

LEPSZĄ CIEŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ

W tym rozszerzeniu znajduje się kilka mniej lub bardziej niezależnych dodatków, które gracze mogą wykorzystywać oddzielnie albo łącznie, aby usprawnić swój lot przez Galaktykę! (w zasadzie to bardzo dyskusyjne stwierdzenie, bo niektóre z zawartych tu elementów mogą nieźle dać w kość...)

NOWE TECHNOLOGIE

42 nowe części statków oparte na nieznanym dotąd technologii.
Ponadto 5 figurek i 5 kart specjalnych nowej rasy kosmitów.

PIĄTE KOŁO

Elementy i zasady gry na 5 graczy.

NOWE KLASY STATKÓW

5 dwustronnych plansz statków dla klas IA i IIA.

NIECZYSTE ZAGRANIA

24 nowe karty przygód, które gracze sami będą dodawać do talii, aby urozmaicić podróż... rywalom.

TRUDNA TRASA

25 niezwykle nieprzyjemnych kart przygód, które zmieniają spokojną międzygalaktyczną przejażdżkę w prawdziwe piekło (to udoskonalona i rozszerzona wersja minidodatku oferowanego dotąd tylko w Internecie).

KARTY DODATKOWE

6 specjalnych kart przygód, które urozmaicą talię podstawową, w tym 2 karty dostępne dotychczas tylko dla klientów, którzy zakupili pierwsze wydanie gry na targach w Essen w 2007 roku.

W tej chwili prawdopodobnie rozważacie wykorzystanie wszystkich dodatków naraz. To nie jest dobry pomysł. Przetestowaliśmy go na naszych współpracownikach i głowy niektórych z nich po prostu eksplodowały. Poważnie, nie przesadzamy. No dobrze, może jednak odrobinę przesadzamy, ale nie mówcie potem, że Was nie ostrzegaliśmy.

Lepiej jest wprowadzać do gry po jednym dodatku na raz. Możecie rozpocząć od rozgrywki na 5 graczy lub od wypróbowania nowych klas statków. Następnie spróbujcie połączyć oba te dodatki. Gdy poczujecie się pewniej, dodajcie karty nieczystych zagrań lub trudnej trasy. Jeśli będziecie chcieli wykorzystać oba te zestawy kart jednocześnie, podczas pierwszej rozgrywki w takiej konfiguracji zalecamy powrót do standardowych klas statków.

Gdy zaznajomicie się już ze wszystkimi dodatkami, sami wyczujecie moment, w którym będziecie gotowi na ostateczną międzygalaktyczną przygodę z wykorzystaniem wszystkich nowych elementów naraz.



REBEL

CGE
Czech Games Edition

NOWE TECHNOLOGIE

Ten dodatek wprowadza do gry nowe części wyposażające statki w nowe zdolności albo łączące stare zdolności w innowacyjny sposób. Oprócz tego znajdują się w nim nowe figurki, znaczki baterii, sześciany towarów i kosmiczne kredyty. Podczas gry na 5 graczy ten dodatek staje się niezbędny (patrz „Piąte koło” poniżej).

Elementy dodatku:

- 42 nowe części statków (jedną z nich jest początkowa kabina pilotów dla piątego gracza)



- 5 figurek niebieskich kosmitów i 5 kart opisujących ich specjalizacje



- 14 kosmonautów, 1 fioletowy i 1 brązowy kosmita



- 6 zielonych znaczników baterii (w tym 2 dodatkowe, gdyby gracz przypadkiem jakieś zgubili)



- 8 sześciątów towarów (po 2 w każdym kolorze)



- 24 nowe żetony kosmicznych kredytów



Badania przeprowadzone przez Douglasa Adamsa wykazały, że liczba 42 jest odpowiedzią na najważniejsze pytania dotyczące ludzkiej egzystencji, Wszechświata i w ogóle wszystkiego. Jest także odpowiedzią na pytanie: „Ile nowych części powinniśmy dodać do Galaxy Truckera?”.
To nie może być zwykły zbieg okoliczności.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zakryte nowe części należy pomieszać z częściami z gry podstawowej. Pięć kart specjalizacji niebieskich kosmitów należy umieścić w pobliżu puli zasobów.

Rozgrywki na mniej niż 5 graczy..

Po wymieszaniu nowych i starych części powstanie pula 186 żetonów. To optymalna liczba żetonów dla 5 graczy, ale zbyt duża dla mniejszej liczby graczy.

Za każdego gracza poniżej 5 należy wylosować z puli 25 części i usunąć je z gry. Tak więc w rozgrywce na 4 graczy należy usunąć 25 części, w rozgrywce na 3 graczy 50 części, a w rozgrywce na 2 graczy 75 części.

Usunięte części należy odłożyć do pudełka bez podglądania ich treści. Gracze nie będą mieć dostępu do tych części przez wszystkie 3 rundy. Po dwóch pierwszych lotach gracz będą już mniej więcej wiedzieć, jakich części najbardziej brakuje w magazynie. Będą mogli wziąć tę informację pod uwagę, konstruując statki podczas rundy 3.

NOWE CZĘŚCI

Wyżysk i Spółka uparcie twierdzi, że eliminuje konkurencję, wypuszczając na rynek po prostu lepszy produkt. Jednakże przeważająca większość z tych części ma podejrzenie mało wspólnego z systemami kanalizacyjnymi i blokami komunalnymi, za to wiele łączy je z bronią masowego rażenia. Pilotom statków radzimy przymknąć oko na tę pozorną (zapewniamy z ręką na sercu) rozbieżność, inaczej czeka ich przymusowe seminarium reedukacyjne w siedzibie Wyżysku i Spółki.

Niektóre z poniższych części łączą w sobie funkcjonalność kilku części z gry podstawowej. Takie podzespoły podlegają zasadom i ograniczeniom wszystkich części, które w sobie łączą.

Niektóre z poniższych części działają jedynie w połączeniu z określonym rodzajem części (generatorem osłon, działem, silnikiem lub baterią). Takie części mogą zostać umieszczone w dowolnym miejscu statku, ale jeśli nie będą się stykać z odpowiednią częścią, nie będą pełnił żadnej funkcji.

Kabina Luksusowa..



Istnieją ludzie tak obrzydliwie bogaci i tak obrzydliwie znudzeni, że są gotowi słono zapłacić za możliwość dołączenia do załogi statku i przeżycia kosmicznej przygody. Tacy ludzie zamieszkują osobne kabiny.

- Przygotowując statek do lotu, gracz umieszcza w kabine luksusowej tylko 1 kosmonautę. W takiej kabine gracz nigdy nie może umieścić kosmitę (gdybyśmy wiedzieli, dlaczego wśród obcych nie ma żadnych obrzydliwie bogatych i znudzonych osobników, być może poznalibyśmy lepiej istotę naszego własnego gatunku).
- Jeśli z jakiegokolwiek powodu kosmonauta z kabiny luksusowej opuści statek, jego kabina pozostanie pusta już do końca lotu.

- Po ukończeniu lotu gracz otrzyma premię za każdego pasażera w kabinie luksusowej: 1 kosmiczny kredyt za każdą zamieszkałą kabinę podczas pierwszego lotu, 2 kredyty podczas drugiego lotu i 3 kredyty podczas trzeciego lotu.

Komory Hibernacyjne



Kiedy zarząd Wyzysku i Spółki otrzymał raport fiskalny podsumowujący wydatki na utrzymanie załóg i ekip remontowych na krańcach Galaktyki, wyszedł naprzeciw wyzwaniu i skrzętnie opracował technologię hibernacji. Zobaczymy, z jaką reakcją spotka się przyszłoroczny raport, szczegółowo opisujący uszkodzenia, jakich może doznać statek w wyniku pęknięcia jednej kształtki konstrukcyjnej w czasie potrzebnym ekipie remontowej na pełne wybudzenie się z głębokiej hibernacji.

Przygotowując statek do lotu, gracz kładzie po 4 kosmonautów w każdej kabinie hibernacyjnej (tak, „kładzie”, bo gracz powinien położyć figurki na boku, a nie je postawić).

Kosmonautów, którzy przebywają w stanie hibernacji, nie uważa się za członków załogi (nie bierze się ich pod uwagę podczas rozpatrywania kart opuszczonej stacji kosmicznej, strefy walki czy sabotażu). Załoganci w komorze hibernacyjnej nie mogą kierować statkiem, jeśli zostaną ostatnimi ludźmi na pokładzie. Komory hibernacyjnej nie uważa się za kabinę (nawet podczas rozpatrywania karty epidemii).

Jeśli w trakcie rozgrywki gracz straci jakiegos członka załogi, a wciąż posiada na pokładzie przynajmniej 1 niezahibernowanego kosmonautę, może natychmiast wybudzić tyłu kosmonautów z hibernacji, ile miejsc zwolniło się w kabinach (gracz od razu umieszcza wybudzonych kosmonautów w dostępnych kabinach). To oznacza, że gracz może nawet umieścić 2 kosmonautów w kabinie, w której do tej pory przebywał 1 kosmita. Gracz nie może jednak umieszczać kosmonautów w kabinach luksusowych (co to, to nie!).

Jeśli na pokładzie statku gracza nie ma żadnych niezahibernowanych kosmonautów, ten gracz musi zakończyć swój lot (kosmici nie wiedzą, jak wybudzić ludzi z hibernacji).

Chwila szczerości: problem nie polega na tym, że kosmici nie potrafią pilotować statku ani nacisnąć dużego zielonego przycisku z napisem „wybudzenie”. Nie, problem tkwi w tym, że źle opłacani kosmici pracujący dla Wyzysku i Spółki na 3/5 etatu i na umowę o dzieło, udają, że w ich języku nie występuje słowo „lojalność”.

Przykład

Gracz posiada 2 kosmonautów, 2 kosmitów i komorę hibernacyjną z 4 kosmonautami. Chciałby wysłać 2 członków załogi na porzucony statek.

Wysłanie zahibernowanych kosmonautów jest niemożliwe. Jeśli jednak gracz wyśle 2 niezahibernowanych kosmonautów, będzie musiał zrezygnować z dalszego lotu, gdyż na pokładzie nie zostanie żaden świadomy kosmonauta. Decyduje się więc wysłać

1 kosmonautę i 1 kosmitę. Jako że posiada jeszcze 1 niezahibernowanego kosmonautę, może wybudzić z hibernacji 3 kosmonautów: jednego w zastępstwie wysłanego kosmonauty i dwóch na miejsce wysłanego kosmity. Posiada więc teraz załogę złożoną z 1 kosmity i 4 kosmonautów. W komorze hibernacyjnej nadal pozostaje 1 kosmonauta.

W późniejszym czasie gracz przegrywa starcie z handlarzami niewolników i traci 5 członków załogi. Niestety, nie ma wyboru i musi poświęcić wszystkich niezahibernowanych kosmonautów oraz kosmitę i przerwać lot. Na pokładzie nie został nikt, kto mógłby obudzić ostatniego zahibernowanego kosmonautę.

Działo dwukierunkowe



Działo dwukierunkowe funkcjonuje na zasadach podwójnego dział, ale jego lufy są skierowane w dwóch różnych kierunkach. Zasada zakazująca umieszczania części statku bezpośrednio przed lufą działu odnosi się do obu luf.

Aby odpalić dział dwukierunkowe, gracz musi zużyć 1 znacznik baterii. Dział strzela równocześnie w obu kierunkach. Obliczając swoją siłę ognia, gracz liczy każdą z luf osobno (lufa skierowana do przodu zapewnia 1 punkt siły, a lufa skierowana w bok lub do tyłu – 0,5 punktu). W związku z tym maksymalna siła działu dwukierunkowego wynosi 1,5 punktu, czyli mniej niż zwykłego podwójnego działu skierowanego do przodu. Dział dwukierunkowe zapewnia za to lepszą ochronę przed dużymi meteorami.

Działo-silnik



Jest to część, która łączy w sobie funkcje działu i silnika i w związku z tym podlega ograniczeniom charakterystycznym dla obu tych części składowych. Silnik musi być zwrócony do tyłu, dlatego lufa działu będzie zawsze skierowana do przodu. Pola bezpośrednio przed i za działo-silnikiem muszą pozostać puste.

Dla potrzeb zasad i kart dotyczących dział bądź silników, działo-silnik uważa się za obie te części.

Ładownia mieszana



Ładownia mieszana to ładownia specjalna z dodatkowym miejscem dla materiałów standardowych. Materiały niebezpieczne mogą być przechowywane jedynie w oznaczonych kontenerach. Standardowe materiały mogą być przewożone w każdym z kontenerów.

Łado-bateria



Jak można się łatwo domyślić, w łado-baterii gracz może przechowywać zarówno znaczniki baterii, jak i sześciany towarów.

Dla potrzeb zasad i kart dotyczących baterii bądź ładowni, łado-baterię uważa się za obie te części.

Wielu entuzjastów postępu pochwaliło elegancką, praktyczną konstrukcję łado-baterii. Inni zdziwili się, dlaczego została wynaleziona dopiero wtedy, gdy na szlakach (w dodatku „Trudna trasa”) pojawiły się wybuchające towary i baterie.



Wzmacniacz osłon



Wzmacniacz osłon działa tylko wtedy, gdy jest połączony z jednym lub kilkoma generatorami osłon (w innym przypadku stanowi jedynie ładniejszą wersję modułu strukturalnego).

Osłona połączona ze wzmacniaczem może zostać wykorzystana do ochrony statku przed dużymi meteorami lub ciężkim ostrzałem (przed którym nic innego nie chroni). Wykorzystanie wzmacnionej osłony wymaga zużycia 2 znaczników baterii: jednego do uruchomienia osłony i drugiego do uruchomienia połączonego z generatorem wzmacniacza.

