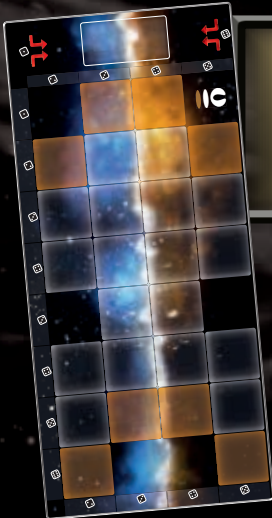


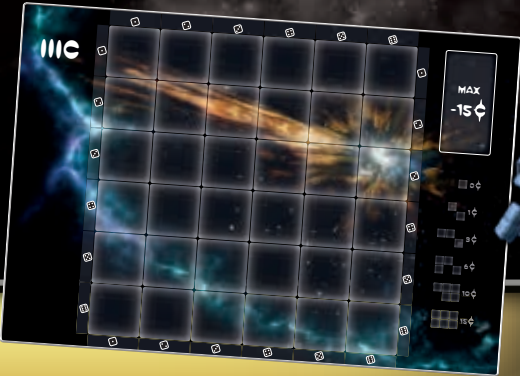
CIEŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ: NAJNOWSZE MODELE

W tym rozszerzeniu znajdują się nowe klasy statków, w sam raz dla takiego doświadczonego pilota kosmicznej ciężarówki jak Ty! Do rozgrywki wymagana jest kopia podstawowej gry „Ciężarówką przez Galaktykę”. Nowe statki są w pełni kompatybilne ze wszystkimi elementami z pierwszych dwóch dużych rozszerzeń.

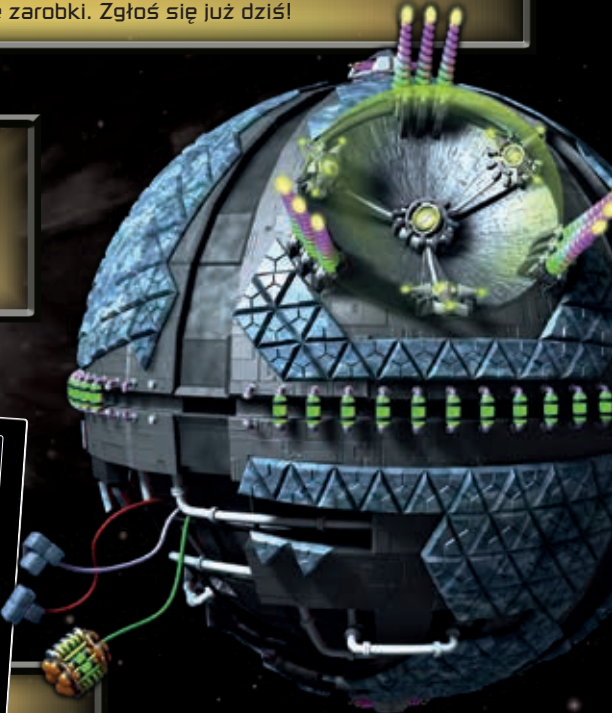
Wyzysk i Spółka poszukuje doświadczonych pilotów ciężarówek chętnych wypróbować te niekonwencjonalne modele. Kandydat musi umieć zbudować statek w ekstremalnie niesprzyjających warunkach. Dyplom z mechaniki kwantowej mile widziany. Wykwalifikowanym aplikantom oferujemy wysokie zarobki. Zgłoś się już dziś!



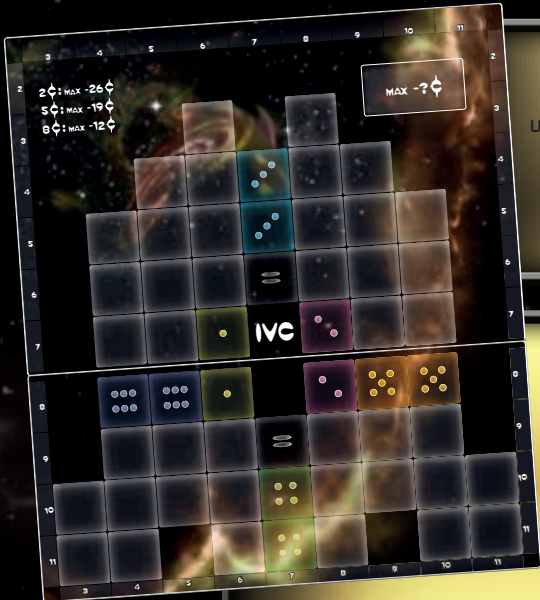
Klasy IC i IIC zostały zaprojektowane z myślą o sektorach, w których sama struktura czasoprzestrzeni jest niestabilna. Te statki tworzą wokół siebie tak niewiarygodnie zagięte pola warpowe, że nie zwrócicie uwagi na te drobne anomalie.



