

VLAADA CHVÁTIL

# CIEŻARÓWKA PRZEZ GALAKTYKĘ ZNOWU W DRODZE



rebel

CGE  
Czech Games Edition

# WSZYSTKO, CO MUSICIE WIEDZIEĆ, ABY WRÓCIĆ NA TRASĘ!

## 5-CZĘŚCIOWY DODATEK

Ten dodatek do gry *Ciążarówką przez galaktykę* jest tak naprawdę **5 dodatkami** w 1 pudełku! Można korzystać z nich pojedynczo albo łączyć na różne sposoby.

Pewnie kusi Was, żeby od razu wypróbować kafelki z **nowymi technologiami**? Nie krępujcie się i dorzućcie do nich również **nowe karty przygód**. Gdy zapoznacie się już z tymi elementami, przetestujcie **plansze nowych statków**, nie musicie jednak ich używać za każdym razem. To tylko (nie)miły dodatek (zależy, jak na to spojrzycie).

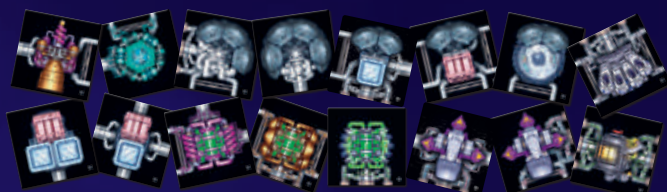
Dla fanów **Wyprawy międzygalaktycznej** mamy kilka nowych tytułów i zasad! Wszystkie elementy dodatku prawie zawsze współgrają z Wyprawą międzygalaktyczną. (Tytuł majsterkowicza powinien być używany tylko razem z planszami nowych statków).

A wypróbowaliście już minidodatek **Trudne Trasy**, który jest dostępny online? Nieważne, teraz znajdziecie go w pudełku! Weźcie do rąk talię i dotknijcie idealnej powierzchni kart. Poczujcie zapach wysokiej jakości farby. I odłóżcie talię z powrotem do pudełka. Serio. Wiemy, że wszyscy jesteście twardzielami, ale tę talię **zaprojektowano**, aby była wyzwaniem nawet dla twardzieli. Spokojnie, inne elementy dodatku też dostarczą wam mnóstwa wrażeń. Zaufajcie nam. Trudne Trasy zostawcie sobie do czasu, gdy wszystko inne stanie się za łatwe.

✦ W tym dodatku każda karta i kafelek są oznaczone takim symbolem. Dzięki temu łatwo oddzielicie je od tych z podstawowej wersji gry.

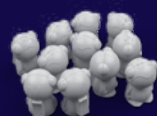
## NOWE TECHNOLOGIE

Znajdziecie tutaj nie tylko 52 nowe kafelki, ale także parę innych potrzebnych drobiazgów. Odkryjecie także nowy rodzaj kosmity, który ma wyjątkowe zdolności!



**52 nowe kafelki elementów statku**

Instalacje sanitarne wysyłane na obrzeża galaktyki mają teraz więcej mocy, niezniszczalne poszycie i katapulty!



**12 dodatkowych figurek kosmonautów**

Czyściliśmy lodówkę kriogeniczną i znaleźliśmy paru kosmonautów upchniętych pod mrożonkami.



**6 kart turkusowych kosmitów**

Sześciu wyjątkowych profesjonalistów gotowych do akcji.



**4 figurki turkusowych kosmitów**

Powiedzieliśmy sześciu? No cóż, dwoje z nich jest zawsze na wakacjach. Turkusowi kosmici zawsze wykorzystują wszystkie dni urlopowe.



**20 dodatkowych kostek towarów**

Głównie niebieskie. Zgarnęliśmy je z wyprzedaży garażowej wojska.

## NOWE KARTY PRZYGÓD

Wtasujcie je do kart przygód z podstawowej wersji gry i odkrycie cuda galaktyki! (Cuda takie jak „To będzie cud, jeśli to przeżyje”).



**3 nowe karty I poziomu**

W tym podejrzaną kartę, na której podano także II i III poziom.



**3 nowe karty II poziomu**

Zgadnijcie, jak działa *dużo wolnej przestrzeni* bez czytania zasad?

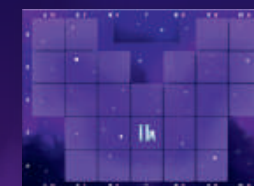
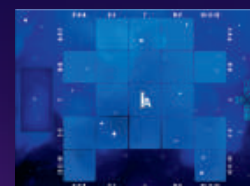


**3 nowe karty III poziomu**

Hm... to naprawdę DUŻO meteorów. Lepiej sprawdźcie objaśnienia kart, czy was nie podpuszczamy.

## NOWE STATKI

Wypróbujcie je! Piloci testowi byli zszokowani wyjątkowym stylem i innowacyjnością projektu (choć nie tak zszokowani jak na widok meteorów).



**4 plansze nowych statków**

Po raz kolejny zaginamy czasoprzestrzeń i prezentujemy 3-stronne plansze. Tym razem chyba za bardzo nas poniosło. Te statki zakrzywiają czasoprzestrzeń nawet podczas gry.

## WYPRAWA MIĘDZYGALAKTYCZNA

2 nowe tytuły (i nowe zasady) do Wyprawy międzygalaktycznej!



**2 nowe płytki tytułów**

Dla tych, którzy otrzymali już wszystkie stare tytuły. (I dla tych, którzy nie otrzymali jeszcze żadnego).



**pomost na tytuły\***  
Nie porost na tytuły. Porosty nie rosną w kosmosie.

\* Na pudełku nazwaliśmy ten element szarfą zdobywców tytułów, ale potem okazało się, że ma zupełnie inne zastosowanie i nikt sobie tego nie przewiesza przez ramie.

## TRUDNE TRASY

Każda z tych kart dodaje specjalną zasadę, która sprawi, że Wasz lot będzie wyjątkowy! I przerażający.



**21 kart Trudnych Tras**

Wymieńcie kartę *pech* z zafoliowanej talii na tę dołączoną osobno. Jak pech, to pech.

**CHCIECIE ZOBACZYĆ, JAK LATA STATEK Z OKŁADKI?**



[cge.as/gt2t](https://cge.as/gt2t)

# NOWE KARTY PRZYGÓD

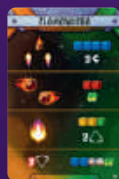
„Nowe przygody są odrobinę bardziej wymagające, ale nie ma ich wiele, więc po prostu wtasujcie je do talii kart z podstawowej wersji gry i nawet nie zauważycie różnicy”. Chcielibyśmy tak powiedzieć, ale tak naprawdę rzadko pojawiająca się karta sprawia, że niespodzianka jest jeszcze bardziej niespodziewana.

Zalecamy przeczytanie opisów nowych kart przed rozpoczęciem gry. Czytanie zasad nieznannej karty podczas budowania statku może być problematyczne. A jeśli nigdy nie sprawdzacie kart podczas budowy... nowe karty dadzą wam powód, aby to robić.

Jeśli chcecie grać z tym dodatkiem, po prostu wtasujcie nowe karty do odpowiednich talii z wersji podstawowej.

## ZŁOMOWISKO

Międzygwiazdne złomowiska to fascynujące miejsca, pełne ciekawych (i prawdopodobnie zabójczych) rupiec oraz ciekawych (i prawdopodobnie zabójczych) handlarzy. Tutaj można targować się dosłownie o wszystko, a jeśli handlarze czegoś nie posiadają, znajdziecie to samodzielnie, o ile niestraszne wam dryfujące wraki i przypadkowy ostrzał z działek. No może nie taki przypadkowy, bo często pojawia się, gdy zbliżycie się do czegoś, na co czają się handlarze.



