ISS VANGUARD



MANUAL DE REGRAS

Em 2028, descobrimos dados cifrados num pedaço do código genético partilhado por todos os seres vivos da Terra e herdado de nosso Último Ancestral Comum Universal (LUCA, na sigla em inglês). Todas as células terráqueas continham um mapa estelar que apontava para um ponto específico em nosso braço da galáxia.

Foram necessárias mais uma geração e a maior obra de engenharia da história humana para criar a ISS Vanguard, nossa primeira nave interestelar, construída a partir de um reator alienígena encontrado nas profundezas da Sibéria.

E hoje, levando a melhor tripulação e a tecnologia mais avançada que a Terra poderia reunir, a ISS Vanguard parte rumo ao local assinalado no mapa estelar. Como eu queria pensar que estamos prontos para o que der e vier, mas não consigo me livrar do mau pressentimento de que a missão será muito mais demorada e difícil do que esperamos…

Capitão Morgan Wayman,
comandante da ISS Vanguard

Sumário

1. Componentes 4
2. Organização do Manual de Regras 6
3. Capítulo I - Introdução 6
4. Capítulo II - Tutorial 10
   a. Preparação 11
   b. Primeira Rodada 15
   c. Continuação do Tutorial 20
5. Capítulo III - Campanha 27
   a. Introdução Rápida à Campanha ... 27
   b. Regras da Exploração Planetária .. 29
   c. Testes com os Dados 31
   d. Cartas e Dados 36
6. Capítulo IV - Glossários 42
   a. Glossário de Figuras e Equipamento 42
   b. Glossário de Termos de Jogo 44
   c. Glossário de Ícones 46
7. Índice 48

Space Ranger



Tipo: Transporte, Reconhecimento, SAR (busca e salvamento)

Tripulação: 1-4

Comprimento: 22 metros

Altura: 5.8 metros

Peso: 72 toneladas

Histórico:

A Iniciativa Vanguard passou dez anos desenvolvendo uma nave auxiliar universal capaz de levar os grupos de exploração à superfície dos planetas mais hostis. Testados à exaustão em Vênus, Marte e na Lua, os *Space Rangers* revelaram-se confiáveis e seguros, embora um tanto apertados. Como parte dos preparativos para uma missão de duração desconhecida, o complexo fabril da ISS Vanguard foi equipado para produzir a bordo todos os componentes do *Space Ranger*, desde que tivesse à sua disposição matérias-primas suficientes.



Leia nossa HQ introdutória oficial para saber mais sobre a missão da ISS Vanguard!

Créditos

Conceito: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

Game design: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Testes internos e desenvolvimento: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

Testes adicionais: 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

Regras: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

Direção de arte: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

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

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

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

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

Projeto narrativo: Krzysztof Piskorski

Redação: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

Preparação: Matt Click, Tyler Brown

Revisão de provas: Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

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

Agradecimentos especiais: Ken Cunningham e CodedCardboard por montar um protótipo no Tabletop Simulator para que pudéssemos trabalhar durante o isolamento social!

Edição Brasileira: Thiago Leite (Edição); Maria do Carmo Zanini (Tradução); Renato Iazul, Daniel Costa e Márcio Botelho (Revisão); Isabela Ferreira (Diagramação)

COMPONENTES DA EXPLORAÇÃO PLANETÁRIA

No começo do jogo, você encontrará algumas cartas e componentes nos baralhos lacrados do Tutorial ou dentro do Envelope Secreto. Para saber mais sobre tais cartas e componentes, consulte "Spoilers" na p. 41.



Manual de Regras



Planetopédia



Diário de Bordo e Manual de Operações


4 tabuleiros de Tripulação



4 indicadores de Turno


16 fichas de Sucesso


8 indicadores de Tempo


16 dados de Seção vermelhos


16 dados de Seção azuis


16 dados de Seção verdes


1 d10


23 indicadores de Equipamento de Missões


20 Pistas


2 dados de Perigo


30 marcadores universais


12 dados de Lesão



1 indicador de Primeiro a Agir



1 indicador de Missão Malsucedida


22 figuras de Ameaça


Organizador de Cartas A



8 divisórias do Organizador de Cartas A



1 indicador de Ações dupla-face


6 figuras de Naves Auxiliares

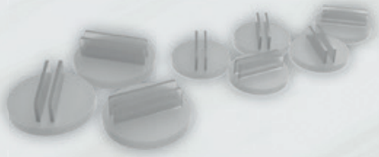

4 Compartimentos de Seção



8 divisórias dos Compartimentos de Seção


4 aros coloridos


8 miniaturas de Tripulantes


8 bases plásticas



1 Bolsa de Pistas

CARTAS DA EXPLORAÇÃO PLANETÁRIA

CARTAS PEQUENAS:


39 cartas de Descoberta Singular


65 cartas de Descoberta


40 cartas de Incidente



19 cartas de Promoção


48 cartas de Lesão


Baralho B do Tutorial

CARTAS DE TAMANHO PADRÃO:



249 cartas de Ponto de Interesse



57 cartas de Missão



42 cartas de Condição Global



120 cartas de Seção



Baralho A do Tutorial

6 cartas de Consulta

23 cartas de Ameaça

COMPONENTES DO MANEJO DA NAVE



Atlas Estelar



1 capa do Manual da Nave


9 porta-cartas do Manual da Nave


14 folhas do Manual da Nave


20 formulários dupla-face de Cadastro Planetário



Envelope Secreto*



Envelope "Em Espera"


3 tabuleiros de Nave Auxiliar dupla-face


Organizador de Cartas B


36 sleeves de Posto


1 Sistema de Varredura Planetária



14 divisórias do Organizador de Cartas B


6 fichas de Comando


8 fichas de Energia


1 Bolsa de Fichas



1 ficha de Penalidade



Marcador de Estrela Atual

* O conteúdo do envelope pode ser considerado um "spoiler" e estragar a diversão, mas, se quiser mesmo saber o que há dentro dele, consulte a p. 41 deste manual.

CARTAS DO MANEJO DA NAVE

CARTAS PEQUENAS:


41 cartas de Ponte


31 cartas de Módulo de Nave Auxiliar

CARTAS DE TAMANHO PADRÃO:



86 cartas de Tripulante



18 cartas de Pouso


23 cartas de Projeto de Pesquisa


27 cartas de Projeto de Fabricação


26 cartas de Crise


6 cartas de Melhoria das Instalações (3 da Enfermaria, 3 Fabris)

OUTRAS CARTAS:


101 cartas de Equipamento



6 cartas de Nave Auxiliar

MANUAL DE REGRAS DE ISS VANGUARD

Bem-vindo a *ISS Vanguard*: um jogo de tabuleiro cooperativo em forma de campanha para 1-4 participantes que permite a você e seus amigos explorar uma vasta galáxia, comandar e aprimorar sua nave, conduzir pesquisas, fabricar equipamentos e pousar em inúmeros planetas enquanto tentam decifrar o grande mistério do mapa estelar incorporado ao nosso DNA milhões de anos atrás.

ORGANIZAÇÃO DO MANUAL DE REGRAS

Este manual se divide em quatro capítulos.

Capítulo I: Introdução — O primeiro capítulo apresenta a você os componentes do jogo, as providências a serem tomadas antes da primeira sessão e algumas informações essenciais. Leia tudo com muita atenção.

Capítulo II: Tutorial — Este capítulo apresenta detalhadamente a missão do Tutorial, um roteiro introdutório que ensina você a jogar. Recomendamos que pelo menos um membro do seu grupo experimente o Tutorial do começo ao fim para aprender o jogo.

Capítulo III: Campanha — Este capítulo contém as regras detalhadas do jogo. Não recomendamos que você o leia em sua totalidade neste momento. A missão do Tutorial ensinará a você as regras fundamentais. Só consulte as regras completas se tiver alguma dúvida específica ou se precisar de uma explicação pormenorizada a respeito de um determinado procedimento.

Capítulo IV: Glossários — O último capítulo deste manual contém glossários detalhados de todos os ícones e termos de jogo. Consulte-o sempre que encontrar um ícone ou uma palavra-chave que você já não lembra mais como funciona.

CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO

ORGANIZAÇÃO DO JOGO

A Campanha da ISS Vanguard é a repetição constante de duas partes distintas do jogo.

Exploração Planetária — Um Grupo Avançado pousa em um dos muitos planetas disponíveis com a intenção de explorar, concluir Missões e coletar Descobertas.

Manejo da Nave — Os jogadores manejam a tripulação da nave, conduzem pesquisas, viajam para outros planetas e lidam com crises internas.

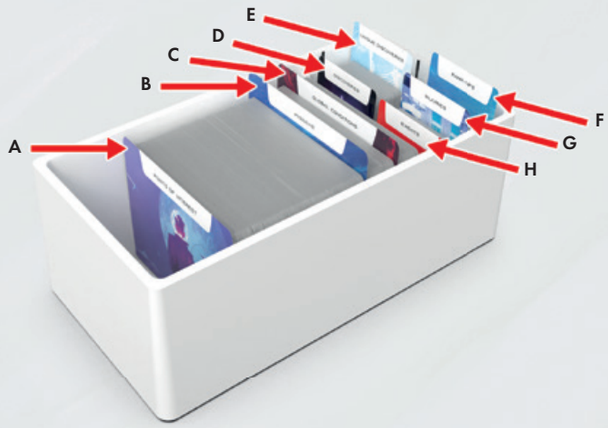
ISS Vanguard é um jogo em forma de campanha que se estende por várias sessões e, portanto, você precisará salvar seu progresso de tempos em tempos. O melhor ponto para fazer isso é lá no fim do Manual da Nave. Seu objetivo durante uma sessão de jogo deve ser concluir ao menos uma Exploração Planetária e, em seguida, seguir as instruções das últimas páginas do Manual da Nave para limpar a mesa e salvar o andamento da campanha. Mas, se assim quiserem e se tiverem tempo, você e seus amigos poderão continuar jogando um pouco mais.

ANTES DA PRIMEIRA SESSÃO

Antes de experimentar *ISS Vanguard,* você precisa fazer vários preparativos e desembalar diversos componentes. Essas etapas podem tomar algum tempo e, por isso, recomendamos que você deixe tudo pronto com antecedência para sua primeira sessão de jogo. Caso outras pessoas já tenham jogado a campanha com seu exemplar de *ISS Vanguard*, recomendamos que você siga estes passos para garantir que tudo estará no lugar certo quando seu jogo começar.

1) **PREPARAR OS ORGANIZADORES DE CARTAS A E B**

   Para começar, desembale todos os pacotes de cartas que se encontram nos Organizadores, com exceção dos dois baralhos lacrados do Tutorial (A e B). Se os pacotes do Tutorial já estiverem abertos, vá para o **Registro 720** do Diário de Bordo e aprenda a refazer os baralhos.



O **Organizador de Cartas A** é usado durante a Exploração Planetária. Preencha-o com divisórias e cartas de acordo com a ilustração.

Divisórias do Organizador de Cartas A:

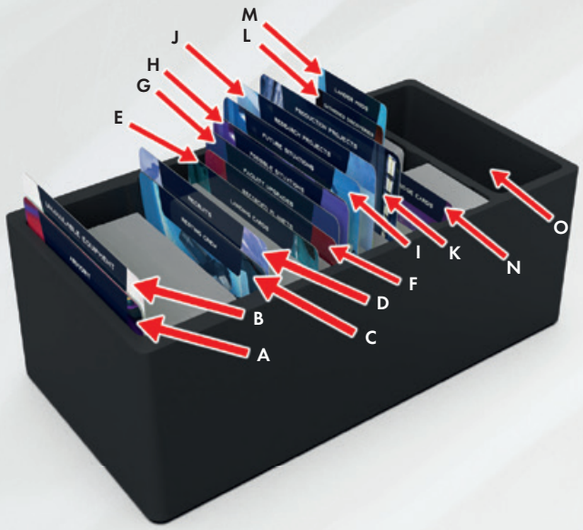
- **A.** Pontos de Interesse (PDI)
- **B.** Missões
- **C.** Condições Globais
- **D.** Descobertas
- **E.** Descobertas Singulares
- **F.** Promoções
- **G.** Lesões
- **H.** Incidentes

Cartas:

- Coloque todas as cartas de Ponto de Interesse atrás da divisória "Pontos de Interesse", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Missão atrás da divisória "Missões", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Condição Global atrás da divisória "Condições Globais", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Descoberta atrás da divisória "Descobertas", agrupadas por tipo.
- Coloque todas as cartas de Descoberta Singular atrás da divisória "Descobertas Singulares", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Promoção atrás da divisória "Promoções", em qualquer ordem.
- Coloque todas as cartas de Lesão atrás da divisória "Lesões", arranjadas em ordem alfabética.
- Coloque todas as cartas de Incidente atrás da divisória "Incidentes", em qualquer ordem.

Nota: *No começo, algumas cartas estarão nos baralhos lacrados do Tutorial e, por isso, pode ser que a numeração de certos conjuntos não comece em 1.*

O **Organizador de Cartas B** é usado durante o Manejo da Nave. Preencha-o com divisórias e cartas de acordo com a ilustração.



Divisórias do Organizador de Cartas B:

- **A.** Arsenal
- **B.** Equipamento Indisponível
- **C.** Tripulação em Repouso
- **D.** Recrutas
- **E.** Cartas de Pouso
- **F.** Planetas Cadastrados
- **G.** Melhorias das Instalações
- **H.** Possíveis Crises
- **I.** Crises Futuras
- **J.** Projetos de Pesquisa
- **K.** Projetos de Fabricação
- **L.** Descobertas Coletadas
- **M.** Módulo de Nave Auxiliar
- **N.** Cartas da Ponte
- **O.** Removido de Jogo (compartimento à parte, sem divisória)

Cartas:

- Coloque todas as cartas de Equipamento atrás da divisória "Equipamento Indisponível", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Tripulante atrás da divisória "Recrutas", em qualquer ordem.
- Coloque todas as cartas de Pouso atrás da divisória "Cartas de Pouso", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Melhoria das Instalações atrás da divisória "Melhorias das Instalações", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Crise numeradas **S01–S10** atrás da divisória "Possíveis Crises", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Crise numeradas de **S11** em diante atrás da divisória "Crises Futuras", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Projeto de Pesquisa atrás da divisória "Projetos de Pesquisa", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Projeto de Fabricação atrás da divisória "Projetos de Fabricação", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Módulo de Nave Auxiliar atrás da divisória "Módulo de Nave Auxiliar", arranjadas em ordem crescente.
- Coloque todas as cartas de Objetivo, Objetivo Secundário, Melhoria da Ponte e Nível Tecnológico atrás da divisória "Cartas da Ponte", arranjadas em ordem crescente.

2) PREPARAR OS COMPARTIMENTOS DAS SEÇÕES



Pegue os Compartimentos de Seção. São neles que as quatro Seções da nave guardarão seus respectivos dados e cartas. Para cada Seção, temos:

Divisórias:

- Sleeves de Posto
- Cartas de Seção

Cartas e Sleeves:



Posto 1 Posto 2 Posto 3

- Coloque as sleeves de Posto atrás da divisória "Sleeves de Posto" de cada Seção.
- Coloque as cartas de Seção atrás da divisória "Cartas de Seção", arranjadas por ordem de Posto (primeiro as de Posto 1, em seguida, as de Posto 2 e, por último, as de Posto 3).

3) PREPARAR O MANUAL DA NAVE

A. Coloque todos os porta-cartas e as divisórias de papelão no Manual da Nave, em ordem crescente, com a página 1 (Retomada de Jogo Salvo) na frente e a página 39 (Ponto de Salvamento) atrás.

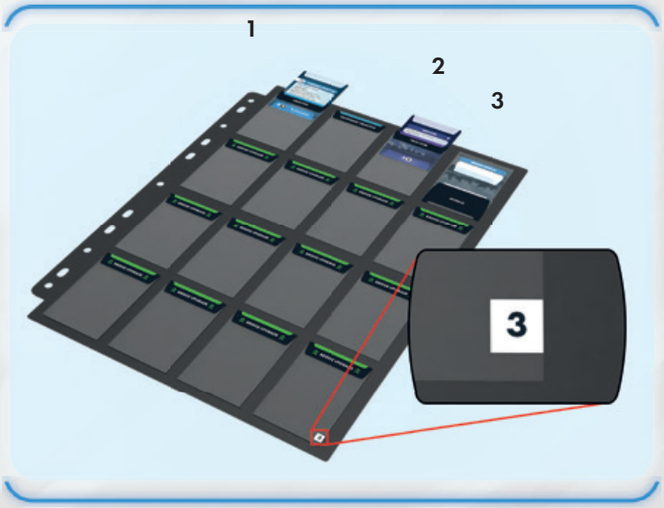
B. Procure estas cartas iniciais e coloque-as nos porta-cartas, como se segue:

Porta-cartas, página 3:

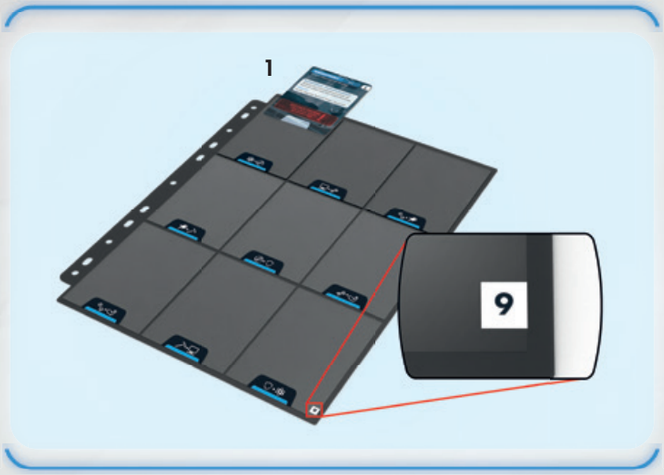
1 — Objetivo **O01** *(A Próxima Etapa)*

2 — Nível Tecnológico 1

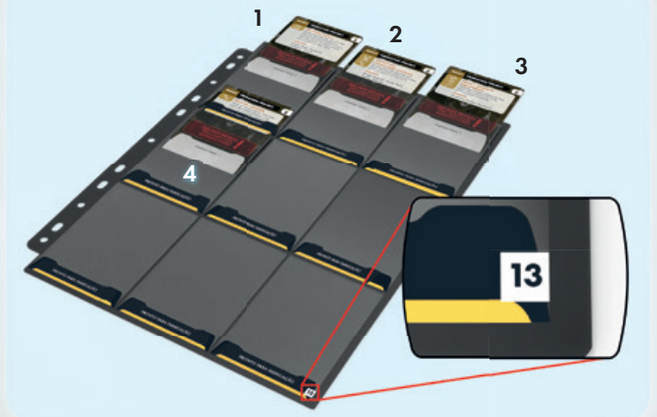
3 — Moral Mediano (introduza a carta de Moral no nicho de modo a deixar visível apenas a parte que diz "Mediano")



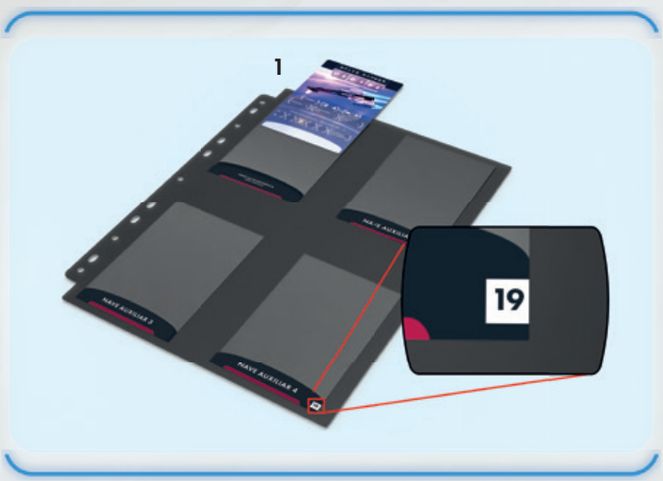
Porta-cartas, página 9:
1 — Projeto de Pesquisa **R04** (*Avanços Biomédicos)*



Porta-cartas, página 13:
1 – Projetos de Fabricação **C01** (*Implementos Secionais)*
2 – Projetos de Fabricação **C02** (*Sistemas da Nave Aprimorados)*
3 – Projetos de Fabricação **C03** (*Equipamento Pesado para Missões)*
4 – Projetos de Fabricação **C06** (*Nave Auxiliar "Pelican")*



Porta-cartas, página 19:
1 – Carta da Nave Auxiliar "Space Ranger"



Completadas essas etapas, devolva os Organizadores de Cartas e o Manual da Nave à caixa do jogo.

NÚMERO DE JOGADORES

A *ISS Vanguard* tem quatro Seções especializadas: **Engenharia (****)**, **Reconhecimento (****)**, **Ciências (****)**, **Segurança (****)**. Cada uma delas tem seu próprio rol de Tripulantes, cartas específicas, Equipamento e decisões a tomar. Cada Seção é controlada por um jogador. Se houver menos de quatro jogadores, alguns deles terão de controlar mais de uma Seção.

	Controle das Seções
1 jogador	O mesmo jogador controla 4 Seções.
2 jogadores	Cada jogador controla 2 Seções.
3 jogadores	Cada jogador controla 1 Seção; o terceiro controla 2.
4 jogadores	Cada jogador controla 1 Seção.

Notas:

- A Exploração Planetária requer um Grupo Avançado formado por pelo menos 2 Tripulantes de Seções diferentes.
- Vocês não precisam jogar todas as sessões com o mesmo número de participantes (nem com os mesmos jogadores).

POR ONDE COMEÇAR

ISS Vanguard oferece um Tutorial, uma Campanha e várias Operações (roteiros independentes).

>> TUTORIAL

Duração Estimada: 3-4 horas
Jogadores: 1-4 (recomenda-se 1)

Recomendamos veementemente que, na sua primeira sessão, você jogue o Tutorial usando esta versão em texto do Manual de Regras ou o Tutorial em Vídeo cujo link para download você encontrará no Capítulo II. O Tutorial foi criado para ser a melhor maneira de se aprender o jogo, pois vai ensinando a maioria das regras enquanto você experimenta uma versão introdutória e simplificada da Exploração Planetária. Você não precisa ler o Manual de Regras inteiro antes de jogar o Tutorial. Depois de jogá-lo, você poderá prosseguir com a Campanha usando os mesmos Tripulantes. Para reduzir o tempo de inatividade dos jogadores durante o aprendizado das regras, você pode jogar o Tutorial sozinho e, em seguida, começar a Campanha com seus amigos por meio da Introdução Rápida.

Para começar o Tutorial, vá para o Capítulo II (p. 10).

>> CAMPANHA

Duração Estimada: 20-60 horas
Jogadores: 1-4

A Campanha da ISS Vanguard é o modo de jogo padrão e leva os participantes a uma aventura inesquecível e rejogável pelo espaço sideral. Consiste em passar por todo o processo contido no Manual da Nave, o que geralmente inclui uma Exploração Planetária. Então você poderá seguir em frente ou salvar o jogo para continuar posteriormente. Cada partida, passando por todas as etapas do Manual da Nave, deve levar 2-4 horas. Se já souber jogar, você poderá começar uma Campanha nova sem revisitar o Tutorial: basta usar as regras da Introdução Rápida.

Para começar a Campanha, vá para o Capítulo III (p. 27).

>> OPERAÇÕES

Duração Estimada: 2-3 horas
Jogadores: 1-4

As Operações são missões avulsas de Exploração Planetária que podem ser jogadas como parte da Campanha ou como roteiros independentes. As Operações exigem que você conheça todas as regras do jogo. Não recomendamos experimentá-las antes da abertura do Envelope Secreto no modo Campanha.

Para começar uma Operação, consulte os preparativos específicos no Manual de Operações.



FIQUE POR DENTRO COM DIÁRIO DE BORDO, FAQS E OUTROS RECURSOS PARA DOWNLOAD

Nossa página de Recursos contém exemplares atualizados do Diário de Bordo, do Manual de Operações e dos formulários de Cadastro Planetário para você imprimir e usar, além da FAQ oficial e outros documentos úteis.

MEEPLEBR.COM/PRODUCT/ISS-VANGUARD/

CAPÍTULO II – TUTORIAL

Este capítulo traz um guia que ensinará a você as regras fundamentais do jogo. A primeira parte (Exploração Planetária) concentra-se em explorar um planeta alienígena com seu Grupo Avançado. A segunda parte (Manejo da Nave) põe você a bordo da *ISS Vanguard* e lhe ensina a levá-la para outros planetas exploráveis, a manejar a tripulação, a avançar nas pesquisas e a fábrica, e muito mais.

Importante: *Recomenda-se acompanhar o Tutorial ao menos uma vez antes de sair em Campanha! Depois disso, desde que um dos participantes saiba jogar e não se incomode em ensinar os demais, não será necessário repeti-lo.*

Acompanhando o Tutorial, você aprenderá gradualmente as regras enquanto joga e não precisará ler o manual inteiro antes de começar. Por conta disso, durante o jogo, você terá de ler um bocado de coisas novas, entre elas algumas sequências previamente programadas. Para não correr o risco de entediar outros jogadores, pense na possibilidade de jogá-lo sozinho, então recomeçar a Campanha com o resto do grupo.

Leia o Registro Inicial na segunda página do Diário de Bordo.



