbbra is sérülésnek számít minden olyan szabály szempontjából, amelyen számít a sérüléskártyáid száma, mint például a vészhelyzeti evakuálás és a Gyengélkedő.

Vészhelyzeti evakuálás

Ha egy 3 sérüléssel rendelkező legénységi tag megszerezne a 4. sérülését, a kutatócsapatot evakuálják, és a bolygófelderítés azonnal véget ér (lásd: 41. oldal).

GLOBÁLIS KÖRÜLMÉNYEK, KÜLDETÉSEK, LÁTNIVALÓK (POI)

Valahányszor azt az utasítást kapod, hogy vegyél el egy számozott globáliskörülmeny-, küldetés- vagy POI-kártyát, és az adott kártyából több másolat is a rendelkezésedre áll, véletlenszerűen vegyél el egyet.

A globális körülmény normál és különleges hatásai

Egyes globáliskörülmeny-kártyák további kockakombinációkat, különleges hatásokat vagy más passzív hatást tartalmaznak. Az aktuális globáliskörülmeny-kártyán lévő kockakombinációkat bármennyiszer végre tudod hajtani egy dobáspróba során. Az aktuális globáliskörülmeny-kártyán lévő különleges hatások hozzáadódnak mindegyik dobáspróbaéhoz, és azokat a többi különleges hatás előtt kell végrehajtani.

Küldetések teljesítése

A legtöbb küldetés automatikusan befejeződik; a játék egy bizonyos pontján (a Hajónapló egy bejegyzése vagy egy másik kártya hatására) utasítást kapsz a kártya eldobására. Más küldetések esetében neked kell aktiválnod a befejezés szövegét, miután teljesítetted a követelményeket. Ezt bármelyik akció előtt vagy után meg tudod tenni.

BEFEJEZÉS: Amikor teljesítod a célt, arra kérünk majd, hogy dobd el ezt a küldetést.

Például: Ennél a küldetésnél azon akciót követően, melynek során egy legénységi tag belép a kijelölt szektorba, egyszerűen dobd el ezt a küldeteskártyát.

POI-kártyák lecserélése

Egyes hatások arra utasítanak, hogy a szektorban lévő POI-kártyát lecseréld egy másik kártyára. Ehhez dobd el az összes POI-kártyát a szektorból (rakd vissza a „Látniivalók (POI)” közé az „A” kártyatartóba), és helyezd a helyükre az új POI-kártyát.

Megjegyzés: Ha azt az utasítást kapod, hogy cseréld le egy POI-t, amikor a szektorod aktuális POI-ja a táblára van nyomtatva, egyszerűen helyezd a kártyát a nyomtatott POI tetejére.

POI-kártyák lehelyezése felülre

Egyes hatások arra utasítanak, hogy egy POI-kártyát helyezd a szektorban lévő kártyák tetejére. Ekkor ne dobj el egyetlen POI-kártyát sem a szektorból, egyszerűen csak tedd az új kártyát a többi tetejére.

Megjegyzés: Valahányszor egy új POI-kártya kerül a szektorba, dobd el a szektorban lévő előző POI-kártya összes időjelölőjét és jelzőjét.

Fontos: Ne távolítsd el a közvetlenül a szektorra helyezett jelzőket vagy jelölőket.

A BOLYGÓFELDERÍTÉS BEFEJEZÉSE

A bolygófelderítés akkor ér véget, amikor:

- A leszállóegység szektorában lévő egyik legénységi tag elvégzi a felszállásakciót (az összes többi legénységi tag beleegyezésével). Ehhez a bolygótáblán látható felszállási bejegyzést hajtja végre.
- Egy már 3 sérüléskártyával rendelkező legénységi tag egy negyedik sérülést szerezne. Ekkor megtörténik a vészhelyzeti evakuálás. Hajtsd végre a bolygótáblán látható evakuálási bejegyzést.
- Egy bejegyzés vagy egy küldeteskártya azt mondja, hogy be kell fejezned a bolygófelderítést. Kövesd a bejegyzés vagy a küldeteskártya utasításait.

Fontos: Ha úgy szállsz fel, hogy a leszállóegység szektorában nincs ott az összes legénységi tag, az otthagyt legénységi tagok meghalnak! A vészhelyzeti evakuálás minden bolygótáblán lévő tagot megment, de csak akkor lép működésbe, ha egy legénységi tag megszerzi a negyedik sérülést, ami a bolygófelderítés kudarcát jelenti! A vészhelyzeti evakuálás során az összes nem egyedi felfedezés elveszik.

HAJÓIRÁNYÍTÁS

Az ISS Vanguard irányításával, a kutatással, a küldetésekre való felkészüléssel és egyebekkel kapcsolatos szabályokat a Hajókönyvben találod.

Valahányszor arra kérnek, hogy hajtsd végre egy hajóirányítási feladatot, egyszerűen nyisd ki a Hajókönyvet az első oldalon, és kezd el végrehajtani a folyamatot, áttérve a további oldalakra, ha szükséges.