Nadal obowiązuje zasada, w myśl której generator osłon – bez względu na to, czy jest połączony ze wzmacniaczem – chroni tylko dwie strony statku. I nadal niektórzy piloci twierdzą, że generator osłon – bez względu na to, czy jest połączony ze wzmacniaczem – jest dobry jedynie dla mięczaków.

Przykład



Osłony chronią ten statek przed małymi meteorami i lekkim ostrzałem z każdej z czterech stron (za cenę 1 znacznika baterii na aktywację), a przed dużymi meteorami i ciężkim ostrzałem (za cenę 2 znaczników baterii na aktywację) ze wszystkich stron za wyjątkiem tyłu – bowiem osłona skierowana w tę stronę nie jest połączona ze wzmacniaczem.



Wzmacniacz dział



U podstawy konstrukcji wzmacniacza dział leży zasada rezonansu cząsteczkowego w silnym polu magnetycznym, w warunkach wysokiej bla bla bla (możecie sobie przeczytać broszurkę Wyzysku i Spółki). Was powinno interesować tylko jedno: wzmacniacz spełnia swoją funkcję tylko wtedy, gdy jest połączony z jednym lub z kilkoma działami.

Obliczając siłę ognia swojego statku, gracz może zużyć 1 znacznik baterii, aby aktywować wzmacniacz dział i wzmocnić jedno z połączonych z nim dział.

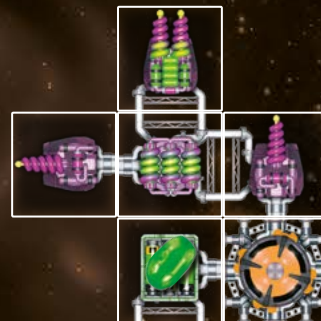
Wzmocnione działo otrzymuje premię do siły ognia. Wartość premii jest stała i nie zależy od rodzaju wzmacnianego dział (pojedynczego lub podwójnego). Dla dział skierowanych do przodu premia ta wynosi +3 punkty, a dla dział skierowanych w bok lub do tyłu + 1,5 punktu.

Problem polega na tym, że wzmocnione działo ulegnie dezintegracji i gracz będzie musiał odłożyć je na pole części utraconych podczas lotu. Sam wzmacniacz nie doznaje uszkodzeń i podczas kolejnych przygód może być ponownie wykorzystany do wzmacniania innych dział, które są z nim połączone.

Gracz może wzmocnić działo będące częścią działo-silnika, ale wtedy straci również silnik. Gracz może też wzmocnić działo dwukierunkowe – w takim przypadku otrzyma premię +3, jeśli jedna z luf będzie skierowana do przodu.

Gracz nie może wzmocnić podwójnego działo ani działo dwukierunkowego, jeśli najpierw nie aktywuje go za pomocą 1 znacznika baterii. Nawet jeśli ze wzmacniaczem połączonych jest więcej dział, gracz może wzmocnić tylko jedno z nich.

Przykład



Gracze rozgrywają właśnie ostatnie polecenie z karty strefy walki. Każdy z graczy za wyjątkiem ostatniego obliczył już swoją siłę ognia. Najniższa wynosi 4 punkty. Ostatni z graczy posiada jedynie 1 znacznik baterii. Jeśli wykorzysta go do aktywowania swojego podwójnego działo, uzyska siłę ognia 3,5, co uplasuje go na końcu stawki. Zobaczmy, czy może uzyskać większą siłę ognia za pomocą wzmacniacza działo.

● Jeśli gracz wzmocni działo skierowane w bok, zwiększy swoją siłę o + 1,5 punktu, ale wykorzysta znacznik baterii, co z kolei uniemożliwi mu uruchomienie podwójnego działo. W sumie miałby 3 punkty siły ognia.

● Jeśli mógłby wzmocnić swoje podwójne działo, premia +3 dałaby mu w sumie 6,5 punktu siły ognia. Gracz nie może jednak tego zrobić, bo posiada tylko 1 znacznik baterii, a jednoczesne aktywowanie i wzmocnienie podwójnego działo wymagałoby 2 takich znaczników.

● Jeśli gracz wzmocni pojedyncze działo skierowane do przodu, otrzyma premię +3, co da mu w sumie 4,5 punktu siły ognia. To wystarczy, aby uniknąć negatywnych skutków karty – ale za jaką cenę? Gracz musiałby odrzucić wzmacnione działo, a to z kolei spowodowałoby odłączenie się od statku wzmacniacza wraz z 2 pozostałymi działami.

Gracz musi więc wybrać pomiędzy dwukrotnym ostrzałem w strefie walki, a poświęceniem ostatniego znacznika baterii i 4 części statku.

Wzmacniacz silników



Wzmacniacz silników to typowy przejaw trendów najnowocześniejszej hiperprze-strzennej technologii: jest bajerancki, dziwny, potężny, nieprzewidywalny, a czasem nawet użyteczny.

Wzmacniacz pracuje efektywnie tylko wtedy, gdy jest połączony z jednym lub kilkoma silnikami. Gracz może go użyć, aby uciec przed kartą przygody, wystarczy, że zużyje 1 znacznik baterii i wzmocni jeden z połączonych z nim silników. Jeśli gracz wzmacnia podwójny silnik, musi użyć drugiego znacznika baterii, aby go aktywować. Wzmocniony silnik zostaje zniszczony (gracz odkłada jego część na swoje pole części utraconych), a statek wysłany w nadprzestrzeń, gdzie będzie całkowicie bezpieczny podczas rozpatrywania obecnej karty przygody. To tak jakby na chwilę nie uczestniczył w locie (jednak znacznik gracza na planszy lotu pozostaje na swoim miejscu).

Natura tej nowej technologii pozostaje niezgłębiona, dlatego nikt nie wie dlaczego statek gracza pozostanie w nadprzestrzeni także na czas trwania kolejnej karty przygody. Gracz „wróci do gry” dopiero po rozpatrzeniu tej drugiej karty.

Gracz może wykorzystać wzmacniacz silników do uniknięcia ostatniej karty przygody, ale w takim przypadku ominie również sam cel lotu, co będzie równoznaczne z rezygnacją z lotu.

Wzmacniacz silników pozwala uniknąć skutków jakiegokolwiek karty przygody, w tym kart nieczystych zagrań. Korzystanie ze wzmacniacza podlega jednak pewnym zasadom.

Gracz może uruchomić wzmacniacz od razu po zapoznaniu się z treścią karty przygody albo dopiero w momencie, w którym treść karty wymaga sprawdzenia określonego parametru jego statku (siły ognia, mocy silników lub liczby członków załogi). To oznacza, że podczas rozpatrywania określonych kart (takich strefa walki albo wrogowie) gracz może zaczekać do momentu podliczania danej wartości swojego statku, nie może jednak czekać na decyzję graczy, którzy podliczają wartości po nim.

Przykład 1



Gracze odkrywają kartę piratów. Każdy z nich musi teraz podliczyć swoją siłę ognia. Tylko lider mógłby uzyskać wystarczająco dużą siłę ognia, aby pokonać piratów – a i to jedynie, jeśli aktywuje swój wzmacniacz dział. Gracz dochodzi do wniosku, że zabawniej będzie odpalić wzmacniacz silników. W związku z tym zużywa 2 znaczniki baterii (1 znacznik uruchamia wzmacniacz, drugi – podwójny silnik), aby przenieść się w nadprzestrzeń (musi jednak odrzucić wzmacniony podwójny silnik). Piraci atakują więc pozostałych graczy w kolejności lotu, tak jakby lider nie był częścią konwoju. Pozostali gracze nie dysponują wystarczającą siłą ognia, aby odeprzeć atak i zostają pokonani. Koniec końców tylko jeden z nich może kontynuować podróż, pozostali są zmuszeni zrezygnować z lotu.

Następną kartą jest sabotaż, który dotyczy gracza posiadającego najmniejszą załogę. Lider wciąż przebywa w nadprzestrzeni, dlatego w konwoju pozostał chwilowo tylko jeden gracz. W tej sytuacji sabotaż nie wyrządza mu żadnej krzywdy (patrz strona 14 instrukcji do gry podstawowej). Lider powraca teraz z nadprzestrzeni. Następnej karcie przygody obaj gracze stawiają czoła razem.

Przykład 2



Gracze odkrywają kartę skupiska meteorów. W ocenie gracza jego statek poradzi sobie z niebezpieczeństwem, dlatego nie korzysta on ze wzmacniacza silników. Pierwszy meteor niszczy jego generator osłon i odsłania czułe miejsca statku. Niestety, jest już za późno, aby odpalić wzmacniacz. Kości zostały rzucone i gracz musi stawić czoła wszystkim kolejnym nadlatującym meteorom.



Przykład 3

W rozgrywce uczestniczy trzech graczy. Mają już za sobą dwa pierwsze polecenia z karty strefy walki, teraz muszą podliczyć moc swoich silników. Najwolniejszy statek spotka się z ciężkim ostrzałem. Pierwszy gracz ma 7 punktów mocy silników. Drugi wyciśnie ze swoich silników 6 punktów mocy. Trzeci z graczy posiada tylko 1 punkt mocy. Jednakże drugi i trzeci gracz posiadają wzmacniacze silników.

Pierwszy gracz ogłasza, że moc jego silników wynosi 7. Drugi gracz staje przed dylematem. Zakłada, że trzeci gracz nie

uruchomi swojego wzmacniacza, gdyż to pozbawiłoby go ostatniego silnika. Nie jest jednak tego do końca pewien, a nie może czekać na jego decyzję.

Ostatecznie decyduje się uciec w nadprzestrzeń. Zużywa 1 znacznik baterii, odrzuca wzmacniony silnik i znika z horyzontu. Trzeci gracz czyni podobnie. To sprawia, że w konwoju na tę chwilę pozostaje jedynie lider, co z kolei oznacza, że trzecie polecenie z karty strefy walki nie zostanie rozpatrzone.

Kolejną odkrytą kartą jest wolna przestrzeń. Korzysta z niej tylko pierwszy gracz, który przesuwa się na planszy o 7 dni lotu do przodu, pozostawiając resztę daleko w tyle. Trzeci gracz oddycha z ulgą, że w tej chwili nie jest częścią konwoju – pozbawiony silników, musiałby zrezygnować z lotu. Po rozegraniu karty wolnej przestrzeni drugi i trzeci gracz powracają do gry.

Reaktor



Reaktor działa efektywnie tylko wtedy, gdy jest połączony z częścią statku przechowującą znaczniki baterii.

Za każdym razem, gdy gracz zabiera na pokład statku towary, może odrzucić jeden sześcian towaru i podładować jedną z takich części połączonych z reaktorem. Zostanie ona w pełni naładowana, co oznacza, że wydając 1 sześcian towaru, gracz odzyska tyle zielonych znaczników baterii, ile brakowało mu do wypełnienia całej baterii. Sześcian towaru może pochodzić z nowej dostawy lub z którejś z ładowni. Gracz może nawet zasilić reaktor towarem, dla którego nie ma miejsca w swoich ładowniach (nawet materiałem niebezpiecznym, dla którego nie posiada odpowiedniej ładowni).

Takie reaktory można zasilać dosłownie wszystkim, na przykład zamrożonymi odchodami ultramamutów z północnych rubieży Galaktyki. Ba, jeśli zima jest naprawdę sroga, w piecu może skończyć cały ultramamut.

Co się zaś tyczy tych mądrali, którzy twierdzą, że północne rubieże wcale nie są zimniejsze od innych rejonów Galaktyki – chcielibyśmy Was tam zobaczyć. Sto dwadzieścia stopni poniżej zera, mrożący krew w żyłach wiatr i Wy, próbujący wepchnąć wściekłego ultramamuta do pieca.

Gracz może korzystać z reaktora (albo reaktorów) tylko i wyłącznie w momencie pozyskiwania towarów. Każdy reaktor może posłużyć do przerobienia na energię tylko 1 sześcianu towaru, nawet jeśli jest połączony z kilkoma bateriami.



Niezniszczalne poszycie



Niezniszczalne poszycie zostało wykonane ze specjalnego rodzaju stopu, który jest odporny na wszystko (niestety, jest również odporny na próby kształtowania go w coś ładniejszego od gigantycznego talerza).

Ta część nie pełni żadnej funkcji, jest po prostu niezniszczalna od stron pokrytych poszyciem. Innymi słowy: ostrzał (lekki i ciężki) oraz meteory (małe i duże) nie wywołają żadnego efektu na stronę żetonu pokrytą niezniszczalnym poszyciem. Strony z połączeniami nie są pokryte poszyciem, a co za tym następuje – nie są niezniszczalne. To oznacza, że gracz musi zadbać o ich ochronę w tradycyjny sposób. Ponadto niezniszczalne poszycie jest podatne na sabotaż i inne eksplozje (takie jak te wywołane wybuchającymi towarami i wybuchającymi bateriami z dodatku „Trudna trasa”).

Niebieskie moduły do podtrzymywania życia



Niebieskie moduły podtrzymywania życia funkcjonują tak samo jak moduły znane z gry podstawowej. Mogą być zamontowane gdziekolwiek na statku, ale spełnią swoją funkcję tylko wówczas, gdy zostaną połączone z kabiną (żaden moduł nie działa w połączeniu z początkową kabiną pilotów, kabiną luksusową lub komorą hibernacyjną). W kabinie połączonej z niebieskim modułem może zamieszkać jeden niebieski kosmita.

NIEBIESCY KOSMICI

Członkowie tej nowej rasy obcych to urodzeni specjaliści. Każdy z nich jest ekspertem w innej dziedzinie.

