

ISS VANGUARD

REGOLAMENTO

A vibrant, stylized sci-fi illustration. In the upper center, a large, complex space station or orbital structure is suspended in a dark, starry sky. The station has a prominent circular component and various protrusions. Below it, a figure in a dark suit with red accents is shown in mid-air, appearing to fly or glide. In the foreground, two astronauts in dark suits with glowing blue visors stand on a dark, rocky ground. One astronaut is holding a green cylindrical object. The ground is dotted with bright red, fleshy plants. The background features a vast, icy landscape with blue and white tones, suggesting a frozen planet or moon. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and reds, creating a dramatic and futuristic atmosphere.

Nel 2028 scoprimmo la presenza di dati criptati in una piccola parte del patrimonio genetico di tutte le forme di vita sulla Terra, ereditati dall'Ultimo Antenato Comune Universale. Tutte le cellule presenti sul pianeta contenevano una mappa stellare che indicava una posizione all'interno del nostro braccio della galassia.

Fu necessario attendere un'altra generazione e il più grande progetto di costruzione della storia dell'umanità per realizzare la ISS Vanguard, la prima nave in grado di compiere viaggi interstellari, sviluppata a partire dal nucleo proveniente da un relitto alieno rinvenuto nelle profondità della Siberia.

Ora, trasportando il miglior equipaggio e la tecnologia più avanzata che la Terra possa offrire, la ISS Vanguard è in partenza verso la destinazione indicata dalla mappa stellare. Vorrei poter pensare che siamo pronti a tutto. Invece, non riesco a scrollarmi di dosso la terribile sensazione che il viaggio sarà molto più lungo e difficile del previsto...

**Capitano Morgan Wayman,
Comandante in capo, ISS Vanguard**

Indice

1. Componenti del Gioco	4
2. Struttura del Regolamento	6
3. Capitolo I - Introduzione	6
4. Capitolo II - Tutorial	10
a. Preparazione	11
b. Primo Round di Gioco	15
c. Prosecuzione del Tutorial	20
5. Capitolo III - Campagna	27
a. Inizio Rapido della Campagna ...	27
b. Regole dell'Esplorazione Planetaria	29
c. Tiri	31
d. Carte e Dadi	36
6. Capitolo IV - Glossari	42
a. Segnalini e Glossario delle Attrezzature	42
b. Glossario dei Termini di Gioco .	44
c. Glossario delle Icone	46
7. Sommario	48

Space Ranger

Tipo: Trasporto,
Ricognizione, SAR

Equipaggio: 1-4

Lunghezza: 22 metri

Altezza: 5,8 metri

Peso: 72 tonnellate

Cronologia:

Il Progetto Vanguard ha impiegato dieci anni per sviluppare un Lander universale in grado di trasportare squadre di esplorazione anche nei mondi più ostili. Ampiamente testati su Venere, Marte e sulla Luna, gli Space Ranger si sono dimostrati affidabili e sicuri, anche se un po' angusti. In preparazione di una Missione della durata sconosciuta, il complesso di produzione della ISS Vanguard è stato attrezzato per produrre tutti i componenti degli Space Ranger a bordo, a condizione che siano disponibili le materie prime necessarie.





Crediti

Concept del gioco: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

Progettazione del gioco: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Test e sviluppo interni: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

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

Regolamento: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Direzione artistica: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

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

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

Impaginazione: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzba

Leggi il fumetto introduttivo ufficiale di ISS Vanguard per scoprire di più sulla missione della ISS Vanguard!

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

Design narrativo: Krzysztof Piskorski

Redazione: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

Editing: Matt Click, Tyler Brown

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

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

Ringraziamenti speciali: Ken Cunningham e CodedCardboard per la realizzazione di un prototipo TTS su cui lavorare durante l'isolamento!

Traduzione Italiana: Michele Bonelli di Salci

Editor della Versione Italiana: Filippo Bosi, Federico Burchianti, Vincenzo Idone Cassone, Mara Visonà

Revisore Bozze della Versione Italiana: Filippo Bosi, Vincenzo Idone Cassone, Mara Visonà

DTP Versione Italiana: Maria Pinkowska-Porzycka, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Playtesting Versione Italiana: Mirko Caprioglio, Matteo Prizzo

Coordinatore dell'Adattamento in Lingua: Federico Burchianti, Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

COMPONENTI PER L'ESPLORAZIONE PLANETARIA

Alcune carte e componenti si trovano nei mazzi Tutorial sigillati o nella Busta Misteriosa all'inizio del gioco.
Per maggiori dettagli riguardo a queste carte e componenti, consulta la sezione "Spoiler" a pagina 41.



Regolamento



Planetopedia



Diario di Bordo e Manuale delle Operazioni



4 Plance Equipaggio



4 Gettoni Turno



16 Gettoni Successo



8 Gettoni Tempo



16 Dadi Reparto rossi



16 Dadi Reparto blu



16 Dadi Reparto verdi



1 D10



23 Gettoni Attrezzatura per la Missione



20 Gettoni Indizio



2 Dadi Pericolo



30 Segnaposto universali



12 Dadi Ferita



1 Gettone Inizio



1 Gettone Missione fallita



1 Gettone Azioni fronte retro



22 Segnalini Minaccia



6 Segnalini Lander



Vassoio Portacarte A



Compartimenti del Reparto



8 Divisori Vassoio Portacarte A



8 Divisori Compartimenti del Reparto



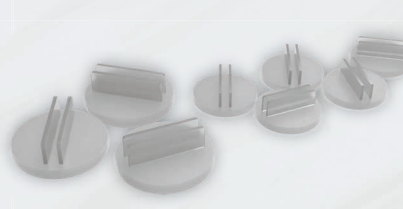
4 Anelli base colorati



Sacchetto per gli indizi



8 Miniature Equipaggio



8 Basi per i segnalini

CARTE ESPLORAZIONE PLANETARIA

CARTE PICCOLE:



39 Carte Scoperta Eccezionale



65 Carte Scoperta



40 Carte Evento



19 Carte Grado Superiore



48 Carte Ferita



Mazzo Tutorial B

CARTE STANDARD:



249 Carte Punto di Interesse



57 Carte Missione



42 Carte Condizione Generale



120 Carte Riparto



Mazzo Tutorial A

ALTRE CARTE:



6 Carte Riferimento



23 Carte Minaccia

COMPONENTI PER LA GESTIONE DELLA NAVE



Mappe dei Sistemi



1 Copertina del Manuale della Nave



9 Raccoglitori per le carte del Manuale della Nave



14 Pagine del Manuale della Nave



20 Schede del Registro Planetario fronte retro



Busta Misteriosa*



Busta "In attesa..."



3 Pance Lander fronte retro



Vassoio Portacarte B



36 Cartelline di Grado



1 Scanner Planetario



14 Divisori Vassoio Portacarte B



6 Gettoni Comando



1 Sacchetto per i gettoni



1 Gettone Penalità



Segnalibro Sistema attuale



8 Gettoni Energia

CARTE GESTIONE DELLA NAVE

CARTE PICCOLE:



41 Carte Ponte di Comando



31 Carte Modifiche Lander

CARTE STANDARD:



86 Carte Membro dell'Equipaggio



18 Carte Atterraggio



23 Carte Progetto di Ricerca



27 Carte Progetto di Produzione



26 Carte Situazione



6 carte Potenziamento Struttura (3 Infermeria, 3 Produzione)

ALTRE CARTE:



101 Carte Attrezzatura



6 Carte Lander

* il contenuto di questa busta potrebbe essere considerato spoiler, se desideri scoprirne il contenuto, vai a pagina 41 di questo regolamento.

REGOLAMENTO ISS VANGUARD

Benvenuti in ISS Vanguard: un gioco da tavolo cooperativo a campagne per 1-4 giocatori che consente di esplorare una galassia sconfinata, controllare e potenziare la tua nave, effettuare ricerche, produrre attrezzature e atterrare su infiniti pianeti, il tutto risolvendo il grande mistero della millenaria mappa stellare contenuta nel nostro DNA.

STRUTTURA DEL REGOLAMENTO

Questo Regolamento è suddiviso in quattro capitoli.

Capitolo I: Introduzione — Il primo Capitolo del Regolamento introduce i componenti del gioco e alcuni passaggi da seguire prima della partita iniziale, oltre a fornire alcune informazioni fondamentali. Assicurati di leggerlo attentamente.

Capitolo II: Tutorial — Questo Capitolo descrive la Missione Tutorial, uno scenario introduttivo che ti insegnerà come si gioca. Almeno un giocatore del gruppo dovrebbe portare a termine il Tutorial per imparare il funzionamento del gioco.

Capitolo III: Campagna — Questo Capitolo contiene tutte le regole dettagliate del gioco. Si consiglia di non leggerle tutte in questo momento. La Missione Tutorial consentirà di apprendere tutte le regole di base. Fai riferimento alle regole complete soltanto in caso di dubbi specifici o se hai bisogno di una spiegazione dettagliata di una determinata procedura.

Capitolo IV: Glossari — L'ultimo Capitolo del Regolamento contiene i glossari dettagliati di tutte le icone e i termini del gioco. Consultali tutte le volte che incontri un'icona o una parola chiave per cui non ricordi le regole.

CAPITOLO I - INTRODUZIONE STRUTTURA DEL GIOCO

La Campagna della ISS Vanguard si gioca ripetendo due parti distinte del gioco.

Esplorazione Planetaria — Una Squadra di Sbarco atterra su uno dei tanti pianeti da esplorare, portando a termine delle Missioni e raccogliendo delle Scoperte.

Gestione della Nave — Tutti i giocatori gestiscono l'Equipaggio della nave, effettuano delle ricerche, volano verso altri pianeti e affrontano situazioni legate alla nave.

ISS Vanguard è un gioco a campagne, che si sviluppa in diverse sessioni di gioco; dovrai quindi salvare i tuoi progressi regolarmente. Ti consigliamo di farlo alla fine del Manuale della Nave. In una singola sessione di gioco, dovresti puntare a portare a termine almeno un'Esplorazione Planetaria, seguita dalle pagine finali del Manuale della Nave in cui si raccolgono i componenti del gioco e si salvano i progressi. Tuttavia, tempo permettendo, potrai decidere di giocare più a lungo.

PRIMA DELLA PARTITA INIZIALE

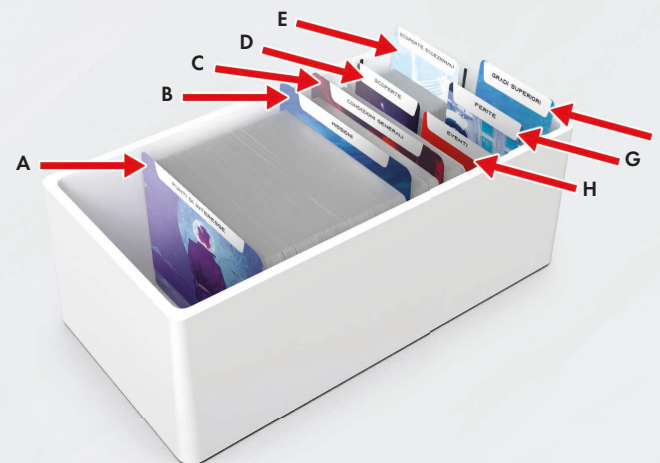
Prima di iniziare a giocare con ISS Vanguard, dovrai portare a termine diversi passaggi di preparazione e spaccettamento. Dato che questi passaggi richiedono tempo, ti consigliamo di eseguirli prima della sessione di gioco iniziale. Se la tua copia del gioco è già stata usata, ti consigliamo di seguire questi passaggi per assicurarti che sia pronta per una nuova partita.

1) PREPARAZIONE DEI VASSOI PORTACARTE A E B

Per prima cosa, spacchetta tutti i mazzi di carte che trovi nei Vassoi Portacarte, a eccezione dei due mazzi Tutorial sigillati (A e B).

Se i mazzi Tutorial sono già stati aperti, vai all'**Annotazione 720** del Diario di Bordo per ricrearli.

Il Vassoio Portacarte A viene usato durante l'Esplorazione Planetaria. Riempilo con i divisori e le carte come mostrato.



Divisori Vassoio Portacarte A:

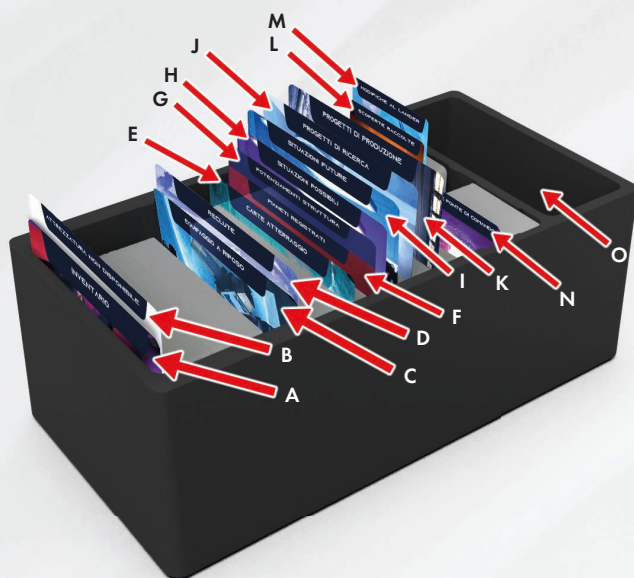
- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| A. Punti di Interesse (PDI) | E. Scoperte Eccezionali |
| B. Missioni | F. Gradi Superiori |
| C. Condizioni Generali | G. Ferite |
| D. Scoperte | H. Eventi |

Carte:

- Posiziona tutte le carte Punto di Interesse dopo il divisore "Punti di Interesse" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Missione dopo il divisore "Missioni" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Condizione Generale dopo il divisore "Condizione Generale" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Scoperta dopo il divisore "Scoperte" suddivise per tipo.
- Posiziona tutte le carte Scoperta Eccezionale dopo il divisore "Scoperte Eccezionali" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Grado Superiore dopo il divisore "Gradi Superiori" in qualsiasi ordine.
- Posiziona tutte le carte Ferita dopo il divisore "Ferite" in ordine alfabetico.
- Posiziona tutte le carte Evento dopo il divisore "Eventi" in qualsiasi ordine.

Nota: Dato che inizialmente alcune carte si trovano nei mazzi Tutorial presigillati, la numerazione per alcuni mazzi potrebbe non partire da 1.

Il **Vassoio Portacarte B** contiene le carte usate durante la Gestione della Nave. Riempilo con i divisori e le carte come mostrato.



Divisori Vassoio Portacarte B

- | | |
|--|--|
| A. Inventario | I. Situazioni Future |
| B. Attrezzatura non Disponibile | J. Progetti di Ricerca |
| C. Equipaggio a Riposo | K. Progetti di Produzione |
| D. Reclute | L. Scoperte Raccolte |
| E. Carte Atterraggio | M. Modifiche al Lander |
| F. Pianeti Registrati | N. Carte Ponte di Comando |
| G. Potenzamenti Struttura | O. Rimosse dal Gioco (slot separato senza alcun divisore) |
| H. Situazioni Possibili | |

Carte:

- Posiziona tutte le carte Attrezzatura dopo il divisore "Attrezzatura non Disponibile" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Membro dell'Equipaggio dopo il divisore "Reclute" in qualsiasi ordine.
- Posiziona tutte le carte Atterraggio dopo il divisore "Carte Atterraggio" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Potenzamento Struttura dopo il divisore "Potenzamenti della Struttura" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Situazione numerate da **S01** a **S10** dopo il divisore "Situazioni Possibili" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Situazione numerate da **S11** in poi dopo il divisore "Situazioni Future" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Progetto di Ricerca dopo il divisore "Progetti di Ricerca" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Progetto di Produzione dopo il divisore "Progetti di Produzione" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Modifiche al Lander dopo il divisore "Modifiche al Lander" in ordine crescente.
- Posiziona tutte le carte Obiettivo, Obiettivo Secondario, Potenzamento Ponte di Comando e Livello di Tecnologia dopo il divisore "Carte Ponte di Comando" in ordine crescente.

2) PREPARAZIONE DEI COMPARTIMENTI DEL REPARTO



Grado 1 Grado 2 Grado 3

Prendi i Compartimenti del Reparto. Qui è dove verranno conservati i dadi e le carte dei quattro Reparti. Per ciascun Reparto, ci saranno:

Divisori:

- Cartelline di Grado
- Carte Reparto

Carte e Cartelline di Grado:

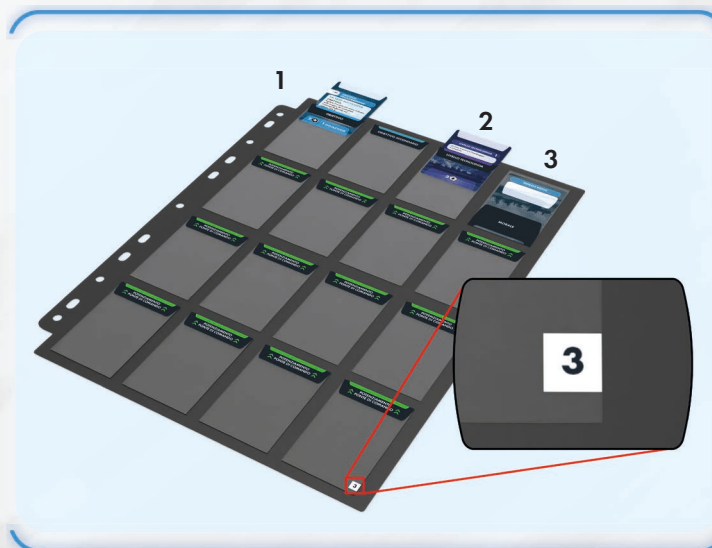
- Posiziona le Cartelline di Grado dopo il divisore "Cartelline di Grado" di ciascun Reparto.
- Posiziona le carte Reparto dopo il divisore "Carte Reparto" in ordine di grado (prima il Grado 1, poi il Grado 2, poi il Grado 3).

3) PREPARAZIONE DEL MANUALE DELLA NAVE

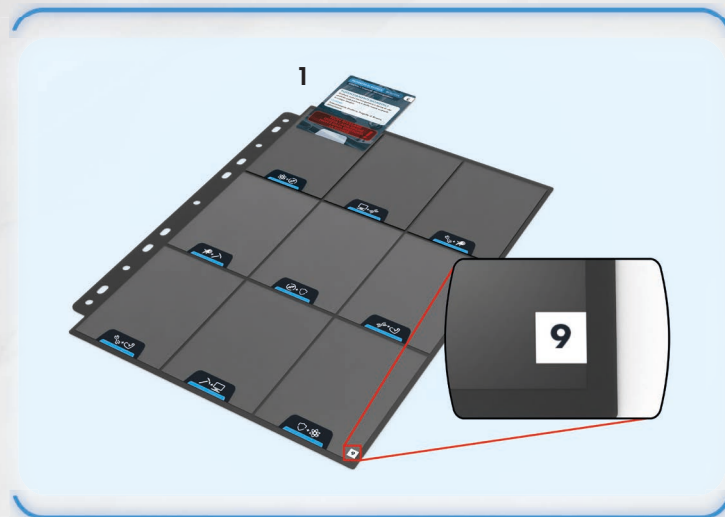
- Posiziona tutti i raccoglitori per le carte e le pagine divisorie in cartoncino nel Manuale della Nave in ordine crescente con la pagina 1 (Riprendere una partita salvata) all'inizio e la pagina 39 (Punto di Salvataggio) alla fine.
- Trova le seguenti carte iniziali e posizionale nei raccoglitori per le carte come segue:

Raccoglitori per le carte pagina 3:

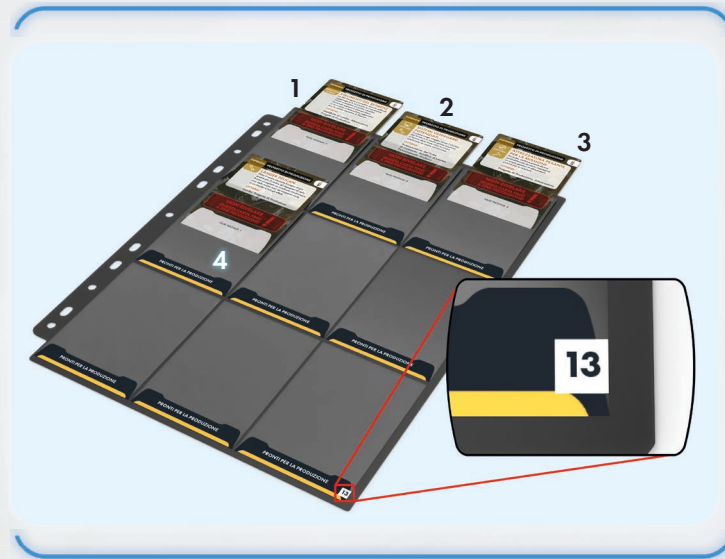
- 1 – Obiettivo **001** (*La Fase Successiva*)
- 2 – Livello di Tecnologia 1
- 3 – Morale Medio (inserisci la carta Morale in modo che si veda solo la parte "Medio")



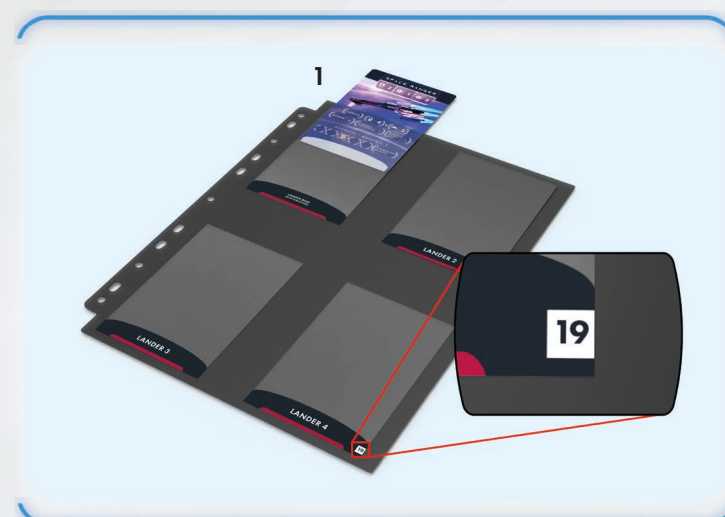
Raccoglitore per le carte pagina 9:
1 – Progetto di Ricerca R04 (Potenziamenti Biomedici)



Raccoglitore per le carte pagina 13:
1 – Progetto di Produzione C01 (Strumenti del Reparto)
2 – Progetto di Produzione C02 (Sistemi Vanguard Potenziati)
3 – Progetto di Produzione C03 (Attrezzatura Pesante per la Missione)
4 – Progetto di Produzione C06 (Lander Pelican)



Raccoglitore per le carte pagina 19:
1 – Carta Lander Space Ranger



Una volta completati i passaggi precedenti, riponi i Vassoi Portacarte e il Manuale della Nave nella scatola del gioco.

NUMERO DI GIOCATORI

A bordo della ISS Vanguard ci sono quattro Reparti specializzati: **Ingegneria** (🛠️), **Ricognizione** (🔍), **Scienza** (🔭), **Sicurezza** (🛡️). Ciascuno di essi dispone di specifici Membri dell'Equipaggio, carte, attrezzature e decisioni da prendere.

Ciascun Reparto è controllato da 1 giocatore; se ci sono meno di 4 giocatori, alcuni giocatori dovranno controllare più di un Reparto.

	Controllo delle Sezioni
1 Giocatore	Un giocatore controlla 4 Reparti.
2 Giocatori	Due giocatori controllano 2 Reparti ciascuno.
3 Giocatori	Due giocatori controllano 1 Reparto, un giocatore controlla 2 Reparti.
4 Giocatori	Ogni giocatore controlla 1 Reparto.

Note:

- L'Esplorazione Planetaria richiede una Squadra di Sbarco formata da almeno 2 Membri dell'Equipaggio di Reparti diversi.
- Non è necessario che ci sia lo stesso numero di giocatori (e nemmeno gli stessi giocatori) ogni volta che si gioca.

INIZIARE LA PARTITA

ISS Vanguard mette a tua disposizione un Tutorial, una Campagna e diverse Operazioni (scenari indipendenti).

>> TUTORIAL

Tempo di gioco stimato 3-4 ore

Giocatori: 1-4 (1 consigliato)

Se è la prima volta che giochi, ti consigliamo di portare a termine il Tutorial usando la versione testuale in questo Regolamento o il video Tutorial linkato nel Capitolo II. Questo Tutorial è pensato per essere il modo migliore per imparare a giocare, dato che insegna la maggior parte delle regole del gioco affrontando una prima Esplorazione Planetaria semplificata. Non è necessario che tu legga il Regolamento per intero prima di giocare il Tutorial. Dopo averci giocato, potrai intraprendere la Campagna conservando gli stessi Membri dell'Equipaggio. Per ridurre il tempo impiegato dal giocatore per imparare le regole, puoi giocare il Tutorial individualmente e poi iniziare la Campagna con altri giocatori usando le Regole dell'Inizio Rapido.

Per iniziare il Tutorial, vai al Capitolo II (pagina 10).

>> CAMPAGNA

Tempo di gioco stimato 20-60 ore

Giocatori: 1-4

La Campagna di ISS Vanguard è la modalità principale del gioco, che condurrà i giocatori in un'indimenticabile e rigiocabile avventura tra le stelle. La Campagna consiste nel giocare dall'inizio alla fine l'intero processo contenuto nel Manuale della Nave, che solitamente include un'Esplorazione Planetaria. In seguito, puoi continuare a giocare o salvare la partita e proseguire successivamente. Per giocare l'intero Manuale della Nave dovrebbero essere necessarie 2-4 ore. Quando saprai come si gioca, potrai iniziare una nuova Campagna senza rigiocare il Tutorial, usando le Regole dell'Inizio Rapido.

Per iniziare la Campagna, vai al Capitolo III (pagina 27).