PREPARAÇÃO

1) Reunir componentes:

Coloque na mesa os componentes a seguir:

A. Baralho A do Tutorial (34 cartas de tamanho padrão)
B. Baralho B do Tutorial (13 cartas pequenas)

Nota: *Se, por algum acidente, as cartas de qualquer um dos seus baralhos do Tutorial saírem da ordem correta, consulte o* ***Registro 720*** *do Diário de Bordo para saber como resolver o problema.*

C. 1 Consulta do Dado de Perigo
D. 1 Consulta da Rodada / dos Testes com Dados para cada jogador
E. 4 tabuleiros de Tripulação
F. Organizador de Cartas A (Exploração Planetária) e Organizador de Cartas B (Manejo da Nave)
G. Compartimentos de Seção (ou as 4 caixas das Seções, caso você as tenha adquirido como extra)
H. Planetopédia
I. 1 indicador de Primeiro a Agir, 1 indicador de Ações, todos os indicadores de Turno, todas as fichas de Sucesso, todos os indicadores de Tempo e os marcadores universais.
J. 12 dados de Lesão
K. 2 dados de Perigo
L. 4 sleeves de "Posto 1" (um para cada seção; disponíveis nos Compartimentos de Seção)

Importante: *Certifique-se de devolver à caixa do jogo os componentes que não aparecem na lista acima.*

2) Escolher Seções:

A *ISS Vanguard* tem quatro Seções especializadas: **Engenharia**, **Reconhecimento**, **Ciências** e **Segurança**. Cada uma delas tem seu próprio rol de Tripulantes, cartas específicas, Equipamento e decisões a tomar. Cada Seção é controlada por um jogador, mas as quatro precisam estar representadas em jogo. Portanto, se houver menos de quatro jogadores, alguns deles terão de controlar mais de uma Seção.

	Controle das Seções
1 Jogador	O mesmo jogador controla 4 Seções.
2 Jogadores	Cada jogador controla 2 Seções.
3 Jogadores	Cada jogador controla 1 Seção; o terceiro controla 2.
4 Jogadores	Cada jogador controla 1 Seção.

Recomenda-se que os jogadores discutam quais Seções cada um deles vai controlar. Como se trata de um jogo cooperativo, é bom garantir que todos os jogadores estejam satisfeitos com as Seções que escolheram. Então cada jogador pega os tabuleiros de Tripulação das Seções sob seu controle. O participante que controla uma Seção passa a ser chamado de o "jogador da Seção".

Por exemplo: *O participante que controla a Seção de Segurança é o jogador da Seção de Segurança.*

Vá para o Registro 1.


– Engenharia


– Reconhecimento


– Ciências


– Segurança

Diário de Bordo
Quando você receber instruções para ir a um Registro, leia o trecho correspondente no Diário de Bordo de *ISS Vanguard*.

PREPARAR O GRUPO AVANÇADO

Leia esta parte após a leitura do ***Registro 1.***

1) Remova do jogo a carta "Este Lado para Cima", que é a primeira no Baralho A do Tutorial.

Nota: *Tudo que for removido de jogo deve ser colocado no compartimento "Removido de Jogo" do Organizador de Cartas B.*

2) Pegue as quatro primeiras cartas do baralho A do Tutorial e entregue esses Tripulantes iniciais aos jogadores das Seções a seguir:

- **Riku Hashimura** – Segurança
- **Amir Zaynab** – Ciências
- **Joppe Ulrich** – Reconhecimento
- **Cho Jae-yong** – Engenharia

Introduza a carta de cada Tripulante num sleeve de Posto 1 ( ) da Seção correspondente.

3) Selecione os Tripulantes que farão parte do Grupo Avançado:

Nota: *No tutorial, é obrigatório escolher Amir Zaynab da Seção de Ciências como parte do Grupo Avançado.*

- Com apenas 1 jogador, o Grupo Avançado tem 2 Tripulantes: o jogador escolhe as duas Seções.
- Com 2 jogadores, o Grupo Avançado tem 2 Tripulantes: cada jogador escolhe qual das duas Seções sob seu controle incluir.
- Com 3 jogadores, o Grupo Avançado tem 3 Tripulantes: o jogador que controla duas Seções terá de escolher qual delas incluir.
- Com 4 jogadores, o Grupo Avançado tem 4 Tripulantes, um de cada Seção.

4) Posicione os tabuleiros de Tripulação das Seções que integram o Grupo Avançado diante dos jogadores que os controlam. Coloque o Tripulante (já com o sleeve de Posto) no tabuleiro de Tripulação correspondente.

5) Devolva à caixa os tabuleiros de Tripulação sem uso e coloque os Tripulantes que não fazem parte do Grupo Avançado em "Tripulação em Repouso" (Organizador de Cartas B).

6) Os jogadores escolhem miniaturas para representar seus Tripulantes, encaixam as miniaturas nos aros coloridos das Seções correspondentes e deixam-nas sobre os respectivos tabuleiros de Tripulação. São oito as miniaturas disponíveis: não faz diferença qual você vai usar.

Vá para o Registro 5.

Importante: *Os Registros do Diário de Bordo da ISS Vanguard não são resolvidos segundo a ordem numérica: apesar de ter lido o* ***Registro 1*** *anteriormente, agora você deve ir para o* ***Registro 5****, e não para o* ***Registro 2****. Se você ler algum trecho narrativo que lhe pareça fora de lugar, verifique se está lendo o Registro correto.*

PREPARAR OS DADOS DE SEÇÃO

Leia esta parte após a leitura do ***Registro 5****.*

Pegue os dados de Seção de cada Tripulante e coloque-os nas casas dos Dados Disponíveis do tabuleiro de Tripulação de acordo com a ilustração à direita. Deixe no Compartimento de Seção correspondente os dados dos Tripulantes que não fazem parte do Grupo Avançado. Verifique se você pegou os dados que correspondem **exatamente** às imagens do tabuleiro de Tripulação que aparecem à direita (as marcas nos quatro cantos de certas faces do dado ajudam a identificá-lo).

Devolva à caixa os dados não utilizados.



Identificação dos Dados – Cantoneiras



Todo dado tem duas ou mais faces com marcas nos quatro cantos (chamadas de cantoneiras). Essas marcas identificam o tipo de dado e também indicam qual é seu resultado mais comum. Ao encaixar um dado numa das casas do tabuleiro de Tripulação, coloque-o de tal modo que a face com as marcas fique voltada para cima: assim será mais fácil achar o dado certo durante a sessão de jogo.



Seção de Segurança



Seção de Ciências



Seção de Reconhecimento



Seção de Engenharia

PREPARAR AS CARTAS DE SEÇÃO

Pegue as 12 primeiras cartas do baralho A do Tutorial (3 cartas de Seção para cada Seção). Mantendo-as viradas para baixo e sem tirá-las da ordem, entregue a cada Tripulante do Grupo Avançado as 3 cartas de suas respectivas Seções. Os jogadores deixam essas cartas viradas para baixo no espaço reservado para o baralho da Seção à esquerda do tabuleiro de Tripulação.

Remova do jogo as cartas das Seções que não fazem parte do Grupo Avançado.

Cada jogador compra as 2 primeiras cartas do baralho de Seção, formando suas respectivas mãos.

Agora os jogadores devem ter nas mãos as cartas a seguir:

Riku Hashimura – Tenacidade, Plano de Reserva

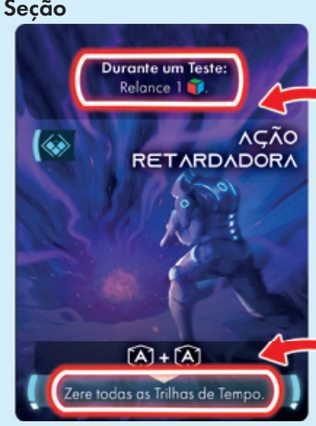
Amir Zaynab – Tentativa e Erro, Tratamento Improvisado

Joppe Ulrich – Sorte Inata, Atletismo

Cho Jae-yong – Recursos de Especialista, Abrigo de Emergência

Nota: *Se estiver jogando sozinho, matenha separadas as mãos dos seus dois Tripulantes. Recomenda-se que as cartas fiquem voltadas para cima ao lado do respectivo tabuleiro de Tripulação.*

Cartas de Seção



Efeito principal

Efeito da Combinação de Dados

Estas cartas representam o treinamento exclusivo dos Tripulantes e várias proezas especiais que eles são capazes de fazer.

No alto da carta fica seu efeito principal. Cada efeito especifica quando se pode baixar a carta na mesa.

Por exemplo*: "Durante um Teste" indica que o efeito só poderá ser usado quando você fizer um Teste com os Dados.*

A base da carta descreve o efeito de uma Combinação de Dados, que será explicado mais adiante.

PREPARAR O TABULEIRO DO PLANETA

1) Abra a Planetopédia nas páginas **2-3** e deixe-a no centro da mesa. Durante o Tutorial, esse será o tabuleiro do Planeta: o Olho do Vazio, o objeto onde sua nave caiu.
2) Remova do jogo a carta "Este Lado para Cima", que é a primeira do baralho B do Tutorial.



3) Pegue a carta no topo do baralho B do Tutorial **(carta de Promoção)**. Coloque-a com a face "Incompleta" para cima no espaço indicado na margem superior do tabuleiro do Planeta. É bom que todos os jogadores se inteirem do que está escrito nessa carta.

Nota: *No modo Campanha, você compraria 2 cartas de Promoção e escolheria qual delas manter, mas, neste Tutorial, essa carta já foi escolhida para você.*

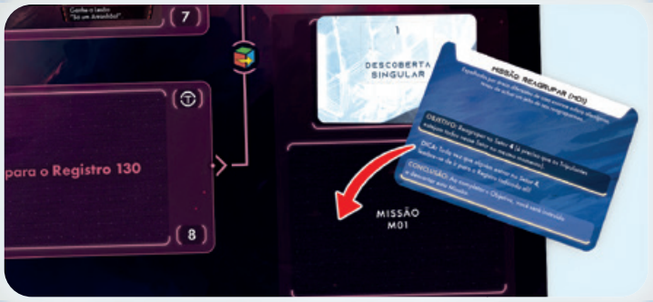


Cartas de Promoção
Estas cartas contêm uma meta extra que os Tripulantes devem tentar alcançar durante a Exploração Planetária. Se o fizerem, os Tripulantes do Grupo Avançado terão a oportunidade de subir de Posto na fase de Manejo da Nave.

4) Pegue a próxima carta do baralho B do Tutorial **(Descoberta Singular 1)** e coloque-a virada para baixo no espaço da Descoberta Singular que fica na parte superior direita do tabuleiro do Planeta. Esse espaço guarda amostras, espécimes e artefatos especiais que você talvez encontre.



5) Pegue a próxima carta do baralho A do Tutorial (**M01**) e coloque-a virada para cima no espaço da Missão, logo abaixo da Descoberta Singular. Mas não a leia ainda. Essa é sua primeira Missão e a carta será lida mais adiante neste Tutorial.



6) O espaço no canto inferior direito do tabuleiro do Planeta fica reservado para uma carta de Condição Global. A carta de Condição Global inicial já vem impressa no tabuleiro, mas pode ser que você receba instruções, em determinado momento, para colocar ali uma outra carta, substituindo a Condição já impressa. As Condições Globais representam incidentes que afetam o planeta inteiro e também determinam o efeito dos ícones de Viagem. Isso será explicado detalhadamente mais adiante.

7) Dê uma olhada nos Setores do tabuleiro do Planeta (o número de cada Setor aparece no canto inferior direito do seu respectivo espaço). Alguns Setores (1, 2, 6 e 7) têm uma carta de Ponto de Interesse (PDI) já impressa; o Setor 3 é um espaço vazio à espera de uma carta de Ponto de Interesse; e os demais Setores (4, 5 e 8) indicam um Registro do Diário de Bordo para você ler assim que entrar neles.

   As linhas que unem alguns Setores representam os Caminhos disponíveis.

8) Pegue as 11 primeiras cartas do baralho A do Tutorial (Pontos de Interesse **P101**, **P102**, **P103**, **P105**, **P106**, **P107**, **P108**, **P109** e 3 cartas **P000**). Coloque-as viradas para baixo ao lado do tabuleiro do Planeta.

9) Pegue as 4 primeiras cartas do baralho B do Tutorial **(cartas de Lesão)** e coloque-as viradas para cima ao lado do tabuleiro do Planeta.

Nota: *Toda vez que você for instruído a receber a Lesão "Só um Arranhão" neste Tutorial, consulte a seção "Lesões" na parte deste Tutorial intitulada "Continuação do Tutorial", p. 22.*



10) Posicione a miniatura de Amir Zaynab no Setor 1 (**Destroços Retorcidos**). O jogador à esquerda de Amir (ou o outro Tripulante, no caso de uma sessão solo) coloca sua miniatura no Setor 2 (**Local da Queda**). O jogador à esquerda dele (se for o caso) coloca sua miniatura no Setor 1 e, se houver um quarto **jogador**, este colocará sua respectiva miniatura no Setor 2.

Nota: *Sempre posicione miniaturas e outros componentes de maneira a não tapar as informações relevantes do Setor. Não é necessário que a base da miniatura fique totalmente dentro do contorno do Setor.*



11) Coloque um indicador de Turno ao lado de cada tabuleiro de Tripulação de maneira que o lado "Turno Disponível" fique para cima. Entregue o indicador de Primeiro a Agir a Amir Zaynab.



12) Leia em voz alta a carta de Missão **M01**. Seu grupo está espalhado pela superfície desta estranha construção alienígena: alguns presos nos destroços da traseira da Nave Auxiliar; outros, perto da metade dianteira da Nave Auxiliar em chamas. Sua primeira missão é se reagrupar no Setor 4.

Vá para o Registro 20.

PRIMEIRA AÇÃO DE AMIR

Leia esta parte após a leitura do ***Registro 20.***

A Exploração Planetária se divide numa série de rodadas. A cada rodada, a começar pelo Tripulante que detém o indicador de Primeiro a Agir e seguindo daí em diante no sentido horário, todo Tripulante terá um turno para executar duas Ações. Visto que Amir Zaynab tem o indicador de Primeiro a Agir, o primeiro turno é dele. Entregue a cada jogador uma carta de Consulta.



Você pode usar o indicador de Ações para monitorar quantas Ações ainda lhe restam.

O turno de um Tripulante consiste nas duas etapas a seguir:

1) **Etapa de Ações:** Execute duas Ações.
2) **Etapa de Fim de Turno:** Vire o indicador de Turno, revele e resolva uma carta de Incidente.

Você tem cinco opções diferentes de Ação:

- **Viajar**
- **Descansar**
- **Preparar**
- **Decolar**
- **Ação Especial** (uma vez por turno)

Amir gostaria de executar a ação Viajar e se mover para o Setor 5. No entanto, o ícone no canto superior direito do PDI indica que não é permitido Viajar a partir deste local.



Então ele decide executar a Ação Especial impressa no PDI (Abrir a Porta Estanque na Marra). Trata-se de uma Ação Especial que envolve um Teste com os Dados, como indicam os dois ícones à esquerda do nome.

Os Testes constituem um dos principais mecanismos de ISS Vanguard e são explicados detalhadamente mais adiante. Para resolver este Teste, siga as instruções do roteiro, que abordará cada passo do processo. Não se preocupe. Daqui a pouco você poderá tomar as próprias decisões!

Os passos para a resolução de um Teste estão resumidos na carta de Consulta.

Passo 1: Escolher os dados

No começo de um Teste, o jogador pega no tabuleiro de seu Tripulante quantos dados quiser e os guarda temporariamente na mão.

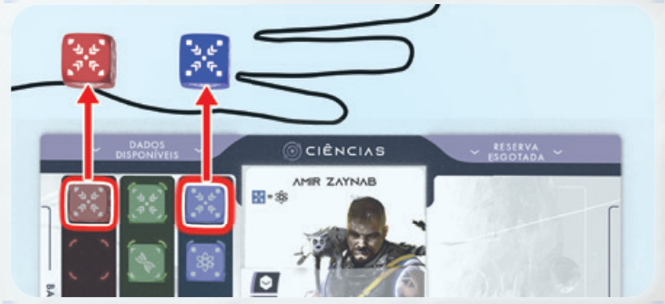
Para calcular de quantos dados você vai precisar a fim de obter o resultado desejado, analise as linhas logo abaixo do nome da Ação Especial. A linha sinalizada pela cor verde é uma Consequência positiva e gera uma Ação bem-sucedida. A linha sinalizada em vermelho geralmente indica que a Ação foi malsucedida.

Mas, neste caso, a casa da Consequência vermelha tem uma seta que aponta para a casa da Consequência verde. Assim, mesmo que a Ação não tenha êxito, depois de resolver a casa da Consequência vermelha, você resolverá a casa da Consequência verde.



Examinando-se os Dados Disponíveis no tabuleiro do Amir, vê-se que ele não tem nenhum dado com os ícones exigidos para se obter a Consequência verde (os três ilustrados à esquerda da Consequência verde). Daí ele poderia optar por não lançar dado algum e simplesmente aceitar a Consequência vermelha. Mas Amir não curte muito a ideia de lançar o dado de Perigo (a Consequência vermelha).

Pegue e mantenha na sua mão os dados vermelho e azul indicados na ilustração do tabuleiro do Amir, como se segue.



Embora esses dados não tenham os ícones necessários para obter a Consequência verde, todos eles têm o ícone da Vanguard que serve como qualquer outro ícone: se tirar pelo menos um ícone da Vanguard, você terá êxito.

Nota: *Em geral, outros Tripulantes no mesmo Setor podem Ajudar. Basta que escolham um de seus dados para fazer parte do Teste. Isso será explicado mais adiante no Tutorial. Por ora, qualquer outro Tripulante no Setor 1 (se houver algum) decidirá não Ajudar.*

Passo 2: Acrescentar dados de Lesão e Perigo

Pode-se pular este passo no momento, pois Amir não tem dados de Lesão e a Ação Especial não indica a necessidade de lançar um dado de Perigo.

Para ajudar os daltônicos, as linhas de cores diferentes também são representadas em estilos distintos:

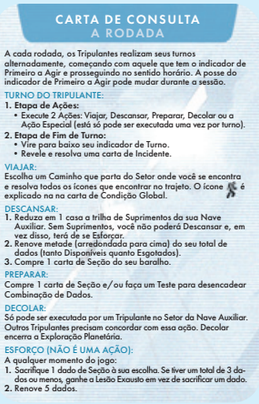


– Linha amarela

– Linha verde

– Linha vermelha

Carta de Consulta


CARTA DE CONSULTA
A RODADA

A cada rodada, os Tripulantes realizam seus turnos alternadamente, começando com aquele que tem o indicador de Primeiro a Agir e prosseguindo no sentido horário. A posse do indicador de Primeiro a Agir pode mudar durante a sessão.

TURNO DO TRIPULANTE:
1. Etapa de Ações:
   • Execute 2 Ações: Viajar, Descansar, Preparar, Decolar ou a Ação Especial (está só pode ser executada uma vez por turno).
2. Etapa de Fim de Turno:
   • Vire para baixo seu indicador de Turno.
   • Revele e resolva uma carta de Incidente.

VIAJAR:
Escolha um Caminho que parta do Setor onde você se encontra e resolva todos os ícones que encontrar no trajeto. O ícone é explicado na carta de Condição Global.

DESCANSAR:
1. Reduza em 1 casa a trilha de Suprimentos da sua Nave Auxiliar. Sem Suprimentos, você não poderá Descansar e, em vez disso, terá de se Esforçar.
2. Renove metade (arredondada para cima) do seu total de dados (tanto Disponíveis quanto Esgotados).
3. Compre 1 carta de Seção do seu baralho.

PREPARAR:
Compre 1 carta de Seção e/ou faça um Teste para desencadear Combinação de Dados.

DECOLAR:
Só pode ser executada por um Tripulante no Setor da Nave Auxiliar. Outros Tripulantes precisam concordar com essa ação. Decolar encerra a Exploração Planetária.

ESFORÇO (NÃO É UMA AÇÃO):
A qualquer momento do jogo:
1. Sacrifique 1 dado de Seção à sua escolha. Se tiver um total de 3 dados ou menos, ganhe a Lesão Exausto em vez de sacrificar um dado.
2. Renove 5 dados.

A carta de Consulta traz, de um dos lados, um resumo da organização do turno, e, do outro, o procedimento de um Teste com os Dados. Não a leia do começo ao fim nem tente entender tudo neste exato momento. Consulte-a durante o jogo para relembrar as regras importantes.

Cartas de Seção



Um jogador pode jogar quantas cartas quiser de sua mão durante o Passo 4 de um teste com dados, contato que elas possuam "Durante um Teste" em seu texto superior.

Passo 3: Lançar os dados



A esta altura, você normalmente lançaria todos os dados que estão na sua mão. Juntos, todos os dados lançados pelo jogador e possíveis Ajudantes formam um só Banco de Resultados. Neste Tutorial, em vez de lançar os dados, coloque-os em seu Banco de Resultados, logo acima do seu tabuleiro de Tripulação, de maneira a mostrar as faces indicadas na imagem acima.

O ícone no dado vermelho é um Acidente. Isso costuma produzir um efeito negativo indicado na Ação Especial, mas não é esse o caso aqui (não aparecem ícones de Acidente nesta Ação Especial).

O ícone no dado azul é um resultado Básico. Sozinho, ele não tem efeito algum, mas pode ser útil em algumas situações.

Locais dos dados de Seção



Seus dados de Seção estarão:

- ou nas casas específicas para os dados de Seção no seu tabuleiro de Tripulação, à esquerda da sua carta de Tripulante, que chamaremos de seus "Dados Disponíveis";
- ou na sua mão, quando você estiver prestes a lançá-los durante um Teste;
- ou no seu Banco de Resultados, uma área acima do seu tabuleiro de Tripulação;
- ou na sua Reserva Esgotada, à direita da sua carta de Tripulante.

Você passa os dados de Seção das casas para sua mão; então os lança, depositando-os no seu Banco de Resultados; por fim, à medida que gastá-los (ou no fim de um Teste), você vai passá-los para a Reserva Esgotada. Os dados voltam para as casas com a ação Descansar ou por meio de outros efeitos que venham a Renová-los.

Passo 4: Modificar os resultados

Neste passo, os Tripulantes baixam cartas de Seção e usam outros efeitos que modificam os resultados dos dados (certas cartas de Equipamento, por exemplo) para alterar os ícones obtidos no teste e cumprir os requisitos da Consequência desejada.

Você decide baixar na mesa a carta "Tentativa e Erro". Leia em voz alta o efeito da carta. Ela permite a você passar 1 do seu Banco de Resultados para sua Reserva Esgotada e mudar um outro para o resultado desejado. Amir decide passar o dado vermelho com para sua Reserva Esgotada e mudar o resultado do dado azul para .

Você pode tratar o ícone da Vanguard como qualquer um dos três ícones necessários para se obter a Consequência verde , ou .

Não importa qual, pois todos funcionam!



Nota: *O ícone da Vanguard pode ser tratado como qualquer outro ícone, mesmo que o dado em questão não tenha esse ícone em uma de suas faces!*

Depois de resolver sua carta de Seção, coloque-a virada para cima no seu Descarte, do lado direito de seu tabuleiro de Tripulação.

Nota: *Outros Tripulantes do Setor podem Ajudar com 1 carta de Seção de suas próprias mãos (mesmo que não tenham escolhido um dado no Passo 1). Você já tem o resultado de que precisa e, portanto, nenhuma Ajuda é necessária.*

Passo 5: Verificar a ocorrência de Combinações

Pule este passo por ora. as Combinações de Dados serão explicados mais adiante neste Tutorial.

Passo 6: Resolver dados de Lesão e Perigo

Pode-se pular também este passo, pois não foi lançado nenhum dado de Lesão ou Perigo. No entanto, é importante saber que este passo acontecerá só depois que você tiver a chance de modificar seus resultados.

Passo 7: Resolver Efeitos Especiais

Pule este passo por ora. Os Efeitos Especiais serão explicados mais adiante neste Tutorial.

Passo 8: Assinalar as Consequências
Neste passo, você determina a Consequência da Ação e a sinaliza com um marcador. Ela será resolvida mais adiante.

Existem vários tipos de Ações Especiais. "Abrir a Porta Estanque na Marra" é um tipo de Ação Especial com diversas Consequências que dependem do resultado de um Teste, cada qual em sua própria linha. Esta Ação Especial tem duas Consequências: a verde e a vermelha.



Começando com a linha superior e prosseguindo de cima para baixo, veja se, com os dados do Banco de Resultados, você consegue cumprir os requisitos ilustrados à esquerda da casa da Consequência. Se conseguir, passe os dados para a Reserva Esgotada e coloque um marcador na casa da Consequência. Se você tiver assinalado uma Consequência, siga para o Passo 9 (nesta etapa, uma carta só pode receber um marcador). Se não tiver posicionado marcador algum, verifique a próxima linha.



Amir cumpre o requisito da Consequência verde, passa o dado azul com o ícone da Vanguard para sua Reserva Esgotada e coloca um marcador na casa da Consequência verde.

Se Amir não tivesse optado por baixar uma carta de Seção no passo 4, ele não teria cumprido os requisitos da Consequência verde e teria assinalado a Consequência vermelha.

Passo 9: Gastar dados remanescentes
Neste passo, você passaria para a Reserva Esgotada os dados que sobraram no seu Banco de Resultados. Como você não tem mais dados no Banco de Resultados, pule esta etapa.

Passo 10: Resolver as Consequências
Neste passo, você remove o marcador da Consequência assinalada e aplica seu efeito. No caso, trata-se da Consequência verde.