Każdy budowniczy statków marzy o takiej konstrukcji: gigantyczna kula wielkości małego księżyca najeżona śmiertcioną bronią. Każdy kapitan marzy o przechadzaniu się po takim statku z utrudniającą oddychanie czarną maską na twarzy. Każda kosmiczna księżniczka marzy o byciu więzioną na takim statku i oczekiwaniu na ratunek.



A każdy projektant gier planszowych marzy o umieszczeniu takiego statku w swojej grze – bez łamania przy tym praw autorskich.



W zamyśle klasa IVC miała być modelem smukłego i wytrzymałego luksusowego statku z ornamentycznym iluminatorem w samym środku. I tak właśnie by było, gdyby komuś nie zgubiła się zszywka. Oficjalna dokumentacja składała się z planów budowy czterech części statku, a także aneksu wyjaśniającego, jak je ze sobą połączyć. Jednakże w toku biurokratycznego przewodu w Wydziale Transportu zszywka się zgubiła, a wraz z nią również strony aneksu.

Kiedy więc będziesz aplikował o kopię planów klasy IVC, otrzymasz projekty czterech niezależnych statków. A kiedy poprosisz o aneks, urzędnik zamknie okienko i czym prędzej oddali się na zaplecze. Czy szuka tam zagubionych stron, czy może ukrywa się, licząc, że sobie pójdziesz? Nie masz pojęcia. Najlepiej będzie po prostu zacząć budować w nadziei, że kiedyś Ci te strony dostarczą – a przynajmniej część z nich.

W tym rozszerzeniu znajdują się dwustronne plansze statków dla klas **IC**, **IIC**, **IIIC**, i **IVC**.

- Na każdej z 5 mniejszych plansz na tej samej stronie znajduje się zarówno klasa **IC**, jak i **IIC**.
- Na każdej z 5 większych plansz na jednej ze stron znajduje się klasa **IIIC**.
- Rewersy obu plansz tworzą razem statek klasy **IVC**.

WYBÓR STATKU

Podczas rozgrywki w „Ciężarówką przez Galaktykę” gracze mogą korzystać z różnorodnej kombinacji statków z gry podstawowej, dwóch pierwszych dużych rozszerzeń i tego rozszerzenia. Według nas najlepiej sprawdza się rozgrywka złożona z 3 rund, gdzie podczas każdej rundy gracze otrzymują coraz większy statek, ale oczywiście możecie rozegrać tyle rund, ile chcecie, i korzystać ze statków w dowolnej kolejności. Należy pamiętać, że w każdej rundzie każdy powinien sterować statkiem tej samej klasy, a o liczbie rund i modelach statków powinniście zdecydować przed rozpoczęciem rozgrywki.

Od klasy statku zależy, z jakiej płytki rundy należy korzystać. Na przykład podczas budowy i lotu statkami klasy **IIC** gracze powinni korzystać z płytki rundy z numerem „II”, nawet jeśli to pierwsza runda gry. Tę płytkę będziemy nazywać płytką rundy II poziomu. Podczas danej rundy gracze odbędą lot poziomu II z kartami przygód II (i I) poziomu. Statki klas **II**, **IIA**, **IIB**, i **IIC** wymuszają wykorzystanie zasad lotu II poziomu.

W rozszerzeniu znajduje się 5 par plansz, na wypadek gdybyście chcieli skorzystać z zasad gry na 5 graczy z pierwszego dużego rozszerzenia.

Uwaga! Oficjalne nazwy dużych rozszerzeń to „Dodatkowa przyczepa” i „Jeszcze jeden wielki dodatek”, jednakże aby uniknąć zamieszania, będziemy je nazywać pierwszym i drugim dużym rozszerzeniem.