Zgodnie z danymi Urzędu Statystycznego na terenie złomowiska doszło do tylko jednego aktu przemocy. Statystyk opisał przypadek, gdy został pobity przez gang handlarzy. Od tego momentu statystycy omijają je szerokim łukiem, a oficjalne dane podają, że złomowiska to jedne z najbezpieczniejszych miejsc w galaktyce.

Karta **złomowiska** jest podzielona na 4 rzędy. W każdym rządzie po lewej stronie jest widoczny koszt, a po prawej nagroda.

Po kolei każdy z graczy, zaczynając od lidera, decyduje, czy chce się zatrzymać na **złomowisku**. Każdy rząd jest jednorazowy. Jeśli gracz zdecyduje się zatrzymać, umieszcza swoją raketę do lądowania w rządzie, z którego chce skorzystać. Koszt należy zapłacić natychmiast.

Gdy koszt zostanie opłacony, a nagroda zebrana, następny gracz może wybrać dowolny z pozostałych rządów.



## KOSZTY

**2** **2** **2** **Odrzucenie członków załogi, baterii lub towarów.**

Należy opłacić wskazaną liczbę. Jeśli gracz nie może zapłacić, nie może wybrać danego rzędu. **Płacenie towarami** przebiega inaczej niż ich trącenie podczas spotkania z **przemysłowcami**. Gracz może uiścić opłatę dowolnymi kostkami towarów (nawet najtańszymi), ale nie może dopłacać bateriami.

**2** **Meteory, ostrzał.** Należy natychmiast rzucić kośćmi. Te „meteory” to kawałki latających rupiec, ale uderzają tak samo, jak zwykłe meteory.

**3** **Utrata dni lotu.** W przeciwieństwie do **planet** tylko niektóre rzędy kosztują gracza dni lotu.

## NAGRODY

**3** **Otrzymanie kredytów, załadowanie towarów.** Przebiega w standardowy sposób.

**2** **Otrzymanie baterii i otrzymanie figurek kosmonautów** przebiega w standardowy sposób. Gracz umieszcza je na miejscach, w których by się pojawiły podczas przygotowania do startu. Nowych kosmonautów można umieścić w komorach hibernacyjnych. (Oczywiście w ten sposób nie można otrzymać kosmity ani umieścić kosmonauty w kabinie z kosmitą). Jeśli gracz nie ma miejsca na wszystkie znaczki lub figurki, otrzymuje ich tyle, ile może pomieścić. Jeśli gracz chciałby w tym momencie zmienić miejsca baterii lub członków załogi, nie może tego zrobić.

**2** **Ukośnik** oznacza, że gracz **wybera 1 z 2 nagród.**

**2** **Zyskanie dni lotu.** Handlarz wskazuje skrót. Gracz natychmiast przesuwając swój znaczek rakiety do przodu.

## DUŻO WOLNEJ PRZESTRZENI

Po kolei każdy z graczy, zaczynając od lidera, deklaruje swoją moc silników i porusza się o **2 razy** tyle pustych pól. (Jeśli gracz wykorzysta baterię do aktywacji podwójnego silnika, ten żeton baterii sprawi, że statek poruszy się o 4 pola zamiast standardowych 2).



*Na początku obowiązywało ograniczenie prędkości do prędkości światła. Prawo to działało przez miliardy lat. Gdy ludzie jednak zaczęli budować domy w odległości 50 lat świetlnych od większych centrów handlowych, rząd zmienił prawa fizyki, aby kierowcy mogli jeździć szybciej. Nikt nie chce czekać 50 lat na nowy kibelek.*

Tak jak w **wolnej przestrzeni**, jeśli gracz nie zadeklaruje prędkości większej niż 0 lub zostanie zdublowany, musi zrezygnować z lotu.

**Ważne!** Dopiero gdy każdy z graczy będzie miał możliwość poruszania się, należy sprawdzić, czy którykolwiek z graczy nie został zdublowany.

## WIR METEORÓW

Na pierwszy rzut oka wygląda to na naprawdę straszne **skupisko meteorów**, w którym zagrożenie nadlatuje ze wszystkich stron. Ale nie jest tak źle. Doświadczeni kierowcy potrafią latać wraz ze strumieniem meteorów, więc nadlatywać będą tylko z **prawie** wszystkich stron.



Gdy ta karta zostaje odkryta, **każdy z graczy wybiera 1 stronę, którą ignoruje**. Należy umieścić swoją raketę do lądowania na wybranej stronie. Jeśli którykolwiek z graczy chce podjąć decyzję na podstawie akcji innych, gracze decydują po kolei.

Lider rzuca kośćmi po kolei za każdy meteor, zgodnie ze standardowymi zasadami **skupiska meteorów**. **Meteory nadlatujące z wybranej przez gracza strony nie mają na niego żadnego wpływu.** (Jeśli wszyscy gracze wybiorą tę samą stronę, nie trzeba za nią rzucać).

*Niektórzy kierowcy mówią, że wir meteorów jest lepszy niż skupisko meteorów, ponieważ w wirze ma się wybór. Niektórzy mówią, że jest gorszy. Statek jest niszczone, a ty nie możesz nawet powiedzieć, że masz pecha, bo przecież miało się wybór.*

## AUDYT ANTYMONOPOLOWY

Gracze zliczają swoje elementy wskazanego typu: pojedyncze działa, podwójne działa, pojedyncze silniki, podwójne silniki. **Gracz, który ma więcej elementów wskazanego typu niż inni gracze, musi odrzucić 1 element tego typu.** (Jeśli gracze remisują w największej liczbie, żaden nie odrzuca elementu).



**Odrzucony** element nie jest traktowany jak taki, który „odpadł” czy został „zniszczony”. (To rozróżnienie jest istotne dla niektórych kart z Trudnych Tras). Mimo to wciąż jest traktowany jak element utracony po drodze, więc gracz będzie musiał zapłacić za niego grzywnę na koniec lotu. Dodatkowo odrzucenie elementu może spowodować odpadnięcie innych.

Każdy rząd tej karty należy rozpatrzyć po kolei. Elementy, które odpadły przy rozpatrywaniu poprzednich rządów, nie liczą się przy rozpatrywaniu aktualnego rzędu.

*Kierowcy skarżyli się na innych, którzy zagarniali dla siebie wszystkie działa, silniki i inne tam. Komisja postanowiła rozwiązać problem poprzez wprowadzanie niezapowiedzianych audytów antymonopolowych. I zadziałało! Kierowcy przestali się skarżyć na cokolwiek, jeśli członek komisji może ich usłyszeć.*

## ZŁY DZIEŃ

Doświadczeni kierowcy wiedzą, że kabiny nie mogą być ze sobą połączone na wypadek epidemii. Doskonali kierowcy wiedzą, że nie muszą się martwić epidemią podczas lotu I poziomu. A dobrze poinformowani kierowcy wiedzą, że epidemię trzeba się martwić podczas każdego lotu.



**Zły dzień** jest kartą I poziomu, co oznacza, że może się pojawić podczas lotu na każdym poziomie. Podczas lotu I poziomu rozpatruje się jednak tylko górny rząd. Podczas lotu II poziomu rozpatruje się tylko 2 pierwsze rzędy, a wszystkie 3 dopiero podczas lotu III\* poziomu. Związane z kartą wydarzenia to epidemia (podczas każdego z lotów), sabotaż (podczas lotu II i III\* poziomu) oraz gwiazdny pył (tylko podczas lotu III\* poziomu). I dobrze widzicie, pojawią się w możliwie najgorszej kolejności. Podczas epidemii można stracić paru członków załogi, następnie może nastąpić sabotaż, ponieważ ma się najmniej członków załogi, a na koniec gwiazdny pył wleci we wszystkie nowo odsonięte połączenia. No wiecie, taki tam zły dzień.

\* Wiecie co? Powiedzmy, że „III poziomu i wyżej”. Nic nie obiecujemy, ale lepiej zostawić sobie otwartą furtkę.

