

ISS VANGUARD

ПРАВИЛА

A futuristic sci-fi landscape. In the center, a large, glowing, crystalline rock formation with red veins and sharp edges rises against a dark, starry sky. A complex, multi-segmented flying vehicle with a propeller-like structure is positioned in front of the rock. In the foreground, three characters in dark, high-tech suits stand on a dark, rocky terrain with red, fleshy plants. One character is holding a green cylindrical object. To the left, another character is flying through the air, leaving a red trail. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and reds, with bright highlights from the glowing rock and the characters' suits.

У 2028 р. ми виявили дані, закодовані в крихітній часточці генетичного коду, спільного для всього живого на Землі та успадкованого від нашого останнього спільного предка. Кожна клітина на нашій планеті містила зоряну мапу, яка вказувала на місце в межах нашого галактичного рукава.

Знадобилось не одне покоління та найбільший будівельний проєкт в історії людства, аби створити «ISS Vanguard» – наш перший корабель для міжзоряних мандрівок. Він став реальністю завдяки позаземним уламкам, знайденим глибоко в Сибіру.

Зараз, із найкращим екіпажем на борту й найсучаснішими технологіями, які змогла забезпечити Земля, космічний корабель «Vanguard» вирушає до місця призначення, вказаного на зоряній мапі. Хочеться вірити, що ми готові до всього. Натомість, я не можу позбутися зловісного передчуття, що місія виявиться набагато довшою та складнішою, ніж ми очікували...

**Капітан Морган Веймен,
Командир «Vanguard»**

Вміст гри

1. Компоненти	4
2. Структура правил	6
3. Розділ I. Вступ	6
4. Розділ II. Навчання	10
а. Підготування до гри	11
б. Перший раунд	15
в. Продовження навчання	20
5. Розділ III. Кампанія	27
а. Швидкий старт кампанії	27
б. Правила дослідження планети	29
в. Перевірка кубиками	31
г. Карти та кубики	36
6. Розділ IV. Глосарії	42
а. Фігурки та спорядження	42
б. Ігрові терміни	44
в. Іконки	46
7. Алфавітний покажчик	48

Космічний рейнджер

Тип: транспорт, розвідка,
пошуково-рятувальні операції

Екіпаж: 1-4

Довжина: 22 м

Висота: 5,8 м

Вага: 72 т

Службова інформація:

Ініціатива «Vanguard» витратила десять років на розроблення універсального посадкового модуля, який зміг би доставити дослідницькі команди навіть у найнесприятливіші світи. Пройшовши численні випробування на Венері, Марсі та Місяці, «Космічний рейнджер» виявився надійним і безпечним, проте трохи затісним. Під час підготування до місії невідомої тривалості, виробничий комплекс «Vanguard» було обладнано всім необхідним для виготовлення складових для Космічного рейнджера за наявності достатньої кількості сировини.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проєктом: Аліса Соляниченко

Переклад з англійської: Тарас Ярош

Редактура: Валентина Ліченко

Верстання: Дмитро Білоус, Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Журба, А. Іпченко, Д. Опаряк,
О. Дубовий, С. Ніконенко, Cloudy_Avalon



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.
www.igromag.ua



Офіційний комікс «Знайомство з ISS Vanguard» допоможе більше дізнатися про майбутню місію!

Творці гри

Ідея гри: Марцін Шверкот, Кшиштоф Піскорські

Автори гри: Кшиштоф Піскорські, Павел Самборські, Анджей Веткевіч

Внутрішнє тестування та розроблення: Кшиштоф Піскорські, Павел Самборські, Анджей Веткевіч, Кшиштоф Вельчік, Ернест Кедровіч, Адріан Кравчик, Міхал Лах, Конрад Сульжицки, Ян Трухановіч, Вікторія Шлюсарчик

Додаткове тестування: Вернард Вергер, Каролін Бергер, Крістіан Гревел, Торстен Кіліманн, Ендрю Гаррісон, Камі Гаррісон, Еланор МакКаффері, Ліза Гейворд, Бредлі Герріс, Шон Генсон, Леонардо Сантосо, Ендрю Персонс, Ерін «Ед» Донаг'ю, Юстус «JT» Елерт, Ленс Свонсон, Джошуа Теллент, Натан Ліндблом, Александра Отремба, Маріуш Новак, Матеуш Врал, Адам Пехула, Аліція Войцеховська, Катажина Дабіах, Земовіт Жвірблінський, Магдалена Казунь, Матеуш Ковнацки, Шимон Собчак

Правила: Пол Гроган, Павел Самборські, Кшиштоф Піскорські

Художнє керівництво: Домінік Меєр, Патрик Ендрашек, Марцін Шверкот

Ілюстрації: Домінік Меєр, Патрик Ендрашек, Ева Лабак, Памела Люневська, Якуб Дзіковські, Пьотр Орлеанський, Пьотр Фоксовіч, Рафал Гурняк, Інграм Шелл

Графічний дизайн: Адріан Радзюн, Домінік Меєр, Клаудія Вуйцік, Вароліна Ляскі, Міхал Леховські

Верстання: Рафал Янішевські, Патриція Мажец, Енджей Чешлак, Марія Пінковська-Пожичка, Ангеліка Вержба

3D-графіка: Енджей Хоміцкі, Пьотр Гашек, Матеуш Модзелевські, Якуб Зьолковські

Дизайн тексту: Кшиштоф Піскорські

Текст: Кшиштоф Піскорські, Анджей Веткевіч, Лукаш Орват

Редактори: Мет Клік, Тайлер Браун

Коректура: Тайлер Браун, Ден Морлі, Вікторія Шлюсарчик, Конрад Сульжицки, Брюс Флетчер

Виробництво: Адріанна Коценцька, Давід Пжибила, Міхал Матлош, Яцек Шчипінські, Ольга Бараняк

Особлива подяка: Кену Каннінґему та CodedCardboard за створення прототипу в TTS, у якому ми могли працювати під час ізоляції!

КОМПОНЕНТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЛАНЕТ

На початку гри деякі карти та компоненти містяться в запованих навчальних колодах або в секретному конверті. Додаткову інформацію про ці карти та компоненти дивіться в спойлерах на с. 41.



Правила



Планетопедія



Бортовий журнал і журнал операцій



4 планшети екіпажу



4 жетони ходу



16 жетонів успіху



8 жетонів часу



16 червоних кубиків секції



16 синіх кубиків секції



16 зелених кубиків секції



Десятигранник (D10)



23 жетони спорядження місії



20 жетонів зачіпок



2 кубики безпеки



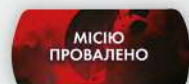
30 універсальних маркерів



12 кубиків травм



Жетон першого гравця



Жетон проваленої місії



22 картонні фігурки загроз



Лоток А для карт



8 розділювачів лотка А для карт



Двобічний жетон дій



6 картонних фігурок посадкових модулів



Відсіки секцій



8 розділювачів для відсіків секцій



4 кольорових підставки



Мішечок для зачіпок



8 мініатюр членів екіпажу



8 підставок для картонних фігурок

КАРТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЛАНЕТ

МАЛЕНЬКІ КАРТИ:



39 карт унікальних відкриттів



65 карт відкриттів



40 карт подій



19 карт підвищення рангу



48 карт травм



Навчальна колода Б

СТАНДАРТНІ КАРТИ:



249 карт цікавих об'єктів та локацій (ЦОЛ)



57 карт місій



42 карти глобальних умов



120 карт секцій



Навчальна колода А

ІНШІ КАРТИ:



6 карт-довідок



23 карти загроз

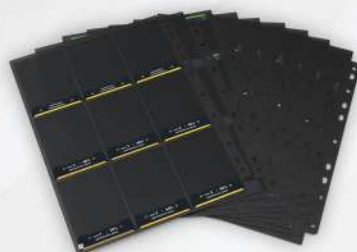
КОМПОНЕНТИ КЕРУВАННЯ КОРАБЛЕМ



Мапи систем



Обкладинка книги корабля



9 картотримачів книги корабля



14 сторінок книги корабля

КАРТИ КЕРУВАННЯ КОРАБЛЕМ

МАЛЕНЬКІ КАРТИ:



41 карта містка



31 карта модифікації посадкового модуля

СТАНДАРТНІ КАРТИ:



86 карт членів екіпажу



18 карт приземлення



23 карти дослідницьких проектів



27 карт виробничих проектів



26 карт ситуацій



6 карт покращення приміщень (3 – медпункту, 3 – виробництва)

ІНШІ КАРТИ:



101 карта спорядження



6 карт посадкових модулів



20 двобічних аркушів планетарних заміток



Секретний конверт*



Конверт «В очікуванні...»



3 двобічні планшети посадкових модулів



Лоток В для карт



36 протекторів із рангом



Планетарний сканер



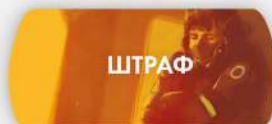
14 розділювачів лотка В



6 жетонів наказів



Мішечок для жетонів



Жетон штрафу



Закладка поточної системи

* вміст цього конверта може бути спойлером.
Якщо ви хочете перевірити вміст, перегляньте с. 41 цих правил.

ПРАВИЛА «ISS VANGUARD»

Вітаємо у «ISS Vanguard»: кооперативній настільній грі для 1–4 гравців, яка дає вам змогу розвідувати неосяжну галактику, керувати та покращувати свій корабель, проводити дослідження, виготовляти спорядження та висаджуватися в незліченних світах – і все це задля розгадки грандіозної таємниці стародавньої зоряної мапи, що вбудована в нашу ДНК.

СТРУКТУРА ПРАВИЛ

Ці правила поділені на чотири розділи.

Розділ I. Вступ — перший розділ правил ознайомлює вас із компонентами гри, певними діями, які потрібно виконати перед першою грою, та містить деяку важливу інформацію. Обов'язково уважно прочитайте його.

Розділ II. Навчання — у цьому розділі детально описано навчальну місію – вступний сценарій, де показано, як грати. Щонайменше один із гравців має пройти навчання, щоб уміти грати.

Розділ III. Кампанія — цей розділ містить повні детальні правила гри. Ми не рекомендуємо зараз читати його повністю. Навчальна місія допоможе вам засвоїти всі основні правила. Переглядайте повні правила лише тоді, коли у вас є конкретне запитання або вам потрібен детальний опис певної процедури.

Розділ IV. Глосарії — останній розділ правил містить докладні глосарії всіх іконок і термінів у грі. Звертайтеся до нього щоразу, коли вам трапляється іконка або ключове слово, значення яких ви не пам'ятаєте.

РОЗДІЛ I. ВСТУП

СТРУКТУРА ГРИ

Кампанія «ISS Vanguard» складається з двох фаз, які граються по чергово.

Дослідження планети — польова команда висаджується на одну з багатьох планет, щоб виконувати місії, проводити дослідження та робити відкриття.

Керування кораблем — усі гравці керують екіпажем корабля, проводять дослідження, літають на інші планети та вирішують різні ситуації на кораблі.

Оскільки «ISS Vanguard» — це гра-кампанія, в яку можна грати протягом кількох сесій, вам знадобиться регулярно зберігати свій прогрес. Найкраще це робити в кінці книги корабля. За одну ігрову сесію бажано здійснити щонайменше одне дослідження планети, а опісля — правильно скласти та зберегти прогрес, слідуючи інструкціям на останніх сторінках книги корабля. Однак, якщо у вас є час, ви можете продовжити грати.

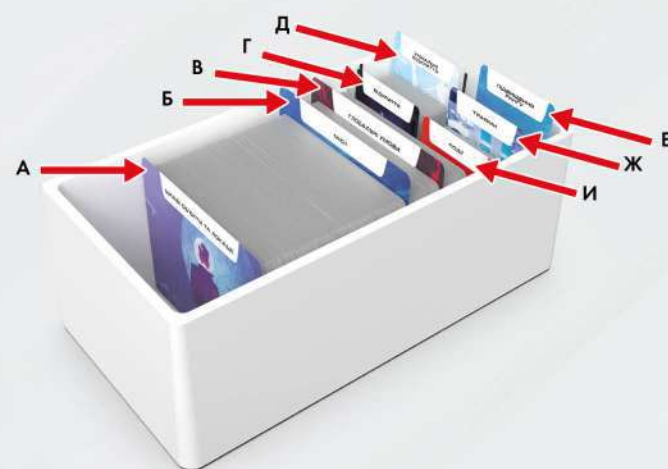
ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ГРОЮ

Перш ніж ви зможете насолоджуватися «ISS Vanguard», необхідно розпакувати певні компоненти та виконати кілька етапів підготовки. Оскільки всі ці кроки можуть зайняти певний час, ми рекомендуємо виконати їх заздалегідь. Якщо у ваш екземпляр гри вже грали, рекомендуємо виконати ці дії, щоб переконатися, що гра готова до нового проходження.

1) ПІДГОТУЙТЕ ЛОТКИ А І В ДЛЯ КАРТ

Спочатку розпакуйте всі набори карт, які містяться в лотках для карт, за винятком двох запакованих навчальних колод (А і В). Якщо навчальні колоди вже були відкриті, перейдіть до **запису 720** у бортовому журналі, щоб відновити їх.

Лоток А використовується під час дослідження планет. Заповніть його розділювачами та картами, як показано далі.



Розділювачі лотка А:

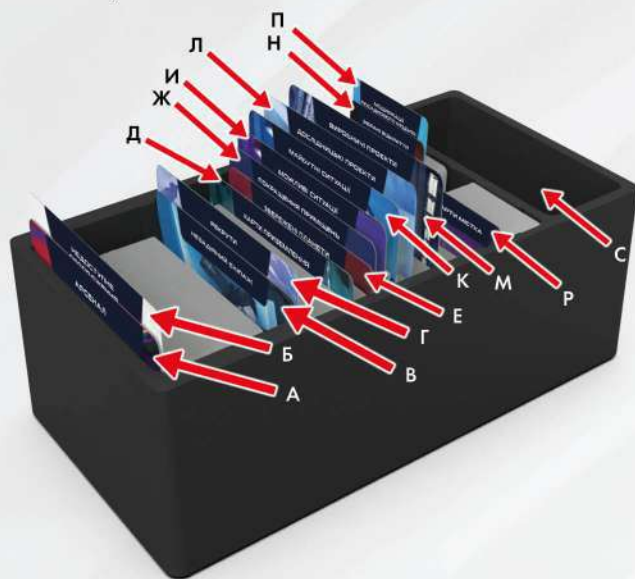
- | | |
|---|-------------------------------|
| А. Цікаві об'єкти та локації (ЦОЛ) | Д. Унікальні відкриття |
| Б. Місії | Е. Підвищення рангу |
| В. Глобальні умови | Ж. Травми |
| Г. Відкриття | И. Події |

Карти:

- Помістіть усі карти цікавих об'єктів та локацій за розділювачем «Цікаві об'єкти та локації» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти місій за розділювачем «Місії» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти глобальних умов за розділювачем «Глобальні умови» в порядку зростання.
- Помістіть згруповані за типами карти відкриттів за розділювачем «Відкриття».
- Помістіть усі карти унікальних відкриттів за розділювачем «Унікальні відкриття» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти підвищення рангу за розділювачем «Підвищення рангу» в довільному порядку.
- Помістіть усі карти травм за розділювачем «Травми» в алфавітному порядку.
- Помістіть усі карти подій за розділювачем «Події» в довільному порядку.

Примітка: оскільки спершу певні карти містяться в попередньо запакованих навчальних колодах, нумерація деяких колод може починатися не з 1.

Лоток В призначено для карт, які використовуються під час керування кораблем. Заповніть його розділювачами та картами, як показано тут.



Розділювачі лотка В для карт:

- | | |
|----------------------------------|---|
| А. Арсенал | К. Майбутні ситуації |
| Б. Недоступне спорядження | Л. Дослідницькі проекти |
| В. Незадіяний екіпаж | М. Виробничі проекти |
| Г. Рекрути | Н. Зібрані відкриття |
| Д. Карты приземлення | П. Модифікації посадкового модуля |
| Е. Збережені планети | Р. Карты містка |
| Ж. Покращення приміщень | С. Вилучено з гри (окремий відсік без розділювача) |
| И. Можливі ситуації | |

Карты:

- Помістіть усі карти спорядження за розділювачем «Недоступне спорядження» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти членів екіпажу за розділювачем «Рекрути» в довільному порядку.
- Помістіть усі карти приземлення за розділювачем «Карты приземлення» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти покращення приміщень за розділювачем «Покращення приміщень» у порядку зростання.
- Помістіть усі карти ситуацій під номерами **S01–S10** за розділювачем «Можливі ситуації» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти ситуацій під номером **S11** і вище за розділювачем «Майбутні ситуації» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти дослідницьких проектів за розділювачем «Дослідницькі проекти» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти виробничих проектів за розділювачем «Виробничі проекти» в порядку зростання.
- Помістіть усі карти модифікацій посадкового модуля за розділювачем «Модифікації посадкового модуля» в порядку зростання.
- Помістіть усі цілі, додаткові цілі, карти покращення містка та технологічного рівня за розділювачем «Карты містка» в порядку зростання.

2) ПІДГОТУЙТЕ ВІДСІКИ СЕКЦІЙ



Візьміть чотири відсіки секцій. У кожному відсіку зберігатимуться відповідні кубики та карти. Для кожної секції потрібні:

Розділювачі:

- протектори з рангом
- карти секції

Карты та протектори:

- Помістіть протектори з рангом за розділювачем «Протектори з рангом» кожної секції.
- Помістіть карти секцій за розділювачем «Карты секцій» у порядку рангу (спочатку ранг 1, далі ранг 2, потім ранг 3).



Ранг 1

Ранг 2

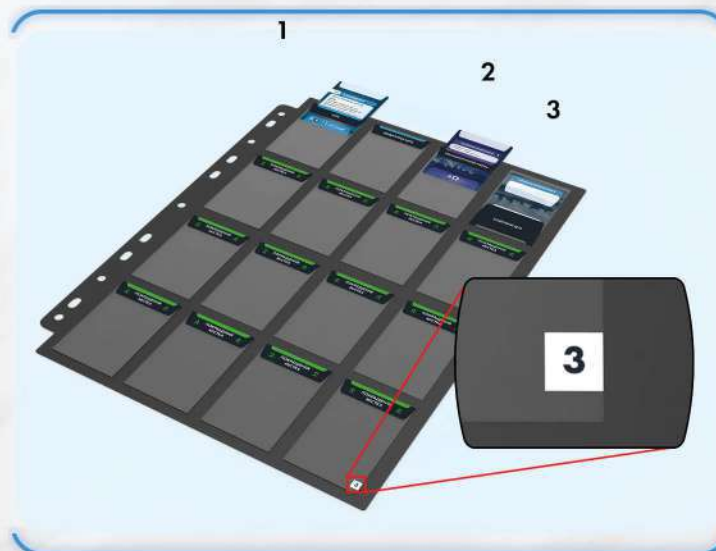
Ранг 3

3) ПІДГОТУЙТЕ КНИГУ КОРАБЛЯ

- Зберіть усі сторінки книги корабля та картотримачі під обкладинкою книги корабля в порядку зростання зі с. 1 («Продовження збереженої гри») на початку та с. 39 («Точка збереження») наприкінці.
- Знайдіть такі стартові карти та розмістіть їх у картотримачі в такий спосіб:

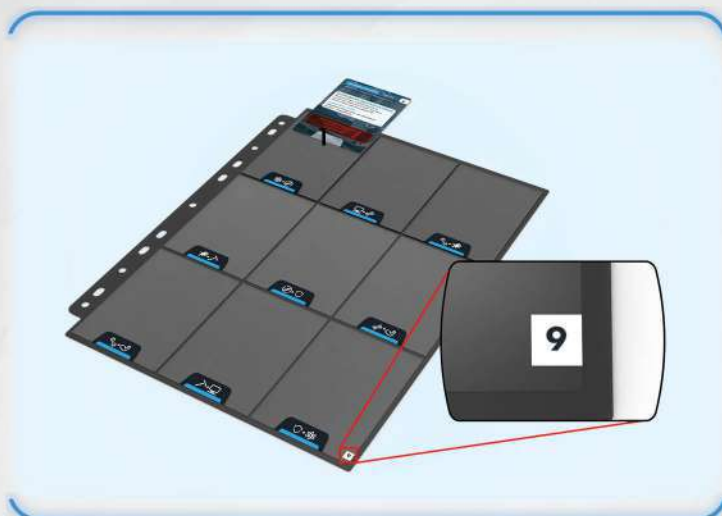
Сторінка 3 картотримача:

- Ціль **O01** («Наступний крок»)
- Технологічний рівень 1
- Середній бойовий дух (вставте карту бойового духу так, щоб було видно тільки її частину з написом «Середній бойовий дух»).



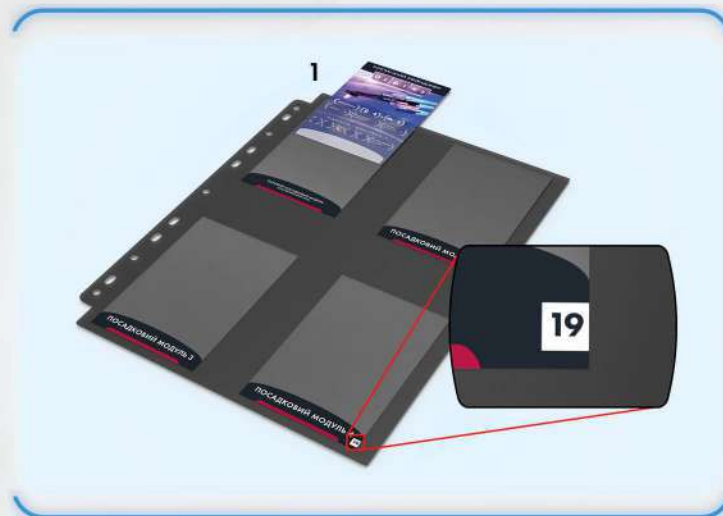
Сторінка 9 картотримача:

1 – Дослідницький проект R04 («Біомедичні вдосконалення»)



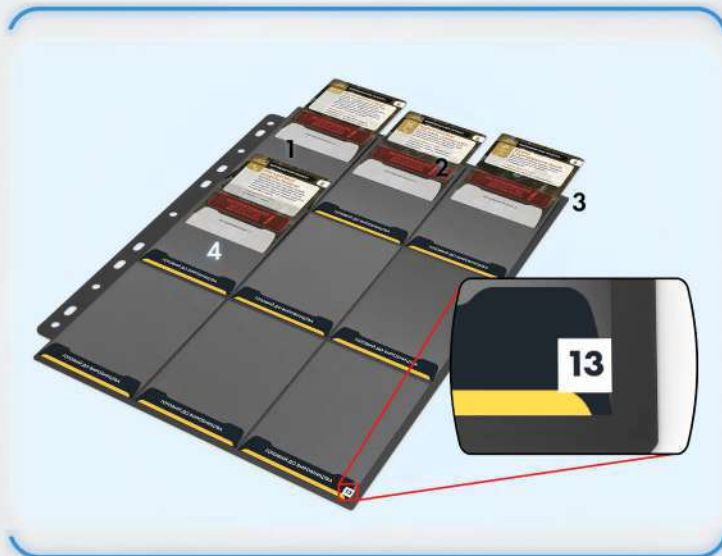
Сторінка 19 картотримача:

1 – Карта посадкового модуля «Космічний рейнджер».



Сторінка 13 картотримача:

- 1 – Виробничий проект C01 («Інструменти секції»)
- 2 – Виробничий проект C02 («Вдосконалені системи "Vanguard"»)
- 3 – Виробничий проект C03 («Важке спорядження місій»)
- 4 – Виробничий проект C06 («Посадковий модуль Пелікан»)



Після завершення всіх вищевказаних кроків поверніть лотки для карт і книгу корабля в коробку від гри.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ

Існують чотири спеціалізовані секції космічного корабля «Vanguard»: **інженерія** (🛠️), **розвідка** (🔍), **наука** (🎯), **безпека** (🛡️). У кожній є власний список членів екіпажу, спеціальні карти секції, карти спорядження та задачі, які потрібно розв'язати.

Кожною секцією керує 1 гравець. Якщо гравців менше від 4, то хтось із них має керувати більше ніж однією секцією.

	Керування секціями
1 гравець	Один гравець керує 4 секціями.
2 гравці	Кожен із двох гравців керує 2 секціями.
3 гравці	Два гравці керують 1 секцією, а один гравець керує 2 секціями.
4 гравці	Кожен гравець керує 1 секцією.

Примітки:

- Дослідження планети потребує польової команди щонайменше з 2 членів екіпажу з різних секцій.
- Не обов'язково мати однакову кількість гравців (або навіть тих самих гравців) щоразу, коли ви граєте.

ПОЧАТОК ВАШОЇ ГРИ

«ISS Vanguard» пропонує навчання, кампанію та кілька операцій (самостійні сценарії).

>> НАВЧАННЯ

Приблизний час гри: 3–4 год

Гравці: 1–4 (рекомендується 1)

Якщо це ваша перша гра, рекомендуємо пройти навчання, використовуючи або текстову версію в цих правилах, або навчальне відео, посилання на яке наведено в розділі II. Це навчання розроблене, щоб якнайкраще ознайомити вас із грою, оскільки воно допоможе засвоїти більшість правил під час гри в перше, спрощене дослідження планети. Вам не потрібно читати всі правила перед тим, як грати навчальну місію. Після гри ви можете продовжити кампанію, використовуючи тих самих членів екіпажу. Щоб уникнути довгого очікування свого ходу в процесі вивчення правил, можете зіграти в навчання поодиночці, а потім почати кампанію всі разом, використовуючи правила швидкого старту.

Щоб розпочати навчання, перейдіть до розділу II (с. 10).

