

ISS VANGUARD

INSTRUKCJA

W 2028 roku odkryliśmy dane zaszyfrowane w niewielkim fragmencie kodu genetycznego wspólnego dla wszystkich żywych istot na Ziemi, który odziedziczyliśmy po naszym ostatnim uniwersalnym wspólnym przodku. Każda komórka na naszej planecie zawierała mapę gwiazdną wskazującą punkt w naszym ramieniu galaktyki.

Kolejnych kilkadziesiąt lat zajęło nam zbudowanie największej konstrukcji w dziejach ludzkości - ISS Vanguarda, pierwszego statku zdolnego do podróży międzygwiazdnej, zaprojektowanego na podstawie konstrukcji pozaziemskiego wraku znalezionej na dalekiej Syberii.

Teraz, dysponując najlepszą załogą i najbardziej zaawansowaną technologią na Ziemi, ISS Vanguard wyrusza w stronę celu oznaczonego na mapie gwiazdnej. Chcę się łudzić, że jesteśmy gotowi na wszystko. Zamiast tego nie mogę pozbyć się przeczucia, że nasza misja będzie dłuższa i trudniejsza, niż mogliśmy przypuszczać...

**Kapitan Morgan Wayman,
Dowódca ISS Vanguarda**



Spis treści

Elementy gry.....	4
Układ instrukcji.....	6
Rozdział I: Wprowadzenie.....	6
Rozdział II: Samouczek.....	10
Przygotowanie	11
Pierwsza runda gry	15
Kontynuowanie Samouczka	20
Rozdział III: Kampania.....	27
Kampania - szybki start	27
Zasady Eksploracji Planetarnej	29
Testy	31
Karty i kości	36
Rozdział IV: Glosariusze.....	42
Wykaz istot i Wyposażenia	42
Terminy w grze	44
Ikony	46
Indeks.....	48

Wędrowiec

Typ: transport, zwiad,
misje ratownicze

Załoga: 1-4

Długość: 22 m

Wysokość: 5,8 m

Waga: 72 t

Historia służby:

Dziesięć lat zajęło inżynierom Inicjatywy Vanguard stworzenie uniwersalnego lądowika, który byłby w stanie bezpiecznie dostarczyć zespoły eksploracyjne nawet w najgroźniejsze miejsca. Wędrowiec przeszedł intensywne testy na Wenus, Marsie oraz Księżycu i okazał się niezawodny, a do tego bezpieczny - choć nieco przyciasny. W ramach przygotowań statku do misji o nieokreślonym czasie trwania kompleks produkcyjny ISS Vanguarda został wyposażony w narzędzia konieczne do konstrukcji wszystkich części zamiennych pojazdu, pod warunkiem dostępności wymaganych surowców.





Twórcy gry

Koncepcja: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

Projekt: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Wewnętrzne testy i rozwój: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Dodatkowe testy: 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

Instrukcja: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Kierownictwo artystyczne: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

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

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

Skład i łamanie: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzba

Przeczytaj oficjalny komiks wprowadzający, by dowiedzieć się więcej o misji statku ISS Vanguard!

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

Narracja: Krzysztof Piskorski

Historia: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

Edycja: Matt Click, Tyler Brown

Redakcja i korekta wersji angielskiej: Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

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

Specjalne podziękowania: dla Kena Cunninghama i firmy CodedCardboard za wykonanie dla nas prototypu umożliwiającego nam pracę w warunkach izolacji!

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz-Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Łukasz Potoczny, Wiktoria Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej: Kinga Żebryk, Paulina Wierzbińska

Skład wersji polskiej: Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Angelika Kajmowicz, Rafał Janiszewski

Testy wersji polskiej: Joanna Kafarska, Aleksander Kafarski, Kazimierz Kafarski

Koordinacja tłumaczenia: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

ELEMENTY GRY

ELEMENTY EKSPLORACJI PLANETARNEJ

Na początku gry niektóre karty i elementy są zapieczone w taliach Samouczka oraz Tajnej kopercie. Szczegółowy wykaz tych kart i elementów znajdziesz w sekcji Spoilery na stronie 41.



1 instrukcja



1 Planetopedia



1 Dziennik Pokładowy i 1 Księga Operacji



4 Plansze załogi

KARTY EKSPLORACJI PLANETARNEJ MAŁE KARTY:



39 kart Unikalnych Odkryć



65 kart Odkryć



40 kart Wydarzeń



19 kart Awansu



48 kart Urazów



Talia Samouczka B



4 żetony Tur



16 żetonów Sukcesu



8 żetonów Czasu



16 czerwonych kości Sekcji



16 niebieskich kości Sekcji



16 zielonych kości Sekcji



1 K10



23 żetony Wyposażenia Misji



20 żetonów Wskazówek



2 kości Zagrozenia



30 znaczników uniwersalnych



12 kości Urazów



1 żeton Startu



1 żeton Niepowodzenia Misji



22 kartonowe figurki Niebezpieczeństw



1 organizer A



8 przekładek organizera A

STANDARDOWE KARTY:



249 kart Ważnych Punktów (WP)



57 kart Misji



42 karty Warunków Globalnych



1 dwustronny żeton Akcji



6 kartonowych figurek Lądowników



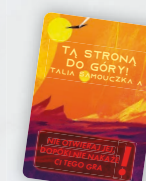
4 zasobniki Sekcji



8 przekładek zasobników Sekcji



120 kart Sekcji



Talia Samouczka A



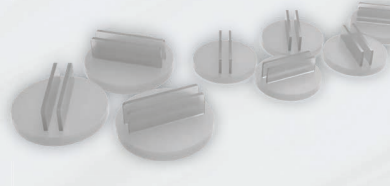
4 kolorowe pierścienie na podstawki figurek



1 woreczek Wskazówek



8 figurek Członków Załogi



8 podstawek na kartonowe figurki

INNE KARTY:

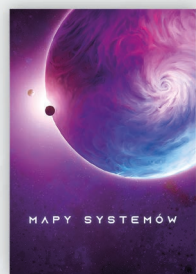


6 kart ze skrótem zasad



23 karty Niebezpieczeństw

ELEMENTY ZARZĄDZANIA STATKIEM



1 Księga Map Systemów



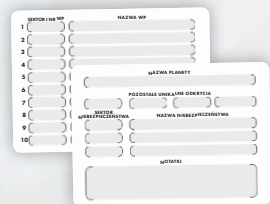
1 Księga Statku (segregator)



9 stron na karty Księgi Statku



14 stron Księgi Statku



20 dwustronnych arkuszy
Notek Planetarnych



Tajna koperta *



1 koperta „Oczekujące...” 3 dwustronne plansze Lądowników



1 organizier B



36 koszulek Rang



1 Skaner Planetarny



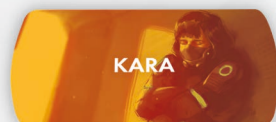
14 przekładek organizera B



6 żetonów Dowodzenia



1 woreczek na żetony



1 żeton Kary



1 zakładka
Obecnego Systemu



8 żetonów Energii

KARTY ZARZĄDZANIA STATKIEM

MAŁE KARTY:



41 kart Mostka



31 kart Modyfikacji Lądownika

STANDARDOWE KARTY:



86 kart Członków Załogi



18 kart Lądowania



23 karty Projektów
Badawczych



27 kart Projektów
Produkcyjnych



26 kart Zdarzeń
Pokładowych



6 kart Ulepszeń Pomieszczeń
(3 Ambulatorium,
3 Kompleksu Produkcyjnego)

INNE KARTY:



101 kart Wyposażenia



6 kart Lądowników

* Zawartość tej koperty może być uznana za spoiler;
jeśli chcesz ją sprawdzić, przejdź na stronie 41 niniejszej instrukcji.

INSTRUKCJA GRY ISS VANGUARD

Witaj w ISS Vanguard – kooperacyjnej kampanijnej grze planszowej dla 1-4 graczy, która pozwoli ci eksplorować zakątki kosmosu, dowodzić statkiem kosmicznym i ulepszać go, prowadzić badania, wytwarzać wyposażenie i wykonywać misje na niezliczonych światach – wszystko to przy okazji rozwiązywania niezwyklej zagadki starej jak galaktyka mapy gwiazdnej zakodowanej w naszym DNA.

UKŁAD INSTRUKCJI

Instrukcja podzielona została na cztery rozdziały.

Rozdział I: Wprowadzenie – zapozna cię z elementami gry, a także krokami, które należy wykonać przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki. Znajdziesz tu kilka kluczowych informacji – zapoznaj się uważnie z tym rozdziałem.

Rozdział II: Samouczek – opisuje Misję Samouczka, czyli scenariusz wprowadzający, który nauczy cię gry. Przynajmniej jeden gracz w drużynie powinien rozegrać Samouczek, by nauczyć się zasad.

Rozdział III: Kampania – opisuje szczegółowo wszystkie zasady gry. Nie zalecamy czytać ich teraz w całości. Misja Samouczka zapozna cię z podstawowymi zasadami – w pełnych zasadach znajdziesz odpowiedzi na szczegółowe pytania, a także dokładny opis poszczególnych procedur.

Rozdział IV: Glosariusze – zawiera szczegółowe glosariusze poświęcone ikonom i terminom w grze. Są one przydatne w sytuacji, w której zapomnisz zasady dotyczące określonych ikon lub słów kluczowych.

ROZDZIAŁ I: WPROWADZENIE

STRUKTURA GRY

Kampanię rozgrywa się poprzez powtarzanie dwóch oddzielnych części gry. Są to:

- **Eksploracja Planetarna** – Grupa Wypadowa ląduje na jednej z wielu planet do zbadania, wykonuje Misje i gromadzi Odkrycia.
- **Zarządzanie Statkiem** – wszyscy gracze zarządzają Załogą Statku, prowadzą badania, przemieszczają się między Planetami i rozwiązują bieżące sytuacje.

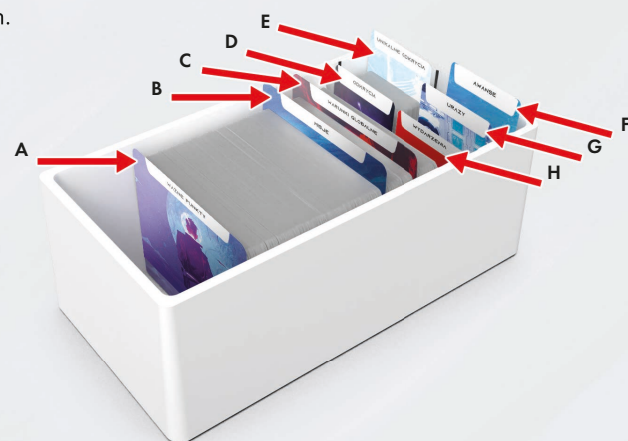
Jako że ISS Vanguard to gra kampanijna, do której rozegrania potrzeba wielu sesji, trzeba regularnie zapisywać jej postępy. Najlepiej robić to na końcu Księgi Statku. Podczas jednej sesji gry dobrze jest wykonać przynajmniej jedną Eksplorację Planetarną, a następnie skorzystać z kroków opisanych na ostatnich stronach Księgi Statku, by uprzątnąć stół i zapisać grę. Jeśli jednak masz więcej czasu, możesz postanowić grać dalej.

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Zanim rozpoczniesz zabawę z grą, należy wykonać kilka kroków przygotowawczych i rozpakować część elementów. Jako że może zająć to nieco czasu, sugerujemy wykonanie tych kroków przed pierwszą rozgrywką. Jeśli twoja kopia gry była już używana, by upewnić się, że wszystko jest gotowe do nowej rozgrywki, zalecamy wykonanie tych kroków:

1. PRZYGOTUJ ORGANIZERY A I B:

Najpierw rozpakuj wszystkie karty z organizerów, z wyłączeniem 2 zapieczętowanych talii Samouczka (A i B). Jeśli talie Samouczka zostały już otwarte, przejdź do **Wpisu 720** w Dzienniku Pokładowym, aby je odtworzyć.



Organizer A używany jest podczas Eksploracji Planetarnej. Zapełnij go przekładkami i kartami, jak pokazano powyżej.

Przekładki organizera A:

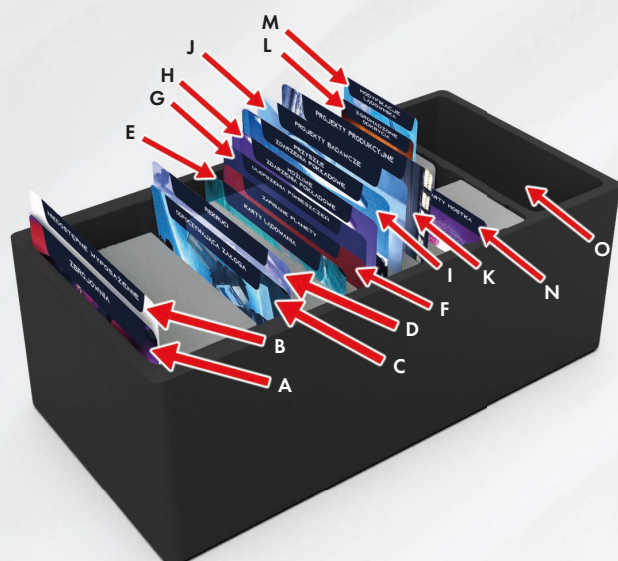
- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| A. Ważne Punkty (WP), | E. Unikalne Odkrycia, |
| B. Misje, | F. Awanse, |
| C. Warunki Globalne, | G. Urazy, |
| D. Odkrycia, | H. Wydarzenia. |

Karty:

- Umieść wszystkie karty Ważnych Punktów za przekładką *Ważne Punkty* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Misji za przekładką *Misje* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Warunków Globalnych za przekładką *Warunki Globalne* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Odkryć za przekładką *Odkrycia* pogrupowane typami.
- Umieść wszystkie karty Unikalnych Odkryć za przekładką *Unikalne Odkrycia* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Awansu za przekładką *Awanse* w dowolnej kolejności.
- Umieść wszystkie karty Urazów za przekładką *Urazy* w kolejności alfabetycznej.
- Umieść wszystkie karty Wydarzeń za przekładką *Wydarzenia* w dowolnej kolejności.

Uwaga! Jako że część kart umieszczono w zapieczętowanych taliach Samouczka, numeracja niektórych talii nie zaczyna się od 1.

Organizer B używany jest podczas Zarządzania Statkiem. Zapelnij go przekładkami i kartami, jak pokazano obok.



Przekładki organizera B:

- | | |
|--|--|
| A. Zbrojownia, | I. Przyszłe Zdarzenia Pokładowe, |
| B. Niedostępne Wyposażenie, | J. Projekty Badawcze, |
| C. Odpoczywająca Załoga, | K. Projekty Produkcyjne, |
| D. Rekruci, | L. Zgromadzone Odkrycia, |
| E. karty Lądowania, | M. Modyfikacje Lądownika, |
| F. Zapisane Planety, | N. Karty Mostka, |
| G. Ulepszenia Pomieszczeń, | O. Usunięte z gry (oddzielne miejsce bez przekładki). |
| H. Możliwe Zdarzenia Pokładowe, | |

Karty:

- Umieść wszystkie karty Wyposażenia za przegródką *Niedostępne Wyposażenie* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Członków Załogi za przegradką *Rekruci* w dowolnej kolejności.
- Umieść wszystkie karty Lądowania za przegradką *Karty Lądowania* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Ulepszeń Pomieszczeń za przegradką *Ulepszenia Pomieszczeń* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Zdarzeń Pokładowych oznaczone symbolami **S01-S10** za przegradką *Możliwe Zdarzenia Pokładowe* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Zdarzeń Pokładowych oznaczone symbolem **S11** lub wyższym za przegradką *Przyszłe Zdarzenia Pokładowe* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Projektów Badawczych za przegradką *Projekty Badawcze* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Projektów Produkcyjnych za przegradką *Projekty Produkcyjne* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Modyfikacji Lądownika za przegradką *Modyfikacje Lądownika* w kolejności rosnącej.
- Umieść wszystkie karty Celów, Celów pobocznych, Ulepszeń Mostka i Poziomu Technologii za przegradką *Karty Mostka* w kolejności rosnącej.

2. PRZYGOTUJ ZASOBNIKI SEKCJI:



Weź zasobniki Sekcji. To w nich każda z czterech Sekcji będzie przechowywać swoje kości i karty. Każda Sekcja ma:

Przekładki:

- koszulki Rang
- karty Sekcji.

Karty i koszulki:

- Umieść koszulki Rang za przegradką *Koszulki Rang* każdej Sekcji.
- Umieść karty Sekcji za przegradką *Karty Sekcji* w kolejności Rang (najpierw Ranga 1, potem Ranga 2, na końcu Ranga 3).



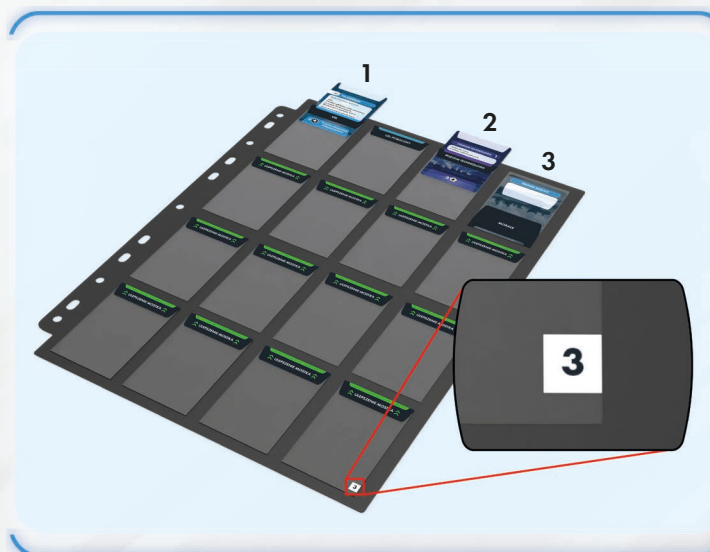
Ranga 1 Ranga 2 Ranga 3

3. PRZYGOTUJ KSIĘGĘ STATKU:

- Umieść wszystkie etui na karty i kartonowe przekładki w Księdze Statku w kolejności rosnącej, zaczynając od strony 1 (*Wznawianie zapisanej gry*), na stronie 39 (*Punkt Zapisu*) kończąc.
- Znajdź następujące karty początkowe i umieść je w etui w sposób opisany poniżej:

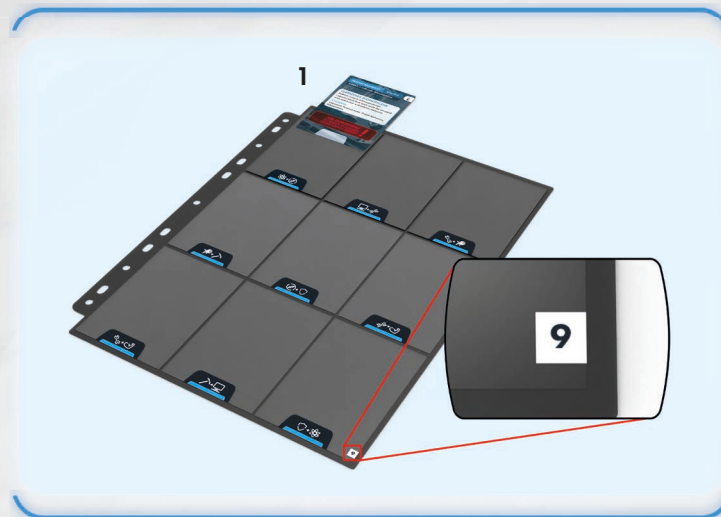
Strona 3 etui:

- 1 — Cel **O01** (*Następny Krok*)
- 2 — Poziom Technologii 1
- 3 — Średnie Morale (włóż kartę *Morale tak*, by widoczna była wyłącznie część „Średnie”)



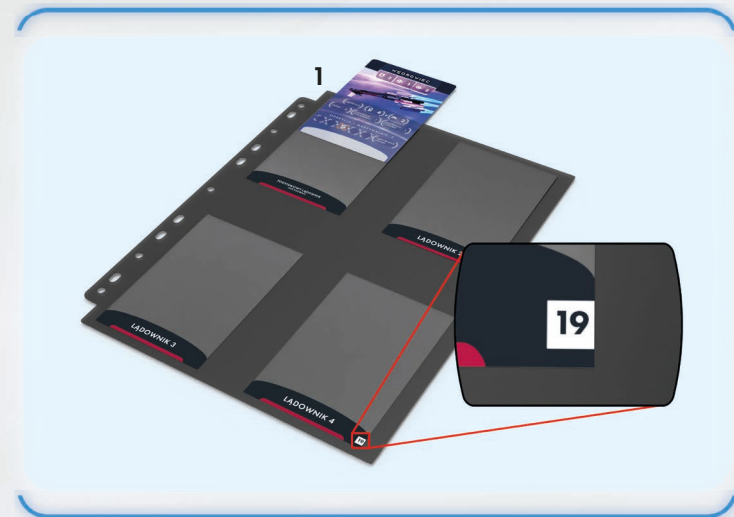
Strona 9 etui:

1 – Projekt Badawczy R04 (Ulepszenia biomedyczne)



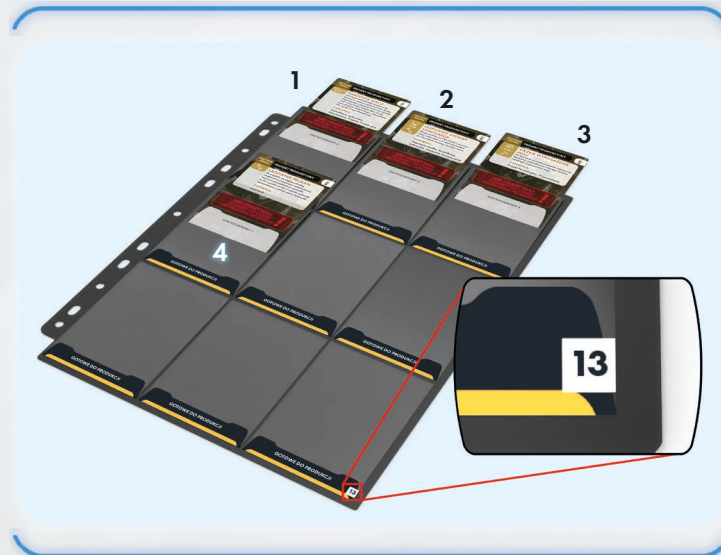
Strona 19 etui:

1 – karta Lądownika Wędrowiec



Strona 13 etui:

- 1 – Projekt Produkcyjny C01 (Narzędzia Sekcji)
- 2 – Projekt Produkcyjny C02 (Ulepszone systemy Vanguarda)
- 3 – Projekt Produkcyjny C03 (Ciężkie Wyposażenie Misji)
- 4 – Projekt Produkcyjny C06 (Lądownik Pelikan)



Po wykonaniu powyższych kroków odłóż organizery oraz Księgę Statku do pudełka.

LICZBA GRACZY

Na pokładzie ISS Vanguarda występują 4 wyspecjalizowane Sekcje: **Inżynierska** (🛠️), **Zwiadowcza** (👁️), **Naukowa** (🎯), **Bezpieczeństwa** (🛡️). Każda Sekcja ma oddzielną listę Członków Załogi, przypisane karty, Wyposażenie, a także decyzje do podjęcia. Każdą z Sekcji kontroluje 1 gracz; jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, niektórzy gracze będą zmuszeni kontrolować więcej niż 1 Sekcję.

	Kontrola nad Sekcjami
1 gracz	Jeden gracz kontroluje 4 Sekcje.
2 graczy	Oboje graczy kontroluje po 2 Sekcje.
3 graczy	Dwoje graczy kontroluje po 1 Sekcji, jeden gracz kontroluje 2 Sekcje.
4 graczy	Każdy gracz kontroluje po 1 Sekcji.

Uwaga:

- Eksploracja Planetarna wymaga Grupy Wypadowej składającej się z przynajmniej z 2 Członków Załogi z różnych Sekcji.
- W każdej sesji gry może brać udział inna liczba graczy (lub nawet inni gracze).

ROZPOCZĘCIE GRY

ISS Vanguard zawiera Samouczek, kampanię oraz kilka operacji (jednorazowych scenariuszy).

>> SAMOUCZEK

Przewidywany czas rozgrywki: 3-4 godziny

Gracze: 1-4 (zalecany 1)

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, stanowczo zalecamy rozegranie Samoucza przy użyciu wersji tekstowej zawartej w niniejszej instrukcji lub filmiku, do którego odnośnik znajdziesz w rozdziale II. Samouczek ma za zadanie nauczyć cię, jak grać, a także pozwoli ci zapoznać się z większością zasad gry dzięki pierwszej, uproszczonej Eksploracji Planetarnej.

Nie musisz czytać całej instrukcji przed rozpoczęciem Samoucza. Po jego rozegraniu możesz kontynuować kampanię, wykorzystując tych samych Członków Załogi. Aby ograniczyć okresy przestoju podczas nauki zasad przez poszczególnych graczy, możesz rozegrać Samoucza w pojedynkę, a następnie zacząć kampanię z innymi graczami, używając zasad szybkiego startu.

Aby rozpocząć Samoucza, przejdź do rozdziału II (na stronie 10).

>> KAMPANIA

Przewidywany czas rozgrywki: 20-60 godzin

Gracze: 1-4

Kampania ISS Vanguard to główny tryb rozgrywki, który zabierze graczy w niezapomnianą, regrywalną przygodę pośród gwiazd. Kampania polega na wykonaniu czynności zawartych w Księdze Statku od początku do końca, co z reguły obejmuje również Eksplorację Planetarną. Po wykonaniu tych czynności możesz grać dalej lub zapisać swoją grę i kontynuować ją później. Każdorazowo ten proces zajmie od 2 do 4 godzin. Gdy poznasz już zasady gry, możesz rozpocząć nową kampanię bez konieczności rozgrywania Samoucza, wykorzystując zasady szybkiego startu.

Aby rozpocząć kampanię, przejdź do rozdziału III (na stronie 27).

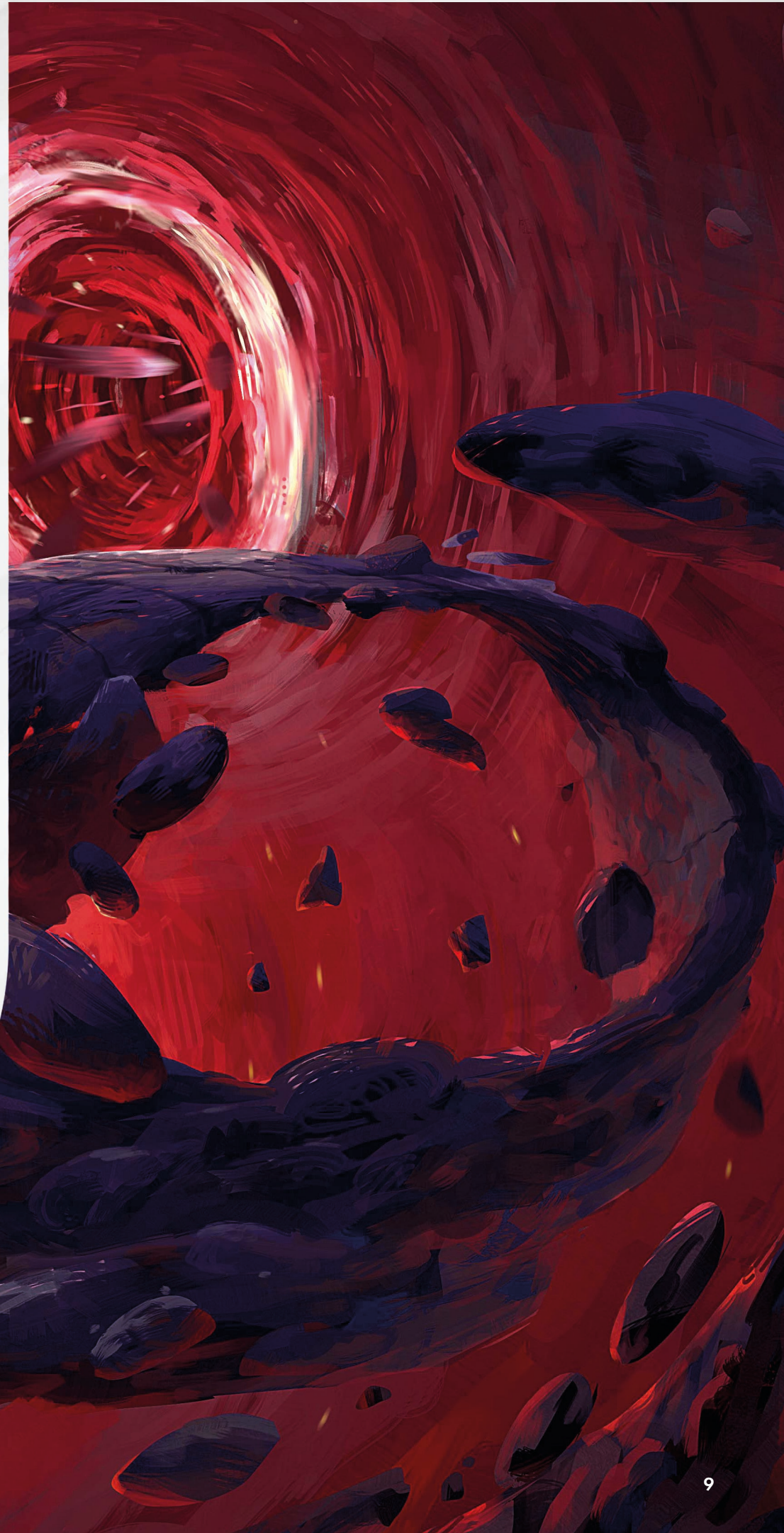
>> OPERACJE

Przewidywany czas rozgrywki: 2-3 godziny

Gracze: 1-4

Operacje to pojedyncze Misje Eksploracji Planetarnej, które można rozegrać w ramach kampanii lub jako oddzielne scenariusze. Scenariusze te wymagają pełnej wiedzy na temat zasad gry. Nie zalecamy rozgrywania operacji przed otwarciem tajnej koperty w trakcie kampanii.