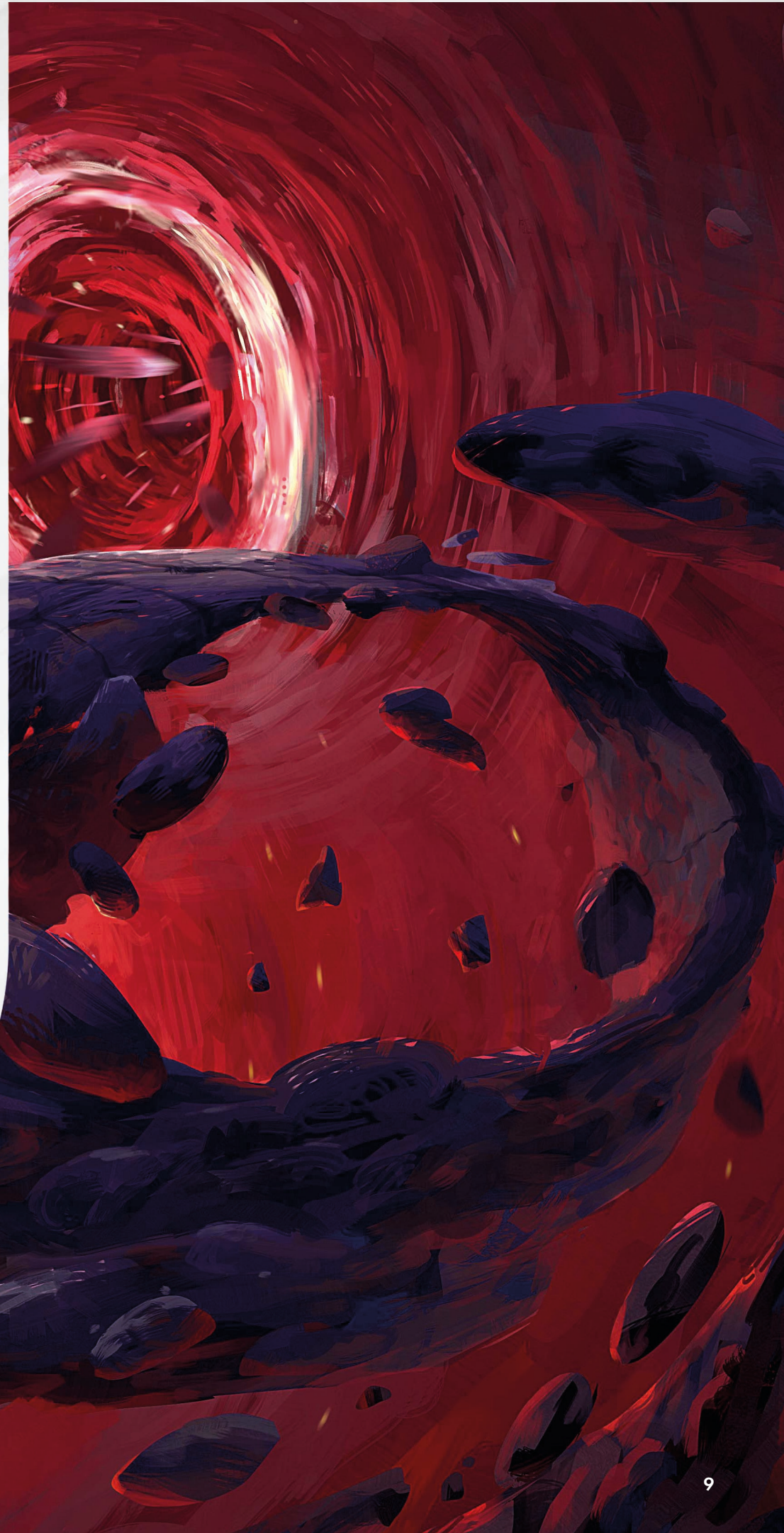
>> OPERAZIONI

Tempo di gioco stimato 2-3 ore

Giocatori: 1-4

Le operazioni sono singole Missioni di Esplorazione Planetaria che possono essere giocate all'interno di una Campagna o separatamente, come scenari indipendenti. Per questi scenari è necessaria una conoscenza completa delle regole del gioco. Si sconsiglia di giocarli prima di aprire la busta Misteriosa durante lo svolgimento della Campagna.

Per iniziare un'Operazione, vai alle regole di preparazione nel Manuale delle Operazioni.



L'ESPERIENZA DI ISS VANGUARD DEFINITIVA: VIDEO TUTORIAL, APP UFFICIALE, RISORSE SCARICABILI

LANCIATI NELL'AZIONE
CON IL VIDEO TUTORIAL DI
ISS VANGUARD!

Non ti va di leggere pagine e pagine di regole?
Invece di giocare con la versione scritta del Tutorial,
segui il link e usa il nostro video Tutorial ufficiale.



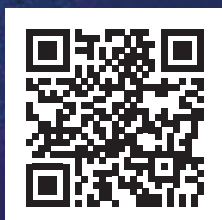
ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

VIVI L'ESPERIENZA DI GIOCO DEFINITIVA DI
ISS VANGUARD! LA COLONNA SONORA
ORIGINALE SPETTACOLARE E LA VOCE FUORI
CAMPO SONO DISPONIBILI.

Per un'esperienza ottimale, scarica la app ufficiale di ISS Vanguard
per iOS / Android e goditi una Campagna interamente doppiata.
Abbiamo investito moltissimo tempo e risorse per crearla, prova!



ISSVANGUARD.COM/APP



ISSVANGUARD.COM/LEARN

TENETEVI AGGIORNATI
CON IL DIARIO DI BORDO SCARICABILE,
FAQ E ALTRE RISORSE

La pagina delle risorse contiene copie stampabili aggiornate del Diario di Bordo,
del Manuale delle Operazioni, delle schede del Registro Planetario, oltre alla
sezione ufficiale dedicata alle domande frequenti e altri documenti utili.

CAPITOLO II - TUTORIAL

Questo Capitolo contiene una guida che ti consentirà di imparare tutte le regole fondamentali del gioco. La prima parte (Esplorazione Planetaria) è incentrata sull'esplorazione di un pianeta alieno insieme alla Squadra di Sbarco. In seguito, la seconda parte (Gestione della Nave) ti condurrà a bordo dell'ISS Vanguard, dove imparerai a guidare la nave verso altri mondi da esplorare, a gestire l'Equipaggio, a eseguire ricerche e produzione e molto altro.

Se preferisci imparare a giocare guardando un video non devi continuare a leggere questo Capitolo. Non dovrai fare altro che seguire il link sulla sinistra.

Importante: Ti consigliamo di seguire il Tutorial almeno una volta prima di giocare la Campagna! In seguito, se un giocatore ha imparato a giocare ed è disponibile a insegnarlo agli altri, non sarà necessario rigiocarlo.

Usando la versione scritta del Tutorial, imparerai a giocare gradualmente, senza dover leggere l'intero Regolamento prima di iniziare la partita. Per questo, dovrai leggere molte nuove regole man mano che giochi, incluse alcune sequenze predeterminate. Per ridurre i tempi morti, se usi la versione scritta del Tutorial, prendi in considerazione la possibilità di giocarlo in modo individuale, per poi ricominciare la Campagna con il resto del gruppo.

Leggi l'Annotazione Iniziale nella seconda pagina del Diario di Bordo.



PREPARAZIONE

1) Raccolta dei componenti:

Posiziona i seguenti componenti sul tavolo:

- A. Mazzo Tutorial A (34 carte grandi)
- B. Mazzo Tutorial B (13 carte piccole)

Nota: Se uno dei mazzi Tutorial viene mescolato per errore, l'Annotazione 720 sul Diario di Bordo illustra come rimettere in ordine le carte.

- C. 1 carta Riferimento Dado Pericolo
- D. 1 carta Riferimento Round / Tiro per giocatore
- E. 4 plance Equipaggio
- F. Vassoio Portacarte A (Esplorazione Planetaria) e il Vassoio Portacarte B (Gestione della Nave)
- G. Compartimenti del Reparto (o le 4 scatole del Reparto se possiedi l'espansione con le scatole del Reparto)
- H. Planetopedia
- I. 1 gettone Inizio, 1 gettone Azioni, tutti i gettoni Turno, tutti i gettoni Successo, tutti i gettoni Tempo e i segnaposto universali
- J. 12 dadi Ferita
- K. 2 dadi Pericolo
- L. 4 Cartelline di "Grado 1" (una per ciascun Reparto, contenute nei compartimenti del Reparto)

Importante: Accertati che tutti i componenti al di fuori di quelli elencati in precedenza vengano riposti nella scatola.

2) Scegli i Reparti:

A bordo della ISS Vanguard ci sono quattro Reparti specializzati: **Ingegneria, Ricognizione, Scienza e Sicurezza**. Ciascuno di essi dispone di specifici Membri dell'Equipaggio, carte, attrezzature e decisioni da prendere. Ciascun Reparto è controllato da 1 giocatore, ma tutti i Reparti devono essere rappresentati durante la partita. Per questo, se ci sono meno di 4 giocatori, qualcuno dovrà controllare più di un Reparto.

	Controllo Reparti
1 Giocatore	Un giocatore controlla 4 Reparti.
2 Giocatori	Due giocatori controllano 2 Reparti ciascuno.
3 Giocatori	Due giocatori controllano 1 Reparto, un giocatore controlla 2 Reparti.
4 Giocatori	Ogni giocatore controlla 1 Reparto.

I giocatori devono accordarsi riguardo a chi controllerà i Reparti durante la partita. Trattandosi di un gioco cooperativo, assicurati che tutti i giocatori siano soddisfatti della propria scelta. Ciascun giocatore prende le plance Equipaggio corrispondenti ai Reparti che controlla. Il giocatore che controlla un Reparto è detto "giocatore del Reparto".

Ad esempio: Il giocatore che controlla il Reparto Sicurezza è detto "giocatore del Reparto Sicurezza".

Vai all'Annotazione 1.



– Ingegneria



– Ricognizione



– Scienza



– Sicurezza

Diario di Bordo o app

Tutte le volte che ti viene richiesto di consultare un'Annotazione (abbreviato: Ann.) leggi la sezione corrispondente nel Diario di Bordo oppure usa l'app di ISS Vanguard.

PREPARAZIONE DELLA SQUADRA DI SBARCO

Leggi questa sezione dopo aver letto l'**Annotazione 1**.

- 1) Rimuovi dal gioco la carta "Lato rivolto verso l'alto" dalla parte superiore del mazzo Tutorial A.

Nota: Tutti i componenti rimossi dal gioco devono essere riposti nel compartimento "Rimossi dal gioco" nel Vassoio Portacarte B.

- 2) Prendi le prime 4 carte del mazzo Tutorial A (i membri iniziali del tuo equipaggio) e assegna i seguenti Membri dell'Equipaggio ai giocatori del Reparto:

- **Riku Hashimura** – Sicurezza
- **Amir Zaynab** – Scienza
- **Joppe Ulrich** – Ricognizione
- **Cho Jae-yong** – Ingegneria

Posiziona ciascuno di questi Membri dell'Equipaggio in una Cartellina di Grado 1 () corrispondente al proprio Reparto.

- 3) Scegli quali Membri dell'Equipaggio faranno parte della Squadra di Sbarco:

Nota: In questo Tutorial, Amir Zaynab del Reparto Scienza deve essere scelto come membro della Squadra di Sbarco.

- In una partita con un solo giocatore, la Squadra di Sbarco è composta da 2 Membri dell'Equipaggio; il giocatore sceglie quali Reparti includere.
- In una partita con 2 giocatori, la Squadra di Sbarco è composta da 2 Membri dell'Equipaggio; ciascun giocatore sceglie quale dei suoi due Reparti includere.
- In una partita con 3 giocatori, la Squadra di Sbarco è composta da 3 Membri dell'Equipaggio; il giocatore che controlla due Reparti deve scegliere quale dei suoi Reparti includere.
- In una partita con 4 giocatori, la Squadra di Sbarco è composta da 4 Membri dell'Equipaggio, uno di ciascun Reparto.

- 4) Posiziona le Plance Equipaggio per i Reparti inclusi nella Squadra di Sbarco di fronte al giocatore che li controlla. Posiziona i Membri dell'Equipaggio (nella propria Cartellina di Grado) sulla plancia Equipaggio corrispondente.
- 5) Riponi tutte le Plance Equipaggio inutilizzate all'interno della scatola e posiziona eventuali Membri dell'Equipaggio che non fanno parte della Squadra di Sbarco in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).
- 6) Ciascun giocatore sceglie una miniatura per rappresentare il/i suo/i membro/i dell'Equipaggio, la inserisce nell'Anello base colorato che rappresenta il suo Reparto e lo posiziona sulla propria plancia Equipaggio. Ci sono otto miniature a disposizione, la miniatura scelta ed utilizzata è indifferente.

Vai all'Annotazione 5.

Importante: Le Annotazioni di ISS Vanguard non vengono risolte in ordine consecutivo: anche se hai letto l'Annotazione 1, dovrai passare all'Annotazione 5, non all'Annotazione 2. Se ti capita di leggere parti narrative del Diario di Bordo che ti sembrano fuori posto, verifica che tu stia leggendo l'Annotazione corretta.

PREPARAZIONE DEI DADI REPARTO

Leggi questa sezione dopo aver letto l'**Annotazione 5**.

Prendi i dadi Reparto per ciascun Membro dell'Equipaggio come nelle immagini sulla destra, posizionandoli negli slot dei Dadi Disponibili sulla plancia Equipaggio come mostrato. Se un Membro dell'Equipaggio non fa parte della Squadra di Sbarco, posiziona i relativi dadi nel suo Compartimento del Reparto. Assicurati di prendere esattamente i dadi mostrati nelle immagini della plancia Equipaggio mostrata sulla destra (i simboli nei 4 angoli su alcune facce dei dadi ti aiuteranno a identificarli).

Riponi eventuali dadi inutilizzati all'interno della scatola.



Identificazione dei dadi – Parentesi

Ciascun dado presenta due o più lati che riportano dei simboli (detti "parentesi") in corrispondenza dei quattro angoli. Questi simboli vengono usati per identificare il tipo di dado, oltre a indicare l'esito più comune. Quando posizioni un dado in uno slot della plancia Equipaggio, posizionalo in modo che i simboli siano rivolti verso l'alto. In questo modo, sarà più semplice trovare il dado giusto durante il gioco.



Reparto Sicurezza



Reparto Scienza



Reparto Ricognizione



Reparto Ingegneria

PREPARAZIONE DELLE CARTE REPARTO

Prendi le prime 12 carte del mazzo Tutorial A (3 carte Reparto per ciascun Reparto). Tenendole a faccia in giù e senza modificarne l'ordine, distribuisce a ciascun Membro dell'Equipaggio che fa parte della Squadra di Sbarco le 3 carte corrispondenti al suo Reparto. I giocatori posizionano queste carte a faccia in giù nello slot del mazzo Reparto indicato sulla sinistra della propria plancia Equipaggio. Rimuovi dal gioco le carte Reparto non incluse nella Squadra di Sbarco. Ciascun giocatore pesca le prime 2 carte del proprio mazzo Reparto. A questo punto, i giocatori dovrebbero avere in mano le seguenti carte:

Riku Hashimura – Resistere, Piano B

Amir Zaynab – Provare e Riprovare, Cura Improvvisata

Joppe Ulrich – Fortuna, Atletica

Cho Jae-yong – Strumentazione Specializzata, Rifugio di Emergenza

Nota: Se giochi una partita individuale, tieni separate le mani dei 2 Membri dell'Equipaggio. Ti consigliamo di posizionare le carte a faccia in su accanto alla plancia Equipaggio del Membro dell'Equipaggio.

Carte Reparto



Effetto Principale

Effetto Combinazione di Dadi

Queste carte rappresentano l'addestramento specifico dei Membri dell'Equipaggio e diverse imprese speciali che possono eseguire.

La parte superiore della carta ne riporta l'effetto principale. Ciascun effetto specifica quando è possibile giocare la carta.

Ad esempio: "Durante un Tiro" significa che questo effetto può essere usato solo quando si effettua un Tiro.

La parte inferiore della carta raffigura l'effetto di una Combinazione di Dadi che verrà illustrato successivamente.

PREPARAZIONE DELLA PLANCIA PIANETA

- 1) Apri la Planetopedia alle pagine 2 e 3 e posizionala al centro del tavolo. Questa è la plancia Pianeta per il Tutorial: L'Occhio del Vuoto, il corpo celeste su cui vi siete schiantati.
- 2) Rimuovi dal gioco la carta "Lato rivolto verso l'alto" dalla parte superiore del mazzo Tutorial B.



- 3) Prendi la prima carta del mazzo Tutorial B (**carta Grado Superiore**). Posiziona il lato "Non completato" verso l'alto nello spazio indicato sul bordo superiore della plancia Pianeta. Tutti i giocatori devono acquisire familiarità con quanto riportato sulla carta.

Nota: Giocando la Campagna, dovrai pescare 2 carte Grado Superiore e scegliere quale tenere, ma per questo Tutorial la carta ti è già stata assegnata.



Carte Grado Superiore

Queste carte contengono un obiettivo aggiuntivo che i Membri dell'Equipaggio devono tentare di raggiungere durante l'Esplorazione Planetaria. Così facendo, i membri che fanno parte della Squadra di Sbarco avranno l'opportunità di passare al Grado Superiore durante la fase di Gestione della Nave.

- 4) Prendi la carta successiva dal mazzo Tutorial B (Scoperta Eccezionale 1) e posizionala a faccia in giù nella casella Scoperta Eccezionale in alto a destra sulla plancia Pianeta. In questo slot vengono conservati campioni, esemplari e manufatti speciali che potresti trovare.



- 5) Prendi la carta successiva dal mazzo Tutorial A (M01) e posizionala a faccia in su nella casella Missione sotto alla casella Scoperta Eccezionale. Per il momento, però, non leggerla: si tratta della tua prima Missione che verrà letta successivamente durante il Tutorial.



- 6) La casella in basso a destra sulla plancia Pianeta è destinata alle carte Condizione Generale. La carta Condizione Generale iniziale è già stampata sulla plancia, ma a un certo punto potrebbe essere richiesto di posizionare un'altra carta in quella casella, sostituendo la condizione prestampata. La Condizione Generale rappresenta Eventi che interessano l'intero pianeta, oltre a determinare l'effetto delle icone Viaggio. Questo aspetto verrà approfondito successivamente.
- 7) Dai un'occhiata ai Settori sulla plancia Pianeta (il numero del Settore è mostrato in basso a destra nella casella Settore). Alcuni Settori (1, 2, 6 e 7) contengono una carta Punto di Interesse (PDI) prestampata, il Settore 3 contiene una casella vuota per una carta Punto di Interesse e altri Settori (4, 5 e 8) contengono un'Annotazione da leggere non appena si accede al Settore. Le linee che collegano alcuni dei Settori rappresentano i Percorsi di Viaggio disponibili.
- 8) Prendi le prime 11 carte del mazzo Tutorial A (carte Punti di Interesse P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109 e 3 carte P000). Posizionale a faccia in giù accanto alla plancia Pianeta.

- 9) Prendi le prime 4 carte dal mazzo Tutorial B (carte Ferita) e posizionale a faccia in su accanto alla plancia Pianeta.

Nota: Tutte le volte che ottieni una ferita "Niente di Grave" in questo Tutorial, fai riferimento alla sezione "Ferite" nella parte "Prosecuzione del Tutorial" del Tutorial, a pagina 22.



- 10) Posiziona la miniatura di Amir Zaynab nel Settore 1 (Relitto Contorto). Il giocatore che si trova a sinistra di Amir (o l'altro Membro dell'Equipaggio se giochi una partita individuale) posiziona la propria miniatura nel Settore 2 (Luogo dello Schianto). Il giocatore alla sua sinistra (se presente) posiziona la propria miniatura nel Settore 1 e, se è presente un quarto giocatore, posiziona la propria miniatura nel Settore 2.

Nota: Posiziona sempre le miniature e gli altri componenti in modo che non coprano informazioni importanti riportate sul Settore. La base delle miniature non deve essere interamente contenuta nei contorni del Settore.



- 11) Posiziona un gettone Turno accanto a ciascuna plancia Equipaggio con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto. Affida il gettone Inizio ad Amir Zaynab.



- 12) Leggi ad alta voce la carta Missione M01. La tua squadra è dispersa sulla superficie di questa bizzarra struttura aliena, alcuni membri sono intrappolati tra le lamiere della coda del Lander mentre altri sono sparpagliati nella parte frontale della navicella, avvolta dalle fiamme. La tua prima Missione è riunire il gruppo nel Settore 4.

Vai all'Annotazione 20.

PRIMA AZIONE DI AMIR

Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 20.

L'Esplorazione Planetaria è suddivisa in una serie di round. In ciascun round, a partire dal Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio e in senso orario, ciascun Membro dell'Equipaggio effettua un turno eseguendo due azioni. Dato che Amir Zaynab è in possesso del gettone Inizio, effettua il primo turno di gioco. Dai una carta Riferimento a ciascun giocatore.



Puoi usare il gettone Azioni per tenere traccia delle Azioni che ti restano.

Il turno di un Membro dell'Equipaggio è composto dalle due fasi seguenti:

- 1) **Fase Azioni:** Esegui due azioni.
- 2) **Fase Conclusione del Turno:** Gira il gettone Turno, pesca e risolvi una carta Evento.

Puoi eseguire cinque Azioni diverse:

- **Viaggio**
- **Riposo**
- **Preparazione**
- **Decollo**
- **Azione Speciale** (una volta per turno)

Amir desidera eseguire l'Azione Viaggio per spostarsi nel Settore 5. Tuttavia, l'icona in alto a destra sul PDI indica che l'Azione Viaggio non è consentita da questa posizione.



In alternativa, Amir decide di eseguire l'Azione Speciale, anch'essa stampata sul PDI (Sfondare la Paratia). Si tratta di un'Azione Speciale che comporta un Tiro , come indicato dalle due icone a sinistra del nome.

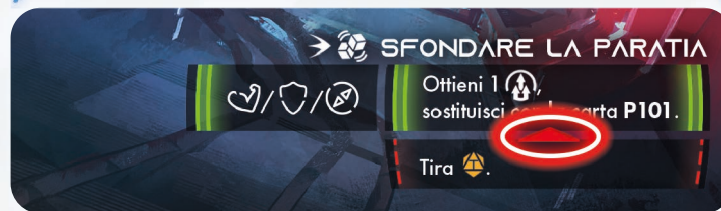
I Tiri sono uno dei meccanismi principali di ISS Vanguard e verranno illustrati nel dettaglio in seguito. Per risolvere questo Tiro, segui le istruzioni qui sotto, che descrivono la procedura passo dopo passo. Non preoccuparti, presto potrai prendere decisioni autonome!

I passaggi per risolvere un Tiro sono riassunti sulla carta Riferimento.

Passaggio 1: Scegli i dadi

All'inizio del Tiro, il Membro dell'Equipaggio che effettua il Tiro prende in mano un numero di dadi a scelta dalla propria plancia Equipaggio.

Per valutare il numero di dadi necessario per ottenere il l'esito desiderato, osserva le righe sotto al nome dell'Azione Speciale. Una riga di colore verde indica un Risultato positivo e comporta il successo dell'azione. Una riga di colore rosso solitamente indica che l'Azione non ha avuto successo. Tuttavia, in questo caso, la casella Risultato rossa presenta una freccia che punta verso la casella Risultato verde. Questo significa che, anche se l'Azione fallisce, dopo aver risolto la casella Risultato rossa, risolverai la casella Risultato verde.



Osservando i dadi Disponibili sulla plancia Equipaggio di Amir, nessuno di essi presenta le icone necessarie per ottenere un Risultato verde (tre icone raffigurate a sinistra del Risultato verde), quindi potrebbe scegliere di non tirare i dadi e accettare il Risultato rosso. Tuttavia, ad Amir non piace l'idea di tirare il dado Pericolo (Risultato rosso).

Prendi in mano i dadi blu e rosso dalla plancia Equipaggio di Amir, come indicato nell'immagine seguente.



Sebbene questi dadi non riportino nessuna delle icone necessarie per ottenere un Risultato verde, ciascun dado presenta un'icona Vanguard che conta come qualsiasi altra icona. Se ottieni almeno un'icona Vanguard , l'Azione avrà successo.

Nota: Solitamente, i Membri dell'Equipaggio nello stesso Settore possono prestare Assistenza agli altri scegliendo 1 dei propri dadi da includere nel tiro. Questo aspetto verrà illustrato successivamente nel Tutorial. Per il momento, tutti gli altri Membri dell'Equipaggio che si trovano nel Settore 1 (se presenti) scelgono di non prestare Assistenza.

Passaggio 2: Aggiungi i dadi Ferita e i dadi Pericolo

Per il momento puoi saltare questo passaggio, dato che Amir non possiede nessun dado Ferita e l'Azione Speciale non indica che è necessario tirare un dado Pericolo.

Per aiutare le persone daltoniche, ciascuna riga di colore diverso presenta anche uno stile specifico:

- Riga gialla
- Riga verde
- Riga rossa

Carta Riferimento

CARTA RIFERIMENTO ROUND DI GIOCO

In ciascun round, i Membri dell'Equipaggio giocano a turno a partire dal Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio e poi proseguono in senso orario. La persona in possesso del gettone Inizio può cambiare nel corso della partita.

TURNO DEL MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO:

1. Fase Azione:
 - Esegui 2 Azioni: Viaggio, Riposo, Preparazione, Decollo, o Azione Speciale (Azione Speciale può essere eseguita solo una volta per turno).
2. Fase Conclusione del turno:
 - Gira il tuo gettone Turno o faccia in giù.
 - Pesca e risolvi una carta Evento.

VIAGGIO:

Scegli un Percorso dal tuo Settore e risolvi tutte le icone lungo il Percorso. L'icona è illustrata sulla carta Condizione Generale.

RIPOSO:

1. Porta indietro il contatore delle Provviste sul tuo Lander di 1 casella. Se non ci sono Provviste, non puoi eseguire Riposo, esegui invece Affaticarsi.

2. Ricarica la metà del numero totale dei tuoi dadi (Disponibili e nella Riserva dei Dadi Spesi), arrotondando per eccesso.

3. Pesca 1 carta Reparto dal tuo mazzo.

PREPARAZIONE:

Pesca 1 carta Reparto e/o effettua un Tiro per attivare l'effetto delle Combinazioni di Dadi.

DECOLLO:

Può essere eseguito solo da un Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore del Lander. Gli altri Membri dell'Equipaggio devono essere d'accordo. Decollo mette fine all'Esplorazione Planetaria.

AFFATICARSI: (NON È UN'AZIONE)

Uso in qualsiasi momento del gioco:
1. Sostituisce 1 dado Reparto a scelta. Se hai un massimo di 3 dadi o meno, riporta invece una Ferita Allo Stremo.
2. Ricarica 5 dadi.

La carta Riferimento contiene un riassunto della struttura del turno su un lato e la procedura di Tiro sull'altro. Non è necessario leggere e cercare di capire tutto in questo momento: usala durante la partita per ricordarti le regole principali.

Carte Reparto

Durante un Tiro: Sposta 1 dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei Dadi Spesi del proprietario per girare 1 sul risultato desiderato.

PROVARE E RIPROVARE



A+ A

Ricarica 1

Un giocatore può giocare una o più carte Reparto dalla propria mano durante il Passaggio 4 di un Tiro, purché riportino la dicitura "Durante un Tiro" nella parte superiore.

Passaggio 3: Tira i Dadi



A questo punto, dovresti tirare i dadi che hai in mano. La somma dei dadi tirati dal giocatore e da eventuali giocatori che prestano Assistenza costituisce una singola Riserva del Tiro. Per questo Tutorial,

invece di tirare i dadi, posizionali nella tua Riserva del Tiro, sopra alla plancia Equipaggio, in modo che mostrino l'esito rappresentato nell'immagine precedente.

L'icona sul dado rosso è un'icona Incidente. Spesso, questo comporterà un effetto negativo, come indicato dall'Azione Speciale, ma non in questo caso (in questa Azione Speciale non compare nessuna icona Incidente).

L'icona sul dado blu è un'icona Base. Questo esito non ha effetti di per sé, ma potrebbe rivelarsi utile in determinate situazioni.

Posizione dei dadi Reparto



I dadi Reparto potranno essere:

- Negli slot dei dadi Reparto della tua plancia Equipaggio, a sinistra della tua carta Membro dell'Equipaggio (detti "dadi Disponibili").
- Nella tua mano, quando stai per tirarli durante un Tiro.
- Nella tua Riserva del Tiro, un'area al di sopra della tua plancia Equipaggio.
- Nella tua Riserva dei dadi Spesi, a destra della tua carta Membro dell'Equipaggio.

I dadi vengono presi dagli slot dei dadi Reparto, tirati e posizionali nella Riserva del Tiro, per poi essere spostati nella Riserva dei dadi Spesi una volta usati (o al termine di un Tiro). I dadi vengono spostati nuovamente negli slot dei dadi quando si riposa oppure grazie ad altri effetti che Ricaricano i dadi.

Passaggio 4: Modifica gli Esiti

Durante questo passaggio, i Membri dell'Equipaggio giocano carte Reparto e usano altri effetti per modificare i dadi (come, ad esempio, alcune carte Attrezzatura) per modificare gli esiti dei dadi e soddisfare i requisiti del Risultato desiderato.

Scegli di giocare la tua carta "Provare e Riprovare". Leggi ad alta voce l'effetto della carta. La carta ti consente di spostare 1 dalla tua Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi per convertire 1 altro nell'esito desiderato. Amir sceglie di spostare il dado rosso che riporta l'icona nella sua Riserva dei dadi Spesi per cambiare il risultato del dado blu nel simbolo . Puoi considerare l'icona Vanguard come una qualsiasi delle tre icone necessarie per ottenere un Risultato verde , , o indifferentemente: il Risultato non cambia!