>> КАМΠΑНІЯ

Приблизний час гри: 20–60 год

Гравці: 1–4

Кампанія «ISS Vanguard» – це основний режим гри, що занурить гравців у незабутню пригоду до зірок, яку можна перегравати неодноразово. Кампанія складається з проходжень книги корабля від початку до кінця, кожне з яких зазвичай включає дослідження планети. Потім ви можете продовжити грати або зберегти гру та продовжити пізніше. Кожна партія з книгою корабля триває 2–4 год. Коли ви опануєте правила, то можете почати нову кампанію, не повторюючи навчання, а використовуючи правила швидкого старту.

Щоб почати кампанію, перейдіть до розділу III (с. 27).

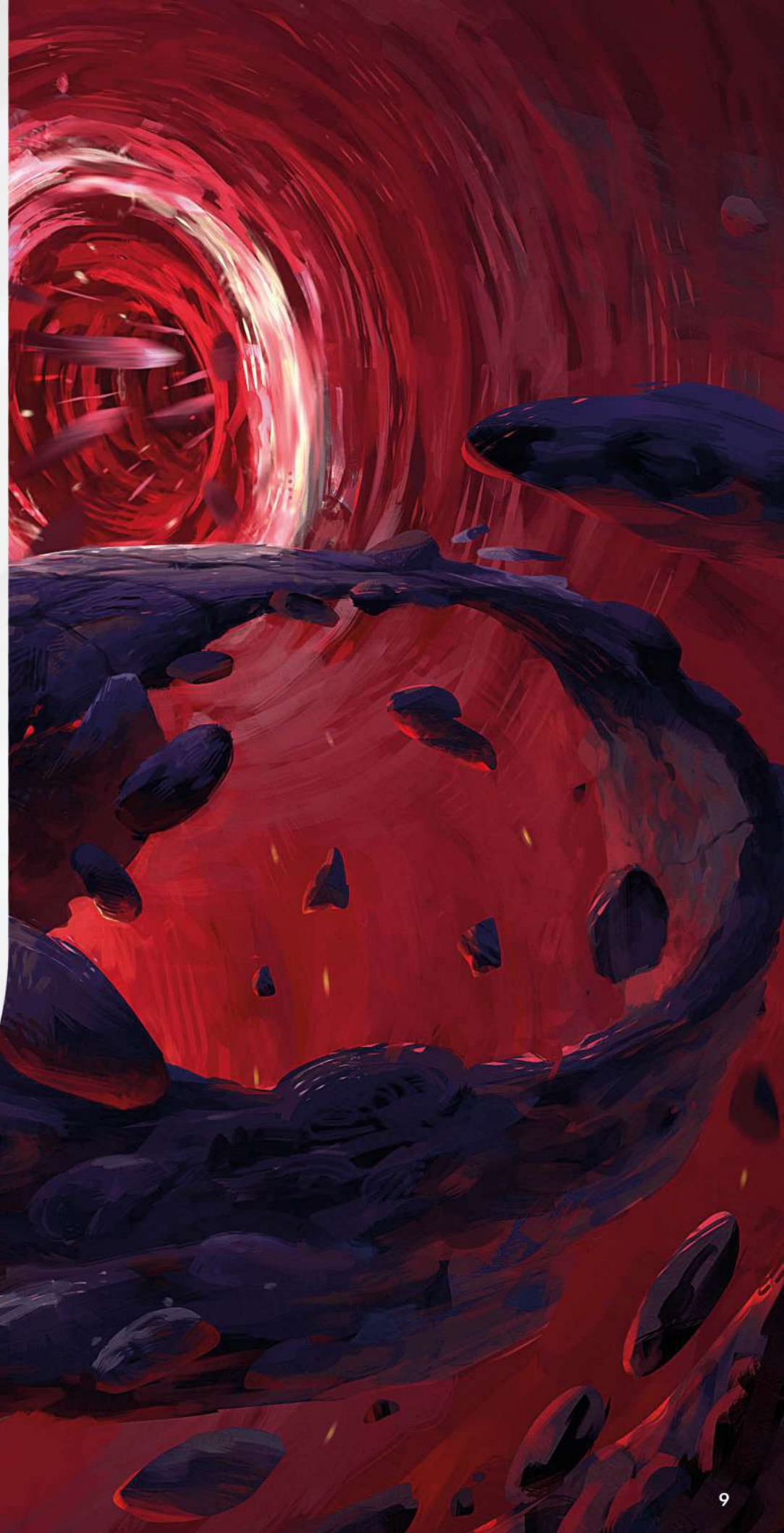
>> ОПЕРАЦІЇ

Приблизний час гри: 2–3 год

Гравці: 1–4

Операції – це окремі місії дослідження планет, які можна виконувати як частину кампанії або окремо як самостійні сценарії. Ці сценарії вимагають повного знання правил гри. Ми не рекомендуємо грати в них до того, як ви відкриєте секретний конверт під час проходження кампанії.

Щоб розпочати операцію, перейдіть до її підготування в журналі операцій.



НАЙКРАЩИЙ ДОСВІД У «ISS VANGUARD»: ВІДЕОІНСТРУКЦІЯ, ОФІЦІЙНИЙ ЗАСТОСУНОК, РЕСУРСИ ДЛЯ ЗАВАНТАЖЕННЯ

ПОЧНІТЬ ГРУ ОДРАЗУ
З ВІДЕОІНСТРУКЦІЄЮ
«ISS VANGUARD»!

Не хочете продиратися крізь сторінки правил?
Замість читання правил перейдіть за посиланням
і скористайтеся офіційним навчальним відео.



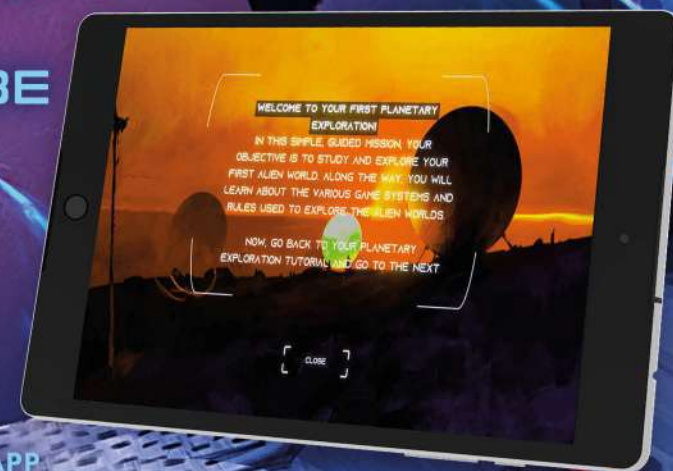
ISSVANGUARD.COM/LEARN

ОТРИМАЙТЕ МАКСИМАЛЬНЕ ЗАНУРЕННЯ
У «ISS VANGUARD»! ДИВОВИЖНИЙ
ОРИГІНАЛЬНИЙ САУНДТРЕК І ЗАКАДРОВЕ
ОЗВУЧЕННЯ ЧЕКАЮТЬ НА ВАС.

Щоб краще відчути сюжет, завантажте офіційний застосунок
«ISS Vanguard» для iOS/Android і насолоджуйтеся повноцінно
озвученою кампанією. Ми витратили багато часу та ресурсів,
щоб створити його, тож спробуйте!



ISSVANGUARD.COM/APP



СЛІДКУЙТЕ ЗА ОНОВЛЕННЯМИ БОРТОВОГО
ЖУРНАЛУ, НАЙПОШИРЕНІШИМИ
ЗАПИТАННЯМИ Й ІНШИМИ РЕСУРСАМИ



ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

Сторінка ресурсів містить найновіші версії для друку бортового журналу,
журналу операцій, аркушів планетарних заміток, а також офіційні відповіді
на поширені запитання та інші корисні документи.

РОЗДІЛ II. НАВЧАННЯ

Цей розділ містить покрокове проходження, яке навчить вас основних правил гри. Перша частина («Дослідження планети») зосереджена на дослідженні інопланетного світу польовою командою. А в другій частині («Керування кораблем») ви перенесете на космічний корабель «Vanguard» і навчитеся подорожувати новими світами, керувати екіпажем, проводити дослідження, здійснювати виробництво тощо.

Якщо ви віддаєте перевагу вивченню гри шляхом перегляду відео, вам не потрібно читати решту цього розділу. Натомість просто перейдіть за посиланням на початку сторінки.

Важливо. Ви маєте пройти навчання щонайменше один раз перед початком кампанії! Більше його не доведеться перегравати, за умови, що хоча б один гравець знає, як грати, і залюбки навчає інших.

Користуючись заздалегіть прописаним сценарієм-навчанням, ви досліджуєте правила гри, що позбавляє необхідності вивчити їх перед початком гри. Вам доведеться осягнути чимало нових правил, слідуючи вже прописаним ходом гри. Щоб уникнути довгого очікування, можете пройти навчання поодиночі, а потім почати кампанію всі разом.

Прочитайте стартовий запис на с. 2 бортового журналу.



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1) Підготуйте компоненти.

Розмістіть на столі такі компоненти:

- А. Навчальну колоду А (34 великі карти).
- Б. Навчальну колоду Б (13 маленьких карт).

Примітка: якщо будь-яка з ваших навчальних колод випадково перетасується, **запис 720** у бортовому журналі підкаже, як відновити її порядок.

- В. Карту-довідку результатів кубика небезпеки.
- Г. Карту-довідку щодо раундів гри / перевірки результатів кубиків для кожного гравця.
- Д. 4 планшети екіпажу.
- Е. Лоток А (дослідження планет) і лоток В (керування кораблем).
- Ж. Відсіки секцій (або 4 коробки секцій, якщо у вас є доповнення «Коробки секцій»).
- И. Планетопедію.
- К. 1 жетон першого гравця, 1 жетон дій, усі жетони ходів, усі жетони успіху, усі жетони часу та універсальні маркери.
- Л. 12 кубиків травм.
- М. 2 кубики небезпеки.
- Н. 4 протектори рангу 1 (по одному на кожен секцію, містяться у відсіках секцій)

Важливо. Переконайтеся, що всі компоненти, окрім вказаних вище, ви поклали назад до коробки.

2) Оберіть секції.

Є чотири спеціалізовані секції космічного корабля «ISS Vanguard»: **інженерія, розвідка, наука і безпека**. У кожній з них є власний список членів екіпажу, спеціальні карти секції, карти спорядження та право остаточного голосу в певних ситуаціях. Кожною секцією керує 1 гравець, але всі чотири секції мають бути представлені в грі. Таким чином, якщо гравців менше від 4, деякі гравці керуватимуть більш ніж однією секцією.

	Керування секціями
1 гравець	Один гравець керує 4 секціями.
2 гравці	Кожен із двох гравців керує 2 секціями.
3 гравці	Два гравці керують 1 секцією, а один гравець керує 2 секціями.
4 гравці	Кожен гравець керує 1 секцією.

Гравці мають домовитись, якими секціями кожен із них керуватиме під час гри. Оскільки це кооперативна гра, переконайтеся, що всі задоволені своїм вибором. Після цього кожен гравець бере планшети екіпажів вибраних секцій. Гравець, який керує секцією, називається «гравцем секції».

Наприклад: гравець, який керує секцією безпеки, називається гравцем секції безпеки.

Перейдіть до запису 1 бортового журналу.



– Інженерія



– Розвідка



– Наука



– Безпека

Бортовий журнал або застосунок

Щоразу, коли вас попросять перейти до запису бортового журналу, прочитайте його у бортовому журналі або скористайтеся застосунком «ISS Vanguard Companion».

ПІДГОТУЙТЕ ПОЛЬОВУ КОМАНДУ

Прочитайте цей параграф після прочитання **запису 1** бортового журналу.

- 1) Вилучіть із гри карту «Цим боком догори!» із верху навчальної колоди А.

Примітка: усе, що вилучено з гри, слід помістити у відсік «Вилучено з гри» в лотку В.

- 2) Візьміть 4 верхні карти з навчальної колоди А (це ваші стартові члени екіпажу) і віддайте членів екіпажу гравцям таких секцій:

- **Ріку Хашімура** – безпека
- **Амір Зейнаб** – наука
- **Йоппе Ульріх** – розвідка
- **Чо Чже Йонг** – інженерія

Помістіть кожного з цих членів екіпажу в протектор рангу 1 (), який відповідає їхній секції.

- 3) Виберіть, які члени екіпажу будуть у польовій команді.

Примітка: у цьому навчанні в польову команду потрібно обрати Аміра Зейнаба з наукової секції.

- У грі соло польова команда складається з 2 членів екіпажу з двох різних секцій.
- У грі вдвох польова команда складається з 2 членів екіпажу; кожен гравець вибирає туди одного представника з двох своїх секцій.
- У грі втрох польова команда складається із 3 членів екіпажу; гравець, який керує двома секціями, має вибрати, яка його секція буде представлена.
- У грі вчотирьох польова команда складається з 4 членів екіпажу, по одному від кожної секції.

- 4) Розмістіть планшети екіпажів тих секцій, які входять до польової команди, перед гравцями, що ними керують. Помістіть члена екіпажу (у протекторі з рангом) на відповідний планшет екіпажу.
- 5) Поверніть у коробку будь-які невикористані планшети екіпажів, а всіх членів екіпажу, які не входять до польової команди, у незадіяний екіпаж (лоток В).
- 6) Кожен гравець вибирає мініатюру(и), яка представятиме його члена(ів) екіпажу, вставляє її в кольорове кільце-підставку, що відповідає кольору його секції, і розміщує на своєму планшеті екіпажу. Є 8 доступних мініатюр. Неважливо, яка з них використовується.

Перейдіть до **запису 5** бортового журналу.

Важливо. Записи бортового журналу «ISS Vanguard» не будуть виконуватися послідовно – навіть якщо ви раніше читали **запис 1**, зараз вам слід перейти до **запису 5**, а не до **запису 2**. Якщо якась розповідь у бортовому журналі здається вам недоречною, ще раз переконайтеся, що читаєте правильний запис.

ПІДГОТУЙТЕ КУБИКИ СЕКЦІЙ

Прочитайте цей параграф після прочитання **запису 5** бортового журналу.

Візьміть кубики секції для кожного члена екіпажу й помістіть у доступні слоти для кубиків на планшеті екіпажу, як показано на ілюстраціях праворуч. Якщо член екіпажу не входить до складу польової команди, натомість покладіть його кубики в його відсік секції. Переконайтеся, що ви берете **саме той** кубик, що зображений на планшеті екіпажу праворуч (маркування в чотирьох кутах на деяких гранях кубика допоможе вам його ідентифікувати). Поверніть невикористані кубики в коробку.



Ідентифікація кубиків – позначки



Кожен кубик має дві або більше грані з позначками у чотирьох кутах. Ці позначки використовуються для ідентифікації типу кубика, а також вказують на найпоширеніший результат. Встановлюючи кубик у слот планшета екіпажу, розмістіть його гранню з позначками догори; це полегшує пошук потрібних кубиків під час гри.



Секція безпеки



Секція науки



Секція розвідки



Секція інженерії

ПІДГОТУЙТЕ КАРТИ СЕКЦІЙ

Візьміть 12 верхніх карт із навчальної колоди А (по 3 карти секцій для кожної секції). Тримайте їх долілиць та не змінюючи порядок, дайте кожному члену екіпажу польової команди по 3 карти, що відповідають їхнім секціям. Гравці кладуть ці карти долілиць у слот для колоди секції (зображений ліворуч на планшеті екіпажу).

Приберіть із гри карти тих секцій, члени яких не входять до польової команди.

Кожен гравець бере в руку 2 верхні карти зі своєї колоди секції.

У гравців мають бути в руках такі карти:

Ріку Хашімура – «Витривалість», «Резервний план».

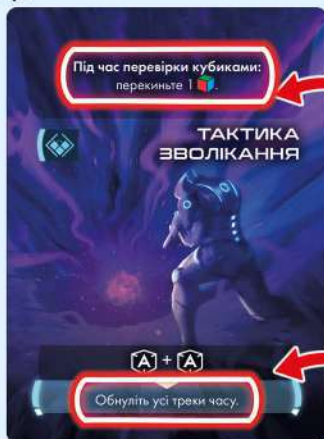
Амір Зейнаб – «Метод спроб і помилок», «Тимчасове лікування».

Йоппе Ульріх – «Народився в сорочці», «Атлетизм».

Чо Чже Йонг – «Спеціалізований набір інструментів», «Екстрене укриття».

Примітка: якщо граєте в соло-режимі, ви маєте тримати «руки» двох членів екіпажу окремо. Рекомендуємо розміщувати карти горілиць біля планшета члена екіпажу.

Карты секції



Основний ефект

Ефект комбінації кубиків

Ці карти репрезентують унікальну підготовку членів екіпажу та різноманітні особливі вміння, які вони можуть застосовувати.

У верхній частині карти вказано її основний ефект. Кожен ефект визначає, коли карта може бути зіграна.

Наприклад: «Під час перевірки кубиками» означає, що цей ефект можна використовувати лише під час перевірки кубиками.

У нижній частині карти зображено ефект комбінації кубиків, який буде пояснено пізніше.

ПІДГОТУЙТЕ ПОЛЕ ПЛАНЕТИ

- 1) Відкрийте Планетопедію на с. 2-3 й покладіть її на середину столу. Це навчальне поле планети: «Око порожнечі», об'єкт, на який ви здійснили аварійне приземлення.
- 2) Вилучіть із гри карту «Цим боком догори!» з вершу навчальної колоди В.



- 3) Візьміть верхню карту з навчальної колоди В (карта **підвищення рангу**). Помістіть її написом «Невиконано» догори у місці, зазначеному на верхньому краю поля планети. Усім гравцям потрібно ознайомитися з тим, що написано на карті.

Примітка: під час гри в кампанію, ви маєте взяти 2 карти підвищення рангу та вибрати одну, яку залишити, але для цього навчання карту для вас уже вибрано.



Карты підвищення рангу

Ці карти містять додаткову ціль, яку членам екіпажу варто спробувати досягти під час дослідження планети. Це означає, що члени екіпажу польової команди матимуть змогу підвищити свій ранг під час керування кораблем.

- 4) Візьміть наступну карту з навчальної колоди В (**унікальне відкриття 1**) і покладіть її долілиць у слот унікальних відкриттів у верхньому правому куті поля планети. Цей слот використовується для зберігання спеціальних зразків, екземплярів та артефактів, які ви можете знайти.



- 5) Візьміть наступну карту з навчальної колоди А (**М01**) і помістіть її горілиць у слот місії, що під слотом унікальних відкриттів. Але поки не читайте. Це ваша перша місія. Ви ознайомитеся з нею пізніше в цьому навчанні.



- 6) Слот у правому нижньому куті поля планети призначено для карти глобальних умов. Стартова карта глобальних умов уже надрукована на полі, але в певний момент гри ви можете отримати вказівку помістити туди іншу карту, замінюючи попередньо надруковану умову. Глобальні умови демонструють події на всій планеті, а також визначають вплив іконок подорожей. Пізніше це буде пояснено більш детально.
- 7) Подивіться на сектори на полі планети (номер сектора зображено в правому нижньому куті сектора). Деякі сектори (1, 2, 6 і 7) містять попередньо надруковану карту цікавих об'єктів та локацій (ЦОЛ), сектор 3 містить порожній слот для такої карти, а інші сектори (4, 5 і 8) містять запис бортового журналу, який слід прочитати, щойно ви опинитеся в цьому секторі.
- Лінії, що з'єднують деякі сектори – це доступні маршрути подорожей.
- 8) Візьміть 11 верхніх карт із навчальної колоди А (цікаві об'єкти та локації **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109** і 3 карти **P000**). Покладіть їх долілиць біля поля планети.

- 9) Візьміть 4 верхні карти з навчальної колоди В (**карти травм**) і покладіть їх горілиць біля поля планети.

Примітка: щоразу, коли під час цього навчання ви маєте отримати травму «Просто подряпина!», перейдіть до параграфу «Травми» в розділі «Продовження навчання» на с. 22 цих правил.



- 10) Розмістіть мініатюру Аміра Зейнаба в секторі 1 («Понівечені уламки»). Гравець ліворуч від Аміра (або інший член екіпажу, якщо граєте в соло) розміщує свою мініатюру в секторі 2 («Місце аварії»). Гравець ліворуч від нього (якщо є) розміщує свою мініатюру в секторі 1, і якщо є четвертий гравець, то він розміщує свою мініатюру в секторі 2.

Примітка: завжди розміщуйте мініатюри та інші компоненти так, щоб вони не закривали інформацію про сектор. Основа мініатюри не обов'язково має повністю вписуватися в межі сектора.



- 11) Помістіть жетон ходу біля кожного планшета екіпажу написом «Хід доступний» догори. Віддайте жетон першого гравця Аміру Зейнабу.



- 12) Прочитайте вголос карту місії **М01**. Ваша команда розкидана по поверхні цього дивного, чужорідного об'єкта. Частина екіпажу потрапила в пастку в зламаному хвості розбитого посадкового модуля, а інша розкидана довкола палаючої передньої частини. Ваша перша місія — перегрупуватися в секторі 4.

Перейдіть до запису 20 бортового журналу.

ПЕРША ДІЯ АМІРА

Прочитайте цей параграф після прочитання запису 20 бортового журналу.

Дослідження планети складається з кількох раундів. Щораунду кожен член екіпажу, починаючи з власника жетона першого гравця та рухаючись за годинниковою стрілкою, у свій хід виконує дві дії. Оскільки жетон першого гравця в Аміра Зейнаба, він робить перший хід у грі. Дайте кожному гравцеві карту-довідку.



Ви можете використовувати жетон дій, щоб знати, скільки дій у вас залишилося.

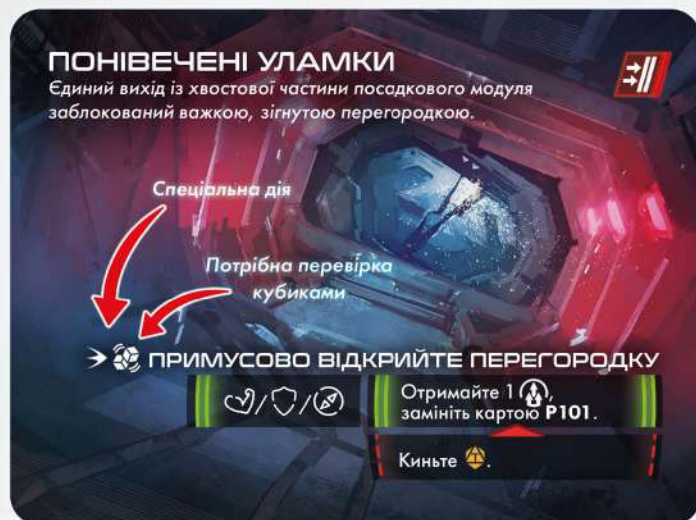
Хід члена екіпажу складається з двох таких етапів.

- 1) **Етап дій:** виконайте дві дії.
- 2) **Етап завершення ходу:** переверніть жетон ходу, витягніть і розіграйте одну карту події.

Існує п'ять різних типів дій, які ви можете виконати:

- Подорож
- Відпочинок
- Підготування
- Зліт
- Спеціальна дія (один раз за хід)

Амір хоче виконати дію подорожі, щоб перейти до сектора 5. Однак іконка у верхньому правому куті ЦОЛ вказує на те, що подорож із цієї локації заборонена.



Натомість він вирішує виконати спеціальну дію, також надруковану на ЦОЛ («Примусово відкрити перегородку»). Це спеціальна дія , яка передбачає перевірку кубиками , що позначено двома іконками ліворуч від назви.

Перевірка кубиками є однією з основних механік «ISS Vanguard», і вона буде докладно пояснена пізніше. Щоб виконати цю перевірку, дотримуйтеся наведених нижче інструкцій, у яких крок за кроком описано весь процес. Не хвилюйтеся, незабаром ви зможете самостійно приймати рішення!

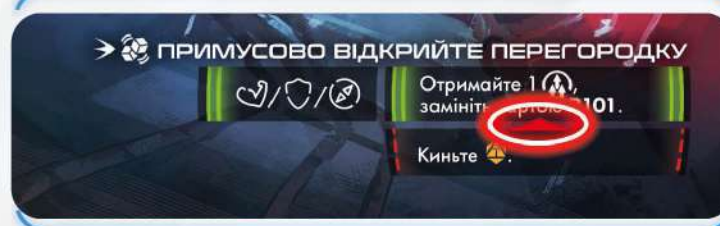
Кроки виконання перевірки кубиками узагальнено на карті-довідці.

Крок 1. Виберіть кубики

На початку перевірки кубиками член екіпажу, який виконує цю перевірку, бере в руку будь-яку кількість кубиків зі свого планшета екіпажу.

Щоб оцінити кількість кубиків, необхідну для отримання бажаного результату, подивіться на рядки, що містяться під назвою спеціальної дії. Рядок, позначений зеленим кольором, – це поле з позитивними наслідками, що приводять до успішного виконання дії. Рядок, позначений червоним, – це поле з негативними наслідками, які зазвичай вказують на те, що дія була невдалою.

Однак у цьому разі червоне поле з наслідками має стрілку, яка вказує на зелене поле. Це означає, що навіть якщо дія невдала, після застосування ефекту червоного поля (червоний наслідок) ви застосуєте ефект зеленого (зелений наслідок).



На планшеті екіпажу Аміра ми бачимо, що він не має жодного кубика з іконками, необхідними для отримання зеленого наслідку (три зображення ліворуч від зеленого поля з наслідками). Тож він може вибрати не кидати жодного кубика й просто прийняти червоний наслідок. Однак Аміру не подобається ідея кинути кубик небезпеки (червоний наслідок).

Візьміть червоний і синій кубики з планшета екіпажу Аміра в руку, як показано на зображенні нижче.