Aby rozpocząć operację, przejdź do zasad jej przygotowania w Księdze Operacji.



**NAJLEPSZE DOZNANIA W ISS VANGUARD ZAPEWNIĄ:
SAMOUCZEK W FORMIE WIDEO, OFICJALNA APLIKACJA, DODATKI DO POBRANIA**

**WSKOCZ DO GRY
DZIĘKI FILMOWEMU SAMOU CZKOWI!**

Nie chcesz kartkować kolejnych stron w poszukiwaniu zasad? Zamiast korzystać z tekstowej wersji naszego Samouczka, użyj odsyłacza i obejrzyj nasz oficjalny Samouczek w formie wideo.



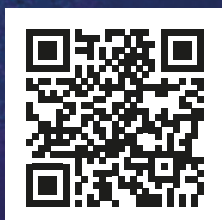
ISSVANGUARD.COM/LEARN

**ZAPEWNIJ SOBIE NAJPEŁNIEJSZE DOŚWIADCZENIA
Z ISS VANGUARD!
NIESAMOWITA, ORYGINALNA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA
ORAZ PEŁNE UDŹWIĘKOWIENIE KAMPANII.**

Aby zapewnić sobie najlepsze doznania, pobierz oficjalną aplikację ISS Vanguard na systemy iOS i Android i ciesz się w pełni udźwiękowaną kampanią. Spędziliśmy wiele czasu, by ją przygotować, więc warto ją wypróbować!



ISSVANGUARD.COM/APP



ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

**BĄDŹ NA BIEŻĄCO DZIĘKI DODATKOM DO POBRANIA:
DZIENNIKOWI POKŁADOWEMU, FAQ ORAZ INNYM ZASOBOM!**

Nasza strona z zasobami zawiera aktualne kopie Dziennika Pokładowego, Księgi Operacji, Dzienników Planetarnych oraz oficjalne FAQ, jak również szereg innych, pomocnych dokumentów.

ROZDZIAŁ II: SAMOU CZEK

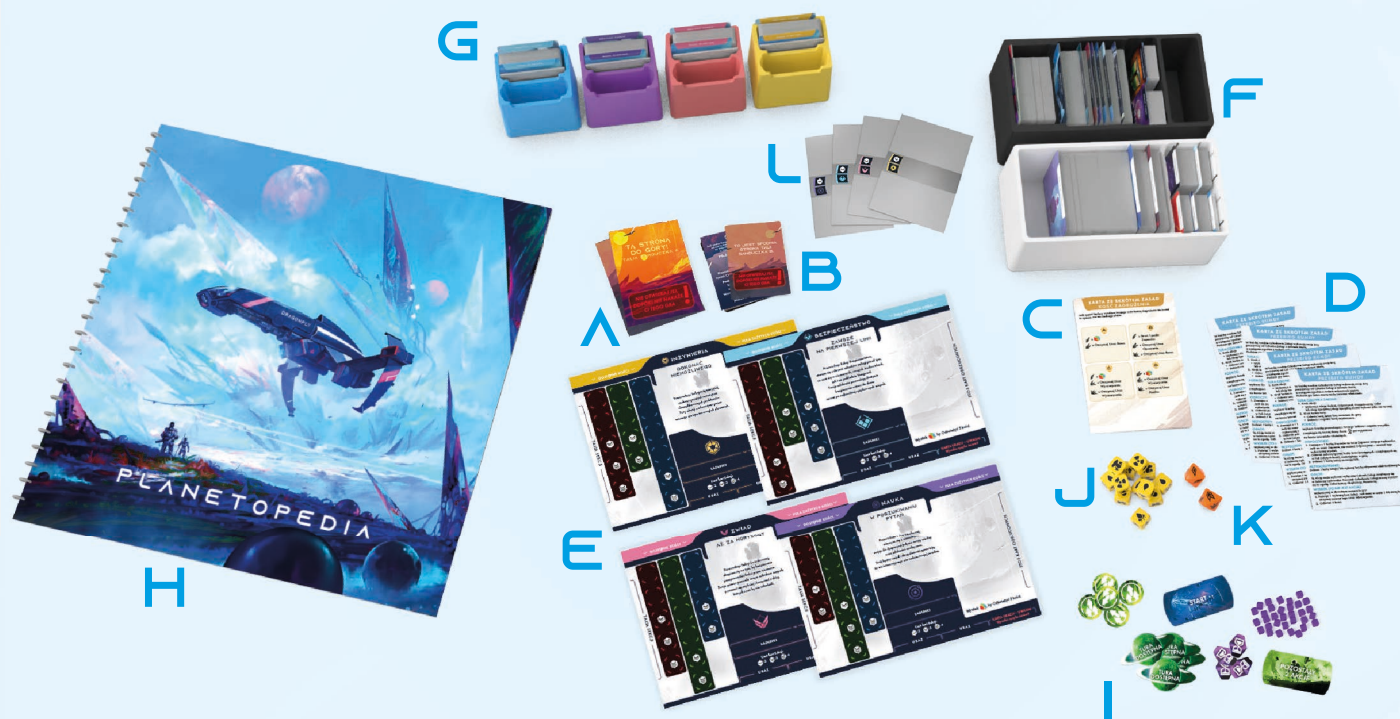
Ten rozdział zawiera Samouczek, który nauczy cię wszystkich podstawowych zasad gry. Pierwsza część (Eksploracja Planetarna) skupia się na badaniu obcego świata z wykorzystaniem Grupy Wypadowej. Druga część (Zarządzanie Statkiem) zabierze cię na pokład ISS Vanguarda i nauczy, jak latać swoim Statkiem na inne planety, a także jak zarządzać Załogą, prowadzić Badania, produkować Wyposażenie i wiele więcej.

Jeśli wolisz nauczyć się zasad, oglądając filmik, nie musisz czytać reszty tego rozdziału. Zamiast tego skorzystaj z odnośnika powyżej.

Ważne! Przed rozpoczęciem kampanii należy zapoznać się z Samouczkiem przynajmniej jeden raz! Później, jeśli jeden gracz będzie skłonny nauczyć pozostałych wszystkich zasad, nie ma konieczności ponownego rozgrywania Samouczka.

Rozegranie tekstowej wersji Samouczka pozwoli ci stopniowo poznawać kolejne zasady w trakcie gry, zastępując konieczność czytania całej instrukcji przed rozpoczęciem rozgrywki. Z uwagi na to Samouczek wymaga zapoznania się z wieloma nowymi zasadami, wliczając w to pewne oskrytowane sekwencje wydarzeń. Jeśli postanowisz skorzystać z tekstowej wersji Samouczka, możesz rozegrać go w pojedynkę, aby ograniczyć okresy przestoju, a następnie rozpocząć nową kampanię z resztą grupy.

Przeczytaj wpis początkowy na drugiej stronie Dziennika Pokładowego.



PRZYGOTOWANIE

1. Zbierz elementy gry:

Na stole powinny znaleźć się następujące elementy:

- A. talia Samouczka A (34 duże karty);
 - B. talia Samouczka B (13 małych kart);
- Uwaga!** Jeśli którakolwiek z twoich talii Samouczka została omyłkowo przetasowana, przejdź do **Wpisu 720** w Dzienniku Pokładowym, żeby dowiedzieć, w jakiej kolejności należy ułożyć karty.
- C. 1 karta ze skrótem zasad kości Zagrożenia;
 - D. po 1 karcie ze skrótem zasad Rundy Gry / Testów dla każdego gracza;
 - E. 4 plansze Załogi;
 - F. organizier A (Eksploracja Planetarna) i organizier B (Zarządzanie Statkiem);
 - G. zasobniki Sekcji (lub 4 pudełka Sekcji, jeśli masz dodatek w postaci Pudełka Sekcji);
 - H. Planetopedia;
 - I. 1 żeton Startu, 1 żeton Akcji, wszystkie żetony Tur, wszystkie żetony Sukcesu, wszystkie żetony Czasu oraz znaczniki uniwersalne;
 - J. 12 kości Urazów;
 - K. 2 kości Zagrożenia;
 - L. 4 koszulki na karty Ranga 1 (po 1 z każdej Sekcji, znajdziesz je w zasobnikach Sekcji).

Ważne! Odlóż wszystkie elementy oprócz wyżej wymienionych z powrotem do pudełka.

2. Wybierz Sekcje:

Na pokładzie ISS Vanguarda występują 4 wyspecjalizowane Sekcje: **Inżynierska, Zwiadowcza, Naukowa i Bezpieczeństwa**. Każda Sekcja ma oddzielną listę Członków Załogi, przypisane karty, Wyposażenie, a także decyzje do podjęcia. Każdą Sekcję kontroluje 1 gracz, ale wszystkie Sekcje muszą brać udział w grze. Zatem jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, niektórzy gracze będą zmuszeni kontrolować więcej niż 1 Sekcję.

	Kontrola nad Sekcjami
1 gracz	Jeden gracz kontroluje 4 Sekcje.
2 graczy	Oboje graczy kontroluje po 2 Sekcje.
3 graczy	Dwoje graczy kontroluje po 1 Sekcji, jeden gracz kontroluje 2 Sekcje.
4 graczy	Każdy gracz kontroluje po 1 Sekcji.

Gracze powinni przedyskutować między sobą, którą z Sekcji będą kontrolować podczas rozgrywki. Jako że jest to gra kooperacyjna, postarajcie się, by wszyscy byli zadowoleni z wyboru. Następnie każdy gracz bierze plansze Załogi z kontrolowanych przez siebie Sekcji. Gracz, który kontroluje daną Sekcję, nazywany jest graczem Sekcji.

Przykład: Gracz, który kontroluje Sekcję Bezpieczeństwa, nazywany jest graczem Sekcji Bezpieczeństwa.

Przejdź do Wpisu 1 w Dzienniku Pokładowym.



– Inżynieria



– Zwiad



– Nauka



– Bezpieczeństwo

Dziennik Pokładowy lub aplikacja

Za każdym razem, gdy gra nakaze ci przejść do danego Wpisu, możesz przeczytać tę część w Dzienniku Pokładowym lub skorzystać z aplikacji ISS Vanguard.

PRZYGOTUJ GRUPĘ WYPADOWĄ

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 1**.

1. Usuń z gry kartę *Tę stroną do góry z wierzchu talii Samouczka A*.

Uwaga! Wszystkie elementy usunięte z gry należy umieścić w części Usunięte z gry w organizerze B.

2. Weź wierzchnie 4 karty z talii Samouczka A (to twoi początkowi Członkowie Załogi) i rozdaj je graczom Sekcji według schematu pokazanego poniżej:

- **Riku Hashimura** – Bezpieczeństwo
- **Amir Zaynab** – Nauka
- **Joppe Ulrich** – Zwiad
- **Cho Jae-yong** – Inżynieria

Umieść wszystkich Członków Załogi w koszulkach Rangi 1 () odpowiednich Sekcji.

3. Wybierz Członków Załogi, którzy utworzą Grupę Wypadową:

Uwaga! Na potrzeby tego Samouczka do Grupy Wypadowej należy dołączyć Amira Zaynaba z Sekcji Naukowej.

- W grze jednoosobowej Grupa Wypadowa składa się z 2 Członków Załogi; gracz wybiera dowolne 2 Sekcje.
- W grze dwuosobowej Grupa Wypadowa składa się z 2 Członków Załogi; każdy gracz wybiera 1 z 2 swoich Sekcji.
- W grze trzyosobowej Grupa Wypadowa składa się z 3 Członków Załogi; gracz, który kontroluje 2 Sekcje, musi wybrać 1 z nich.
- W grze czterosobowej Grupa Wypadowa składa się z 4 Członków Załogi, po 1 z każdej Sekcji.

4. Umieść plansze Załogi z Sekcji wybranych do Grupy Wypadowej przed graczami, którzy je kontrolują. Umieść Członków Załogi (w koszulkach Rang) na odpowiednich planszach Załogi.

5. Umieść nieużywane plansze Załogi z powrotem w pudełku, natomiast Członków Załogi spoza Grupy Wypadowej umieść za przekładką *Odпочyiwająca Załoga* (organizier B).

6. Każdy gracz wybiera figurkę reprezentującą jego Członka Załogi (lub Członków Załogi), umieszcza jej podstawkę w kolorowym pierścieniu odpowiadającym jego Sekcji, a następnie stawia figurkę na planszy Załogi. W grze występuje 8 figurek; nie ma znaczenia, które figurki wybiorą gracze.

Przejdź do Wpisu 5.

Ważne! Wpisy w grze ISS Vanguard nie są rozpatrywane w kolejności – chociaż wcześniej gra nakazała przeczytać **Wpis 1**, teraz należy przejść do **Wpisu 5**, a nie **Wpisu 2**. Jeśli w którymś momencie przeczytasz fragment *Dziennika Pokładowego*, który nie będzie pasować do sytuacji, sprawdź, czy na pewno czytasz właściwy Wpis.

PRZYGOTUJ KOŚCI SEKCJI

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 5**.

Weź kości Sekcji każdego Członka Załogi i umieść je w miejscach Dostępnych dla kości na planszach Załogi, jak pokazano na ilustracjach po prawej stronie. Jeśli Członek Załogi nie jest częścią Grupy Wypadowej, zamiast tego umieść jego kości w zasobniku Sekcji. Upewnij się, że bierzesz wyłącznie kości pokazane na planszach Załogi na ilustracjach po prawej (symbole w rogach niektórych kości pomogą ci je zidentyfikować). Zwróć wszystkie nieużywane kości do pudełka.



Identyfikacja kości – nawiasy



Każda kość ma przynajmniej 2 ścianki oznaczone symbolami (nazywanymi nawiasami) w każdym rogu. Symbole te pozwalają odróżnić typy kości, a także wskazują najczęstszy wynik. Kładąc kość na planszy Załogi, należy ją umieścić ścianką z symbolami skierowaną ku górze; dzięki temu łatwiej będzie znaleźć odpowiednie kości w trakcie gry.



Sekcja Bezpieczeństwa



Sekcja Naukowa



Sekcja Zwiadowcza



Sekcja Inżynieryjna

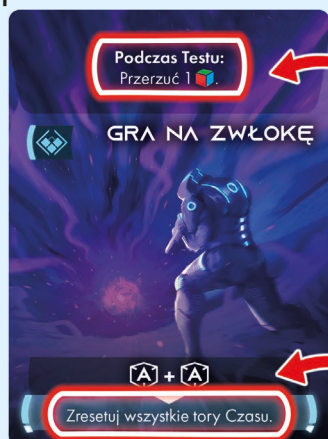
PRZYGOTUJ KARTY SEKCJI

Weź 12 wierzchnich kart z talii Samouczka A (po 3 karty dla każdej Sekcji). Trzymaj te karty zakryte i nie zmieniaj ich kolejności. Przydziel każdemu członkowi Grupy Wypadowej 3 karty odpowiadające jego Sekcji. Gracze umieszczają te karty zakryte w miejscu na talii Sekcji po lewej stronie swoich plansz Załogi. Usuń z gry karty Sekcji niewchodzących w skład Grupy Wypadowej. Każdy gracz dobiera wierzchnie 2 karty ze swojej talii Sekcji. Gracze powinni teraz mieć na ręce karty zgodnie z poniższym schematem:

- **Riku Hashimura** – Wytrzymałość, Plan awaryjny
- **Amir Zaynab** – Metoda prób i błędów, Improvizowane leczenie
- **Joppe Ulrich** – Wrodzone szczęście, Atletyka
- **Cho Jae-yong** – Specjalistyczne narzędzia, Awaryjne schronienie

Uwaga! W grze solo karty obu Członków Załogi musisz trzymać oddzielnie. Zalecamy umieścić te karty odkryte w pobliżu plansz poszczególnych Członków Załogi.

Karty Sekcji



Efekt główny

Efekt Kombinacji kości

Te karty reprezentują unikalne szkolenie Członków Załogi oraz różne dokonania, do których są zdolni.

Górna część karty przedstawia efekt główny. Każdy efekt określa, kiedy można zagrać daną kartę.

Przykład: „Podczas Testu” oznacza, że z tego efektu można skorzystać wyłącznie podczas Testu.

Na dole karty widnieją efekty Kombinacji kości, które wyjaśnimy później.

PRZYGOTUJ PLANSZĘ PLANETY

1. Otwórz Planetopedię na stronach **2-3** i umieść ją na środku stołu. Oto plansza Planety dla Samouczka: Oko Pustki, czyli obiekt, na którym się rozbiliście.
2. Usuń z gry kartę *Tę stroną do góry* z wierzchu talii Samouczka B.



3. Weź wierzchnią kartę z talii Samouczka B (**kartę Awansu**). Umieść ją stroną *Nieukończony* we wskazanym miejscu przy górnej krawędzi planszy Planety. Wszyscy gracze powinni zapoznać się z tekstem zawartym na tej karcie.

Uwaga! Rozgrywając kampanię, dobierasz 2 karty Awansu i zachowujesz 1 z nich, ale w przypadku Samouczka karta ta została wybrana za ciebie.



Karty Awansu

Karty te zawierają dodatkowy cel, który Członkowie Załogi powinni spróbować osiągnąć podczas Eksploracji Planetarnej. Jeśli im się to uda, Członkowie Załogi z Grupy Wypadowej będą mieć możliwość zwiększenia swojej Rangi podczas fazy Zarządzania Statkiem.

4. Weź następną kartę z talii Samouczka B (**Unikalne Odkrycie 1**) i umieść ją zakrytą w miejscu Unikalnego Odkrycia w prawym górnym rogu planszy Planety. Miejsce to służy przechowywaniu specjalnych próbek, okazów i artefaktów, które znajdziesz podczas Eksploracji.



5. Weź następną kartę z talii Samouczka A (**M01**) i umieść ją odkrytą w miejscu Misji poniżej miejsca na Unikalne Odkrycia. Nie czytaj jeszcze tej karty; to twoja pierwsza Misja, z którą zapoznasz się na późniejszym etapie tego Samouczka.



6. Miejsce w prawym dolnym rogu planszy Planety zarezerwowane jest dla kart Warunków Globalnych. Początkowa karta Warunków Globalnych została już nadrukowana na planszy, ale w trakcie rozgrywki gra może nakazać ci umieścić tam inną kartę, która zastąpi nadrukowany efekt. Warunki Globalne reprezentują wydarzenia w skali całej Planety, a także określają efekty ikon Podróży. Wszystko to zostanie wyjaśnione szczegółowo później.
7. Teraz przyjrzyj się Sektorom na planszy Planety (numer Sektora umieszczony jest w prawym dolnym rogu pola Sektora). Niektóre Sektory (1, 2, 6 i 7) mają nadrukowane Ważne Punkty (WP), Sektor 3 ma wolne pole na kartę Ważnego Punktu, zaś pozostałe Sektory (4, 5 i 8) zawierają odnośniki do Wpisów w Dzienniku Pokładowym, które należy przeczytać natychmiast po wejściu do danego Sektora.
- Linie łączące poszczególne Sektory reprezentują dostępne Ścieżki Podróży.
8. Weź 11 wierzchnich kart z talii Samouczka A (Ważne Punkty **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109** i 3 karty **P000**). Umieść je zakryte obok planszy Planety.

9. Weź 4 wierzchnie karty z talii Samouczka B (**karty Urazów**) i umieść je odkryte obok planszy Planety.

Uwaga! Za każdym razem, gdy podczas tego Samouczka gra nakaze ci otrzymać kartę Urazu To tylko draśnięcie, przejdź do sekcji Urazy w części Kontynuowanie Samouczka na stronie 22.



10. Umieść figurkę Amira Zaynaba w Sektorze 1 (**Poskręcany wrak**). Gracz na lewo od Amira (lub drugi Członek Załogi w grze solo) umieszcza swoją figurkę w Sektorze 2 (**Miejsce katastrofy**). Kolejny gracz po lewej (jeśli jakiś pozostał) umieszcza swoją figurkę w Sektorze 1, a jeśli w grze bierze udział czwarty gracz, stawia on swoją figurkę w Sektorze 2.

Uwaga! Staraj się zawsze umieszczać figurki oraz inne elementy tak, by nie zasłaniały żadnych ważnych informacji o Sektorze. Podstawka figurki nie musi w pełni znajdować się na polu Sektora.



11. Umieść żeton Tury obok każdej planszy Załogi stroną Tura dostępna do góry. Daj żeton Startu Amirowi Zaynabowi.



12. Przeczytaj kartę Misji **M01** na głos. Twoja drużyna jest rozproszona po powierzchni dziwnej, obcej budowli. Część Członków Załogi utknęła w zmiażdżonym ogonie rozbitego lądowiska, a część znajduje się w jego płonącej przedniej połowie. Twoją pierwszą Misją będzie przegrupowanie się w Sektorze 4.

Przejdź do Wpisu 20.

PIERWSZA AKCJA AMIRA

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 20**.

Eksploatacja Planetarna podzielona jest na rundy. W każdej rundzie, począwszy od Członka Załogi z żetonem Startu i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Członek Załogi wykonuje 2 Akcje. Amir Zaynab ma żeton Startu, zatem to on wykona pierwszą turę w grze. Daj każdemu graczowi kartę ze skrótem zasad.




Korzystając z żetonów Akcji, możesz śledzić, ile Akcji ci pozostało.

Tura Członka Załogi składa się z 2 kroków:



1. **Krok Akcji:** Wykonaj 2 Akcje.
2. **Krok końca tury:** Odwróć żeton Tury, dobierz i rozpatrz kartę Wydarzenia.

Do wyboru masz poniższe Akcje:

- **Podróż**
- **Odpoczynek**
- **Przygotowanie**
- **Odlot**
- **Akcja Specjalna** (raz na turę).

Amir chciałby wykonać Akcję Podróży, by przejść do Sektora 5. Jednak ikona w prawym górnym rogu WP  wskazuje, że w tej lokacji nie można wykonać Akcji Podróży.



Zamiast tego Amir postanawia wykonać Akcję Specjalną, która jest widoczna na polu WP (Wyważenie grodzi). Jest to Akcja Specjalna , która wymaga Testu , na co wskazują dwie ikony po lewej stronie nazwy tej Akcji.

Testy to jedna z głównych mechanik gry ISS Vanguard. Zostaną one wyjaśnione później. Aby rozpatrzeć ten Test, wykonaj poniższe instrukcje, które przeprowadzą cię przez ten proces krok po kroku. Nie martw się, wkrótce zaczniesz podejmować własne decyzje!

Podsumowanie zasad dotyczących Testów znajdziesz na karcie ze skrótem zasad.

Krok 1: Wybierz kości

Przed Testem Członek Załogi wykonujący rzut kośćmi może wziąć do ręki dowolną liczbę kości ze swojej planszy Załogi.

Aby oszacować liczbę kości konieczną do osiągnięcia pożądanego wyniku, spójrz na rzędy pod nazwą Akcji Specjalnej. Rząd oznaczony kolorem zielonym to Rezultat pozytywny w przypadku zakończenia Akcji sukcesem. Rząd oznaczony na czerwono z reguły oznacza, że Akcja zakończyła się niepowodzeniem.


Jednak w tym wypadku pole z czerwonym Rezultatem ma strzałkę wskazującą na pole z zielonym Rezultatem. Oznacza to, że nawet jeśli Akcja zakończy się porażką, po rozpatrzeniu Rezultatu z czerwonego pola możesz rozpatrzeć Rezultat z pola zielonego.



Rzut oka na kości dostępne dla Amira na jego planszy Załogi pozwala zauważyć, że nie ma on żadnych kości z ikonami potrzebnymi do uzyskania zielonego Rezultatu (trzy ikony umieszczone po lewej stronie zielonego Rezultatu), dlatego mógłby nie rzucać żadnymi kośćmi i po prostu zaakceptować czerwony Rezultat. Jednak Amirowi nie podoba się myśl o konieczności rzucania kością Zagrożenia (w przypadku czerwonego Rezultatu).

Weź do ręki czerwoną i niebieską kość z planszy Załogi Amira, jak pokazano na ilustracji poniżej.



Choć kości te nie mają żadnych ikon wymaganych do osiągnięcia zielonego Rezultatu, każda z nich ma ikonę Vanguarda , która liczy się jako każda inna ikona. Jeśli wyrzucisz przynajmniej 1 ikonę Vanguarda, test zakończy się powodzeniem.

Uwaga! Z reguły inni Członkowie Załogi w tym samym Sektorze mogą Asystować, udostępniając 1 ze swoich kości podczas Testu. Wyjaśnimy to w dalszej części Samouczka. Na razie pozostali Członkowie Załogi w Sektorze 1 (o ile tacy są) decydują się nie Asystować.

Krok 2: Dodaj kość Urazu i Zagrożenia

Ten krok można teraz pominąć, gdyż Amir nie ma żadnych kości Urazów, a Akcja Specjalna nie wymaga rzucania kością Zagrożenia.

Aby pomóc osobom z zaburzeniami widzenia barw, rzędy w poszczególnych kolorach mają odmienne style:



– żółty rząd



– zielony rząd



– czerwony rząd

Karta ze skrótem zasad


KARTA ZE SKRÓTEM ZASAD PRZEBIEGU RUNDY

W każdej rundzie Członkowie Załogi wykonują swoje tury, począwszy od Członka Załogi z żetonem Startu, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas gry żeton Startu może zmieniać właściciela.

TURA CZŁONKA ZAŁOGI:

1. **Krok Akcji:**
 - Wykonaj 2 Akcje: Podróż, Odpoczynek, Przygotowanie, Odlot lub Akcję Specjalną [Akcję Specjalną można wykonać tylko raz na turę].
2. **Krok końca tury:**
 - Odwróć swój żeton Tury rewersem do góry.
 - Dobierz i rozpatrz kartę Wydarzenia.

PODRÓŻ:

Wybierz Ścieżkę prowadzącą z twojego Sektora i rozpatrz wszystkie znajdujące się na niej ikony. Ikona  jest wyjątkowa na karcie Warunków Globalnych.

ODPOCZYNEK:

1. Zmniejsz o 1 liczbę Zapasów na torze Zapasów swojego Łądownika. Jeśli nie masz Zapasów, nie możesz Odpocząć – zamiast tego wykorzystaj Wysiłek.
2. Odłóż połowę łącznej liczby kości [Dostępnych i znajdujących się w Pułce Zużytych kości], zakreślając w grze.
3. Dobierz 1 kartę Sekcji ze swojej talii.

PRZYKOTOWANIE:

Dobierz 1 kartę Sekcji / lub wykonaj Test, by aktywować efekt Kombinacji kości.

ODLOT:

Tę Akcję może wykonać wyłącznie Członek Załogi znajdujący się w Sektorze Łądownika. Pozostali Członkowie Załogi muszą wyrazić na to zgodę. Odlot kończy Eksploatację Planetarną.

WYSIŁEK (TO NIE JEST AKCJA):

Wykorzystaj w dowolnym momencie gry:

1. Poświęć 1 wykonaną kość Sekcji. Jeśli masz w sumie 3 lub mniej kości, otrzymaj zamiast tego Urząd Wyczerpania.
2. Odłóż 5 kości.

Karta ze skrótem zasad zawiera podsumowanie przebiegu tury na jednej stronie oraz kolejność wykonywania Testów na drugiej. Nie musisz jej teraz czytać i wszystkiego zapamiętywać, jednak korzystaj z niej w trakcie rozgrywki, by nie zapomnieć o ważnych zasadach.

Karty Sekcji



Podczas kroku 4 Testu gracz może zagrać z ręki dowolną liczbę kart Sekcji, które zaczynają się od słów „Podczas Testu:” na górze karty.