# NOWE TECHNOLOGIE

Ta część dodatku zawiera 52 nowe kafelki z nowymi technologiami objaśnionymi na kolejnych stronach. Pośród nich znajdują się systemy podtrzymywania życia dla nowego rodzaju kosmitów, którzy mają własny zestaw figurek i kart.

Wszystkie nowe kafelki należy wymieszać z tymi z podstawowej wersji gry. Gdyby jednak to było wszystko, byłoby za łatwo. Niedobór części to jedno z podstawowych założeń gry, więc po wymieszaniu wszystkich zakrytych kafelków:

- Usuniecie 1/2 z nich w grze 2-osobowej.
- Usuniecie 1/3 z nich w grze 3-osobowej.
- Usuniecie 1/4 z nich w grze 4-osobowej.

Najłatwiej i najszybciej będzie, gdy każdy z graczy weźmie mniej więcej równą liczbę kafelków, a następnie 1 z nich je odrzuci. Pozostałe należy ponownie wymieszać pośrodku stołu. Śmiesznie jest, gdy nie wyjaśnisz graczom, dlaczego dzielicie się kafelkami, po czym powiesz graczowi, który starał się zgarnąć „równiejszą” część dla siebie, że te kafelki są odrzucane. ...powiedzieliśmy „śmiesznie”? Mieliśmy na myśli „okrutnie”. No właśnie. To byłoby okrutne. (Ale jeśli doceniacie podstawową wersję gry *Ciężarówką przez Galaktykę*, to pewnie już wiecie, że coś okrutnego może być także zabawne).

Nie musicie być przesadnie dokładni. Jeśli mniej więcej podzielicie je po równo, jakoś to będzie. (Ale jeśli mimo wszystko chcecie być skrupulatni, to powinniście usunąć odpowiednio 102, 68 albo 51 kafelków).

**Nie używajcie tego dodatku podczas nauki jazdy.** Rozdzielanie kafelków z dodatku od tych z podstawowej wersji gry może zająć chwilę, ale warto to zrobić dla początkujących graczy. Gdy będą czekać, mogą sobie poczytać przydatny spis elementów.



## WYPRAWA MIĘDZYGALAKTYCZNA

Jeśli wyruszą na Wyprawę międzygalaktyczną, usuńcie kafelki tylko przed 1. lotem i odłóżcie je tak, aby przypadkiem nie zmieszały się z tymi używanymi w aktualnej grze. Dzięki temu przed kolejnymi lotami będziecie mniej więcej wiedzieli, jakie kafelki są dostępne, a które odpadły z gry.

## NIEZNISZCZALNE POSZYCIE



Niektóre elementy mają 1 albo więcej stron osłoniętych niezniszczalnym poszyciem. Poszycie nie jest nowym typem elementów, ale nowym „rodzajem strony” kafelka.

Przykład. Ładownie z niezniszczalnym poszyciem wciąż są ładowniami, a moduły strukturalne z niezniszczalnym poszyciem wciąż są modułami strukturalnymi.

Gdy meteor (duży albo mały) lub ostrzał (lekki albo ciężki) uderzają w niezniszczalne poszycie, odbijają się. Zdolność niezniszczalnego poszycia działa tylko ze stron kafelka, na których się znajduje, nie ratuje jednak przed wewnętrznymi uszkodzeniami, np. *sabotażem*.

Strona z niezniszczalnym poszyciem nie jest stroną z widokiem (istotne przy tytule *kierownika wycieczki*).

Dla większości innych sytuacji niezniszczalne poszycie liczy się jak gładka strona. Podczas budowy statku może stykać się z gładką stroną lub innym niezniszczalnym poszyciem. Nie może jednak stykać się z połączeniem.

*Mimo że Wyzysk i Spółka twierdzi, że koszą konkurencję tylko poprzez tworzenie lepszego produktu, to ich nowe technologie nie wydają się mieć dużo wspólnego z budową systemów kanalizacyjnych na odległych światach. Kierowcom zaleca się niezauważanie tego, chyba że chcą być poddani obowiązkowym wykładom reedukacyjnym.*

## ELEMENTY ZŁOŻONE

Elementy złożone to te, które wydają się łączyć 2 różne elementy. Proste. Taki element jest jednocześnie oboma typami i ma zdolności oraz ograniczenia ich obu.



Działo-silnik nie może mieć kafelka bezpośrednio przed ani za sobą. Silnik musi być skierowany ku tyłowi statku.



Mimo że są to nowe kafelki, ich zdolności się nie zmieniają, więc dajmy sobie spokój ze szczegółowym opisem.

## WZMACNIACZE

Wzmacniacze sprawiają, że przyłączone do nich elementy stają się potężniejsze. Użycie wzmacniacza wymaga 1 znacznika baterii. Wzmacniacze działają **maksymalnie na 3 elementy** danego typu. Wzmacniacze dział wzmacniają działa. Wzmacniacze silników wzmacniają silniki. Wzmacniacze osłon wzmacniają bazy. A nie... Wzmacniają osłony.

Wzmacniacz wzmacnia tylko elementy, które mogą być przez niego wzmocnione:

- Wzmacniacz może wzmocnić elementy z nim połączone.
- Może również wzmocnić element, który jest połączony z aktualnie wzmacnianym elementem.
- Nie może wzmocnić wyłączzonego elementu. (Jeśli element do działania wymaga baterii, a gracz nie chce jej zużyć, taki element nie może zostać wzmocniony).

Kilka wzmacniaczy może być używanych jednocześnie, ale żaden element nie może być wzmocniony przez 2 wzmacniacze.

## WZMACNIACZE DZIAŁ



Podczas zliczania siły ognia można aktywować 1 albo więcej wzmacniaczy dział. Aktywowany wzmacniacz dział może wzmocnić 1, 2 albo 3 działające działa. **Wzmocnione działa skierowane do przodu zyskują +1 siły. Wszystkie pozostałe wzmocnione działa otrzymują +1/2 siły.**



*Tutaj siła początkowa wynosi 3 1/2. Załóżmy, że gracz ma 1 znacznik baterii. Jeśli wykorzysta go, aby użyć wzmacniacza, wzmocni przednie dział (+1) oraz lewe dział (+1/2). W sumie siła będzie wynosiła 5. W obecnej sytuacji nie ma możliwości wzmocnienia pozostałych dział skierowanych do przodu bez aktywowania podwójnego dział.*

*Jeśli gracz posiadałby więcej niż 1 znacznik baterii, mógłby uzyskać siłę ognia równą 7. Należałoby wykorzystać 1 baterię na wzmacniacz i 1 na podwójne dział, a następnie wzmocnić podwójne dział (+1/2) i 2 działa skierowane do przodu (+1, +1). Nie ma możliwości wzmocnienia wszystkich 3 dział skierowanych do przodu, ponieważ wzmacniane elementy muszą bezpośrednio się ze sobą łączyć, a wzmacniacz może wzmocnić maksymalnie 3 elementy.*

## WZMACNIACZE SILNIKÓW



Podczas zliczania mocy silników można aktywować 1 albo więcej wzmacniaczy silników. Każdy aktywowany wzmacniacz zużywa 1 znacznik baterii. Aktywowany wzmacniacz silników może wzmocnić 1, 2 albo 3 działające silniki. Dzięki temu każdy z nich otrzymuje **+1 mocy**.

## WZMACNIACZE OSŁON



Macie pojęcie, jak trudno wyjaśnić nowym kierowcom, że ich osłony nie ochronią ich przed dużymi meteorami i ciężkim ostrzałem? Teraz wystarczy dać im wzmacniacz.

Jeśli duży meteor lub ciężki ostrzał miałyby uszkodzić statek, **można temu zapobiec dzięki wzmacniaczom osłon**. Zazwyczaj wymaga to wykorzystania 1 znacznika baterii do zasilenia wzmacniacza i 1 do zasilenia osłony. Można jednak wzmocnić do 3 osłon, jeśli posiada się wystarczającą liczbę baterii. Przyda się to jedynie w sytuacji, gdy masz kilka połączonych osłon i musisz wzmocnić tę, która jest dalej, ale zabezpiecza zagrożoną stronę statku.