Należy zwrócić uwagę, że wszystkie te zawody są dobrze płatne. To kolejny przykład na niesprawiedliwość Matki Natury. Badania wykazały, że jedyne dziedziny, w których przoduje ludzka rasa, to pantomima i produkcja gnomów ogrodowych.

Jeśli gracz posiada niebieski moduł podtrzymywania życia połączony ze zwykłą kabiną, może w niej umieścić 1 niebieskiego kosmitę. Niebiescy kosmici podlegają tym samym zasadom, co kosmici innych kolorów: gracz nie może posiadać więcej niż 1 niebieskiego kosmitę na pokładzie.



Umieszczając niebieskiego kosmitę w kabinie, gracz wybiera jedną z kart specjalizacji i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Dopóki na pokładzie jego statku przebywa niebieski kosmita, gracz może korzystać ze zdolności tej karty. Jeśli z jakiegokolwiek powodu gracz straci swojego niebieskiego kosmitę, traci także możliwość korzystania z jego karty.

Gracze dokonują wyboru specjalizacji swoich niebieskich kosmitów zgodnie z kolejnością wynikającą z pobranych po zakończeniu budowy znaczników kolejności. Gracze o niższych numerach będą wybierać karty wcześniej, a gracze o wyższych numerach będą mieć mniejszy wybór. Oczywiście, jeśli graczowi nie spodoba się pozostawione mu przez współgraczy specjalności, może w swojej kabinie umieścić po prostu 2 kosmonautów.

Opis specjalizacji można znaleźć w załączniku na końcu tej instrukcji.



PIĄTE KOŁO

Dodatek „Piąte koło” pozwala na grę w 5 graczy. Aby skorzystać z tego dodatku, gracze muszą jednocześnie wykorzystać dodatek „Nowa technologia” (rozgrywka na 5 graczy bez nowych elementów byłaby niezmiernie frustrująca).

Oprócz elementów z dodatku „Nowa technologia”, dodatek „Piąte Koło” zawiera:

- 2 dwustronne plansze statków (I/II i III/III A) dla piątego gracza,



- figurki pomarańczowych statków,



- żeton kolejności z numerem „5”.



Przez wiele lat Wydział Transportu zakazywał podróżowania w konwojach liczących więcej niż cztery statki, argumentując to hałasem, jaki powstałby podczas jednoczesnego lotu pięcioma pojazdami. Piloci oponowali, tłumacząc, że w próżni dźwięk się nie rozchodzi. Zmiany nastąpiły dopiero niedawno, po przejściu na emeryturę starego szefa wydziału. Nowy zarząd przyznał, że pięć statków nie hałasuje głośniejsz niż cztery i w związku z tym zwiększył rzeczony limit konwoju do pięciu pojazdów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze powinni przeprowadzić przygotowanie do gry, używając wszystkich elementów, łącznie z tymi z dodatku „Nowa technologia” oraz z żetonem kolejności o numerze „5”.

Gracze powinni mieć równie łatwy dostęp do wszystkich elementów gry: części statków, żetonów kolejności i stosów z kartami przygód. Jeśli jednak któryś z graczy musi sięgać dalej od innych, gracze powinni się upewnić, że jest to osoba obdarzona najdłuższymi ramionami.

KARTY PRZYGÓD DLA 5 GRACZY

W rozgrywce 5-osobowej gracze lecący z tyłu mają małe szanse na zdobycie towarów czy innych korzyści. Z drugiej strony są mniej narażeni na ataki ze strony wrogów. Aby zniwelować te różnice, niektóre karty otrzymują dodatkowe specjalne zasady.

Te zasady komplikują proces podejmowania decyzji. Dopóki gracze nie zaznajomią się porządnie z grą podstawową, nie powinni korzystać z tego dodatku. Specjalne zasady obowiązują podczas całego lotu, nawet jeśli niektórzy z graczy zrezygnują z lotu w trakcie rozgrywki.

Planety

Podczas lądowania na planetach jeden z graczy może wylądować na planecie zajętej już przez innego gracza. Jeśli gracz ląduje na zajętej planecie, otrzyma o 1 sześciącian towaru mniej niż wynikałoby to z karty (gracz sam wybiera, którego towaru nie otrzyma). Kiedy jeden z graczy wylądowuje na zajętej planecie, żaden z pozostałych graczy nie może już tego zrobić. Pozostali gracze mogą jedynie lądować na wolnych planetach albo zrezygnować z lądowania.

Przykład



W swojej ładowni lider ma jedynie 3 kontenery, wszystkie specjalne. Łąduje więc na pierwszej planecie i zabiera 3 czerwone sześciściany (i 1 żółty, ale ten musi odrzucić z powrotem do puli zasobów). Drugi gracz ma kilka pustych kontenerów, w tym 3 specjalne. Mógłby więc także wylądować na pierwszej planecie i zabrać 3 czerwone sześciściany. Gracz ląduje jednak na drugiej planecie i zabiera 2 czerwone i 2 zielone towary. Trzeci gracz ma kilka pustych kontenerów, w tym tylko 2 specjalne. Łąduje na pierwszej planecie i otrzymuje 2 czerwone sześciściany i 1 żółty. Czwarty gracz także chciałby zabrać 2 czerwone towary, ale niestety nie ma już tej możliwości. Wybiera więc trzecią planetę, szacując, że nadal jest to opłacalne. Piąty gracz nie ma już gdzie wylądować. Wszyscy gracze, za wyjątkiem piątego, cofają się na torze o 4 dni lotu (zaczynając odliczanie od gracza lecącego najbardziej z tyłu).

Opuszczony statek... opuszczona stacja



W rozgrywce na 5 graczy te karty mogą być wykorzystane dwukrotnie. Drugi gracz korzystający z danej karty musi spełnić dokładnie te same warunki (posiadać lub odrzucić określoną na karcie liczbę członków załogi), jednakże otrzymana przez niego nagroda będzie odrobinę mniejsza:

- Drugi gracz na opuszczonym statku otrzyma o 1 kosmiczny kredyt mniej.
- Drugi gracz na opuszczonej stacji otrzyma o 1 sześciącian towaru mniej (wybrany przez siebie).

Jeśli z karty skorzystali dwaj gracze, obaj cofają się na torze planszy lotu o wskazaną liczbę dni lotu (począwszy od gracza lecącego bardziej z tyłu).

Druga załoga badająca opuszczoną stację kosmiczną znajdzie coś, co pierwsza załoga przegapiła. Nie powinno to nikogo dziwić. Niektórych może jednak dziwić, dlaczego jakaś załoga miałaby zapłacić kapitanowi za możliwość odlotu statkiem, który już po raz drugi został porzucony w kosmosie – i to całkiem niedawno. Odpowiedź będzie oczywista dla każdego, kto kiedykolwiek próbował przelecieć Galaktykę w statku złożonym z kolanek, kształtek i rur kanalizacyjnych.

Wrogowie



W grze na 5 graczy wrogowie muszą zostać pokonani dwukrotnie: pokonany wróg kontynuuje atak na kolejnych graczy, dopóki nie zostanie pokonany jeszcze raz. Innymi słowy, wróg zaprzestanie ataku dopiero, kiedy zostanie dwukrotnie pokonany lub gdy zaatakuje wszystkich graczy.

Gracz, który pokona wroga jako drugi, otrzyma mniejszą nagrodę:

- Gracz, który jako drugi pokona piratów lub handlarzy niewolników, otrzyma o 1 kosmiczny kredyt mniej.
- Gracz, który jako drugi pokona przemysłowców, otrzyma o 1 sześcian towaru mniej (wybrany przez siebie).

Z drugiej strony raz pokonany wróg dokonuje mniejszych zniszczeń podczas swoich kolejnych ataków:

- Handlarze Niewolników zabierają 1 członka załogi mniej.
- Przemysłowcy zabierają o 1 sześcian towaru mniej (ale nadal w pierwszej kolejności zabierają najbardziej wartościowe towary).
- Piraci pomijają pierwszy ciężki ostrzał.

Jeśli dwóch graczy pokona wroga i obaj zdecydują się zatrzymać przysługujące im nagrody, obaj cofają się o wskazaną liczbę dni lotu (począwszy od gracza lecącego bardziej z tyłu).

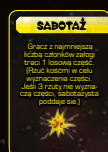
Przykład



Gracze zostali zaatakowani przez piratów. Każdy z nich dysponuje wskazaną siłą ognia. Lider przegrywa starcie z wrogiem. Drugi gracz pokonuje piratów i ma okazję zyskać 7 kredytów. Nie chce jednak tracić dni lotu, rezygnuje więc z nagrody. Trzeci gracz zostaje pokonany. Czwarty gracz pokonuje piratów i decyduje się wziąć nagrodę w wysokości 6 kredytów. Piąty gracz nie musi podliczać swojej siły ognia, gdyż piraci zostali już dwukrotnie pokonani.

Czwarty gracz cofa swój statek o dwa dni lotu. Teraz lider rzuca kośćmi i wyznacza koordynaty trafień w statki pierwszego i trzeciego gracza. Lider będzie celem wszystkich trzech ostrzałów, trzeci gracz zostanie ostrzelany tylko przez drugi i trzeci ostrzał (pierwszy ciężki ostrzał jest pomijany przy grze na 5 graczy).

Strefa walki, Sabotaż



Generalnie w rozgrywce na 5 graczy karty przygód, które karzą gracza z najmniejszą siłą ognia, mocą silników lub liczbą członków załogi, wpływają teraz na dwóch najsłabszych graczy w danej kategorii. W przypadku remisu uznaje się, że gracz lecący bliżej przodu konwoju dysponuje mniejszą wartością w rozpatrywanej kategorii.

Gracz posiadający najmniejszą wartość w rozpatrywanej kategorii otrzymuje pełny wymiar kary. Gracz o drugiej najniższej wartości otrzymuje zmniejszoną karę:

- Tracąc dni lotu, traci o 1 dzień mniej (gracz lecący bardziej z tyłu przesuwa się jako pierwszy).
- Tracąc członków załogi, traci o 1 członka załogi mniej.

- Tracąc towary, traci o 1 sześcian towaru mniej (nadal jako pierwsze traci towary najbardziej wartościowe).
- Będąc celem ostrzału, ignoruje pierwszy ciężki ostrzał (kości rzuca się dla obu graczy, ale gracz z drugim najmniejszym wynikiem ignoruje wynik kości dla pierwszego ciężkiego ostrzału).
- Będąc celem ataku sabotażystów, padnie ofiarą tylko dwóch prób sabotażu. Pierwsze dwa rzuty odnoszą się do obu graczy; trzeci rzut – jeśli okaże się konieczny – dotyczy tylko gracza o najmniejszym wyniku. Jeśli sabotażysta skutecznie zaatakuje jednego gracza, rzuty kontynuuje tylko drugi gracz.

Jeśli jedynie 2 graczy kontynuuje lot (inni skoczyli w nadprzestrzeń lub zrezygnowali z lotu), powyższe karty wpływają tylko na jednego gracza, tak jak w zasadach podstawowych.

Jeśli lot kontynuuje tylko 1 gracz, te karty nie wywierają na niego żadnego efektu.

Podsumowanie zmniejszonych nagród i kar

Z początku te zasady mogą się wydawać skomplikowane, ale można je bardzo łatwo podsumować:

- Jeśli nagroda jest przewidziana dla ograniczonej liczby graczy, otrzymać może ją dodatkowo jeszcze jeden gracz, ale jej wysokość będzie zmniejszona o 1 (kredyt lub sześcian).
- Jeśli kara dotyka tylko 1 gracza (tego o najmniejszej wartości w rozpatrywanej kategorii) lub grupy graczy (tych, którzy przegrali z wrogiem), kara dotyka także następnego najgorszego gracza lub grupę graczy, ale będzie zmniejszona o 1 (1 sześcian, 1 dzień lotu, 1 członka załogi, 1 ciężki ostrzał lub 1 próbę sabotażu).

KONIEC LOTU W GRZE NA 5 GRACZY

Premia za ukończenie lotu

4-3-2-1

W grze na 5 graczy przyznaje się dwie premie za pierwsze miejsce, tj. gracze z dwóch pierwszych miejsc otrzymują premię za pierwsze miejsce. Premia za drugie miejsce przypadnie graczowi, który finiszował jako trzeci i tak dalej.

Premia za najbardziej hermetyczny kadłub

[+2]

Premia za najmniejszą liczbę odsoniętych połączeń trafia do co najmniej dwóch graczy. Jeśli kilku graczy remisuje w najmniejszej liczbie odsoniętych połączeń, wszyscy oni otrzymują premię, tak jak w zasadach podstawowych. Jeśli tylko 1 gracz posiada najmniejszą liczbę odsoniętych połączeń, wtedy premię otrzymają również wszyscy gracze na drugim miejscu.

WARIANT: 4 = 5

Jeśli podobają Wam się zasady gry na 5 graczy, możecie spróbować zastosować je także w rozgrywce na 4 graczy. Jednakże odradzamy korzystania z nich w grach na 3 i 2 graczy.

NOWE KLASY STATKÓW

Elementy dodatku:

- 5 dwustronnych plansz dla statków IA i IIA.

Gracze mogą korzystać ze statków klas IA i IIA wraz z innymi dodatkami.

Statek klasy IA został zaprojektowany z myślą o pierwszym locie, a statek klasy IIA drugim, ale to, jak ostatecznie z nich skorzystacie, zależy tylko od Was. Nowymi statkami możecie zastąpić statki z gry podstawowej lub po prostu zwiększyć liczbę lotów.

Gracze nie powinni korzystać z nowych statków, dopóki nie poznają dobrze gry podstawowej. Nowe klasy wprowadzają nowe, bardziej skomplikowane zasady, które utrudniają rozgrywkę.