O primeiro efeito dessa Consequência é "Ganhe 1 ": coloque 1 ficha de Sucesso acima do espaço indicado na borda superior do tabuleiro do Planeta. As fichas de Sucesso serão explicadas mais adiante.



O segundo efeito da Consequência verde é trocar o Ponto de Interesse atual por uma nova carta. Procure a carta **P101** (Superfície Exterior) no seu baralho de PDI e coloque-a virada para cima no Setor 1, tapando o PDI "Destroços Retorcidos". Parabéns! Você conseguiu sair dos destroços.

Consequências Ligadas



Se a Consequência assinalada fosse a vermelha, e não a verde, o efeito negativo (lance 1 dado de Perigo) teria sido aplicado. No entanto, como há uma seta ligando a Consequência vermelha à verde, esta também teria sido aplicada logo após a vermelha.

E, com isso, chegamos ao fim da primeira Ação do Amir. Explicamos os fundamentos de um Teste. Os dados de Lesão, os dados de Perigo, como Ajudar e Ações Especiais dotadas de trilhas serão todos explicados mais adiante neste Tutorial. Mas, por ora, vamos passar à segunda Ação do Amir.





SEGUNDA AÇÃO DO AMIR

Amir agora está na carta "Superfície Exterior". Esse PDI tem outra Ação Especial impressa. No entanto, apesar de cada Tripulante executar duas Ações por turno, eles só podem fazer uma Ação Especial (uma Ação indicada pelo ícone ➔). Sendo assim, Amir é obrigado a escolher uma outra Ação.

Diferente do PDI anterior, esta carta não tem o ícone e, portanto, Amir pode executar a ação Viajar e mover-se para outro Setor. É o que ele decide fazer em seguida.

A ação Viajar permite a você mover seu Tripulante de um Setor para outro percorrendo o Caminho que os conecta. Você examina o tabuleiro do Planeta e vê que há um Caminho entre os Setores 1 e 5 e também setas indicando duas direções. Isso quer dizer que é possível Viajar de um para outro e vice-versa.

Todo Caminho apresenta um ou mais ícones. Você terá de resolver cada um deles ao Viajar por um Caminho. No caso, o ícone é o de Viagem ( ). Ele indica que você deve examinar a Condição Global vigente no canto inferior direito do tabuleiro do Planeta.



Para resolver um ícone de Viagem, a Condição Global instrui você a Gastar 1 dado (passe-o dos Dados Disponíveis para a Reserva Esgotada) ou lançar um dado de Perigo e procurar o resultado na Consulta do Dado de Perigo.

Nota: *Todos os ícones estão no Glossário de Ícones (p. 46).*

No que diz respeito a este Tutorial, digamos que Amir decide se arriscar lançando um dado de Perigo em vez de Gastar um dado. Lance 1 dado de Perigo e compare o resultado com a lista na Consulta do Dado de Perigo.

Se o resultado obtido estiver na lista, aplique os efeitos.

Se não estiver, então não haverá efeito negativo.

De um jeito ou de outro, conclua sua movimentação.

Usa-se somente neste Tutorial e os dois únicos efeitos possíveis são:

- : Para resolver este efeito, escolha um dos seus Dados Disponíveis e mande-o para sua Reserva Esgotada. Neste caso, a imagem do dado mostra as 3 cores e, sendo assim, você pode escolher qualquer dado.
- Ganhe a Lesão "Só um Arranhão": Você pode se lesionar de várias maneiras no decorrer de uma Missão. Todos os detalhes estão em "Lesões", p. 22.

Seja qual for o resultado, mova Amir para o Setor 5. Como o Setor indica o número de um Registro, resolva-o imediatamente.

Vá para o Registro 227.

FIM DO TURNO DO AMIR

Leia esta parte após a leitura do ***Registro 227****.*

O turno do Amir acabou. Vire o indicador de Turno dele de maneira a mostrar o lado "Turno Encerrado". Neste momento, o Tripulante normalmente teria de revelar e resolver uma carta de Incidente. Mas essas cartas só serão apresentadas mais adiante no Tutorial e, sendo assim, pule esta etapa por ora.

Vá para o Registro 50.

TURNO DO SEGUNDO TRIPULANTE

Leia esta parte após a leitura do ***Registro 50****.*

Tripulantes no Setor 2 também se veem numa situação difícil. O casco está derretendo e ameaça os voláteis tanques de oxigênio. O PDI também exibe o ícone , e isso quer dizer que não será possível Viajar deste Setor para outro enquanto a emergência persistir.



O segundo Tripulante deve escolher a ação especial "Salvar os Suprimentos" que aparece no Setor 2. Isso também exige um Teste com os Dados, mas neste caso a resolução será diferente do que vimos no turno de Amir.

Em vez de Consequências com requisitos, aqui há uma trilha associada a cada Consequência.

Esse tipo de Teste representa atividades variadas e de progresso mensurável. Em vez de você tentar cumprir um pré-requisito, cada dado lançado será uma oportunidade de avançar numa das trilhas. A primeira vez que você avançar numa trilha, coloque um marcador universal na casa mais à esquerda. Todo progresso subsequente moverá o marcador 1 casa para a direita. Quando o marcador chegar à casa da Consequência (o espaço maior à direita, onde se lê o efeito), nenhum progresso posterior fará o marcador avançar outra vez. Aplica-se o efeito da casa da Consequência no fim do Teste.

No caso das duas trilhas deste PDI, aplicar o efeito da casa da Consequência exige 4 unidades de progresso.



A progressão na trilha não se perde de um turno para outro. Ou seja, um Tripulante poderia avançar numa trilha e, mais tarde, um outro Tripulante continuaria a fazê-la progredir. Você pode até mesmo avançar um pouco, Viajar para outro ponto, voltar e continuar o processo.

Os dois Efeitos Especiais desta Ação são resolvidos da esquerda para a direita. Em primeiro lugar, os ícones de Acidente obtidos farão avançar a trilha vermelha, então esses dados seguirão para a Reserva Esgotada = . Em seguida, cada dado de Seção que você ainda tiver no seu Banco de Resultados fará a trilha verde avançar = .

Nota: *Certas Ações lá na frente terão duas ou mais linhas de Efeitos Especiais. Resolva primeiro a linha superior, da esquerda para a direita, então passe para a próxima linha, e assim por diante.*

O procedimento para resolver este Teste tem os mesmos dez passos. Vamos revisitá-los.

Passo 1: Escolher os dados
Para maximizar suas chances de progredir tanto quanto possível, passe todos os 5 dados do tabuleiro de Tripulação para sua mão. Qualquer outro Tripulante presente escolherá não Ajudar.

Passo 2: Acrescentar dados de Lesão e Perigo
Assim como antes, pode-se pular este passo.

Passo 3: Lançar os dados
Lance todos os dados que você tem na mão. Desta vez, use os resultados obtidos. No entanto, se você tirar 3 Acidentes ou mais, relance todos os seus dados até conseguir menos de 3 Acidentes (vale apenas para esta jogada e somente no Tutorial).

Passo 4: Modificar os resultados
Se você tiver obtido não mais que 1 Acidente, beleza! Siga para o Passo 5. Do contrário, continue a leitura.

Se tiver obtido 2 Acidentes, você estará encrencado! Por quê? Porque, quando você chegar ao Passo 7 (mais adiante), esses Acidentes farão a trilha vermelha avançar e removerão os dois dados, passando-os para a Reserva Esgotada. Ou seja, quando for a hora de resolver o segundo Efeito Especial, você não terá os 4 dados necessários para fazer a trilha verde avançar até o fim.

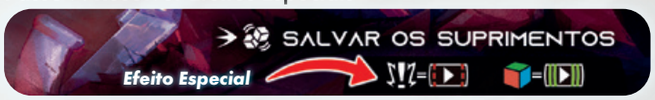
Decida se deseja ou não Modificar os resultados dos seus dados baixando na mesa cartas de Seção da sua mão. Após resolver o efeito de uma carta de Seção, coloque-a virada para cima no seu descarte.

Por exemplo: *Se tivesse obtido 2 Acidentes e estivesse jogando com Cho Jae-yong, você poderia baixar "Abrigo de Emergência" para relançar um dos seus dados que produziram Acidentes (torcendo para não tirar outro resultado como esse) e/ou poderia baixar "Recursos de Especialista" e mudar a face de um dos seus dados azuis para um resultado qualquer à sua escolha.*

Passo 5: Verificar a ocorrência de Combinações
Pule este passo mais uma vez. As Combinações de Dados serão explicados mais adiante.

Passo 6: Resolver dados de Lesão e Perigo
Pule este passo, pois nenhum dado de Lesão ou Perigo foi lançado.

Passo 7: Resolver Efeitos Especiais



Esta Ação Especial tem dois Efeitos Especiais. Eles devem ser resolvidos da esquerda para a direita.

Em primeiro lugar, para cada Acidente que você tiver em seu Banco de Resultados, avance uma casa na trilha vermelha, então passe o dado em questão para a Reserva Esgotada. Lembre-se: o primeiro progresso coloca um marcador no começo da trilha e cada progresso subsequente fará o marcador avançar 1 casa para a direita.

Em seguida, para cada dado remanescente em seu Banco de Resultados, avance na trilha verde, então passe o dado para a Reserva Esgotada.

Passo 8: Assinalar as Consequências
Pula-se este passo no caso de Testes dotados de trilhas.

Passo 9: Gastar dados
Mova todos os dados do Banco de Resultados para a Reserva Esgotada.

Acidentes

O resultado Acidente significa que algo saiu errado e geralmente produz um efeito negativo.



Efeitos Especiais

Alguns Testes apresentam Efeitos Especiais dentro de uma moldura escura entre o nome da Ação e suas Consequências.

Fichas de Sucesso

Toda vez que você ganhar uma , coloque uma ficha de Sucesso acima do espaço indicado na borda superior do tabuleiro do Planeta.

Esforço



Uma outra maneira de Renovar seus dados é via Esforço, um mecanismo resumido logo abaixo da Reserva Esgotada no seu tabuleiro de Tripulação. Mas não é bom você usá-lo neste Tutorial, pois pagaria por ele com o Sacrifício de um dado.

Sem cartas no baralho de Seção

Toda vez que você precisar comprar uma carta de Seção e o baralho não possuir mais cartas, reembaralhe seu descarte para formar um novo baralho. Em seguida, compre a carta.

***Importante:** Você só vai formar um novo baralho quando precisar comprar uma carta e não houver mais carta alguma no baralho, e não assim que ele acabar.*

Passo 10: Resolver as Consequências

Verifique cada trilha de cima para baixo. Se o marcador estiver sobre a casa da Consequência, remova-o e aplique o devido efeito.

Se por acaso você aplicar a Consequência verde, comece ganhando 1 . Em seguida, troque o PDI deste Setor por **P102** (Suprimentos Recuperados) e devolva ao estoque todos os marcadores que se encontravam sobre a carta de PDI anterior.

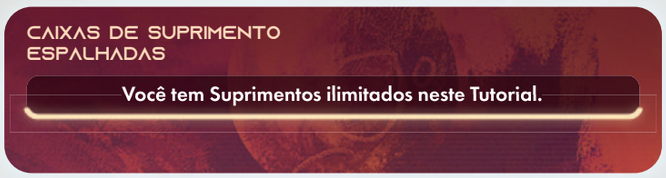
Se não tiver progredido o suficiente para chegar ao fim da trilha verde, tente outra vez no próximo turno (ou deixe um outro Tripulante tentar).

***Nota:** No raro caso de você alcançar simultaneamente o fim das duas trilhas, como elas se resolvem de cima para baixo, a Consequência da trilha verde trocaria o PDI atual por uma outra carta. A trilha vermelha não seria resolvida.*

Seu Tripulante já não tem mais dados e, como se viu, a maioria das Ações Especiais exige dados. Já que a ação Descansar é uma das maneiras de Renovar seus dados, é isso que você deve fazer no momento.

A PRIMEIRA AÇÃO DESCANSAR

Como você verá na carta de Consulta, executar a ação Descansar reduz seus Suprimentos. Os Suprimentos são seus recursos mais importantes, pois representam oxigênio, filtros, água e tudo mais de que você precisa para explorar planetas alienígenas. Mas, nesta Missão do Tutorial, seus Suprimentos são ilimitados, como informa a carta de Condição Global.



Ao Descansar, você Renova metade (arredondada para cima) do seu total de dados de Seção. No momento, você tem 5 dados. No caso, todos eles se encontram na Reserva Esgotada, mas, no futuro, pode ser que você tenha alguns ainda nas casas dos Dados Disponíveis. Você conta todos os dados no seu tabuleiro de Tripulação. Metade de 5 arredondada para cima é 3. Portanto, você Renova 3 dados à sua escolha.

Para Renovar um dado, passe-o da Reserva Esgotada para uma casa da cor correspondente no lado esquerdo do seu tabuleiro de Tripulação. Lembre-se de posicioná-los com a face das quatro cantoneiras para cima. Assim você poderá identificá-los com facilidade.

Por fim, como último passo da ação Descansar, compre 1 carta de Seção, passando-a do topo do baralho para sua mão. No Posto 1, a quantidade máxima de cartas de Seção que um Tripulante pode ter na mão é 2 (como informa o tabuleiro de Tripulação). Se tiver 3 cartas na mão, você terá de mandar uma delas para o descarte, que fica do lado direito do seu tabuleiro de Tripulação. Da próxima vez que precisar comprar uma carta, e não houver mais cartas, reembaralhe o descarte para formar um novo baralho e coloque-o à esquerda do tabuleiro de Tripulação.

Acabou o turno do segundo Tripulante. Vire seu indicador de Turno de maneira a mostrar o lado "Turno Encerrado". Mais uma vez, você normalmente teria de revelar e resolver uma carta de Incidente, mas, neste ponto do Tutorial, pule essa parte.

TRIPULANTES REMANESCENTES

Dependendo da quantidade de gente no Grupo Avançado, pode ser que alguns Tripulantes ainda não tenham agido.

Se você tiver três Tripulantes ou mais, eles devem seguir as instruções apresentadas aqui. Assim que todos os jogadores terminarem seus turnos, passe para "Rodada Completa", no fim desta parte do manual.

***Nota:** Ao resolver os passos a seguir, se não souber ao certo o significado de um ícone, consulte o Glossário de Ícones no fim deste manual.*

JOGADOR 3

Ação 1: Execute a Ação Especial "Coletar Amostras da Superfície" que aparece na carta de PDI do Setor onde você se encontra no momento. Essa Ação Especial é parecida com aquela que Amir fez no turno dele, mas há uma terceira Consequência (amarela). Consulte a parte sobre "Consequências Extras" na p. 21 deste Manual de Regras antes de executar essa Ação.

A Consequência verde desta Ação Especial instrui você a ganhar a **Descoberta Singular** 1. Toda vez que ganhar uma Descoberta Singular, verifique as regras das "Descobertas Singulares" na p. 24 deste manual.

A Consequência verde também informa que é preciso trocar **P101** por **P000**, mas existem várias cartas **P000** no monte. Como são vários os exemplares disponíveis da mesma carta, escolha um ao acaso.

Ação 2: Viaje para o Setor 5, escolhendo entre Gastar um dado ou lançar um dado de Perigo. No fim do seu turno, vire o indicador de Turno. Não revele nem resolva uma carta de Incidente.

JOGADOR 4

Ação 1: Viaje para o Setor 4. Para isso, você terá de Gastar um dado. O Setor 4 menciona um Registro. Assim que entrar nesse Setor, **vá para o Registro 311**.

Ação 2: Execute a ação Preparar. A Ação é explicada na p. 22 deste manual, mas, por ora, simplesmente compre 1 carta de Seção. Pule a parte sobre Combinações de Dados. No fim do seu turno, vire o indicador de Turno. Não revele nem resolva uma carta de Incidente.

RODADA COMPLETA

Você completou uma rodada inteira! **Vá para o Registro 59.**

CONTINUAÇÃO DO TUTORIAL

*Leia esta parte após a leitura do **Registro 59**.*

Assim que tiver completado a primeira rodada do Tutorial, você estará por sua conta e risco! No entanto, antes de continuar, saiba que há mais algumas regras que você precisa entender, e elas são explicadas a seguir. Você precisa saber que elas existem, mas só terá de ler várias delas quando for estritamente necessário. Dependendo do que tiver acontecido no Tutorial até o momento, pode ser que você já tenha lido algumas dessas instruções. Além disso, consulte o Glossário de Ícones no fim deste manual para conhecer os ícones que ainda não foram explicados.

***Nota:** Durante o Tutorial, os Tripulantes só passarão a sortear cartas de Incidente no fim de seus respectivos turnos depois que a Missão **M02** já estiver revelada.*



CARTAS DE CONSULTA

Como já foi mencionado, as cartas de Consulta apresentam, de um lado, um resumo da organização do turno e uma lista das Ações possíveis; do outro, o procedimento dos Testes com os Dados. Agora que a parte "programada" do Tutorial terminou, você terá de consultar os dois lados dessa carta ao jogar. Certas coisas que aparecem na Consulta e nós acabamos pulando durante a primeira rodada serão explicadas separadamente a seguir.

ORDEM DOS TURNOS



No começo de cada rodada, o Tripulante que tiver o indicador de Primeiro a Agir escolherá um Tripulante qualquer (pode ser ele mesmo) para receber o indicador de Primeiro a Agir. Os Tripulantes realizam seus turnos alternadamente, começando com aquele que tem o indicador de Primeiro a Agir e prosseguindo no sentido horário daí em diante. Cada Tripulante vira seu indicador de Turno no começo da rodada.

HABILIDADES DE CONVERSÃO



Todo Tripulante tem uma Habilidade de Conversão ilustrada no canto superior esquerdo de sua respectiva carta. Durante um Teste, quando precisar Gastar um dado, você poderá usar sua Habilidade de Conversão para tratar um resultado Básico da cor informada como se fosse o ícone indicado. A cor do dado não muda.

EFEITOS DAS VIAGENS

O ícone de Viagem já foi explicado, mas ele não é o único ícone a aparecer nos Caminhos. Todos são explicados no Glossário de Ícones, mas repetimos aqui aqueles que aparecem no tabuleiro do Planeta do Tutorial, para facilitar a consulta.



Para resolver este efeito, escolha um dos Dados Disponíveis no seu tabuleiro de Tripulação e passe-o para a Reserva Esgotada. Neste caso, a imagem do dado mostra as 3 cores e, sendo assim, você pode escolher qualquer dado.



Lance um dado de Perigo e procure o resultado na Consulta do Dado de Perigo.

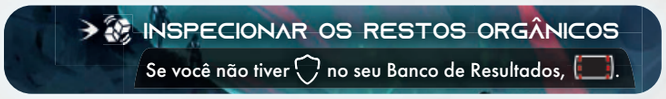
EFEITOS ESPECIAIS IMEDIATOS

Leia esta parte assim que um Tripulante executar uma Ação Especial que tenha um Efeito Especial Imediato.

Chama-se de Efeito Especial Imediato o Efeito Especial que contém um dos ícones a seguir.



Se você cumprir as condições desse tipo de Efeito Especial, encerre o Teste imediatamente. Passe todos os dados do Banco de Resultados para a Reserva Esgotada do respectivo dono e resolva a Consequência indicada.



Por exemplo: *Durante este Teste, se você não tiver um ícone no seu Banco de Resultados, resolva imediatamente a Consequência vermelha e encerre o Teste.*

CARTAS COM DUAS AÇÕES ESPECIAIS

Algumas cartas apresentam mais de uma Ação Especial. Você terá de escolher qual Ação Especial executar antes de começar o Teste.



CONSEQUÊNCIAS EXTRAS

Leia esta parte assim que um Tripulante fizer um Teste que tenha uma Consequência Extra.

Alguns Testes têm uma Consequência Extra na cor amarela, além das Consequências verde e vermelha. A Consequência Extra geralmente oferece a você alguma coisa que vai se somar à habitual Consequência positiva.



No caso da Ação Especial "Coletar Amostras da Superfície", a Consequência Extra oferece a você uma ficha de Sucesso e, em seguida, você aplica o efeito da Consequência verde. A seta amarela que parte da Consequência amarela e aponta para a verde indica justamente isso.

Nota: *No caso particular desta Ação, você poderia optar por lançar apenas 1 dado. Se desse sorte e conseguisse o resultado , ou , você receberia a Consequência amarela e, em seguida, a verde (veja o exemplo anterior). Mas, se você não tirasse nenhum desses resultados, esse único dado não seria suficiente para que você ganhasse a Consequência verde.*

Nota: *Diferente da Ação Especial "Abrir a Porta Estanque na Marra", neste caso a Consequência vermelha não produz também a Consequência verde. A tentativa simplesmente fracassa e você desperdiça a Ação.*

VÁRIAS CARTAS DE PDI

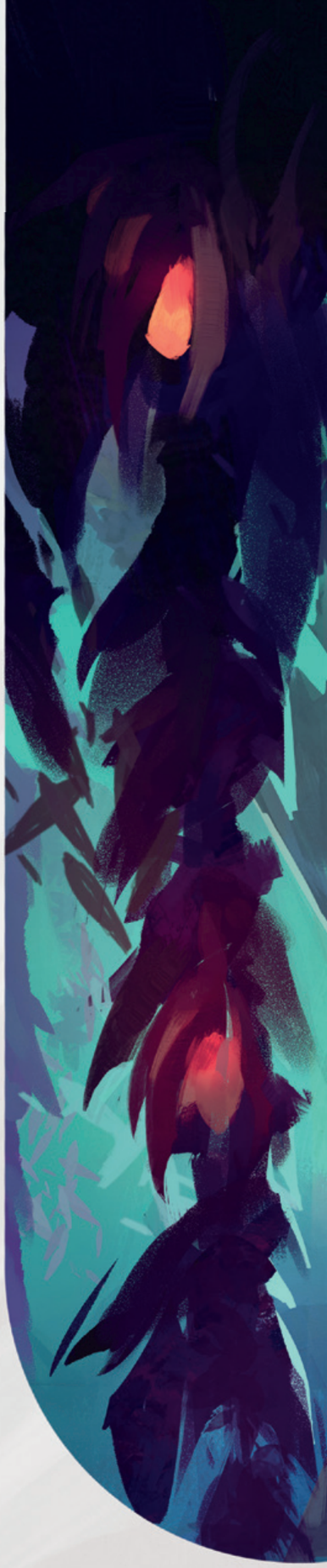
Leia esta parte assim que você receber instruções para pegar uma carta ***P000****.*

Toda vez que for instruído a pegar uma carta de PDI e houver vários exemplares dessa carta disponíveis, escolha uma ao acaso.

CARTA DE PROMOÇÃO

Leia esta parte quando você já tiver 3 fichas de Sucesso.

Assim que você cumprir os requisitos informados na carta de Promoção vigente, vire a carta de modo a mostrar a face Completa. Ela indica que você concluiu essa meta extra e receberá os benefícios correspondentes durante o Manejo da Nave. No caso do Tutorial, vire a carta assim que você tiver 3 fichas de Sucesso no espaço logo acima do tabuleiro do Planeta. Continue a coletar fichas de Sucesso normalmente.



LESÕES

Leia esta parte assim que um Tripulante ganhar uma Lesão.

Em diversos momentos do Tutorial, você será instruído a receber a carta de Lesão "Só um Arranhão!" (o único tipo que aparece no Tutorial; se for instruído a ganhar qualquer outro tipo de Lesão no decorrer do Tutorial, ignore essa instrução). Para fazer isso, comece pegando uma carta de Lesão (no Tutorial, todas elas são "Só um Arranhão!"), então coloque-a virada para cima na vaga de Lesão mais à esquerda na base do seu tabuleiro de Tripulação. Em seguida, coloque 1 dado de Lesão amarelo na casa de dados mais alta de qualquer uma das colunas no seu tabuleiro de Tripulação, movendo todos os outros dados da coluna uma casa para baixo se a casa superior já tiver um dado.

Nota: *No Tutorial, não importa a coluna na qual você colocará o dado, mas, no modo Campanha, isso poderá fazer diferença..*



Por exemplo: *Durante a ação Viajar, você é instruído a lançar o dado de Perigo e, como resultado da jogada, você deve ganhar a Lesão "Só um Arranhão!". Em primeiro lugar, você coloca a carta na vaga de Lesão mais à esquerda. Em seguida, você pega 1 dado de Lesão e decide colocá-lo na coluna verde. Todos os seus dados verdes movem-se uma casa para baixo.*

Nota: *No Tutorial, cada Tripulante pode receber apenas 1 Lesão. Se já tiver uma carta de Lesão, ignore todos os efeitos que fariam você ganhar mais uma. Não será desse jeito durante a Campanha.*

TESTES DE TRIPULANTES LESIONADOS

Toda vez que fizer um Teste, ao chegar ao passo 2, você terá de lançar, além dos dados de Seção que escolher, todos os dados de Lesão que você tiver. No passo 6, se o Resultado de um dos dados de Lesão no seu Banco corresponder ao ícone na sua carta de Lesão, coloque o dado de Lesão em cima da carta e aplique o efeito do ícone, como a própria carta indica. Se o Resultado do dado não corresponder a ícone algum em qualquer uma das suas cartas de Lesão, deixe-o no seu Banco.