Хоча ці кубики не мають іконок, необхідних для зеленого наслідку, кожен кубик має іконку «Vanguard» , яка вважається будь-якою іншою іконкою на вибір; якщо ви викинете хоча б одну іконку «Vanguard», ви досягнете успіху.

Примітка: зазвичай інші члени екіпажу в тому самому секторі можуть допомогти, вибравши 1 зі своїх кубиків, який буде додано до перевірки кубиками. До цього ми повернемося у навчанні пізніше. Наразі інші члени екіпажу в секторі 1 (якщо такі є) вирішують не допомагати.

Крок 2. Додайте кубики травм і небезпеки

Цей крок зараз можна пропустити, оскільки в Аміра немає кубиків травм, а спеціальна дія не змушує обов'язково кинути кубик небезпеки.

Кожен колір рядка також має інший стиль ліній (у разі складнощів із розпізнаванням кольорів):



Карта-довідка

КАРТА-ДОВІДКА РАУНД ГРИ

Щораунду члени екіпажу ходять по черзі, починаючи з члена екіпажу з жетоном першого гравця. І дії за годинниковою стрілкою. Жетон першого гравця може змінювати власною протимою гри.

ХІД ЧЛЕНА ЕКІПАЖУ

1. Крок дій:
 - Виконайте 2 дії з параметрами: подорож, відпочинок, підготування, зліт або спеціальна дія (спеціальну дію можна виконати лише один раз за хід).
2. Крок завершення ходу:
 - Переверніть жетон ходу долиць.
 - Витягніть і розіграйте 1 карту події.

ПОДРОЖ

Виберіть маршрут з вашого сектора й застосуйте ефект усіх іконок у рядку маршруту. Іконка пов'язана з карті тобтальної умови.

ВІДПОЧИНОК

1. Зменште на 1 трек припливу на посадковому модулі. Якщо приплив вичерпано, ви не можете відпочивати – натомість виконайте зліт.
2. Оновіть поповнену частину загальної кількості кубиків (доступних і в гурті втрачених кубиків), округливши в більшу сторону.
3. Візьміть з колоди 1 карту події.

ПІДГОТУВАННЯ

Візьміть 1 карту події та/або зробіть перевірку кубиками, щоб активувати комбінації кубиків.

ЗЛІТ

Може бути використаний лише членом екіпажу в секторі посадкового модуля. Зліт відбувається лише на згодю всіх інших членів екіпажу. Зліт завершує дослідження планети.

ЗУСИЛЛЯ (НЕ ДІЯ)

Додайте карту у будь-який момент гри:

1. Повертайте 1 вибраний кубиком секції. Якщо у вас сумарно 3 або менше кубиків, натомість ви отримуєте травму «Виснаження».
2. Оновіть 5 кубиків.

Карта-довідка містить короткий опис структури ходу з одного боку та процедуру перевірки кубиками з іншого. Не читайте її до кінця та не намагайтеся зрозуміти все одразу, а звертайтеся до неї під час гри, щоб нагадати собі важливі правила.

Карти секцій



Під час кроку 4 перевірки кубиками гравець може зіграти зі своєї руки одну або кілька карт секції, текст у верхній частині яких починається зі слів «Під час перевірки кубиками».

Крок 3. Киньте кубики



Зазвичай у цей момент слід кинути всі кубики в руці. Усі кубики (кинуті активним гравцем і всіма іншими гравцями, що допомагають) утворюють єдиний пул кидків. У цьому навчанні

замість того, щоб кидати кубики, помістіть їх у свій пул кидків над планшетом екіпажу так, щоб вони показували результат, зображений вище.

Іконка на червоному кубикі означає «Нещасний випадок». Часто це призводить до негативного ефекту, як вказано в спеціальній дії, але не в цьому разі (іконки нещасного випадку немає в цій спеціальній дії).

Іконка на синьому кубикі є базовою іконкою. Цей результат сам по собі ні на що не впливає, але може бути корисним у деяких ситуаціях.

Зони для кубиків секції



Ваші кубики секції можуть бути:

- у слотах для кубиків секції на планшеті екіпажу, ліворуч від вашої карти члена екіпажу (це ваші доступні кубики);
- у вашій руці, коли ви збираєтеся кинути їх під час перевірки кубиками;
- у вашому пулі кидків, тобто в області над планшетом екіпажу;
- у вашому пулі витрачених кубиків, праворуч від вашої карти члена екіпажу.

Беріть кубики зі слотів для кубиків секції у руку, кидайте їх та розміщуйте у своєму пулі кидків. Після використання (або наприкінці перевірки кубиками) перемістіть їх у свій пул витрачених кубиків. Кубики переміщуються назад у ваші слоти для кубиків секції під час відпочинку чи інших ефектів, які оновлюють кубики.

Крок 4. Модифікуйте результати

Під час цього кроку члени екіпажу розігрують карти секцій і використовують інші ефекти модифікації кубиків (наприклад, певні карти спорядження), щоб змінити результати на своїх кубиках й отримати бажаний наслідок.

Ви вирішуєте розіграти свою карту «Метод спроб і помилок».

Прочитайте вголос ефект карти. Вона дає змогу перемістити 1 кубик з вашого пулу кидків у ваш пул витрачених кубиків, щоб перевернути 1 інший кубик на потрібний результат. Амір вирішує перемістити червоний кубик із у свій пул витрачених кубиків, щоб модифікувати результат синього кубика на . Можете вважати іконку «Vanguard» будь-якою з трьох іконок, необхідних для отримання зеленого наслідку , або ; немає значення, яку ви виберете, будь-яка з них підійде!



Примітка: іконку «Vanguard» можна вважати будь-якою іконкою, навіть такою, якої немає на самому кубикі!

Розігравши карту секції, помістіть її горілиць у скід праворуч від планшета екіпажу.

Примітка: інші члени екіпажу, які перебувають у тому самому секторі, можуть допомагати, розігруючи 1 карту секції зі своєї руки (навіть якщо вони не вибрали кубик під час кроку 1).

У вас уже є необхідний результат, тому допомога не потрібна.

Крок 5. Перевірте наявність комбінацій кубиків

Наразі пропустіть цей крок. Комбінації кубиків буде пояснено в цьому навчанні пізніше.

Крок 6. Застосуйте результат на кубиках травм та небезпеки

Цей крок також можна пропустити, оскільки не було кинуто кубиків травм чи небезпеки. Однак важливо знати, що цей крок відбувається після того, коли у вас була змога модифікувати свої результати.

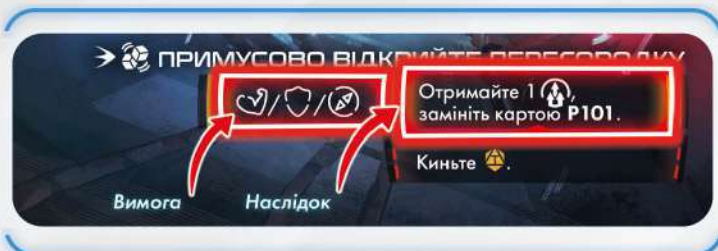
Крок 7. Застосуйте спеціальні ефекти

Наразі пропустіть цей крок. Спеціальні ефекти буде пояснено в цьому навчанні пізніше.

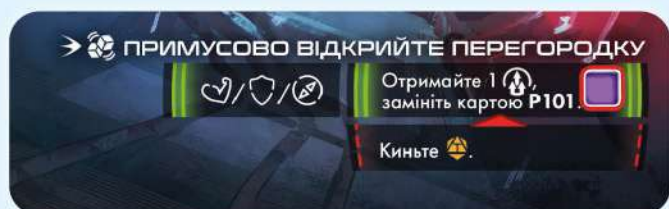
Крок 8. Позначте наслідки

Під час цього кроку ви визначаєте наслідок дії та позначаєте його маркером. Цей наслідок буде застосовано пізніше в рамках процедури.

Існують різні типи спеціальних дій. «Примусово відкрити перегородку» — це одна зі спеціальних дій, результат перевірки кубиків якої може призвести до різних наслідків. Ця спеціальна дія має два наслідки: зелений і червоний (кожен наслідок – це окремий рядок).



Починаючи з верхнього рядка й рухаючись униз, перевірте, чи відповідають кубики в пулі кидків вимогам, зображеним ліворуч від поля з наслідками. Якщо так, тоді перемістіть ці кубики до свого пулу витрачених кубиків і помістіть маркер у поле з наслідками. Якщо маркер було розміщено, перейдіть до кроку 9 (під час цього кроку на карті можна розмістити лише один маркер). Якщо маркер не було поставлено, перевірте наступний рядок.



Амір виконує вимоги для зеленого наслідку, тому переміщує синій кубик із результатом «Vanguard» до свого пулу витрачених кубиків і розміщує маркер у зеленому полі з наслідками.

Якби Амір вирішив не розігравати свою карту секції на кроці 4, він не виконав би вимоги для зеленого наслідку та замість цього позначив би червоний наслідок.

Крок 9. Витратьте кубики, що залишилися

На цьому кроці ви маєте перемістити всі кубики, що залишилися у вашому пулі кидків, до вашого пулу витрачених кубиків. У вашому пулі кидків не залишилися кубиків, тому цей крок пропускаємо.

Крок 10. Застосуйте наслідки

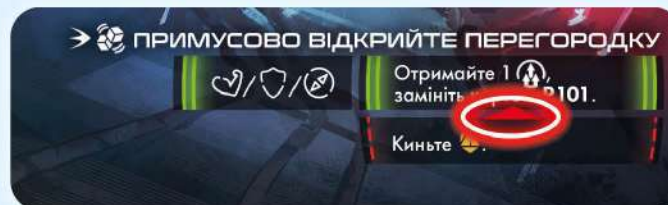
Під час цього кроку приберіть маркер із позначеного поля з наслідками, а потім застосуйте ефекти цього наслідку – у цьому разі зеленого.

Перший ефект цього наслідку – «Отримайте 1 жетон успіху»: помістіть 1 жетон успіху над вказаним місцем на верхньому краї поля планети. Жетони успіху буде пояснено пізніше.



Другий ефект зеленого наслідку замінює поточну карту цікавих об'єктів та локацій. Знайдіть карту P101 («Зовнішня поверхня») у вашій колоді ЦОЛ та помістіть її горілиць у секторі 1, поверх ЦОЛ «Понівечені уламки». Вітаємо! Ви розчистили прохід, прибравши уламки.

Пов'язані наслідки



Якщо б маркером було позначено червоний наслідок, то був би застосований його ефект (кидок 1 кубика небезпеки). Однак, оскільки є стрілка від червоного наслідку до зеленого, ефект зеленого наслідку також був би застосований після червоного.

На цьому перша дія Аміра закінчується. Щойно було пояснено основи перевірки кубиками. Кубики травм і небезпеки, допомога та спеціальні дії з треками будуть пояснені в навчанні пізніше. А поки перейдемо до другої дії Аміра.

Від: докторки Сарі Корі
Кому: підерам секцій

БУДЬ ЛАСКА, НАГАДАЙТЕ ВСІМ
СВОЇМ ПІДЛЕГЛИМ, ЩО ЗВЕРТАННЯ
ДО ПОТЕНЦІЙНИХ ЧУЖОРІДНИХ
ВИДИВ У ПРИНЗИЛНИХ ВИРАЗАХ,
ТАКІ ЯК «ЧУЖІ», «ГРЕЙ»,
«БУКВ» ЧИ «АУУС»,
Є НЕПРИПУСТИМИМ. ХОЧА ЦЕ МОЖЕ
ЗДАТИСЯ НЕВИННИМ ЖАРТОМ, ТАКІ
СЛОВА ПІДСВІДОМО ВИКЛИКАЮТЬ
ПРЕЗРСТВО СЕРЕД ЕКІПАЖУ ТА
МОЖУТЬ ПОГАНО ВПЛИНУТИ НА
НАШІ ПЕРШІ СПРОВИ КОНТАКТУ.





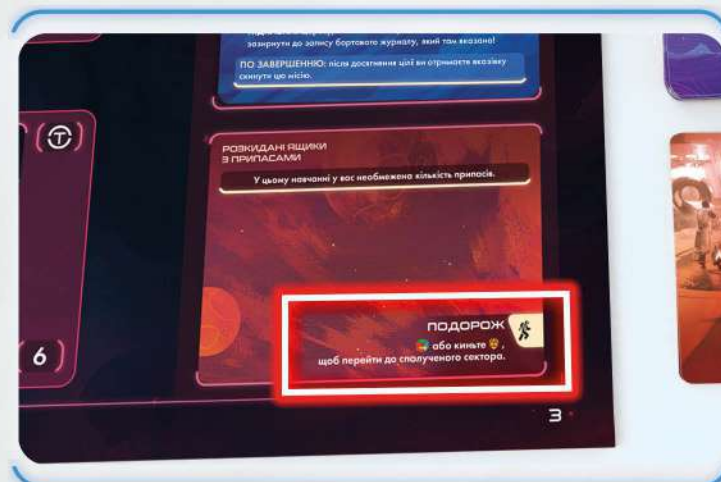
ДРУГА ДІЯ АМІРА

Тепер Амір опиняється на карті «Зовнішня поверхня». На цьому ЦОЛ надрукована інша спеціальна дія. Однак, незважаючи на те, що кожен член екіпажу виконує дві дії за хід, можна виконати лише одну спеціальну дію (дія, позначена іконкою ➔). Тому Амір має вибрати іншу дію.

На відміну від попередньої карти ЦОЛ, ця карта не має іконки . Це означає, що Амір може виконати дію подорожі та перейти до іншого сектора. Саме це він вирішує зробити далі.

Дія подорожі дає змогу перемістити члена екіпажу з одного сектора в інший використовуючи сполучний маршрут. На полі планети можна побачити, що між секторами 1 і 5 є маршрут і двонапрямлена стрілка. Це означає, що подорож можлива в обох напрямках.

Уздовж кожного маршруту зображено одну або декілька іконок. Ви маєте застосувати ефект кожної з них, коли подорожуєте маршрутом. У цьому разі це іконка подорожі (), яка вказує на те, що ви маєте ознайомитись із поточними глобальними умовами в правому нижньому куті поля планети.



Глобальна умова вказує, що для застосування ефекту іконки подорожі ви маєте витратити 1 кубик (перемістити його з доступних кубиків у свій пул витрачених кубиків) або кинути кубик небезпеки і переглянути результат на карті-довідці кубика небезпеки.

Примітка: усі іконки можна знайти в глосарії іконок (с. 46).

Для цілей цього навчання припустимо, що Амір вирішив ризикнути й кинути кубик небезпеки, щоб не витратити кубик. Киньте 1 кубик небезпеки та порівняйте результат із записом на карті-довідці кубика небезпеки.

Якщо ваш результат є в списку, застосуйте його ефекти.

Якщо вашого результату немає в списку, негативного ефекту не буде.

У будь-якому разі завершіть свій рух.

використовується лише в цьому навчанні й має лише два можливі ефекти:

- : щоб застосувати цей ефект, виберіть кубик із доступних на планшеті екіпажу та помістіть його в пул витрачених кубиків. У цьому разі на зображенні кубика показані всі 3 кольори, тому ви можете вибрати будь-який кубик.
- Отримайте травму «Просто подряпина!»: існує кілька способів отримати травму під час місії. Подивіться параграф «Травми» на с. 22, щоб отримати повну інформацію.

Незалежно від результату, перемістіть Аміра в сектор 5. Оскільки в цьому секторі є запис бортового журналу, почніть із нього.

Перейдіть до **запису 227** у бортовому журналі.

КІНЕЦЬ ХОДУ АМІРА


Прочитайте цей параграф після того, як прочитаєте **запис 227** у бортовому журналі.

Хід Аміра закінчився. Переверніть його жетон ходу написом «Хід завершено» догори. Зазвичай у цей час член екіпажу має витягнути й розіграти 1 карту події. Однак карти подій будуть представлені в навчанні пізніше, тому наразі пропустіть це.

Перейдіть до **запису 50** у бортовому журналі.

ХІД ДРУГОГО ЧЛЕНА ЕКІПАЖУ

Прочитайте цей параграф після того, як прочитаєте запис 50 у бортовому журналі.

Будь-який член екіпажу в секторі 2 також стикається зі складною ситуацією. Корпус, що плавиться, загрожує вибухонебезпечним кисневим бакам. Також на ЦОЛ зображено іконку , яка означає, що подорож із цього сектора неможлива, доки не буде вирішено надзвичайну ситуацію.



Другому члену екіпажу слід вибрати спеціальну дію «Врятуйте запаси!», доступну в секторі 2. Для цього також потрібна перевірка кубиками, але вона виконується іншим способом, ніж той, що ми розглянули під час ходу Аміра.





На відміну від наслідку, що залежить від вимог у рядку, тут кожен наслідок має відповідний трек.

Цей тип перевірки кубиками представляє різні дії з просування по треку. Замість того, щоб намагатися викинути конкретний результат, кожен із ваших кубиків дасть шанс просунути одним із треків. Уперше, коли ви маєте просунути треком, розмістіть універсальний маркер у крайньому лівому слоті треку. Кожного наступного разу переміщуйте маркер на 1 слот вправо. Коли маркер переміщується на поле з наслідками (більша зона із вказаним ефектом), його наступне просування не зрушить його з місця. Ефект цього поля застосовується наприкінці процедури перевірки кубиками.

Для обох треків на цьому ЦОЛ потрібно 4 просування, щоб застосувати ефект поля з наслідками.



Прогрес на треку зберігається від одного ходу до іншого, тобто один член екіпажу може просувати маркер по треку у свій хід, а інший – просувати далі вже у свій. Ви навіть можете досягти певного прогресу на треку, здійснити подорож, повернутися та продовжити просування треком.

Два спеціальні ефекти цієї дії застосовуються зліва направо. Спочатку будь-які іконки «Нещасний випадок», які ви викинете, просунуть маркер червоним треком, а потім ці кубики будуть переміщені до вашого пулу витрачених кубиків  = . Тоді кожен кубик секції, що залишився у вашому пулі кидків, просуне маркер зеленим треком  = .

Примітка: деякі подальші дії мають спеціальні ефекти у двох чи більше рядках. Завжди спочатку виконуйте дії у верхньому рядку зліва направо, потім – у наступному і так далі.

Процес виконання цієї перевірки кубиками складається з тих самих 10 кроків. Давайте повторимо їх ще раз.

Крок 1. Виберіть кубики

Щоб максимізувати свої шанси досягти якомога більшого прогресу, візьміть усі 5 кубиків із планшета екіпажу в руку. Усі інші присутні члени екіпажу вирішують не допомагати вам.

Крок 2. Додайте кубики травм і небезпеки

Як і раніше, цей крок можна пропустити.

Крок 3. Киньте кубики

Киньте всі кубики зі своєї руки. Цього разу використайте отриманий результат. Однак, якщо ви викинули 3 або більше іконки «Нещасний випадок», перекидайте всі кубики, доки нещасних випадків не випаде менше від 3 (робіть так лише для цього конкретного кидка та лише під час цього навчання).

Крок 4. Модифікуйте результати

Якщо серед ваших результатів не більш як 1 результат «Нещасний випадок», все чудово! Перейдіть до кроку 5. В іншому разі читайте далі.

Якщо у вас випали 2 іконки «Нещасний випадок» – ви в біді! Чому? Тому що, коли ви дійдете до кроку 7 (нижче), ці іконки просуватимуть маркер червоним треком, а потім кубики перемістяться до вашого пулу витрачених кубиків. Це означає, що коли настане час застосувати другий спеціальний ефект, у вас не буде 4 кубиків, необхідних для проходження зеленого треку до кінця.

Вирішіть, чи хочете ви модифікувати результати своїх кидків, розігруючи з руки карти секції. Після застосування ефекту зіграної карти секції покладіть її горілиць у скид.

Наприклад: якщо ви викинули 2 іконки «Нещасний випадок» та граєте за Чо Чже Йонг, ви можете зіграти «Екстремне укриття», щоб перекинути один зі своїх кубиків, сподіваючись не викинути інший «Нещасний випадок». Також/або ви можете зіграти «Спеціалізований набір інструментів», щоб перевернути один зі своїх синіх кубиків будь-яким результатом догори.

Крок 5. Перевірте наявність комбінацій кубиків

Пропустіть цей крок знову. Комбінації кубиків буде пояснено пізніше.

Крок 6. Застосуйте результат на кубиках травм та небезпеки

Пропустіть цей крок, оскільки кубики травм чи небезпеки не кидалися.

Крок 7. Застосуйте спеціальні ефекти



Ця спеціальна дія має два спеціальні ефекти. Застосовувати їх потрібно зліва направо.

Спочатку, для кожного нещасного випадку, який є у вашому пулі кидків, просуньтеся один раз по червоному треку, а потім помістіть відповідний кубик у свій пул витрачених кубиків. Пам'ятайте, що перше просування розміщує маркер на початку треку, а кожне наступне – просуває маркер на 1 поділку вправо. Потім кожен кубик, що залишився у вашому пулі кидків, просуває маркер зеленим треком. Після цього помістіть цей кубик у свій пул витрачених кубиків.

Крок 8. Позначте наслідки

Цей крок пропускається під час перевірки кубиками з просуванням по трекам.

Крок 9. Витрачайте кубики

Перемістіть усі кубики з пулу кидків до пулу витрачених кубиків.

Нещасний випадок




Результат «Нещасний випадок» означає, що щось пішло не так, і зазвичай призводить до певного негативного ефекту.



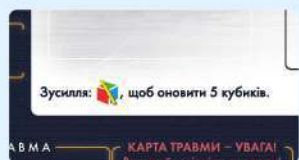
Спеціальні ефекти

Деякі перевірки кубиками мають спеціальні ефекти, зазначені в чорній рамці між назвою дії та її наслідками.

Жетони успіху

Щоразу, отримуючи , помістіть 1 жетон успіху над вказаним місцем на верхньому краї поля планети.

Зусилля



Ще один спосіб оновити свій кубик – це механіка зусиль, яка вказана під пулом витрачених кубиків на планшеті екіпажу. Однак вам не слід використовувати її в цьому навчанні, оскільки доведеться пожертвувати кубиком.


Порожня колода карт секції

Щоразу, коли вам потрібно взяти карту секції, а ваша колода порожня, перетасуйте скид, формуючи нову колоду, а тоді беріть карту.

Важливо. Ви формуєте нову колоду лише тоді, коли вам потрібно взяти карту, а ваша колода порожня, а не тоді, коли в колоді просто закінчилися карти.

Крок 10. Застосуйте наслідки

Перевірте кожен трек від верхнього до нижнього. Якщо маркер міститься в полі з наслідками, видаліть маркер і застосуйте ефект цього наслідку.

Якщо ви застосовуєте ефект зеленого наслідку, спочатку отримайте 1 . Потім замініть ЦОЛ у цьому секторі на **P102** («Відновлені припаси»), прибравши всі маркери на попередній карті ЦОЛ назад до запасу.

Якщо ви недостатньо просунулись, щоб дійти до кінця зеленого треку, повторіть спробу наступного ходу (або це може зробити інший член екіпажу).

Примітка: у тих рідкісних випадках, коли ви пройдете обома треками до кінця, результат червоного треку не буде застосовано, оскільки ефекти виконуються зверху вниз і результат зеленого наслідку замінить цю карту ЦОЛ іншою.

Наразі у вашого члена екіпажу закінчилися кубики, а, як ви бачили, кубики потрібні для виконання більшості спеціальних дій. Один із способів оновити кубики – дія відпочинку, тож саме це вам слід зараз зробити.

ПЕРША ДІЯ ВІДПОЧИНКУ

Як ви побачите на карті-довідці, виконання дії відпочинку зменшує кількість ваших припасів. Припаси – найважливіші ресурси, до яких входять кисень, фільтри, вода та все інше, що потрібно для дослідження чужих світів. Проте в цій навчальній місії ваші припаси необмежені. Це можна побачити на карті глобальних умов.

РОЗКИДАНІ ЯЩИКИ З ПРИПАСАМИ

У цьому навчанні у вас необмежена кількість припасів.

Коли ви відпочиваєте, ви оновлюєте половину своїх кубиків секції, з округленням в більшу сторону. Зараз у вас є 5 кубиків. У цьому разі всі ваші кубики містяться у пулі витрачених кубиків, але в майбутньому деякі з них можуть залишитися в слотах доступних кубиків. Ви підраховуєте загальну кількість кубиків на планшеті екіпажу. Половина від 5, округлена в більшу сторону, дорівнює 3, тож ви оновлюєте будь-які 3 свої кубики.

Щоб оновити кубик, перемістіть його з пулу витрачених кубиків назад у слот для кубиків відповідного кольору зліва на планшеті екіпажу. Не забувайте розмішувати їх гранню з позначками в чотирьох кутах догори для легшої ідентифікації.

Нарешті, останнім кроком дії відпочинку візьміть 1 карту секції зі своєї колоди в руку. На першому ранзі максимальна кількість карт секції, які може мати в руці член екіпажу, становить 2 (як показано на планшеті екіпажу). Якщо зараз у вас 3 карти, ви маєте скинути 1 карту зі своєї руки в скид праворуч від планшета екіпажу.

Наступного разу, коли вам потрібно буде взяти карту, а ваша колода виявиться порожньою, перетасуйте скид, щоб сформувати нову колоду, та помістіть її ліворуч від планшета екіпажу.

Хід другого члена екіпажу закінчився. Переверніть свій жетон ходу написом «Хід завершено» догори. Знову ж таки, зазвичай у цей момент ви витягуєте й розігруєте карту події, але пропустіть цей крок на цьому етапі навчання.

РЕШТА ЧЛЕНІВ ЕКІПАЖУ

Залежно від кількості членів екіпажу в польовій команді, можуть бути інші члени екіпажу, які ще не зробили хід.

