CIĘŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ

Wyzysk i Spółka to międzyplanetarna firma specjalizująca się w budowie sieci kanalizacyjnych i samowystarczalnych bloków komunalnych na mniej rozwiniętych planetach Galaktyki. Przez lata Wyzysk i Spółka balansowała na granicy bankructwa: transport materiałów budowlanych na obrzeża Galaktyki, gdzie są one najpotrzebniejsze, to ryzykowny biznes.

Firmę ocaliło kilku wizjonerów zasiadających w radzie nadzorczej. Wspólnie doszli do słusznego wniosku, że zamiast przewozić materiały na Peryferie, można zbudować z nich statki kosmiczne, które przetransportują się same! Ba, po co zatrudniać pilotów, skoro zawsze znajdą się szaleńcy gotowi polecieć nimi za darmo?

Tu na scenę wkraczasz Ty. Podpisz umowę, postaw trzy parafki i pieczątkę, a magazyn Wyzysku i Spółki stanie przed Tobą otworem. Zbuduj własny statek kosmiczny z dostępnych prefabrykowanych części i poleć nim na Peryferie Galaktyki. Możesz się na tym srogo przejechać... ale z drugiej strony wszystko, co zarobisz na boku, będziesz mógł zatrzymać dla siebie, a ponadto Wyzysk i Spółka wypłaci Ci premię, jeśli dostarczysz materiały dostatecznie szybko.

Oczywiście, jest całkiem prawdopodobne, że całe to przedsięwzięcie zakończy się spektakularną klapą, a Ty narobisz sobie nie lada długów i resztę swoich dni spędzisz żebrząc na ulicach Deneba III. Ale, ale! Jeśli los się do Ciebie uśmiechnie (a trzeba myśleć pozytywnie!) to masz szansę znaleźć się pośród 10 miliardów najbogatszych ludzi w Galaktyce!

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z 3 rund. Gracze rozpoczynają każdą rundę od wizyty w magazynie. Tu próbują znaleźć najlepsze części, z których zbudują swoje statki kosmiczne. Gdy statki znajdą się na trasie, gracze będą musieli stawić czoła niezliczonym przeszkodom i pułapkom, wypatrywać okazji do dodatkowego zarobku i starać się dostarczyć towar jako pierwsi, najlepiej jak najmniej uszkodzonym statkiem.

W rundzie 1 gracze zbudują statki klasy I i wyruszą nimi w stosunkowo krótką i łatwą trasę. W rundzie 2 zbudują większe statki klasy II i podejmą się bardziej wymagającej podróży. W rundzie 3 będą już musieli zbudować gigantyczne statki klasy III i polecieć w najodleglejsze i najniebezpieczniejsze zakątki Galaktyki.

Im dłuższy lot, tym większy zysk — ale i większe niebezpieczeństwo. W związku z tym Wyzysk i Spółka stosuje niezwykle rygorystyczny proces doboru kandydatów na pilotów, kierując się w równej mierze posiadanym przez aplikanta doświadczeniem, jak i rozmiarem jego zdolności kredytowej (a także rozmiarami majątku, który w razie nieszczęśliwego wypadku lub zaciągnięcia przez pilota pokaźnego długu, będzie można szybko upłynnić i poddać windykacji).

Celem gry jest posiadanie jak największej liczby kosmicznych kredytów po zakończeniu rundy 3.

REBEL

CGE Czech Games Edition

PIERWSZY STATEK

Pierwszą rundę gry gracze mogą rozegrać, nie znając wszystkich zasad. Powinni przeczytać tylko rozdział o budowie statków i skonstruować swoje pierwsze kosmoloty. Następnie po--winni zapoznać się z rozdziałem o przygotowaniach do startu i zastosować się do jego treści. Wreszcie powinni przeczytać rozdział o lotach próbnych i wyruszyć w kosmos. Dopiero potem mogą spokojnie doczytać resztę zasad potrzebnych do rozegrania drugiej i trzeciej rundy.

Pamiętajcie złotą maksymę Szalonego Andymusa, słynnego multimilionera i awanturnika: „Z nauką pilotażu statku kosmicznego jest jak z nauką jazdy na rowerze – trzeba zrzucić kółka treningowe i po prostu pojechać. To znaczy polecieć". Co prawda ułamek sekundy po wymamrotaniu tych słów Andymus rozbił się na powierzchni Syriusza, ale nie sądzimy, żeby był to dostateczny powód, aby zlekceważyć tę ważką mądrość.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy otrzymuje planszę statku oznaczoną rzymską cyfrą „I", a następnie **umieszcza** na polu zawierającym tę cyfrę swoją początkową kabinę pilotów. W grze znajdują się cztery takie kabiny, każda w innym kolorze. W przypadku rozgrywki na mniej niż 4 graczy należy odłożyć nieużywane kabiny do pudełka.

Pozostałe części statku należy odwrócić rewersami ku górze, pomieszać i ułożyć na wspólnym stosie na środku stołu, w zasięgu wszystkich gra-czy. Ten stos to magazyn Wyzysku i Spółki.

Obok tego stosu należy umieścić znacz-niki kolejności z numerami od 1 do 4 (od 1 do 3 podczas partii trójosobowej albo od 1 do 2 podczas partii dwuosobowej). Resztę komponentów można na razie pozostawić w pudełku.

POZYSKIWANIE CZĘŚCI

Gdy wszyscy gracze będą gotowi, najodważniejszy z nich krzyczy „start!". Na ten sygnał wszyscy biorą po jednym zakrytym żetonie części ze stosu magazynu. Gracz może wziąć tylko jeden żeton naraz. Kiedy to zrobi, przenosi go nad swoją planszę statku i dopiero wtedy odwraca.

Teraz ma dwie możliwości: dołączyć tę część do swojego statku albo **odłożyć ją odkrytą** na środek stołu. W ten sposób w magazynie pojawi się z czasem coraz więcej odkrytych części. Gracze mogą brać ze stołu odkryte części lub szukać innych części pośród zakrytych żetonów.

Gracze nie wykonują swoich akcji po kolei – rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, wszyscy podejmują swoje akcje jednocześnie. Każdy stara się jak najszybciej zbierać i sprawdzać nowe części, przestrzegając jednak poniższych zasad:

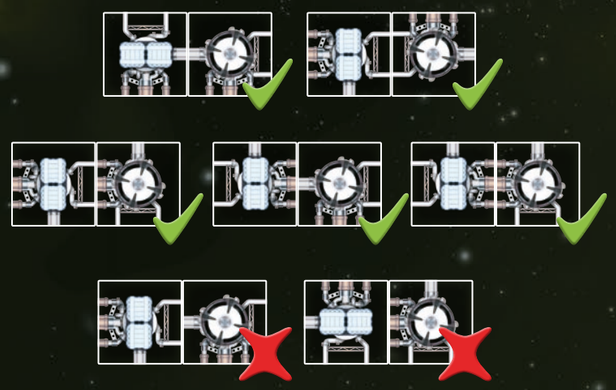
- Gracz może zbierać nowe części tylko **jedną ręką.** Drugą rękę powinien trzymać nad swoją planszą statku.
- Gracz nie może odwrócić zakrytego żetonu nad stołem, żeby podejrzeć jego treść. Może to zrobić dopiero wtedy, gdy żeton znajdzie się **nad jego statkiem.**
- Dopóki gracz nie dołączy trzymanej w ręce części do swojego statku albo też nie odłoży jej z powrotem do magazynu, nie może dobrać kolejnej.
- Gracz nie może poruszyć części dołączonej już do swojego statku, może za to do woli przesuwać najnowszą część, próbując znaleźć dla niej jak najlepsze miejsce — albo też zrezygnować z jej użycia i odłożyć ją do magazynu. Innymi słowy, dopóki gracz nie weźmie kolejnej części ze stosu, może w dowolny sposób decydować o losie i położeniu ostatniego dobranego żetonu.

BUDOWA STATKÓW

Gracz rozpoczyna budowę od początkowej kabiny pilotów, a następnie dodaje do swojego statku nowe części. Każda taka część musi zostać umieszczona na pustym polu **sąsiadującym z inną częścią.** Gracz może umieszczać części jedynie na wyznaczonych polach (w ramach obrysu statku).

Każda część składa się z właściwego mechanizmu oraz z od 1 do 4 połączeń. Połączenia mogą być **pojedyncze, podwójne** albo **uniwersalne.**

Połączenia tego samego typu zawsze do siebie pasują, zaś połączenia uniwersalne pasują do wszystkich typów połączeń. **Pojedyncze połączenie nie może przylegać do połączenia podwójnego.** Strony żetonu pozbawione połączeń są nazywane gładkimi stronami.



Żeton nie może stykać się gładką stroną z żadnym połączeniem.

Każda część musi być połączona z resztą statku. Jeśli sąsiaduje z kilkoma umieszczonymi już na planszy statku żetonami, musi tworzyć z wszystkimi tymi częściami legalne połączenia. Dwie gładkie strony mogą sąsiadować ze sobą pod warunkiem, że obie części są połączone z resztą statku od innej strony. **Statek gracza musi stanowić jedną całość przez czas trwania całej rozgrywki.**

CZĘŚCI

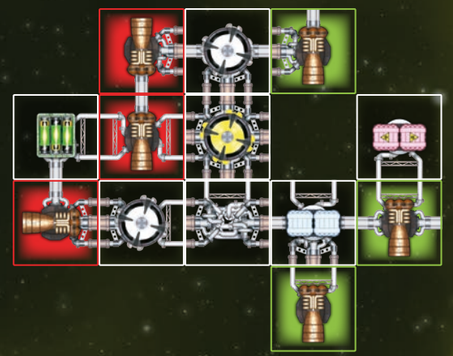
Pierwszą częścią statku każdego gracza jest kabina pilotów. Ta część posiada 4 uniwersalne połączenia, przez co łatwo dołączyć do niej kolejne części. To dobrze, bo w magazynie czeka wiele modułów i wala się całe mnóstwo przydatnych mechanizmów, które każdy pilot chciałby mieć na pokładzie swojego statku.

Kabiny

Gracz może dołączyć do statku dodatkowe kabiny. Dzięki temu będzie mógł posiadać większą załogę. Duże załogi działają efektywniej, więc dobrze jest mieć **jak najwięcej kabin!**

Silniki

Montaż silników podlega pewnym ograniczeniom: dysza silnika musi być skierowana **do tyłu** (czyli do dołu, w stronę gracza), a **na polu bezpośrednio za nią nie może się znajdować żadna inna część.** Innymi słowy, gracz musi pozostawić za dyszą puste pole albo też umieścić silnik przy krawędzi planszy statku.