Nota: *No Tutorial, não há efeitos que modifiquem esses dados, mas, na Campanha, haverá.*



Por exemplo: *Depois de rastejar por um duto apertado, você ganhou uma carta de Lesão e um dado de Lesão. Durante um Teste, você lança seu dado de Lesão com os outros dados. O resultado do dado de Lesão é . No passo 6, você coloca esse dado em cima da carta de Lesão e é obrigado a Gastar um dado.*

Os dados de Lesão voltam para as casas dos dados de Seção no fim do passo 6 de um Teste. Coloque o dado na casa superior de qualquer uma das colunas (ele não precisa voltar para a mesma coluna que ocupava antes), empurrando outros dados para baixo, se necessário.

LIVRAR-SE DE LESÕES

No Tutorial, alguns efeitos permitem a um Tripulante livrar-se de um dado de Lesão e de uma carta de Lesão. Para tanto, simplesmente devolva o dado ao estoque e junte a carta de Lesão às demais do mesmo tipo.

AÇÃO PREPARAR

Leia esta parte assim que um Tripulante quiser executar a ação Preparar.

Para executar a ação Preparar, faça uma das coisas a seguir ou as duas (na ordem que desejar):

- Compre 1 carta de Seção (passe-a do seu baralho para sua mão). Se agora tiver 3 cartas na mão (acima do seu limite de cartas de Seção), você terá de descartar 1 carta imediatamente.
- Faça um Teste e tente casar os ícones obtidos nos dados com as Combinações das cartas de Seção na sua mão (as Combinações são explicados na próxima página). O procedimento é o de sempre, descrito na p. 15 (você é obrigado a incluir possíveis dados de Lesão, outros jogadores podem Ajudar e você pode baixar cartas de Seção e usar os efeitos no alto dessas cartas para modificar os resultados do Teste).

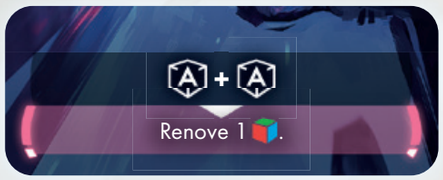
Sem dados suficientes para Gastar

Se tiver de resolver um efeito do tipo Gastar e não tiver Dados Disponíveis suficientes, então você terá de Sacrificar um dado (consulte "Sacrificar" no Glossário de Termos de Jogo no fim deste manual).

COMBINAÇÕES DE DADOS

Leia esta parte da próxima vez que um Tripulante resolver um Teste.

No passo 5 de um Teste, você pode usar o efeito da Combinação de Dados de quaisquer cartas de Seção na sua mão, desde que consiga cumprir o requisito usando os dados no Banco de Resultados.



Nota: *Durante a Campanha, a carta de Condição Global vigente também pode apresentar Combinações.*

Se os Resultados no Banco (contando os dados dos Tripulantes que Ajudaram) casarem com os requisitos da Combinação de uma carta de Seção na sua mão, você poderá passar os dados casados para a Reserva Esgotada do respectivo dono e ativar o efeito descrito na carta. Depois disso, coloque a carta virada para cima no descarte. É possível ativar o efeito de mais de 1 carta de Seção dessa maneira, mas os dados usados para ativar um efeito passarão imediatamente para a Reserva Esgotada de seu respectivo dono e não poderão ser usados para ativar uma outra carta nem uma Consequência.

Nota: *No Tutorial, existem apenas dois tipos de ícones nas Combinações de Dados. Haverá muitos outros na Campanha.*

Qualquer dado que mostre um resultado Básico

2 dados que mostrem o mesmo ícone. Lembre-se de que o resultado Vanguard conta como qualquer ícone.

Nenhum resultado Acidente pode ser usado nas Combinações



Por exemplo: *Você faz um Teste e lança 2 dados (1 vermelho e 1 azul). Um outro Tripulante Ajuda você e lança 1 dado verde. Você obtém 1 ícone de Fisicalidade e 1 Básico. O outro Tripulante obtém 1 Vanguard. Não se aplica nenhum efeito de relançamento e, assim, esses são os resultados finais dos dados após o passo 4 da sequência do Teste. No passo 5 do Teste, esses dados podem ser usados para ativar o efeito da Combinação de quaisquer cartas de Seção na sua mão.*

Você tem 2 cartas de Seção na mão (Atletismo e Corrida).

Você usa seu dado Básico azul para ativar o efeito da carta Corrida (mover-se para um outro Setor), passando os dados azuis para sua Reserva Esgotada e descartando Corrida.

Em seguida, visto que o resultado Vanguard conta como qualquer ícone, você usa seu resultado vermelho de Fisicalidade e o dado do Tripulante que Ajudou para ativar o efeito da carta Atletismo. O dado vermelho passa para sua Reserva Esgotada e o verde, para a Reserva Esgotada do Tripulante que Ajudou você.

AJUDAR

Toda vez que um Tripulante fizer um Teste, cada um dos outros Tripulantes que dividem o Setor com ele terá a opção de Ajudar. Aquele que faz o Teste é chamado de Tripulante Ativo.

Leia esta parte assim que um Tripulante decidir Ajudar.

Os Tripulantes podem Ajudar de uma ou duas maneiras, como se verá a seguir:

- Durante o Passo 1 do Teste, um outro Tripulante pode Ajudar escolhendo 1 dos seus Dados Disponíveis. Lança-se esse dado no Passo 3 e o Tripulante Ativo poderá usá-lo como se o dado estivesse no seu próprio Banco de Resultados. Ao Gastá-lo, porém, o Tripulante Ativo o colocará na Reserva Esgotada do respectivo dono, e não na sua.
- No Passo 4 do Teste, um outro Tripulante pode Ajudar baixando da mão para a mesa 1 carta de Seção que tenha o efeito "Durante um Teste". Resolva o efeito da carta como se o Tripulante Ativo a tivesse baixado.

Por exemplo: *Amir, Cho e Riku estão todos no mesmo Setor. Amir executa uma Ação Especial que envolve um Teste. Cho Ajuda acrescentando um de seus dados ao Banco de Resultados. Riku não acrescenta dado algum, mas baixa uma carta de Seção no Passo 4.*

DADOS DE PERIGO NOS TESTES

Leia esta parte ao executar a Ação Especial "Espremer-se para Passar".



Certas Ações Especiais são de execução arriscada, e isso é representado pelo ícone do dado de Perigo à esquerda do nome da Ação Especial. Durante um Teste, é necessário lançar um dado de Perigo junto com seus outros dados. No Passo 5, resolva o dado de Perigo como você normalmente faria ao lançar um deles (procure o resultado na carta de Consulta do Dado de Perigo). Em seguida, devolva o dado de Perigo ao estoque.

Banco de Resultados Coletivo
Cada jogador tem seu Banco de Resultados. Assim é possível controlar a quem pertence cada dado. Mas consideram-se todos os dados de todos os Bancos de Resultados como parte de um só Banco, e todos podem ser usados pelo Tripulante Ativo.

Habilidades de Conversão durante a Ajuda
Os Tripulantes que Ajudam não podem usar suas Habilidades de Conversão. Somente o Tripulante que faz o Teste pode usar a dele. No entanto, esse Tripulante também pode aplicá-la aos dados oferecidos pelos Tripulantes que o Ajudam.

DESCOBERTA SINGULAR

*Leia esta parte somente quando receber instruções para ganhar a **Descoberta Singular 1**.*

As Descobertas Singulares podem ser encontradas em certos planetas e são colocadas viradas para baixo no tabuleiro do Planeta durante a preparação. Quando receber a instrução para ganhar uma Descoberta Singular, revele a carta. As Descobertas Singulares costumam ser guardadas na sua Nave Auxiliar, mas, durante o Tutorial, coloque-a acima do tabuleiro do Planeta, no espaço indicado.

Se depois de conseguir a Descoberta Singular **1**, você voltar a receber instruções para ganhá-la, pegue 1 (como indica o espaço da Descoberta Singular na margem superior direita do tabuleiro do Planeta).

INCIDENTES

*Leia esta parte após a leitura do **Registro 298**.*

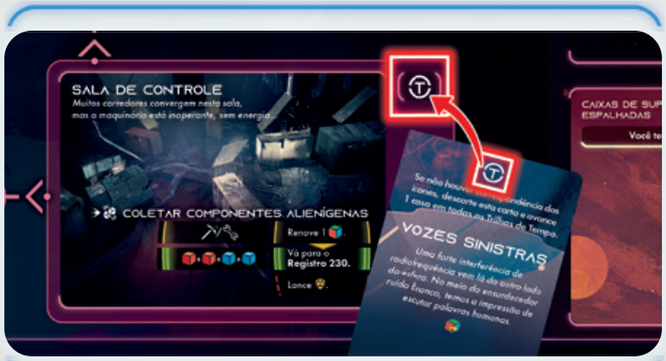
Como já foi mencionado, ao encerrar seu turno, o Tripulante revela a primeira carta do baralho de Incidentes e a resolve.

O processo é o seguinte:

1) Revele a primeira carta do baralho de Incidentes. Se não houver mais cartas nesse baralho, embaralhe os Incidentes descartados para formar um novo baralho antes de revelar a primeira carta.
2) Se nenhum dos ícones de Bioma que aparecem na carta corresponder aos ícones de Bioma do Setor onde você se encontra (contando-se os ícones de uma possível carta de PDI), implemente o efeito secundário da carta, impresso no alto da mesma. No Tutorial, o efeito secundário de todas as cartas de Incidente é avançar 1 casa em todas as Trilhas de Tempo. Ignore esse efeito se a carta de Condição Global **G01** (Luz Intermitente) não estiver em jogo. Se ela estiver, então leia o texto a seguir, sob o título "Trilhas de Tempo".
3) Se qualquer um dos ícones de Bioma na carta casar com qualquer um dos ícones de Bioma no Setor onde você está, resolva o efeito principal da carta, impresso na parte de baixo. Salvo indicação em contrário, esse efeito só se aplica ao jogador que revelou a carta.
4) Coloque a carta virada para cima no descarte dos Incidentes.

***Por exemplo:** Você termina seu turno no Setor 6 e revela uma carta de Incidente. O ícone de Bioma na carta corresponde ao ícone de Bioma no Setor onde você se encontra e, assim, resolve-se o efeito principal do Incidente (Vozes Sinistras) e você é obrigado a Gastar um dado.*

Caso os Biomas impressos na carta não correspondam com o ícone do setor, resolva o efeito secundário (avançar em 1 casa todas as Trilhas de Tempo).



TRILHAS DE TEMPO

Leia esta parte somente quando receber instruções nesse sentido.

Em diversos momentos, você receberá instruções para avançar em todas as Trilhas de Tempo. No Tutorial, isso só será relevante a partir do momento em que a carta **G01** entrar em jogo (**G01** é a única Trilha de Tempo no Tutorial).

As Trilhas de Tempo são parecidas com as trilhas das Ações Especiais: toda vez que você for instruído a avançar em todas as Trilhas de Tempo, se não houver indicador de Tempo numa determinada trilha, coloque um na casa mais à esquerda. Todo progresso subsequente fará o indicador avançar uma casa para a direita. Assim que ele chegar à casa mais à direita (aquela que detalha o efeito), resolva o efeito em questão.

Toda vez que você for instruído a zerar a Trilha de Tempo, remova da trilha o indicador de Tempo.



***Por exemplo:** A Trilha de Tempo da carta **G01** requer 4 unidades de progresso. A primeira coloca o indicador de Tempo na trilha e, quando esse indicador alcançar a última casa, você irá para o **Registro 505**.*

LIMPEZA DO TUTORIAL

*Leia esta parte após a leitura do **Registro 204**.*

Quando seu Grupo Avançado deixa o planeta, é hora de fazer uma limpeza rápida. Siga estes passos:

1) **LIMPEZA DE CARTAS E DADOS:** Passe os dados de Seção da mesa para os Compartimentos de Seção apropriados. Devolva à caixa do jogo todos os indicadores de Turno e Tempo, o indicador de Primeiro a Agir, as miniaturas, os marcadores, dados de Lesão e dados de Perigo.
   - Remova do jogo todas as cartas de Seção usadas no Tutorial e também as cartas de Incidente, Lesão, Missão e Condição Global do Tutorial.
   - Coloque todas as cartas **P000** – "Nada Interessante Aqui" (provenientes tanto do tabuleiro do Planeta quanto do baralho de PDI) em "Pontos de Interesse" (Organizador de Cartas A). Remova do jogo todas as outras cartas de PDI provenientes do tabuleiro do Planeta e do baralho de PDI.
2) **VERIFICAÇÃO DOS COMPONENTES:** Neste ponto, os únicos componentes na mesa devem ser a Planetopédia, as fichas de Sucesso e as Descobertas que você conquistou, a carta de Promoção, os tabuleiros de Tripulação com as cartas de Tripulante e as cartas de Consulta.
3) **PROMOÇÃO DOS TRIPULANTES:** Já que a carta de Promoção foi virada durante a Exploração Planetária e agora mostra a face

Completa, todos os Tripulantes no Grupo Avançado sobem de Posto. Troque o sleeve de Posto 1 por um sleeve de Posto 2 e reintroduza cada carta em seu respectivo tabuleiro de Tripulação. Devolva os sleeves de Posto 1 aos Compartimentos de Seção apropriados.



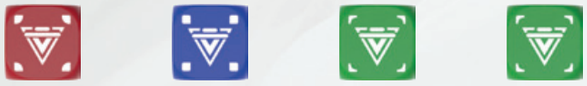
Posto 1 Posto 2 Posto 3



Em seguida, remova do jogo a carta de Promoção do Tutorial.

4) **AQUISIÇÃO DE DADOS:** Você pode usar suas fichas de Sucesso para adquirir mais dados para cada Seção. O custo será de 1 ficha de Sucesso para cada dado que uma Seção tiver no momento (todas as Seções sempre têm a mesma quantidade de dados). Essa aquisição acrescenta 1 dado novo a **cada Seção**. Como cada Seção tem 5 dados no momento, o custo será de 5 fichas de Sucesso. Se você tiver fichas de Sucesso suficientes, devolva 5 delas à caixa do jogo e pegue ali os dados a seguir, acrescentando-os aos Compartimentos de Seção correspondentes.

Segurança Engenharia Ciências Reconhecimento



Esses dados são chamados de Curingas e oferecem a você uma chance maior de obter o resultado Vanguard, mas também há uma chance maior de você tirar um Acidente. Use-os com cuidado! Por ora, deixe na mesa as fichas de Sucesso que sobraram.

Parabéns! Você chegou ao fim do Tutorial de ***ISS Vanguard***. Lembre-se de que mais regras e elementos de jogo, como Manejo da Nave, Pistas, Descobertas, Ameaças, Naves Auxiliares etc., serão revelados no decorrer da campanha. Sempre que quiser revisar as regras para essas coisas, consulte o Capítulo III deste manual, a partir da p. 29.

Se quiser seguir com a campanha logo após o Tutorial, passe para a próxima parte (Continuação da Campanha). Se não, vá para "Como Reiniciar o Jogo", p. 41, e descubra como preparar o jogo para novas sessões.

Que a sorte acompanhe você em suas viagens!

CONTINUAÇÃO DA CAMPANHA

Você está pronto para fazer o primeiro Manejo da Nave. Nesta parte do jogo, você viaja para novos planetas alienígenas, pesquisa tecnologias, fabrica novos equipamentos e aprimora Seções e Tripulantes. Use o Manual da Nave para executar as várias etapas do Manejo da Nave. Coloque o Manual da Nave na mesa e separe à esquerda dele espaço suficiente para três reservas de fichas.

O Manual da Nave já foi abastecido com as cartas iniciais durante as etapas discutidas em "Antes da Primeira Sessão".

Agora, siga estes passos:

- Ponha na mesa o envelope "Em Espera". Durante o Manejo da Nave, você poderá receber instruções para colocar cartas nesse envelope e, quando chegar à parte do Manual da Nave onde elas são usadas, você será informado quanto ao que fazer com elas.
- Abra o Manual da Nave nas páginas 28-29. Passe a **Descoberta Singular** do espaço "Descobertas Localizadas" no tabuleiro do Planeta para o nicho número "1" do porta-cartas da p. 29.
- Se ainda houver fichas de Sucesso na mesa, coloque-as na bolsa de Fichas. Use esse saco plástico com fecho ziplock para guardar sua reserva de fichas variadas.
- O jogador de cada Seção passa os Tripulantes dos tabuleiros de Tripulação para "Tripulação em Repouso" (Organizador de Cartas B).
- O jogador de cada Seção sorteia 2 cartas de "Recrutas" (Organizador de Cartas B) e as coloca sobre a mesa, viradas para cima. Cada jogador escolhe um novo Tripulante para cada uma de suas Seções. Introduza esses Tripulantes nos sleeves de Posto 1 que se encontram nos Compartimentos de Seção. Devolva as cartas de Tripulante que sobraram a "Recrutas" (Organizador de Cartas B) e as embaralhe.
- Cada jogador pega seus novos Tripulantes para formar sua mão. Os Tripulantes na mão de um jogador são chamados de Tripulantes Disponíveis. Os jogadores que controlam mais de uma Seção mantêm juntos os Tripulantes Disponíveis de todas as suas Seções, formando uma única mão. Durante o Manejo da Nave, você poderá encarregar os Tripulantes Disponíveis de cumprir diversas tarefas. Mas você nunca poderá atribuir um encargo ao último Tripulante Disponível de cada Seção, pois precisará dele na próxima Exploração Planetária.

Nota: *Ou seja, pode ser que você não consiga cumprir Encargo algum no seu primeiro Manejo da Nave, a não ser que decida usar o Quartel para recrutar mais Tripulantes.*

- Tire da caixa o Sistema de Varredura Planetária e o Atlas Estelar e deixe-os por perto.

Você está pronto para começar o Manejo da Nave. Essa fase usa procedimentos que se encontram no Manual da Nave e alguns deles mencionam componentes que você ainda não obteve em sua campanha. Se um procedimento mencionar um componente que você não tem, ignore a instrução por ora. Eles farão sentido em Manejos da Nave futuros.

Dica: *Você verá que o Manual da Nave apresenta diversas opções. Não se preocupe com isso. Neste ponto da Campanha, nenhuma delas é ruim. Mas sugerimos que, ao chegar ao passo "Instalações da Nave", você ative o Quartel e o Complexo Fabril. Com isso, você vai ganhar alguns Equipamentos antes da próxima missão. No entanto, outras combinações também são possíveis!*

Agora vá para o Registro 750.







CAPÍTULO III – CAMPANHA

Antes de embarcar na Campanha, é bom que pelo menos um dos jogadores tenha jogado o tutorial (o ideal seria que todos o jogassem - página 10), pois esse material ensina as principais regras do jogo.

Você tem duas opções para começar a Campanha.

1) **Continuar a partir do Tutorial:** Recomenda-se esta opção caso você tenha acabado de jogar o Tutorial. Você não precisa fazer nova preparação nem procedimentos adicionais. Simplesmente retome o jogo no ponto onde o Tutorial parou. Para fazer isso, pule o resto desta página e também a 28. Você encontrará as regras detalhadas da Exploração Planetária a partir da p. 29.
2) **Introdução Rápida:** Escolha esta opção caso queira começar a Campanha com Tripulantes diferentes daqueles usados no Tutorial ou caso esteja jogando a Campanha uma segunda, terceira ou enésima vez.

INTRODUÇÃO RÁPIDA À CAMPANHA

O procedimento a seguir explica como preparar e iniciar a Campanha da ISS Vanguard sem jogar o Tutorial.

1) Verificar os Organizadores de Cartas e o Manual da Nave

Certifique-se de que os Organizadores de Cartas e o Manual da Nave tenham sido preparados de acordo com as instruções de "Antes da Primeira Sessão". Se você tiver refeito os baralhos do Tutorial, passe estas cartas do Tutorial para os Organizadores indicados:

- Cartas de Ponto de Interesse **P101**, **P102**, **P103**, **P105**, **P106**, **P107**, **P108**, **P109**, **P000**, **P000**, **P000** para "Pontos de Interesse" (Organizador de Cartas A)
- Carta de Missão **M01**, **M02**, **M03** para "Cartas de Missão" (Organizador de Cartas A)
- Carta de Condição Global **G01** para "Condições Globais" (Organizador de Cartas A)
- Descoberta Singular 1 para "Descobertas Singulares" (Organizador de Cartas A)
- 4 cartas de Lesão "Só um Arranhão!" para "Lesões" (Organizador de Cartas A)
- Ponha na mesa as 5 cartas de Incidente e a carta de Promoção do Tutorial.
- 4 cartas de Tripulante do Tutorial para "Recrutas" (Organizador de Cartas B)
- Carta de Projeto de Pesquisa **R01** para "Projetos de Pesquisa" (Organizador de Cartas B)

2) Reunir Componentes

Coloque na mesa os componentes a seguir:

A. 1 consulta da Rodada / dos Testes com Dados para cada jogador
B. 1 consulta do Dado de Perigo
C. 4 tabuleiros de Tripulação
D. Organizador de Cartas A (Exploração Planetária)
E. Organizador de Cartas B (Manejo da Nave)
F. Compartimentos de Seção (ou as 4 caixas das Seções, caso você as tenha adquirido como extra)
G. Planetopédia
H. 1 indicador de Primeiro a Agir e todos os indicadores de Turno e Tempo, as fichas de Sucesso e os marcadores universais
I. 12 dados de Lesão
J. 2 dados de Perigo
K. 5 cartas de Incidente do Tutorial
L. 1 carta de Promoção do Tutorial

Importante: *Certifique-se de devolver à caixa do jogo os componentes que não aparecem na lista acima.*



3) Ler o Registro Inicial

Abra o Diário de Bordo e leia o **Registro Inicial** (o primeiro Registro do Diário de Bordo) que desencadeia a história da *Vanguard*.

4) Escolher Seções

Recomenda-se que os jogadores discutam quais Seções cada um deles vai controlar. Como se trata de um jogo cooperativo, é bom garantir que todos os jogadores estejam satisfeitos com as Seções que escolheram. Então cada jogador pega os tabuleiros de Tripulação das Seções sob seu controle. O participante que controla uma Seção passa a ser chamado de o "jogador da Seção". Cada uma das quatro Seções deve ter um jogador que a controle!

5) Sortear os Tripulantes iniciais

A. O jogador de cada Seção sorteia 3 cartas de "Recrutas" (Organizador de Cartas B) e as coloca sobre a mesa, viradas para cima.

B. Cada jogador escolhe dois Tripulantes iniciais para cada uma de suas Seções. Introduza esses Tripulantes nos sleeves de Posto 1 que se encontram nos Compartimentos de Seção. Coloque um Tripulante de cada Seção no tabuleiro de Tripulação apropriado e os demais em "Tripulação em Repouso" (Organizador de Cartas B).

C. Devolva as cartas de Tripulante que sobraram a "Recrutas" (Organizador de Cartas B) e as embaralhe.

6) Preparar Dados e Cartas de Seção

Pegue os dados de cada Seção e coloque-os nas casas do tabuleiro de Tripulação, de acordo com a ilustração abaixo. Verifique se você pegou os dados que correspondem **exatamente** às imagens a seguir (as marcas nos quatro cantos de certas faces do dado ajudam a identificá-lo). Devolva à caixa os dados não utilizados.



Seção de Engenharia



Seção de Segurança



Seção de Reconhecimento



Seção de Ciências

7) Escolher o Grupo Avançado

Todo jogador que controla mais de uma Seção escolhe uma Seção apenas para participar da primeira missão. Se você for o único jogador, então escolha duas Seções.

Para todas as Seções que NÃO vão participar da primeira missão:

A. Passe a carta de Tripulante da Seção do tabuleiro de Tripulação para "Tripulação em Repouso" (Organizador de Cartas B)

B. Passe os dados de Seção do tabuleiro de Tripulação para o Compartimento da Seção correspondente.

C. Devolva à caixa o tabuleiro de Tripulação da Seção.

8) Preparar as Cartas de Seção



Para cada Tripulante do Grupo Avançado, pegue no Compartimento de Seção correspondente as 10 cartas de Seção de Posto 1, identificadas por uma barra branca ao lado do ícone de Posto (como no exemplo à esquerda). Cada Tripulante embaralha suas respectivas cartas de Seção, colocando-as viradas para baixo no espaço do baralho de Seção à esquerda do tabuleiro de Tripulação.

Nota: *O planeta inicial não usa todas as regras e componentes do jogo, como Ameaças, Descobertas, Pistas, Equipamento, Habilidades da Tripulação e Cargas. Sendo assim, nem todas as habilidades das cartas serão úteis no momento.*

9) Preparar o Tabuleiro do Planeta

A. Abra a Planetopédia nas páginas **2-3** (Olho do Vazio): esse será o tabuleiro do Planeta.

B. Coloque a carta de Promoção do Tutorial com a face "Incompleta" para cima no espaço indicado na margem superior do tabuleiro do Planeta.

C. Pegue em "Missões" (Organizador de Cartas A) a carta de Missão **M01** e coloque-a virada para cima no espaço da Missão, logo abaixo da Descoberta Singular.

D. Coloque **Descoberta Singular 1** no espaço designado, virada para baixo.

E. Embaralhe 5 cartas de Incidente do Tutorial e coloque-as ao lado do tabuleiro do Planeta.

F. Para cada Seção que participar desta Exploração Planetária, os jogadores escolherão uma miniatura de Tripulante do Grupo Avançado e encaixarão cada uma delas nos aros coloridos das respectivas Seções. Os jogadores colocarão essas miniaturas nos Setores 1 e 2, distribuindo-as como eles bem entenderem, desde que cada Setor tenha pelo menos uma miniatura.