Krok 3: Rzuć kośćmi



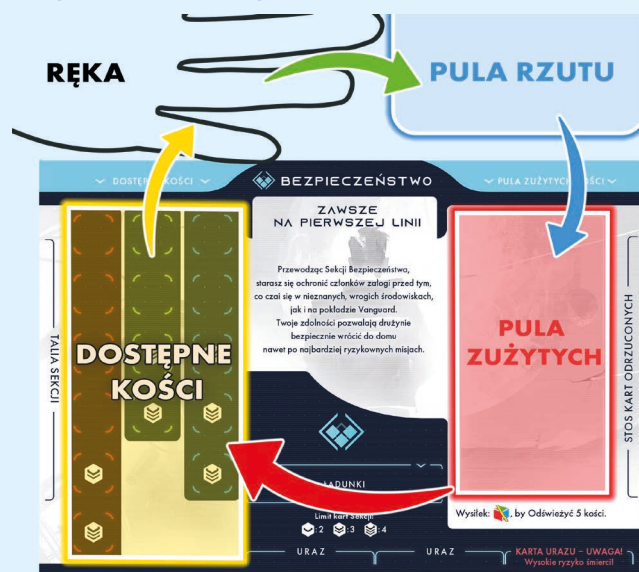
W tym momencie wykonasz rzut wszystkimi kośćmi w ręce. Wszystkie kości wybrane przez graczy (łącznie z graczami asystującymi) tworzą jedną Pulę Rzutu.

Jednak na potrzeby Samouczka zamiast rzucać kośćmi, umieść je w swojej Puli Rzutu nad planszą Załogi tak, by pokazywały wynik przedstawiony na powyższej ilustracji.

Ikona na czerwonej kości to Wypadek. W przypadku Akcji Specjalnych często będzie się to wiązało z jakimś negatywnym efektem, ale nie tym razem (przy tej Akcji Specjalnej nie ma ikony Wypadku).

Ikona na niebieskiej kości to ikona Podstawowa. Sama w sobie nie ma żadnego efektu, ale w pewnych sytuacjach może być przydatna.

Miejsca na kości Sekcji



Twoje kości Sekcji mogą się znaleźć:

- na polach kości Sekcji na planszy Załogi, na lewo od karty twojego Członka Załogi (określamy je mianem „Dostępnych kości”);
- w ręce, tuż przed wykonaniem rzutu kośćmi podczas Testu;
- w Puli Rzutu, czyli na obszarze nad twoją planszą Załogi;
- w Puli Zużytych kości na prawo od karty Członka Załogi.

Kości bierze się z pól kości Sekcji, następnie rzuca się nimi i umieszcza w Puli Rzutu, by po ich wykorzystaniu (lub po zakończeniu Testu) przenieść je do Puli Zużytych kości. Kości wrócą na początkowe pola w wyniku Odpoczynku lub po wykorzystaniu efektu pozwalającego na ich Odświeżenie.

Krok 4: Zmodyfikuj wynik

Podczas tego kroku Członkowie Załogi zagrywają karty Sekcji i korzystają z innych modyfikatorów (np. niektórych kart Wyposażenia), by zmienić wyniki na kościach i spełnić wymagania dla określonych Rezultatów.

Postanawiasz zagrać kartę Metoda prób i błędów. Przeczytaj na głos efekt tej karty. Pozwala ci ona przesunąć 1 kość z twojej Puli Rzutu do Puli Zużytych kości, by obrócić 1 inną na wybrany wynik. Amir postanawia przenieść czerwoną kość z do Puli Zużytych kości, by zmienić wynik niebieskiej kości na . Możesz traktować ikonę Vanguarda jako dowolną z trzech ikon: , , , koniecznych do uzyskania zielonego Rezultatu; nieważne, którą ikonę wybierzesz, gdyż każda z nich będzie odpowiednia!



Uwaga! Ikonę Vanguarda można traktować jak dowolną ikonę, nawet taką, która nie występuje na danej kości!

Po rozpatrzeniu karty Sekcji umieść ją odkrytą na stosie kart odrzuconych po prawej stronie swojej planszy Załogi.

Uwaga! Inni Członkowie Załogi w tym sektorze mogą Asystować, zagrywając 1 kartę Sekcji ze swojej ręki (nawet jeśli nie wybrali kości w kroku 1). Udało ci się już uzyskać pożądaną wynik, więc żadna Asysta nie jest potrzebna.

Krok 5: Sprawdź Kombinacje kości

Na razie pomiń ten krok. Kombinacje kości zostaną wyjaśnione w dalszej części Samouczka.

Krok 6: Rozpatrz wyniki na kościach Urazu i Zagrożenia

Ten krok również można pominąć, ponieważ nie rzucono żadnymi kośćmi Urazów ani Zagrożenia. Jednak warto pamiętać, że ten krok następuje już po tym, jak masz okazję zmodyfikować wyniki na swoich kościach.

Krok 7: Rozpatrz Efekty Specjalne

Na razie pomiń ten krok. Efekty Specjalne zostaną wyjaśnione w dalszej części Samouczka.

Krok 8: Zaznacz Rezultaty

Podczas tego kroku określasz Rezultat Akcji i oznaczasz go znacznikiem. Rezultat zostanie rozpatrzony w dalszej części tej procedury.

Istnieje wiele różnych Akcji Specjalnych. Wyważenie grodzi to typ Akcji Specjalnej, która może zakończyć się różnymi Rezultatami (w różnych rzędach) w zależności od wyniku Testu. Ta Akcja Specjalna ma dwa Rezultaty: zielony i czerwony.



Zaczynając od górnego rzędu, sprawdź teraz, czy kości umieszczone w Puli Rzutu spełniają wymagania wyszczególnione po lewej stronie pola Rezultatu. Jeśli tak, przenieś te kości do Puli Zużytych kości i umieść znacznik na polu Rezultatu. Po umieszczeniu znacznika przejdź do kroku 9 (podczas tego kroku na karcie można umieścić tylko 1 znacznik). Jeśli nie umieścisz znacznika, przejdź do następnego rzędu.



Amir spełnia wymagania zielonego Rezultatu, zatem przenosi niebieską kość z ikoną Vanguarda do Puli Zużytych kości i umieszcza znacznik na polu z zielonym Rezultatem.

Gdyby Amir nie zdecydował się zagrać karty Sekcji w kroku 4, nie spełniłby wymagań dla zielonego Rezultatu i zamiast tego musiałby umieścić znacznik na polu czerwonego Rezultatu.

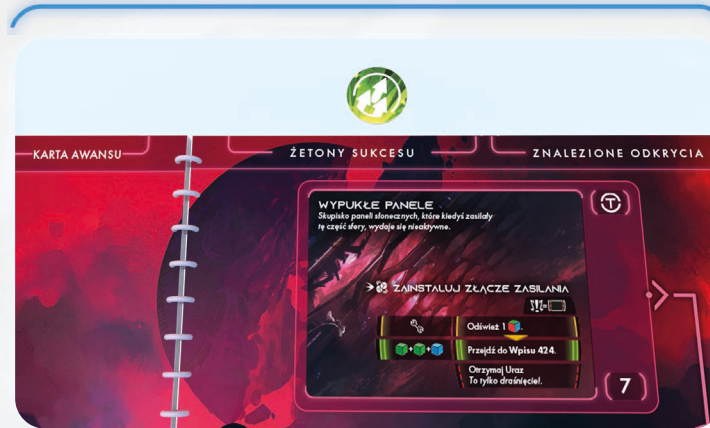
Krok 9: Wyдай pozostałe kości

W tym kroku przenosisz wszystkie pozostałe kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości. W tym wypadku nie masz już żadnych kości w Puli Rzutu, więc możesz pominąć ten krok.

Krok 10: Rozpatrz Rezultaty

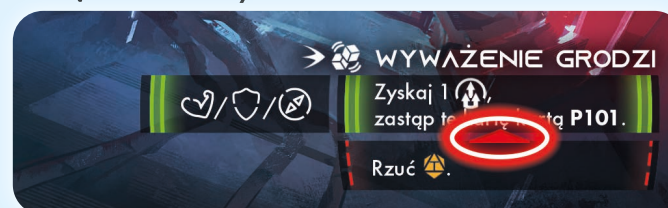
Podczas tego kroku usuwasz znacznik z pola oznaczonego Rezultatu, a następnie rozpatrujesz jego efekt – w tym wypadku jest to zielony Rezultat.

Pierwszy efekt Rezultatu to „Zyskaj 1 [green icon]”: umieść 1 żeton Sukcesu powyżej wskazanego obszaru przy górnej krawędzi planszy Planety. Efekty żetonów Sukcesu zostaną wyjaśnione później.



Drugi efekt zielonego Rezultatu nakazuje zastąpić obecną kartę Ważnego Punktu nową kartą. Znajdź kartę **P101** (Zewnętrzna powierzchnia) w stosie kart WP i umieść ją odkrytą w Sektorze 1, przykrywając kartę Poskręcany wrak. Gratulacje! Udało ci się wydostać z wraku.

Powiązane Rezultaty

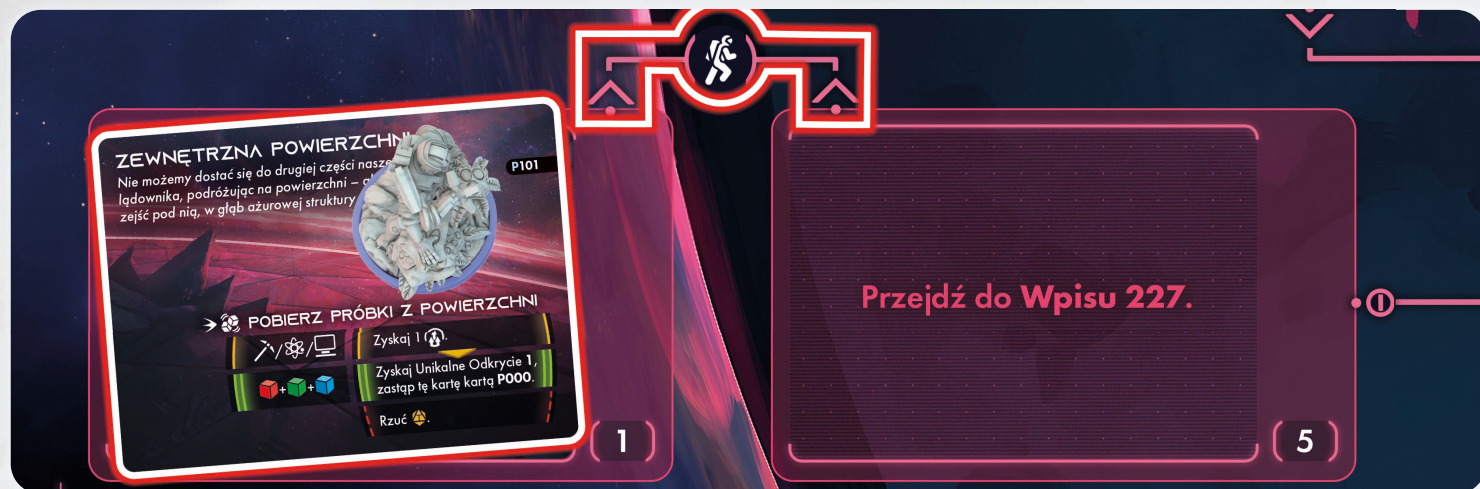


Gdyby zamiast zielonego został oznaczony czerwony Rezultat, należałoby rozpatrzeć ten efekt (rzucić 1 kością Zagrożenia). Jednak, jako że przy czerwonym Rezultacie widnieje strzałka wskazująca na zielony Rezultat, po rozpatrzeniu czerwonego Rezultatu należałoby rozpatrzeć również zielony Rezultat.

To koniec pierwszej Akcji Amira. Wyjaśniliśmy podstawowe zasady Testów. Kwestia kości Urazów, kości Zagrożenia, Asystowania i Akcji Specjalnych z torami zostaną wyjaśnione w dalszej części Samouczka. Teraz jednak przejdźmy do drugiej Akcji Amira.


Od: Dr Sarah Corey
Do: Dowódcy Sekcji

PRZYPOMNIJCIE WSZYSTKIM SWOIM PODWŁADNYM, ŻE OKREŚLANIE POTENCJALNYCH OBCYCH FORM ŻYCIA OBRAŻLIWYMI TERMINAMI, TAKIMI JAK „XENOS”, „ZIEŁONE LUDZIKI”, „UFOKI”, CZY „AYY-LMAO”, JEST NIEDOPUSZCZALNE. CHOĆ MOGŁOBY SIĘ WYDAWAĆ, ŻE TO TYLKO NIEWINNY ŻART, TEGO RODZAJU ZACHOWANIA TWORZĄ PODŚWIADOME POCZUCIE WYŻSZOŚCI WOBEC OBCYCH, KTÓRE MOGĄ NEGATYWNIE WPŁYNAĆ NA PRÓBY PIEWSZEGO KONTAKTU.




DRUGA AKCJA AMIRA



Amir teraz znajduje się na karcie *Zewnętrzna powierzchnia*. Ten WP ma inną Akcję Specjalną. Jednak, choć każdy Członek Załogi może wykonać 2 Akcje na turę, każdy może wykonać tylko 1 Akcję Specjalną (tj. Akcję oznaczoną ikoną ➤). Zatem Amir musi wybrać inną Akcję.

W przeciwieństwie do poprzedniego WP ta karta nie ma ikony , a to oznacza, że Amir może wykonać Akcję Podróży i poruszyć się do innego Sektora. To właśnie postanawia zrobić.


Akcja Podróży pozwala Członkowi Załogi poruszyć się z jednego Sektora do innego wzdłuż połączonych Ścieżek. Przyglądając się planszy Planety, zobaczysz, że między Sektorem 1 i 5 widnieje Ścieżka oznaczona strzałkami w obu kierunkach. Oznacza to, że Podróż jest możliwa w dwie strony.

Na każdej Ścieżce znajdziesz ikonę (lub ikony). Musisz rozpatrzyć każdą z nich, wykonując Akcję Podróży po danej Ścieżce. W tym wypadku jest to ikona Podróży () , co oznacza, że musisz spojrzeć na bieżące Warunki Globalne w prawym dolnym rogu planszy Planety.



Warunki Globalne mówią, że przy rozpatrywaniu ikony Podróży musisz Wydać 1 kostkę  (przenieść ją z Puli Dostępnych kości do Puli Zużytych kości) lub rzucić kością Zagrożenia , a następnie odszukać wynik z kości na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.


Uwaga! Wszystkie ikony znajdziesz w *Glosariuszu* (strona 46).


Na potrzeby Samouczka założymy, że Amir postanawia zaryzykować i rzucić Zagrożenia zamiast Wydawać kość. Rzuć 1 kością Zagrożenia i porównaj wynik z tabelką  na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.

Jeśli widnieje tam twój wynik, zastosuj jego efekty.

Jeśli twojego wyniku tam nie ma, nie występuje żaden negatywny efekt.

W obu przypadkach możesz wykonać swój ruch.

Tabela  jest używana wyłącznie w Samouczku i opisuje dwa następujące efekty:

- : Aby rozpatrzyć ten efekt, wybierz kość z Puli Dostępnych kości na planszy Załogi i umieść ją w Puli Zużytych kości. W tym wypadku ilustracja przedstawia kość wszystkich 3 kolorów, więc możesz wybrać dowolną kość.
- Otrzymaj *Uraz To tylko draśnięcie*: Istnieje wiele sposobów na otrzymanie urazu podczas Misji. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w sekcji poświęconej Urazom na stronie 22.

Niezależnie od wyniku porusz Amira do Sektora 5.

Jako że w tym Sektorze znajduje się numer Wpisu, rozpatrz go teraz.

Przejdź do Wpisu 227.

KONIEC TURY AMIRA

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu Wpisu 227.


Tura Amira dobiegła końca. Obróć jego żeton Tury na stronę *Tura zakończona*. W standardowych okolicznościach Członek Załogi powinien teraz dobrać i rozpatrzyć kartę Wydarzenia.

Jednak Wydarzenia zostaną wprowadzone później, dlatego na razie możesz pominąć ten krok.

Przejdź do Wpisu 50.

TURA DRUGIEGO CZŁONKA ZAŁOGI

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 50**.

Członek Załogi znajdujący się Sektorze 2 również jest w nieciekawej sytuacji. Topiący się kadłub stanowi zagrożenie dla zbiorników z tlenem. Ten WP także ma ikonę , co oznacza, że Podróż z tego Sektora jest niemożliwa do czasu uporania się z awarią.



Drugi Członek Załogi powinien wybrać Akcję Specjalną Ocal zapasy widoczną w Sektorze 2. Ta Akcja również wymaga Testu, ale rozpatruje się go w inny sposób niż ten podczas tury Amira.





Zamiast Rezultatów z wymaganiami mamy Rezultaty z przypisanymi do nich torami.

W tym wypadku Test odzwierciedla czynności, których postępy można zmierzyć. Każda z kości oznaczać będzie postęp na jednym z torów. Gdy osiągniesz postęp pierwszy raz, umieść znacznik uniwersalny na pierwszym od lewej polu toru. Każdy kolejny postęp spowoduje przesunięcie żetonu o 1 pole w prawo. Gdy znacznik znajdzie się na polu Resultatu (dużym polu po prawej stronie), dalsze jego przesuwanie stanie się niemożliwe. Efekt z tego pola rozpatruje się na końcu procedury testowej.

W przypadku obu torów tego WP do rozpatrzenia Resultatu konieczne jest osiągnięcie 4 postępów.



Postępy na torze przechodzą do kolejnych tur, tzn. jeden Członek Załogi może dokonać postępów w swojej turze, a kolejny Członek Załogi może osiągnąć dalsze postępy. Można nawet dokonać pewnych postępów, wykonać Akcję Podróż, wrócić i kontynuować dokonywanie Postępów.

Dwa Efekty Specjalne na tej Akcji rozpatrywane są od lewej do prawej. Najpierw każda ikona Wypadku, która zostanie wyrzucona na kościach, spowoduje postęp na czerwonym torze. Następnie kości te zostaną przeniesione do Puli Zużytych kości  = . Na koniec wszystkie kości Sekcji, które pozostaną w Puli Rzutu, spowodują postęp na zielonym torze  = .

Uwaga! Niektóre późniejsze Akcje mają Efekty Specjalne zapisane w więcej niż jednym rzędzie. Zawsze rozpatrz najwyższy rząd, od lewej do prawej, następnie kolejny rząd i tak dalej.

Proces rozpatrywania tego Testu składa się z tych samych 10 kroków co wcześniej, dlatego przypomnijmy je sobie.

Krok 1: Wybierz kości

Aby zmaksymalizować swoje szanse na postępy, weź do ręki wszystkie 5 kości ze swojej planszy Załogi. Jeśli w tym Sektorze znajdują się inni Członkowie Załogi, postanawiają ci nie Asystować.

Krok 2: Dodaj kość Urazu i Zagrożenia

Ten krok można pominąć, podobnie jak wcześniej.

Krok 3: Rzuć kośćmi

Rzuć kośćmi, które masz w ręce. Tym razem sprawdź wyrzucone wyniki. Jeśli jednak wyrzucisz przynajmniej 3 ikony Wypadku, przerzuc wszystkie swoje kości, aż wyrzucisz mniej niż 3 ikony Wypadku (tyczy się to wyłącznie tego konkretnego rzutu podczas rozgrywania Samouczka).

Krok 4: Zmodyfikuj wynik

Jeśli na kościach wypadła maksymalnie 1 ikona Wypadku, wszystko gra! Przejdź do kroku 5. W przeciwnym razie czytaj dalej.

Jeśli na kościach wypadły 2 ikony Wypadku – masz kłopoty! Dlaczego? Ponieważ gdy przejdziesz do kroku 7 (poniżej), kości z ikoną Wypadku spowodują postęp na czerwonym torze, a następnie trafią do Puli Zużytych kości. Oznacza to, że rozpatrując drugi Efekt Specjalny, nie będziesz mieć 4 kości koniecznych do dokonania całkowitych postępów na zielonym torze.

Zdecyduj, czy chcesz Zmodyfikować wyniki na swoich kościach, zagrywając karty Sekcji z ręki. Po rozpatrzeniu efektów zagranych kart Sekcji umieść je odkryte na stosie kart odrzuconych.

Przykład: Jeśli na kościach wypadły 2 Wypadki, a grasz jako Cho Jae-yong, możesz zagrać Awaryjne schronienie, by przerzucić 1 ze swoich kości z ikoną Wypadku w nadziei, że tym razem uzyskasz inny wynik, i/lub możesz zagrać Specjalistyczne narzędzia, by obrócić 1 ze swoich niebieskich kości na dowolny wynik.

Krok 5: Sprawdź Kombinacje kości

Ponownie pomiń ten krok. Kombinacje kości zostaną wyjaśnione później.

Krok 6: Rozpatrz wyniki na kościach Urazów i Zagrożenia

Pomiń ten krok, gdyż nie rzuciłeś żadnymi kośćmi Urazów ani Zagrożenia.

Krok 7: Rozpatrz Efekty Specjalne



Ta Akcja Specjalna ma dwa Efekty Specjalne. Należy je rozpatrzeć od lewej do prawej.

Najpierw za każdą kość z ikoną Wypadku w Puli Rzutu przesun znacznik o 1 pole na czerwonym torze, a następnie przenieś tę kość do Puli Zużytych kości. Pamiętaj, że pierwszy postęp na torze powoduje umieszczenie znacznika na początku toru, a każdy kolejny postęp spowoduje przesunięcie znacznika o 1 pole w prawo.

Następnie za każdą kość, która pozostała w Puli Rzutu, dokonaj postępów na zielonym torze i umieść te kości w Puli Zużytych kości.

Krok 8: Zaznacz Rezultaty

Ten krok pomijany jest w Testach z torami.

Krok 9: Wydadź kości

Przenieś wszystkie kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości.

Wypadki




Ikona Wypadku oznacza, że coś poszło nie tak, i z reguły wiąże się z negatywnym efektem.



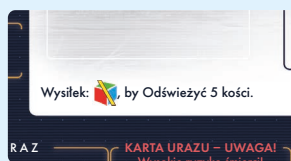
Efekty Specjalne

Niektóre Testy mają Efekty Specjalne wyszczególnione w czarnej ramce między nazwą Akcji i Rezultatami.

Żeton Sukcesu

Za każdym razem, gdy zdobędziesz , umieść 1 żeton Sukcesu powyżej wskazanego obszaru przy górnej krawędzi planszy Planety.

Wysiłek



Innym sposobem na Odświeżenie kości jest mechanika Wysiłku opisana poniżej Puli Zużytych kości na planszy Załogi. Nie należy jej jednak stosować w Samouczku, gdyż wymaga Poświęcenia kości.


Pusta talia kart Sekcji

Za każdym razem, gdy masz dobrać kartę Sekcji, a twoja talia jest pusta, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych, by stworzyć nową talię, i dobierz kartę.

Uwaga! Nową talię tworzysz wyłącznie wtedy, gdy musisz dobrać kartę, a twoja talia jest pusta, a nie wtedy, kiedy skończą ci się karty w talii.

Krok 10: Rozpatrz Rezultaty

Rozpatrz tory od góry do dołu. Jeśli znacznik znajduje się na polu Rezultatu, usuń ten znacznik, a następnie rozpatrz dany Rezultat.

Jeśli rozpatrujesz zielony Rezultat, najpierw zyskaj 1 . Następnie zastąp WP w tym Sektorze kartą **P102** (Odzyskane zapasy). Wszystkie pozostałe znaczniki z poprzedniej karty WP należy odłożyć do puli.

Jeśli nie udało ci się dokonać odpowiednich postępów, by dotrzeć do końca zielonego toru, spróbuj ponownie w przyszłej turze (może to też zrobić inny Członek Załogi w swojej turze).

Uwaga! W rzadkich wypadkach znaczniki mogłyby dotrzeć do końca obu torów, ale jako że rozpatrywane są od góry do dołu, Rezultat zielonego toru spowodowałby wymianę karty WP na inną. W takiej sytuacji Rezultat z czerwonego toru nie byłby rozpatrywany.

Twój Członek Załogi nie ma już kości, a jak już wiesz, kości są potrzebne do wykonywania większości Akcji Specjalnych. Jednym ze sposobów na Odświeżenie kości jest Akcja Odpoczynku, którą teraz należy wykonać.

PIERWSZA AKCJA ODPOCZYNKU

Jak zobaczysz na karcie ze skrótem zasad, wykonanie Akcji Odpoczynku zmniejsza ilość dostępnych Zapasów. Zapasy to kluczowy zasób, który reprezentuje posiadany tlen, filtry, wodę i wszystkie inne elementy potrzebne do eksploracji obcych światów. Jednak w Misji Samouczka twoje Zapasy są nieograniczone, o czym mówi karta Warunków Globalnych.

ROZRZUCONE SKRZYNIĘ Z ZAPASAMI

W tym Samouczku masz nieograniczone Zapasy.

Odpoczynek pozwala na Odświeżenie połowy łącznej liczby kości Sekcji w zaokrągleniu w górę. Obecnie masz łącznie 5 kości. W tym wypadku wszystkie twoje kości są w Puli Zużytych kości, ale w przyszłości część z nich wciąż może znajdować się w miejscach na Dostępne kości. Należy podliczyć wszystkie kości, które masz na planszy Załogi. Połowa z 5 zaokrąglona w górę to 3, zatem możesz Odświeżyć 3 kości.

Aby Odświeżyć kość, przenieś ją z Puli Zużytych kości z powrotem na pole w tym samym kolorze co kość, znajdujące się w lewej części planszy Załogi. Pamiętaj, by umieścić ją ścianką z symbolami w rogach ku górze, by móc ją łatwo zidentyfikować.

Na koniec, jako ostatni krok Akcji Odpoczynku, dobierz 1 kartę Sekcji z talii. Członek Załogi o Randze 1 może mieć maksymalnie 2 karty Sekcji na ręce (jak pokazano na planszy Załogi). Jeśli masz teraz 3 karty, musisz odrzucić 1 kartę z ręki na stos kart odrzuconych po prawej stronie swojej planszy Załogi. Następnym razem, gdy gra nakaze dobrać kartę Sekcji, a twoja talia będzie pusta, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych. Tak utworzoną talię umieść po lewej stronie swojej planszy Załogi.

Tura drugiego Członka Załogi właśnie dobiegła końca. Obróć swój żeton Tury na stronę *Tura zakończona*. Warto przypomnieć, że w tym momencie powinieneś dobrać i rozpatrzeć kartę Wydarzenia, ale na tym etapie Samouczka to pominiemy.

POZOSTALI CZŁONKOWIE ZAŁOGI

W zależności od liczby graczy niektórzy Członkowie Załogi z Grupy Wypadowej mogli nie wykonać jeszcze swoich tur.

Jeśli w drużynie wypadowej jest 3 lub więcej Członków Załogi, powinni oni wykonać poniższe kroki. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury, przejdź do części *Runda zakończona* u dołu tej sekcji.

Uwaga! Jeśli podczas rozpatrywania tych kroków nie będziesz mieć pewności co do znaczenia którejś z ikon, przejdź do Glosariusza na końcu tej instrukcji.

GRACZ 3

Akcja 1: Wykonaj Akcję Specjalną Pobierz próbki z powierzchni pokazaną na karcie WP w twoim Sektorze. Ta Akcja Specjalna jest podobna do Akcji wykonanej przez Amira w tej turze, jednak pojawia się w niej trzeci Rezultat (żółty). Przed wykonaniem tej Akcji przejdź do sekcji *Dodatkowe Rezultaty* na stronie 21 niniejszej instrukcji.

Zielony Rezultat tej Akcji Specjalnej nakazuje ci zyskać **Unikalne Odkrycie 1**. Za każdym razem, gdy zyskasz Unikalne Odkrycie, sprawdź dotyczące go zasady na stronie 24 niniejszej instrukcji.

Zielony Rezultat nakazuje również zastąpić kartę **P101** kartą **P000**, ale na stosie jest kilka kart **P000**. W przypadku kilku dostępnych egzemplarzy tej samej karty należy wybrać jedną z nich losowo.

Akcja 2: Wykonaj Akcję Podróży do Sektora 5. Musisz zdecydować, czy chcesz Wydać kość, czy też rzucić kością Zagrożenia. Na koniec swojej tury odwróć swój żeton Tury. Nie dobieraj ani nie rozpatruj karty Wydarzenia.

GRACZ 4

Akcja 1: Wykonaj Akcję Podróży do Sektora 4. Wymaga to Wydania kości. Sektor 4 zawiera odniesienie do Wpisu. Gdy tylko wejdziesz do tego Sektora, **przejdź do Wpisu 311**.

Akcja 2: Wykonaj Akcję Przygotowania. Akcja ta została szczegółowo wyjaśniona na stronie 22 niniejszej instrukcji, ale na razie dobierz jedynie 1 kartę Sekcji. Pomiń część dotyczącą Kombinacji kości. Na koniec swojej tury odwróć swój żeton Tury. Nie dobieraj ani nie rozpatruj karty Wydarzenia.

RUNDA ZAKOŃCZONA

Jedna pełna runda gry właśnie dobiegła końca! **Przejdź do Wpisu 59**.

KONTYNUOWANIE SAMOUCZKA

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu Wpisu 59.

Po ukończeniu pierwszej rundy Samouczka musisz sobie radzić bez wsparcia. Jest jednak jeszcze kilka dodatkowych zasad, które musisz poznać przed kontynuowaniem gry. Wyszczególniliśmy je na kolejnych stronach. Zapoznaj się z nimi przed kontynuacją rozgrywki, choć wiele z nich możesz przeczytać dopiero wtedy, gdy będą potrzebne. W zależności od tego, co wydarzyło się w Samouczku do tej pory, część tych zasad już znasz. Wszystkie nowe ikony, które nie zostały do tej pory wyjaśnione, znajdziesz w Glosariuszu na końcu instrukcji.

