

ISS VANGUARD

PRAVIDLA HRY

A vibrant, stylized sci-fi illustration. In the upper center, a large, complex space station or orbital platform is suspended in a dark blue sky, with a massive, glowing orange and red crystalline structure behind it. Below, a dark, rocky terrain is dotted with glowing red and pink plants. In the foreground, a character in a dark suit with a green backpack stands looking towards the horizon. To the right, another character in a dark suit with a blue helmet is visible. In the background, a third character is seen flying through the air, leaving a red trail. The overall atmosphere is one of exploration and advanced technology.

V roce 2028 jsme objevili data zašifrovaná do krátké sekvence genetického kódu sdílené všemi pozemskými organismy, zděděné po našem posledním společném předkovi. Každá buňka na planetě obsahovala mapu hvězdné oblohy, která ukazovala k místu ležícímu uvnitř našeho galaktického ramene.

Trvalo celou další generaci, než došlo k realizaci největšího stavebního projektu lidských dějin: ISS Vanguard, první vesmírné lodi schopné mezihvězdných letů, sestavené kolem jádra mírně zemského vraku nalezeného v hloubi Sibíře.

S tou nejlepší posádkou a nejvyspělejšími technologiemi, jakými ji Země dokázala vybavit, se nyní ISS Vanguard vydává vstříc svému cíli vyznačenému na hvězdné mapě. Rád bych byl přesvědčen, že jsme připraveni na cokoli. Místo toho se však nemohu zbavit neblahého tušení, že naše mise bude mnohem delší a obtížnější, než jsme kdy předpokládali...

Kapitán Morgan Wayman,
velící důstojník ISS Vanguard

Obsah

1. Herní materiál	4
2. Struktura pravidel	6
3. 1. kapitola: Úvod	6
4. 2. kapitola: Výuková hra	10
a. Příprava hry	11
b. První kolo hry	15
c. Pokračování ve výukové hře	20
5. 3. kapitola: Kampaň	27
a. Rychlý start kampaně	27
b. Pravidla průzkumu planety	29
c. Ověření kostkami	31
d. Karty a kostky	36
6. 4. kapitola: Slovníčky	42
a. Slovníček kartonových figurek a výbavy	42
b. Slovníček herních pojmů	44
c. Slovníček symbolů	46
7. Rejstřík	48

Space Ranger

Použití: Přeprava, průzkum,
pátrání a záchrana

Posádka: 1-4

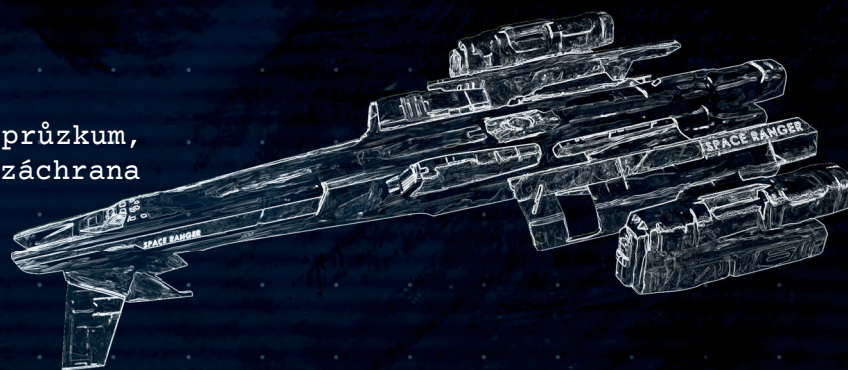
Délka: 22 metrů

Výška: 5,8 metru

Váha: 72 tun

Nasazení:

Vývoji všestranně použitelného výsadkového prostředku schopného dopravovat průzkumné týmy i na planety s nejméně příznivými podmínkami věnoval Program Vanguard celých deset let. Plavidla třídy Space Ranger prošla důkladným testováním na Venuši, Marsu i Měsíci a ukázal se být spolehlivou a bezpečnou lodí, byť s poněkud omezeným vnitřním prostorem. V rámci příprav na misi o neznámé délce trvání byl výrobní komplex na palubě ISS Vanguard vybaven tak, aby za předpokladu dostatečného přísunu základních surovin dokázal zhotovit každou součástku, potřebnou pro výrobu lodi typu Space Ranger.





Přečtěte si oficiální komiksový prolog ISS Vanguard, kde se dozvíte další podrobnosti o misi této mezinárodní vesmírné lodi!

Poděkování

Návrh hry: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

Autoři hry: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Interní testování a vývoj hry: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Dodatečné testování: 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

Pravidla: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Art director: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

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

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

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

3D grafika: Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Autor příběhu: Krzysztof Piskorski

Autoři textů: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

Redakce: Matt Click, Tyler Brown

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

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

Zvláštní poděkování patří Kenu Cunninghamovi za to, že pro nás na TTS vytvořil prototyp, s kterým jsme mohli pracovat v karanténě!

Produkce CZ verze: David Rozsival

Překlad a korektury CZ verze: Jan Cízner, Viktor Dobrovolný, Jan Dvořák, Richard Janda, Mirka Jandová, Barbora Joštová, Kristýna Kohoutová, Ondřej Poštulka, David Rozsival, Lukáš Sábo, Jaromír Sládkovský, Michal Šmíd, Petr Šťastný, Marek Vejborný, Tereza Zoulová

Sazba CZ verze: Marek Jaroš, Anna Machová, Michal Peichl, Jiří Trojánek

MATERIÁL PRO PRŮZKUM PLANETY

Některé karty a materiál se na začátku hry nacházejí v zapečetěných výukových balíčcích nebo v tajné obálce. Další podrobnosti o těchto kartách a materiálu naleznete v oddílu „Přísně tajné!“ na straně 41.



Sešit pravidel



Planetopedie



Palubní deník a operační deník



4 desky posádky



4 žetony tahu



16 žetonů úspěchu



8 žetonů času



16 červených kostek sekce



16 modrých kostek sekce



16 zelených kostek sekce



1 desetistěnná kostka



23 žetonů polní výbavy



20 žetonů náznaků



2 kostky nebezpečí



30 univerzálních ukazatelů



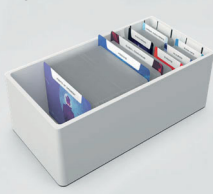
12 kostek zranění



1 žeton začínajícího hráče



22 kartonových figurek hrozeb



úložiště karet A



8 rozdělovačů úložiště karet A



1 žeton neúspěšné mise



1 oboustranný žeton akcí



6 kartonových figurek výsadekových lodí



kraabičky sekcí



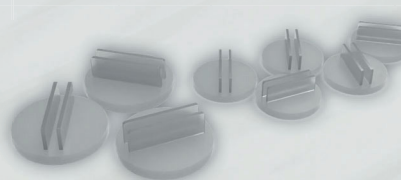
8 rozdělovačů kraabiček sekcí



4 barevné kroužky pro podstavce figurek



8 miniatur členů posádky



8 stojánek kartonových figurek

KARTY PRŮZKUMU PLANETY

MALÉ KARTY:



39 karet mimořádných objevů



65 karet objevů



40 karet událostí



19 karet povýšení



48 karet zranění



výukový balíček B

BĚŽNÉ KARTY:



249 karet bodu zájmu



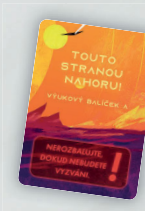
57 karet misí



42 karet obecných podmínek



120 karet sekce



výukový balíček A

OSTATNÍ KARTY:

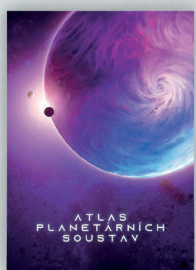


6 přehledových karet



23 karet hrozb

MATERIÁL PRO ŘÍZENÍ LODI



Atlas planetárních soustav



1 desky lodní knihy



9 stran lodní knihy s pouzdry na karty



14 stran lodní knihy

KARTY ŘÍZENÍ LODI

MALÉ KARTY:



41 karet můstku



31 karet úprav výsadekové lodi

BĚŽNÉ KARTY:



86 karet členů posádky



18 karet přistání



23 karet výzkumných projektů



27 karet výrobních projektů



26 karet situací



6 karet vylepšení zařízení (3 ošetřovna, 3 výrobní komplex)

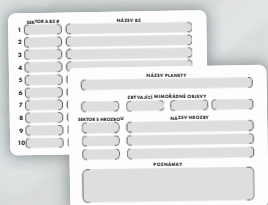
OSTATNÍ KARTY:



101 karet výbavy



6 karet výsadekových lodí



20 oboustranných listů planetárních záznamů



tajná obálka*



obálka *Budoucí použití*



3 oboustranné desky výsadekových lodí



úložště karet B



36 obalů karet s hodnotí



1 planetární skener



14 rozdělovačů úložště karet B



6 žetonů velení



1 sáček na žetony



1 žeton penalizace



záložka aktuální soustavy



8 žetonů energie

* Obsah obálky by vám mohl prozradit budoucí děj. Chcete-li zkontrolovat její obsah, naleznete jej v tomto sešitě pravidel na straně 41.

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PRAVIDLA ISS VANGUARD

Vítejte na palubě ISS Vanguard: kooperativní kampaňové deskové hry pro 1–4 hráče, která vám umožní prozkoumávat rozlehlou Galaxii, velet vlastní lodi a vylepšovat ji, provádět výzkum, vyrábět potřebnou výbavu i přistávat na bezpočtu nejrůznějších planet. Současně se také budete snažit odhalit tajemství prastaré hvězdné mapy vložené do naší DNA.

STRUKTURA PRAVIDEL

Pravidla jsou rozdělena na čtyři kapitoly.

1. kapitola: Úvod — První kapitola pravidel vám představí herní materiál, popíše několik kroků, které je potřeba provést před začátkem vaší první hry, a poskytne vám i pár zásadně důležitých informací. Proto byste si ji měli pečlivě pročit.

2. kapitola: Výuková hra — Tato kapitola obsahuje podrobný popis výukové mise: úvodního scénáře, který vás naučí, jak hru hrát. Zahrát si výukovou hru a předem se naučit herní mechanismy by měl alespoň jeden hráč ve vaší skupině.

3. kapitola: Kampaň — Tato kapitola obsahuje kompletní a podrobná pravidla hry. Pročítat je v této chvíli celá vám nedoporučujeme. Všechna základní pravidla vás naučí výuková mise. Do kompletních pravidel nahlížejte pouze ve chvíli, kdy máte konkrétní dotaz nebo potřebujete podrobný popis daného postupu.

4. kapitola: Slovníčky — Poslední kapitola pravidel obsahuje podrobné slovníčky zahrnující všechny použité symboly a herní termíny. Nahlížejte do nich, kdykoli narazíte na symbol nebo klíčové slovo, jehož pravidla si nepamatujete.

1. KAPITOLA: ÚVOD

PRŮBĚH HRY

V rámci kampaně ISS Vanguard se opakují dvě oddělené fáze hry.

Průzkum planety — výsadek tým přistane na jedné z mnoha planet, aby ji prozkoumal, přičemž plní různé mise a shromažďuje objevy.

Řízení lodi — Všichni hráči řídí posádku lodi, provádějí výzkum, létají k dalším planetám a řeší situace spojené s lodí.

Protože je ISS Vanguard kampaňovou hrou, která se skládá z několika partií, budete si muset pravidelně ukládat svůj postup. K tomuto účelu vám nejlépe poslouží předposlední strana lodní knihy. Při každém ze svých herních setkání byste se měli snažit dokončit alespoň jeden průzkum planety, po němž následuje četba závěrečných stran lodní knihy, které vám pomohou uklidit stůl a zaznamenat dosavadní postup. Máte-li ovšem čas, můžete hrát dále.

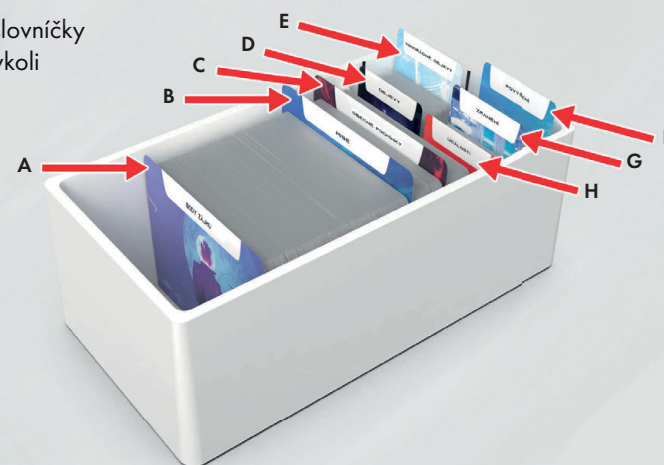
PŘED PRVNÍ HROU

Dříve než se ponoříte do světa ISS Vanguard, musíte rozbalit herní materiál a uskutečnit několik přípravných kroků. Protože všechny tyto úkony mohou zabrat nějaký čas, doporučujeme vám je provést před vaší první hrou. Držet se těchto kroků vám radíme i v případě, že jste hru již hráli a chcete ji připravit pro novou kampaň.

1) PŘÍPRAVA ÚLOŽIŠTĚ KARET A a B

Nejprve vybalte všechny karty, které jste našli v obou úložiscích, s výjimkou dvou výukových balíčků (A a B). Pokud byly balíčky pro výukovou hru otevřeny už dříve, přečtete si **záznam č. 720** palubního deníku a znovu je sestavte.

Úložisko karet A se používá při průzkumu planety. Karty a rozdělovače do něj vložte podle obrázku na této straně.



Rozdělovače úložiště karet A:

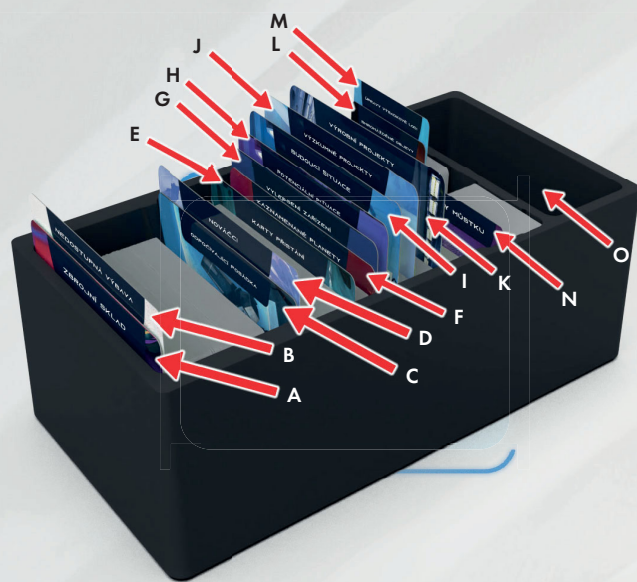
- | | |
|--------------------|---------------------|
| A. Body zájmu | E. Mimořádné objevy |
| B. Mise | F. Povýšení |
| C. Obecné podmínky | G. Zranění |
| D. Objevy | H. Události |

Karty:

- Všechny karty bodu zájmu umístěte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Body zájmu*.
- Všechny karty misí umístěte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Mise*.
- Všechny karty obecných podmínek umístěte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Obecné podmínky*.
- Všechny karty objevů rozříděné podle druhu umístěte za rozdělovač *Objevy*.
- Všechny karty mimořádných objevů umístěte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Mimořádné objevy*.
- Všechny karty povýšení umístěte v libovolném pořadí za rozdělovač *Povýšení*.
- Všechny karty zranění seřazené podle abecedy umístěte za rozdělovač *Zranění*.
- Všechny karty událostí umístěte v libovolném pořadí za rozdělovač *Události*.

Poznámka: Protože jsou některé karty zpočátku vložené do zapečetěných výukových balíčků, jejich číslování nemusí nutně začínat číslem 1.

Úložiště karet B je určené kartám používaným při řízení lodi. Karty a rozdělovače do něj vložte níže vyobrazeným způsobem.



Rozdělovače úložiště karet B:

- | | |
|-------------------------|--|
| A. Zbrojní sklad | I. Budoucí situace |
| B. Nedostupná výbava | J. Výzkumné projekty |
| C. Odpočívající posádka | K. Výrobní projekty |
| D. Nováči | L. Shromážděné objevy |
| E. Karty přistání | M. Úpravy výsadkové lodi |
| F. Zaznamenané planety | N. Karty můstku |
| G. Vylepšení zařízení | O. Karty odstraněné ze hry
(samostatná přihrádka bez rozdělovače) |
| H. Potenciální situace | |

Karty:

- Všechny karty výbavy umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Nedostupná výbava*.
- Všechny karty členů posádky umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Nováči*.
- Všechny karty přistání umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Karty přistání*.
- Všechny karty vylepšení zařízení umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Vylepšení zařízení*.
- Všechny karty situací označené **S01–S10** umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Potenciální situace*.
- Všechny karty situací označené **S11** a vyššími čísly umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Budoucí situace*.
- Všechny karty výzkumných projektů umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Výzkumné projekty*.
- Všechny karty výrobních projektů umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Výrobní projekty*.
- Všechny karty úprav výsadkové lodi umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Úpravy výsadkové lodi*.
- Všechny karty hlavních úkolů, vedlejších úkolů, vylepšení můstku a technologické úrovně umístíte ve vzestupném pořadí za rozdělovač *Karty můstku*.

2) PŘÍPRAVA KRABÍČEK SEKČÍ



Vezměte krabičky sekčí. Každá ze čtyř sekčí v nich bude skladovat své kostky a karty. Pro každou sekci v nich budou:

Rozdělovače:

- Hodnosti
- Karty sekce

Karty a obaly:



Hodnost 1 Hodnost 2 Hodnost 3

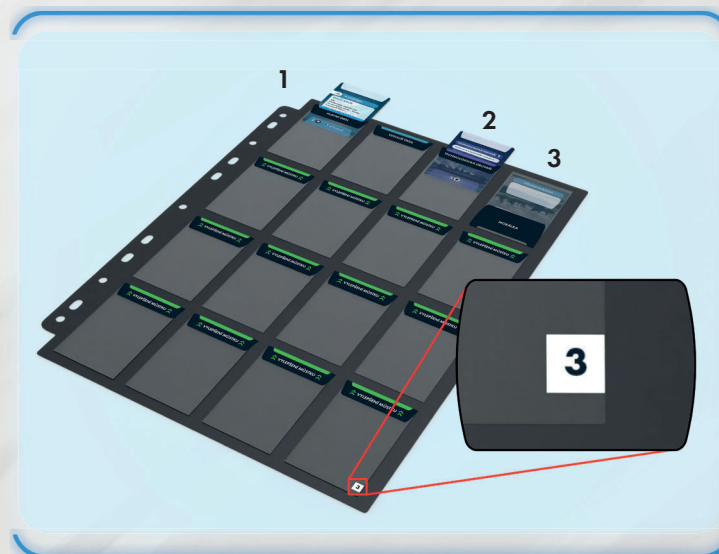
- Obaly s hodnotami umístíte do krabičky sekce za rozdělovač *Hodnosti*.
- Karty sekce umístíte v pořadí podle hodnoty (nejprve hodnost 1, poté hodnost 2, na závěr hodnost 3) za rozdělovač *Karty sekce*.

3) PŘÍPRAVA LODNÍ KNIHY

- A.** Všechny strany s pouzdry na karty i kartonové rozdělovače vložte ve vzestupném pořadí do lodní knihy, stranou 1 počínaje (*Pokračování v uložení hře*) a stranou 39 konče (*Uložení hry*).
- B.** Vyhledejte následující počáteční karty a vyobrazeným způsobem je umístíte do příslušných pouzder:

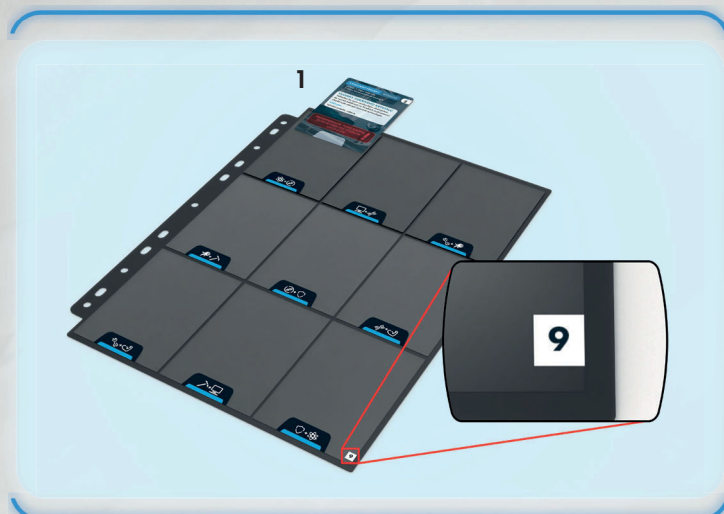
Strana 3:

- 1 – hlavní úkol **Ú01** (*Další krok*)
- 2 – technologická úroveň 1
- 3 – střední morálka (karty morálky zasuňte tak, aby byl viditelný pouze text „střední morálka“)



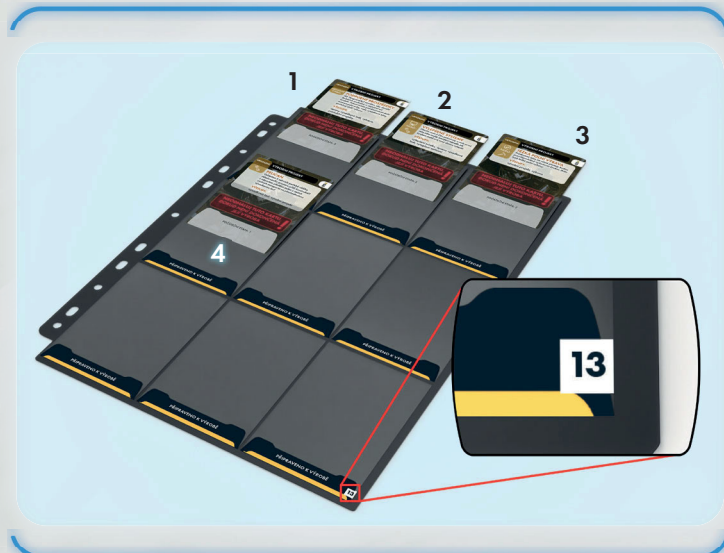
Strana 9:

1 – výzkumný projekt V04 (Biomedicínské posílení)



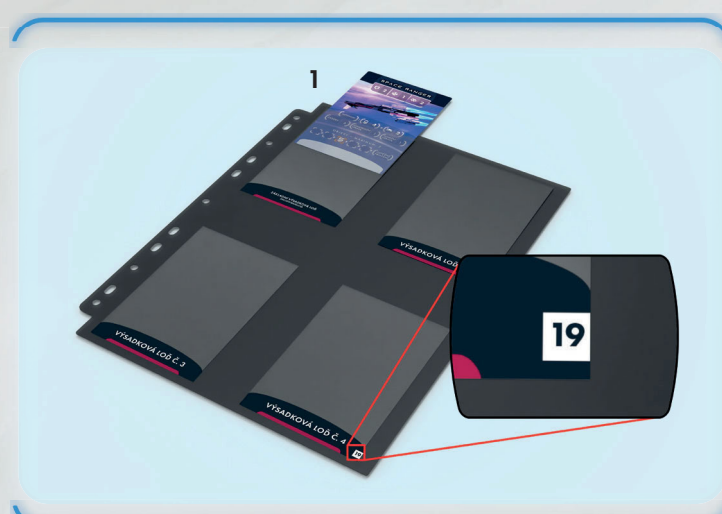
Strana 13:

- 1 – výrobní projekt P01 (Podpůrné prostředky)
- 2 – výrobní projekt P02 (Vylepšené systémy)
- 3 – výrobní projekt P03 (Těžká polní výbava)
- 4 – výrobní projekt P06 (Výsadková loď typu Pelican)



Strana 19:

1 – karta výsadkové lodi typu Space Ranger



Po provedení všech těchto kroků vraťte úložiště karet i lodní knihu zpět do krabice.

POČET HRÁČŮ

Na palubě ISS Vanguard působí čtyři specializované sekce: **technická** (🛠️), **průzkumná** (🗺️), **vědecká** (🔭) a **bezpečnostní** (🛡️). Všechny mají svůj vlastní stav členů posádky, disponují zvláštními kartami sekce i výbavou a rozhodují o věcech ve své kompetenci. Každý z hráčů ovládá 1 sekci (hovoříme o něm jako o veliteli dané sekce). V případě, že se hry účastní méně než 4 hráči, sekce se mezi hráče rozdělí podle tabulky níže.

	Ovládání sekcí
1 hráč	Jeden hráč ovládá 4 sekce.
2 hráči	Dva hráči ovládají po 2 sekcích.
3 hráči	Dva hráči ovládají 1 sekci, jeden hráč ovládá 2 sekce.
4 hráči	Každý hráč ovládá 1 sekci.

Poznámky:

- Podmínkou průzkumu planety je výsadkový tým složený nejméně ze 2 členů posádky pocházejících z různých sekcí.
- Pro pokračování ve hře není zapotřebí stejného počtu hráčů (a tito hráči ani nemusejí být stejní).

ZAČÁTEK HRY

ISS Vanguard nabízí výukovou hru, kampaň a několik operací (samostatných scénářů).

>> VÝUKOVÁ HRA

Odhadovaná herní doba: 3–4 hodiny

Počet hráčů: 1–4 (doporučený počet: 1 hráč)

Hrajete-li vůbec poprvé, důrazně vám doporučujeme projít výukovou hru, ať už za pomoci textu těchto pravidel, nebo videa, jehož odkaz naleznete ve 2. kapitole. Výuková hra je pojata tak, aby vás co nejlépe naučila, jak hru hrát, a na příkladu vašeho prvního, zjednodušeného průzkumu planety vám vysvětlila většinu pravidel. Celá pravidla si před výukovou hrou číst nemusíte a po jejím absolvování můžete se stejnými členy posádky pokračovat v kampani. Přejete-li si omezit prostoje i čas potřebný k naučení pravidel, výukovou hru si můžete zahrát i sami a kampaň následně zahájit spolu s ostatními hráči podle pravidel pro zrychlený začátek hry.

Chcete-li zahájit výukovou hru, pokračujte 2. kapitolou (strana 10).

>> KAMPAŇ

Odhadovaná herní doba: 20–60 hodin

Počet hráčů: 1–4

Kampaň ISS Vanguard je hlavním herním režimem této hry, v jehož rámci se hráči vydávají vsříc nezapomenutelnému a znovu hratelnému dobrodružství na své cestě po hvězdách. Hraní kampaň je založeno na procedurách daných lodní knihou, kterou hráči projdou od začátku až do konce a která obvykle zahrnuje průzkum planety. Poté můžete pokračovat ve hře, nebo si svou hru uložit a vrátit se k ní později. Projít lodní knihou trvá zhruba 2–4 hodiny. Jakmile se seznámíte s hrou i jejími mechanismy, svou další kampaň můžete začít bez výukové hry a využít pravidla pro rychlý start.

Chcete-li zahájit kampaň, pokračujte 3. kapitolou (strana 27).

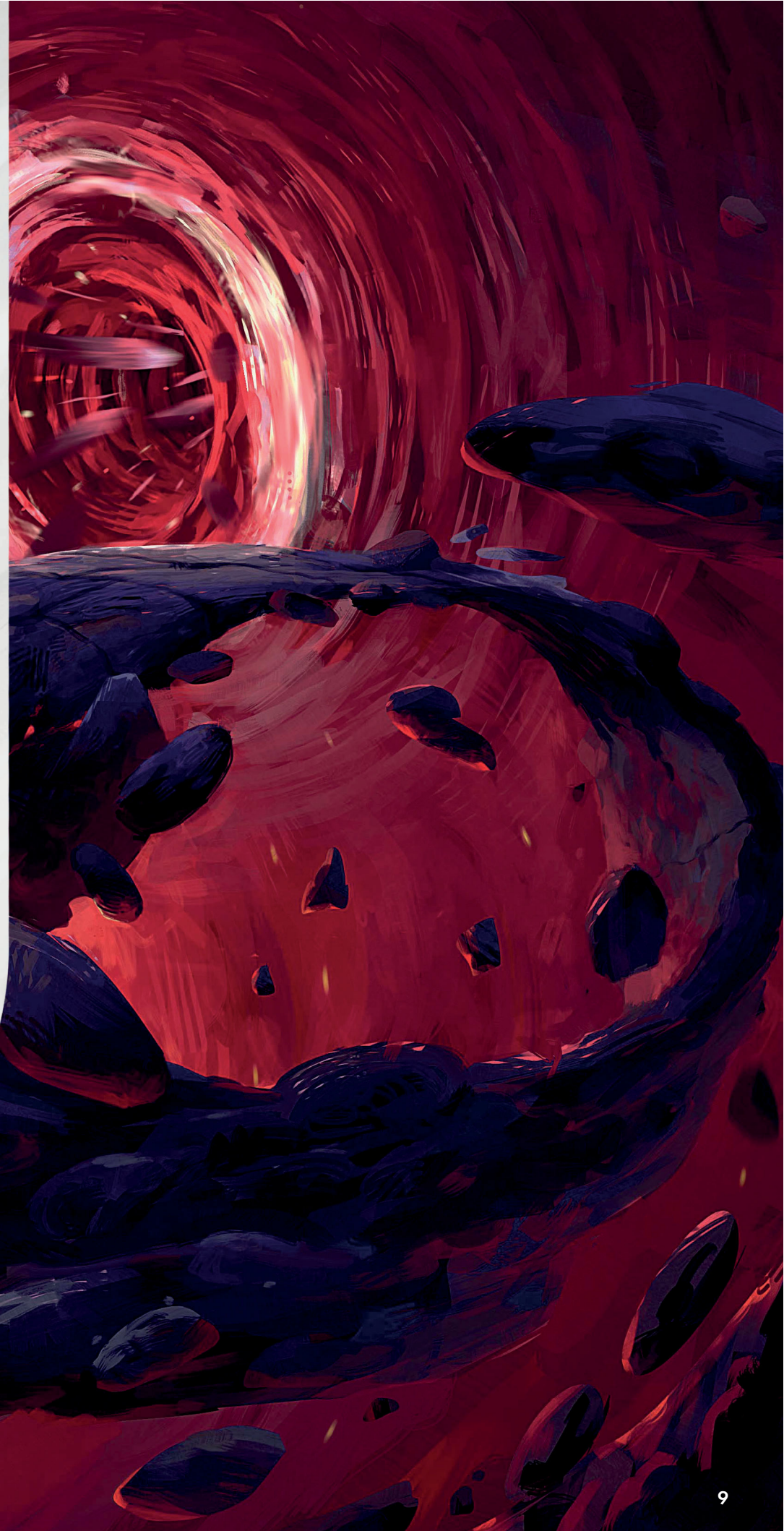
>> OPERACE

Odhadovaná herní doba: 2–3 hodiny

Počet hráčů: 1–4

Operace jsou jednorázovými misemi zahrnujícími průzkum planety, které lze odehrát jako součást kampaň, nebo odděleně jako samostatné scénáře. Tyto scénáře však vyžadují dokonalou znalost pravidel hry, a proto vám je doporučujeme hrát až poté, co během své kampaň otevřete tajnou obálku.