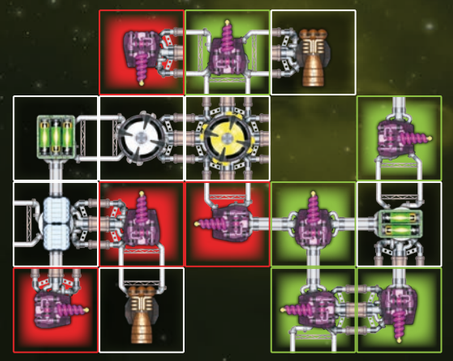


Statki wyposażone w większą liczbę silników są szybsze, dlatego **dobrze jest mieć jak najwięcej silników!**

Działa

Działa mogą być zwrócone w dowolną stronę, ale są najskuteczniejsze, gdy mierzą do przodu (czyli w kierunku „od gracza", ku przestrzeni przed statkiem).

Na polu bezpośrednio przed lufą działa gracz nie może umieścić żadnej innej części.



Podczas podróży na graczy będzie czyhać wiele niebezpieczeństw, czasem będą musieli walczyć z piratami, a czasem zniszczyć kilka meteorów – **dlatego dobrze jest mieć jak najwięcej dział,** szczególnie tych zwróconych do przodu!

Podwójne Silniki i Działa

Gabaryty statku ograniczają liczbę silników i dział, które gracz może zainstalować. Aby temu zaradzić, wynaleziono części o dużej mocy, pozwalające zwiększyć szybkość i siłę ognia statku kosmicznego ponad konwencjonalnie rozumiane maksima.

Swego czasu inżynierowie próbowali zwiększyć powierzchnię użytkową pojazdów kosmicznych, zaginając materię poprzez inne wymiary. Tego typu badania zostały dyskretnie, ale bardzo zdecydowanie zarzucone, kiedy statek naukowy „Möebius" całkowicie się zapętlił i zniknął ze znanej nam przestrzeni.

Dołączając do statku podwójne silniki lub działa, gracz stosuje się do tych samych zasad, które obowiązywały go przy ich pojedynczych odpowiednikach. Podwójne części mają podwójną moc, ale zużywają, niestety, znacznie więcej energii. **Gracz może korzystać z tych części tylko wówczas, gdy posiada na pokładzie baterie.**

Baterie

Energię niezbędną do uruchomienia podwójnych silników i dział magazynuje się w bateriach rozmiaru „W" (gdzie „W" to skrót od „wielgachne"). Bateria może zawierać 2 lub 3 W-ogniwa. Każde ogniwo przechowuje energię potrzebną do **jednokrotnego zasilenia** podwójnego silnika, podwójnego działa lub generatora osłon (patrz poniżej). Baterie mogą być umieszczone w dowolnym miejscu na statku, nie muszą sąsiadować z elementami, które będą później zasilać.

Dzięki technologii anihilacji materii możliwe stało się gromadzenie dużych ilości energii w baterii o rozmiarach dobrego cygara. Oczywiście aktualnie anihilacja materii jest nielegalna dzięki staraniom obrońców praw materii (a w ostatniej sesji legislacyjnej niewiele brakowało, by przeszedł projekt ustawy klubu gentlemenów, który zakazywałby używania dobrych cygar w głupich porównaniach).

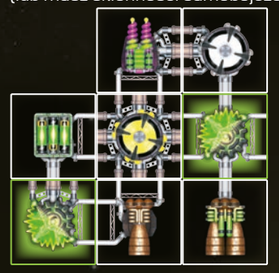
Podwójne silniki i działa pozwalają wycisnąć ze statku kosmicznego absolutne maksimum (wbrew powszechnemu mniemaniu to znacznie więcej niż po prostu maksimum), dlatego **dobrze jest mieć jak najwięcej baterii!**

Generatory osłon

Kiedy coś pójdzie nie tak, osłony okazują się bardzo przydatne: chronią statek przed małymi meteorami i lekkim ostrzałem z dział wrogów. Generatory czerpią energię z baterii.

Jeden generator osłon chroni statek z dwóch stron: tych, które zaznaczono na żetonie zielonym polem siłowym. Generator działa z dowolnego miejsca na statku. Jedyne, co ma znaczenie, to strona, w którą jest zwrócony.

Teraz pewnie spodziewasz się, że zasugerujemy ci posiadanie jak największej liczby generatorów. Nic z tego. **Potrzebujesz jedynie dwóch generatorów,** o ile są zwrócone w taki sposób, aby chronić wszystkie cztery strony statku. W zasadzie, jeśli jesteś nieustraszony (lub masz skłonności samobójcze), możesz polecieć w trasę statkiem pozbawionym jakichkolwiek osłon. Powodzenia.



Generator po prawej osłania lewą i przednią stronę statku. Ten po lewej osłania lewą stronę i tył statku. Prawa strona jest więc nieosłonięta.

Ładownie

Ładownie składają się z 2 lub 3 kontenerów i mogą zostać umieszczone w dowolnym miejscu statku. Ładownie zapewniają przestrzeń, w której gracze będą przechowywać zdobywane podczas podróży towary. Towary to czysty zysk, czyli to, o co w całej tej zabawie w kosmos chodzi, więc dobrze jest **mieć jak najwięcej ładowni!**

Ładownie Specjalne

Materiały niebezpieczne mogą być transportowane jedynie w przygotowanych do tego celu kontenerach, które można znaleźć w ładowniach specjalnych (takie ładownie składają się z 1 lub 2 kontenerów). Materiały standardowe mogą być przewożone w zwykłych ładowniach lub w ładowniach specjalnych, ale materiały niebezpieczne tylko w ładowniach specjalnych.

> Istnieją tysiące przerażających historii udowadniających, dlaczego materiałów niebezpiecznych nie powinno się przewozić w zwykłych kontenerach. Weźmy na przykład przypadek Jamesa „Skipa" Fairweathera, który zdecydował się na transport kilku ton plutonu w sfatygowanych skrzynkach po owocach. Jak łatwo się domyślić, po dotarciu do celu stracił obie ręce i jedną nogę — kto wie, co by się stało, gdyby czekających na niego wściekłych ekologów było więcej?

Materiały niebezpieczne są jednak bardzo wartościowe, dlatego dobrze jest mieć **jak najwięcej ładowni specjalnych!**

Moduły Strukturalne

Moduły strukturalne nie wydają się na pierwszy rzut oka specjalnie interesujące, ponieważ nie pełnią żadnej oczywistej funkcji. Posiadają jednak wiele połączeń, w tym uniwersalnych. Ich obecność zwiększa wytrzymałość statku i, przy odrobinie szczęścia, zapobiegnie jego rozpadnięciu się po pierwszym zderzeniu z kosmicznymi śmieciami.

Dziwne części o bliżej nieokreślonym przeznaczeniu

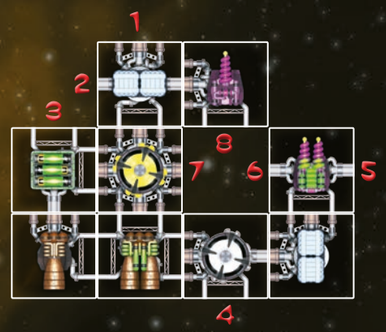
Gracze nie powinni zawracać sobie nimi głowy. Podczas pierwszego lotu powinni je traktować tak samo jak moduły strukturalne.

PRAWIDŁOWA KONSTRUKCJA STATKU

Przede wszystkim statek musi być zbudowany zgodnie z powyższymi zasadami. Ponadto dobrze by było, gdyby był solidny, naszpikowany działami i silnikami, pełen kabin, baterii i ładowni. No i, rzecz jasna, całkowicie otoczony osłonami.

Odsłonięte połączenia

Połączenia, które nie stykają się z innymi połączeniami (czyli takie, które nie sąsiadują z innymi częściami statku) uważa się za **odsłonięte.**



Ten statek posiada 8 odsłoniętych połączeń.

Odsłonięte połączenia są dozwolone, ale zwiększają ryzyko uszkodzeń i w pewnych okolicznościach mogą spowolnić statek. Końcówki odsłoniętych rur wykrzywiają się podczas lotu, dlatego Wyzysk i Spółka wypłaca premie pilotom statków, którzy docierają do celu z jak najmniejszą liczbą odsłoniętych połączeń.

ZAKOŃCZENIE BUDOWY STATKU

Gdy gracz będzie zadowolony z konstrukcji swego statku (lub gdy skończą mu się fajne miejsca, w których mógłby coś upchnąć), może zakończyć jego budowę. Gracz nie musi umieszczać żetonu części na każdym pustym polu planszy swojego statku.

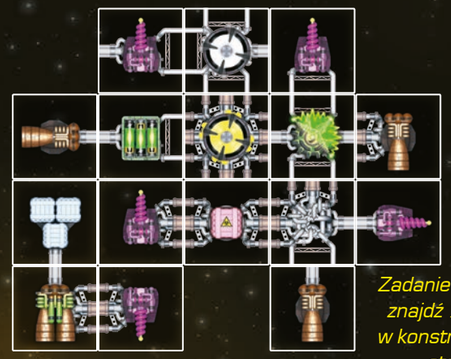
Aby zakończyć budowę statku, gracz bierze znacznik kolejności o najmniejszym dostępnym numerze. Graczowi, który skończy jako ostatni, przypadnie zatem znacznik o najwyższym numerze, ale będzie miał on za to dużo czasu na przemyślane dokończenie budowy. W pełnej wersji gry graczy obowiązuje limit czasowy, ale wierzymy, że podczas pierwszego lotu do ponaglenia wystarczy delikatna perswazja w postaci kilku delikatnych uderzeń wieczkiem pudełka po głowie.

Zabrane znaczniki określają kolejność, w jakiej statki graczy wyruszą w podróż. Budowa idealnego pojazdu z kupą fajnych części i bez odsłoniętych połączeń to bowiem nie wszystko. **Każdy gracz chce jeszcze lecieć na czele konwoju!**

Zanim jednak gracz sięgnie po znacznik kolejności, powinien się upewnić, że jego statek jest zbudowany według powyższych zasad. Podczas pierwszego lotu będziemy jednak pobłażliwi – jeśli gracz zauważy pomyłkę w konstrukcji statku, powinien po prostu usunąć wadliwie umieszczoną część i grać dalej.

Najczęstsze błędy:

- Połączenie pojedyncze styka się z podwójnym.
- Połączenie styka się ze stroną gładką.
- Silnik nie jest zwrócony dyszą do tyłu.
- Na polu bezpośrednio za silnikiem znajduje się jakaś część.
- Na polu bezpośrednio przed działem znajduje się jakaś część.
- Część znajduje się poza powierzchnią przeznaczoną do konstrukcji statku (poza jego obrysem).
- Część w ogóle nie jest połączona z żadnym innym elementem statku.



Zadanie domowe: znajdź 7 błędów w konstrukcji tego statku.

NIE MUSISZ CZYTAĆ DALEJ.