Якщо у вас три або більше членів екіпажу, вони мають виконати наведені нижче дії. Після того, як усі гравці походять, перейдіть до частини «Раунд завершено» наприкінці цього параграфу.

Примітка: під час виконання цих кроків, якщо ви не впевнені щодо значення якої-небудь іконки, зверніться до глосарію іконок у кінці цих правил.

ГРАВЕЦЬ 3

Дія 1: виконайте спеціальну дію «Візьміть зразки з поверхні», зображену на карті ЦОЛ у вашому поточному секторі. Ця спеціальна дія схожа на ту, яку Амір виконав у свій хід, але ще має третій наслідок (жовтий). Перш ніж виконувати цю дію, ознайомтеся з параграфом «Бонусні наслідки» на с. 21 цих правил.

Зелений наслідок цієї спеціальної дії інструктує вас отримати **унікальне відкриття 1**. Щоразу, коли ви отримуєте унікальне відкриття, перевіряйте правила унікальних відкриттів на с. 24 цих правил.

Зелений наслідок також вказує замінити **P101** на **P000**. У колоді є кілька карт **P000**. Оскільки доступно кілька копій цієї карти, виберіть одну навмання.

Дія 2: подорожуйте до сектора 5, вибравши витратити кубик або кинути кубик небезпеки. Наприкінці свого ходу переверніть жетон ходу. Не тягніть і не розігруйте карту події.

ГРАВЕЦЬ 4

Дія 1: подорожуйте до сектора 4. Для цього потрібно витратити кубик. Сектор 4 містить запис бортового журналу. Щойно ви увійдете в цей сектор, **перейдіть до запису 311 бортового журналу**.

Дія 2: виконайте дію підготування. Ця дія пояснюється на с. 22, але наразі просто візьміть 1 карту секції. Пропустіть частину про комбінації кубиків. Наприкінці свого ходу переверніть жетон ходу. Не тягніть і не розігруйте карту події.

РАУНД ЗАВЕРШЕНО

Перший раунд завершено! **Перейдіть до запису 59 бортового журналу**.

ПРОДОВЖЕННЯ НАВЧАННЯ

Прочитайте цей параграф після того, як прочитаєте запис 59 бортового журналу.

Щойно ви завершите перший раунд у навчанні, ви починаєте грати самостійно! Однак є ряд додаткових правил, які ви маєте зрозуміти, перш ніж продовжувати. Вони наведені далі. Переконайтеся, що ви ознайомилися з цими правилами, проте більшість із них слід читати лише тоді, коли вони вам знадобляться. Залежно від того, що відбулося в навчанні до цього моменту, можливо, ви вже прочитали деякі з цих розділів. Також звертайтеся до глосарію іконок наприкінці цих правил, щоб дізнатися про нові іконки, пояснення яких ще не було наведено.

Будь ласка, зверніть увагу: під час навчання члени екіпажу не беруть карти подій наприкінці свого ходу, доки не буде розкрито місію **M02**.

КАРТИ-ДОВІДКИ

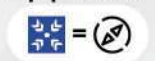
Як згадувалося раніше, карти-довідки з одного боку містять короткий опис структури ходу та список можливих дій, а з іншого – процедуру перевірки кубиками. Тепер, коли заздалегідь підготовлена частина навчання завершена, вам потрібно буде звертатися до обох боків цієї карти-довідки під час гри. Нижче пояснюються кілька пунктів із цієї карти, які були пропущені під час першого раунду.

ПОРЯДОК ХОДУ



На початку кожного раунду член екіпажу з жетоном першого гравця обирає будь-якого члена екіпажу (включно з собою), котрий отримає жетон першого гравця. Члени екіпажу ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи із члена екіпажу з жетоном першого гравця. На початку раунду кожен член екіпажу перевертає свій жетон ходу.

ЗДІБНОСТІ ТРАНСФОРМУВАННЯ



У верхньому лівому куті карти члена екіпажу вказано, яку здібність трансформування він має. Під час перевірки кубиками ви можете використовувати свою здібність трансформування щоразу, коли витрачаєте кубик, щоб вважати базовий результат показаного кольору таким, як на зображеній іконці. Колір кубика не змінюється.

ЕФЕКТИ ПОДОРОЖЕЙ

Іконку подорожі вже було пояснено, але на маршрутах подорожей є й інші іконки. Усі вони описані в глосарії іконок, але ті, що зображені на цьому полі планети, повторені тут для зручності.



Щоб застосувати цей ефект, виберіть кубик із доступних кубиків на планшеті екіпажу та помістіть його в пул витрачених кубиків. У цьому разі на зображенні кубика показані всі 3 кольори, тому ви можете вибрати будь-який кубик.



Киньте кубик небезпеки та знайдіть результат на карті-довідці кубика небезпеки.

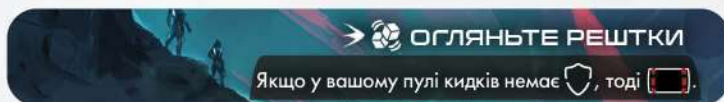
НЕГАЙНІ СПЕЦІАЛЬНІ ЕФЕКТИ

Прочитайте цей параграф, коли член екіпажу вперше виконуватиме спеціальну дію, яка має негайний спеціальний ефект.

Спеціальний ефект, який зображує одну з наведених нижче іконок, називається негайним спеціальним ефектом.



Якщо ваш результат відповідає умовам цього спеціального ефекту, негайно завершіть перевірку кубиками. Перемістіть усі кинуті кубики з пулу кидків до пулу витрачених кубиків та застосуйте зображений наслідок.



Наприклад: якщо під час цієї перевірки кубиками у вашому пулі кидків немає , негайно застосуйте червоний наслідок і завершіть перевірку кубиками.

КАРТИ З ДВОМА СПЕЦІАЛЬНИМИ ДІЯМИ

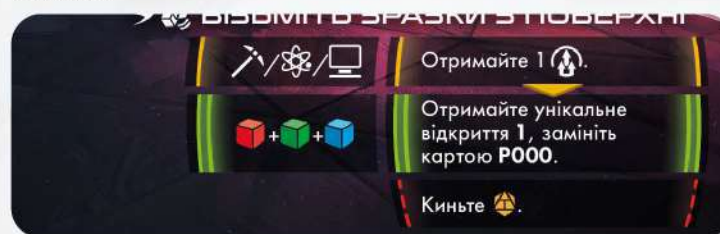
На деяких картах зображена більш як 1 спеціальна дія. Ви маєте вибрати, яку спеціальну дію будете виконувати, перш ніж почати перевірку кубиками.



БОНУСНІ НАСЛІДКИ

Прочитайте цей параграф, коли член екіпажу вперше виконуватиме перевірку кубиками з бонусним наслідком.

Деякі перевірки кубиками мають бонусний жовтий наслідок на додаток до зеленого та червоного наслідків. Бонусний наслідок зазвичай дає вам щось на додаток до звичайного позитивного наслідку.



У разі спеціальної дії «Візьміть зразки з поверхні» бонусний наслідок дає вам жетон успіху, а вже потім ви застосовуєте зелений наслідок. На це вказує жовта стрілка, напрямлена від жовтого наслідку до зеленого.

Примітка: для цієї конкретної дії ви можете вирішити кинути лише 1 кубик. Якщо вам пощастить і випаде , або , ви отримаєте жовтий наслідок, а потім зелений (див. приклад вище). Але, якщо ви не викинете жодного з цих варіантів, то одного кубика недостатньо, щоб отримати зелений наслідок.

Примітка: на відміну від спеціальної дії «Примусово відкрити перегордку», червоний наслідок тут не приводить до виконання зеленого наслідку. Це лише провал і змарнована дія.

ДЕКІЛЬКА КАРТ ЦОЛ

Прочитайте цей параграф, коли вперше отримаєте інструкцію взяти карту P000.

Щоразу, коли вам буде запропоновано взяти карту ЦОЛ і буде доступно декілька копій цієї карти, виберіть одну навмання.

КАРТА ПІДВИЩЕННЯ РАНГУ

Прочитайте цей параграф, коли у вас буде 3 жетони успіху.

Щойно ви виконаєте вимоги, зазначені на поточній карті підвищення рангу, переверніть карту написом «Виконано» догори. Це означає, що ви досягли додаткової цілі та отримаєте переваги від неї у процесі керування кораблем. Під час навчання переверніть карту, щойно у вас з'являться 3 жетони успіху в області над полем планети. Продовжуйте далі збирати жетони успіху, як зазвичай.

ТРАВМИ

Прочитайте цей параграф, коли хтось із членів екіпажу вперше отримує травму.

У різні моменти під час навчання вас буде проінструктовано отримати травму «Просто подряпина!» (єдиний вид у навчальній грі. Якщо буде сказано отримати будь-який інший вид травми під час навчання, ігноруйте цю інструкцію). Для цього спершу візьміть карту травм (у навчанні – це травми «Просто подряпина!») і покладіть її горілиць у крайній лівий слот травм у верхній частині планшета екіпажу. Потім помістіть 1 жовтий кубик травм у верхній слот для кубиків у будь-якому стовпці планшета екіпажу. Якщо потрібний слот уже зайнятий, звільніть слот, перемістивши всі інші кубики в цьому стовпці на 1 вниз.

Примітка: для навчання не має значення у який стовпець ви розмістите кубик, але це може бути важливо у процесі проходження кампанії.



Наприклад під час дії подорожі вам сказано кинути кубик небезпеки. Ваш викинутий результат – травма «Просто подряпина!». Тому ви поміщаєте карту травм у крайній лівий слот для травм. Потім ви берете 1 кубик травм і розміщуєте його в зеленому стовпці. Кожен ваш зелений кубик пересувається на 1 слот униз.

Примітка: під час навчання кожен член екіпажу може отримати лише 1 травму. Якщо у вас уже є карта травм, ігноруйте будь-який ефект, що може змусити вас отримати ще одну карту травм. Під час кампанії такого не буде.

ПЕРЕВІРКА КУБИКАМИ БУДУЧИ ТРАВМОВАНИМ

Щоразу коли виконуєте перевірку кубиками, під час кроку 2 киньте всі свої кубики травм разом з вибраними кубиками секції. Під час кроку 6, якщо результат будь-якого кубика травм у вашому пулі кидків збігається з іконкою на вашій карті травм, помістіть кубик травм на карту та застосуйте ефект цієї іконки, як зазначено на карті. Якщо результат кубика не збігається з іконкою на жодній із ваших карт травм, перемістіть його у ваш пул витрачених кубиків.

Примітка: у навчанні немає ефектів, які можуть модифікувати ці кубики, але вони є в кампанії.



Наприклад: протиснувшись крізь вузький прохід, ви отримали карту травм та кубик травм. Під час перевірки кубиками ви кидаєте кубик травм разом з іншими кубиками. Результатом кубика травм є . Під час кроку 6 ви розміщуєте цей кубик на карті травм і мусите витратити кубик.

Кубики травм повертаються до ваших слотів для кубиків секції наприкінці кроку 6 перевірки кубиками. Помістіть кубик у верхній слот будь-якого стовпця (не обов'язково того, де він був), пересуваючи інші кубики вниз, якщо потрібно.

УСУНЕННЯ ТРАВМИ

У навчанні деякі ефекти дають змогу члену екіпажу видалити кубик травм та карту травм. Для цього слід узяти кубик і помістити його назад у запас, а карту помістити до інших карт травм.

ДІЯ ПІДГОТУВАННЯ

Прочитайте цей параграф, коли хтось із членів екіпажу вперше хоче виконати дію підготування.

Щоб виконати дію підготування, зробіть одну або обидві з наведених нижче дій (у довільному порядку).

- Візьміть 1 карту секції з колоди в руку. Якщо зараз у вас у руках 3 карти (більше за ваш ліміт карт секції), ви маєте негайно скинути 1 карту.
- Виконайте перевірку кубиками, щоб спробувати викинути такі самі іконки, як і комбінації кубиків на картах секції у вашій руці (комбінації кубиків пояснюються на наступній сторінці). Вона здійснюється так, як описано на с. 15 (ви маєте включити будь-які кубики травм, інші гравці можуть вам допомагати, і ви можете застосувати верхні ефекти карт секції, щоб модифікувати результати).

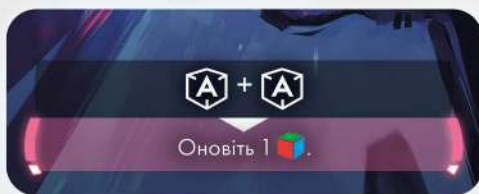
Недостатньо кубиків

Якщо вам потрібно застосувати ефект «витратити кубик» , а у вас недостатньо доступних кубиків, вам доведеться пожертвувати кубиком – дивіться «Пожертвувати» у глосарії ігрових термінів наприкінці цих правил.

КОМБІНАЦІЇ КУБИКІВ

Прочитайте цей параграф наступного разу, коли будь-який член екіпажу робитиме перевірку кубиками.

Під час кроку 5 перевірки кубиками ви можете використати ефект комбінації кубиків будь-якої карти секції у своїй руці, якщо пул кидків відповідає вимогам.



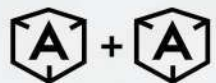
Примітка: у кампанії поточна карта глобальних умов також може містити ефекти комбінацій кубиків.

Якщо результати кубиків у пулі кидків (включно з кубиками членів екіпажу, що допомагають) збігаються з вимогами до комбінації кубиків на карті секції у вашій руці, ви можете перемістити відповідні кубики до пулу витрачених кубиків їхніх власників, щоб активувати ефект, описаний на відповідній карті. Зробивши це, скиньте цю карту горілиць до скиду. У такий спосіб можна активувати ефект більш як однієї карти секції, але кубики, що використовуються для активації ефекту, негайно переміщуються до пулу витрачених кубиків власника й не можуть використовуватися для активації іншої карти чи наслідку.

Примітка: у навчанні є лише дві різні іконки комбінацій кубиків. У кампанії їх набагато більше.



Базовий результат на будь-якому кубіку.



Будь-які 2 кубики з однаковими іконками. Пам'ятайте, що результат «Vanguard» вважається будь-якою іконкою.



Результат «Нещасний випадок» не можна використовувати для комбінацій кубиків.



Наприклад: ви виконуєте перевірку кубиками й кидаєте 2 кубики (1 червоний та 1 синій). Інший член екіпажу допомагає вам і кидає 1 зелений кубик. Ви викидаєте «Фізична сила» і «Базова іконка». Інший член екіпажу викидає «Vanguard». Ефектів, щоб перекинути кубики, немає, тому це остаточний результат після кроку 4 процесу перевірки кубиками. Під час наступного кроку (перевірка наявності комбінацій кубиків) ці кубики можна використати для активації ефекту комбінації кубиків будь-яких карт секції у вашій руці.

У вас у руці 2 карти секції («Атлетизм» та «Ривок»).

Ви можете використати свій синій базовий кубик, щоб активувати ефект карти «Ривок» (перехід до іншого сектора), перемістивши його у свій пул витрачених кубиків і скинувши карту «Ривок».

Оскільки результат «Vanguard» вважається будь-якою іконкою, ви потім використовуєте свій червоний кубик з результатом «Фізична сила» і кубик члена екіпажу, що допомагає вам, щоб активувати ефект карти «Атлетизм». Червоний кубик переміщується до вашого пулу витрачених кубиків, а зелений кубик — до пулу витрачених кубиків його власника.

ДОПОМОГА

Щоразу, коли член екіпажу виконує перевірку кубиками, кожен інший член екіпажу в тому самому секторі може допомогти. Член екіпажу, який робить перевірку кубиками, вважається активним членом екіпажу.

Прочитайте цей параграф, коли будь-який член екіпажу вперше вирішить допомогти.

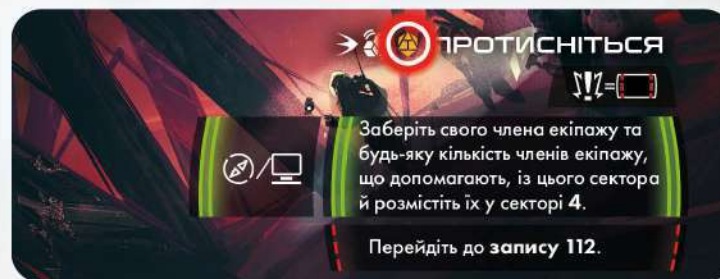
Члени екіпажу можуть надати допомогу одним або обома наведеними нижче способами.

- Під час кроку 1 перевірки кубиками інший член екіпажу може допомогти, вибравши 1 зі своїх доступних кубиків. Цей кубик кидається під час кроку 3 й може використовуватися активним членом екіпажу так, ніби він міститься в його пулі кидків. Коли такий кубик переміщують до пулу витрачених кубиків, помістіть його в пул витрачених кубиків власника, а не активного члена екіпажу.
- Під час кроку 4 перевірки кубиками інший член екіпажу може допомогти, зігравши зі своєї руки 1 карту секції, що має ефект «Під час перевірки кубиками». Виконайте ефект карти так, наче її зіграв активний член екіпажу.

Наприклад: Амір, Чо та Ріку перебувають в одному секторі. Амір виконує спеціальну дію, яка передбачає перевірку кубиками. Чо допомагає, додаючи один зі своїх кубиків до пулу кидків. Ріку не додає жодного кубика, але розігрує карту секції під час кроку 4.

КУБИКИ НЕБЕЗПЕКИ ПІД ЧАС ПЕРЕВІРКИ КУБИКАМИ

Прочитайте цей параграф під час виконання спеціальної дії «Протисніться».



Виконання деяких спеціальних дій є небезпечним. Ліворуч від назви такої дії зображено іконку кубика небезпеки. Під час перевірки кубиками ви маєте кинути кубик небезпеки разом з іншими кубиками. Під час кроку 6 застосуйте ефект отриманого результату кубика небезпеки (перегляньте результат на карті-довідці кубика небезпеки). Потім помістіть кубик небезпеки назад у запас.

Колективний пул кидків

Щоб відстежувати, кому належить який кубик, кожен гравець має власний пул кидків. Однак усі кубики в усіх пулах кидків вважаються одним пулом кидків і можуть бути використані активним членом екіпажу.

Здібності

трансформування під час допомоги

Члени екіпажу, що допомагають, не можуть використовувати свої здібності трансформування. Лише член екіпажу, який виконує перевірку кубиками, може використовувати свою здібність трансформування. Він також може застосувати цю здібність на кубики інших членів екіпажу, що допомагають.

УНІКАЛЬНІ ВІДКРИТТЯ

Прочитайте цей параграф лише тоді, коли вам сказано отримати **унікальне відкриття 1**.

Унікальні відкриття є на певних планетах і розміщуються долілиць на полі планети під час підготування до гри. Коли вам сказано отримати унікальне відкриття, переверніть карту. Унікальні відкриття зазвичай зберігаються на вашому посадковому модулі, але у навчанні розмістіть його над полем планети у вказаному слоті.

Якщо вам сказано отримати унікальне відкриття **1**, а ви його вже маєте, натомість отримайте **1** (як надруковано на слоті унікального відкриття у верхньому правому куті поля планети).

ПОДІЇ

Прочитайте цей параграф після того, як прочитаєте **запис 298 бортового журналу**.

Як згадувалося раніше, коли член екіпажу завершує свій хід, він відкриває верхню карту події та розігрує її.

Процес виглядає таким чином.

- 1) Відкрийте верхню карту події з колоди подій. Якщо колода подій порожня, перетасуйте скид карт подій, щоб сформувати нову колоду, перш ніж відкрити верхню карту.
- 2) Якщо жодна з іконок біому на карті не збігається з будь-якою іконкою біому у вашому секторі (включно з іконками на карті ЦОЛ), застосуйте додатковий ефект карти, надрукований у її верхній частині. У навчанні додатковим ефектом усіх карт подій є просування по всім трекам часу на **1**. Ігноруйте цей ефект, якщо карта глобальних умов **G01** («Мерехтливі вогні») ще не зіграна. Якщо ж вона у грі, прочитайте нижче параграф про треки часу.
- 3) Якщо якась із іконок біому на карті збігається з будь-якою іконкою біому у вашому секторі, застосуйте основний ефект карти, надрукований у її нижній частині. Якщо не вказано інше, цей ефект застосовується лише до гравця, який відкрив карту.
- 4) Скиньте карту горілиць до скиду карт подій.

Наприклад: ви закінчуєте свій хід у секторі **б** і відкриваєте карту подій. Іконка біому на карті збігається з іконкою біому у вашому поточному секторі, тому застосовується основний ефект події («Жахливі голоси»), і ви маєте витратити кубик.

Якщо б іконка біому на карті не була видима у вашому поточному секторі, натомість виконувався б додатковий ефект (просунутись по всім трекам часу на **1**).



ТРЕКИ ЧАСУ

Прочитайте цей параграф лише тоді, коли буде відповідна вказівка.

У різні моменти гри вам буде сказано просунутись по усім трекам часу. У навчанні це стає актуальним лише після того, як у грі з'явиться карта **G01** (**G01** – єдиний трек часу в навчанні).

Треки часу працюють подібно до треків у спеціальних діях: щоразу, коли ви отримуєте вказівку просуватись усіма треками часу, а на треку немає жетона часу, розмістіть один у крайньому лівому слоті. Кожен наступний раз переміщуйте жетон на одну поділку вправо. Коли він досягне крайнього правого слота (того, що містить опис ефекту), застосуйте цей ефект.

Щоразу, коли вам буде сказано обнулити трек часу, вилучіть із нього жетон часу.



Наприклад: трек часу на **G01** вимагає **4** просування: перше просування приводить до розміщення жетона часу на треку, а коли жетон досягає останнього слота, ви переходите до **запису 505 бортового журналу**.

ПРИБИРАННЯ ПІСЛЯ НАВЧАННЯ

Прочитайте цей параграф після того, як прочитаєте **запис 204 бортового журналу**.

Коли ваша польова команда залишає планету, настає час виконати кілька швидких кроків із прибирання.

- 1) **ПРИБИРАННЯ КАРТ ТА КУБИКІВ:** перемістіть будь-які кубики секцій зі столу до відповідних відсіків секції. Поверніть усі жетони ходів, часу, першого гравця, а також мініатюри, маркери, кубики травм та небезпеки в коробку.
 - Вилучіть із гри всі карти секцій, які використовувалися у навчанні, а також навчальні карти подій, навчальні карти травм, навчальні карти місій та навчальну карту глобальних умов.
 - Помістіть усі карти **P000** – «Нічого цікавого» (з поля планети і з колоди ЦОЛ) у «Цікаві об'єкти та локації» (лоток А для карт). Вилучіть усі інші карти ЦОЛ з поля планети та колоду ЦОЛ із гри.
- 2) **ПЕРЕВІРКА КОМПОНЕНТІВ:** на цьому етапі єдиними компонентами на вашому столі мають бути відкрита Планетопедія з вашими жетонами успіху, відкриттями, картою підвищення рангу, планшетом екіпажу з картами членів екіпажу та ваші карти-довідки.

3) **ПІДВИЩЕННЯ ЧЛЕНІВ КОМАНДИ:** під час дослідження планети карту підвищення рангу було перевернуто на бік «Виконано», тому всі члени екіпажу в польовій команді підвищують ранг. Замініть їхні протектори рангу 1 на протектори рангу 2 та поверніть їхні карти на планшети екіпажу. Помістіть протектори рангу 1 назад у відповідні відсіки секцій.

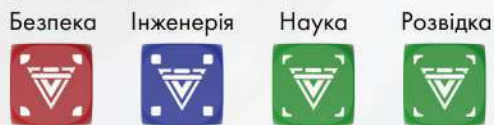


Ранг 1 Ранг 2 Ранг 3



Потім вилучіть навчальну карту підвищення рангу з гри.

4) **ПРИДБАТИ КУБИКИ:** ви можете використати свої жетони успіху, щоб купити додатковий кубик для кожної секції. Вартість – 1 жетон успіху за кожен кубик, який у вас є в одній секції (усі секції завжди мають однакову кількість кубиків). Придбання кубиків додає 1 новий кубик **до кожної секції**. Оскільки кожна секція наразі має 5 кубиків, вартість становитиме 5 жетонів успіху. Якщо у вас їх вдосталь, поверніть 5 жетонів успіху до коробки та додайте відповідні кубики з коробки до відповідних відсіків секцій:



Ці кубики – це кубики-джокери. Вони дають вам більше шансів викинути «Vanguard», але також і вищі шанси викинути «Нещасний випадок». Використовуйте їх обережно! Наразі залиште решту своїх жетонів успіху на столі.

Вітаємо! Ви завершили навчання в «ISS Vanguard». Будь ласка, пам'ятайте, що додаткові правила та елементи гри, як-от керування кораблем, зачіпки, відкриття, загрози, посадкові модулі тощо, будуть розкриватися під час проходження кампанії. Щоразу, коли ви бажатимете переглянути відповідні правила, знайдіть докладний опис у Розділі III.

Якщо ви бажаєте продовжити свою кампанію одразу після цього навчання, перейдіть до наступного параграфу («Продовження кампанії»). В іншому разі перейдіть до параграфу «Скидання гри» на с. 41, щоб підготувати гру до майбутніх проходжень.

Бажаємо удачі у ваших подорожах!

ПРОДОВЖЕННЯ КАМПАНІЇ

Тепер ви готові здійснити своє перше керування кораблем. У цій частині гри ви будете подорожувати незвіданими світами, вивчати технології, виготовляти нове спорядження, вдосконалювати свої секції та розвивати членів екіпажу. Різні етапи керування кораблем виконуються за допомогою книги корабля. Покладіть книгу корабля на стіл і забезпечте вдосталь місця для трьох пулів жетонів уздовж її лівого краю.