KLASA IA



Klasa IA posiada nowe cechy:

Trafienie

Standardowy statek klasy I jest mały, dzięki czemu często unika ostrzału i uderzeń meteorów. Klasa IA nie ma już tyle szczęścia, a wręcz prosi się o kłopoty.

Należy zwrócić uwagę na zmiany w systemie numeracji rzędów i kolumn. Każdy rząd i każda kolumna są oznaczone kilkoma cyframi lub liczbami. Na przykład: środkowy rząd i kolumna otrzymają trafienia na wynikach 6, 7 lub 8.



Statki klasy IA zostały zaprojektowane przez Dubwabwę Bwabwadu, kontrowersyjnego biznesmana o zacięciu teologicznym, który zarobił swój pierwszy milion, otwierając sieć kapliczek ekspresowych. Zdobył co prawda „miliardy” klientów, ale zwrócił też uwagę kilku pomniejszych bogów. Teraz wszystkie jego przedsięwzięcia są przeklęte... co tylko przysporzyło mu klientów. To kolejna sytuacja, w której niuanse ludzkiej psychiki pozostają całkowicie nieodgadnione dla istot obdarzonych wyższą inteligencją.

Kierunek lotu i premia za kreatywność

Według dokumentacji technicznej statek klasy IA może lecieć w dowolnym kierunku. Podczas budowy statku to gracz decyduje, która strona będzie stroną „przednią” (gracz może wybrać dowolną ze stron, mimo że dwie z nich wydają się „ładniejsze”). Gracz może w trakcie budowy zmieniać zdanie (nie musi obracać planszy, ale powinien pamiętać o wybranym kierunku).

Gracz musi podjąć ostateczną decyzję w momencie sprawdzania konstrukcji statku przed lotem. Począwszy od lidera i zgodnie z kolejnością odlotu, gracze jeden po drugim obracają plansze w taki sposób, aby przód statku znajdował się, no cóż, z przodu, czyli był skierowany w stronę przeciwną od gracza.

Oczywiście wszystkie silniki muszą być zwrócone w kierunku tylnej części statku. Silniki skierowane w inną stronę traktuje się jak błędy konstrukcyjne – gracze muszą je odłożyć na swoje pola części utraconych.

Jeśli po ukończeniu lotu okaże się, że statek gracza jest zwrócony do przodu stroną, którą nie jest zwrócony statek drugiego gracza, który ukończył lot, dany gracz otrzyma premię za kreatywność równą premii za najbardziej hermetyczny kadłub (2 kredyty po ukończeniu pierwszego lotu).

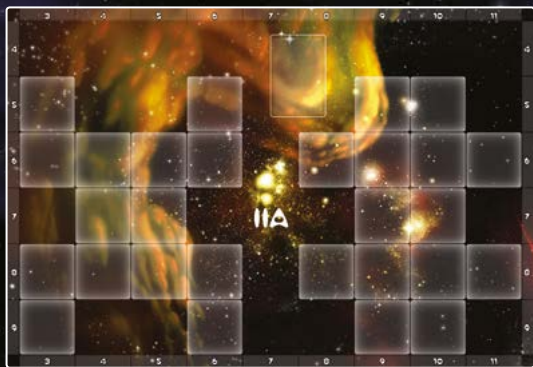
Należy zwrócić uwagę, że na planszy znajdują się dwa pola przeznaczone na części utracone. Zależnie od położenia statku, gracze powinni korzystać z pola, które znajduje się bliżej górnej krawędzi planszy.

Ubezpieczenie...

Pangalaktyczny Zakład Ubezpieczeń, z sobie tylko znanych powodów, zgodził się objąć ubezpieczeniami tę nastrończającą problemów dziwną klasę statków. Za to sam projektant zdołał wszystko spartolić. Na 176 stronie trzeciej kopii drugiego aneksu do formularza podania 23C-8 naskrobał: „Jestem pewien, że nikt nie dobrnie do tej strony”. Dla biurokratów Galaktyki jest to tak twardego suchar, że przygotowali na jego okazję specjalną pieczętkę: „A jednak – PODANIE ODRZUCONE”.

Tak jak w przypadku statków klasy IIIA, statki klasy IA nie są ubezpieczone i gracze będą musieli zapłacić za każdą część utraconą podczas lotu.

KLASA IIA



Klasa IIA to tak naprawdę dwa statki lecące razem. W celu zachowania spójności zasad będziemy mówić o nich jak o jednym statku podzielonym na dwa człony: prawy i lewy.

Pamiętasz, że kiedyś marzyłeś o zostaniu kapitanem statku kosmicznego? Zaliczone! Klasa IIA została stworzona z myślą o ludziach, którzy marzyli o zostaniu admirałem floty!!!

Przygotowanie do gry.

Jak łatwo zauważyć na rysunku, ani lewy, ani prawy człon statku nie posiada specjalnego pola dla początkowej kabiny pilotów. W związku z tym każdy z graczy powinien odłożyć swoją kabinę na bok, bo podczas tego lotu nie będzie z niej korzystać.

Budowa statku.

Gracz konstruuje oba człony jednocześnie. Pierwsza część każdego z członów może zostać umieszczona na dowolnym polu. Każda kolejna część musi być umieszczana zgodnie z normalnymi zasadami. To oznacza, że wszystkie części w ramach danego członu muszą być ze sobą połączone, natomiast oba człony statku pozostaną względem siebie całkowicie odrębne.

Gracz nadal może odkładać na bok 2 części z magazynu (należy zwrócić uwagę, że pole na części utracone znajduje się pomiędzy oboma członami statku). Następnie może wykorzystać odłożone wcześniej części do budowy dowolnego z członów statku.

Gracz nie może podglądać kart przygód, dopóki nie umieści przynajmniej po jednej części w każdym z członów statku.



Przygotowania do startu.

Gracze nadal mogą posiadać tylko po 1 kosmicie w każdym z kolorów. W związku z tym, jeśli w jednym z członów statku znajduje się już kosmita danego koloru, gracz nie może już umieścić kosmity w tym samym kolorze w drugim członie.

Lot.

Oba człony statku lecą razem (na planszy lotu przedstawia je jeden znaczek statku). Podczas lotu obowiązują następujące zasady (raczej intuicyjne):

- Baterie zasilają jedynie te części, które znajdują się w tym samym członie, co one.
- Podliczając swoją moc silników, gracz podlicza każdy człon osobno i jako wynik całego statku podaje niższą z dwóch wartości. Premia uzyskana dzięki brązowemu kosmicie ma odniesienie jedynie do tego członu statku, w którym mieszka kosmita, i tylko wtedy, gdy człon dysponuje bazową mocą silników większą od 0.
- Podliczając swoją siłę ognia, gracz sumuje siłę ognia obu członów. Premia uzyskana dzięki fioletowemu kosmicie jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy człon, w którym zamieszkuje kosmita, dysponuje bazową siłą ognia większą od 0.
- Podliczając liczbę członków załogi, gracz sumuje załogantów z obu członów. Jeśli wskutek działania karty przygody jeden z członów straci ostatniego kosmonautę, ten człon statku nie kontynuuje dalszego lotu (patrz poniżej).
- Pozyskując nowe towary, gracz może w dowolny sposób przesuwać towary pomiędzy ładowniami obu członów (oba człony cumują w tym samym doku, więc przenoszenie między nimi towarów nie stanowi problemu).
- Za każdym razem, kiedy gracz traci członków załogi, towary albo znaczki baterii (użycia baterii nie uważa się za stratę znacznika baterii), wybiera, z którego członu usunąć dane elementy. Jednakże kosmonauci z komory hibernacyjnej (patrz dodatek „Nowa technologia”) mogą zostać wybudzeni, aby zastąpić utraconych członków załogi tylko tego członu, w którym znajduje się komora, i tylko wtedy, gdy w danym członie pozostał przynajmniej 1 niezahibernowany kosmonauta.
- Małe meteory lecące od boku uderzają w pierwszą napotkaną część, co oznacza, że uderzają tylko w jeden z członów statku.
- Duże meteory lecące od boku mogą zostać zestrzelone działami znajdującymi się na dowolnym z członów statku.
- Generator osłon chroni jedynie ten człon statku, w którym jest zamontowany.
- Zasady dotyczące niebieskich kosmitów (patrz dodatek: „Nowa technologia”):
 - Prawnik i dyplomata wpływają na oba człony statku.
 - Specjalności przydatne w czasie lotu (technik i premia menedżera: +1 do pozostałych kosmitów menedżera) wpływają tylko na ten człon statku, w którym przebywa niebieski kosmita.
 - Jeśli oba człony statku gracza pomyślnie ukończą lot, zdolności handlowca i menedżera (nagroda za ukończenie lotu z kosmitami na pokładzie) wpływają na cały statek. Jeśli tylko jeden człon statku ukończy lot (patrz poniżej), zdolności handlowca i menedżera wpływają jedynie na ten człon, w którym przebywają ci niebiescy kosmici.
- Wzmacniacz silników wysyła w nadprzestrzeń tylko ten człon, w którym jest zamontowany (patrz: dalej).

Rezygnacja z lotu...

Podczas gry możliwa jest sytuacja, w której gracz będzie zmuszony zrezygnować z dalszego lotu jednym członem statku, podczas gdy drugi członek poleci dalej.

Niektóre z normalnych zasad dotyczących rezygnacji z lotu odnoszą się tylko do jednego członu statku, a inne do obu.

- Przed odkryciem kolejnej karty przygody gracz może zdecydować o wycofaniu z lotu jednego członu lub nawet całego statku.
- Jeśli wskutek działania karty przygody w jednym z członów statku nie pozostanie ani jeden kosmonauta, po rozpatrzeniu całego efektu karty gracz musi zrezygnować z dalszego lotu tym członem. Kosmonauci w komorze hibernacyjnej mogą zostać obudzeni jedynie przez niezahibernowanego kosmonautę przebywającego w tym samym członie statku.
- Jeśli gracz zostanie zdublowany (tj. jego znaczki statku znajdują się o całe okrążenie za liderem), musi wycofać z lotu cały statek.
- Jeśli jeden z członów statku dysponuje mocą silników o wartości 0 podczas rozpatrywania karty pustej przestrzeni, gracz musi wycofać ten członek z lotu. Drugi członek kontynuuje lot, gracz przesuwa swój znaczek statku o jego wartość mocy silników. Oczywiście, jeśli każdy z członów dysponuje mocą silników o wartości 0, gracz musi wycofać z lotu cały statek. Jeśli każdy z członów statku dysponuje mocą silników wyższą od 0, znaczki statku należy przesunąć o wartość mocy wolniejszego członu (gracz nie może wycofać z lotu wolniejszego członu, aby przesunąć znaczki o wartość szybszego członu). Decyzja o dobrowolnej rezygnacji z lotu może być podjęta jedynie przed odkryciem nowej karty przygody.

Gdy gracz wycofa z lotu jeden członek statku:

- Natychmiast otrzymuje połowę (zaokrągloną w górę) kredytów za przewożone w nim towary.
- Odkłada do puli zasobów figurki członków załogi, znaczki baterii i sześciany towarów z wycofanego członu. Żetony części odkłada na środek stołu. Części utracone podczas lotu pozostają na planszy statku, gracz będzie musiał za nie zapłacić po ukończeniu lotu.
- Drugi członek statku kontynuuje lot według normalnych zasad dotyczących lotu pojedynczym statkiem (łącznie z zasadami rezygnacji z lotu).

Wzmacniacze silników...

Wzmacniacz silników działa jedynie na ten członek, w którym został zamontowany. Aby cały statek mógł uniknąć skutków działania karty przygody, gracz musi uruchomić wzmacniacze (i poświęcić silniki) w obu członach. Jeśli gracz użyje tylko jednego wzmacniacza, w nadprzestrzeń wskoczy tylko ten członek, w którym ten wzmacniacz był zamontowany (na czas rozpatrywania obecnej i kolejnej karty przygody przyjmuje się, że tylko jeden członek statku podróżuje w konwoju).

Przykład



Gracz ma kłopoty. Została odkryta karta strefy walki i wszystko wskazuje na to, że jego statek będzie najsłabszy w pierwszej i trzeciej kategorii. Najpierw gracz straci towary, a następnie jego statek zostanie porządnie ostrzelany.

Gracz uruchamia wzmacniacz silników już podczas rozpatrywania pierwszego polecenia karty (porównanie wielkości załogi) i wysyła prawy członek statku w nadprzestrzeń. Nadal posiada najmniejszą załogę, ale jego towary i znaczki baterii znajdują się teraz w nadprzestrzeni i gracz niczego nie straci.

Inny z graczy ma najmniejszą siłę ognia, więc nasz gracz nie ucierpił wskutek działania drugiego polecenia karty.

Teraz nadeszła pora podliczyć moc silników. W konwoju znajduje się tylko jeden członek statku naszego gracza. Ten członek ma w sumie 5 punktów mocy silników – na pewno nie jest to najgorszy wynik. Od ostrzału ucierpi statek kogoś innego.

Gdyby drugi członek statku nie przebywałaby w tym momencie w nadprzestrzeni, moc silników gracza wynosiłaby 2, gdyż premia kosmity dotyczy tylko lewego członu, a zawsze bierze się pod uwagę niższą wartość.

Następną odkrytą kartą przygody są planety. Nasz gracz nie może załadować żadnych towarów – lewy członek statku nie posiada żadnych ładowni, a prawy nadal przebywa w nadprzestrzeni. Oba człony łączą się przed odkryciem kolejnej karty.

Premia za ukończenie lotu...

Gracze, którzy ukończyli lot oboma członami statku, zajmują miejsca przed tymi, którzy dolecieli do celu tylko jednym członem.