A JÁTÉKOD VISSZARENDEZÉSE

A játék teljes visszarendezéséhez a következő lépéseket hajtsd végre:

- Vedd ki az összes kártyát a Hajókönyvből és minden olyan kártyát, amely „Eltávolításra került a játékból”.
 - Ha azt tervezed, hogy újrajátszod a bemutatót, készítsd elő a bemutatópaklikat (a részleteket lásd a **720-as bejegyzésben**).
 - Ha a papíralapú Hajónaplót használod, töröld ki a kampány során tett összes jelzést és jegyzetet, vagy nyomtasd ki egy új Hajónapló-másolatot (ez a <http://isvanguard.com/resources/> oldalon érhető el).
 - Figyelmeztetés! Ez a lépés elrontja a meglepetést a titkos boríték tartalmára vonatkozóan. Csak akkor olvasd el, ha már felnyitottad azt. Helyezd a jobbra lévő keretben (A titkos borítékban lévő alkatrészek) felsorolt alkatrészeket a titkos borítékba.
- Figyelmeztetés:** A később játszott ISS Vanguard kampányokba be fog kerülni az első kampányban hozott döntéseid egy része. Ha azt szeretnéd, hogy döntéseid hatással legyenek a jövőbeli kampányokra, akkor mindenképpen biztonságosan tárolj el a jegyzeteiddel ellátott Hajónaplódat.
- Hajtsd végre „Az első játékod előtt” lépést, amit ezen szabálykönyv I. fejezetének elején találsz.

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKMÓD: HALÁLÓS ŪR

Az ISS Vanguard tartalmaz egy választható, nehezebb nehézségi fokozatú módot is, amelyet úgy neveznek: „Halálós űr”. Ez az mód akkor ajánlott, ha már befejeztél a kampányt, vagy egy nagyobb kihívást jelentő játékot szeretnél játszani, amelyben nagyobb az esélye a legénységi tagjaid elvesztésének.

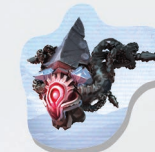
A Halálós űr játékmod aktiválásához helyezd a Halálós űr segédkártyát az asztalra, és kövesd az utasításait. Ezeket a választható szabályokat a kampány során is hozzá tudod adni vagy akár el is tudod távolítani.

SPOILEREK

- A titkos borítékban lévő alkatrészek:**
- 4 piros részlegkocka
 - 4 kék részlegkocka
 - 4 zöld részlegkocka
 - 40 haladó eseménykártya
 - 18 kiegészítő
 - létesítménykártya
 - 2 Hajókönyvoldal
 - 1 Hajókönyvi kártyatartó
- A bemutatópaklikban lévő alkatrészek:**
- 12 x bemutató részlegkártya
 - 3 x küldeteskártya
 - 11 x POI-kártya
 - 1 x G01-es
 - 1 x globáliskörülmeny-kártya
 - 1 x R01-es kivitási projekt
 - 1 x Nincs több kártya (alsó kártya)
- „A” bemutatópakli:**
- 1 x Ezzel az oldallal felfelé (felső kártya)
 - 4 x legénységtag-kártya
 - 12 x bemutató részlegkártya
 - 3 x küldeteskártya
 - 11 x POI-kártya
 - 1 x G01-es
 - 1 x globáliskörülmeny-kártya
 - 1 x R01-es kivitási projekt
 - 1 x Nincs több kártya (alsó kártya)
- „B” bemutatópakli:**
- Ezzel az oldallal felfelé (felső kártya)
 - 1 x bemutató előlétetés-kártya
 - 1 x 1-es számú egyedlétetés-kártya
 - 4 x sérüléskártya
 - 5 x eseménykártya
 - 1 x Nincs több kártya (alsó kártya)

IV. FEJEZET - FOGALOMTÁRAK

FOGALOMTÁR - KARTONFIGURÁK ÉS FELSZERELÉSEK



Drónok



Csúcsragadozó



Magnacereb



Oltalmazó metahedron



Arrogátor harci raj



A teremtők
botanikusdroidja



Húsevő cserje



Kurma



Bendő



Ophthalmoid



Csírák



Virágbogár



Szikrázó repülőszilánk



Arrogátor behemót
Átalakított Arrogátor behemót
Arrogátor oltalmazó
Önjavító oltalmazó



Porvihar
Gravitációs hasadék



Idemiai zárándok
Tomboló zárándok



Aerugon szabotőr



Elragadtatott
látogató



Bombázás
Újrarendítő sugár



Ökölcspás



Nehéz bányáslézer



Védelmi rendszer



Előőrs



Űrvadász



Bányász szonda



Drótkötélpálya



Keresődroid



Bővítés
(Előőrsfejlesztés)



Pelikán



Biomassza-feldolgozó



Egyéb felszerelés



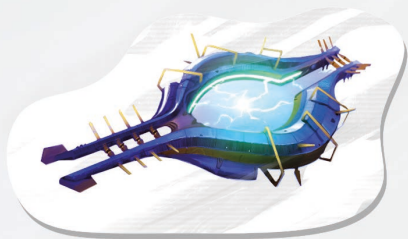
Sebesültszállító drón



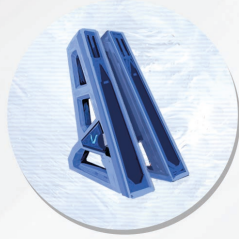
Hidrofarm
(Utolsó előőrsfejlesztés)



Kommunikációs torony
(Utolsó előőrsfejlesztés)



Átjáró



Kapszulaindító



Rögtönzött előőrs



Rögtönzött oxigénfarm
(Utolsó előőrsfejlesztés)



Fúrótorny
(Utolsó előőrsfejlesztés)



Szitakötő



Kapszula



Rögtönzött bővítés
(Rögtönzöttelőőrs-fejlesztés)



Moduláris torony



Ürességvadász



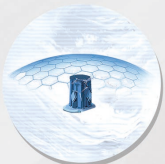
P.E.T.
P.E.T. Wilson



Gyengélkedő



Ágyúegység
(Moduláristorony-fejlesztés)



Pajzsegység
(Moduláristorony-fejlesztés)

FOGALOMTÁR – KIFEJEZÉSEK

Átalakítási képesség – A legénységi tag azon képessége, hogy a dobáspróbák során az egyik színű kocka 骰️ eredményét egy másik ikonként kezelje. Lásd: Szabálykönyv **37.** oldal.