Uwaga! Podczas rozgrywania Samouczka Członkowie Załogi nie dobierają kart Wydarzeń na koniec tury, dopóki nie zostanie odstonięta karta Misji **M02**.

KARTY ZE SKRÓTAMI ZASAD

Jak wspomnieliśmy wcześniej, karty ze skrótami zasad zawierają podsumowanie przebiegu tury oraz listę dostępnych Akcji na jednej stronie i procedurę przeprowadzania Testów na drugiej. Teraz, po zakończeniu „oskryptowanej” części Samouczka, przydadzą ci się obie strony karty ze skrótami zasad. Poniżej, w oddzielnych sekcjach, wyjaśniamy kilka zasad, które zostały pominięte podczas pierwszej rundy rozgrywki.

PRZEBIEG RUNDY



Na początku każdej rundy Członek Załogi mający żeton Startu wybiera dowolnego Członka Załogi (może wybrać siebie), który otrzyma ten żeton.

Członkowie Załogi wykonują swoje tury, począwszy od Członka Załogi z żetonem Startu, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na początku każdej rundy każdy z graczy odwraca swój żeton Tury na stronę „Tura dostępna”.

KONWERTERY



Każdy Członek Załogi ma własny Konwerter przedstawiony w lewym górnym rogu karty Członka Załogi. Podczas Testu możesz użyć swojego Konwertera za każdym razem, gdy Wydajesz kość, by potraktować wynik Podstawowy kości w danym kolorze jako wyszczególnioną ikonę. Kolor kości pozostaje bez zmian.

EFEKTY PODRÓŻY

Ikona Podróży została już wyjaśniona, ale na Ścieżkach Podróży występują jeszcze inne ikony. Zostały one opisane w Głosariuszu ikon, jednak dla wygody przedstawiamy te, które występują na tej planszy Planety.



Aby rozpatrzyć ten efekt, wybierz kość z puli Dostępnych kości na planszy Załogi i umieść ją w Puli Zużytych kości. W tym wypadku ilustracja przedstawia kości wszystkich 3 kolorów, więc możesz wybrać dowolną z nich.



Rzuc 1 kością Zagrożenia i wyszukaj wynik w tabelce na karcie ze skrótami zasad kości Zagrożenia.

NATYCHMIASTOWE EFEKTY SPECJALNE


Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi po raz pierwszy wykona Akcję Specjalną z Natychmiastowym Efektem Specjalnym.

Efekt Specjalny oznaczony przez jedną z poniższych ikon nazywamy Natychmiastowym Efektem Specjalnym.



Jeśli spełnisz wymagania tego Efektu Specjalnego, natychmiast zakończ ten Test. Przenieś wszystkie rzucone kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości i rozpatrz wskazany Rezultat.



Przykład: Jeśli podczas tego Testu w Puli Rzutu nie ma ikony , natychmiast rozpatrz czerwony Rezultat i zakończ ten Test.

KARTY Z DWOMA AKCJAMI SPECJALNYMI

Niektóre karty mają więcej niż jedną Akcję Specjalną. Przed rozpoczęciem Testu musisz wybrać, którą Akcję Specjalną zamierzasz wykonać.






DODATKOWE REZULTATY

Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi po raz pierwszy wykona Test z Dodatkowym Rezultatem.

Niektóre Testy mają oprócz zielonych i czerwonych Rezultatów dodatkowy, żółty Rezultat. Dodatkowy Rezultat z reguły daje coś oprócz standardowego, pozytywnego Rezultatu.



W przypadku Akcji Specjalnej Pobierz próbki z powierzchni Dodatkowy Rezultat da ci żeton Sukcesu, a następnie pozwoli zastosować efekt zielonego Rezultatu. Oznaczono to żółtą strzałką wskazującą z żółtego Rezultatu na zielony Rezultat.

Uwaga! W przypadku tej Akcji możesz spróbować rzucić tylko 1 kością. Jeśli będziesz mieć szczęście i wyrzucisz na kości , lub , lub , rozpatrzysz żółty Rezultat, a następnie zielony Rezultat (zobacz powyższy przykład). Jeśli jednak nie wypadnie żaden z tych wyników, 1 kość nie wystarczy, by rozpatrzyć zielony Rezultat.

Uwaga! W przeciwieństwie do Akcji Specjalnej Wyważenia grodzi czerwony Rezultat nie pozwala zastosować również zielonego Rezultatu. W tym wypadku oznacza on porażkę i zmarnowaną Akcję.

KILKA EGZEMPLARZY KARTY WP

Przeczytaj tę sekcję, gdy gra po raz pierwszy nakaże ci dobrać kartę P000.

Za każdym razem, gdy gra nakazuje ci dobrać kartę WP, która występuje w kilku egzemplarzach, należy wybrać jedną z nich losowo.

KARTY AWANSU

Przeczytaj tę sekcję, gdy zgromadzisz 3 żetony Sukcesu.

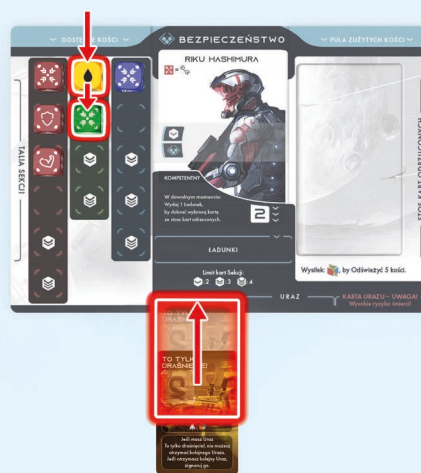
Kiedy tylko spełnisz wymagania wyszczególnione na bieżącej karcie Awansu, odwróć tę kartę na stronę Ukończony. Oznacza to, że udało ci się ukończyć dodatkowy cel, który przyniesie ci korzyści podczas tej fazy Zarządzania Statkiem. Rozgrywając Samouczek, odwróć kartę, gdy tylko zgromadzisz 3 żetony Sukcesu na polu umieszczonym nad planszą Planety. Kolejne żetony Sukcesu możesz zdobywać normalnie.

URAZY

Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi po raz pierwszy otrzyma Uraz.

W Samouczku gra może nakazać ci otrzymać kartę Urazu *To tylko draśnięcie!* (to jedyny rodzaj Urazu w Samouczku; jeśli w trakcie Samouczka gra nakaze ci dobrać jakąkolwiek inną kartę Urazu, zignoruj tę instrukcję). Aby to zrobić, dobierz tę kartę i umieść ją odkrytą na pierwszym od lewej miejscu na Urazy u dołu swojej planszy Załogi. Następnie umieść 1 żółtą kość Urazu w dowolnej kolumnie na najwyższym polu na kości na twojej planszy Załogi, przesuwając wszystkie kości z tej kolumny o 1 w dół, o ile w danej kolumnie są jakieś kości.

Uwaga! W przypadku Samouczka nie ma znaczenia, w której kolumnie umieścisz kość, lecz może to mieć znaczenie podczas rozgrywania kampanii.



Przykład: Podczas Akcji *Podróż* gra nakazuje ci rzucić kością *Zagrożenia*. Wynik rzutu oznacza, że otrzymujesz kartę Urazu *To tylko draśnięcie!*. Najpierw umieszczasz kartę Urazu w pierwszym od lewej miejscu na Urazy. Następnie bierzesz 1 kość Urazu i postanawiasz umieścić ją w zielonej kolumnie. Każda zielona kość zostaje przesunięta o 1 pole w dół.

Uwaga! W Samouczku każdy Członek Załogi może otrzymać tylko 1 Uraz. Jeśli masz już kartę Urazu, zignoruj wszystkie efekty, które nakazywałyby ci otrzymać kolejną. Ta zasada nie ma zastosowania podczas kampanii.

TESTY PRZY URZACH

Za każdym razem, gdy musisz wykonać Test, w kroku 2 razem z wybranymi kośćmi Sekcji musisz rzucić wszystkimi kośćmi Urazów znajdującymi się na twojej planszy Gracza. W kroku 6, jeśli wynik na kości Urazu w Puli Rzutu odpowiada ikonie na karcie Urazu, umieść tę kość Urazu na danej karcie i zastosuj efekt przedstawiony na karcie. Jeśli wynik na kości nie odpowiada żadnej ikonie z twoich kart Urazów, zostaw tę kość w Puli Rzutu.

Uwaga! W Samouczku nie występują efekty modyfikujące te kości, lecz mogą się one pojawić w kampanii.



Przykład: Po przecięnięciu się przez wąską szczelinę otrzymujesz kartę Urazu oraz kość Urazu. Podczas Testu rzucasz kością Urazu razem z innymi kośćmi. Wynik na kości Urazu to . Podczas kroku 6 umieszczasz tę kość na karcie Urazu i musisz Wydać kość.

Kości Urazów wracają na pola kości Sekcji na koniec kroku 6 każdego Testu. Umieść kość Urazu na najwyższym polu w dowolnej kolumnie (nie musisz umieszczać jej w tej samej kolumnie co wcześniej), przesuwając pozostałe kości w dół, o ile to konieczne.

POZBYWANIE SIĘ URZÓW

Niektóre efekty w Samouczku pozwalają Członkowi Załogi na usunięcie kości Urazu oraz karty Urazu. Aby to zrobić, wystarczy wziąć kość i zwrócić ją do ogólnej puli, natomiast kartę Urazu odłożyć do pozostałych kart Urazów.

AKCJA PRZYGOTOWANIA

Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi chce po raz pierwszy wykonać Akcję Przygotowania.

Aby wykonać Akcję Przygotowania, wykonaj jedną lub obie poniższe czynności (w dowolnej kolejności):

- Dobierz 1 kartę Sekcji z talii do ręki. Jeśli masz teraz 3 karty w ręce (tj. więcej niż wynosi twój limit kart Sekcji), musisz natychmiast odrzucić 1 kartę.
- Wykonaj Test i spróbuj dopasować wyrzucone ikony do Kombinacji kości na kartach Sekcji, które masz na ręce (zasady dotyczące Kombinacji kości zostaną wyjaśnione na następnej stronie). Wykonując ten Test, należy trzymać się standardowego procesu opisanego na stronie 15 (do rzutu musisz dołączyć wszystkie kości Urazów, inni gracze mogą ci Asystować i możesz wykorzystać górne efekty karty Sekcji do modyfikacji wyników na kościach).

Niewystarczająca liczba kości do Wydania

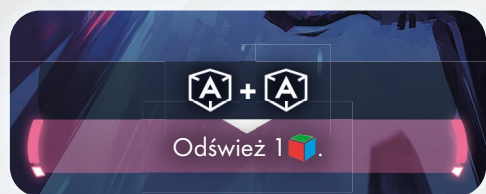
Jeśli musisz rozpatrzyć efekt Wydania kości i nie masz odpowiedniej liczby Dostępnych kości, zamiast tego musisz Poświęcić kość:

– zobacz „Poświęcenie” w Glosariuszu terminów w grze na końcu niniejszej instrukcji.

KOMBINACJE KOŚCI

Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi rozpatrzy następny Test.

Podczas kroku 5 Testu możesz użyć efektu Kombinacji kości z dowolnej karty Sekcji na twojej ręce, o ile tylko kości w Puli Rzutu spełniają ich wymagania.



Uwaga! Podczas kampanii efekty Kombinacji kości występują również na bieżących kartach Warunków Globalnych.

Jeśli wyniki na kościach w Puli Rzutu (wliczając w to kości Asystujących Członków Załogi) odpowiadają Kombinacji kości na karcie Sekcji na twojej ręce, możesz przenieść te kości do Puli Zużytych kości ich właścicieli i aktywować efekt opisany na karcie. Następnie umieść tę kartę awersem do góry na stosie kart odrzuconych. Tym sposobem można aktywować efekt więcej niż 1 kartę Sekcji, jednak kości użyte do aktywacji efektu przenosi się do Puli Zużytych kości ich właściciela natychmiast po ich wykorzystaniu, dlatego nie można ich użyć do aktywacji kolejnej karty lub Rezultatu.

Uwaga! W Samouczku występują jedynie dwie różne ikony Kombinacji kości. W kampanii jest ich wiele więcej.



Dowolna kość pokazuje wynik Podstawowy.



2 kości pokazują tę samą ikonę. Pamiętaj, że ikona Vanguarda liczy się jako dowolna ikona.



Ikon Wypadku nie można używać do aktywacji efektu Kombinacji kości.



Przykład: Wykonujesz Test i rzucaś 2 kośćmi (1 czerwoną i 1 niebieską). Inny Członek Załogi Asystuje ci i rzuca 1 zieloną kością. Wyrzucaś 1 ikonę Sprawności i 1 ikonę Podstawową. Drugi Członek Załogi wyrzuca ikonę Vanguarda. Nie ma żadnych przerzutów, zatem są to ostateczne wyniki na kościach po kroku 4 Testu. Podczas kroku 5 Testu możesz użyć tych kości do aktywacji efektu Kombinacji kości z dowolnej karty Sekcji na twojej ręce.

Na ręce masz 2 karty Sekcji (Atletyka oraz Sprint).

Możesz użyć ikony Podstawowej z niebieskiej kości, by aktywować efekt karty Sprint (który pozwala poruszyć się do innego Sektora). W tej sytuacji należałoby przenieść niebieską kość do Puli Zużytych kości i odrzucić kartę Sprint.

Jako że ikona Vanguarda liczy się jako dowolna inna ikona, możesz użyć ikony Sprawności z czerwonej kości oraz ikony z kości Asystującego Członka Załogi, by aktywować efekt karty Atletyka. W tej sytuacji czerwoną kość należy przenieść do twojej Puli Zużytych kości, natomiast zieloną kość – do Puli Zużytych kości Asystującego Członka Załogi.

ASYSTOWANIE

Zawsze, gdy Członek Załogi wykonuje Test, inni Członkowie Załogi w tym samym Sektorze mogą mu Asystować. Członek Załogi wykonujący Test to Aktywny Członek Załogi.

Przeczytaj tę sekcję, gdy Członek Załogi po raz pierwszy postanowi udzielić Asysty.

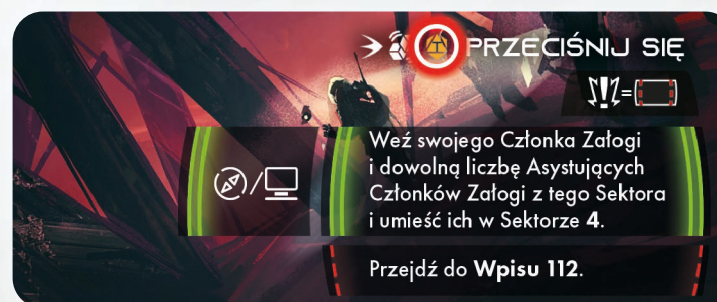
Członkowie Załogi mogą Asystować na jeden lub oba z podanych sposobów:

- Podczas kroku 1 Testu inny Członek Załogi może Asystować, wybierając 1 kość ze swojej Puli Dostępnych kości. Taką kością należy rzucić w kroku 3. Może być ona wykorzystana przez Aktywnego Członka Załogi w ten sam sposób, jakby znajdowała się w jego Puli Rzutu. Przenosząc kości uzyskane od Asystujących Członków Załogi do Puli Zużytych kości, należy umieścić je w odpowiednich Pulach Zużytych kości Asystujących Członków Załogi, a nie w Puli Zużytych kości Aktywnego Członka Załogi.
- Podczas kroku 4 Testu inny Członek Załogi może Asystować, zagrywając z ręki 1 kartę Sekcji mającą efekt „Podczas Testu”. Rozpatrz efekt tej karty tak, jakby zagrał ją Aktywny Członek Załogi.

Przykład: Amir, Cho i Riku przebywają w tym samym Sektorze. Amir wykonuje Akcję Specjalną, która wymaga wykonania Testu. Cho pomaga, dodając 1 ze swoich kości do Puli Rzutu. Riku nie dodaje żadnych kości, ale zagrywa kartę Sekcji w kroku 4.

KOŚCI ZAGROŻENIA W TESTACH

Przeczytaj tę sekcję, wykonując Akcję Specjalną Przeciśnij się.



Wykonywanie niektórych Akcji Specjalnych jest niebezpieczne, co odzwierciedla ikona kości Zagrożenia po lewej stronie nazwy Akcji Specjalnej. Podczas takiego Testu należy rzucić kością Zagrożenia razem z pozostałymi kośćmi. W kroku 5 rozpatrz kość Zagrożenia w standardowy sposób (wyszukaj wynik w tabelce na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia). Następnie odłóż tę kość Zagrożenia z powrotem do ogólnej puli.

Zbiorowa Pula Rzutu

Każdy gracz ma własną Pulę Rzutu, co pozwala łatwo kontrolować, do kogo należą poszczególne kości. Jednak wszystkie kości we wszystkich Pulach Rzutów są traktowane jako ta sama Pula Rzutu i mogą zostać wykorzystane przez Aktywnego Członka Załogi.

Konwerter podczas Asystowania

Asystujący Członkowie Załogi nie mogą używać swoich Konwerterów. Z Konwertera może korzystać jedynie Członek Załogi wykonujący Test. Jednak ten Członek Załogi może zastosować efekt swojego Konwertera również na kościach Asystujących Członków Załogi.

UNIKALNE ODKRYCIE

Przeczytaj tę sekcję dopiero wtedy, gdy gra nakaze ci zyskać **Unikalne Odkrycie 1**.

Na niektórych Planetach trafisz na Unikalne Odkrycia. Ich karty umieszcza się zakryte na planszy Planety podczas przygotowania. Gdy gra nakaze ci zyskać Unikalne Odkrycie, odwróć jego kartę. Unikalne Odkrycia standardowo umieszcza się na Lądowniku, ale na potrzeby Samoucзка umieść tę kartę nad planszą Planety we wskazanym miejscu.

Jeśli gra nakaze ci zyskać Unikalne Odkrycie **1**, gdy już je masz, zamiast tego zyskaj 1 (zgodnie z instrukcją pola Unikalnego Odkrycia w prawym górnym rogu planszy Planety).

WYDARZENIA

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 298**.

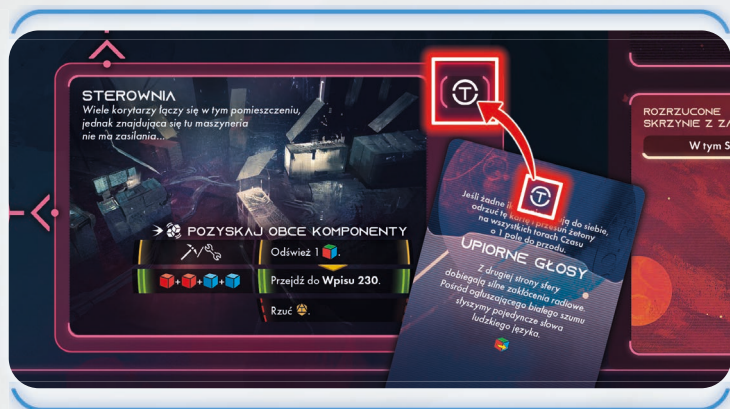
Jak wspomnieliśmy wcześniej, gdy Członek Załogi kończy swoją turę, odkrywa wierzchnią kartę Wydarzenia i rozpatruje ją.

Proces ten wygląda następująco:

1. Odkryj wierzchnią kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń. Jeśli talia Wydarzeń jest pusta, przetasuj stos odrzuconych kart Wydarzeń i utwórz nową talię, a następnie odkryj wierzchnią kartę.
2. Jeśli żadna z ikon Biomu na karcie nie odpowiada ikonom Biomu w twoim Sektorze (wliczając w to ikony z karty WP), użyj efektu pobocznego, który widnieje u góry karty. Podczas Samoucзка efekt poboczny wszystkich kart Wydarzeń wymaga przesunięcia żetonów na wszystkich torach Czasu o 1 pole. Zignoruj ten efekt, jeśli karty Warunków Globalnych **G01** (Migoczące światła) nie ma w grze. Jeśli jest w grze, przeczytaj kolejną sekcję poświęconą torom Czasu.
3. Jeśli dowolna z ikon Biomu na karcie odpowiada dowolnej ikonie Biomu w twoim Sektorze, rozpatrz efekt główny, pokazany w dolnej części tej karty. O ile zasady nie stanowią inaczej, efekt ten ma zastosowanie wyłącznie do gracza, który odkrył tę kartę.
4. Odrzuć tę kartę awersem do góry na stos odrzuconych kart Wydarzeń.

Przykład: Kończysz swoją turę w Sektorze 6 i odkrywasz kartę Wydarzenia. Ikona Biomu na twojej karcie odpowiada ikonie Biomu w twoim bieżącym Sektorze, dlatego rozpatrujesz efekt główny tego Wydarzenia (Upiorne głosy) i musisz Wydać kość.

Jeśli ikona Wydarzenia na karcie nie widnieje w twoim obecnym Sektorze, zamiast tego należy rozpatrzeć efekt poboczny (dokonać postępów o 1 pole na wszystkich torach Czasu).



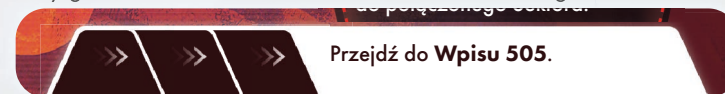
TORY CZASU

Przeczytaj tę sekcję dopiero wtedy, gdy gra ci to nakaze.

W różnych momentach rozgrywki gra może nakazać ci dokonać postępów na wszystkich torach Czasu. W Samoucšku będzie to miało znaczenie dopiero wówczas, gdy do gry wejdzie karta **G01** (**G01** to jedyna karta z torem Czasu w Samoucšku).

Tory Czasu działają podobnie do torów Akcji Specjalnych: Jeśli na torze nie ma żetonu Czasu, gdy gra nakaze ci dokonać postępów na wszystkich torach Czasu, należy umieścić żeton na pierwszym od lewej polu na torze. Każdy kolejny postępowanie spowoduje przesunięcie żetonu o 1 pole w prawo. Gdy żeton dotrze na ostatnie pole od lewej (to z opisem efektu), należy rozpatrzeć ten efekt.

Gdy gra nakaze ci zresetować tor Czasu, usuń z niego żeton Czasu.



Przykład: Tor Czasu na karcie **G01** wymaga 4 postępów: pierwszy postępowanie będzie równoznaczny z umieszczeniem żetonu Czasu na torze, a gdy żeton dotrze na ostatnie pole, przejdź do **Wpisu 505**.

POSPRZĄTANIE SAMOUCZKA

Przeczytaj tę sekcję po przeczytaniu **Wpisu 204**.

Gdy twoja Grupa Wypadowa opuści planetę, przyjdzie czas na sprząkanie:

1. Pozbieraj karty i kości:

- Przenieś wszystkie kości Sekcji ze stołu do odpowiednich zasobników Sekcji. Odłóż wszystkie żetony Tur, żetony Czasu i żetony Startu, wszystkie figurki, znaczniki, kości Urazów i kości Zagrożenia do pudełka.
- Usuń z gry wszystkie karty Sekcji użyte w Samoucšku, łącznie z kartami Wydarzeń z Samoucška, kartami Urazów z Samoucška, kartami Misji z Samoucška i kartą Warunków Globalnych z Samoucška.
- Umieść wszystkie karty **P000** Nic ciekawego (zarówno z planszy Planety, jak i ze stosu kart WP) za przekładkę Ważne Punkty (organizer A). Usuń z gry wszystkie inne karty WP z planszy Planety oraz stosu kart WP.

2. Sprawdź elementy gry:

W tym momencie jedynymi elementami gry na stole powinny być: otwarta Planetopedia z żetonami Sukcesu, Odkrycia, karta Awansu, plansze Załogi z kartami Członków Załogi oraz karty ze skrótami zasad.

3. **Awansuj Członków Załogi:** Jako że podczas Eksploracji Planetarnej karta Awansu została odwrócona na stronę *Ukończony*, wszyscy członkowie Grupy Wypadowej Awansują. Zamień ich koszulki Rangi 1 na koszulki Rangi 2, a następnie umieść ich karty z powrotem na planszach Załogi. Umieść koszulki Rangi 1 z powrotem w odpowiednich zasobnikach Sekcji.



Ranga 1 Ranga 2 Ranga 3



Następnie usuń z gry kartę Awansu z Samouczka.

4. **Kup kości:** Możesz wykorzystać swoje żetony Sukcesu, by kupić dodatkowe kości dla każdej Sekcji. Koszt takiej operacji to 1 żeton Sukcesu za każdą kość, którą Sekcja ma obecnie (wszystkie Sekcje zawsze będą mieć tę samą liczbę kości). W ten sposób **każda Sekcja** otrzyma 1 nową kość. Jako że każda Sekcja ma obecnie 5 kości, koszt zakupu nowej kości to 5 żetonów Sukcesu. Jeśli masz dostateczną liczbę tych żetonów, zwróć 5 z nich do pudełka i dodaj następujące kości z pudełka do zasobników poszczególnych Sekcji:



Te kości nazywane są Dzikimi i zapewniają wyższą szansę wyrzucenia ikony Vanguarda, ale też zwiększają ryzyko wyrzucenia Wypadku. Używaj ich ostrożnie! Na razie zostaw pozostałe żetony Sukcesu na stole.

Gratulacje! To koniec Samouczka. Pamiętaj, że nowe zasady i elementy gry, takie jak Zarządzanie Statkiem, Wskazówki, Odkrycia, Niebezpieczeństwa, Lądowiki i inne, pojawią się w trakcie rozgrywania kampanii. Za każdym razem, gdy zechcesz przypomnieć sobie te zasady, skorzystaj z części *Pełne zasady* w niniejszej instrukcji (rozdział III).

Jeśli postanowisz kontynuować kampanię zaraz po zakończeniu Samouczka, przejdź do następnej sekcji (*Kontynuowanie kampanii*). W innym wypadku przejdź do procedury *Resetowanie gry* na stronie 41, która pomoże ci przygotować grę do przyszłych rozgrywek.

Powodzenia w wojazach!

KONTYNUOWANIE KAMPANII

Możesz teraz po raz pierwszy przejść przez fazę Zarządzania Statkiem. W tej części gry przeniesiesz się na nowe, obce światy, zbadasz technologie, wyprodukujesz nowe wyposażenie i rozwiniesz Sekcje oraz Członków Załogi. Poszczególne kroki Zarządzania Statkiem wykonuje się z wykorzystaniem Księgi Statku. Umieść Księgę Statku na stole i upewnij się, że masz wystarczającą ilość miejsca na 3 pile żetonów po jej lewej stronie.

Księga Statku została zapełniona kartami startowymi w krokach *Przed pierwszą rozgrywką*.

Teraz wykonaj następujące czynności:

- Umieść na stole kopertę „Oczekujących...”. W fazie Zarządzania Statkiem gra czasami nakaze ci umieścić karty w tej kopercie, a gdy dotrzesz do części Księgi Statku, w której będą miały zostać użyte, gra wyjaśni ci, co z nimi zrobić.
- Otwórz Księgę Statku na stronach 28 i 29. Przenieś **Unikalne Odkrycie 1** z miejsca *Znalezione Odkrycia* na planszy Planety w miejsce oznaczone numerem „1” na stronie 29.
- Jeśli na stole masz jeszcze jakieś żetony Sukcesu, umieść je w woreczku na żetony. Ten woreczek strunowy służy przechowywaniu bieżącej puli różnych znaczników.
- Gracz każdej Sekcji przenosi wszystkich Członków Załogi z planszy Załogi do Sekcji *Odпочywiająca Załoga* (organizer B).
- Gracz każdej Sekcji dobiera 2 losowe karty Rekrutów (organizer B) i umieszcza je na stole awersem do góry. Każdy gracz wybiera nowego Członka Załogi do każdej ze swoich Sekcji. Włóż karty tych Członków Załogi w koszulki Rangi 1, które znajdziesz w zasobnikach Sekcji. Odłóż pozostałe karty Członków Załogi do Rekrutów (organizer B) i przetasuj te karty.
- Każdy gracz bierze nowych Członków Załogi na rękę. Członkowie Załogi na ręce gracza to Dostępni Członkowie Załogi. Gracz kontrolujący więcej niż 1 Sekcję może trzymać Dostępnych Członków Załogi ze wszystkich Sekcji razem na jednej ręce. Podczas fazy Zarządzania Statkiem będziesz przydzielać Dostępnych Członków Załogi do różnych zadań. Nigdy nie możesz przydzielić ostatniego Dostępnego Członka Załogi z każdej Sekcji, gdyż będziesz go potrzebować podczas następnej Eksploracji Planetarnej.

Uwaga! Oznacza to, że podczas pierwszej fazy Zarządzania Statkiem nie wykonasz żadnych Zadań, chyba że postanowisz skorzystać z Koszar, by zrekrutować kolejnych Członków Załogi.

- Weź z pudełka Skaner Planetary oraz Księgę Map Systemów i trzymaj je pod ręką.