Chcete-li zahájit operaci, pokračujte pravidly pro její přípravu v operačním deníku.



DOKONALÝ ZÁŽITEK S HROU ISS VANGUARD: VÝUKOVÉ VIDEO, OFICIÁLNÍ APLIKACE, SOUBORY KE STAŽENÍ

S VÝUKOVÝM VIDEEM
ISS VANGUARD ZAČNETE HRÁT
HNED A BEZ ZBYTEČNÝCH
PRŮTAHŮ!

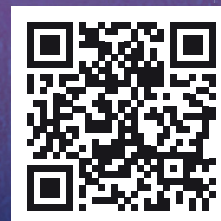
Nechce se vám číst dlouhé stránky pravidel?
Místo hraní podle textové verze výukové hry
přejděte na uvedený odkaz a využijte naše
oficiální výukové video.



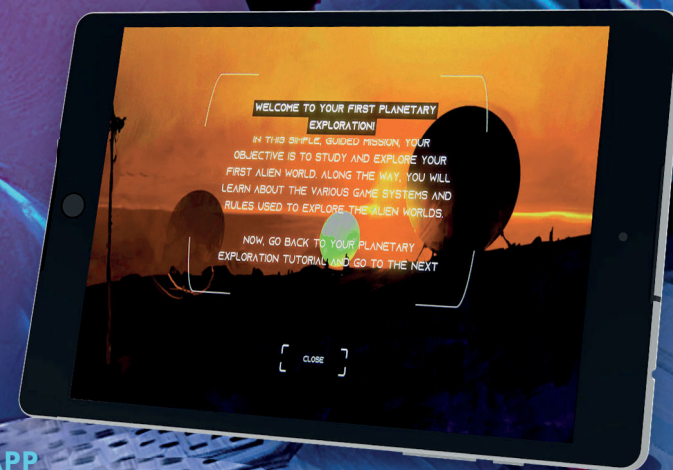
PLAY.ALBI.CZ/ISS-VANGUARD

PROŽIJTE ISS VANGUARD NAPLNO!
ČEKÁ NA VÁS ÚŽASNÝ ORIGINÁLNÍ
SOUNDTRACKI MLUVENÝ KOMENTÁŘ.

Chcete-li mít ze svého příběhu ten nejlepší možný prožitek, stáhněte si
oficiální aplikaci v systému iOS nebo Android a užijte si kampaň
s mluveným komentářem (v anglickém jazyce). Jejich vytvoření jsme
věnovali spoustu času i potřebných zdrojů, a proto je neváhejte vyzkoušet!



ISSVANGUARD.COM/APP



ZÍSKEJTE TY NEJČERSTVĚJŠÍ INFORMACE
A STÁHNĚTE SI PALUBNÍ DENÍK, FAQ NEBO
DALŠÍ MATERIÁLY.

Webová stránka se stahovatelnými soubory obsahuje aktuální verze palubního
deníku, operační knihy, listů planetárních záznamů i oficiální FAQ a další užitečné
soubory.



NA.ALBI.CZ/ISS-VANGUARD

2. KAPITOLA: VÝUKOVÁ HRA

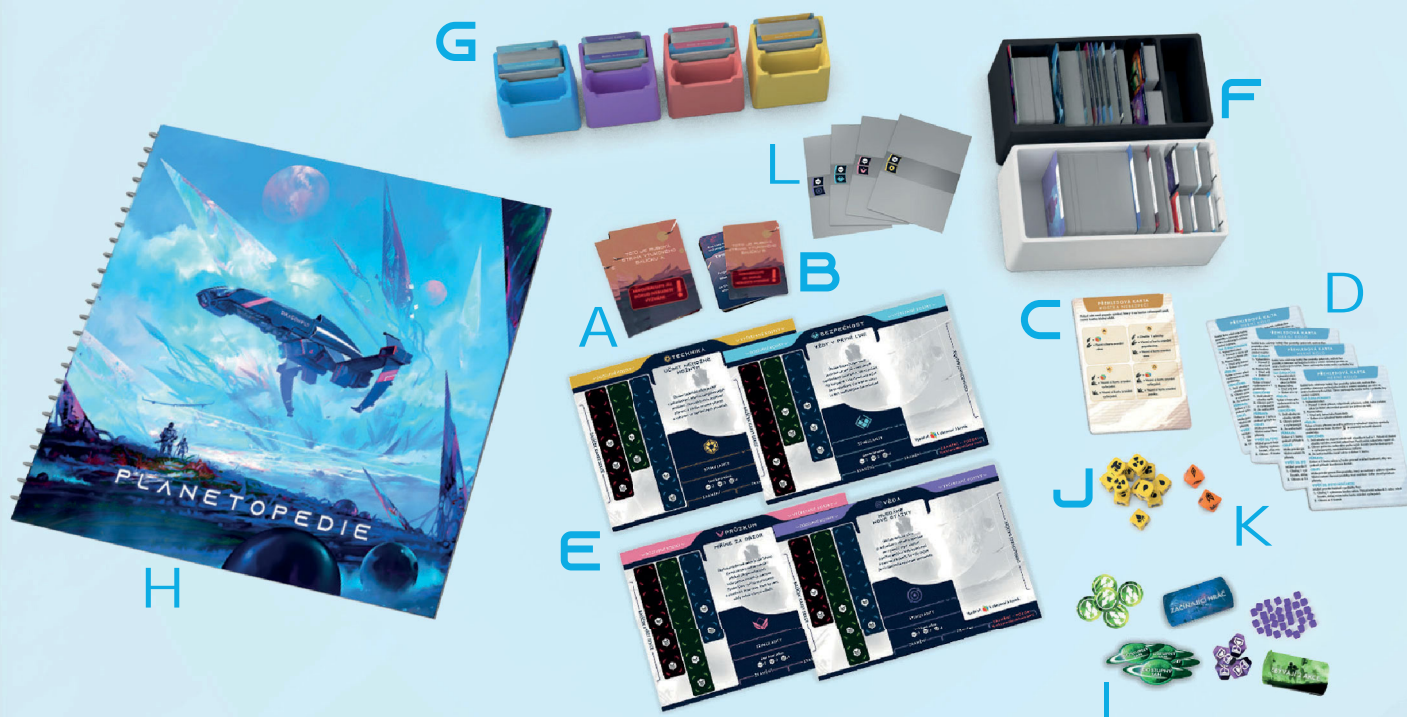
Tato kapitola představuje průvodce hrou, který vám vysvětlí všechna její nejdůležitější pravidla. První část (průzkum planety) se zaměřuje na prozkoumání mimozemského světa vašim výsadkovým týmem. Druhá část (řízení lodi) vás poté přenesení na palubu ISS Vanguard a naučí vás, jak se svou lodí doletět na jiné planety, které na prozkoumání dosud čekají, jak řídit svou posádku, provádět výzkum, vyrábět a řadu dalších věcí.

Chcete-li se raději hru učit prostřednictvím sledování videa, zbývající část této kapitoly si číst nemusíte. Místo toho použijte výše uvedený odkaz.

Důležité: Dříve než se pusíte do kampaně, měli byste si zahrát alespoň jednu výukovou hru! Poté – pokud jeden z hráčů ví, jak se hra hraje, a rád ji naučí všechny ostatní – ji už znovu hrát nemusíte.

Hraní podle textové verze výukové hry vám hru vysvětluje postupně, v jejím průběhu, a nahrazuje potřebu pročitat celá pravidla ještě před jejím začátkem. Z toho důvodu si značnou část nových pravidel včetně několika modelových situací budete muset osvojit během hry. Používáte-li textovou verzi výukové hry a přejete si omezit prostoje mezi tahy jednotlivých hráčů, zvažte možnost jejího odehrání v režimu jednoho hráče a následného restartování kampaně s ostatními členy vaší skupiny.

Přečtěte si počáteční záznam na druhé straně palubního deníku.



PŘÍPRAVA HRY

1) Roztřídění herního materiálu:

Na stole rozložte následující herní materiál:

- A. výukový balíček A (34 velkých karet)
- B. výukový balíček B (13 malých karet)

Poznámka: Stane-li se, že jeden z balíčků pro výukovou hru omylem zamícháte, v **záznamu č. 720** palubního deníku se dozvíte, jak ho dát opět do pořádku.

- C. 1 přehledová karta nebezpečí
- D. 1 přehledová karta herního kola / ověření kostkami pro každého hráče
- E. 4 desky posádky
- F. úložiště karet A (průzkum planety) a úložiště karet B (řízení lodi)
- G. krabičky sekcí (nebo jejich vylepšené ekvivalenty, máte-li k dispozici tento dodatečný herní materiál)
- H. Planetopedie
- I. 1 žeton začínajícího hráče, 1 žeton akcí, všechny žetony tahů, všechny žetony úspěchu, všechny žetony času a univerzální ukazatele
- J. 12 kostek zranění
- K. 2 kostky nebezpečí
- L. 4 obaly s hodnotí (hodnost 1) – po jednom pro každou ze 4 sekcí, vyjmuté z příslušných krabiček

Důležité: Všechn ostatní herní materiál, který není součástí výše uvedeného seznamu, vraťte zpátky do krabice.

2) Výběr sekcí:

Na palubě ISS Vanguard působí čtyři specializované sekce: **technická, průzkumná, vědecká a bezpečnostní**. Všechny mají svůj vlastní stav členů posádky, disponují zvláštními kartami sekce i výbavou a rozhodují o věcech ve své kompetenci. Každý z hráčů ovládá 1 sekci (je jejím velitelem), ve hře však musí být zastoupeny všechny čtyři sekce. V případě, že se hry účastní méně než 4 hráči, bude tedy některým sekcím velet stejný hráč.

	Ovládání sekcí
1 hráč	Jeden hráč ovládá 4 sekce.
2 hráči	Dva hráči ovládají po 2 sekcích.
3 hráči	Dva hráči ovládají 1 sekci, jeden hráč ovládá 2 sekce.
4 hráči	Každý hráč ovládá 1 sekci.

Hráči by se mezi sebou měli dohodnout, kterou sekci bude každý z nich v průběhu hry ovládat. Protože se jedná o kooperativní hru, se svým výběrem by měli být všichni spokojeni. Každý hráč si poté vezme desku posádky příslušející jemu ovládané sekci. Hráč ovládající jednu ze sekcí je v pravidlech vždy uveden jako „velitel dané sekce“.

Příklad: Hráč ovládající sekci bezpečnosti je uveden jako velitel bezpečnostní sekce.

Přejděte k záznamu č. 1.



– Technika



– Průzkum



– Věda



– Bezpečnost

Palubní deník nebo aplikace

Pokaždé když dostanete pokyn přejít k záznamu, přečtěte si příslušnou část palubního deníku nebo použijte aplikaci ISS Vanguard.

PŘÍPRAVA VÝSADKOVÉHO TÝMU

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte **záznam č. 1**.

- 1) Z vrchu výukového balíčku A vezměte kartu s nápisem *Touto stranou nahoru* a odstraňte ji ze hry.

Poznámka: Veškerý materiál odstraněný ze hry by měl být umístěn do samostatné přihrádky Odstraněný materiál v úložišti karet B.

- 2) Z výukového balíčku A vezměte vrchní 4 karty (vaši počáteční členové posádky) a dejte je velitelům následujících sekcí:

- **Riku Hašimura** – bezpečnost
- **Amír Zajnab** – věda
- **Joppe Ulrich** – průzkum
- **Čcho Jä-Jong** – technika

Každou z těchto karet členů posádky zasuňte do obalu s hodnotí 1 (☺) odpovídající sekce.

- 3) Určete, kteří členové posádky vytvoří výsadkový tým:

Poznámka: Pro potřeby výukové hry je nutné, aby byl do výsadkového týmu zařazen Amír Zajnab z vědecké sekce.

- Ve hře 1 hráče se výsadkový tým skládá ze 2 členů posádky. Hráč rozhodne, které dvě sekce se zúčastní výsadku.
- Ve hře 2 hráčů se výsadkový tým skládá ze 2 členů posádky. Každý z hráčů se rozhodne, která z jeho dvou sekcí se zúčastní výsadku.
- Ve hře 3 hráčů se výsadkový tým skládá ze 3 členů posádky. Hráč ovládající dvě sekce se rozhodne, která z nich se zúčastní výsadku.
- Ve hře 4 hráčů se výsadkový tým skládá ze 4 členů posádky, po jednom z každé sekce.

- 4) Desky posádky náležející sekcím zařazeným do výsadkového týmu umístěte před příslušného velitele. Karty členů posádky (v obalu s hodnotí) umístěte na odpovídající desky posádky.
- 5) Všechny nepoužité desky posádky vraťte zpátky do krabice a všechny členy posádky nezařazené do výsadkového týmu dejte mezi *odpočívající posádku* (úložiště karet B).
- 6) Každý hráč si vezme figurku představující jím vybraného člena posádky, připevní na ni barevný kroužek, který označuje jeho sekci, a umístí ji na svou desku posádky. Ve hře je k dispozici osm figurek a hráči si mezi nimi mohou vybírat dle vlastního uvážení.

Přejděte k **záznamu č. 5**.

Důležité: Záznamy palubního deníku ISS Vanguard nejsou vyhodnocovány v postupném pořadí. I když jste si tedy dříve přečetli **záznam č. 1**, následujícím záznamem nebude **záznam č. 2**, ale **záznam č. 5**. Dostanete-li pocit, že část příběhu, kterou právě čtete, patří na jiné místo, raději se znovu ujistěte, že opravdu čtete správný záznam.

PŘÍPRAVA KOSTEK SEKCE

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte **záznam č. 5**.

Každému členovi posádky přiřadíte kostky sekce podle relevantního obrázku vpravo a znázorněným způsobem je umístěte na dostupná vyhrazená místa na desce posádky. Není-li člen posádky zařazen do výsadkového týmu, jeho kostky místo toho umístěte do krabičky příslušné sekce. Dbejte na to, abyste jednotlivým členům posádky přiřadili právě takové kostky, jaké ukazují vyobrazené desky posádky (symboly v rozích kostek vám pomohou s jejich určením). Všechny nepoužité kostky vraťte zpátky do krabice.



Bezpečnostní sekce



Vědecká sekce



Průzkumná sekce



Technická sekce

Použij 1 stimulant a dober si ze svého odhazovacího balíčku libovolnou kartu.



Rozlišení kostek – značky v rozích



Každá kostka má alespoň dvě stěny, v jejichž rozích se nacházejí značky různých druhů. Tyto značky slouží k určení typu kostky a zároveň vás upozorňují na její nejčastější symbol. Kostky umístěte na vyhrazená místa na desce posádky značkami nahoru. V průběhu hry vám to usnadní výběr správných kostek.

PŘÍPRAVA KARET SEKCE

Z výukového balíčku A vezměte vrchních 12 karet (3 karty sekce pro každou sekci). Ponechte je lícem dolů a beze změny jejich pořadí dejte každému členu posádky ve výsadkovém týmu 3 karty odpovídající jeho sekci. Tyto karty pak hráči položí lícem dolů na vyhrazené místo po levé straně své desky posádky, kde vytvoří balíček karet sekce.

Karty sekce náležící sekcím nezařazeným do výsadkového týmu odstraňte ze hry.

Každý hráč si dobere do ruky vrchní 2 karty ze svého balíčku karet sekce.

Hráči by nyní měli mít v ruce následující karty:

Riku Hašimura – *Odolnost, Záložní plán*

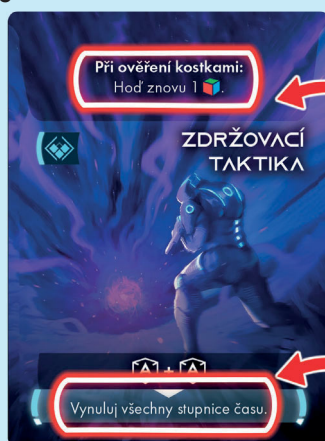
Amír Zajnab – *Pokus-omyl, Improvizované ošetření*

Joppe Ulrich – *Miláček štěstěny, Atletika*

Čcho Jä-Jong – *Speciální nástroje, Nouzový přístřešek*

Poznámka: Hrajete-li sólovou hru, karty obou členů posádky musíte držet odděleně. Proto doporučujeme, abyste je umístili lícem nahoru vedle odpovídající desky posádky.

Karty sekce



Hlavní efekt

Efekt spuštěný kombinací kostek

Tyto karty představují speciální výcvik jednotlivých členů posádky i jedinečné výkony, jichž jsou schopni.

Horní část karty uvádí její hlavní účinek. Každý efekt má určeno, za jakých okolností lze kartu zahrát.

Příklad: „Při ověření kostkami“ znamená, že tento efekt lze využít pouze ve chvíli, kdy hráč provede ověření kostkami.

Spodní část karty uvádí efekt založený na kombinaci kostek, jehož vysvětlení bude následovat později.

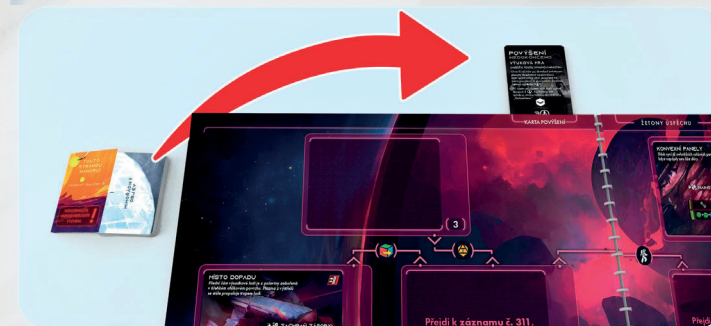
PŘÍPRAVA PLANETÁRNÍ DESKY

- 1) Otevřete planetopedii na stranách 2–3 a umístěte ji doprostřed stolu. Takto připravíte planetární desku pro výukovou hru: Oko prázdnoty – těleso, na němž nouzově přistála vaše loď.
- 2) Z vrchu výukového balíčku B vezměte kartu s nápisem *Touto stranou nahoru!* a odstraňte ji ze hry.



- 3) Z výukového balíčku B vezměte vrchní kartu (**karta povýšení**) a umístěte ji na vyhrazené místo nad horním okrajem planetární desky. Pod názvem karty musí být nápis *Nedokončeno*. Všichni hráči by se poté měli seznámit s jejím textem.

Poznámka: Při kampaňové hře byste si táhli 2 karty povýšení a vybrali si jednu z nich, pro potřeby výukové hry však tuto kartu máte již vybranou.



Karty povýšení

Tyto karty uvádějí dodatečný cíl, o jehož splnění by měli členové posádky usilovat v rámci průzkumu planety. Případný úspěch totiž těm z nich, kteří jsou ve výsadkovém týmu, přinese během fáze řízení lodi možnost povýšení.

- 4) Z výukového balíčku B vezměte následující kartu (**Mimořádný objev č. 1**) a umístěte ji lícem dolů na pole v pravé horní části planetární desky. Na tomto poli se budou nacházet jedinečné vzorky, exempláře nebo artefakty, na něž při svém průzkumu možná narazíte.



- 5) Z výukového balíčku A vezměte následující kartu (**M01**) a umístěte ji lícem nahoru na pole pod mimořádnými objevy. Její text však zatím nečtete. Jedná se o vaši první misi, kterou si přečtete později v průběhu výukové hry.



- 6) Pole v pravém dolním rohu planetární desky je vyhrazeno kartě obecných podmínek. Počáteční karta obecných podmínek je před-tištěna na desce, v budoucnu však možná dostanete pokyn, abyste zde umístili jinou kartu a předtištěnou podmínku nahradili. Obecné podmínky představují události ovlivňující průzkum dané planety, a navíc také stanovují účinky symbolů přesunu. Jejich podrobné vysvětlení bude následovat později.
- 7) Prohlédněte si sektory planetární desky (číslo sektoru je uvedeno v pravém dolním rohu pole sektoru). Některé sektory (č. 1, 2, 6 a 7) obsahují předtištěnou kartu bodu zájmu (BZ), sektor č. 3 představuje prázdné pole pro kartu BZ. Ostatní sektory (č. 4, 5 a 8) odkazují k záznamu palubního deníku, který si přečtete hned nato, co do nich vstoupíte.
- linie propojující některé sektory představují dostupné trasy přesunu.
- 8) Z výukového balíčku A vezměte vrchních 11 karet (karty bodu zájmu **BZ101, BZ102, BZ103, BZ105, BZ106, BZ107, BZ108, BZ109** a 3 karty **BZ000** a umístěte je lícem dolů vedle planetární desky.

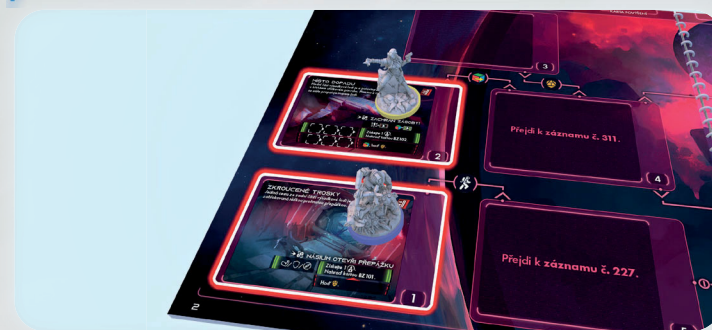
- 9) Z výukového balíčku B vezměte vrchní 4 karty (**karty zranění**) a umístěte je lícem nahoru vedle planetární desky.

Poznámka: Pokaždé když ve výukové hře dostanete pokyn, abyste utrpěli zranění typu jen malé škrábnutí, nahlédněte do Pokračování ve výukové hře na straně 22 (část Zranění).



- 10) Figurku Amíra Zajnaba umístěte do sektoru č. 1 (**Zkroucené trosky**). Hráč sedící po Amírově levé ruce (nebo další člen posádky, hrajete-li sólovou hru) umístí svou figurku do sektoru č. 2 (**Místo dopadu**). Hráč po jeho levé ruce (hrajete-li ve třech) umístí svou figurku do sektoru č. 1, a pokud je přítomen i čtvrtý hráč, umístí svou figurku do sektoru č. 2.

Poznámka: Figurky i další herní materiál umísťujte vždy tak, aby nezakrývaly relevantní informace na poli sektoru. Podstavec miniaturny se nemusí nacházet uvnitř hranic daného sektoru celou svojí plochou.



- 11) Vedle každé desky posádky umístěte žeton tahu tak, aby bylo vidět jeho nápis **Dostupný tah**. Žeton začínajícího hráče dejte Amíru Zajnabovi.



- 12) Nahlas přečtete kartu mise **M01**. Váš tým je roztroušený po povrchu této podivné mimozemské stavby. Někteří jeho členové jsou uvězněni v rozbité zádi havarované výsadkové lodi, jiní jsou rozptýleni po její hořící přední části. Vaším prvním úkolem je znovu shromáždit výsadkový tým v sektoru č. 4.

Přejděte k záznamu č. 20.

AMÍROVA PRVNÍ AKCE

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte **záznam č. 20**.

Průzkum planety se skládá z několika kol. Každý člen posádky, počítaje členem posádky s žetonem začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček, odehraje v každém kole jeden tah, v jehož rámci vykoná dvě akce. Vzhledem k tomu, že žeton začínajícího hráče obdržel Amír Zajnab, odehraje první tah hry právě on. Každý hráč také dostane přehledovou kartu.




Pro lepší přehled o tom, kolik akcí vám zbývá, můžete použít žeton akcí.

Tah člena posádky se skládá z následujících dvou kroků:



- 1) **vykonání akcí:** Zahrajte dvě akce.
- 2) **konec tahu:** Otočte žeton tahu, táhněte kartu události a vyhodnoťte ji.

Na výběr máte z pěti různých akcí:

- Přesun
- Odpočinek
- Příprava
- Odlet
- Zvláštní akce (jednou za tah)

Amír by rád provedl akci přesun a přemístil se do sektoru č. 5. Symbol  v pravém horním rohu karty BZ však ukazuje, že nemůžete provést akci přesun z této lokace.



Místo toho se tedy rozhodne provést zvláštní akci, která je součástí karty BZ (Násilím otevři přepážku). Jak uvádí dvojice symbolů před jejím názvem, součástí této zvláštní akce  je ověření kostkami .

Ověření kostkami je jedním z hlavních mechanismů ISS Vanguard, jehož podrobné vysvětlení bude následovat později. Při vyhodnocení tohoto ověření kostkami se držte níže uvedených pokynů, které vás postupně provedou celou procedurou. A žádný strach! Už brzy si budete o všem rozhodovat sami!

Postup při ověření kostkami shrnuje přehledová karta.

1. krok: Výběr kostek

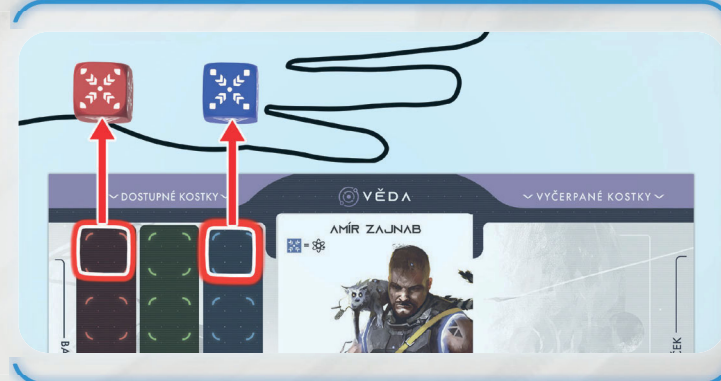
Na počátku ověření kostkami si velitel člena posádky, který jej provádí, vezme do ruky libovolný počet kostek ze své desky posádky. Při odhadu počtu kostek potřebných k dosažení žádoucího výsledku si prohlédněte řádky pod názvem zvláštní akce. Řádek označený zeleně představuje zdařilý pokus, jehož důsledkem je úspěch akce. Řádek označený červeně obvykle značí nezdar a neúspěch akce.


V tomto případě je však červený nezdar doplněn šipkou ukazující k zelenému řádku, což znamená, že i v případě neúspěchu akce vyhodnotíte po červeném řádku její zelený důsledek.



Při pohledu na dostupné kostky na Amírově desce posádky zjistíte, že nemá ani jednu kostku se symbolem potřebným pro úspěch (trojice symbolů vyobrazených nalevo od zeleně označeného řádku). Mohl by se tedy rozhodnout, že kostkami házet nebude, a jednoduše přijmout červený důsledek akce. Představa hodů kostkou nebezpečí (červený důsledek) se však Amírovi příliš nezamlouvá.

Vezměte do ruky červenou a modrou kostku z Amírovy desky posádky, jak ukazuje obrázek níže.






Přestože tyto kostky nemají symboly potřebné pro dosažení zeleného důsledku, každá z nich má symbol Vanguardu , který platí za jakýkoli jiný symbol. Padne-li vám tedy alespoň jeden symbol Vanguardu, tento hod bude úspěšný.

Poznámka: Jiní členové posádky přítomní ve stejném sektoru mohou obvykle podpořit ověření kostkami svého kolegy a přidat do něj jednu ze svých kostek. Tento postup bude vysvětlen v pozdější etapě výukové hry. Prozatím se však všichni další členové posádky v sektoru č. 1 (pokud se zde nacházejí) rozhodnou, že Amíra nepodpoří.

2. krok: Přidání kostek zranění a nebezpečí

Tento krok můžete prozatím vynechat. Amír totiž nemá žádné kostky zranění a zvláštní akce neuvádí, že její provedení vyžaduje hod kostkou nebezpečí.

Pro usnadnění orientace těm, kdo mají problémy s rozoznáváním barev, má každá barva jiný styl značení:

-  – žlutý řádek
-  – zelený řádek
-  – červený řádek

Přehledová karta

PŘEHLEDOVÁ KARTA HERNÍ KOLO

Každé kolo odohraje každý člen posádky jeden tah, začíná člen posádky s žetonem začínajícího hráče a ostatní následují po něm ve směru hodinových ručiček. Žeton začínajícího hráče v průběhu hry změní svojí barvu.

TAH ČLENA POSÁDKY:

1. Vykonání akcí:

- Proveďte 2 akce: přesun, odpočinek, příprava, odlet, nebo zvláštní akce (zvláštní akce můžete provést jen jednou za tah).

2. Konec tahu:

- Otočte svůj žeton tahem dolů.
- Dáber si a vyhodnoťte kartu události.