Beáldozás (kártya) – Tedd vissza ezt a kártyát a részlegrekeszedbe.

Beáldozás (kocka) – Mozgass egy részlegkockát az elérhető kockáid közül vagy az elhasznált készletedből a részlegrekeszedbe. Ez csökkenti a legénységi tagod összes kockájának számát a bolygófelderítés végéig. Ha nincs részlegkockád a legénységtábládon vagy az elhasznált készletedben, vagy ha összesen csak 3 részlegkockád van játékban (elérhető kockák, dobókészlet, elhasznált készlet), akkor a kocka beáldozása helyett szerezz egy „Kimerült” sérülést.

Beosztás – A hajóirányítás során elvégezhető különböző feladatok, amelyekre az elérhető legénységi tagokat beosztathatod, hogy előnyökhöz juss. Lásd: Hajókönyv **1.** oldal.

Bolygóregisztrációs lap – Egy kis papírlap, amely a bolygótábla állapotának elmentésére szolgál, így később is vissza tudsz térni.

Bolygószkener – Egy kartonalkatrész, amely egy leszálláskártyát tart, és lehetővé teszi, hogy darabonként fedd fel azt, a szkennelés közben elköltött energia mennyiségétől függően.

Bolygótábla – A Bolygópédiában tárolt nagy tábla, amely egy bolygó felszínét mutatja. Szektorokra van felosztva, amelyek közül néhány előre nyomtatott POI-kat tartalmaz. A küldetésekkel, a globális körülményekkel, az egyedi felfedezésekkel, a felszállással, az evakuálással és az adott bolygó minden további szabályával kapcsolatos információkat tartalmazza.

Cél – A fő feladat, amelyet a kampány előrehaladásához teljesítened kell. A Hajókönyvben található célkártya mutatja.

Dobáspróba – A részlegkockákkal végzett teszt, a a dobáspróba folyamatának alkalmazásával, a segédkártyákon összefoglalva megtalálható. Lásd: Szabálykönyv **31.** oldal.

Dobókészlet – Egy kockacsoport, amellyel egy dobáspróba részeként dobtak, de még nem használtak el.

Egyedi felfedezés – A felfedezések egy különleges, számozott típusa, amelyet csak egy adott helyen lehet megtalálni. A megszerzésekor az egyedi felfedezések a leszállóegységedre kerülnek, majd a hajóirányítás során kerülnek át a Hajókönyvedbe. Amikor utasítást kapsz egy egyedi felfedezés megszerzésére, és a bolygótáblán lévő „Egyedi felfedezés” mező üres, kövesd az ott lévő utasításokat. Lásd: „Egyedi felfedezések”, Szabálykönyv **39.** oldal.

Eldobás – Amikor eldobsz, minden számozott kártyát (például POI- vagy küldeteskártyát) a tartójába kell tenni a megfelelő elvlasztó mögé, hogy később könnyen megtaláld azokat. A számozatlan kártyákat, ha csak nincs másképp meghatározva, a paklijuk alá kell eldobni. Ha a kártyákat a tartójukban, egy elvlasztó mögött tartod, az első kártya számít a felső kártyának, az utolsó kártya pedig az alsónak. Csak a részleg- és eseménykártyáknak van külön dobópaklija.

Előléptetés-kártya – Egy kártya, amely felsorolja azokat a követelményeket, amelyeket a játékosoknak teljesíteniük kell

ahhoz, hogy a bolygófelderítés végén a legénységi tagjaid előléptetésben részesüljenek.

Esemény – Egy kártya, amely egy olyan veszélyes vagy érdekes helyzetet ábrázol, amely a bolygón történik. Lásd: „Események”, Szabálykönyv **37.** oldal.

Evakuálás – A kényszerű evakuálás, amely megszakítja a bolygófelderítést, valahányszor bármelyik legénységi tag megkapja a negyedik sérüléskártyáját. Az evakuálás miatt elveszik az összes nem egyedi felfedezés a leszállóegység-tábláról, és a felderítés kudarcba fullad!

Felfedezés – Valami értékes dolog, amit a bolygófelderítés során lehet megtalálni. Ezeket 5 különböző pakliban lévő kártyák képviselik, amelyek a bolygófelderítés vagy a hajóirányítás során valamilyen hatásért használhatók fel. A felfedezéskártyák a kutatás során lesznek használva.

Felszállás – Egy akció, amely lehetővé teszi a legénységi tagok számára, hogy befejezenek egy bolygófelderítést. A használatába a kutatócsapat összes legénységi tagjának bele kell egyeznie, és a leszállóegység szektorában kell lenned. Ezután olvasd el a bolygótáblán lévő felszállási bejegyzést.

Felszerelés – A legénységi tagok a bolygófelderítés során használhatják a maguknál hordott felszereléseket. A legénységi tagok bármennyi felszerelékártyát maguknál hordhatnak. Az eldobott felszerelés visszakerül a fegyvertárba.

Felszerelésjelölő – Egy bolygótáblára helyezett felszerelést képviselő jelölő. A szabályai a hozzá tartozó felszerelékártyán találhatóak.

Feltöltés – Mozgass át egy részlegkockát az elhasznált készletedből a legénységtáblád egyik üres kockahelyére.