IDŹ I ZBUDUJ SWÓJ PIERWSZY STATEK!

PRZYGOTOWANIE DO STARTU

KONTROLA KONSTRUKCJI

Gracze powinni przyjrzeć się nawzajem swoim statkom i poszukać ewentualnych błędów. Jeśli znajdą jakąś nieprawidłowość, gracz, który się jej dopuścił, musi oddać znacznik kolejności i naprawić swój błąd. W takim wypadku znaczniki kolejności należy rozdać ponownie, pozostawiając te o najwyższych numerach graczom, którzy poprawiają błędy.

PULA ZASOBÓW

Teraz nadszedł czas na opróżnienie pudełka z pozostałych elementów, takich jak figurki, sześciany towarów, znaczniki i kości. Wszystkie te elementy tworzą wspólną pulę zasobów, w związku z tym powinny się znajdować w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy, a jednocześnie gdzieś z boku, żeby nie przeszkadzać w rozgrywce.

PLANSZA LOTU

Gracze powinni usunąć pozostałe części statków ze środka stołu i umieścić tam planszę lotu. Na środku planszy znajduje się ramka z listą cen towarów oraz wizualne podsumowaniem rundy 1.

Wokół planszy biegnie tor złożony z trójkątnych pól. Znajdujące się na tym torze znaczniki statków będą przedstawiać relatywne położenie graczy względem siebie podczas lotu. Każde pole odpowiada jednemu dniu lotu.

Każdy gracz otrzymuje dwa znaczniki statku w swoim kolorze. Jeden umieszcza przed sobą, a drugi na planszy lotu. W ramce podsumowania rundy 1 wskazano początkowe odstępy pomiędzy statkami graczy: gracz ze znacznikiem o numerze 1 umieszcza swój znacznik statku na wskazanym polu startowym, gracz z numerem 2 umieszcza swój znacznik 2 pola za nim (pomiędzy statkami powinien pozostać odstęp jednego pola, tak jak zilustrowano to w ramce podsumowania rundy 1). Pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki na planszy w analogiczny sposób. Teraz gracze mogą odłożyć na bok znaczniki kolejności. Znaczniki statków na planszy lotu odzwierciedlają aktualną kolejność graczy, ta jednak może się diametralnie zmienić w trakcie podróży. Gracz, którego znacznik znajduje się na przedzie konwoju, jest nazywany liderem.

PRZYGOTOWANIE STATKU

W każdej kabinie należy umieścić po 2 szare figurki kosmonautów (to ludzie ubrani w szare skafandry). Figurki w innych kolorach to kosmici, ale na razie gracze nie muszą się nimi przejmować.

Na każdym żetonie baterii należy umieścić po 2 lub 3 (zależnie od liczby ogniw) zielone znaczniki baterii.

KARTY PRZYGÓD

Karty przygód przedstawiają różnorakie niebezpieczeństwa i okazje, które gracze mogą napotkać na swojej drodze.

Z talii kart oznaczonej cyfrą „I" należy wyciągnąć 8 kart z gwiazdką w lewym dolnym rogu. Te karty należy potasować i umieścić w pobliżu planszy lotu.

KOSMICZNE KREDYTY

Teraz najlepsze: gracze rozkładają kosmiczne kredyty w równiutkich stosikach w pobliżu puli zasobów. To galaktyczny bank. Podczas podróży gracze mogą zerkać w jego kierunku, aby się zmotywować i napawać myślą o przyszłych zyskach.

> Oczywiście dużo ważniejsza od pieniędzy jest sama przygoda. No i sława. I chwała. I szacunek... Ech, kogo my chcemy oszukać? Mając odpowiednio dużo kasy, kupisz sobie i sławę, i chwałę, i szacunek, i nadal zostanie Ci na dobry obiad w modnej restauracji.

Gracz umieszcza zarobione kredyty przed sobą rewersami ku górze (czyli zakryte), tak aby inni gracze nie wiedzieli, ile już uzbierał.

PODRÓŻ STATKIEM

Lot próbny pokaże, który z graczy skonstruował najlepszy statek. Lot składa się z 8 kart przygód (w pełnej wersji gry karty przygód zostaną wylosowane, ale na potrzeby pierwszego lotu wybraliśmy dla graczy karty z gwiazdką, aby mieć pewność, że przetestują wszystkie rodzaje przygód). Karty przygód mogą wywierać różne efekty.

CO CZEKA NA TRASIE

Trafienia w statek

Ramka w rogu planszy lotu ukazuje potencjalne niebezpieczeństwa, którym gracze będą musieli stawić czoła. Każde zagrożenie nadciąga z konkretnego kierunku, w określonym rzędzie lub kolumnie. Te zasady zostaną szczegółowo opisane później, poniżej znajduje się jedynie krótkie streszczenie:

Przed uderzeniami **małych meteorów** chroni solidna konstrukcja statku (meteory odbijają się od gładkich stron części, ale nie od odsłoniętych połączeń) i osłony (aktywacja generatora osłon kosztuje 1 znacznik baterii).

Przed uderzeniami **dużych meteorów** chroni ostrzał z dział.

Przed **lekkim ostrzałem** chronią osłony (aktywacja generatora osłon kosztuje 1 znacznik baterii).

Nic nie ochroni statku przed **ciężkim ostrzałem** z dział wrogów.

Jeśli statek zostanie trafiony (gracz nie chce lub nie może go ochronić), gracz będzie musiał usunąć trafioną część. To może z kolei spowodować odłączenie się od statku kolejnych części. W takim wypadku je także należy usunąć. Jeśli w wyniku trafienia statek zostanie podzielony na 2 odrębne statki, gracz będzie musiał zdecydować, którym z nich kontynuować lot, a który porzucić, odrzucając wszystkie jego części.

Utracone podczas lotu części statku należy odkładać **na specjalne pole** znajdujące się po prawej stronie planszy statku. Po zakończeniu lotu gracz będzie musiał zapłacić po 1 kosmicznym kredycie za każdą utraconą część. Pozostałe elementy gry (członków załogi, znaczniki baterii, towary), które znajdowały się na utraconych częściach, należy odłożyć do puli zasobów.

> Nie przejmuj się załogantami z oderwanych i odstrzelonych od statku kabin. W razie nagłej utraty ciśnienia ze schowków w suficie opadną kokony hibernacyjne, które szczelnie ich otulą i zabezpieczą do czasu nadejścia pomocy. W zasadzie ci nieszczęśnicy mają niezłego farta. Poważnie! Pomyśl o odsetkach, które nagromadzą się na ich kontach przez tysiące lat bezcelowego dryfowania kokonów w przestrzeni w oczekiwaniu na ratunek.

Nadrabianie i utrata dni lotu

Cyfra znajdująca się w prawym dolnym rogu niektórych kart to liczba dni lotu, jakie gracz straci, jeśli skorzysta z danej karty. Gdy gracz traci dni lotu – dobrowolnie lub przymusowo – cofa znacznik swojego statku o wskazaną liczbę **pustych pól** na torze planszy lotu.

Jeśli niebieski gracz straci 3 dni lotu, cofnie się na pole znajdujące się bezpośrednio przed czerwonym graczem.

Analogicznie, gdy gracz nadrabia dni lotu, przesuwa znacznik swojego statku do przodu o wskazaną liczbę **pustych pól.** Na jednym polu nigdy nie może znajdować się więcej niż 1 statek.

Pozyskiwanie towarów

Jeśli karta przygody pozwala graczowi załadować na statek pewną liczbę towarów, bierze on wskazaną liczbę sześcianów w odpowiednim kolorze z puli zasobów i umieszcza je w swoich ładowniach (każda ładownia składa się z 1–3 kontenerów). W każdym kontenerze może się znajdować tylko 1 sześcian towarów. Nadmiarowe towary gracz musi wyrzucić w przestrzeń kosmiczną (odłożyć je do puli zasobów). Lista cen pomoże graczom zdecydować, które towary wyrzucić, a które zatrzymać.

Czerwone towary są najbardziej wartościowe, ale należą do kategorii materiałów niebezpiecznych i mogą być przechowywane tylko w ładowniach specjalnych (wyposażonych we wzmocnione kontenery). Jeśli gracz nie posiada wystarczająco dużo takich kontenerów, musi wyrzucić nadmiar czerwonych towarów.

Dopóki gracz posiada miejsce w ładowniach, powinien ładować wszystko, co się da – nawet jeśli miałoby to oznaczać umieszczanie tanich towarów w ładowniach specjalnych. Podczas nowego załadunku gracz **zawsze może poprzesuwać towary w ładowniach i wyrzucić te, których nie chce zatrzymać.**

> Wyrzucanie towarów w przestrzeń kosmiczną stanowi naruszenie prawa antyśmieciowego i jest obostrzone karą grzywny i więzienia. W związku z tym pod żadnym pozorem nie możecie informować władz, że to my Was do tego namawialiśmy.

Utrata towarów lub załogi

Jeśli karta przygody nakazuje graczowi odrzucić pewną liczbę towarów, musi on odłożyć do puli zasobów **najbardziej wartościowe** z posiadanych towarów.

Jeśli gracz nie posiada wymaganej liczby towarów, różnicę musi pokryć w znacznikach baterii (je również odkłada). Jeśli i tego zabraknie, gracz nie musi już nic więcej oddawać.

Jeśli karta przygody nakazuje graczowi odrzucić pewną liczbę członków załogi, musi on odłożyć do puli zasobów odpowiednią liczbę figurek członków załogi. Jeśli gracz nie posiada wymaganej liczby członków załogi, odkłada tylu, ilu posiada. W pełnej wersji gry brak wystarczającej liczby członków załogi do pokrycia wymagania karty będzie stanowić większy problem.

PARAMETRY STATKU

Czasem gracz będzie zmuszony podliczyć moc swoich silników lub siłę ognia swoich dział.

Podwójne silniki i podwójne działa wymagają dużych nakładów energii. Za każdym razem, gdy gracz będzie zmuszony podliczyć moc silników lub siłę ognia, musi zdecydować, czy i które podwójne silniki lub działa uruchomić (opłacając ich użycie znacznikami baterii).

Moc silników

Każdy pojedynczy silnik zapewnia 1 punkt mocy. Każdy podwójny silnik zasilony baterią zapewnia 2 punkty mocy.

Siła ognia

Każde pojedyncze działo skierowane do przodu zapewnia 1 punkt siły ognia.

Każde podwójne działo zasilone baterią i skierowane do przodu zapewnia 2 punkty siły ognia.

Każde działo skierowane w bok lub do tyłu zapewnia połowę swojej siły (0,5 w przypadku pojedynczego działa i 1 w przypadku podwójnego działa zasilonego baterią).