G. Coloque um indicador de Turno ao lado de cada tabuleiro de Tripulação de maneira que o lado "Turno Disponível" fique para cima. Entregue o indicador de Primeiro a Agir ao jogador da Seção de Reconhecimento (mesmo se a Seção de Reconhecimento não tiver um representante no Grupo Avançado).

H. Deixe vazio o espaço das Cargas. Por terem saído repentinamente do torpor, os Tripulantes do Grupo Avançado não recebem Cargas no começo desta Exploração!

I. Leia em voz alta a carta de Missão.

J. O jogador de cada Seção compra duas cartas do baralho de Seção.

10) Que comece a Exploração! Vá para o Registro 1.

REGRAS DA EXPLORAÇÃO PLANETÁRIA

No começo da Exploração Planetária, siga estes passos:

1) 

Cada jogador pega 1 indicador de Turno para cada Tripulante no Planeta e coloca-o sobre seu tabuleiro de Tripulação, mostrando o lado "Turno Disponível".

2) O jogador da Seção de Reconhecimento escolhe o Tripulante que receberá o indicador de Primeiro a Agir.

A Exploração Planetária se divide numa série de rodadas. A cada rodada, a começar pelo Tripulante que detém o indicador de Primeiro a Agir e seguindo daí em diante no sentido horário, todo Tripulante terá um turno para executar duas Ações. No fim do turno de um Tripulante, o jogador vira o indicador de Turno de maneira a mostrar o outro lado. Quando todos os Tripulantes tiverem completado um turno, a rodada terminará. Cada Tripulante vira seu indicador de Turno de maneira a mostrar mais uma vez o lado "Turno Disponível".

No começo da rodada seguinte, o Tripulante que tiver o indicador de Primeiro a Agir escolherá um Tripulante qualquer (pode ser ele mesmo) para receber o indicador de Primeiro a Agir. O Tripulante com o indicador de Primeiro a Agir fica com o primeiro turno, seguido por todos os outros Tripulantes no sentido horário.

No seu turno, siga estes passos:

1) **Executar duas Ações** – Escolha uma das Ações da lista a seguir e resolva-a completamente. Em seguida, escolha uma segunda Ação e resolva-a por inteiro. Com exceção da Ação Especial, você pode executar a mesma Ação duas vezes.

- Ação Especial *(uma vez por turno)*
- Viajar
- Preparar
- Descansar
- Decolar





Para ajudar você a lembrar se lhe restam uma ou duas Ações, você pode usar o indicador de Ações opcional.

Usar um efeito do seu tabuleiro de Tripulação, do tabuleiro de Nave Auxiliar, da carta de Tripulante, carta de Seção ou Equipamento etc. não contará como Ação, a não ser que o efeito tenha sido identificado como Ação Especial ou seu texto declare que usá-lo contará como Ação.



Por exemplo: *A carta de Equipamento "Acampamento" informa: "Coloque o indicador de acampamento no Setor onde você está. Conta como uma Ação." Portanto, você não poderá usá-la se já tiver executado duas Ações no turno atual.*

2) **Fim de Turno**



- Vire seu indicador de Turno de maneira a mostrar o lado "Turno Encerrado".
- Revele e resolva uma carta de Incidente (p. 37).

Quando todos os indicadores de Turno mostrarem o lado "Turno Encerrado", a rodada chegará ao fim. Comece uma nova rodada.

Essa sequência se repete até acontecer uma das coisas a seguir:

- Um Tripulante executa a Ação Decolar.
- Um Tripulante recebe a quarta carta de Lesão.
- Um Registro ou uma carta de Missão manda você encerrar a Exploração Planetária.

Em seguida, consulte "Fim da Exploração Planetária" na p. 41.

AÇÕES ESPECIAIS

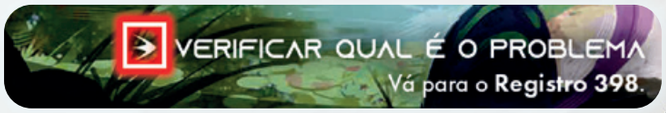
As Ações Especiais abrangem de tudo um pouco, desde coletar amostras de uma substância perigosa a negociar com uma forma de vida alienígena. São identificadas por ➔ antes do nome da Ação.

No seu turno, você pode executar uma Ação Especial que apareça:

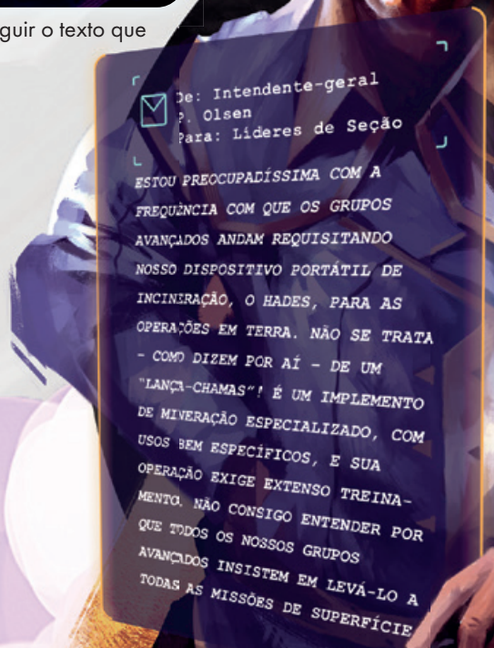
- no tabuleiro do Planeta, ilustrada no Setor onde você se encontra;
- numa carta de PDI no Setor onde você se encontra;
- na carta de Condição Global;
- numa carta que representa possíveis Ameaças no Setor onde você se encontra;
- numa carta de Missão revelada;
- numa carta de Módulo de Nave Auxiliar ou Promoção.



A maioria das Ações Especiais envolve um Teste com os Dados (p. 31).

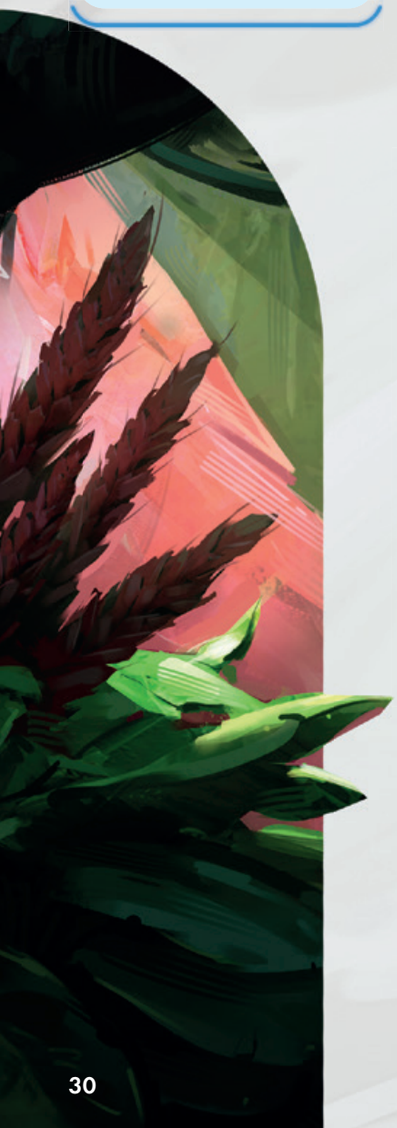


Outras Ações Especiais simplesmente envolvem seguir o texto que aparece logo abaixo delas.



Setor da Nave Auxiliar
Alguns Setores têm um ícone de Nave Auxiliar, indicando um Setor onde você talvez consiga pousar. O Setor que abriga essa Nave Auxiliar é chamado de Setor da Nave Auxiliar. No fim da maioria das Explorações Planetárias, você terá de voltar ao Setor da Nave Auxiliar para Decolar.

Registros numerados no tabuleiro do Planeta
No seu turno, se chegar a um Setor que direciona você para o Diário de Bordo (por exemplo, "Vá para o Registro XX"), leia imediatamente o Registro em questão.



VIAJAR

A Ação Viajar é a principal maneira de os Tripulantes chegarem a novos Setores do planeta.

Nota: *Se houver um ícone visível em algum ponto do Setor onde você se encontra, você não poderá executar esta Ação.*

Toda vez que executar a Ação Viajar, siga estes passos:

1) Escolha um Caminho (uma linha que conecta o Setor no qual você está ao Setor para onde você quer Viajar). Alguns Caminhos são de mão única: você só poderá escolher um Caminho se houver uma seta no começo dele. Ou seja, você só poderá se mover na direção indicada pelas setas.



Por exemplo: *Você pode Viajar do Setor de baixo para o de cima, mas não no outro sentido.*

Nota: *Os Setores entre os quais você pode Viajar são chamados de Setores Conectados. O termo é mencionado em algumas cartas.*

2) Resolva cada um dos ícones que aparecem no Caminho. Se o Caminho tiver um ícone de Viagem , pule o passo 3 desta Ação e resolva o efeito da Ação Viajar indicada na carta de Condição Global que fica no canto inferior direito do tabuleiro do Planeta.





Por exemplo: *Você Viaja por um Caminho que tem um ícone de Viagem. Você consulta a carta de Condição Global e descobre que precisa fazer um Teste.*

Nota: *Até completar a Ação Viajar (ou seja, quando resolver todos os ícones do Caminho), seu Tripulante estará no Setor onde você começou a viagem. Portanto, os Tripulantes que estiverem no Setor de origem poderão Ajudar você, mas não será o caso daqueles que estiverem no Setor de destino.*

3) Coloque a miniatura do seu Tripulante no Setor que se encontra na outra ponta do Caminho. Se você chegar a um Setor com um **Registro numerado**, abra o Diário de Bordo e leia imediatamente o Registro em questão.

PREPARAR

Toda vez que você executar a Ação Preparar, faça uma ou duas das coisas a seguir (na ordem que desejar):

- Compre 1 carta de Seção (passe-a do seu baralho para sua mão). Se agora tiver mais cartas na mão do que seu limite permite (2 cartas de Seção no Posto 1, 3 cartas no Posto 2, 4 no Posto 3), você terá de descartar cartas imediatamente até voltar ao limite.
- Faça um Teste para tentar casar os resultados obtidos nos dados com a Combinação de uma carta de Seção na sua mão ou na carta de Condição Global vigente. O procedimento é o habitual, descrito na p. 31 (você é obrigado a incluir possíveis dados de Lesão, outros jogadores podem Ajudar e você pode baixar cartas de Seção e usar os efeitos no alto dessas cartas para modificar os resultados do Teste).

DESCANSAR

Descansar é a principal maneira de os Tripulantes Renovarem seus dados de Seção (passe-os da Reserva Esgotada para as casas dos Dados Disponíveis no lado esquerdo do seu tabuleiro de Tripulação).

Toda vez que executar a Ação Descansar, siga estes passos:

1) Reduza em 1 seus Suprimentos (para tanto, use o marcador na trilha de Suprimentos da sua Nave Auxiliar). Se não for capaz de fazer isso (se a trilha já estiver zerada), você não poderá Descansar.

2) Renove metade (arredondada para cima) do seu total de dados de Seção. Para fazer isso, conte tanto os dados de Seção Disponíveis quanto os dados na sua Reserva Esgotada.

Por exemplo: *Se tiver 2 dados de Seção Disponíveis e 5 dados na Reserva Esgotada, você vai Renovar 4 dados.*

3) Compre 1 carta de Seção (passe-a do seu baralho para sua mão). Se agora tiver mais cartas na mão do que seu limite permite (2 cartas de Seção no Posto 1, 3 cartas no Posto 2, 4 no Posto 3), você terá de descartar cartas imediatamente até voltar ao limite.

Renovar dados
Para Renovar um dado, passe-o da Reserva Esgotada para uma casa da cor correspondente no seu tabuleiro de Tripulação. Lembre-se de colocá-lo com a face das quatro cantoneiras para cima. Assim você poderá identificá-lo com facilidade.

DECOLAR

Esta Ação só poderá ser executada por um Tripulante no Setor da Nave Auxiliar e somente com a concordância unânime dos outros Tripulantes. Executar esta Ação encerrará a Exploração Planetária no mesmo instante (p. 41).

Importante: *Decolar sem que todos os Tripulantes se encontrem no Setor da Nave Auxiliar levará à morte dos Tripulantes abandonados. Decolar com a missão ainda incompleta acarretará as penalidades de Missão Malsucedida descritas no Manual da Nave.*

ESFORÇO

Você pode fazer um Tripulante se Esforçar a **qualquer momento** (mesmo durante um Pouso). Esforçar-se não conta como Ação.

Para fazer seu Tripulante se Esforçar, Sacrifique 1 dado (dos Dados Disponíveis ou da Reserva Esgotada) para Renovar 5 dados desta Seção. Se tiver em jogo um total de **3 dados de Seção ou menos** (somando Dados Disponíveis, Reserva Esgotada e Banco de Resultados), você vai ganhar a Lesão "Exausto" em vez de Sacrificar um dado.



Por exemplo: *Você está prestes a fazer um Teste importante, mas tem apenas 1 dado de Seção no seu tabuleiro de Tripulação. Já que o tempo é um fator decisivo para a Missão atual, você não pode se dar ao luxo de executar a Ação Descansar para Renovar seus dados antes de fazer o Teste. Você decide se Esforçar, Sacrificando um dado da sua Reserva Esgotada para Renovar 5 dos seus dados Esgotados. Agora você conseguirá fazer o Teste com dados mais que suficientes.*

Nota: *Como não se trata de uma Ação, você pode se Esforçar no turno de um dos outros jogadores. Pode-se fazer Esforço até mesmo em resposta a um efeito ou após a revelação de um Incidente, mas antes de sua resolução.*

Por exemplo: *O efeito que você está resolvendo manda Gastar um dado. Como você não tem dados no seu tabuleiro de Tripulação no momento, isso obrigaria você a Sacrificar um dado. Você decide se Esforçar, Sacrificando um dado da sua Reserva Esgotada para Renovar 5 dos seus dados. Então você resolve o efeito original e Gasta um dado.*

Sacrificar
Devolva um dado de Seção Disponível ou Esgotado do seu tabuleiro de Tripulação para seu Compartimento de Seção.

TESTES COM OS DADOS

Muitas Ações que você executará durante o jogo envolvem um teste com seus dados de Seção para determinar a Consequência. Os Testes são identificados pelo ícone . Use as regras a seguir somente se você for instruído a fazer um Teste. Se você for instruído a lançar um dado específico (por exemplo, um dado de Perigo ou o d10), não aplique as regras a seguir, pois não se trata de um Teste.



Alguns Testes exibem uma ou mais linhas identificadas por cores. Cada linha representa uma Consequência possível, a depender dos resultados obtidos nos dados. A Consequência verde é um sucesso. A Consequência amarela (se houver uma) é um sucesso ainda melhor. A Consequência vermelha é um fracasso, mas pode levar a alguma coisa...



Outros Testes envolvem uma ou duas trilhas nas quais você fará avançar um marcador depois de lançar os dados indicados. Assim que o marcador chegar à casa da Consequência, seu efeito será resolvido no último passo do Teste. Em geral, a trilha verde leva a algo benéfico e a linha vermelha leva a algo ruim.

Para fazer um Teste, siga estes passos:

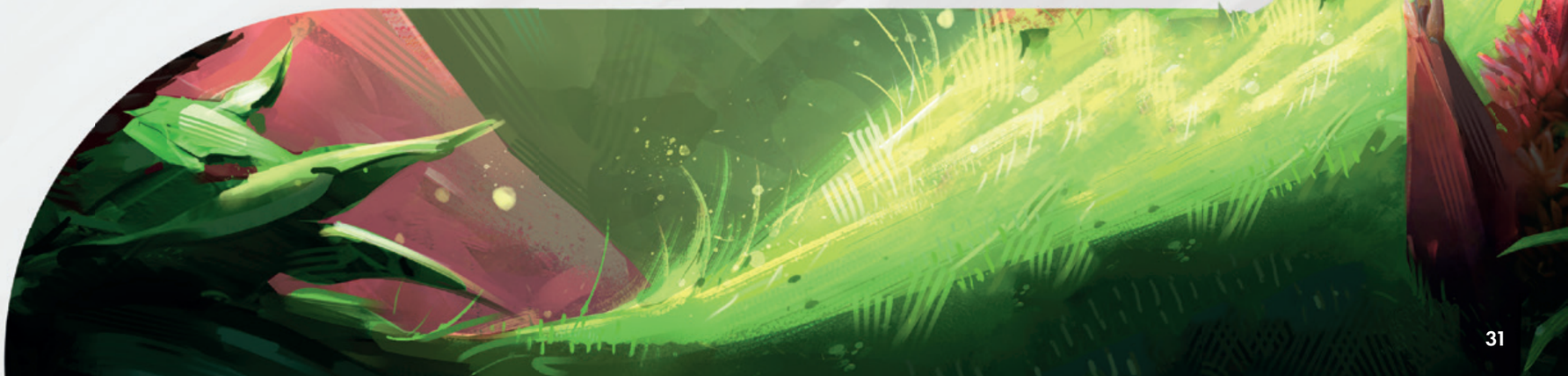
1) **Escolher dados:** Pegue nos Dados Disponíveis do seu tabuleiro de Tripulação (e não na Reserva Esgotada) quantos deles você quiser e segure-os na sua mão. Não é obrigatório escolher dados. Cada um dos outros Tripulantes que dividem o Setor com você pode optar por Ajudar escolhendo e passando para a mão dele ou dela um dado de Seção Disponível nos seus respectivos tabuleiros de Tripulação.
2) **Acrescentar dados de Lesão e Perigo:** Se tiver dados de Lesão no seu tabuleiro de Tripulação, passe-os também para sua mão. Os Tripulantes que Ajudarem não vão acrescentar os próprios dados de Lesão ao Teste. Além disso, pegue a quantidade de dados de Perigo indicada à esquerda do nome da Ação (se for o caso).
3) **Lançar os dados:** Lance todos os dados. Depois de lançados, eles passam a formar o Banco de Resultados. Cada Tripulante que tiver Ajudado também lança o dado com o qual decidiu contribuir. Mantenha separados os dados de outros Tripulantes, mas conte-os como parte do Banco de Resultados.

Banco de Resultados Coletivo
Embora cada jogador tenha seu próprio Banco de Resultados de maneira a manter os dados separados, consideram-se todos os dados de todos os Bancos individuais como parte do mesmo Banco de Resultados.

Símbolos de "Qualquer"
Este símbolo indica que se pode usar qualquer ícone. Se houver mais de um desses símbolos no requisito, então o mesmo ícone terá de ser usado em todas as ocorrências.

- O ícone Vanguard conta como qualquer ícone.
- Não se pode usar o resultado Acidente nas Combinações.

Por exemplo: +
O efeito desta Combinação requer dois ícones idênticos.



4) **Modificar os resultados:**

- Se estiver portando Equipamento, você poderá usar 1 ou mais dessas cartas caso elas tenham efeitos que se resolvam "Durante um Teste". Siga as instruções da carta. Os Tripulantes que Ajudarem só poderão usar suas próprias cartas de Equipamento se os efeitos especificarem essa possibilidade.
- Você pode baixar da sua mão para a mesa 1 ou mais cartas de Seção que tenham um efeito do tipo "Durante um Teste" (impresso no alto da carta). Resolvido o efeito da carta de Seção, mande-a para o descarte de seu respectivo dono.
- Outros Tripulantes no mesmo Setor podem Ajudar baixando 1 de suas cartas de Seção para afetar os resultados obtidos nos dados. Resolva o efeito dessas cartas como se o Tripulante Ativo as tivesse baixado.



Por exemplo: Você pode baixar esta carta para Relançar quantos do Banco de Resultados você desejar.

5) **Verificar a ocorrência de Combinações**: Você pode ativar efeitos das Combinações de Dados que aparecem nas cartas da sua mão e/ou na carta de Condição Global vigente.

Combinações de Dados nas cartas de Seção
Se houver no Banco de Resultados ícones que correspondam ao requisito da Combinação de Dados de uma carta de Seção na sua mão, você poderá passar os dados que exibem esses ícones para a Reserva Esgotada do respectivo dono e aplicar o efeito da Combinação descrito na carta. Em seguida, descarte a carta.

Você poderá aplicar o efeito de mais de uma carta de Seção dessa maneira, mas terá de usar dados diferentes para cada uma delas.

É possível usar os dados acrescentados ao Banco de Resultados pelos Tripulantes que Ajudaram, mas os Ajudantes não poderão usar os efeitos das Combinações de Dados de suas próprias cartas.

Combinações de Dados na Condição Global
Se houver no Banco de Resultados ícones que correspondam ao requisito da Combinação de Dados da carta de Condição Global vigente, você poderá passar os dados requeridos para a Reserva Esgotada do respectivo dono e aplicar o efeito. Pode-se fazer isso várias vezes, usando-se dados diferentes sempre que se aplicar o efeito.

Habilidades de Conversão



Amir Zaynab pode Gastar os dos dados azuis no seu Banco de Resultados como se fossem .



O Braço Robótico Industrial permite a você Gastar os dos dados azuis no seu Banco de Resultados como se fossem .

Todo Tripulante tem uma Habilidade de Conversão ilustrada no canto superior esquerdo de sua respectiva carta. Certos Equipamentos também têm Habilidades de Conversão. Durante um Teste, o Tripulante Ativo poderá usar sua Habilidade de Conversão e a de qualquer Equipamento que ele porte no momento toda vez que Gastar dados. Uma Habilidade de Conversão permite a você tratar resultados Básicos de uma determinada cor como se fossem um outro ícone especificado pela Habilidade de Conversão. A conversão só se aplica no momento em que se Gasta o dado. Você não poderá usar uma Habilidade de Conversão simplesmente para "mudar" um Resultado do seu Banco. Se mais de uma Habilidade de Conversão for capaz de converter o mesmo dado, você poderá escolher apenas uma delas (ou nenhuma). Os Tripulantes que Ajudam não podem usar suas Habilidades de Conversão. No entanto, o jogador que faz o Teste poderá aplicar suas Habilidades de Conversão aos dados provenientes dos Tripulantes que o estão Ajudando.

Dados com vários ícones
Se um resultado apresentar dois ícones, cada ícone será tratado separadamente.

Exemplos:



Se a Combinação de Dados pedir 2 ícones idênticos, você poderá Gastar estes dois dados para aplicar o efeito. Ou apenas um dado com os dois ícones juntos na mesma face.

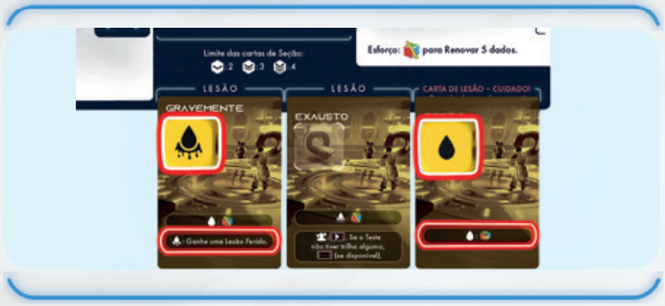


Se a Combinação pedir um ícone de Defesa e outro de Coleta, você poderá Gastar este dado para aplicar o efeito.

6) **Resolver dados de Lesão e Perigo:** Se não tiver dados de Lesão ou Perigo no seu Banco de Resultados, pule este passo. Do contrário, escolha um dos dados de Lesão que você lançou. Se o resultado do dado casar com um ícone numa de suas cartas de Lesão, coloque o dado de Lesão em cima da carta e aplique o efeito do ícone. Verifique suas cartas de Lesão na ordem em que se apresentam, da esquerda para a direita. Repita o processo para cada dado de Lesão lançado. Se o resultado não corresponder a ícone algum nas suas cartas de Lesão, passe o dado para a Reserva Esgotada. Neste passo, cada carta de Lesão pode receber apenas um dado.

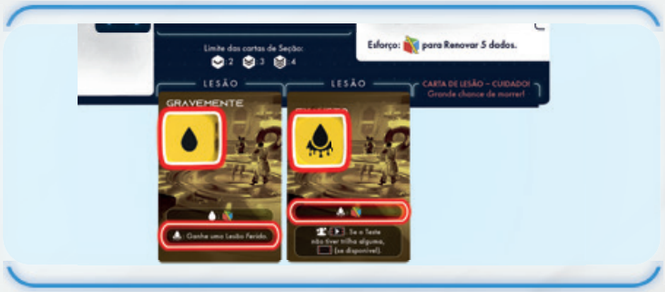
Por exemplo: *Você tem 2 cartas de Lesão (Gravemente Ferido e Exausto) e dois dados de Lesão. Você lança os dados e obtém Dano Grave e Dano.*

Se você escolher primeiro o resultado Dano Grave, esse dado será colocado em cima da Lesão Gravemente Ferido e seu efeito será resolvido (você ganhará a Lesão Ferido). Então o segundo dado de Lesão (Dano) seria colocado em cima da nova carta de Lesão Ferido e você teria de Gastar 1 dado.



Mas, se você escolhesse primeiro o resultado Dano, este seguiria para a carta de Lesão Gravemente Ferido e você Sacrificaria 1 dado.

Então, o resultado Dano Grave seria colocado em cima da carta Exausto e você Sacrificaria 1 dado.



Depois de resolver seus dados de Lesão, procure o resultado dos dados de Perigo porventura lançados na tabela correspondente da Consulta do Dado de Perigo. Em seguida, devolva o dado de Perigo ao estoque.