Przykład

Gracze ukończyli lot w następującej kolejności: czerwony gracz, żółty gracz, zielony gracz i niebieski gracz. Czerwony i Niebieski ukończyli lot tylko jednym członem, a Żółty i Zielony oboma członami. Żółty otrzymuje 8 kredytów, Zielony 6, Czerwony 4, a Niebieski 2.

Premia za najbardziej zwarty kadłub...

Statki, które ukończyły lot oboma członami, są z zasady uznawane za bardziej hermetyczne od tych, które ukończyły lot tylko jednym członem. Tak po prostu jest, zaakceptujcie to. Jeśli któryś z graczy ukończył lot oboma członami, tylko dwuczłonowe statki będą brane pod uwagę podczas przyznawania premii za najbardziej hermetyczny kadłub (tylko właściciele takich statków zliczają odsłonięte połączenia).

Innymi słowy, gracz, który ukończył lot tylko jednym członem statku, może załapać się na tę premię tylko, jeśli nikt inny nie ukończył lotu oboma członami – a i to jedynie, jeśli będzie posiadał najmniejszą liczbę odsłoniętych połączeń.

Ubezpieczenie...

W instrukcji nazywamy statek klasy IIA statkiem, ale Pangalaktyczny Zakład Ubezpieczeń traktuje go jak flotyllę. Flotylla zaś nie są objęte ubezpieczeniami. W związku z tym gracz będzie musiał zapłacić za każdą część utraconą podczas lotu.



NIECZYSTY ZAGRANIA

„Nieczyste zagrania” to karty, które gracze samodzielnie wprowadzają do talii przygód.

Elementy dodatku:

- 24 karty Nieczystych zagrań



- 12 żetonów Pożyczki



Jakiś czas temu kilku pilotów wpadło na pomysł, aby połączyć siły i wspólnie przetrzeć bezpieczniejsze szlaki na krańce Galaktyki. Ci niestrudzeni, błyskotliwi ludzie spędzili kilka ładnych tygodni, ślęcząc nad mapami i analizując raporty powypadkowe. Jak to jednak zwykle bywa, lenie, którzy z reguły przesiadują cały czas na postojach dla kosmosieźarów, sącząc kawusię, postanowili skorzystań na ich ciężkiej pracy i zabrali się z nimi na doczepkę.

Pewnego dnia jednemu z ciężko pracujących pilotów strzeliła jakaś żyłka. Mając dość „pasażerów na gapę”, wyposażył swój statek w niezwykle mocne osłony i poprowadził konwój prosto przez pole meteorów. Wszyscy uznali to za świetny dowcip (ci, którzy przeżyli lot).

Wkrótce punktem honoru stało się przygotowanie choć jednej niespodzianki na szlaku dla pozostałych pilotów. Najśmieszniejsze jest to, że nad wymyślaniem dowcipów trzudzą się najbardziej ci, którzy sączyli kawusię, kiedy sprawa dotyczyła bezpieczeństwa lotów.

Przed rozpoczęciem każdego lotu każdy z graczy bierze jedną kartę nieczystego zagrańa na rękę. Gracz nie zdradza treści tej karty pozostałym graczom. Ogólnie rzecz biorąc, nieczyste zagrania to niemiłe niespodzianki, do których właściciel karty może się przygotować podczas budowy swojego statku lub podejmując określone decyzje podczas lotu.

Dodatek „Nieczyste zagrania” jest przeznaczony dla graczy, którzy mają za sobą już kilka udanych lotów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed grą

Należy potasować karty nieczystych zagrań, a następnie rozdać każdemu z graczy po 4 karty. Każdy z graczy ogląda swoje karty, nie ujawniając ich treści pozostałym. Resztę kart należy odłożyć do pudełka, nie podglądając ich treści.

Przed budowa statku

Przed rozpoczęciem budowy każdy z graczy wybiera jedną ze swoich kart nieczystych zagrań. Wszystkie wybrane karty należy położyć na zakrytym stosie obok planszy lotu. Tych kart nie można podglądać.

Gracze zachowują pozostałe karty na przyszłe rundy (najlepiej, jeśli będą je trzymać pod planszami swoich statków). Jeśli na rozgrywkę składają się 3 loty, pod koniec gry graczom zostanie jedna niewykorzystana karta.

Jeśli gracze wykorzystują również dodatek „Trudna trasa”, nie

dobierają kart trudnej trasy, dopóki wszyscy nie wybiorą kart nieczystych zagrań.

Przygotowanie kart przygód

Karty nieczystych zagrań należy wtasować do talii przygód w poniższy sposób:

- Zwykle karty przygód należy potasować według normalnych zasad.
- Następnie należy odłożyć jedną czwartą kart z wierzchu przygotowanej w ten sposób talii i jedną czwartą kart ze spodu talii (jedna czwarta to 2, 3 lub 4 karty, zależnie od rundy).
- Wreszcie należy wtasować karty nieczystych zagrań do talii przygód. Po potasowaniu na wierzchu stosu powinna znajdować się karta nieczystego zagrańa.
- Na tak przygotowaną talię należy położyć odłożoną wcześniej jedną czwartą kart z wierzchu, a potem całość umieścić na odłożonej wcześniej jednej czwartej kart ze spodu.

Wariant: Dokładniejsze prognozy

Jeśli gracze używają wariantu „Dokładniejsze prognozy” z gry podstawowej (w którym kart przygód ze stosów nie należy tasować), powinni zastosować się do poniższych zasad:

- Gracze nie odkładają wybranych kart nieczystych zagrań na osobny stos – zamiast tego zatrzymują zakryte karty przy sobie.
- Podczas przygotowania talii przygód należy umieścić karty nieczystych zagrań na wspólnym stosie, w odwrotnej kolejności odlotu, tak aby karta gracza ze znacznikiem o numerze 1 była na wierzchu. Tak przygotowany stos umieszcza się pomiędzy drugim, a trzecim stosem kart przygód.

ODKRYWANIE KART NIECZYSTYCH ZAGRAŃ

Karty nieczystych zagrań działają w taki sam sposób jak pozostałe karty przygód. Po odkryciu karty należy odczytać i rozpatrzyć jej treść. Karta działa na wszystkich graczy, w tym również na gracza, który umieścił ją na stosie.

Dokładne opisy części kart nieczystych zagrań znajdują się w załączniku na końcu tej instrukcji.

POŻYCZKI

Podczas rozgrywki z kartami nieczystych zagrań gracze już podczas pierwszego lotu mogą potrzebować pieniędzy. Na szczęście będą mieć teraz możliwość zaciągnięcia długu. Aby wziąć pożyczkę, gracz bierze żeton pożyczki i 10 kredytów z banku.

Gracz może spłacić pożyczkę w dowolnym momencie, zwracając żeton pożyczki i 12 kredytów do banku.

Gracz musi spłacić wszystkie pożyczki przed końcem gry. Jeśli tego nie zrobi, przegrywa.

Zgadza się, odsetki od udzielonych pilotom pożyczek wynoszą 20%. To tylko jeden z przywilejów galaktycznych bankierów. Mają też 7-godzinny dzień pracy i wolne weekendy. Za to nigdy nie doświadczą tego dreszczyku emocji, który towarzyszy lotowi przez rój meteorów z tylko jedną baterią na pokładzie, ha!

Dług..

Podczas rozgrywki z dodatkiem „Nieczyste zagrania”, graczy nie obowiązuje zakaz zaciągania długu. Jeśli gracz nie posiada wystarczająco dużo kredytów na opłacenie kary za utracone części, po prostu zaciąga pożyczkę.

Jak się nad tym dobrze zastanowić, to coś w tym jest. Może bankierzy chcieliby przeżyć taką emocjonującą kosmiczną przygodę? Nie dowiesz się, jeśli nie sprawdzisz. Może podczas negocjacji warunków pożyczki uda Ci się sprzedać chociaż jednemu z nich miejsce w luksusowej kabinie?

TRUDNA TRASA

Dodatek „Trudna trasa” był wcześniej dostępny za darmo w Internecie. Niniejszym przedstawiamy jego rozszerzoną wersję, z większą liczbą kart i ładniejszymi ilustracjami.

Dodatek zawiera:

- 25 kart Trudnej Trasy



OSTRZEŻENIE

„Trudna trasa” to niezwykle okrutny dodatek, przeznaczony tylko i wyłącznie dla doświadczonych pilotów. Jeśli zazwyczaj udaje Ci się zbudować statek, który opiera się wszelkim przeciwnościom losu i dociera do celu niemalże nietknięty, a Ty ocierasz ukradkiem łezkę kręcącą się w oku na samą myśl o pierwszych lotach, które notorycznie kończyły się w niewielkim kawałku tego, co zbudowałeś – **to ten dodatek jest właśnie dla Ciebie**. Oferuje naprawdę mocne przeżycia, dzięki którym w Twoich oczach znów pojawią się łzy, ale tym razem zupełnie innego rodzaju.



Z drugiej strony, jeśli rozpad twojego statku na maciupeńkie fragmenty ani trochę Cię nie bawi, **ten dodatek nie jest dla Ciebie**.

Jeśli grałeś dotychczas tylko kilka razy i za każdym razem Twój statek rozpadał się po drodze, **zalecamy odłożenie „Trudnej trasy” na później**. Ten dodatek, jak zresztą cały Wszechświat, jest niesprawiedliwy. Zostaw go na te ciężkie czasy, gdy zaczniesz mieć wrażenie, że loty stały się zbyt łatwe.

Co najważniejsze: **nie korzystaj z tego dodatku, jeśli wprowadzasz w świat gry nowych graczy!**

Regulamin Wyzysku i Spółki surowo zabrania pokazywania nowym pilotom nagrań audio, wideo, audio-wideo, holo i yolo z najbliższych zakątków Galaktyki z uwagi na dużą zawartość panicznych krzyków i karczemnych przekleństw.

POZIOM TRUDNOŚCI

Wygląda na to, że nasze ostrzeżenia na nic się zdały. Czas ruszyć na szlak.

Zanim gracze rozpoczną grę, powinni uzgodnić poziom trudności. Ze swojej strony zalecamy poziom 2. lub 3. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, za obowiązujący poziom trudności powinni przyjąć najniższy z zaproponowanych. Oczywiście może się zdarzyć, że najmniej odważny gracz (tzn. cykor) zasugeruje granie bez dodatku „Trudna trasa” (lub wręcz wyrzucenie go do kosza) i będziecie zmuszeni grać w wersję podstawową (lub w „Memory”, używając żetonów części).

Należy potasować karty trudnej trasy. Na początku każdej rundy, zanim gracze rozpoczną budowę statków, należy dobrać tyle kart trudnej trasy, ile wynosi poziom trudności gry. Następnie wylosowane karty należy odwrócić, tak aby wszyscy gracze poznali ich treść. Te karty opisują specjalne zasady obowiązujące podczas danej rundy. Szczegółowy opis kart można znaleźć w załączniku na końcu tej instrukcji.

Nowe karty należy dobierać na początku każdej kolejnej rundy (jednocześnie należy odrzucać karty z rundy poprzedniej). Gracze będą znać treść kart trudnej trasy, dlatego będą mogli spróbować przygotować swoje statki na czekającą je walkę (i przygotować się psychicznie na porażkę).

Jeśli gracze korzystają jednocześnie z dodatku „Nieczyste zagrania”, powinni wybrać swoje karty nieczystych zagrań zanim zostaną odkryte karty trudnej trasy dla obecnej rundy.

WARIANT: UTRUDNIENIA I UŁATWIENIA NA TRUDNEJ TRASIE

Jeśli w rozgrywce uczestniczą gracze o zróżnicowanych poziomach doświadczenia, to można wykorzystać karty trudnej trasy, aby uprzykrzyć życie tym bardziej oblatanym.

Na początku należy usunąć z gry kartę Bezłitosnego losu.

Następnie gracze muszą wybrać poziom trudności (przed każdym lotem będą dobierać dokładnie tyle kart trudnej trasy). Efekty tych kart będą dotyczyły tylko doświadczonych graczy (gracze początkujący nie będą się nimi przejmować).

Gracze mogą również zindywidualizować utrudnienia. Na przykład gracz początkujący ignoruje karty trudnej trasy, doświadczony gracz bierze pod uwagę dwie z nich, a gracz, który zawsze wygrywa, bierze na siebie jeszcze dwie dodatkowe. Tylko od graczy zależy, w jaki sposób wyrównają swoje szanse.

KARTY DODATKOWE

Karty dodatkowe to karty przygód uzupełniające talię podstawową. Aby gwałtownie nie obniżyć częstotliwości występowania zwykłych kart, przygotowaliśmy tylko kilka kart dodatkowych.

Elementy dodatku:

- Po 2 karty dla każdego lotu (oznaczone cyframi I, II i III).



Ten dodatek zawiera po 1 dodatkowej karcie wydarzenia i 1 dodatkowej karcie okazji dla każdej talii (I, II i III). Nowe wydarzenia wprowadzą do gry więcej interakcji, a nowe okazje

postawią graczy przed ciekawymi wyborami.

Gracze mogą wtasować karty dodatkowe do podstawowych kart przygód z odpowiednich talii. Dwie z tych kart były już dołączone do pierwszej edycji gry. Jeśli więc już je macie, zastąpcie je ich odpowiednikami z niniejszego dodatku.

Szczegółowy opis kart dodatkowych można znaleźć w załączniku na końcu tej instrukcji.

ŁĄCZENIE DODATKÓW

Gracze mogą łączyć dodatki z tego rozszerzenia z grą podstawową na wiele różnych sposobów. Sposób ich wykorzystania zależy tylko od nich.

Niektóre dodatki („Pięte koło”, „Nowa technologia”, karty dodatkowe) zostały zaprojektowane z myślą o urozmaiceniu gry. Inne („Nowe klasy statków”, „Nieczyste zagrania”, „Trudna trasa”) podnoszą poziom trudności. W przypadku tych drugich gracze powinni uważać, aby gra nie stała się zbyt trudna i przez to mało przyjemna dla początkujących.