PŘESUN:

Vyber si trasu přesunu ze svého sektoru a vyhodnoť všechny symboly vyobrazené na trase. Symbol  je popsán na kartě obecných podmínek.

ODPOČINEK:

1. Sníž zásoby na stupnici zásob vaší výsadekové lodi o 1. Pokud už žádné zásoby nemáte, nemůžete odpovídat. Použij místo odpočinku vyšetř si.

2. Obnov polovinu celkového počtu svých kostek (součet dostupných a vyčerpaných), zokrouhlenou nahoru.

3. Ze svého balíčku karet sekce si dáber 1 kartu.

PŘÍPRAVA:

Dáber si 1 kartu sekce a/ nebo proved' ověření kostkami, aby ses pokoušel přiřadit kombinace kostek.

ODLET:

Může provést pouze člen posádky, který se nachází v sektoru výsadky. Všichni ostatní členové posádky musí souhlasit. Odlet ukončí průzkum planety.

VYŠETŘ SI (TOTO NENÍ AKCE):

Můžete provést kdykoli v průběhu hry:

1. Oběhuj 1 vybranou kostku sekce. Pokud máš celkově 3 nebo méně kostek, získáš místo toho kartu zranění vyčerpaní.

2. Obnov si 5 kostek.

Na jedné ze stran přehledové karty naleznete shrnutí průběhu tahu, zatímco druhá strana obsahuje postup při ověření kostkami. Pročítat ji ve snaze porozumět všemu, co je na ní uvedeno, není v tuto chvíli nutné. V průběhu hry ji však využijte k připomenutí důležitých pravidel.

Karty sekce



Hráč smí v rámci 4. kroku (Úprava výsledků) během ověření kostkami zahrát z ruky jednu nebo více karet sekce, jejichž vrchní část obsahuje text uvozený frázi „Při ověření kostkami:“.

3. krok: Hod kostkami



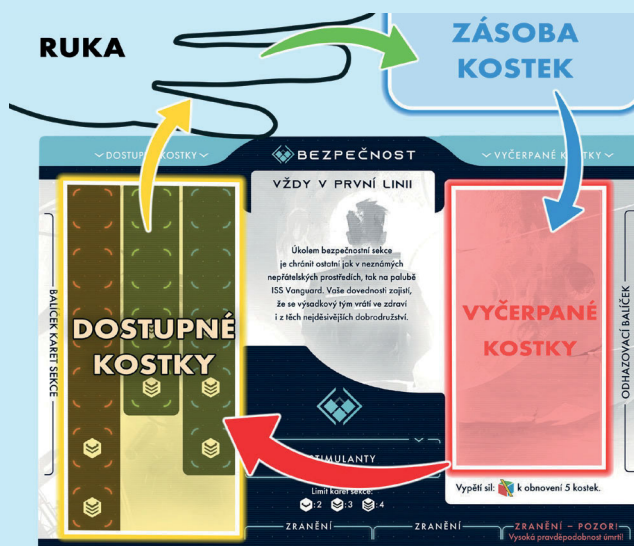
V této chvíli byste za běžných okolností hodili všemi kostkami ve své ruce. Všechny kostky, jimiž hráč hodí, doplněné kostkami podporujících hráčů, tvoří jedinou zásobu kostek. Používáme též pojem společná

zásoba kostek. Pro potřeby výukové hry kostkami neházejte, ale umístěte je do vaší zásoby kostek nad svou desku posádky. Přetočte je tak, aby ukazovaly výše vyobrazený výsledek.

Symbol na červené kostce značí nehodu. Ta často spustí negativní efekt, na nějž upozorňuje zvláštní akce, v tomto případě však k něčemu takovému nedojde (součástí zvláštní akce není symbol nehody).

Symbol na modré kostce je základním symbolem. Tento výsledek nemá sám o sobě žádný efekt, v některých situacích ale může být přesto užitečný.

Umístění kostek sekce








Vaše kostky sekce se budou nacházet:

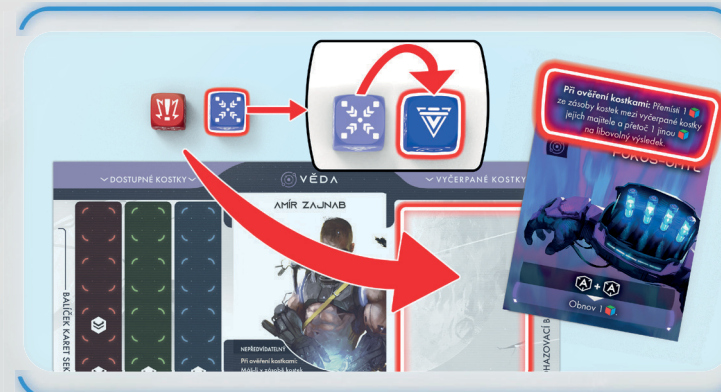
- Na vyhrazených místech na vaší desce posádky, nalevo od karty člena posádky (tyto kostky jsou označeny jako „dostupné kostky“).
- Ve vaší ruce, ve chvíli, kdy se jimi chystáte hodit během ověření kostkami.
- V zásobě kostek, v prostoru nad vaší deskou posádky.
- Na místě vyhrazeném vyčerpaným kostkám, napravo od karty člena posádky.

Do ruky si berete dostupné kostky, jimiž hodíte, umístíte je do zásoby kostek a po upotřebení (nebo na konci ověření kostkami) je přemístíte mezi vyčerpané kostky. Zpět mezi dostupné kostky je navrátíte prostřednictvím odpočinku nebo jiných efektů vedoucích k obnovení kostek.

4. krok: Úprava výsledků

Během tohoto kroku mohou členové posádky zahrát karty sekce a za využití dalších upravujících účinků (jako například některých karet výbavy) upravit výsledky svých kostek a plnit požadavky nutné pro žádoucí důsledek akce.

Rozhodnete se zahrát svou kartu Pokus-omyl. Nahlas přečtete její účinek. Dovoluje vám přemístit 1 ze zásoby kostek mezi vyčerpané kostky a přetočit 1 jinou na libovolný výsledek. Amír si vybere červenou kostku s , přemístí ji mezi vyčerpané kostky a změní výsledek modré kostky na . Symbol Vanguardu smíte považovat za kterýkoli ze tří symbolů potřebných k dosažení zeleného úspěchu ,  nebo ; nezáleží na tom jaký. Bude vám stačit kterýkoli z nich!



Poznámka: Symbol Vanguardu lze považovat za jakýkoli jiný symbol. Dokonce i takový, který se na dané kostce vůbec nenachází!

Po vyhodnocení své karty sekce tuto kartu odložte lícem nahoru na odhazovací balíček po levé straně své desky posádky.

Poznámka: Ostatní členové posádky ve stejném sektoru vás mohou podpořit zahráním 1 karty sekce ze své ruky (dokonce i v případě, že vás v rámci 1. kroku nepodpořili svou kostkou). Potřebný výsledek už ale máte, a jejich podpora proto není nutná.

5. krok: Ověření kombinací kostek

Tento krok prozatím vynechejte. Kombinace kostek budou vysvětleny v pozdější etapě výukové hry.

6. krok: Vyhodnocení kostek zranění a nebezpečí

Vynechat můžete i tento krok, protože jste nehodili žádnými kostkami zranění ani nebezpečí. Je však důležité, abyste si zapamatovali, že přichází na řadu poté, co jste dostali příležitost upravit výsledky svých kostek.

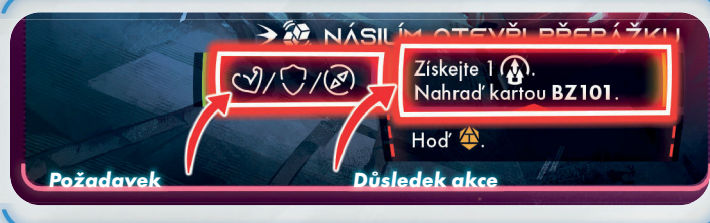
7. krok: Vyhodnocení zvláštních účinků

Tento krok prozatím vynechejte. Zvláštní účinky budou vysvětleny v pozdější etapě výukové hry.

8. krok: Označení důsledku akce

Během tohoto kroku určíte důsledek akce a označíte jej univerzálním ukazatelem. K jeho vyhodnocení dojde v rámci procedury až o něco později.

Existují různé druhy zvláštních akcí. *Násilím otevři přepážku* je zvláštní akcí s různými důsledky plynoucími z ověření kostkami, z nichž každý má svůj samostatný řádek. Tato zvláštní akce má dva důsledky: zelený (úspěch) a červený (nezdar).



Postupujte shora dolů a zkontrolujte, zda kostky v zásobě kostek dokážou splnit požadavek uvedený nalevo od řádku popisujícího důsledek akce. Je-li tomu tak, přemístíte tyto kostky mezi vyčerpané kostky a na příslušný řádek umístíte univerzální ukazatel. Pokud jste umístili ukazatel, pokračujte 9. krokem (na kartu lze během tohoto kroku umístit pouze jediný ukazatel). V případě, že jste ukazatel neumístili, zkontrolujte další řádek.



Amír splňuje požadavek na dosažení úspěchu, modrou kostku se symbolem Vanguardu přemístí mezi vyčerpané kostky a na zelený řádek důsledku akce umístí univerzální ukazatel.

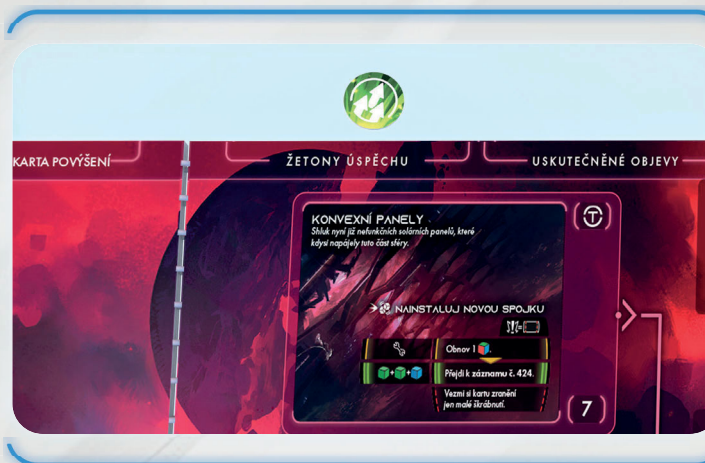
Pokud by se Amír ve 4. kroku rozhodl, že svou kartu sekce nezahraje, požadavek na dosažení úspěchu by nesplnil a místo toho by musel označit červený řádek důsledku akce.

9. krok: Vyčerpání zbývajících kostek

V rámci tohoto kroku byste přemístili všechny zbývající kostky ze zásoby kostek mezi vyčerpané kostky. Protože v zásobě žádné kostky nezbyly, tento krok vynechejte.

10. krok: Vyhodnocení důsledku akce

V tomto kroku odstraníte z označeného důsledku akce univerzální ukazatel a vyhodnoíte jeho účinek – v tomto případě zelený úspěch. Prvním účinkem tohoto důsledku je „Získejte 1 [ikon]“. Na vyhrazené místo nad horním okrajem planetární desky proto umístíte 1 žeton úspěchu. Žetony úspěchu budou vysvětleny později.



Druhý účinek zeleného důsledku akce nahrazuje aktuální kartu bodu zájmu novou kartou. Vyhledejte ve svém balíčku BZ kartu **BZ101** (Vnější povrch) a umístěte ji lícem nahoru na pole sektoru č. 1 tak, aby překryla BZ *Zkroucené trosky*. Gratulujeme! Právě jste se dostali ven z trosk lodi.

Navazující důsledky akce



V případě označení červeného důsledku akce by byl naopak vyhodnocen jeho účinek (hod 1 kostkou nebezpečí). Protože se však mezi červeným a zeleným důsledkem nachází šipka ukazující k zelenému řádku, po červeném důsledku akce by byl vyhodnocen i důsledek zelený.


Tímto krokem končí Amírova první akce, která vysvětlila základy ověření kostkami. Kostky zranění, kostky nebezpečí, podpora a zvláštní akce se stupnicemi budou vysvětleny v pozdější části výukové hry. Nyní se však pojďme podívat na Amírovu druhou akci.

Od: Dr. Sarah Coreyová
Komu: Velitelé sekce


PROSÍM PŘIPOMEŇTE VŠEM SVÝM PODŘÍZENÝM, ŽE OZNAČOVÁNÍ POTENCIÁLNÍCH MIMOZEMSKÝCH FOREM ŽIVOTA PEJORATIVNÍMI VÝRAZY JAKO "UFOUNI", "ŠEDÁCI", "STRAŠÁCI" NEBO "VETŘELCI" JE NEPŘÍPUSTNÉ. MOŽNÁ VÁM TO PŘIPADÁ JAKO NEŠKODNÉ VTÍPKY, ALE PODOBNÉ PODOVĚDOMÉ OPOVRŽENÍ A MOHOU MÍT NEGATIVNÍ DOPAD NA NAŠE PRVNÍ POKUSY O KONTAKT

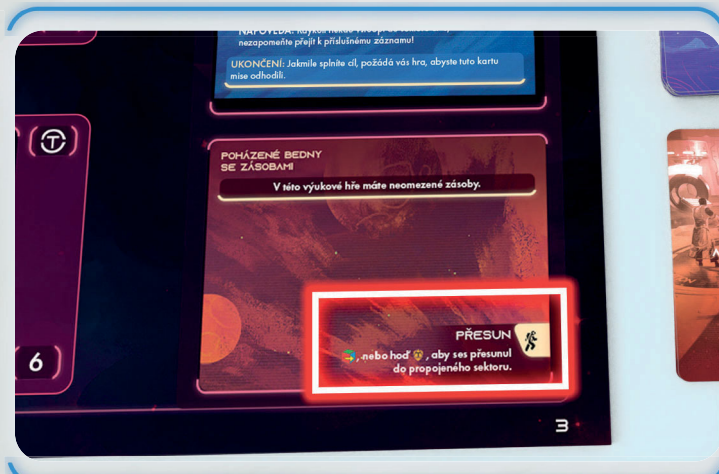



AMÍROVA DRUHÁ AKCE


Amír se teď ocitl na kartě BZ *Vnější povrch*, která má na sobě uvedenou další zvláštní akci. Třebaže každý člen posádky zahraje ve svém tahu dvě akce, zvláštní akci (akci označenou symbolem ➔) smí vykonat pouze jednu. Amírem vybraná akce proto musí být jiná. Na rozdíl od předchozí karty BZ nemá tato karta symbol , což znamená, že Amír může zahrát akci přesun a přemístit se do dalšího sektoru. Právě to se také nakonec rozhodne udělat.

Akce přesun vám dovoluje přemístit svého člena posádky po spojovací trase z jednoho sektoru do druhého. Pohled na planetární desku vám odhalí, že sektory č. 1 a č. 5 propojuje trasa, jejíž šipky ukazují oběma směry. Znamená to, že přesun je možný v obou směrech.


Každá trasa má po cestě jeden či více symbolů. Rozhodnete-li se po ní přesunout, tyto symboly musíte vyhodnotit jeden po druhém. V tomto případě je dotčným symbolem symbol přesunu () , který vás upozorňuje na nutnost ověření aktuálních obecných podmínek v pravém dolním rohu planetární desky.



Obecné podmínky vám nařizují, že v rámci vyhodnocení symbolu přesunu musíte vyčerpat 1 kostku  (jednu ze svých dostupných kostek přemístíte mezi vyčerpané kostky), nebo hodit

kostkou nebezpečí  a příslušný výsledek vyhledat na přehledové kartě nebezpečí. Teprve po vyhodnocení všech symbolů na trase, se můžete přesunout do dané lokace.


Poznámka: Všechny symboly lze nalézt ve slovníčku symbolů (strana 46).


Pro účely výukové hry pojdme předstírat, že se Amír rozhodne riskovat a místo vyčerpání kostky hodí kostkou nebezpečí. Hodíte 1 kostkou nebezpečí a její výsledek porovnejte s rámečkem  na přehledové kartě nebezpečí.

Je-li zde uveden váš výsledek, vyhodnoťte jeho účinek.

Není-li zde uveden váš výsledek, nepostihne vás žádný negativní účinek.

V obou případech dokončete svůj přesun.

Rámeček  se používá pouze ve výukové hře a obsahuje jen následující dva účinky:

- : Tento účinek vyhodnotíte tak, že si vyberete jednu z dostupných kostek na své desce posádky a přemístíte ji mezi vyčerpané kostky. V tomto případě ukazuje symbol všechny 3 barvy, a proto si smíte vybrat jakoukoli kostku.
- Vezměte si zranění typu *jen malé škrábnutí*: Během mise zpravidla existuje hned několik způsobů, jak si přivodit zranění. Veškeré podrobnosti o zraněních najdete v části *Zranění* na straně 22.

Bez ohledu na výsledek přesuňte Amíra do sektoru č. 5. Protože pole to-hoto sektoru obsahuje odkaz s číslem záznamu, okamžitě si jej přečtěte.

Přejděte k záznamu č. 227.

KONEC AMÍROVA TAHU

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte záznam č. 227.


Amírovův tah skončil. Otočte jeho žeton tahu na stranu *Tah ukončen*.

Za běžných okolností si člen posádky v této chvíli musí dobrat kartu události a vyhodnotit ji. Karty události však budou představeny až později v průběhu výukové hry, a proto tento krok prozatím vynechejte.

Přejděte k záznamu č. 50.

TAH DRUHÉHO ČLENA POSÁDKY

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte **záznam č. 50**.

Obtížné situaci čelí i člen posádky v sektoru č. 2. Tavicí se trup ohrožuje nestabilní nádrže s kyslíkem. I tato karta BZ má symbol , jenž znamená, že přesun ze sektoru není možný, dokud se nastalý stav nouze nepodaří vyřešit.



Druhý člen posádky by si měl vybrat zvláštní akci *Zachraň zásoby!*, která je k dispozici v sektoru č. 2. I v jejím případě je nutné provést ověření kostkami, to je však vyhodnoceno jiným způsobem, než jak jsme viděli v Amírově tahu.





Místo důsledků akce s příslušnými požadavky má každý důsledek svou vlastní stupnici.

Tento druh ověření kostkami představuje různorodou činnost s poměřitelným průběhem. Místo snahy o splnění pevně stanoveného požadavku vám každá z vašich kostek nabídne příležitost k postupu na jedné ze stupnic. Při prvním postupu na stupnici umístěte na pole zcela vlevo univerzální ukazatel. Každý následující postup pak tento ukazatel posune o 1 pole doprava. Když se ukazatel posune na pole důsledku akce (text napravo popisující jeho účinek), další postup už ho nijak neovlivní. Účinek důsledku akce se vyhodnotí na konci procedury ověření kostkami.

U obou stupnic této karty BZ je k vyhodnocení účinku zapotřebí čtyř postupů.



Postup na stupnici se přenáší do následujících tahů, tj. jeden ze členů posádky může ve svém tahu postoupit na jedné ze stupnic a další může později v jeho postupu pokračovat. Dokonce je možné i postoupit, přesunout se jinam, vrátit se a znovu pokračovat v postupu.

Dvojice zvláštních účinků této akce je vyhodnocena v pořadí zleva doprava. Nejprve postoupíte na červené stupnici za každý z vámi hozených symbolů nehody a tyto kostky přemístíte mezi vyčerpané kostky  = . Poté postoupíte na zelené stupnici za každou kostku sekce, která vám zůstane v zásobě kostek  = .

Poznámka: Některé z pozdějších akcí mají zvláštní účinky na dvou či více řádcích. Jako první vždy vyhodnoťte vrchní řádek, pokaždé zleva doprava, a po něm i všechny další řádky, shora dolů.

Procedura vyhodnocení tohoto ověření kostkami zahrnuje stejných 10 kroků jako dříve. Pojďme si je tedy znovu projít.

1. krok: Výběr kostek

Maximalizujte svou šanci na co největší možný postup a z desky posádky si vezměte do ruky všech 5 dostupných kostek. Ostatní z přítomných členů posádky se rozhodnou, že vás nepodpoří.

2. krok: Přidání kostek zranění a nebezpečí

Tento krok můžete stejně jako předtím vynechat.

3. krok: Hod kostkami

Hodte všemi kostkami ve své ruce. Tentokrát ale použijte skutečné výsledky. Padnou-li vám více než 3 nehody, házejte všemi kostkami znovu, dokud jejich počet neklesne pod 3 (platí to jen pro tento konkrétní hod a pouze během výukové hry).

4. krok: Úprava výsledků

Nepadla-li vám více než 1 nehoda, všechno je, jak má být! Přejděte k 5. kroku. V opačném případě pokračujte ve čtení.

Padnou-li vám 2 nehody, máte problém! A proč? Protože až se dostanete k 7. kroku (viz níže), tyto nehody posunou ukazatel na červené stupnici a obě kostky se přemístí mezi vyčerpané kostky. To znamená, že při vyhodnocení druhého zvláštního účinku nebudete mít potřebné 4 kostky, abyste po zelené stupnici postoupili až do konce.

Rozhodněte se, zda chcete upravit výsledky kostek zahráním karet sekce ze své ruky. Po vyhodnocení účinku zahrané karty sekce tuto kartu odhodte na odhazovací balíček.

Příklad: Hodíte-li 2 nehody a hraje se za Čcho Jä-Jong, mohli byste zahrát *Nouzový přístřešek* a s nadějí, že vám nepadne další nehoda, znovu hodit jednou ze svých kostek s výsledkem nehody. Případně byste mohli zahrát *Speciální nástroje* a jednu ze svých modrých kostek přetočit na libovolný výsledek.

5. krok: Ověření kombinací kostek

Tento krok opět vynechejte. Kombinace kostek budou vysvětleny později.

6. krok: Vyhodnocení kostek zranění a nebezpečí

Tento krok vynechejte, protože jste nehodili žádnou kostkou zranění ani nebezpečí.

7. krok: Vyhodnocení zvláštních účinků



Tato zvláštní akce má dva zvláštní účinky, které je třeba vyhodnotit v pořadí zleva doprava.

Za každou nehodu ve své zásobě kostek nejprve postupte na červené stupnici o 1 pole a přemístěte tyto kostky mezi vyčerpané kostky. Nezapomínejte, že prvním postupem umístíte ukazatel na počáteční pole stupnice a každý další postup jej posune o 1 pole doprava.

Za každou zbývající kostku ve své zásobě kostek poté postupte na zelené stupnici a mezi vyčerpané kostky přemístěte i tyto kostky.

8. krok: Označení důsledku akce

Tento krok se při ověření kostkami u zvláštních akcí se stupnicemi vynechává.

9. krok: Vyčerpání zbývajících kostek

Všechny zbylé kostky ze zásoby kostek přemístěte mezi vyčerpané kostky.

Nehody




Výsledek se symbolem nehody znamená, že se přihodilo něco nepříjemného, a obvykle spouští negativní efekt.



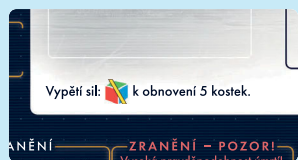
Zvláštní účinky

U některých ověření kostkami jsou v černém rámečku mezi názvem akce a jejími důsledky uvedeny zvláštní účinky.

Žetony úspěchu

Pokaždé když získáte , umístěte na vyhrazené místo nad horním okrajem planetární desky 1 žeton úspěchu.

Vypětí sil



Dalším způsobem, jak obnovit své kostky, je mechanika vypětí sil, jejíž krátký popis se nachází pod místem vyhrazeným pro vyčerpané kostky na vaší desce posádky. Ve výukové hře byste ji však používat neměli. Její cenou je totiž obětování jedné z vašich kostek.


Prázdný balíček karet sekce

Pokaždé když si musíte dobrat kartu sekce a váš balíček je prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček, vytvořte nový dobírací balíček karet sekce a doberte si potřebnou kartu.

Důležité: Nový balíček vytvoříte pouze ve chvíli, kdy si musíte dobrat kartu a váš balíček je prázdný, nikoli ihned poté, co jste si vzali poslední kartu.

10. krok: Vyhodnocení důsledku akce

Zkontrolujte každou stupnici, počínaje stupnicí zcela nahoře. Postoupil-li ukazatel na pole důsledku akce, odstraňte jej a vyhodnoťte příslušný efekt. Poté přejděte k následující stupnici.

Vyhodnotíte-li účinek zeleného důsledku akce, nejprve získáte 1 . Z karty BZ v tomto sektoru posléze odstraňte všechny ukazatele, vraťte je zpět do herní zásoby a samotnou kartu BZ nahradte kartou **BZ102** (Zabezpečené zásoby).

Pokud se vám nepodařilo postoupit až na konec zelené stupnice, v příštím tahu se o to pokuste znovu (své štěstí může zkusit i jiný člen posádky).

Poznámka: Ve vzácném případě, kdy postoupíte na konec obou stupnic, a protože jsou vyhodnoceny shora dolů, by účinek důsledku v zeleném řádku nahradil tuto BZ jinou kartou a k vyhodnocení červeného řádku by nakonec vůbec nedošlo.

Vašemu členu posádky nyní došly kostky, a jak jste právě zjistili, kostky jsou zapotřebí k provedení většiny zvláštních akcí. Jedním ze způsobů, jak své kostky obnovit, je zahrání akce odpočinek a právě to byste teď měli udělat.

PRVNÍ AKCE ODPOČINEK

Jak si můžete přečíst na přehledové kartě, vykonání akce odpočinek snižuje množství vašich zásob. Zásoby jsou vaším nejdůležitějším zdrojem a představují kyslík, filtry, vodu i všechno ostatní, co potřebujete k prozkoumávání cizích planet. V této výukové misi jsou však vaše zásoby neomezené, jak ostatně uvádí karta obecných podmínek.

POHÁZENÉ BEDNY SE ZÁSOBAMI

V této výukové hře máte neomezené zásoby.

Při odpočinku obnovíte polovinu z celkového počtu svých kostek sekce, zaokrouhлено nahoru. V současné chvíli máte celkem 5 kostek. V tomto případě se všechny nacházejí mezi vyčerpanými kostkami, v budoucnu vám však možná budou zbývat i některé dostupné kostky. Spočítejte celkové množství kostek na své desce posádky. Polovina z 5 (zaokrouhлено nahoru) jsou 3. Obnovíte tedy jakékoli své 3 kostky.

Kostky obnovíte jejich přemístěním z vyčerpaných kostek zpátky na odpovídající barevná místa v levé části své desky posádky. Nezapomeňte je umístit stěnou se značkami nahoru, abyste je později dokázali snáze určit.

Jako poslední krok akce odpočinek si ze svého balíčku karet sekce doberte do ruky 1 kartu. Člen posádky hodnosti 1 může mít v ruce nejvýše 2 karty sekce (jak uvádí vaše deska posádky). Máte-li nyní 3 karty, 1 z nich musíte odhodit na odhazovací balíček po pravé straně své desky posádky. Až si příště budete potřebovat dobrat kartu a váš balíček bude prázdný, zamíchejte odhazovací balíček, vytvořte nový dobírací balíček karet sekce a umístěte jej po levé straně své desky posádky.

Tah druhého člena posádky tím končí. Otočte svůj žeton tahu na stranu *Tah ukončen*. Za běžných okolností byste v této chvíli opět táhli kartu události a vyhodnotili ji, ve výukové hře však tento krok opět vynechejte.

ZBÝVAJÍCÍ ČLENOVÉ POSÁDKY

V závislosti na počtu členů posádky ve výsadkovém týmu mohou nyní zbývat další členové posádky, kteří dosud neodehráli své tahy.

Máte-li tři nebo více členů posádky, měli by postupovat v souladu s níže uvedenými kroky. Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, přejděte k odstavci *Konec kola*, který uzavírá tuto část pravidel.

Poznámka: V případě, že si při vyhodnocení těchto kroků nebudete jistí, co znamenají jednotlivé symboly, nahlédněte do slovníčku symbolů na konci sešitu pravidel.

3. HRÁČ

1. akce: Proveďte zvláštní akci *Odběr vzorků z povrchu* uvedenou na kartě BZ ve vašem aktuálním sektoru. Tato zvláštní akce se podobá té, kterou ve svém tahu vykonal Amír, navíc však obsahuje i třetí důsledek (žlutý). Před provedením této akce nahlédněte do části pravidel s názvem *Bonusové důsledky akcí* na straně 21.

Zelený důsledek této zvláštní akce vám dává pokyn, abyste si vzali **mimořádný objev č. 1**. Pokaždé když si vezmete kartu mimořádného objevu, nahlédněte do části pravidel s názvem *Mimořádné objevy* na straně 24.

Zelený důsledek akce vás také vybízí, abyste kartu **BZ101** nahradili kartou **BZ000**, v balíčku je však takových karet hned několik. Z toho důvodu si náhodně vyberte jednu z nich.

2. akce: Vyčerpejte jednu ze svých kostek, nebo hodte kostkou nebezpečí, a přesuňte se do sektoru č. 5. Na konci tahu otočte svůj žeton tahu lícem dolů. Netahejte si ani nevyhodnocujte žádnou kartu události.

4. HRÁČ

1. akce: Přesuňte se do sektoru č. 4. K tomu je nutné vyčerpat jednu z vašich kostek. Sektor č. 4 obsahuje text s odkazem k záznamu palubního deníku. Ihned po vstupu do tohoto sektoru přejděte k **záznamu č. 311**.

2. akce: Proveďte akci příprava. Tato akce je v pravidlech podrobně vysvětlena na straně 22, prozatím si však pouze doberte 1 kartu sekce. Část pravidel týkající se kombinací kostek vynechejte. Na konci tahu otočte svůj žeton tahu lícem dolů. Netahejte si ani nevyhodnocujte žádnou kartu události.

KONEC KOLA

Právě jste dokončili celé první kolo! Přejděte k **záznamu č. 59**.

POKRAČOVÁNÍ VE VÝUKOVÉ HŘE

Před touto částí pravidel si nejprve přečtěte **záznam č. 59**.