Fenyegetés – Egy lény, természeti katasztrófa vagy más veszély, amelyet a bolygótáblán egy kartonfigura és egy, a bolygótábla tetején lévő, annak szabályait tartalmazó kártya képvisel. Nem minden bolygón található fenyegetés, de néhányon több is lehet.

Globális körülmények – A bolygótábla jobb alsó sarkába helyezett (vagy nyomtatott) kártyák. Olyan hatásokat tartalmaznak, amelyek az egész bolygótáblát érintik. Egyéb elemeket is tartalmazhatnak, a további kockakombinációktól kezdve az utazás, az akciók, az időszávok stb. szabályáig.

Gyártási projekt – A Hajókönyv gyártókomplexumában használt kártya. Az előlapja tartalmazza a projekt alapvető információit, annak kezdőszakaszáról és fellendítési követelményeiről. A hátlapja csak a projekt befejezésekor kerül felfedésre, az alkalmazandó kártyák és bónuszok listáját tartalmazza.

Hajófejlesztés – Egy hajóirányítási kártya, amely az ISS *Vanguardra* a kampányod során telepített további rendszereket és helyiségeket mutatja. A fejlesztéskártyák a kutatási és gyártási projektek befejezésekor válnak elérhetővé.

Hajóhelyzet – Egy hajóirányítási kártya, amely a hosszú útutazása során az ISS *Vanguardon* bekövetkező események ábrázolására szolgál.

Hajókönyvi elvlasztó – A Hajókönyv egyik felosztott oldala, általában a Hajókönyv egy adott szakaszának címlapja.

Kapcsolódó szektor – Egy szektor akkor kapcsolódik a szektorodhoz, ha olyan utazási útvonallal van összekötve, amelynek nyílhegye a szektorodból az adott szektorba mutat.

Készletek – A készletek a legénységi tagok által a bolygófelderítés során elhasznált elsődleges erőforrásokat

egyszerre jelentik, tehát az oxigént, a szűrőket, a pótalkatrészeket, a fejadagokat, a vizet, az elemeket és hasonlókat. A készletek aktuális száma a leszállóegység-tábla részét képező készletsávon követhető nyomon. Soha nem lehet több készleted, mint amennyit ez a sáv megenged.

Készletsáv – A leszállóegység-táblán vagy a bolygótáblán található sáv, amely a készletek aktuális számát mutatja.

Kimenetelmező – A POI-, a fenyegetés-, a küldetés- és az előléptetés-kártyák dobáspróba-sorainak jobb szélső mezői. A mező hatása akkor érvényesül, ha egy jelző kerül a mezőre.

Kockakombináció – Egy részlegkártya alsó részén vagy az aktuális globáliskörülmény-kártyán ábrázolt hatás. A hatás aktiválásához egy dobáspróba során használd el az ábrázolt ikonokat mutató kockákat. Lásd: Szabálykönyv **32.** oldal.

Kutatási projekt – A Hajókönyv kutatólaboratóriumában használt kártya. Az előlapja tartalmazza a projekt alapvető információit és annak költségét. A hátlapja csak a projekt befejezésekor kerül felfedésre, az alkalmazandó kártyák és bónuszok listáját tartalmazza.

Kutatócsapat – A legénység azon tagjainak csoportja, akik éppen felderítik a bolygótáblát.

Küldetés – A kutatócsoporthoz kitűzött célja a bolygófelderítés során. Minden bolygófelderítés 1 vagy több küldetésből áll.

Látóvaló (POI) – Egy olyan kártya, amely a kutatócsapat számára érdekes dolgot jelez. Saját biomikonokat és különleges akciók szabályait is tartalmazhatja. Néhány POI előre rá lett nyomtatva a bolygótáblára.

Legénységi tag – Egy játszható karakter, akit a részlegének rangtokjába helyezett legénységi tag-kártya ábrázol. A hajóirányítás során a játékosok kezében lévő legénységi tagokat elérhető legénységi tagoknak nevezik.

Leszállási lehetőség – A rendszertérképen található 📍-os hely, ahol le tudsz szállni a bolygóra, hogy bolygófelderítést végezz.

Leszálláskártya – Egy felderíthető bolygót vagy más objektumot ábrázoló kártya. Hasznos információkat tartalmaz a következő bolygófelderítésed körülményeiről.

Leszállóegység – A játékosok által a felderítendő bolygókra való leszállásra használt űrhajó. Egy leszállóegység-tábla és egy kartonfigura (vagy műanyag) képviseli, és több kiegészítő módosítás is felszerelhető rá.

Leszállóegység szektora – Az a szektor, amelyben a leszállóegység-figura található.

Leszállóegység-módosítás – Egy kártya, amely a számos elérhető leszállóegység-módosítás egyikét ábrázolja. A módosításoknak két típusa van: szerkezeti és funkcionális módosítások, és minden leszállóegység-táblának egy bizonyos számú helye van ezen kártyák számára.

Megerőltetés – Áldozd be egy kockát, hogy feltöltsd 5 kockádat. Ha összesen 3 vagy annál kevesebb kockád van, egy kocka beáldozása helyett szerezz egy „Kimerült” sérülést.

Morál – Az ISS *Vanguard* egyik legfontosabb állapota. Az aktuális szintjét a Hajókönyvben található morálkártya jelzi. A morál emelésének és csökkentésének magyarázata a Hajókönyv **2.** oldalán található.

Nyomok – 0 és 3 közötti értékű jelölők, amelyek egy felfedezés felé tett előrehaladást jelzik. Néhányuknak egyéb hatásai is vannak.

