

The image depicts a dramatic space scene. In the center, a large, complex space station or orbital facility is visible, featuring a prominent circular structure with a glowing blue light. To the left, a large, damaged spacecraft with a red and white hull is shown, appearing to be in a state of disrepair. In the foreground, a smaller, sleeker vessel with a yellow and black color scheme is flying towards the viewer, leaving a bright blue energy trail. The background is a dark, starry space with a faint blue glow, possibly representing a nebula or a distant planet's atmosphere. The overall atmosphere is one of high-tech sci-fi action.

— ISS —
VANGUARD
DIE VERLORENE FLOTTE

REGELBUCH

Siebenunddreißig Jahre sind vergangen, seit die ISS Vanguard ihre Mission beendet hat.

Die Erde hat mittlerweile Kontakt zu mehreren außerirdischen Spezies aufgenommen und damit begonnen, in verschiedene Sternsysteme in der Nähe zu expandieren. Das Wissen und die Entdeckungen, die während der schicksalhaften Reise der Vanguard gesammelt werden konnten, und die Technik, die von den Aliens übernommen wurde, erlaubte den Menschen den Bau von drei neuen Raumschiffen: schneller, widerstandsfähiger und besser auf die Gefahren vorbereitet, die in der Galaxis lauern, als es die Vanguard je gewesen ist.

Ein entscheidender Teil der Sternkarte der Erbauer wurde bereits erforscht, was zahlreiche Entdeckungen und Kontakte zu neuen Lebensformen mit sich brachte. Doch im Perseus-Arm unserer Galaxis gibt es noch immer einen großen Cluster von Koordinaten, die bislang noch gänzlich unerforscht sind.

Die ISS Dauntless und die ISS Wayfarer wurden gemeinsam losgeschickt, um sich bei einer umfassenden Erkundungs- und Siedlungsmission, die sich über mehrere Jahrzehnte erstrecken wird, gegenseitig zu unterstützen. Doch kurz nachdem die beiden Schiffe am Zielort eingetroffen waren, verschwanden sie spurlos, wobei ihre Quantenverschränkungsuplinks zur Erde kurz nacheinander verstummten.

Das dritte Schiff, die ISS Starchild, wurde aus dem idemischen Raum zurückgerufen, für jeden nur erdenklichen Notfall ausgestattet und dann auf eine Rettungsmission geschickt. Doch auch sie verschwand mit einem Mal spurlos.

Der Schock durch den Verlust der gesamten Erdenflotte und nahezu aller ausgebildeten Schiffsoffiziere und Besatzungsmitglieder sitzt tief, und so trifft die Vanguard-Initiative eine verzweifelte Entscheidung. Es gibt nur noch ein weiteres Großschiff, das zu langen interstellaren Reisen in der Lage ist: die außer Dienst gestellte ISS Vanguard, die inzwischen im Erdorbit als Museumsschiff ihr Dasein fristet.

Die ISS Vanguard wird in kürzester Zeit überholt und wieder in Dienst gestellt, bemannt mit einer Mischung aus neuen Rekruten und einigen alten Besatzungsmitgliedern, die inzwischen zu Offizieren aufgestiegen sind. Die Besatzung ist für alle Notfälle ausgebildet und die Sensoren des Schiffs wurden auf den neuesten Stand gebracht, um jede mögliche Gefahr zu erkennen, die ältere Schiffe noch überraschen konnte.

Unser erstes Raumschiff ist nun auch unser allerletztes, und wieder einmal begibt es sich auf eine Reise ins Unbekannte ohne jede Hoffnung auf Hilfe und Verstärkung.

Seine Mission: die drei Schiffe der verlorenen Flotte wiederzufinden, so viele Besatzungsmitglieder wie möglich zu retten und dafür zu sorgen, dass das, was ihnen widerfahren ist, keine Bedrohung für die Erde und andere besiedelte Planeten ist. Diese Mission wird die Besatzung der Vanguard mit einem allerletzten Geheimnis der Erbauer konfrontieren ...