Nota: L'icona Vanguard può essere considerata come qualsiasi altra icona, anche se non è presente sul dado!

Dopo aver risolto la tua carta Reparto, riplanila a faccia in su sulla tua Pila delle Carte Scartate sulla destra della tua plancia Equipaggio.

Nota: Altri Membri dell'Equipaggio che si trovano nello stesso Settore possono prestare Assistenza giocando 1 carta Reparto dalla propria mano (anche se non hanno scelto un dado durante il Passaggio 1).

Hai già ottenuto l'esito che ti occorre, quindi non è necessario ricevere Assistenza.

Passaggio 5: Verifica le Combinazioni di Dadi

Per il momento, puoi saltare questo passaggio. Le Combinazioni di Dadi verranno illustrate successivamente nel Tutorial.

Passaggio 6: Risolvi i dadi Ferita e i dadi Pericolo

Anche questo passaggio può essere saltato perché non è stato tirato nessun dado Ferita o dado Pericolo. Tuttavia, è importante sapere che si tratta del passaggio che segue il momento in cui hai avuto la possibilità di modificare gli esiti.

Passaggio 7: Risolvi gli Effetti Speciali

Per il momento, puoi saltare questo passaggio. Gli Effetti Speciali verranno illustrati successivamente nel Tutorial.

Passaggio 8: Segnala i Risultati

Durante questo passaggio, determini il Risultato dell'Azione e lo riporti con un segnalibro. Verrà risolto in una fase successiva della procedura. Esistono diversi tipi di Azione Speciale. "Sfondare la Paratia" è un tipo di Azione Speciale con diversi Risultati, in base all'esito di un Tiro, ciascuno sulla relativa riga. Questa Azione Speciale può avere due risultati: verde e rosso.



Iniziando dalla riga più in alto e procedendo verso il basso, verifica se soddisfi i requisiti raffigurati sulla sinistra nella casella Risultato con i dadi presenti nella Riserva del Tiro. Se soddisfi i requisiti, sposta i dadi nella Riserva dei dadi Spesi e posiziona un segnalibro sulla casella Risultato. Se hai posizionato un segnalibro, vai al Passaggio 9 (è possibile posizionare solo un segnalibro su una carta durante questo passaggio). Se non hai posizionato nessun segnalibro, verifica la riga successiva.



Amir soddisfa il requisito per ottenere un Risultato verde, sposta il dado blu con l'esito Vanguard nella sua Riserva dei dadi Spesi e posiziona un segnalibro nella casella del Risultato verde.

Se Amir avesse scelto di non giocare la sua carta Reparto nel Passaggio 4, non avrebbe soddisfatto i requisiti per il Risultato verde e avrebbe posizionato il segnalibro sul Risultato rosso.

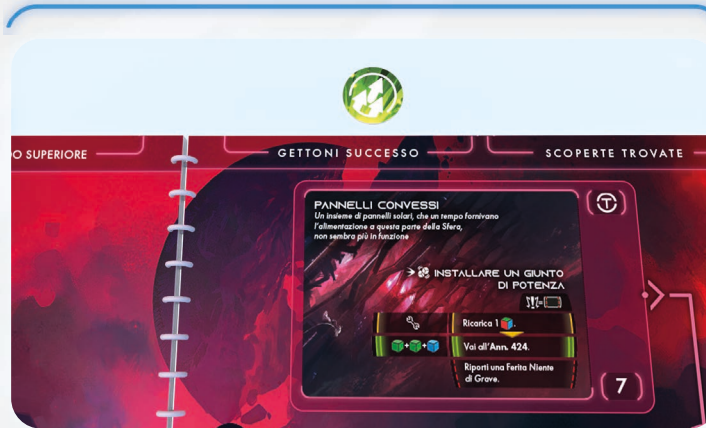
Passaggio 9: Spendi i dadi rimanenti

In questo passaggio, dovrete spostare tutti i dadi rimanenti dalla tua Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi. Non ti resta nessun dado nella Riserva del Tiro, quindi questo passaggio può essere saltato.

Passaggio 10: Risolvi i Risultati

Durante questo passaggio, rimuovi il segnalibro dalla casella Risultato su cui è posizionato e poi applica l'effetto del risultato, in questo caso del Risultato verde.

Il primo effetto di questo Risultato è "Ottieni 1 [green die icon]": Posiziona 1 gettone Successo sopra alla casella indicata sul bordo superiore della plancia Pianeta. I gettoni Successo verranno illustrati successivamente.



Il secondo effetto del Risultato verde sostituisce la carta Punto di Interesse attuale con una nuova carta. Trova la carta P101 (Superficie Esterna) nella tua pila di PDI e posizionala a faccia in su nel Settore 1, sopra al PDI "Relitto Contorto". Congratulazioni! Sei fuori dal relitto.

Risultati collegati



Se il segnalibro fosse stato posizionato sul Risultato rosso, si sarebbe applicato il relativo effetto (tirare 1 dado Pericolo). Tuttavia, dato che è presente una freccia che punta dal Risultato rosso al Risultato verde, anche il Risultato verde sarebbe stato applicato dopo il Risultato rosso.

Questo conclude la prima Azione di Amir. Abbiamo illustrato le regole di base dei Tiri. Dadi Ferita, dadi Pericolo, Prestare Assistenza e Azioni Speciali verranno illustrati successivamente nel Tutorial. Per il momento, passiamo alla seconda Azione di Amir.

Da: Dr. Sarah Corey
A: Capi Reparto


PER FAVORE, RICORDATE A TUTTI I VOSTRI SOTTOPOSTI CHE RIFERIRSI A POTENZIALI SPECIALI ALIENE IN TERMINI DISPREGIATIVI, COME "XENO", "GRIGI", "MOSTRI" O "AYYS" È INACCETTABILE. PER QUANTO POSSANO SEMBRARE BATTUTE INNOCENTI, TALI TERMINI DIFFONDONO INCONSCIAMENTE DISPREZZO NELL'EQUIPAGGIO E POSSONO INFLUENZARE NEGATIVAMENTE I NOSTRI PRIMI TENTATIVI DI CONTATTO."






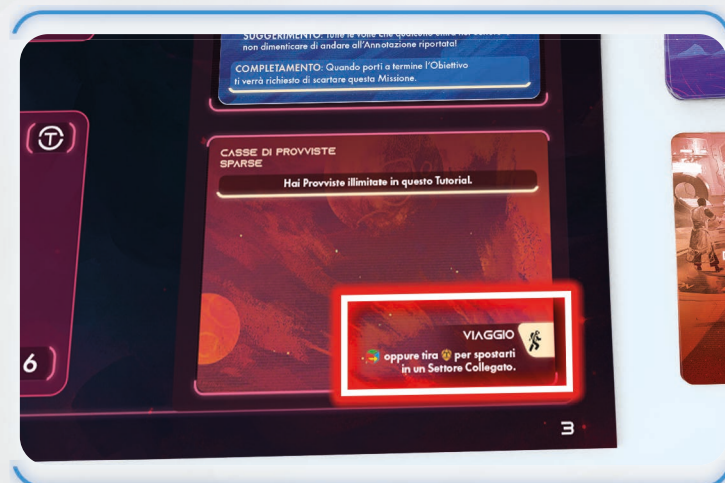
SECONDA AZIONE DI AMIR



Amir si trova ora sulla carta "Superficie Esterna". Questo PDI riporta un'altra Azione Speciale. Tuttavia, anche se ciascun Membro dell'Equipaggio esegue due Azioni per turno, potrà eseguire solo un'Azione Speciale (un'Azione indicata dall'icona ➔). Per questo, Amir deve scegliere un'Azione diversa.

A differenza del PDI precedente, questa carta non presenta l'icona , quindi può eseguire l'Azione Viaggio e spostarsi in un altro Settore. Questa sarà la sua prossima Azione.


L'Azione Viaggio ti consente di spostare il tuo Membro dell'Equipaggio da un Settore all'altro su un Percorso di collegamento. Osservando la plancia Pianeta, puoi notare la presenza di un Percorso che collega il Settore 1 e il Settore 5, con una freccia che punta in entrambe le direzioni. Questo significa che è possibile spostarsi in entrambe le direzioni.

Su ciascun Percorso sono raffigurate una o più icone. Quando ti sposti lungo un Percorso, dovrai risolverle tutte. In questo caso, si tratta dell'icona Viaggio () che indica che devi consultare la Condizione Generale attuale nell'angolo in basso a destra della plancia Pianeta.



La Condizione Generale indica che per risolvere un'icona Viaggio dovrai Spendere 1 dado  (spostalo dai dadi Disponibili alla tua Riserva dei dadi Spesi) oppure tirare un dado Pericolo  e cercare l'esito sulla carta Riferimento del dado Pericolo.


Nota: Tutte le icone sono descritte nel Glossario delle icone (pagina 46).


Ai fini di questo Tutorial, supponiamo che Amir decida di correre il rischio di tirare un dado Pericolo invece di Spendere un dado. Tira 1 dado Pericolo e confronta l'esito con la voce  sulla carta Riferimento del dado Pericolo.

Se l'esito ottenuto è presente nell'elenco, applicane gli effetti.

Se l'esito ottenuto non è presente nell'elenco, non ci sono effetti negativi.

In entrambi i casi, completa lo spostamento.

 viene usato esclusivamente in questo Tutorial e gli unici due effetti possibili sono i seguenti:

- : Per risolvere questo effetto, scegli un dado tra i dadi Disponibili sulla tua plancia Equipaggio e posizionalo nella tua Riserva dei dadi Spesi. In questo caso, l'immagine del dado mostra tutti e 3 i colori, quindi puoi scegliere qualsiasi dado.
- Ottieni una ferita "Niente di Grave": Durante una Missione, potrai riportare diversi tipi di Ferite. Consulta la sezione "Ferite" a pagina 22 per i dettagli a riguardo.

Indipendentemente dall'esito, sposta Amir nel Settore 5. Dato che il Settore riporta un numero di Annotazione, risolvila immediatamente.

Vai all'Annotazione 227.

CONCLUSIONE DEL TURNO DI AMIR


Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 227.

Il turno di Amir è concluso. Gira il suo gettone Turno sul lato "Turno Concluso". Solitamente, a questo punto, il Membro dell'Equipaggio deve pescare e risolvere una carta Evento. Tuttavia, le carte Evento verranno presentata in seguito nel Tutorial, quindi puoi saltare questo passaggio per il momento.

Vai all'Annotazione 50.

TURNO DEL SECONDO MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO

Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 50.

I Membri dell'Equipaggio che si trovano nel Settore 2 dovranno affrontare una situazione difficile. Lo scioglimento dello scafo mette in pericolo i serbatoi di ossigeno allo stato gassoso. Il PDI riporta anche l'icona , che indica che non è possibile eseguire Azioni Viaggio da questo Settore finché l'emergenza non è rientrata.



Il secondo Membro dell'Equipaggio deve scegliere l'Azione Speciale "Salvare le Provviste" visibile nel Settore 2. Anche per questa Azione è necessario effettuare un Tiro, ma viene risolta in modo diverso rispetto a quanto visto nel turno di Amir.





Invece dei requisiti, a ciascun Risultato è associato un contatore.

Questo tipo di Tiro rappresenta diverse attività di cui è possibile monitorare il progresso. Invece di effettuare un Tiro per ottenere un requisito prestabilito, ciascuno dei tuoi dadi ti darà la possibilità di fare avanzare uno dei contatori. La prima volta che fai avanzare un contatore, posiziona un segnaposto universale nella casella più a sinistra del contatore. Tutti i progressi successivi faranno avanzare il segnaposto di 1 casella verso destra. Quando il segnaposto raggiunge la casella Risultato (la casella di grandi dimensioni sulla destra che contiene l'effetto), ulteriori progressi non lo faranno avanzare. L'effetto della casella viene applicato al termine della procedura di Tiro.

Per entrambi i contatori in questo PDI sono necessari 4 progressi per applicare l'effetto della casella Risultato.



I progressi sul contatore vengono salvati da un turno al successivo, vale a dire che un Membro dell'Equipaggio può fare avanzare un contatore durante il proprio turno e un altro Membro dell'Equipaggio potrà fare ulteriori progressi successivamente. Puoi persino fare progressi, viaggiare verso un altro luogo, tornare e proseguire.

I due Effetti Speciali di questa Azione si risolvono da sinistra verso destra. Per prima cosa, eventuali icone Incidente ottenute faranno avanzare il contatore rosso; quindi, i dadi verranno spostati nella Riserva dei dadi Spesi  = . In seguito, ciascun dado Reparto che resta nella tua Riserva del Tiro farà avanzare il contatore verde  = .

Nota: Alcune Azioni successive hanno Effetti Speciali su due o più righe. Risolvi sempre per prima la riga più in alto, da sinistra verso destra, poi passa alla successiva e così via.

La procedura per risolvere questo Tiro comprende gli stessi 10 passaggi, quindi ripassiamoli insieme.

Passaggio 1: Scegli i dadi

Per sfruttare al massimo la possibilità di fare più progressi possibili, prendi in mano tutti e 5 i dadi dalla tua plancia Equipaggio. Nessun altro Membro dell'Equipaggio presente decide di prestarti Assistenza.

Passaggio 2: Aggiungi dadi Ferita e dadi Pericolo

Come prima, è possibile saltare questo passaggio.

Passaggio 3: Tira i dadi

Tira tutti i dadi che hai in mano. Questa volta, usa i risultati che hai ottenuto. Tuttavia, se ottieni 3 o più incidenti, tira nuovamente tutti i dadi finché non ottieni meno di 3 Incidenti (ciò vale solo per questo specifico tiro ed esclusivamente durante il tutorial).

Passaggio 4: Modifica gli esiti

Se non hai ottenuto più di 1 esito Incidente, va tutto bene! Vai direttamente al Passaggio 5. Altrimenti, continua a leggere.

Se ottieni 2 risultati Incidente, sei nei guai! Come mai? Perché quando arriverai al Passaggio 7 (a seguire) questi Incidenti faranno avanzare il contatore rosso e i dadi saranno spostati nella Riserva dei dadi Spesi. Questo significa che, quando sarà il momento di risolvere il secondo Effetto Speciale, non avrai a disposizione i 4 dadi necessari per fare avanzare il contatore verde fino in fondo.

Decidi se desideri modificare gli esiti dei tuoi dadi giocando delle carte Reparto dalla tua mano. Una volta risolto l'effetto della carta Reparto giocata, posizionala a faccia in su sulla tua Pila delle Carte Scartate.

Ad esempio: Se hai ottenuto 2 esiti Incidente e stai interpretando Cho Jae-yong, potresti giocare "Rifugio di Emergenza" per tirare nuovamente uno dei tuoi dadi Incidente, nella speranza di non ottenere un altro Incidente e/o potresti giocare "Strumentazione Specializzata" per trasformare uno dei tuoi dadi blu in qualsiasi esito.

Passaggio 5: Verifica le Combinazioni di Dadi

Ancora una volta, salta questo passaggio. Le Combinazioni di Dadi verranno illustrate successivamente.

Passaggio 6: Risolvi i dadi Ferita e dadi Pericolo

Salta questo passaggio perché non è stato tirato nessun dado Ferita o Pericolo.

Passaggio 7: Risolvi gli Effetti Speciali



Questa Azione Speciale comporta due Effetti Speciali. Questi effetti devono essere risolti da sinistra verso destra.

Per prima cosa, per ciascun incidente contenuto nella tua Riserva del Tiro fai avanzare il contatore rosso una volta e poi posiziona il dado nella tua Riserva dei dadi Spesi. Ricorda che il primo progresso posiziona un segnaposto all'inizio del contatore e tutti gli altri progressi fanno avanzare il segnaposto di 1 casella verso destra.

In seguito, per ciascun dado restante nella tua Riserva del Tiro fai avanzare il contatore verde e poi posiziona il dado nella tua Riserva dei dadi Spesi.

Passaggio 8: Segnala i Risultati

Questo passaggio viene saltato per i Tiri con contatori.

Passaggio 9: Spendi i dadi

Sposta tutti i dadi dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi.

Incidenti




Un esito Incidente significa che qualcosa è andato storto e solitamente comporta un effetto negativo.



Effetti Speciali

Alcuni Tiri hanno degli Effetti Speciali elencati in un riquadro nero tra il nome dell'Azione e i relativi Risultati.

Gettoni Successo

Tutte le volte che ottieni un , posiziona 1 gettone Successo sopra alla casella indicata sul bordo superiore della plancia Pianeta.

Affaticarsi



Un altro modo per rigenerare i tuoi dadi è la procedura di Affaticarsi descritta sotto alla Riserva dei dadi Spesi sulla tua plancia Equipaggio. Tuttavia, non dovresti usarla in questo Tutorial, perché comporta il Sacrificio di un dado.


Mazzo delle carte Reparto vuoto

Tutte le volte che devi pescare una carta Reparto e il mazzo è vuoto, mescola la tua Pila delle Carte Scartate per creare un nuovo mazzo, poi pesca una carta.

Importante: Devi creare un nuovo mazzo solo quando devi pescare una carta e il tuo mazzo è vuoto, non quando le carte del tuo mazzo finiscono.

Passaggio 10: Risolvi i risultati

Verifica tutti i contatori dall'alto verso il basso. Se il segnaposto si trova sulla casella Risultato, rimuovilo e applica l'effetto del Risultato.

Se applichi il Risultato verde, per prima cosa ottieni 1 . In seguito, sostituisci il PDI in questo Settore con **P102** (Provviste Recuperate), rimuovendo tutti i segnaposto dalla carta PDI precedente e mettendoli da parte.

Se non hai fatto abbastanza progressi per arrivare in fondo al contatore verde, riprova nel prossimo turno (oppure far provare un altro Membro dell'Equipaggio).

Nota: Nella rara eventualità che tu faccia avanzare entrambi i contatori fino in fondo, risolvendoli dall'alto verso il basso, il Risultato del contatore verde sostituirebbe questo PDI con un'altra carta. In tal caso, il contatore rosso non sarebbe risolto.

Il tuo Membro dell'Equipaggio non ha più nessun dado e, come hai visto, i dadi sono necessari per eseguire la maggior parte delle Azioni Speciali. Un modo per Ricaricare i tuoi dadi è eseguire l'Azione Riposo, che è quello che dovrai fare adesso.

PRIMA AZIONE RIPOSO

Come riportato sulla carta Riferimento, eseguire una Azione Riposo riduce il numero di Provviste in tuo possesso. Le Provviste sono le tue risorse essenziali: ossigeno, filtri, acqua e tutto il necessario per esplorare mondi alieni. Tuttavia, in questa Missione Tutorial le tue Provviste sono illimitate, come riportato sulla carta Condizione Generale.

CASSE DI PROVVISIVE SPARSE

Hai Provviste illimitate in questo Tutorial.

Quando esegui un'Azione Riposo, Ricarichi la metà dei tuoi dadi Reparto totali, arrotondando per eccesso. Al momento, hai un totale di 5 dadi. In questo caso, tutti i tuoi dadi si trovano nella Riserva dei dadi Spesi, ma in futuro potresti averne ancora alcuni negli slot dei dadi Disponibili. Conta il numero totale dei dadi sulla tua plancia Equipaggio. La metà di 5 arrotondata per eccesso è 3, quindi Ricarichi 3 dei tuoi dadi.

Per Ricaricare un dado, spostalo nuovamente dalla Riserva dei dadi Spesi a uno slot dei dadi del colore corrispondente sulla sinistra della tua plancia Equipaggio. Ricorda di posizionalo con la faccia con i simboli nei quattro angoli rivolti verso l'alto, per consentirti di identificarlo facilmente.

Infine, come ultimo passaggio dell'Azione Riposo, pesca 1 carta Reparto dal tuo mazzo e aggiungila alla tua mano. Al Grado 1, il numero massimo di carte Reparto che un Membro dell'Equipaggio può avere in mano è 2 (come mostrato sulla tua plancia Equipaggio). Se adesso hai 3 carte, dovrai scartare 1 carta dalla tua mano e posizionala sulla Pila delle Carte Scartate sulla destra della plancia Equipaggio. La prossima volta che dovrai pescare una carta, se il tuo mazzo è vuoto, mescola la tua Pila delle Carte Scartate per creare un nuovo mazzo e posizionalo sulla sinistra della tua plancia Equipaggio.

Il turno del secondo Membro dell'Equipaggio è concluso. Gira il tuo gettone Turno sul lato "Turno Concluso". Ancora una volta, in questo momento dovresti pescare e risolvere una carta Evento, ma salta questo passaggio a questo punto del Tutorial.

MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO RESTANTI

In base al numero di Membri dell'Equipaggio che fanno parte della Squadra di Sbarco, potrebbero esserci dei Membri dell'Equipaggio che non hanno ancora giocato un turno.

Se hai tre o più Membri dell'Equipaggio, dovrebbero seguire i passaggi qui sotto. Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, passa alla parte "Round Completato" alla fine di questa sezione.

Nota: Quando risolvi questi passaggi, se hai dei dubbi riguardo al significato delle icone, consulta il Glossario delle icone alla fine di questo Regolamento.

GIOCATORE 3

Azione 1: Esegui l'Azione Speciale "Prelevare Campioni dalla Superficie" mostrata sulla carta PDI nel Settore in cui ti trovi al momento. Questa Azione Speciale è simile a quella eseguita da Amir durante il suo turno, ma prevede un terzo Risultato (giallo). Consulta la sezione "Risultati Bonus" a pagina 21 di questo Regolamento prima di eseguire questa azione.

Il Risultato verde di questa Azione Speciale ti indica di ottenere **Scoperta Eccezionale 1**. Tutte le volte che ottieni una Scoperta Eccezionale, consulta le regole "Scoperta Eccezionale" a pagina 24 di questo Regolamento.

Il Risultato verde indica anche di sostituire **P101** con **P000**, ma la pila contiene diverse carte **P000**. Dato che hai a disposizione diverse copie di quella carta, scegline una in maniera casuale.

Azione 2: Spostati nel Settore 5, scegliendo di Spendere un dado o tirare un dado Pericolo. Al termine del tuo turno, gira il gettone Turno. Non pescare né risolvere una carta Evento.

GIOCATORE 4

Azione 1: Spostati nel Settore 4. Per farlo, è necessario Spendere un dado. Il Settore 4 contiene un'Annotazione sul Diario di Bordo. Non appena accedi al Settore, **vai all'Annotazione 311**.

Azione 2: Esegui l'Azione Preparazione. L'Azione è illustrata a pagina 22 di questo Regolamento, ma per ora limitati a pescare 1 carta Reparto. Salta la parte riguardo alle Combinazioni di Dadi. Al termine del tuo turno, gira il gettone Turno. Non pescare né risolvere una carta Evento.

ROUND COMPLETATO

È stato completato un intero round! **Vai all'Annotazione 59**.

PROSECUZIONE DEL TUTORIAL

Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 59.

Una volta completato il primo round del Tutorial, puoi procedere autonomamente! Tuttavia, c'è una serie di regole aggiuntive che devi comprendere prima di continuare. Queste regole sono elencate di seguito, assicurati di conoscerle prima di proseguire, anche se molte di esse devono essere lette solo al momento del bisogno. A seconda degli sviluppi del Tutorial fino a ora, potresti avere già letto alcune di queste sezioni. Inoltre, consulta il Glossario delle icone alla fine di questo Regolamento per eventuali nuove icone che non siano ancora state illustrate.

Nota: Durante il Tutorial, i Membri dell'Equipaggio non pescano carte Evento al termine del proprio turno finché non viene rivelata la Missione **M02**.

CARTE RIFERIMENTO

Come accennato in precedenza, le carte Riferimento contengono un riassunto della struttura del turno su un lato e l'elenco delle Azioni possibili e la procedura di Tiro sull'altro. Ora che hai completato la parte "sceneggiata" del Tutorial, dovrai fare riferimento a entrambi i lati della carta Riferimento durante la partita. Gli elementi riportati sulla carta che sono stati saltati durante il primo round verranno illustrati successivamente, nelle relative sezioni.

ORDINE DEI TURNI



All'inizio di ciascun round, il Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio sceglie un Membro qualsiasi dell'Equipaggio (incluso sé stesso) a cui affidare il gettone Inizio. I Membri dell'Equipaggio giocano a turno a partire dal Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio, in senso orario. Ciascun Membro dell'Equipaggio gira il proprio gettone Turno all'inizio del round.

CAPACITÀ DI CONVERSIONE



Ciascun Membro dell'Equipaggio possiede una Capacità di Conversione descritta in alto a sinistra sulla carta Membro dell'Equipaggio. Durante un Tiro, puoi usare la tua Capacità di Conversione tutte le volte che spendi un dado per considerare gli esiti Base del colore mostrato come se fossero l'icona raffigurata. Il colore del dado rimane invariato.

EFFETTI DI VIAGGIO

Abbiamo già illustrato l'icona Viaggio, ma sui Percorsi di Viaggio sono presenti altre icone. Le icone sono illustrate nel Glossario delle icone, ma quelle presenti su questa plancia Pianeta vengono riportate anche qui per comodità.



Per risolvere questo effetto, scegli un dado tra quelli disponibili sulla tua plancia Equipaggio e posizionalo nella tua Riserva dei dadi Spesi. In questo caso, l'immagine del dado mostra tutti e 3 i colori, quindi puoi scegliere qualsiasi dado.



Tira un dado Pericolo e consulta l'esito sulla carta Riferimento del dado Pericolo.

EFFETTI SPECIALI IMMEDIATI

Leggi questa sezione la prima volta che un Membro dell'Equipaggio esegue un'Azione Speciale che comporta un Effetto Speciale Immediato.

Un Effetto Speciale rappresentato da una delle icone seguenti è detto "Effetto Speciale Immediato".



Se soddisfi le condizioni per questo Effetto Speciale, termina il Tiro immediatamente. Sposta tutti i dadi tirati dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi del proprietario e risolvi il Risultato descritto.



Ad esempio: Durante questo Tiro, se non è presente una nella tua Riserva del Tiro, risolvi immediatamente il Risultato rosso al termine del tiro.

CARTE CON 2 AZIONI SPECIALI

Alcune carte descrivono più di 1 Azione Speciale. Dovrai scegliere quale Azione Speciale eseguire prima dell'inizio del tiro.



RISULTATI BONUS

Leggi questa sezione la prima volta che un Membro dell'Equipaggio effettua un Tiro che comporta un Risultato bonus.

Alcuni tiri comportano un Risultato bonus giallo, oltre ai Risultati verde e rosso. Solitamente, un Risultato bonus ti dà qualcosa in più rispetto al Risultato positivo standard.



Nel caso dell'Azione Speciale "Prelevare Campioni sulla Superficie", il Risultato bonus ti dà un gettone Successo e inoltre ti consente di applicare il Risultato verde. Questo è indicato dalla freccia gialla che parte dal Risultato giallo e punta verso il Risultato verde.

Nota: Per questa specifica azione, puoi scegliere di tirare solo 1 dado. Se la fortuna ti assiste e ottieni un esito o otterrai il Risultato giallo e poi quello verde (vedi l'esempio precedente). Tuttavia, se non ottieni nessuno di questi esiti, un solo dado non sarà sufficiente per ottenere il Risultato verde.

Nota: A differenza dell'Azione Speciale "Sfondare la Paratia", in questo caso un Risultato rosso non comporterà in seguito l'applicazione di un Risultato verde. Si tratta semplicemente di un fallimento e di un'Azione sprecata.

CARTE PDI MULTIPLE

Leggi questa sezione la prima volta che ti viene richiesto di prendere una carta P000.

Tutte le volte che ti viene richiesto di prendere una carta PDI e hai a disposizione diverse copie di quella carta, scegline una in maniera casuale.

CARTE GRADO SUPERIORE

Leggi questa sezione quando sei in possesso di 3 gettoni Successo.