## INNE GADŻETY

### REAKTOR



Gdy gracz zdobywa towary, każdy z posiadanych przez niego reaktorów może spalić 1 kostkę towarów. Może to być towar posiadany na statku, właśnie ładowany, a nawet taki, który trzeba odrzucić (np. czerwoną kostkę, gdy nie posiada się specjalnych ładowni). Można by rzec, że spalanie kostki jest jak jej odrzucenie, z tym wyjątkiem, że tym razem ma to jakąś jaśniejszą stronę.

Ach, i jeszcze jedno! Jeśli reaktor jest **połączony z bateriami**, to jego temperatura ładuje baterie. Wszystkie puste miejsca połączonej baterii zostają zapełniane znacznikami baterii. Jeśli jest połączony z 2 bateriami, to trudno, trzeba wybrać 1 z nich.

*Reaktor może być zasilany czymkolwiek, nawet zamrożonymi odchodami ultramamuta z północnej części galaktyki. A jeśli wyjątkowo sroga zima zaskoczy kierowców, może być nawet cały ultramamut. Jeśli jednak jakiś mądrała twierdzi, że północna część galaktyki nie jest zimniejsza od żadnej innej części, to chętnie zobaczymy, jak w temperaturze -120°C wsadzisz rozwścieczonego ultramamuta do reaktora.*

## KATAPULTY



Zgodnie z żółtymi strzałkami u podstawy katapulta może strzelać w 3 strony. Użycie wymaga **przyłączenia do 1 albo kilku ładowni**. Podczas przygotowania do startu należy umieścić po 1 niebieskiej

**kostce w każdej ładowni przyłączonej do katapulty**. (W każdej ładowni zostaje umieszczona 1 kostka niezależnie od liczby przyłączonych katapult oraz pojemności ładowni).

*Katapulty nie były zbyt popularne wśród kierowców, do czasu aż jakiś geniusz marketingu nie wymyślił hasła „Kamienie w kieszenie!”.*

Katapulty to nie działa. Nie trzeba zostawiać przed nimi wolnego pola, ale nie można ich wzmocnić dzięki wzmacniaczom dział. Można ich jednak używać w tym samym czasie co dział:

Podczas zliczania siły ognia każda katapulta może wystrzelić 1 kostkę towarów. W takiej sytuacji należy odrzucić 1 dowolną kostkę z przyłączonej ładowni i wybrać 1 ze stron katapulty. Strzał do przodu zapewnia siłę ognia +1, więc jeśli jest taka możliwość, zalecamy strzelanie właśnie tam. Każdy inny kierunek zapewnia siłę ognia +½.

Katapulta chroni także przed dużymi meteorami. Działa na podobnej zasadzie jak dział. Jeśli działo znajdujące się w miejscu katapulty mogłoby zestrzelić meteor, to katapulta również może. W tym celu należy odrzucić 1 kostkę z przyłączonej ładowni.

*Prawdę mówiąc, katapulty nie mają zastosowania w systemach sanitarnych. Armia niedawno wycofała z użytku kilka tysięcy nowiutkich katapult, a Wyzysk i Spółka odkupiło je za niewielką cenę.*

*Zupełnie prawdę mówiąc, katapulty nie miały żadnego zastosowania także w wojsku. Mieli je w rejestrach od XIII wieku, ale zauważyli to dopiero kilka lat temu. Armia musiała najpierw zapłacić za ich budowę, aby móc później je wycofać z użytku. Było to łatwiejsze niż dociekanie, co się działo z funduszem na ich utrzymanie poprzez wieki.*

## KOMORY HIBERNACYJNE



Podczas przygotowania do lotu w każdej komorze należy umieścić (położyć) po 4 figurki kosmonautów, którzy na tę chwilę są uśpieni. **Uśpieni kosmonauci nie wliczają się do załogi**.

Nie licza się ich podczas zliczania członków załogi i nie można ich oddać w celu uzyskania nagrody. Jeśli jednak gracz traci załogę w ramach kary, a inni kosmonauci i kosmici zostali już zabrani, musi odrzucić uśpione figurki, aby wyrównać różnicę.

Gdy gracz traci członków załogi (dobrowolnie albo przymusowo), może obudzić kosmonautów, aby uzupełnić 1 albo więcej **kabin przyłączonych do komory hibernacyjnej**. W ten sposób także można uzupełnić brakujących kosmonautów w kabinie początkowej. Figurki należy postawić i umieścić w wybranej kabine. Oczywiście wciąż w 1 jednej kabine może przybywać maksymalnie 2 kosmonautów i nie można umieścić kosmonauty w kabine z kosmitą.

Jeśli karta przygody sprawi, że gracz straci wszystkich nieuśpionych kosmonautów na statku, wciąż ma możliwość obudzenia kosmonautów z komory hibernacyjnej, aby nie zostać zmuszonym do rezygnacji z lotu. Ważne! Działo to tylko w wypadku, gdy komora hibernacyjna jest połączona z kabiną bez kosmity. W przeciwnym wypadku nie można obudzić uśpionych kosmonautów, a tacy nie mogą prowadzić statku, gracz musi więc zrezygnować.

*Technologia hibernacji została stworzona przez Wyzysk i Spółkę w odpowiedzi na sprawozdanie budżetowe opisujące koszty zatrudnienia pełnoetatowego personelu naprawczego na skraju galaktyki. Zobaczymy, co powiedzą, gdy zobaczą przyszłoroczne sprawozdanie opisujące koszty naprawy szkód wyrządzonych przez pękniętą rurę do czasu wybudzenia personelu.*



## TURKUSOWI KOSMICI

Pośród nowych technologii znajduje się także system podtrzymywania życia dla nowego typu kosmitów. Turkusowy kosmita wspomaga statek specjalną umiejętnością, inną dla każdego gracza.

### PODTRZYMYWANIE ŻYCIA



Systemy podtrzymywania życia turkusowych kosmitów działają tak samo, jak te dla brązowych czy fioletowych.

W kabinie przyłączonej do turkusowego systemu podtrzymywania życia może znajdować się 1 turkusowy kosmita.

Kosmici nie mogą znajdować się w kabinie początkowej.

Można mieć tylko 1 turkusowego kosmitę.

Jeśli kabina z turkusowym kosmitą straci swój system podtrzymywania życia, kosmita jest zwracany do banku.

## ZDOLNOŚCI TURKUSOWYCH KOSMITÓW



Zdolności turkusowych kosmitów przedstawiono na 6 kartach turkusowych kosmitów. Podczas przygotowania do startu każdy z graczy, który ma na pokładzie kabinę przystosowaną dla turkusowego kosmity, po kolei wybiera 1 ze zdolności. Jeśli zdolność, którą gracz planował wziąć, została wybrana przez jednego z graczy wcześniej, gracz może zrezygnować z zabierania na pokład turkusowego kosmity i umieścić w kabine innych dozwolonych załogantów.

Zdolności turkusowego kosmity można używać tylko wtedy, gdy ten kosmita znajduje się na pokładzie. Jeśli kosmita zostanie stracony, zdolność również przepada.

Większość kart jest łatwa w zrozumieniu. Kilka uwag i wyjaśnień znajduje się po prawej stronie.