Jeśli macie drugie duże rozszerzenie, radzimy nie korzystać ze statków klasy I. Rozegrajcie grę składającą się z trzech rund o poziomach lotu, kolejno, II, III i IV.

Jeśli nie posiadacie drugiego dużego rozszerzenia, to nie będziecie mieć kart przygód IV poziomu. W takim wypadku będziecie musieli rozegrać zwykłą grę z lotami I, II i III poziomu albo wykorzystacie znajdujące się w tej instrukcji specjalne zasady lotów IV poziomu (zob. strona 8).

Uwaga! Statki klas **IC** i **IIC** są do siebie bardzo podobne. Podczas gry zalecamy nie korzystać z obu tych modeli jednocześnie – gra stanie się w ten sposób bardziej różnorodna. Powiedzmy, że jeśli podczas lotu poziomu I korzystaliście ze statków klasy **IC**, podczas lotu II poziomu mogliście użyć statków klasy **II** z gry podstawowej lub klasy **IIA** albo **IIB** z któregoś z pozostałych rozszerzeń.

KABINA PILOTÓW W NAJNOWSZYCH MODELACH



Wszystkie statki z tego rozszerzenia mają jedną wspólną cechę: nie mają pola przeznaczonego na kabinę pilotów.

W porządku, to wcale nie jest taka nowość, jak tu sugerujemy. Mogliście już spotkać się z taką sytuacją na statkach klasy **IIA** z pierwszego dużego rozszerzenia. Jednak te nowe modele rządzą się zupełnie innymi zasadami!

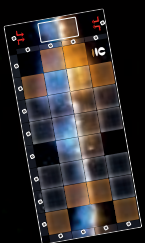
Podczas przygotowań do budowy statków początkowe kabiny pilotów należy odłożyć na bok na później (zgodnie z normalnymi zasadami odkładania części na później). Taką kabinę traktuje się jak każdą inną odłożoną na później część:

- W trakcie budowy gracz może ją w dowolnym momencie dołączyć do swojego statku.

- Uważa się ją za jedną z dwóch części, które gracz może odłożyć na później w trakcie budowy.
- Jeśli gracz nie dołączy jej do swojego statku, pozostanie ona na stosie utraconych części i będzie uważana za część straconą podczas lotu.

Gracz rozpoczyna budowę statku z pustą planszą. W związku z tym pierwsza część może zostać umieszczona na dowolnym polu. Pierwszą częścią może być początkowa kabina pilotów, ale również nowo wylosowana część ze stosu. Gracz nie może podglądać kart przygód, dopóki nie umieści na swojej planszy pierwszej części.

Kiedy gracz umieści już na swojej planszy pierwszą część, wszystkie pozostałe części muszą łączyć się z resztą statku zgodnie z normalnymi zasadami (wyjątek stanowi tu klasa **IVC**; opisano ją na stronie 6).



KLASY IC ORAZ IIC

Statki klas **IC** i **IIC** znajdują się na tej samej stronie mniejszej planszy statku. Poniższe zasady odnoszą się do obu tych klas. Statki różnią się jedynie pomarańczowymi polami – wchodzi one w skład statku klasy **IIC**, ale nie statku klasy **IC**.

Podczas lotu I poziomu klasą **IC** pomarańczowe pola należy traktować jak nieistniejące. Podczas lotu II poziomu klasą **IIC** pomarańczowe pola należy traktować w taki sam sposób jak pozostałe zwykłe pola planszy.

Uwaga! Nie miejcie złudzeń: to nie są dwa bardzo podobne statki. To raczej jeden model statku, z którego można korzystać zarówno podczas lotów I, jak i II poziomu.

Istnieje też drugie, bardziej interesujące wyjaśnienie podobieństw pomiędzy klasami IC i IIC. W rolach głównych: niefortunne przyjęcie urodzinowe, mały różowy dziobak i siedemnaście źle dobranych par kaloszy. Ale tę historię już pewnie słyszeliście, więc nie będę Was zanudzać.

Jest też trzecie, chociaż trochę naciągane wyjaśnienie. Był sobie projektant gier, który miał do zagospodarowania tylko jedną planszę i nie mógł się zdecydować, czy chce na niej umieścić nowy statek klasy I (i zawieść wszystkich, którzy nie biorą już udziału w lotach I poziomu) czy II (i zawieść wszystkich, którzy pragnęli większej liczby różnorodnych modeli klasy I). Ale ustaliliśmy już, że to wyjaśnienie jest strasznie naciągane.