Ein Spiel von: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

Spieldesign: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Autoren von „Die verlorene Flotte“: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Leitender Entwickler: Ernest Kiedrowicz

Tests & Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach

Interne Tests: Łukasz Potoczny, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski

Weitere Tests: Kristopher Peterson, Sean Nyikos, Kristian Levinsen, Jeremy Freeman, Claudio Moratto

Regelbuch: Ernest Kiedrowicz

Erzählerisches Design: Krzysztof Piskorski

Storykonzept: Krzysztof Piskorski

Texte: Marcin Mortka

Redaktion: Matt Click

Lektorat: Daniel Morley

Art Direction: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun, Klaudia Wójcik

Illustrationen: Dominik Mayer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Agnieszka Szade, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Bożena Chądzyńska, Rafał Górniak, Maciej Simiński, Weronika Kordeusz

3D-Modellierung: Jakub Ziółkowski, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Patrycja Marzec

Produktion: Olga Baraniak, Anna Czajka, Witold Chudy, Jacek Szczypiński, Adrianna Kocięcka, Zofia Jerzyńska

Deutsche Version: Riotloc

Deutsche Übersetzung: Ulrich Onken, Constanze Vogl, Sonja Köppen, Lorenz Hommers, Isabel Sterner

Herausgeber der deutschen Ausgabe: Roland Austinat

Korrekturleser der deutschen Ausgabe: Ulrich Onken

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Kinga Janik

Tests der deutschen Ausgabe: Matthias Hauser

Koordination der Übersetzungen: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Łukasz Kilian

KOMPONENTEN DER PLANETENERKUNDUNG:



Regelbuch



Planetopedia



Logbuch und Einsatzbuch



9 Alien-Würfel



2 Lander-Aufsteller



6 Missionsausrüstungsplättchen



7 Bedrohungen-Aufsteller

SCHIFFSMANAGEMENT-KOMPONENTEN:



Systemkarten



2 Schiffsbuch-Kartenhalter



4 Schiffsbuchseiten



1 doppelseitige Lander-Tafel



1 Trenner für Kartenbehälter B



1 Platzhalterbox für Kartenbehälter A

PLANETENERKUNDUNGSKARTEN:

KLEINE KARTEN:



21 Einmalige-Entdeckung-Karten



10 Verletzungskarten

SCHIFFSMANAGEMENT-KARTEN:

KLEINE KARTEN:



14 Brückenkarten



6 Lander-Modkarten

SONSTIGE KARTEN:



34 Ausrüstungskarten



2 Lander-Karten

SONSTIGE KARTEN:



4 Referenzkarten

STANDARDKARTENS:



36 Sektionskarten



104 Sonderzielkarten

STANDARDKARTEN:



10 Landungskarten



12 Forschungsprojektkarten



22 Produktionsprojektkarten



19 Situationskarten



21 Bedrohungskarten



19 Globale-Bedingung-Karten



28 Missionskarten



2 Anlagenausbaukarten (Überlebendenquartiere/Notquartiere)



9 Anlagenkarten



7 Überlebendekarten



2 Diplomatie-/Gehorsamkarten

ISS VANGUARD: DIE VERLORENE FLOTTE

KAMPAGNENAUFBAU

„Die verlorene Flotte“ ist eine eigenständige Kampagne, die mehrere Jahrzehnte nach der ursprünglichen Vanguard-Mission spielt. Nachdem drei neue Raumschiffe der Erde auf mysteriöse Weise verschwunden sind, ist es an der alternden ISS Vanguard, sich ein weiteres Mal auf eine riskante Mission zum fernen Rand der bekannten Galaxis zu begeben.

Bevor du „Die verlorene Flotte“ von ISS Vanguard spielen kannst, musst du einige Vorbereitungs- und Auspackschritte ausführen. Dies kann eine Weile dauern, daher empfehlen wir dir, es vor der ersten Spielsitzung zu erledigen.

Alle Komponenten von „Die verlorene Flotte“ sind mit **LF** gekennzeichnet. Dieses Symbol wird dir dabei helfen, Komponenten des Grundspiels und dieser Erweiterung voneinander zu unterscheiden, wenn du das Spiel aufbauen oder zurücksetzen möchtest.