*Fioletowi kosmici dobrze sobie radzą z bronią. Brązowi kosmici dobrze sobie radzą z silnikami. Turkusowi kosmici dobrze sobie radzą w wysoce wyspecjalizowanych obszarach, które są dobrze płatne. A ludzie? Może się to wydawać niesprawiedliwe, ale w oficjalnych testach międzygatunkowych ludzie okazali się wyjątkowo dobrzy w tylko 2 rzeczach: pantomimie i wytwarzaniu gipsowych ozdób ogrodowych.*

## DYPLOMATA

*Wierzą, że dyplomaci w heroiczny sposób poświęcają swoją wolność, aby ocalić swój statek. Prawdziwy powód został jednak ujawniony w filmiku z dzikiej pirackiej imprezy, który wyciekł na Galaxy-Tube. Nagranie również pokazało tajemniczą zawartość teczek dyplomatów: 5 butelek szampa i opakowanie papierowych czapek.*



## DYREKTOR

Jeśli gracz zrezygnuje z lotu, dyrektor nie zapewni mu żadnych kredytów.



## HANDLARZ

Przykład. Gracz zrezygnuje z lotu, ale wciąż ma 1 czerwoną, 2 żółte i 3 niebieskie kostki towarów, które są w sumie warte 13 kredytów. Wartość należy podzielić na pół i zaokrąglić w górę. Gracz otrzymuje 7 kredytów. Poza tym handlarz może zapewnić graczowi dodatkowe 5 kredytów za 5 żółtych i niebieskich kostek.



## INŻYNIER

Przykład. Jeśli gracz użyje baterii do zasilenia podwójnego działu w skupisku meteorów, następane zasilenie w tym skupisku meteorów jest darmowe (np. można w ten sposób dodatkowo użyć osłony). W *wolnej przestrzeni* można w ten sposób zasilić 2 podwójne silniki za pomocą 1 baterii. Ważne! Gracz otrzymuje tylko **1 darmowe użycie baterii podczas danej karty przygody**. (Zasilenie 4 podwójnych silników wymagałoby 3 baterii).



## MIKRONAWIGATOR

Działa również wtedy, gdy gracz zostanie wyprzedzony. Przykład. Gracz jest liderem i pojawia się karta *wolnej przestrzeni*. Jeśli gracz zostaje wyprzedzony, zyskuje 1 dzień lotu, dzięki czemu może ponownie wyjść na prowadzenie.



*Ten subtelny manewr w konwoju ciężarówek jest sztuką ćwiczoną przez kosmitów od wieków. Nieudolny człowiek próbujący zrobić to samo zostałby zakrzywany za wypychanie się w kolejkę.*

## PRAWNIK

Przykład. Gracz, który po drodze stracił 7 elementów, zapłaci grzywnę w wysokości tylko 3 kredytów. Jeśli podczas rywalizowania o tytuł najlepszy wynik wynosi 4, a gracz z tym kosmitą ma 3 albo 3½, to remisuje. Jednak jeśli najlepszy wynik wynosi 1, to nawet prawnik nie pomoże z wynikiem równym 0.

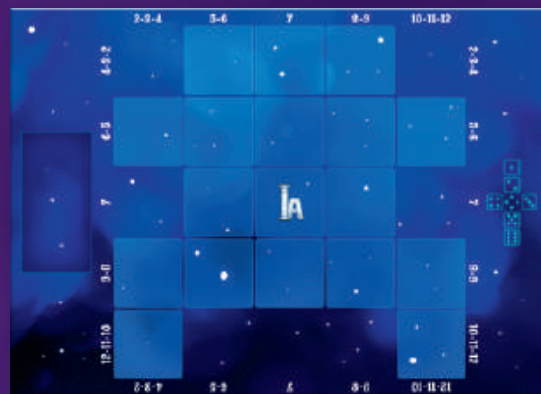


# NOWE STATKI

Kierowcy mogą uważać się za projektantów swoich statków, ale według Wyzysku i Spółki są jedynie budowniczymi. Projektant statku musi mieć tytuł inżyniera. Musi dogłębnie rozumieć astrofizykę i prawa czasoprzestrzeni. Musi również mieć wygodny fotel w zaciszu biura, gdzie nie dochodzą krzyki kierowców testujących najnowsze modele.

Nowe statki nie ułatwiają życia, ale z pewnością je urozmaicają. Na każdym statku wryto rzymską cyfrę wskazującą na poziom lotu, a także literę „A”, która oznacza „Arcynowoczesny”, „Ambitny” albo „Aaa! Wszyscy zginiemy!”. Podczas przygotowania każdy gracz wymienia swój statek na wersję z literą „A” na tym samym poziomie. W czasie Wyprawy międzygalaktycznej można z lotu na lot zmieniać projekty statków między tymi z podstawowej wersji gry a tymi z dodatku.

## STATEK IA



Statek został zaprojektowany przez Dubwabwę Bwabwadu, kontrowersyjnego teologa-przedsiębiorcę, który zarobił swój pierwszy milion na sieci świątyni z „modlitwami instant”. Nie tylko przyciągnął „miliardy miliardów” klientów, ale także ściągnął uwagę kilku pomniejszych bóstw. W związku z czym obecnie wszystkie jego przedsięwzięcia są przeklęte. Oczywiście, gdy tylko rozeszła się ta plotka, zyski się podwoiły.

W skrócie: ten statek jest przeklęty. Choć jest niewielki, trudno go nie trafić. Przykład. Od przodu nadlatuje meteor. Wynik rzutu kością 10, 11, a nawet 12 trafia skrajną prawą stronę.

W przeciwieństwie do pozostałych 2 nowych statków ten efekt dotyczy wszystkich rzutów, także tych podczas *sabotażu*.

**Ważne!** Gdy w zasadach lub na karcie pojawi się zapis o „przyległym rzędzie” lub „przyległej kolumnie”, nie ma co tego komplikować. Rząd 8-9 jest przyległy do rzędu 10-11-12.

Na wszystko we wszechświecie można spojrzeć z różnych perspektyw, a z perspektywy meteoru statek IA wygląda bardzo atrakcyjnie. Ci, którzy uważają, że meteory nie myślą, chyba nigdy nie widzieli „skoncentrowanego roju”. To, co ludzie postrzegają jako milczący ruch dziesiątek wolno obracających się skał, jest tak naprawdę wiadomością. Można ją odczytać jako „Zmęczony przemierzaniem kosmosu przez tysiąclecia i mijaniem jedynego kruchego obiektu, który pojawił się na trasie przez ten czas? Nigdy więcej! Z kruchym obiektem X58 każdy numer wygrywa!”. Dlaczego meteory nazywają statek IA „X58” jest tajemnicą, której nigdy nie rozwiążemy.



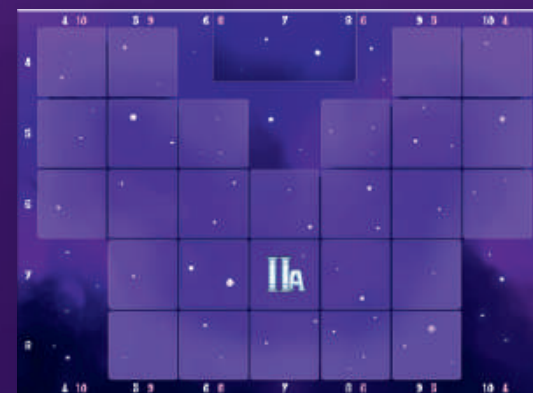
kompas kości

Być może jeszcze ciekawszym niż klątwa statku IA jest fakt, że IA nie ma określonego kierunku lotu. **Przed rozpoczęciem budowy należy rzucić kością.** Wynik na kości wskazuje, którą stronę gracze powinni obrócić plansze statków do góry (zgodnie z kompasem kości).

Możliwe, że oryginalny projekt określał, gdzie jest przód statku, jednak jedna strona planu została zjedzona przez głodnego aligatora, który pojawił się w biurze patentowym z powodu anomalii czasoprzestrzennej spowodowanej przez głodnego psa, który zjadł stronę pracy domowej 10-letniej córki strażnika czasu. Czy wspominaliśmy, że statek jest przeklęty?