Nikt nie wie, który projekt był pierwszy: IC czy IIC. Wygląda na to, że podczas składania aplikacji doszło do fatalnej pomyłki i część dokumentacji uległa duplikacji – a Wydział Transportu zatwierdził oba modele. Jeśli wydaje się Wam to dziwne, poczekaście tylko, aż siędzicie za sterami statku, przez którego środek przebiega transwymiarowa granica.

BUDOWA

Tak jak w przypadku wszystkich statków z tego rozszerzenia podczas przygotowań do budowy statków początkowe kabiny pilotów należy odłożyć na bok na później. Gracz może dołączyć takąabinę do swojego statku w dowolnym momencie, a pierwszą część może umieścić na dowolnym polu. Należy tylko pamiętać, że pomarańczowe pola wykorzystuje się jedynie na statkach klasy IIC.

Poszczególne części muszą się ze sobą łączyć zgodnie z normalnymi zasadami. Ten model rządzi się jednak specjalnymi zasadami, przez które trudniej stworzyć takie połączenia.

W poprzek statku przebiega transwymiarowa granica. Wiecie pewnie z podstawówki, że transwymiarowe granice wywołują niestabilności w kontinuum czasoprzestrzennym. Połączenia muszą do siebie idealnie pasować:

- Połączenia przebiegające przez transwymiarową granicę (pomiędzy kolumnami 1 i 2) muszą stykać się ze swoimi odpowiednikami. Proste połączenie może łączyć się tylko z innym prostym połączeniem, podwójne z podwójnym, a uniwersalne z uniwersalnym.
- Innymi słowy, jeśli gracz połączy pojedyncze lub podwójne połączenie z połączeniem uniwersalnym przez transwymiarową granicę, będzie to uznane za błąd konstrukcyjny i będzie trzeba go skorygować podczas kontroli konstrukcji przez usunięcie nieodpowiednio zamontowanych części.
- Gracz nadal może umieścić obok siebie dwie części stykające się ze sobą gładkimi stronami albo mieć odsłonięte połączenie obok pustego pola.



LOT

Transwymiarowa granica tworzy wokół statku interesującą topologię. Przez „interesującą” mamy na myśli „zabójczą”, o czym zresztą się przekonasz, kiedy ktoś spróbuje zaatakować Twój statek. Poniższe zasady dotyczą meteorów, ostrzału i najeźdźców z drugiego dużego rozszerzenia.



Atak od przodu lub od tyłu

Jeśli coś zaatakuje statek gracza od przodu lub tyłu, należy rzucić tylko jedną kością.

- Wynik od 1 do 6 oznacza atak na odpowiadającą numerowi kolumnę.
- Wynik 7 zmienia trajektorię ataku: atak nadejdzie od lewej! Gracz rzuca ponownie zgodnie z poniższymi zasadami.
- Analogicznie wynik 8 również zmienia trajektorię ataku: atak

nadejdzie od prawej! Gracz rzuca ponownie.

Gracze nie mogą reagować na atak, dopóki nie zostanie ustalona kolumna lub rząd ataku. Jeśli atak zmieni trajektorię, pierwotna trajektoria traci znaczenie. Rzut za nową trajektorię należy wykonać natychmiast.

- Generatory osłon chronią statek tylko wtedy, gdy osłaniają go od strony nowego kierunku ataku. Pierwotna trajektoria straciła znaczenie.
- Duży meteor nadlatujący z boku może zostać zniszczony działem skierowanym w jego stronę i znajdującym się w tym samym lub sąsiednim rzędzie (nawet jeśli pierwotnie meteor nadlatywał od przodu).
- Silniki manewrowe (z drugiego dużego rozszerzenia) zmieniają kolumnę ataku, ale nie wynik rzutu. Jeśli więc na kości wypadnie 1, gracz może przesunąć trajektorię ataku o jedną kolumnę w lewo, tak aby całkowicie ominąć atak. Użycie silników manewrowych nigdy nie spowoduje, że atak od przodu lub tyłu zamieni się w atak od boku.
- Gracz nie może skorzystać z silników manewrowych, dopóki nie zostanie ustalona ostateczna kolumna lub rząd ataku. Jeśli na kości wypadnie 1, gracz nie może skorzystać z silników manewrowych, żeby przesunąć atak do kolumny 2. Musi cierpliwie poczekać, aż zostanie ustalony rząd ataku (lub rzędy ataku; czytaj dalej, zasady robią się coraz dziwniejsze!).