Під час кроку «Перед вашою першою грою» ви заповнили книгу корабля стартовими картами.

Тепер виконайте такі дії.

- Покладіть на стіл конверт «В очікуванні...». Під час керування кораблем вам час-від-часу буде сказано помістити карти в цей конверт, а коли ви дійдете до тієї частини книги корабля, де вони використовуються, то отримаєте вказівки, що з ними робити.
- Відкрийте книгу корабля на с. 28–29. Перемістіть **унікальне відкриття 1** зі слота «Знайдені відкриття» на полі планети в слот для карти під номером 1 на с. 29.
- Якщо у вас на столі залишилися жетони успіху, помістіть їх у мішечок для жетонів. Він використовується для збереження поточного пулу різноманітних жетонів.
- Гравець кожної секції переміщує членів екіпажу з планшета екіпажу у незадіяний екіпаж (лоток B).
- Гравець кожної секції бере 2 випадкові карти з рекрутів (лоток B) і кладе їх на стіл горілиць. Кожен гравець обирає одного нового члена екіпажу для кожної зі своїх секцій. Вставте карти цих членів екіпажу в протектори рангу 1, які можна знайти в їхніх відсіках секцій. Поверніть решту карт членів екіпажу у рекрути (лоток B) і перетасуйте всі карти, що там є.
- Кожен гравець бере нових членів екіпажу в руку. Члени екіпажу в руках гравців називаються доступними членами екіпажу. Гравці, які керують більш ніж однією секцією, тримають доступних членів екіпажу з усіх своїх секцій разом у руці. Під час керування кораблем ви зможете призначити доступних членів екіпажу на різні завдання. Однак ви ніколи не можете призначити свого останнього доступного члена екіпажу кожної секції, оскільки вони вам потрібні для наступного дослідження планети.

Примітка: це означає, що ви, можливо, не зможете виконати жодних завдань під час свого першого керування кораблем, якщо не вирішите використати казарму для найму нових членів екіпажу.

- Візьміть із коробки планетарний сканер і мапи систем та покладіть їх поруч.

Тепер ви готові розпочати керування кораблем. Ви використовуватимете процедури з книги корабля, частина з яких посилаються на компоненти, ще не отримані під час цієї кампанії. Якщо процедура стосується компонента, якого у вас немає, проігноруйте ці кроки до наступного керування кораблем.

Підказка: коли ви будете переглядати книгу корабля, вам буде запропоновано багато варіантів. Не хвилюйтеся. На даному етапі кампанії немає невдалих варіантів. Однак ми радимо на кроці «Корабельні приміщення» активувати казарми та виробничий комплекс. Це дасть вам змогу отримати деяке спорядження перед наступною місією. Однак можливі й інші комбінації!

Тепер перейдіть до **запису 750 бортового журналу**.







РОЗДІЛ III. КАМПАНІЯ

Перед початком кампанії важливо, щоб щонайменше один із гравців (а в ідеалі кожен) переглянув навчальне відео (див. с. 10) або пройшов навчання, оскільки це дасть вам розуміння основних правил гри.

Є два варіанти початку кампанії.

- 1) Продовжити з навчання:** рекомендуємо цей варіант, якщо ви щойно пройшли навчання. Вам не потрібно виконувати жодних додаткових підготовань або процедур. Просто продовжуйте гру з того місця, де зупинилося навчання. Для цього пропустіть решту цієї сторінки та с. 28. Докладні правила дослідження планет починаються зі с. 29.
- 2) Швидкий старт:** виберіть цей варіант, якщо ви хочете розпочати кампанію з іншими членами екіпажу, ніж ті, якими ви грали в навчанні, або якщо ви граєте в кампанію не вперше.

ШВИДКИЙ СТАРТ КАМПАНІЇ

Наведена нижче процедура пояснює, як підготувати та розпочати повну кампанію «ISS Vanguard» без проходження навчання.

1) Перевірте лотки для карт і книгу корабля

Переконайтеся, що лотки для карт і книга корабля впорядковані, як описано у параграфі «Перед вашою першою грою». Якщо ви використовували навчальні колоди, перемістіть такі навчальні карти у вказані лотки для карт:

- карти цікавих об'єктів та локацій **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000** в «Цікаві об'єкти та локації» (лоток А);
- карти місій **M01, M02, M03** в карти місій (лоток А);
- карту глобальних умов **G01** в глобальні умови (лоток А);
- унікальне відкриття **1** в унікальні відкриття (лоток А);
- 4 карти з травмами «Просто подряпина!» в травми (лоток А);

- покладіть на стіл 5 навчальних карт подій та навчальну карту підвищення рангу;
- 4 навчальні карти членів екіпажу в рекрути (лоток В);
- карту дослідницького проєкту **R01** в дослідницькі проєкти (лоток В).

2) Підготуйте компоненти

Розмістіть на столі такі компоненти:

- А.** Карту-довідку щодо раундів гри / перевірки результатів кубиків для кожного гравця
- Б.** Карту-довідку кубика безпеки
- В.** 4 планшети екіпажу
- Г.** Лоток А для карт (дослідження планет)
- Д.** Лоток В для карт (керування кораблем)
- Е.** Відсіки секцій (або 4 коробки для секцій, якщо у вас є доповнення «Коробки секцій»)
- Ж.** Планетопедію
- И.** Жетон першого гравця та всі жетони ходу, жетони успіху, жетони часу та маркери
- К.** 12 кубиків травм
- Л.** 2 кубики безпеки
- М.** 5 навчальних карт подій
- Н.** Навчальну карту підвищення рангу

Важливо. Переконайтеся, що всі компоненти, окрім вказаних вище, поміщено назад у коробку.



Від: майорки Імари Дал
Кому: сержанту Нагі

НАГІ, ТИ Ж ВЛИЗЬКИЙ ІЗ ПОЛЬОВОЮ КОМАНДОЮ? ЧИ НЕ МІГ ВИ ТИ ПОЯСНИТИ, ЧОМУ ДЕЯКІ З НИХ НЕШОДАВНО ПОЧАЛИ НАЗИВАТИ МЕНЕ «БРЕДФОРДОМ» І ВВАЖАТИ МІЙ ЗЕЛЕНИЙ ТАКТИЧНИЙ СВЕТР ТАКИМ КУМЕДНИМ?

3) Прочитайте стартовий запис бортового журналу

Відкрийте бортовий журнал або застосунок та прочитайте **стартовий запис бортового журналу** (найперший у журналі), з якого починається історія «Vanguard».

4) Оберіть секції

Гравці мають домовитися між собою, якими секціями кожен із них керуватиме під час гри. Оскільки це кооперативна гра, переконайтеся, що кожен гравець задоволений своїм вибором. Після цього кожен гравець бере планшет екіпажу відповідної секції. Гравець, який керує секцією, називається «гравцем секції». У кожній із чотирьох секцій має бути гравець!

5) Потягніть стартових членів екіпажу

- Гравець кожної секції бере 3 випадкові карти з рекрутів (лоток В) і кладе їх на стіл горілиць.
- Гравець кожної секції обирає двох стартових членів екіпажу для кожної зі своїх секцій. Вставте карти цих членів екіпажу в протектори рангу 1, які можна знайти в їхніх відсіках секцій. Помістіть одного члена екіпажу з кожної секції на відповідний планшет екіпажу, а іншого — у незадіяний екіпаж (лоток В).
- Поверніть решту карт членів екіпажу в рекрути (лоток В) і перетасуйте усі карти, що там є.

6) Підготуйте кубики та карти секцій

Візьміть кубики секції для кожної секції та помістіть їх у слоти планшета екіпажу, як показано на зображеннях нижче. Переконайтеся, що ви берете **саме ті** кубики, які показані на зображеннях нижче (маркування в 4 кутах на деяких гранях кубика допоможе вам його ідентифікувати). Поверніть усі невикористані кубики в коробку.

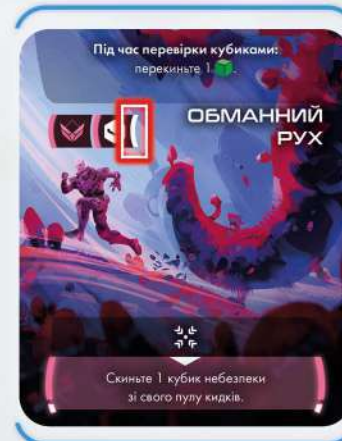
7) Виберіть польову команду

Кожен гравець, який керує більш ніж однією секцією, вибирає лише одну секцію для участі в першій місії. Якщо грає соло, виберіть натомість дві секції.

Для кожної секції, яка НЕ братиме участі в першій місії:

- Перемістіть карту члена екіпажу секції з планшета екіпажу в «Незадіяний екіпаж» (лоток В).
- Перемістіть кубики цієї секції з планшета екіпажу до відсіку секції.
- Поверніть у коробку планшет екіпажу цієї секції.

8) Підготуйте карти секції



Для кожного члена екіпажу польової команди візьміть 10 карт секції рангу 1, позначених білою смужкою поруч із рангом, із відсіку цієї секції (див. приклад ліворуч). Кожен член екіпажу перетасовує свої карти секції та кладе їх долілиць у слот колоди секції ліворуч від планшета екіпажу.

Зверніть увагу: на стартовій планеті не використовуються всі правила та компоненти гри, такі як загрози, відкриття, зачіпки, спорядження, здібності екіпажу та

заряди. Це означає, що не кожна здібність на карті буде корисною на даний момент.

9) Підготуйте поле планети

- Відкрийте Планетопедію на с. 2–3 («Око порожнечі») – це ваше поле планети.
- Покладіть навчальну карту підвищення рангу написом «Невиконано» догори у вказане місце над верхнім краєм поля планети.
- Візьміть карту місії **M01** із місії (лоток А) і помістіть її горілиць у слот місії під слотом унікальних відкриттів.
- Покладіть **унікальне відкриття 1** у відведене місце долілиць.
- Перетасуйте 5 навчальних карт подій та покладіть їх біля поля планети.
- Для кожної секції, яка бере участь у цьому дослідженні планети, гравці обирають одну з восьми доступних мініатюр, які представляють членів екіпажу в польовій команді, та прикріплюють до основи кольорові підставки, що символізують їхні секції. Гравці розміщують ці мініатюри у секторах 1 і 2 за власним бажанням, але щонайменше одну мініатюру в кожен сектор.
- Помістіть жетон ходу біля кожного планшета екіпажу написом «Хід доступний» догори. Гравець секції розвідки бере жетон першого гравця (навіть якщо секція розвідки не є частиною польової команди).
- Залиште слот «Заряди» порожнім. Через своє раптове пробудження члени екіпажу польової команди не отримують жодних зарядів на початку цього дослідження!
- Прочитайте карту місії вголос.
- Кожен гравець секції бере дві карти зі своєї колоди секції.

10) Розпочніть своє дослідження! **Перейдіть до запису 1 бортового журналу.**



Секція інженерії



Секція безпеки




Секція розвідки



Секція науки

ПРАВИЛА ДОСЛІДЖЕННЯ ПЛАНЕТИ

На початку дослідження планети виконайте такі дії.

- 1)  Кожен гравець бере по 1 жетону ходу для кожного члена екіпажу на планеті та розміщує їх на планшеті свого екіпажу написом «Хід доступний» догори.

- 2) Гравець секції розвідки вибирає, хто з членів екіпажу отримає жетон першого гравця.

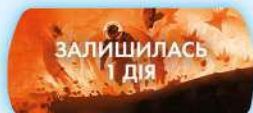
Дослідження планети складається з серії раундів. У кожному раунді, починаючи з члена екіпажу з жетоном першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен член екіпажу по черзі виконує дві дії в межах свого ходу. Наприкінці ходу він повертає свій жетон ходу на інший бік. Раунд завершується, коли всі члени екіпажу зроблять по ходу. Опісля кожен із них повертає свій жетон ходу боком «Хід доступний» догори.

На початку наступного раунду член екіпажу з жетоном першого гравця вибирає будь-якого члена екіпажу (включно з собою) і передає цей жетон йому. Той робить перший хід, а за ним усі інші члени екіпажу за годинниковою стрілкою.

У свій хід виконайте таке.

- 1) **Виконайте дві дії** – виберіть та повністю виконайте одну з дій, наведених нижче. Аналогічно виконайте другу дію. За винятком спеціальної дії, ви можете виконати ту саму дію двічі.

- Спеціальна дія (один раз за хід)
- Подорож
- Підготування
- Відпочинок
- Зліт



Щоб пам'ятати, скільки дій у вас залишилося, ви можете використовувати додатковий жетон дій.

Застосування ефекту вашого планшета екіпажу, планшета посадкового модуля, карти члена екіпажу, спорядження, карти секції тощо не вважається дією, хіба що їх промарковано як спеціальну дію або в тексті зазначено, що їх використання вважається дією.



Наприклад: на карті спорядження «Аванпост» написано: «Помістіть жетон аванпосту в свій сектор — це вважається дією». Тому ви не можете розіграти цю карту, якщо ви вже виконали дві дії в цей хід.

2) Кінець ходу



- Переверніть свій жетон ходу боком «Хід завершено» догори.
- Витягніть й розіграйте 1 карту події (див. с. 37).

Коли всі жетони ходу перевернуті написом «Хід завершено» догори, раунд закінчено: почніть новий раунд.

Ця послідовність ходів повторюється, доки не станеться щось із такого:

- член екіпажу виконує дію зльоту;
- член екіпажу має отримати четверту карту травм;
- запис бортового журналу або карта місії вказує вам завершити дослідження планети.

Далі зверніться до параграфу «Завершення дослідження планети» на с. 41.

СПЕЦІАЛЬНІ ДІЇ

Спеціальні дії включають будь-що: від взяття зразків небезпечної речовини до переговорів з інопланетною формою життя. Вони позначаються іконкою ➤ перед назвою дії.

У свій хід ви можете виконати одну спеціальну дію, яку видно:

- на полі планети, зображену у вашому секторі;
- на карті ЦОЛ у вашому секторі;
- на карті глобальних умов;
- на карті, яка репрезентує будь-яку загрозу у вашому секторі;
- на відкритій карті місії;
- на карті модифікації посадкового модуля або на карті підвищення рангу.



Більшість спеціальних дій передбачає перевірку кубиками (див. с. 31).



Інші спеціальні дії просто передбачають виконання тексту, написаного під дією.

Від: Головного інтенданта
П. Ольсен
Кому: керівникам секцій

Я глибоко стурбований частотою, з якою польові команди подають заявки на наш портативний спалювальний пристрій для своїх наземних операцій. Це ж не «вогнемет», як вони полюбляють його називати!

Це спеціалізований інструмент для видобутку корисних копалин із специфічними випадками застосування, і для роботи з ним потрібне тривале навчання. Я не розумію, чому всі наші польові команди наполягають на тому, щоб мати його під рукою в час кожної місії на поверну



Сектор посадкового модуля

Деякі сектори мають іконку посадкового модуля, яка вказує на сектор, куди можна приземлитися. Сектор із посадковим модулем у ньому називається сектором посадкового модуля.


Наприкінці більшості досліджень планети вам доведеться повернутися до сектора посадкового модуля, щоб злетіти.

Номери записів бортового журналу на полі планети

Якщо під час свого ходу ви потрапите до сектора, який скерує вас до бортового журналу (скаже «Перейдіть до запису XX»), відразу прочитайте цей запис у бортовому журналі.

ПОДОРОЖ

Подорожі є основним способом, за допомогою якого члени екіпажу досягають нових секторів планети.

Примітка: якщо у вашому секторі видно іконку , ви не можете виконати цю дію.


Щоразу, коли ви виконуєте дію подорожі, зробіть такі кроки.

- 1) Виберіть маршрут (лінію, що з'єднає сектор, у якому ви зараз перебуваєте, з сектором, до якого ви хочете вирушити). Деякі маршрути дозволяють пересуватися лише в один бік; ви можете вибрати маршрут, лише якщо на його початку є стрілка. Тобто ви можете рухатися лише в напрямку, вказаному стрілкою.



Наприклад: ви можете подорожувати з нижнього сектора до верхнього, але не можете подорожувати в іншому напрямку.

Примітка: усі сектори, до яких ви можете подорожувати зі свого сектора, називаються сполученими секторами. Цей термін згадується на деяких картах.

- 2) Застосуйте ефект кожної іконки, зображеної на маршруті. Якщо там зображено іконку «Подорож» , пропустіть крок 3 цієї дії та застосуйте ефект дії подорожі, зазначений на карті глобальної умови в нижньому правому куті поля планети.



Наприклад: ви подорожуєте маршрутом, на якому зображено іконку подорожі. Згідно з картою глобальних умов, вам потрібно виконати перевірку кубиками.

Примітка: доки дія подорожі не завершена (не застосовано ефект усіх іконок маршруту), вважається, що ваш член екіпажу перебуває в секторі, з якого ви почали подорож. Це означає, що члени екіпажу у вашому стартовому секторі можуть допомогти вам, а члени екіпажу у вашому секторі призначення – ні.

- 3) Розмістіть мініатюру члена екіпажу в секторі на іншому кінці маршруту. Якщо ви прибуваєте в сектор, який містить номер запису бортового журналу, негайно прочитайте цей запис.

ПІДГОТУВАННЯ

Щоразу, коли ви виконуєте дію підготування, виконайте один або обидва з наведених нижче кроків (у будь-якому порядку).

- Візьміть 1 карту секції з колоди в руку. Якщо у вас стало більше карт, ніж ліміт карт секції (2 карти для рангу 1, 3 карти для рангу 2 і 4 карти для рангу 3), негайно скиньте зайві.
- Виконайте перевірку кубиками, щоб спробувати знайти збіг між кинутими кубиками та комбінаціями на картах секції у вашій руці або на карті поточної глобальної умови. Це відбувається так, як описано на с. 31 (ви маєте додати будь-які кубики травм, інші гравці можуть вам допомагати, і ви можете застосувати верхні ефекти карт секції, щоб модифікувати результати кидка).

ВІДПОЧИНОК

Відпочинок — це основний спосіб, за допомогою якого члени екіпажу оновлюють кубики секції (переміщують їх із пулу витрачених кубиків у слоти доступних кубиків у лівій частині планшета екіпажу).

Щоразу, коли ви виконуєте дію відпочинку, зробіть такі кроки.

- 1) Зменште свої припаси на 1 (відстежуються маркером на треку припасів вашого посадкового модуля). Якщо ви не можете це зробити (трек уже на нулі), ви не можете відпочити.
- 2) Оновіть половину вашої загальної кількості кубиків секції, округлюючи в більшу сторону. При цьому враховуйте й доступні кубики секції, й кубики у вашому пулі витрачених кубиків.

Наприклад: якщо у вас є 2 доступні кубики секції та 5 кубиків у вашому пулі витрачених кубиків, ви оновлюєте 4 кубики.

- 3) Візьміть 1 карту секції з колоди в руку. Якщо у вас стало більше карт, ніж ліміт карт секції (2 карти для рангу 1, 3 карти для рангу 2 і 4 карти для рангу 3), негайно скиньте зайві.

Оновлення кубиків

Щоб оновити кубик, перемістіть його з пулу витрачених кубиків назад у слот відповідного кольору на планшеті екіпажу. Не забувайте розміщувати його гранню з позначками в чотирьох кутах догори для легшої ідентифікації.

ЗЛІТ

Цю дію може виконувати лише член екіпажу в секторі посадкового модуля, і тільки за згоди всіх інших членів екіпажу. Виконання цієї дії негайно завершує дослідження планети (див. с. 41).

Важливо. Зліт без усіх членів екіпажу в секторі посадкового модуля призведе до загибелі покинутих членів екіпажу. Зліт із невиконаною місією призведе до штрафів за невиконання місії у книзі корабля.

ЗУСИЛЛЯ

Ви можете докласти зусиль членом екіпажу **будь-якої миті** (включно з приземленням). Це не вважається дією.

Щоб докласти зусиль своїм членом екіпажу, пожертвуйте 1 кубиком (із доступних кубиків секції або з пулу витрачених кубиків), щоб оновити 5 кубиків вашої секції. Якщо у вас у грі загалом **3 або менше** кубиків секції (доступні кубики секції, у пулі витрачених кубиків і у вашому пулі кидків), ви маєте отримати травму «Виснаження» замість того, щоб жертвувати кубиком.



Наприклад: ви збираєтеся зробити важливу перевірку кубиками, але на планшеті екіпажу є лише 1 кубик секції. Оскільки час є критичним фактором у поточній місії, ви не можете дозволити собі розкіш виконати дію відпочинку, щоб оновити свої кубики, перш ніж зробити перевірку кубиками. Ви вирішуєте докласти зусиль, пожертвувавши кубиком зі свого пулу витрачених кубиків, щоб оновити 5 витрачених кубиків. Тепер ви можете зробити перевірку великою кількістю кубиків.


Примітка: докладання зусиль не є дією, їх можна докласти під час ходу будь-якого гравця. Це можна зробити навіть у відповідь на ефект або після відкриття карти події, але до її розіграшу.

Наприклад: ви застосовуєте ефект, який змушує вас витратити кубик. Оскільки наразі у вас немає кубиків на планшеті екіпажу, це призведе до пожертвування кубика. Ви обираєте докласти зусиль, жертвуючи кубиком зі свого пулу витрачених кубиків, та оновлюєте 5 кубиків. Потім ви застосовуєте початковий ефект і витрачаєте кубик.

Пожертвувати

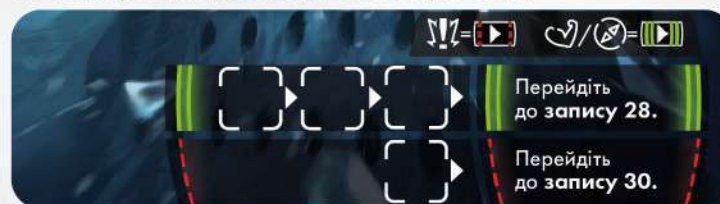
Перемістіть кубик секції зі свого планшета екіпажу або пулу витрачених кубиків назад у свій відсік секції.

ПЕРЕВІРКА КУБИКАМИ

Під час гри ви виконуєте багато дій, де для визначення наслідків необхідне виконання перевірки за допомогою кубиків секції. Це зветься перевіркою кубиками і позначається іконкою . Використовуйте наступні правила, лише якщо вам сказано виконати перевірку кубиками. Якщо вам сказано кинути конкретний кубик (наприклад, кубик безпеки або D10), такі правила не застосовуються, адже це не перевірка кубиками.



Деякі перевірки кубиками мають один або кілька кольорових рядків. Кожен рядок є можливим наслідком, залежно від результату вашого кидка. Зелений наслідок – це успіх. Жовтий наслідок (якщо такий є) – це ще більший успіх. Червоний наслідок означає провал, але може до чогось привести...



Інші перевірки кубиками містять один або два треки, по яких ви просуваєтеся маркером, кидаючи відповідні кубики. Коли маркер досягає поля із наслідками, його ефект застосовується на останньому кроці перевірки кубиками. Зазвичай зелений трек приводить до чогось вигідного, червоний – до поганого.

Щоб виконати перевірку кубиками, зробіть такі кроки.

- 1) Виберіть кубики:** візьміть будь-яку кількість доступних кубиків секції зі свого планшета екіпажу (але не вашого пулу витрачених кубиків) в руку. Ви можете не використовувати жоден свій кубик. Кожен інший член екіпажу в тому самому секторі може вирішити допомогти вам, вибравши та взявши один доступний кубик секції зі свого планшета екіпажу в руку.
- 2) Додайте кубики травм та безпеки:** якщо у вас є кубики травм на планшеті екіпажу, також візьміть їх у руку. Члени екіпажу, які допомагають вам, не додають свої кубики травм до перевірки кубиками. Якщо ліворуч від назви дії зображено кубики безпеки, то додайте відповідну кількість цих кубиків до перевірки.
- 3) Киньте кубики:** киньте всі кубики. Вони утворюють пул кидків. Усі члени екіпажу, які допомагали вам, також кидають кубик, яким вони допомагають. Кубики від інших членів екіпажу мають зберігатися окремо, але вони вважаються такими, що містяться в пулі кидків.

Спільний пул кидків

Хоча кожен гравець має власний пул кидків, щоб тримати кубики окремо, проте всі кубики в усіх пулах кидків вважаються одним пулом.




Символ «Будь-який»

Цей символ означає, що можна використовувати будь-яку іконку. Якщо вимагається більше ніж один такий символ, то мають використовуватися будь-які однакові іконки.

- Іконки «Vanguard» вважаються будь-якими іконками.

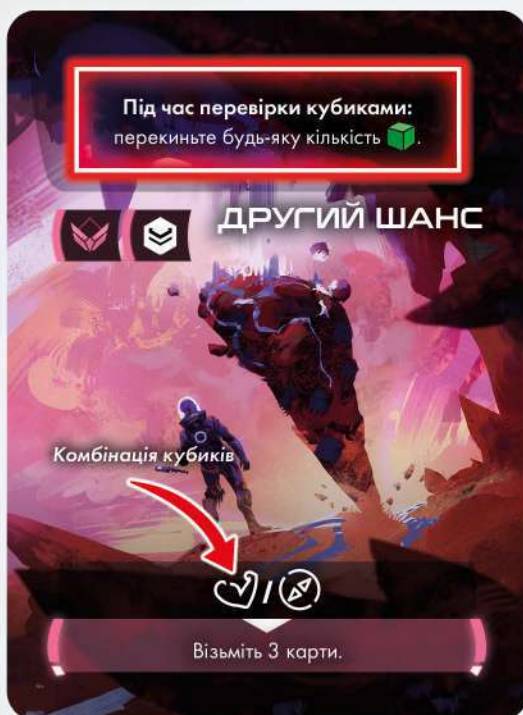
- Результат «Нещасний випадок» не можна використовувати для комбінацій кубиків.