## STATEK IIA



Odzwierciedlenie makroskopowe to forma splątania kwantowego, która powoduje duplikację obiektów na trasie lotu. Może powstać tylko w niezwykle rzadkich warunkach, ale inżynierowie Wyzysku i Spółki wciąż zamartwiali się taką możliwością. Po wielu latach pracy udało im się zaprojektować pole niwelujące, które anuluje odzwierciedlenie, gdy tylko pojawią się te niezwykle rzadkie warunki. Skutkiem ubocznym jest powstawanie odzwierciedleń we wszystkich sytuacjach, gdy te niezwykle rzadkie warunki nie wystąpią.

W przypadku ostrzału i meteorów nadlatujących z przodu albo z tyłu powstaną odzwierciedlenia

zgodnie z oznaczeniami na planszy. Przykład. Wyrzucenie 4 oznacza uderzenie w kolumny 4 oraz 10. Tak samo wyrzucenie 10.

Oba uderzenia dzieją się jednocześnie, więc 1 osłona może ochronić oba miejsca. Zestrzelenie 2 dużych meteorów wymaga 2 strzałów, zazwyczaj z 2 dział lub katapult w różnych kolumnach. Jeśli jednak duże meteory nadlatują jednocześnie od tyłu w kolumnach 6 i 8, można je oba zestrzelić działem albo katapultą w kolumnie 7. (Istotna jest koordynacja ręka-oko). Za każdy strzał należy zapłacić osobno (podczas użycia katapulty albo podwójnego dział).

Kolumna 7 nie odzwierciedla żadnej innej. Jeśli zostanie wyrzucone 7, oznacza to tylko 1 uderzenie w kolumnę 7. Niektóre rzuty (2, 3, 11 i 12) omijają statek całkowicie. Uderzenia z boków i rzuty o współrzędne (np. podczas *sabotażu*) nie wywołują odzwierciedleń. Należy je rozpatrzyć w standardowy sposób. Warto jednak zauważyć, że rząd 7 jest bardziej z tyłu, niż mogłoby się wydawać.

**Zasada nieobowiązkowa.** Aby dodać nieco realizmu, musi być też niewielka szansa, że pole niwelujące pomoże graczowi. Należy zignorować odzwierciedlenia i rozpatrzyć tylko 1 uderzenie, jeśli jedna kość stanie na kancie, a druga odbije się od stołu i uderzy pancernika, który właśnie uciekł z okolicznego zoo.



## STATEK IIIA

Gratulacje! Najnowszy statek IIIA jest wyposażony w napęd PRAW (Przodujący Realizator Astronomicznych Wybuchów)! Ma wszystkie zagrożenia napędu warp, ale żadnych z jego korzyści.

Tak jak w przypadku statku IIA najbardziej innowacyjne rozwiązania dotyczą tylko uderzeń z przodu i z tyłu. Gdy wyrzuci się 2, 3, 4, 10, 11 albo 12, uderzenie nadlatuje z boku, tak jak pokazano na planszy. Przykład. Duży meteor z tyłu tak naprawdę nie nadlatuje z tyłu, jeśli wyrzucono kolumnę 4. Staje się meteor nadlatującym z lewej strony. W celu jego zestrzelenia potrzeba dział (albo katapulty) skierowanej w lewo (w rzędzie 10 lub 11).

Podczas rzutu wyznaczającego współrzędne (np. podczas *sabotażu*), ten efekt jest ignorowany i np. kolumna 4 to po prostu brak trafienia.

Może i jest niebezpieczny, ale wszyscy uwielbiają statek IIIA. Niedawno wygrał w konkursie na najbardziej fantastycznonaukowy projekt statku.

# WYPRAWA MIĘDZYGAŁAKTYCZNA

Gra staje się trudniejsza, a stawki wyższe. Ulepszyliśmy więc kilka zasad, aby jeszcze bardziej zwiększyć stawki. Jeśli jednak wolicie grać bez naszych ulepszeń, mimo wszystko możecie korzystać z nowych tytułów (są kompatybilne z zasadami Wyprawy z podstawowej wersji gry).

## POMOST NA TYTUŁY

Pomost na tytuły sprawia, że tytuły są warte więcej punktów. Przed rozpoczęciem gry wybierzcie stronę. Jeśli używacie tylko kilku części tego dodatku i nie używacie Trudnych Tras, radzimy wybranie strony 3-6-9. Jeśli używacie Trudnych Tras albo wszystkich części tego dodatku poza Trudnymi Trasami, radzimy wybranie strony 4-8-12.



Wylosujcie tyle tytułów, ilu jest graczy, i umieśćcie je przy pomocy tak, jak pokazano powyżej. (Jeśli bardzo chcecie wypróbować nowe tytuły, umieśćcie je jako pierwsze, a pozostałe wylosujcie).

Podczas przyznawania nagród za tytuły, należy przydzielić nagrody wskazane na pomoście. Przykład. Obronienie złotego tytułu zapewni 24 kredyty, jeśli jest używana strona 4-8-12 pomostu.

## REZYGNACJA Z LOTU

Ten dodatek stwarza więcej sytuacji, w których gracze mogą zrezygnować z lotu (dobrowolnie albo przymusowo). Gracze, którzy zrezygnowali, mogą bronić tytułów połową siły.

• **Podczas zliczania punktów za tytuły, gracze, którzy zrezygnowali, mogą uwzględnić połowę swoich punktów.** (Nie należy zaokrąglić. Wynik 3 będzie uwzględniany jako 1½).

• Nawet gracze, którzy zrezygnowali z lotu, mogą zdobyć kredyty za tytuł (najpierw za jego zdobycie, a później za obronienie). Oczywiście o ile uzyskają wynik większy niż 0.

• Jeśli gracz zrezygnował z lotu i obronił złoty tytuł, **nagrodę otrzymuje jak za srebrny tytuł.** Legendy nie rezygnują!

## WARIANT PODWÓJNYCH TYTUŁÓW DLA 2 GRACZY

W rozgrywce 2-osobowej należy użyć 4 losowych tytułów. Po 1. locie każdy z graczy powinien mieć 2 tytuły. (Gracz, który zdobędzie więcej niż 2, decyduje, które 2 z nich chce zatrzymać, a pozostałe oddaje przeciwnikowi). W późniejszych lotach o każdy tytuł walczy się osobno. Jeśli gracz awansuje oba tytuły do złotych, musi lecieć z oboma uniedogodnieniami, ale ma szansę zdobycia nagród na najwyższym poziomie z 2 tytułów!

## MAJSTERKOWICZ

*Twoje statki są dowodem, że nawet najprostszą rzecz można zrobić w skomplikowany sposób.*

Należy zliczyć elementy, które działają tylko dlatego, że są połączone z odpowiednim typem elementu. Wzmacniacze, reaktory, katapulty i komory hibernacyjne liczą się, jeśli są połączone z elementem, z którym mają współdziałać. Dodatkowo należy zliczyć systemy podtrzymywania życia (ale tylko po 1 z każdego koloru). Systemy muszą być połączone z inną kabiną niż początkowa. W kabinie nie musi znajdować się kosmita.

**Nie należy używać tego tytułu w rozgrywkach bez nowych kafelków.**

*Albo coś działa, albo wypada!*

Jeśli element powinien być połączony z elementem konkretnego typu, a tak nie jest – odpada. Należy przeprowadzić weryfikację zarówno przed startem, jak i przy każdej utracie kafelka.

## ESTETA

Wierzysz, że symetria to piękno, a piękno to życie. A może jesteś po prostu sztywniakiem. Tak czy inaczej, twoje statki są znane z symetrii... tak jak w sumie wszystkie statki kosmiczne w galaktyce, które nie są zrobione z rur kanalizacyjnych.

Należy zliczyć elementy po lewej stronie, które mają swoje odwzorowanie po prawej stronie. Łatwo to zrobić, używając obu dłoni. Jeśli na lewo od kolumny 7 znajduje się kafelek i w tej samej odległości po prawej jest taki sam, należy dodać 1 pkt do swojego wyniku za to osiągnięcie. Co dla estety oznacza „taki sam”? No cóż...