Atak od boku

Bez względu na to, czy atak nastąpi od boku w wyniku działania samej karty przygody, czy też z uwagi na zaburzenia wywołane transwymiarową granicą, zasady pozostają takie same: jeden rzut kością ustala rząd lub rzędy ataku (cyfry zapisano z lewej strony planszy, ale odnoszą się one również do ataków od prawej).

- Wynik 1, 2, 3, lub 4 oznacza normalny atak we wskazanym rzędzie.
- Wynik 5 albo 6 oznacza, że transwymiarowa granica zduplikowała atak i nastąpi on w obu wskazanych rzędach jednocześnie.

Duplikacja ataku jest natychmiastowa, a oba ataki nastąpią jednocześnie. Na przykład:

- Duplikacja następuje natychmiast, dlatego gracz nie może zmienić rzędu, w którym do niej dojdzie. Skierowany do przodu silnik manewrowy nie może zmienić wyniku 1 na 2. Jeśli gracz zdecyduje się go użyć, zmieni rzędy obu jednoczesnych ataków: jeden nastąpi w rzędzie 2, a drugi w górnym rzędzie 4.
- Jeśli gracz uzyska wynik 2, może użyć skierowanego do tyłu silnika manewrowego, żeby przesunąć rząd ataku do górnego rzędu 3. Takie działanie nie wywoła już duplikacji ataku.
- Ataki następują jednocześnie, dlatego gracz może wykorzystać jeden generator osłon (i jeden żeton baterii), żeby się przed nimi obronić (oczywiście jeśli są to ataki, które mogą być powstrzymane osłonami).
- Aby zniszczyć nadlatujący od boku duży meteor, gracz musi posiadać skierowane w jego stronę działło, które znajduje się w tym samym lub sąsiednim rzędzie. Do zniszczenia dwóch jednocześnie nadlatujących meteorów gracz musi wykorzystać dwa różne działa. Na przykład może użyć działła znajdującego się w tym samym rzędzie co pierwszy meteor i działła znajdującego się w rzędzie sąsiadującym z drugim meteorom. Uwaga! Meteory nadlatują jednocześnie, więc niemożliwe jest zestrzelenie obu tym samym działłem.

Jeśli gracz obroni się tylko przed jednym atakiem, drugi atak trafi zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli gracz nie obroni się przed żadnym z ataków, oba trafią jego statek jednocześnie. Jeśli każde trafienie zniszczy jakąś część, należy usunąć z planszy obie części zanim przejdzie się do ustalania, czy od statku nie odpadnie coś jeszcze.

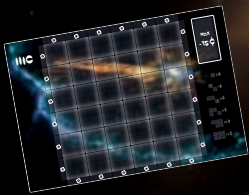
Technologia transwymiarowej granicy może nawet zduplikować najeźdźców (można ich znaleźć w drugim dużym rozszerzeniu).

- Jeśli na statku gracza wylądują zduplikowani najeźdźcy, może ich rozpatrzeć po kolei. Kolejność ich rozpatrywania nie ma

znaczenia. Działa to na tych samych zasadach, co rozpatrywanie podwójnych najeźdźców.

- Nawet podwójnych najeźdźców można zduplikować. Jeśli obaj podwójni najeźdźcy dostaną się na statek gracza, może ich rozpatrywać po kolei. Kolejność ich rozpatrywania nie ma znaczenia.
- Jeden uzbrojony członek załogi albo jeden zautomatyzowany system obronny może pokonać kilku najeźdźców.
- Jeśli kilku komandosów podłoży ładunki wybuchowe, należy rozpatrywać sytuację tak, jak w przypadku podwójnych komandosów: wszystkie ładunki należy wysadzić jednocześnie po zakończeniu ruchów wszystkich najeźdźców.
- Nagrody również ulegają duplikacji. Po zakończeniu ruchów wszystkich najeźdźców (i wysadzeniu wszystkich ładunków wybuchowych) gracz otrzymuje nagrodę za każdego pokonanego najeźdźcę.