Po ukončení prvního kola výukové hry jste v tom sami! Existují však další dodatečná pravidla (uvedená níže), která si potřebujete osvojit, než se znovu vydáte za dobrodružstvím. Seznamte se s nimi předtím, než budete pokračovat. Řadu relevantních částí si ale můžete

podrobně přečíst až ve chvíli, kdy to bude nutné. V závislosti na tom, co se v průběhu výukové hry zatím odehrálo, jste se s některými z nich už možná setkali. V případě, že narazíte na dosud nevysvětlený symbol, nahlédněte do slovníčku symbolů na konci pravidel.

Nezapomeňte: Během výukové hry členové posádky na konci svého tahu tahají karty událostí až po odhalení mise **M02**.

PŘEHLEDOVÉ KARTY

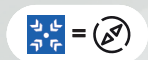
Jak už bylo zmíněno, na jedné straně přehledových karet naleznete shrnutí průběhu tahu, zatímco druhá strana obsahuje seznam možných akcí a postup při ověření kostkami. Nyní, když je „předepsaná“ část výukové hry u konce, budete muset potřebné informace vyhledávat na obou stranách přehledové karty. Řada věcí uvedených na kartě byla ale v prvním kole vynechána, a proto jim pravidla věnují několik následujících odstavců.

POŘADÍ HRÁČŮ



Na začátku každého kola vybere člen posádky s žetonem začínajícího hráče jakéhokoli člena posádky (včetně sebe sama), který obdrží žeton začínajícího hráče. Každý ze členů posádky poté odehraje svůj tah, počínaje členem posádky s žetonem začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček. Na začátku kola také všichni členové posádky otočí svůj žeton tahu na stranu *Dostupný tah*.

SCHOPNOST PŘEMĚNY



Každý člen posádky má v levém horním rohu své karty člena posádky vyobrazenou schopnost přeměny.

V průběhu ověření kostkami můžete svou schopnost přeměny uplatnit pokaždé, když jednu ze svých kostek přemístíte mezi vyčerpané kostky. Tento krok vám umožní považovat kostku dané barvy se základním symbolem za kostku s výsledkem v podobě vyobrazeného symbolu. Barva kostky se nemění.

ÚČINKY PŘESUNU

Symbol přesunu byl už vysvětlen při jiné příležitosti, na trasách přesunu se ale nacházejí i další symboly. Všechny jsou podrobně vyloženy ve slovníčku symbolů, ty z nich, které se objevují na této planetární desce, však pro vaši potřebu znovu uvádíme i zde.



V rámci vyhodnocení tohoto účinku si vyberte z dostupných kostek na své desce posádky 1 kostku a přemístíte ji mezi vyčerpané kostky. V tomto případě obrázek ukazuje všechny 3 barvy, a proto si smíte vybrat kostku jakékoli barvy.



Hodte kostkou nebezpečí a na přehledové kartě nebezpečí vyhledejte účinky jejího výsledku.

OKAMŽITÉ ZVLÁŠTNÍ ÚČINKY

Tuto část si přečtěte poté, co se jeden ze členů posádky poprvé rozhodne provést zvláštní akci s okamžitým zvláštním účinkem.

Zvláštní účinek doplněný jedním z následujících symbolů je považován za okamžitý zvláštní účinek.



Splníte-li podmínky tohoto zvláštního účinku, ihned ukončete proceduru ověření kostkami. Všechny kostky ze zásoby kostek přemístíte mezi vyčerpané kostky (kostky podporujících hráčů přemístíte mezi jejich vyčerpané kostky) a vyhodnoťte uvedený důsledek.

PROHLEDEJ POZŮSTATKY ZAŘÍZENÍ

Pokud ve své zásobě kostek nemáš žádnou

Příklad: Nemáte-li během tohoto ověření kostkami v zásobě kostek žádný symbol , ihned vyhodnoťte červený důsledek a ukončete proceduru ověření kostkami.

KARTY S VÍCE ZVLÁŠTNÍMI AKCEMI

Některé karty uvádějí více než 1 zvláštní akci. Kterou z těchto zvláštních akcí provedete, si musíte vybrat ještě před zahájením ověření kostkami.



BONUSOVÉ DŮSLEDKY AKCÍ

Tuto část si přečtěte poté, co se jeden ze členů posádky poprvé rozhodne provést ověření kostkami s bonusovým důsledkem.

Některá ověření kostkami mají vedle zeleného a červeného důsledku akce také žlutý bonusový důsledek, který obvykle přináší dodatečný účinek nad rámec standardního pozitivního důsledku.



V případě zvláštní akce *Odběr vzorků z povrchu* vám bonusový důsledek dává žeton úspěchu, po jehož získání vyhodnoťte účinek zeleného důsledku akce. Tento postup určuje žlutá šipka směřující od žlutého důsledku k zelenému.

Poznámka: V rámci této konkrétní akce byste se mohli rozhodnout, že hodíte pouze 1 kostkou. Máte-li štěstí a padne vám výsledek , , nebo , vyhodnoťte nejprve žlutý důsledek a po něm i důsledek zelený (viz výše uvedený příklad). Pokud vám ovšem žádný z těchto symbolů nepadne, jedna kostka vám na vyhodnocení zeleného důsledku nestačí.

Poznámka: Na rozdíl od zvláštní akce *Násilím otevři prepážku* není v tomto případě červený důsledek následován vyhodnocením důsledku zeleného. Jedná se pouze o nezdár a promarněnou akci.

NĚKOLIK STEJNÝCH KARET BZ

Tuto část si přečtěte poté, co dostanete pokyn k dobrání karty BZ000.

Pokaždé když dostanete pokyn k dobrání karty BZ a tato karta je dostupná hned v několika exemplářích, náhodně si vyberte jednu z nich.

KARTA POVÝŠENÍ

Tuto část si přečtěte, až získáte 3 žetony úspěchu.

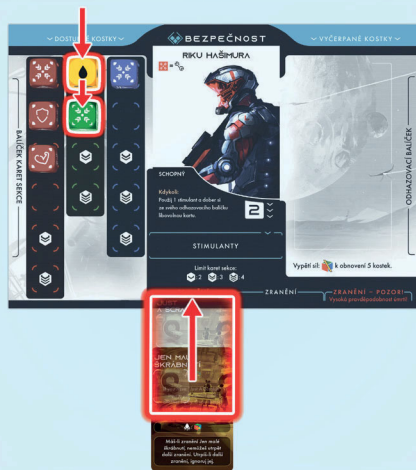
Jakmile splníte požadavky uvedené na aktuální kartě povýšení, otočte ji na stranu s nápisem *Dokončeno*. Označíte tím splnění dodatečného cíle a během fáze řízení lodi obdržíte náležitou odměnu. Pro potřeby výukové hry otočte tuto kartu ihned poté, co na vyhrazené místo nad horním okrajem planetární desky umístíte 3. žeton úspěchu. Případně další žetony úspěchu k nim přidávejte obvyklým způsobem.

ZRANĚNÍ

Tuto část si přečtete poté, co jeden ze členů posádky poprvé utrpí zranění.

Na různých místech výukové hry dostanete pokyn k tomu, abyste utrpěli zranění typu jen malé škrábnutí. (Jedná se o jediný typ zranění ve výukové hře; dostanete-li pokyn, abyste utrpěli jakékoli jiné zranění, ignorujte jej.) Vezměte si tedy kartu zranění (ve výukové hře jsou všechny typu jen malé škrábnutí) a přiložte ji lícem nahoru k vyhrazenému místu ve spodní části své desky posádky, které se nachází zcela vlevo. Na místo vrchní kostky v jednom ze tří sloupců dostupných kostek poté umístíte 1 kostku zranění. Je-li toto místo obsazené kostkou zranění, všechny kostky v tomto sloupci jednoduše posuňte o 1 místo dolů.

Poznámka: Pro potřeby výukové hry nezáleží na tom, do kterého ze sloupců kostku umístíte. Při kampani by však takové rozhodnutí svůj význam mít mohlo.



Příklad: Při akci přesun dostanete pokyn k hodů kostkou nebezpečí, jehož výsledek určí, že utrpíte zranění typu jen malé škrábnutí. Nejprve přiložte kartu zranění k vyhrazenému místu zcela vlevo. Poté si vezměte 1 kostku zranění a umístíte ji do zeleného sloupce. Každá z vašich zelených kostek se posune o 1 místo dolů.

Poznámka: Pro potřeby výukové hry může každý z členů posádky utrpět pouze 1 zranění. Máte-li již kartu zranění, ignorujte jakýkoli účinek, jehož následkem byste si měli vzít další kartu zranění. Při kampani toto pravidlo neplatí.

OVĚŘENÍ KOSTKAMI SE ZRANĚNÍM

Pokaždé když provedete ověření kostkami, musíte v rámci 2. kroku příslušné procedury hodit nejen vámi vybranými kostkami sekce, ale také všemi kostkami zranění, které máte. Odpovídá-li výsledek hodů kostkou zranění symbolu na některé vaší kartě zranění, v 6. kroku tuto kostku vezměte ze zásoby kostek, umístíte ji na kartu zranění a účinek daného symbolu vyhodnoťte, jak uvádí karta. Neodpovídá-li výsledek kostky žádnému symbolu na některé z vašich karet zranění, ponechejte ji v zásobě kostek.

Poznámka: Ve výukové hře neexistují žádné účinky, které by výsledky těchto kostek dokázaly upravit. V kampani takové účinky jsou.



Příklad: Prolezli jste stísněným prostorem a obdrželi kartu a kostku zranění. Během ověření kostkami hodíte vedle dalších kostek také svou kostkou zranění, jejímž výsledkem je 1. V rámci 6. kroku tuto kostku umístíte na kartu zranění a jednu ze svých kostek musíte přemístit mezi vyčerpané kostky.

Kostky zranění se na konci 6. kroku procedury ověření kostkami vracejí mezi vaše dostupné kostky sekce. Kostku zranění umístíte na místo vrchní kostky v jednom ze tří sloupců (nemusí se jednat o stejný sloupec, z něhož jste ji vzali) a v případě potřeby posuňte všechny ostatní kostky v tomto sloupci o 1 místo dolů.

ODSTRANĚNÍ ZRANĚNÍ

Ve výukové hře existuje několik účinků, které členům posádky dovolují odstranit kostku i kartu zranění. V daném případě kostku jednoduše vezměte, umístíte ji zpět do herní zásoby a kartu vraťte k ostatním kartám zranění.

AKCE PŘÍPRAVA

Tuto část si přečtete poté, co se jeden ze členů posádky poprvé rozhodne provést akci příprava.

Akci příprava vykonáte tak, že (v libovolném pořadí) provedete jeden nebo oba následující kroky:

- Ze svého balíčku karet sekce si doberte do ruky 1 kartu. Máte-li nyní v ruce 3 karty (tedy více než činí váš limit), 1 kartu musíte ihned odhodit.
- Proveďte ověření kostkami a vámi hozené symboly se pokuste přiřadit ke kombinacím kostek na kartách sekce, které držíte v ruce (kombinace kostek jsou vysvětleny na následující straně). Postupujte při něm v souladu s běžnou procedurou popsanou na straně 15 (musíte hodit všemi svými kostkami zranění, ostatní hráči vás mohou podpořit a smíte zahrát karty sekce s účinky upravujícími výsledky kostek, uvedenými v jejich horní části).

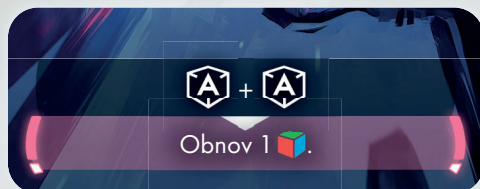
Nedostatek kostek k použití

Máte-li vyhodnotit účinek vyžadující použití kostky a nedostupujete dostatečným množstvím dostupných kostek, musíte místo toho jednu ze svých kostek obětovat – viz heslo **Obětování** ve slovníčku herních pojmů na konci pravidel.

KOMBINACE KOSTEK

Tuto část si přečtete poté, co se jeden ze členů posádky opět rozhodne provést ověření kostkami.

V případě, že máte v zásobě kostek potřebné kostky, můžete v 5. kroku ověření kostkami využít kombinace kostek z libovolných karet sekce ve své ruce.



Poznámka: Při kampani se mohou účinky kombinace kostek objevit i na aktuální kartě obecných podmínek.

Odpovídají-li výsledné symboly ve společné zásobě kostek (tedy včetně kostek, jimiž vás podpořili ostatní členové posádky) požadované kombinaci uvedené na kartě sekce ve vaší ruce, tyto kostky smíte přesunout mezi své vyčerpané kostky (případně vyčerpané kostky jejich majitele) a aktivovat spodní účinek karty. Poté kartu odhodíte lícem nahoru na svůj odhazovací balíček. Stejným způsobem lze aktivovat i účinky dalších karet sekce, příslušné kostky jsou však pokaždé ihned přemístěny mezi vyčerpané kostky jejich majitele, a nelze je tedy znovu využít k aktivaci další karty nebo důsledku akce.

Poznámka: Ve výukové hře jsou pouze dva různé symboly kombinace kostek. V kampani se jich objevuje mnohem více.



Jakákoli kostka se základním symbolem.



2 kostky se stejným symbolem. Nezapomínejte, že symbol Vanguardu může být považován za jakýkoli jiný symbol.



Symbol nehody v kombinacích kostek využít nelze.



Příklad: Provedete ověření kostkami a hodíte 2 kostkami (1 červenou a 1 modrou). Další člen posádky vám poskytne svou podporu a hodí 1 zelenou kostkou. Padne vám 1 základní symbol a 1 symbol tělesné zdatnosti, zatímco váš kolega zaznamená výsledek v podobě 1 symbolu Vanguardu. Žádný účinek vám neumožní jejich opakování hodů, a proto se jedná o konečné výsledky, k nimž jste dospěli po vyhodnocení 4. kroku procedury ověření kostkami. V průběhu 5. kroku téže procedury smíte tyto kostky využít k aktivaci účinku kombinace kostek na kterékoli kartě sekce ve své ruce.

V ruce držíte 2 karty sekce (Atletika a Sprint).

Základní symbol své modré kostky byste mohli využít k aktivaci účinku karty Sprint (přesun do dalšího sektoru). Modrou kostku byste poté přemístili mezi své vyčerpané kostky a kartu Sprint odhodili.

Protože symbol Vanguardu platí za jakýkoli jiný symbol, svou červenou kostku se symbolem tělesné zdatnosti a kostku podporujícího člena posádky následně využijete k aktivaci karty Atletika. Červenou kostku přemístíte mezi své vyčerpané kostky, zelenou kostku mezi vyčerpané kostky podporujícího člena posádky.

PODPORA

Pokaždé když člen posádky provádí ověření kostkami, se ho všichni ostatní členové posádky ve stejném sektoru mohou rozhodnout podpořit. Člen posádky provádějící ověření kostkami se nazývá aktivním členem posádky.

Tuto část si přečtete poté, co se jeden ze členů posádky poprvé rozhodne podpořit jiného člena posádky.

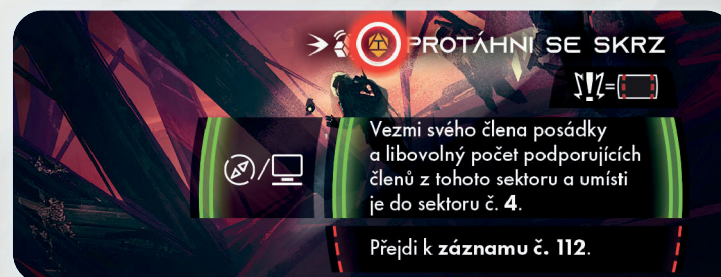
Členové posádky mohou podporovat jedním nebo oběma z níže uvedených způsobů:

- V průběhu 1. kroku procedury ověření kostkami mohou ostatní členové posádky poskytnout podporu přidáním 1 ze svých dostupných kostek. Touto kostkou hodí v rámci 3. kroku, načež ji aktivní člen posádky smí použít, jako by byla součástí jeho vlastní zásoby kostek (je součástí společné zásoby kostek). Po použití není tato kostka přemístěna mezi vyčerpané kostky aktivního člena posádky, ale mezi vyčerpané kostky jejího majitele.
- V průběhu 4. kroku procedury ověření kostkami mohou ostatní členové posádky poskytnout podporu zahráním 1 karty sekce ze své ruky, jejíž účinek je uvozen frází „Při ověření kostkami“. Účinek karty vyhodnoťte, jako by byla zahrána aktivním členem posádky.

Příklad: Amír, Čcho a Riku jsou všichni ve stejném sektoru. Amír provede zvláštní akci, jejíž součástí je ověření kostkami. Čcho ho podpoří přidáním jedné ze svých kostek do zásoby kostek. Riku sice žádné kostky nepřidá, v průběhu 4. kroku ale zahraje kartu sekce.

OVĚŘENÍ KOSTKAMI A KOSTKY NEBEZPEČÍ

Tuto část si přečtete před provedením zvláštní akce Protáhni se skrz.



Provádění některých zvláštních akcí není příliš bezpečné, což představuje symbol kostky nebezpečí vyobrazený nalevo od názvu zvláštní akce. Při ověření kostkami proto musíte kromě ostatních kostek hodit také kostkou nebezpečí. V průběhu 5. kroku procedury vyhodnoťte kostku nebezpečí stejným způsobem jako za běžných okolností (příslušný výsledek vyhledejte na přehledové kartě nebezpečí) a následně ji umístíte zpět do herní zásoby.

Společná zásoba kostek

Každý hráč má svou vlastní zásobu kostek, aby bylo jasné, kdo je majitelem jednotlivých kostek. Všechny kostky ve všech zásobách kostek jsou však považovány za společnou zásobu kostek a mohou být využity aktivním členem posádky.


Schopnost přeměny při podpoře

Podporující členové posádky nesmějí využívat svou schopnost přeměny. Může ji uplatnit pouze člen posádky provádějící ověření kostkami. Tento člen posádky ji však smí využít i pro kostky poskytnuté podporujícími členy posádky.

MIMOŘÁDNÝ OBJEV

Tuto část si přečtete poté, co dostanete pokyn k získání mimořádného objevu č. 1.

Na mimořádné objevy můžete narazit během průzkumu některých planet a při přípravě planetární desky se umísťují lícem dolů. Když dostanete pokyn k získání mimořádného objevu, otočte kartu na druhou stranu. Mimořádné objevy se za běžných okolností ukládají na desce vaší výsadkové lodi, pro potřeby výukové hry však tuto kartu umístíte na vyhrazené místo nad planetární deskou.

Dostanete-li pokyn k získání **mimořádného objevu č. 1** a tuto kartu již máte, místo toho získáte 1  (jak uvádí text na poli mimořádného objevu v pravé horní části planetární desky).

UDÁLOSTI

Tuto část si přečtete po pročení záznamu č. 298.

Jak už bylo zmíněno, poté co člen posádky ukončí svůj tah, odhalí vrchní kartu události a vyhodnotí ji.

Postup vyhodnocení události se skládá z následujících kroků:

- 1) Odhalte vrchní kartu události z balíčku událostí. Je-li balíček událostí prázdný, zamíchejte odhazovací balíček událostí a vytvořte nový balíček. Poté odhalte jeho vrchní kartu.
- 2) V případě, že kterýkoli ze symbolů biomů na kartě odpovídá symbolům biomů ve vašem sektoru, vyhodnoťte hlavní účinek karty v její dolní části. Není-li uvedeno jinak, tento účinek se týká pouze člena posádky, který kartu odhalil.
- 3) V případě, že žádný ze symbolů biomů na kartě neodpovídá symbolům biomů ve vašem sektoru (včetně symbolů na kartě BZ), postupujte v souladu se sekundárním účinkem karty v její horní části. Ve výukové hře je sekundárním účinkem všech karet událostí postup na všech stupnicích času o 1 pole. Není-li ve hře karta obecné podmínky **O01** (*Blikající světla*), tento účinek ignorujte. Je-li tato karta ve hře, přečtete si níže uvedenou část pravidel týkající se stupnic času.
- 4) Odhoďte kartu lícem nahoru na odhazovací balíček událostí.

Příklad: Svůj tah skončíte v sektoru č. 6 a odhalíte kartu události. Symbol biomu na kartě odpovídá symbolu biomu ve vašem aktuálním sektoru. Dojde tedy k vyhodnocení hlavního účinku této události (*Záhadné hlasy*) a vy musíte použít jednu ze svých kostek.

Pokud by symbol biomu na kartě události ve vašem aktuálním sektoru nebyl, místo toho byste vyhodnotili sekundární účinek karty (postup na všech stupnicích času o 1 pole).



STUPNICE ČASU

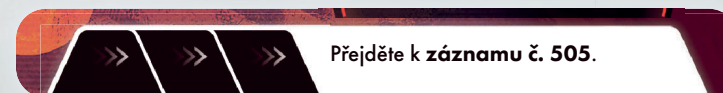
Tuto část si přečtete až poté, co dostanete příslušný pokyn.

V různých okamžicích v průběhu hry dostanete pokyn k postupu na všech stupnicích času. Ve výukové hře je takový pokyn relevantní pouze ve chvíli, kdy je ve hře karta **O01** (**O01** je ve výukové hře jedinou kartou se stupnicí času).

Pro stupnice času platí podobná pravidla jako pro stupnice zvláštních akcí:

Pokaždé když dostanete pokyn k postupu na všech stupnicích času a na některé z nich zatím není žeton času, umístíte tento žeton na pole zcela vlevo. Každý další postup posune žeton o jedno pole doprava. Jakmile žeton dosáhne pole zcela vpravo (s podrobným popisem účinku), vyhodnoťte uvedený účinek.

Pokaždé když dostanete pokyn k vynulování stupnice času, odstraňte z ní žeton času.



Příklad: Účinek stupnice času na **O01** se spustí po 4 postupech. Při prvním postupu umístíte na stupnici žeton času a poté, co tento žeton dosáhne posledního pole, přejdete k **záznamu č. 505**.

ÚKLID VÝUKOVÉ HRY

Tuto část si přečtete po pročení záznamu č. 204.

Ve chvíli, kdy váš výsadkový tým opouští planetu, je na čase provést několik rychlých úklidových kroků.

- 1) **ÚKLID KARET A KOSTEK:** Všechny kostky sekce vezměte ze stolu a umístíte je do příslušných krabiček sekce. Všechny žetony tahu, žetony času, žeton začínajícího hráče, figurky, ukazatele, kostky zranění i kostky nebezpečí vraťte zpět do krabice.
 - Odstraňte ze hry všechny karty sekce, které byly použity ve výukové hře, společně s kartami událostí pro výukovou hru, kartami zranění pro výukovou hru, kartami mísi pro výukovou hru a kartou obecných podmínek pro výukovou hru.
 - Všechny karty **BZ000 Nic zajímavého** (z planetární desky i z balíčku karet BZ) umístíte za rozdělovač *Body zájmu* (uložíš tě karet A). Všechny ostatní karty BZ na planetární desce a v balíčku karet BZ odstraňte ze hry.
- 2) **KONTROLA MATERIÁLU:** Herní materiál na vašem stole by v této chvíli měl zahrnovat pouze otevřenou planetopedii s vašimi žetony úspěchu, objevy, kartou povýšení, desky posádky s kartami členů posádky a přehledové karty.

- 3) **POVÝŠENÍ ČLENŮ POSÁDKY:** Protože jste ve fázi průzkumu planety otočili kartu povýšení na stranu *Dokončeno*, všichni členové posádky ve výsadkovém týmu jsou povýšeni. Obaly karet těchto členů posádky s hodnotou 1 vyměňte za obaly s hodnotou 2 a karty členů posádky umístěte zpět na jejich desky posádky. Obaly s hodnotou 1 vraťte do příslušné krabičky sekce



Hodnost 1

Hodnost 2

Hodnost 3



Kartu povýšení pro výukovou hru poté odstraňte ze hry.

- 4) **NÁKUP KOSTEK:** Své žetony úspěchu můžete nyní využít k nákupu dodatečných kostek pro všechny sekce. Cena činí 1 žeton úspěchu za každou kostku, kterou sekce v dané chvíli má (všechny sekce budou mít vždy stejný počet kostek). Nákup kostek tímto způsobem přidá **každé sekci** 1 novou kostku. Protože má momentálně každá sekce 5 kostek, cena je 5 žetonů úspěchu. Máte-li jich tolik, vraťte 5 žetonů úspěchu zpět do krabice a do odpovídajících krabiček sekcí přidejte z krabice následující kostky:

Bezpečnost Technika Věda Průzkum



Tyto kostky se nazývají divokými kostkami a dávají vám větší šanci na výsledek v podobě symbolu Vanguardu. Zároveň však také zvyšují šanci, že vám padne symbol nehody. Využívejte je opatrně! Všechny zbývající žetony úspěchu prozatím ponechejte na stole.

Gratulujeme! Právě jste došli na konec výukové hry ISS Vanguard. Nezapomínejte prosím, že dodatečná pravidla a herní prvky – jako například řízení lodi, náznaky, objevy, hrozby, výsadkové lodi a další – vám budou odhaleny až v průběhu kampaně. Pokaždé když si budete chtít osvěžit příslušná pravidla, nahlédněte do části nazvané *Kampaně* (3. kapitola).

Chcete-li ve své kampani pokračovat ihned po této výukové hře, přejděte k další části (*Pokračování v kampani*). Jinak přejděte k proceduře *Resetování hry* na straně 41, abyste svou hru mohli připravit na budoucí partii.

Hodně štěstí na vašich cestách!

POKRAČOVÁNÍ V KAMPANI

Teď jste připraveni provést svou první fázi řízení lodi. Během této části hry budete cestovat k novým neznámým planetám, vynalézat technologie, vyrábět novou výbavu a pracovat na zlepšení svých sekcí i členů posádky. Různé kroky fáze řízení lodi jsou vykonávány za pomoci lodní knihy. Položte lodní knihu na stůl a ujistěte se, že po levé straně máte dostatečný prostor k umístění tří zásob žetonů.

V rámci kroků zahrnutých do části *Před první hrou* jste už lodní knihu naplnili počátečními kartami.

Nyní proveďte následující kroky:

- Na stůl položte obálku s nápisem *Budoucí použití*. Během řízení lodi dostanete čas od času pokyn, abyste do této obálky umístili určité karty. Poté, co v lodní knize dospějete až k místu, kde tyto karty vstupují do hry, dostanete další pokyn, jak s nimi naložit.
- Lodní knihu otevřete na stranách 28 a 29. **Mimořádný objev č. 1** přemístěte z vyhrazeného místa u okraje planetární desky označeného *Uskutečněné objevy* do pouzdra na kartu s číslovkou „1“ na straně 29.
- Zbývají-li vám na stole žetony úspěchu, umístěte je do sáčku na žetony. Tento uzavíratelný sáček slouží k uchování vaší aktuální zásoby nejrůznějších žetonů.
- Velitel každé sekce přemístí všechny členy posádky na svých deskách posádky mezi *odpočívající posádku* (úložiště karet B).
- Velitel každé sekce vezme z *nováčků* (úložiště karet B) 2 náhodně vybrané karty a umístí je lícem nahoru na stůl. Každý hráč si poté vybere jednoho nového člena posádky do každé ze svých sekcí. Tyto karty členů posádky vložte do obalů s hodnotou 1 uložených v krabičkách sekcí. Zbývající karty členů posádky vraťte mezi *nováčky* (úložiště karet B) a všechny zde uložené karty zamíchejte.
- Každý hráč si vezme tyto nové členy posádky do ruky. Členové posádky v hráčově ruce se nazývají dostupnými členy posádky. Hráči, kteří ovládají více než jednu sekci, drží v ruce dostupné členy posádky ze všech svých sekcí dohromady. Během fáze řízení lodi budete moci svým dostupným členům posádky přidělovat různé úkoly. Nikdy však nesmíte přidělit úkol poslednímu dostupnému členovi posádky dané sekce – budete ho potřebovat pro další průzkum planety.

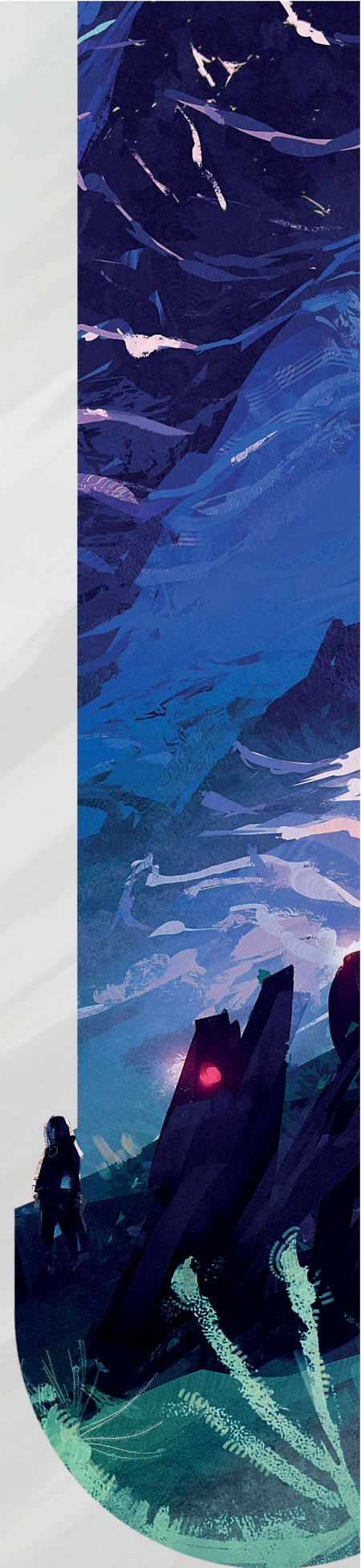
Poznámka: To znamená, že ve své první fázi řízení lodi možná nebudete moci provést žádné přidělení úkolů, pokud se k náboru nových členů posádky nerozhodnete využít *kasárna*.