Hinweis: Alle Komponenten, die während des Aufbaus von „Die verlorene Flotte“ aus dem Spiel entfernt werden, können in der Kampagnenbox von „Die verlorene Flotte“ aufbewahrt werden, da sie nicht mehr im Spiel verwendet werden.

1) GRUNDSPIEL-KAMPAGNE AUFRÄUMEN

Leere zunächst das Schiffsbuch, den „Warten ...“-Umschlag und die Sektionsbehälter und platziere alle Karten und Würfel wieder in den Kartenbehältern. Nimm als Nächstes alle Komponenten aus dem „Aus dem Spiel entfernt“-Platz (Kartenbehälter B), trenne sie und platziere sie hinter ihren Trennern in den jeweiligen Kartenbehältern. Stelle die Tutorial-Decks A und B und den Inhalt des Geheimumschlags neu zusammen.

Die detaillierte Zusammenstellung der Karten in den Kartenbehältern wird später erklärt.

2) KARTENBEHÄLTER A & B VORBEREITEN

Packe alle Kartenpakete aus der Kampagnenbox von „Die verlorene Flotte“ aus. In „Die verlorene Flotte“ werden Kartenbehälter A bei der Planetenerkundung und Kartenbehälter B beim Schiffmanagement genutzt, so wie in der Kampagne des Grundspiels.

Fülle Kartenbehälter A mit Trennern und Karten wie auf Seite 6 im Regelbuch des Grundspiels gezeigt. Führe dann die nachfolgenden Schritte aus.

Kartenbehälter A – Karten:

- Sortiere die 5 **P000** und 3 **P001** Sonderzielkarten (aus dem Sonderzielkarten-Deck und Tutorial-Deck A) hinter dem Trenner „Sonderziele“ ein. Entferne alle anderen Sonderzielkarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Sonderzielkarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Sonderziele“ ein.
- Entferne alle Missionskarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Missionskarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Missionen“ ein.
- Entferne alle Globale-Bedingung-Karten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Globale-Bedingung-Karten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Globale Bedingungen“ ein.
- Entferne die folgenden Entdeckung-Karten aus dem Spiel:
 - Seltsame-Flora-Entdeckung „Winterfeste Pflanze“
 - Mineral-Entdeckung „Ultrahaltbare Keramikkruste“
 - Lebendes-Exemplar-Entdeckung „Telepathischer Toroid“
 - Mikroorganismus-Entdeckung „Gefräßiges Urtierchen“
 - Alien-Tech-Entdeckung „Monomolekulardraht“

- Sortiere alle anderen Entdeckung-Karten nach Art geordnet hinter dem Trenner „Entdeckungen“ ein.
- Entferne alle Einmalige-Entdeckung-Karten aus dem Spiel. Sortiere alle Einmalige-Entdeckung-Karten von „Die verlorene Flotte“ in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Einmalige Entdeckungen“ ein.
- Sortiere alle Beförderungskarten in beliebiger Reihenfolge hinter dem Trenner „Beförderungen“ ein.
- Entferne alle 6 „Erfrierung“-Verletzungskarten aus dem Spiel. Sortiere alle anderen Verletzungskarten und alle „Die verlorene Flotte“-Verletzungskarten in alphabetischer Reihenfolge hinter dem Trenner „Verletzungen“ ein.
- Entferne alle Standard-Ereigniskarten aus dem Spiel:

Hinweis: Du kannst die Platzhalterbox benutzen, um den ungenutzten Platz im Kartenbehälter A zu füllen.

Hinweis: Da einige Karten aus dem Grundspiel in „Die verlorene Flotte“ verwendet werden, beginnt die Nummerierung mancher Decks möglicherweise nicht bei 1.

Fülle Kartenbehälter B mit Trennern und Karten wie auf Seite 7 im Regelbuch des Grundspiels gezeigt. Führe dann die nachfolgenden Schritte aus.