KARTY PRZYGÓD

Lider (na początku lotu jest nim gracz ze znacznikiem kolejności o numerze 1) odkrywa pierwszą kartę przygody. Kartę rozpatruje się zgodnie z zasadami opisanymi poniżej i na kolejnych stronach (podczas lotu próbnego każda przygoda przydarzy się tylko raz, dlatego gracze mogą zaznajomić się z opisem danej karty dopiero po jej odwróceniu). Następnie lider (jeśli kolejność lotu zmieniła się w wyniku działania karty przygody, może nim już być inny gracz) odwraca kolejną kartę i tak dalej, aż wszystkie 8 kart zostanie rozpatrzonych.

WOLNA PRZESTRZEŃ

W wolnej przestrzeni piloci mogą palić gumę (oczywiście metaforycznie). Statki kosmiczne nie mają opon. Ani kół. Mają za to gigantyczne silniki.

Lider ogłasza moc swoich silników (patrz powyżej: „Parametry statku"). Musi przy tym zdecydować, czy i ile podwójnych silników uruchomić, płacąc za każdy z nich 1 znacznikiem baterii. Potem przesuwa do przodu swój znacznik statku na torze planszy lotu o tyle pustych pól, ile wynosi zadeklarowana moc jego silników.

Następnie, w kolejności lotu, każdy z pozostałych graczy decyduje, które podwójne silniki uruchomić, podaje sumaryczną moc wszystkich swoich aktywnych silników i przesuwa do przodu swój znacznik statku na torze planszy lotu o odpowiednią liczbę pól. Jeśli gracz mija znacznik innego gracza, przeskakuje zajmowane przez niego pole (patrz powyżej: „Co czeka na trasie – Nadrabianie i utrata dni lotu").

PLANETY

Na każdej karcie planet znajduje się od 2 do 4 rzędów towarów. Każdy taki rząd to jedna planeta, na której gracz może wylądować i dokonać załadunku. Lądowanie na planecie jest równoznaczne z utratą tylu dni lotu, ile wskazuje cyfra w prawym dolnym rogu karty. Jeśli gracz chce wylądować na danej planecie, umieszcza na niej swój znacznik statku (ten, który leżał dotąd obok jego planszy statku). **Na każdej planecie może znaleźć się tylko jeden znacznik.**

Jako pierwszy wyboru dokonuje lider, a następnie pozostali gracze w kolejności lotu. Żaden z graczy nie ma obowiązku lądować na jakiejkolwiek planecie. W zasadzie, jeśli na karcie znajduje się mniej planet niż graczy, gracze lecący na przedzie konwoju mogą je zająć, uniemożliwiając lądowanie pozostałym.

Gracze, którzy zdecydują się wylądować na jakiejś planecie, ładują na swój statek wskazane obok niej towary. W tym momencie mogą **zmienić rozmieszczenie towarów w swoich ładowniach i odrzucić niechciane towary** (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — pozyskiwanie towarów").

Gracz może wylądować na danej planecie tylko po to, aby uniemożliwić lądowanie na niej innym graczom, nawet jeśli nie może załadować na swój statek żadnych towarów (radzimy się jednak upewnić, że jest to warte utraty dni lotu).

> Towary są kupowane, nie kradzione, aczkolwiek konia z rzędem temu, kto zauważy jakąś różnicę. Dla pilotów galaktycznych ciężarówek koszt towarów stanowi nic nie znaczący ułamek kosmicznego kredyta. Tubylcy z wdzięcznością przyjmą w barterze wszelkie produkty cywilizacji – szklane paciorki, napoje gazowane, a nawet wideochipy z nagranymi ostatnimi sezonami ulubionych oper mydlanych.

Kiedy wszyscy gracze podejmą decyzję o ewentualnym lądowaniu na którejś z planet, ci z nich, którzy się na to zdecydowali, cofają swoje znaczniki statków na torze planszy lotu o wskazaną liczbę pól. **Rozpoczyna gracz znajdujący się na końcu konwoju** (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu").

PORZUCONY STATEK

Jeśli gracz trafi na porzucony statek, otrzyma szansę na łatwy zysk! Istnieje co prawda jakiś protokół postępowania w takich przypadkach, ale co tam! Na pewno część załogi ma Cię już serdecznie dość i od dawna oszczędza na swój własny kosmolot. Napraw odnaleziony statek i sprzedaj im go za rozsądną cenę.

Z tej okazji może skorzystać tylko jeden gracz.

Jako pierwszy decyzję podejmuje lider. Może **odłożyć do puli zasobów określoną liczbę członków załogi** i otrzymać w zamian wskazaną liczbę kredytów. Takie działanie wiąże się również z utratą określonej liczby dni lotu (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu").

Jeśli lider nie skorzysta tej z okazji, brzemię decyzji przechodzi na następnego gracza w kolejności lotu i tak dalej. Gdy któryś z graczy zdecyduje się naprawić porzucony statek, pozostali gracze tracą okazję, żeby to zrobić.

> Czasem trafisz na statek, który będziesz chciał zatrzymać dla siebie. Nie bądź chciwy! Oddaj go załodze. Pamiętaj, statków kosmicznych nie porzuca się ot tak. Ktoś z pewnością miał ku temu dobry powód.

OPUSZCZONA STACJA KOSMICZNA

Podczas panicznej ucieczki przed nieznanym zagrożeniem personel stacji na pewno porzucił na pokładzie jakieś cenne przedmioty. Aby skorzystać z tej okazji, gracz musi posiadać przynajmniej tylu członków załogi, ile wskazuje cyfra na karcie. Trzeba więc zebrać sporą załogę.

Z tej okazji może skorzystać tylko jeden gracz. **Jako pierwszy decyzję podejmuje lider.** Jeśli posiada wystarczająco dużą załogę, może zagnać ją do roboty i zadokować do stacji. Jeśli nie może lub nie chce tego zrobić, brzemię decyzji przechodzi na następnego gracza w kolejności lotu i tak dalej. Gdy któryś z graczy zdecyduje się przeszukać opuszczoną stację kosmiczną, pozostali gracze tracą okazję, żeby to zrobić.

Gracz, który przeszuka stację, ładuje na pokład swojego statku wskazane na karcie towary (w tym momencie gracz może zmienić rozmieszczenie towarów w swoich ładowniach i odrzucić niechciane towary; patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Pozyskiwanie towarów"). Ponadto gracz musi cofnąć swój znacznik na torze planszy lotu o wskazaną liczbę pól (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu").

Należy zwrócić uwagę, że przeszukanie opuszczonej stacji kosmicznej **nie wymaga odkładania członków załogi do puli zasobów** (na tej karcie symbol załogi występuje bez minusa, który jest z kolei obecny na karcie porzuconego statku).

SKUPISKO METEORÓW

Skupisko meteorów może poważnie zarysować lakier. Na karcie skupiska zawsze znajduje się kilka dużych lub małych meteorów wraz z kierunkiem, z którego nadlatują. Skupiska meteorów wpływają na wszystkich graczy jednocześnie, natomiast poszczególne meteory rozpatruje się jeden po drugim.

Rozpatrując dany meteor, **lider** rzuca dwoma kośćmi. Rzut określa, w którym rzędzie lub kolumnie może nastąpić zderzenie (rząd w przypadku meteorów ze strzałką w prawo/lewo, kolumna w przypadku strzałek w górę/dół). Numery rzędów i kolumn znajdują się na brzegach plansz statków. Każdy gracz sprawdza, która część jego statku jest zagrożona zderzeniem. Czasem meteor może całkiem ominąć statek gracza. Jeśli jednak znajduje się na kursie kolizyjnym, gracz powinien zastosować się do poniższych zasad:

Mały meteor odbija się od prawidłowo skonstruowanego kadłuba statku. Problem pojawia się, gdy trafi w odsłonięte połączenie (rury skierowane w stronę, z której meteor nadlatuje). W takim przypadku gracz może uniknąć uszkodzeń, jeśli aktywuje generator osłon **chroniący tę stronę statku.** Aby to zrobić, musi zużyć **1 znacznik baterii.** Jeśli gracz nie może lub nie chce uniknąć zderzenia, część, w którą uderzył meteor, usuwana jest z planszy jego statku (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Trafienia w statek").

Duży meteor jest jeszcze bardziej niebezpieczny, bo potrafi zniszczyć nawet dobrze skonstruowany kadłub, nie zatrzymają go też żadne osłony. **Jedyne, co można zrobić, to zestrzelić go z dział.** Gracz może zestrzelić tylko meteor nadlatujący **kolumną, w której jego statek posiada działo** (musi ono być skierowane w stronę, z której nadlatuje meteor). Jeśli jest to podwójne działo, gracz będzie musiał zużyć 1 znacznik baterii, aby je uruchomić. Duże meteory nadlatują zazwyczaj od frontu statku, dlatego zalecamy nie zapominać o montażu dział skierowanych właśnie w tę stronę.

Jeśli gracz nie zestrzeli dużego meteoru, uderzona przez niego część zostanie usunięta z planszy jego statku (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Trafienia w statek").

WROGOWIE (PRZEMYTNICY, ŁOWCY NIEWOLNIKÓW, PIRACI)

Wrogowie stanowią zagrożenie dla wszystkich graczy, ale atakują ich statki w kolejności lotu, począwszy od lidera. Jeśli go pokonają, atakują następnego gracza w kolejności i tak dalej. Zaprzestaną ataku, jeśli zaatakują wszystkich graczy albo jeśli zostaną pokonani przez któregoś z nich.

Karta wroga dzieli się na dwie części. W górnej, ciemniejszej części przedstawiono konsekwencje przegranej gracza (np. jeśli gracz przegra z przemytnikami, musi odłożyć do puli zasobów 2 najbardziej wartościowe towary). W dolnej, jaśniejszej części znajduje się nagroda za pokonanie danego wroga (np. za pokonanie przemytników gracz otrzyma wskazane towary).

Siłę ognia wroga można znaleźć na jego karcie, obok symbolu działa (np. przemytnicy mają 4 punkty siły). Lider oblicza siłę ognia swojego statku (zasilając bateriami wszystkie podwójne działa, których chce użyć). Jeśli jego siła będzie wyższa od siły wroga, pokonuje go i otrzymuje wskazaną nagrodę. Dodatkowo, walcząc i wygrywając z wrogiem, traci wskazaną w prawym dolnym rogu karty liczbę dni lotu (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu"). Jeśli gracz wygra, wróg ucieknie i pozostali gracze nie będą musieli już z nimi walczyć.

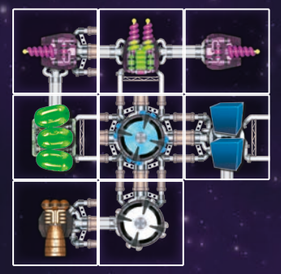
Jeśli gracz przegra (posiada mniejszą siłę niż dany wróg), odkłada do puli zasobów elementy wyszczególnione w górnej części karty.