Możesz teraz rozpocząć fazę Zarządzania Statkiem. Wykorzystuje ona procedury zawarte w Księdze Statku, które czasem odnoszą się do elementów, które jeszcze nie pojawiły się w kampanii. Jeśli część procedury odnosi się do elementu, którego nie masz, zignoruj tymczasowo te kroki.

Podpowiedź: Wykonując kolejne kroki przedstawione w Księdze Statku, stajesz przed wieloma wyborami – ale nie martw się. Na tym etapie kampanii żaden wybór nie jest zły. Zalecamy jednak, by w kroku *Pomieszczenia Statku* aktywować Koszary oraz *Kompleks Produkcyjny*. Pozwoli to na zdobycie Wyposażenia przed następną Misją. Możliwe są również inne kombinacje!

Teraz przejdź do Wpisu 750.







ROZDZIAŁ III: KAMPANIA

Przed rozegranie kampanii przynajmniej jeden gracz (a najlepiej wszyscy) powinien zapoznać się z Samoucziem w formie wideo (patrz strona 10) lub rozegrać Samouczek, przyswajając w ten sposób najważniejsze zasady gry.

Masz dwie opcje rozpoczęcia kampanii:

- 1. Kontynuowanie Samoucza.** Zalecamy tę opcję, jeśli właśnie rozegrałeś Samouczek. Nie musisz wykonywać żadnych dodatkowych czynności ani przygotowań. Po prostu kontynuuj grę od miejsca, w którym skończył się Samouczek. W tym celu pomiń resztę tej strony i stronę 28. Strona 29 oraz kolejne zawierają szczegółowe zasady Eksploracji Planetarnej.
- 2. Szybki start.** Wybierz tę opcję, jeśli chcesz rozpocząć kampanię z innymi Członkami Załogi niż ci, którzy występowali w Samoucuku, lub też rozgrywasz kampanię po raz drugi, trzeci trzeci...

KAMPANIA – SZYBKI START

Poniższa procedura wyjaśnia, jak przygotować i rozpocząć kampanię gry ISS Vanguard bez rozgrywania Samoucza.

1. Sprawdź organizery i Księgę Statku:

Upewnij się, że organizery i Księga Statku są przygotowane, tak jak opisano w sekcji *Przed pierwszą rozgrywką*. Jeśli talie Samoucza zostały zmienione, wykonaj następujące kroki:

- Przenieś karty Ważnych Punktów **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000 P000** do sekcji *Ważne Punkty* (organizer A).
- Przenieś karty Misji **M01, M02, M03** do sekcji *Karty Misji* (organizer A).
- Przenieś kartę Warunków Globalnych **G01** do sekcji *Warunki Globalne* (organizer A).

- Przenieś kartę Unikalnego Odkrycia **1** do sekcji *Unikalne Odkrycia* (organizer A).
- Przenieś 4 karty *Urazów To tylko draśnięcie* do sekcji *Urazy* (organizer A).
- Umieść 5 kart *Wydarzeń z Samoucza* oraz kartę *Awansu z Samoucza* na stole.
- Przenieś 4 karty *Członków Załogi z Samoucza* do sekcji *Rekruci* (organizer B).
- Przenieś kartę *Projektu Badawczego R01* do sekcji *Projekty Badawcze* (organizer B).

2. Zbierz elementy gry:

Na stole powinny znaleźć się następujące elementy:

- A.** po 1 karcie ze skrótem zasad rundy gry / Testów na gracza;
- B.** 1 karta ze skrótem zasad kości Zagrożenia;
- C.** 4 plansze Załogi;
- D.** organizer A (Eksploracja Planetarna);
- E.** organizer B (Zarządzanie Statkiem);
- F.** 4 zasobniki Sekcji (lub 4 pudełka Sekcji, jeśli masz dodatek w postaci Pudełka Sekcji);
- G.** Planetopedia;
- H.** 1 żeton Startu i wszystkie żetony Tury, żetony Sukcesu, żetony Czasu oraz znaczniki;
- I.** 12 kości Urazów;
- J.** 2 kości Zagrożenia;
- K.** 5 kart Wydarzeń z Samoucza;
- L.** 1 karta Awansu z Samoucza.

Ważne! Odlóż wszystkie elementy oprócz wyżej wymienionych z powrotem do pudełka.



Od: Major Imara Dahl
Do: Sierżant Nahy

NAHY, ZDAJE SIĘ, ŻE JESTEŚ
BLISKO Z ZAŁOGĄ GRUPY
WYPADOWEJ, PRAWDA? MOŻESZ MI
WYJAŚNIĆ, DLACZEGO NIEKTÓRZY
Z NICH ZACZĘLI NAZYWAĆ MNIE
„BRADFORD” I UWAŻAJĄ MÓJ
ZIELONY SWETER TAKTYCZNY
ZA ZABAWNY?

3. Przeczytaj Wpis początkowy:

Otwórz Dziennik Pokładowy lub aplikację i przeczytaj **Wpis początkowy** (pierwszy Wpis w Dzienniku Pokładowym), który stanowi początek historii Vanguarda.

4. Wybierz Sekcje:

Gracze powinni przedyskutować między sobą, kto będzie kontrolować którą z Sekcji. Jako że jest to gra kooperacyjna, postarajcie się, by wszyscy byli zadowoleni z wyboru. Następnie każdy gracz bierze plansze Załogi z kontrolowanych przez siebie Sekcji. Gracz, który kontroluje daną Sekcję, nazywany jest graczem Sekcji. Każda z czterech Sekcji musi mieć kontrolującego ją gracza!

5. Dobierz początkowych Członków Załogi:

- Gracz każdej Sekcji dobiera 3 losowe karty „Rekrutów” (organizer B) i umieszcza je na stole awerssem do góry.
- Każdy gracz Sekcji wybiera 2 początkowych Członków Załogi do każdej ze swoich Sekcji. Włóż karty tych Członków Załogi w koszulki Rangi 1 (znajdziesz je w zasobnikach Sekcji). Umieść 1 Członka Załogi z każdej Sekcji na odpowiadającej mu planszy Załogi, a pozostałych w sekcji *Odpoczywająca Załoga* (organizer B).
- Odlóż pozostałe na stole karty Członków Załogi do „Rekrutów” (organizer B) i przetasuj te karty.

6. Przygotuj kości Sekcji:

Weź kości dla poszczególnych Sekcji i umieść je we właściwych kolumnach na kości na planszach Załogi, jak pokazano poniżej. Upewnij się, że bierzesz **wyłącznie** kości wskazane na planszach Załogi na poniższych ilustracjach (symbole w rogach niektórych kości pomogą ci je zidentyfikować). Zwróć wszystkie nieużywane kości do pudełka.



Sekcja Inżynieryjna



Sekcja Bezpieczeństwa



Sekcja Zwiadowcza



Sekcja Naukowa

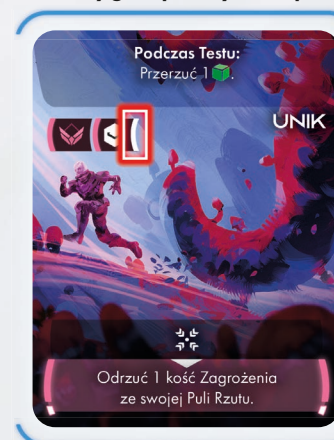
7. Wybierz Grupę Wypadową:

Każdy gracz, który kontroluje więcej niż 1 Sekcję, wybiera tylko 1 Sekcję, która weźmie udział w pierwszej Misji. Jeśli grasz w pojedynkę, wybierz 2 Sekcje.

W przypadku Sekcji, które **NIE** będą brać udziału w pierwszej Misji:

- Przenieś Członka Załogi tej Sekcji z planszy Załogi do sekcji *Odpoczywająca Załoga* (organizer B).
- Przenieś kości tej Sekcji z planszy Załogi do zasobnika tej Sekcji.
- Odlóż planszę Załogi tej Sekcji do pudełka.

8. Przygotuj karty Sekcji:



Za każdego Członka Załogi w Grupie Wypadowej weź z danego zasobnika Sekcji 10 kart Sekcji Rangi 1 oznaczonych białym paskiem widocznym obok symbolu Rangi (zobacz przykład po lewej). Każdy Członek Załogi tasuje swoje karty Sekcji i umieszcza je zakryte w miejscu na talii Sekcji po lewej stronie planszy Załogi.

Zapamiętaj: Startowa Planeta nie wykorzystuje wszystkich zasad i elementów gry, takich jak

Niebezpieczeństwa, Odkrycia, Wskazówki, Wyposażenie, Zdolności Załogi, Ładunki. Oznacza to, że nie wszystkie zdolności kart będą przydatne.


9. Przygotuj planszę Planety:

- Otwórz Planetopedię na stronach 2-3 – to plansza Planety (Oko Pustki).
- Umieść kartę Awansu z Samouczka stroną *Nieukończony* do góry we wskazanym miejscu przy górnej krawędzi planszy Planety.
- Weź kartę Misji **M01** z sekcji *Misje* (organizer A) i umieść ją odkrytą w miejscu Misji poniżej miejsca na Unikalne Odkrycia.
- Umieść zakryte **Unikalne Odkrycie 1** na wyznaczonym polu.
- Przetasuj 5 kart Wydarzeń z Samouczka i umieść je zakryte obok planszy Planety.
- Gracze wybierają jedną z ośmiu dostępnych figurek, po jednej dla każdej Sekcji, która bierze udział w tej Eksploracji Planetarnej, a następnie umieszczają je w kolorowych pierścieniach w barwach swojej Sekcji – to Członkowie Załogi Grupy Wypadowej. Gracze rozmieszczają figurki w Sektorach 1 i 2 w dowolnej konfiguracji – w każdym Sektorze musi się znaleźć przynajmniej jedna figurka.
- Umieść żeton Tury obok każdej planszy Załogi stroną *Tura dostępna do góry*. Wręcz żeton Startu graczowi Sekcji Zwiadowczej (nawet jeśli Sekcja Zwiadowcza nie jest częścią Grupy Wypadowej).
- Pole ładunków pozostaw puste. Ze względu na nagłe przebudzenie członkowie Grupy Wypadowej nie zyskują żadnych ładunków na początku tej Eksploracji!
- Przeczytaj kartę Misji na głos.
- Każdy gracz Sekcji dobiera 2 karty ze swojej talii Sekcji.

10. Rozpocznij Eksplorację! Przejdź do Wpisu 1.

ZASADY EKSPLORACJI PLANETARNEJ

Na początku Eksploracji Planetarnej wykonaj następujące kroki:

1.  Każdy gracz bierze 1 żeton Tury dla każdego Członka Załogi na planecie i umieszcza go na swojej planszy Załogi stroną Tura dostępna ku górze.
2. Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

Eksploracja Planetarna podzielona jest na rundy. W każdej rundzie, począwszy od Członka Załogi z żetonem Startu i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Członek Załogi wykonuje 2 Akcje. Na koniec tury Członek Załogi odwraca on swój żeton Tury na drugą stronę. Gdy wszyscy Członkowie Załogi wykonają swoje tury, runda kończy się. Każdy Członek Załogi odwraca swój żeton Tury z powrotem na stronę Tura dostępna.

Na początku następnej rundy Członek Załogi mający żeton Startu wybiera dowolnego Członka Załogi (w tym siebie) i przekazuje mu żeton Startu. Członek Załogi z żetonem Startu wykonuje pierwszą turę, a po nim wszyscy pozostali Członkowie Załogi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wykonaj następujące czynności:

1. **Wykonaj 2 Akcje** – wybierz jedną z Akcji z poniższej listy i rozpatrz ją w pełni. Następnie wybierz drugą Akcję i rozpatrz ją w pełni. Z wyjątkiem Akcji Specjalnej wszystkie Akcje możesz wykonać dwukrotnie.

- Akcja Specjalna (raz na turę)
- Podróż
- Przygotowanie
- Odpoczynek
- Odlot.



Aby łatwiej zapamiętać, ile Akcji pozostało ci do wykonania w turze, możesz użyć jednego z opcjonalnych żetonów Akcji.

Wykorzystanie efektu z planszy Załogi, planszy Lądownika, karty Członka Załogi, karty Sekcji itd. nie liczy się jako Akcja, chyba że dany efekt oznaczony jest jako Akcja Specjalna lub też jego opis stanowi, że liczy się jako Akcja.



Przykład: Karta Wyposażenia Posterunek mówi: „Umieść żeton Posterunku w swoim Sektorze – liczy się to jako Akcja”. Zatem nie można użyć tej karty, jeśli wykonano już 2 Akcje w tej turze.

2. Koniec tury



- Odwróć swój żeton Tury rewersem do góry, tak by widoczna była strona Tura zakończona.
- Dobierz i rozpatrz kartę Wydarzenia (patrz: strona 37).

Gdy wszystkie żetony Tur zostaną odwrócone na stronę Tura zakończona, runda dobiega końca; rozpocznij nową rundę.

Sekwencję tę powtarza się do momentu, aż wydarzy się jedna z następujących rzeczy:

- Członek Załogi wykona Akcję Odlotu.
- Członek Załogi otrzyma czwartą kartę Urazu.
- Wpis lub karta Misji nakażą zakończenie Eksploracji Planetarnej.

Należy wtedy przejść do sekcji Kończenie Eksploracji Planetarnej na stronie 41.

AKCJE SPECJALNE

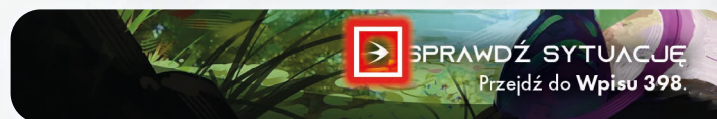
Akcje Specjalne obejmują różne czynności od pobieranie próbek niebezpiecznych substancji po negocjacje z obcymi formami życia. Można je zidentyfikować po ikonie ➔ obok nazwy Akcji.

W swojej turze możesz wykonać 1 Akcję Specjalną widoczną:

- w twoim Sektorze na planszy Planety;
- na karcie WP w twoim Sektorze;
- na karcie Warunków Globalnych;
- na karcie przedstawiającej Niebezpieczeństwa w twoim Sektorze;
- na odkrytej karcie Misji;
- na karcie Modyfikacji Lądownika lub karcie Awansu.



Większość Akcji Specjalnych wymaga wykonania Testu (patrz strona 31).



Inne Akcje Specjalne wymagają jedynie przeczytania tekstu wskazanego pod Akcją.

✉ Od: Naczelny kwatermistrz
p. Olsen
Do: Dowódcy Sekcji

BARDZO MARTWI MNIE CZĘSTOTLIWOŚĆ,
Z JAKĄ GRUPY WYPADOWE ZGŁASZAJĄ
ZAPOTRZEBOWANIE NA PRZENOŚNE
URZĄDZENIA SPOPIELAJĄCE „HADES”
PODCZAS MISJI TERENOWYCH.
TO NIE SĄ – JAK TWIERDZA –
„MIOTACZE PŁOMIENI”!
TO SPECJALISTYCZNE PRZYRZĄDY
GÓRNICZE UŻYWANE W OKREŚLONYCH
SYTUACJACH, WYMAGAJĄCE
ODPOWIEDNIEGO PRZESZKOLENIA.
NIE ROZUMIEM, DLACZEGO WSZYSTKIE
GRUPY WYPADOWE NALEGAJĄ,
BY ZABIERAĆ JE NA KAŻDĄ MISJĘ
NA POWIERZCHNI.



Sektor Lądownika Niektóre

Sektory oznaczone są ikoną Lądownika. Oznacza ona, że w danym Sektorze można wylądować. Sektor, w którym znajduje się Lądownik, nazywany jest Sektorem Lądownika.

Pod koniec większości Eksploracji Planetarnych gracze będą musieli wrócić do Sektora Lądownika, aby Odlecieć.

Numery Wpisów na planszy Planety

Jeśli podczas swojej tury wejdiesz do Sektora kierującego cię do Dziennika Pokładowego („Przejdź do Wpisu XX”), natychmiast przeczytaj wskazany Wpis.

PODRÓŻ

Akcja Podróży to główny sposób, w który Członkowie Załogi mogą dostać się do nowych Sektorów na Planecie.

Uwaga! Jeśli w twoim Sektorze widnieje ikona , nie możesz wykonać tej Akcji. Zawsze, gdy wykonujesz Akcję Podróży, wykonaj następujące kroki:

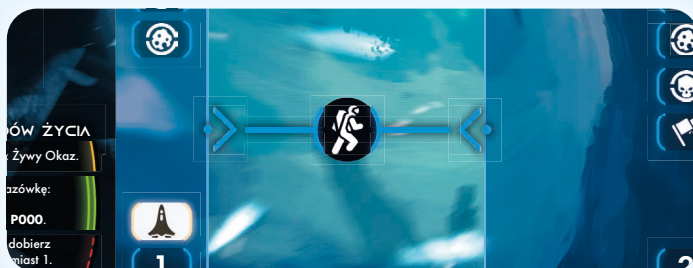
1. Wybierz Ścieżkę (linię łączącą Sektor, w którym obecnie przebywasz, z Sektorem, do którego chcesz się udać). Niektóre Ścieżki są jednokierunkowe; możesz skorzystać tylko ze Ścieżki, która ma na początku strzałkę. To znaczy, że możesz poruszyć się tylko w kierunku wskazanym przez strzałkę.



Przykład: Możesz wykonać Akcję Podróży z dolnego Sektora do górnego, ale nie możesz poruszyć się w odwrotnym kierunku.

Uwaga! Wszystkie Sektory, do których możesz Podróżować ze swojego Sektora, nazywane są Połączonymi Sektorami. Termin ten pojawia się na niektórych kartach.

2. Rozpatrz każdą ikonę na Ścieżce. Jeśli Ścieżka ma ikonę Podróży , pominięto krok 3 tej Akcji i rozpatrz efekt Akcji Podróży opisany na karcie Warunków Globalnych w prawym dolnym rogu planszy Planety.



Przykład: Podróżujesz po Ścieżce z ikoną Podróży. Zgodnie z zasadą na karcie Warunków Globalnych (po lewej), musisz wykonać Test.

Uwaga! Do chwili ukończenia Akcji Podróży (tj. rozpatrzenia wszystkich ikon) uznaje się, że twój Członek Załogi znajduje się w Sektorze, z którego rozpoczęto Podróż. Oznacza to, że Członkowie Załogi w twoim Sektorze startowym mogą ci Asystować, zaś ci w Sektorze docelowym nie mogą tego zrobić.

3. Umieść figurkę swojego Członka Załogi w Sektorze na drugim końcu Ścieżki. Jeśli dotrzesz do Sektora zawierającego numer Wpisu, natychmiast przeczytaj ten Wpis.

PRZYGOTOWANIE

Zawsze, gdy wykonasz Akcję Przygotowania, wykonaj jedną lub obie poniższe czynności (w dowolnej kolejności):

- Dobierz 1 kartę Sekcji z talii na rękę. Jeśli masz teraz więcej kart, niż wynosi twój limit kart Sekcji (2 karty dla Rangi 1, 3 karty dla Rangi 2 i 4 karty dla Rangi 3), natychmiast odrzuć karty do obecnego limitu.
- Wykonaj Test i spróbuj dopasować wyrzucone ikony do Kombinacji kości na kartach Sekcji, które masz na ręce, lub na bieżącej karcie Warunków Globalnych. Wykonując ten Test, należy trzymać się standardowego procesu opisanego na stronie 31 (do rzutu musisz dołączyć wszystkie kości Urazów, inni gracze mogą ci Asystować i możesz wykorzystać górne efekty kart Sekcji do modyfikacji wyników na kościach).

ODPOCZYNEK

Odpozynek to główny sposób, w który Członkowie Załogi mogą Odświeżyć swoje kości Sekcji (czyli przenieść je z Puli Zużytych kości w miejsca na Dostępne kości w lewej części planszy Załogi).

Zawsze, gdy wykonujesz Akcję Odpozyneku, wykonaj następujące kroki:

1. Zmniejsz Zapasy o 1 (poziom Zapasów określa znacznik na torze twojego Lądownika). Jeśli nie możesz tego zrobić (tj. znacznik wskazuje zero), nie możesz Odpozywać.
2. Odśwież połowę łącznej liczby kości Sekcji w zaokrągleniu w górę. Aby to zrobić, policz zarówno Dostępne kości Sekcji, jak i te w Puli Zużytych kości.

Przykład: Jeśli posiadasz 2 Dostępne kości Sekcji i 5 kości w Puli Zużytych kości, Odśwież 4 kości.

3. Dobierz 1 kartę Sekcji z talii na rękę. Jeśli masz teraz więcej kart, niż wynosi twój limit kart Sekcji (2 karty dla Rangi 1, 3 karty dla Rangi 2 i 4 karty dla Rangi 3), natychmiast odrzuć karty do obecnego limitu.

Odświeżanie kości

Aby Odświeżyć kość, przenieś ją z Puli Zużytych kości z powrotem na pole w odpowiadającym kolorze na planszy Załogi. Pamiętaj, by umieścić ją ścianką z symbolami w rogach ku górze, by móc ją łatwo zidentyfikować.

ODLOT

Tę Akcję może wykonać wyłącznie Członek Załogi w Sektorze Lądownika – i tylko wtedy, gdy wszyscy Członkowie Załogi jednogłośnie się na to zgodzą. Wykonanie tej Akcji natychmiast kończy Eksplorację Planetarną (patrz strona 41).

Ważne! Odlot bez wszystkich Członków Załogi w Sektorze Lądownika skutkuje śmiercią porzuconych Członków Załogi. Odlot bez ukończenia Misji skutkuje koniecznością zastosowania Kar Misji z Księgi Statku.

WYSIŁEK

W dowolnej chwili (nawet podczas Lądowania) możesz zmusić Członka Załogi do Wysiłku. Wysówek nie liczy się jako Akcja.

Podczas Wysiłku musisz Poświęcić 1 kość (z Dostępnych kości Sekcji lub z Puli Zużytych kości), by Odświeżyć 5 swoich kości Sekcji. Jeśli masz łącznie **3 lub mniej** kości Sekcji w grze (tj. Dostępnych kości Sekcji, kości w Puli Zużytych kości oraz kości w Puli Rzutu), zamiast Poświęcania kości musisz otrzymać Uraz Wyczerpanie.



Przykład: Za chwilę musisz wykonać ważny Test, jednak na planszy Załogi masz tylko 1 kość Sekcji. Jako że czas odgrywa kluczową rolę podczas obecnej Misji, nie możesz pozwolić sobie na wykonanie Akcji Odpoczynku, by Odświeżyć swoje kości przed Testem. Postanawiasz się Wysilić, Poświęcając kość ze swojej Puli Zużytych kości, i Odświeżasz 5 Zużytych kości. Teraz możesz wykonać Test, mając do dyspozycji dużo kości.


Uwaga! Wysówek nie jest Akcją i można z niego skorzystać w turze dowolnego gracza. Można nawet skorzystać z tej opcji w odpowiedzi na jakiś efekt lub po dobraniu Wydarzenia, ale przed jego rozpatrzeniem.

Przykład: Rozpatrujesz efekt, który nakazuje ci Wydanie kości. Obecnie nie masz żadnych kości na swojej planszy Załogi, co zmusiłoby cię do Poświęcenia kości. Postanawiasz się Wysilić, Poświęcając kość ze swojej Puli Zużytych kości, i Odświeżasz 5 Zużytych kości. Następnie rozpatrujesz oryginalny efekt i Wydajesz kość.

Poświęcenie

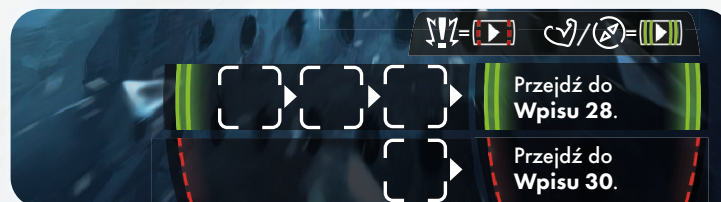
Przenieś kość Sekcji ze swojej planszy Załogi lub Puli Zużytych kości do zasobnika Sekcji.

TESTY

Wiele Akcji, które wykonasz w trakcie gry, wymaga określenia Rezultatu. Aby to zrobić, będziesz rzucać kośćmi Sekcji. Takie rzuty nazywamy Testami i możemy je zidentyfikować za pomocą ikony . Użyj poniższych zasad tylko wtedy, gdy gra nakazuje ci wykonać Test. Jeśli gra nakazuje rzucić określoną kością (np. kością Zagrożenia lub K10), poniższe zasady nie mają zastosowania; takie rzuty nie są Testami.



Niektóre Testy mają rzędy (lub rząd). Każdy taki rząd jest oznaczony kolorem i wskazuje możliwy Rezultat, który zależy od twojego rzutu. Zielony Rezultat oznacza sukces. Żółty Rezultat (jeśli się pojawi) oznacza większy sukces. Czerwony Rezultat to porażka, ale może do czegoś prowadzić...



Pozostałe Testy mają przynajmniej jeden tor, na którym przy użyciu znacznika odnotowuje się postępy wyniku z rzucania odpowiednimi kośćmi. Gdy znacznik dotrze na pole z Rezultatem, należy rozpatrzyć jego efekt w ostatnim kroku Testu. Z reguły zielony tor jest korzystny, natomiast czerwony tor oznacza coś złego.

Aby wykonać Test, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

- Wybierz kości:** Weź do ręki dowolną liczbę Dostępnych kości Sekcji ze swojej planszy Załogi (nie z Puli Zużytych kości). Nie musisz wybierać żadnych swoich kości. Wszyscy pozostali Członkowie Załogi w tym samym Sektorze mogą ci Asystować, biorąc do ręki 1 ze swoich Dostępnych kości Sekcji.
- Dodaj kości Urazu i Zagrożenia:** Jeśli na swojej planszy Załogi masz kości Urazu, również weź je do ręki. Asystujący Członkowie Załogi nie dodają do swoich rzutów kości Urazów. Dodatkowo, jeśli zostało to zaznaczone, weź tyle kości Zagrożenia, ile oznaczono po lewej stronie nazwy Akcji.
- Rzuć kośćmi:** Rzuć wszystkimi kośćmi. Kości te utworzą Pulę Rzutu. Asystujący Członkowie Załogi również rzucają po 1 kość, którą Asystują. Kości pozostałych Członków Załogi należy trzymać oddzielnie, choć liczą się one jako część Puli Rzutu.

Zbiorowa Pula Rzutu



Choć każdy gracz ma własną Pulę Rzutu, by nie mieszać kości, wszystkie kości we wszystkich Pulach Rzutów są traktowane jako ta sama Pula Rzutu.



Symbole „Dowolna”

Ten symbol oznacza, że można użyć dowolnej ikony. Jeśli w wymaganiach występuje więcej niż jeden taki symbol, każdy z tych symboli należy zastąpić tą samą ikoną.

- Ikona Vanguarda liczy się jako dowolna ikona.
- Ikona Wypadku nie można używać do aktywacji efektu Kombinacji kości.

Przykład:  + 

Ta Kombinacja kości wymaga dwóch identycznych ikon.

4. Zmodyfikuj wynik:

- Możesz użyć dowolnej liczby kart Wyposażenia, które mają efekt „Podczas Testu”. Zastosuj efekt z tych kart. Asystujący Członkowie Załogi nie mogą używać swoich kart Wyposażenia, chyba że efekt mówi inaczej.
- Możesz zagrać dowolnej liczby kart Sekcji z ręki, które mają efekt „Podczas Testu” (widoczny na górze karty). Po rozpatrzeniu efektu karty Sekcji odrzuć tę kartę na stos kart odrzuconych jej właściciela.
- Inni Członkowie Załogi w tym samym Sektorze mogą Asystować, zagrywając maksymalnie 1 ze swoich kart Sekcji po rzucie. Rozpatrz efekt tych kart tak, jakby zagrał ją Aktywny Członek Załogi.



Przykład: Możesz zagrać tę kartę, by przerzucić dowolną liczbę z Puli Rzutu.

5. **Sprawdź Kombinacje kości:** Możesz aktywować dowolne efekty Kombinacji kości z kart na ręce i/lub dowolne efekty Kombinacji kości z bieżącej karty Warunków Globalnych.

Kombinacja kości na kartach Sekcji

Jeśli wyniki na kościach w Puli Rzutu odpowiadają Kombinacji kości na karcie Sekcji na twojej ręce, możesz przenieść te kości do Puli Zużytych kości ich właścicieli i aktywować efekt Kombinacji kości opisany na karcie. Następnie odrzuć tę kartę.

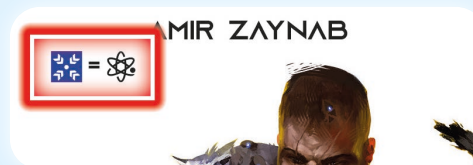
W ten sposób możesz aktywować efekt więcej niż 1 karty Sekcji, ale za każdym razem musisz użyć innych kości.

Możesz wykorzystać do tego kości z Puli Rzutu Asystujących Członków Załogi, jednak Asystujący Członkowie Załogi nie mogą używać efektów Kombinacji kości z własnych kart.