WYBÓR DODATKÓW

Jeśli wszyscy gracze są bardzo doświadczeni i nie przeszkadza im, że ich statki rozpadają się jak domki z kart, mogą korzystać jednocześnie z dodatków „Nowe klasy statków”, „Nieczyste zagrania” i „Trudna trasa”. Jednak z czasem nawet takie urozmaicenie mogą się znudzić.

Dla niezdecydowanych

Jeśli gracze nie chcą marnować czasu na debatowanie, z których dodatków skorzystać, powinni to rozstrzygnąć w poniższy sposób:

Za wyjściowy poziom trudności należy uznać grę podstawową bez kart trudnej trasy (poziom trudnej trasy 0), bez kart nieczystych zagrań i z podstawowymi klasami statków. Teraz gracze powinni wybrać poziom trudności dla planowanej rozgrywki (na przykład 3, 4 lub 5) i tyle razy rzucić

sześciocienną kostką. Wyniki rzutów określają, z których dodatków gracze powinni skorzystać:

- 1 – Należy wykorzystać statki klasy IA zamiast statków klasy I. Jeśli gracze już ich używają, należy zwiększyć o 1 poziom trudnej trasy.
- 2 – Należy wykorzystać statki klasy IIA zamiast statków klasy II. Jeśli gracze już ich używają, należy zwiększyć o 1 poziom trudnej trasy.
- 3 – Należy wykorzystać statki klasy IIIA zamiast statków klasy III. Jeśli gracze już ich używają, należy zwiększyć o 1 poziom trudnej trasy.
- 4, 5 – Należy wykorzystać karty nieczystych zagrań. Jeśli gracze już ich używają, należy zwiększyć o 1 poziom trudnej trasy.
- 6 – Należy zwiększyć o 1 poziom trudnej trasy.

Oczywiście gracze mogą sfałszować wyniki rzutów i włączyć do gry dodatki, które najbardziej lubią. Albo mogą w ogóle nie rzucać kośćmi. Nie muszą też używać dodatków, za którymi nie przepadają. Powyższe zestawienie ma jedynie przykładowy charakter.



Z A Ł A C Z N I K

ZASADY OGÓLNE

Istnieją pewne zasady, które odnoszą się do wszystkich kart.

Kolejność

Jeśli nie wskazano inaczej, obowiązuje następująca kolejność:

- Jeśli gracze muszą podjąć jakieś decyzje, podejmują je w kolejności lotu, począwszy od lidera.
- Ustalając parametry statków, gracze podliczają je w kolejności lotu, począwszy od lidera (kiedy przyjdzie kolej danego gracza, może on zamiast tego skoczyć w nadprzestrzeń).
- Gdy gracze nadrabiają dni lotu, pierwszy przesuwa się gracz lecący na przedzie. Gdy gracze tracą dni lotu, pierwszy przesuwa się gracz lecący jako ostatni.
- Gdy gracze przeprowadzają licytację, jako pierwszy licytuje (lub pasuje) lider. Gracze podbijają lub pasują w kolejności lotu. Gdy gracz spasuje, nie może już powrócić do licytacji. Licytacja trwa do momentu, w którym wszyscy gracze oprócz jednego spasują. Gracz, który zalicytował najwięcej, traci zalicytowane elementy i otrzymuje nagrodę. Jeśli wszyscy gracze spasowali, żaden z nich nie otrzymuje nagrody.

Rzuty na trafienia

- Jeśli trafienie grozi kilku graczom, wykonuje się jeden rzut kośćmi dla wszystkich zagrożonych.
- Rzucając kośćmi w celu wyznaczenia współrzędnych trafienia, najpierw wyznacza się kolumnę, a potem rząd.
- Jeśli trafienie zostało wywołane działaniem któregoś z graczy, to ten gracz rzuca kośćmi. W innym przypadku kośćmi rzuca ten gracz spośród zagrożonych, który znajduje się najbliżej przodu konwoju (tak naprawdę nie ma to żadnego znaczenia, ale jeśli ktoś miałby się denerwować na czujś nieudany rzut, to lepiej, aby wszystko odbyło się według jakichś zasad).
- Jeśli gracz ma zostać ostrzelany przez gracza lecącego za nim, nie ma żadnego znaczenia, czy na pokładzie statku tego drugiego gracza faktycznie znajdują się jakieś działa. Pierwszy gracz nadal zostanie ostrzelany. Nie pytajcie nas jak. Gdy w grę wchodzi uprzykrzenie lotu konkurencji, piloci potrafią być bardzo kreatywni.

Utracone Części


Po zakończeniu lotu gracze muszą zapłacić za utracone po drodze części. W przypadku niektórych kart ważne jest, w jaki sposób dana część została utracona. Część może trafić na pole części utraconych na jeden z trzech sposobów:


- Część zostaje **zniszczona** przez meteory, ostrzał, sabotaż i karty nakazujące zniszczenie części.
- Część odpada, kiedy przestanie być połączona z resztą statku, a także kiedy z treści karty wynika, że część odpadła.
- Niektóre karty nakazują graczom po prostu odrzucić daną część.

Wszystkie części utracone na jeden z powyższych sposobów uważa się za części utracone podczas lotu.

TRUDNA TRASA


Działanie większości kart jest proste i jasne. Jeśli karta trudnej trasy wydaje się zbyt krzywdząca, to prawdopodobnie interpretujecie ją prawidłowo.

Zadaniem tego rozdziału jest przede wszystkim upewnić graczy, że grają prawidłowo. Karty, które wymagają szczegółowego wyjaśnienia, zostały oznaczone symbolem . Kiedy gracze po raz pierwszy się z nimi spotkają, powinni przeczytać poniższe objaśnienia.

Symbol  informuje, że dana karta działa w fazie budowy statków (jest to istotne w przypadku karty „Przykryj niespodzianki”).

Zażarta rywalizacja



 Jeśli gracz zdecyduje się zbadać porzucony statek lub opuszczoną stację kosmiczną, musi podliczyć swoją siłę ognia. Następnie każdy lecący za nim gracz również podlicza swoją siłę ognia. Gracze, którzy posiadają wyższą siłę ognia od gracza badającego statek lub stację, ostrzelają jego statek od tyłu. Każdy taki atak traktuje się jak ciężki ostrzał.

Po rozpatrzeniu ostrzału gracz może zrezygnować z badania statku lub stacji (ostrzał mógł pozbawić go członków załogi lub ładu, przez co skorzystanie z karty przygody mogło stać się niemożliwe lub nieoptymalne). Jeśli gracz zrezygnuje, nie traci dni lotu, a możliwość skorzystania z karty przechodzi na następnego gracza w kolejności lotu. Oczywiście on również może zostać ostrzelany przez pozostałych graczy. To oznacza, że gracze mogą być zmuszeni podliczać swoją siłę ognia kilkakrotnie podczas rozgrywania jednej karty przygody.

Przedmiot zawiści

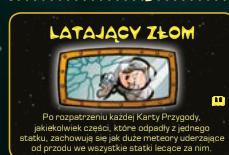



Karta „Przedmiot zawiści” wywiera efekt za każdym razem, kiedy pod koniec rozpatrywania karty przygody liderem jest inny gracz niż ten, który był nim na początku rozpatrywania danej karty. Może się zdarzyć, że lider zrezygnuje z lotu lub w trakcie rozpatrywania karty przygody skoczy w nadprzestrzeń. W takim i w podobnych przypadkach pojawi się nowy lider, który skrzętnie zostanie ostrzelany.

Powrót z nadprzestrzeni na pozycję lidera uważa się za akcję będącą częścią końca rozpatrywania karty przygody. W związku z tym gracz powracający z nadprzestrzeni na pozycję lidera zostanie ostrzelany przed odkryciem następnej karty przygody.

Jeśli w wyniku ostrzału nowy lider zrezygnuje z lotu, karta „Przedmiot zawiści” nie wywoła ponownie swojego efektu. Zamiast tego gracze przechodzą po prostu do następnej karty przygody.

Latający złom



 Jeśli podczas rozpatrywania karty przygody z któregoś ze statków odpadnie chociaż jedna część, należy rozpatrzeć kartę „Latającego złomu” (chodź o części, które odpadły, a nie zostały zniszczone lub odrzucone). Każdy z graczy umieszcza części, które odpadły od jego statku, na swoim osobistym „stosie śmieci”.

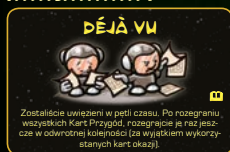
Po rozpatrzeniu danej karty przygody wszystkie części, które odpadły od statków, uważa się za duże meteory. Najpierw swój latający złom rozpatruje lider. Rzuca kośćmi, aby ustalić, w których kolumnach uderzy (gracz wykonuje

po jednym rzucie na część). Ten latający złom będzie uderzał od przodu w statki wszystkich graczy lecących za nim. Jeśli w wyniku takiego uderzenia od statku gracza odpadną jakieś części, umieszcza je on na swoim „stosie śmieci”. Kiedy gracz rozpatrzy latający złom lidera, przychodzi kolej gracza lecącego na drugiej pozycji. Teraz on rzuca kośćmi za każdą część znajdującą się na swoim stosie śmieci. Te części uderzą w statki wszystkich graczy lecących za nim itd. Ostatni gracz nie musi wykonywać żadnych rzutów, bowiem jego śmieci nie mają szansy w nikogo trafić.

Po rozpatrzeniu karty kosmicznych śmieci, gracze przesuwają części ze swoich stosów śmieci na stosy części utraconych.

Uwaga! Gracze rozpatrują kartę „Latający złom” po całkowitym rozpatrzeniu danej karty przygody (w tym po odliczeniu ewentualnych utraconych dni lotu). Rzadko bo rzadko, ale może się zdarzyć, że gracz zostanie uderzony częściami, które odpadły od statku znajdującego się w momencie trafienia za nim.

Déjà vu



Podczas lotu odkrywane karty przygód muszą być dzielone na dwa stosy:

- Odkryty stos kart z wykorzystanymi okazjami. Wykorzystane okazje to: planety, na których wylądował co najmniej jeden z graczy, przeszukana opuszczona stacja kosmiczna, przeszukany porzucony statek, pokonani wrogowie oraz gwiazdny magazyn i złomowisko, jeśli zostały odwiedzone (karty dodatkowe), a także kosmiczna krypa na sprzedaż, jeśli została kupiona, i dryfujący statek, jeśli udzielono mu pomocy (karty nieczystych zagrań).
- Zakryty stos kart przykrych konsekwencji i niewykorzystanych okazji (w tym wrogowie, którzy nie zostali pokonani). Przykre konsekwencje to rój meteorów, pusta przestrzeń, strefa walki, specjalne żółte karty przygód i wszystkie niewymienione powyżej karty nieczystych zagrań.

Po rozpatrzeniu ostatniej karty przygody gracze powinni wziąć stos zakrytych kart i bez ich tasowania kontynuować lot, odkrywając karty z tego stosu. Tym razem wszystkie karty odrzuca się na stos odkrytych.

Kosmiczna psychoza, Zmęczenie materiału



Gracze rzucają kośćmi w celu ustalenia współrzędnych (tak jak w przypadku sabotażu), ale robią to tylko raz. Jeśli na kościach wypadną dwie 7, karta wpływa na początkowąabinę pilotów. Kosmiczna psychoza dotyczy graczy przebywających w nadprzestrzeni (w końcu oszalała załoga znajduje się na pokładzie statku, a nie poza nim), natomiast zmęczenie materiału już nie (gracz w nadprzestrzeni unika karty wolnej przestrzeni).

Baterie na wyczerpaniu



Wykorzystanie generatora osłon, podwójnego silnika lub podwójnego działka wymaga zużycia 2 znaczników baterii (zamiast 1). Uruchomienie wzmacniacza w celu wzmocnienia pojedynczego silnika lub pojedynczego działka również zużywa 2 znaczniki baterii. Kombinacje: generator osłon + wzmacniacz osłon, podwójny silnik + wzmacniacz silników oraz podwójne działko + wzmacniacz działka zużywają tylko 3 (a nie 4) znaczniki.

Inwersja meteorów



Ta karta może spowodować, że duże meteory uderzą w statek gracza od tyłu. Tak jak w przypadku meteorów nadlatujących z przodu (i w przeciwieństwie do tych lecących z boku), gracz może je zestrzelić tylko działkami znajdującymi się w tej samej kolumnie.

Ciężka przeprawa



W rundzie 1 należy dodać do talii przygód 2 karty z talii III. W rundzie 2 należy dodać do talii przygód 3 karty z talii III. W rundzie 3 należy dodać do talii przygód 4 karty z talii III.

Jeśli gracze grają z wariantem „Dokładniejsze prognozy”, dodatkowe karty należy umieścić na spodzie talii przygód.

Bezlitosny los



Karta sabotażu wpłynie na wszystkich graczy za wyjątkiem gracza posiadającego najwięcej członków załogi (w przypadku remisu przykrych konsekwencji unika gracz lecący bliżej końca konwoju).

Podczas rzucania kośćmi za ostrzał w strefie walki, każdy wynik wpływa na wszystkie zagrożone statki. W przypadku sabotażu gracze rzucają za koordynaty 3 razy. Jeśli gracz zostanie trafiony podczas jednego z rzutów, kolejne rzuty już go nie dotyczą.