Pihenés – A pihenés a fő módja annak, hogy a legénységi tagok feltöltsék kockáikat. Lásd: „Pihenés”, Szabálykönyv **30.** oldal.

Rendszertérképek – Ez a könyv számos bolygórendszer térképét és az ott található érdekes objektumokat tartalmazza. Mindegyik oldalán van egy kimeneti rendszerek rész is, amely mutatja, hogy mely rendszerek kapcsolódnak az adott rendszerhez, és mennyi energiát kell felhasználnod a köztük történő utazáshoz.

Az összes érdekes objektum száma, neve és átvizsgálásának költsége nyomtatva szerepel a bolygórendszer grafikus ábrázolása alatti táblázatban.

Részleg – Az *ISS Vanguard* négy szakosított csoportjának egyike (felderítési, biztonsági, tudományos, gépészeti), amelyeket a játék során a játékosok irányítanak. Minden részleg a következőkből áll:

- Legénységtábla
- Részlegrekesz
- Részlegkártyák
- Részlegspecifikus felszerelésekártyák (ezek együtt tartandók)
- 9 rangok az adott részlegbe toborzott legénységi tagok számára

Részlegkártyák – Sokféleképpen használható kártyák, amelyek befolyásolhatják a dobások kimenetelét, újradobásokat biztosíthatnak, vagy akár megváltoztathatják a helyzetet a bolygótáblán. Minden részlegkártya az egyik részleghez tartozik, és a részlegek között nem cserélhetők. A részlegkártyákból saját részlegpaklikat lehet kialakítani, amelyekből a játékosok a bolygófelderítés során a kártyákat fogják felhúzni. Csak a legénységi tagod rangjával egyenlő vagy az annál alacsonyabb rangú részlegkártyákat használhatod.

Részlegkártyakorlát – Legfeljebb 2/3/4 részlegkártya lehet a kezvedben, ha 1-es/2-es/3-as rangú vagy.

Részlegkockák – A részlegedhez tartozó piros, zöld és kék **D6-os** kockaválaszték. Ezeket az adott részleg legénységi tagjai használják a bolygófelderítés során.

Részlegrekesz – A doboz egy része, amely a részleged kártyáinak, tokjainak és kockáinak van fenntartva, és amelyet a színe azonosít.

Sérüléskártya – A sérülés nevével ellátott kártya, amellyel a sérüléskockadobásod hatását határozod meg. Lásd: „Sérülések”, Szabálykönyv **40.** oldal.

Sérüléskocka – A legénységi tagok sérüléseit meghatározó dobáshoz használt sárga kocka. Lásd: „Sérülések”, Szabálykönyv **40.** oldal.

Szektor – A bolygótábla számozott része. Tartalmazhatja a Hajónapló egy bejegyzését vagy egy POI-t, de lehet üres is.


Szükséges kockák – Minden olyan kocka, amelyet a játék bármelyik szabálya miatt hozzáadsz a dobásodhoz, beleértve a legénységtábládon lévő sérüléskockákat, a POI-hoz szükséges veszélykockákat, és hasonlókat.

Távolítsd el a játékból – Helyezd vissza a játék dobozába, „A játékból eltávolítva” rekeszbe. A játékból eltávolított kártyák és egyéb alkatrészek innentől nem vesznek részt a kampányban! Amikor új kampányt indítasz, az összes eltávolított kártyát tedd vissza a tartójukba.

Technológiai szint szint – Az *ISS Vanguard* egyik legfontosabb állapota. Az aktuális szintjét a Hajókönyvben lévő technológiaszint-kártya mutatja.

Töltések – A legénységtábla töltésmezőjére helyezett jelölők, amelyeket egy legénységi tag szakértelmének használatára tudsz elkölteni. Lásd: Szabálykönyv **37.** oldal.

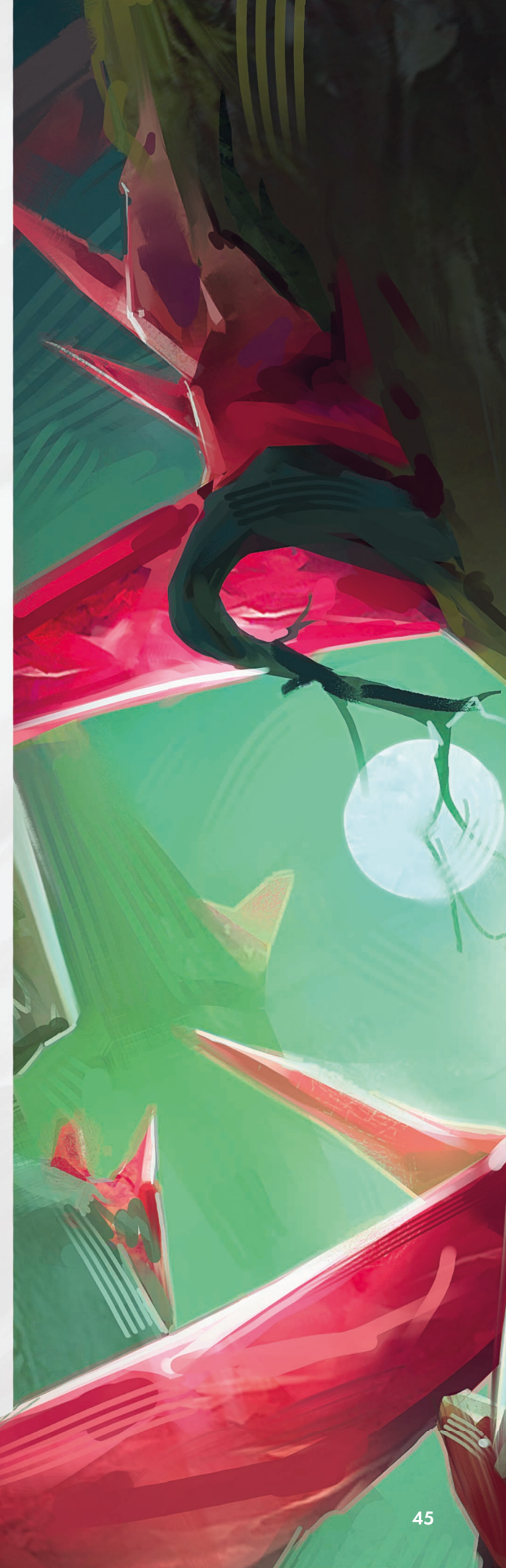
Újraindítás – Dobd el a megfelelő sáv jelzőjét vagy időjelölőjét. Amikor legközelebb ezen a sávon haladsz előre, újra helyezd a jelzőt/időjelölőt az első helyre.