W przypadku remisu (gdy siła gracza jest równa sile wroga) gracz nie otrzymuje ani kary, ani nagrody. Zarówno w przypadku porażki, jak i remisu, niepokonany wróg atakuje następnego gracza w kolejności lotu (zgodnie z tymi samymi zasadami).

Liderem jest czerwony gracz. Gdyby zużył 2 znaczniki baterii, mógłby mieć 5 punktów siły (2 z pojedynczych dział, 2 z podwójnego działa skierowanego do przodu i 1 z podwójnego działa skierowanego w bok). Niestety, posiada tylko 1 taki znacznik. Mimo to decyduje się go zużyć, co daje mu w sumie 4 punkty siły, dzięki czemu remisuje z przemytnikami i nie ponosi żadnych konsekwencji tego spotkania.

Następny w kolejności lotu jest gracz zielony. Zużywa 2 znaczniki baterii, uzyskując 4,5 punktów siły. To wystarczy do pokonania przemytników i zabrania 2 wskazanych na ich karcie towarów (gracz odrzuca niebieski towar, gdyż nie ma już dla niego miejsca w swoich ładowniach). Następnie cofa swój znacznik statku na torze planszy lotu o 1 puste pole.

Ostatni w konwoju leci gracz niebieski. Ma szczęście, gdyż nie zebrałby więcej niż 3 punkty siły – gdyby przemytnicy nie zostali wcześniej pokonani, straciłby swoje towary.



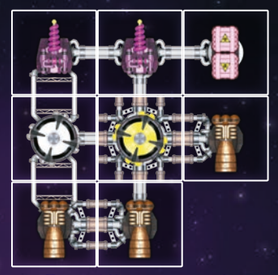
STREFA WALK

Prawdziwym sprawdzianem wytrzymałości statku jest lot przez strefę walki. Karta strefy walki posiada 3 polecenia, które rozpatruje się po kolei, od góry do dołu. Każde polecenie określa pewną kategorię i karę dla gracza, który jest w niej najsłabszy (jeśli kilku graczy ze sobą remisuje, karę otrzyma ten z nich, który leci z przodu konwoju).

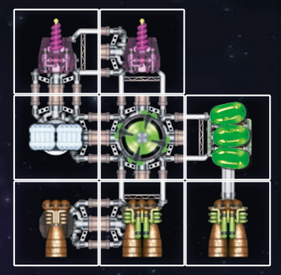
> Strefy walki występują już tylko w barbarzyńskich rejonach Peryferii. Najnowsza i Ostateczna Konwencja Genewska zakazała prowadzenia działań wojennych przeciwko samoświadomym istotom żywym (oraz myślącym maszynom), co niestety odebrało wojnie wiele z jej dawnego splendoru. Chociaż, z drugiej strony, każdy szanujący się strateg wie, że dużo skuteczniejsze od bombardowania orbitalnego jest zalanie gospodarki wroga tanimi towarami.

Najpierw gracz z najmniejszą liczbą członków załogi traci 3 dni lotu (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu").

Następnie gracz dysponujący najmniejszą mocą silników (patrz powyżej: „Parametry statku – Moc silników") traci 2 członków załogi. Począwszy od lidera, gracze obliczają moc swoich silników w kolejności lotu. W tym momencie decydują, czy chcą zużyć znaczniki baterii do zasilenia podwójnych silników.



Gracz żółty ma w sumie 3 punkty mocy silników. Nie posiada podwójnych silników, więc nie musi podejmować żadnych decyzji.



Gracz zielony może wykrzesać ze swoich silników 1, 3 lub 5 punktów mocy, zależnie od tego, czy zdecyduje się zużyć 0, 1 czy 2 znaczniki baterii.

Żółty gracz leci przed zielonym, więc jeśli gracze zremisują pod względem najmniejszej mocy, to żółty gracz poniesie wynikającą z karty karę. Zielonemu wystarczy więc wykorzystanie 1 znacznika baterii.

Wreszcie gracz o najmniejszej sile ognia (patrz powyżej: „Parametry statku – Siła ognia") zostanie ostrzelany od rufy (czeka go najpierw lekki, a potem ciężki ostrzał). Począwszy od lidera, a następnie zgodnie z kolejnością lotu, gracze decydują, czy i które podwójne działa uruchomić.

Ostrzał funkcjonuje na tych samych zasadach, co zderzenia z meteorami (patrz powyżej: „Rój meteorów"), ale trudniej się przed nim obronić. Ostrzał posiada określony kierunek. Gracz rzuca dwoma kośćmi, aby ustalić, w której kolumnie lub w którym rzędzie dojdzie do ostrzału i które części statku będą zagrożone.

Przed lekkim ostrzałem chroni **jedynie** aktywowana **osłona, skierowana w stronę, z której ten ostrzał nadchodzi.** Aktywacja osłony wymaga zużycia **1 znacznika baterii.** Jeśli gracz nie posiada, nie chce lub nie może skorzystać z osłon, musi usunąć trafioną ostrzałem część statku (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Trafienia w statek").

Nie ma żadnego sposobu, aby uchronić się przed ciężkim ostrzałem. Gracz może mieć jedynie nadzieję uzyskać w rzucie kośćmi wynik tak wysoki lub niski, że ostrzał całkowicie ominie jego statek. Jeśli tak się nie stanie, gracz musi usunąć trafioną ostrzałem część (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — trafienia w statek").

WYDARZENIE SPECJALNE: GWIEZDNY PYŁ

Żółte karty to wydarzenia specjalne. Treść żółtej karty zawsze wyjaśnia dane wydarzenie specjalne. Karta gwiezdnego pyłu wymusza na wszystkich graczach utratę 1 dnia lotu za każde odsłonięte połączenie (każde odsłonięte połączenie bierze się pod uwagę tylko raz, bez względu na to, czy jest to połączenie pojedyncze, podwójne czy uniwersalne).

Począwszy od **ostatniego gracza,** każdy gracz podlicza odsłonięte połączenia na swoim statku, a następnie cofa swój znacznik na torze planszy lotu o odpowiednią liczbę **pustych pól** (patrz powyżej: „Co czeka na trasie — Nadrabianie i utrata dni lotu").

KONIEC PODRÓŻY

Lot dobiega końca po rozegraniu ostatniej, ósmej karty przygody.

NAGRODY I KARY

Ramka pośrodku planszy lotu informuje o karach i nagrodach, jakie gracze otrzymają po ukończeniu lotu. Należy je rozpatrywać po kolei, od lewej do prawej: najpierw premie, potem sprzedaż towarów, a na końcu kary.

Premie

W ramce na środku planszy lotu wskazano premie obowiązujące podczas rundy 1.

4-3-2-1¢

Oddzielone myślnikami cyfry to wartości premii (w kosmicznych kredytach), jakie zarobią poszczególni gracze. Cyfry odpowiadają kolejności, w jakiej gracze dotrą do celu. To oznacza, że po rozpatrzeniu ostatniej karty przygody lider otrzyma 4 kredyty, drugi w kolejności gracz 3 kredyty i tak dalej.

[+2¢]

Cyfra w kwadratowym nawiasie to wartość premii (w kosmicznych kredytach), którą otrzyma właściciel statku o najbardziej hermetycznym kadłubie. Każdy z graczy podlicza liczbę odsłoniętych połączeń na swoim statku (każde odsłonięte połączenie bierze się pod uwagę tylko raz, bez względu na to, czy jest to połączenie pojedyncze, podwójne czy uniwersalne). Gracz o najmniejszej liczbie odsłoniętych połączeń otrzymuje wskazaną premię (w przypadku remisu premię otrzymują wszyscy remisujący gracze).

Sprzedaż towarów

Gracze zwracają wszystkie towary do puli zasobów, otrzymując w zamian tyle kredytów, ile wynika z tabeli cen.

Straty

Nadszedł czas dostarczyć to, co najważniejsze, czyli prefabrykaty Wyzysku i Spółki. **Za każdą utraconą podczas lotu część gracz traci 1 kredyt** (każdy z graczy odkładał utracone części na specjalny stos znajdujący się na planszy swojego statku, dlatego łatwo będzie mu policzyć poniesione straty).

Na szczęście Departament Pojazdów Gwiezdnych wymaga, aby każdy statek był ubezpieczony, dlatego straty, jakie może ponieść gracz, podlegają odgórnemu ograniczeniu. Maksymalna liczba kredytów, które gracz musi oddać Wyzyskowi i Spółce, została zaznaczana na polu utraconych części na planszy statku (w przypadku statków klasy I jest to suma 5 kredytów). **Innymi słowy, nawet jeśli gracz utracił podczas lotu więcej części, poniesie koszty tylko do wysokości ograniczenia podanego na planszy statku.** Pangalaktyczny Zakład Ubezpieczeń wypłaci Wyzyskowi i Spółce różnicę — gdy tylko licencjonowany rzeczoznawca dotrze na kraniec Galaktyki.

Jeśli jednak gracz straci dwa razy więcej części, niż wynosi suma ubezpieczenia, to... nadal płaci tylko wskazane maksimum, ale Wyzysk i Spółka zwolni gościa, który przyjął go do tej roboty. Jak ten gracz mu to wynagrodzi — to już zależy tylko od niego.

> Powszechnie wiadomo, że materia zakrzywia przestrzeń, natomiast o tym, że biurokracja zakrzywia prawdę, mówi już mało kto. Polisa ubezpieczeniowa, która bierze pod uwagę takie czynniki jak dylatacja czasu, kontrakcja Fitzgeralda i efekt Dopplera, jest prawnym odpowiednikiem czarnej dziury: pieniądze wszystkich ubezpieczonych zostają zassane do środka, nic jednak nie wydostaje się już na zewnątrz.

KONIEC RUNDY

Gratulujemy ukończenia pierwszego lotu! Gracze powinni teraz odłożyć wszystkie znaczniki, sześciany i figurki do puli zasobów. Wszystkie części statków, **za wyjątkiem początkowych kabin pilotów,** powinni odłożyć do znajdującego się na środku stołu magazynu. Karty przygód należy odłożyć do pudełka, bowiem w kolejnych rundach gracze będą korzystać z innych kart.

Gracze powinni jednak zatrzymać swoje kosmiczne kredyty. Kredyty gracza powinny tworzyć zakryty stos, tak aby pozostali gracze nie wiedzieli, ile do tej pory zarobił (gracze powinni starać się dorobić własnej fortuny, a nie taksować wzrokiem dorobek przeciwników).

Teraz gracze mogą przeczytać zasady pełnej wersji gry i albo rozegrać rundy 2 i 3, albo też zacząć nową rozgrywkę od początku.