- Z krabice vezměte planetární skener a atlas planetárních soustav a umístěte je poblíž.

Teď jste připraveni zahájit fázi řízení lodi. Budete při ní postupovat podle procedur uvedených v lodní knize, z nichž některé obsahují odkazy k materiálu, který jste ve své kampani ještě nezískali. Odkazuje-li se procedura k materiálu, který zatím nemáte, tyto kroky ignorujte až do pozdějších fází řízení lodi.

Nápověda: *Procházení lodní knihy vás sice postaví před celou řadu možností, ale žádný strach! V tomto stádiu kampaně není žádná volba špatná. Zároveň bychom vám však chtěli navrhnout, abyste v kroku *Lodní zařízení aktivovali kasárna* a výrobní komplex, což vám před další misí umožní získat nějakou výbavu. Existují ovšem i další možné kombinace!*

Nyní přejděte k záznamu č. 750.







3. KAPITOLA – KAMPAŇ

Před zahájením kampaně by přinejmenším jeden hráč (a ideálně všichni) měl zhlédnout výukové video (viz strana 10) nebo odehrát výukovou hru, která vás naučí hlavní pravidla hry.

Pro zahájení kampaně máte dvě možnosti:

- 1) Pokračování na základě výukové hry:** Tuto možnost vám doporučujeme, pokud jste právě dohráli výukovou hru. Nemusíte provádět žádnou další dodatečnou přípravu ani procedury. Jednoduše pokračujte ve hře tam, kde přestala výuková hra. V takovém případě můžete přeskočit zbytek této strany i stranu 28. Podrobná pravidla průzkumu planety začínají stranou 29.
- 2) Rychlý start:** Tuto možnost si vyberte, chcete-li zahájit kampaň s jinými členy posádky než s těmi, které jste používali ve výukové hře, nebo hrajete-li kampaň už podruhé, potřetí, počtvrté...

RYCHLÝ START KAMPAŇ

Následující procedura vysvětluje přípravu a zahájení plnohodnotné kampaně ISS Vanguard bez předchozí výukové hry.

1) Kontrola úložišť karet a lodní knihy

Ujistěte se, že úložiště karet i lodní kniha jsou připraveny podle popisu v části *Před první hrou*. Pokud jste znovu sestavili výukové balíčky, následující karty pro výukovou hru přemístěte do úložišť karet A a B:

- Karty bodů zájmu **BZ101, BZ102, BZ103, BZ105, BZ106, BZ107, BZ108, BZ109, BZ000, BZ000** a **BZ000** za rozdělovač *Body zájmu* (úložiště karet A)
- Karty misí **M01, M02** a **M03** za rozdělovač *Mise* (úložiště karet A)
- Kartu obecných podmínek **O01** za rozdělovač *Obecné podmínky* (úložiště karet A)
- Mimořádný objev č. 1** za rozdělovač *Mimořádné objevy* (úložiště karet A)

- 4 karty zranění typu *jen malé škrábnutí* za rozdělovač *Zranění* (úložiště karet A)
- 5 karet událostí pro výukovou hru a kartu povýšení pro výukovou hru umístěte na stůl
- 4 karty členů posádky pro výukovou hru za rozdělovač *Nováčci* (úložiště karet B)
- Kartu výzkumného projektu **V01** za rozdělovač *Výzkumné projekty* (úložiště karet B)

2) Roztřídění herního materiálu

Na stole rozložte následující herní materiál:

- A.** 1 přehledová karta herního kola / ověření kostkami pro každého hráče
- B.** 1 přehledová karta nebezpečí
- C.** 4 desky posádky
- D.** úložiště karet A (průzkum planety)
- E.** úložiště karet B (řízení lodi)
- F.** krabice sekci (nebo jejich vylepšené ekvivalenty, máte-li k dispozici tento dodatečný herní materiál)
- G.** Planetopedie
- H.** 1 žeton začínajícího hráče a všechny žetony tahů, všechny žetony úspěchu, všechny žetony času a univerzální ukazatele
- I.** 12 kostek zranění
- J.** 2 kostky nebezpečí
- K.** 5 karet událostí pro výukovou hru
- L.** 1 kartu povýšení pro výukovou hru

Důležité: Všechny ostatní herní materiál, který není součástí výše uvedeného seznamu, vraťte zpátky do krabice.



✉ Od: Major Imara Dahlová
Komu: Seržant Nahy

NAHY, VY SE PŘÁTELÍTE
S VÝSADKOVÝM TÝMEM, ŽE ANO?
MŮŽETE MI PROSÍM VYSVĚTLIT,
PROČ MI NĚKTERÍ Z NICH V POSLEDNÍ
DOBĚ ZAČALI ŘÍKAT "DOLPH" A CO JE
TAK ZÁBAVNÉHO NA MÉM ZELENÉM
TAKTICKÉM SVETRU?

3) Počáteční záznam

Otevřete si palubní deník nebo spusťte aplikaci a přečtěte si **počáteční záznam** (vůbec první záznam palubního deníku), kterým příběh ISS Vanguard začíná.

4) Výběr sekce

Hráči by se mezi sebou měli dohodnout, kterou sekci bude každý z nich v průběhu hry ovládat. Protože se jedná o kooperativní hru, se svým výběrem by měli být všichni spokojeni. Každý hráč si poté vezme desku posádky příslušející jemu ovládané sekci (hovoříme o něm jako o veliteli dané sekce). Hráč ovládající jednu ze sekcí je v pravidlech vždy nazván jako velitel dané sekce. Žádná ze čtyř sekcí nesmí zůstat neovládaná!

5) Dobrání počátečních členů posádky

- Velitel každé sekce vezme z Nováčků (úložiště karet B) 3 náhodně vybrané karty a umístí je lícem nahoru na stůl.
- Každý velitel sekce si poté do každé ze svých sekcí vybere dva počáteční členy posádky. Jejich karty vložte do obalů s hodnotou 1 uložených v krabičkách sekcí. Jednoho z těchto dvou členů posádky umístěte na odpovídající desku posádky, druhého umístěte mezi *odpočívající posádku* (úložiště karet B).
- Zbývající karty členů posádky vraťte mezi nováčky (úložiště karet B) a všechny zde uložené karty zamíchejte.

6) Příprava kostek sekce

Každé sekci přiřadíte kostky sekce podle obrázku dole a znázorněným způsobem je umístíte na vyhrazená místa na desce posádky. Dbejte na to, abyste sekcím přiřadili **právě takové** kostky, jaké ukazují vyobrazené desky posádky (symboly v rozích kostek vám pomohou s jejich určením). Všechny nepoužité kostky vraťte zpátky do krabice.



Technická sekce



Bezpečnostní sekce



Průzkumná sekce



Vědecká sekce

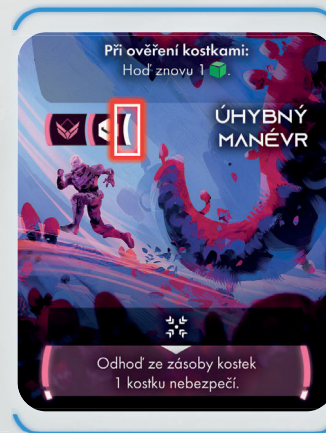
7) Výběr výsadkového týmu

Každý hráč velící více než jedné sekci si pro první misi vybere pouze jednu sekci. Hrajete-li sólovou hru, vyberte si dvě sekce.

V případě každé sekce, která se **NEZÚČASTNÍ** první mise:

- Kartu člena posádky patřícího k této sekci přemístíte z desky posádky mezi *Odpočívající posádku* (úložiště karet B).
- Kostky této sekce přemístíte z desky posádky do příslušné krabičky sekce.
- Desku posádky této sekce vraťte zpět do krabice.

8) Příprava karet sekce



Za každého člena posádky ve výsadkovém týmu si z příslušné krabičky sekce vezmete 10 karet sekce s hodnotou 1, které jsou napravo od symbolu hodnoty označeny bílým obloučkem (viz příklad vlevo). Každý člen posádky zamíchá své karty sekce a umístí je lícem dolů na vyhrazené místo po levé straně své desky posádky, kde vytvoří balíček karet sekce.

Poznámka: Při průzkumu počáteční planety nejsou uplatněna všechna pravidla a herní komponenty, jako například hrozby, objevy, náznaky, výbava, schopnosti a dovednosti nebo stimulanty. Znamená to, že ne všechny schopnosti poskytnuté kartami vám v této chvíli přinesou nějaký užitek.


9) Příprava planetární desky

- Otevřete planetopedii na stranách 2–3 (Okno prázdnoty) – toto je vaše planetární deska.
- Kartu povýšení pro výukovou hru umístěte na vyhrazené místo nad horním okrajem planetární desky (stranu *Nedokončeno* nahoru).
- Z *mísi* (úložiště karet A) vezměte kartu mise **M01** a umístěte ji lícem nahoru na pole pod mimořádnými objevy.
- Kartu **mimořádný objev č. 1** umístěte lícem dolů na vyhrazené místo.
- Zamíchejte 5 karet události pro výukovou hru a umístěte je vedle planetární desky.
- Pro každou ze sekcí účastníků se tohoto průzkumu planety hráči vyberou jednu z dostupných figurek, která bude představovat daného člena posádky ve výsadkovém týmu, a připevní na ni barevný kroužek symbolizující jeho sekci. Hráči poté dle svého uvážení umístí tyto figurky do sektorů **č. 1 a 2**. V každém z uvedených sektorů musí být alespoň jedna figurka.
- Vedle každé desky posádky umístěte žeton tahu (stranu *Dostupný tah* nahoru). Žeton začínajícího hráče dejte hráči průzkumné sekce (i v případě, že průzkumná sekce není součástí výsadkového týmu).
- Pole stimulantů nechte prázdné. Členové posádky výsadkového týmu totiž kvůli svému náhlému probuzení nezískají na počátku tohoto průzkumu planety žádné stimulanty!
- Nahlas přečtěte kartu mise.
- Hráč každé sekce si ze svého balíčku karet sekce dobere do ruky dvě karty.

10) Zahajte průzkum planety! Přejděte k záznamu č. 1.

PRAVIDLA PRŮZKUMU PLANETY

Na počátku fáze průzkumu planety proveďte následující kroky:

- 1)  Každý hráč si za každého člena posádky jím ovládané sekce, který se nachází na planetě, vezme 1 žeton tahu a umístí jej na příslušnou desku posádky stranou *Dostupný tah* nahoru.

- 2) Velitel průzkumné sekce určí, který z členů posádky obdrží žeton začínajícího hráče.

Fáze průzkumu planety zahrnuje několik kol. Každý člen posádky, počínaje členem posádky s žetonem začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček, odehraje v každém kole jeden tah, v jehož rámci vykoná dvě akce.

Na konci tahu člena posádky otočte jeho žeton tahu na druhou stranu. Jakmile každý člen posádky odehraje jeden tah, kolo končí. Každý člen posádky poté otočí svůj žeton tahu zpět na stranu *Dostupný tah*.

Na začátku každého kola vybere člen posádky s žetonem začínajícího hráče jakéhokoli člena posádky (včetně sebe sama), který obdrží žeton začínajícího hráče. Člen posádky s žetonem začínajícího hráče poté odehraje svůj první tah a ostatní členové posádky po něm následují po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu proveďte následující kroky:

- 1) **Vykonání dvou akcí** – Vyberte si jednu z níže uvedených akcí a beze zbytku ji vyhodnoňte. Poté si vyberte druhou akci a beze zbytku vyhodnoňte i ji. S výjimkou zvláštní akce můžete stejnou akci provést dvakrát.

- Zvláštní akce ➔ (jednou za tah)
- Přesun
- Příprava
- Odpočinek
- Odlet

ZBÝVAJÍ 2 AKCE

ZBÝVÁ 1 AKCE

Pro lepší přehled o tom, kolik akcí vám zbývá, můžete použít volitelný žeton akcí.

Využití účinku na vaší desce posádky, desce výsadkové lodi, kartě člena posádky, výbavy, kartě sekce atd. není považováno za akci, pokud tato akce není označena jako zvláštní akce nebo její text výslovně neuvádí, že se jedná o akci.



Příklad: Karta výbavy Předsunutá základna uvádí Umístí žeton předsunuté základny do svého sektoru (počítá se jako akce). Jestliže jste tedy ve svém tahu provedli dvě akce, tuto kartu zahrát nesmíte.

2) Konec tahu



- Otočte svůj žeton tahu lícem dolů (stranou *Tah ukončen* nahoru).
- Táhněte si kartu události a vyhodnoňte ji (viz strana 37).

Jakmile jsou všechny žetony tahu otočeny stranou *Tah ukončen* nahoru, kolo končí. Začněte nové kolo.

Tyto kroky opakujte v uvedeném pořadí, dokud nenastane jedna z následujících situací:

- Jeden ze členů posádky provede akci odlet.
- Jeden ze členů posádky obdrží čtvrtou kartu zranění.
- Záznam palubního deníku nebo karta mise vám dá pokyn k ukončení průzkumu planety.

Poté si přečtěte část pravidel *Ukončení průzkumu planety* na straně 41.

ZVLÁŠTNÍ AKCE

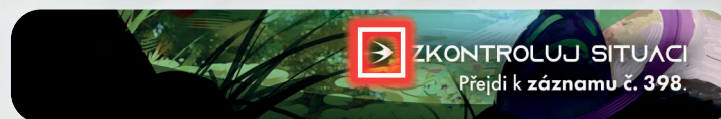
Mezi zvláštní akce patří jakákoli aktivita od odebrání vzorků nebezpečných látek až po vyjednávání s mimozemskými formami života. Zvláštní akci označuje symbol ➔ před názvem akce.

Ve svém tahu smíte provést jednu zvláštní akci, která je k dispozici:

- Na planetární desce ve vašem sektoru.
- Na kartě BZ ve vašem sektoru.
- Na kartě obecných podmínek.
- Na kartě představující hrozby ve vašem sektoru.
- Na odhalené kartě mise.
- Na kartě úprav výsadkové lodi nebo na kartě povýšení.



Většina zvláštních akcí zahrnuje ověření kostkami (viz strana 31).



Ostatní zvláštní akce spočívají v plnění pokynů uvedených pod názvem akce.

✉ Od: Vrchní proviantní důstojník P. Olsen
 Komu: Velitelé sekce

JSEM HLUBOCE ZNEPOKOJEN ČETNOSTÍ ŽÁDOSTÍ O PŘENOSNÉ ZÁPALNÉ ZAŘÍZENÍ HÁDES ZE STRANY VÝSADKOVÝCH TÝMŮ PRO JEJICH POZEMNÍ OPERACE. NEJEDNÁ SE – JAK JEJ ONI POPISUJÍ – O „PLAMENOMET“! JDE O VELMI SPECIALIZOVANÉ DŮLNÍ ZAŘÍZENÍ, VYUŽITELNÉ V KONKRÉTNÍCH SITUACÍCH A VYŽADUJÍCÍ NÁROČNÝ VÝCVIK. NEDOKÁŽU POCHOPIT, PROČ JEJ NAŠE VÝSADKOVÉ TÝMY MUSÍ TAHA? DOSLOVA NA KAŽDOU POZEMNÍ MISI!



Sektor výsadku


V některých sektorech se nachází symbol výsadkové lodi, který označuje možné místo přistání. Sektor se symbolem výsadkové lodi se nazývá sektorem výsadku. Na konci většiny průzkumů planet se budete muset nejprve vrátit do sektoru výsadku, abyste následně mohli odletět.

Číslo záznamů palubního deníku na planetární desce

Pokud se ve svém tahu ocitne-te v sektoru, který vás odkáže na palubní deník (Přejdi k záznamu č. ...), ihned si přečtete příslušný záznam palubního deníku.

PŘESUN

Akce přesun je pro členy posádky hlavním způsobem, jak proniknout do nových sektorů planety.

Poznámka: Je-li ve vašem sektoru symbol , tuto akci vykonat nesmíte.


Pokaždé když vykonáte akci přesun, proveďte následující kroky:

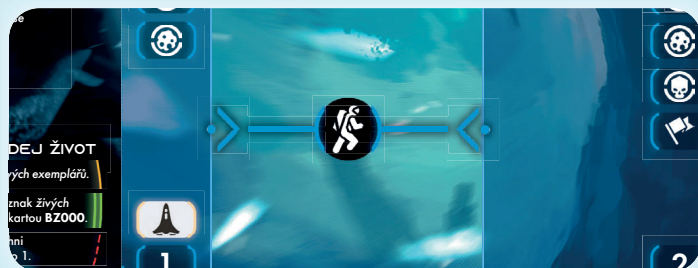
- 1) Vyberte si trasu přesunu (linii propojující sektor, v němž se momentálně nacházíte, se sektorem, do něhož se chcete přesunout). Některé trasy jsou pouze jednosměrné. Trasu si smíte vybrat jen tehdy, začíná-li šipkou, a můžete se po ní přesouvat pouze ve směru, který určuje.



Příklad: Ze spodního sektoru se můžete přesunout do horního, nikoli však opačným směrem.

Poznámka: Všechny sektory, do nichž se smíte ze svého sektoru přesunout, se nazývají propojenými sektory. Toto označení se objevuje na některých kartách.

- 2) Vyhodnoťte každý ze symbolů vyobrazených na trase. Je-li na trase vyobrazen symbol přesunu , vyhodnoťte účinek akce přesun uvedený na kartě obecné podmínky v pravém dolním rohu planetární desky. Teprve poté přejděte ke 3. kroku akce přesun.



Příklad: Přesouváte se po trase, na níž je vyobrazen symbol přesunu. Po kontrole karty obecných podmínek zjistíte, že potřebujete provést ověření kostkami.

Poznámka: Až do ukončení akce přesun (a vyhodnocení všech symbolů trasy) je váš člen posádky považován za přítomného v sektoru, z něhož jste svůj přesun zahájili. Znamená to, že členové posádky ve vašem startovním sektoru vás mohou podpořit, ale členové posádky v cílovém sektoru nikoli.

- 3) Umístěte figurku svého člena posádky do sektoru na druhé straně trasy. Přesunete-li se do sektoru obsahujícího číslo záznamu Palubního deníku, tento záznam si ihned přečtete.

PŘÍPRAVA

Pokaždé když vykonáte akci příprava, proveďte jeden nebo oba z následujících kroků v libovolném pořadí:

- Ze svého balíčku karet sekce si doberte do ruky 1 kartu. Máte-li nyní více karet, než činí váš limit (hodnost 1 = 2 karty sekce, hodnost 2 = 3 karty sekce, hodnost 3 = 4 karty sekce), ihned odhodte libovolné karty nad tento počet.
- Proveďte ověření kostkami a vámi hozené symboly se pokuste přiřadit ke kombinacím kostek na kartách sekce ve vaší ruce nebo na aktuální kartě obecných podmínek. Postupujte při něm v souladu s běžnou procedurou popsanou na straně 31 (musíte hodit i všemi svými kostkami zranění, ostatní hráči vás mohou podpořit a smíte zahrát karty sekce s účinky upravujícími výsledky kostek, uvedenými v jejich horní části).

ODPOČINEK

Odpočinek je pro členy posádky hlavním způsobem, jak obnovit své kostky sekce (přesunout je z vyčerpaných kostek mezi dostupné kostky v levé části desky posádky).

Pokaždé když vykonáte akci odpočinek, proveďte následující kroky:

- 1) Snižte úroveň zásob o 1 (jejich stav zaznamenává stupnice zásob na desce vaší výsadkové lodi). Nemůžete-li tak učinit (stupnice klesla na minimum), nemůžete odpočívat.
- 2) Obnovte polovinu celkového součtu svých kostek sekce, zaokrouhloveno nahoru. Tento součet zahrnuje vaše dostupné i vyčerpané kostky sekce.

Příklad: Máte-li 2 dostupné kostky sekce a 5 vyčerpaných kostek, obnovíte celkem 4 kostky.

- 3) Ze svého balíčku karet sekce si doberte do ruky 1 kartu. Máte-li nyní více karet, než činí váš limit (hodnost 1 = 2 karty sekce, hodnost 2 = 3 karty sekce, hodnost 3 = 4 karty sekce), ihned odhodte všechny karty nad tento počet.

Obnovení kostek

Kostky obnovíte jejich přemístěním z vyčerpaných kostek zpátky na odpovídající barevná místa v levé části své desky posádky (mezi dostupné kostky). Nezapomeňte je umístit stěnou se značkami nahoru, abyste je později dokázali snáze identifikovat.

ODLET

Tuto akci může vykonat pouze člen posádky, který se nachází v sektoru výsadku, a jen v případě, že s ní všichni ostatní členové posádky vyjadří svůj jednomyslný souhlas. Provedením této akce okamžitě končí fáze průzkumu planety (viz strana 41).

Důležité: Odletí-li výsadková loď předtím, než se v sektoru výsadku shromáždí všichni členové posádky, členové posádky ponechaní na planetě zemřou. Odlet bez splnění mise vám v lodní knize přinese postih za neúspěšnou misi.

VYPĚTÍ SIL

Svého člena posádky můžete dotlačit k vypětí sil **kdykoli** v průběhu hry (včetně přistání). Vypětí sil není považováno za akci.

Při vypětí sil svého člena posádky obětujete 1 kostku sekce (pocházející z dostupných kostek nebo vyčerpaných kostek) a obnovte 5 svých kostek sekce. Nemáte-li ve hře **více než 3** kostky (součet dostupných kostek, vyčerpaných kostek a zásoby kostek), místo obětování kostky si musíte vzít kartu zranění typu vyčerpaní.



Příklad: Chystáte se provést důležité ověření kostkami, na desce posádky vám však zbývá pouze 1 dostupná kostka sekce. Protože je při vaší aktuální misi rozhodujícím faktorem čas, provedení akce odpočinek a obnovení kostek ještě před samotným ověřením je pro vás přepychem, který si jednoduše nemůžete dovolit. Rozhodnete se tedy využít vypětí sil a obětujete jednu ze svých vyčerpaných kostek, abyste obnovili 5 vyčerpaných kostek. Nyní můžete provést ověření kostkami s dostatečným množstvím dostupných kostek.

Poznámka: Vypětí sil není považováno za akci a lze jej provést během tahu kteréhokoli hráče. Můžete jej dokonce zahrát jako reakci na účinek, který potřebujete vyhodnotit, nebo po tažení karty události, avšak před jejím vyhodnocením.

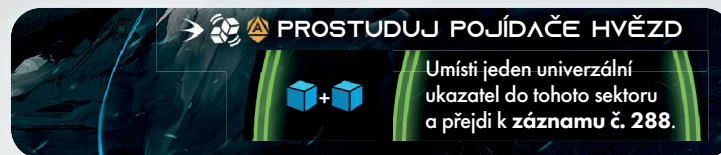
Příklad: Potřebujete vyhodnotit účinek, jehož podmínkou je vyčerpaní kostky. Vzhledem k tomu, že na své desce posádky momentálně žádné dostupné kostky nemáte, museli byste místo toho jednu kostku obětovat. Proto se rozhodnete využít vypětí sil, obětujete jednu ze svých vyčerpaných kostek a obnovíte 5 kostek sekce. Poté vyhodnotíte původní účinek a použijete jednu kostku.

Obětování

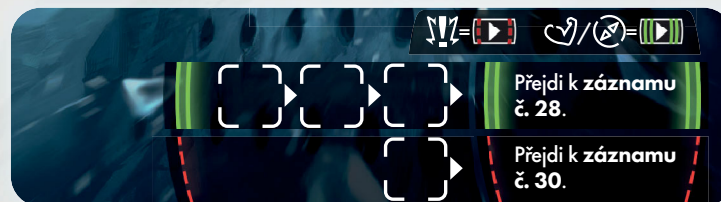
Kostku sekce ze své desky posádky (dostupné kostky + vyčerpané kostky) přemístíte zpět do krabičky sekce.

OVĚŘENÍ KOSTKAMI

Součástí nejméně z akcí, které v průběhu hry vykonáte, je zkouška provedená kostkami sekce, jejímž účelem je určení důsledku dané akce. Tato zkouška se nazývá ověřením kostkami a ve hře ji označuje symbol . Následujícími pravidly se řiďte pouze v případě, že dostanete pokyn provést ověření kostkami. V případě, že vás hra požádá, abyste hodili konkrétní kostkou (např. kostkou nebezpečí nebo desetistěnnou kostkou), níže uvedená pravidla neplatí. Nejedná se totiž o „ověření kostkami“.



Některá ověření kostkami se pojí s jedním či více barevně označenými řádky. Každý z těchto řádků je možným důsledkem dané akce, který závisí na výsledku vašeho hodu. Zelený důsledek značí úspěch, žlutý důsledek (je-li přítomen) značí skvělý úspěch, červený důsledek značí nezdár. I ten však může přinést něco zajímavého...



Jiná ověření kostkami se pojí s jednou či dvěma stupnicemi, po nichž postupujete ukazatelem, jehož pohyb závisí na stanoveném výsledku vašeho hodu. Jakmile se ukazatel posune na řádek důsledku akce, jeho účinek se vyhodnotí v rámci posledního kroku procedury ověřením kostkami. Zelená stupnice obvykle vede k prospěšnému závěru, červená je naopak cestou k nepříjemnostem.

Při ověřením kostkami proveďte následující kroky:

- 1) Výběr kostek:** Vyberte si libovolný počet dostupných kostek sekce umístěných na vaší desce posádky ne vyčerpaných kostek) a vezměte si je do ruky. Máte také možnost nevybrat si žádnou ze svých kostek. Každý z ostatních členů posádky ve stejném sektoru se může rozhodnout, že vás podpoří. Pokud se tak stane, vybere si jednu dostupnou kostku sekce umístěnou na své desce posádky a vezme si ji do ruky.
- 2) Přidání kostek zranění a nebezpečí:** Máte-li na desce posádky kostky zranění, přidejte je ke kostkám ve své ruce. Členové posádky, kteří vás podporují, své kostky zranění do ověřením kostkami nepřidávají. Kromě toho si vezměte do ruky také kostky nebezpečí (pokud to ověřením kostkami vyžaduje), jejichž počet je uveden nalevo od názvu akce.
- 3) Hod kostkami:** Hodte všemi kostkami v ruce. Hozené kostky tvoří jedinou zásobu kostek. Kostkami, jimiž vás podpořili, hodí i ostatní členové posádky. Kostky ostatních členů posádky by měly být umístěny odděleně, i ony jsou však považovány za součást společné zásoby kostek.

Společná zásoba kostek
Přestože má každý člen posádky svou vlastní zásobu kostek, aby bylo jasné, kdo je jejich majitelem, všechny kostky ve všech zásobách kostek jsou považovány za společnou zásobu kostek.



Symbol
„libovolný“
Tento symbol

znamená, že smíte využít jakýkoli symbol. Obsahuje-li podmínka více než jeden z těchto symbolů, k jejichmu splnění jsou potřeba stejné symboly.

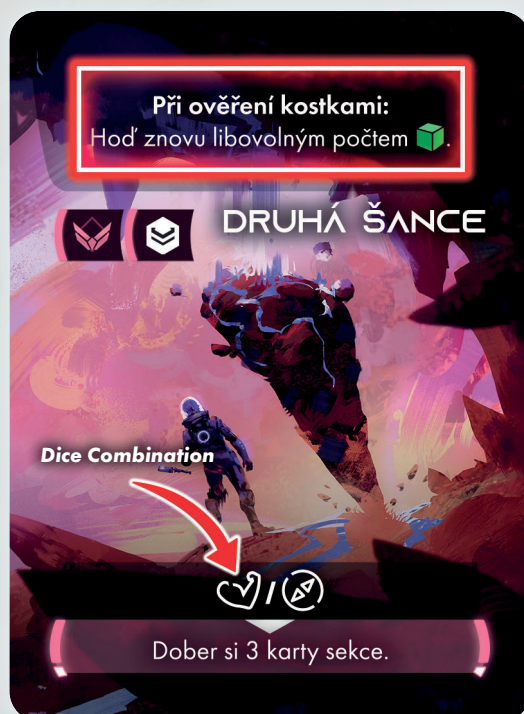
- Symbol Vanguardu platí za jakýkoli jiný symbol.
- Symboly nehody nelze využít při kombinaci kostek.

Příklad: +

Podmínkou tohoto účinku kombinace kostek jsou dva stejné symboly.

4) Úprava výsledků:

- Smíte využít 1 nebo více karet vybavy, kterou nesete, jejichž účinek je uvozen frází *Při ověření kostkami*. Postupujte v souladu s textem karty. Podporující členové posádky nesmí využít své karty vybavy, pokud to jejich účinek výslovně nepovoluje.
- Smíte zahrát z ruky 1 nebo více karet sekce, jejichž horní část obsahuje text uvozený frází *Při ověření kostkami*. Po vyhodnocení účinku karty sekce tuto kartu odhodte na odhazovací balíček jejího majitele.
- Ostatní členové posádky ve stejném sektoru vás mohou podpořit zahráním nejvýše 1 své karty sekce, která může upravit výsledek vašeho hodu. Účinek karty vyhodnoťte, jako by ji zahrál aktivní člen posádky.



Příklad: Tuto kartu můžete zahrát a hodit znovu libovolným počtem v zásobě kostek.

- 5) **Ověření kombinací kostek:** Smíte aktivovat účinky kombinace kostek na kterékoli kartě ve vaší ruce a/nebo účinky kombinace kostek na aktuální kartě obecných podmínek.

Kombinace kostek na kartách sekce

Odpovídají-li symboly v zásobě kostek požadované kombinaci uvedené na kartě sekce ve vaší ruce, tyto kostky smíte přesunout mezi své vyčerpané kostky (případně vyčerpané kostky jejich majitele) a vyhodnotit účinek kombinace kostek této karty. Poté kartu odhodte.