Por exemplo: *Neste caso, você procura na tabela A da Consulta do Dado de Perigo o resultado de um dado de Perigo lançado.*

No fim do passo 6, remova os dados de Lesão das cartas de Lesão e da sua Reserva Esgotada e coloque-os nas casas dos dados de Seção Disponíveis do seu tabuleiro de Tripulação. Encaixe-os nas casas mais altas de colunas à sua escolha, empurrando os outros dados para baixo. Os dados de Lesão não precisam voltar à mesma coluna de onde saíram, mas só pode haver 1 dado de Lesão por coluna. Mais detalhes sobre os dados de Lesão na p. 40.

7) **Resolver Efeitos Especiais:** Os Efeitos Especiais aparecem dentro de uma moldura escura abaixo do nome da Ação Especial e acima das Consequências. Resolva os efeitos de cada linha de cima para baixo. Se uma linha apresentar mais de um efeito, resolva-os da esquerda para a direita. Se houver no Banco de Resultados ícones que correspondam ao requisito do Efeito Especial, passe os dados que exibem esses ícones para a Reserva Esgotada e aplique o efeito uma vez para cada caso em que o requisito for cumprido.

Cada Efeito Especial **precisa** ser resolvido tantas vezes quantas forem possíveis com os resultados obtidos nos dados. Os dados passados para a Reserva Esgotada quando se resolve um Efeito Especial não podem ser utilizados para resolver um outro Efeito Especial (mesmo que nem todos os ícones nas faces dos dados tenham sido usados).

Há uma lista dos ícones dos Efeitos Especiais no Glossário de Ícones.



Por exemplo: *Esta Ação Especial tem 3 Efeitos Especiais.*

1. Para começar, cada Acidente faz avançar a trilha vermelha. Dados com esse ícone são passados para a Reserva Esgotada do respectivo dono.

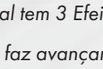
2. Em seguida, cada resultado de Fisicalidade ou Sondagem faz avançar a trilha verde. Dados com esses ícones são passados para a Reserva Esgotada do respectivo dono.

3. Por último, a cada 3 dados de Seção que tiverem sobrado no Banco de Resultados, o marcador da trilha verde avançará uma casa. Em seguida, esses dados irão para a Reserva Esgotada do respectivo dono.

Efeito Especial da Condição Global
Se a carta de Condição Global vigente apresentar um Efeito Especial, esse Efeito Especial vai se aplicar a todos os Testes do jogo e terá de ser resolvido antes de qualquer outro Efeito Especial.

Requisitos das Consequências
O ícone "+" indica que você precisa ter todos os elementos representados.

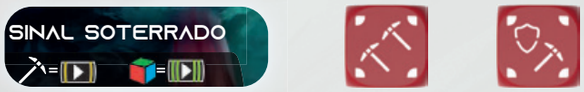
O ícone "/" indica requisitos alternativos. Você só precisa ter todos os elementos anteriores ou posteriores a "/".

Por exemplo: 

Neste caso, você precisa ter no seu Banco de Resultados um ícone ou tanto um dado vermelho quanto um dado azul.

Dados com dois ícones

Ao se resolver um Efeito Especial, cada ícone na face de um dado é tratado separadamente. Portanto, é possível que um dado resolva um Efeito Especial mais de uma vez.



Por exemplo: *Você lança 2 dados e obtém os resultados que aparecem aqui. Você usa os 3 ícones de Coleta para resolver três vezes o primeiro Efeito Especial. Embora o ícone de Defesa não tenha sido usado, passam-se os dados para a Reserva Esgotada. Sendo assim, não se resolve o segundo Efeito Especial, pois não sobraram dados no Banco de Resultados.*



Por exemplo: *Você lança 3 dados e obtém os resultados ilustrados aqui. Você tem ícones suficientes para resolver duas vezes o primeiro Efeito Especial. Com isso, gastam-se todos os dados que correspondem a qualquer um dos Efeitos Especiais indicados, impossibilitando a aplicação do terceiro Efeito Especial.*

Progressão nas trilhas



Todas as trilhas que aparecem nas cartas (sejam as dos PDIs ou as Trilhas de Tempo) começam sem marcador algum. A primeira vez que você avançar numa trilha, coloque um marcador na casa mais à esquerda. Depois disso, toda vez que fizer algum progresso, mova o marcador uma casa para a direita.

Quando o marcador chegar à casa da Consequência, o efeito desta será aplicado no passo 10.

Por exemplo: *Para alcançar e aplicar a Consequência da trilha verde, você precisa avançar com o marcador quatro vezes.*

8) Assinalar as Consequências:

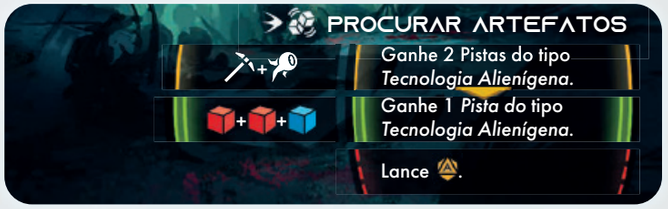
Pula-se este passo quando a Ação Especial apresenta uma ou mais trilhas.

Começando com a linha superior e prosseguindo de cima para baixo, veja se você cumpriu os requisitos da linha em questão. Se for esse o caso, passe os dados em questão para a Reserva Esgotada do respectivo dono e coloque um marcador na casa da Consequência.

Senão, passe para a linha seguinte e veja se o requisito foi cumprido.

Só é possível assinalar uma linha: assim que você posicionar um marcador, siga para o próximo passo.

A linha vermelha nunca tem requisitos. Portanto, assinale essa Consequência caso não tenha marcado nenhuma das outras linhas.



Por exemplo*: Se houver um e um no seu Banco de Resultados, assinale a casa da Consequência amarela. Se não, havendo 3 dados de Seção no Banco de Resultados (dois vermelhos e um azul), assinale a Consequência verde. Se não tiver marcado nem a Consequência amarela nem a verde, assinale a Consequência vermelha.*

9) Gastar dados:

Passe todos os dados de Seção dos Bancos de Resultados de todos os jogadores para suas respectivas Reservas Esgotadas.

10) Resolver as Consequências:

Consequências Ligadas

Após aplicar o efeito de uma Consequência, aplique também o efeito de qualquer outra Consequência ligada à primeira por uma seta.



Por exemplo: *Você tirou um , o que lhe permite assinalar a Consequência amarela no Passo 8. Após aplicar o efeito dessa Consequência no Passo 10, você também aplicará a Consequência verde.*

Nota: *As Consequências ligam-se exclusivamente na direção em que a seta aponta. No exemplo anterior, se assinalasse a Consequência verde, você não aplicaria o efeito da Consequência amarela.*

- Se sua Ação apresentar uma ou mais trilhas, começando com a trilha superior e prosseguindo daí para baixo, caso o marcador tenha alcançado a casa da Consequência, remova o marcador e aplique o efeito da Consequência.
- Se sua Ação não tiver trilha alguma, remova o marcador da Consequência assinalada e, em seguida, aplique o efeito da Consequência.

Salvo indicação em contrário, os efeitos de uma casa de Consequência aplicam-se exclusivamente ao Tripulante responsável pela Ação.

EXEMPLOS DE TESTES

Exemplo 1
Você decide executar a Ação Especial "Coletar Amostras da Superfície".



No passo 1, você pega 4 dados do seu tabuleiro de Tripulação. Com isso, você garante que cumprirá ao menos o requisito verde, mas também torce para conseguir ativar a Combinação da Condição Global vigente. Como não há outros Tripulantes no mesmo Setor que você, ninguém poderá Ajudar.

No momento, você não tem Lesão alguma e a Ação Especial não apresenta um dado de Perigo. Portanto, pula-se o passo 2.



No passo 3, você lança os dados e obtém os resultados aqui à esquerda.

No passo 4, você não baixa carta alguma nem utiliza efeitos para mudar os resultados obtidos.

No passo 5, você usa o obtido para ativar o efeito da Combinação de Dados da carta de Condição Global vigente. Você passa esse dado para a Reserva Esgotada e ganha 1 Pista do tipo Espécime Vivo. Você também poderia usar seus outros dados para ativar os efeitos das Combinações de Dados das cartas de Seção na sua mão, mas isso deixaria você sem dados suficientes para alcançar a Consequência desejada da Ação Especial.



Pula-se o passo 6, pois não há dados de Lesão nem Perigo a serem resolvidos.

Pula-se o passo 7, pois esta Ação Especial não apresenta Efeitos Especiais.

No Passo 8, você verifica se por acaso cumpriu os requisitos de alguma Consequência. Você gastou seu e, portanto, não tem como cumprir o requisito da Consequência amarela. No entanto, visto que você tem um dado de cada cor, você assinala a Consequência verde e passa os dados para a Reserva Esgotada. (O dado vermelho com o Acidente ainda conta como um dado vermelho.)

Pula-se o passo 9, pois não sobraram dados no seu Banco de Resultados.

Por fim, no passo 10, você resolve a Consequência verde: ganha a **Descoberta Singular 1** e troca a carta de PDI pela carta **P000**.

Exemplo 2
Você decide executar a Ação Especial "Recuperar o Ecossistema". Um outro Tripulante já tentou a mesma coisa em turno anterior e, assim, a trilha verde já avançou uma vez.

No passo 1, você escolhe 3 dados do seu tabuleiro de Tripulação (2 azuis e 1 verde). Um outro Tripulante está no mesmo Setor que você e decide Ajudar acrescentando 1 dado verde ao Teste.



No passo 2, você acrescenta seu dado de Lesão aos dados selecionados no passo 1.

No passo 3, lançam-se todos os dados.

No passo 4, você baixa uma carta de Seção que lhe permite relançar 1 dado. Você relança um dos dados azuis que tiveram Acidente como resultado e obtém um ícone Vanguard!





No passo 5, você decide não usar nenhum dos seus dados para ativar as Combinações de Dados das cartas na sua mão, pois você quer guardá-los para a Ação Especial. Lembre-se: os Acidentes não podem ser usados para fazer Combinações e, portanto, você é obrigado a ficar com eles!

No passo 6, você resolve o dado de Lesão que lançou. Infelizmente, o resultado do dado corresponde ao ícone na sua carta de Lesão e, assim, você coloca o dado em cima da carta e aplica o efeito correspondente (Perca 1 de Suprimentos). Se os ícones não tivessem casado, o dado teria sido colocado na Reserva Esgotada. No fim do passo 6, devolve-se o dado de Lesão a uma das casas mais altas dos seus Dados Disponíveis.



No passo 7, você resolve os Efeitos Especiais da esquerda para a direita. Em primeiro lugar, você avança 1 casa na trilha verde graças ao resultado Biologia, passando o dado correspondente para a Reserva Esgotada. Visto que já há um marcador na trilha verde, você o move 1 casa para a direita. Então você passa o resultado Vanguard para sua Reserva Esgotada, tratando-o como mais um ícone de Biologia e avançando mais uma vez na trilha. Em seguida, você usa sua Habilidade de Conversão para Gastar o resultado Básico verde obtido pelo Tripulante que Ajudou você como se fosse mais um resultado Biologia, passando esse dado para a Reserva Esgotada do colega jogador e avançando mais uma vez na trilha. O marcador chega à casa da Consequência.

O segundo Efeito Especial gera 1 unidade de progresso na trilha vermelha por causa do Acidente. Como não há marcador na trilha vermelha, você coloca um na casa mais à esquerda e passa o dado do Acidente para sua Reserva Esgotada.

Pula-se o passo 8, pois esta Ação Especial contém trilhas.

Pula-se também o passo 9, pois não sobraram dados nos Bancos de Resultados.

No passo 10, aplica-se o efeito da Consequência verde: você ganha 1 ficha de Sucesso e segue para o **Registro 366**.

CARTAS DE SEÇÃO

As cartas de Seção constituem a principal maneira de modificar os resultados que você obtém nos dados ou de melhorar suas chances de sucesso em lances decisivos. Também possibilitam que você obtenha ícones que não aparecem nas faces dos seus Dados Disponíveis.

Fora o próprio efeito ao ser baixada na mesa (parte superior), cada carta de Seção também tem uma Combinação de Dados especial (parte inferior). Se houver no Banco de Resultados ícones que correspondam ao requisito da Combinação de Dados de uma carta de Seção na sua mão, você poderá passar os dados que exibem esses ícones para a Reserva Esgotada do respectivo dono e aplicar o efeito da Combinação de Dados da carta. Descarte a carta em seguida (mais detalhes em "Testes com os Dados", p. 31).

Cada Seção tem um conjunto diferente de cartas de Seção, que ficam armazenadas no Compartimento da dita Seção.

Se você receber a instrução para **sacrificar uma carta de Seção,** coloque-a no seu Compartimento de Seção.

Baralho de Seção

Os jogadores montam os baralhos de Seção de seus Tripulantes durante a etapa "Protocolo de Lançamento da Missão" do Manejo da Nave. Cada baralho deve ter pelo menos 10 cartas e não podem incluir cartas de um Posto superior ao do Tripulante.

Limite de cartas de Seção

Se um Tripulante por acaso tiver mais cartas na mão do que seu limite de cartas de Seção permite, o jogador terá de descartar cartas **imediatamente** até voltar ao limite. Enquanto estiver acima do limite, o jogador não poderá baixar cartas na mesa. O limite é de 2 cartas para os Tripulantes de Posto 1, 3 cartas para os de Posto 2 e 4 para os de Posto 3.

Cartas de Seção em jogo

- A parte superior da carta de Seção indica o momento em que você pode baixá-la na mesa. Mas várias cartas de Seção têm regras mais específicas, descritas nas cartas propriamente ditas.
- As Combinações de Dados que aparecem na parte inferior das cartas de Seção só podem ser usados durante o passo 5 de um Teste.
- As cartas de Seção descartadas ou baixadas e resolvidas seguem para o seu descarte.
- Toda vez que você precisar comprar uma carta de Seção e não houver mais delas, reembaralhe seu descarte e coloque o novo baralho à esquerda do seu tabuleiro de Tripulação.

DADOS DE SEÇÃO

Os dados de Seção são de três cores: vermelha, azul e verde. São usados durante os Testes, depois do que são transferidos para a Reserva Esgotada de seu respectivo dono. Renovar um dado passa-o da Reserva Esgotada para uma das casas no lado esquerdo do seu tabuleiro de Tripulação.



***Por exemplo**: Eis os resultados mais comuns destes dados.*

Em cada dado, as faces que ilustram o resultado mais comum são identificadas por cantoneiras. Ao encaixar os dados numa casa ou ao separá-los por tipo, sempre coloque-os com a face das cantoneiras para cima. Assim será bem mais fácil achar e organizar seus dados. Cada cor utiliza cantoneiras de formato diferente para ajudar os daltônicos a distinguir uma da outra.

A maioria dos ícones tem relação temática com certos tipos de atividades (por exemplo, pode ser que você precise tirar um ícone no dado para não sofrer dano). Além disso, três faces são especiais e encontram-se descritas a seguir:

Vanguard – Este ícone pode ser tratado como qualquer outro ícone de dado de Seção, mesmo que o dado lançado não tenha o ícone em questão em suas faces.

Básico – Este ícone, em geral, não tem efeito próprio, mas pode ser Convertido em outro ícone por meio da Habilidade de Conversão do seu Tripulante (se a cor do dado corresponder à da habilidade).

Acidente – Este ícone representa um resultado imprevisto. Tirar um Acidente pode não ter efeitos negativos em alguns casos, mas, em outros, o resultado pode ser desastroso! Nenhum Acidente pode ser usado para desencadear Combinações.

***Nota:** Todo dado continua a contar como um dado de sua respectiva cor, independentemente do ícone resultante.*

Para cada cor, são 5 os tipos de dado de Seção:

Tipo 1 – Dados Básicos
Estes dados não apresentam ícones especializados. São úteis quando você simplesmente precisa de dados de uma determinada cor. Além disso, o ícone Básico pode se transformar num ícone especializado por meio da Habilidade de Conversão do seu Tripulante.



Tipo 2 – Dados Especializados
Estes dados apresentam um dos três ícones especializados associados à sua cor. Os dados especializados são úteis quando você deseja obter um ícone muito específico.



Tipo 3 – Dados Universais
Estes dados apresentam os três ícones especializados associados à sua cor em combinações variadas de dois ícones.

A chance de obter um ícone específico é menor neste caso, em comparação com um dado Especializado, mas os dados Universais não apresentam o ícone Acidente. Os dados Universais não se encontram disponíveis no começo da Campanha. Os jogadores terão acesso a eles conforme a história avançar.



Tipo 4 – Dados Peritos
Estes dados reúnem num só lugar todos os ícones associados à sua cor, sendo que algumas faces apresentam dois ícones. Além disso, os dados Peritos não apresentam o ícone Acidente. Não estão disponíveis no começo da Campanha. Os jogadores terão acesso a eles conforme a história avançar.



Tipo 5 – Dados Curingas
Estes dados apresentam exclusivamente os ícones Vanguard e Acidente. Lançar um Curinga oferece a você a oportunidade de obter o ícone que for, mas também aumenta a probabilidade de tirar um Acidente.



HABILIDADES E TALENTOS DOS TRIPULANTES

Habilidade de Conversão
O canto superior esquerdo de cada carta de Tripulante apresenta uma Habilidade de Conversão que lhe permite, ao Gastar um dado, tratar um ícone Básico da cor informada como se fosse o ícone indicado.



Por exemplo: *Esta Habilidade de Conversão permite a você Gastar um resultado Básico de um dado azul como se fosse o resultado Ciências.*

Talento do Tripulante
Todo Tripulante também tem um Talento descrito na parte inferior de sua respectiva carta. A carta também informa a quantidade inicial de Cargas do Talento.

Pode-se usar um Talento a qualquer momento (a não ser que sua descrição especifique algo diferente) descartando-se 1 Carga do tabuleiro de Tripulação. Ao fazer isso, siga as instruções do Talento.

Nota: *O número de Cargas informado na carta é a quantidade inicial, e não o máximo. Alguns efeitos podem fazer com que um Tripulante tenha Cargas acima da quantidade inicial.*

INCIDENTES

No fim do turno de cada Tripulante, revela-se e resolve-se a primeira carta do baralho de Incidentes.

1) Revele a primeira carta do baralho de Incidentes. Se não houver mais cartas para revelar, embaralhe os Incidentes descartados para formar um novo baralho antes de revelar a primeira carta.
2) Se nenhum dos ícones de Bioma que aparecem na carta corresponder aos ícones de Bioma do Setor onde você se encontra (contando-se os ícones de uma possível carta de PDI), implemente o efeito secundário da carta, impresso no alto da mesma.
3) Se qualquer um dos ícones de Bioma na carta casar com qualquer um dos ícones de Bioma no Setor onde você está, resolva o efeito principal da carta, impresso na parte de baixo. Salvo indicação em contrário, esse efeito só se aplica ao jogador que revelou a carta.
4) Coloque a carta virada para cima no descarte dos Incidentes.



Por exemplo: *Você termina seu turno no Setor 7 e revela uma carta de Incidente. O ícone de Bioma na carta corresponde ao ícone de Bioma no Setor onde você se encontra no momento e, assim, resolve-se o efeito principal do Incidente (Vozes Sinistras) e você é obrigado a Gastar um dado.*

Caso não apareça no Setor onde você se encontra o ícone de Bioma impresso na carta, resolva o efeito secundário (avançar em 1 casa todas as Trilhas de Tempo).

Opções inacessíveis



Quando uma carta apresenta alternativas, você não pode escolher uma opção pela qual não tenha como pagar.

Por exemplo: *Ao resolver o Incidente "Visibilidade Baixa", se não tiver Suprimentos, então você terá de lançar .*

Mas, se as regras permitirem, você poderá escolher uma maneira alternativa de pagar pela opção.

Por exemplo: *Você pode escolher uma opção que exija o Sacrifício de um dado, mesmo que você tenha apenas 3 dados de Seção. Você ganha a Lesão "Exausto" em vez de Sacrificar um dado.*

TRILHAS DE TEMPO

Em diversos momentos, você receberá instruções para avançar em uma ou mais Trilhas de Tempo. Para cada uma delas, se não houver um indicador de Tempo na trilha, coloque um na casa mais à esquerda. Todo progresso subsequente fará o indicador avançar uma casa para a direita. Assim que ele chegar à casa mais à direita (aquela que detalha o efeito), resolva o efeito em questão. Se você for instruído a recuar numa Trilha de Tempo, mova o indicador de Tempo uma casa para a esquerda (ou descarte-o caso ele já se encontre na casa mais à esquerda).

Se houver várias Trilhas de Tempo em jogo, você poderá resolvê-las na ordem que desejar.



Por exemplo: *A Trilha de Tempo da carta* ***G01*** *requer 4 unidades de progresso. A primeira coloca o indicador de Tempo na trilha e, quando esse indicador alcançar a última casa, você irá para o* ***Registro 505****.*



NAVES AUXILIARES E MÓDULOS DE NAVE AUXILIAR

As Naves Auxiliares são uma parte essencial da Exploração Planetária e condição obrigatória para se chegar a vários planetas perigosos. Antes de cada Pouso, você vai escolher e personalizar uma Nave Auxiliar para aumentar suas chances de êxito.

Nota: *As cartas de Pouso podem oferecer informações úteis sobre as condições atmosféricas no planeta e o que você terá de usar para superá-las.*

1) Parâmetros + Trilha de Pouso

São três os parâmetros das Naves Auxiliares: Blindagem, Sensores e Agilidade. Alguns deles ou mesmo todos serão colocados à prova durante o Procedimento de Pouso. Cada Nave Auxiliar tem parâmetros iniciais diferentes: use aquele que lhe parecer melhor para lidar com a situação. O bom planejamento aumentará as chances de começar a missão com segurança, mas, se você não se preparar adequadamente, pode ser que seus Tripulantes se machuquem antes mesmo de pisar em terra.

	Colisão com detritos!	Escolha um: » **Arriscar o Compartimento de Carga** Perca 4 de Suprimentos reduzido por . **OU** » **Preparar para Impacto** Cada Tripulante ganha uma Lesão "Ferido".
	Trajetória de Pouso Desimpedida	Pouso bem-sucedido! Vá para o **Registro 317**.

Por exemplo: *Ao Pousar neste planeta, talvez seja bom escolher uma Nave Auxiliar de Armadura* elevada para não perder Suprimentos nem acabar com Tripulantes lesionados.

As Naves Auxiliares também diferem em relação à posição da casa inicial em sua Trilha de Pouso. As Naves Auxiliares mais ágeis precisam de menos tempo para completar o Pouso e, portanto, diminuem a chance de ocorrer uma Consequência negativa.



Por exemplo: *O Space Ranger geralmente precisa de 3 lances de dados durante o Procedimento de Pouso.*

2) Capacidade

Toda Nave Auxiliar tem capacidade limitada para armazenar...

Suprimentos – a quantidade de Suprimentos com a qual você começa a Exploração Planetária.

Equipamento – A quantidade de cartas de Equipamento Pessoal e Equipamento da Missão que você pode pegar no Arsenal.

Descobertas – O total combinado de Descobertas e Descobertas Singulares que você pode levar de volta à *ISS Vanguard*.

3) Módulos de Nave Auxiliar

Ao personalizar a Nave Auxiliar, você pode acrescentar várias cartas de Modificação (Módulos) para aumentar os recursos do veículo. As cartas de Módulo de Nave Auxiliar são de dois tipos:

Estrutural– Este tipo de Módulo aumenta pelo menos um dos parâmetros da Nave Auxiliar.

Utilitária – Este tipo de Módulo geralmente oferece bônus adicionais durante a Exploração Planetária ou aumenta a capacidade de armazenamento da Nave Auxiliar.

EQUIPAMENTO

Estas cartas representam utensílios que ajudam o Grupo Avançado a empreender Missões bem-sucedidas nos diversos planetas.

São quatro os tipos de carta de Equipamento:

- Equipamento de Pequeno Porte
- Equipamento Pessoal
- Equipamento da Missão
- Melhorias do Equipamento da Missão

Todo Equipamento disponível no momento fica armazenado no "Arsenal" (Organizador de Cartas B). Durante o Manejo da Nave, você vai escolher quais cartas de Equipamento carregar na Nave Auxiliar e, em seguida, qual Tripulante vai portar cada item de Equipamento. O Equipamento de Pequeno Porte não ocupa espaço na Nave Auxiliar. Durante o Manejo da Nave, cada Tripulante pega 1 Equipamento de Pequeno Porte e o deixa bem ao lado de seu respectivo tabuleiro de Tripulação.

Cada Tripulante pode portar quantas cartas de Equipamento desejar. Se uma carta de Tripulante apresentar um ícone de Seção no canto superior direito, somente Tripulantes da Seção indicada poderão carregá-la e utilizá-la.



Por exemplo: *Em comparação com o Estojo Médico, que pode ser usado por Tripulantes de qualquer Seção, o Jato Individual só pode ser utilizado por um Tripulante da Seção de Reconhecimento.*

Os Tripulantes que estiverem no mesmo Setor poderão trocar livremente cartas de Equipamento que não apresentarem ícones de Seção.

A maioria das cartas de Equipamento que você carrega pode ser usada a qualquer momento do seu turno, mesmo durante um Teste. Se a carta informar que "conta como uma Ação", seu uso será descontado do limite de 2 Ações por turno e a carta só poderá ser empregada quando você tiver a possibilidade de executar uma Ação.