• Element musi być tego samego typu. Nieistotne są jego orientacja, połączenia czy niezniszczalne poszycie. (Czyli moduł strukturalny jest tym samym co moduł z niezniszczalnym poszyciem).



• Element, który do działania wymaga baterii, jest inny od takiego, który ich nie potrzebuje. Pojedyncze działło nie jest tym samym co podwójne działło. Pojedynczy silnik nie jest tym samym co podwójny silnik.



*Dążysz do piękna, czy zwyczajnie masz obsesję na punkcie symetrii? Zapytaj kosmonautów, którzy ci zawadzali i teraz latają samotnie w przestrzeni. Oni znają odpowiedź.*

Po lewej i po prawej stronie musi być tyle samo członków załogi. Ponownie można zignorować środkową kolumnę.



## AUTOR GRY: VLAADA CHVÁTIL

Dyrektor artystyczny: Jakub Politzer

Projekt graficzny: Michaela Zaoralová

Ilustracje: Tomáš Kučerovský  
Jakub Politzer

Grafika 3D: Radim „Finder” Pech

Produkcja: Vít Vodička

Instrukcja: Jason Holt

Zarządzanie projektem: Jan Zvoníček

Nadzór projektu: Petr Murmak

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska  
Magda Gamrot

Redakcja polskiej wersji: zespół Rebel

• Liczby (pojemności) i kolory można zignorować. Elementy z bateriami są tym samym, nawet jeśli 1 z nich może przechowywać 2 baterie, a inny 3. Ta sama zasada dotyczy ładowni. 1 z nich może być specjalną ładownią, gdy inna jest zwykłą. Dla estety wszystkie systemy podtrzymywania życia są takie same.



• Działo-silnik jest tym samym co działło. I tym samym co silnik. I oczywiście działło-silnik jest tym samym co działło-silnik, ale to nie znaczy, że liczy się podwójnie.



**Ważne!** Elementy w środkowej kolumnie nie mają odwzorowań i nie są liczone.

Przed startem i po rozpatrzeniu każdej karty przygody należy porównać obie strony statku. Jeśli po 1 ze stron jest więcej członków załogi, należy usunąć tyłu, aby było po równo. Kosmonauci w komorze hibernacyjnej nie są liczeni. Przed sprawdzeniem symetrii członków załogi gracz może ich nawet obudzić i dodać do kabin.

# TRUDNE TRASY\*

**Ostrzeżenie!** Ten okropny dodatek został stworzony dla wyjątkowo doświadczonych kierowców. Jeśli budujecie statki, które dolatują na metę nienaruszone i bez zarysowań, jeśli czujecie nostalgię za czasami, gdy Wasze statki były roztrzaskiwane na kawałeczki, a do mety dolatywało tylko kilka smętnych resztek, to **ten dodatek jest dla Was**. Ten dodatek daje kopa, kopa tak potężnego, że lzy napłyną Wam do oczu, a czasoprzestrzeń się zakrzywi.

Jeśli jednak nie bawi Was statek rozpadający się na 2 części, to **ten dodatek nie jest dla Was**.

Najważniejsze! **Nie używajcie tego dodatku podczas gry z nowicjuszami.**

\* w podstawce nazwaliśmy ten dodatek Burzliwe szlaki, ale potem młodszy redaktor o tym zapomniał i... oto efekt.

Polityka firmy zabrania narażania rekrutów na holograficzne, filmowe czy nawet tylko dźwiękowe nagrania (często przepełnione krzykami i wulgaryzmami) z trudniejszych regionów galaktyki.

## POZIOM TRUDNOŚCI

Wszyscy gracze muszą przed rozpoczęciem lotu zdecydować się na poziom trudności:

- 1 – TRUDNY
- 2 – EKSTREMALNY
- 3 – SZALONY

Należy przetasować talię Trudnych Tras i dobrać odpowiednią liczbę kart. Na każdej karcie widnieje specjalna zasada, która dotyczy danego lotu. W przypadku rozgrywki w wariant Wyprawy międzygalaktycznej, karty, które pojawiły się we wcześniejszych lotach, należy odłożyć na bok, aby nie zostały ponownie dobrane. Każdy lot powinien być wyjątkowym (koszmarem).

**Ostrzeżenie!** Jeśli karta wydaje się wyjątkowo brutalna, to najprawdopodobniej oznacza, że została poprawnie odczytana.

## UNIEDOGODNIENIA TRUDNYCH TRAS

Talia Trudnych Tras może być również używana jako uniedogodnienie, aby wyrównać szansę między doświadczonymi kierowcami a tymi... mniej doświadczonymi. Należy wybrać poziom uniedogodnienia i dobrać odpowiednią liczbę kart. Te karty dotyczą tylko graczy, którzy potrzebują uniedogodnienia.

Niektóre karty, takie jak *bez poczucia winy* czy *trudna wyprawa*, nie działają dobrze, jeśli nie dotyczą wszystkich graczy. Jeśli zostanie dobrana któraś z nich, należy dobrać inne uniedogodnienie.

## KILKA UWAG

Ten symbol wskazuje, które karty odgrywają rolę podczas budowania, co jest istotne dla karty *złośliwa niespodzianka*.

## ANOMALIA GRAWITACYJNA

Efekt działa tylko w *wolnej przestrzeni*, ale jeśli nalegacie, można go także zastosować, gdy pojawi się *dużo wolnej przestrzeni* i obrócić statek o 180 stopni... 2 razy.



## BEZ POCZUCIA WINY

Przykład. *Sabotaż* działa na wszystkich graczy, poza tym, który ma najwięcej członków załogi. Należy rzucić kośćmi 3 razy, jednak gracze trafieni przez 1 z uderzeń nie egzekwują kolejnych. Jeśli wszyscy gracze remisują, działanie nie dotyczy tylko gracza najbardziej z tyłu. Działanie dotyczy także sabotażu, epidemii i gwiazdowego pyłu na karcie *pecha*.



## DOGŁĘBNE PRZEBICIE

2. uderzenie zazwyczaj niszczy także 2. element. Mały meteor jednak odbije się od 2. elementu, jeśli uderzy w gładką stronę. Dodatkowo każdy rodzaj uderzenia może być odbity przez niezniszczalne poszycie.



## FAJERWERKI

Ważne! Dotyczy tylko elementów, które zostają zniszczone (wskutek efektów meteorów, ostrzału, sabotażu i innych, które niszczą elementy), nie tych, które odpadną lub zostaną oddane (np. podczas *audytu antymonopolowego*). Warto jednak pamiętać, że fajerwerki mogą zniszczyć inny element, na który również przejdą fajerwerki i zniszczą kolejny element itd.



*Na nocnym niebie wygląda to naprawdę zjawiskowo. Do oglądania wybuchów statków kosmicznych najlepiej wybrać bezchmurne niebo i pamiętać o ciepłych ubraniach.*

## KOSMICZNE ŚMIECI

Elementy trafione przez meteory albo ostrzał zostają zniszczone i nie stają się kosmicznymi śmieciami. Elementy oddane przy



rozpatrywaniu *audytu antymonopolowego* również nie stają się kosmicznymi śmieciami. Dotyczy to tylko elementów, które odpadną. (Zazwyczaj w sytuacji, gdy element łączący je ze statkiem zostaje zniszczony).

Podczas rozpatrywania karty przygody wszystkie elementy, które odpadną, należy trzymać na oddzielnym stosie. Na koniec przygody po kolei zlicza się elementy, które odpadły od statku każdego z graczy. Za każdy z nich należy rzucić za 1 duży meteor, który zagraża wszystkim graczom z tyłu. Elementy, które odpadną podczas rozpatrywania *kosmicznych śmieci*, również stają się dużymi meteorami dla statków za nimi.

W sytuacji, gdy karta zmusza gracza do zrezygnowania, nie może on zrezygnować, dopóki *kosmiczne śmieci* nie zostaną w pełni rozpatrzone.