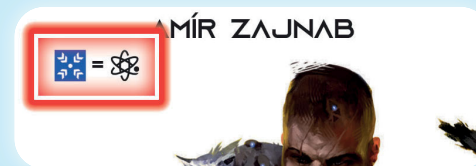
Stejným způsobem lze vyhodnotit i účinky dalších karet sekce ve vaší ruce, pro každou z nich však musíte vyčerpat jiné kostky.

Aktivní člen posádky smí využít kostky přidávané do zásoby kostek podporujícími členy posádky, ti však nemohou vyhodnotit účinky kombinací kostek svých karet sekce.

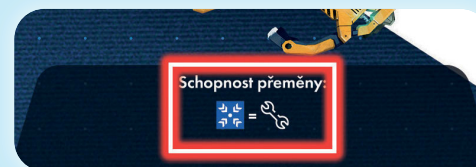
Kombinace kostek na kartě obecných podmínek

Odpovídají-li symboly v zásobě kostek požadované kombinaci uvedené na aktuální kartě obecných podmínek, tyto kostky smíte přesunout mezi své vyčerpané kostky (případně vyčerpané kostky jejich majitele) a vyhodnotit její účinek. Tento krok smíte provést i několikrát, při každém vyhodnocení účinku však musíte vyčerpat jiné kostky.

Schopnosti přeměny



Amír Zajnab může vyčerpat modré kostky se symboly 3 a 4 ze své zásoby kostek, jako by se jednalo o symboly 3.



Robotické rameno vám umožní vyčerpat jakékoli modré kostky se symboly 3 a 4 ve vaší zásobě kostek, jako by se jednalo o symboly 3.

Každý člen posádky má v levém horním rohu své karty členu posádky vyobrazenou schopnost přeměny. Schopnost přeměny mají i některé karty vybavy. V průběhu ověření kostkami může aktivní člen posádky uplatnit svou schopnost přeměny i schopnost přeměny vybavy, kterou nese, pokaždé, když vyčerpá své kostky. Schopnost přeměny vám umožňuje považovat kostku dané barvy se základním symbolem 3 a 4 za kostku se symbolem určeným touto schopností. Přeměna platí pouze ve chvíli, kdy dojde k vyčerpání kostky. Svou schopnost přeměny tedy nesmíte využít k prostému „přetočení“ kostky v zásobě kostek. Dokázeli stejnou kostku přeměnit více než jedna schopnost přeměny, můžete si vybrat jen jednu z nich (nebo žádnou). Podporující členové posádky svou schopnost přeměny uplatnit nesmějí. Člen posádky provádějící ověření kostkami však může svoji schopnost přeměny využít i v případě kostek poskytnutých podporujícími členy posádky.

Kostky s několika symboly

Je-li výsledkem hodu kostkou dvojice symbolů, každý z těchto symbolů je posuzován zvlášť.

Příklady:



Vyžaduje-li podmínka kombinace kostek 2 stejné symboly, tyto dvě kostky mohou být vyčerpány k jejich splnění a následnému vyhodnocení příslušného účinku. Právě tak lze ovšem použít i jedinou kostku se dvěma stejnými symboly.

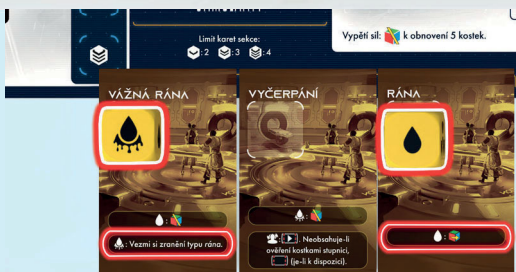


Vyžaduje-li podmínka kombinace kostek symbol obrany a sběru, tuto jedinou kostku lze vyčerpat k jejímu splnění a následnému vyhodnocení příslušného účinku.

6) Vyhodnocení kostek zranění a nebezpečí: Nemáte-li ve své zásobě kostek žádné kostky zranění nebo nebezpečí, tento krok vynechejte. Jinak si vyberte jednu z kostek zranění, kterou jste předtím hodili. Odpovídá-li její výsledek symbolu na některé vaší kartě zranění, umístěte ji na tuto kartu zranění a vyhodnoťte účinek daného symbolu. Své karty zranění zkontrolujte jednu po druhé, počínaje kartou zcela vlevo. Tento postup opakujte pro každou kostku zranění, kterou jste předtím hodili. Neodpovídá-li výsledek kostky žádnému symbolu na některé z vašich prázdných karet zranění, přemístěte ji mezi své vyčerpané kostky. Na každou kartu zranění lze během tohoto kroku umístit pouze jednu kostku zranění.

Příklad: Máte 2 karty zranění (vážná rána a vyčerpání) a 2 kostky zranění. Hod kostkami vám přinese výsledek těžké poranění a poranění.

Pokud si jako první vyberete symbol těžkého poranění, tuto kostku umístíte na svou kartu zranění typu vážná rána a vyhodnoťte její účinek (vezmete si kartu zranění typu rána). Svou druhou kostku zranění (poranění) poté umístíte na nově obdržanou kartu typu rána a musíte vyčerpat 1 kostku.



Jestliže si však jako první vyberete symbol poranění, tuto kostku umístíte na kartu Vážná rána a obětujete 1 kostku.

Kostku se symbolem těžkého poranění poté umístíte na kartu Vyčerpání a obětujete 1 další kostku.



Po vyhodnocení svých kostek zranění vyhledejte na přehledové kartě nebezpečí výsledky všech kostek nebezpečí, kterými jste hodili, a vyhodnoťte jejich účinky. Kostky nebezpečí poté vraťte zpět do herní zásoby.



Příklad: V tomto případě vyhledáte na přehledové kartě nebezpečí účinky výsledku kostky podle rámečku A.

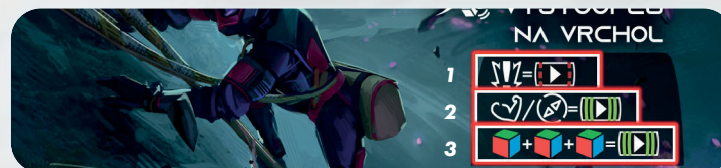
Na konci 6. kroku přemístěte všechny kostky zranění z karet zranění i z vyčerpaných kostek mezi dostupné kostky sekce na své desce posádky. Kostku zranění vždy umístěte na pozici vrchní kostky v jednom ze tří sloupců a v

případě potřeby posuňte všechny ostatní kostky v tomto sloupci o 1 pozici dolů. Kostka zranění se nemusí vracet do stejného sloupce, z něhož jste ji vzali, v každém sloupci však může být pouze 1 kostka zranění. Další podrobnosti o kostkách zranění najdete na straně 40.

7) Vyhodnocení zvláštních účinků: Zvláštní účinky se nacházejí v černém rámečku mezi názvem zvláštní akce a jejími důsledky. Účinky každého řádku vyhodnoťte postupně, shora dolů. Uvádí-li řádek více než jeden účinek, vyhodnoťte je v pořadí zleva doprava. Máte-li ve své zásobě kostky symboly, které odpovídají požadavku zvláštního účinku, přemístěte kostky s těmito symboly mezi vyčerpané kostky a za každé splnění uvedeného požadavku jednou vyhodnoťte příslušný účinek.

Každý zvláštní účinek musíte vyhodnotit tolikrát, kolikrát vám to umožní kostky, jimiž jste hodili. Kostky, které následkem vyhodnocení zvláštního účinku přemístíte mezi vyčerpané kostky, nemůžete použít znovu k vyhodnocení dalšího zvláštního účinku (dokonce ani v případě, že jste nevyužili všechny jejich symboly).

Výčet symbolů zvláštních účinků naleznete ve slovníčku symbolů.



Příklad: Tato zvláštní akce má 3 zvláštní účinky.

1. Každý symbol nehody nejprve spustí postup na červené stupnici. Kostky s těmito symboly jsou poté přemístěny mezi vyčerpané kostky jejich majitele.

2. Každý symbol tělesné zdatnosti nebo průzkumu poté spustí postup na zelené stupnici. Kostky s těmito symboly jsou následně přemístěny mezi vyčerpané kostky jejich majitele.

3. Každé 3 kostky sekce, které vám zbývají v zásobě kostek, nakonec spustí postup na zelené stupnici. Tyto kostky jsou posléze přemístěny mezi vyčerpané kostky jejich majitele.

Zvláštní účinek obecných podmínek


Uvádí-li aktuální karta obecné podmínky zvláštní účinek, týká se všech ověření kostkami v průběhu hry a musí být vyhodnocen před jakýmkoli jiným zvláštním účinkem.

Požadavky důsledku akce

Symbol „+“ znamená, že musíte splňovat všechny uvedené podmínky.

Symbol „/“ znamená alternativní požadavky a vy musíte splňovat pouze podmínky uvedené před lomítkem, nebo za ním.

Příklad: 

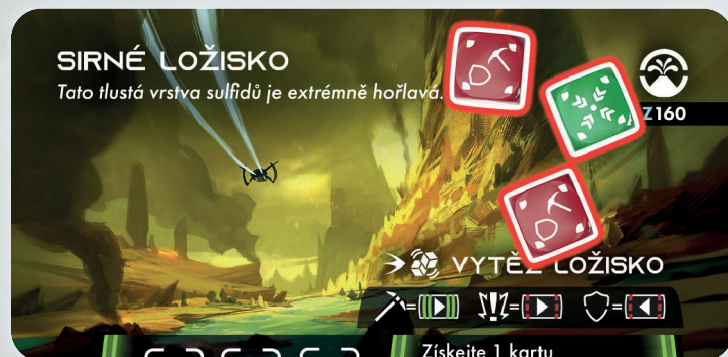
V tomto případě musíte mít ve své zásobě kostek k dispozici buďto symbol , nebo červenou a modrou kostku.

Kostky se dvěma symboly

Při vyhodnocení zvláštního účinku je každý ze symbolů na kostce posuzován zvlášť. Proto se může stát, že za pomoci jediné kostky vyhodnotíte zvláštní účinek více než jednou.



Příklad: Hodíte 2 kostkami a padnou vám vyobrazené výsledky. Tři symboly sběru využijete k trojímu vyhodnocení prvního zvláštního účinku. Kostky posléze přemístíte mezi své vyčerpané kostky, třebaže symbol obrany na jedné z nich zůstal bez uplatnění. K vyhodnocení druhého zvláštního účinku nedojde, protože vám v zásobě kostek nezůstávají žádné další kostky.



Příklad: Hodíte 3 kostkami a padnou vám vyobrazené výsledky. Máte dostatek symbolů, abyste dvakrát vyhodnotili první zvláštní účinek. Tím dojde k vyčerpání všech kostek, jejichž symboly odpovídají požadavkům vyobrazených zvláštních účinků, a třetímu zvláštnímu účinku se proto vyhnete.

Postup na stupnicích



Všechny stupnice na kartách (stupnice BZ i stupnice času) jsou zpočátku bez ukazatele / žetonu. Při prvním postupu na stupnici umístíte ukazatel / žeton na pole zcela vlevo. Každý následující postup pak tento ukazatel / žeton posune o 1 pole doprava.

Když se ukazatel / žeton posune na pole důsledku akce / pole účinku, v rámci 10. kroku dojde k jeho vyhodnocení.

Příklad: Pro dosažení a vyhodnocení důsledku akce zelené stupnice musíte postoupit celkem čtyřikrát.

8) Označení důsledku akce:

Má-li zvláštní akce jednu či více stupnic, tento krok vynechejte.

Postupujte shora dolů a zkontrolujte, zda splňujete požadavek daného řádku. Je-li tomu tak, přemístěte příslušné kostky mezi vyčerpané kostky jejich majitele a na pole důsledku umístěte univerzální ukazatel.

V případě, že jste ukazatel neumístili, zkontrolujte, zda splňujete požadavek dalšího řádku.

Na jeden řádek lze umístit nejvýše jeden ukazatel. Po umístění ukazatele ihned pokračujte dalším krokem.

Červený řádek není nikdy uvozen požadavkem. Pokud jste tedy neoznačili žádný jiný řádek, označte právě tento důsledek akce.



Příklad: Máte-li v zásobě kostek a , označte žlutý řádek důsledku akce. Není-li tomu tak, avšak v zásobě kostek máte 3 kostky sekce (dvě červené a jednu modrou), označte zelený důsledek. V případě, že neoznačíte žlutý ani zelený důsledek, označte důsledek červený.

9) Vyčerpání zbývajících kostek:

Přemístěte všechny zbývajících kostky v zásobách kostek všech hráčů mezi jejich vyčerpané kostky.

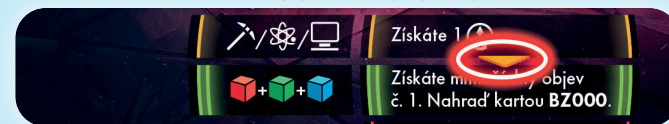
10) Vyhodnocení důsledku akce:

- Má-li vaše akce jednu nebo více stupnic, zkontrolujte každou z nich, počínaje stupnicí zcela nahoře. Postoupil-li ukazatel na pole důsledku akce, odstraňte jej a vyhodnoťte příslušný účinek.
- Nemá-li vaše akce žádnou stupnici, odstraňte z označeného důsledku akce ukazatel a vyhodnoťte jeho účinek.

Není-li uvedeno jinak, účinky důsledku akce se vztahují pouze na člena posádky, který tuto akci provádí.

Navazující důsledky akce

Po vyhodnocení účinku důsledku akce vyhodnoťte účinek jakéhokoli dalšího důsledku, který je s ním spojen šipkou.



Příklad: Padl vám , který vám v 8. kroku umožní označit žlutý důsledek akce. Po vyhodnocení účinku tohoto důsledku v průběhu 10. kroku vyhodnotíte i zelený důsledek.

Poznámka: Důsledky akce na sebe navazují pouze ve směru šipky. Pokud by ve výše uvedeném příkladu došlo k označení zeleného důsledku, účinek žlutého důsledku by vyhodnocen nebyl.

PŘÍKLADY OVĚŘENÍ KOSTKAMI

Příklad č. 1

Rozhodnete se vykonat zvláštní akci *Odběr vzorků z povrchu*.



V 1. kroku si ze svých dostupných kostek vezmete 4 kostky. Tím zajistíte splnění přinejmenším zeleného důsledku akce, zároveň však doufáte, že se vám podaří aktivovat kombinaci kostek aktuální karty obecných podmínek. Ve vašem sektoru nejsou žádní další členové posádky, a proto vás nikdo nemůže podpořit.

Momentálně nemáte žádné zranění a u názvu zvláštní akce není vyobrazena kostka nebezpečí. 2. krok procedury proto vynecháte.

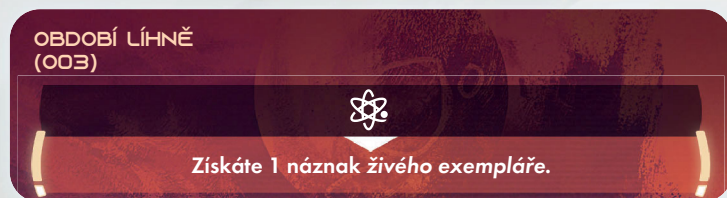


Ve 3. kroku hodíte kostkami s výsledkem na obrázku vlevo.

Ve 4. kroku nezhrajete žádné karty ani nevyhodnotíte žádné účinky, které upravují výsledky kostek.

V 5. kroku využijete symbol [symbol] k aktivaci kombinace kostek na aktuální kartě obecných

podmínek. Kostku přemístíte mezi vyčerpané kostky a získáte 1 náznak živého exempláře. Kromě toho byste mohli využít další dvě kostky a aktivovat účinky kombinace kostek na kartách ve své ruce, v takovém případě by vám ovšem nezbyvalo dostatek kostek k dosažení kýženého důsledku vámi vykonané zvláštní akce.



6. krok vynecháte, protože nemáte žádné kostky zranění ani nebezpečí, které byste měli vyhodnotit.

7. krok vynecháte, protože tato akce nemá žádné zvláštní účinky.

V 8. kroku zkontrolujete, zda splňujete jeden z požadavků nutných k dosažení žlutého nebo zeleného důsledku akce. Svůj symbol [symbol] jste již vyčerpali, a proto nesplňujete požadavek žlutého důsledku. Protože však máte po 1 kostce od každé barvy, označíte zelený důsledek a kostky přemístíte mezi vyčerpané kostky. (Červená kostka se symbolem nehody je stále považována za červenou kostku.)

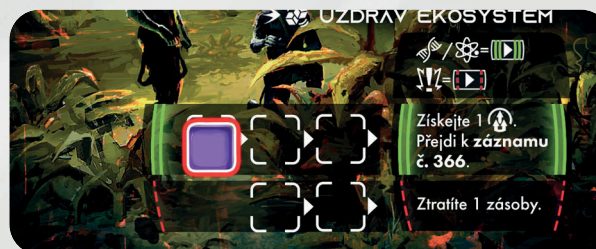
9. krok vynecháte, protože vám v zásobě kostek nezbyvají žádné jiné kostky.

V 10. kroku nakonec vyhodnotíte zelený důsledek akce, získáte **mimořádný objev č. 1** a kartu BZ nahradíte kartou **BZ000**.

Příklad č. 2

Rozhodnete se vykonat zvláštní akci *Uzdrav ekosystém*. V jednom z předchozích tahů se o ni pokusil jiný člen posádky, a na prvním poli její stupnice je proto umístěn univerzální ukazatel.

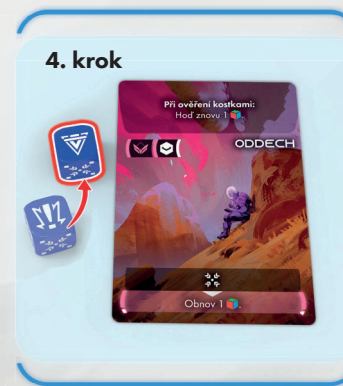
V 1. kroku si ze svých dostupných kostek vezmete 3 kostky (2 modré a 1 zelenou). Ve stejném sektoru je i další člen posádky, který vaše ověření kostkami podpoří přidáním 1 zelené kostky.



Ve 2. kroku si ke kostkám vybraným v 1. kroku přidáte svou 1 kostku zranění.

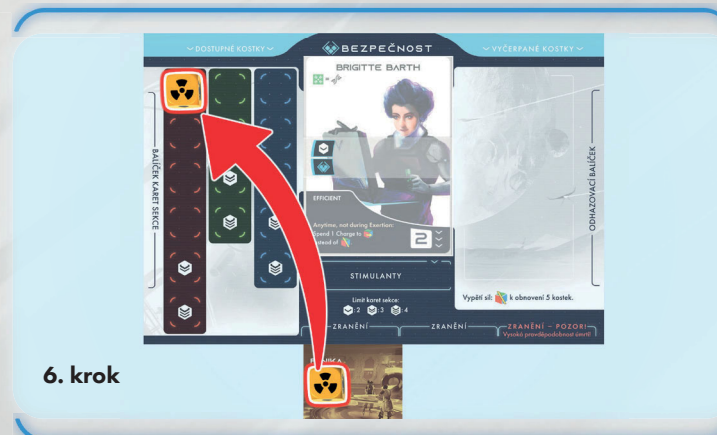
Ve 3. kroku hodíte všemi kostkami v ruce.

Ve 4. kroku zahrájete kartu sekce, která vám umožní znovu hodit 1 kostkou. Hodíte tedy jednou z modrých nehod a padne vám symbol Vanguardu!



V 5. kroku se rozhodnete, že ke spuštění kombinací kostek na kartách ve vaší ruce nevyčerpáte žádnou ze svých kostek. Chcete si je totiž nechat na zvláštní akci. Nezapomínejte, že symboly nehod při kombinacích kostek uplatnit nelze, a proto se jich jen tak nezbavíte!

V 6. kroku vyhodnotíte kostku zranění, kterou jste předtím hodili. Její výsledný symbol bohužel odpovídá symbolu na vaší kartě zranění, a tak ji umístíte na kartu a vyhodnotíte její účinek (ztratíte 1 zásoby). Pokud by kostka svým symbolem neodpovídala, zůstala by v zásobě kostek. Na konci 6. kroku vraťte kostku zranění na jednu ze tří horních pozic vyhrazených vašim dostupným kostkám.



V 7. kroku vyhodnotíte zleva doprava zvláštní účinky. Za symbol biologie nejprve postoupíte o 1 pole na zelené stupnici a tuto kostku přemístíte mezi vyčerpané kostky. Vzhledem k tomu, že na stupnici byl již dříve umístěn univerzální ukazatel, posunete jej o 1 pole doprava. Mezi vyčerpané kostky následně přemístíte i kostku se symbolem Vanguardu, který budete považovat za další symbol biologie, a znovu postoupíte na zelené stupnici. Pak uplatníte svou schopnost přeměny a základní zelený symbol, jenž padl podporujícímu členovi posádky, použijete jako nový symbol biologie. Kostku poté přemístíte mezi jeho vyčerpané kostky a opět postoupíte na zelené stupnici, což ukazatel posune až na pole důsledku akce.

Díky symbolu nehody vyhodnotíte i druhý zvláštní účinek a o 1 pole postoupíte také na červené stupnici. Protože na té univerzální ukazatel zatím není, umístíte jej na pole zcela vlevo a kostku s nehodou přemístíte mezi své vyčerpané kostky.

8. krok vynecháte, protože tato zvláštní akce má stupnice.

9. krok rovněž vynecháte, protože ve společné zásobě kostek nezbývají žádné kostky.

V 10. kroku vyhodnotíte účinek zeleného důsledku akce. Získáte 1 žeton úspěchu a přejdete k **záznamu č. 366**.

KARTY SEKCE

Karty sekce jsou hlavním způsobem, jak upravovat výsledky kostek nebo zvyšovat šanci při rozhodujících hodech. Navíc vám umožňují získat symboly, které se nenachází na vašich dostupných kostkách.

Kromě jednoho herního účinku (v horní části karty) obsahuje každá karta sekce specifickou kombinaci kostek (ve spodní části karty). Máte-li v zásobě kostek symboly, které odpovídají požadavku kombinace kostek na kartě sekce ve vaší ruce, tyto kostky smíte přemístit mezi vyčerpané kostky jejich majitele a následně vyhodnotit účinek dané kombinace kostek. Zahrnou kartu sekce poté odhodíte (další podrobnosti najdete v *Ověření kostkami* na straně 31).

Každá sekce má svou jedinečnou sadu karet sekce uloženou v příslušné krabičce sekce.

Dostanete-li pokyn k **obětování karty sekce**, tuto kartu umístíte do své krabičky sekce.

Balíček karet sekce

Hráči sestavují balíčky karet sekce pro své členy posádky během procedury zahájení mise, která je jedním z kroků fáze řízení lodi. Každý balíček musí obsahovat alespoň 10 karet a nesmí zahrnovat karty s hodnotou vyšší, než je hodnota člena posádky.

Limit karet sekce

Má-li hráč v kterémkoli okamžiku v ruce více karet, než povoluje limit karet sekce jeho člena posádky, musí **ihned** odhodit všechny karty nad tento počet. Po dobu, kdy přesahuje určený limit, navíc nesmí zahrát žádnou ze svých karet. Limit je stanoven ve výši 2 karet sekce pro člena posádky s 1. hodnotou, 3 karet sekce pro člena posádky s 2. hodnotou a 4 karet sekce pro člena posádky s 3. hodnotou.

Zahrání karet sekce

- Horní část karty sekce smíte zahrát, kdykoli vám to povoluje její text. Celá řada karet sekce však uvádí také některá zvláštní pravidla.
- Kombinace kostek ve spodní části karet sekce lze využít pouze v 5. kroku procedury ověření kostkami nebo při provedení akce příprava.
- Odhozené nebo zahrané karty sekce odkládáte lícem nahoru na svůj odhazovací balíček.
- Pokaždé když si musíte dobrat kartu sekce a váš balíček karet sekce je prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a umístěte jej po levé straně své desky posádky jako nový dobírací balíček karet sekce.

KOSTKY SEKCE


Kostky sekce mají tři barvy: červenou, modrou a zelenou. Hráči je využívají při ověření kostkami, načež je přemisťují mezi vyčerpané kostky jejich majitele. Obnovení kostky znamená její přemístění z vyčerpaných kostek zpět mezi dostupné kostky v levé části vaší desky posádky.



Příklad: Vyobrazené výsledky jsou nejčastějšími symboly těchto kostek.

Každá kostka má v rozích stěn, na nichž se nachází její nejčastější symbol, zvláštní značky. Při umísťování nebo uspořádávání svých kostek je vždy pokládejte těmito značkami nahoru. Budete mít lepší přehled a usnadní vám to výběr správných kostek. Pro

snadnější orientaci těch, kdo mají problémy s rozeznáváním barev, se s každou barvou pojí jiný styl značek.

Většina symbolů je tematicky propojená s určitými druhy aktivit (chcete-li se například vyhnout poranění, musí vám padnout symbol ) Existují však také tři zvláštní symboly:



Vanguard – Tento symbol lze považovat za jakýkoli jiný symbol kostky sekce, dokonce i za takový, který se nenachází na kostkách, jimiž jste hodili.



Základní – Tento symbol nemá většinou sám o sobě žádný účinek, pomocí schopnosti přeměny vašeho člena posádky jej však lze změnit na jiný symbol (odpovídá-li barva kostky jeho schopnosti).



Nehoda – Tento symbol představuje nepředvídaný výsledek. Někdy nemusí mít nehoda negativní efekt, jindy zas může znamenat katastrofu! Symboly nehody nelze nikdy využít ke spuštění kombinací kostek.

Poznámka: Každá kostka je vždy považována za kostku své barvy, bez ohledu na její symbol.

Každá barva má 5 druhů kostek sekce:

1. druh – Základní kostky

Na těchto kostkách se nenacházejí žádné symboly specializace. Jsou užitečné ve chvíli, kdy jednoduše potřebujete kostky v určitých barvách. Jejich základní symbol lze také prostřednictvím schopnosti přeměny vašeho člena posádky změnit na symbol specializace.



2. druh – Specializované kostky

Na těchto kostkách se nachází jeden ze tří různých symbolů specializace spojený s jejich barvou. Specializované kostky jsou užitečné ve chvíli, kdy potřebujete výsledek v podobě velmi konkrétního symbolu.



3. druh – Univerzální kostky

Na těchto kostkách se nacházejí všechny tři symboly specializace spojené s jejich barvou, které se na nich objevují v různých kombinacích dvou symbolů.

Šance na dosažení výsledku v podobě konkrétního symbolu je sice menší než v případě specializované kostky, univerzální kostky však nemají žádný symbol nehody. Na začátku kampaně nejsou dostupné a hráči je zpřístupní svým postupem v rámci příběhu.



4. druh – Expertní kostky

Na těchto kostkách se nacházejí všechny symboly spojené s jejich barvou (všechny na jedné kostce), které jsou někdy zdvojené. Expertní kostky navíc nemají žádný symbol nehody. Na začátku kampaně nejsou dostupné a hráči je zpřístupní svým postupem v rámci příběhu.



5. druh – Divoké kostky

Na těchto kostkách se nacházejí pouze symboly Vanguardu a nehody. Hod divokou kostkou vám dává šanci získat symbol, který potřebujete, zároveň však také zvyšuje pravděpodobnost výsledku v podobě nehody.



SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI ČLENŮ POSÁDKY

Schopnost přeměny

V levém horním rohu každé karty člena posádky je vyobrazena schopnost přeměny, která při vyčerpání kostky umožňuje tomuto členovi posádky považovat základní symbol stanovené barvy za vyobrazený symbol.



Příklad: Tato schopnost přeměny vám umožňuje použít modrou kostku se základním symbolem, jako by se jednalo o symbol vědy.

Dovednost člena posádky

Každý člen posádky má také jednu specifickou dovednost popsanou ve spodní části jeho karty. Karta člena posádky navíc uvádí počáteční množství dávek stimulantů.

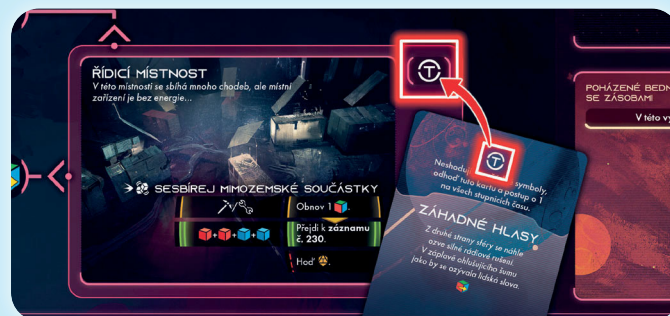
Dovednost lze využít kdykoli (pokud její text neuvádí jinak) po odhození 1 dávky stimulantů z desky posádky. Při její aktivaci postupujte v souladu s pokyny uvedenými na kartě člena posádky.

Poznámka: Počet dávek stimulantů uvedený na kartě je pouze výchozím množstvím, nikoli jejich limitem. Některé účinky totiž mohou způsobit, že člen posádky disponuje větším množstvím dávek než na začátku.

UDÁLOSTI

Každý člen posádky si na konci svého tahu dobere vrchní kartu z balíčku karet událostí, kterou ihned vyhodnotí.

- 1) Odhalte vrchní kartu události z balíčku událostí. Je-li balíček událostí prázdný, zamíchejte odhazovací balíček událostí a vytvořte nový. Poté odhalte jeho vrchní kartu.
- 2) V případě, že kterýkoli ze symbolů biomů na kartě odpovídá symbolům biomů ve vašem sektoru, vyhodnoťte hlavní účinek karty v její dolní části. Není-li uvedeno jinak, tento účinek se týká pouze člena posádky, který kartu odhalil.
- 3) V případě, že žádný ze symbolů biomů na kartě neodpovídá symbolům biomů ve vašem sektoru (včetně symbolů na kartě BZ), postupujte v souladu se sekundárním účinkem karty v její horní části.
- 4) Odhodte kartu lícem nahoru na odhazovací balíček událostí.