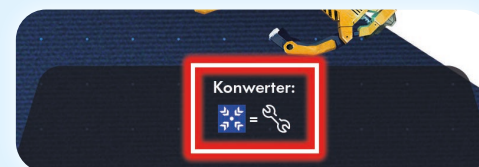
Kombinacja kości na kartach Warunków Globalnych

Jeśli wyniki na kościach w Puli Rzutu odpowiadają Kombinacji kości na bieżącej karcie Warunków Globalnych, możesz przenieść wymagane kości do Puli Zużytych kości ich właścicieli i aktywować efekt z karty. Możesz to zrobić kilkakrotnie, za każdym razem używając innych kości do aktywacji efektu.

Konwertery



Amir Zaynab może Wydać wynik $\frac{3}{4}\frac{4}{5}$ na niebieskiej kości ze swojej Puli Rzutu, jakby to był wynik $\frac{3}{4}\frac{4}{5}$.



Ramię Konstrukcyjne pozwala ci Wydać dowolny wynik $\frac{3}{4}\frac{4}{5}$ z niebieskiej kości w Puli Rzutu, jakby to był wynik $\frac{3}{4}\frac{4}{5}$.

Każdy Członek Załogi ma Konwerter przedstawiony w lewym górnym rogu karty Członka Załogi. Na niektórych kartach Wyposażenia również występują Konwertery. Podczas Testu Aktywny gracz może wykorzystać własny Konwerter oraz Konwertery na kartach Wyposażenia za każdym razem, gdy musi Wydać kości. Konwerter pozwala traktować Podstawowy $\frac{3}{4}\frac{4}{5}$ wynik określonego koloru, jakby to była inna ikona, zgodnie z oznaczeniami Konwertera. Konwersję stosuje się tylko w przypadku Wydawania kości; nie możesz użyć Konwertera, by obrócić kość w Puli Rzutu. Jeśli konwersji można wykonać z użyciem więcej niż 1 Konwertera, możesz wybrać tylko 1 z nich (możesz też nie używać żadnego). Asystujący Członkowie Załogi nie mogą używać swoich Konwerterów. Jednakże gracz wykonujący Test może użyć swojego Konwertera na kościach Asystujących Członków Załogi.

Kości z wieloma ikonami

Jeśli wynik na kości wskazuje 2 ikony, każdą z tych ikon rozpatruje się oddzielnie.

Przykład:



Jeśli Kombinacja kości wymaga 2 takich samych ikon, możesz Wydać obie te kości, by aktywować efekt. Wystarczy jednak, że Wydasz 1 kość z 2 takimi samymi ikonami.



Jeśli Kombinacja kości wymaga ikon Obrony i Pozyskiwania, Wydanie tej 1 kości wystarczy do aktywacji efektu.

- 6. Rozpatrz kości Urazów i Zagrożenia:** Jeśli w Puli Rzutu nie masz kości Urazów ani Zagrożenia, pomini ten krok. W przeciwnym wypadku wybierz rzuconą kość Urazu. Jeśli wynik na kości odpowiada ikonie na 1 z twoich kart Urazów, umieść tę kość Urazu na danej karcie i zastosuj efekt przedstawiony na karcie. Karty Urazów należy sprawdzać w kolejności od lewej do prawej. Powtórz tę czynność dla każdej rzuconej kości Urazu. Jeśli wynik na kości nie odpowiada żadnej ikonie z twoich pustych kart Urazów, przenieś tę kość do Puli Zużytych kości. W tym kroku na każdą kartę Urazu można położyć tylko 1 kość.

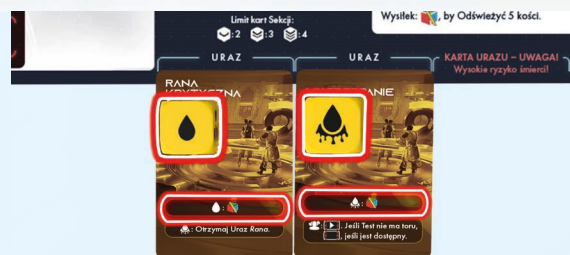
Przykład: Masz 2 karty Urazów (Rana krytyczna oraz Wyczerpanie) i 2 kości Urazów. Rzucasz kośćmi i wypadają na nich Ciężkie Obrażenia oraz Obrażenia.

Jeśli postanowisz najpierw przypisać kość Ciężkich Obrażeń, należy umieścić tę kość na karcie Urazu Rana krytyczna i rozpatrzeć jej efekt (otrzymujesz Uraz Rana). Drugą kość Urazu (Obrażenia) należałoby następnie umieścić na nowej karcie Urazu Rana, co zmusiłoby cię do Wydania 1 kości.



Jeśli jednak najpierw postanowisz przydzielić kość Obrażeń, należy ją położyć na karcie Urazu Rana krytyczna i Poświęcić 1 kość.

Wynik Ciężkie Obrażenia należałoby następnie umieścić na karcie Wyczerpanie, co również spowodowałoby Poświęcenie 1 kości.



Po rozpatrzeniu efektów kości Urazów wyszukaj wynik wyrzucony na kości Zagrożenia w odpowiedniej tabeli na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia i zastosuj ten efekt. Następnie odłóż kość Zagrożenia do ogólnej puli.



Przykład: Tutaj należy wyszukać wynik z kości Zagrożenia w tabeli A na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.

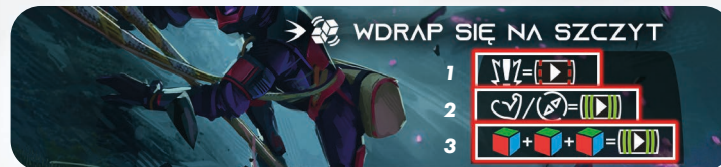
Na koniec kroku 6 przenieś kości Urazów z kart Urazów oraz z Puli Zużytych kości na miejsca Dostępnych kości Sekcji na swojej planszy Załogi. Umieść kość Urazu na najwyższym polu

w dowolnej kolumnie, przesuwając pozostałe kości w dół. Kości Urazów nie muszą wracać do tej samej kolumny, z której zostały zabrane, jednak w każdej kolumnie może znajdować się tylko 1 kość Urazu. Szczegóły na temat kości Urazów znajdziesz na stronie 40.

- 7. Rozpatrz Efekty Specjalne:** Efekty Specjalne są umieszczone w czarnej ramce poniżej nazwy Akcji, ale powyżej Rezultatów. Rozpatrz te efekty od góry do dołu. Jeśli dany rząd ma więcej efektów niż jeden, rozpatrz je od lewej do prawej. Jeśli w Puli Rzutu widnieją ikony odpowiadające wymaganiom Efektów Specjalnych, przenieś kości z tymi ikonami do Puli Zużytych kości i zastosuj efekt jeden raz za każdą kość, która spełnia wymagania.

Każdy Efekt Specjalny **musi** zostać rozpatrzony tyle razy, ile jest to możliwe. Kości przeniesione do Puli Zużytych kości w wyniku rozpatrzenia Efektu Specjalnego nie mogą zostać wykorzystane do rozpatrzenia innego Efektu Specjalnego (nawet jeśli nie wszystkie ikony na kościach zostały wykorzystane).

Listę ikon Efektów Specjalnych znajdziesz w Glosariuszu Ikon.



Przykład: Ta Akcja Specjalna ma 3 Efekty Specjalne:

1. Najpierw każdy wyrzucony Wypadek powoduje postęp na czerwonym torze. Kości z tymi ikonami należy przenieść do Puli Zużytych kości ich właściciela.
2. Następnie każda kość z ikoną Sprawność lub Zwiadowczą powoduje postęp na zielonym torze. Kości z tymi ikonami należy przenieść do Puli Zużytych kości ich właściciela.
3. Na koniec każde 3 kości Sekcji, które pozostały w Puli Rzutu, powodują postęp na zielonym torze. Te kości należy przenieść do Puli Zużytych kości ich właściciela.

Efekt Specjalny Warunków Globalnych

Jeśli bieżąca karta Warunków Globalnych ma Efekt Specjalny, należy go stosować we wszystkich Testach w grze i rozpatrywać przed wszystkimi innymi Efektami Specjalnymi.

Wymagania Rezultatów

Ikona '+' oznacza, że musisz spełnić wszystkie podane wymagania.

Ikona '//' oznacza możliwość wyboru jednej z opcji. W takiej sytuacji musisz spełnić tylko wszystkie wymagania wymienione przed symbolem '//' lub tylko te wymienione po nim.

Przykład:

Tu musisz mieć ikonę lub mieć w swojej Puli Rzutu zarówno czerwoną, jak i niebieską kość.

Kości z dwoma ikonami

Podczas rozpatrywania Efektu Specjalnego każda ikona na kości jest brana pod uwagę osobno. Może się zatem zdarzyć, że ta sama kość aktywuje Efekt Specjalny więcej niż raz.



Przykład: Rzucasz 2 kośćmi i otrzymujesz powyższe wyniki. Wykorzystujesz 3 ikony Pozyskiwania, by rozpatrzeć pierwszy Efekt Specjalny trzykrotnie. Choć ikona Obrony nie została wykorzystana, kości należy przenieść do Puli Zużytych kości. Tym samym drugi Efekt Specjalny nie jest rozpatrywany, gdyż w Puli Rzutu nie pozostały żadne kości.



Przykład: Rzucasz 3 kośćmi i otrzymujesz przedstawione wyniki. Masz wystarczająco dużo ikon, by rozpatrzeć pierwszy Efekt Specjalny dwukrotnie. Tym sposobem wydajesz wszystkie kości odpowiadające pokazanym Efektom Specjalnym, przez co pomijasz trzeci Efekt Specjalny.

Śledzenie toru



Wszystkie tory na kartach (zarówno tory na kartach WP, jak i tory Czasu) zaczynają bez żadnych znaczników. Za pierwszym razem, gdy uzyskasz jakieś postępy, umieść znacznik na pierwszym od lewej polu toru. Każdy kolejny postęp spowoduje przesunięcie żetonu o 1 pole w prawo.

Gdy znacznik dotrze na pole Resultatu, należy rozpatrzeć go w kroku 10.

Przykład: Aby móc rozpatrzeć Resultat na zielonym torze, musisz dokonać postępów czterokrotnie.

8. Zaznacz Resultaty:

Ten krok jest pomijany, jeśli Akcja Specjalna ma przynajmniej jeden tor. Zaczynając od górnego rzędu, sprawdź teraz, czy spełniasz jego wymagania. Jeśli tak, przenieś odpowiednie kości do Puli Zużytych kości i umieść znacznik na polu Resultatu.

W przeciwnym wypadku przejdź do kolejnego rzędu i sprawdź, czy jego wymagania zostały spełnione.

W każdym rzędzie można umieścić maksymalnie 1 znacznik; jeśli umieścisz gdzieś znacznik, przejdź do kolejnego rzędu.

Czerwony rząd nigdy nie ma żadnych wymagań.

Zatem należy oznaczyć ten Resultat, jeśli nie udało się spełnić wymagań pozostałych rzędów.



Przykładowo: Jeśli w Puli rzutu widnieją i , oznacz pole żółtego Resultatu. W innym wypadku, jeśli w Puli rzutu znajdują się 3 kości Sekcji (dwie czerwone, jedna niebieska), zaznacz zielony Resultat. Jeśli nie udało ci się zaznaczyć żółtego lub zielonego Resultatu, zaznacz czerwony Resultat.

9. Wydadź kości:

Przenieś wszystkie kości Sekcji z Puli rzutów wszystkich graczy do ich Puli zużytych kości.

10. Rozpatrz Resultaty:

Powiązane Resultaty

Po zastosowaniu efektu danego Resultatu zastosuj również efekty wszelkich innych Resultatów powiązanych z tym Resultatem strzałką.



Przykład: Wyrzucono , co pozwala ci oznaczyć żółty Resultat w kroku 8. Po zastosowaniu efektu tego Resultatu w kroku 10 należy zastosować również zielony Resultat.

Uwaga! Powiązania występują jedynie zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałkę. W powyższym przykładzie, jeśli zaznaczony został zielony Resultat, nie należy rozpatrywać efektu żółtego Resultatu.

- Jeśli twoja Akcja ma tory, rozpatrz je, zaczynając od pierwszego od góry. Jeśli znacznik znajduje się na polu Resultatu, usuń ten znacznik, a następnie zastosuj efekt danego Resultatu.
- Jeśli Akcja nie ma torów, usuń znacznik z pola oznaczonego Resultatu, a następnie rozpatrz jego efekt.

O ile nie zaznaczono inaczej, efekty Resultatów mają zastosowanie jedynie względem Członka Załogi wykonującego Akcję.

PRZYKŁADY TESTÓW

Przykład 1

Wykonujesz Akcję Specjalną Pobierz próbki z powierzchni.




W kroku 1 bierzesz 4 kości ze swojej planszy Załogi. Dzięki temu masz pewność, że spełnisz przynajmniej wymagania z zielonego rzędu, choć masz też nadzieję na aktywację Kombinacji kości z bieżącej karty Warunków Globalnych. W tym Sektorze nie ma innych Członków Załogi, więc nikt nie może ci Asystować.

Obecnie nie masz żadnych Urazów, a Akcja Specjalna nie wskazuje kości Zagrożenia, zatem możesz pominąć krok 2.

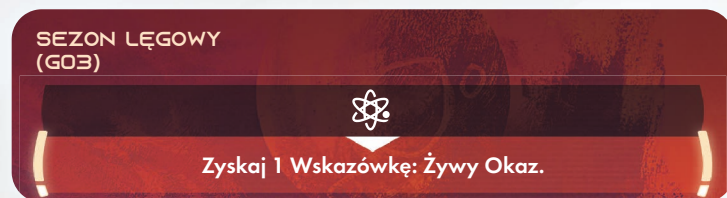


W kroku 3 rzucaś kośćmi i otrzymujesz wyniki przedstawione po lewej stronie.

W kroku 4 nie zagrywasz żadnych kart ani nie używasz efektów do modyfikacji wyników na kościach.


W kroku 5 używasz wyniku  do aktywacji efektu Kombinacji

kości na bieżącej karcie Warunków Globalnych. Przenosisz kość do Puli Zużytych kości i zyskujesz 1 Wskazówkę Żywy Okaz. Możesz użyć pozostałych kości do aktywacji efektów Kombinacji kości z kart Sekcji na twojej ręce, jednak tym sposobem nie zostawisz sobie dostatecznej liczby kości, by osiągnąć pożądany Rezultat Akcji Specjalnej.



Krok 6 pomijasz, gdyż nie ma kości Urazów ani Zagrożenia do rozpatrzenia.

Krok 7 pomijasz, gdyż ta Akcja nie ma Efektów Specjalnych.

W kroku 8 sprawdzasz, czy spełniasz wymagania Rezultatów. Wydałeś kość , zatem nie spełniasz wymagania żółtego Rezultatu. Jednak masz po 1 kości każdego koloru, zatem oznaczasz zielony Rezultat i przenosisz kości do Puli Zużytych kości. Czerwona kość z ikoną Wypadku nadal liczy się jako czerwona kość.

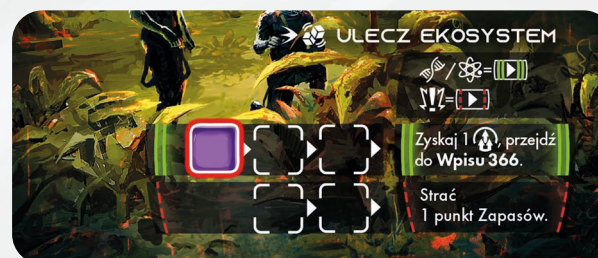
Krok 9 pomijasz, gdyż nie masz już żadnych kości w Puli Rzutu.

Ostatecznie, w kroku 10 rozpatrujesz zielony Rezultat, zyskując **Unikalne Odkrycie 1** i zastępując kartę WP kartą **P000**.

Przykład 2

Wykonujesz Akcję Specjalną Naprawa ekosystemu. Inny Członek Załogi wykonał już tę samą Akcję w poprzedniej turze, dzięki czemu na zielonym torze dokonano już raz postępu.

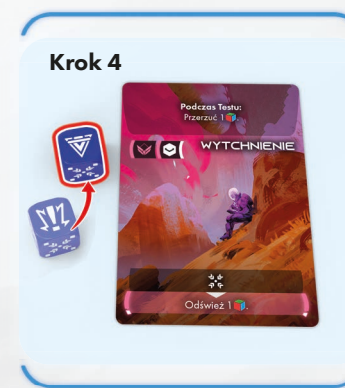
W kroku 1 wybierasz 3 kości ze swojej planszy Załogi (2 niebieskie i 1 zieloną). Inny Członek Załogi przebywa w tym samym Sektorze i postanawia ci Asystować, dodając 1 zieloną kość do twojego Testu.



W kroku 2 dodajesz 1 kość Urazu do kości wybranych w kroku 1.

W kroku 3 rzucaś wszystkimi kośćmi.

W kroku 4 zagrywasz kartę Sekcji pozwalającą na przerzucenie 1 kości; przerzucasz 1 z niebieskich Wypadków i wypada Vanguard!



W kroku 5 postanawiasz nie używać żadnych kości do aktywacji Kombinacji kości na kartach na ręce, gdyż chcesz zachować te kości na potrzeby Akcji Specjalnej. Pamiętaj, że ikonę Wypadku nie można używać do aktywacji efektu Kombinacji kości!

W kroku 6 rozpatrujesz wynik z kości Urazu. Niestety, wynik na kości odpowiada ikonie na jednej z twoich kart Urazów, zatem musisz umieścić tę kość na danej karcie i zastosować jej efekt (tracisz 1 punkt Zapasów). Gdyby wynik nie pasował do żadnej karty, kość pozostałaby w Puli Rzutu. Na koniec kroku 6 kość Urazu wraca na najwyższe pole jednej z kolumn Dostępnych kości.



W kroku 7 rozpatrujesz Efekty Specjalne od lewej do prawej. Najpierw przesuwasz znacznik na zielonym torze o 1 pole za wynik Biologia, po czym przenosisz kość z tym wynikiem do Puli Zużytych kości. Jako że na zielonym torze jest już znacznik, należy go przesunąć o 1 pole w prawo. Następnie przenosisz wynik Vanguard do swojej Puli Zużytych kości, traktując go jako ikonę Biologii, dzięki czemu dokonujesz kolejnego postępu na torze. W końcu używasz swojego Konwertera, by Wydać zielony wynik Podstawowy wyrzucony przez Asystującego Członka Załogi jako kolejną ikonę Biologii. Przenosisz kość ze skonwertowanym wynikiem Podstawowym do Puli Zużytych kości tego gracza i ponownie dokonujesz postępu na zielonym torze, przesuwając znacznik na pole Rezultatu.

Drugi Efekt Specjalny nakazuje przesunąć znacznik na czerwonym torze o 1 pole za każdy wyrzucony Wypadek. Jako że na czerwonym torze nie ma znacznika, należy umieścić go na polu pierwszym od lewej i przenieść kość z ikoną Wypadku do Puli Zużytych kości.

Krok 8 pomijasz, ponieważ ta Akcja Specjalna ma tory.

Krok 9 również pomijasz, gdyż nie masz już żadnych kości w Puli Rzutu.

W kroku 10 stosujesz efekt zielonego Rezultatu – zdobywasz 1 żeton Sukcesu i musisz przeczytać **Wpis 366**.

KARTY SEKCJI

Karty Sekcji to główny sposób na modyfikację rzutów i zwiększenie szans powodzenia w krytycznych momentach. Dzięki nim możesz również uzyskać ikony, których nie ma na twoich Dostępnych kościach.

Oprócz efektu zagrania (na górze karty) każda karta Sekcji ma specjalną Kombinację kości (na dole). Jeśli wyniki na kościach w Puli Rzutu odpowiadają Kombinacji kości na karcie Sekcji na twojej ręce, możesz przenieść te kości do Puli Zużytych kości ich właścicieli i aktywować dany efekt Kombinacji kości. Następnie odrzuć tę kartę (szczegóły znajdziesz w części Testy na stronie 31).

Każda Sekcja ma inny zestaw kart Sekcji przechowywanych w zasobniku Sekcji.

Jeśli gra nakazuje ci **Poświęcić kartę Sekcji**, umieść ją w swoim zasobniku Sekcji.

Talia kart Sekcji

Gracze tworzą talie Sekcji dla Członków Załogi podczas procedury Rozpoczęcia Misji w fazie Zarządzania Statkiem. Każda talia musi zawierać przynajmniej 10 kart. Nie może przy tym zawierać żadnych kart z Rangi wyższej niż ranga danego Członka Załogi.

Limit kart Sekcji

Jeśli Członek Załogi ma na ręce więcej kart, niż wynosi jego limit kart Sekcji, musi **natychmiast** odrzucić karty do obecnego limitu. Mając na ręce karty powyżej limitu, nie możesz zagrywać żadnych kart. Limit wynosi 2 karty dla Członka Załogi Rangi 1, 3 karty dla Członka Załogi Rangi 2 i 4 karty dla Członka Załogi Rangi 3.

Zagrywanie kart Sekcji

- Możesz wykorzystać efekt umieszczony w górnej części karty Sekcji w dowolnym momencie wskazanym na karcie. Wiele kart Sekcji ma jednak wyszczególnione zasady specjalne.
- Z Kombinacji kości w dolnej części kart Sekcji możesz skorzystać jedynie podczas kroku 5 Testu.
- Odrzucone bądź zagrane karty Sekcji umieszcza się awersami do góry na stosie kart odrzuconych.
- Zawsze, gdy gra nakazuje ci dobrać kartę Sekcji, a twoja talia będzie pusta, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych i umieść je po lewej stronie swojej planszy Załogi, tworząc nową talię kart Sekcji.

KOŚCI SEKCJI


Kości Sekcji występują w trzech kolorach: czerwonym, niebieskim i zielonym. Wykorzystuje się je podczas Testów, a następnie przenosi do Puli Zużytych kości ich właściciela. Odświeżenie kości pozwala przenieść ją z Puli Zużytych kości z powrotem na miejsce w lewej części planszy Załogi.



To najczęściej występujące wyniki na tych kościach.

Każda kość ma ściankę przedstawiającą najczęściej występujący wynik na danej kości, oznaczoną symbolami w rogach. Odkładając lub sortując kości, zawsze umieszczaj je tak, by ścianka z najczęstszym

wynikiem była skierowana ku górze. Dzięki temu łatwiej będzie odnaleźć taką kość. Jeśli cierpisz na ślepotę barw, każdy kolor kości korzysta z innych symboli, co ułatwia ich rozpoznawanie.

Większość ikon jest tematycznie powiązana z określonymi czynnościami (na przykład, aby uniknąć obrażeń, prawdopodobnie będzie trzeba wyrzucić ikonę ). Kości mogą mieć również specjalne ikony opisane poniżej:



Vanguard – tę ikonę można traktować, jakby była dowolną inną ikoną na kości Sekcji, nawet taką, która wcale nie występuje na rzuconej kości.



Podstawowa – ta ikona z reguły nie wywołuje żadnego efektu sama z siebie, można ją jednak Konwertować na inną ikonę, wykorzystując Konwerter Członka Załogi (o ile kolor kości odpowiada temu Konwerterowi).



Wypadek – ta ikona reprezentuje nieprzewidziane wydarzenie. Wyrzucenie Wypadku nie musi się wiązać z negatywnymi konsekwencjami, ale czasami może oznaczać katastrofę! Ikon Wypadku nigdy nie można używać do aktywacji Kombinacji kości.

Uwaga! Każda kość wciąż liczy się jako kość w danym kolorze, niezależnie od wyrzuconej ikony.

Istnieje 5 typów kości Sekcji w każdym kolorze:

Typ 1 – kości Podstawowe

Te kości nie mają żadnych specjalistycznych ikon. Są przydatne, gdy potrzebujesz kości w określonym kolorze, natomiast ikonę Podstawową można zmienić na ikonę Specjalistyczną, używając Konwertera twojego Członka Załogi.



Typ 2 – kości Specjalistyczne

Każda z tych kości ma jedną z trzech ikon Specjalistycznych, powiązanych z kolorami. Specjalistyczne kości są przydatne, kiedy chcesz wyrzucić określoną ikonę.



Typ 3 – kości Uniwersalne

Te kości mają wszystkie trzy Specjalistyczne ikony w danym kolorze w różnych kombinacjach.

Szansa na wyrzucenie określonej ikony jest niższa niż w przypadku kości Specjalistycznych, ale kości Uniwersalne nie mają ścianki z ikoną Wypadku. Kości Uniwersalne są niedostępne na początku kampanii – gracze odblokują je wraz z postępami historii.



Typ 4 – kości Eksperckie

Te kości posiadają wszystkie ikony swojego koloru na jednej kości, a część ścianek przedstawia dwie ikony. Co więcej, na kościach Eksperckich nie ma ikon Wypadku. Kości te są niedostępne na początku kampanii – gracze odblokują je wraz z postępami historii.



Typ 5 – kości Dzikie

Te kości mają jedynie ikony Vanguarda oraz ikony Wypadku. Rzucając kością Dziką, masz szansę na wyrzucenie dowolnej potrzebnej ikony, ale również ponosisz większe ryzyko wyrzucenia Wypadku.



KONWERTERY I UMIEJĘTNOŚCI CZŁONKÓW ZAŁOGI

Konwerter

W lewym górnym rogu karty Członka Załogi znajdziesz jego Konwerter, który w kroku Wydawania kości pozwala traktować ikonę Podstawową w pokazanym kolorze tak, jakby to była wskazana ikona.



Przykład: Ten Konwerter pozwala Wydać wynik Podstawowy na niebieskiej kości, jakby to był wynik Nauk Ścisłych.

Umiejętność Członka Załogi

Każdy Członek Załogi ma również Umiejętność opisaną w dolnej części swojej karty. Karta podaje także początkową liczbę ładunków danej Umiejętności.

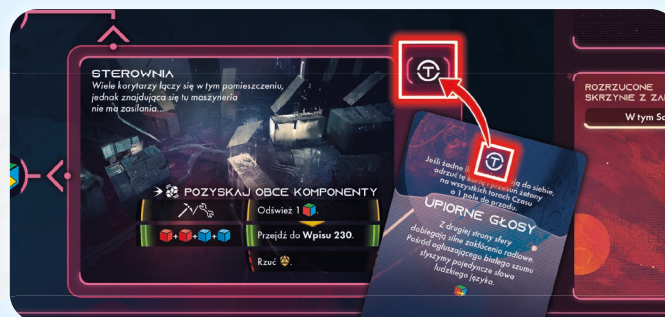
Umiejętności można użyć w dowolnym momencie (chyba że tekst na karcie mówi inaczej), odrzucając 1 ładunek z planszy Załogi. Po użyciu Umiejętności należy rozpatrzyć jej efekt.

Uwaga! Liczba ładunków wymieniona na karcie to początkowa, a nie maksymalna liczba ładunków. Niektóre efekty mogą sprawić, że Członek Załogi będzie mieć więcej ładunków, niż miał ich na początku.

WYDARZENIA

Na koniec tury Członkowie Załogi dobierają i rozpatrują wierzchnie Wydarzenie z talii Wydarzeń:

1. Odkryj wierzchnią kartę Wydarzenia z talii Wydarzeń. Jeśli talia Wydarzeń jest pusta, przetasuj stos odrzuconych kart Wydarzeń i utwórz nową talię, a następnie odkryj wierzchnią kartę.
2. Jeśli żadna z ikon Biomu na karcie nie odpowiada ikonom Biomu w twoim Sektorze (wliczając w to ikony z karty WP), użyj efektu pobocznego, który widnieje u góry karty.
3. Jeśli dowolna z ikon Biomu na karcie odpowiada dowolnej ikonie Biomu w twoim Sektorze, rozpatrz efekt główny, widoczny w dolnej części tej karty. O ile zasady nie stanowią inaczej, efekt ten ma zastosowanie wyłącznie do gracza, który odkrył tę kartę.
4. Odrzuć tę kartę awerssem do góry na stos odrzuconych kart Wydarzeń.



Przykład: Kończysz swoją turę w Sektorze 7 i odkrywasz kartę Wydarzenia. Ikona Biomu na twojej karcie odpowiada ikonie Biomu w twoim bieżącym Sektorze, dlatego rozpatrujesz efekt główny tego Wydarzenia (Upiorne głosy) i musisz Wydać kość.

Jeśli ikona Biomu na karcie nie widnieje w twoim obecnym Sektorze, zamiast tego rozpatrz efekt poboczny (dokonaj postępu o 1 pole na wszystkich torach Czasu).

Zbyt drogie wybory



Jeśli karta daje ci wybór, nie możesz wybrać opcji, za którą nie jesteś w stanie zapłacić w pełni.

Przykład 1: Rozpatrując Wydarzenie Słaba widoczność, jeśli nie masz Zapasów, musisz rzucić ⚠️.

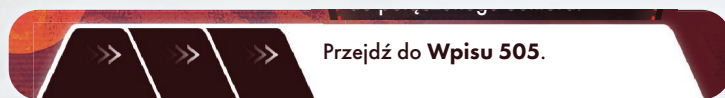
Możesz jednak skorzystać z alternatywnego sposobu zapłacenia za swój wybór, o ile inne zasady na to pozwalają.