Utazás – Egy alapakció, amely lehetővé teszi a legénységi tagok számára, hogy egy szektorból egy másik, kapcsolódó szektorba mozogjanak. Minden útvonal tartalmaz 1 vagy több útvonalikont, amelyek meghatározzák az utazás szabályait. Ha az útvonal egy utazásikont  tartalmaz, akkor ehelyett az aktuális globáliskörülmény-kártyára nyomtatott különleges utazási szabályokat kell használnod. Lásd: „Utazás”, Szabálykönyv **30.** oldal.

„Várakozó...” boríték – Ideiglenes tárolóhely minden olyan alkatrész számára, amelyek a Hajókönyvbe helyezésre várnak. Valahányszor egy Hajókönyvkártyát szerzel, tedd azt a „Várakozó...” borítékba: A Hajókönyv megfelelő lapja fogja megmondani, hogy mit kell tenned az adott kártyával.

Véletlenszerű legénységi tag – Valahányszor bármely szabály vagy hatás egy véletlenszerű legénységi tagot céloz meg, a játékosok minden egyes legénységi tagnak dobhatnak egyszer a **D10**-el. A legalacsonyabb eredményt elérő legénységi tag lesz a szabály vagy hatás célpontja. Döntetlen esetén dobj úra az utolsó helyen holtversenyben álló legénységi tagok számára.

Veszélykocka – Bizonyos helyzetekben használt kocka, amely a legénységi tagra vonatkozó további hátrányok meghatározására szolgál. A veszélykocka ikonjában lévő betű jelzi, hogy a veszélykocka segédkártyájának mely részét használod.



FOGALOMTÁR – IKONOK

A KOCKÁKKAL KAPCSOLATOS IKONOK

KÖLTSÉG-/KÖVETELMÉNYIKONOK

Kocka – Egy bármilyen színű részlegkocka.

Piros, zöld, kék – Egy adott színű részlegkocka.

Használd el egy kockát – Mozgass 1 kockát (az adott színben, vagy bármilyen színben, ha mind a 3 látható) a legénységtábládról az elhasznált készletedbe. Ha nincs kocka a legénységtábládon, akkor ehelyett be kell áldoznod egy kockát (lásd alább).

Áldoz be egy kockát – Tegyél vissza 1 kockát a részlegrekeszedbe (az adott színben, vagy bármilyen színben, ha mind a 3 látható). Részletek: „Beláldozás (kocka)”, Fogalomtár – Kifejezések.

Veszélykocka – Dobj egy veszélykockával, és hasonlítsd össze az eredményt a veszélykocka segédkártyájának azonos ikonnal ellátott bejegyzésével.

BOLYGÓTÁBLAIKONOK

Nincs mozgás – Az ebben a szektorban lévő legénységi tagok nem tudnak utazni, illetve nem mozoghatnak el ebből a szektorból. Azok a hatások, amelyek áthelyezik őket egy másik szektorba, továbbra is használhatók.

Nem menthető – Amikor elmented a bolygó helyzetét, ne mentsd el ezt a kártyát – a Hajókönyv további utasításai fogják megmondani, hová tedd vissza.

Utolsó POI – Ez a szektor már teljesen fel van derítve. Néhány szabály az ilyen típusú szektorokra vonatkozik.

Fontos! – Ez a szektor különösen érdekes az ISS Vanguard számára! Néhány szabály az ilyen típusú szektorokra vonatkozik.

Siker – A sikereket speciális jelölők ábrázolják, és annak mérésére szolgálnak, hogy mennyire vagy hatékony a küldetésen. Ezeket használod új részlegkockák vásárlására és a legénységi tagok előléptetésére.

Leszállóegység – Ez a szektor tartalmazhat egy leszállóegységet, és így a leszállóegység szektorává válhat.

FELSZERELÉSIKONOK

Kis felszerelés – Könnyű, személyes tárgyak, amelyek nem foglalnak rakományhelyet a leszállóegységben, és a bolygófelderítés előtt a legénységtáblák mellé kerülnek.

Személyes felszerelés – A legénységi tagok által hordott felszerelés, amely a bolygófelderítés előtt a leszállóegységbe kerül.

Küldetésfelszerelés – Nehéz felszerelés, amelynek felállításához vagy használatához gyakran egy akcióra van szükség, és amelyet gyakran ábrázol egy bolygó táblára helyezett jelölő.

Küldetésfelszerelés-fejlesztések – A küldetésfelszerelések különböző fejlesztéseit jelképező kártyák. Ezek nem foglalnak rakományhelyet a leszállóegységben, és a hozzájuk tartozó küldetésfelszerelés-kártya elvételekor ezek szintén elvehetők.