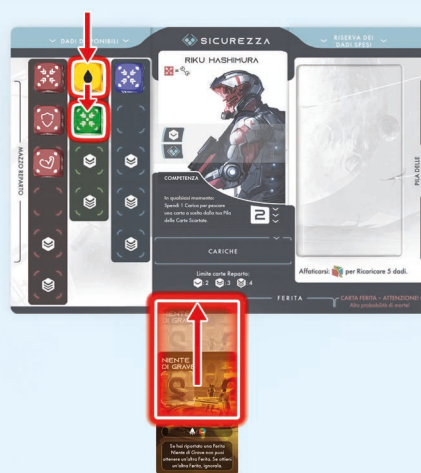
Quando soddisfi i requisiti elencati sulla carta Grado Superiore corrente, gira la carta sul lato Completato. Questo indica che hai completato l'obiettivo aggiuntivo e ne trarrai beneficio durante la fase di Gestione della Nave. Per il Tutorial, gira la carta non appena possiedi 3 gettoni Successo nella casella sopra alla plancia Pianeta. Continua a raccogliere gettoni Successo normalmente.

FERITE

Leggi questa sezione la prima volta che un Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita.

A più riprese, durante il Tutorial riporterai una Ferita "Niente di Grave" (unico tipo di Ferita presente nel Tutorial; se viene indicato che riporti ferite di altro tipo durante il Tutorial, ignora le indicazioni). Per farlo, per prima cosa prendi una carta Ferita (tutte quelle usate nel Tutorial sono Ferite "Niente di Grave") e posizionala a faccia in su nello slot Ferita più a sinistra nella parte inferiore della plancia Equipaggio. In seguito, posiziona 1 dado Ferita giallo nel primo slot in alto per i dadi di qualsiasi colonna della tua plancia Equipaggio, spostando tutti gli altri dadi in quella colonna di 1 slot verso il basso se il primo slot in alto contiene già un dado

Nota: Per il Tutorial, non importa in quale colonna posizioni il dado, ma quando giochi la Campagna potrebbe essere rilevante.



Ad esempio: Durante un'Azione Viaggio, dovrai tirare il dado Pericolo e otterrai l'esito che comporta una Ferita "Niente di Grave". Per prima cosa, posiziona la carta Ferita nello slot Ferita più a sinistra. In seguito, prendi 1 dado Ferita e scegli di posizionarlo nella colonna verde. Tutti i dadi verdi vengono spostati di 1 slot verso il basso.

Nota: Per il Tutorial, ciascun Membro dell'Equipaggio può riportare solo 1 Ferita. Se possiedi già una carta Ferita, ignora qualsiasi effetto che ti farebbe ottenere un'altra carta Ferita. Questo non succede durante la Campagna.

TIRI QUANDO SI È FERITI

Tutte le volte che effettui un Tiro, tutti i dadi Ferita che possiedi devono essere tirati durante il Passaggio 2, insieme ai dadi Reparto che hai scelto. Durante il Passaggio 6, se l'esito di un dado Ferita nella tua Riserva del Tiro corrisponde all'icona riportata sulla tua carta Ferita, posiziona il dado Ferita sulla carta e applica l'effetto dell'icona come indicato sulla carta. Se l'esito del dado non corrisponde all'icona di nessuna delle tue carte Ferita, lascialo nella tua Riserva del Tiro.

Nota: Nel Tutorial, contrariamente a quanto accade nella Campagna, non ci sono effetti che possano modificare questi dadi.



Ad esempio: Strisciando attraverso uno spazio angusto, hai ottenuto una carta Ferita e un dado Ferita. Durante un Tiro, tiri il tuo dado Ferita in aggiunta agli altri dadi. L'esito del dado Ferita è . Durante il Passaggio 6, posizioni il dado sulla carta Ferita e devi Spendere un dado.

I dadi Ferita vengono riposti negli slot dei dadi del tuo Reparto al termine del Passaggio 6 del tiro. Posiziona il dado nel primo slot in alto di qualsiasi colonna (non deve ritornare nella colonna da cui proviene), spostando gli altri dadi verso il basso, se necessario.

RMUOVERE UNA FERITA

Nel Tutorial, alcuni effetti consentono ai Membri dell'Equipaggio di rimuovere un dado Ferita e una carta Ferita. Per farlo, sarà sufficiente prendere il dado e metterlo da parte e posizionare la carta insieme alle altre carte Ferita.

AZIONE PREPARAZIONE

Leggi questa sezione la prima volta che un Membro dell'Equipaggio desidera eseguire un'Azione Preparazione.

Per eseguire un'Azione Preparazione, effettua una o entrambe le Azioni seguenti (in qualsiasi ordine):

- Pesca 1 carta Reparto dal mazzo. Se ti ritrovi con 3 carte in mano (più del Limite delle Carte Reparto), devi scartare immediatamente 1 carta.
- Effettua un Tiro per far corrispondere le icone sui dadi tirati alle Combinazioni di Dadi delle carte Reparto nella tua mano (le Combinazioni di Dadi sono illustrate nella pagina seguente). Per farlo, segui il processo standard descritto a pagina 15 (devi includere ogni dado Ferita, altri giocatori possono prestarti Assistenza e puoi giocare i primi effetti delle carte Reparto per modificarne gli esiti).

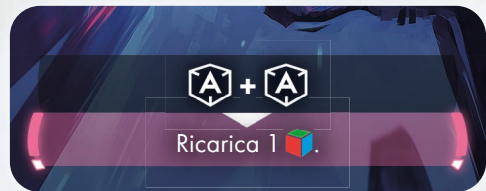
Dadi da Spendere Insufficienti

Se devi risolvere un effetto Spendi e non hai abbastanza dadi Disponibili, sarà necessario Sacrificare un dado – vedi Sacrificare nel Glossario dei termini di gioco alla fine di questo Regolamento.

COMBINAZIONI DI DADI

Leggi questa sezione la prossima volta che un Membro dell'Equipaggio risolve un Tiro.

Durante il Passaggio 5 di un Tiro, se soddisfi il requisito con i dadi nella Riserva del Tiro, puoi usare l'effetto di Combinazione di Dadi per qualsiasi carta Reparto nella tua mano.



Nota: Nella Campagna, la carta Condizione Generale potrebbe riportare effetti di Combinazione di Dadi.

Se gli esiti dei dadi nella Riserva del Tiro (inclusi i dadi dei Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza) corrispondono con il requisito della Combinazione di Dadi su una carta Reparto nella tua mano, puoi spostare i dadi corrispondenti nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario per attivare l'effetto descritto sulla carta. In seguito, scarta la carta a faccia in su e posizionala sulla Pila delle Carte Scartate. È possibile attivare l'effetto di più di 1 carta Reparto in questo modo, ma i dadi usati per attivare un effetto vengono immediatamente spostati nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario e non possono essere usati per attivare un'altra carta o un Risultato.

Nota: Nel Tutorial, ci sono solo due diverse icone di Combinazione di Dadi. Nella Campagna sono molto più numerose.



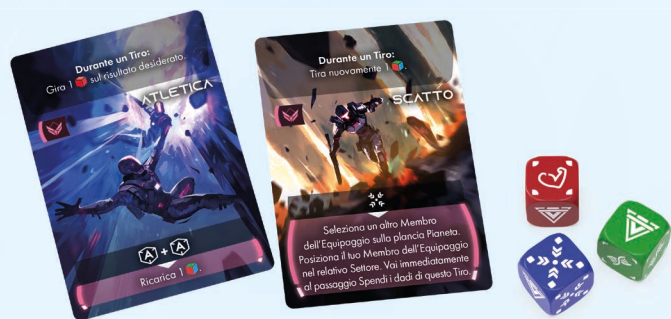
Qualsiasi dado che mostra un esito Base



Qualsiasi coppia di dadi che mostra la stessa icona. Ricorda che l'esito Vanguard conta come qualsiasi icona



I risultati Incidente non possono essere usati per le Combinazioni di Dadi



Ad esempio: Effettui un Tiro usando 2 dadi (1 rosso e 1 blu). Un altro Membro dell'Equipaggio ti presta Assistenza e tira 1 dado verde. Ottieni 1 esito Fisico e 1 esito Base. L'altro Membro dell'Equipaggio ottiene un esito Vanguard. Non si verifica nessun effetto di ripetizione del Tiro, quindi questi sono i risultati finali dei dadi dopo il Passaggio 4 della sequenza di tiro. Durante il Passaggio 5 del Tiro, è possibile usare questi dadi per attivare l'effetto della Combinazione di Dadi di qualsiasi carta Reparto nella tua mano.

Hai in mano 2 carte Reparto (Atletica e Scatto).

Puoi usare il tuo dado Base blu per attivare l'effetto della carta Scatto (spostarsi in un altro Settore), spostando il dado blu nella Riserva dei dadi Spesi e scartando la carta Scatto.

Dato che l'esito Vanguard conta come una qualsiasi icona, usi il tuo esito Fisico rosso e il dado del Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza per attivare l'effetto della carta Atletica. Il dado rosso viene spostato nella tua Riserva dei dadi Spesi e il dado verde viene spostato nella Riserva dei dadi Spesi del Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza.

PRESTARE ASSISTENZA

Quando un Membro dell'Equipaggio effettua un Tiro, tutti i Membri dell'Equipaggio che si trovano nello stesso Settore possono scegliere di prestare Assistenza. Il Membro dell'Equipaggio che effettua un Tiro è detto "Membro dell'Equipaggio attivo".

Leggi questa sezione la prima volta che un Membro dell'Equipaggio decide di prestare Assistenza.

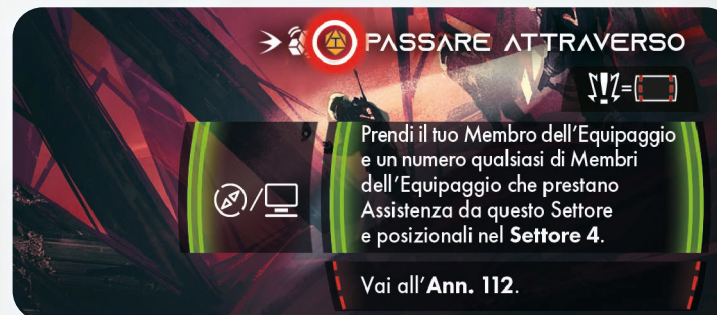
I Membri dell'Equipaggio possono prestare Assistenza in uno o entrambi i modi seguenti:

- Durante il Passaggio 1 del Tiro, un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza scegliendo 1 dado tra i propri dadi Disponibili. Il dado viene tirato durante il Passaggio 3 e può essere usato dal Membro dell'Equipaggio attivo come se facesse parte della sua Riserva del Tiro. Quando viene spostato nella Riserva dei dadi Spesi, posizionalo nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario e non in quella del Membro dell'Equipaggio attivo.
- Durante il Passaggio 4 del Tiro, un altro Membro dell'Equipaggio può prestare Assistenza giocando 1 carta Reparto che abbia un effetto Durante un Tiro dalla propria mano. Risolvi l'effetto della carta come se fosse stata giocata dal Membro dell'Equipaggio attivo.

Ad esempio: Amir, Cho e Riku si trovano tutti nello stesso Settore. Amir esegue un'Azione Speciale che comporta un tiro. Cho presta Assistenza aggiungendo uno dei suoi dadi alla Riserva del Tiro. Riku non aggiunge nessun dado, ma gioca una carta Reparto durante il Passaggio 4.

DADI PERICOLO DURANTE I TIRI

Leggi questa sezione quando esegui l'Azione Speciale "Passare Attraverso".



Eseguire alcune Azioni Speciali comporta un pericolo, rappresentato dall'icona del dado Pericolo raffigurata a sinistra del nome dell'Azione Speciale. Durante un Tiro, è necessario tirare un dado Pericolo insieme agli altri dadi. Durante il Passaggio 5, risolvi il dado Pericolo come faresti normalmente quando lo tiri (cerca l'esito sulla carta Riferimento del dado Pericolo). In seguito, metti da parte il dado Pericolo.

Riserva del Tiro Collettiva

Ciascun giocatore possiede la sua Riserva del Tiro, per tenere traccia di chi possiede ciascun dado. Tuttavia, tutte le riserve del Tiro sono considerate come facenti parte della stessa Riserva del Tiro e possono essere usate dal Membro dell'Equipaggio Attivo.

Capacità di Conversione quando si presta Assistenza

I Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza non possono usare le proprie Capacità di Conversione. È possibile usare solo la Capacità di Conversione del Membro dell'Equipaggio che effettua il tiro. Tuttavia, questo Membro dell'Equipaggio può usarla anche sui dadi dei Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza.

SCOPERTA ECCEZIONALE

Leggi questa sezione solo quando ti viene richiesto di ottenere Scoperta Eccezionale 1.

Le Scoperte Eccezionali si trovano su determinati pianeti e sono posizionate a faccia in giù sulla plancia Pianeta durante la preparazione. Quando ti viene richiesto di ottenere una Scoperta Eccezionale, gira la carta. Solitamente, le Scoperte Eccezionali vengono conservate sul Lander, ma per il Tutorial, posizionale sulla plancia Pianeta nella casella indicata.

Se ti viene richiesto di ottenere la Scoperta Eccezionale 1 e la possiedi già, in alternativa ottieni 1 (come stampato sulla casella Scoperta Eccezionale in alto a destra sulla plancia Pianeta).

EVENTI

Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 298.

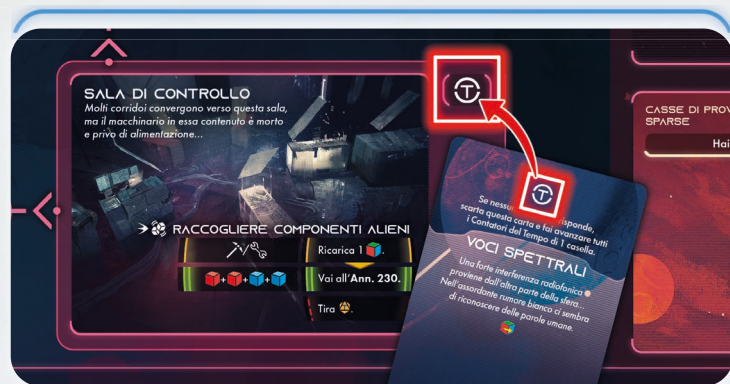
Come accennato in precedenza, quando un Membro dell'Equipaggio conclude il proprio turno, scopre la prima carta Evento e la risolve.

La procedura è la seguente:

- 1) Scopri la prima carta Evento del mazzo delle carte Evento. Se il mazzo delle carte Evento è vuoto, mescola la pila delle carte Evento scartate per creare un nuovo mazzo prima di scoprire la prima carta.
- 2) Se nessuna delle icone Bioma sulla carta corrisponde alle icone Bioma nel tuo Settore (incluse le icone sulla carta PDI), segui l'effetto secondario della carta, stampato nella parte superiore della carta. Nel Tutorial, l'effetto secondario di tutte le carte Evento è l'avanzamento di tutti i contatori del Tempo di 1. Ignora questo effetto se la carta Condizione Generale G01 (Luci lampeggianti) non è in gioco. Se è in gioco, leggi la sezione seguente riguardo ai contatori del Tempo.
- 3) Se una o più icone Bioma riportate sulla carta corrispondono a una delle icone Bioma nel tuo Settore, risolvi l'effetto principale della carta, stampato nella sua parte inferiore. Se non diversamente specificato, questo effetto si applica solo al giocatore che ha scoperto la carta.
- 4) Scarta la carta a faccia in su e posizionala sulla Pila delle Carte Scartate.

Ad esempio: Concludi il tuo turno nel Settore 6 e scopri una carta Evento. L'icona Evento corrisponde all'icona Bioma nel tuo attuale Settore; quindi, l'effetto principale dell'Evento viene risolto (Voci Spettrali) e devi Spendere un dado.

Se l'icona Evento sulla carta non era visibile nel Settore in cui ti trovi, viene risolto l'effetto secondario in alternativa (fai avanzare tutti i contatori del Tempo di 1).



CONTATORI DEL TEMPO

Leggi questa sezione solo quando ti viene richiesto di farlo.

In diversi momenti della partita, ti verrà richiesto di fare avanzare tutti i contatori del Tempo. Nel Tutorial, è importante farlo quando entra in gioco la carta G01 (G01 è il solo contatore del Tempo presente nel Tutorial).

I contatori del Tempo funzionano in maniera simile ai contatori delle Azioni Speciali: tutte le volte che ti viene richiesto di fare avanzare tutti i contatori del Tempo, se al momento non c'è nessun gettone Tempo sul contatore, posiziona uno sulla casella più a sinistra. Tutti i progressi successivi fanno avanzare il gettone verso destra. Quando raggiunge la casella più a destra (che riporta i dettagli dell'effetto) risolvi l'effetto indicato.

Tutte le volte che ti viene richiesto di resettare il contatore del Tempo, rimuovi il gettone Tempo dal contatore.



Ad esempio: Il contatore del Tempo su G01 deve essere avanzato di 4 caselle: il primo avanzamento posiziona il gettone Tempo sul contatore e quando il contatore raggiunge l'ultima casella, vai all'Annotazione 505.

RIORDINARE IL TUTORIAL

Leggi questa sezione dopo aver letto l'Annotazione 204.

Mentre la Squadra di Sbarco lascia il pianeta, è il momento di eseguire alcuni rapidi passaggi di riordino.

- 1) **RIORDINARE CARTE E DADI:** Sposta tutti i dadi Reparto dal tavolo al relativo Compartimento del Reparto. Riponi tutti i gettoni Turno, gettoni Tempo, il gettone Inizio, le miniature, i segnaposto, i dadi Ferita e i dadi Pericolo nella scatola del gioco.
 - Rimuovi tutte le carte Reparto usate nel Tutorial, insieme alle carte Evento del Tutorial, alle carte Ferita del Tutorial, alle carte Missione del Tutorial e alla carta Condizione Generale del Tutorial dal gioco.
 - Posiziona tutte le carte P000 – “Niente di interessante” (sia dalla plancia Pianeta che dalla pila dei PDI) in “Punti di Interesse” (Vassoio Portacarte A). Rimuovi tutte le altre carte PDI dalla plancia Pianeta e dalla pila PDI dal gioco.
- 2) **VERIFICARE I COMPONENTI:** A questo punto, gli unici componenti sul tavolo dovrebbero essere la Planetopedia aperta e i gettoni Successo, le Scoperte, la carta Grado Superiore, le plance Equipaggio con le carte Membro dell'Equipaggio e le tue carte Riferimento.

- 3) **PROMOZIONE DEI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO:** Dato che la carta Grado Superiore è stata girata sul lato completato durante la fase di Esplorazione Planetaria, tutti i Membri dell'Equipaggio che fanno parte della Squadra di Sbarco passano al Grado Superiore. Sostituisci la Cartellina di Grado 1 con una Cartellina di Grado 2, posizionando nuovamente la carta sulla relativa plancia Equipaggio. Posiziona nuovamente le Cartelline di Grado 1 nei compartimenti del Reparto corrispondente.



Grado 1 Grado 2 Grado 3



In seguito, rimuovi la carta Grado Superiore del Tutorial dal gioco.

- 4) **ACQUISTARE DADI:** Puoi usare i tuoi gettoni Successo per acquistare dadi aggiuntivi per ciascun Reparto. Il costo di questa operazione è 1 gettone Successo per ciascun dado presente al momento nel Reparto (tutti i Reparti avranno sempre lo stesso numero di dadi). Acquistare dadi in questo modo aggiunge 1 nuovo dado a **ciascun Reparto**. Dato che in ciascun Reparto al momento sono presenti 5 dadi, il costo è pari a 5 gettoni Successo. Se li possiedi, riponi 5 gettoni Successo nella scatola e aggiungi i seguenti dadi dalla scatola del gioco ai compartimenti del Reparto corrispondente:

Sicurezza Ingegneria Scienza Ricognizione



Questi dadi sono definiti dadi Jolly e aumentano le possibilità di ottenere un esito Vanguard, ma anche le possibilità di ottenere un esito Incidente. Usali con cautela! Per il momento, lascia i gettoni Successo restanti sul tavolo.

Congratulazioni! Hai completato il Tutorial di ISS Vanguard. Ricorda che regole ed elementi di gioco aggiuntivi, come Gestione della Nave, Indizi, Scoperte, Minacce, Lander e molto altro verranno rivelati man mano che la Campagna avanza. Tutte le volte che desideri rivedere le regole, consulta la sezione "Campagna" di questo Regolamento (Capitolo III).

Se desideri proseguire la Campagna subito dopo il Tutorial, vai alla sezione seguente (Prosecuzione della Campagna). In alternativa, vai alla procedura per "Resetare il gioco" a pagina 41 per preparare il gioco per le partite future.

Buona fortuna per le tue esplorazioni!

PROSECUZIONE DELLA CAMPAGNA

È tutto pronto per passare per la prima volta alla Gestione della Nave. In questa parte del gioco viaggerai verso mondi alieni, ricercherai nuove tecnologie, realizzerai attrezzature e potenziarai i tuoi Reparti e i Membri dell'Equipaggio. I diversi passaggi della Gestione della Nave vengono eseguiti usando il Manuale della Nave. Posiziona il Manuale della Nave sul tavolo e assicurati che ci sia abbastanza spazio per tre riserve di gettoni lungo il suo lato sinistro.

Il Manuale della Nave contiene già le carte iniziali indicate nei passaggi descritti nella sezione "Prima della partita iniziale".

Ora, segui questi passaggi:

- Posiziona la busta "In attesa..." sul tavolo. Durante la Gestione della Nave, a volte ti verrà richiesto di posizionare delle carte in questa busta e, quando raggiungi la parte del Manuale della Nave in cui vengono usate, ti verrà spiegato cosa fare.
- Apri il Manuale della Nave alle pagine 28 e 29. Sposta **Scoperta Eccezionale 1** dallo slot "Scoperte Effettuate" sulla plancia Pianeta allo slot delle carte con il numero "1" a pagina 29.
- Posiziona eventuali gettoni Successo ancora sul tavolo nel sacchetto per i gettoni. Usa questo sacchettino per conservare la tua attuale riserva di gettoni di vario genere.
- Ciascun giocatore del Reparto sposta i Membri dell'Equipaggio sulle proprie plance Equipaggio in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).
- Ciascun giocatore del Reparto prende 2 carte casuali da "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e le posiziona a faccia in su sul tavolo. Ciascun giocatore sceglie un nuovo Membro dell'Equipaggio per ciascuno dei suoi Reparti. Inserisci questi Membri dell'Equipaggio nelle Cartelline di Grado 1 presenti nei compartimenti del Reparto. Riponi le restanti carte Membro dell'Equipaggio nelle "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e mescola tutte le carte.
- Ciascun giocatore aggiunge i nuovi Membri dell'Equipaggio alla propria mano. I Membri dell'Equipaggio nella mano di un giocatore sono detti "Membri dell'Equipaggio Disponibili". I giocatori che controllano più di un Reparto conservano i Membri dell'Equipaggio disponibili di tutti i Reparti insieme, in una sola mano. Durante la Gestione della Nave, potrai assegnare diverse attività ai Membri dell'Equipaggio disponibili. Tuttavia, non potrai mai assegnare un Incarico all'ultimo Membro dell'Equipaggio disponibile per ciascun Reparto, perché ne avrai bisogno per l'Esplorazione Planetaria successiva.

Nota: Questo significa che potresti non essere in grado di portare a termine nessun Incarico durante la prima fase di Gestione della Nave, a meno che tu non decida di usare la caserma per reclutare nuovi Membri dell'Equipaggio.

- Prendi lo Scanner Planetario e il Registro Planetario dalla scatola e posizionali vicino a te.

È tutto pronto per iniziare la fase di Gestione della Nave. Per farlo, impiegherai procedure presenti nel Manuale della Nave, del quale non hai ancora ricevuto i componenti di riferimento nel corso della tua Campagna. Se una procedura fa riferimento a un componente che non possiedi, ignora i passaggi fino a fasi di Gestione della Nave successive.

Suggerimento: Man mano che avanzi nel Manuale della Nave ti verranno presentate diverse opzioni: non preoccuparti. A questo punto della Campagna, non ci sono scelte sbagliate. Tuttavia, una volta raggiunto il passaggio "Struttura della nave" ti consigliamo di attivare la caserma e il complesso di produzione. Questo ti consentirà di procurarti alcune attrezzature prima della prossima Missione. Ma questa non è la sola combinazione possibile!

Ora, vai all'Annotazione 750.







CAPITOLO III - CAMPAGNA

Prima di giocare la Campagna, almeno uno dei giocatori (idealmente tutti) dovrà aver guardato il video Tutorial (vedi pagina 10) o aver portato a termine il Tutorial, dato che consente di imparare le regole principali del gioco.

Hai due opzioni per iniziare la Campagna.

- 1) Proseguire dal Tutorial:** Opzione consigliata se hai appena giocato il Tutorial. Non devi eseguire nessuna procedura di preparazione aggiuntiva. Sarà sufficiente proseguire la partita dal punto in cui si è concluso il Tutorial. Per farlo, salta il resto di questa pagina e pagina 28. A partire da pagina 29 sono riportate le regole dettagliate per l'Esplorazione Planetaria.
- 2) Inizio Rapido:** Scegli questa opzione se desideri iniziare la Campagna con Membri dell'Equipaggio diversi da quelli usati nel Tutorial, oppure giochi la Campagna per la seconda, terza o successive volte.

INIZIO RAPIDO DELLA CAMPAGNA

La procedura seguente illustra come preparare e iniziare la Campagna completa di ISS Vanguard senza giocare il Tutorial.

1) Verifica i Vassoi Portacarte e il Manuale della Nave

Assicurati che i vassoi portacarte e il Manuale della Nave siano organizzati come descritto nella sezione "Prima della partita iniziale". Se hai ricreato i mazzi Tutorial, sposta le seguenti carte Tutorial nei Vassoi Portacarte elencati qui:

- Carte Punto di Interesse **P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000** e **P000** in "Punti di Interesse" (Vassoio Portacarte A)
- Carte Missione **M01, M02, M03** in "Carte Missione" (Vassoio Portacarte A)

- Carta Condizione Generale **G01** in "Condizioni generali" (Vassoio Portacarte A)
- Scoperta Eccezionale **1** in "Scoperte Eccezionali" (Vassoio Portacarte A)
- 4 Carte Ferita "Niente di Grave" in "Ferite" (Vassoio Portacarte A)
- Posiziona 5 carte Evento del Tutorial e una carta Grado Superiore del Tutorial sul tavolo
- 4 Carte Membro dell'Equipaggio del Tutorial nelle "Reclute" (Vassoio Portacarte B)
- Carta Progetto di Ricerca **R01** in "Progetti di Ricerca" (Vassoio Portacarte B)

2) Preparazione dei Componenti

Posiziona i seguenti componenti sul tavolo:

- A.** 1 Carta Riferimento Round / Tiro per giocatore
- B.** 1 Carta Riferimento Dado Pericolo
- C.** 4 Pance Equipaggio
- D.** Vassoio Portacarte A (Esplorazione Planetaria)
- E.** Vassoio Portacarte B (Gestione della Nave)
- F.** Compartimenti del Reparto (o le 4 scatole del Reparto se possiedi l'espansione con le scatole del Reparto)
- G.** Planetopedia
- H.** 1 gettone Inizio e tutti i gettoni Turno, gettoni Successo, gettoni Tempo e segnaposto
- I.** 12 dadi Ferita
- J.** 2 dadi Pericolo
- K.** 5 Carte Evento del Tutorial
- L.** 1 Carta Grado Superiore del Tutorial

Importante: Accertati che tutti i componenti al di fuori di quelli elencati in precedenza vengano riposti nella scatola.



Da: Maggiore Imara Dahl
A: Sergente Nahy

NAHY, SIETE IN STRETTI
RAPPORTI CON IL PERSONALE
DELLE SQUADRE DI SBARCO,
GIUSTO? SAPETE SPIEGARMI
PERCHÉ, DI RECENTE, ALCUNI
DI LORO HANNO COMINCIATO
A CHIAMARMI "BRADFORD"
E A TROVARE COSÌ DIVERTENTE
IL MIO MAGLIONE MILITARE VERDE?