Kartenbehälter B – Karten:

- Entferne die Ausrüstungskarten **E19–E21**, **E76–E79** und **E101–105** aus dem Spiel. Finde die Ausrüstungskarten **E01–05**, **E07**, **E14**, **E16–18**, **E23–28**, **E30**, **E33–34**, **E36–41**, **E43–44** und **E46–48** und sortiere sie in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Arsenal“ ein.
- Sortiere alle anderen Ausrüstungskarten und alle „Die verlorene Flotte“-Ausrüstungskarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Nicht verfügbare Ausrüstung“ ein.
- Entferne alle Landungskarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Landungskarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Landungskarten“ ein.
- Sortiere alle Anlagenausbaukarten **F01–F06**, die „Die verlorene Flotte“-Anlagenausbaukarten **F07** und **F08** sowie die „Die verlorene Flotte“-Anlagenkarten **H01–H09** in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Anlagenausbau“ ein.
- Sortiere die Situationskarten **S05**, **S08**, **S09**, **S12**, **S14** und **S21** in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Mögliche Situationen“ ein. Entferne alle anderen Situationskarten aus dem Spiel. Sortiere die „Die verlorene Flotte“-Situationskarten **S28–S33** hinter dem Trenner „Mögliche Situationen“ ein. Sortiere alle anderen „Die verlorene Flotte“-Situationskarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Zukünftige Situationen“ ein.
- Entferne alle Forschungsprojektkarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Produktionsprojektkarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Forschungsprojekte“ ein.

- Entferne alle Produktionsprojektkarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Produktionsprojektkarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Produktionsprojekte“ ein.
- Platziere den Trenner „Überlebende“ in Kartenbehälter B und sortiere alle Überlebendenkarten dahinter ein.
- Entferne die Lander-Modkarte **A31** aus dem Spiel. Sortiere alle Lander-Modkarten und alle „Die verlorene Flotte“-Lander-Modkarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Lander-Mods“ ein.
- Entferne alle Zielkarten und Sekundärzielkarten aus dem Spiel. Sortiere alle „Die verlorene Flotte“-Zielkarten und -Sekundärzielkarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Brückenkarten“ ein.
- Sortiere die Moralkarte und alle Technikstufenkarten, Brückenausbaukarten und „Die verlorene Flotte“-Brückenausbaukarten in aufsteigender Reihenfolge hinter dem Trenner „Brückenkarten“ ein.
- Entferne die beiden Tutorial-Decks (A und B) aus dem Spiel. Die detaillierte Liste der Tutorial-Decks findest du in **Protokoll 720** im Logbuch des Grundspiels.

3) GEHEIMUMSCHLAG

Nimm alle Komponenten aus dem Geheimumschlag.

- Entferne Schiffsbuchseiten, einen Kartenhalter, einen Trenner und 18 Erweiterungsanlagenkarten aus dem Spiel.
- Platziere alle Wilden Würfel, Experten-Sektionswürfel und Universal-Sektionswürfel im Zusatzbehälter getrennt von allen anderen Sektionswürfeln. Die übrigen Sektionswürfel sind dein Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln.
- Sortiere alle „Erweitertes Ereignis“-Karten in Kartenbehälter A in beliebiger Reihenfolge hinter dem Trenner „Ereignisse“ ein.

Die Liste des Umschlaginhalts findest du auf Seite **41** im Regelbuch des Grundspiels.

4) SCHIFFSBUCH VORBEREITEN

- Platziere alle Kartenhalter und Schiffsbuch-Seiten in aufsteigender Reihenfolge im Schiffsbuch, Seite **1** (Fortsetzen eines Spielstands) vorne und Seite **39** (Sicherungspunkt) hinten.
- Ersetze die Schiffsbuchseiten **27–28, 31–32** und **39–40** des Grundspiels durch die „Die verlorene Flotte“-Seiten mit den gleichen Nummern. Entferne die ersetzten Seiten aus dem Spiel.
- Platziere den „Die verlorene Flotte“-Kartenhalter Nummer **41** am Ende des Schiffsbuchs.
- Suche die folgenden Startkarten und platziere sie wie folgt im Kartenhalter:

Kartenhalter-Seite 3:

- 1 – Technikstufe 3
- 2 – Mittlere Moral (füge die Moralkarte so ein, dass nur der Bereich „Mittel“ sichtbar ist)
- 3 – Brückenausbau **B11**
- 4 – Brückenausbau **B13**

Kartenhalter-Seite 9:

- 1 – Forschungsprojekt **R01**

Kartenhalter-Seite 13:

- 1 – Produktionsprojekte **C01–C04** (4 Karten)

Kartenhalter-Seite 14:

- 1 – Anlagenausbau **F04**

Kartenhalter-Seite 19:

- 1 – Void-Ranger-Lander-Karte

Kartenhalter-Seite 21:

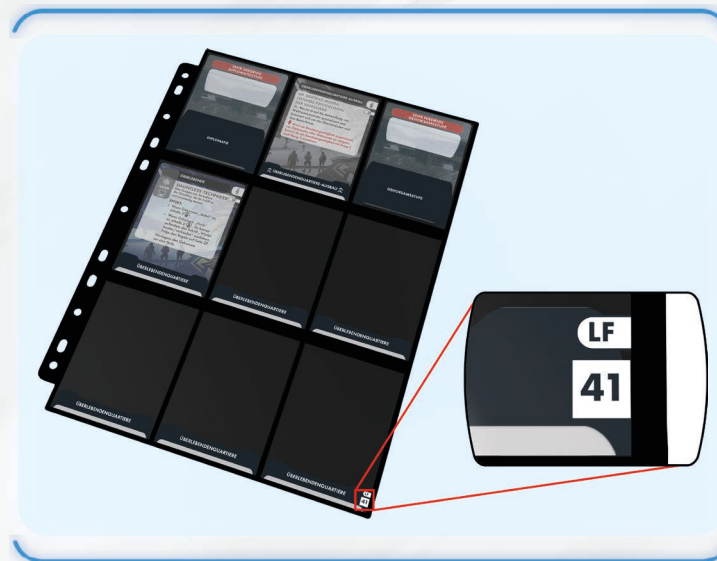
- 1 – Lander-Mods **A01–A10** (10 Karten)

Kartenhalter-Seite 29:

- 1 – Einmalige Entdeckung **U04**
- 2 – Einmalige Entdeckung **U08**
- 3 – Einmalige Entdeckung **U12**
- 4 – Einmalige Entdeckung **U16**

Kartenhalter-Seite 41:

- 1 – Sehr niedrige Diplomatiestufe (füge die Karte so ein, dass nur der Bereich „Sehr niedrig“ sichtbar ist)
- 2 – Anlagenausbau **F08**
- 3 – Sehr niedrige Gehorsamsstufe (füge die Karte so ein, dass nur der Bereich „Sehr niedrig“ sichtbar ist)
- 4 – Überlebendenkarte **V01** (*Furchtlose Techniker*)



5) LOGBUCH VORBEREITEN

Die ISS-Vanguard-Kampagne besitzt eine vielseitige Geschichte, die Spieler oftmals vor wichtige Entscheidungen stellt. Manche dieser Entscheidungen haben Auswirkungen auf „Die verlorene Flotte“...

Wenn du die Entscheidungen aus deiner Grundspiel-Kampagne übernehmen möchtest, überprüfe die folgenden Protokolle im Grundspiel-Logbuch und führe die nachfolgenden Anweisungen aus:

Wichtig: Markiere nur die Kästchen in den aufgeführten Protokollen, ohne die dazugehörigen Texte zu lesen.

- Wenn Kästchen B in **Protokoll 930** im Grundspiel NICHT markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1202**.
- Wenn Kästchen E in **Protokoll 930** im Grundspiel NICHT markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1203**.
- Wenn Kästchen A von **Protokoll 930** im Grundspiel NICHT markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1204**.
- Wenn Kästchen B in **Protokoll 910** im Grundspiel NICHT markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1205**.
- Wenn Kästchen C in **Protokoll 910** im Grundspiel markiert und Kästchen C in **Protokoll 930** im Grundspiel NICHT markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1206**.