PEŁNA WERSJA GRY

Ta część instrukcji jest przeznaczona dla graczy, którzy odbyli już swój pierwszy lot. Tacy gracze znajdą tutaj zasady uzupełniające, wykorzystywane w pełnej wersji gry. Podczas pierwszej rozgrywki gracze powinni użyć poniższych zasad do rozegrania rund 2 i 3. W późniejszych grach, powinni używać niniejszych zasad także podczas rundy 1.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas każdej rundy gracze będą korzystać z plansz statków odpowiadających oznaczeniem numerowi rundy (w rundzie 3 gracze powinni korzystać z plansz III, nie IIIA.).

> Układ Aldebarański ostatecznie sformalizował wymogi dotyczące kształtów statków klas I, II i III, kończąc toczący się kilkadziesiąt lat spór pomiędzy Unią Transgalaktycznych Inżynierów i Stowarzyszeniem Pisarzy Science-Fiction.

Zanim gracze rozpoczną budowę swoich statków, powinni umieścić planszę lotu w pobliżu magazynu. Jeśli rozpoczynają właśnie rundę 2 lub 3, na planszy lotu powinni umieścić odpowiednią płytkę rundy, przykrywając nią ramkę informacyjną rundy 1.

KARTY PRZYGÓD

W pełnej wersji gry gracze mogą skorzystać z prognoz przygotowanych przez biuro statystyczne Wyzysku i Spółki i podejrzeć karty przygód podczas budowy statków.

Zanim gracze zaczną zabierać części z magazynu, powinni wylosować odpowiednią liczbę kart przygód, utworzyć z nich 3 stosy i umieścić je na wskazanych polach planszy lotu. Każdy stos powinien zawierać 2 karty pochodzące z talii aktualnej rundy (numer rundy pokazany jest na planszy lotu) oraz po 1 karcie z talii wcześniejszych rund.

Podglądanie kart

Jeśli gracz dołączył już do swojego statku co najmniej jedną część, może na chwilę przerwać budowę i podejrzeć karty z dowolnego stosu. Po odłożeniu kart na miejsce, gracz może powrócić do budowania lub podejrzeć kolejny stos. Gracze mogą podglądać karty tak długo i tak często jak chcą. Muszą tylko uważać, aby odkładać każdy stos na to samo miejsce, tak aby wszyscy byli pewni, które stosy już oglądali.

Oczywiście podglądanie kart zajmuje cenny czas, który gracze mogliby wykorzystać na budowę statków, ale informacja o tym, co ich czeka na trasie, może okazać się bardzo pomocna (na przykład: jeśli na stosach znajduje się dużo kart planet, gracz będzie chciał umieścić na swoim statku jak największą liczbę ładowni).

Przygotowanie talii przygód

Gdy wszyscy gracze zakończą budowę swoich statków, do kart przygód należy dołożyć czwarty stos. Ten stos powinien składać się z zupełnie nowych, przez nikogo niepodglądanych kart. Gracze tworzą go zgodnie z tymi samymi zasadami, co trzy poprzednie. Następnie gracze powinni potasować karty ze wszystkich stosów w jedną talię. Jeśli numer wierzchniej karty nie odpowiada numerowi bieżącej rundy, należy kontynuować tasowanie, dopóki tak się stanie (oczywiście ta zasada nie dotyczy rundy 1).

> Modele statystyczne i prognostyczne są już tak zaawansowane, że przewidzenie wszystkiego, co może Cię spotkać na trasie, jest teoretycznie możliwe. Niemniej jednak jest to surowo zabronione przepisami Ministerstwa Antyperfekcji, którego pracownicy naoglądali się archiwalnych filmów Hitchcocka i próbują teraz usilnie zachować suspens lotów kosmicznych.

Podczas rundy 1 gracze powinni przygotować trzy stosy, każdy składający się z 2 kart z numerem „I". Po dodaniu czwartego stosu na graczy będzie w sumie czekać 8 przygód, czyli tyle samo, ile spotkało ich podczas lotu próbnego. W późniejszych rundach w talii przebędzie kart, zatem loty staną się dłuższe.

KLEPSYDRA

Sygnał startu

Na początku rundy 1 najodważniejszy z graczy krzyczy „start!". W rundach 2 i 3 ten przywilej przypadnie graczowi, który jako pierwszy zakończył lot podczas poprzedniej rundy. Do obowiązków tego gracza będzie też należeć obrócenie klepsydry i umieszczenie jej na planszy lotu, na polu o numerze odpowiadającym numerowi bieżącej rundy.

Obrócenie klepsydry

Klepsydra odmierza czas pozostały graczom na budowę statków. Gdy piasek się przesypie, dowolny z graczy może ją odwrócić i umieścić na kolejnym polu (z niższym numerem). Zazwyczaj decyduje się na to gracz, któremu budowa idzie najsprawniej i który nie chce podarować dodatkowego czasu pozostałym.

Ostatnie odwrócenie klepsydry

Jeśli klepsydra spoczywa na pierwszym polu, będzie można ją odwrócić jeszcze tylko jeden, ostatni raz (a następnie umieścić ją na polu Start). Może to zrobić tylko gracz, który ukończył już budowę swojego statku i zabrał znacznik kolejności.

Klepsydra na polu „Start" odmierza czas, jaki pozostał innym graczom na ukończenie budowy swoich statków. Gdy ten czas dobiegnie końca, gracze nie będą już mogli montować kolejnych części. W tym momencie wszyscy powinni zaprzestać budowy i wziąć znaczniki kolejności (o tym, kto otrzyma jaki znacznik, decyduje się w myśl złotej zasady: „kto pierwszy, ten lepszy").

W rundzie 1 pełnej wersji gry sytuacja wygląda następująco: najodważniejszy z graczy ustawia klepsydrę na pierwszym polu i krzyczy „start!". Pierwszy gracz, który zakończy budowę swojego statku, pobiera znacznik kolejności z numerem 1. Do tego czasu piasek w klepsydrze zapewne już się przesypał, więc gracz może ją odwrócić i przestawić na pole „Start", czym zapoczątkuje ostatnie odliczanie dla pozostałych (oczywiście jeśli piasek w klepsydrze nadal się przesypuje, gracz będzie musiał trochę na to poczekać).

W rundzie 2 klepsydra zaczyna swoją drogę na drugim polu. Gdy piasek się przesypie, dowolny z graczy może ją obrócić i przestawić na pierwsze pole. Gracze nie mogą jednak przestawić klepsydry bezpośrednio z drugiego pola na pole „Start", nawet jeśli któryś z nich ukończył już budowę swojego statku i pobrał znacznik kolejności. Piasek w klepsydrze musi się najpierw przesypać na pierwszym polu.

ODKŁADANIE CZĘŚCI NA PÓŹNIEJ

Podczas budowy gracz może **odłożyć na później do dwóch części.** Gracz umieszcza takie części w prawym górnym rogu swojej planszy (tj. tam, gdzie będą później trafiać części utracone). Tych części nie może mu zabrać żaden inny gracz, **ale nie można ich już także odłożyć do magazynu.** Gracz może jedynie dołączyć je do swojego statku. Gdy gracz użyje jednej z nich, zwolni miejsce dla kolejnej części, którą chciałby odłożyć na później — jednakże gracz nigdy nie może posiadać więcej niż 2 odłożone na później części. Jeśli gracz nie dołączy odłożonych na później części do swojego statku, pozostawia je na polu części utraconych. **Po zakończeniu lotu będą się one zaliczać do części utraconych podczas lotu.**

Nikogo nie obchodzi, że te części wciąż walają się luzem w zakurzonym magazynie kosmodromu ani też że ich faktyczna wartość nie przekracza nawet promila sumy, którą Wyzysk i Spółka żąda w ramach odszkodowania. Ostatecznie kontrakt to kontrakt. Życie nauczy Cię czytać aneksy.

KOSMICI

Moduły podtrzymywania życia

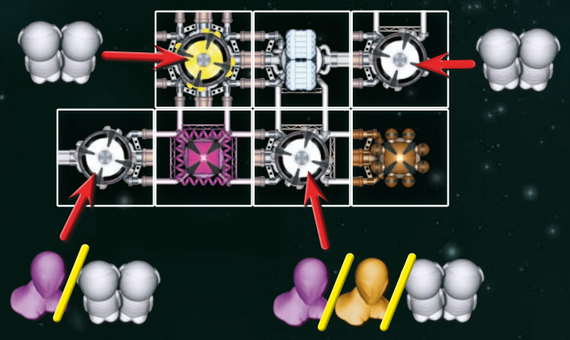
Powróćmy do tych śmiesznych części, których przeznaczenia nie wyjaśniliśmy wcześniej. Brązowe i fioletowe części to systemy podtrzymywania życia przeznaczone dla kosmitów. System podtrzymywania życia działa tylko wtedy, kiedy sąsiaduje z żetonem kabiny. Dzięki temu w takiej kabinie będzie mógł zamieszkać kosmita koloru odpowiadającego kolorowi danego modułu (kosmita nie może jednak zamieszkać w początkowej kabinie pilotów).

Kosmonauci, czyli ludzie w szarych skafandrach, nie potrzebują żadnych dodatkowych modułów podtrzymywania życia i mogą zamieszkać w każdej kabinie.

Rozmieszczanie Załogi

Figurki członków załogi rozmieszcza się według następujących zasad:

- W początkowej kabinie pilotów należy umieścić **2 kosmonautów.** (żaden z nich nie przedstawia gracza, niemniej jednak w trakcie podróży gracz bardzo się z nimi zżyje i z czasem może zacząć ich traktować jak swoje alter ego).
- W kabinie niepołączonej z modułem podtrzymywania życia należy umieścić **2 kosmonautów.**
- W kabinie połączonej z modułem podtrzymywania życia gracz może umieścić **2 kosmonautów** albo **1 kosmitę w kolorze danego modułu.**
- W kabinie połączonej z modułami podtrzymywania życia w obu kolorach gracz może umieścić albo **2 kosmonautów,** albo **1 fioletowego kosmitę,** albo **1 brązowego kosmitę.**
- Na swoim statku gracz może umieścić **maksymalnie po 1 kosmicie każdego koloru.**



Opcje rozmieszczenia załogi.

Gracze decydują o rozmieszczeniu swoich załóg zgodnie z kolejnością lotu, począwszy od gracza ze znacznikiem kolejności o numerze 1.

Zdolności kosmitów

Kosmici należą do załogi statku i w związku z tym bierze się ich pod uwagę podczas rozpatrywania kart takich jak strefa walki czy opuszczona stacja kosmiczna. Gracz może też wysłać kosmitów na porzucony statek lub oddać ich handlarzom niewolników.

Posiadanie kosmity na pokładzie ma jedną wadę: jeden kosmita zajmuje całą kabinę, w której mogłoby zamieszkać 2 kosmonautów. Kosmici mają też pewne zalety.