Salvo indicação em contrário, o efeito de uma carta de Equipamento só poderá ser usado pelo Tripulante que a porta.

Certas cartas de Equipamento da Missão colocam no tabuleiro do Planeta um indicador que as representa. Nesses casos, as regras se encontram nas cartas propriamente ditas. Depois de posicionado o indicador de Equipamento da Missão no tabuleiro do Planeta, qualquer Tripulante poderá se beneficiar de seus efeitos, mesmo os Tripulantes das Seções que não poderiam portar a carta.

Se você por acaso for instruído a descartar uma carta de Equipamento qualquer, devolva-a ao "Arsenal" (Organizador de Cartas B).

DADOS DE PERIGO



Em diversos momentos do jogo, você será instruído a lançar o dado de Perigo. Pode ser graças a um efeito das Viagens, a um requisito de Ação Especial ou algo assim. Toda vez que lançar o dado de Perigo, procure o resultado obtido na parte correspondente da Consulta do Dado de Perigo, a depender da letra dentro do ícone.

Por exemplo: *Você executa a Ação Viajar e desloca-se por um Caminho que apresenta o efeito de Viagem ilustrado aqui. Você lança o dado de Perigo e resolve o resultado indicado.*

DESCOBERTAS

As cartas de Descoberta representam objetos interessantes, amostras e espécimes coletados pelo Grupo Avançado nos planetas alienígenas. Elas se organizam em 5 baralhos diferentes e são posicionadas acima do tabuleiro do Planeta quando se faz a preparação do mesmo (p. 24 do Manual da Nave).

Quando você receber instruções para ganhar uma Descoberta, pegue a primeira carta do baralho correspondente e coloque-a no espaço indicado logo abaixo do tabuleiro da Nave Auxiliar. Durante a Exploração Planetária, não existe limite para a capacidade de armazenamento de Descobertas da Nave Auxiliar. No fim da Exploração Planetária, porém, você será obrigado a descartar as Descobertas que excederem o limite indicado no tabuleiro da Nave Auxiliar. As Descobertas descartadas seguem para o fundo do baralho correspondente.

Se a Descoberta tiver uma habilidade do tipo "Exploração Planetária", essa habilidade poderá ser usada a qualquer momento durante a Exploração Planetária, a não ser que a carta especifique outra coisa.

As Descobertas são desembarcadas e passadas da Nave Auxiliar para a ISS Vanguard durante o procedimento de Desembarque do Manejo da Nave (p. 28 do Manual da Nave). Se a Descoberta tiver uma habilidade do tipo "Manejo da Nave", seu efeito será resolvido no momento do desembarque.

Depois de desembarcadas, as Descobertas são armazenadas em "Descobertas Coletadas" (Organizador de Cartas B). Muitos Projetos de Pesquisa têm como custo uma Descoberta. Para pagar esse custo, passe uma Descoberta de "Descobertas Coletadas" (Organizador de Cartas B) para o baralho de Descobertas correspondente.

Descobertas Singulares

As Descobertas Singulares são Descobertas especiais e numeradas que só podem ser encontradas durante determinadas Explorações Planetárias. As Descobertas Singulares de 1 a 32 são acondicionadas no Manual da Nave durante o Desembarque. Do número 33 em diante, elas são descartadas no decorrer da Exploração Planetária. Se a Exploração Planetária mandar você ganhar uma Descoberta Singular sem especificar o número da mesma, pegue a primeira carta que se encontrar no espaço das Descobertas Singulares do tabuleiro do Planeta. Nunca descarte nem remova de jogo as Descobertas Singulares 1 a 32!

PISTAS

As Pistas e seus indicadores conduzem os Tripulantes às Descobertas. No começo da Exploração Planetária, todas os 20 indicadores de Pista são colocados na bolsa de Pistas. Toda vez que for instruído a ganhar 1 ou mais indicadores de Pista, pegue a bolsa, sorteie a quantidade de indicadores informada e coloque-os um a um, na ordem que desejar, em cima dos baralhos de Descobertas correspondentes. Se não houver Pistas disponíveis na bolsa, você não poderá ganhar mais Pistas no momento. Os indicadores de Pista têm valores que vão de 0 a 3.



Por exemplo: *Você é instruído a ganhar 1 Pista do tipo Tecnologia Alienígena. Você pega a bolsa e sorteia um indicador de Pista, colocando-o em cima do baralho de Descobertas do tipo Tecnologia Alienígena.*

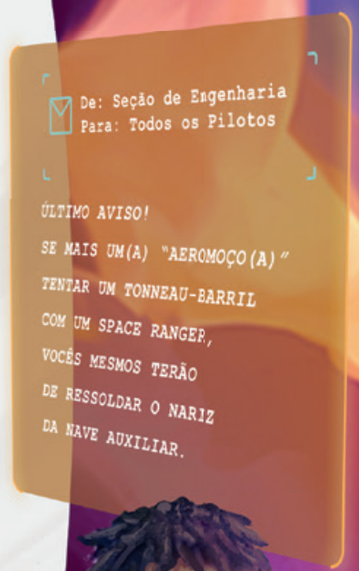
Quando o valor total dos indicadores de Pista sobre um baralho for igual ou superior a 3, pegue os indicadores em questão e coloque-os ao lado da bolsa, então pegue a primeira carta de Descoberta do baralho. Se um indicador de Pista tiver o ícone ↻, devolva-o à bolsa de Pistas em vez de deixá-lo separado.

Nota: *Ou seja, pode ser que você posicione um indicador, ganhe uma Descoberta e, em seguida, posicione mais um indicador e ganhe mais uma Descoberta.*

Os indicadores de Pista também podem apresentar instruções adicionais:

- **+1 Carta** – Quando se coloca este indicador de Pista sobre um baralho de Descobertas, um Tripulante à escolha do jogador da Seção de Ciências compra 1 carta de Seção.
- **+1 Carga** – Quando se coloca este indicador de Pista sobre um baralho de Descobertas, um Tripulante à escolha do jogador da Seção de Ciências acrescenta 1 Carga a seu tabuleiro de Tripulação.

Nota: *Toda vez que você ganhar uma carta de Descoberta (não importa como), se houver indicadores de Pista sobre o baralho em questão, coloque-os ao lado da bolsa (ou devolva-as à bolsa caso tenham o ícone ↻) antes de pegar a carta.*





AMEAÇAS

As Ameaças representam seres e fenômenos neutros ou hostis que o Grupo Avançado acabará confrontando.

A Ameaça tem dois elementos:

Uma ou mais figuras: Posicionados no tabuleiro do Planeta, eles indicam onde a Ameaça se encontra no momento.

Carta de Ameaça: Colocada no espaço designado nas proximidades do tabuleiro do Planeta, esta carta mostra as regras especiais da Ameaça, o que inclui como o Grupo Avançado poderá interagir com ela.

A Trilha de Tempo na carta de Ameaça mostra como a Ameaça se comporta: quando o indicador de Tempo avançar, resolva o efeito impresso acima da casa onde o indicador acabou de entrar.



Por exemplo: *O indicador de Tempo passa da casa central para a casa na extremidade direita. O Monstrengo Arrogador vai Atacar duas vezes (cada Tripulante no mesmo Setor que o Monstrengo Arrogador terá de Gastar 1 ; na ausência de Tripulantes, o Monstrengo Arrogador vai Viajar e fazer avançar a trilha vermelha de sua Ação). Então a Trilha de Tempo é zerada: você remove da trilha o indicador de Tempo.*

Os Tripulantes poderão executar a Ação Especial indicada numa carta de Ameaça se estiverem no mesmo Setor que a figura da Ameaça. Executar essa Ação Especial costuma levar à neutralização da Ameaça. Algumas Ameaças são representadas por mais de uma figura. A não ser que a carta especifique algo diferente, o Tripulante que se encontrar no mesmo Setor de uma das figuras secundárias não poderá executar a Ação Especial da carta da Ameaça e, para todos os efeitos, não estará no mesmo Setor que ela.

Importante: *Ao se moverem, as Ameaças vão ignorar o ícone , mas ainda vão se deslocar somente entre Setores Conectados, a menos que a carta diga outra coisa.*

LESÕES

As Lesões representam várias condições negativas que os Tripulantes podem ganhar durante o jogo. Apresentam-se como cartas de Lesão e dados de Lesão.

Ganhar Lesões

Toda vez que ganhar uma Lesão, coloque a carta correspondente na vaga de Lesão desocupada mais à esquerda na base do seu tabuleiro de Tripulação. Em seguida, pegue 1 dado de Lesão e coloque-o na casa mais alta de qualquer uma das colunas de dados do seu tabuleiro de Tripulação que ainda não tenha um dado de Lesão. Se a casa escolhida abrigar um dado de Seção, desloque esse dado uma casa para baixo (empurrando os outros que estiverem abaixo dele).

Todo dado empurrado para uma casa que seu Tripulante não tem como usar (por causa do Posto hierárquico) seguirá para sua Reserva Esgotada. Você poderá reacomodar os dados que se seguem ao dado de Lesão antes de empurrá-los para baixo.

Nota: *Se ganhar uma Lesão e não houver mais cartas de Lesão desse tipo disponíveis (pois já estão todas em jogo), então ganhe a Lesão "Ferido".*



Por exemplo: *Você ganha a Lesão "Ferido". A carta é posicionada no primeiro espaço de Lesão e você ganha 1 dado de Lesão. Você decide colocar o dado na coluna mais à esquerda, onde você tem 4 dados de Seção vermelhos. Cada um desses dados desloca-se 1 casa para baixo. Como o dado mais perto da base entrou numa casa que você não pode usar (você ainda é Posto 2), esse dado segue para sua Reserva Esgotada.*

Papel das Lesões nos Testes

É obrigatório lançar os dados de Lesão durante um Teste, como se descreve na p. 31.

Livrar-se de Lesões

Alguns efeitos do jogo permitem a você livrar-se de um dado de Lesão e, em certos casos, também de uma carta de Lesão.

Caso você se livre de um dado de Lesão, tire-o da casa que ele ocupa no momento e devolva-o ao estoque.

Caso você se livre de uma carta de Lesão, tire-a da vaga de Lesão que ela ocupa no momento e devolva-a ao baralho de Lesões.

Nota: *Você sempre ganha um dado de Lesão ao ganhar uma carta de Lesão, mas carta e dado são coisas distintas. Salvo indicação em contrário, você não vai se livrar de um dado de Lesão ao se livrar de uma carta de Lesão (a recíproca também é verdadeira).*

Virar uma Lesão

Certos efeitos talvez permitam que você vire para baixo uma carta de Lesão.

A carta de Lesão virada para baixo encontra-se inativa: você não poderá colocar dados de Lesão em cima dessa carta. Mas ela ainda contará como Lesão no que diz respeito às regras que levam em consideração a quantidade de cartas de Lesão que você tem no momento, como Remoção Emergencial e Enfermaria.

Remoção Emergencial
Se um Tripulante com 3 Lesões ganhar uma quarta, o Grupo Avançado será removido do planeta, encerrando imediatamente a Exploração Planetária (p. 41).

CONDIÇÕES GLOBAIS, MISSÕES E PONTOS DE INTERESSE

Toda vez que for instruído a pegar uma carta numerada de Condição Global, Missão ou PDI e houver vários exemplares disponíveis da carta em questão, escolha uma ao acaso.

Efeitos Especiais e Outros Efeitos das Condições Globais
Algumas cartas de Condição Global apresentam Combinações adicionais, Efeitos Especiais ou outro efeito passivo. As Combinações da carta de Condição Global vigente podem ser desencadeados várias vezes durante um Teste. Qualquer Efeito Especial da carta de Condição Global vigente será acrescentado a todo Teste e terá de ser resolvido antes de outros Efeitos Especiais.

Conclusão das Missões
A maioria das cartas de Missão tem conclusão automática: você será instruído a descartar a Missão assim que chegar a certo ponto da campanha (um Registro do Diário de Bordo ou o efeito de uma outra carta). Outras missões exigem que você desencadeie o texto da Conclusão depois de cumprir os requisitos. Pode-se fazer isso antes ou depois de qualquer Ação.

OBJETIVO: Chegar ao Setor contendo .

CONCLUSÃO: Ao completar o Objetivo, descarte esta Missão.

***Por exemplo**: Nesta Missão, após a Ação que leva o Tripulante a entrar no Setor designado, simplesmente descarte a carta de Missão.*

Troca das cartas de PDI
Alguns efeitos instruem você a trocar o PDI de um Setor por uma outra carta. Nesse caso, descarte todas as cartas de PDI do Setor (devolva-as para "Pontos de Interesse" no Organizador de Cartas A) e, no lugar delas, coloque a nova carta de PDI.

***Nota:** Se você for instruído a trocar um PDI que se encontra impresso no tabuleiro, simplesmente coloque a carta em cima do PDI impresso.*

Sobreposição das cartas de PDI
Alguns efeitos instruem você a colocar uma carta de PDI em cima de outras cartas que já estão no Setor. Nesse caso, não descarte as cartas de PDI do Setor: simplesmente coloque a carta nova em cima das que já estão ali.

***Nota:** Toda vez que uma nova carta de PDI for adicionada ao Setor, descarte os indicadores de Tempo e os marcadores da carta de PDI anterior.*

***Importante:** Não remova marcadores nem indicadores posicionados diretamente no Setor.*



FIM DA EXPLORAÇÃO PLANETÁRIA

A Exploração Planetária termina quando:

- Um Tripulante no Setor da Nave Auxiliar executa a Ação Decolar (com o consentimento de todos os outros Tripulantes). Resolva o Registro de Decolagem indicado no tabuleiro do Planeta.
- Um Tripulante que já tinha 3 Lesões sofre uma quarta Lesão. Isso desencadeia uma Remoção Emergencial. Resolva o Registro de Remoção indicado no tabuleiro do Planeta.
- Um Registro ou uma carta de Missão manda você encerrar a Exploração Planetária. Siga as instruções do tal Registro ou carta de Missão.

Importante: Decolar sem que todos os Tripulantes se encontrem no Setor da Nave Auxiliar levará à morte dos Tripulantes abandonados! A Remoção Emergencial resgatará todos que estiverem no tabuleiro do Planeta, mas só será desencadeada quando um Tripulante ganhar a quarta Lesão e levará ao fracasso da Exploração Planetária! Perdem-se todas as Descobertas não Singulares durante a Remoção Emergencial.

MANEJO DA NAVE

Todas as regras relacionadas ao manejo da *ISS Vanguard*, à condução de pesquisas, aos preparativos para as missões e coisas do gênero encontram-se no Manual da Nave.

Toda vez que você for instruído a fazer o Manejo da Nave, simplesmente abra o Manual da Nave na primeira página e comece a resolver os protocolos e procedimentos, seguindo para outras páginas quando for instado a fazê-lo.

COMO REINICIAR O JOGO

Para recomeçar o jogo do zero, siga estes passos:

1) Tire todas as cartas do Manual da Nave e do compartimento "Removido de Jogo".
2) Se sua intenção for jogar o Tutorial de novo, prepare os baralhos do Tutorial (consulte o **Registro 720**).
3) Se estiver usando o Diário de Bordo em papel, apague todas as marcações e anotações que você fez durante a campanha ou então imprima um novo exemplar do Diário de Bordo (disponivel em <https://meeplebr.com/product/iss-vanguard/>).
4) Alerta de Spoilers! Este passo revela o conteúdo do Envelope Secreto. Só continue a leitura se você já tiver aberto o envelope. Coloque no Envelope Secreto os componentes relacionados no quadro à direita ("Componentes no Envelope Secreto").

***Aviso:** As próximas campanhas da ISS Vanguard vão importar parte das escolhas que você fizer na primeira. Se quiser que suas decisões afetem as campanhas futuras, guarde direitinho o Diário de Bordo com suas marcações.*

5) Resolva o passo "Antes da Primeira Sessão" lá no começo do Capítulo I deste Manual de Regras.

MODO DE JOGO OPCIONAL: ESPAÇO LETAL

ISS Vanguard vem com uma configuração opcional e mais difícil chamada "Espaço Letal". Recomenda-se esse modo de jogo caso você já tenha concluído a Campanha ou queira uma experiência mais desafiadora, com uma probabilidade maior de perder seus Tripulantes.

Para habilitar o modo Espaço Letal, coloque a carta de Consulta do Espaço Letal em cima da mesa e siga as instruções contidas ali. Você terá como acrescentar ou remover essas regras opcionais mesmo no decorrer da Campanha.

SPOILERS

Componentes no Envelope Secreto:
- 4 dados de Seção vermelhos
- 4 dados de Seção azuis
- 4 dados de Seção verdes
- 40 cartas de Incidente Avançado
- 18 cartas de Instalação Adicional
- 2 folhas do Manual da Nave
- 1 porta-cartas do Manual da Nave

Componentes nos Baralhos do Tutorial

Baralho A do Tutorial:
- 1 x Este Lado para Cima (primeira carta)
- 4x cartas de Tripulante
- 12x cartas de Seção do Tutorial
- 3x cartas de Missão
- 11 x cartas de Ponto de Interesse
- 1 x Condição Global G1
- 1 x Projeto de Pesquisa R01
- 1 x Fim das Cartas! (última carta)

Baralho B do Tutorial:
- 1 x Este Lado para Cima (primeira carta)
- 1 x carta de Promoção do Tutorial
- 1 x Descoberta Singular 1
- 4x cartas de Lesão
- 5x cartas de Incidente T
- 1 x Fim das Cartas! (última carta)

CAPÍTULO IV – GLOSSÁRIOS

GLOSSÁRIO DE FIGURAS E EQUIPAMENTO



Drones



Superpredador



Magnenceflo



Metaedro Guardião



Enxame de Batalha Arrogador



Biomautômato dos Construtores



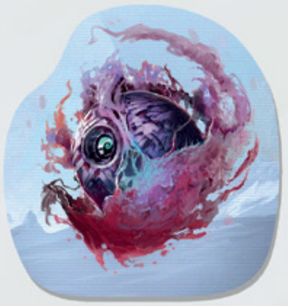
Moita Carnívora



Kurma



Gorgomilo



Oftalmoide



Brotos



Bicho-flor



Moscatilha Cintilante



Monstrengo Arrogador
Monstrengo Arrogador Convertido
Guardião Arrogador
Guardião Autorreparador



Tempestade de Poeira
Fenda Gravitacional



Peregrino Idemiano
Peregrino Furioso



Sabotador
Aerugonte



Visitante Embevecido



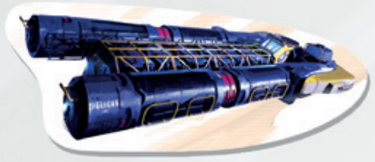
Bombardeio
Raio da Recriação



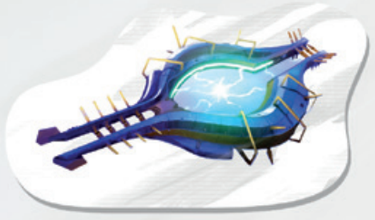
Faustschlag



Space Ranger



Pelican



Waygate



Dragonfly



Void Ranger



Laser Pesado de Mineração



Sistema de Defesa



Sonda Mineradora



Tirolesa



Droide Buscador



Fábrica de Biomassa



Outros Equipamentos



Drone de Remoção Médica



Lançador de Cápsulas



Acampamento Improvisado



Cápsula



Expansão Improvisada (Melhoria do Acampamento Improvisado)



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



Enfermaria



Acampamento



Expansão
(Melhoria do Acampamento)



Hidrocultivador
(Melhoria Final do Acampamento)



Torre de Comunicação
(Melhoria Final do Acampamento)



Cultivador de Oxigênio Improvisado (Melhoria Final do Acampamento)



Perfuratriz
(Melhoria Final do Acampamento)



Torre de Artilharia Modular



Módulo de Canhão
(Melhoria da Torre de Artilharia Modular)



Módulo de Escudo
(Melhoria da Torre de Artilharia Modular)

GLOSSÁRIO DE TERMOS DE JOGO

Ameaça – Uma criatura, uma catástrofe natural ou outro perigo representado por uma figura sobre o tabuleiro do Planeta e por uma carta que informa as regras e fica logo acima do tabuleiro do Planeta. Nem todo planeta contém uma Ameaça, mas alguns deles encerram várias.

Atlas Estelar – Este livro contém mapas de vários sistemas planetários e objetos interessantes que você pode encontrar neles. Cada página também apresenta um quadro com os Sistemas de Destino, mostrando quais sistemas estão conectados ao atual e quanta Energia você terá de gastar para viajar de um para outro. Todos os objetos interessantes têm número, nome e custo de exploração impressos na tabela logo abaixo da ilustração do sistema planetário.

Banco de Resultados – Um conjunto de dados que foram lançados como parte de um Teste, mas ainda não foram gastos.

Cargas – Marcadores posicionados no espaço para Cargas do tabuleiro de Tripulação e que você gasta para usar o Talento de um Tripulante. Consulte a p. 37 do Manual de Regras.

Carta de Lesão – Uma carta com o nome da Lesão usada para determinar o efeito do lançamento do seu dado de Lesão. Consulte "Lesões" na p. 40 do Manual de Regras.

Carta de Pouso – Carta que representa um planeta ou outro objeto explorável. Contém informações úteis sobre as condições de sua próxima Exploração Planetária.

Carta de Promoção – Uma carta que lista os requisitos que os jogadores terão de cumprir para Promover seus Tripulantes no fim da Exploração Planetária.

Cartas de Seção – Cartas usadas de diversas maneiras que podem afetar os resultados dos dados, conceder o direito de relançá-los ou até mesmo alterar a situação no tabuleiro do Planeta. Todas as cartas de Seção pertencem a uma das quatro divisões e não é possível passá-las de uma Seção para outra. As cartas de Seção formam os baralhos de compra individuais de onde os jogadores pegarão cartas durante a Exploração Planetária. Você só pode usar cartas de Seção de Posto igual ou inferior ao do seu Tripulante.

Casa da Consequência – A casa mais à direita de cada linha de Teste nas cartas de PDI, Ameaça, Missão e Promoção. Aplica-se seu efeito quando o marcador se encontra nessa casa.

Combinação de Dados ou simplesmente Combinação – Um efeito descrito na parte inferior de uma carta de Seção ou na carta de Condição Global vigente. Durante um Teste, Gaste os dados que apresentarem os ícones indicados na Combinação para ativar esse efeito. Consulte a p. 32 do Manual de Regras.

Compartimento de Seção – Parte da caixa reservada para cartas, sleeves e dados da sua Seção e identificada por uma determinada cor.

Condições Globais – As cartas posicionadas (ou já impressas) no canto inferior direito do tabuleiro do Planeta. Contêm efeitos que afetam o tabuleiro do Planeta inteiro. Podem apresentar diversos elementos, desde Combinações adicionais a regras para Viajar, Ações, Trilhas de Tempo etc.

Crise a Bordo – Uma carta de Manejo da Nave usada para representar incidentes que acontecem a bordo da *ISS Vanguard* ao longo de suas longas viagens espaciais.

Dado de Lesão – Um dado amarelo lançado com o intuito de determinar se os Tripulantes sofreram Lesões. Consulte "Lesões" na p. 40 do Manual de Regras.

Dado de Perigo – Um dado utilizado em certas situações para determinar desvantagens adicionais que o Tripulante terá de enfrentar. A letra dentro do ícone do dado de Perigo indica qual parte da Consulta do Dado de Perigo você terá de usar.

Dados de Seção – Um sortimento de d6 vermelhos, verdes e azuis que pertence à sua Seção. Esses dados são usados por Tripulantes da Seção durante a Exploração Planetária.

Dados necessários – Quaisquer dados acrescentados a um lance por uma regra do jogo, como os dados de Lesão do seu tabuleiro de Tripulação, os dados de Perigo requisitados pelo PDI onde você se encontra, e assim por diante.

Decolar – Uma Ação que permite aos Tripulantes encerrar a Exploração Planetária. Para usá-la, todos os Tripulantes do Grupo Avançado devem estar de acordo e você precisa estar no Setor da Nave Auxiliar. Leia, em seguida, o Registro de Decolagem no tabuleiro do Planeta.

Descarte – Ao serem descartadas, todas as cartas numeradas (como os PDI e as Missões) devem ser colocadas em seu organizador, atrás da divisória correspondente, para que você possa localizá-las facilmente mais adiante. As cartas não numeradas, salvo indicação em contrário, devem ser devolvidas ao fundo de seus respectivos baralhos ao serem descartadas. Se você guardar as cartas num organizador, separadas por divisórias, o topo do baralho será a primeira carta; o fundo, a última. Somente as cartas de Seção e Incidente têm descartes exclusivos.

Descansar – É a principal maneira de os Tripulantes Renovarem seus dados. Consulte "Descansar" na p. 30 do Manual de Regras.

Descoberta Singular – Um tipo especial de Descoberta numerada que se pode encontrar apenas num lugar específico. As Descobertas Singulares que você ganhar serão colocadas na sua Nave Auxiliar e depois transferidas para o Manual da Nave durante o Manejo da Nave. Quando você for instruído a ganhar uma Descoberta Singular, se o espaço da Descoberta Singular no tabuleiro do Planeta estiver vazio, siga as instruções impressas ali. Consulte "Descobertas Singulares" na p. 39 do Manual de Regras.

Descobertas – Coisas valiosas que se podem encontrar durante a Exploração Planetária. São representadas por cartas de 5 baralhos diferentes que podem ser usadas para produzir efeitos durante a Exploração Planetária ou o Manejo da Nave. As cartas de Descoberta são empregadas durante a Pesquisa.