A LEGÉNYSÉGGKOCKÁK IKONJAI

RÉSZLEGKOCKÁK

Fizikális – Sportteljesítmények, állóképesség, nyers erő, gyorsaság, kíméletlen körülmények elviselése – minden fizikai kihívással kapcsolatos dolog.

Begyűjtés – Bányászat, mintavétel, értékes felfedezések kutatása stb.

Védelem – Védelem, sérülések elhárítása, harc, légi párbaj stb.

Felderítés – A terep felmérése, természeti akadályok leküzdése, természetjárás és túrlélés.

Biológia – Mindenféle természettudomány – mikrobiológia, botanika, orvostudomány, ellenszerek készítése stb.

Xenológia – Az összes idegen létforma megértése, felhasználása és a velük történő kommunikáció – érző lények, idegen minták, idegen növények.

Kivitelezés – Építés, javítás, felszerelések módosítása, táborok kialakítása stb.

Tudomány – Minden, ami tudomány: fizika, matematika, számítások, statisztikai elemzés, egzotikus anyagok vagy idegen ásványok tanulmányozása, kutatás stb.

Technológia – Összetett technológiák és rendszerek használata: robotok működtetése, űrhajók vezetése, számítógépes konzolok kezelése, idegen technológiák megértése.

Alap – Ezt az eredményt a legénységi tag-kártyád módosíthatja.

Vanguard – Ezt az ikont úgy tudod használni, mintha az a részlegkockádon lévő bármelyik másik ikon lenne.

Baleset – Kiszámíthatatlan vagy negatív kimenetel – egyes dobásoknak ehhez az ikonhoz kapcsolódó szabályai vannak. Ezeket nem tudod használni a kockakombinációkhoz.

Bármely azonos ikonok – Ez az ikon azt jelenti, hogy ehhez a kombinációhoz a részlegkockáidon több egyforma ikonra van szükség. Nem tudod a -t -ként használni.

SÉRÜLÉSKOCKÁK

Az ezen a kockán lévő ikonok jelentése attól függően változik, hogy a dobáspróba során melyik sérüléskártyára kerül.

Ártalom

Jelentős ártalom

Mentális

Különleges

BIOMIKONOK

Barlangok – Barlangok, földalatti alagutak és struktúrák.

Bemutató – Ez a speciális biom csak a bemutató során lesz használva. Még hozzá akkor, amikor a forduló végén az események lépés során egy eseményt hajtasz végre.

Ellenséges – A barátságtalan helybeliek problémát jelentenek ebben a szektorban.

Fagyos – Rendkívül alacsony hőmérsékletű körülmények, ahol víz vagy metánjég, illetve hó / jég akadályozza az utazást.

Halálos – Mérgező / maró / rendkívül magas nyomású vagy radioaktív környezeteknél használatos, ahol az öltözet kisebb meghibásodása is halált okozna.

Kristályos – A szikrázó kristályos anomália által érintett területek.

Növényzet – Erdők, dzsungel, tundra, buja mezők.

Romok – Idegen civilizációk romjai / építményeivel vagy ősi gépezetekkel borított bolygók.

Sivatag – Száraz síkságok és sivatagok.

Sziklás – Éles sziklák és/vagy meredek hegyek által uralt területek.

Üresség – Egy különleges ikon, amely az űrbéli, gravitáció nélküli helyszínek felderítésénél lesz használva, vagy amikor a legénységi tagok ürességközeli körülmények között tartózkodnak, ahol alig van gravitáció vagy egyáltalán nincs.

Víz – Tengerparti vagy víz alatti körülmények között – és néha nagyon sűrű, vízszűrű légkörben – használatos.

Vulkanikus – Magas hőmérsékletű helyszínek látásával és/vagy szeizmikus aktivitással.

A KÜLÖNLEGES HATÁS IKONJAI



Ezek az ikonok egy adott kimenetelhez irányítanak, és azt jelentik, hogy a különleges hatás azonnali. Amikor ezeket hajtod végre, azonnal fejezd be a dobáspróba folyamatát, mozgasd vissza a dobókészletből az összes kockát a tulajdonosuk elhasznált készletébe, és hajtsd végre a megfelelő kimenetelt.





Ezek az ikonok a megfelelő sávon való előrehaladást jelzik. Amikor először haladsz előre egy sávon, helyezz le egy jelzőt a bal szélső mezőre. Minden további előrehaladás a jelzőt 1 mezővel jobbra mozgatja. Amint egy jelző eléri a kimenetelmezőt, nem mozog tovább.





Ezek az ikonok a megfelelő sávon való csökkenést jelzik. Minden egyes csökkenés 1 mezővel balra mozgatja a jelzőt. Ha a jelző a bal szélső mezőn van, és újra csökkenteni kell, dobd el azt a kártyáról.


EGYÉB IKONOK


 **Nyom-újrahasznosítás** – Ez az ikon azt jelzi, hogy ez a nyom visszakerül a nyomzsákba, miután eldobtad egy felfedezéspakliról.


 **Energiaköltség** – Ez az ikon egy energiaköltséget jelez, és a leszálláskártyák beolvasásakor a meglátogatott rendszereken vagy a telepített hajófejlesztéseken található meg.

 **Leszállóegység-mozgékonyosság** – Ez az ikon a leszállóegységed mozgékonyágát mutatja. A leszállási folyamat során fontos.