Fioletowi kosmici należą do rasy wojowników. Jeśli gracz posiada na pokładzie fioletowego kosmitę, otrzymuje premię **+2 do siły ognia.** Jeśli siła ognia gracza wynosi 0 (przed otrzymaniem premii zapewnianej przez kosmitę), nie otrzyma on tej premii, ponieważ kosmici nie będą walczyć gołymi mackami.

Brązowi kosmici są z kolei dobrymi mechanikami. Jeśli gracz posiada na pokładzie brązowego kosmitę, otrzymuje premię **+2 do mocy silników.** Jeśli moc silników gracza wynosi 0 (przed otrzymaniem premii zapewnianej przez kosmitę), nie otrzyma on premii, ponieważ kosmici nie wyjdą przecież w próżnię i nie popchną statku.

Trafienia w systemy podtrzymywania życia

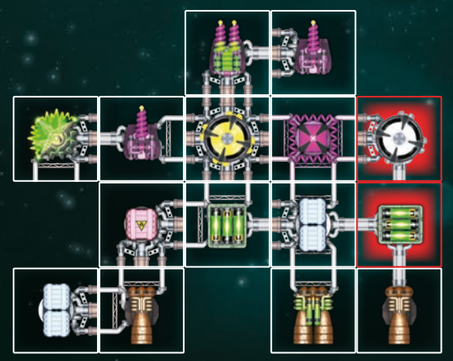
Jeśli gracz straci moduł podtrzymywania życia, musi odrzucić kosmitę żyjącego w kabinie, do której system ten był podłączony (oczywiście dzięki cudownym kokonom hibernacyjnym nic mu się nie stanie).

BŁĘDY W KONSTRUKCJI STATKU

Jeśli gracz zauważy, że jakaś część jego statku została umieszczona w sposób niezgodny z zasadami konstrukcji, nic nie może już na to poradzić (chyba że jest to ostatnia dodana do statku część, a gracz nie sięgnął jeszcze po kolejną). Problem zostanie rozwiązany podczas sprawdzania statków przed startem.

Sprawdzanie statków przed startem

W pełnej wersji gry kara za błąd w konstrukcji jest surowsza. Przed startem gracze powinni się upewnić, że ich statki zostały zbudowane zgodnie z zasadami. Jeśli statek narusza jakieś zasady, jego właściciel musi usunąć **część lub części,** które powodują powstanie nieprawidłowości. Faza budowy już się zakończyła, dlatego gracz nie zwraca swojego znacznika kolejności, nie może też dołączać do statku nowych części. Usunięte części gracz umieszcza **na polu części utraconych.** Po zakończeniu lotu będzie musiał zapłacić za nie karę.



W konstrukcję tego statku wkradł się jeden błąd. Aby go naprawić, gracz musi usunąć albo kabinę, albo baterię. Gracz chce umieścić w kabinie kosmitę, więc decyduje się usunąć baterię. W konsekwencji traci też silnik. Obie części trafiają na pole części utraconych.

Błędy ujawnione podczas lotu

Jeśli któryś z graczy zauważy błąd w budowie statku innego gracza już po rozpoczęciu lotu (czyli w jakimkolwiek momencie po odkryciu pierwszej karty przygody), to przyłapany na błędzie gracz musi naprawić swój statek zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej i dodatkowo odłożyć do banku 1 kosmiczny kredyt za złamanie praw fizyki.

ZAAWANSOWANI WROGOWIE

W pełnej wersji gry gracze mogą spotkać piratów i handlarzy niewolników. Kiedy gracz pokona jednego z tych wrogów, zamiast towarów otrzyma solidny zastrzyk kosmicznych kredytów. Gracz cofa znacznik swojego statku na torze planszy lotu o wskazaną liczbę pustych pól i bierze odpowiednią liczbę kredytów z banku. Jeśli gracz nie chce stracić tych kilku dni lotu, może zrezygnować z otrzymania kredytów (lub towarów w przypadku przemytników). W takim wypadku nie przesuwa swojego znacznika statku. Tak czy owak, jeśli wróg zostanie pokonany, żaden z pozostałych graczy nie może już otrzymać nagrody.

Jeśli gracz zostanie pokonany przez handlarzy niewolników, musi pozbyć się części załogi. Gracz samemu wybiera, których kosmonautów lub kosmitów poświęci w zamian za własną wolność.

Jeśli gracz zostanie pokonany przez piratów, jego statek zostanie ostrzelany (karta piratów wskazuje siłę ostrzałów i ich kierunek). Gracze powinni zapamiętać, którzy spośród nich zostali pokonani. Kiedy atak dobiegnie końca, pierwszy z pokonanych rzuca kośćmi, aby określić rząd lub kolumnę dla każdego ostrzału. Wyniki rzutów stosuje się do wszystkich pokonanych graczy. **Lekki ostrzał może być zatrzymany przez osłonę** skierowaną we właściwą stronę i zasiloną baterią. **Ciężkiego ostrzału nic nie jest w stanie zatrzymać** (patrz powyżej: „Strefa walk").

SKUPISKO METEORÓW

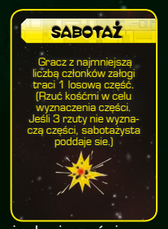
W późniejszych rundach meteory mogą nadlecieć z lewej i prawej. Nadlatujący od frontu duży meteor może zostać zestrzelony skierowanym do przodu działem z odpowiedniej kolumny. **Duży meteor nadlatujący z boku** może zostać zestrzelony skierowanym w jego stronę działem znajdującym się **w tym samym lub sąsiednim rzędzie** (statek zwalnia lub przyspiesza, aby dobrze wycelować). Ta zasada nie dotyczy małych meteorów, które są zbyt drobne, aby móc je zestrzelić przy użyciu dział.

Większość statków kosmicznych posiada zautomatyzowane wieżyczki obronne, samonaprowadzające się rakiety i pola dezintegracyjne, które chronią je przed meteorami. Twój statek jest natomiast wyposażony w działa zrobione z wierteł kanalizacyjnych i gumowych węży. Udanego lotu.

WYDARZENIA SPECJALNE

Epidemia może wybuchnąć podczas rundy 2 lub 3. Ta karta zmusza każdego gracza do odrzucenia 1 członka załogi (kosmonauty lub kosmity) z każdej zamieszkanej kabiny, która łączy się bezpośrednio z inną zamieszkaną kabiną.

Bezpiecznie jest zatem tak budować statek, aby kabiny nie były ze sobą połączone. Jeśli gracz posiada jednak połączone kabiny, może spróbować opróżnić jedną z nich zanim dojdzie do wybuchu epidemii (informacja o występowaniu karty epidemii w talii przygód danej rundy jest tu niezmiernie przydatna).



Do sabotażu może dojść w rundzie 3. W wyniku sabotażu wybucha jedna losowa część statku gracza, który posiada najmniej członków załogi (jeśli kilku graczy remisuje pod względem najmniejszej ilości załogi, celem sabotażu staje się statek lecący najbliżej przodu konwoju). Aby określić, która część zostanie sabotowana, właściciel statku rzuca 2 kośćmi, aby ustalić kolumnę, a potem ponawia rzut, aby ustalić rząd. Jeśli pod wskazanymi koordynatami nie ma żadnej części, gracz rzuca kośćmi ponownie. Jeśli sabotażysta znów nie trafi, gracz rzuca jeszcze raz. Jeśli sabotażysta nie trafi trzy razy pod rząd, zirytuje się i zaprzestanie dalszych prób.

Jeśli sabotażysta wysadzi jakąś część statku, gracz odrzuca ją na swój stos części utraconych. Gracz odrzuca tam również wszystkie pozostałe części, które odłączyły się od statku wskutek wybuchu. Wybuch w samym środku statku może okazać się tragiczny w skutkach.

REZYGNACJA Z LOTU

W pełnej wersji gry gracz może być zmuszony do rezygnacji z lotu zanim dotrze do celu podróży. Może się nawet zdarzyć, że zrobi to dobrowolnie. Na szczęście zawsze gdzieś w pobliżu znajdzie się magazyn Wyzysku i Spółki.

Jeśli gracz rezygnuje z dalszego lotu:

- Nie otrzymuje premii za ukończenie lotu na określonym miejscu (gdyż go nie ukończył). Jego statek nie jest także brany pod uwagę przy przyznawaniu premii za najbardziej hermetyczny kadłub.
- **Sprzedaje** swoje towary, ale tylko **za połowę ceny.** W tym celu podlicza wartość swoich towarów, a następnie pobiera za nie połowę kredytów (zaokrągloną w górę).
- Gracz płaci karę za części utracone podczas lotu (reszta statku zostanie zwrócona Wyzyskowi i Spółce, dlatego gracz ponosi koszt tylko tych części, które znajdują się na polu części utraconych). Gracze nie powinni zapomnieć o ograniczeniu kary wynikającym z ubezpieczenia!
- Jeśli z lotu zrezygnują wszyscy gracze za wyjątkiem jednego, ten ostatni gracz może kontynuować lot i spróbować samotnie rozpatrzyć pozostałe karty przygód. W takim wypadku ignoruje jednak karty strefy walki i sabotażu (te karty dotykają graczy z najmniejszą mocą silników, siłą ognia i załogą).

Utrata wszystkich kosmonautów

Gracz musi zrezygnować z dalszego lotu, jeśli w wyniku działania karty przygody pokład jego statku opuści **ostatni kosmonauta** (kosmici nie potrafią sami pilotować statku), na przykład w wyniku zniszczenia ostatniej zamieszkanej kabiny, utraty załogi podczas lotu przez strefę walki, spotkania z handlarzami niewolników lub wysłania ostatnich kosmonautów na pokład porzuconego statku. Jeśli zdarzy się to podczas rozpatrywania karty strefy walki, gracz nie rezygnuje z lotu, dopóki wszystkie efekty danej karty nie zostaną rozegrane.

Lot przez wolną przestrzeń bez silników

Dzięki inercji statek gracza może ukończyć lot nawet bez silników, **o ile jednak nie zostanie odkryta karta wolnej przestrzeni.** Jeśli podczas rozpatrywania karty wolnej przestrzeni moc silników gracza wynosi 0, ten gracz musi zrezygnować z dalszego lotu (zerowa moc silników może wynikać z braku silników lub posiadania jedynie podwójnych silników bez równoczesnego posiadania znaczników baterii). Gracze powinni pamiętać, że brązowy kosmita nie zapewnia swojej premii, jeśli bazowa moc silników wynosi 0.

Zdublowanie gracza

Jeśli lider zdubluje ostatniego gracza (tj. jeśli jego znacznik statku wyprzedzi znacznik ostatniego gracza o więcej niż 1 pełne okrążenie), zdublowany gracz musi zrezygnować z dalszego lotu.