Przykład 2: Możesz wybrać opcję nakazującą ci Poświęcić kość, nawet jeśli masz tylko 3 kości Sekcji. Zamiast Poświęcać kość, otrzymujesz Uraz Wyczerpanie.

TORY CZASU

W różnych momentach gra może nakazać ci dokonać postępów na torze lub torach Czasu. Jeśli na danym torze Czasu nie ma żetonu Czasu, należy umieścić żeton na pierwszym od lewej polu na torze. Każdy kolejny postęp spowoduje przesunięcie żetonu o 1 pole w prawo. Gdy żeton dotrze na ostatnie pole od lewej (to z opisem efektu), należy rozpatrzyć ten efekt. Jeśli gra nakaze ci obniżyć tor Czasu, przesunij żeton Czasu na tym torze o 1 pole w lewo (lub odrzuć go, jeśli już teraz znajduje się na pierwszym polu od lewej).

Jeśli w grze znajduje się kilka torów Czasu, możesz rozpatrywać je w dowolnej kolejności.






Przykład: Tor Czasu na karcie **G01** wymaga 4 postępów. Pierwszy postęp będzie równoznaczny z umieszczeniem żetonu Czasu na torze, a gdy żeton dotrze na ostatnie pole, przejdź do **Wpisu 505**.




LĄDOWNIKI I ICH MODYFIKACJE


Lądowniki, jako kluczowy element Eksploracji Planetarnych, muszą dotrzeć na wiele niebezpiecznych światów. Przed każdym Lądowaniem wybierasz i personalizujesz swój Lądownik, by zwiększyć szanse pomyślnego Lądowania.

Uwaga! Karty Lądowania zawierają przydatne informacje na temat warunków atmosferycznych oraz tego, jak sobie z nimi poradzić.

1. Statystyki i tor Lądowania

Każdy Lądownik ma 3 statystyki: Pancierz , Czujniki  i Zwrotność . Niektóre z tych statystyk mogą być testowane podczas procedury Lądowania. Każdy Lądownik ma inne wartości statystyk początkowych; użyj Lądownika, który twoim zdaniem najlepiej sprawdzi się w danej sytuacji. Dobry plan zwiększy szanse na bezpieczne rozpoczęcie Misji, natomiast brak odpowiedniego przygotowania sprawi, że twoi Członkowie Załogi będą mogli odnieść obrażenia, jeszcze zanim postawią nogę na lądzie.

	Odtamki!	Uszkodzenie ładowni Strać 4 Zapasy pomniejszone o wartość  . LUB Przygotować się na zderzenie Każdy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Czyste podejście do lądowania	Lądowanie udane! Przejdź do Wpisu 317 .

Przykład: Lądując na tej Planecie, najlepiej wybrać Lądownik z mocnym Pancierzem , by uniknąć obrażeń Członków Załogi lub utraty Zapasów.



Lądowniki mają też inne pola startowe na swoich torach Lądowania. Bardziej zwrotne Lądowniki potrzebują mniej czasu na Lądowanie, tym samym zmniejszając szanse na jakiegokolwiek negatywne Rezultaty.



Przykład: Wędrowiec z reguły wymaga 3 rzutów kośćmi podczas procedury Lądowania.

2. Ładowność

Każdy Lądownik ma ograniczoną przestrzeń ładowni na:

- **Zapasy** – ta wartość określa, z iloma Zapasami zaczniesz Eksplorację Planetarną.
- **Wyposażenie** – ta wartość określa, ile Wyposażenia Osobistego  oraz Wyposażenia Misji  możesz zabrać ze Zbrojowni.
- **Odkrycia** – ta wartość określa łączną liczbę Odkryć i Unikalnych Odkryć, które możesz zabrać na pokład ISS Vanguarda.

3. Modyfikacje Lądownika





Personalizując Lądownik, możesz dołączyć do niego różne karty Modyfikacji, które zwiększą jego możliwości. Istnieją dwa rodzaje Modyfikacji Lądownika:

- **Strukturalne** – te Modyfikacje zwiększają przynajmniej jedną ze statystyk Lądownika.
- **Użytkowe** – te Modyfikacje z reguły zapewniają dodatkowe premie podczas Eksploracji Planetarnej lub zwiększają ładowność Lądownika.

WYPOSAŻENIE

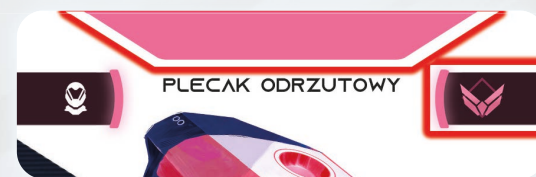
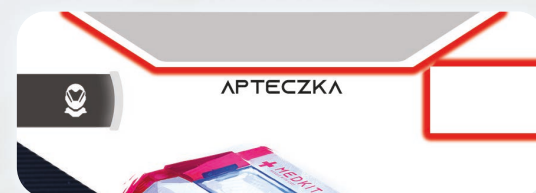
Te karty reprezentują przydatne narzędzia, które pomogą Grupie Wypadowej osiągnąć sukces podczas Misji.

Istnieją cztery rodzaje kart Wyposażenia:

-  Wyposażenie Małe
-  Wyposażenie Osobiste
-  Wyposażenie Misji
-  Ulepszenia Wyposażenia Misji.

Całe dostępne Wyposażenie przechowywane jest w Zbrojowni (organizer B). W fazie Zarządzania Statkiem wybierasz, które karty Wyposażenia należy umieścić na Lądowniku, a następnie przydzielasz każdy element Wyposażenia poszczególnym Członkom Załogi. Wyposażenie Małe nie zajmuje miejsca na Lądowniku – w fazie Zarządzania Statkiem każdy Członek Załogi może wziąć 1 kartę Wyposażenia Małego i umieścić ją bezpośrednio obok planszy Załogi.

Każdy Członek Załogi może mieć dowolną liczbę kart Wyposażenia. Jeśli karta Wyposażenia ma w prawym górnym rogu ikonę Sekcji, tylko Członkowie Załogi z danej Sekcji mogą używać tej karty.



Przykład: Podczas gdy Apteczki mogą używać gracze wszystkich Sekcji, Plecaka Odrzutowego mogą używać wyłącznie Członkowie Załogi z Sekcji Zwiadowczej.

Członkowie Załogi w tym samym Sektorze mogą dowolnie wymieniać się kartami Wyposażenia bez ikon Sekcji.

Większość kart Wyposażenia można wykorzystać w dowolnym momencie swojej tury, nawet podczas Testu. Jeśli karta zawiera tekst „liczy się to jako Akcja”, użycie danej karty zalicza się do limitu 2 Akcji na turę i może nastąpić wyłącznie w sytuacji, która umożliwiłaby wykonanie standardowej Akcji.

O ile nie zaznaczono inaczej, efekt karty Wyposażenia tyczy się wyłącznie używającego jej Członka Załogi.

Niektóre karty Wyposażenie Misji wymagają położenia znacznika na planszy Planety – związane z tym zasady znajdziesz na samych kartach. Po umieszczeniu na planszy Planety znacznika Wyposażenia Misji wszyscy Członkowie Załogi mogą korzystać z jego efektu, również Członkowie Załogi z innych Sekcji, którzy nie mogliby mieć danej karty.

Jeśli gra kiedykolwiek nakaze ci odrzucić kartę Wyposażenia, umieść ją z powrotem w Zbrojowni (organizer B).

KOŚĆ ZAGROŻENIA



W różnych momentach rozgrywki gra może nakazać ci rzucić kością Zagrożenia. Może to być działanie efektu Podróży, część Akcji Specjalnej lub jeszcze coś innego. Za każdym razem, gdy rzucisz kością Zagrożenia, wyszukaj wynik w odpowiedniej tabelce na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia, w zależności od litery wewnątrz ikony.

Przykład: Wykonujesz Akcję Podróży i poruszasz się po Ścieżce, która ma przedstawiony tu efekt Podróży. Rzucasz kością Zagrożenia i rozpatrujesz wyrzucony wynik.

ODKRYCIA

Karty Odkryć przedstawiają interesujące znaleziska, próbki i okazy zebrane na obcych światach przez Grupę Wypadową. Odkrycia dzieli się na 5 talii i umieszcza nad planszą Planety podczas jej przygotowania (strona 24 Księgi Statku).

Gdy gra nakaze ci zyskać Odkrycie, weź wierzchnią kartę z odpowiedniej talii i umieść ją we wskazanym miejscu poniżej planszy Lądownika. Podczas Eksploracji Planetarnej nie ma limitu Odkryć, które możesz umieścić na Lądowniku. Jednak na koniec Eksploracji Planetarnej musisz odrzucić nadmiarowe Odkrycia, jeśli ich liczba przekracza limit pokazany na planszy Lądownika. Odrzucone Odkrycia odkłada się na spód odpowiednich talii.

Jeśli Odkrycie ma efekt oznaczony jako „Eksploracja Planetarna”, można z tego efektu skorzystać w dowolnym momencie Eksploracji Planetarnej, chyba że na karcie napisano inaczej.

W procedurze Rozładunku, podczas fazy Zarządzania Statkiem (strona 28 Księgi Statku) Odkrycia przenosi się z Lądownika na pokład ISS Vanguarda. Jeśli Odkrycie ma efekt oznaczony jako „Zarządzanie Statkiem”, należy go rozpatrzyć podczas Rozładunku.

Po Rozładunku Odkrycia należy przechowywać w sekcji Zgromadzone Odkrycia (organizer B). Wiele Projektów Badawczych wymaga Odkryć do opłacenia ich kosztu. By zapłacić Odkryciem, należy przełożyć je z sekcji Zgromadzone Odkrycia (organizer B) z powrotem do talii Odkryć.

Unikalne Odkrycia


Unikalne Odkrycia to specjalne, ponumerowane Odkrycia, które można znaleźć wyłącznie podczas określonych Eksploracji Planetarnej. Unikalne Odkrycia do numeru 32 włącznie należy umieścić podczas Rozładunku w Księdze Statku. Unikalne Odkrycia o numerze 33 lub wyższym należy odrzucić podczas Eksploracji Planetarnej. Jeśli Eksploracja Planetarna nakazuje ci zyskać Unikalne Odkrycie bez określonego numeru, weź wierzchnią kartę Unikalnego Odkrycia z miejsca na Unikalne Odkrycia na planszy Planety. Unikalnych Odkryć o numerach 1-32 nie wolno odrzucać ani usuwać z gry!

WSKAZÓWKI

Wskazówki przedstawiają poszlaki prowadzące Członków Załogi do Odkryć. Na początku Eksploracji Planetarnej wszystkie 20 Wskazówek należy umieścić w woreczku. Za każdym razem, gdy gra nakaze ci zyskać 1 lub więcej żeton Wskazówki, losowo dobierz go z woreczka i ułóż w dowolnej kolejności na odpowiadającej im talii Odkryć. Jeśli w woreczku nie ma już żadnych Wskazówek, tymczasowo nie możesz ich więcej zyskiwać. Żetony Wskazówek mają wartość od 0 do 3.




Przykład: Gra nakazuje ci zyskać 1 Wskazówkę: Technologia Obcych. Dobierasz żeton Wskazówki z woreczka i umieszczasz go na talii Odkryć Technologii Obcych.

Gdy łączna wartość żetonów Wskazówek umieszczonych na talii wyniesie 3 lub więcej, umieść wszystkie żetony Wskazówek obok woreczka i dobierz wierzchnią kartę Odkrycia. Jeśli żeton Wskazówki ma ikonę , umieść go z powrotem w woreczku, zamiast odkładać go na bok.

Uwaga! Oznacza to, że możesz umieścić jeden żeton, zyskać Odkrycie, następnie umieścić drugi żeton i zyskać drugie Odkrycie.

Żetony Wskazówek mogą zawierać dodatkowe instrukcje:

- **+1 Karta** – Gdy taki żeton Wskazówki zostanie umieszczony nad talią Odkryć, Członek Załogi wskazany przez gracza Sekcji naukowej dobiera 1 kartę Sekcji.
- **+1 Ładunek** – Gdy taki żeton Wskazówki zostanie umieszczony nad talią Odkryć, Członek Załogi wskazany przez gracza Sekcji naukowej dodaje 1 ładunek na swoją Planszę załogi.

Uwaga! Zawsze, gdy zyskujesz kartę Odkrycia (z jakiegokolwiek powodu), jeśli na talii umieszczone zostały żetony Wskazówek, przed dobraniem karty umieść te żetony obok woreczka (albo zwróć je do woreczka, jeśli mają ikonę ).



✉ Od: Sekcja Inżynierska
Do: Wszyscy piloci

TO OSTATNIE OSTRZEŻENIE!
JEŚLI JESZCZE KTÓREŚ Z WAS
BĘDZIE PRÓBOWAŁO ROBIĆ
„BECZKĘ”, PILOTUJĄC WĘDROWCA,
BĘDZIECIE OSOBIŚCIE SPAWAĆ
BLACHY DZIOBOWE.



NIEBEZPIECZEŃSTWA


Niebezpieczeństwa to neutralne i wrogie stworzenia oraz zjawiska, na które może natknąć się Grupa Wypadowa podczas Eksploracji Planetarnej.

Niebezpieczeństwo składa się z dwóch elementów:


- **Z przynajmniej jednej kartonowej figurki** – umieszcza się ją na planszy Planety, by oznaczyć miejsce, w którym Niebezpieczeństwo występuje.
- **Z karty Niebezpieczeństwa** – umieszcza się ją na wskazanym polu obok planszy Planety; karta ta opisuje zasady specjalne danego Niebezpieczeństwa, łącznie z tym, jak Grupa Wypadowa może wchodzić z nim w interakcje.

Tor Czasu na karcie Niebezpieczeństwa przedstawia zachowanie danego Niebezpieczeństwa; przesuwać żeton Czasu na torze, rozpatrz efekt widoczny nad polem, na które przesuwa się żeton.



Przykład: Żeton Czasu przesuwa się ze środkowego pola na ostatnie od lewej. Behemot Arrogatorów dwukrotnie wykona Atak (wszyscy Członkowie Załogi w Sektorze z Behemotem Arrogatorów muszą Wydać 1 ); jeśli w tym Sektorze nie ma Członków Załogi, Behemot Arrogatorów wykonuje Akcję Podróży i przesuwa znacznik na czerwonym torze. Następnie tor Czasu zostaje zresetowany – usuń żeton Czasu z toru.

Członkowie Załogi, którzy znajdują się w tym samym Sektorze co kartonowa figurka Niebezpieczeństwa, mogą wykonać Akcję Specjalną wyszczególnioną na karcie Niebezpieczeństwa. Wykonanie tej Akcji Specjalnej często prowadzi do neutralizacji Niebezpieczeństwa. Niektóre Niebezpieczeństwa są reprezentowane przez więcej niż jedną kartonową figurkę. O ile nie zaznaczono inaczej, Członkowie Załogi w Sektorze z dodatkowymi figurkami Niebezpieczeństwa nie mogą wykonywać Akcji Specjalnej podanej na karcie Niebezpieczeństwa, gdyż nie uznaje się ich za przebywających w tym samym Sektorze co Niebezpieczeństwo.

Ważne! Podczas ruchu Niebezpieczeństwa ignoruj ikonę , wciąż jednak mogą poruszyć się wyłącznie do Połączonego Sektora, chyba że tekst na ich karcie mówi inaczej.

URAZY

Urazy to różne negatywne przypadłości, które Członkowie Załogi mogą nabyć podczas rozgrywki. Przedstawiają je karty oraz kości Urazów.

Otrzymywanie Urazów

Zawsze, gdy otrzymujesz Uraz, umieść jego kartę w pierwszym od lewej pustym miejscu na Urazy u dołu swojej planszy Załogi. Następnie weź 1 kość Urazu i umieść ją na najwyższym polu dowolnej kolumny kości na swojej planszy Załogi (musisz wybrać kolumnę, która nie ma jeszcze

żadnej kości Urazu). Jeśli umieszczasz kość na polu zawierającym kość Sekcji, przesuń tę kość (oraz wszystkie pozostałe kości) o 1 pole w dół.

Kości przesunięte na pola, z których dany Członek Załogi nie może korzystać (ze względu na Rangę) zostają przeniesione do Puli Zużytych kości. Przed zepchnięciem kości w dół możesz dowolnie zamieniać ich kolejność (z wyjątkiem kości Urazu, która zostaje na górze)

Uwaga! Jeśli otrzymasz Uraz, którego karta jest niedostępna (tj. wszystkie jej kopie znajdują się w grze), zamiast tego otrzymujesz Uraz Rana.



Przykład: Otrzymujesz Uraz Rana. Umieszczasz kartę tego Urazu na pierwszym polu od lewej, a następnie otrzymujesz 1 kość Urazu. Postanawiasz umieścić tę kość w pierwszej kolumnie od lewej, gdzie masz 4 czerwone kości Sekcji. Każda z tych kości zostaje przesunięta o 1 pole w dół. Jako że ostatnia kość zostaje zepchnięta na pole, którego nie możesz używać (masz dopiero Rangę 2), musisz ją przenieść do Puli Zużytych kości.

Urazy podczas Testów

Kośćmi Urazów należy rzucić podczas wykonywania każdego Testu, jak opisano na stronie 31.

Usuwanie Urazów

Niektóre efekty gry pozwalają Członkowi Załogi na usunięcie kości Urazu, a czasem również karty Urazu.

Aby usunąć kość Urazu, zabierz ją z kolumny i odłóż do ogólnej puli.

Aby usunąć kartę Urazu, zabierz ją z miejsca na planszy i odłóż do talii Urazów.

Uwaga! Chociaż kość Urazu otrzymujesz zawsze, kiedy otrzymujesz kartę Urazu, kości i karty stanowią odrębne elementy; usuwając kość Urazu, nie usuwasz karty Urazu, i vice versa, chyba że zasady tak nakazują.

Odwracanie kart Urazów

Niektóre efekty pozwalają na zakrycie karty Urazu. Zakryta karta Urazu jest nieaktywna i nie można umieścić na tej karcie kości Urazu.

Wciąż jednak należy traktować ją jako Uraz na potrzeby limitu kart Urazów, które możesz mieć, w związku z takimi efektami jak Awaryjna Ewakuacja czy Ambulatorium.

Awaryjna Ewakuacja

Jeśli Członek Załogi z 3 Urazami otrzyma czwarty Uraz, Grupa Wypadowa zostaje Ewakuowana, a Eksploracja Planetarna natychmiast się kończy (patrz strona 41).

WARUNKI GLOBALNE, MISJE, WAŻNE PUNKTY


Za każdym razem, gdy gra nakazuje ci dobrać dowolną numerowaną kartę Warunków Globalnych, kartę Misji lub kartę WP, która występuje w kilku egzemplarzach, należy wybrać jedną z nich losowo.

Efekty Specjalne na kartach Warunków Globalnych oraz efekty Warunków Globalnych

Niektóre karty Warunków Globalnych mają dodatkowe Kombinacje kości, Efekty Specjalne oraz inne efekty pasywne. Kombinacje kości na bieżącej karcie Warunków Globalnych można aktywować dowolną liczbę razy podczas Testów. Każdy Efekt Specjalny z bieżącej karty Warunków Globalnych należy zastosować w każdym Teście; musi on zostać rozpatrzony przed wszelkimi innymi Efektami Specjalnymi.

Ukończenie Misji

Większość Misji kończy się automatycznie – gra nakaże ci odrzucić kartę Misji, gdy osiągniesz określony etap (przeczytasz Wpis w Dzienniku Pokładowym lub zastosujesz efekt innej karty). Niektóre Misje wymagają jednak aktywacji tekstu ukończenia, gdy spełnisz ich wymagania. Można to zrobić przed dowolną Akcją lub po niej.

CEL: Dotrzyj do Sektora z .

UKOŃCZENIE: Kiedy osiągniesz Cel, odrzuć tę Misję.

Przykład: W przypadku tej Misji po prostu odrzuć tę kartę po Akcji, w której Członek Załogi wejdzie do wskazanego Sektora.

Zastępowanie kart WP

Niektóre efekty nakazują zastąpić WP w danym Sektorze inną kartą. Aby to zrobić, odrzuć wszystkie karty WP z tego Sektora (odłóż je do sekcji Ważne Punkty w organizerze A) i zastąp je nową kartą WP.

Uwaga! Jeśli gra nakazuje zastąpienie WP, zaś bieżący WP w twoim Sektorze jest nadrukowany na planszy, po prostu zakryj go nową kartą WP.

Układanie kart WP na wierzchu

Niektóre efekty nakazują umieszczenie karty WP na wierzchu innych kart w Sektorze. W takiej sytuacji nie odrzucaj żadnych kart WP z Sektora i jedynie połóż na nich nową kartę.

Uwaga! Zawsze, gdy umieszczasz nową kartę WP w Sektorze, odrzuć wszystkie żetony Czasu i znaczniki z poprzednich kart WP w tym Sektorze.

Ważne! Nie usuwaj znaczników ani żetonów, które umieszczono bezpośrednio w Sektorze.

KOŃCZENIE EKSPLOKACJI PLANETARNEJ

Eksplokacja Planetarna kończy się, gdy:

- Członek Załogi w Sektorze Lądownika wykona Akcję Odlotu (za zgodą pozostałych Członków Załogi). Rozpatrz wówczas Wpis Odlotu wskazany na planszy Planety.
- Członek Załogi z 3 Urazami otrzyma czwarty Uraz. Uruchamia to procedurę Awaryjnej Ewakuacji. Rozpatrz wówczas Wpis Ewakuacyjny wskazany na planszy Planety.
- Wpis lub karta Misji nakażą zakończenie Eksplokacji Planetarnej. Postępuj zgodnie z instrukcjami w tym Wpisie lub na tej karcie Misji.

Uwaga! Odlot bez wszystkich Członków Załogi w Sektorze Lądownika skutkuje śmiercią porzuconych Członków Załogi! Awaryjna Ewakuacja pozwala uratować wszystkich na planszy Planety, lecz aktywuje się ona dopiero wtedy, gdy któryś z Członków Załogi otrzyma czwarty Uraz; wynikiem będzie jednak nieudana Eksplokacja Planetarna! Podczas Awaryjnej Ewakuacji wszystkie nieunikalne Odkrycia przepadają.

ZARZĄDZANIE STATKIEM

Wszystkie zasady dotyczące Zarządzania Statkiem ISS Vanguard, prowadzenia Badań, przygotowywania Misji itp. znajdziesz w Księdze Statku.

Za każdym razem, gdy gra nakaże ci wykonać fazę Zarządzania Statkiem, po prostu otwórz Księgę Statku na pierwszej stronie i rozpatrz tę procedurę w całości, przechodząc do kolejnych stron.

RESETOWANIE GRY

Aby przywrócić grę do stanu pierwotnego, wykonaj następujące czynności:

1. Wyjmij wszystkie karty z Księgi Statku i wszystkie karty, które zostały usunięte z gry.
2. Jeśli zamierzasz ponownie rozegrać Samouczek, przygotuj talie Samouczka (szczegóły znajdziesz we **Wpisie 720**).
3. Jeśli używasz papierowej wersji Dziennika Pokładowego, usuń wszystkie oznaczenia i notatki powstałe podczas kampanii lub wydrukuj nowy Dziennik Pokładowy (dostępny na stronie <http://issvanguard.com/resources/>).
4. Uwaga! Ten krok zawiera spoilery dotyczące zawartości Tajnej koperty. Przeczytaj go dopiero wtedy, gdy otworzysz tę kopertę. Umieść elementy wymienione w ramce po prawej (elementy z Tajnej koperty) z powrotem w Tajnej kopercie.

Uwaga! Przyszłe kampanie ISS Vanguard zaimportują część twoich wyborów z pierwszej kampanii. Jeśli chcesz, by te decyzje wpłynęły na przyszłe kampanie, koniecznie zachowaj oznaczony Dziennik Pokładowy.



5. Rozpatrz krok Przed pierwszą rozgrywką z początku rozdziału I niniejszej instrukcji.

OPCJONALNY TRYB GRY: ZABÓJCZY KOSMOS

ISS Vanguard ma opcjonalny poziom trudności o nazwie Zabójczy Kosmos. Tryb ten zalecamy graczom, którzy ukończyli kampanię lub są spragnieni wyzwań zwiększających ryzyko utracenia Członków Załogi.

Aby zagrać w trybie Zabójczego Kosmosu, umieść kartę ze skrótem zasad Zabójczego Kosmosu na stole i postępuj zgodnie z instrukcjami. Te opcjonalne zasady możesz dodawać i usuwać nawet w trakcie kampanii.

SPOILERY

- Elementy w Tajnej kopercie:**
- 4 czerwone kości Sekcji
 - 4 niebieskie kości Sekcji
 - 4 zielone kości Sekcji
 - 40 kart Zaawansowanych Wydarzeń
 - 18 dodatkowych kart Księgi Statku
 - 2 strony Księgi Statku
 - 1 strona na karty Księgi Statku.
- Karty w taliach**
- Samouczka:**
- 1 karta Tajna strona do góry (wierzchnia karta)
 - 4 karty Członków Załogi
 - 12 kart Sekcji z Samouczka
 - 3 karty Misji!
 - 11 kart Ważnych Punktów
 - 1 karta Warunków Globalnych G 1
 - 1 karta Projektu Badawczego R01
- Talia Samouczka A:**
- 1 karta Tajna strona do góry (wierzchnia karta)
 - 1 karta Tajna strona do góry (wierzchnia karta)
 - 1 karta Awansu z Samouczka
 - 1 karta Unikalnego Odkrycia 1
 - 4 karty Urazów
 - 5  kart Wydarzeń z Samouczka
 - 1 karta Koniec kari (ostatnia karta).
- Talia Samouczka B:**
- 1 karta Tajna strona do góry (wierzchnia karta)
 - 1 karta Awansu z Samouczka
 - 1 karta Unikalnego Odkrycia 1
 - 4 karty Urazów
 - 5  kart Wydarzeń z Samouczka
 - 1 karta Koniec kari (ostatnia karta).

ROZDZIAŁ IV: GLOSARIUSZE

WYKAZ ISTOT I WYPOSAŻENIA



Drapieźnik Alfa



Magnacereb



Nieskończonościan Strażniczy



Drony



Rój Bojowy Arrogatorów



Biombot Budowniczych



Żarłoczna Gęstwina



Kurma



Paszcza



Ophthalmoid



Pędy



Kwiatosz



Skrzący Kryształowad



Behemot Arrogatorów
Przeprogramowany Behemot
Arrogatorów
Strażnik Arrogatorów
Strażnik Samonaprawczy



Burza Piaskowa
Szczelina Grawitacyjna



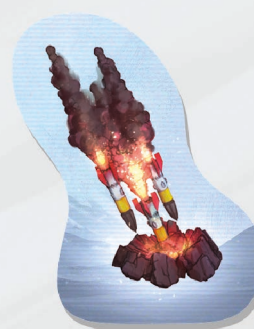
Idemiański Pielgrzym
Wściekły Pielgrzym



Sabotażysta Aerugonów



Zachwycony Gość



Bombardowanie
Promień Zerujący



Faustschlag



Ciężki Laser Górniczy



System Obrony



Posterunek



Wędrowiec



Sonda Górnicza



Tyrolka



Droid Zbieracz



Dobudówka
(Ulepszenie Posterunku)



Pelikan



Fabrykator Biomasy



Inne Wyposażenie



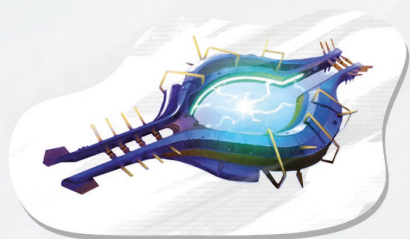
Dron Medyczny



Hydrofarma
(ostatnie Ulepszenie Posterunku)



Wieża Komunikacyjna
(ostatnie Ulepszenie Posterunku)



Portal



Wyrzutnia Kapsuła



Prowizoryczny Posterunek



Prowizoryczna Farma Tlenowa
(ostatnie Ulepszenie Posterunku)



Wiertnica
(ostatnie Ulepszenie Posterunku)



Ważka



Kapsuła



Prowizoryczna Dobudówka
(Ulepszenie Prowizorycznego Posterunku)



Wieżyczka Modułowa



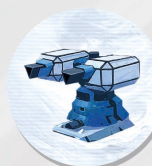
Galaktyczny Wędrowiec



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



Ambulatorium



Moduł: Działo
(Ulepszenie Wieżyczki Modułowej)



Moduł: Osłona
(Ulepszenie Wieżyczki Modułowej)

TERMINY W GRZE

Awaryjna Ewakuacja – wymuszona ewakuacja, która natychmiast kończy Eksplorację Planetarną w chwili, gdy Członek Załogi otrzyma czwarty Uraz. Ewakuacja powoduje utratę wszystkich nieunikalnych Odkryć z Lądownika. Daną Eksplorację uznaje się za zakończoną porażką.