Pociski dum dum



Ta karta dotyczy wszystkich meteorów i każdego rodzaju ostrzału. Zazwyczaj kolejną część na linii uderzenia będzie znajdowała się na sąsiednim polu, ale czasem „pocisk” będzie musiał przelecieć przez puste pola, aby uderzyć w kolejną część w danym rzędzie lub kolumnie. Zazwyczaj ta kolejna część także zostanie zniszczona, chyba że będzie to niezniszczalne poszycie zwrócone w stronę, z której nadleciał „pocisk”. Mały meteor zniszczy część statku tylko wtedy, gdy uderzy w odsonięte połączenie, ale połączenia mogą się niestety odsonić w wyniku zniszczenia pierwszej części w linii.

Statek związkowy



Związek zawodowy kosmonautów nie przyjmuje znaczników baterii zamiast sześcianów towarów.

Ma to najpewniej związek z dodatkowymi opłatami celnymi podczas wręczenia darowizn w postaci ogniw energetycznych.

Wybuchające towary i baterie



Te karty odnoszą się tylko do części zniszczonych (w wyniku ostrzału, przez meteory, sabotaż lub eksplozję), a nie do tych, które odpadły lub zostały odrzucone. Zauważcie jednak, że wybuchające towary i baterie mogą zniszczyć sąsiednie części zawierające wybuchające towary lub baterie, co wywoła kolejną eksplozję, która może zniszczyć kolejne wybuchające części i tak dalej.

Połączenie tych dwóch kart może wywołać na nocnym niebie niesamowicie widowiskowe efekty. Jeśli chcecie wybrać się na oglądanie wybuchających statków, zróbcie to w bezchmurną, bezksiężycową noc i ciepło się ubierzcie.

Zainfekowany towar

ZAINFEKOWANY TOWAR

Tylko kosmici mogą bezpiecznie łączyć nowe towary na statku. Jeśli podczas zainfekowania kosztów nowych kosmików towarów przewyższa liczbę kosmików na pokładzie, gracz traci 1 astronautę za każdą nadmiarową nową część (zawieszki są nie zaliczane).

Jeśli gracz posiada na pokładzie 2 kosmików, może bezpiecznie otrzymać do 2 sześciątów towarów. Jeśli przypadną mu 4 sześciany, straci 2 kosmonautów, i to bez względu na to, ile z tych sześciątów faktycznie załaduje na pokład. Gracz nie może otrzymać tylko części towarów. Dostaje wszystko albo nic.

Jeśli wskutek zainfekowanego towaru gracz utraci ostatniego kosmonautę na pokładzie, otrzyma wszystkie towary, ale będzie musiał zrezygnować z dalszego lotu.

Turbulencje

TURBULENCJE

Ach, te niestabilne anomalie grawitacyjne! Podczas budowy silniki mogą być skierowane zarówno do tyłu jak i do przodu. Te skierowanie do przodu nie ma brzmienia podziału podziału mocy silników. Po rozpatrzeniu każdej karty Włamyj Przestrzeń obróćcie statki o 90 stopni.

Dysza silnika nie może być skierowana w bok. Pole bezpośrednio przed dyszą silnika skierowanego do przodu musi być puste.

Wadliwe złącza

WADLIWE ZŁĄCZA

Podczas podłączania mocy silników należy odjąć 1 za każde uniwersalne połączenie stykające się z połączeniem pojedynczym lub podwójnym. Gracz może zrekolorować kartę, odrzucając dowolną liczbę części połączonych w ten sposób (części odpadają).

Każdą moc silników poniżej 0 uważa się za moc równą 0. Na przykład, jeśli podczas rozpatrywania strefy walki więcej niż jeden gracz posiada ujemną moc silników, nie ma znaczenia, kto ma jej mniej, bo przyjmuje się, że wszyscy ci

gracze dysponują mocą równą 0 punktów, więc za najwolniejszego uważa się gracza lecącego najbliższej przodu konwoju.

Jeśli gracz nie ma przynajmniej 1 punktu mocy silników, rozpatrując kartę wolnej przestrzeni lub kartę bezmiaru kosmosu, musi zrezygnować z dalszego lotu.

Na zamówienie

NA ZAMÓWIENIE

Przed rozpoczęciem budowy każdy gracz pobiera 12/18/24 zakrytych części statków (zależnie od rundy), które odkrywa, na samym początku budowania (tytuł nie może korzystać ze swoich statków). Po ukończeniu lotu każdy gracz płaci 1 kredyt za każdą niewykorzystaną część ze swojej puli.

Pozostałe w magazynie części są dostępne dla wszystkich graczy. Podczas budowy statku każdy z graczy nadal może odłożyć na bok do 2 części.

Gracz musi zapłacić po 1 kredycie za każdą część, która pozostanie w jego puli części zamówionych. Tych części nie uważa się za części utracone podczas lotu i nie obejmuje ich ani ubezpieczenie, ani działanie prawnika (niebieskiego kosmity).

Martwa strefa

MARTWA STREFA

Przed rozpoczęciem budowy rzućcie kośćmi, aby wyznaczyć jedną z kolumn. Jeśli kolumna jest poza obrębem statku, rzućcie ponownie, aż do statku. Wszystkie części w tej kolumnie (za wyjątkiem niezniszczalnego pancerza) nie działają.

Jedną częścią we wskazanej kolumnie, która działa, jest niezniszczalny pancerz. Baterie nie mają energii, ładowni nie można zapełniać towarami, moduły podtrzymujące życie nie podtrzymują życia w podłączonych do nich kabinach itd. Jednakże nawet w martwej strefie części statku muszą przestrzegać zasad konstrukcji.

NIECZYSTE ZAGRANIA

Widniejący na niektórych kartach symbol 5 przypomina graczom, że w rozgrywce na 5 graczy podlegają one specjalnym zasadom. Karty nieczystych zagrań pozbawione tego symbolu nie podlegają żadnym specjalnym zasadom podczas gry na 5 graczy.

Test systemów

TEST SYSTEMÓW

Gracze muszą udowodnić, że ich układy elektryczne działają bez zarzutu i przetestować wszystkie części wymagające zasilania baterią. Też 2 części wymaga użycia 1 znacznika baterii. Gracze odrzucają części, których nie przetestowali.



Ta karta wpływa na wszystkie części, które teoretycznie mogą być zasilane bateriami (wliczając w to wzmacniacze niepołączone z odpowiednimi częściami). Jeśli gracz posiada nieparzystą liczbę urządzeń zasilanych bateriami, musi również przetestować lub odrzucić pozbawioną pary część.

Korek na trasie

KOREK NA TRASIE

Zlikwidujcie wolne pola pomiędzy statkami na torze lotu, tak aby gracze lecieli pełnią za drugim. Kolejność pozostaje bez zmian.



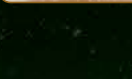
To jedyna karta, która działa także na statki znajdujące się w nadprzestrzeni. Niektórzy uważają to za ostateczny dowód na nieuniknioną korków.

Zasadzka

ZASADZKA

Gracz o najmniejszej sile ognia zostaje ostrzelandy.

W zasadzie działa skierowane w bok i do tyłu dają pełną siłę ognia, a działa skierowane do przodu połowę siły.



Fioletowy kosmita nadal zapewnia premię +2.

W rozgrywce na 5 osób gracz dysponujący drugą najniższą siłą ognia także zostaje ostrzelandy, ale tylko ogniem lekkim (ignoruje rzut kością dla ciężkiego ostrzału).

KARTY DODATKOWE

Biurokracja

BIUROKRACJA

Ostatni gracz na torze w ukryciu ustawia kość wybraną ścianką ku górze. Począwszy od lidera, pozostali gracze starają się odgadnąć liczbę oczek. Gracze, którzy nie odgadną, tracą tyle dni lotu, ile oczek wskazuje kość. Gracze, którzy odgadną, otrzymują z banku 3 kredyty.

„Proszę zaczekać, brakuje panu formularza!” I teraz zgaduj człowieku którego dokładnie. To oczywiste, że to tylko nieudolna próba nadrobienia straconego czasu przez najwolniejszego gracza, ale co zrobić? Zasady to zasady.

Gracz lecący na końcu konwoju wybiera wynik kości, nie pokazując go innym graczom (ustawia kość tak, aby wskazywała wybrany wynik). Następnie, począwszy od lidera, każdy z graczy ma jedną szansę, aby odgadnąć wybraną liczbę oczek. Kilku graczy może obstawić ten sam wynik. Gdy kość zostanie odkryta, gracze, którzy odgadli prawidłowo, otrzymają po 3 kredyty z banku, a ci, którzy się pomylili, będą musieli się cofnąć na torze planszy lotu o tyle dni lotu, ile oczek widnieją na kości.

Ostatni gracz ani nie cofa się na torze planszy lotu, ani też nie otrzymuje i nie traci żadnych kredytów.

Robopolicja

ROBOPOLICJA

Gracze chowają w dłoń wybraną liczbę kredytów i wybierają je równocześnie. Gracz, który zaferował najwięcej (tyma jest rozstrzygnięty na korzyść gracza leżącego najbardziej z tyłu) wybiera koordynaty i wpłaca zaferowaną sumę do banku. Wzyscy gracze, licząc za zwycięską licytację, usuwają część statku znajdującą się na wskazanych koordynatach. Koordynaty nie mogą zawierać liczby 7.

Co prawda jednostki Zautomatyzowanej Galaktycznej Policji zostały już dawno temu wycofane z użytku, jednak każdy pilot latający do zapomnianych zakątków Kosmosu prędzej czy później napatoczy się na jedną z tych żalonych, porzuconych maszyn. To relikty minionej epoki. Oprogramowanie zmusza je do wypełniania pierwotnej funkcji: wynajdywania byle pretekstu do wystawienia pilotowi mandatu i konfiskaty części z jego statku. Oczywiście drobna łapóweczka i robopolicjant skupi się na konkurencji.

Wprowadzenie do użytku zautomatyzowanej policji sterowanej samodoskonalącą się sztuczną inteligencją miało wyeliminować korupcję. Robotycy i programiści byli zdumieni, kiedy pierwszym udoskonaleniem samodoskonalącej się inteligencji było przeprogramowanie się na akceptowanie łapówek. Po burzliwych poszukiwaniach kozła ofiarnego władze załamały ręce i ogłosiły, że korupcja w policji to najwidoczniej jedno z fundamentalnych praw natury.

Gracze decydują o wielkości swoich łapówek w sekrecie. Ten z nich, który zaferuje najwięcej, wpłaca kwotę do banku, a pozostali zatrzymują swoje oferty. Zwycięzca licytacji wybiera koordynaty (mogą nawet wskazywać pole poza statkiem), pamiętając jednakże, że nie może wybrać ani kolumny, ani rzędu o numerze 7 (ta zasada nie ochroni początkowej kabiny pilotów statku IA, bowiem numery 6 i 8 są już dozwolone). Każdy gracz, którego statek posiada część pod wskazanymi koordynatami (łącznie z graczem, który je wybrał), musi odrzucić tę część i wszystko, co ewentualnie się w niej znajdowało.

Uwaga! Aby zapobiec zbyt długiemu zastanawianiu się, jakie koordynaty wybrać, gracze mogą ustalić limit czasowy na podjęcie tej decyzji.

Kosmiczny bilard

Czasem kubek kawusi nie wystarcza, żeby rozbudzić pilota. W takich chwilach należy ruszyć do najbliższego pasa asteroidów na małą partyjkę kosmicznego bilardu. Pilot musi spychać meteory w kierunku statków kolegów, jednocześnie chroniąc własny pojazd przed zniszczeniem. To gwarantowany sposób na pozbycie się sennosci!



Lider wybiera jedno z poleceń karty i przeciwnika. Przeciwnik broni się przed meteorami zgodnie z zasadami obowiązującymi przy rozpatrywaniu skupiska meteorów (z tą różnicą, że to gracz wybierający przeciwnika rzuca za meteory kośćmi). Następnie drugi gracz w konwoju wybiera jedno z pozostałych poleceń i tak dalej, aż do chwili, kiedy wszyscy gracze wybiorą po jednym poleceniu. Gracze powinni używać znaczników statków, aby zaznaczać, które polecenia zostały już wybrane.

Nie istnieją ograniczenia dotyczące wyboru przeciwnika. Może się zdarzyć, że jeden gracz będzie musiał kilkakrotnie bronić się przed meteorami.

W grze 5-osobowej dozwolony jest dwukrotny wybór jednego z wersów. Gdy dany wers zostanie wybrany po raz drugi, należy zignorować pierwszy duży meteor.

Wskazówka! Możecie wykorzystać tę kartę przeciwko mocnym współgraczom, aby wyrównać szanse, ale czasem zabawniej jest wysłać meteory w kierunku statku, który ma największe szanse na spektakularne rozpadnięcie się, implozję lub stworzenie kolejnej supernowej. Wszyscy lubimy fajerwerki.

Złomowisko



Międzygwiazdne złomowiska są fascynujące, pełne ciekawych (ale potencjalnie niebezpiecznych), zdezelowanych części i ciekawych (oraz potencjalnie niebezpiecznych) handlarzy złomem. O wszystko można się tutaj targować, a jeśli nawet handlarz czegoś nie ma, to gracz może zanurkować w stertę żelastwa, pogiętych kadłubów oraz niewypałów i samodzielnie poszukać najciekawszych części (z niewypałów polecamy zrobić użytek, gdy handlarz uzna, że jestecie niebezpiecznie blisko części, na których mu szczególnie zależy).

Według doniesień Urzędu Statystycznego dotychczas doszło tylko do jednego udokumentowanego aktu przemocy na złomowisku. Ofiarą był pracownik Urzędu Statystycznego pobity przez kilku pijanych handlarzy złomu. Od tamtego czasu urzędnicy omijają złomowiska szerokim łukiem, co skutkuje oficjalnymi statystykami wskazującymi, że to najbezpieczniejsze miejsca w całej Galaktyce.