Dobrowolna rezygnacja z lotu

Czasem opłaca się zrezygnować z lotu i zminimalizować dalsze straty. Gracz może dobrowolnie zrezygnować z lotu, ale tylko przed odkryciem kolejnej karty przygody (jeśli karta została już odkryta, gracz musi odłożyć rezygnację do czasu jej rozpatrzenia).

ZWYCIĘSTWO

Rozgrywka kończy się po trzeciej rundzie, po przyznaniu wszystkich premii i zapłaceniu wszystkich kar. Gracze sumują swoje kredyty zdobyte podczas wszystkich trzech rund. Jeśli gracz ma 1 lub więcej kredytów, wygrał!

Jeśli posiadasz więcej niż jeden kredyt, wygrałeś! Twoim celem było przecież zarobienie kasy, więc co z tego, że inni zarobili więcej?

Oczywiście gracz, który zarobił najwięcej, jest zwycięzcą trochę bardziej niż pozostali, ale to drobiazg.

WARIANTY GRY

KRÓTSZA ROZGRYWKA

W gronie doświadczonych graczy pełna rozgrywka trwa mniej więcej godzinę. Aby skrócić ten czas, gracze mogą rozegrać tylko jedną lub dwie rundy. Rundy różnią się od siebie długością, dlatego gracze mogą wybrać, które z nich rozegrać.

RUNDA 3A

Doświadczeni gracze mogą przedłużyć i utrudnić rozgrywkę dodając jeszcze jedną rundę. Dodatkowa runda jest rozgrywana według zasad Rundy 3 przy użyciu statków Klasy IIIa. (Zauważ, że ta plansza nie ma pola odrzuconych elementów. Trzymaj je po prostu obok swojej planszy. Statków tej klasy nie można ubezpieczyć, więc musisz zapłacić za wszystkie podzespoły, które stracisz. Nie ma limitu kary.)

Jeśli chcesz, możesz zamiast Rundy 3 zagrać od razu w Rundę 3a.

DOKŁADNIEJSZE PROGNOZY

Jeśli gracze mają dobrą pamięć i lubią planować swoje działania, powinni skorzystać z poniższych zasad:

1. Po podejrzeniu kart przygód z danego stosu gracz musi odłożyć je na miejsce dokładnie w takiej samej kolejności, w jakiej je stamtąd zabrał.

2. Po zakończeniu budowy statków gracze nie tasują wszystkich kart przygód razem. Zamiast tego powinni umieścić stosy kart jeden na drugim, a na sam spód dodać czwarty stos (którego nikt nie oglądał).

Dzięki temu gracze będą wiedzieć zarówno co, jak i kiedy się wydarzy (przynajmniej do czasu odkrywania kart z czwartego stosu).

GRA DRUŻYNOWA

Po rozegraniu kilku partii gracze nabiorą wprawy w przeszukiwaniu magazynu i budowaniu statków. To może sprawiać problemy nowym graczom, którzy zasiądą z Wami do stołu po raz pierwszy. Pewnie nie zdążą z budową statków w wyznaczonym czasie, co już na starcie postawi ich w gorszej sytuacji. Co to za przyjemność wylecieć w kosmos na wpół ukończonym statkiem? Gra drużynowa może rozwiązać ten problem. Ten wariant jest przeznaczony dla 4 graczy. Najbardziej doświadczony gracz powinien znaleźć się w drużynie z graczem najmniej doświadczonym, a pozostali gracze ze sobą. Partnerzy z drużyny powinni siedzieć naprzeciwko siebie. Rozgrywka toczy się według standardowych zasad z dwoma wyjątkami:

1. Gracze w drużynie posiadają jeden wspólny stos zdobytych kredytów.

2. Po fazie budowy gracz pilotuje statek swojego partnera. Nowicjusz będzie miał okazję zobaczyć, jak to jest pilotować dobrze zbudowany statek, a gracz bardziej doświadczony z rozrzewnieniem powspomina swoje pierwsze loty, gdy wystarczającym wyzwaniem było samo ich ukończenie. Słabszy gracz szybko się podszkoli, bo chęć zbudowania dobrego statku dla swojego partnera zmotywuje go bardziej niż nieudana próba dotrzymania kroku starym wyjadaczom.

Gra drużynowa dla doświadczonych graczy

Gra drużynowa może być także świetną zabawą w gronie samych doświadczonych graczy, bo wprowadza elementy taktyczne, na przykład konieczność decyzji o pozostawieniu niektórych okazji dla swojego partnera.

Gracze mogą grać według zasad opisanych powyżej lub według zasady wspólnego budowania statku: gdy jakiś gracz przestawia klepsydrę na kolejne pole, krzyczy „zamiana!". Na ten sygnał gracze zamieniają się miejscami i kontynuują budowę statku swojego partnera z drużyny. Wyjątek stanowi moment przesunięcia klepsydry na ostatnie pole (pole „Start") – w tym momencie nie dochodzi do zamiany. To oznacza, że podczas budowy w rundzie 1 gracze nie będą się zmieniać, w rundzie 2 do zamiany dojdzie raz, a w rundzie 3 dwa razy.

Po zakończeniu fazy budowy gracze zamienią się raz jeszcze — w ten sposób obejmą kontrolę nad statkiem partnera, tak jak w podstawowym wariancie gry drużynowej (to oznacza, że gracze będą musieli się napocić już w rundzie 1).

Gracze będą musieli szybko zorientować się nad czym pracował ich partner i czego ich statkowi jeszcze brakuje. Ostateczna konstrukcja każdego statku będzie pięknym rezultatem pracy zespołowej.

NAJCZĘŚĆIEJ ZADAWANE PYTANIA

Co się stanie, jeśli na koniec rundy nie będę miał wystarczająco dużo kredytów, aby zapłacić karę za utracone części statku?

Po prostu zwróć do banku wszystkie kredyty, jakie posiadasz. Kolejną rundę (jeśli nie była to ostatnia runda) rozpoczniesz z zerem kredytów na koncie.

> Tak, to prawda, wcześniej roztaczaliśmy przed tobą wizję kolosalnych długów, ale chcieliśmy Cię tylko trochę nastraszyć. Prawda jest taka, że teoria bankructwa rozwija się szybciej niż fizyka podkwantowa. Dzięki sprytnym sztuczkom bankowym, które pozwolą ci ukryć pieniądze na kontach dzieci, małżonków, klonów i zwierzaków domowych, szansa, że popadniesz w długi, wynosi dokładnie zero procent.

Co się stanie, kiedy skończę budowę statku jako pierwszy, ale nie będę chciał zostać liderem?

Po zakończeniu budowy możesz wziąć dowolny dostępny znacznik kolejności. Jeśli pierwszy gracz, który ukończy statek, nie weźmie żetonu znacznika z numerem 1, pozostanie on dla kogoś innego.

Czy mogę nie używać pojedynczego silnika lub działa?

Nie. Pojedyncze silniki, działa i premie zapewniane przez kosmitów działają zawsze, gdy to możliwe. Gracz może podejmować decyzję jedynie o zasileniu baterią podwójnego silnika lub działa, a także o aktywacji generatora osłon.

Czy mogę zestrzelić duży meteor za pomocą działa umiejscowionego w środku mojego statku?

Tak. Wystarczy, że działo jest skierowane we właściwą stronę i znajduje się w kolumnie, w której nadlatuje meteor (w przypadku meteoru nadlatującego od przodu) lub w tym samym rzędzie albo jednym z dwóch sąsiednich rzędów (w przypadku meteoru nadlatującego z lewej lub prawej). Oczywiście zgodnie z zasadami konstrukcji statku, pole bezpośrednio przed lufą działa musi być puste.

Co się stanie, jeśli będę posiadał odsłonięte połączenia wewnątrz statku?

Jeśli statek posiada w środku swej konstrukcji dziurę, odsłonięte połączenia sąsiadujące z dziurą nadal uważa się za odsłonięte połączenia. Takie połączenia są jednak chronione przed meteorami, bowiem meteory uderzają w pierwszy napotkany element w danym rzędzie bądź kolumnie.

Czy to ja decyduję, który sześcian towaru, figurkę lub znacznik poświęcę?

Tak. Gdy musisz odrzucić towary, musisz pozbyć się najpierw tych najbardziej wartościowych, ale jeśli posiadasz więcej towarów w tym samym kolorze, to Ty wybierasz, które odrzucić. Gdy musisz poświęcić załogę, to ty decydujesz, czy odrzucasz kosmonautów, czy kosmitów i z których kabin zamierzasz ich odrzucić. Analogicznie: to ty decydujesz, których baterii użyć. Zalecamy pozbywać się w pierwszej kolejności elementów i tak narażonych na zniszczenie.

Czy mogę zmienić rozmieszczenie towarów, załogi i baterii w dowolnym momencie?

Nie. Jedynym elementem, który możesz przenosić, są towary i to jedynie w momencie ładowania nowych towarów.

Co się stanie, kiedy w puli zasobów zabraknie towarów?

Jeśli w puli zasobów zabraknie towarów z rodzaju, który chciałeś załadować na statek, to masz pecha i ich nie otrzymasz. Na planetach gracze ładują towary zgodnie z kolejnością lotu, począwszy od lidera. Jeśli podczas załadunku gracz odrzuci jakieś towary, staną się one dostępne dla pozostałych graczy.

Co się stanie, jeśli w puli zasobów zabraknie figurek astronautów lub znaczników baterii?

W takim przypadku zajrzyjcie pod stół. W grze występuje wystarczająco dużo figurek i znaczników, aby zapełnić wszystkie kabiny i ogniwa baterii. Jeśli natomiast zabrakło Wam kosmitów, sprawdźcie, kto zapomniał o zasadzie, że na statku może znajdować się tylko jeden kosmita w danym kolorze.

Czy mogę wam powiedzieć, jak bardzo podoba mi się ta gra?

Oczywiście. Najlepszym miejscem aby wyrazić swoje odczucia jest strona **http://www.GalaxyTrucker.com**. Możecie na nią również zerknąć, aby znaleźć odpowiedzi na inne pytania, a także różne pomysły i dodatki.

Autor gry: Vlaada Chvatil

Oprawa graficzna gry i pudełka: Radim "Finder" Pech
Ilustracje do instrukcji: Tomáš Kučerovský
Skład i projekt graficzny: Filip Murmak
Tłumaczenie PL: Marcin Wełnicki
Kierownik testów: Petr Murmak

Testerzy: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild i wielu innych z Brno Boardgames Club, Jirka, Petr, Martina i wielu innych z Paluba Club, karel_danek, Ládínek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Marťušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik i wielu innych z całej Bohemii, Moraw i Słowacji. Dziękujemy.

Wydanie i dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

© Czech Games Edition, 2008
© REBEL Sp. z o.o., 2014

Czech Games Edition

REBEL

www.CzechGames.com
www.wydawnictwo.rebel.pl