3) Leggi l'Annotazione Iniziale

Apri il Diario di Bordo o la app e leggi l'**Annotazione iniziale** (la primissima Annotazione sul Diario di Bordo) che dà inizio alla storia della Vanguard.

4) Scegli i Reparti

I giocatori devono accordarsi riguardo a chi controllerà i Reparti durante la partita. Trattandosi di un gioco cooperativo, assicurati che tutti i giocatori siano soddisfatti della propria scelta. Ciascun giocatore prende le plance Equipaggio corrispondenti ai Reparti che controlla. Il giocatore che controlla un Reparto è detto "giocatore del Reparto". Ciascuno dei quattro Reparti deve essere controllato da un giocatore!

5) Pesca i Membri dell'Equipaggio Iniziali

- Ciascun giocatore del Reparto prende 3 carte in maniera casuale da "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e le posiziona a faccia in su sul tavolo.
- Ciascun giocatore del Reparto sceglie due nuovi Membri dell'Equipaggio per ciascuno dei suoi Reparti. Inserisci questi Membri dell'Equipaggio nelle Cartelline di Grado 1 presenti nel relativo Compartimento del Reparto. Posiziona un Membro dell'Equipaggio per ciascun Reparto su una plancia Equipaggio corrispondente, e l'altro in "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).
- Riponi le restanti carte Membro dell'Equipaggio nelle "Reclute" (Vassoio Portacarte B) e mescola tutte le carte di quel mazzo.

6) Preparazione dei dadi Reparto

Prendi i dadi Reparto per ciascun Reparto come nelle immagini qui sotto, posizionando i dadi negli slot dei dadi della plancia Equipaggio come mostrato. Assicurati di prendere **esattamente** i dadi mostrati nelle immagini qui sotto (i simboli nei 4 angoli su alcune facce dei dadi ti aiuteranno a identificarli). Riponi eventuali dadi inutilizzati all'interno della scatola.



Reparto Ingegneria



Reparto Sicurezza



Reparto Ricognizione



Reparto Scienza

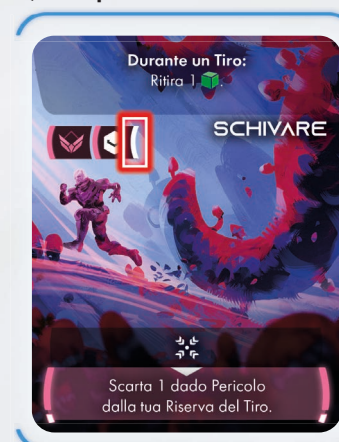
7) Creazione della Squadra di Sbarco

Ciascun giocatore che controlla più di un Reparto sceglie un solo Reparto per partecipare alla prima Missione. Se giochi una partita individuale, scegli due Reparti.

Per tutti i Reparti che NON prenderanno parte alla prima Missione:

- Sposta la carta Membro dell'Equipaggio di questo Reparto dalla plancia Equipaggio a "Equipaggio a Riposo" (Vassoio Portacarte B).
- Sposta i dadi di questo Reparto dalla plancia Equipaggio al Compartimento del Reparto.
- Riponi la plancia Equipaggio di questo Reparto nella scatola.

8) Preparazione delle carte Reparto



Per ciascun Membro dell'Equipaggio che fa parte della Squadra di Sbarco, prendi le 10 carte Reparto di Grado 1 che presentano una barra bianca accanto al grado dal Compartimento del Reparto (vedi l'esempio a sinistra). Ciascun Membro dell'Equipaggio mescola le proprie carte Reparto e le posiziona a faccia in giù nello slot del mazzo Reparto indicato sulla sinistra della sua plancia Equipaggio.

Nota: Il pianeta di partenza non usa tutte le regole e i componenti del gioco, come Minacce, Scoperte, Indizi, Attrezzatura, capacità dell'Equipaggio e Cariche. Questo significa che non tutte le capacità delle carte saranno utili per il momento.


9) Preparazione della plancia Pianeta

- Apri la Planetopedia alle pagine **02** e **03** (Occhio del Vuoto): questa è la tua plancia Pianeta.
- Posiziona la carta Grado Superiore del Tutorial con il lato "Non completato" verso l'alto nello slot indicato lungo il bordo superiore della plancia Pianeta.
- Prendi la carta Missione **M01** da "Missioni" (Vassoio Portacarte A) e posizionala a faccia in su nella casella Missione sotto alla casella Scoperta Eccezionale.
- Posiziona **Scoperta Eccezionale 1** nella casella indicata a faccia in giù.
- Mescola 5 carte Evento Tutorial e posizionale accanto alla plancia Pianeta.
- Per ciascun Reparto che prende parte a questa Esplorazione Planetaria, i giocatori scelgono una delle otto miniature a loro disposizione per rappresentare i Membri dell'Equipaggio che fanno parte della Squadra di Sbarco e la posizionano nell'anello colorato che rappresenta il loro Reparto. I giocatori posizionano queste miniature nei Settori **1** e **2** nel modo che desiderano, posizionando almeno una miniatura in ciascun Settore.
- Posiziona un gettone Turno accanto a ciascuna plancia Equipaggio con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto. Affida il gettone Inizio al giocatore del Reparto Ricognizione (anche se il Reparto Ricognizione non fa parte della Squadra di Sbarco).
- Lascia lo slot delle Cariche vuoto. A causa del risveglio improvviso, i Membri dell'Equipaggio che fanno parte della Squadra di Sbarco non ottengono nessuna Carica all'inizio di questa esplorazione!
- Leggi la carta Missione ad alta voce.
- Ciascun giocatore del Reparto pesca due carte dal proprio mazzo Reparto.

10) Inizia a esplorare! Vai all'Annotazione 1.

REGOLE DELL'ESPLORAZIONE PLANETARIA

All'inizio dell'Esplorazione Planetaria, segui questi passaggi:

- 1)  Ciascun giocatore prende 1 gettone Turno per ciascun Membro dell'Equipaggio che si trova sul pianeta e lo posiziona sulla propria plancia Equipaggio, con il lato "Turno Disponibile" verso l'alto.
- 2) Il giocatore del Reparto Ricognizione sceglie quale Membro dell'Equipaggio riceve il gettone Inizio.

L'Esplorazione Planetaria è suddivisa in una serie di round. In ciascun round, a partire dal Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio e in senso orario, ciascun Membro dell'Equipaggio effettua un turno eseguendo due azioni. Al termine del proprio turno, il Membro dell'Equipaggio gira il suo gettone Turno sull'altro lato. Una volta che tutti i membri hanno effettuato il proprio turno, il round è concluso. Ciascun Membro dell'Equipaggio gira i propri gettoni Turno sul lato "Turno Disponibile".

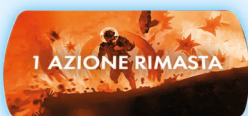
All'inizio del round successivo, il Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio sceglie un membro qualsiasi dell'Equipaggio (incluso sé stesso) a cui affidare il gettone Inizio. Il Membro dell'Equipaggio in possesso del gettone Inizio effettua il turno iniziale, seguito da tutti gli altri Membri dell'Equipaggio in senso orario.

Quando è il tuo turno, segui questi passaggi:

- 1) **Esegui due Azioni** – Scegli una delle Azioni elencate qui sotto e risolvila completamente. In seguito, scegli una seconda Azione e risolvila completamente. A eccezione dell'Azione Speciale, puoi eseguire la stessa Azione due volte.
 - Azione Speciale (una volta per turno)
 - Viaggio
 - Preparazione
 - Riposo
 - Decollo



2 AZIONI RIMASTE



1 AZIONE RIMASTA

Per aiutarti a ricordare se ti sono rimaste una o due Azioni da compiere, puoi usare il gettone opzionale Azioni per tenerne traccia.

Usare un effetto riportato sulla plancia Equipaggio, sulla plancia Lander, sulla carta Membro dell'Equipaggio, Provviste, Reparto ecc. non conta come un'Azione a meno che non si tratti di un'Azione Speciale oppure il testo indichi che conta come un'Azione.



Ad esempio: La carta Attrezzatura "Avamposto" riporta il testo: "Posiziona il gettone Avamposto nel tuo Settore. Conta come un'Azione." Quindi, non potrai usarla se hai già eseguito due Azioni in questo turno.

2) Conclusione del turno



- Gira il tuo gettone Turno a faccia in giù, per mostrare il lato "Turno Concluso".
- Pesca e risolvi una carta Evento (vedi pagina 37).

Quando tutti i gettoni Turno mostrano "Turno Concluso", il round è terminato: Inizia un nuovo round.

Questa sequenza si ripete finché non si verifica una delle seguenti situazioni:

- Un Membro dell'Equipaggio esegue un'Azione Decollo.
- Un Membro dell'Equipaggio ottiene la quarta carta Ferita.
- Un'Annotazione o una carta Missione ti comunicano di terminare l'Esplorazione Planetaria.

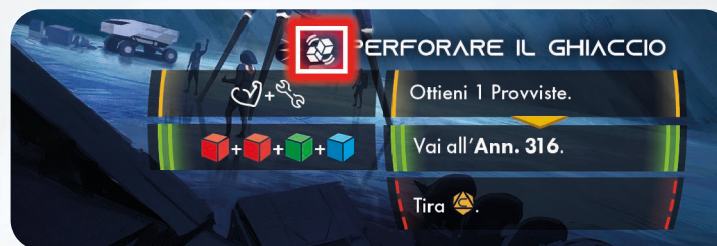
In seguito, fai riferimento alla sezione "Concludere l'Esplorazione Planetaria" a pagina 41.

AZIONI SPECIALI

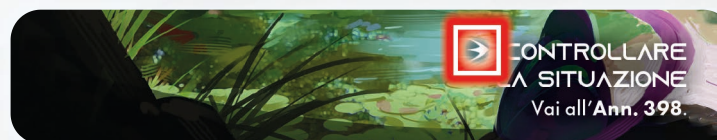
Le Azioni Speciali includono Azioni come prelevare campioni di sostanze pericolose e negoziare con forme di vita aliena. Sono identificate dall'icona ➤ prima del nome dell'azione.

Quando è il tuo turno, puoi eseguire un'Azione Speciale riportata:

- Sulla plancia Pianeta, descritta nel tuo Settore.
- Su una carta PDI nel tuo Settore.
- Sulla carta Condizione Generale.
- Su una carta che rappresenta eventuali Minacce nel tuo Settore.
- Su una carta Missione scoperta.
- Su una carta Modifiche al Lander o Grado Superiore.



La maggior parte delle Azioni Speciali richiede di effettuare un Tiro (vedi pagina 31).



Per altre Azioni è sufficiente seguire le indicazioni riportate sotto all'azione.

Da: Quartiermastro Capo P. Olsen
A: Capi Reparto

SONO MOLTO PREOCCUPATO DALLA FREQUENZA CON CUI LE SQUADRE DI SBARCO REQUISISCONO IL NOSTRO CONGEGNO DI INCENERIMENTO PORTATILE HADES PER LE OPERAZIONI A TERRA. NON È, COME SOSTENGONO, UN "LANCIAFIAMME"! È UNO STRUMENTO SPECIFICO PER ATTIVITÀ MINERARIE CON SPECIFICI IMPIEGHI E, PER OPERARLO, NECESSITA DI UN LUNGO ADDESTRAMENTO. NON RIESCO A CAPIRE PERCHÉ TUTTE LE SQUADRE DI SBARCO INSISTANO AD AVERNE UNO A DISPOSIZIONE IN TUTTE LE MISSIONI IN SUPERFICIE.



Settore del Lander

Alcuni Settori

riportano un'icona Lander, che indica un Settore in cui è possibile atterrare. Il Settore in cui si trova il Lander è detto "Settore del Lander".


Al termine della maggior parte delle esplorazioni planetarie, dovrai fare ritorno al Settore del Lander per effettuare il Decollo.

Numeri delle Annotazioni sulla plancia Pianeta

Quando è il tuo turno, se raggiungi un Settore che ti indirizza verso il Diario di Bordo (con le parole "Vai all'Annotazione XX") leggi immediatamente l'Annotazione nel Diario di Bordo.

VIAGGIO

L'Azione Viaggio è il modo principale con cui i Membri dell'Equipaggio raggiungono nuovi Settori del pianeta.

Nota: Se è presente un'icona  in qualsiasi punto del tuo Settore, non puoi eseguire questa azione.


Tutte le volte che esegui l'Azione Viaggio, segui questi passaggi:

- 1) Scegli un Percorso (una linea che collega il Settore in cui ti trovi e il Settore in cui vuoi spostarti). Alcuni Percorsi sono a senso unico: puoi scegliere un Percorso solo se presenta una freccia all'inizio. Vale a dire, puoi spostarti solo nella direzione indicata dalle frecce.



Ad esempio: Puoi viaggiare dal Settore inferiore al Settore superiore, ma non puoi viaggiare nella direzione opposta.

Nota: Tutti i Settori verso i quali puoi viaggiare a partire dal Settore in cui ti trovi sono detti "Settori Collegati". Questo termine è impiegato in alcune carte.

- 2) Risolvi ciascuna icona raffigurata sul Percorso. Se il Percorso riporta l'icona Viaggio , salta il Passaggio 3 dell'Azione e risolvi l'effetto dell'Azione Viaggio indicato sulla carta Condizione Generale nell'angolo in basso a destra della plancia Pianeta.



Ad esempio: Si viaggia lungo un Sentiero che raffigura l'icona Viaggio. Facendo riferimento alla carta Condizione globale, è necessario eseguire un Tiro.

Nota: Finché l'Azione Viaggio non viene completata (ossia finché tutte le icone Percorso sono state risolte), il tuo Membro dell'equipaggio viene considerato come se si trovasse nel Settore da cui hai cominciato l'Azione Viaggio. Questo significa che i Membri dell'Equipaggio che si trovano nel tuo Settore di partenza possono prestarti Assistenza, ma quelli nel Settore di arrivo non possono farlo.

- 3) Posiziona la miniatura del tuo Membro dell'Equipaggio al termine del Percorso. Se raggiungi un Settore che contiene il numero di un'Annotazione, leggila immediatamente.

PREPARAZIONE

Tutte le volte che esegui un'Azione Preparazione, effettua una o entrambe le Azioni seguenti (in qualsiasi ordine):

- Pesca 1 carta Reparto dal mazzo. Se ti ritrovi con un numero di carte superiore al limite di carte per il tuo Reparto (2 carte per il Grado 1, 3 carte per il Grado 2 e 4 carte per il Grado 3), scarta immediatamente le carte in eccesso.
- Effettua un Tiro per far corrispondere i dadi tirati con una Combinazione di Dadi su una carta Reparto nella tua mano o sulla carta Condizione Generale attuale. Per farlo, segui il processo standard descritto a pagina 31 (devi includere i dadi Ferita, gli altri giocatori possono prestarti Assistenza e puoi utilizzare gli effetti sulla parte superiore delle carte Reparto per modificarne gli esiti).

RIPOSO

Riposare è il modo principale in cui i Membri dell'Equipaggio Ricaricano i propri dadi Reparto (spostandoli dalla Riserva dei dadi Spesi agli slot dei dadi Disponibili sulla sinistra della propria plancia Equipaggio).

Tutte le volte che esegui l'Azione Riposo, segui queste fasi:

- 1) Riduci le Provviste di 1 (indicate dal segnaposto sul contatore delle Provviste del tuo Lander). Se non sei in grado di farlo (il contatore è già a zero), puoi eseguire l'Azione Riposo.
- 2) Ricarica metà del numero totale dei tuoi dadi Reparto, arrotondando per eccesso. Per farlo, conteggia sia i dadi Reparto Disponibili che i dadi nella tua Riserva dei dadi Spesi.

Ad esempio: Se ci sono 2 dadi Reparto Disponibili e 5 dadi nella tua Riserva dei dadi Spesi, Ricarica 4 dadi.

- 3) Pesca 1 carta Reparto dal mazzo. Se ti ritrovi con un numero di carte superiore al Limite delle Carte per il tuo Reparto (2 carte per il Grado 1, 3 carte per il Grado 2 e 4 carte per il Grado 3), scarta immediatamente le carte in eccesso.

Ricaricare i dadi

Per Ricaricare un dado, spostalo nuovamente dalla Riserva dei dadi Spesi a uno slot del colore corrispondente sulla tua plancia Equipaggio. Ricorda di posizionarlo con la faccia con le parentesi nei quattro angoli rivolta verso l'alto per consentirti di identificarlo facilmente.

DECOLLO

Questa Azione può essere eseguita solo da un Membro dell'Equipaggio che si trova nel Settore del Lander e solo se tutti gli altri Membri dell'Equipaggio sono di unanime accordo. Eseguire questa Azione termina immediatamente l'Esplorazione Planetaria (vedi pagina 41).

Importante: Decollare prima che tutti i Membri dell'Equipaggio si trovino nel Settore del Lander provocherà la morte dei Membri dell'Equipaggio abbandonati. Decollare senza aver portato a termine una Missione comporterà delle penalità Missione fallita nel Manuale della Nave.

AFFATICARSI

Puoi Affaticare un Membro dell'Equipaggio in qualsiasi momento (inclusi gli Atterraggi). Affaticarsi non conta come un'Azione.

Per Affaticare un Membro dell'Equipaggio, Sacrifica 1 dado (dai dadi Reparto Disponibili o dalla Riserva dei dadi Spesi) per Ricaricare 5 dei tuoi dadi Reparto. Se hai un totale di **3 o meno dadi** Reparto in gioco (dadi Reparto Disponibili, nella Riserva dei dadi Spesi e nella Riserva del Tiro), devi riportare una Ferita "Allo Stremo" invece di Sacrificare un dado.



Ad esempio: Stai per effettuare un Tiro importante ma hai solo 1 dado Reparto sulla tua plancia Equipaggio. Dato che il tempo è un fattore fondamentale per la Missione attuale, non puoi concederti il lusso di eseguire un'Azione Riposo e Ricaricare i tuoi dadi prima di effettuare il Tiro. Decidi di Affaticarti, Sacrificando un dado dalla tua Riserva dei dadi Spesi per Ricaricare 5 dei tuoi dadi Spesi. Ora, potrai effettuare il Tiro con un buon numero di dadi.

Nota: Affaticarsi non è un'Azione e può essere effettuata durante il turno di qualsiasi giocatore. Può persino essere effettuata in risposta a un effetto oppure dopo aver pescato un Evento, ma prima di averlo risolto.

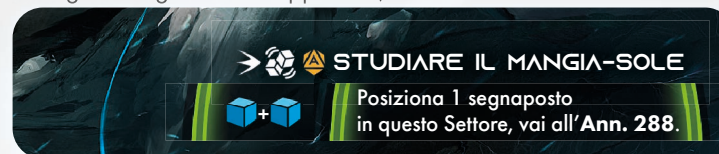
Ad esempio: Stai risolvendo un effetto che ti indica di Spendere un dado. Dato che al momento non hai dadi sulla tua plancia Equipaggio, dovresti Sacrificare un dado. Scegli di Affaticarti, Sacrificando un dado dalla Riserva dei dadi Spesi per Ricaricare 5 dei tuoi dadi. In seguito, risolvi l'effetto originale e Spendi un dado.

Sacrificare

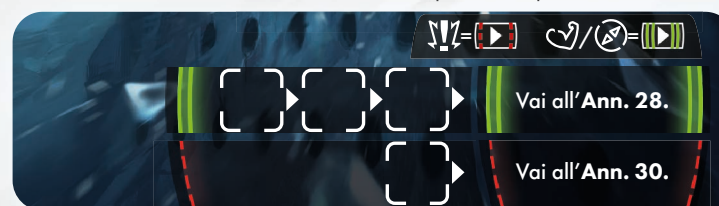
Sposta nuovamente un dado Reparto dalla tua plancia Equipaggio o dalla Riserva dei dadi Spesi nel tuo Compartimento del Reparto.

TIRI

Molte delle Azioni che esegui durante la partita comportano una prova con i tuoi dadi Reparto per determinare il Risultato. Queste prove sono dette "Tiri" e sono identificate dall'icona . Usa le regole seguenti solo se ti viene richiesto di effettuare un Tiro. Se ti viene richiesto di tirare un dado specifico (ad es. un dado Pericolo o un D10), le seguenti regole non si applicano; non si tratta di un "Tiro".



Alcuni Tiri presentano una o più righe colorate. Ciascuna riga rappresenta un Risultato possibile, in base all'esito del tuo Tiro. Il Risultato verde indica un successo. Un Risultato giallo (se presente) è un successo migliore. Il Risultato rosso indica un fallimento, ma potrebbe portare ad altro...



Altri tiri presentano uno o due contatori sui quali fare avanzare un segnaposto tirando i relativi dadi. Una volta che il segnaposto raggiunge una casella Risultato, il suo effetto viene risolto nell'ultimo passaggio del Tiro. Solitamente, un contatore verde comporta qualcosa di positivo, un contatore rosso comporta qualcosa di negativo.

Per effettuare il Tiro, segui questi passaggi:

- 1) Scegli i dadi:** Prendi un numero qualsiasi di dadi Reparto Disponibili dalla tua plancia dell'Equipaggio (non dalla Riserva dei dadi Spesi) e tienili in mano. È possibile scegliere di non utilizzare alcun proprio dado. Tutti gli altri Membri dell'Equipaggio presenti nello stesso Settore possono scegliere di prestarti Assistenza prendendo in mano un dado Reparto Disponibile dalla propria plancia Equipaggio.
- 2) Aggiungi i dadi Ferita e dadi Pericolo:** Se sono presenti dadi Ferita sulla tua plancia Equipaggio, prendi in mano anche quelli. I Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza non aggiungono i propri dadi Ferita al Tiro. Prendi anche il numero di dadi Pericolo indicato a sinistra del nome dell'Azione, se presente.
- 3) Tira i dadi:** Tira tutti i dadi. Una volta tirati, essi andranno a formare la Riserva del Tiro. Anche gli eventuali Membri dell'Equipaggio che ti hanno prestato assistenza tirano il dado con cui hanno prestato Assistenza. I dadi degli altri Membri dell'Equipaggio devono rimanere separati, ma contano come se facessero parte della Riserva del Tiro.

Riserva del Tiro collettiva

Anche se ciascun giocatore possiede la propria Riserva del Tiro per tenere i dadi separati, i dadi di tutte le Riserve del Tiro sono considerati come se fossero nella stessa Riserva del Tiro.



Simbolo "Qualsiasi"

Questo simbolo indica che è possibile usare qualsiasi icona. Se il requisito contiene più di un simbolo come questo, è necessario usare la stessa icona per ciascuno.

- Le icone Vanguard contano come qualsiasi icona.
- Gli esiti Incidente non possono essere usati per le Combinazioni di Dadi.


Ad esempio: +

L'effetto di questa Combinazione di Dadi richiede due icone uguali.

4) Modifica gli esiti:

- Puoi usare 1 o più carte Attrezzatura che trasporti che abbiano un effetto "Durante un Tiro". Segui le indicazioni riportate sulla carta. I Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza non possono usare le proprie carte Attrezzatura a meno che il relativo effetto non lo specifichi.
- Puoi giocare 1 o più carte Reparto dalla tua mano che abbiano un effetto "Durante un Tiro" (stampato nella parte superiore della carta). Una volta che hai risolto l'effetto di una carta Reparto, scartala e posizionala sulla Pila delle Carte Scartate del proprietario.
- Gli altri Membri dell'Equipaggio che si trovano nello stesso Settore possono prestarti Assistenza giocando al massimo 1 delle proprie carte Reparto per influenzare il tiro. Risolvi l'effetto della carta come se fosse stata giocata dal Membro dell'Equipaggio attivo.



Ad esempio: Puoi giocare questa carta per Tirare nuovamente un numero qualsiasi di  nella Riserva del Tiro.

- 5) **Verifica le Combinazioni di Dadi:** Puoi attivare gli effetti di Combinazioni di Dadi delle carte nella tua mano e/o gli effetti di qualsiasi Combinazioni di Dadi sulla carta Condizione Generale attuale.

Combinazioni di Dadi delle carte Reparto

Se la tua Riserva del Tiro contiene icone che corrispondono al requisito della Combinazione di Dadi di una carta Reparto nella tua mano, puoi spostare i dadi che riportano le icone nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario per applicare l'effetto della Combinazione di Dadi descritto sulla carta. In seguito, scarta la carta.

Puoi applicare l'effetto di più di 1 carta Reparto in questo modo, ma devi usare dadi diversi per ciascuna di esse.

I dadi aggiunti alla Riserva del Tiro da altri Membri dell'Equipaggio che stanno prestando Assistenza possono essere usati, ma i Membri dell'Equipaggio che stanno prestando Assistenza non possono usare gli effetti delle Combinazioni di Dadi delle proprie carte.

Combinazioni di Dadi della Condizione Generale

Se la tua Riserva del Tiro contiene icone che corrispondono al requisito della Combinazione di Dadi della carta Condizione Generale attuale, puoi spostare i dadi richiesti nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario per applicare l'effetto. Potrai farlo più volte, usando dadi diversi ogni volta che applichi l'effetto.

Capacità di Conversione



Amir Zaynab può Spendere gli esiti $\frac{3}{4}$ sui dadi blu presenti nella sua Riserva del Tiro come se fossero esiti $\frac{3}{4}$.



Il Braccio di Costruzione ti consente di Spendere tutti gli esiti $\frac{3}{4}$ su dadi blu nella tua Riserva del Tiro come se fossero esiti $\frac{3}{4}$.

Ciascun Membro dell'Equipaggio possiede la Capacità di Conversione descritta in alto a sinistra sulla carta Membro dell'Equipaggio. Anche alcune Attrezzature possiedono Capacità di Conversione. Durante un Tiro, il giocatore che effettua la prova può usare la propria Capacità di Conversione e quella di qualsiasi Attrezzatura che trasporta quando Spende qualsiasi dado. Una Capacità di Conversione ti consente di considerare gli esiti Base $\frac{3}{4}$ di un determinato colore come se fossero un'altra icona, specificata dalla Capacità di Conversione. La conversione si applica solo quando il dado viene speso; non puoi usare la Capacità di Conversione semplicemente per "modificare" un dado nella tua Riserva del Tiro. Se più di una Capacità di Conversione può convertire lo stesso dado, puoi scegliere di usarne solo una (o non usarne nessuna). I Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza non possono usare le proprie Capacità di Conversione. Tuttavia, il giocatore che effettua il Tiro può usare le proprie Capacità di Conversione su dadi dei Membri dell'Equipaggio che prestano Assistenza.

Dadi con icone multiple

Se un esito raffigura due icone, vengono considerate separatamente.

Esempi:



Se la Combinazione di Dadi richiede 2 icone uguali, questi due dadi possono essere spesi per applicare l'effetto. Oppure è sufficiente anche un solo dado che presenti due icone uguali.

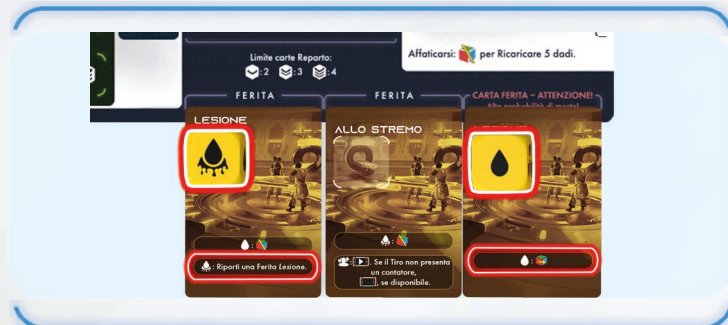


Se la Combinazione di Dadi richiede un'icona Difesa e un'icona Raccolta, è possibile Spendere questo singolo dado per applicare l'effetto.