Karta złomowiska jest podzielona na 4 polecenia przedstawiające 4 obszary złomowiska. W każdym poleceniu po lewej stronie widnieje cena, jaką gracz musi zapłacić, a po prawej nagroda, jaką otrzyma.

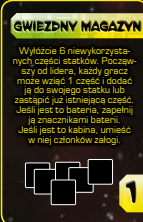
Począwszy od lidera, gracze decydują, czy chcą zatrzymać się na złomowisku. Karta działa podobnie do karty planety. Jeśli gracz zdecyduje się wylądować na złomowisku, kładzie swój znacznik na wybranym obszarze i musi natychmiast zapłacić wskazany koszt: odrzucić członków załogi lub znaczniki baterii albo stawić czoła meteorom (reprezentującym fruujące wszędzie żelastwo) albo ostrzałowi. Następnie gracz otrzymuje nagrodę:

- Nowi kosmonauci (nie kosmici) mogą zamieszkać w dowolnych kabinach, w których są wolne miejsca. Gracz może umieścić ich również w komorze hibernacyjnej (ale nie w kabinie luksusowej). W tym momencie gracz może też zmienić rozmieszczenie kosmonautów na pokładzie.
- Gracz może umieścić nowe znaczniki baterii na dowolnej baterii z wolnymi ogniwami. W tym momencie gracz może zmienić rozmieszczenie znaczników baterii na pokładzie.
- Jeśli gracz nadrabia dni lotu, natychmiast przesuwa swój znacznik statku na torze plany lotu.

Po opłaceniu kosztu i otrzymaniu nagrody możliwość wyboru jednego z pozostałych obszarów złomowiska otrzyma kolejny z graczy itd.

W rozgrywce na 5 graczy jeden z obszarów może być wybrany dwukrotnie, tak jak w przypadku planet. Drugi gracz, który zatrzyma się na danym obszarze, opłaci pełen koszt, ale otrzyma nagrodę pomniejszoną o 1 (zgodnie z podstawowymi zasadami zmniejszonych nagród). Jeśli nagroda składa się z dwóch części, obie części będą pomniejszone o 1. Na przykład drugi gracz, który wylądował na pierwszym obszarze złomowiska z talii III, musi wziąć na siebie cały ostrzał (rzuty dotyczą tylko tego gracza, gdyż pierwszy gracz, który wylądował na tym obszarze, ma już ostrzał za sobą). Nagroda drugiego gracza będzie jednak pomniejszona o 1 kosmonautę i 1 kredyt.

Gwiezdny magazyn



Gracz może skorzystać z gwiezdnych magazynu, aby dodać do swojego statku jedną nową część albo aby wymienić jedną część już do niego dołączoną. Dokonując wymiany, gracz odkłada wymienianą część na bok, a nie na stos części utraconych czy z powrotem do magazynu. Nowa część musi być zamontowana zgodnie ze standardowymi zasadami konstrukcji.

Gwiazdne magazyny są, niestety, bardzo rzadkie. Wyzysk i Spółka zaprzestał ich budowy, gdy zorientował się, że grzywny za niedostarczone części sięgają aż 63% jego dochodu.

Gracz może umieścić nowych członków załogi i nowe znaczniki baterii tylko na nowej części zdobytej w gwiazdnym magazynie. W nowej kabinie gracz może umieścić albo 2 kosmonautów, albo 1 kosmitę (jeśli kabina jest połączona z odpowiednim modułem podtrzymywania życia, a na pokładzie nie ma już drugiego kosmitę w danym kolorze). Jednakże dobudowanie nowego modułu podtrzymywania życia nie pozwala na zmianę załogi w przylegających do niego kabinach.

Każdy z graczy, który pobrał z gwiazdnego magazynu jakąś część, traci 1 dzień lotu.

Wskazówka! Jeśli graczom nie chce się odwracać wszystkich części, aby losowo wybrać 6 z nich, niech jeden z graczy zamknie oczy i wybierze w ciemno 6 części po uprzednim przemieszaniu ich przez innego gracza.

NIEBIESCY KOSMICI

Prawnik



Statki klas I, II i III są objęte ubezpieczeniem. Statki klas IA, IIA i IIIA nie są.

Mając prawnika na swoim pokładzie, gracz może się pożegnać z utraczonymi podczas lotu częściami i spokojnie patrzeć jak odlatują w bezmierną pustkę Kosmosu. Oczywiście, jeśli jakaś zabłąkana kanonada odstrzelił kabinę z prawnikiem albo jej moduł podtrzymywania życia, gracz będzie mógł pożegnać się ze swoim portfelem. Zdolność prawnika zadziała tylko wtedy, gdy gracz będzie mieć go na swoim pokładzie po ukończeniu lotu (lub gdy zrezygnuje z lotu).

Menadżer



Menadżer pomaga innym kosmitom wydajniej pracować. Fioletowy kosmita pracujący pod okiem menadżera zapewnia premię +3 do siły ognia, a pomarańczowy premię +3 do mocy silników (zamiast +2).

Jeśli menadżer przebywa na statku po ukończeniu lotu, gracz otrzyma nagrodę za każdą rasę kosmitów obecną na pokładzie: 1 kredyt, jeśli menadżer jest jedynym kosmitą, 3 kredyty, jeśli oprócz niego na pokładzie przebywa jeszcze inny kosmita albo 6 kredytów, jeśli na pokładzie są wszyscy 3 kosmici. Jeśli gracz zrezygnuje z lotu, nie otrzyma tej nagrody.

Handlowiec



Handlowiec potrafi się targować. Gracz otrzymuje 1 dodatkowy kredyt za każdy sześcian czerwonego i żółtego towaru, który sprzedaje. Jeśli gracz zrezygnuje z lotu, tych dodatkowych kredytów nie należy dzielić przez dwa.

Przykład

Gracz rezygnuje z lotu. Na pokładzie znajduje się handlowiec oraz towary o wartości 19 kredytów: 2 czerwone, 3 żółte i 1 zielony. Gracz otrzymuje 10 kredytów za całą grupę towarów (połowa z 19 zaokrąglona w górę) plus 5 dodatkowych kredytów za 5 sześcianów czerwonych i żółtych towarów.

W sumie gracz zarobił 15 kredytów.

Technik



Technik zna się na systemach zasilania statku i wyciska z nich tyle mocy, ile tylko potrafi. Rozpatrując kartę przygody, gracz posiadający na pokładzie technika może zasilić jedno urządzenie, nie zużywając 1 znacznika baterii. Na przykład, jeśli gracz chce zasilić 3 podwójne działa, technik pozwala mu to zrobić za 2 znaczniki baterii.

Technik nie wyczarowuje energii znikąd. Gracz musi mieć co najmniej 1 znacznik baterii na pokładzie, aby móc skorzystać z darmowej energii.

Przykład

Gracz posiada 1 znacznik baterii i chce odpalić podwójny silnik. Technik pozwoli uruchomić podwójny silnik i zachować znacznik. Gdyby gracz nie posiadał żadnego znacznika baterii, kosmita nie dałby rady zasilić podwójnego silnika.

Technik nie pomoże graczowi w sytuacji, kiedy karta przygody nakaże graczowi odrzucić znacznik baterii (na przykład, jeśli gracz musi odrzucić towary, a żadnych nie posiada).

Dyplomata



Dyplomata potrafi namówić wrogów, aby zostawili statek gracza w spokoju. Działa to jednak inaczej niż skok w nadprzestrzeń. Gracz posiadający na pokładzie dyplomata rozpatruje kartę przygody wraz z innymi graczami.

Dyplomata nie pomaga graczowi wygrać ani uciec. Zamiast tego chroni go przed konsekwencjami porażki. Gracz czeka z użyciem dyplomaty do momentu, w którym stanie się jasne, że przegrał. Na przykład, gdy po podliczeniu siły ognia okazało się, że jest mniejsza od siły ognia wroga albo gdy gracz musi wziąć na siebie skutki danego polecenia z karty strefy walki.

Jeśli gracz wykorzysta dyplomata, żeby obronić się przed wrogami, nadal przegrywa. Wróg pozostaje niepokonany i kontynuuje atak na kolejnego gracza. Jeśli dyplomata pomaga graczowi uniknąć polecenia z karty strefy walki, nadal pozostaje on najsłabszy w danej kategorii. Innymi słowy, gracz nie poniesie żadnych konsekwencji, ale jednocześnie nie poniesie ich żaden inny gracz.

Po wykorzystaniu zdolności dyplomaty należy usunąć go ze statku.

Kiedyś wierzono, że dyplomaci są bohaterami gotowymi poświęcić życie i wolność w obronie statku i współtowarzyszy. Jednakże filmik z dzikiej pirackiej imprezy wypuszczony niedawno do GalakTuba ukazuje prawdziwe realia pracy dyptomatów: ujawniono zawartość służbowego neseseru dyplomaty – to pięć butelek Tequili i zapas imprezowych kapelusików.

PRZEGLĄD NOWYCH CZĘŚCI

Kabina luksusowa



Może w niej przebywać tylko 1 kosmonauta (nie kosmita). Kosmonauta z kabiny luksusowej nie może zostać zastąpiony innym kosmonautą. Jeśli po ukończeniu lotu gracz nadal posiada kosmonautę z kabiny luksusowej, otrzyma 1, 2 lub 3 kredyty (zależnie od numeru rundy).

Komora hibernacyjna



Może w niej przebywać 4 kosmonautów (nie kosmitów). Nie uważa się ich za członków załogi statku. Jeśli gracz straci członków załogi, kosmonauci z komory hibernacyjnej mogą ich zastąpić.

Działo dwukierunkowe



Jeden znaczek baterii aktywuje obie lufy działa. Siłę ognia działa dwukierunkowego podlicza się tak, jakby każda z luf była osobnym działem.

Wmacniacz osłon



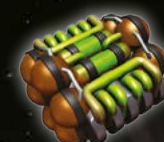
Aktywując generator osłon połączony ze wmacniaczem osłon, gracz może zużyć 1 dodatkowy znaczek baterii, aby wzmocnić osłonę i ochronić statek przed dużymi meteorami lub ciężkim ostrzałem od stron chronionych przez generator osłon.

Wmacniacz dział



Obliczając siłę ognia, gracz może zużyć 1 znaczek baterii, aby wzmocnić połączone ze wmacniaczem dział. Wmacniacz zapewnia premię +3 (jeśli dział jest skierowane do przodu) lub +1,5 (jeśli jest skierowane w inną stronę). Wzmocnione dział zostaje zniszczone.

Wmacniacz silników



Po odkryciu karty przygody lub podczas podliczania któregoś z parametrów swojego statku, gracz może zużyć 1 znaczek baterii, aby wzmocnić działanie silnika połączonego ze wmacniaczem (jeśli gracz wzmocnia podwójny silnik, musi zużyć 1 dodatkowy znaczek na aktywację tego silnika). Wzmocniony silnik zostaje zniszczony, a statek skacze w nadprzestrzeń. Gracz „opuszcza” konwój na czas rozpatrywania obecnej i następnej karty przygody.

Reaktor



Ładując nowe towary, gracz może odłożyć 1 sześcian do puli zasobów (nawet sześcian, dla którego nie ma miejsca w swoich ładowniach) i w zamian otrzymać tyle znaczków baterii, ile jest potrzebnych do całkowitego zapełnienia 1 części statku przechowującej baterie (ta część musi być połączona z reaktorem).

Niezniszczalne poszycie



Od strony, którą pokrywa poszycie, część nie może zostać zniszczona przez uderzenia jakichkolwiek meteorów ani przez ostrzał.

Niebieskie moduły podtrzymywania życia



Gdy niebieski moduł jest połączony ze zwykłą kabiną (nie można go podłączyć do początkowej kabiny pilotów ani do kabiny luksusowej), pozwala na umieszczenie w tej kabinie 1 niebieskiego kosmity (każdy z graczy może posiadać na pokładzie tylko 1 niebieskiego kosmitę).

Części Złożone



Część złożoną uważa się jednocześnie za każdą z jej części składowych. Taka część podlega wszystkim zasadom i ograniczeniom dotyczącym obu tych części.

FAQ

Niniejsze rozszerzenie wprowadza wiele nowych elementów, kart i zasad, które mogą doprowadzić do wyjątkowych

sytuacji, nieopisanych w tej instrukcji. Jeśli natraficie na taką sytuację, sprawdźcie FAQ na stronie www.czechgames.com.

Gra autorstwa Vlaady Chvatila

Oprawa graficzna: Radim “Finder” Pech

Ilustracje: Tomáš Kučerovský

Skład: Filip Murmak

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Chciałbym podziękować wszystkim oddanym, doświadczonym i odważnym pilotom, którzy nie bali się testować tego rozszerzenia. Dziękuję pilotom z klubu gier planszowych w Brnie, jak i tym spotkanym na wielu konwentach,

w szczególności Ladinek's Big Game Weekend, Festival of Fantasia, Gamecon, Settlers of Oland, Merklín, Mind Sports Olympiad itd. Rozszerzenie rodziło się we... łzach śmiechu. Specjalne podziękowania dla Petra, dilli, Filipa i Martiny, czyli najbardziej zatwardziałył pilotów, jakich znam.

Podziękowania należą się także wszystkim uczestnikom konkursu „Trudna Trasa” za ich fenomenalne pomysły. W rozszerzeniu znalazły się karty oparte na pomysłach: René Putina (*Zainfekowany towar*, *Wadliwe złącza*), Dave'a Shukana (*Przykra niespodzianka*), Veli-Mikko Äijälä'i (*Latający złom*), Erica Humricha (*Na zamówienie*), Alessandro Fibbiego (*Déjà vu*), Simona Poledny (*Martwa strefa*) oraz Moniki Dillingerovej (*Turbulencje*).