Příklad: Svůj tah skončíte v sektoru č. 7 a odhalíte kartu události. Symbol biomu na kartě odpovídá symbolu biomu ve vašem aktuálním sektoru. Dojde tedy k vyhodnocení hlavního účinku této události (Záhadné hlasy) a vy musíte použít jednu ze svých kostek.

Pokud by symbol biomu na kartě události ve vašem aktuálním sektoru nebyl, místo toho byste vyhodnotili sekundární účinek karty (postup na všech stupních času o 1 pole).

Nedosažitelné možnosti

Neshodují-li se žádné symboly, odhod' tuto kartu a postup o 1 na všech stupních času.

Níz k á
vidit el nost

Ztratíte 1 zásoby.

- NEBO -

Hod' ⚠.

Nabídne-li vám karta možnost, jejíž náklady nedokážete uhradit v plné výši, nesmíte si tuto možnost vybrat.

Příklad: Nemáte-li při vyhodnocení události Níz k á vidit el nost žádné zásoby, musíte místo toho hodit ⚠.

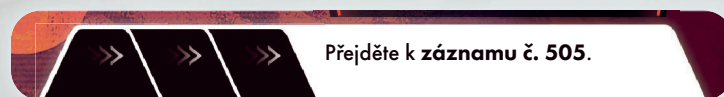
Náklady vámi zvolené možnosti však můžete uhradit i alternativním způsobem povoleným jinými pravidly.

Poznámka: Možnost obětování kostky si smíte vybrat i v případě, že vám zbývají pouze 3 kostky sekce. Místo jejího obětování si totiž vezmete kartu zranění typu vyčerpání.

STUPNICE ČASU

V různých okamžicích v průběhu hry dostanete pokyn k postupu na jedné nebo více stupnicích času. Není-li na stupnici žádný žeton času, umístěte jej na pole zcela vlevo. Každý další postup posune žeton o jedno pole doprava. Jakmile žeton dosáhne pole zcela vpravo (s podrobným popisem účinku), vyhodnoťte uvedený účinek. Dostane-te-li pokyn k postupu zpět na stupnici času, posuňte žeton času o jedno pole doleva (v případě, že se nachází na poli zcela vlevo, jej odstraňte).

Je-li ve hře několik stupnic času, smíte je vyhodnotit v libovolném pořadí.






Příklad: Účinek stupnice času na **O01** se spustí po 4 postupech. Při prvním postupu umístíte na stupnici žeton času a poté, co tento žeton dosáhne posledního pole, přejdete k **záznamu č. 505**.




VÝSADKOVÉ LODI A JEJICH ÚPRAVY


Výsadkové lodi tvoří neodmyslitelnou součást průzkumu planet a jsou podmínkou pro dosažení nebezpečných mimozemských světů. Před každým přistáním si proto vyberete a upravíte svou výsadkovou loď, abyste zvýšili svou šanci na úspěch.

Poznámka: Karty přistání vám mohou poskytnout užitečné informace o podmínkách panujících v atmosféře planety i o tom, co budete potřebovat k jejich překonání.

1) Parametry + stupnice přistání

Výsadkové lodi mají 3 parametry: pancéřování , senzory  a manévrovatelnost . Některé z těchto parametrů (nebo všechny zároveň) budou při proceduře přistání podrobeny zkoušce. Každá výsadková loď má jiné počáteční parametry, a proto byste měli vybrat tu, která se podle vašeho názoru hodí pro danou situaci nejlépe. Dobrým plánováním zvýšíte šanci na bezpečné zahájení své mise. Pokud však odstartujete nepřipraveni, vaši členové posádky mohou přijít k újmě dříve, než se jim vůbec podaří vystoupit ven z lodi.

	Průlet troskami!	Narušený nákladový prostor Ztrácíte 4 zásoby (za každý  ztrácíte o 1 zásoby méně). NEBO Připravte se na náraz Každý člen posádky si vezme kartu zranění typu rána.
	Čistý přiblížovací kurz	Úspěšné přistání! Přejděte k záznamu č. 317 .

Příklad: Pro přistání na této planetě si možná budete chtít vybrat výsadkovou loď s vysokou úrovní pancéřování , abyste se vyhnuli ztrátě zásob nebo zranění vašich členů posádky.

Výsadkové lodě se liší také startovním polem stupnice přistání, na něž je umístěn univerzální ukazatel. Lodě s vyšší manévrovatelností potřebují k dokončení přistání méně času, čímž snižují pravděpodobnost negativních důsledků akce.





Příklad: Během procedury přistání Space Rangera obvykle potřebuje 3 hody kostkou.

2) Nosnost

Každá výsadková loď má omezené skladovací prostory sloužící k uložení:

Zásob – stav zásob, s nimiž zahajujete průzkum planety.

Výbavy – počet karet osobní  a polní  výbavy, kterou si můžete vzít ze **zbrojního skladu**.

Objevů – souhrnný počet objevů a mimořádných objevů, které můžete přivést zpět na palubu ISS Vanguard.

3) Úpravy výsadkové lodi

Při modifikaci výsadkové lodi smíte přidávat různé karty úprav zvyšující její potenciál. Ve hře jsou dva druhy karet úprav výsadkové lodi:





Konstrukční – tyto úpravy vylepší alespoň 1 z parametrů výsadkové lodi.

Funkční – tyto úpravy obvykle poskytují dodatečné bonusy při průzkumu planety nebo zvyšují skladovací kapacitu vaší výsadkové lodi.

VÝBAVA

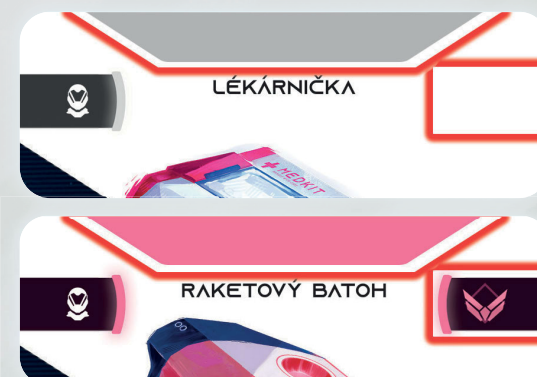
Tyto karty představují užitečné nástroje a náčiní, které výsadkovým týmům pomáhá uspět v jejich misích na nejrůznějších planetách.

Ve hře jsou čtyři druhy karet výbavy:

-  Drobná výbava
-  Osobní výbava
-  Polní výbava
-  Vylepšení polní výbavy

Veškerá aktuálně dostupná výbava je uložena ve **Zbrojním skladu** (úložistiše karet B). Ve fázi řízení lodi si vyberete, které karty výbavy naložíte na výsadkovou loď, a poté určíte členy posádky, kteří tuto výbavu ponесou. Drobná výbava nezabírá ve výsadkové lodi žádné místo. Ve fázi řízení lodi si proto každý ze členů posádky může vzít 1 kartu drobné výbavy a umístit ji vedle své desky posádky.

Každý člen posádky může nést libovolný počet karet výbavy. Je-li v pravém horním rohu karty vyobrazen symbol sekce, tuto výbavu směji nést a využívat pouze členové posádky náležící k příslušné sekci.



Příklad: V porovnání s lékárníčkou, kterou mohou využívat členové posádky ze všech sekcí, smí raketový batoh použít pouze člen posádky z průzkumné sekce.

Členové posádky ve stejném sektoru si mezi sebou směji volně předávat karty výbavy bez symbolu sekce.

Většinu vámi nesených karet výbavy smíte použít kdykoli během svého tahu, a to i v průběhu ověření kostkami. Uvádí-li však text karty „Počítá se jako akce“, její použití se počítá do limitu 2 akcí za tah a vy ji smíte využít pouze v případě, že máte ještě nějakou akci k dispozici.

Není-li uvedeno jinak, účinek karty výbavy může aplikovat pouze člen posádky, který tuto výbavu nese.

S některými kartami plní výbavy je spojeno umístění žetonu, který tuto výbavu znázorňuje na planetární desce – pravidla umístění se nachází na samotných kartách. Po umístění žetonu plní výbavy na planetární desku mohou její účinky využívat všichni členové posádky, včetně členů posádky ze sekcí, které tuto kartu nést nemohou.

Dostanete-li pokyn k odhození karty výbavy, umístěte ji zpět do Zbrojního skladu (úložiště karet B).

KOSTKY NEBEZPEČÍ



V různých okamžicích v průběhu hry dostanete pokyn hodit kostkou nebezpečí. Může se tak stát následkem účinku přesunu, požadavku zvláštní akce nebo něčeho jiného. Pokaždé když hodíte kostkou nebezpečí, se řiďte písmenem uvnitř jejího symbolu a v závislosti na něm porovnejte výsledek s příslušným rámečkem na přehledové kartě nebezpečí.

Příklad: Vykonáte akci přesun a přemístíte se po spojovací trase, která má vyobrazený účinek přesunu (viz obrázek). Hodíte tedy kostkou nebezpečí a výsledek vyhodnotíte podle příslušného rámečku.

OBJEVY

Karty objevů představují zajímavé předměty, vzorky nebo exempláře posbírané výsadečným týmem na mimozemských světech. Při přípravě planetární desky jsou rozděleny do 5 balíčků a umístěny nad její okraj (lodní kniha, strana 24).

Dostanete-li pokyn k získání objevu, z odpovídajícího balíčku si vezmete vrchní kartu a umístíte ji na vyhrazené místo pod deskou výsadečkové lodi. Počet objevů naložených do výsadečkové lodi není během průzkumu planety nijak omezen. Na konci průzkumu planety si však smíte ponechat pouze tolik objevů, kolik určuje limit výsadečkové lodi. Zbývající objevy jsou odhozeny a umístěny do odpovídajícího balíčku.

Má-li karta objevu schopnost uvozenou frází „Průzkum planety“, tuto schopnost lze využít kdykoli během průzkumu planety, není-li v jejím textu uvedeno jinak.

Objevy jsou z výsadečkové lodi na palubu ISS Vanguard vyloženy v průběhu procedury vykládání, která je součástí fáze řízení lodi (lodní kniha, strana 28). Má-li karta objevu schopnost uvozenou frází „Řízení lodi“, její účinek je vyhodnocen až po vyložení objevu z výsadečkové lodi.

Objevy jsou po vyložení uchovávány mezi shromážděnými objevy (úložiště karet B). Podmínkou mnoha výzkumných projektů je uhrazení nákladů v podobě objevů. Chcete-li zaplatit objevem, přemístíte jeho kartu ze Shromážděných objevů (úložiště karet B) zpět do odpovídajícího balíčku objevů.

Mimořádné objevy


Mimořádné objevy jsou jedinečnými a očíslovanými objevy, na něž lze narazit pouze v rámci konkrétních průzkumů planety. Mimořádné objevy s číslem 32 a nižším jsou při vykládce umístěny do pouzder v lodní knize. Mimořádné objevy s číslem 33 a vyšším jsou ve fázi průzkumu planety odhozeny. Dostanete-li během průzkumu planety pokyn k získání mimořádného objevu bez určení jeho čísla, z pole, které je na planetární desce vyhrazené mimořádným objevům, si vezmete vrchní kartu mimořádného objevu. Mimořádné objevy s čísly 1–32 by nikdy neměly být odhozeny a odstraněny ze hry!

NÁZNAKY

Žetony náznaků představují stopy, které členové posádky sledují na své cestě k objevům. Na začátku průzkumu planety je všech 20 žetonů náznaků umístěno do sáčku sloužícího k jejich uchování. Pokaždé když dostanete pokyn k získání 1 nebo více žetonů náznaků, náhodně si je vylosujete z sáčku a jeden po druhém je v libovolném pořadí umístíte na odpovídající balíček objevů. Ve chvíli, kdy v sáčku nejsou žádné žetony, nemůžete získat další náznaky. Žetony náznaků mají hodnotu od 0 do 3.




Příklad: Dostanete pokyn k získání 1 náznaku mimozemské technologie. Ze sáčku si vylosujete jeden žeton náznaku a umístíte jej na balíček objevů mimozemské technologie.

Dosáhne-li celková hodnota žetonů náznaků umístěných na balíčku 3 a více, vezmete tyto žetony, položte je vedle sáčku a získáte vrchní kartu objevu ze stejného balíčku. Má-li některý z těchto žetonů symbol , vraťte jej zpět do sáčku.

Poznámka: Výsledkem může být situace, kdy umístíte jeden žeton a získáte objev, načež umístíte druhý žeton a získáte další objev.

Žetony náznaků mohou navíc obsahovat dodatečné pokyny:

- **+1 karta** – Po umístění tohoto žetonu na balíček objevů si člen posádky vybraný velitelem vědecké sekce dobere 1 kartu sekce.
- **+1 stimulant** – Po umístění tohoto žetonu na balíček objevů si člen posádky vybraný velitelem vědecké sekce přidá na svou deskou posádky 1 dávku stimulantů.

Poznámka: Pokaždé když získáte kartu objevu (jakýmkoli způsobem) a na stejném balíčku objevů jsou umístěny žetony objevů, tyto žetony nejprve položte vedle sáčku (nebo je vraťte zpět do sáčku, mají-li symbol ) a poté si vezměte vrchní kartu z balíčku.



Od: Technická sekce
Komu: Všem pilotům

TOHLE JE POSLEDNÍ VAROVÁNÍ!
JESTLI SE JEŠTĚ NĚKDO Z VÁS
LETECKÝCH ES POKUSÍ UDĚLAT SE
SPACE RANGEREM VÝVRTKU,
DONUTÍME HO OSOBNĚ PŘIVARIT
PŘEDNÍ KŘÍDLO ZPÁTKY!



HROZBY

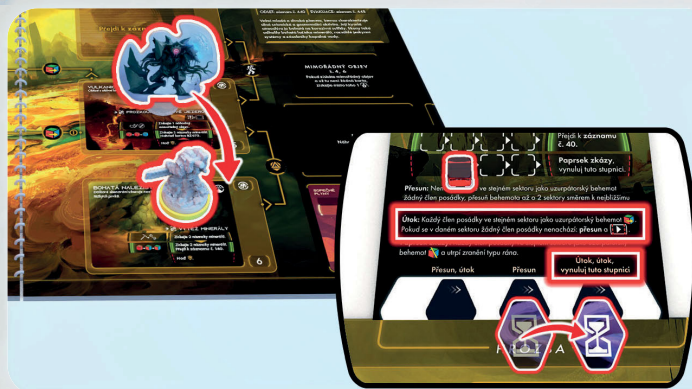
Hrozby představují neutrální nebo nepřátelská stvoření či fenomény, s nimiž se výsadkový tým setkává při průzkumu planety.


Hrozba se skládá ze dvou částí:

Jedné nebo více kartonových figurek: Tyto figurky se umísťují na planetární desku a označují aktuální místo výskytu dané hrozby.


Karty hrozby: Tato karta se umísťuje na vyhrazené místo vedle planetární desky a uvádí zvláštní pravidla pro danou hrozbu, včetně způsobu, jak na ni výsadkový tým může reagovat.

Stupnice času na kartě hrozby určuje chování hrozby. Po posunutí žetonu času vyhodnoťte účinek vytištěný nad polem, na něž žeton postoupil.



Příklad: Žeton času se z prostředního pole posune na pole zcela vpravo. Uzurpátorský behemot dvakrát zaútočí (všichni členové posádky v sektoru s behemotem musí při každém útoku vyčerpat 1 ; nejsou-li v tomto sektoru žádní členové posádky, behemot se přesune a postoupí na červené stupnici své akce), stupnice času je vynulována a žeton času je z ní zcela odstraněn.

Zvláštní akci vyobrazenou na kartě hrozby smí členové posádky vykonat pouze tehdy, jsou-li ve stejném sektoru jako kartonová figurka. Provedením této zvláštní akce často dojde k neutralizaci hrozby. Některé hrozby jsou představovány více než jen jednou kartonovou figurkou. Neuvádí-li karta hrozby jinak, žádný ze členů posádky v sektorech s vedlejšími žetony nesmí vykonat zvláštní akci na kartě hrozby a není považován za přítomného v sektoru, v němž se hrozba vyskytuje.

Důležité: Hrozby při svém přesunu ignorují symbol , přesto se však mohou přemisťovat pouze do propojených sektorů, neuvádí-li jejich karta jinak.

ZRANĚNÍ

Zranění představují řadu nejrůznějších negativních stavů a zdravotních potíží, které členy posádky mohou v průběhu hry potkat. Jsou reprezentovány kartami zranění a kostkami zranění.

Obdržení karty zranění

Při každém utrpěném zranění umístěte příslušnou kartu pod dolní okraj své desky posádky na prázdné vyhrazené místo co nejdále vlevo. Poté si vezměte 1 kostku zranění a umístěte ji na pozici horní kostky v jednom ze tří sloupců dostupných kostek, v němž se aktuálně nenachází žádná kostka zranění. Je-li tato pozice obsazena jinou kostkou, posuňte ji (a všechny ostatní kostky pod ní) o 1 pozici dolů.

Nouzová evakuace

V případě, že by měl člen posádky se 3 zraněními utrpět 4. zranění, dojde k evakuaci celého výsadkového týmu a fáze průzkumu planety okamžitě končí (viz strana 41).

Všechny kostky posunuté na pozici, kterou váš člen posádky nemůže využívat (kvůli své hodnotě), přemístěte mezi vaše vyčerpané kostky. Své dostupné kostky můžete před jejich posunutím pod kostku zranění libovolně přeargimentovat.

Poznámka: Utrpíte-li zranění a žádné další karty tohoto druhu zranění už nejsou dostupné (všechny jsou ve hře), obdržíte místo toho kartu zranění typu rána.



Příklad: Utrpíte zranění typu rána. Příslušnou kartu umístíte na první místo vyhrazené kartám zranění a vezmete si 1 kostku zranění. Tu se rozhodnete umístit do sloupce zcela vlevo, kde máte 4 červené kostky sekce. Každá z těchto kostek se posune o 1 pozici dolů. Protože se spodní kostka posunula na pozici, kterou nemůžete využívat (hodnota člena posádky je pouze 2), přemístíte ji mezi své vyčerpané kostky.

Zranění a ověření kostkami

Při ověření kostkami musíte hodit také kostkami zranění, jak je podrobně popsáno na straně 31.

Odstranění zranění

Některé herní účinky vám umožňují odstranit kostku zranění a někdy i kartu zranění.

Odstraníte-li kostku zranění, vezměte ji z jejího místa a vraťte ji zpět do herní zásoby.

Odstraníte-li kartu zranění, vezměte ji z jejího vyhrazeného místa a vraťte ji zpět do balíčku karet zranění.

Poznámka: Přestože si pokaždé, když obdržíte kartu zranění, vezmete také kostku zranění, jedná se o dvě různé věci. Při odstranění karty zranění proto neodstraňujte kostku zranění (a naopak), nedostanete-li k něčemu takovému výslovný pokyn.

Otočení karty zranění

Některé účinky vám umožní otočit kartu zranění lícem dolů. Karta zranění otočená lícem dolů je neaktivní a nelze na ni umísťovat kostky zranění. Pro všechna pravidla operující s počtem karet zranění, které máte, jako například při nouzové evakuaci nebo v případě ošetřovny, je však stále považována za zranění.

OBECNÉ PODMÍNKY, MISE, BODY ZÁJMU


Pokaždé když dostanete pokyn, abyste si vzali očíslovanou kartu obecných podmínek, mise nebo bodu zájmu a tato karta je k dispozici v několika exemplářích, náhodně si vyberte jeden z nich.

Zvláštní účinky obecné podmínky a účinky obecné podmínky

Některé karty obecných podmínek obsahují dodatečné kombinace kostek, zvláštní účinky či další pasivní účinek. Kombinace kostek na aktuální kartě obecných podmínek lze během ověření kostkami spustit tolikrát, kolikrát uznáte za vhodné. Jakýkoli zvláštní účinek uvedený na aktuální kartě obecných podmínek je přidán ke každému ověření kostkami a musí být vyhodnocen před jinými zvláštními účinky.

Ukončení misí

Většina misí je ukončena automaticky a po dosažení určitého bodu v průběhu hry (může jím být záznam palubního deníku nebo například účinek jiné karty) dostanete pokyn k odhození karty mise. Jiné mise od vás budou po splnění příslušných požadavků vyžadovat spuštění textu uvozeného výrazem „Ukončení“. Tento krok lze učinit před jakoukoli akcí nebo po ní.

CÍL: Přesuňte se do sektoru s .

UKONČENÍ: Když splníte cíl, odhodte tuto misi.

Příklad: V tomto případě kartu mise jednoduše odhodte po akci, v jejímž průběhu jeden ze členů posádky vstoupí do určeného sektoru.

Nahrazení karet bodů zájmu (BZ)

Některé účinky vás vybídnu, abyste kartu BZ, která se nachází v daném sektoru, nahradili jinou kartou. Odhodte všechny karty BZ z tohoto sektoru (vraťte je za rozdělovač Body zájmu v úložišti karet A) a novou kartu BZ umístěte na jejich místo.

Poznámka: Dostanete-li pokyn k nahrazení karty BZ a aktuální karta BZ ve vašem sektoru je předtištěná na planetární desce, novou kartu jednoduše umístěte na předtištěnou kartu BZ.

Umístění karet BZ na jiné karty

Některé účinky vás vybídnu, abyste kartu BZ umístili na jiné karty v sektoru. Neodhazujte ze sektoru žádné karty BZ a novou kartu jednoduše umístěte na ně.

Poznámka: Pokaždé když do sektoru umístíte novou kartu BZ, z předchozí karty BZ v tomto sektoru odhodte všechny žetony času i univerzální ukazatele.

Důležité: Neodstraňujte ukazatele ani žetony umístěné přímo do sektoru.

UKONČENÍ PRŮZKUMU PLANETY

Průzkum planety končí ve chvíli, kdy:

- Jeden ze členů posádky provede v sektoru výsadku akci odlet (se souhlasem všech ostatních členů posádky). Vyhodnoťte záznam palubního deníku spojený s odletem, jak uvádí text na planetární desce.
- Jeden ze členů posádky, který již utrpěl 3 zranění, má obdržet 4. kartu zranění, čímž dojde ke spuštění nouzové evakuace. Vyhodnoťte záznam palubního deníku spojený s nouzovou evakuací, jak uvádí text na planetární desce.
- Záznam palubního deníku nebo karta mise vás vybídne k ukončení průzkumu planety. Postupujte podle pokynů tohoto záznamu nebo karty mise.

Důležité: Odlet bez předchozího shromáždění všech členů posádky v sektoru výsadku bude pro ty z nich, kteří zůstanou na planetě, znamenat smrt! Nouzová evakuace zachrání všechny členy posádky na planetární desce, k jejím spuštění však dochází až poté, co jeden ze členů posádky utrpí čtvrté zranění, a jejím následkem je neúspěšný průzkum planety! V průběhu nouzové evakuace jsou navíc s výjimkou jedinečných objevů ztraceny všechny ostatní objevy.

FÁZE ŘÍZENÍ LODI

Všechna pravidla týkající se řízení ISS Vanguard, provádění výzkumu, přípravy misí i dalších záležitostí naleznete v lodní knize.

Pokaždé když dostanete pokyn k provedení fáze řízení lodi, jednoduše otevřete lodní knihu na první straně, začnete s vyhodnocením její procedury a po příslušné výzvě následně pokračujte dalšími stranami.

RESETOVÁNÍ HRY

Pro celkové resetování vaší hry proveďte následující kroky:

- 1) Vezměte všechny karty z lodní knihy i ty, které jste „odstranili ze hry“.
- 2) Máte-li v plánu znovu projít výukovou hru, připravte balíčky pro výukovou hru (podrobnosti naleznete v **záznamu č. 720**).
- 3) Používáte-li papírovou verzi palubního deníku, vygumujte všechny značky a poznámky, které jste si v průběhu kampaně udělali, nebo si vytiskněte jeho novou kopii (dostupnou na <https://na.albi.cz/iss-vanguard>).
- 4) Varování! Tento krok vám může prozradit obsah tajné obálky. Přečtěte si jej pouze v případě, že jste ji už otevřeli. Herní materiál uvedený v rámečku napravo (*Herní materiál v tajné obálce*) umístěte do tajné obálky.

Varování: V nadcházejících kampaních ISS Vanguard se odrazí i některé volby, které jste učinili během první kampaně. Chcete-li, aby vaše rozhodnutí ovlivnila průběh budoucích kampaní, svůj palubní deník s poznámkami a značkami si pečlivě uschovejte.

- 5) Postupujte podle části pravidel nazvané *Před první hrou* na začátku 1. kapitoly.


VOLITELNÝ HERNÍ REŽIM: SMRTÍCI VESMÍR

ISS Vanguard lze hrát i s volitelným nastavením vyšší obtížnosti nazvaným *Smrtící vesmír*. Tuto variantu doporučujeme, pokud jste již dokončili svou kampaň nebo si přejete, aby vaše hra byla o něco náročnější, s mnohem větší pravděpodobností, že přijdete o své členy posádky.

Při herním režimu *Smrtící vesmír* umístěte na stůl přehledovou kartu *Smrtící vesmír* a postupujte v souladu s jejími pokyny. Na ní uvede-ná volitelná pravidla můžete přidávat nebo odebírat dokonce i v průběhu kampaně

VAROVÁNÍ! TAJNÝ OBSAH!

Výukový balíček B:

- 1 x Spodní karta balíčku
- 1 x „Konec balíčku“
- 5x karta události 
- 4x karta zranění
- 1 x karta mimořádného objevu č. 1
- 1 x karta mimotřádného výukovou hru
- 1 x karta povýšení pro
- 1 x Vrchní karta balíčku

Výukový balíček A:

- 1 x Spodní karta balíčku
- 1 x výzkumný projekt V01
- 1 x karta obecných podmínek O1
- 11 x karta bodu zájmu (BZ)
- 3x karta mise
- 12x karta sekce pro výukovou hru
- 4x karta člena posádky
- 1 x Vrchní karta balíčku

Herní materiál v tajné obálce:

- 4 červené kostky sekce
- 4 modré kostky sekce
- 4 zelené kostky sekce
- 40 karet pokročilých událostí
- 18 karet přídavných zařízení
- 2 strany lodní knihy
- 1 strana lodní knihy s pouzdrý na karty

4. KAPITOLA - SLOVNÍČKY

SLOVNÍČEK KARTONOVÝCH FIGUREK A VÝBAVY



Alfa predátor



Mozkoun



Strážný metahedron



Drony



Uzurpátorský moloch



Stavitelský biombot



Masožravá houština



Kúrma



Chřtán



Ofalmoid



Výhonky



Květovec



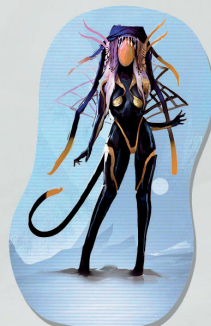
Krystalická jiskřivka



Uzurpátorský behemot
Přetvořený uzurpátorský behemot
Uzurpátorský strážce
Samoopravný strážce



Prachová bouře
Gravitační trhlina



Idemianský poutník
Zuřivý poutník



Aerugonský
záškodník



Uchvácený Návštěvník



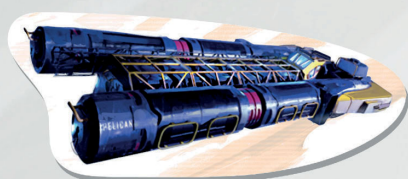
Bombardování
Paprasek stvoření



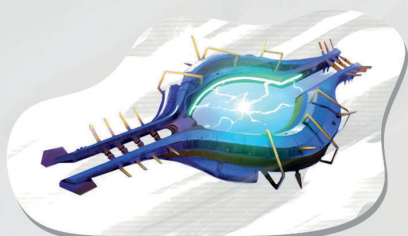
Faustschlag



Space Ranger



Pelican



Waygate



Dragonfly



Void Ranger



Těžký těžební laser



Obranný systém



Předsunutá základna



Těžební sonda



Lanový skluz



Droid pátrač



Rozšíření
(Vylepšení předsunuté základny)



Výrobník biomasy



Jiná vybava



Evakuační dron



Hydroponická farma
(Vrcholné vylepšení předsunuté základny)



Komunikační věž
(Vrcholné vylepšení předsunuté základny)



Rampa zásobovacího modulu



Provizorní předsunutá základna



Provizorní kyslíková farma
(Vrcholné vylepšení předsunuté základny)



Vrtná souprava
(Vrcholné vylepšení předsunuté základny)



Zásobovací modul



Provizorní rozšíření
(Vylepšení předsunuté základny)



Modulární věž



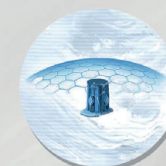
P.E.T.
P.E.T. Wilson



Ošetřovna



Dělostřelecký modul
(Vylepšení modulární věže)



Štítový modul (Vylepšení modulární věže)

SLOVNÍČEK HERNÍCH POJMŮ

Atlas planetárních soustav – Tato kniha se skládá z map mnoha planetárních soustav a zajímavých objektů, které v nich můžete najít. Každá strana navíc obsahuje rámeček uvádějící okolní soustavy i množství energie potřebné k jejich dosažení.

Všechny zajímavé objekty mají své číslo, název a cenu, již je potřeba zaplatit za jejich prozkoumání. Tyto údaje se nachází v tabulce ve spodní části grafického znázornění dané planetární soustavy.

Bod zájmu (BZ) – Karta, která výsadkový tým upozorňuje na skutečnost hodnou jeho pozornosti. Může obsahovat specifické symboly biomů a pravidla pro zvláštní akce. Některé karty BZ jsou předtištěny na planetární desce.