6) Risolvi i dadi Ferita e dadi Pericolo: Se non ci sono dadi Ferita o Pericolo nella tua Riserva del Tiro, salta questo passaggio. In alternativa, scegli uno dei dadi Ferita che hai tirato. Se l'esito del dado corrisponde a un'icona su una delle tue carte Ferita, posiziona il dado Ferita sulla carta e applica l'effetto dell'icona. Verifica le tue carte Ferita una dopo l'altra, partendo da quella più a sinistra e procedendo verso destra. Ripeti queste procedure per ciascun dado Ferita che hai tirato. Se l'esito del dado non corrisponde all'icona di nessuna delle tue carte Ferita vuote, sposta il dado nella tua Riserva dei dadi Spesi. Ciascuna carta Ferita può avere un solo dado posizionato su di essa durante questo passaggio.

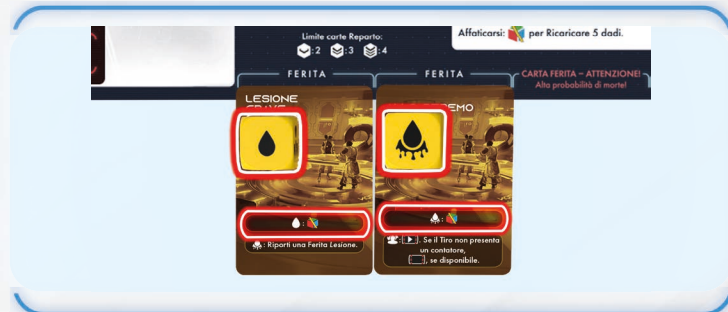
Ad esempio: Hai 2 carte Ferita ("Lesione Grave" ed "Allo Stremo") e 2 dadi Ferita. Tiri i dadi e ottieni un esito Danni pesanti e un esito Danni.

Se scegli prima l'esito Danni Gravi, questo dado viene posizionato sulla tua ferita "Lesione Grave" e il suo effetto viene risolto (ottiene la ferita "Lesione"). Il tuo secondo dado Ferita (Danni) dovrebbe essere posizionato sulla nuova carta Ferita "Lesione" e devi Spendere 1 dado.



Tuttavia, se scegli prima l'esito Danni, sarà posizionato sulla carta Ferita "Lesione Grave" e dovrai Sacrificare 1 dado.

L'esito Danni pesanti verrà quindi posizionato sulla carta Allo Stremo e dovrai Sacrificare 1 dado.



Dopo aver risolto il dado Ferita, cerca l'esito di eventuali dadi Pericolo tirati nella tabella corrispondente della carta Riferimento del dado Pericolo e applicalo. In seguito, metti da parte il dado Pericolo.



Ad esempio: A questo punto, cerca l'esito del Tiro del dado Pericolo nella tabella A della carta Riferimento del dado Pericolo.

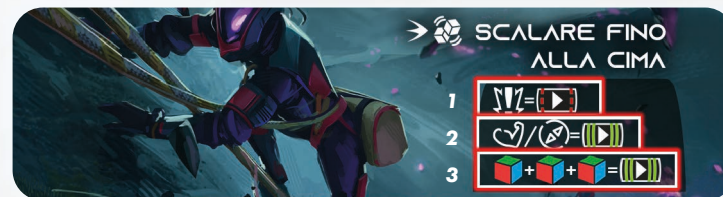
Al termine del Passaggio 6, sposta eventuali dadi Ferita dalle carte Ferita e dalla tua Riserva dei dadi Spesi negli slot dei dadi Reparto Disponibili sulla tua plancia Equipaggio. Posiziona il dado

nel primo slot in alto di qualsiasi colonna e spingi tutti gli altri dadi verso il basso. I dadi Ferita non devono essere riposti nella stessa colonna da cui provengono, ma può esserci solo 1 dado Ferita per colonna. Vedi pagina 40 per maggiori dettagli riguardo ai dadi Ferita.

7) Risolvi gli Effetti Speciali: Gli Effetti Speciali si trovano in un riquadro nero sotto al nome dell'Azione Speciale e sopra ai Risultati. Risolvi gli effetti di ciascuna riga dall'alto verso il basso. Se una riga contiene più di un effetto, risolvi da sinistra verso destra. Se la Riserva del Tiro contiene icone che corrispondono al requisito dell'Effetto Speciale, sposta i dadi che riportano le icone nella Riserva dei dadi Spesi e applica l'effetto per tutte le volte che il requisito viene soddisfatto.

Ciascun Effetto Speciale **deve** essere risolto quante più volte possibile con i dadi tirati. I dadi spostati nella Riserva dei dadi Spesi quando si risolve un Effetto Speciale non possono essere usati per risolvere un altro Effetto Speciale (anche se non sono state usate tutte le icone presenti sul dado).

Vedi il Glossario delle icone per consultare l'elenco delle icone degli Effetti Speciali.



Ad esempio: Questa Azione Speciale comporta 3 Effetti Speciali.

1. Per prima cosa, tutti gli esiti Incidente fanno avanzare il contatore rosso. In seguito, i dadi che riportano queste icone vengono spostati nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.

2. Successivamente, ciascun esito Fisico o Esplorazione fa avanzare il contatore verde. In seguito, i dadi che riportano queste icone vengono spostati nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.

3. Infine, per ogni 3 dadi Reparto restanti nella Riserva del Tiro, il contatore verde viene fatto avanzare. Questi dadi vengono spostati nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario.

Effetto Speciale della Condizione Generale


Se la carta Condizione Generale attuale riporta un Effetto Speciale, l'Effetto Speciale si applica a tutti i tiri della partita e deve essere risolto prima di qualsiasi altro Effetto Speciale.

Requisiti per il risultato

Il simbolo "+" indica che devi possedere tutti gli elementi raffigurati.

Il simbolo "/" indica requisiti alternativi. Devi possedere solo gli elementi prima o dopo il simbolo "/".

Ad esempio:    + 

In questo caso, devi possedere un'icona  o un dado rosso e uno blu nella tua Riserva del Tiro.

Dadi con due icone

Quando risolvi un Effetto Speciale, ciascuna icona sul dado viene considerata separatamente. Di conseguenza, è possibile che un dado risolva un Effetto Speciale più di una volta.



Ad esempio: Tiri 2 dadi e ottieni gli esiti mostrati. Usi le 3 icone Raccolta per risolvere il primo Effetto Speciale tre volte. Anche se l'icona Difesa non è stata usata, i dadi vengono spostati nella riserva dei dadi. Di conseguenza, il secondo Effetto Speciale non viene risolto perché non ci sono dadi restanti nella Riserva del Tiro.



Ad esempio: Tiri 3 dadi e ottieni gli esiti mostrati. Hai abbastanza icone per risolvere il primo Effetto Speciale due volte. Così facendo, spenderai tutti i dadi che corrispondono all'Effetto Speciale mostrato, evitando il terzo Effetto Speciale.

Avanzamento dei contatori



Tutti i contatori sulle carte (sia i contatori dei PDI che i contatori del Tempo) non presentano nessun segnaposto inizialmente. La prima volta che fai avanzare un contatore, posiziona un segnaposto nello slot più a sinistra. In seguito, ogni volta che avanzi, sposta il segnaposto di una casella verso destra.

Quando un segnaposto viene spostato su una casella Risultato, il suo effetto viene applicato nel Passaggio 10.

Ad esempio: Per raggiungere e applicare il Risultato del contatore verde, devi avanzare quattro volte.

8) Segnala i Risultati:

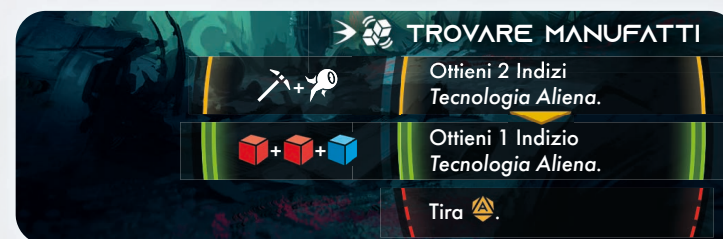
Questo passaggio viene saltato se l'Azione Speciale presenta uno o più contatori.

Iniziando dalla riga più in alto e procedendo verso il basso, verifica se soddisfi i requisiti per ciascuna riga. Se soddisfi i requisiti, sposta i dadi nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario e posiziona un segnaposto sulla casella Risultato.

In alternativa, passa alla riga successiva e verifica se il requisito è soddisfatto.

È possibile posizionare al massimo un segnaposto su una riga; una volta che il segnaposto è posizionato, vai al passaggio successivo.

La riga rossa non presenta mai requisiti. Tuttavia, indica il Risultato se non hai posizionato il segnaposto su nessun'altra riga.



Ad esempio: Se la tua Riserva del Tiro contiene e posiziona il segnaposto sulla casella del Risultato giallo. In alternativa, se sono presenti 3 dadi Reparto nella Riserva del Tiro (due rossi e uno blu) posiziona il segnaposto sul Risultato verde. Se non hai posizionato il segnaposto sul Risultato giallo o verde, posizionalo sul Risultato rosso.

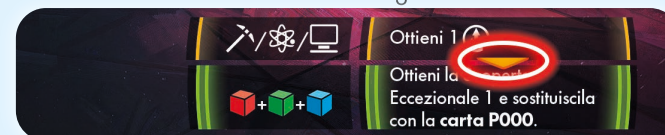
9) Spendi i dadi:

Sposta tutti i dadi Reparto dalla Riserva del Tiro di tutti i giocatori alle loro Riserve dei dadi Spesi.

10) Risolvi i Risultati:

Risultati Collegati

Dopo aver applicato l'effetto di un risultato, applica anche l'effetto di eventuali altri risultati collegati a esso da una freccia.



Ad esempio: Hai ottenuto un che ti consente di posizionare il segnaposto sul Risultato giallo durante il Passaggio 8. Dopo aver applicato l'effetto di un Risultato nel Passaggio 10, applichi anche il Risultato verde.

Nota: I risultati sono collegati soltanto nella direzione della freccia. Nell'esempio precedente, se hai posizionato il segnaposto sul Risultato verde, non applichi l'effetto del Risultato giallo.

- Se la tua Azione presenta uno o più contatori, a partire dal contatore più in alto e procedendo verso il basso, se il segnaposto ha raggiunto la casella Risultato, rimuovi il segnaposto e applica l'effetto del Risultato indicato.
- Se la tua Azione non presenta contatori, rimuovi il segnaposto dalla casella del Risultato su cui si trova e poi applica l'effetto del Risultato indicato.

Se non diversamente specificato, gli effetti di una casella Risultato si applicano solo al Membro dell'Equipaggio che esegue l'Azione.

ESEMPI DI TIRO

Esempio 1

Scegli di eseguire l'Azione Speciale "Preleva Campioni della Superficie".



Nel Passaggio 1, prendi 4 dadi dalla tua plancia Equipaggio. Questo ti garantirà di soddisfare almeno il requisito verde, nella speranza di attivare anche la Combinazione di Dadi per la Condizione Generale attuale. Nessun altro Membro dell'Equipaggio si trova nel tuo Settore, quindi nessuno può prestarti Assistenza.

Non hai riportato Ferite e l'Azione Speciale non raffigura un dado Pericolo, quindi il Passaggio 2 viene saltato.

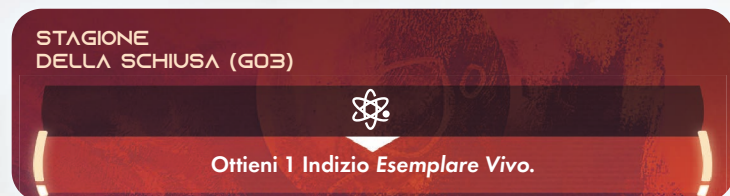


Nel Passaggio 3, tiri i dadi e ottieni l'esito mostrato sulla sinistra.

Nel Passaggio 4 non giochi nessuna carta né usi nessun effetto per modificare i dadi tirati.

Nel Passaggio 5, usi il tuo esito [Icona] per attivare l'effetto della Combinazione di Dadi sulla carta

Condizione Generale attuale. Sposti il dado nella tua Riserva dei dadi Spesi e ottieni 1 Indizio *Esemplare Vivo*. Puoi usare i tuoi altri dadi per attivare gli effetti delle Combinazioni di Dadi delle carte Reparto nella tua mano, ma facendolo non ti resteranno abbastanza dadi per ottenere il Risultato desiderato per l'Azione Speciale.



Il Passaggio 6 viene saltato non essendoci dadi Ferita o Pericolo da risolvere.

Il Passaggio 7 viene saltato non essendoci Effetti Speciali per questa Azione.

Nel Passaggio 8, verifichi se soddisfi uno dei requisiti per il Risultato. Hai speso il tuo [Icona], quindi non soddisfi i requisiti per il Risultato giallo. Tuttavia, dato che possiedi 1 dado di ciascun colore, posizioni il segnaposto sul Risultato verde e sposti i dadi nella tua Riserva dei dadi Spesi. (Il dado rosso con l'esito Incidente conta comunque come un dado rosso).

Il Passaggio 9 viene saltato perché non ci sono dadi restanti nella tua Riserva del Tiro.

Infine, nel Passaggio 10, risolvi il Risultato verde, ottenendo **Scoperta Eccezionale 1** e sostituendo la carta PDI con la carta **P000**.

Esempio 2

Scegli di eseguire l'Azione Speciale "Curare l'Ecosistema". Un altro Membro dell'Equipaggio ha già effettuato un tentativo in un turno precedente; quindi, il contatore verde segna già un progresso.

Nel Passaggio 1, scegli 3 dadi dalla tua plancia Equipaggio (2 blu e 1 verde). Un altro Membro dell'Equipaggio si trova nello stesso Settore e sceglie di prestarti Assistenza aggiungendo 1 dado verde al tuo Tiro.



Nel Passaggio 2, aggiungi 1 dado Ferita ai dadi scelti nel Passaggio 1.

Nel Passaggio 3, vengono tirati tutti i dadi.

Nel Passaggio 4, giochi una carta Reparto che ti consente di tirare nuovamente 1 dado: tiri nuovamente uno dei dadi Incidente blu e riesci a ottenere un esito Vanguard!



Nel Passaggio 5, scegli di non usare nessuno dei tuoi dadi per le Combinazioni di Dadi delle carte nella tua mano, perché desideri conservare i dadi per un'Azione Speciale. Ricorda, gli esiti Incidente non possono essere usati per ottenere Combinazioni di Dadi, quindi sei costretto a tenerli!

Nel Passaggio 6, risolvi il dado Ferita che hai tirato. Sfortunatamente, l'esito sul dado corrisponde all'icona sulla tua carta Ferita, quindi posizioni il dado sulla carta e ne applichi l'effetto (Perdita di 1 Provviste). Se il dado non corrispondesse, rimarrebbe nella tua Riserva del Tiro. Al termine del Passaggio 6, il dado Ferita viene riposto in uno degli slot dei dadi Reparto Disponibili più in alto.



Nel Passaggio 7, risolvi gli Effetti Speciali da sinistra verso destra. Per prima cosa, fai avanzare il contatore verde di 1 casella per l'esito Biologia, spostando il dado nella tua Riserva dei dadi Spesi. Dato che è già presente un segnaposto sul contatore verde, viene spostato di 1 casella verso destra. In seguito, sposti l'esito Vanguard nella tua Riserva dei dadi Spesi, considerando l'esito come un'altra icona Biologia e facendo avanzare ancora una volta il contatore. In seguito, usi la tua Capacità di Conversione per Spendere l'esito Base verde ottenuto dal Membro dell'Equipaggio che presta Assistenza come un altro esito Biologia, spostando il dado nella sua Riserva dei dadi Spesi e facendo nuovamente avanzare il contatore, spostando il segnaposto nella casella Risultato.

Il secondo Effetto Speciale fa avanzare il contatore rosso di 1 casella per l'esito Incidente. Dato che non è presente nessun segnaposto sul contatore rosso, posiziona un segnaposto nella casella più a sinistra e sposta il dado Incidente nella tua Riserva dei dadi Spesi.

Il Passaggio 8 viene saltato perché questa Azione Speciale presenta dei contatori.

Anche il Passaggio 9 viene saltato perché non ci sono dadi restanti in nessuna Riserva del Tiro.

Nel Passaggio 10, viene applicato l'effetto del Risultato verde, ottenendo 1 gettone Successo e rimandandoti all'**Annotazione 366**.

CARTE REPARTO

Le carte Reparto sono il modo principale di modificare l'esito dei tuoi tiri o accumulare possibilità di ottenere risultati importanti. Inoltre, consentono di ottenere icone che non sono presenti su nessuno dei tuoi dadi Disponibili.

Oltre a un effetto giocabile (parte superiore della carta), ciascuna carta Reparto contiene anche una Combinazione di Dadi speciale (parte inferiore). Se la tua Riserva del Tiro contiene icone che corrispondono al requisito della Combinazione di Dadi di una carta Reparto nella tua mano, puoi spostare i dadi che riportano le icone nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario per applicare l'effetto di questa Combinazione di Dadi. In seguito, scarta la carta (vedi la sezione "Tiri" a pagina 31 per ulteriori dettagli).

Ciascun Reparto possiede una serie diversa di carte Reparto, conservate nel Compartimento del Reparto.

Se ti viene richiesto di **Sacrificare una carta Reparto**, posizionala nel tuo Compartimento del Reparto.

Mazzo delle carte Reparto

I giocatori costruiscono mazzi di carte Reparto per i propri Membri dell'Equipaggio durante la procedura di Lancio della Missione, nella fase di Gestione della Nave. Ciascun mazzo deve contenere almeno 10 carte. Inoltre, non può contenere carte di Grado superiore rispetto al grado del Membro dell'Equipaggio.

Limite delle Carte Reparto

Se un Membro dell'Equipaggio si ritrova con un numero di carte superiore al Limite delle Carte Reparto, deve immediatamente scartare le carte in eccesso. Non può giocare nessuna carta quando ha superato il Limite delle Carte. Il limite è di 2 carte per i Membri dell'Equipaggio di Grado 1, 3 carte per i Membri dell'Equipaggio di Grado 2, 4 carte per i Membri dell'Equipaggio di Grado 3.

Giocare le carte Reparto

- Puoi giocare la parte superiore delle carte Reparto in qualsiasi momento riportato sulla carta. Tuttavia, molte carte Reparto riportano regole più specifiche.
- Le Combinazioni di Dadi nella parte inferiore delle carte Reparto possono essere usate solo durante il Passaggio 5 di un Tiro.
- Le carte Reparto scartate o giocate vengono posizionate a faccia in su sulla tua Pila delle Carte Scartate.
- Tutte le volte che devi pescare una carta Reparto e il tuo mazzo delle carte Reparto è vuoto, mescola la Pila delle Carte Scartate e posizionala a sinistra della tua plancia Equipaggio come nuovo mazzo delle carte Reparto.

DADI REPARTO


I dadi Reparto sono di tre colori: rosso, blu e verde. Vengono usati durante i Tiri, per poi essere posizionati nella Riserva dei dadi Spesi del proprietario. Ricaricare un dado lo sposta nuovamente dalla Riserva dei dadi Spesi a uno slot sulla sinistra della tua plancia Equipaggio.



Ad esempio: Questi sono gli esiti più comuni per questi dadi.

Su ciascun dado, le facce che riportano l'esito più comune sono indicate da parentesi negli angoli. Quando posizioni o riordini i dadi, fai in modo che una faccia su cui sono riportate le parentesi sia sempre rivolta verso l'alto. In questo

modo, trovare e organizzare i dadi sarà molto più semplice. Ciascun colore presenta parentesi di forma diversa per aiutare le persone daltoniche a distinguerli.

La maggior parte delle icone è tematicamente collegata a una determinata tipologia di attività (ad esempio, potrebbe essere necessario ottenere un'icona  per evitare di riportare dei danni). I dadi presentano anche tre facce speciali, descritte di seguito:



Vanguard – Questa icona può essere trattata come se fosse qualsiasi altra icona di un dado Reparto, anche se non è presente sul dado tirato.



Base – La maggior parte delle volte, questa icona non ha effetto di per sé, ma può essere convertita in un'altra icona usando la Capacità di Conversione del tuo Membro dell'Equipaggio (se il colore del dado corrisponde con la tua capacità).



Incidente – Questa icona rappresenta un Risultato inatteso. A volte, ottenere un Incidente non ha effetti negativi, ma in altri casi potrebbe rivelarsi un disastro! Gli esiti Incidente non possono mai essere usati per ottenere Combinazioni di Dadi.

Nota: Tutti i dadi contano comunque come dadi del relativo colore, indipendentemente dalle icone che mostrano.

Ci sono 5 tipi di dadi Reparto per ciascun colore:

Tipo 1 – Dadi Base

Questi dadi non riportano nessuna icona specializzata. Sono utili quando hai semplicemente bisogno di dadi di un determinato colore e l'icona Base può essere trasformata in un'icona specializzata usando la Capacità di Conversione del tuo Membro dell'Equipaggio.



Tipo 2 – Dadi Specializzati

Questi dadi riportano una delle tre diverse icone specializzate, associate al relativo colore. I dadi Specializzati sono utili quando desideri ottenere un'icona molto specifica.



Tipo 3 – Dadi Universali

Questi dadi contengono tre icone specializzate associate al relativo colore in diverse combinazioni di due icone.

Le possibilità di ottenere un'icona specifica sono molto inferiori rispetto a quando si usa un dado Specializzato, ma i dadi Universali non riportano l'icona Incidente. I dadi universali non sono disponibili all'inizio della Campagna, i giocatori li sbloccano avanzando nella storia.



Tipo 4 – Dadi Esperto

Questi dadi riportano tutte le icone del relativo colore su un singolo dado, alcuni lati riportano due icone. Inoltre, i dadi Esperto non riportano l'icona Incidente. Non sono disponibili all'inizio della campagna, i giocatori li sbloccano avanzando nella storia.



Tipo 5 – Dadi Jolly

Questi dadi riportano solo icone Vanguard e icone Incidente. Tirare un dado Jolly dà la possibilità di ottenere l'icona di cui hai bisogno, ma aumenta la possibilità di ottenere un Incidente.



CAPACITÀ E ABILITÀ DEI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Capacità di Conversione

In alto a sinistra su ciascuna carta Membro dell'Equipaggio è riportata la Capacità di Conversione che consente, spendendo un dado, di considerare un'icona Base del colore mostrato come se fosse l'icona rappresentata.



Ad esempio: Questa Capacità di Conversione ti consente di Spendere un esito Base con un dado blu come se fosse un esito Scienza.

Abilità dei Membri dell'Equipaggio

Ciascun Membro dell'Equipaggio possiede anche l'abilità descritta nella sezione inferiore della carta Membro dell'Equipaggio. Inoltre, questa carta riporta il numero iniziale di Cariche per l'Abilità.

Un'Abilità può essere usata in qualsiasi momento (se non diversamente specificato dal testo riportato su di essa) scartando 1 Carica dalla plancia Equipaggio. Quando la usi, segui le istruzioni per l'Abilità.

Nota: Il numero di Cariche indicato sulla carta è il numero iniziale, non il numero massimo. Alcuni effetti possono far sì che un Membro dell'Equipaggio abbia più Cariche rispetto al numero iniziale.

EVENTI

Al termine del proprio turno, ciascun Membro dell'Equipaggio pesca e risolve la prima carta Evento dal mazzo delle carte Evento.

- 1) Scopri la prima carta Evento del mazzo delle carte Evento. Se il mazzo delle carte Evento è vuoto, mescola la pila delle carte Evento scartate per creare un nuovo mazzo prima di scoprire la prima carta.
- 2) Se nessuna delle icone Bioma riportate sulla carta corrisponde a una delle icone Bioma nel tuo Settore (incluse le icone sulla carta PDI), segui l'effetto secondario della carta, stampato nella parte superiore della carta.
- 3) Se una o più icone Bioma riportate sulla carta corrispondono a una delle icone Bioma nel tuo Settore, risolvi l'effetto principale della carta, indicato nella parte inferiore della carta. Se non diversamente specificato, questo effetto si applica solo al giocatore che ha scoperto la carta.
- 4) Scarta la carta a faccia in su e posizionala sulla pila delle carte Evento scartate.



Ad esempio: Concludi il tuo turno nel Settore 7 e scopri una carta Evento. L'icona Bioma corrisponde con l'icona Bioma nel tuo attuale Settore; quindi, l'effetto principale dell'Evento viene risolto (Voci Spettrali) e devi Spendere un dado.

Se l'icona Bioma sulla carta non è visibile nel Settore in cui ti trovi, viene risolto l'effetto secondario in alternativa (fai avanzare tutti i contatori del Tempo di 1).



Scelte non sostenibili



Se una carta ti mette di fronte a una scelta, non puoi scegliere un'opzione di cui non puoi pagare il costo.

Ad esempio: Se non hai a disposizione delle Provviste quando risolvi l'Evento "Scarsa Visibilità", devi tirare .

Tuttavia, ti è consentito scegliere un modo alternativo per pagare la tua scelta che sia permesso da altre regole.

Ad esempio: Puoi scegliere un'opzione che ti richiede di Sacrificare un dado, anche se possiedi solo 3 dadi Reparto. Ottieni una Ferita "Allo Stremo" invece di Sacrificare un dado.

CONTATORI DEL TEMPO

In diversi momenti della partita, ti verrà richiesto di fare avanzare uno o più contatori del Tempo. Se al momento non c'è nessun gettone Tempo sul contatore, posizionane uno sulla casella più a sinistra di ciascun contatore del Tempo. Tutti gli avanzamenti successivi fanno progredire il gettone di uno spazio verso destra. Quando raggiunge la casella più a destra (quella che riporta i dettagli dell'effetto), risolvi l'effetto riportato. Se ti viene richiesto di spostare indietro un contatore del Tempo, sposta un gettone Tempo di una casella verso sinistra (oppure scartalo, se si trova già nella casella più a sinistra.)

Se ci sono più contatori del Tempo in gioco, puoi risolverli nell'ordine che desideri.






Ad esempio: Il contatore del Tempo su **G01** deve essere avanzato di 4 caselle: Il primo avanzamento posiziona il gettone Tempo sul contatore e quando il gettone raggiunge l'ultima casella, vai all'**Annotazione 505**.




LANDER E MODIFICHE AL LANDER


I Lander sono un aspetto fondamentale dell'Esplorazione Planetaria e devono viaggiare in tanti mondi pericolosi. Prima di ciascun Atterraggio, potrai scegliere e personalizzare il tuo Lander per aumentare le tue possibilità di successo.

Nota: Le carte Atterraggio possono fornire informazioni utili riguardo alle condizioni atmosferiche e a come affrontarle.

1) Statistiche + Contatore dell'Atterraggio

Le statistiche del Lander sono 3: Armatura , Sensori  e Agilità . Alcune di esse, se non tutte, verranno testate durante la procedura di Atterraggio. Le statistiche iniziali di ciascun Lander sono diverse; usa il Lander che ritieni più adatto alla situazione. Una buona pianificazione aumenterà le possibilità di iniziare la Missione in sicurezza, ma l'assenza di preparazione potrebbe recare danni ai Membri dell'Equipaggio ancora prima dell'Atterraggio.

	Collisione con detriti!	Alleggerisci la Stiva Perdi 4 Provviste ridotte da  . OPPURE Preparati all'Impatto Ciascun Membro dell'Equipaggio ottiene una Ferita "Lesione".
	Traiettoria di Atterraggio sgombera	Atterraggio riuscito! Vai all' Annotazione 317 .

Ad esempio: Quando atterri su questo pianeta potresti scegliere un Lander con un'Armatura elevata  per evitare di perdere Provviste o che l'Equipaggio riporti delle Ferite.

Inoltre, i Lander avranno punti di partenza diversi sui relativi contatori dei Lander. I Lander più agili impiegheranno meno tempo per completare l'Atterraggio, riducendo così la possibilità di eventuali Risultati negativi.





Ad esempio: Solitamente, lo Space Ranger deve effettuare 3 tiri durante la procedura di Atterraggio.