Наприклад:  + 

Цей ефект комбінації кубиків потребує двох однакових іконок.

4) Модифікуйте результати

- Ви можете використати 1 або більше карт спорядження, яке ви носите, з ефектом «Під час перевірки кубиками». Слідуйте тексту на карті. Члени екіпажу, які допомагають, не можуть використовувати свої карти спорядження, якщо їхній ефект це не передбачає.
- Ви можете зіграти 1 або більше карт секції зі своєї руки з ефектом «Під час перевірки кубиками» (надрукованим у верхній частині карти). Після застосування ефекту карти секції скиньте її в скид власника.
- Інші члени екіпажу в тому ж секторі можуть допомагати, розігруючи 1 карту своєї секції, щоб впливати на результат кидка. Застосуйте ефект карти так, ніби її зіграв активний член екіпажу.



Наприклад: ви можете зіграти цю карту, щоб перекинути будь-яку кількість кубиків у пулі кидків.

- 5) **Перевірте наявність комбінацій кубиків:** ви можете активувати будь-які ефекти комбінації кубиків на картах у вашій руці та/або будь-які ефекти комбінації кубиків поточної карти глобальних умов.

Комбінації кубиків на карті секції

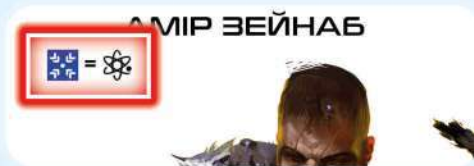
Якщо у вас є іконки в пулі кидків, які збігаються з вимогами до комбінації кубиків карти секції у вашій руці, ви можете перемістити кубики з цими іконками до пулу витрачених кубиків їхніх власників, щоб застосувати ефект комбінації кубиків на карті. Після цього скиньте карту.

Таким чином ви можете застосувати ефект більш ніж 1 карти секції, але для кожної потрібно використовувати інші кубики. Можна використовувати кубики, додані до пулу кидків членами екіпажу, що допомагають, але вони не можуть використовувати ефекти комбінацій кубиків на своїх власних картах.

Комбінації кубиків глобальних умов

Якщо у вас є іконки в пулі кидків, які збігаються з вимогами до комбінації кубиків на поточній карті глобальних умов, ви можете перемістити необхідні кубики до пулу витрачених кубиків їхніх власників, щоб застосувати цей ефект.

Здібності трансформування *



Амір Зейнаб може витратити сині кубики з результатом з свого пулу кидків, наче це результат.



«Роботизована рука» дає вам змогу витратити будь-які сині кубики з результатом з вашого пулу кидків так, наче це результат.

Кожному члену екіпажу доступна здібність трансформування, яка зображена у верхньому лівому куті карти члена екіпажу. Деяке спорядження також має здібність трансформування. Гравець, який робить перевірку кубиками, може використати або власну здібність трансформування, або здібність зі свого спорядження, витративши для цього будь-який кубик. Здібність трансформування дозволяє вважати базову іконку певного кольору іншою іконкою, визначеною цією здібністю. Трансформування застосовується лише тоді, коли витрачається кубик; ви не можете використати здібність трансформування, щоб просто «змінити» кубик у вашому пулі кидків. Якщо кілька здібностей можуть трансформувати один і той самий кубик, ви можете використовувати лише одну з них (або не використовувати жодну). Члени екіпажу, що допомагають, не можуть використовувати свої здібності трансформування. Однак гравець, який виконує перевірку кубиками, може застосувати цю здібність на кубики інших членів екіпажу, що допомагають.

* «здатність» і «здібність» є взаємозамінним терміном, який тут і далі для спрощення сприйняття буде називатися однаково – «здібність» (не залежно від того, чи мова про члена екіпажу, чи про спорядження).

Кубики з кількома іконками

Якщо на результаті кидка є дві іконки, кожна іконка враховується незалежно.

Приклади:



Якщо для комбінації кубиків потрібно 2 однакові іконки, можна витратити ці два кубики, щоб застосувати ефект. Або навіть один кубик із двома однаковими іконками.



Якщо для комбінації кубиків потрібні іконки «Захист» і «Збір», можна витратити цей один кубик, щоб застосувати ефект.

6) Застосуйте ефекти кубиків травм та небезпеки: якщо у вашому пулі кидків немає кубиків травм або небезпеки, пропустіть цей крок. В іншому разі виберіть один із ваших викинутих кубиків травм. Якщо результат кубика збігається з іконкою на одній із ваших карт травм, помістіть кубик травм на карту та застосуйте ефект цієї іконки. Перевірте свої карти травм по порядку, починаючи з крайньої лівої та рухаючись вправо. Повторіть цей процес для кожного кинутого кубика травм. Якщо результат кубика не збігається з іконкою жодної з ваших порожніх карт травм, перемістіть кубик у свій пул витрачених кубиків. Під час цього кроку на кожній карті травм може опинитися лише один кубик.

Наприклад: у вас є 2 карти травм («Критичне поранення» та «Виснаження») і 2 кубики травм. Ви кидаєте кубик і отримуєте «Серйозне ушкодження» та «Ушкодження».

Якщо ви спочатку виберете результат «Серйозне ушкодження», цей кубик кладеться на ваше «Критичне поранення», і його ефект застосовується (ви отримуєте травму – «Поранення»). Тоді ваш другий кубик травм («Ушкодження») буде розміщено на новій карті травм «Поранення», і ви маєте витратити 1 кубик.



Однак, якщо ви спершу виберете результат «Ушкодження», кубик буде розміщено на карті «Критичне поранення», і ви пожертвуєте 1 кубиком. Тоді результат «Серйозне ушкодження» буде розміщено на карті «Виснаження», і ви пожертвуєте 1 кубиком.



Після застосування ефектів кубиків травм знайдіть результат будь-якого кинутого кубика небезпеки у відповідній таблиці карти-довідки кубика небезпеки та застосуйте цей результат. Потім поверніть кубик небезпеки до запасу.



Наприклад: тут ви шукаєте результат кидка кубика небезпеки в таблиці А карти-довідки кубика небезпеки.

Наприкінці кроку 6 перемістіть кубики травм із карт травм і вашого пулу витрачених кубиків у слоти доступних кубиків секції на планшеті екіпажу. Помістіть кубик травм

у верхній слот будь-якого стовпця та за потреби посуňte всі інші кубики вниз. Кубики травм не обов'язково мають повертатися до того ж стовпця, з якого вони були взяті, але в стовпці може бути лише 1 кубик травм. Дивіться с. 40 для отримання додаткової інформації про кубики травм.

7) Застосуйте спеціальні ефекти: спеціальні ефекти містяться в чорній рамці під назвою спеціальної дії та над наслідками. Застосовуйте ефекти в кожному рядку зверху вниз. Якщо в рядку є більш ніж один ефект, застосовуйте їх зліва направо. Якщо в пулі кидків є іконки, які збігаються з вимогами спеціального ефекту, перемістіть кубики з цими іконками до пулу витрачених кубиків і застосуйте ефект виконаної вимоги.

Кожен спеціальний ефект має бути застосований стільки разів, скільки це можливо за результатом кинутих кубиків. Кубики, переміщені до пулу витрачених кубиків під час застосування одного спеціального ефекту, не можуть бути використані для застосування іншого спеціального ефекту (навіть якщо не всі іконки на кубиках були використані).

Список іконок спеціальних ефектів міститься в глосарії іконок.



Наприклад: ця спеціальна дія має 3 спеціальні ефекти.

1. Спочатку кожен результат «Нещасний випадок» просуває маркер червоним треком. Кубики з цими іконками переміщуються до пулу витрачених кубиків їхніх власників.

2. Потім кожен результат «Фізична сила» чи «Скаутинг» просуває маркер зеленим треком. Далі кубики з цими іконками переміщуються до пулу витрачених кубиків їхніх власників.

3. І, нарешті, кожні 3 кубики секцій, що залишилися в пулі кидків, просувають маркер зеленим треком.

Потім ці кубики переміщуються до пулу витрачених кубиків їхніх власників.

Спеціальний ефект глобальних умов

Якщо на поточній карті глобальних умов зображено спеціальний ефект, то цей спеціальний ефект застосовується до всіх перевірок кубиками у грі та має бути виконаний перед будь-яким іншим спеціальним ефектом.

Вимоги наслідку

Іконка «+» означає, що у вас має бути все із зображеного.

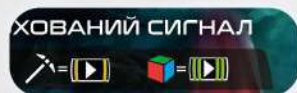
Іконка «/» вказує на альтернативні вимоги. Вам потрібно мати або все до, або після «/».

Наприклад:

У цьому прикладі потрібно мати у своєму пулі кидків або або червоний і синій кубики.

Кубики з двома іконками

Під час застосування спеціального ефекту кожна іконка на кубуку розглядається окремо. Тому можливо, що один кубук буде використано для застосування спеціального ефекту більш як 1 раз.

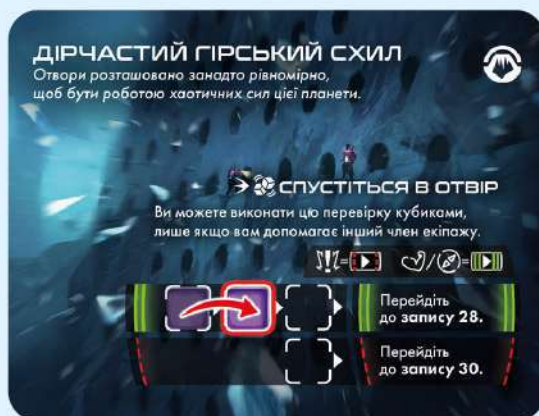


Наприклад: ви кидаєте 2 кубики й отримуєте зображені результати. Ви використовуєте 3 іконки «Збір», щоб тричі виконати перший спеціальний ефект. Незважаючи на те, що іконка «Захист» не використовувалася, кубики переміщуються до пулу витрачених кубиків. Таким чином, другий спеціальний ефект не застосовується, оскільки в пулі кидків не залишилося кубиків.



Наприклад: ви кидаєте 3 кубики й отримуєте зображені результати. У вас вдалося іконки, щоб двічі виконати перший спеціальний ефект. Цим ви витрачаєте всі кубики, які відповідають зображеним спеціальним ефектам, тим самим уникаючи третього спеціального ефекту.

Просування треками



Усі треки на картах (і треки ЦОЛ, і треки часу) першопочатково не мають маркера. Коли ви маєте рухатись по треку вперше, помістіть маркер у крайній лівий слот. Після цього щоразу, коли вам потрібно просуватись треком, переміщуйте маркер на один слот вправо.

Коли маркер переміщується в поле із наслідками, його ефект застосовується на кроці 10.

Наприклад: щоб досягти та застосувати наслідки зеленого треку, вам потрібно просунутись ним 4 рази.

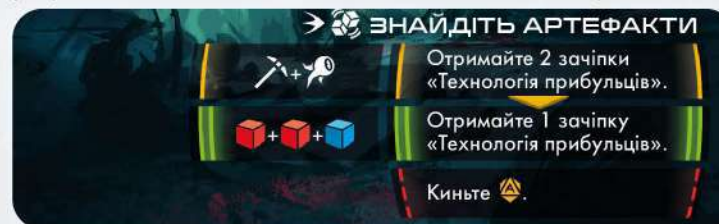
8) Позначте наслідки: цей крок пропускається, якщо спеціальна дія має один або декілька треків.

Починаючи з верхнього рядка й рухаючись вниз, перевірте, чи відповідає результат вимогам цього рядка. Якщо так, перемістіть відповідні кубики до пулу витрачених кубиків їхніх власників та помістіть маркер у поле з наслідками.

В іншому разі перейдіть до наступного рядка та перевірте, чи виконуються його вимоги.

В одному рядку можна розмістити максимум один маркер; після розміщення маркера перейдіть до наступного кроку.

Червоний рядок ніколи не має вимог. Тому позначте цей результат, якщо не змогли позначити жодного іншого рядка.



Наприклад: якщо у вашому пулі кидків є і , позначте жовте поле з наслідками. В іншому разі, якщо в пулі кидків є 3 кубики секцій (два червоні, один синій), позначте зелений наслідок. Якщо ви не позначили жовтий або зелений наслідки, позначте червоний.

9) Витрачте кубики: перемістіть усі кубики секцій з пулів кидків усіх гравців до їхніх пулів витрачених кубиків.

10) Застосуйте наслідки:

Пов'язані наслідки

Після застосування ефекту наслідків також застосуйте ефект будь-якого іншого наслідку, який пов'язаний із ним за допомогою стрілки.



Наприклад: ви викинули , що дає змогу під час кроку 8 позначити жовтий наслідок. Після застосування ефекту цього наслідку на кроці 10, ви також застосовуєте зелений наслідок.

Примітка: наслідки пов'язуються лише в напрямку стрілки. У наведеному вище прикладі, якщо було позначено зелений наслідок, ви не застосовуєте ефект жовтого наслідку.

- Якщо ваша дія має один або кілька треків, то, починаючи з верхнього треку та рухаючись вниз, робіть таке: якщо маркер досяг поля із наслідками на треку – видаліть маркер і застосуйте ефект цього наслідку.
- Якщо у вашій дії немає треків, видаліть маркер із позначеного поля із наслідками, а потім застосуйте ефект цього наслідку.

Якщо не вказано інше, ефекти поля із наслідками застосовуються лише до члена екіпажу, який виконує дію.

ПРИКЛАДИ ПЕРЕВІРКИ КУБИКАМИ

Приклад 1

Ви вирішили виконати спеціальну дію «Візьміть зразки з поверхні».



На кроці 1 ви берете 4 кубики зі свого планшета екіпажу. Це гарантує, що результат відповідатиме принаймні зеленим вимогам, але ви також сподіваєтесь активувати комбінацію кубиків поточної глобальної умови. У вашому секторі немає інших членів екіпажу, тому ніхто не може вам допомогти.


Наразі ви не травмовані, а на спеціальній дії не зображено кубик небезпеки, тому крок 2 пропускається.



Крок 3

На кроці 3 ви кидаєте кубики і отримуєте результат, зображений ліворуч.

На кроці 4 ви не розігруєте карт та не використовуєте жодних ефектів для модифікації викинутих кубиків.


На кроці 5 ви використовуєте свій результат , щоб активувати ефект комбінації

кубиків поточної карти глобальних умов. Ви переміщуєте кубик у свій пул витрачених кубиків і отримуєте 1 зачіпку «Живий зразок». Ви також можете використати інші кубики, щоб активувати ефекти комбінації кубиків на картах секції у вашій руці, але в такому разі вам не вистачить кубиків, щоб досягти бажаного наслідку спеціальної дії.



Крок 6 пропускається, оскільки немає кубиків травм або небезпеки, які потрібно застосувати.

Крок 7 пропускається, оскільки немає спеціальних ефектів для цієї дії.

На кроці 8 ви перевіряєте, чи ваш результат відповідає будь-якій із вимог. Ви витратили , тому вимоги для жовтого наслідку не виконуються. Однак, оскільки у вас є 1 кубик кожного кольору, ви позначаєте зелений наслідок і переміщуєте кубики до свого пулу витрачених кубиків. (Червоний кубик із результатом «Нещасний випадок» усе ще зраховується як червоний кубик.)

Крок 9 пропускається, оскільки у вашому пулі кидків не залишилося кубиків.

Нарешті, на кроці 10 ви застосовуєте ефект зеленого наслідку й отримуєте **унікальне відкриття 1**, а також замінюєте карту ЦОЛ на карту P000.

Приклад 2

Ви вирішили виконати спеціальну дію «Зціліть екосистему». Інший член екіпажу вже намагався це зробити на попередньому ході, тому маркер зеленого треку вже просувався один раз.

На кроці 1 ви вибираєте 3 кубики з планшета екіпажу (2 сині й 1 зелений). Інший член екіпажу, що перебуває в тому самому секторі, вирішив вам допомогти й додав 1 зелений кубик до вашої перевірки кубиками.



На кроці 2 ви додаєте 1 свій кубик травм до кубиків, вибраних на кроці 1.

На кроці 3 кидаються всі кубики.

На кроці 4 ви розігруєте карту секції, яка дає змогу перекинути 1 кубик; ви перекидаєте один із синіх кубиків з іконкою «Нещасний випадок» і вам вдається викинути «Vanguard»!



Крок 3

Крок 4



На кроці 5 ви вирішуєте не використовувати жоден зі своїх кубиків для комбінації кубиків на картах у вашій руці, оскільки хочете зберегти кубики для спеціальної дії. Пам'ятайте, що результати «Нещасний випадок» не можна використовувати для створення комбінацій кубиків, змириться з цим!

На кроці 6 ви застосовуєте ефект кубика травм, який кинули. На жаль, результат на кубіку збігається з іконкою на вашій карті травм, тож ви розміщуєте кубик на карті та застосовуєте її ефект («Втратити 1 припас»). Якби результат не збігся, то кубик треба було б перемістити у ваш пул витрачених кубиків. Наприкінці кроку 6 кубик травм повертається до одного з верхніх слотів секції із доступними кубиками.



Крок 6

На кроці 7 ви застосовуєте спеціальні ефекти зліва направо. Спочатку, ви просуваєтеся по зеленому треку на 1 поділку завдяки результату «Біологія» та переміщуєте цей кубик у свій пул витрачених кубиків. Оскільки на зеленому треку вже є маркер, він пересувається на 1 слот вправо. Потім ви переміщуєте результат «Vanguard» у свій пул витрачених кубиків, вважаючи результат іконкою «Біологія» та просуваючись треком ще раз. Потім ви використовуєте свою здібність трансформування, щоб витратити зелений результат «Базова іконка», викинутий іншим членом екіпажу, що зголосився допомогти, як ще один результат «Біологія». Ви переміщуєте цей кубик до пулу витрачених кубиків власника і, знову просуваючись треком, досягаєте поля з наслідками.

Другий спеціальний ефект просуває маркер червоним треком на 1 поділку за іконку «Нещасний випадок». Оскільки на червоному треку немає маркера, ви розміщуєте маркер у крайньому лівому слоті й переміщуєте кубик «Нещасний випадок» у свій пул витрачених кубиків.

Крок 8 пропускається, оскільки ця спеціальна дія має треки.

Крок 9 також пропускається, оскільки в жодному з пулів кидків не залишилося кубиків.

На кроці 10 застосовується ефект зеленого наслідку: ви отримуєте 1 жетон успіху та читаєте **запис 366 бортового журналу**.

КАРТИ СЕКЦІЇ

Карти секції є основним способом модифікації ваших кидків або збільшення шансів на деякі вирішальні кидки. Вони також дають змогу додавати іконки, яких немає на жодному з ваших доступних кубиків.

Окрім ефекту, який можна застосувати (верхня частина карти), кожна карта секції також містить спеціальну комбінацію кубиків (нижня частина). Якщо у вас є іконки в пулі кидків, які відповідають вимогам комбінації кубиків на карті секції у вашій руці, ви можете перемістити кубики з цими іконками до пулу витрачених кубиків їхнього власника, щоб застосувати цей ефект комбінації кубиків. Після цього скиньте карту (докладніше дивіться у розділі перевірки кубиками на с. 31).

Кожна секція має окремий набір карт секції, які зберігаються в її відсіку.

Якщо вам сказано **пожертвувати картою секції**, покладіть її у свій відсік секції.

Колода карт секції

Гравці формують колоди карт секцій для своїх членів екіпажу під час етапу «Процедура запуску місії» керування кораблем. У кожній колоді має бути щонайменше 10 карт. Також вона не має включати будь-які карти з рангом, вищим за ранг члена екіпажу.

Ліміт карт секції

Якщо в якийсь момент у члена екіпажу у руках буде більше карт, ніж його ліміт карт секції, він мусить **негайно** скинути зайві карти. Гравець не може розігравати жодних карт, поки ліміт карт перевищено. Ліміт становить 2 карти для члена екіпажу рангу 1, 3 карти для члена екіпажу рангу 2 і 4 карти для члена екіпажу рангу 3.

Розігрування карт секції

- Ви можете застосувати ефект на верхній частині карт секції в будь-який момент, зазначений на карті. Однак на багатьох картах секцій є більш конкретні умови.
- Комбінації кубиків у нижній частині карт секцій можна використовувати лише під час кроку 5 перевірки кубиками.
- Скинуті або зіграні карти секцій кладуться горілиць у скид.
- Щоразу, коли вам потрібно взяти карту секції, а колода карт секції порожня, перетасуйте скид та покладіть його ліворуч від планшета екіпажу як нову колоду карт секції.

КУБИКИ СЕКЦІЇ

Кубики секції бувають трьох кольорів: червоного, синього та зеленого. Вони використовуються під час перевірки кубиками, після чого поміщаються в пул витрачених кубиків власника. Оновлення кубика повертає його з пулу витрачених кубиків назад у слот ліворуч на планшеті екіпажу.




Наприклад: це найпоширеніші результати цих кубиків.

Кожна грань кубика, що містить найпоширеніший результат, має позначки в кутах.

Розміщуючи або сортуючи кубики, завжди кладіть їх так, щоб грань із позначками була зверху. Це значно полегшить пошук і впорядкування кубиків. Кожен колір має різну форму

позначок, щоб допомогти людям з дальтонізмом їх розрізнити.

Більшість іконок пов'язані тематично з певними видами діяльності (наприклад, вам може знадобитися викинути , щоб уникнути ушкоджень). Також є три спеціальні грані, описані нижче:



Vanguard – цю іконку можна вважати будь-якою іншою іконкою кубика секції, навіть якщо на кинutomу кубики її немає.



Базова іконка – ця іконка найчастіше не має жодного ефекту сама по собі, але її можна трансформувати в іншу іконку за допомогою здібності члена екіпажу (якщо колір кубика відповідає вашій здібності).



Нещасний випадок – ця іконка означає непередбачуваний результат. Іноді може не бути негативного ефекту від викидання цієї іконки, але іноді все може піти шкереберть! Результати «Нещасний випадок» ніколи не можна використовувати для застосування комбінацій кубиків.

Примітка: кожен кубик вважається кубиком свого кольору, незалежно від того, які іконки на ньому зображено.

Існує 5 типів кубиків секції кожного кольору:

Тип 1 – базові кубики

Ці кубики не мають спеціалізованих іконок. Вони корисні, коли вам просто потрібні кубики певного кольору, і базову іконку можна змінити на спеціалізовану за допомогою здібності трансформування члена екіпажу.



Тип 2 – спеціалізовані кубики

Ці кубики мають одну з трьох різних спеціальних іконок, пов'язаних із їхнім кольором. Спеціалізовані кубики корисні, коли ви хочете викинути конкретну іконку.



Тип 3 – універсальні кубики

Ці кубики містять усі три спеціалізовані іконки, пов'язані з їхнім кольором. На їхніх гранях є різні комбінації з двома іконками.

Шанс викинути певну іконку менший, ніж при використанні спеціалізованого кубика, але універсальні кубики не мають іконки «Нещасний випадок». Універсальні кубики недоступні на початку кампанії – гравці відкривають їх, просуваючись по сюжету.



Тип 4 – кубики майстра

Кожен із цих кубиків має всі іконки свого кольору, а на деяких їхніх гранях зображено по дві іконки. Крім того, кубики майстра не мають іконки «Нещасний випадок». Вони недоступні на початку кампанії – гравці відкривають їх, просуваючись по сюжету.



Тип 5 – кубики-джокери

Ці кубики мають лише іконки «Vanguard» та іконки «Нещасний випадок». Кидання кубика-джокера дає вам шанс викинути будь-яку потрібну вам іконку, але також у вас є вищий шанс викинути «Нещасний випадок».



ЗДІБНОСТІ ТА НАВИЧКИ ЧЛЕНА ЕКІПАЖУ

Здібність трансформування

У верхньому лівому куті кожної карти члена екіпажу зображено здібність трансформування. Під час використання кубика ви можете вважати «Базові іконки» певного кольору іншими іконками, визначеними цією здібністю.



Наприклад: ця здібність трансформування дає вам змогу витратити результат «Базова іконка» на синьому кубуку так, наче це результат «Наука».

Навички члена екіпажу

Кожен член екіпажу також має одну навичку, описану в нижній частині карти члена екіпажу. На карті також зазначено початкову кількість зарядів для навички.

Навичку можна використати в будь-який момент (якщо інше не вказано в її тексті), скинувши 1 заряд із планшета екіпажу. Під час використання дотримуйтесь інструкцій відповідної навички.

Примітка: кількість зарядів, вказана на карті, є початковою, а не максимальною. Деякі ефекти можуть привести до того, що член екіпажу матиме більше зарядів, ніж на початку.

ПОДІЇ

Наприкінці ходу кожного члена екіпажу слід витягнути й розіграти верхню карту з колоди подій.

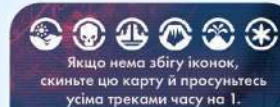
- 1) Відкрийте верхню карту з колоди подій. Якщо колода подій порожня, перш ніж відкрити верхню карту, перетасуйте скид карт подій, щоб сформувати нову колоду.
- 2) Якщо жодна з іконок біома на карті не збігається з будь-якою іконкою біома у вашому секторі (включно з іконками на карті ЦОЛ), застосуйте додатковий ефект карти, надрукований у її верхній частині.
- 3) Якщо якась іконка біома на карті збігається з будь-якою іконкою біома у вашому секторі, застосуйте головний ефект карти, надрукований у її нижній частині. Цей ефект застосовується лише до гравця, який відкрив карту, якщо не вказано інше.
- 4) Скиньте карту горілиць у скид карт подій.



Наприклад: ви завершуєте свій хід у секторі 7 і відкриваєте карту події. Іконка біома на карті збігається з іконкою біома у вашому поточному секторі, тому застосовується основний ефект події («Жахливі голоси»), і ви маєте витратити кубик.