## MARTWA STREFA

Nic nie działa w tej kolumnie. Te elementy nie będą mogły przewozić członków załogi, baterii ani towarów. Systemy podtrzymywania życia kosmitów nie będą działały z połączonymi kabinami. Silniki i działa nie wliczają się do mocy ani siły. Wzmocnienia nie mogą przechodzić przez tę kolumnę. Wszystkie elementy wciąż muszą spełniać zasady budowy statku.



Niezniszczalne poszycie jest elementem konstrukcyjnym statku (tak jak połączenia), więc działa bez zmian.

Efekty statków IIA i IIIA dotyczą tylko uderzeń, więc nie uwzględniaj ich podczas wyznaczania martwej strefy. Elementy w martwej strefie nie działają, ale wciąż są elementami różnego typu i są brane pod uwagę podczas sprawdzania odwzorowań dla tytułu *estety*. W walce o tytuł *majsterkowicza* elementy w martwej strefie są traktowane jak moduły strukturalne.

## NIE MA JAK W DOMU

Dotyczy członków załogi, których gracz oddaje dobrowolnie, jak i przymusowo. Zgadza się. Ten efekt sprawia, że komora hibernacyjna jest bezużyteczna.



## PECH

Tekst na karcie może być nieco mylący (szczególnie na tej błędnie wydrukowanej). Po prostu, jeśli żaden element nie został zniszczony i żaden z graczy nie użył baterii (ani kostki do katapulty), należy rzucić ponownie (maksymalnie 3 rzuty).



## POZDROWIENIA DLA LIDERA

Zamiast działa do ostrzału lidera można użyć katapulty (odrzucając 1 kostkę).



## PRAWO MURPHY'EGO

W przypadku statków IA i IIA „1 wynik” nie oznacza „1 wartość liczbowa”. Przykład. Na statku IA uzyskanie na kościach sumy 5 albo 6 jest traktowane jako ten sam wynik. Podobnie na statku IIA rezultaty 4 i 10 będą traktowane jako ten sam wynik.



## PRZEWRAŻLIWIENI TUBYLCY

Gracze podejmują decyzję po kolei. Następnie rzucają kośćmi. I w końcu załadują towary.



## PSYCHOZA KOSMICZNA, ZMĘCZENIE METALU



Należy rzucić kośćmi tak jak przy wyznaczaniu współrzędnych podczas *sabotażu*, ale tylko raz dla wszystkich graczy, których to dotyczy.

## WADLIWE POŁĄCZENIA

Moc silników może wynosić mniej niż 0. Jeśli gracz będzie mieć ujemną moc, gdy rozpatruje *wolną przestrzeń* albo *dużo wolnej przestrzeni*, statek się nie porusza, a po rozpatrzeniu karty, gracz jest zmuszony do rezygnacji.



## ZAKAŻONE TOWARY

Przykład. Gracz ma 1 kosmitę i ładuje na planecie z 3 towarami, ładuje tyle towarów, ile chce, ale następnie traci 2 kosmonautów.

Jeśli gracz ma stracić więcej kosmonautów, niż ma aktualnie wybudzonych, musi ich również usunąć z komory hibernacyjnej, aby wyrównać różnicę.



## ZWIĄZKI ZAWODOWE

Związki zawodowe załogi nie akceptują baterii w zamian za towary.





# SKRÓCONY OPIS NOWYCH KAFELKÓW

## OSTRZEŻENIE DLA WETERANÓW!

Jeśli znacie kierowców, którzy pamiętają „stare dobre czasy”, w których istniały większe pudełka i plansze statków z tylko 2 stronami, dajcie im do przeczytania tę stronę przed grą z tym dodatkiem. Za ich czasów wzmacniacze i komory hibernacyjne działały inaczej.

## NIEZNISZCZALNE POSZYCIE



Ostrzały i meteory odbijają się od niezniszczalnego poszycia. Strona z niezniszczalnym poszyciem nie jest stroną w widoku (dotyczy tytułu Kierownika wycieczki). Pod wszystkimi innymi względami strona z poszyciem jest jak każda inna gładka strona.

## ELEMENTY ZŁOŻONE



Elementy złożone liczą się jako oba typy wraz z oboma zdolnościami i ograniczeniami.

## WZMACNIACZE DZIAŁ



Należy zużyć 1 znacznik baterii, aby wzmocnić do 3 aktywnych dział. Muszą być przyłączone do wzmacniacza lub innego dział, które jest wzmacniane. Każde wzmocnione działo otrzymuje +1 siły, jeśli jest skierowane do przodu albo +½ siły, jeśli jest skierowane w inną stronę. Żadne działo nie może być wzmacniane 2 razy jednocześnie.

## WZMACNIACZE SILNIKÓW



Należy zużyć 1 znacznik baterii, aby wzmocnić do 3 aktywnych silników. Muszą być przyłączone do wzmacniacza lub innego silnika, który jest wzmacniany. Każdy wzmocniony silnik otrzymuje +1 mocy. Żaden silnik nie może być wzmacniany 2 razy jednocześnie.

## WZMACNIACZE OSŁON



Należy zużyć 1 znacznik baterii, aby wzmocnić do 3 aktywnych osłon. Muszą być przyłączone do wzmacniacza lub innej osłony, która jest wzmacniana. (Zazwyczaj i tak jest wzmacniania tylko 1). Wzmocniona osłona chroni statek przed 1 uderzeniem dowolnego typu (nawet przed ciężkim ostrzałem albo dużym meteorem).

## REAKTORY



Podczas załadunku i przekładania towarów gracz może odrzucić 1 kostkę, aby naładować do pełna 1 element z bateriami przyłączony do reaktora.

## KATAPULTY



Przed startem należy załadować po 1 niebieskiej kostce do każdej ładowni przyłączonej do katapulty. (Nie więcej niż 1 kostkę na kafelek). Podczas zliczania siły ognia gracz może dodać siłę katapulty +1 (jeśli strzałka jest skierowana do przodu) albo +½ (jeśli strzałka jest skierowana w inną stronę). Gdy gracz chce zestrzelić duży meteor, może to zrobić katapultą zamiast działem, o ile strzałka jest skierowana w odpowiednią stronę. Użycie katapulty wymaga odrzucenia 1 kostki towarów dowolnego koloru, która jest usuwana z przyległego kafelka.

## KOMORY HIBERNACYJNE



Przed startem należy umieścić na tym elemencie 4 leżące figurki kosmonautów. Nie liczą się jako członkowie załogi. Nie można ich oddać dobrowolnie, ale zostaną zabrani, jeśli przygoda zmusza do utraty załogi, a zabrakło nieśpiących kosmonautów. Jeśli gracz straci załoganta z kabiny przyłączonej do komory hibernacyjnej, może obudzić kosmonautę, aby zajął wolne miejsce. Jeśli gracz traci wszystkich nieśpiących kosmonautów, ma możliwość obudzenia tych w komorze hibernacyjnej, aby uniknąć rezygnacji z lotu.

## SYSTEMY PODTRZYMYWANIA ŻYCIA TURKUSOWYCH KOSMITÓW



Umożliwiają umieszczenie 1 turkusowego kosmita w przyłączonej kabine (nie może to być kabina początkowa). Turkusowy kosmita ma unikatową specjalną umiejętność, która jest wybierana przed startem.

## BAJERANCKIE OKABLOWANIE

Wiele elementów w tym dodatku działa tylko wtedy, gdy są przyłączone do konkretnego typu elementu. Kolorowe okablowanie na połączeniach przypomina, że wzmacniacze silników powinny być połączone z silnikami, reaktory powinny być połączone z bateriami itd. Systemy podtrzymywania życia kosmitów mają natomiast kolory okablowania zgodne z kolorami kosmitów, nie kabin, do których należy je przyłączyć. Gdy zapytaliśmy dłaczego, kosmici odpowiedzieli, że tak już musi być.