2) Capacità

Ciascun Lander ha un limite per lo stoccaggio di quanto segue:

Provviste – Provviste disponibili all'inizio dell'Esplorazione Planetaria.

Attrezzature – Numero di carte Attrezzatura personali  e per la Missione  che puoi prendere dall'Inventario.

Scoperte – Il numero complessivo di Scoperte e Scoperte Eccezionali che puoi riportare a bordo della ISS Vanguard.

3) Modifiche al Lander

Quando personalizzi il Lander, puoi aggiungere diverse carte Modifica per potenziarne le capacità. Esistono due tipi di carta Modifica al Lander:





Strutturali – Queste Modifiche aumenteranno di almeno 1 punto le statistiche del Lander.

Funzionali – Solitamente queste Modifiche forniscono bonus aggiuntivi nel corso dell'Esplorazione Planetaria oppure aumentano le capacità di stoccaggio del Lander.

ATTREZZATURA

Queste carte rappresentano strumenti utili che contribuiscono al successo delle Missioni planetarie della Squadra di Sbarco.

Le carte Attrezzatura possono essere di quattro tipi:

-  Attrezzatura Piccola
-  Attrezzatura Personale
-  Attrezzatura per la Missione
-  Potenziamenti Attrezzatura per la Missione

Tutte le Attrezzature disponibili al momento sono conservate nell'Inventario (Vassoio Portacarte B). Durante la Gestione della Nave, sceglierai quali carte Attrezzatura Caricare sul Lander e in seguito quale Membro dell'Equipaggio trasporterà ciascun elemento dell'attrezzatura. L'Attrezzatura Piccola non occupa spazio sul Lander. Invece, durante la Gestione della Nave, ciascun Membro dell'Equipaggio prenderà 1 Attrezzatura Piccola e la posizionerà direttamente accanto alla propria plancia Equipaggio.

Ciascun Membro dell'Equipaggio può trasportare un numero qualsiasi di carte Attrezzatura. Se una carta Attrezzatura riporta un'icona Reparto nell'angolo in alto a destra, solo i Membri dell'Equipaggio di quel Reparto potranno trasportarla e usarla.



Ad esempio: A confronto con il Kit di Primo Soccorso, che può essere usato dai Membri dell'Equipaggio di qualsiasi Reparto, il Jetpack può essere usato esclusivamente da un Membro dell'Equipaggio del Reparto Ricognizione.

I Membri dell'Equipaggio nello stesso Settore possono scambiarsi liberamente le carte Attrezzatura che non riportano l'icona Reparto.

La maggior parte delle carte Attrezzatura in tuo possesso possono essere usate in qualsiasi momento del tuo turno, anche durante un Tiro. Se una carta riporta l'indicazione "conta come un'Azione," usare la carta conta per il limite di 2 Azioni per turno ed è possibile usarla solo quando solitamente è possibile eseguire un'Azione.

Se non diversamente specificato, l'effetto su una carta Attrezzatura può essere usato solo dal Membro dell'Equipaggio che la trasporta.

Alcune carte Attrezzatura per la Missione richiedono di posizionare un gettone che le rappresenta sulla plancia Pianeta: le regole per queste carte sono riportate sulle carte stesse. Quando un gettone Attrezzatura della Missione viene posizionato sulla plancia Pianeta, tutti i Membri dell'Equipaggio possono trarre vantaggi dai suoi effetti, inclusi i Membri dell'Equipaggio di Reparti che non potrebbero trasportare la carta.

Se ti viene richiesto di scartare una carta Attrezzatura, posizionala nuovamente nell'"Inventario" (Vassoio Portacarte B).

DADI PERICOLO



In diversi momenti della partita, ti verrà richiesto di tirare i dadi Pericolo. Potrebbe trattarsi dell'esito di un effetto Viaggio, dell'effetto di un'Azione Speciale, o di qualcos'altro. Tutte le volte che tiri un dado Pericolo, cerca l'esito nella sezione pertinente della carta Riferimento del dado Pericolo, in base alla lettera contenuta nell'icona.

Ad esempio: Esegui l'Azione Viaggio e ti sposti lungo il Percorso che presenta l'effetto Viaggio mostrato qui. Tiri il dado Pericolo e risolvi l'esito mostrato.

SCOPERTE

Le carte Scoperta rappresentano oggetti, campioni ed esemplari di interesse raccolti dalla Squadra di Sbarco su pianeti alieni. Sono suddivise in 5 mazzi e posizionate sopra la plancia Pianeta durante la preparazione della plancia Pianeta (pagina 24 del Manuale della Nave).

Quando ti viene richiesto di ottenere una Scoperta, prendi la prima carta del mazzo corrispondente e nello spazio dedicata sotto alla plancia Lander. Durante l'Esplorazione Planetaria, non c'è un limite al numero di Scoperte che possono trovarsi sul Lander. Tuttavia, al termine dell'Esplorazione Planetaria, devi scartare eventuali Scoperte in eccesso rispetto al limite mostrato sulla plancia Lander. Le Scoperte scartate vengono posizionate in fondo al mazzo corrispondente.

Se una Scoperta ha una capacità "Esplorazione Planetaria", questa può essere usata in qualsiasi momento durante l'Esplorazione Planetaria, se non diversamente specificato dalla carta.

Le Scoperte vengono scaricate dal Lander alla ISS Vanguard durante la procedura di Scarico nella fase di Gestione della Nave (pagina 28 del Manuale della Nave). Se una Scoperta ha una capacità di "Gestione della Nave", il suo effetto viene risolto quando viene scaricata.

Una volta scaricate, le Scoperte vengono conservate in "Scoperte raccolte" (Vassoio Portacarte B). Per molti Progetti di Ricerca, è necessario pagarne il prezzo spendendo Scoperte. Per spendere una Scoperta, spostala nuovamente da "Scoperte raccolte" (Vassoio Portacarte B) al relativo mazzo Scoperta.

Scoperte Eccezionali

Le Scoperte Eccezionali sono Scoperte speciali numerate che possono essere raccolte solo durante specifiche Esplorazioni Planetarie.

Le Scoperte Eccezionali fino al numero 32 sono inserite negli slot del Manuale della Nave in fase di Scarico. Le Scoperte dal numero 33 in su vengono scartate durante l'Esplorazione Planetaria.

Se l'Esplorazione Planetaria ti indica di ottenere una Scoperta Eccezionale senza specificarne il numero, prendi la prima Scoperta Eccezionale dallo slot delle Scoperte Eccezionali sulla plancia Pianeta.

Le Scoperte Eccezionali numerate da 1 a 32 non devono mai essere scartate o rimosse dal gioco!

INDIZI

I gettoni Indizio rappresentano segnali che conducono i Membri dell'Equipaggio alle Scoperte. All'inizio dell'Esplorazione Planetaria, tutti i 20 gettoni Indizio si trovano nel sacchetto per gli Indizi. Quando ottieni 1 o più gettoni Indizio, estraili in maniera casuale dal sacchetto e posizionali uno dopo l'altro nell'ordine che desideri sopra al mazzo delle Scoperte corrispondente. Se non ci sono Indizi disponibili nel sacchetto, non puoi ottenere altri Indizi. I gettoni Indizio hanno un valore tra 0 e 3.



Ad esempio: Ti viene richiesto di ottenere 1 indizio Tecnologia Aliena. Estrai un gettone Indizio dal sacchetto e lo posizioni sul mazzo Scoperta "Tecnologia Aliena".

Quando il valore dei gettoni Indizio su un mazzo è maggiore o uguale a 3, posiziona tutti i gettoni Indizio sul mazzo accanto al sacchetto e poi prendi la prima carta Scoperta. Se un gettone Indizio riporta un'icona di riciclo, riponilo nel sacchetto per gli Indizi invece di posizzarlo accanto al sacchetto.

Nota: Questo potrebbe condurti a posizionare un gettone, ottenere una Scoperta, e poi posizionare un altro gettone ottenendo così un'altra Scoperta.

I gettoni Indizio possono anche riportare istruzioni aggiuntive:

- **+1 Carta** – Quando questo gettone Indizio viene posizionato su un mazzo Scoperta, un Membro dell'Equipaggio scelto dal giocatore del Reparto Scienza pesca 1 carta Reparto.
- **+1 Carica** – Quando questo gettone Indizio viene posizionato su un mazzo Scoperta, un Membro dell'Equipaggio scelto dal giocatore del Reparto Scienza aggiunge 1 Carica sulla propria plancia Equipaggio.

Nota: Tutte le volte che ottieni una carta Scoperta (in qualsiasi modo), se ci sono dei gettoni Indizio sul mazzo, posizionali accanto al sacchetto (o riponili nel sacchetto se riportano l'icona di riciclo) prima di pescare la carta.



Da: Reparto Ingegneria
A: Tutti i Piloti

ULTIMO AVVERTIMENTO!
SE QUALCUNO DI VOI VOLATORI
(O VOLATRICI) CERCA UN'ALTRA
VOLTA DI EFFETTUARE UNA
"VITE ORIZZONTALE" IN UNO
SPACE RANGER, VI OCCUPERETE
PERSONALMENTE DI SALDARE
IL FASCIAE DEL MUSO.



MINACCE

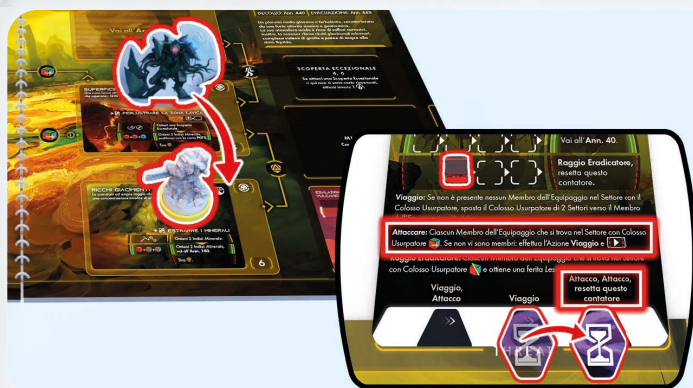
Le Minacce rappresentano creature e fenomeni neutrali oppure ostili che la Squadra di Sbarco incontrerà.


Una Minaccia è composta da due elementi:

Uno o più segnalini: Posizionati sulla plancia Pianeta, indicano l'attuale posizione della Minaccia.


Carta Minaccia: Posizionata sulla casella dedicata accanto alla plancia Pianeta, questa carta mostra le regole speciali per la Minaccia, incluse le modalità in cui la Squadra di Sbarco può interagire con essa.

Il contatore del Tempo su una carta Minaccia mostra come si comporta la Minaccia: Quando un gettone Tempo avanza, risolvi l'effetto stampato sopra alla casella raggiunta dal gettone.



Ad esempio: Il gettone Tempo si sposta dalla casella centrale alla casella più a destra. Il Colosso Usurpatore attaccherà due volte (tutti i Membri dell'Equipaggio presenti nel Settore in cui si trova il Colosso Usurpatore devono Spendere 1 ; se non è presente nessun Membro dell'Equipaggio, il Colosso Usurpatore effettua un Viaggio e fa avanzare il contatore rosso della sua Azione). In seguito, il contatore del Tempo viene resettato: rimuovi il gettone Tempo dal contatore.

I Membri dell'Equipaggio possono eseguire l'Azione Speciale riportata su una carta Minaccia se si trovano nello stesso Settore del segnalino della Minaccia. Eseguire questa Azione Speciale spesso conduce alla neutralizzazione della Minaccia. Alcune Minacce sono rappresentate da più di un segnalino. Se non specificato diversamente dalla carta, un Membro dell'Equipaggio che si trova in un Settore insieme ad un segnalino secondario non può eseguire l'Azione Speciale sulla carta Minaccia e non è considerato nello stesso Settore della Minaccia.

Importante: Quando si spostano, le Minacce ignorano l'icona  ma si spostano comunque solo verso i Settori connessi, se non diversamente specificato dalla relativa carta.

FERITE

Le Ferite rappresentano diverse condizioni negative che i Membri dell'Equipaggio possono riportare durante una partita.

Sono rappresentate da carte Ferita e dadi Ferita.

Ottenere una ferita

Tutte le volte che ottieni una Ferita, posiziona la carta corrispondente nello slot Ferita vuoto più a sinistra nella parte inferiore della tua plancia Equipaggio. In seguito, prendi 1 dado Ferita e posizionalo nello slot dei dadi Disponibili più in alto in qualsiasi colonna della tua plancia Equipaggio che non contiene ancora un dado Ferita. Se posizioni un dado in uno slot che contiene un dado Reparto, sposta il dado Reparto (ed eventuali dadi sotto di esso) di uno slot verso il basso.

Qualsiasi dado che viene spostato in uno slot che il tuo Membro dell'Equipaggio non può usare (a causa del proprio grado) viene spostato nella tua Riserva dei dadi Spesi. Puoi riorganizzare i dadi sotto a un dado Ferita, prima che vengano spinti verso il basso.

Nota: Se ottieni una Ferita e non ci sono più carte Ferita di quel tipo disponibili (sono tutte usate nel gioco), ottieni la Ferita "Lesione".



Ad esempio: Ottieni la Ferita "Lesione". La relativa carta viene posizionata nel primo slot Ferita e ottieni 1 dado Ferita. Scegli di posizionare il dado nella colonna più a sinistra dove ci sono 4 dadi Reparto rossi. Tutti questi dadi vengono spostati di 1 slot verso il basso. Dato che il dado più in basso viene spostato in uno slot che non puoi usare (sei solo di Grado 2) il dado viene spostato nella Riserva dei dadi Spesi.

Ferite durante i Tiri

I dadi Ferita devono essere tirati quando si effettua un Tiro, come descritto a pagina 31.

Rimuovere una Ferita

Alcuni effetti di gioco ti consentono di rimuovere un dado Ferita e a volte anche una carta Ferita.

Se rimuovi un dado Ferita, prendilo dal relativo slot dei dadi e mettilo da parte.

Se rimuovi una carta Ferita, prendila dal relativo slot Ferita e posizionala nuovamente nel mazzo delle carte Ferita.

Nota: Anche se ottieni un dado Ferita ogni volta che ottieni una carta Ferita, sono due cose separate; non rimuovi un dado Ferita quando rimuovi una carta Ferita o viceversa, a meno che non ti venga richiesto di farlo.

Girare una carta Ferita

Alcuni effetti possono consentirti di girare una carta Ferita a faccia in giù.

Una carta Ferita a faccia in giù non è attiva e non è possibile posizionare dadi Ferita su di essa. Tuttavia, conta comunque come una ferita per tutte le regole che contano il numero di carte Ferita in tuo possesso, come Evacuazione di Emergenza e Infermeria.

Evacuazione di Emergenza

Se un Membro dell'Equipaggio con 3 Ferite ottiene una quarta Ferita, la Squadra di Sbarco viene fatta evacuare e l'Esplorazione Planetaria termina immediatamente (vedi pagina 41).

CONDIZIONE GENERALE, MISSIONI, PUNTI DI INTERESSE


Tutte le volte che ti viene richiesto di prendere qualsiasi carta Condizione Generale, Missione o PDI numerata e hai a disposizione diverse copie di quella carta, scegline una in maniera casuale.

Effetti Speciali della Condizione Generale ed effetti della Condizione Generale

Alcune carte Condizione Generale contengono Combinazioni di Dadi aggiuntive, Effetti Speciali o un altro effetto passivo. Le Combinazioni di Dadi sulla carta Condizione Generale attuale possono essere ottenute un numero qualsiasi di volte durante un Tiro. Qualsiasi Effetto Speciale sulla carta Condizione Generale attuale viene aggiunto a tutti i Tiri e deve essere risolto prima degli altri Effetti Speciali.

Completare le Missioni

La maggior parte delle Missioni si completa automaticamente; ti verrà richiesto di scartare la carta quando raggiungi un determinato punto del gioco (tramite un'Annotazione sul Diario di Bordo o come effetto di un'altra carta). Altre Missioni ti richiedono di attivarne il testo di Completamento una volta che hai soddisfatto i requisiti. È possibile farlo prima e dopo qualsiasi Azione.

OBIETTIVO: Raggiungere il Settore con .

COMPLETAMENTO: Quando porti a termine l'Obiettivo scarta questa Missione.

Ad esempio: Per questa Missione, dopo l'Azione durante la quale un Membro dell'Equipaggio accede al Settore designato, è sufficiente scartare la carta Missione.

Sostituire le carte PDI

Alcuni effetti ti richiedono di sostituire il PDI in un Settore con un'altra carta. Per farlo, scarta tutte le carte PDI presenti nel Settore (riponile in "Punti di Interesse" nel Vassoio Portacarte A) e posiziona la nuova carta PDI al suo posto.

Nota: Se ti viene richiesto di sostituire un PDI quando l'attuale PDI nel tuo Settore è stampato sulla plancia, sarà sufficiente posizionare la carta sopra al PDI stampato.

Posizionare le carte PDI in alto

Alcuni effetti ti richiedono di posizionare una carta PDI sopra ad altre carte presenti nel Settore. Per farlo, non scartare nessuna carta PDI dal Settore, ma posiziona semplicemente la nuova carta sopra alle altre.

Nota: Quando una nuova carta PDI viene posizionata nel Settore, scarta tutti i gettoni Tempo e i segnaposto del PDI precedente presenti nel Settore.

Importante: Non rimuovere i segnaposto o i gettoni posizionati direttamente nel Settore.

TERMINARE L'ESPLORAZIONE PLANETARIA

L'Esplorazione Planetaria termina quando:

- Un Membro dell'Equipaggio nel Settore del Lander esegue un'Azione Decollo (in accordo con tutti gli altri Membri dell'Equipaggio). Risolvi l'Annotazione Decollo mostrata sulla plancia Pianeta.
- Un Membro dell'Equipaggio che ha già 3 Ferite ottiene una quarta Ferita. Questo comporta un'Evacuazione di Emergenza. Risolvi l'Annotazione Evacuazione mostrata sulla plancia Pianeta.
- Un'Annotazione o una carta Missione ti comunica di terminare l'Esplorazione Planetaria. Segui le istruzioni di questa Annotazione o carta Missione.

Importante: Decollare prima che tutti i Membri dell'Equipaggio si trovino nel Settore del Lander provocherà la morte dei Membri dell'Equipaggio abbandonati! L'Evacuazione di Emergenza salva chiunque si trovi sulla plancia Pianeta, ma può essere effettuata solo quando un Membro dell'Equipaggio ottiene una quarta ferita e comporta il fallimento dell'Esplorazione Planetaria! Tutte le Scoperte non Eccezionali vengono perse durante un'Evacuazione di Emergenza.

GESTIONE DELLA NAVE

Tutte le regole relative alla gestione della ISS Vanguard, alle Ricerche, alla preparazione delle Missioni e non solo, sono contenute nel Manuale della Nave.

Tutte le volte che ti viene chiesto di eseguire la Gestione della Nave, sarà sufficiente aprire il Manuale della Nave alla prima pagina e iniziare a risolvere la procedura riportata, passando alle altre pagine quando indicato.

RESETTARE IL GIOCO

Per resettare completamente il gioco, segui questi passaggi:

- 1) Estrai tutte le carte dal Manuale della Nave ed eventuali carte "Rimosse dal Gioco".
- 2) Se prevedi di rigiocare il Tutorial, prepara i mazzi Tutorial (vedi l'Annotazione 720 per i dettagli).
- 3) Se usi un Diario di Bordo cartaceo, cancella tutte le note e gli appunti presi durante la Campagna, oppure stampa una nuova copia del Diario di Bordo (disponibile su <http://issvanguard.com/resources/>).
- 4) Attenzione! Questo passaggio contiene degli spoiler riguardo al contenuto della busta Misteriosa. Leggilo solo se la hai già aperta. Posiziona i componenti elencati nel riquadro sulla destra (Componenti nella busta Misteriosa) nella busta Misteriosa.

Attenzione: Le future campagne di ISS Vanguard importeranno alcune delle scelte effettuate nella prima Campagna. Se desideri che le tue decisioni abbiano un impatto sulle campagne future, assicurati di conservare con cura il Diario di Bordo con i tuoi appunti.


- 5) Risolvi il passaggio "Prima della partita iniziale" all'inizio del Capitolo I di questo Regolamento.

MODALITÀ DI GIOCO OPZIONALE: SPAZIO MORTALE

ISS Vanguard comprende anche un livello di difficoltà opzionale e più difficile, chiamato "Spazio Mortale". Si consiglia questa modalità a chi ha già completato la Campagna o desidera una sfida più difficile, con maggiori possibilità di perdere i propri Membri dell'Equipaggio.

Per attivare la modalità Spazio Mortale, posiziona la carta Riferimento Spazio Mortale sul tavolo e segui le istruzioni. Puoi aggiungere o rimuovere queste regole opzionali anche durante la Campagna.

SPOILER

- Componenti nella busta Misteriosa:**
- 4 Dadi Reparto rossi
 - 4 Dadi Reparto blu
 - 4 Dadi Reparto verdi
 - 40 Carte Evento Avanzate
 - 18 Carte Struttura aggiuntive
 - 2 Pagine del Manuale della Nave
 - 1 Raccoglitore per le carte del Manuale della Nave
- Componenti dei mazzi Tutorial:**
- **Mazzo Tutorial A:**
 - 1 x Lato rivolto verso l'alto (prima carta)
 - 4x Carte Membri dell'Equipaggio
 - 12x Carte Reparto del Tutorial
 - 3x Carte Missione
 - 11 x Carte Punto di Interesse
 - 1 x Carta Condizione Generale G1
 - 1 x Progetto di Ricerca R01
 - 1 x Carte finite! — ultima carta
- Mazzo Tutorial B**
- 1 x Lato rivolto verso l'alto — prima carta
 - 1 x Carta Grado Superiore
 - 1 x Carta Scoperta Eccezionale 1
 - 4x Carte Ferita
 - 5x Carte Evento 
 - 1 x Carte finite! — ultima carta

CAPITOLO IV - GLOSSARI

GLOSSARIO SEGNALINI ED ATTREZZATURE



Droni



Superpredatore



Megacervello



Metaedro Guardiano



Sciame da Guerra Usurpatore



Biomobot dei Costruttori



Boscaglia Carnivora



Kurma



Fauci



Oftalmoide



Germogli



Insetto Fiore



Insetto Scheggia Scintillante



Colosso Usurpatore
Colosso Usurpatore Convertito
Guardiano Usurpatore
Guardiano Autoriparante



Tempesta di Sabbia
Squarcio Gravitazionale



Pellegrino Idemiano
Pellegrino Furioso



Sabotatore Aerugo



Visitatore Estatico



Bombardamento
Raggio Rioriginante



Faustschlag



Laser Minerario Pesante



Sistema di Difesa



Avamposto



Space Ranger



Sonda Mineraria



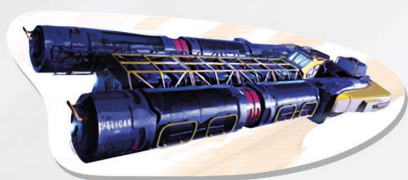
Teleferica



Droide Cercatore



Espansione (Potenziamento Avamposto)



Pelican



Fabbricatore di Biomassa



Altre Attrezzature



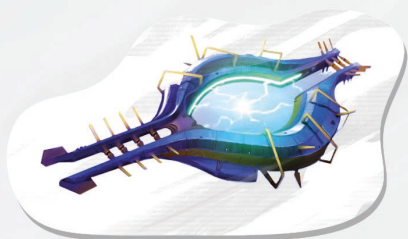
Drone Medico di Evacuazione



Idrofattoria (Potenziamento Avamposto Finale)



Torre di Comunicazione (Potenziamento Avamposto Finale)



Waygate



Lanciacapsule



Avamposto Improvvisato



Fattoria dell'Ossigeno Improvvisata (Potenziamento Avamposto Finale)



Perforatrice (Potenziamento Avamposto Finale)



Dragonfly



Capsula



Ampliamento Improvvisato (Potenziamento Avamposto Improvvisato)



Torretta Modulare



Void Ranger



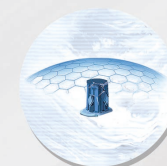
P.E.T. P.E.T. Wilson



Infermeria



Unità Cannone (Potenziamento Torretta Modulare)




Unità Scudo (Potenziamento Torretta Modulare)

GLOSSARIO DEI TERMINI DI GIOCO

Affaticarsi – Sacrifica un dado per Ricaricare 5 dei tuoi dadi. Se hai 3 o meno dadi, ottieni la Ferita “Allo Stremo” invece di Sacrificare un dado.

Attrezzatura – I Membri dell’Equipaggio possono usare l’Attrezzatura che trasportano durante l’Esplorazione Planetaria. Ciascun Membro dell’Equipaggio può trasportare un numero qualsiasi di carte Attrezzatura. Le attrezzature scartate tornano nell’Inventario.

Busta “In attesa...” – Deposito temporaneo per tutti i componenti che sono in attesa di essere inseriti nel Manuale della Nave. Tutte le volte che ottieni una carta Manuale della Nave, riponila nella busta “In attesa...”: La relativa pagina del Manuale della Nave ti illustrerà cosa fare con quella carta.

Capacità di Conversione – La capacità di un Membro dell’Equipaggio di considerare gli esiti  dei dadi di un colore come un’altra icona durante i Tiri. Vedi pagina 37 del Regolamento.

Cariche – I segnaposto posizionati negli slot delle Cariche sulla plancia Equipaggio che vengono spesi per usare un’abilità di un Membro dell’Equipaggio. Vedi pagina 37 del Regolamento.

Carta Atterraggio – Carta che rappresenta un pianeta o un altro elemento da esplorare. Contiene informazioni utili riguardo alle condizioni per la tua prossima Esplorazione Planetaria.

Carta Ferita – Una carta che riporta il nome della Ferita usato per determinare l’effetto del tuo Tiro Ferita. Vedi la sezione “Ferite” a pagina 40 del Regolamento.

Carta Grado Superiore – Una carta che indica i requisiti che i giocatori devono soddisfare per promuovere i propri Membri dell’Equipaggio al termine dell’Esplorazione Planetaria.

Carte Reparto – Carte usate in molti modi, che possono avere un effetto sul Risultato dei Tiri, fornire nuovi Tiri o persino alterare la situazione sulla plancia Pianeta. Tutte le carte Reparto fanno parte di uno dei Reparti e non possono essere scambiate tra i Reparti. Le carte Reparto vengono usate per formare mazzi Reparto personali da cui i giocatori pescheranno le carte durante l’Esplorazione Planetaria. Puoi usare solo le carte Reparto del Grado del tuo Membro dell’Equipaggio o di Grado inferiore.

Casella Risultato – Le caselle più a destra delle righe dei tiri sulle carte PDI, Minaccia, Missione e Grado Superiore. L’effetto della casella viene applicato quando un segnaposto la raggiunge.

Combinazione di Dadi – Effetto descritto nella parte inferiore della carta Reparto o sulla carta Condizione Generale attuale. Spendi i dadi su cui sono riportate le icone durante un Tiro per attivare un effetto. Vedi pagina 32 del Regolamento.

Compartimento del Reparto – Una parte della scatola destinata a carte, cartelline e dadi del tuo Reparto, identificato dal relativo colore.

Condizione Generale – Carte posizionate (o stampate) nell’angolo in basso a destra della plancia Pianeta. Contengono effetti validi per tutta la plancia Pianeta.

Possono contenere diversi elementi, come Combinazioni di Dadi aggiuntive, regole di Viaggio, Azioni, contatori del Tempo, ecc.

Contatore delle Provviste – Un contatore sulla plancia Lander che mostra la quantità attuale di Provviste.

Dadi Reparto – Una selezione di dadi D6 rossi, verdi e blu appartenenti al tuo Reparto. Vengono usati dai Membri dell’Equipaggio di un determinato Reparto durante l’Esplorazione Planetaria.