Člen posádky – Postava, za kterou může hrát jeden z hráčů, představovaná kartou člena posádky v obalu s hodnotou odpovídající sekce. Během fáze řízení lodi jsou karty členů posádky v hráčově ruce označovány jako *dostupní členové posádky*.

Evakuace – Vynucená evakuace, která přeruší váš průzkum planety pokaždé, když jeden ze členů posádky obdrží čtvrtou kartu zranění. Následkem evakuace ztratíte v šechny objevy na desce výsadkového plavidla (ne mimořádné objevy!) a váš průzkum planety bude považován za neúspěšný!

Hlavní úkol – Nejdůležitější cíl, jehož musíte dosáhnout, abyste pokročili ve své kampani, představovaný kartou hlavního úkolu vloženou do lodní knihy.

Hrozba – Stvoření, přírodní pohroma nebo jiné nebezpečí představované kartonovou figurkou na planetární desce a kartou s příslušnými pravidly umístěnou u horního okraje planetární desky. Hrozbu nenajdete na každé planetě, na některých planetách se jich však může objevit i několik.

Karta povýšení – Karta uvádějící požadavky, které hráči musí splnit, aby na konci průzkumu planety mohli povýšit své členy posádky.

Karta přistání – Karta představující prozkoumatelnou planetu nebo jiný objekt. Obsahuje užitečné informace o podmínkách ovlivňujících váš následující průzkum planety.

Karta zranění – Karta s názvem zranění, která slouží k určení účinku vašeho hodů kostkou zranění. Viz také *Zranění* na straně 40 těchto pravidel.

Karty sekce – Karty používané mnoha způsoby, které mohou ovlivnit výsledky hodů, umožnit opětovné hození kostkami, nebo dokonce změnit situaci na planetární desce. Všechny karty dané sekce patří pouze této sekci a nemohou být předávány jiným sekcím. Z karet sekce jsou sestaveny jednotlivé balíčky, z nichž hráči během fáze průzkumu planety dobírají své karty. Člen posádky smí využívat pouze karty sekce se symbolem hodnosti, která je stejná nebo nižší než jeho vlastní.

Kombinace kostek – Účinek uvedený ve spodní části karty sekce nebo na aktuální kartě obecných podmínek. K jeho aktivaci použijte při ověření kostkami kostky s vyobrazenými symboly. Viz také strana 32 těchto pravidel.

Kostka nebezpečí – Kostka, která v dané situaci slouží k určení dodatečného postihu člena posádky. Písmeno uvnitř symbolu kostky nebezpečí odkazuje k jednomu z rámečků na přehledové kartě nebezpečí.

Kostka zranění – Žlutá kostka určující následek zranění člena posádky. Viz *Zranění* na straně 40 těchto pravidel.


Krabička sekce – Součást krabice určená kartám, obalům a kostkám vaší sekce, odlišitelná svou barvou.

Limit karet sekce – V ruce smíte držet až 2 / 3 / 4 karty sekce, je-li vaše hodnota 1 / 2 / 3.

Mimořádný objev – Zvláštní druh očíslovaného objevu, který lze uskutečnit pouze na jediném konkrétním místě. Mimořádné objevy jsou naloženy na výsadkovou loď a ve fázi řízení lodí přemístěny do lodní knihy. Dostanete-li pokyn k získání mimořádného objevu a pole mimořádného objevu na planetární desce je prázdné, postupujte podle textu, jenž toto pole obsahuje. Viz také *Mimořádné objevy* na straně 39 těchto pravidel.

Mise – Cíl, který výsadkový tým obdrží při průzkumu planety. Každý průzkum planety zahrnuje 1 nebo více misí.

Morálka – Jeden z klíčových ukazatelů na palubě ISS Vanguard. Její aktuální výši představuje karta morálky vložená do lodní knihy. Zvyšování a snižování morálky je vysvětleno v lodní knize na straně 2.

Možnost přistání – Místo v atlasu planetárních soustav označené , kde můžete přistát a provést průzkum planety.

Náhodný člen posádky – Pokaždé když pravidlo nebo efekt cílí na náhodného člena posádky, hráči hodí desetistěnnou kostkou za každého člena posádky. Cílem tohoto pravidla nebo efektu se poté stane člen posádky s nejnižší hosenou hodnotou. V případě remízy rozhodněte mezi členy posádky s nejnižší hodnotou dalším hodem kostkou.

Náznamy – Žetony s hodnotami od 0 do 3 představující váš postup na cestě k objevu. Některé z nich mají dodatečné účinky.

Obálka Budoucí použití – Dočasné úložiště veške-rého herního materiálu čekajícího na zařazení do lodní knihy. Pokaždé když obdržíte kartu určenou pro lodní knihu, vložte ji do obálky *Budoucí použití*. Co s touto kartou máte udělat, vám později sdělí příslušná strana lodní knihy.

Obecné podmínky – Karta vyložená (nebo vytištěná) v pravém dolním rohu planetární desky, která obsahuje účinky ovlivňující celou planetární desku. Karta obecných podmínek může obsahovat různé prvky, jako třeba dodatečné kombinace kostek, pravidla pro symbol přesunu, akce, stupnice času, a další.

Obětování (karta) – Vraťte tuto kartu do své krabičky sekce.

Obětování (kostka) – Přemístěte kostku sekce ze svých dostupných nebo vyčerpaných kostek zpět do své krabičky sekce. Tento krok sníží celkový počet kostek, které má váš člen posádky k dispozici do konce fáze průzkumu planety. Nemáte-li na své desce posádky a mezi vyčerpanými kostkami žádné kostky sekce, nebo máte ve hře nejvýše 3 kostky (součet dostupných kostek, vyčerpaných kostek a zásoby kostek), místo obětování kostky si vezměte kartu zranění typu *vyčerpání*.

Objev – Během průzkumu planety můžete narazit na řadu cenných věcí. Objevy představuje 5 různých balíčků karet, jejichž účinky lze využít ve fázi průzkumu planety nebo ve fázi řízení lodí. Karty objevů se uplatňují při výzkumu.

Obnovení – Na své desce posádky přemístěte kostku sekce z vyčerpaných kostek na jedno z míst vyhrazených dostupným kostkám.

Odhození – Všechny očíslované karty (jako například karty BZ nebo karty misí) by po odhození měly být umístěny do příslušného úložiště za odpovídající rozdělovač, abyste je později dokázali snadno najít. Neočíslované karty by měly být odhozeny dospodu příslušných balíčků, není-li uvedeno jinak. Dáváte-li karty do úložiště za rozdělovač, první karta je považována za vrchní kartu, poslední karta za spodní. Své zvláštní odhazovací balíčky mají jen karty sekce a událostí.

Odlet – Akce, která členům posádky umožňuje ukončení průzkumu planety. S jejím vykonáním musí souhlasit všichni členové posádky ve výsadkovém týmu a hráč provádějící tuto akci se musí nacházet v sektoru výsadku. Poté si přečtete záznam palubního deníku spojený s odletem, k němuž odkazuje text na planetární desce.

Odpočinek – Odpočívání je pro členy posádky hlavním způsobem, jak obnovit své kostky. Viz také *Odpočinek* na straně 30 těchto pravidel.

Odstranění ze hry – Odstraněné komponenty vraťte zpět do krabice, do přihrádky *Odstraněný materiál*. Všechny karty i jiný materiál, který je odstraněn ze hry, už do kampaně znovu nevstupují! Na začátku nové kampaně vraťte všechny odstraněné karty zpět do jejich úložišť.

Ověření kostkami – Zkouška provedená kostkami sekce postupující podle procedury ověření kostkami, jejíž shrnutí se nachází na přehledové kartě. Viz také strana 31 těchto pravidel.

Planetární deska – Velký herní plán uložený v Planetopedii, znázorňující povrch planety. Je rozdělen na sektory, z nichž některé obsahují předtištěné karty BZ. Zahrnuje informace o misích, obecných podmínkách, mimořádných objevech, odletu a evakuaci i všechna další dodatečná pravidla specifická pro danou planetu.


Planetární skener – Kartonové pouzdro se zasunutou kartou přistání, které vám tuto kartu umožňuje postupně odhalovat v závislosti na množství energie vynaložené při skenování.

Planetární záznam – List papíru sloužící k uložení stavu planetární desky, který vám umožňuje pozdější návrat.

Pole důsledku akce – Pole, která se v rádcích akcí (s ověřením kostkami) na kartách BZ, hrozeb, misí a povýšení nacházejí zcela vpravo.

Požadované kostky – Všechny kostky, které přidáte ke svému hodu následkem jakéhokoli herního pravidla, včetně kostek zranění na vaší desce posádky, kostek nebezpečí vyžadovaných kartou BZ, na níž se právě nacházíte, a dalších.

Propojený sektor – Sektor je s vaším sektorem propojen, vede-li mezi oběma těmito sektory trasa přesunu, jejíž šipka ukazuje od vašeho sektoru směrem k sektoru druhému.

Přesun – Jedna ze základních akcí umožňující členům posádky přemístit se z jednoho sektoru do sektoru jiného, který je s ním propojen. Na každé trase přesunu se nachází 1 či více symbolů určujících pravidla přesunu. Má-li trasa symbol přesunu , použijte pravidla přesunu stanovená aktuální kartou obecných podmínek. Viz také Přesun na straně 30 těchto pravidel.


Rozdělovač lodní knihy – Očíslovaná strana Lodní knihy, která je obvykle titulní stranou jedné z jejích částí.

Sekce – Jeden ze čtyř specializovaných útvarů na palubě ISS Vanguard, které hráči v této hře ovládají (průzkum, bezpečnost, věda, technika). Každá sekce disponuje:

- Deskou posádky
- Krabičkou sekce
- Kartami sekce
- Kartami výbavy specifickými pro danou sekci (ty jsou však součástí společného balíčku)
- 9 obaly karet s hodnotami pro členy posádky této sekce

Sektor – Očíslovaná část planetární desky. Může obsahovat záznam palubního deníku, kartu BZ nebo být prázdný.

Sektor výsadku – Sektor s figurkou výsadkové lodi.

Schopnost přeměny – Schopnost, která při ověření kostkami umožňuje členovi posádky považovat symboly  stanovené barvy kostek za jiný symbol. Viz také strana 37 těchto pravidel.

Situace – Karta ve fázi řízení lodi, která představuje události na palubě ISS Vanguard v průběhu jejího dlouhého putování vesmírem.

Stimulanty – Univerzální ukazatele (jednotlivé dávky) umístěné na pole stimulantů na desce posádky, jejichž použití spouští dovednost člena posádky. Viz také strana 37 těchto pravidel.

Stupnice zásob – Stupnice na desce výsadkového plavidla nebo na planetární desce znázorňující aktuální stav zásob.

Technologická úroveň – Jeden z klíčových ukazatelů na palubě ISS Vanguard. Její aktuální výši představuje karta technologické úrovně vložená do lodní knihy.

Událost – Karta představující nebezpečnou nebo zajímavou situaci, která nastane na planetě. Viz také Události na straně 37 těchto pravidel.

Úprava výsadkové lodi – Karta představující jednu z mnoha dostupných modifikací výsadkové lodi. Úpravy jsou dvojího druhu (konstrukční a funkční) a každá deska výsadkové lodi obsahuje určitý počet jím vyhrazených míst.

Výbava – Členové posádky smejí při průzkumu planety používat výbavu, kterou mají u sebe. Každý člen posádky smí nést libovolný počet karet výbavy. Odhozená výbava se vrací zpět do zbrojního skladu.

Vylepšení ISS Vanguard – Karta ve fázi řízení lodi, která představuje dodatečné systémy a prostory, jimiž vybavíte ISS Vanguard v průběhu své kampaně. Karty vylepšení se stanou dostupnými souběžně s dokončením výzkumných a výrobních projektů.

Vynulování – Odhodte univerzální ukazatel nebo žeton času z příslušné stupnice. Při dalším postupu na této stupnici umístíte ukazatel / žeton času na její první pole.

Vypětí sil – Obětujte jednu z dostupných nebo vyčerpaných kostek abyste si 5 kostek obnovili. Pokud máte celkem 3 nebo méně kostek, místo obětování kostky získáte kartu zranění typu vyčerpání.

Výrobní projekt – Karta použitá ve výrobním komplexu lodní knihy. Její líc obsahuje základní informace o projektu, počáteční etapu projektu a požadavky na jeho urychlení. Rub karty je odhalen pouze poté, co projekt dokončíte, a obsahuje seznam karet a bonusů s příslušnými pokyny.

Výsadková loď – Loď, s jejíž pomocí hráči přistávají na prozkoumatelných planetách. Představuje ji deska výsadkové lodi a kartonová (nebo plastová) figurka a může mít několik dodatečných úprav.

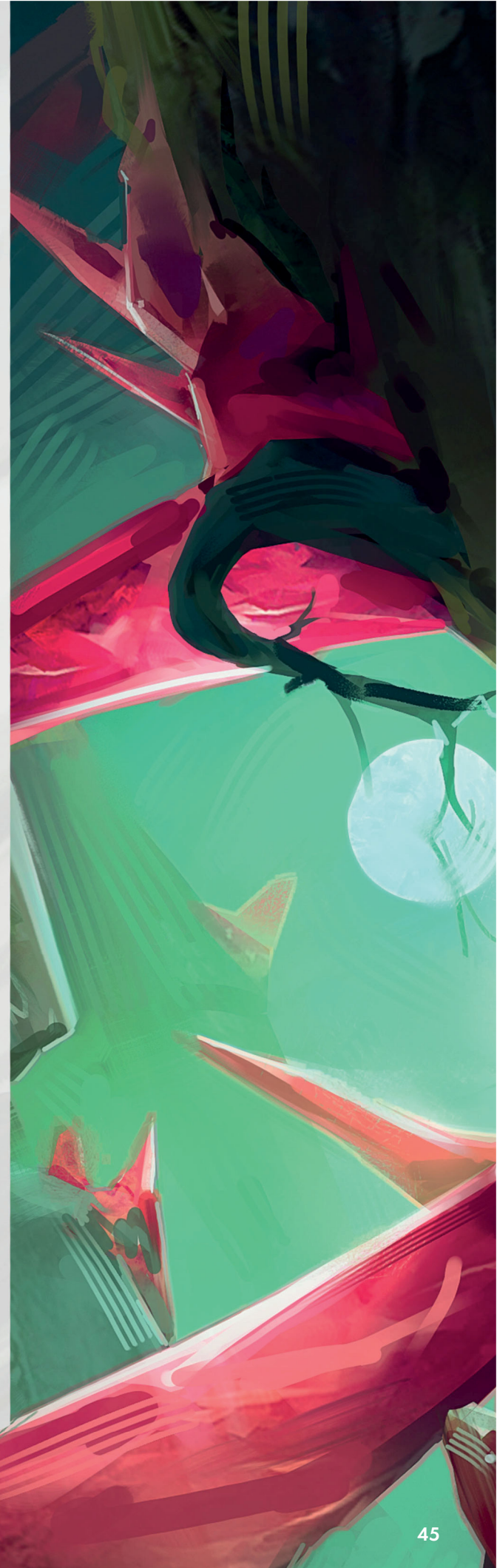
Výsadkový tým – Skupina členů posádky, kteří aktuálně prozkoumávají planetární desku.

Výzkumný projekt – Karta použitá ve výzkumné laboratoři lodní knihy. Její líc obsahuje základní informace o projektu a jeho ceně. Rub karty je odhalen pouze poté, co projekt dokončíte, a obsahuje seznam karet a bonusů s příslušnými pokyny.

Zásoba kostek – Skupina dosud nepoužitých kostek, jimiž jste hodili v rámci ověření kostkami.

Zásoby – Zásoby jsou hlavním zdrojem, který členové posádky spotřebovávají během průzkumu planety, a představují kyslík, filtry, náhradní díly, potravinové dávky, vodu, baterie a další. Aktuální stav zásob zaznamenává stupnice zásob, která je součástí desky výsadkové lodi. Množství vašich zásob nesmí nikdy přesáhnout nejvyšší hodnotu této stupnice.


Žeton výbavy – Žeton představující konkrétní položku výbavy, umístěný na planetární desce. Pravidla určující jeho použití se nacházejí na odpovídající kartě výbavy.





SLOVNÍČEK SYMBOLŮ


SYMBOLY TÝKAJÍCÍ SE KOSTEK


SYMBOLY CENY/POŽADAVKŮ

 **Kostka** – Kostka sekce libovolné barvy.


 **Červená, Zelená, Modrá** – Kostka sekce konkrétní barvy.


 **Vyčerpání kostky** – Přesuňte 1 kostku (uvedené barvy nebo libovolné barvy, jsou-li vyobrazeny všechny 3) ze svých dostupných kostek mezi vyčerpané kostky. Nemáte-li na desce posádky žádné kostky, musíte místo toho jednu kostku obětovat (viz níže).


 **Obětování kostky** – Vraťte 1 kostku do své krabičky sekce (uvedené barvy nebo libovolné barvy, jsou-li vyobrazeny všechny 3). Pro další podrobnosti viz heslo *Obětování (kostka)* ve Slovníčku herních pojmů.


 **Kostka nebezpečí** – Hod'te kostkou s rámečkem na přehledové kartě nebezpečí se stejným symbolem.


SYMBOLY NA PLANETÁRNÍ DESCE


 **Zákaz přesunu** – Členové posádky v tomto sektoru nemohou použít akci přesun, aby sektor opustili. Účinky, které je umístí do jiného sektoru, však stále platí.

 **Zákaz uložení** – Při ukládání stavu planety tuto kartu neukládejte. Kam ji máte vrátit, vám sdělí další pokyny obsažené v lodní knize.


 **Závěrečná karta BZ** – Tento sektor je nyní zcela prozkoumán. Sektorů tohoto typu se týkají některá konkrétní pravidla.


 **Důležité!** – *Tento sektor je pro ISS Vanguard zvláště zajímavý! Sektorů tohoto typu se týkají některá konkrétní pravidla.*


 **Úspěch** – Úspěchy jsou představovány zvláštními žetony a slouží jako měřítko vaší efektivy v průběhu mise. Používají se k nákupu nových kostek sekce i k povyšování členů posádky.


 **Výsadková loď** – Tento sektor může obsahovat výsadkovou loď a stát se sektorem výsadku.

SYMBOLY VÝBAVY

 **Drobná výbava** – Lehké osobní věci, které v nákladovém prostoru výsadkové lodi nezabírají žádné místo a před průzkumem planety se umístí vedle desek posádky.


 **Osobní výbava** – Výbava nesená členy posádky, která se před průzkumem planety umístí do výsadkové lodi.


 **Polní výbava** – Těžká výbava, jejíž uvedení do provozu mnohdy vyžaduje samostatnou akci a kterou na planetární desce často představuje samostatný žeton.


 **Vylepšení polní výbavy** – Karty představující nejrychlejší vylepšení polní výbavy. V nákladovém prostoru výsadkové lodi nezabírají žádné místo a hráči si je mohou vzít vždy, když používají kartu polní výbavy, ke které se tyto karty vážou.


SYMBOLY NA KOSTKÁCH POSÁDKY


KOSTKY SEKCE


 **Tělesná zdatnost** – Výkony atletické povahy, výdrž, hrubá síla, rychlost, odolnost vůči nepříznivým podmínkám – vše, co souvisí s fyzicky náročnými úkoly.


 **Sběr** – Těžba, odebrání vzorků, pátrání po cenných objevech atd.


 **Obrana** – Obrana, zabránění poškození či poranění, boj, letecké souboje atd.


 **Průzkum** – Mapování a průzkum terénu, překonávání přírodních překážek, zkušenost s pobytem ve venkovním prostředí a schopnost přežít.


 **Biologie** – Všechny přírodní vědy: mikrobiologie, botanika, lékařství, výroba protijedů atd.


 **Xenologie** – Znalost veškerých mimozemských forem života a jejich využívání či komunikace s nimi, ať už se jedná o myslící bytosti, exempláře mimozemských organismů nebo mimozemskou flóru.


 **Stavba** – Konstrukční činnost, opravy, úpravy výbavy, zřizování táborů atd.




 **Věda** – Všechny formální vědy: fyzika, matematika, výpočty, statistická analýza, studium cizích materiálů nebo mimozemských minerálů, výzkum atd.

 **Technologie** – Využívání složité techniky a systémů: obsluha robotů, pilotáž lodí, práce s počítačovými konzolemi, pochopení mimozemských technologií.

 **Základní** – Tento výsledek lze upravit za pomoci vaší karty člena posádky.

 **Vanguard** – Tento symbol lze použít jako kterýkoli jiný symbol na kostce sekce.


 **Nehoda** – Nepředvídatelný nebo negativní důsledek akce. Při některých hodech kostkou jsou s tímto symbolem spojena konkrétní pravidla. Nelze jej využít při kombinaci kostek.

 **Jakékoli stejné symboly** – Tento symbol znamená, že pro danou kombinaci je na vašich kostkách sekce zapotřebí totožných symbolů.  nelze použít jako .

KOSTKY ZRANĚNÍ

Význam symbolů na této kostce se liší v závislosti na kartě zranění, jejíž kontrolu provedete v rámci ověření kostkami.


 **Poranění**


 **Těžké poranění**


 **Psychické problémy**


 **Zvláštní zranění**


SYMBOLY BIOMŮ


 **Chladný** – Extrémně nízké teplotní podmínky s vodním i metanovým ledem a sněhem / námrazou, znesnadňující jakýkoli přesun.


 **Jeskyně** – Jeskyně, podzemní tunely a stavby.


 **Krytalický** – Oblasti ovlivněné anomálií jiskřivých krystalů.


 **Nepřátelský** – V tomto sektoru jsou vážným problémem nepřátelsky naladěné místní formy života.


 **Pouštní** – Vyprahlé pláně a pouště.


 **Prázdnota** – Zvláštní symbol objevující se při průzkumu vesmírných lokalit s nulovou gravitací nebo v situacích, kdy se členové posádky pohybují v podmínkách blízkých vzduchoprázdnu, s gravitací na velmi nízké úrovni.


 **Ruiny** – Planety pokryté troskami / stavbami mimozemských civilizací nebo ukrývající prastaré mechanismy.


 **Skalnatý** – Oblasti, v nichž převládají ostré skalní útvary a/nebo strmé hory.

 **Smrtící** – Jedovaté / korozivní / vysokotlaké nebo radioaktivní prostředí, kde nepatrné poškození či porucha skafandru mohou způsobit smrt.

 **Sopečný** – Lokality s vysokými teplotami, lávou a/nebo seismickou aktivitou.

 **Vegetace** – Lesy, džungle, tundra i celé plantáže pokryté bujným rostlinstvem.

 **Vodní** – Označuje prostředí s pobřežními a podmořskými oblastmi a někdy i velmi hustou, vodě podobnou atmosférou.

 **Výukový** – Tento zvláštní biom se objevuje pouze ve výukové hře. Hráči jej zohlední při vyhodnocení události na konci tahu.

SYMBOLY ZVLÁŠTNÍCH ÚČINKŮ



Tyto symboly odkazují ke konkrétnímu důsledku akce a upozorňují, že zvláštní účinek je okamžitý. Při jejich vyhodnocení ihned ukončíte proceduru ověření kostkami, přemístíte všechny kostky ze zásoby kostek mezi vyčerpané kostky jejich majitele a vyhodnotíte odpovídající důsledek akce.



Tyto symboly označují postup na příslušné stupnici. Při prvním postupu umístíte univerzální ukazatel na pole stupnice, které se nachází zcela vlevo. Každý následující postup pak tento ukazatel posune o 1 pole doprava. Jakmile ukazatel dosáhne pole důsledku akce, dále se již neposouvá.



Tyto symboly představují pokles na příslušné stupnici. Každý pokles posune univerzální ukazatel o 1 pole doleva. Je-li ukazatel na poli zcela vlevo a vy dostanete pokyn k jeho posunutí, odstraňte jej pryč z karty.

DALŠÍ SYMBOLY

- Vrácení náznaku** – Tento symbol určuje, že daný žeton náznaku je po odložení z balíčku objevů vrácen zpět do sáčku obsahujícího žetony náznaků.
- Spotřeba energie** – Tento symbol určuje cenu v jednotkách energie. Můžete na něj narazit u soustav, které hodláte navštívit, při skenování karet přistání nebo na nainstalovaných vylepšeních své lodi.
- Manévrovatelnost výsadek lodi** – Tento symbol označuje manévrovatelnost vaší výsadek lodi. Je důležitý v průběhu procedury přistání.
- Senzory výsadek lodi** – Tento symbol označuje senzory vaší výsadek lodi. Je důležitý v průběhu procedury přistání.
- Pancéřování výsadek lodi** – Tento symbol označuje pancéřování vaší výsadek lodi. Je důležitý v průběhu procedury přistání.
- Zvláštní akce** – Tento symbol upozorňuje na zvláštní akci, kterou lze provést pouze jednou za tah.
- Ověření kostkami** – Tento symbol upozorňuje na nutnost ověření kostkami.

Tyto symboly označují hodnot vašeho člena posádky (jsou-li na obalu karty) nebo požadavek hodnoty (jsou-li na jakémkoli jiném herním materiálu).

- Hodnost 1**
- Hodnost 2**
- Hodnost 3**

KOSTKA NEBEZPEČÍ

Význam symbolů na této kostce se liší v závislosti na písmenu, které se nachází uprostřed symbolu kostky nebezpečí. Jejich účinek vám objasní přehledová karta nebezpečí.

- Běžné nebezpečí**
- Neobvyklé nebezpečí**
- Vzácné nebezpečí**
- Zvláštní nebezpečí**

SYMBOLY LODNÍ KNIHY

Přidělení posádky – Tento symbol označuje všechna místa, na která můžete ve fázi řízení lodi přidělit svou dostupnou posádku a vyhodnotit nejrůznější účinky.

Sekce – Tento symbol představuje 4 sekce, do nichž mohou náležet jednotliví členové posádky ISS Vanguard.

- Bezpečnost, – Průzkum
- Věda, – Technika

REJSTŘÍK

Některé herní termíny jsou vysvětleny pouze v Lodní knize.

Tyto výrazy mají před číslem strany zkratku **LK**, která odkazuje k patřičnému místu v Lodní knize.

Akce	29	Mise	41, 44	Schopnost přeměny	32, 37, 44
Žeton akcí	29	Neúspěch mise / Neúspěšná mise	LK26	Situace	45, LK2 , LK17
Zvláštní akce	29, 47	Morálka	44, LK2	Smrtící vesmír	41
Atlas planetárních soustav	45, LK5	Možnost přistání	44	Stimulanty	37, 44
Balíček pro výukovou hru	41	Náznaky	39, 44	Stupnice času	38, 40
Bez cíle	LK5	Symbol vrácení náznaku	47	Tah hráče	
Biom	37, 46	Nedosažitelné možnosti	37	Konec tahu	29
Bod zájmu (BZ)	41, 44	Nováčci	25, 28, LK16	Žeton tahu	29, LK24
Člen posádky	37, 44	Obálka <i>Budoucí použití</i>	44	Tajná obálka	41
Dostupný člen posádky	25, 44, LK1 , LK26	Obecné podmínky	32, 41, 44	Trasa přesunu	30, 45
Dovednost člena posádky	37, 44	Obětování (karty)	36, 45	Technologická úroveň	45, LK2
Smrt člena posádky	LK32 , LK36	Obětování (kostky)	31, 45	Události	37, 44
Náhodný člen posádky	44	Objevy	39, 44, LK28	Uložení hry	LK39
Odpočívající posádka	7, LK1	Mimořádné objevy	39, 45, LK28	Úprava výsadkové lodi	38, 44, LK18
Deska posádky	16	Obnovení	30, 44	Úspěch	46
Důsledek akce	31, 34	Odhození	36, 39, 44	Výbava	38, 39, 44, 46, LK23
Navazující důsledky akce	34	Odlet	30, 41, 44	Žeton výbavy	43
Požadavky důsledku akce	33	Odpočinek	30, 45	Vylepšení ISS Vanguard	45
Pole důsledku akce	31, 34, 44	Odstranění ze hry	44	Vynulování	24, 40, 45
Evakuace	40, 41, 44	Ověření kostkami	31, 44, 47	Vypětí sil	31, 44
Herní kolo	29	Planetární deska	28, 44, 46, LK23	Výrobní projekt	44, LK12
Hlavní úkol	44	Planetární skener	25, 44, LK5	Výsadková loď	38, 44, 46, LK18
Hodnota	7, 25, 47, LK16 , LK23 , LK27	Planetární záznam	44, LK23 , LK24 , LK39	Výsadkový tým	44, LK23
Hrozba	40, 45	Počet hráčů	8	Výzkumný projekt	45, LK8
Karta povýšení	13, 25, 44, LK24 , LK27	Podpora	23, 31, 32	Zásoba kostek	16, 31, 45
Karta přistání	38, 44, LK5 , LK23	Prázdný balíček	20	Zásoby	38, 45
Karty sekce	36, 45	Průzkum planety	6, 29, 30, 41	Stupnice zásob	38, 45
Obětování	36, 45	Přesun	30, 45	Záznamy	11, 30
Limit karet sekce	36, 45	Přidělení	44, 47, LK1 , LK26	Žeton penalizace	LK2 , LK5
Kombinace kostek	31, 32, 36, 44	Příprava	30	Žeton začínajícího hráče	21, 29
Kostky		Rozdělovač lodní knihy	45	Zranění	40, 44, 46
Nákup nebo prodej	LK27	Resetování hry	41	Zvláštní účinek	33, 34, 47
Kostky nebezpečí	39, 44	Řízení lodi	6, 41	Zvláštní účinek obecných podmínek	41
Kostky s několika symboly	33	Sekce	11, 45		
Kostky zranění	40, 44, 46	Sektor	30, 45		
Kostky sekce	16, 36, 37, 45	Propojený sektor	30, 44		
Krabička sekce	7, 45	Sektor výsadku	30, 44, LK24		