- Wenn das Kästchen in **Protokoll 965** im Grundspiel markiert ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1207**.
- Wenn Kästchen A in **Protokoll 920** im Grundspiel markiert ist, markiere Kästchen A in **Protokoll 1567**.
- Wenn Kästchen B in **Protokoll 920** im Grundspiel markiert ist, markiere Kästchen B in **Protokoll 1567**.
- Wenn Kästchen C in **Protokoll 960** im Grundspiel markiert ist, markiere Kästchen C in **Protokoll 1567**.
- Wenn Namen von Besatzungsmitgliedern in **Protokoll 880** genannt werden, finde diese Besatzungsmitglieder in Kartenbehälter B und sortiere sie in die entsprechenden Sektionsbehälter ein (entsprechend der Aufteilung in **Protokoll 880**).

Wenn du keine gesicherten Entscheidungen aus dem Grundspiel mehr hast oder sie einfach ändern möchtest, führe die nachfolgenden Anweisungen durch und entscheide über die folgenden Dinge:

Wichtig: Markiere nur die Kästchen in den aufgeführten Protokollen, ohne die dazugehörigen Texte zu lesen.

- Wenn Captain Wayman am Leben ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1202**.
- Wenn Forschungsleiter Dr. Corey am Leben ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1203**.
- Wenn die idemische Botschafterin Anu am Leben ist, markiere das Kästchen in **Protokoll 1204**.
- Wenn Sklave, Vertreter der Besucher, sich der Besatzung der Vanguard angeschlossen hat, markiere das Kästchen in **Protokoll 1205**.
- Wenn Todsprecher, die letzte Erinnerung an die Arrogatoren, sich der Besatzung der Vanguard angeschlossen hat, markiere das Kästchen in **Protokoll 1206**.
- Wenn die Vanguard die Bitte der Erbauer ablehnt und ihre Technik mit dem Rest der Galaxis teilt, markiere das Kästchen in **Protokoll 1207**.
- Wenn die Vanguard alle Einmaligen Entdeckungen gesammelt hat, markiere Kästchen C in **Protokoll 1567**.
- Die ISS Vanguard musste ihre Haltung zur Galaxis bestimmen (nur eins auswählen!):
 - » Markiere für den diplomatischen Weg Kästchen **A** in **Protokoll 1567**.
 - » Markiere für den militärischen Weg Kästchen **B** in **Protokoll 1567**.

6) SEKTIONSBEHÄLTER VORBEREITEN

„Die verlorene Flotte“ verwendet die Sektionsbehälter des Grundspiels.

Für jede Sektion gibt es erneut:

Trenner:

- Ranghüllen
- Sektionskarten

Karten und Hüllen:

- Sortiere die Ranghüllen hinter dem Trenner „Ranghüllen“ jeder Sektion ein.
- Nimm alle Sektionskarten aus dem Grundspiel und „Die verlorene Flotte“ und sortiere sie in Rangreihenfolge (zuerst Rang 1, dann Rang 2, dann Rang 3) hinter dem Trenner „Sektionskarten“ ein.

Würfel:

- Nimm den Sektionswürfel für jede Sektion entsprechend den Bildern.

• Technik:



• Aufklärung:



• Sicherheit:



• Wissenschaft:



7) ANDERE KOMPONENTEN

- Lass alle Plättchen, Standfüße, Marker, Modelle, Ringe, Planetenarchivbögen, den Hinweisbeutel, Besatzungstafeln, den Planetenscanner, das Lesezeichen „Aktuelles System“, den „Warten ...“-Umschlag und den Plättchenbeutel in der Spieleschachtel.

Hinweis: Wenn dir während der Grundspiel-Kampagne die Planetenarchivbögen ausgehen, besuche issvanguard.com/resources und hol dir dort die ausdruckbaren PDF-Dateien.