Divisória do Manual da Nave – Uma página indexada, geralmente a folha de rosto de uma parte específica do Manual da Nave.

Encargos – Tarefas diversas durante o Manejo da Nave que você pode atribuir a Tripulantes Disponíveis e, com isso, obter algum benefício. Consulte a p. 1 do Manual da Nave.

Envelope "Em Espera" – Lugar temporário para guardar os componentes que ainda serão acondicionados no Manual da Nave. Toda vez que você ganhar uma carta do Manual da Nave, coloque-a no envelope "Em Espera". A página apropriada do Manual da Nave dirá a você o que fazer com a carta.

Equipamento – Os Tripulantes podem usar as peças de Equipamento que eles mesmos carregam durante a Exploração Planetária. Cada Tripulante pode portar quantas cartas de Equipamento desejar. O Equipamento descartado volta para o Arsenal.

Esforço – Você Sacrifica um dado para Renovar 5 dos seus dados. Se tiver um total de 3 dados ou menos, você vai ganhar a Lesão "Exausto" em vez de Sacrificar um dado.

Formulário de Cadastro Planetário – Uma folha de papel usada para salvar o tabuleiro do Planeta em seu estado atual para que você possa retomar o jogo posteriormente.

Grupo Avançado – O grupo de Tripulantes que explora o tabuleiro do Planeta no momento.

Habilidade de Conversão – A habilidade do Tripulante de tratar os resultados de dados de uma certa cor como um outro ícone durante os Testes. Consulte a p. 37 do Manual de Regras.

Incidente – Uma carta que representa uma situação perigosa ou interessante que ocorre no planeta. Consulte "Incidentes" na p. 37 do Manual de Regras.

Indicador de Equipamento – Um indicador que representa um item de Equipamento posicionado no tabuleiro do Planeta. As regras que regem o indicador estão descritas na carta de Equipamento correspondente.

Limite de cartas de Seção – Você poderá ter até 2/3/4 cartas de Seção na mão se for de Posto 1/2/3.

Missão – Um Objetivo que o Grupo Avançado terá de alcançar durante a Exploração Planetária. Cada Exploração Planetária consiste em 1 ou mais Missões.

Melhoria da Nave – Uma carta de Manejo da Nave que representa sistemas e recintos adicionais que você vai instalar a bordo da ISS Vanguard no decorrer da campanha. As cartas de Melhoria passam a ficar disponíveis quando você conclui Projetos de Pesquisa e Fabricação.

Módulo de Nave Auxiliar – Carta que representa uma das várias modificações disponíveis para as Naves Auxiliares. Os Módulos são de dois tipos: Estruturais ou Utilitárias. Cada tabuleiro de sua Nave Auxiliar apresenta um determinado número de vagas para essas cartas.

Moral – Um dos estados-chave da *ISS Vanguard*. Seu nível atual é representado pela carta de Moral guardada no Manual da Nave. Explica-se como elevar e baixar o Moral na p. 2 do Manual da Nave.

Nave Auxiliar – Uma nave menor usada pelos jogadores para pousar nos planetas exploráveis. É representada por um tabuleiro de Nave Auxiliar e por uma figura (ou uma miniatura). Pode ter sido equipada com várias Modificações (Módulos) adicionais.

Nível Tecnológico – Um dos estados-chave da *ISS Vanguard*. Seu nível atual é representado pela carta de Nível Tecnológico guardada no Manual da Nave.

Objetivo – A principal tarefa que você precisa cumprir para avançar na campanha. É representado pela carta de Objetivo que fica no Manual da Nave.

Oportunidade de Pouso – Um lugar marcado no Atlas Estelar onde você pode pousar e fazer a Exploração Planetária.

Pistas – Indicadores com valores entre 0 e 3 que representam seu progresso rumo a uma Descoberta. Alguns deles têm efeitos adicionais.

Ponto de Interesse (PDI) – Uma carta que indica algo do interesse do Grupo Avançado. Pode conter os próprios ícones de Bioma e as próprias regras para Ações Especiais. Alguns PDIs já se encontram impressos no tabuleiro do Planeta.

Projetos de Fabricação – Uma carta usada no Complexo Fabril do Manual da Nave. A frente da carta contém informações básicas a respeito do projeto, de seu Estágio inicial e dos requisitos para incrementar a fabricação. O verso só será revelado quando você concluir o projeto e contém uma lista de cartas e bônus a serem implementados.

Projeto de Pesquisa – Uma carta usada no Laboratório de Pesquisas do Manual da Nave. A frente da carta contém informações básicas a respeito do projeto e seu custo. O verso só será revelado quando você concluir o projeto e contém uma lista de cartas e bônus a serem implementados.

Remoção – A retirada compulsória que interrompe a Exploração Planetária toda vez que um Tripulante qualquer recebe uma quarta carta de Lesão. A Remoção fará você perder todas as Descobertas Não Singulares que se encontram no tabuleiro da Nave Auxiliar e sua Exploração será considerada malsucedida!

Remover do jogo – Devolva seja o que for à caixa do jogo, colocando-o no compartimento "Removido de Jogo". As cartas ou os outros componentes Removidos de Jogo não participam mais da Campanha! Quando você começar uma nova Campanha, devolva todas as cartas removidas a seus respectivos organizadores.

Renovar – Passe um dado de Seção da sua Reserva Esgotada para as casas dos Dados Disponíveis no seu tabuleiro de Tripulação.

Sacrificar (carta) – Devolva a carta em questão ao Compartimento da Seção.

Sacrificar (dado) – Mande um dado de Seção dos seus Dados Disponíveis ou da Reserva Esgotada de volta ao Compartimento de Seção. Com isso, o total de dados do seu Tripulante ficará reduzido até o fim da Exploração Planetária. Não havendo dados de Seção Disponíveis nem Esgotados no seu tabuleiro de Tripulação ou se você tiver em jogo um total de 3 dados de Seção ou menos (somando Dados Disponíveis, Reserva Esgotada e Banco de Resultados), você ganhará a Lesão "Exausto" em vez de Sacrificar um dado.

Seção – Uma das quatro divisões especializadas da Vanguard que os jogadores controlam neste jogo (Reconhecimento, Segurança, Ciências e Engenharia). Cada Seção consiste em:

- Tabuleiro de Tripulação
- Compartimento da Seção
- Cartas da Seção
- Cartas de Equipamento específicas da Seção (apesar de ficarem todas juntas)
- 9 sleeves de Posto para os Tripulantes recrutados por esta Seção

Setor – Trecho numerado do tabuleiro do Planeta. Pode conter um Registro do Diário de Bordo ou um PDI, ou então pode estar vazio.

Setor Conectado – Um Setor está conectado ao Setor onde você se encontra no momento quando a ligação entre os dois se dá por um Caminho contendo uma seta apontada para o Setor de destino.

Setor da Nave Auxiliar – O Setor onde fica a figura da Nave Auxiliar.

Sistema de Varredura Planetária – Um componente de papelão que comporta uma carta de Pouso e permite a você revelá-la um trecho por vez, dependendo da quantidade de Energia que você gastar durante a Varredura.

Suprimentos – Os Suprimentos formam o principal recurso que os Tripulantes consomem durante a Exploração Planetária e representam oxigênio, filtros, peças sobressalentes, rações, água, baterias etc. A quantidade atual de Suprimentos é controlada pela Trilha de Suprimentos que faz parte do tabuleiro da Nave Auxiliar. Você não pode ter mais Suprimentos do que a trilha permite.

Tabuleiro do Planeta – Um tabuleiro grande e armazenado na Planetopédia que mostra a superfície de um Planeta. Divide-se em Setores, alguns dos quais contêm PDIs já impressos. Contém informações a respeito de Missões, Condições Globais, Descobertas Singulares, Decolagem, Remoção e as regras específicas do Planeta.

Teste com os Dados ou simplesmente Teste – Uma verificação que envolve o lançamento dos dados de Seção e o procedimento resumido nas cartas de Consulta. Consulte a p. 31 do Manual de Regras.

Trilha de Suprimentos – Uma trilha no tabuleiro da Nave Auxiliar ou no tabuleiro do Planeta que mostra a quantidade atual de Suprimentos.

Tripulante – Um personagem controlado por um jogador e representado por uma carta de Tripulante dentro de um sleeve de Posto da Seção correspondente. Durante o Manejo da Nave, os Tripulantes nas mãos dos jogadores são chamados de Tripulantes Disponíveis.

Tripulante Aleatório – Toda vez que um regra ou um efeito visar um Tripulante Aleatório, os jogadores vão lançar um d10 para cada Tripulante. O Tripulante que tirar o menor valor será o alvo da tal regra ou efeito. Em caso de empate, repita o lance entre os Tripulantes que empataram na última colocação.

Viajar – Uma Ação básica que permite aos Tripulantes mover-se de um Setor para outro Setor conectado. Cada Caminho contém 1 ou mais ícones que determinam as regras das Viagens. Se o Caminho tiver um ícone de Viagem ,você terá de usar as regras de Viagem específicas impressas na carta de Condição Global vigente. Consulte "Viajar" na p. 30 do Manual de Regras.

Zerar – Descarte o marcador ou o indicador de Tempo da trilha correspondente. Da próxima vez que você avançar nessa trilha, volte a colocar o marcador / o indicador de Tempo na primeira casa.



GLOSSÁRIO DE ÍCONES

ÍCONES ASSOCIADOS AOS DADOS

ÍCONES DE CUSTO/REQUISITO

Dado – Um dado de Seção de qualquer cor.

Dado Vermelho – Um dado de Seção da cor Específica.

Dado Verde – Um dado de Seção da cor Específica.

Dado Azul – Um dado de Seção da cor Específica.

Gaste 1 dado – Passe 1 dado (da cor indicada ou de uma cor à sua escolha caso as 3 estejam representadas) dos Dados Disponíveis para a Reserva Esgotada. Se não tiver dado algum em seu tabuleiro de Tripulação, então você terá de Sacrificar um dado (a seguir).

Sacrifique 1 dado – Devolva 1 dado (da cor indicada ou de uma cor à sua escolha caso as 3 estejam representadas) ao seu Compartimento de Seção. Mais detalhes no verbete "Sacrificar (dado)" do Glossário de Termos de Jogo.

Dado de Perigo – Lance 1 dado de Perigo e compare o resultado com o ícone correspondente na Consulta do Dado de Perigo.

ÍCONES DO TABULEIRO DO PLANETA

Movimentação Zero – Os Tripulantes que se encontram neste Setor não têm como Viajar nem se movimentar a partir deste Setor. Ainda é possível usar efeitos que os posicionam num outro Setor.

Não Salvável – Ao salvar o Planeta em seu estado atual, não salve esta carta. O Manual da Nave dirá onde colocá-la.

PDI Final – Este Setor foi explorado até o fim. Algumas regras têm relação com Setores desse tipo.

Importante! – Este Setor é particularmente interessante para a *ISS Vanguard!* Algumas regras têm relação com Setores desse tipo.

Sucesso – Os sucessos são representados por fichas especiais e quantificam a eficiência dos jogadores no cumprimento da Missão. As fichas de Sucesso são usadas para adquirir novos dados de Seção e para Promover Tripulantes.

Nave Auxiliar – Este Setor pode abrigar uma Nave Auxiliar e tornar-se um Setor da Nave Auxiliar.

ÍCONES DE EQUIPAMENTO

Equipamento de Pequeno Porte – Objetos pessoais e leves que não ocupam espaço na Nave Auxiliar e são colocados ao lado dos tabuleiros de Tripulação antes da Exploração Planetária.

Equipamento Pessoal – Equipamento portado pelos Tripulantes e carregado na Nave Auxiliar antes da Exploração Planetária.

Equipamento da Missão – Equipamento pesado que muitas vezes exige que se gaste uma Ação para montá-lo ou utilizá-lo e costuma ser representado por um indicador sobre o tabuleiro do Planeta.

Melhorias do Equipamento da Missão – Cartas que representam diversas melhorias para o Equipamento da Missão. Não ocupam espaço na Nave Auxiliar e pode-se pegá-las toda vez que se pega uma carta de Equipamento da Missão à qual elas estão ligadas.

ÍCONES DOS DADOS DE TRIPULAÇÃO

DADOS DE SEÇÃO

Fisicalidade – Façanhas atléticas, vigor, força bruta, velocidade, suportar condições adversas: qualquer coisa relacionada a desafios físicos.

Coleta – Mineração, coleta de amostras, busca por Descobertas valiosas etc.

Defesa – Defesa, prevenção de dano, combate, batalhas aéreas etc.

Sondagem – Levantamento do terreno, superação de obstáculos naturais, vida ao ar livre e sobrevivência.

Biologia – Todas as ciências naturais: microbiologia, botânica, medicina, criação de antídotos etc.

Xenologia – Compreender e usar / comunicar-se com todas as formas de vida alienígenas: seres conscientes, espécimes e plantas alienígenas.

Construção – Edificação, montagem, reparos, modificação de equipamento, acampamentos etc

Ciências – Todas as ciências exatas: física, matemática, cálculo, análise estatística, estudo de matéria exótica ou minerais alienígenas, pesquisa etc.

Tecnologia – Uso de tecnologia e sistemas complexos: operar robôs, pilotar naves, fazer perguntas a consoles de computador, entender a tecnologia alienígena.

Básico – Este resultado pode ser modificado por sua carta de Tripulante.

Vanguard – Este ícone pode ser usado como se fosse qualquer outro ícone presente nos dados de Seção.

Acidente – Uma Consequência negativa imprevisível. Alguns testes com os dados têm regras relacionadas a esse ícone. Não pode ser usado nas Combinações.

Ícones idênticos quaisquer – Indica que a Combinação em questão requer vários ícones idênticos nos seus dados de Seção. Você não pode usar como .

DADOS DE LESÃO

Os ícones desses dados têm significados diferentes dependendo da carta de Lesão que você usará como referência durante um Teste.

Dano

Dano Grave

Mental

Especial

ÍCONES DE BIOMA

Cavernícola – Cavernas, túneis e estruturas subterrâneas.

Cristalino – Áreas afetadas pela anomalia cristalina cintilante.

Letal – Utilizado em ambientes tóxicos / corrosivos / radioativos / em condições extremas de pressão onde qualquer falha no traje biointerativo levaria à morte.

Desértico – Planícies áridas e desertos.

Gelado – Temperaturas baixíssimas, presença de gelo à base de água ou metano, deslocamento obstruído por gelo / neve.

Hostil – Habitantes nada amistosos são um problema neste Setor.

Rochoso – Áreas dominadas por pedras pontiagudas e/ou montanhas íngremes.

Ruínas – Planetas cobertos de ruínas / construções de civilizações alienígenas ou dotados de mecanismos antigos.

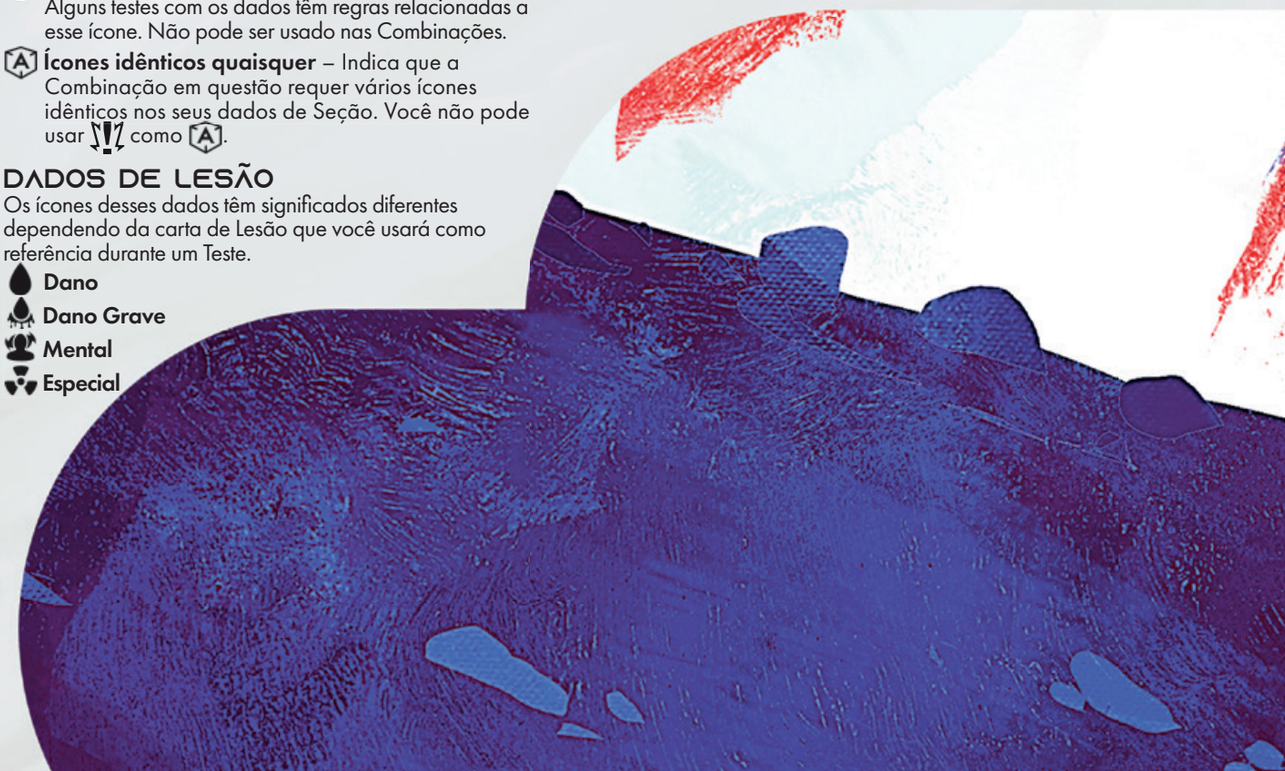
Tutorial – Este Bioma especial aparece apenas no Tutorial. É usado ao se resolver um Incidente na etapa de Incidentes do fim do turno.

Vegetação – Florestas, selvas, tundra, campos verdejantes.

Vácuo – Um ícone especial usado na exploração de locais de gravidade zero no espaço sideral ou quando os Tripulantes se encontram em condições semelhantes ao vácuo, com pouca ou nenhuma gravidade.

Vulcânico – Locais de temperatura elevada, com lava e/ou atividade sísmica.

Aquático – Utilizado em condições costeiras ou subaquáticas e, às vezes, em atmosferas extremamente densas e semelhantes à água.



ÍCONES DOS EFEITOS ESPECIAIS



Estes ícones direcionam você para uma Consequência específica e indicam que o Efeito Especial é Imediato. Ao resolvê-los, encerre imediatamente o processo do Teste, passe todos os dados do Banco de Resultados para a Reserva Esgotada do respectivo dono e resolva a Consequência correspondente.



Estes ícones indicam progresso na trilha correspondente. Ao avançar em uma trilha pela primeira vez, coloque um marcador na casa mais à esquerda. Todo progresso subsequente moverá o marcador 1 casa para a direita. Depois de chegar à casa da Consequência, o marcador não avançará mais.



Estes ícones representam um retrocesso na trilha correspondente. Todo retrocesso moverá o marcador 1 casa para a esquerda. Se o marcador estiver na casa mais à esquerda e você precisar recuá-la mais uma vez, descarte o marcador.

OUTROS ÍCONES

Reciclagem de Pistas – Este ícone indica que a Pista em questão será devolvida à bolsa de Pistas quando a descartarem do baralho de Descobertas.

Custo em Energia – Este ícone indica um custo em Energia que você talvez venha a encontrar nos Sistemas que visitar, ao analisar cartas de Pouso ou nas Melhorias da Nave instaladas.

Agilidade da Nave Auxiliar – Este ícone mostra a Agilidade da sua Nave Auxiliar. É importante durante o Procedimento de Pouso

Sensores da Nave Auxiliar – Este ícone mostra os Sensores da sua Nave Auxiliar. É importante durante o Procedimento de Pouso

Blindagem da Nave Auxiliar – Este ícone mostra a Blindagem da sua Nave Auxiliar. É importante durante o Procedimento de Pouso.

Ação Especial – Este ícone indica que a Ação em questão é Especial, limitada a uma tentativa por turno.

Teste – Este ícone indica que é preciso fazer um Teste com os Dados.

Os ícones a seguir mostram o Posto do seu Tripulante quando aparecem no sleeve de Posto ou o requisito do Posto quando aparecem em qualquer outro componente.

Posto 1

Posto 2

Posto 3

DADOS DE PERIGO

Estes ícones têm significados diferentes dependendo da letra que aparece no dado de Perigo. Descubra o que significam na carta de Consulta do Dado de Perigo.

Comum

Incomum

Raro

Especial

ÍCONES DO MANUAL DA NAVE

Encarregar Tripulantes – Este ícone identifica todos os lugares onde você pode usar seus Tripulantes Disponíveis para gerar diversos efeitos durante o Manejo da Nave.

Seção – Estes ícones representam as 4 Seções às quais os Tripulantes da Vanguard podem pertencer.

– Segurança

– Reconhecimento

– Ciências

– Engenharia

ÍNDICE

Alguns termos de jogo são explicados apenas no Manual da Nave. Esses são precedidos pelas letras **MN** seguidas do número da página correspondente no Manual da Nave.

Ação *29*
- Indicador de Ações *29*
- Ação Especial *29, 47*

À Deriva **MN5**
Encargo *44, 47,* **MN1**, **MN26**
Ajudar *23, 31, 32*
Envelope "Em Espera" *44*
Grupo Avançado *44,* **MN23**
Bioma *37, 46*
Cargas *37, 44*
Habilidade de Conversão *32, 37, 44*
Tabuleiro de Tripulação *16*
Tripulante *37, 44*
- Tripulante Disponível *25, 44,* **MN1**, **MN26**
- Talento de Tripulante *37, 44*
- Morte de Tripulante **MN32**, **MN36**
- Tripulante Aleatório *44*
- Tripulação em Repouso *7,* **MN1**

Espaço Letal *41*
Dados
- Adquirir ou vender **MN27**
- Dados de Perigo *39, 44*
- Dados com vários ícones *33*
- Dados de Lesão *40, 45, 46*
- Dados de Seção *16, 36, 37, 45*

Teste *31, 44, 47*
Combinação de Dados *31, 32, 36, 44*
Descarte *36, 39, 44*
Descobertas *38, 39, 44,* **MN28**
- Descobertas Singulares *38, 39, 45,* **MN28**

Sem cartas no baralho *20*
Equipamento *38, 39, 44, 46,* **MN23**
- Indicador de Equipamento *43*

Remoção *40, 41, 44*
Incidentes *37, 44*
Esforço *31, 44*
Condições Globais *32, 41, 44*
Lesões *40, 44, 46*
Nave Auxiliar *38, 44, 46,* **MN18**
Módulo de Nave Auxiliar *38, 44,* **MN18**
Carta de Pouso *38, 44* **MN5**, **MN23**
Oportunidade de Pouso *44*
Pistas *39, 44*
- Ícone de Reciclagem de Pistas *47*

Decolar *30, 41, 44*
Registros *11, 30*
Missão *41, 44*
- Fracasso da Missão/Missão Malsucedida **MN26**

Moral *44,* **MN2**
Número de Jogadores *8*
Objetivo *44*
Consequência *31, 34*
- Consequências Ligadas *34*
- Requisitos da Consequência *33*
- Casa da Consequência *31, 34, 44*

Caminho *30, 45*
Ficha de Penalidade **MN2**,**MN5**
Tabuleiro do Planeta *44, 46,* **MN23**
Formulário de Cadastro Planetário *44,* **MN23**, **MN24**, **MN39**
Exploração Planetária *6, 29, 30, 41*
Sistema de Varredura Planetária *44,* **MN5**
Ponto de Interesse (PDI) *41, 44*
Preparar *30*
Projetos de Fabricação *44,* **MN12**
Posto *47,* **MN16**, **MN23**, **MN27**
Carta de Promoção *13, 25, 44,* **MN24**, **MN27**
Recrutas **MN16**
Renovar *30, 44*
Remover do jogo *44*
Projetos de Pesquisa *45,* **MN8**
Zerar *40, 45*
Reiniciar o jogo *41*
Descansar *30, 45*
Banco de Resultados *16, 31, 45*
Rodada *29*
Sacrificar (carta) *36, 45*
Sacrificar (dado) *31, 45*
Salvar o jogo **MN39**
Envelope Secreto *41*
Seção *45*
Cartas de Seção *36, 45*
- Sacrificar *36, 45*
- Limite de Cartas de Seção *36, 45*

Compartimento de Seção *45*
Setor *30, 45*
- Setor Conectado *30, 44*
- Setor da Nave Auxiliar *30, 44,* **MN24**

Divisória do Manual da Nave *45*
Manejo da Nave *6, 41*
Melhoria da Nave *45*
Crises *45,* **MN2**, **MN17**
Efeito Especial *33, 34, 47*
- Efeito Especial da Condição Global *41*

Indicador de Primeiro a Agir *29*
Sucesso *46*
Suprimentos *38, 45*
- Trilha de Suprimentos *38, 45*

Atlas Estelar *45,* **MN5**
Nível Tecnológico *45,* **MN2**
Ameaça *40, 45*
Trilha de Tempo *38, 40*
Viajar *30, 45*
Turno
- Fim de Turno *29*
- Indicador de Turno *29,* **MN24**

Baralhos do Tutorial *41*
Opções Inacessíveis *37*