 **Leszállóegység-érzékelők** – Ez az ikon a leszállóegységed érzékelőit mutatja. A leszállási folyamat során fontos.

 **Leszállóegység-páncélzat** – Ez az ikon a leszállóegységed páncélzatát mutatja. A leszállási folyamat során fontos.


 **Különleges akció** – Ez az ikon azt jelzi, hogy ez egy különleges akció, amely fordulónként csak egyszer hajtható végre.

 **Dobáspróba** – Ez az ikon azt jelzi, hogy egy dobáspróbát kell végrehajtani.

Ezek az ikonok mutatják egy rangtokon a legénységi tagjaid rangját, vagy egy rangkövetelményt, ha bármilyen más alkatrészen vannak.

 **1-es rang**

 **2-es rang**

 **3-as rang**


VESZÉLYKOCKA

Az ezen a kockán lévő ikonok a veszélykocka betűjétől függően különböző jelentéssel bírnak. A jelentésük a veszélykocka segédkártáján található meg.


 **Egyszerű**

 **Szokatlan**


 **Kivételes**


 **Különleges**


HAJÓKÖNYVIKONOK


 **Legénységi beosztás** – Ez az ikon jelöli az összes olyan helyet, ahová a hajóirányítás során az elérhető legénységi tagjaidat küldheted a különböző hatások megszerzéséért.

Részleg – Ezek az ikonok azt a 4 részleget jelölik, amelyekhez az ISS Vanguard legénységi tagjai tartozhatnak.

 – Biztonsági

 – Felderítési

 – Tudományos

 – Gépészeti

TÁRGYMUTATÓ

A játék néhány kifejezése csak a Hajókönyvben van elmagyarázva.

Az ilyen kifejezéseknél a Hajókönyv oldalszáma előtt a **HK** betűk szerepelnek.

Akcio	29	Hajóirányítás	6, 41	Megerősítés	31, 44
Akciojelölő	29	Hajókönyvi elválasztó	44	Morál	44, HK2
Különleges akció	29, 47	Halálos űr	41	Nyomok	39, 44
A játék elmentése	HK39	Helyzetek	44, HK2, HK17	Nyomújrhasználtság-ikon	47
A játékok visszarendezése	41	Beosztás	44, 47, HK1, HK26	Pihenés	30, 45
A játékosok száma	8	Időszak	38, 40	Rang	47, HK16, HK23, HK27
Átalakítási képesség	32, 37, 44	Készletek	38, 44	Rendszertérképek	45, HK5
Beáldozás (kártya)	36, 44	Készletszámv	38, 44	Részleg	45
Beáldozás (kocka)	31, 44	Kimenetel	31, 34	Részlegkártyák	36, 45
Bejegyzések	11, 30	Kapcsolódó kimenetek	34	Beáldozás	36, 44
Bemutatópakli	41	Kimenetel követelményei	33	Részlegkártyakorlát	36, 45
Biom	24, 37, 46	Kimenetelmező	31, 34, 44	Részlegrekesz	45
Bolygófelderítés	6, 29, 30, 41	Kockák		Sérülések	40, 45, 46
Bolygóregisztrációs lap	44, HK23, HK24, HK39	Vásárlás vagy eladás	HK27	Siker	46
Bolygóskenner	44, HK5	Veszélykockák	39, 45	Sodródás	HK5
Bolygótábla	44, 46, HK23	Több ikonnal rendelkező kockák	33	START-jelölő	29
Büntetésjelölő	HK2, HK5	Sérüléskockák	40, 45, 46	Szektor	30, 45
Cél	44	Részlegkockák	16, 36, 37, 45	Kapcsolódó szektor	30, 44
Dobáspróba	31, 44, 47	Kockakombináció	31, 32, 36, 44	Leszállóegység szektora	30, 44, HK24
Dobókészlet	16, 31, 44	Kör	29	Támogatás	23, 31, 32
Eldobás	36, 39, 44	Kutatási projekt	44, HK8	Távolítsd el a játékból	45
Elérhetetlen választások	37	Kutatócsapat	44, HK23	Technológiai szint	45, HK2
Előléptetés-kártya	13, 25, 44, HK24, HK27	Küldetés	41, 44	Titkos boríték	41
Események	24, 37, 44	Küldetés meghíúsulása/Sikertelen küldetés	HK26	Töltések	37, 45
Evakuálás	40, 41, 44	Különleges hatás	33, 34, 47	Újoncok	HK16
Felfedezések	38, 39, 44, HK28	Globális körülmény különleges hatása	41	Újrindítás	40, 45
Egyedi felfedezések	38, 39, 44, HK28	Látnivalók (POI)	41, 44	Utazás	30, 45
Felkészülés	30	Legénységi tag	37, 44	Útvonal	30, 45
Felszállás	30, 41, 44	Elérhető legénységi tag	25, 44, HK1, HK26	Üres pakli	20
Felszerelés	38, 39, 44, 46, HK23	Legénységi tag szakértelme	37, 45	„Várakozó...” boríték	45
Felszerelésjelölő	43	Legénységi tag halála	HK32, HK36		
Feltöltés	30, 44	Véletlenszerű legénységi tag	45		
Fenyegetés	40, 44	Pihenő legénység	7, HK1		
Forduló		Legénységtábla	16		
Forduló vége	29	Leszállási lehetőség	44		
Fordulójelölő	29, HK24	Leszálláskártya	38, 44, HK5, HK23		
Globális körülmények	32, 41, 44	Leszállóegység	38, 44, 46, HK18		
Gyártási projekt	44, HK12	Leszállóegység-módosítás	38, 44, HK18		
Hajófejlesztés	44				