- Platziere alle Aufsteller und Plättchen von „Die verlorene Flotte“ in der Spieleschachtel.
- Füge die Alien-Würfel deinem Vorrat an nicht gekauften Sektionswürfeln hinzu.
- Entferne alle Bedrohungskarten und Bedrohungen-Aufsteller aus dem Grundspiel, die NICHT auf Seite 8 genannt werden, aus dem Spiel. Platziere alle Bedrohungskarten aus „Die verlorene Flotte“ in dem zusätzlichen Kartenbehälter.
- Platziere die Void-Ranger-Lander-Karte und Lander-Karten aus „Die verlorene Flotte“ im zusätzlichen Kartenbehälter. Entferne die restlichen Lander-Karten und dazugehörigen Aufsteller aus dem Spiel.
- Entferne die Gefahrenwürfel-Referenzkarte aus dem Spiel. Belasse die übrigen Referenzkarten im zusätzlichen Kartenbehälter. Platziere die „Die verlorene Flotte“-Referenzkarten im zusätzlichen Kartenbehälter.
- „Die verlorene Flotte“ verwendet die Regeln des Grundspiels, daher sollte das Grundregelbuch als Referenz genutzt werden. Die neuen Regeln von „Die verlorene Flotte“ werden auf der nächsten Seite beschrieben.
- „Die verlorene Flotte“ verwendet die folgenden eigenständigen Komponenten: Logbuch, Systemkarten, Planetopedia und Einsatzbuch. Entferne diese Komponenten des Grundspiels aus dem Spiel, da sie in der „Die verlorene Flotte“-Kampagne nicht gebraucht werden.
- Die neue Schiffsbuchseite (Sternkarte) und der Kartenhalter **6A** werden nicht zu Beginn des Spiels, sondern erst im späteren Verlauf der Kampagne gebraucht. Verwahre sie vorerst bitte zusammen mit den anderen Spielkomponenten.

Sind alle diese Schritte abgeschlossen, lege die Kartenbehälter und das Schiffsbuch in die Spieleschachtel zurück.

SPIELBEGINN

ISS Vanguard: Die verlorene Flotte bietet eine Kampagne und mehrere Einsätze (einmalige Szenarien).

>> KAMPAGNE

Geschätzte Spieldauer: 20–30 Stunden

Spieler: 1–4

Wie in ISS Vanguard ist die Kampagne der Hauptmodus des Spiels. Um in der Kampagne voranzukommen, spielst du bei jeder Sitzung die Prozesse im Schiffsbuch von Anfang bis Ende durch, was für gewöhnlich eine Planetenerkundung einschließt. Jedes Durchspielen des Schiffsbuchs dauert etwa 2–4 Stunden.

Lies Protokoll 1200 im „Die verlorene Flotte“-Logbuch, um mit der Kampagne zu beginnen.

>> EINSÄTZE

Geschätzte Spieldauer: 2–3 Stunden

Spieler: 1–4

Einsätze sind einzelne Planetenerkundungsmissionen, die als Teil der Kampagne oder separat als einzelne Szenarien gespielt werden können. Die Szenarien erfordern die volle Kenntnis der Spielregeln. Lies die Aufbauregeln im Einsatzbuch, um einen Einsatz zu beginnen.

REGELN

„Die verlorene Flotte“ erweitert die bestehenden Regeln des Grundspiels um ein paar neue. Wir empfehlen dir, dich mit den neuen Regeln vor der ersten Mission vertraut zu machen, da sie möglicherweise von Anfang an zum Einsatz kommen.

ALIEN-WÜRFEL

„Die verlorene Flotte“ führt neue Sektionswürfel ein – die sogenannten Alien-Würfel. Sie repräsentieren das Wissen, dass die anderen Alien-Spezies in den Jahrhunderten gesammelt haben. Dank der ersten Mission der ISS Vanguard kann die Menschheit nun möglicherweise auf dieses Wissen zurückgreifen.

Alien-Würfel gibt es in drei Farben – eine für jede Alien-Spezies, mit der die Vanguard auf ihrer Reise Kontakt hatte: die Aerugonier, Besucher und Idemier. Jede Spezies hat ein neues Symbol, das thematisch mit bestimmten Bereichen von spezialisiertem Wissen verknüpft ist.