Якби іконка біома на карті не була видима у вашому поточному секторі, натомість було б застосовано додатковий ефект (просунутись по всіх треках часу на 1).

Недоступний вибір



Якщо нема збігу іконок, скиньте цю карту й просуньте усіма треками часу на 1.

НИЗЬКА ВИДИМІСТЬ

Втратьте 1 припас

– АБО –

киньте 🎲

Якщо карта пропонує вам вибір, ви не можете вибрати варіант, який не вдається оплатити повністю.

Наприклад: під час виконання події «Низька видимість», якщо у вас немає припасів, то ви маєте кинути 🎲

Однак ви можете вибрати альтернативний спосіб оплати, дозволений іншими правилами, на свій вибір.

Наприклад: ви можете вибрати варіант, який вимагає від вас пожертвувати кубиком, навіть якщо у вас є лише 3 кубики секції. Ви отримуєте травму «Виснаження» замість того, щоб пожертвувати кубиком.

ТРЕКИ ЧАСУ

У певні моменти гри вам буде вказано просунутись одним або кількома треками часу. Якщо на треку, яким ви маєте просунутись, немає жетона часу, розмістіть жетон у крайньому лівому слоті. Кожного наступного разу переміщуйте жетон на одну поділку вправо. Щойно він досягне крайнього правого слоту (того, що містить деталі ефекту), застосуйте цей ефект. Якщо вам сказано повернутися треком часу, перемістіть жетон часу на одну поділку вліво (або скиньте його, якщо він уже в крайньому лівому слоті).

Якщо в грі є кілька треків часу, ви можете рухатися ними у будь-якому вибраному порядку.





Наприклад: трек часу на G01 вимагає 4 просування: перше просування приводить до розміщення жетона часу на треку, а коли жетон досягає останнього слоту, ви переходите до запису 505 бортового журналу.

ПОСАДКОВІ МОДУЛІ ТА ЇХНІ МОДИФІКАЦІЇ


Посадкові модулі є невід'ємною частиною дослідження планет і потрібні, щоб дістатися до багатьох небезпечних світів. Перед кожним приземленням ви будете вибирати та налаштовувати свій посадковий модуль, щоб підвищити свої шанси на успіх.

Примітка: карти приземлення можуть надати корисну інформацію про атмосферні умови та те, що буде потрібно для їх приборкання.

1) Характеристики + трек приземлення

Є три характеристики посадкового модуля: броня , сенсори  та маневреність . Деякі з них (або всі) будуть протестовані під час процедури приземлення. Кожен модуль має різні стартові характеристики; скористайтеся тим посадковим модулем, який, на вашу думку, найкраще підходить для ситуації. Гарне планування збільшить шанси на безпечний початок вашої місії. Проте варто вилетіти невідготувленими – і ваші члени екіпажу можуть постраждати ще до того, як ступлять на поверхню.

	Удар уламком!	Пошкоджено вантажний відсік Втратьте 4 припаси, зменште на  . АБО Підготуйтеся до удару Кожен член екіпажу отримує травму «Поранення».
	Вільний шлях приземлення	Успішне приземлення! Перейдіть до запису 317 бортового журналу.

Наприклад: під час приземлення на цю планету ви можете вибрати посадковий модуль із кращою бронєю , щоб уникнути втрати припасів або травм екіпажу.

Посадкові модулі також мають різні стартові місця на своєму треку приземлення. Більш маневреним посадковим модулям потрібно менше часу для завершення приземлення, що зменшує ймовірність будь-яких негативних наслідків.





Наприклад: Космічному рейнджеру зазвичай потрібно виконати 3 кидки під час процедури приземлення.

2) Місткість

Кожен посадковий модуль має обмежене сховище для зберігання такого:

Припаси – скільки припасів ви можете взяти на досліджувану планету.

Спорядження – кількість карт особистого спорядження  і спорядження місії , які ви можете взяти з арсеналу.

Відкриття – сукупна кількість відкриттів та унікальних відкриттів, з якими ви можете повернутися на «Vanguard».

3) Модифікації посадкового модуля

Налаштовуючи посадковий модуль, ви можете додати різні карти модифікацій, щоб збільшити його можливості. Існує два типи карт модифікації посадкових модулів.





Конструкційні – ці модифікації підвищують щонайменше 1 характеристику посадкового модуля.

Утилітарні – ці модифікації зазвичай дають додаткові бонуси під час дослідження планети чи збільшують місткість сховища посадкового модуля.

СПОРЯДЖЕННЯ

Ці карти являють собою корисні інструменти, які допомагають польовій команді успішно виконувати місії на планетах.

Кarti спорядження бувають чотирьох типів:

-  Дрібне спорядження
-  Особисте спорядження
-  Спорядження місії
-  Покращення спорядження місії

Усе наявне спорядження зберігається в арсеналі (лоток В). Під час керування кораблем ви вибираєте, які карти спорядження завантажити в посадковий модуль, а потім – хто з членів екіпажу понесе кожен елемент спорядження. Дрібне спорядження не займає місця в посадковому модулі. Натомість під час керування кораблем кожен член екіпажу візьме 1 дрібне спорядження та розмістить його безпосередньо біля свого планшета екіпажу.

Кожен член екіпажу може мати будь-яку кількість карт спорядження. Якщо на карті спорядження зображено іконку секції у правому верхньому куті, то лише члени екіпажу цієї секції можуть його носити та використовувати.



Наприклад: якщо аптечкою можуть користуватися члени екіпажу будь-якої секції, то реактивний ранець може використовувати лише член екіпажу з секції розвідки.

Члени екіпажу в одному секторі можуть вільно обмінюватися картами спорядження, що не мають іконки секції.



Більшість карт спорядження, яке ви носите, можна використати будь-якої миті вашого ходу, зокрема під час перевірки кубиками. Якщо на карті написано «це вважається дією», використання карти враховується до ліміту в 2 дії за хід, тобто її можна розіграти лише тоді, коли ви можете виконати дію.

Ефект карти спорядження може застосовувати лише член екіпажу, який її має, якщо не вказано інше.

Деякі карти спорядження місії розміщують жетон, який їх символізує на полі планети – правила для таких карт можна знайти на самих картах. Після розміщення жетона спорядження місії на полі планети будь-який член екіпажу може отримати переваги від його ефекту, включно з членами екіпажу з секцій, які не могли нести цю карту.

Якщо вам сказано скинути карту спорядження, помістіть її назад в арсенал (лоток В).

КУБИКИ НЕБЕЗПЕКИ



У різні моменти гри вам буде сказано кинути кубик небезпеки. Це може бути результатом ефекту подорожі, вимогою спеціальної дії або чимось іншим. Щоразу, коли ви кидаєте кубик небезпеки, шукайте результат у відповідній секції карти-довідки кубика небезпеки, що залежить від літери всередині іконки.

Наприклад: ви виконуєте дію

подорожі й рухаєтеся вздовж маршруту, який має ефект подорожі. Ви кидаєте кубик небезпеки й застосовуєте показаний результат.

ВІДКРИТТЯ

Кarti відкриттів представляють цікаві об'єкти, зразки та екземпляри, зібрані польовою командою в чужих світах. Вони розділені на 5 колод і розміщуються над полем планети під час підготування поля планети (с. 24 книги корабля).

Коли ви отримаєте вказівку зробити відкриття, візьміть верхню карту з відповідної колоди та помістіть її у вказане місце під планшетом посадкового модуля. Під час дослідження планети немає обмежень щодо кількості відкриттів, які можуть бути на посадковому модулі. Однак наприкінці дослідження планети ви маєте скинути будь-які відкриття, що перевищують ліміт, вказаний на планшеті посадкового модуля. Скинуті відкриття слід покласти під низ відповідної колоди.

Якщо відкриття має здібність «Дослідження планети», цю здібність можна використовувати будь-якої миті під час дослідження планети, якщо на карті не вказано інше.

Відкриття розвантажуються з посадкового модуля на «Vanguard» під час процедури розвантаження у керуванні кораблем (с. 28 книги корабля). Якщо відкриття має здібність «Керування кораблем», ефект застосовується, коли відкриття розвантажують.

Після розвантаження відкриття зберігаються в зібраних відкриттях (лоток В). Багато дослідницьких проектів потребують відкриттів у якості вартості. Щоб сплатити відкриттям, перемістіть його із зібраних відкриттів (лоток В) назад у відповідну колоду відкриттів.

Унікальні відкриття

Унікальні відкриття — це спеціальні, пронумеровані відкриття, які можна знайти лише під час певних планетарних досліджень. Унікальні відкриття до номера 32 вкладаються в слоти книги корабля під час розвантаження. А відкриття з номерами 33 і вище скидаються під час дослідження планети. Якщо під час дослідження планети вам буде дана вказівка отримати унікальне відкриття без вказаного номера, візьміть верхнє унікальне відкриття зі слоту унікальних відкриттів на полі планети. Унікальні відкриття з номерами 1–32 ніколи не можна скидати або вилучати з гри!


ЗАЧІПКИ

Ці жетони є підказками, які спрямовують членів екіпажу до відкриттів. На початку дослідження планети усі 20 жетонів зачіпок поміщаються в мішечок для зачіпок. Щоразу, коли ви отримуєте вказівку отримати 1 або більше жетонів зачіпок, випадковим чином витягніть їх із мішечка та покладіть один за одним у вибраному вами порядку на верх відповідної колоди відкриттів. Якщо в мішечку немає зачіпок, це означає, що ви наразі не можете більше їх отримати. Зачіпки мають номінал від 0 до 3.



Наприклад: вам сказано отримати 1 зачіпку «Технологія прибульців».


Ви витягуєте жетон зачіпки з мішечка та кладете його на колоду відкриттів «Технологія прибульців».

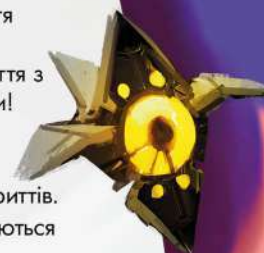
Коли загальна сума на жетонах зачіпок на колоді становитиме 3 або більше, покладіть усі ці жетони поряд із мішечком та отримайте верхню карту відкриття. Якщо на жетоні зачіпки є іконка , помістіть його назад у мішечок, а не поруч із ним.

Примітка: це може означати, що ви розміщуєте один жетон, отримуєте відкриття, потім розміщуєте інший жетон і отримуєте ще одне відкриття.

На жетонах зачіпок також можуть бути написані додаткові інструкції:

- **+1 карта** – коли такий жетон зачіпок кладеться на колоду відкриттів, член екіпажу, обраний гравцем наукової секції, бере 1 карту секції.
- **+1 заряд** – коли такий жетон зачіпок кладеться на колоду відкриттів, член екіпажу, обраний гравцем наукової секції, додає 1 заряд на свій планшет екіпажу.

Примітка: щоразу, коли ви отримуєте карту відкриття (будь-яким способом), а на колоді є жетони зачіпок, покладіть ці жетони поряд із мішечком (або назад у мішечок, якщо вони мають іконку , перш ніж брати карту.



Від: секції інженерії
Кому: всім пілотам

ЦЕ ОСТАННЄ ПОПЕРЕДЖЕННЯ!
ЯКЩО БУДЬ-ХТО З ВАШИХ ПІЛОТІВ
(АБО ПІЛОТЕС) СПРОБУЄ ШЕ РАЗ
ЗРОБИТИ «ВОЧКУ» НА КОСМІЧНОМУ
РЕНДЖЕРІ, ВИ БУДЕТЕ ОСОБИСТО
ЗВАРЮВАТИ ПОЯС ОБШИВКИ НА
НОСІ МОДУЛЯ.



ЗАГРОЗИ

Загрози представлені нейтральними або ворожими істотами та явищами, з якими зіткнеться польова команда.

Загроза складається з двох елементів.

Одна або кілька картонних фігурок: розміщені на полі планети, вони вказують, де зараз є загроза.


Карта загрози: ця карта розміщена у відведеному місці поряд із полем планети та містить спеціальні правила, які стосуються загрози, зокрема те, як польова команда може взаємодіяти з цією загрозою.

Трек часу на карті загрози показує, як поводить загроза: коли жетон часу просувається, застосуйте ефект, надрукований над слотом, у який пересувається жетон.



Наприклад: жетон часу переміщується із середнього слота до крайнього правого. Бегемот аррогаторів двічі атакує (усі члени екіпажу в секторі з бегемотом аррогаторів мають витратити 1 кубик); якщо там немає членів екіпажу, бегемот аррогаторів подорожує та просувається червоним треком своєї дії). Після цього трек часу буде обнулено – вилучіть жетон часу з треку.

Члени екіпажу можуть виконувати спеціальну дію, вказану на карті загрози, якщо вони перебувають у тому ж секторі, що й картонна фігурка загрози. Виконання цієї спеціальної дії часто нейтралізує загрозу. Деякі загрози представлені декількома фігурками. Якщо на карті не вказано інше, будь-який член екіпажу в секторі з будь-якими додатковими картонними фігурками загрози не може виконувати спеціальну дію на карті загрози та не вважається таким, що перебуває в тому самому секторі, що й загроза.

Важливо. Загрози під час переміщення ігнорують іконку , але вони все одно переміщуються лише до сполученого сектора, якщо на їхній карті не вказано інше.

ТРАВМИ

Травми репрезентують багато різних негативних речей, які можуть трапитись із членами екіпажу під час гри. Вони представлені картами травм і кубиками травм.

Отримання травм

Щоразу, коли ви отримуєте травму, помістіть її карту в крайній лівий порожній слот травм внизу вашого планшета екіпажу. Потім візьміть 1 кубик травм і помістіть його у верхній слот для кубиків у будь-якому стовпці планшета екіпажу, у якому наразі немає кубика травм. Якщо ви поміщаєте кубик у слот, де вже є кубик секції, перемістіть останній (і будь-який кубик під ним) на один слот униз.

Екстрена евакуація

Якщо член екіпажу з трьома травмами має отримати четверту травму, польова команда евакуюється, а дослідження планети негайно припиняється (див. с. 41).

Будь-які кубики, переміщені в слот, який ваш член екіпажу не може використовувати (через свій ранг), переміщуються до вашого пулу витрачених кубиків. Ви можете переставити кубики під кубиком травм, перш ніж вони перемістяться вниз.

Примітка: якщо ви отримали травму, а карт травм такого типу більше немає (усі вони вже в грі), натомість отримайте травму «Поранення».



Наприклад: ви отримуєте травму «Поранення». Її карта поміщається в перший слот травм, і ви отримуєте 1 кубик травм. Ви вирішуєте розмістити кубик у крайньому лівому стовпці, де у вас є 4 червоні кубики секції. Кожен із цих кубиків пересувається на 1 слот униз. Оскільки нижній кубик перемістився в слот, який ви не можете використовувати (у вас лише 2 ранг), кубик треба перемістити до вашого пулу витрачених кубиків.

Травми під час перевірки кубиками

Під час перевірки кубиками необхідно кинути кубик травм, як описано на с. 31.

Усунення травм

Деякі ігрові ефекти дають змогу видалити кубик травм, а іноді й карту травм.

Якщо ви видаляєте кубик травм, вийміть його зі слота для кубиків і помістіть назад у запас.

Якщо ви видаляєте карту травм, візьміть її зі слота травм та помістіть назад у колоду травм.

Примітка: хоча ви отримуєте кубик травм щоразу, коли отримуєте карту травм, вони незалежні одне від одного; ви не видаляєте кубик травм, коли видаляєте карту травм, і навпаки, хіба що вам сказано це зробити.

Перевертання травм

Деякі ефекти можуть дозволити вам перевернути карту травм долілиць.

Якщо карта травм лежить долілиць, вона неактивна. На цій карті не можна розміщувати кубики травм. Однак вона все ще вважається травмою для всіх правил, які рахують кількість карт травм, які у вас є (наприклад, «Екстрена евакуація» і «Медпункт»).

ГЛОБАЛЬНІ УМОВИ, МІСІЇ, ЦІКАВІ ОБ'ЄКТИ ТА ЛОКАЦІЇ

Щоразу, коли вам сказано взяти будь-яку пронумеровану карту глобальних умов, місії або ЦОЛ, і є кілька доступних копій такої карти, візьміть одну навмання.

Спеціальні ефекти глобальних умов і ефекти глобальних умов

Деякі карти глобальних умов містять додаткові комбінації кубиків, спеціальні ефекти чи певний пасивний ефект. Комбінації кубиків на поточній карті глобальних умов можуть бути активовані необмежену кількість разів під час перевірки кубиками. Будь-який спеціальний ефект на поточній карті глобальних умов додається до кожної перевірки кубиками й має бути застосований перед іншими спеціальними ефектами.

Виконання місії

Більшість місій завершуються автоматично; вам буде вказано скинути карту, коли ви досягнете певного моменту в грі (запису в бортовому журналі або ефекту іншої карти). Інші місії вимагають, щоб ви виконали текст їх завершення після виконання цілі. Це можна зробити до або після будь-якої дії.

ЦІЛЬ: дістатися до сектора з .

ПО ЗАВЕРШЕННЮ: після досягнення цілі скиньте цю місію.

Наприклад: у цій місії після дії, під час якої член екіпажу входить у визначений сектор, просто скиньте цю карту місії.

Заміна карт ЦОЛ

Деякі ефекти вказують замінити ЦОЛ у секторі на іншу карту. Для цього скиньте всі карти ЦОЛ із сектора (поверніть їх у цікаві об'єкти та локації в лотку А) і помістіть нову карту ЦОЛ на їхнє місце.

Примітка: якщо вам вказано замінити ЦОЛ, а поточний ЦОЛ надруковано на полі у вашому секторі, просто помістіть нову карту поверх надрукованого ЦОЛ.

Розміщення карт ЦОЛ зверху

Деякі ефекти вказують вам розмістити карту ЦОЛ поверх будь-якої карти в секторі. У такому разі не скидайте карти ЦОЛ із сектора, просто помістіть нову карту зверху.

Примітка: щоразу, коли нова карта ЦОЛ розміщується в секторі, скиньте всі жетони часу та маркери з попередньої карти ЦОЛ у цьому секторі.

Важливо. Не скидайте маркери чи жетони, розміщені безпосередньо в секторі.

ЗАВЕРШЕННЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЛАНЕТИ

Дослідження планети закінчується в таких випадках.

- Член екіпажу в секторі посадкового модуля виконує зліт (за згодою всіх інших членів екіпажу). Виконайте запис бортового журналу зльоту, вказаний на полі планети.
- Член екіпажу, який уже має 3 травми, мав би отримати четверту травму. Це призводить до екстреної евакуації. Задійте протокол евакуації, вказаний на полі планети.
- Запис бортового журналу або карта місії вказує вам завершити дослідження планети. Дотримуйтесь інструкцій у записі або на карті місії.

Важливо. Зліт без усіх членів екіпажу в секторі посадкового модуля спричинить загибель покинутих членів екіпажу! Екстрена евакуація рятує всіх на полі планети, але вона відбувається лише тоді, коли член екіпажу має отримати четверту травму, а це також призводить до провалу дослідження планети! Усі неунікальні відкриття втрачаються під час екстреної евакуації.

КЕРУВАННЯ КОРАБЛЕМ

Усі правила, пов'язані з керуванням космічним кораблем «Vanguard», проведенням дослідів, підготуванням місій тощо, можна знайти в книзі корабля.

Щоразу, коли вас попросять виконати керування кораблем, відкрийте книгу корабля на с. 1 та почніть виконувати процедуру, переходячи до інших сторінок, якщо буде така інструкція.

СКИДАННЯ ГРИ

Щоб повністю скинути гру, виконайте такі кроки.

- 1) Вийміть усі карти з книги корабля та всі карти, які було вилучено з гри.
 - 2) Якщо ви плануєте пройти навчання ще раз, підготуйте навчальні колоди (деталі дізнайтесь із **запису 720 бортового журналу**).
 - 3) Якщо ви використовуєте паперовий бортовий журнал, зітріть усі позначки та нотатки, зроблені під час вашої кампанії, або роздрукуйте нову копію журналу (доступна на <http://issvanguard.com/resources/>).
 - 4) Попередження! Цей крок містить спойлери вмісту секретного конверта. Читайте його, лише якщо ви його вже відкривали. Помістіть компоненти, вказані в рамці праворуч («Компоненти секретного конверта»), у секретний конверт.
- Попередження:** майбутні кампанії «ISS Vanguard» використовуватимуть деякі рішення, зроблені вами в першій кампанії. Якщо ви хочете, щоб ваші рішення вплинули на майбутні кампанії, обов'язково зберігайте помаркований бортовий журнал.
- 5) Виконайте крок «Перед вашою першою грою» на початку Розділу I цих правил.

ДОДАТКОВИЙ ІГРОВИЙ РЕЖИМ: СМЕРТОНОСНИЙ КОСМОС

«ISS Vanguard» пропонує також додатковий, складніший режим під назвою «Смертоносний космос». Цей режим рекомендовано, якщо ви вже завершили кампанію або хочете зробити гру складнішою, з більшим шансом втратити членів екіпажу.

Для гри в режимі «Смертоносний космос», покладіть карту-довідку «Смертоносний космос» на стіл і дотримуйтесь інструкцій. Ви можете додавати або прибирати ці необов'язкові правила навіть під час кампанії.

СПОЙЛЕРИ

- Навчальна колода B: (внжнн) «Лім боком догоря!» (внххх) 1 карта
- Навчальна колода A: (внххх) «Лім боком догоря!» (внххх) 1 карта
- Компоненти навчальних колод: 4 карти членів екіпажу, 12 навчальних карт секцій, 3 карти місії, 11 карт ЦОЛ, 1 карта глобальних умов (G1), 1 дослідницький проект (R01)
- Компоненти секретного конверта: 4 червоні кубики секції, 4 сині кубики секції, 4 зелені кубики секції, 40 розширених карт подій, 18 карт додаткових приміщень, 2 сторінки книги корабля, 1 картотримач книги корабля

РОЗДІЛ IV. ГЛОСАРІЇ

ФІГУРКИ ТА СПОРЯДЖЕННЯ



Дрони



Альфа-хижак



Магнацереб



Вартовий метаедр



Бойовий рій аррогаторів



Біомбот Будівників



Кровожерливі зарості



Курма



Паща



Офтальмоїд



Дикі паростки



Квітковий жучок



Мерехтливий скалок



Бегемот аррогаторів
Трансформований бегемот аррогаторів
Вартовий аррогаторів
Самовідновлюваний вартовий



Пилова буря
Гравітаційний розлам



Ідемійський пілігрим
Розлючений пілігрим



Аеругонець-диверсант



Захоплений
відвідувач



Бомбардування
Промінь обнулення



Фаустшлаг



Важкий гірничий лазер



Захисна система



Аванпост



Космічний рейнджер



Гірничий зонд



Зіплайн



Пошуковий дроїд



Розширення
(покращення аванпосту)



Пелікан



Виробник біомаси



Інше спорядження



Медичний дроїд



Гідроферма (останнє покращення аванпосту)



Комунікаційна вежа
(останнє покращення аванпосту)



Портал



Пускова установка капсул



Тимчасовий аванпост



Тимчасове виробництво кисню
(останнє покращення аванпосту)



Бурова установка
(останнє покращення аванпосту)



Бабка



Капсула



Тимчасове розширення
(покращення тимчасового аванпосту)



Модульна башта



Рейнджер порожнечі



П.Е.С.
П.Е.С. Вілсон



Медпункт



Модуль: гармата
(покращення модульної башти)



Модуль: щит
(покращення модульної башти)

ІГРОВІ ТЕРМІНИ

Аркуш планетарних нотаток – невеликий аркуш паперу, який використовується для збереження стану поля планети, щоб ви могли повернутися на неї пізніше.

Бойовий дух – один із ключових показників «Vanguard». Його поточний рівень представлений картою бойового духу, яка зберігається в книзі корабля. Підвищення та зниження бойового духу пояснюється на с. 2 книги корабля.

Вилучити з гри – помістіть назад у коробку з грою у відсік «Вилучено з гри». Будь-які карти чи інші компоненти, вилучені з гри, більше не беруть участі в кампанії! Коли ви починаєте нову кампанію, поверніть усі вилучені карти у відповідні лотки.

Випадковий член екіпажу – коли будь-яке правило чи ефект спрямовані на випадкового члена екіпажу, гравці кидають D10 за кожного члена екіпажу. Член екіпажу з найнижчим результатом стає ціллю цього правила або ефекту. У разі нічиєї членам екіпажу, які посіли останнє місце, слід повторити кидок.

Виробничий проект – карта, що використовується у виробничому комплексі книги корабля. На її лицьовому боці міститься основна інформація про проект, його початковий етап та вимоги до надання поштовху. Зворотний бік відкривається лише після завершення проекту та містить список карт і бонусів до застосування.

Відкриття – щось цінне, що можна знайти під час дослідження планети. Вони представлені картами в 5 різних колодах, які можна використовувати задля ефекту під час дослідження планети або керування кораблем. Карти відкриттів використовуються під час дослідів.

Відпочинок – відпочинок є основним способом, у який члени екіпажу оновлюють свої кубики. Дивіться «Відпочинок» на с. 30 правил.

Відсік секції – частина коробки, призначена для карт, протекторів і кубиків вашої секції, яка ідентифікується за кольором.

Глобальні умови – карти, розміщені (або надруковані) у правому нижньому куті поля планети. Вони містять ефекти, які впливають на все поле планети. Ці карти можуть містити різні елементи: додаткові комбінації кубиків, правила подорожей, дії, треки часу тощо.

Дослідницький проект – карта, яка використовується в дослідницькій лабораторії книги корабля. На її лицьовому боці міститься основна інформація про проект та його вартість. Зворотний бік відкривається лише після завершення проекту та містить список карт і бонусів до застосування.