Dadi Richiesti – Qualsiasi dado aggiunto al tuo Tiro da qualsiasi regola del gioco, inclusi dadi Ferita sulla tua plancia Equipaggio, dadi Pericolo richiesti dal PDI in cui ti trovi e altri dadi.

Dado Ferita – Un dado giallo usato per determinare l’effetto delle Ferite dei Membri dell’Equipaggio durante i Tiri. Vedi la sezione “Ferite” a pagina 40 del Regolamento.

Dado Pericolo – Un dado usato in determinate situazioni per stabilire svantaggi aggiuntivi per il Membro dell’Equipaggio. La lettera all’interno dell’icona del dado Pericolo indica quale parte della carta Riferimento del dado Pericolo usare.

Decollo – Un’Azione che consente ai Membri dell’Equipaggio di terminare un’Esplorazione Planetaria. Per usarla, tutti i Membri dell’Equipaggio che fanno parte della Squadra di Sbarco devono essere d’accordo ed è necessario trovarsi in un Settore del Lander. In seguito, leggi l’Annotazione riguardo al Decollo sulla plancia Pianeta.

Divisore del Manuale della Nave – Una pagina indicizzata del Manuale della Nave, solitamente il frontespizio di una sezione specifica del Manuale della Nave.

Evacuazione – L’Evacuazione forzata che interrompe la tua Esplorazione Planetaria tutte le volte che un Membro dell’Equipaggio riceve la quarta carta Ferita. Un’Evacuazione causerà la perdita di tutte le Scoperte non Eccezionali dalla plancia Lander e l’Esplorazione sarà considerata un fallimento!

Evento – Una carta che rappresenta una situazione pericolosa o interessante che si verifica sul pianeta. Vedi la sezione “Eventi” a pagina 37 del Regolamento.

Gettone Attrezzatura – Un gettone che rappresenta un elemento di Attrezzatura posizionato sulla plancia Pianeta. Le relative regole sono descritte sulla carta Attrezzatura corrispondente.

Incarico – Varie attività durante la Gestione della Nave che puoi assegnare ai Membri dell’Equipaggio disponibili per trarne un vantaggio. Vedi pagina 1 del Manuale della Nave.

Indizi – Gettoni con un valore che va da 0 a 3 che rappresentano i tuoi progressi verso una Scoperta. Alcuni di essi comportano effetti aggiuntivi.

Lander – Una navicella usata dai giocatori per atterrare su pianeti da esplorare. È rappresentata da una plancia Lander e da un segnalino (o miniatura) e può essere equipaggiata con diverse Modifiche aggiuntive.

Limite delle Carte Reparto – Puoi avere fino a 2/3/4 carte Reparto nella tua mano, per il Grado 1/2/3.

Livello di Tecnologia – Uno dei parametri fondamentali della ISS Vanguard. Il livello attuale è rappresentato dalla carta Livello di Tecnologia conservata nel Manuale della Nave.

Mappe dei Sistemi – Questo volume contiene le mappe di diversi Sistemi planetari e gli oggetti di interesse che potresti trovarvi. Ciascuna pagina riporta anche il riquadro Sistemi collegati che mostra quali Sistemi sono collegati con un determinato Sistema e il dispendio di Energia necessario per viaggiare da un Sistema all’altro. Tutti gli oggetti di interesse riportano il numero, il nome e il costo per esaminarli stampati nella tabella sotto alla rappresentazione grafica del sistema planetario.

Membro dell’Equipaggio – Un personaggio giocabile, rappresentato da una carta Membro dell’Equipaggio in una cartellina del grado del suo Reparto. Durante la Gestione della Nave, i Membri dell’Equipaggio nella mano dei giocatori vengono detti “Membri dell’Equipaggio disponibili”.

Membro dell’Equipaggio casuale – Quando una regola o un effetto colpisce un Membro dell’Equipaggio casuale, i giocatori tirano un D10 per ciascun Membro dell’Equipaggio. Il Membro dell’Equipaggio con il punteggio più basso diventa il bersaglio di questa regola o effetto. In caso di pareggio, ripetere il Tiro tra tutti i Membri dell’Equipaggio che si trovavano all’ultimo posto.


Minaccia – Una creatura, una catastrofe naturale o un altro pericolo rappresentato da un segnalino sulla plancia Pianeta e da una carta che riporta le relative regole nella parte superiore della plancia Pianeta. Non tutti i pianeti contengono una Minaccia, ma alcuni di essi ne contengono più di una.

Missione – Un obiettivo che la Squadra di Sbarco deve portare a termine durante l’Esplorazione Planetaria. Ciascuna Esplorazione Planetaria è composta da 1 o più Missioni.

Modifiche al Lander – Una carta che rappresenta una delle tante Modifiche al Lander disponibili. Le Modifiche possono essere di due tipi: Modifiche strutturali e Modifiche funzionali, e ciascuna plancia Lander presenta un certo numero di slot per le relative carte.

Morale – Uno dei parametri fondamentali della ISS Vanguard. Il livello attuale è rappresentato dalla carta Morale conservata nel Manuale della Nave. La procedura per alzare e abbassare il Morale è illustrata a pagina 2 del Manuale della Nave.

Obiettivo – Il compito principale che devi portare a termine per fare avanzare la tua Campagna. È rappresentato dalla carta Obiettivo nel Manuale della Nave.

Opportunità di Atterraggio – Un luogo individuato su una Mappa del Sistema  dove puoi effettuare l’Atterraggio sul pianeta per eseguire l’Esplorazione Planetaria.

Plancia Pianeta – Una plancia di grandi dimensioni contenuta nella Planetopedia che mostra la superficie di un pianeta. È suddivisa in Settori, alcuni dei quali contengono PDI prestampati. Contiene informazioni riguardo a Missioni, Condizioni Generali, Scoperte Eccezionali, Decollo, Evacuazione ed eventuali regole specifiche per il pianeta.

Potenziamento della Nave – Una carta Gestione della Nave che rappresenta sistemi e locali aggiuntivi che installerai sulla ISS Vanguard nel corso della tua Campagna. Le carte Potenziamento saranno disponibili man mano che completi Progetti di Ricerca e di Produzione.

Progetto di Produzione – Una carta usata nel Complesso di Produzione del Manuale della Nave.

La parte anteriore contiene informazioni di base riguardo al progetto, la fase iniziale e i requisiti per il potenziamento. Il retro viene rivelato solo quando porti a termine il Progetto e contiene un elenco di carte e bonus da applicare.

Progetto di Ricerca – Una carta usata nel Laboratorio di Ricerca del Manuale della Nave. La parte anteriore contiene informazioni di base riguardo al Progetto e al suo costo. Il retro viene rivelato solo quando porti a termine il Progetto e contiene un elenco di carte e bonus da applicare.

Provviste – Le Provviste sono le risorse essenziali che i Membri dell'Equipaggio consumano durante l'Esplorazione Planetaria e includono ossigeno, filtri, parti di ricambio, razioni, acqua, batterie e altro. La quantità attuale di Provviste viene monitorata dal contatore delle Provviste che fa parte della plancia Lander. Non puoi avere più Provviste di quelle consentite da questo contatore.

Punto di Interesse (PDI) – Una carta che indica che c'è qualcosa di interessante per la Squadra di Sbarco. Può contenere icone specifiche riguardo al bioma e regole per Azioni Speciali. Alcuni PDI sono prestampati sulla plancia Pianeta.

Reparto – Una delle quattro divisioni specializzate della Vanguard controllate dai giocatori in questo gioco (Ricognizione, Sicurezza, Scienza, Ingegneria). Ciascun Reparto è composto da:

- Plancia Equipaggio
- Compartimento del Reparto
- Carte Reparto
- Carte Attrezzatura specifiche del Reparto (ma conservate insieme alle altre)
- 9 Cartelline di Grado per i Membri dell'Equipaggio reclutati per questo Reparto

Resettare – Scarta il segnalibro o il gettone Tempo dal contatore corrispondente. La prossima volta che fai avanzare questo contatore, posiziona nuovamente il segnalibro / gettone Tempo sulla prima casella.

Ricarica – Sposta un dado Reparto dalla Riserva dei dadi Spesi agli slot dei dadi Disponibili sulla tua plancia Equipaggio.

Rimuovi dal Gioco – Riponi all'interno della scatola del gioco, nel compartimento "Rimossi dal gioco". Qualsiasi carta o componente che vengono rimossi dal gioco non fanno più parte della Campagna! Quando inizi una nuova Campagna, rimetti tutte le carte rimosse nei relativi Vassoi Portacarte.

Riposo – Riposare è il modo principale per Ricaricare i dadi dei Membri dell'Equipaggio. Vedi la sezione "Riposo" a pagina 30 del Regolamento.

Riserva dei Dadi – Un insieme di dadi tirati nel corso di un Tiro, ma non ancora spesi.

Sacrificare (carta) – Riporre la carta nel tuo Compartimento del Reparto.

Sacrificare (dado) – Riporre un dado Reparto dai dadi Disponibili o dalla Riserva dei dadi Spesi nel tuo Compartimento del Reparto. Questo riduce il numero totale di dadi che il tuo Membro dell'Equipaggio possiede fino al termine dell'Esplorazione Planetaria. Se non ci sono dadi Reparto sulla tua plancia Equipaggio o nella tua Riserva dei dadi Spesi, oppure se hai 3 o meno dadi

Reparto in gioco (dadi Disponibili, Riserva del Tiro, Riserva dei dadi Spesi), ottieni una ferita "Allo Stremo" invece di Sacrificare un dado.

Scanner Planetario – Un componente di cartoncino che sorregge una carta Atterraggio e ti consente di scoprirla a poco a poco, in base alla quantità di Energia impiegata per la scansione.

Scartare – Quando vengono scartate, tutte le carte numerate (come le carte PDI e Missione) devono essere posizionate nel relativo Vassoio Portacarte, dopo il relativo divisore, per consentirti di trovarle facilmente in un secondo momento. Le carte non numerate, se non diversamente specificato, devono essere scartate in fondo ai relativi mazzi. Se conservi le carte in un Vassoio Portacarte, dopo un Divisore, la prima carta è considerata la prima carta del mazzo e l'ultima carta è considerata l'ultima carta del mazzo. Solo le carte Reparto ed Evento possiedono una Pila delle Carte Scartate dedicata.

Scheda del Registro Planetario – Una piccola scheda cartacea usata per salvare lo stato della plancia Pianeta per poterlo ripristinare successivamente.

Scoperta – Qualcosa di valore che può essere trovato durante un'Esplorazione Planetaria. Rappresentate da carte in 5 diversi mazzi che possono essere usate per un effetto durante le fasi di Esplorazione Planetaria o Gestione della Nave. Le carte Scoperta sono usate nella fase di Ricerca.

Scoperta Eccezionale – Un tipo speciale di Scoperta numerata che può essere rinvenuta solo in un luogo specifico. Una volta ottenute, le Scoperte Eccezionali vengono posizionate sul Lander e trasferite al Manuale della Nave durante la Gestione della Nave. Quando ti viene richiesto di ottenere una Scoperta Eccezionale, se la casella Scoperta Eccezionale sulla plancia Pianeta è vuota, segui le istruzioni riportate sulla casella. Vedi la sezione "Scoperte Eccezionali" a pagina 39 del Regolamento.

Settore – Un'area numerata della plancia Pianeta. Può contenere un'Annotazione sul Diario di Bordo, un PDI oppure essere vuoto.


Settore Collegato – Un Settore è collegato al Settore in cui ti trovi se sono uniti da un Percorso di Viaggio che presenta una freccia che punta dal tuo Settore all'altro Settore.

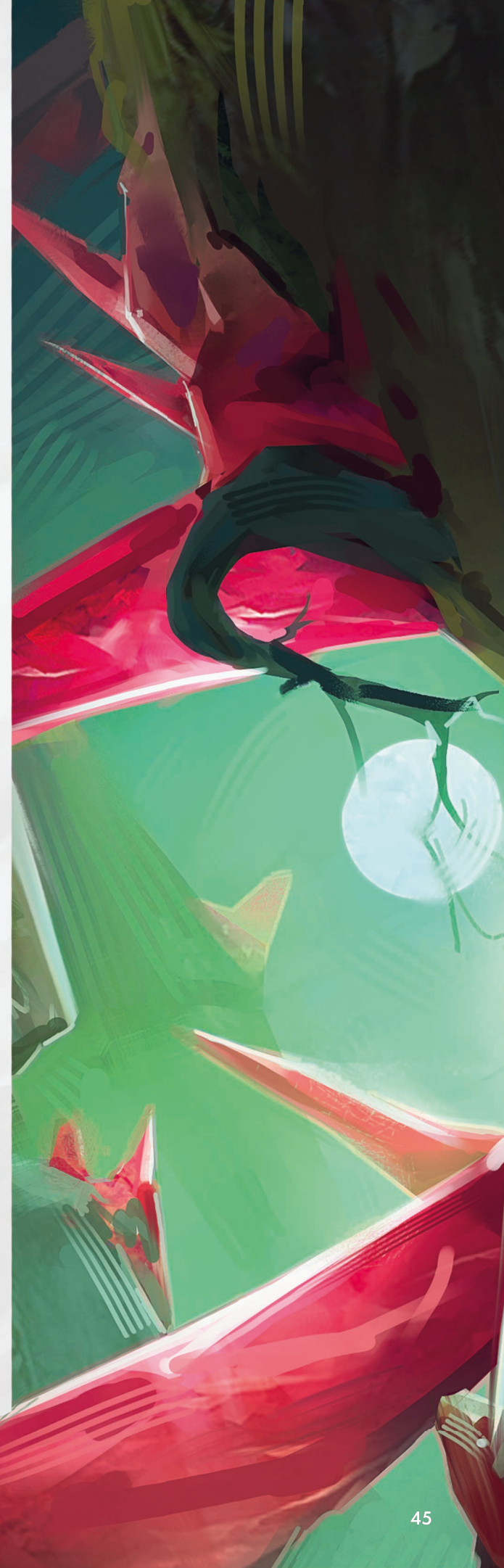
Settore del Lander – Settore in cui si trova il segnalibro del Lander.

Situazione della Nave – Una carta Gestione della Nave usata per rappresentare Eventi che si svolgono a bordo della ISS Vanguard nel corso dei suoi lunghi viaggi spaziali.

Squadra di Sbarco – Il gruppo dei Membri dell'Equipaggio che sta esplorando la plancia Pianeta.


Tiro – Una prova effettuata usando i dadi Reparto, seguendo la procedura di Tiro riassunta sulle carte Riferimento. Vedi pagina 31 del Regolamento.


Viaggio – Un'Azione di base che consente ai Membri dell'Equipaggio di spostarsi da un Settore a un Settore Collegato. Ciascun Percorso contiene 1 o più icone Percorso che determinano le regole di viaggio. Se il Percorso contiene un'icona Viaggio  devi usare le regole specifiche per il Viaggio stampate sulla carta Condizione Generale attuale. Vedi la sezione "Viaggio" a pagina 0 del Regolamento.





GLOSSARIO DELLE ICONE


ICONE RELATIVE AI DADI ICONE DI COSTO/REQUISITI

 **Dado** – Un dado Reparto di qualsiasi colore.


 **Rosso, verde, blu** – Un dado Reparto di un colore specifico.


 **Spendere un dado** – Spostare 1 dado (del colore mostrato o di qualsiasi colore se sono mostrati tutti e 3) dalla tua plancia Equipaggio alla tua Riserva dei dadi Spesi. Se non è presente nessun dado sulla tua plancia Equipaggio, dovrai Sacrificare un dado (vedi sotto).


 **Sacrificare un dado** – Riporre 1 dado nel tuo Compartimento del Reparto (del colore mostrato o di un colore qualsiasi se sono mostrati tutti e 3). Vedi "Sacrificare (dado)" nel Glossario dei termini di gioco per ulteriori dettagli.


 **Dado Pericolo** – Tira un dado Pericolo e confronta l'esito con la voce che riporta la stessa icona sulla carta Riferimento del dado Pericolo.


ICONE SULLA PLANCIA PIANETA


 **Nessun movimento** – I Membri dell'Equipaggio che si trovano in questo Settore non possono Viaggiare o spostarsi da questo Settore. Possono comunque usare gli effetti che li posizionano in un altro Settore.

 **Non salvare** – Quando salvi lo stato del pianeta non salvare questa carta. Il Manuale della Nave contiene ulteriori informazioni su dove riparla.


 **Ultimo PDI** – Il Settore è stato interamente esplorato. Alcune regole fanno riferimento a Settori di questo tipo.


 **Importante!** – Questo Settore è particolarmente interessante per la ISS Vanguard! Alcune regole fanno riferimento a Settori di questo tipo.


 **Successo** – I Successi sono rappresentati da gettoni speciali e sono usati per misurare la tua efficienza durante la Missione. Vengono usati per acquistare nuovi dadi Reparto e per promuovere i Membri dell'Equipaggio.

 **Lander** – Questo Settore può contenere un Lander e diventare un Settore del Lander.

ICONE DELL'ATTREZZATURA

 **Attrezzatura Piccola** – Piccoli oggetti personali che non occupano spazio sul Lander e sono posizionati accanto alle plance Equipaggio prima dell'Esplorazione Planetaria.

 **Attrezzatura Personale** – Attrezzatura trasportata dai Membri dell'Equipaggio e posizionata sul Lander prima dell'Esplorazione Planetaria.


 **Attrezzatura per la Missione** – Attrezzatura Pesante che spesso richiede un'Azione per la preparazione o l'uso ed è spesso rappresentata da un gettone sulla plancia Pianeta


 **Potenziamenti attrezzatura per la Missione**


– Carte che rappresentano diversi potenziamenti per l'Attrezzatura per la Missione. Non occupano spazio nella stiva del Lander e possono essere presi ogni volta che si prende la carta Attrezzatura per la Missione alla quale sono collegati.


ICONE DEI DADI EQUIPAGGIO


DADI REPARTO


 **Fisico** – Caratteristiche atletiche, potenza, forza bruta, velocità, resistenza alle condizioni difficili, qualsiasi aspetto legato alle sfide fisiche.


 **Raccolta** – Operazioni minerarie, raccolta di campioni, ricerca di Scoperte di valore, ecc.


 **Difesa** – Difesa, prevenzione dei danni, combattimento, combattimento aereo ecc.


 **Esplorazione** – Prelevare campioni di terreno, superare ostacoli naturali, attività all'aperto e sopravvivenza.


 **Biologia** – Tutte le scienze naturali: microbiologia, botanica, medicina, creazione di antidoti, ecc.


 **Xenologia** – Comprendere e usare / comunicare con forme di vita aliene: esseri senzienti, esemplari alieni, piante aliene.


 **Costruzione** – Costruire, riparare, modificare le attrezzature, allestire accampamenti ecc.




 **Scienza** – Tutte le scienze formali: fisica, matematica, calcolo, analisi statistica, studio di sostanze esotiche o minerali alieni, ricerca ecc.

 **Tecnologia** – Usare tecnologie e sistemi complessi: azionare robot, far volare navicelle, interrogare computer, comprendere la tecnologia aliena.

 **Base** – Questo esito può essere modificato dalla tua carta Membro dell'Equipaggio.

 **Vanguard** – Questa icona può essere usata come qualsiasi altra icona dei dadi Reparto.


 **Incidente** – Un Risultato imprevedibile o negativo; alcuni tiri includono regole relative a questa icona. Non può essere usato nelle Combinazioni di Dadi.

 **Qualsiasi icona uguale** – Questa icona significa che questa combinazione richiede la presenza di diverse icone identiche sui tuoi dadi Reparto. Non è possibile usare  come .

DADI FERITA

Le icone su questo dado hanno significati diversi in base alla carta Ferita che consulti durante il Tiro.


 **Danni**


 **Danni Gravi**


 **Mentale**

 **Speciale**


ICONE DEL BIOMA


 **Grotte** – Grotte, tunnel e strutture sotterranee.


 **Zone cristalline** – Aree caratterizzate da anomalie cristalline scintillanti.


 **Letale** – Usato in ambienti tossici / corrosivi / con pressione estremamente elevata o radioattivi, dove il minimo problema alla tuta potrebbe essere letale.


 **Deserto** – Distese aride e deserti.


 **Gelido** – Condizioni con temperature estremamente basse, con acqua o ghiaccio di metano e neve/ghiaccio che impediscono gli spostamenti.


 **Ostile** – L'ostilità degli abitanti del posto rappresenta un problema in questo Settore.


 **Roccioso** – Zone ricoperte in prevalenza da rocce appuntite e/o strapiombi montuosi.


 **Rovine** – Pianeti ricoperti di rovine / strutture realizzate da civiltà aliene o da antichi meccanismi.

 **Tutorial** – Questo bioma speciale viene usato solo durante il Tutorial. Viene usato per risolvere un Evento durante la fase degli Eventi al termine del turno.

 **Vegetazione** – Foreste, giungle, tundra, campi verdeggianti.

 **Vuoto** – Un'icona speciale usata durante l'esplorazione di località spaziali in assenza di gravità oppure quando i Membri dell'Equipaggio si trovano in condizioni simili al vuoto, in condizioni di gravità minima o assente.

 **Vulcanico** – Zone ad alta temperatura con lava e/o attività tellurica.

 **Acquatico** – Usato in situazioni costiere o subacquee e a volte in atmosfere molto dense, simili all'acqua.

ICONE DEGLI EFFETTI SPECIALI



Queste icone ti indirizzano verso un Risultato specifico e significano che l'Effetto Speciale è Immediato. Per risolverle, termina immediatamente la procedura del Tiro, sposta tutti i dadi dalla Riserva del Tiro alla Riserva dei dadi Spesi del proprietario e risolvi il Risultato corrispondente.



Queste icone indicano i progressi sul contatore corrispondente. La prima volta che fai avanzare un contatore, posiziona un segnaposto nella casella più a sinistra del contatore. Tutti i progressi successivi faranno avanzare il segnaposto di 1 casella verso destra. Una volta che il segnaposto ha raggiunto la casella Risultato, non avanzerà più.



Queste icone indicano un passo indietro sul contatore corrispondente. Ogni passo indietro fa arretrare il segnaposto di 1 casella verso sinistra. Se il segnaposto si trova nella casella più a sinistra e devi spostarlo indietro, rimuovi il segnaposto dalla carta.

ALTRE ICONE

- Riciclo Indizio** – Questa icona indica che questo Indizio viene riposto nel sacchetto per gli Indizi dopo essere stato scartato dal mazzo Scoperta.
- Dispendio Energetico** – Questa icona indica il dispendio di Energia ed è possibile trovarla nei Sistemi che visiti, quando scansioni le carte Atterraggio o sui Potenzamenti della Nave installati.
- Agilità del Lander** – Questa icona mostra l'Agilità del tuo Lander. È importante durante la procedura di Atterraggio.
- Sensori del Lander** – Questa icona mostra i Sensori del tuo Lander. È importante durante la procedura di Atterraggio.
- Armatura del Lander** – Questa icona mostra l'Armatura del tuo Lander. È importante durante la procedura di Atterraggio.
- Azione Speciale** – Questa icona indica che si tratta di un'Azione Speciale, disponibile solo una volta per turno.
- Tiro** – Questa icona indica che è necessario effettuare un Tiro.

Queste icone mostrano il Grado del Membro dell'Equipaggio se si trova su una Cartellina di Grado oppure un requisito di grado se si trova su un altro componente.

Grado 1

Grado 2

Grado 3

DADO PERICOLO

Le icone su questo dado hanno significati diversi in base alla lettera sul dado Pericolo. Verifica il significato sulla carta Riferimento del dado Pericolo.

Comune

Non comune

Raro

Speciale

ICONE DEL MANUALE DELLA NAVE

Incarico Equipaggio – Questa icona indica tutte le posizioni in cui puoi impiegare l'Equipaggio disponibile a vari effetti, durante la Gestione della Nave.

Reparto – Queste icone rappresentano i 4 Reparti a cui possono appartenere i Membri dell'Equipaggio della Vanguard.

– Sicurezza

– Ricognizione

– Scienza

– Ingegneria

SOMMARIO

Alcuni termini di gioco sono spiegati solo nel Manuale della Nave.

Sono preceduti dalle lettere **MN** seguite dal numero di pagina del Manuale della Nave.

Affaticarsi	40, 41, 44	Gettone Penalità	MN2, MN5	Riposo	30, 45
Alla deriva	MN5	Grado	47, MN16, MN23, MN27	Riserva del Tiro	16, 31, 45
Annotazioni (abbreviato: Ann.)	11, 30	Incarico	44, 47, MN1, MN26	Risultato	31, 34
Attrezzatura	38, 39, 44, 46, MN23	Indizi	39, 44	Casella Risultato	31, 34, 44
Gettone Attrezzatura	43	Icona Riciclo indizio	47	Requisiti per il Risultato	33
Azione	29	Lander	38, 44, 46, MN18	Risultati collegati	34
Azione Speciale	29, 47	Livello di Tecnologia	44, MN2	Round	29
Gettone Azione	29	Mappe dei Sistemi	45, MN5	Sacrificare (carta)	36, 45
Bioma	37, 46	Mazzo Tutorial	41	Sacrificare (dado)	31, 45
Busta "In attesa..."	44	Mazzo vuoto	20	Salvare la partita	MN39
Busta Misteriosa	41	Membro dell'Equipaggio	37, 44	Scanner Planetario	45, MN5
Capacità di Conversione	32, 37, 44	Equipaggio a Riposo	7, 12 MN1	Scartare	36, 39, 45
Cariche	37, 44	Membro dell'Equipaggio	37, 44	Scelte non sostenibili	37
Carta Atterraggio	38, 44 MN5, MN23	Membro dell'Equipaggio casuale	44	Scheda del Registro Planetario	
Carta Grado Superiore	13, 25, 44 MN24, MN27	Membro dell'Equipaggio disponibile	44, MN23, MN24, MN39
Carte Reparto	36, 45	25, 44, MN1, MN26	Scoperte	38, 39, 44, MN28
Limite delle Carte Reparto	36, 45	Morte di un Membro dell'Equipaggio ...	MN32, MN36	Scoperte Eccezionali	38, 39, 45, MN28
Sacrificio	36, 45	Minaccia	40, 45	Settore	30, 45
Combinazione di Dadi	31, 32, 33, 36, 44	Missione	41, 44	Settore Collegato	30, 44
Compartimenti del Reparto	11, 27, 44, 45	Modifiche al Lander	38, 44, MN18	Settore del Lander	30, 44, MN24
Condizioni generali	32, 41, 44	Morale	44, MN2	Situazioni	45, MN2, MN17
Contatore del Tempo	38, 40	Numero di giocatori	8	Spazio Mortale	41
Dadi		Obiettivo	44	Squadra di Sbarco	44, MN23
Dadi con icone multiple	33	Opportunità di Atterraggio	44	Successo	46
Dadi Ferita	40, 45, 46	Percorso	30, 45	Tiri	31, 44, 47
Dadi Pericolo	39, 44	Plancia Equipaggio	16	Turno	
Dadi Reparto	16, 36, 37, 45	Plancia Pianeta	44, 46, MN23	Conclusione del turno	29
Vendere o comprare	MN27	Potenziamento della Nave	45	Gettone Turno	29, MN24
Decollo	30, 41, 44	Preparazione	30	Viaggio	30, 45
Divisore del Manuale della Nave	45	Prestare Assistenza	23, 31, 32		
Effetto Speciale	33, 34, 47	Progetto di Produzione	44, MN12		
Effetto Speciale della Condizione Generale	41	Progetto di Ricerca	45, MN8		
Esercitazione	31, 44	Provviste	38, 45		
Esplorazione Planetaria 6,	29, 30, 41	Contatore delle Provviste	38, 45		
Eventi	37, 44	Punti di Interesse	(PDI) 41, 44		
Ferite	40, 44, 46	Reclute	MN16		
Fallimento Missione/Missione fallita	MN26	Reparto	45		
Gestione della Nave	6, 41	Resettare il gioco	41		
Gettone Inizio	29	Ricarica	30, 44		
		Rimuovere dal gioco	44		