Sofern nicht anders angegeben gelten für Alien-Würfel die bekannten Regeln zu Sektionswürfeln. Beim Verbrauchen und Opfern werden Alien-Würfel wie Sektionswürfel behandelt, nur ohne bestimmte Farbe. Das Vanguard-Symbol kann als beliebiges Alien-Symbol genutzt werden.

Jedes Alien-Symbol ist mit einer Art von Sektionswürfel verbunden (blau, grün oder rot) und kann als eines der folgenden Symbole verwendet werden:



Wenn du beispielsweise einen Würfelwurf ausführst und ein -Symbol wirfst, kannst du es als , oder behandeln.

Entsprechend den Basisregeln können Spieler Alien-Würfel in der Nachbesprechung der Schiffsphase kaufen und verkaufen.

Im Schritt „Außenteam vorbereiten“ des Missionsstartvorgangs können Alien-Würfel von Spielern auf beliebigen farbigen Plätzen platziert werden.

LAGERAUM

Wenn du Situationen löst (Schiffsbuch, Lageraum Schritte 1 und 2, Seite 17), kannst du zusätzlich zu den Karten über dem Schiffsbuch auch Situationskarten aus dem „Warten ...“-Umschlag auswählen.

AUSRÜSTUNG

„Die verlorene Flotte“-Kampagne führt neue Ausrüstungsvarianten ins Spiel ein. Sie können im Verlauf der Kampagne freigeschaltet werden.

Neue Ausrüstung folgt den Regeln aus dem Regelbuch des Grundspiels. Behandle ausgebaute Ausrüstung für den Missionsausrüstungsausbau als Basisversionen.

TÖDLICHES ALL

Der Modus „Tödliches All“ kann mit „Die verlorene Flotte“ gespielt werden.

Für diesen Modus ist eine Änderung an der alternativen Moralregel erforderlich. Wenn in einer Sektion keine verfügbaren oder rastenden Besatzungsmitglieder mehr übrig sind, lies **Protokoll 1554**.

„DIE VERLORENE FLOTTE“-GLOSSAR: SYMBOLE

Alien-Würfel: Ein Alien-Würfel einer beliebigen Alien-Art.

Alien-Symbol: Dieses Symbol bedeutet, dass dieser Effekt oder erfordert oder hinzufügt.

Idemier: Philosophie, Spiritualität, Meditation und Aktivitäten, die außergewöhnliche Konzentration oder Intuition erfordern.

Aerugonier: Herstellung, Ausdauer und Aktivitäten, die Jagd- und Reisefähigkeiten erfordern.

Besucher: Subraum-Technik, Energiegeneratoren und Aktivitäten, die komplexes abstraktes physikalisches Wissen erfordern.

Neues Gefahrenwürfelsymbol: Wirf einen Gefahrenwürfel und vergleiche das Ergebnis mit dem Eintrag desselben Symbols auf der Gefahrenwürfel-Referenzkarte.

LF **Die verlorene Flotte:** Dieses Symbol markiert alle Komponenten, die zu ISS Vanguard: Die verlorene Flotte gehören.

GLOSSAR: AUFSTELLER UND AUSRÜSTUNG

DIE VERLORENE FLOTTE



Unbekanntes Wesen
Betäubtes unbekanntes Wesen
Planidianischer Wächter
Planidianischer Infiltrator



Verlorener Arrogator
Betäubter Arrogator



Sündenhund
Höllenvächter



Sabretooth



Hochwertige Seilrutsche



Biomassesystem



Verbesserte Bergbau-Sonde



Verteidigungsmatrix



Defekte Stele
Neustartende Stele



Erwachte Blätterfalle



Brutwächter
Neuartige Spezies



Leviathan



Pionier-Außenposten



Einsatz-Krankenstation

GRUNDSPIEL



Ritualwächter



Erwachtes Gestrüpp



Szintillierende Ur-Splitterfliege



Planidianisches Bombardement
Planidianischer Ansturm



Phantom



Triebe



Erwachtes Biest