Cel – główne zadanie, które musisz wypełnić, by dokonać postępów w kampanii. Bieżący Cel zawarty jest na karcie w Księdze Statku.

Członek Załogi – grywalna postać reprezentowana przez kartę Członka Załogi w koszulce Rangi jednej z Sekcji. Podczas fazy Zarządzania Statkiem Członkowie Załogi na ręce gracza to Dostępni Członkowie Załogi.

Grupa Wypadowa – grupa Członków Załogi, którzy Eksplorują planszę Planety.

Karta Awansu – karta z listą wymagań, które gracze muszą spełnić, by Awansować swoich Członków Załogi na koniec Eksploracji Planetarnej.

Karta Lądowania – karta przedstawiająca Planetę lub inny obiekt podatny do Eksploracji. Zawiera ważne informacje na temat warunków następnej Eksploracji Planetarnej.

Karta Urazu – karta z rodzajem Urazu, używana do określania efektu rzutu kością Urazu. Patrz: *Urazy* na stronie 40 instrukcji.

Karty Sekcji – karty używane w wielu sytuacjach do wpływania na Rezultaty, zyskiwania przerzutów, a nawet zmiany sytuacji na planszy Planety. Karty przynależą do konkretnych z Sekcji i nie można ich wymieniać między Sekcjami. Z kart Sekcji tworzy się indywidualne talie Sekcji, z których gracze dobierają karty podczas Eksploracji Planetarnej. Możesz używać wyłącznie kart Sekcji w Randze twojego Członka Załogi lub niższej.

Kombinacja kości – efekt przedstawiony w dolnej części karty Sekcji lub na bieżącej karcie Warunków Globalnych. Wydadz kości z ikonami przedstawionymi na schemacie podczas Testu, by aktywować efekt. Patrz: strona 32 instrukcji.

Konwerter – zdolność pozwalająca Członkowi Załogi traktować podczas Testów wynik $\frac{4}{6}$ na kościach w danym kolorze jako inną ikonę. Patrz: strona 37 instrukcji.

Koperta „Oczekujące...” – tymczasowe miejsce składowania elementów oczekujących na umieszczenie w Księdze Statku. Zawsze, gdy zyskasz kartę Księgi Statku, umieść ją w kopercie „Oczekujących...”. Właściwa strona Księgi Statku powie, co zrobić z daną kartą.

Kości Sekcji – zestaw czerwonych, zielonych i niebieskich kości K6 przynależnych do twojej Sekcji. Członkowie Załogi tej Sekcji używają ich podczas Eksploracji Planetarnej.

Kość Urazu – żółta kość używana do określania efektów Urazów Członków Załogi. Patrz: *Urazy* na stronie 40 instrukcji.

Kość Zagrożenia – kość używana w sytuacjach wymagających określenia dodatkowych utrudnień

dla Członków Załogi. Litera wewnątrz ikony kości Zagrożenia wskazuje, w której tabeli na karcie ze skrótem zasad należy szukać wyniku.

Lądownik – statek używany do lądowania na Planetach. Lądownik reprezentuje plansza Lądownika oraz kartonowa (lub plastikowa) figurka. Każdy Lądownik można wyposażać w dodatkowe Modyfikacje.

Limit kart Sekcji – możesz mieć maksymalnie 2/3/4 karty Sekcji na ręce odpowiednio przy Randze 1/2/3.

Losowy Członek Załogi – zawsze, gdy zasady wpływają na losowego Członka Załogi, gracze rzucają K10 za każdego Członka Załogi. Członek Załogi z najniższym wynikiem staje się celem danej zasady lub efektu. W przypadku remisu potwórz rzut dla Członków Załogi, którzy zajęli ostatnie miejsce *ex aequo*.

Ładunki – znaczniki na planszy Załogi, które wydaje się podczas używania Umiejętności Członków Załogi. Patrz: strona 37 instrukcji.

Mapy Systemów – księga zawierająca mapy Systemów Planetarnych oraz ciekawych miejsc, które możesz tam znaleźć. Każda strona zawiera również ramkę z wyszczególnieniem Połączonych Systemów oraz informacją, ile Energii należy wydać na Podróż między nimi. Wszystkie ciekawe obiekty mają swój numer, nazwę i koszt zbadania umieszczone w tabeli pod grafiką przedstawiającą dany System Planetarny.

Modyfikacja Lądownika – karta przedstawiająca jedno z wielu Ulepszeń Lądownika. Istnieją dwa rodzaje Modyfikacji: Strukturalne oraz Użytkowe. Każdy Lądownik ma określoną liczbę miejsc na takie karty.

Morale – jeden z kluczowych statusów w grze. Jego bieżący poziom odzwierciedla karta Morale w Księdze Statku. Rosnące i spadające Morale zostało wyjaśnione na stronie 2 Księgi Statku.

Misja – zadanie Grupy Wypadowej podczas Eksploracji Planetarnej. Każda Eksploracja Planetarna obejmuje przynajmniej 1 Misję.

Niebezpieczeństwo – stworzenie, klęska żywiołowa lub inny rodzaj zagrożenia, które przedstawia kartonowa figurka umieszczana na planszy Planety oraz karta zawierająca wszystkie związane z nią zasady. Nie na wszystkich Planetach można natknąć się na Niebezpieczeństwa, jednak na części Planet może pojawić się więcej niż jedno.

Notka Planetarna – niewielki arkusz pozwalający zapisać stan Planety, dzięki czemu można na nią wrócić później.


Odkrycie – coś cennego, na co można natrafić podczas Eksploracji Planetarnej. Odkrycia pogrupowano w 5 różnych taliach, które można wykorzystać podczas Eksploracji Planetarnej lub w fazie Zarządzania Statkiem. Kart Odkryć używa się podczas Badań.


Odlot – Akcja pozwalająca Członkom Załogi zakończyć Eksplorację Planetarną. Aby ją wykonać, wszyscy członkowie Grupy Wypadowej muszą się na nią zgodzić i przebywać w Sektorze Lądownika. Następnie przeczytaj Wpis Odlotu wskazany na planszy Planety.

Odpoczynek – podstawowy sposób, w który Członkowie Załogi mogą Odświeżyć swoje kości. Patrz: *Odpoczynek* na stronie 30 instrukcji.

Odrzucenie – po odrzuceniu wszystkie numerowane karty (takie jak WP czy karty Misji) należy umieścić za właściwą przekładką organizera, by można było je łatwo znaleźć. Nieponumerowane karty należy odrzucić na spód odpowiedniej talii, chyba że zasady stanowią inaczej. Jeśli trzymasz karty w organizerze za jedną z przekładek, pierwszą kartę uznaje się za wierzchnią, natomiast ostatnią kartę uznaje się za spodnią. Tylko karty Sekcji i Wydarzeń mają odrębne stosy kart odrzuconych.

Odświeżenie – przeniesienie kości Sekcji z Puli Zużytych kości do kolumny Dostępnych kości na planszy Załogi.

Okazja do Lądowania () – miejsce na Mapie Systemów, gdzie możesz wylądować i przeprowadzić Eksplorację Planetarną.

Podróż – podstawowa Akcja pozwalająca Członkom Załogi przemieszczać się z jednego Sektora do Połączonego Sektora. Każda Ścieżka zawiera przynajmniej 1 ikonę Ścieżki, określającą zasady Podróży. Jeśli Ścieżka ma ikonę Podróży  , należy skorzystać ze szczegółowych zasad Podróży wymienionych na bieżącej karcie Warunków Globalnych. Patrz: *Podróż* na stronie 30 instrukcji.

Połączony Sektor – dany Sektor jest Połączony z twoim Sektorem, jeśli łączy je Ścieżka Podróży ze strzałką wskazującą z twojego Sektora do tego Sektora.

Poświęcenie (karty) – odłożenie karty z powrotem do zasobnika Sekcji.

Poświęcenie (kości) – przenieś kość Sekcji ze swoich Dostępnych kości lub Puli Zużytych kości do zasobnika Sekcji. Zmniejsza to łączną liczbę kości do dyspozycji Członka Załogi do końca Eksploracji Planetarnej. Jeśli nie masz żadnych kości Sekcji na planszy Załogi czy w Puli Zużytych kości lub łącznie masz jedynie 3 kości Sekcji w grze (tj. w kolumnie Dostępnych kości, Puli Zużytych kości oraz Puli Rzutu) zamiast Poświęcenia kości otrzymujesz Uraz *Wyczerpanie*.

Poziom Technologii – jedna z kluczowych wartości w grze. Jej bieżący poziom odzwierciedla karta Poziomu Technologii w Księdze Statku.

Plansza Planety – duża plansza w Planetopedii ukazująca powierzchnię Planety. Każdą planszę podzielono na Sektory, które mogą mieć nadrukowane Ważne Punkty (WP). Ponadto plansza zawiera informacje na temat Misji, Warunków Globalnych, Unikalnych Odkryć, Odlotu, Ewakuacji oraz wszelkie dodatkowe zasady danej Planety.

Pole Rezultatu – pierwsze od prawej pole w rzędzie Testu na kartach WP, Niebezpieczeństw, Misji lub Awansu. Jeśli znajduje się na nim znacznik, należy rozpatrzyć efekt tego pola.

Projekt Badawczy – karta używana w Laboratorium Badawczym Księgi Statku. Awers zawiera podstawowe informacje na temat Projektu oraz jego koszt. Rewers należy odkryć dopiero po ukończeniu Projektu, gdyż zawiera on listę uzyskanych w ten sposób kart oraz premii.

Projekt Produkcyjny – karta wykorzystywana w Kompleksie Produkcyjnym Księgi Statku. Awers zawiera podstawowe informacje na temat Projektu, Etap początkowy oraz wymagania rozwoju. Rewers należy odkryć dopiero po ukończeniu projektu, gdyż zawiera on listę uzyskanych w ten sposób kart oraz premii.

Przekładka Księgi Statku – oznaczona strona w Księdze Statku, zazwyczaj strona tytułowa określonej sekcji Księgi Statku.

Pula Rzutu – kości rzucane w ramach Testu, ale jeszcze przed Wydaniem.

Resetowanie – odrzucenie znacznika lub żetonu Czasu z odpowiedniego toru. Następnym razem, gdy dokonasz postępów na tym torze, ponownie umieść znacznik / żeton Czasu na pierwszym polu.

Sekcja – jeden z czterech wyspecjalizowanych działów na pokładzie Vanguarda pod kontrolą graczy (Zwiad, Bezpieczeństwo, Nauka, Inżynieria). Każda Sekcja składa się z:

- planszy Załogi,
- zasobnika Sekcji,
- kart Sekcji,
- kart Wyposażenia danej Sekcji (choć trzyma się je razem),
- 9 koszulek Rang dla Członków Załogi zwerbowanych do Sekcji.

Sektor – numerowana część planszy Planety. Może zawierać odnośnik do Wpisu, kartę WP lub może być pusty.

Sektor Łądownika – Sektor z kartonową figurką Łądownika.

Skaner Planetarny – kartonowy element umożliwiający stopniowe odkrywanie karty Łądownia w zależności od ilości Energii wydanej podczas Skanowania.

Test – rzut kośćmi Sekcji wykorzystujący procedurę testową opisaną na karcie ze skrótem zasad. Patrz: strona 31 instrukcji.

Tor Zapasów – tor na planszy Łądownika lub planszy Planety wskazujący bieżącą liczbę dostępnych Zapasów.

Ulepszenie Statku – karta Zarządzania Statkiem przedstawiająca dodatkowe systemy i pomieszczenia możliwe do zainstalowania na pokładzie ISS Vanguarda w trakcie kampanii. Karty Ulepszeń stają się dostępne po zakończeniu odpowiednich Projektów Badawczych i Produkcyjnych.

Unikalne Odkrycie – specjalny rodzaj numerowanych Odkryć, które można znaleźć tylko w określonych miejscach. Zdobyte Unikalne Odkrycia należy umieścić na Łądowniku, a następnie przenieść do Księgi Statku podczas fazy Zarządzania Statkiem. Gdy gra nakazuje ci zyskać Unikalne Odkrycie, a pole Unikalnego Odkrycia na planszy Planety jest puste, postępuj zgodnie z instrukcjami na tym polu. Patrz: *Unikalne Odkrycia* na stronie 39 instrukcji.

Usunięcie z gry – elementy „usunięte z gry” należy umieścić z powrotem w pudełku, w części *usunięte z gry*.

Wszelkie karty i inne elementy, które zostaną Usunięte z gry, nie mogą zostać ponownie wykorzystane w danej kampanii! Rozpoczynając nową kampanię, przywróć wszystkie usunięte karty z powrotem na właściwe miejsca.

Warunki Globalne – karty umieszczane (lub nadrukowane) w prawym dolnym rogu planszy Planety. Opisują one efekty wpływające na całą planszę Planety. Mogą zawierać różne dodatkowe elementy, od Kombinacji kości, po zmienione zasady Podróży, Akcji, torów Czasu itd.

Ważny Punkt (WP) – karta przedstawiająca potencjalnie interesującą lokację dla Grupy Wypadowej. Może zawierać własne ikony Biomu oraz zasady dla Akcji Specjalnych. Niektóre Ważne Punkty są nadrukowane na planszy Planety.

Wskazówki – żetony o wartości od 0 do 3, które przedstawiają twoje postępy w zdobywaniu Odkryć. Niektóre wywołują dodatkowe efekty.

Wydarzenie – karta reprezentująca niebezpieczną lub ciekawą sytuację na powierzchni Planety. Patrz: *Wydarzenia* na stronie 37 instrukcji.

Wymagane kości – wszystkie kości dodawane do rzutu przez dowolną zasadę gry, wliczając w to kości Urazów na twojej planszy Załogi, kości Zagrożenia dodawane przez karty WP i inne.

Wyposażenie – Członkowie Załogi mogą używać Wyposażenia, które zabiorą ze sobą na Eksplorację Planetarną. Każdy Członek Załogi może mieć dowolną liczbę kart Wyposażenia. Odrzucone karty Wyposażenia należy odłożyć do Zbrojowni.

Wysiłek – PPOświęcenie 1 kości w celu Odświeżenia 5 kości. Jeśli masz w sumie 3 lub mniej kości, zamiast Pświęcać kość, otrzymujesz Uraz *Wyczerpanie*.

Zadanie – różne czynności w fazie Zarządzania Statkiem, do których możesz przydzielić Dostępnych Członków Załogi, aby odnieść określone korzyści. Patrz: strona 1 Księgi Statku.

Zapasy – podstawowy zasób, który Członkowie Załogi zużywają podczas Eksploracji Planetarnej; przedstawia on dostępny tlen, filtry, części zapasowe, racje żywnościowe, wodę, baterie i inne. Bieżącą liczbę dostępnych Zapasów oznacza się na torze Zapasów na planszy Łądownika. Nigdy nie możesz mieć więcej Zapasów, niż zezwala na to tor.

Zasobnik Sekcji – część pudełka zarezerwowana na karty, koszulki i kości twojej Sekcji; można go rozpoznać po kolorze.

Zdarzenie Pokładowe – karta Zarządzania Statkiem przedstawiająca wydarzenia na pokładzie ISS Vanguarda podczas długich podróży kosmicznych.


Żeton Wyposażenia – żeton przedstawiający element Wyposażenia, który można umieścić na planszy Planety. Zasady żetonu opisano na odpowiadającej mu karcie Wyposażenia.





IKONY


IKONY ZWIĄZANE Z KOŚCI



IKONY KOSZTU/WYMAGAŃ

 **Kość** – kość Sekcji w dowolnym kolorze.


 **Czerwona, Zielona, Niebieska** – kość Sekcji o określonym kolorze.


 **Wydadaj kość** – przenieś 1 kość (we wskazanym kolorze lub w dowolnym kolorze, jeśli przedstawione są wszystkie 3) ze swojej planszy Załogi do Puli Zużytych kości. Jeśli nie masz żadnych kości na planszy Załogi, zamiast tego musisz poświęcić kość (patrz niżej).


 **Poświęć kość** – zwróć 1 kość (we wskazanym kolorze lub w dowolnym kolorze, jeśli przedstawione są wszystkie 3) do zasobnika Sekcji. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w Glosariuszu Terminów pod hasłem „Poświęcenie (kości)”.


 **Kość Zagrożenia** – rzuć kością
 Zagrożenia i sprawdź wynik w tabeli oznaczonej taką samą ikoną na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.


IKONY PLANSZY PLANETY


 **Brak ruchu** – Członkowie Załogi w tym Sektorze nie mogą wykonywać Akcji Podróży ani poruszać się z tego Sektora. Mogą jednak używać efektów przenoszących ich do innego Sektora.

 **Brak zapisu** – kiedy zapisujesz stan Planety, nie bierz pod uwagę tej karty – instrukcje w Księdze Statku powiedzą ci, gdzie należy ją zwrócić.


 **Ostatni WP** – ten Sektor został w pełni zbadany. Niektóre zasady odnoszą się do Sektora tego typu.


 **Ważne!** – ten Sektor jest szczególnie ważny dla załogi ISS Vanguarda. Niektóre zasady odnoszą się do Sektora tego typu.


 **Sukces** – Sukcesy oznacza się specjalnymi żetonami, które odzwierciedlają efektywność twojego działania podczas Misji. Służą do kupowania nowych kości Sekcji oraz Awansowania Członków Załogi.


 **Lądownik** – ten Sektor może zawierać figurkę Lądownika i służyć jako Sektor Lądownika.

IKONY WYPOSAŻENIA

 **Wyposażenie Małe** – lekkie przedmioty osobiste, które nie zajmują przestrzeni na pokładzie Lądownika; umieszcza się je obok plansz Załogi przed Eksploracją Planetarną.


 **Wyposażenie Osobiste** – Wyposażenie używane przez Członków Załogi i umieszczane w Lądowniku przed Eksploracją Planetarną.


 **Wyposażenie Misji** – ciężki sprzęt, którego przygotowanie lub użycie często wymaga wykorzystania Akcji, przedstawiany za pomocą żetonu na planszy Planety.


 **Ulepszenia Wyposażenia Misji** – nie zajmują miejsca w Lądowniku i można je zabrać za każdym razem, gdy zabierana jest karta Wyposażenia Misji, do której są przypisane.


IKONY KOŚCI ZAŁOGI


KOŚCI SEKCJI


 **Sprawność** – działania wymagające atletyki, wytrzymałości, siły, szybkości lub pracy w trudnych warunkach; wszystko, co jest związane z wysiłkiem fizycznym.


 **Pozyskiwanie** – górnictwo, zbieranie próbek, poszukiwanie wartościowych Odkryć itd.


 **Obrona** – obrona, zapobieganie obrażeniom, walka, pojedynki myśliwskie itd.


 **Zwiad** – rozpoznanie, pokonywanie naturalnych przeszkód, praca w terenie i survival.


 **Biologia** – wszystko, co związane z naukami przyrodniczymi: mikrobiologia, botanika, medycyna i wytwarzanie leków itd.


 **Ksenologia** – zrozumienie i komunikacja z obcymi formami życia – świadomymi stworzeniami, obcą fauną i florą.


 **Budownictwo** – budowa, naprawy, modyfikacje Wyposażenia, rozbijanie obozów itd.




 **Nauki ścisłe** – wszystko, co związane z naukami ścisłymi: fizyka, matematyka, obliczenia, analiza statystyczna, badanie nowych substancji lub obcych minerałów, Projekty Badawcze itd.

 **Technologia** – wykorzystywanie złożonych urządzeń i systemów technologicznych: robotów, statków latających, konsol komputerowych, technologii obcych.

 **Podstawowa** – ten wynik może być modyfikowany przez Konwerter na twojej karcie Członka Załogi.


 **Vanguard** – ta ikona może zastąpić dowolną inną ikonę na kościach Sekcji.


 **Wypadek** – nieprzewidziany bądź negatywny Rezultat – niektóre rzuty mają zasady związane z tą ikoną. Nie można jej używać do aktywacji efektu Kombinacji kości.


 **Dowolna identyczna** – ta ikona oznacza, że Kombinacja wymaga kilku identycznych ikon na kościach Sekcji. Nie można używać ikon  jako .


KOŚCI URAZU

Ikony na tej kości mają różne znaczenie w zależności od tego, jaką kartę Urazu sprawdzasz podczas Testu.


 **Obrażenia**


 **Ciężkie obrażenia**


 **Uraz Psychiczny**


 **Uraz Nietypowy**


IKONY BIOMU


 **Jaskiniowy** – jaskinie, podziemne tunele oraz budowle.


 **Kryształowy** – obszary dotknięte migotliwą, kryształową anomalią.


 **Zabójczy** – ikona używana w przypadku toksycznych, żrących, radioaktywnych obszarów lub środowisk o bardzo wysokim ciśnieniu, gdzie najmniejsze uszkodzenie skafandra jest wyrokiem śmierci.


 **Pustynny** – jałowe pustkowia i pustynie.


 **Lodowy** – Biom o ekstremalnie niskiej temperaturze, gdzie woda, zamrożony metan i/lub śnieg czy lód utrudniają przemieszczanie się.


 **Wrogi** – w tym Sektorze problemem są nieprzyjaźni tubylcy.


 **Skalisty** – obszary zdominowane przez skaliste granie i/lub wysokie góry.


 **Ruiny** – Planety pokryte ruinami lub pozostałościami po obcych cywilizacjach i starożytnych mechanizmach.

 **Samouczka** – ten Biom wykorzystywany jest wyłącznie w Samouczku. Ma to miejsce podczas rozpatrywania karty Wydarzenia na koniec tury.

 **Roślinny** – lasy, dżungle, tundra, tereny bujnie porośnięte roślinami.

 **Otchłań** – specjalna ikona używana w przypadku lokacji w przestrzeni kosmicznej w stanie nieważkości lub w sytuacjach, gdy Członkowie Załogi przebywają w stanie bliskim próżni lub w miejscu o niskiej grawitacji.

 **Wulkaniczny** – bardzo gorące miejsca z lawą i/lub aktywnością sejsmiczną.

 **Wodny** – Biom o warunkach przybrzeżnych lub podwodnych – czasami z gęstą, przypominającą wodę atmosferą.

IKONY EFEKTÓW SPECJALNYCH



Te ikony wskazują określony Rezultat i oznaczają, że Efekt Specjalny jest natychmiastowy. Rozpatrując ten efekt, natychmiast zakończ Test, przenieś wszystkie kości z Puli Rzutu do Puli Zużytych kości ich właściciela i rozpatrz odpowiedni Rezultat.





Te ikony oznaczają postęp na odpowiednim torze. Za pierwszym razem, gdy uzyskasz postęp, umieść znacznik uniwersalny na pierwszym polu od lewej. Każdy kolejny postęp spowoduje przesunięcie żetonu o 1 pole w prawo. Gdy znacznik dotrze na pole Rezultatu, nie przesuwaj się dalej.





Ta ikona oznacza cofnięcie znacznika na odpowiednim torze. Każde cofnięcie spowoduje przesunięcie znacznika o 1 pole w lewo. Jeśli znacznik znajduje się na pierwszym polu od lewej, a należy go cofnąć, zamiast tego odrzuć znacznik z karty.


INNE IKONY


 **Recykling Wskazówki** – ta ikona oznacza, że dany żeton Wskazówki należy zwrócić do woreczka Wskazówek po odrzuceniu go z talii Odkryć.


 **Koszt Energii** – ta ikona wskazuje koszt Energii. Można ją znaleźć w odwiedzanych Systemach, podczas skanowania kart Lądowania lub na zainstalowanych Ulepszeniach Statku.

 **Zwrotność Lądownika** – ta ikona przedstawia Zwrotność twojego Lądownika. Ma ona znaczenie podczas procedury Lądowania.

 **Czujniki Lądownika** – ta ikona przedstawia Czujniki twojego Lądownika. Ma ona znaczenie podczas procedury Lądowania.

 **Pancierz Lądownika** – ta ikona przedstawia Pancierz twojego Lądownika. Ma ona znaczenie podczas procedury Lądowania.

 **Akcja Specjalna** – ta ikona oznacza Akcję Specjalną, którą można wykonać tylko raz na turę.

 **Test** – ta ikona oznacza konieczność wykonania Testu.

Poniższe ikony przedstawiają Rangę twoich Członków Załogi, jeśli widnieją na koszulce Rangi, lub też wymagania dotyczące poziomu Rangi, jeśli widnieją na dowolnym innym elemencie gry.

 **Ranga 1**

 **Ranga 2**

 **Ranga 3**

KOŚĆ ZAGROŻENIA

Ikony na tej kości mają różne znaczenie w zależności od litery na kości Zagrożenia. Sprawdź ich znaczenie na karcie ze skrótem zasad kości Zagrożenia.


 **Pospolite**

 **Niepospolite**


 **Rzadkie**


 **Specjalne**


IKONY KSIĘGI STATKU


 **Zadanie dla Załogi** – ta ikona oznacza wszystkie miejsca, gdzie możesz przydzielić Dostępną Załogę do zadań wywołujących określone efekty w fazie Zarządzania Statkiem.

Sekcja – te ikony reprezentują 4 Sekcje, do których przynależą Członkowie Załogi Vanguarda.

 – Bezpieczeństwo

 – Zwiad

 – Nauka

 – Inżynieria

INDEKS

Niektóre terminy w grze zostały wyjaśnione w Księdze Statku.

Oznaczone zostały przedrostkiem **KS**, po którym podano numer strony w Księdze Statku.

Akcja	29	Modyfikacje Lądownika	38, 44, KS18	Skaner Planetaryny	44, KS5
Akcja Specjalna	29, 47	Misja	41, 44	Sukces	46
Żeton Akcji	29	Niepowodzenie Misji	KS26	Ścieżka	30, 45
Asysta	23, 31, 32	Morale	44, KS2	Tajna koperta	41
Biom	37, 46	Niebezpieczeństwo	40, 45	Talia Samouczka	41
Cel	44	Odkrycia	38, 39, 44, KS28	Test	31, 44, 47
Członek Załogi	37, 44	Unikalne Odkrycia	38, 39, 45, KS28	Tor Czasu	38, 40
Dostępny Członek Załogi	25, 44, KS1 , KS26	Odłot	30, 41, 44	Tura	
Losowy Członek Załogi	44	Odpoczynek	30, 45	Koniec tury	29
Odpoczywająca Załoga	7, KS1	Odrzucenie	36, 39, 44	Żeton Tury	29, KS24
Śmierć Członka Załogi	KS32 , KS36	Odswieżenie	30, 44	Ulepszenie Statku	45
Umiejętność Członka Załogi	37, 44	Okazja do Lądowania	44	Urazy	40, 44, 46
Dryfowanie	KS5	Plansza Planety	44, 46, KS23	Usunięcie z gry	44
Dziennik Planetaryny	44, KS23 , KS24 , KS39	Plansza Załogi	16	Warunki Globalne	32, 41, 44
Efekt Specjalny	33, 34, 47	Podróż	30, 45	Ważne Punkty (WP)	41, 44
Efekt Specjalny na karcie Warunków Globalnych... 41		Poświęcenie (karty)	36, 45	Wpisy	11, 30
Eksploracja Planetaryna	6, 29, 30, 41	Poświęcenie (kości)	31, 45	Wskazówki	39, 44
Ewakuacja	40, 41, 44	Poziom Technologii	45, KS2	Ikona Recyklingu Wskazówki	47
Grupa Wypadowa	44, KS23	Projekt Badawczy	45, KS8	Wydarzenia	37, 44
Karta Awansu	13, 25, 44, KS24 , KS27	Projekt Produkcyjny	44, KS12	Wyposażenie	38, 39, 44, 46, KS23
Karta Lądowania	38, 44, KS5 , KS23	Przekładka Księgi Statku	45	Żeton Wyposażenia	43
Karty Sekcji	36, 45	Przygotowanie	30	Wysiłek	31, 44
Limit kart Sekcji	36, 45	Pula Rzutu	16, 31, 45	Zapisywanie gry	KS39
Poświęcenie	36, 45	Pusta talia	20	Zarządzanie Statkiem	6, 41
Kombinacja kości	31, 32, 36, 44	Ranga	47, KS16 , KS23 , KS27	Zabójczy Kosmos	41
Konwerter	32, 37, 44	Rekruci	KS16	Zadanie	44, 47, KS1 , KS26
Koperta „Oczekujące...”	44	Reset	40, 45	Zapasy	38, 45
Kości		Resetowanie gry	41	Tor Zapasów	38, 45
Kości Sekcji	16, 36, 37, 45	Rezultat	31, 34	Zasobnik Sekcji	45
Kości Urazu	40, 45, 46	Pole Rezultatu	31, 34, 44	Zbyt drogie wybory	37
Kości Zagrożenia	39, 44	Powiązane Rezultaty	34	Zdarzenie Pokładowe	45, KS2 , KS17
Kości z wieloma ikonami	33	Wymagania Rezultatów	33	Żeton Kary	KS2 , KS5
Kupowanie lub sprzedawanie	KS27	Runda	29	Żeton Startu	29
Lądownik	38, 44, 46, KS18	Sekcja	45		
Liczba graczy	8	Sektor	30, 45		
Ładunki	37, 44	Połączony Sektor	30, 44		
Mapy Systemów	45, KS5	Sektor Lądownika	30, 44, KS24		