Евакуація – примусовий зліт, який перериває ваше дослідження планети щоразу, коли будь-який член екіпажу має отримати четверту карту травм. Вона призводить до втрати всіх неунікальних відкриттів із планшета посадкового модуля, і ваше дослідження вважатиметься проваленим!


Жетон спорядження – жетон, що представляє частину спорядження, яке розміщене на полі планети. Правила до кожного жетона описані на відповідній карті спорядження.

Завдання – різні доручення під час керування кораблем, на які ви можете призначити доступного члена екіпажу, виконання яких принесе певну користь. Дивіться с. 1 книги корабля.

Загроза – істота, стихійне лихо або інша небезпека, представлена картонною фігуркою на полі планети та картою з її правилами у верхній частині поля планети. Не кожна планета містить загрозу, але деякі можуть містити декілька.

Заряди – маркери, розміщені в слоті зарядів на планшетах екіпажу, які ви витрачаєте, щоб застосувати навички члена екіпажу. Дивіться с. 37 правил.

Зачіпки – жетони з номіналом від 0 до 3, які показують ваш прогрес до наступного відкриття. Деякі з них мають додаткові ефекти.

Здібність трансформування – здатність члена екіпажу вважати базові результати  певного кольору іншими іконками під час перевірки кубиками. Дивіться с. 37 правил.

Зліт – дія, яка дає змогу членам екіпажу завершити дослідження планети. Щоб злетіти, усі члени екіпажу польової команди мають дійти згоди, і ви маєте перебувати у секторі посадкового модуля. Потім прочитайте запис журналу зльоту на полі планети.

Зусилля – пожертуйте кубиком, щоб оновити 5 ваших кубиків. Якщо сумарно у вас 3 або менше кубиків, отримайте травму «Виснаження» замість того, щоб жертвувати кубиком.

Карта підвищення рангу – карта з переліком вимог, які мають задовольнити гравці, щоб підвищити ранг своїх членів екіпажу наприкінці дослідження планети.

Карта приземлення – карта, що представляє планету чи інший об'єкт, який можна досліджувати. Вона містить корисну інформацію про умови вашого наступного дослідження планети.

Карта травм – карта з назвою травми, яка використовується для визначення ефекту вашого кидка кубика травм. Дивіться «Травми» на с. 40 правил.

Карти секції – карти, які використовують у різний спосіб. Вони можуть вплинути на результат кидків, дозволити зробити повторний кидок або навіть змінити ситуацію на полі планети. Усі карти секції належать до однієї з секцій і ними не можна обмінюватися. Карти секції використовуються для створення окремих колод секції, з яких гравці братимуть свої карти під час дослідження планети. Ви можете використовувати лише карти секції рангу вашого члена екіпажу або нижчого.

Комбінація кубиків – ефект, зображений у нижній частині карти секції або на поточній карті глобальних умов. Під час перевірки кубиками витратять кубики з відповідними іконками, щоб застосувати ефект. Дивіться с. 32 правил.

Конверт «В очікуванні...» – тимчасове сховище для будь-яких компонентів, які очікують на розміщення в книзі корабля. Щоразу, коли ви отримуєте карту до книги корабля, покладіть її в конверт «В очікуванні...»: на відповідній сторінці книги корабля вам буде сказано, що робити з цією картою.

Кубик небезпеки – кубик, який використовується для визначення додаткових перепон для члена екіпажу. Літера всередині іконки кубика небезпеки вказує, яку частину карти-довідки кубика небезпеки потрібно використовувати.

Кубик травм – жовтий кубик, який кидається, щоб визначити травму члена екіпажу. Дивіться «Травми» на с. 40 правил.

Кубики секції – набір червоних, зелених та синіх кубиків D6, що належать до вашої секції. Вони використовуються членами екіпажу цієї секції під час дослідження планет.

Ліміт карт секції – у вас у руці може бути не більше ніж 2/3/4 карти секції, якщо ваш ранг 1/2/3.

Мапи систем – ця книга містить мапи багатьох планетарних систем і цікавих об'єктів, які ви там можете знайти. На кожній сторінці також є список доступних систем, що показує, які системи зв'язані з цією та скільки енергії потрібно витратити, щоб подорожувати між ними.

Усі цікаві об'єкти мають номер, назву та вартість їхнього дослідження, які надруковані в таблиці під графічним зображенням планетарної системи.

Місія – ціль, яку має досягти польова команда під час дослідження планети. Кожне дослідження планети складається з однієї або кількох місій.

Модифікація посадкового модуля – карта, що представляє одну з багатьох доступних модифікацій посадкового модуля. Модифікації бувають двох типів: конструкційні та утилітарні. Кожен планшет посадкового модуля має певну кількість слотів для карт модифікацій.

Необхідні кубики – будь-які кубики, додані до вашого кидка за будь-яким правилом гри, включно з кубиками травм на планшеті екіпажу, кубиками небезпеки, які вимагаються для ЦОЛ, у якому ви перебуваєте, тощо.


Обнулити – видалити маркер або жетон часу з відповідного треку. Наступного разу, коли ви просуватиметеся цим треком, знову помістіть маркер / жетон часу у перший слот.

Оновити – перемістіть кубик секції з пулу витрачених кубиків у доступний слот для кубиків на планшеті екіпажу.

Перевірка кубиками – тест, який виконується за допомогою кубиків секції. Використання процедури перевірки кубиками підсумоване на картах-довідках. Дивіться с. 31 правил.

Планетарний сканер – картонний компонент, у який вставляється карта приземлення, що дає змогу розкрити її фрагмент з фрагментом залежно від кількості енергії, витраченої під час сканування.

Подія – карта, яка репрезентує небезпечну або цікаву ситуацію, що відбувається на планеті. Дивіться «Події» на с. 37 правил.

Подорож – базова дія, яка дає змогу членам екіпажу перейти з одного сектора в інший сполучений сектор. Кожен маршрут містить 1 або більше іконок маршруту, які позначають правила подорожі. Якщо маршрут містить іконку подорожі , вам слід використовувати спеціальні правила подорожі, надруковані на поточній карті глобальних умов. Дивіться «Подорож» на с. 30 правил.

Пожертвувати (картою) – поверніть цю карту до свого відсіку секції.

Пожертвувати (кубиком) – перемістіть кубик секції з ваших доступних кубиків або пулу витрачених кубиків у свій відсік секції. Це зменшує загальну кількість кубиків, які має ваш член екіпажу, до кінця дослідження планети. Якщо у вас немає кубиків секції на планшеті екіпажу або в пулі витрачених кубиків, або якщо у вас у грі лише 3 кубики секції (доступні кубики, пул кидків, пул витрачених кубиків), отримайте травму «Виснаження» замість того, щоб жертвувати кубиком.

Покращення корабля – карта керування кораблем, яка представляє додаткові системи та кімнати, які ви будете встановлювати на «Vanguard» протягом вашої кампанії. Карти покращень стають доступними, коли ви завершуєте дослідницькі та виробничі проекти.

Поле із наслідками – крайні праві слоти рядків перевірки кубиками на картах ЦОЛ, загроз, місії і підвищення рангу. Ефект цього поля застосовується, коли на ньому є маркер.

Поле планети – велике ігрове поле, що зберігається в Планетопедії, на якому зображено поверхню планети. Воно розділене на сектори, деякі з яких містять попередньо надруковані ЦОЛ. Поле містить інформацію про місії, глобальні умови, унікальні відкриття, зліт, евакуацію та будь-які додаткові правила, що стосуються цієї планети.

Польова команда – група членів екіпажу, які зараз досліджують поле планети.

Посадковий модуль – корабель, який гравці використовують для приземлення на досліджуваній планеті. Він представлений планшетом і картонною фігуркою (або мініатюрою) і може бути оснащений кількома додатковими модифікаціями.

Приземлення – місце, знайдене на мапі системи 📍, куди ви можете приземлитися та здійснити дослідження планети.

Припаси – це основний ресурс, який споживають члени екіпажу під час дослідження планети. Це кисень, фільтри, запасні частини, пайки, вода, батареї тощо. Поточна кількість припасів відстежується на треку припасів, який є частиною планшета посадкового модуля. Ви не можете мати більше припасів, ніж дозволяє цей трек.

Пул кидків – група кубиків, які були кинуті в рамках перевірки кубиками, але ще не витрачені.

Сектор – пронумерована частина поля планети. Може містити запис журналу, ЦОЛ або бути порожнім.

Сектор посадкового модуля – сектор із картонною фігуркою посадкового модуля.

Секція – один із чотирьох спеціалізованих підрозділів «Vanguard», якими керують гравці в цій грі (розвідка, безпека, наука, інженерія).

Кожна секція містить:

- планшет екіпажу;
- відсік секції;
- карти секції;
- карти спорядження для окремих секцій (проте вони зберігаються разом);
- 9 протекторів із рангом для членів екіпажу, найнятих в цю секцію.

Ситуація на кораблі – карта керування кораблем, яка використовується для відображення подій, що відбуваються на «Vanguard» під час тривалих космічних подорожей.

Скинути – після скидання всі пронумеровані карти (наприклад, карти ЦОЛ чи місії) слід помістити в лоток за відповідним розділювачем, щоб ви могли легко їх знайти пізніше. Карти без номерів слід скинути під низ відповідних колод, якщо не вказано інше. Якщо ви зберігаєте карти в лотку за розділювачем, перша карта вважається верхньою, а остання – нижньою. Лише карти секції і подій мають окремих скид.

Сполучений сектор – сектор, що пов'язаний із вашим сектором. На це вказує маршрут подорожі зі стрілкою, яка напрямлена від вашого сектора до цього сектора.

Спорядження – члени екіпажу можуть використовувати спорядження, яке вони мають із собою під час дослідження планети. Кожен член екіпажу може мати будь-яку кількість карт спорядження. Скинуте спорядження повертається до арсеналу.

Технологічний рівень – один із ключових показників «Vanguard». Його поточний рівень представлений картою технологічного рівня, яка зберігається в книзі корабля.

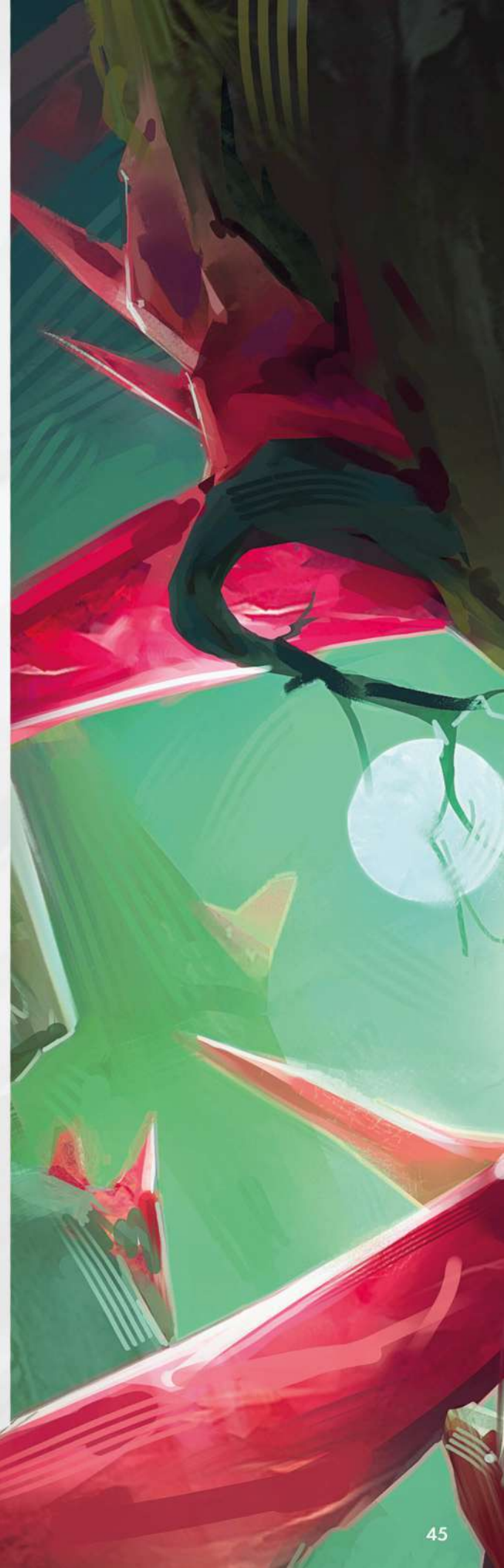
Трек припасів – трек на планшеті посадкового модуля або поля планети, який показує поточну кількість припасів.

Унікальне відкриття – особливий тип пронумерованого відкриття, яке можна знайти лише в одному конкретному місці. Отримані унікальні відкриття поміщаються на ваш посадковий модуль, а потім переносяться до вашої книги корабля під час керування кораблем. Коли ви отримуете вказівку взяти унікальне відкриття, а місце унікального відкриття на полі планети порожнє, дотримуйтесь інструкцій слоту унікальних відкриттів. Дивіться «Унікальні відкриття» на с. 39 правил.

Цікавий об'єкт та локація (ЦОЛ) – карта, яка вказує на те, що має цікавити польову команду. Вона може містити власні іконки біомів і правила для спеціальних дій. Деякі ЦОЛ попередньо надруковані на полі планети.

Ціль – основне завдання, яке потрібно виконати, щоб просунутись по кампанії. Вона представлена картою цілі в книзі корабля.

Член екіпажу – ігровий персонаж, представлений картою члена екіпажу в протекторі своєї секції з рангом. Під час керування кораблем члени екіпажу в руках гравців називаються доступними членами екіпажу.



ІКОНКИ

ІКОНКИ КУБИКІВ

ІКОНКИ ВАРТОСТІ / ВИМОГ

Кубик – кубик секції будь-якого кольору.

Червоний, зелений, синій – кубик секції певного кольору.

Витратьте кубик – перемістіть 1 кубик (зображеного кольору або будь-якого кольору, якщо показано всі 3) з вашого планшета екіпажу до вашого пулу витрачених кубиків. Якщо у вас немає жодного кубика на планшеті екіпажу, натомість ви маєте пожертвувати кубиком (див. нижче).

Пожертвуйте кубиком – поверніть 1 кубик до свого відсіку секції (зображеного кольору або будь-якого кольору, якщо показано всі 3). Додаткову інформацію дивіться у розділі «Пожертвувати (кубиком)» у глосарії термінів гри.

Кубик безпеки – киньте кубик безпеки і знайдіть його результат на карті-довідці кубика безпеки.

ІКОНКИ ПОЛЯ ПЛАНЕТИ

Переміщення заборонені – члени екіпажу в цьому секторі не можуть подорожувати або переміщуватися з цього сектора. Ви все ще можете використовувати ефекти, які переміщують їх в інший сектор.

Не зберігати – коли ви зберігаєте стан планети, не зберігайте цю карту – подальші інструкції в книзі корабля допоможуть вам дізнатися, куди її повернути.

Остаточний ЦОЛ – цей сектор уже повністю досліджено. Деякі правила стосуються секторів цього типу.

Важливо! – цей сектор особливо цікавий для «Vanguard»! Деякі правила стосуються секторів цього типу.

Успіх – успіхи представлені спеціальними жетонами та використовуються для вимірювання ефективності вашої місії. Вони використовуються для купівлі нових кубиків секції та підвищення рангу членів екіпажу.

Посадковий модуль – цей сектор може містити посадковий модуль і стати сектором посадкового модуля.

ІКОНКИ СПОРЯДЖЕННЯ

Дрібне спорядження – легкі особисті речі, які не займають місця для вантажу в посадковому модулі та розміщуються поруч із планшетами екіпажу перед дослідженням планети.

Особисте спорядження – спорядження, яке носять члени екіпажу, і яке розміщується у посадковому модулі перед дослідженням планети.

Спорядження місії – важке спорядження, для встановлення чи використання якого часто потрібно витратити дію, та яке часто представлено жетоном на полі планети.

Покращення спорядження місії – карти, що представляють різні покращення спорядження місії. Вони не займають місця для вантажу в посадковому модулі, і їх можна брати щоразу, коли треба взяти карту спорядження місії, до якої вони приєднані.

ІКОНКИ КУБИКІВ ЕКІПАЖУ

КУБИКИ СЕКЦІЇ

Фізична сила – атлетичні характеристики, витривалість, груба сила, швидкість, стійкість до суворих умов – усе, що стосується фізичних випробувань.

Збір – видобуток корисних копалин, взяття проб, пошук цінних відкриттів тощо.

Захист – оборона, запобігання пошкодженню, відсіч, повітряні бої тощо.

Скаутинг – дослідження місцевості, подолання природних перешкод, майстерність виживання на природі.

Біологія – усі природничі науки – мікробіологія, ботаніка, медицина, створення протиотруту тощо.

Ксенологія – розуміння та використання / спілкування з усім інопланетним життям – розумними істотами, інопланетними зразками та рослинами.

Будівництво – будівництво, ремонт, модифікація спорядження, облаштування таборів тощо.

Наука – усі формальні науки: фізика, математика, обчислення, статистичний аналіз, вивчення екзотичної матерії або чужорідних мінералів, досліди тощо.

Технології – використання складних технологій і систем: керування роботами, літання на кораблях, запити до комп'ютерних консолей, розуміння інопланетних технологій.

Базова іконка – цей результат може бути змінений вашою картою члена екіпажу.

Vanguard – цю іконку можна використовувати замість будь-якої іншої іконки кубиків секції.

Нещасний випадок – непередбачуваний або негативний результат – деякі кидки мають правила, пов'язані з цією іконкою. Його не можна використовувати в комбінаціях кубиків.

Будь-які однакові іконки – означає, що ця комбінація потребує кількох однакових іконок на кубиках секції. Ви не можете використовувати як .

КУБИКИ ТРАВМ

Іконки на цьому кубіку мають різне значення залежно від того, яку карту травм ви перевіряєте під час перевірки кубіками.

Ушкодження

Серйозне ушкодження

Психічний розлад

Специфічна травма

ІКОНКИ БІОМА

Печери – яскині, підземні тунелі та споруди.

Кристалічний – ділянки, уражені мерехтливою кристалічною аномалією.

Смертоносний – використовується в токсичних / корозійних / з надзвичайно високим тиском або в радіоактивних середовищах, де незначна несправність костюма може призвести до смерті.

Пустеля – посушливі рівнини та пустелі.

Морозний – надзвичайно низькотемпературні умови з водяним або метановим льодом, а також снігом / льодом, що перешкоджають подорожам.

Ворожий – у цьому секторі є проблема непривітних місцевих жителів.

Скелястий – райони, де переважають гострі скелі та/або круті гори.

Руїни – планети, вкриті руїнами / спорудами інопланетних цивілізацій або стародавніми механізмами.

Навчальний – цей спеціальний біом використовується лише під час навчання. Він застосовується під час виконання події наприкінці ходу.

Рослинність – ліси, джунглі, тундра, пишні поля рослин.

Вакуум – спеціальна іконка, яка використовується під час дослідження космічних локацій у стані невагомості або коли члени екіпажу перебувають в умовах, наближених до вакууму, з невеликою гравітацією або без неї.

Вулканічний – високотемпературні місця з лавою та/або сейсмічною активністю.

Вода – використовується в прибережних або підводних умовах, а іноді – у дуже густій, схожій на воду атмосфері.

ІКОНКИ СПЕЦІАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ



Ці іконки спрямовують вас до певного наслідку та означають, що цей спеціальний ефект є негайним. Коли ви його застосовуєте, негайно завершіть процес перевірки кубиками, перемістіть усі кубики з пулу кидків у пул витрачених кубиків їхнього власника та виконайте відповідний наслідок.



Ці іконки вказують на прогрес на відповідному треку. Коли ви вперше просуваєтеся по треку, помістіть маркер у крайній лівий слот. Кожного наступного разу переміщуйте маркер на 1 слот вправо. Після того, як маркер досягне поля з наслідками, далі він не рухається.



Ці іконки представляють зворотний рух відповідним треком. Кожне переміщення назад рухає маркер на 1 слот вліво. Якщо маркер міститься в крайньому лівому слоті, і ви маєте знову перемістити його назад, скиньте маркер з карти.

ІНШІ ІКОНКИ

- Перевикористання зачіпок** – ця іконка вказує на те, що цю зачіпку слід помістити назад у мішечок для зачіпок після скидання її з колоди відкриттів.
- Вартість в енергії** – ця іконка вказує вартість в енергії та може бути знайдена в системах, які ви відвідуєте, під час сканування карт приземлення або на встановлених покращеннях корабля.
- Маневреність посадкового модуля** – ця іконка показує маневреність вашого посадкового модуля. Це важливо під час процедури приземлення.
- Сенсори посадкового модуля** – ця іконка показує чутливість сенсорів вашого посадкового модуля. Це важливо під час процедури приземлення.
- Броня посадкового модуля** – ця іконка показує броню вашого посадкового модуля. Це важливо під час процедури приземлення.
- Спеціальна дія** – ця іконка вказує на те, що це спеціальна дія, яку можна виконати тільки один раз за хід.
- Перевірка кубиками** – ця іконка вказує на те, що потрібно виконати перевірку кубиками.

Ці іконки показують ранг вашого члена екіпажу, якщо вони зображені на протекторі з рангом, або вимогу до рангу, якщо вони є на будь-якому іншому компоненті.

- Ранг 1**
- Ранг 2**
- Ранг 3**

КУБИК НЕБЕЗПЕКИ

Іконки на цьому кубіку мають різне значення залежно від літери кубика небезпеки. Перевірте їхнє значення на карті-довідці кубика небезпеки.

- Звичайна**
- Рідкісна**
- Виняткова**
- Спеціальна**

ІКОНКИ КНИГИ КОРАБЛЯ

Завдання екіпажу – ця іконка позначає всі місця, де ви можете використовувати доступних членів екіпажу для різних ефектів під час керування кораблем.

Секція – ці іконки представляють 4 секції, до яких можуть належати члени екіпажу «Vanguard».

- Безпека
- Розвідка
- Наука
- Інженерія



АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Деякі терміни гри пояснюються лише в книзі корабля.

Перед ними стоять літери **КК**, за якими йде номер сторінки книги корабля.

Аркуш планетарних заміток .. 44, КК23, КК24, КК39	Мапи систем 44, КК5	Спеціальний ефект 33, 34, 47
Біом 37, 46	Маршрут 30, 45	Спеціальний ефект глобальних умов 41
Бойовий дух 44, КК2	Місія 41, 44	Технологічний рівень 45, КК2
Вилучити з гри 44	Провал місії КК26	Травми 40, 44, 46
Виробничий проект 44, КК12	Модифікації посадкового модуля 38, 44, КК18	Трек часу 38, 40
Відкриття 38, 39, 44, КК28	Навичка члена екіпажу 37, 44	Успіх 46
Унікальні відкриття 38, 39, 45, КК28	Навчальна колода 41	Хід
Відпочинок 30, 44	Наслідок 31, 34	Жетон ходу 29, КК24
Відсік секції 44	Вимоги наслідку 33	Кінець ходу 29
Глобальні умови 32, 41, 44	Пов'язані наслідки 34	Цікаві об'єкти та локації (ЦОЛ) 41, 45
Дія 29	Поле із наслідками 31, 34, 45	Ціль 44
Жетони дій 29	Недоступний вибір 37	Член екіпажу 37, 45
Спеціальні дії 29, 47	Обнулення 40, 45	Випадковий член екіпажу 44
Допомога 23, 31, 32	Оновити 30, 44	Доступний член екіпажу 44, 25, КК1, КК26
Дослідження планети 6, 29, 30, 41	Перевірка кубиками 31, 44, 47	Навичка члена екіпажу 37, 44
Дослідницький проект 44, КК8	Підготовка 30	Незадіяний екіпаж 7, КК1
Дрейф КК5	Планетарний сканер 44, КК5	Смерть члена екіпажу КК32, КК36
Евакуація 40, 41, 44	Планшет екіпажу 16	
Жетон першого гравця 29	Події 37, 44	
Жетон штрафу КК2, КК5	Подорож 30, 45	
Завдання 44, 47, КК1, КК26	По жертвувати картою 36, 45	
Загроза 40, 44	По жертвувати кубиком 31, 45	
Записи бортового журналу 11, 30	Покращення корабля 45	
Заряди 37, 44	Поле планети 44, 45, КК23	
Зачіпка 39, 44	Польова команда 45, КК23	
Іконка перевикористання зачіпок 47	Порожня колода 20	
Зберегти гру КК39	Посадковий модуль 38, 44, 45, КК18	
Здібність трансформування 32, 37, 44	Приземлення 45	
Зліт 30, 41, 44	Припаси 38, 45	
Зусилля 31, 44	Трек припасів 38, 45	
Карта підвищення рангу 13, 25, 44, КК24, КК27	Пул кидків 16, 31, 45	
Карта приземлення 38, 44, КК5, КК23	Ранг 47, КК16, КК23, КК27	
Карті секції 36, 44	Раунд 29	
Ліміт карт секції 36, 44	Рекрути КК16	
По жертвувати 36, 45	Секретний конверт 41	
Керування кораблем 6, 41	Сектор 30, 45	
Комбінації кубиків 31, 32, 36, 44	Сектор посадкового модуля 30, 44, КК24	
Конверт «В очікуванні...» 44	Сполучений сектор 30, 44	
Кубики	Секція 45	
Кубики з кількома іконками 33	Ситуації 45, КК2, КК17	
Кубики небезпеки 39, 44	Скинути 36, 39, 44	
Кубики секції 16, 36, 37, 44	Смертоносний космос 41	
Кубики травм 40, 44, 46	Спорядження 38, 39, 44, 46, КК3	
Купівля чи продаж кубиків КК27	Жетон спорядження 43	