Kiedy komandos i jego duplikat wrócą do domu, będą musieli zająć się sprawami papierkowymi: rozdzieleniem konta bankowego, ubezpieczenia zdrowotnego i podatkami (istnieje specjalny PIT dla osób rozliczających się wspólnie ze swoim duplikatem). Komandos, który ma dziewczynę, trafia w sam środek nieprzyjemnego trójkąta miłosnego. Komandos, który ma żonę, odkrywa ze zdziwieniem, że wcale jej to nie przeszkadza, zwłaszcza jeśli w domu czeka sporo prac domowych.



W drugim dużym rozszerzeniu oddaliśmy w Wasze ręce statek klasy IIB w kształcie cylindra. W tym rozszerzeniu poszliśmy o krok dalej: oto on, statek klasy IIIC w kształcie kuli (przy odrobinie wyobraźni zobaczysz tu kulę – o ile nie wiesz, co to jest torus)!

BUDOWA

Tak jak w przypadku wszystkich statków z tego rozszerzenia podczas przygotowań do budowy statków początkowe kabiny pilotów należy odłożyć na bok na później. Gracz może dołączyć takąabinę do swojego statku w dowolnym momencie, a pierwszą część może umieścić na dowolnym polu.

Klasa IIIC nie ma boków. No tak, wygląda jak olbrzymi kwadrat, ale podczas budowy staraj się wyobrazić sobie, że owija się wokół cylindra, czyli że jego lewa strona styka się ze stroną prawą (tak jak w przypadku klasy IIB z drugiego dużego rozszerzenia). Pomyśl w ten sam sposób, patrząc na statek od góry do dołu – przód styka się z tyłem (wyobraź sobie drugi cylinder).

Uff. To oznacza, że każde pole statku sąsiaduje z czterema innymi polami. Wszystkie połączenia muszą stykać się ze sobą odpowiednio:

- Kolumna najbardziej po lewej: połączenie z lewej strony części z tej kolumny musi pasować do połączenia z prawej strony części znajdującej się w tym samym rzędzie w kolumnie najbardziej po prawej.
- Górny rząd: połączenie z górnej strony części z tego rzędu musi pasować do połączenia z dolnej strony części znajdującej się w dolnym rzędzie w tej samej kolumnie.
- Zgodnie z normalnymi zasadami połączenie nie może sąsiadować z gładką stroną części, nawet jeśli gładka strona znajduje się na krawędzi planszy 6 x 6.
- Zgodnie z normalnymi zasadami dwie części nadal mogą się ze sobą stykać gładkimi stronami albo sąsiadować z pustym polem.

Nadal obowiązuje zasada „pustego pola” dotycząca dział, silników

Podsumowanie ataku

Kiedy nastąpi atak na statek klasy IC albo IIC, gracz postępuje zgodnie z poniższymi krokami:

1. Gracz rzuca jedną kością, aby ustalić kolumnę lub rząd (albo rzędy!).
2. Jeśli atak nadchodzi od przodu lub tyłu, wynik \square lub \square , sprawi, że zamiast tego atak nadejdzie z któregoś z boków. Gracz rzuca jeszcze raz, aby ustalić rząd (lub rzędy!).
3. Jeśli atak nadchodzi od boku, wynik \square lub \square , zduplikuje go.
4. Teraz gracz może skorzystać z silników manewrowych. Jeśli atak został zduplikowany, silniki manewrowe wpłyną na oba ataki w ten sam sposób.
5. Aby zniszczyć dwa duże meteory nadlatujące od boku, gracz może użyć dwóch dział w tych samych lub sąsiednich rzędach, nie może jednak zniszczyć obu meteorów jednym działem.
6. Jeśli gracz może zastosować generator osłon (normalny lub wzmocniony), pojedyncza aktywacja obroni go przed oboma atakami.
7. Gracz rozpatruje ataki, przed którymi się nie obronił.
8. Zniszczone części należy usunąć jednocześnie.
9. Dopiero po usunięciu wszystkich zniszczonych części gracz sprawdza, czy reszta statku trzyma się w jednym kawałku.

Ubezpieczenie

Statki klas IC i IIC nie podlegają ubezpieczeniu.

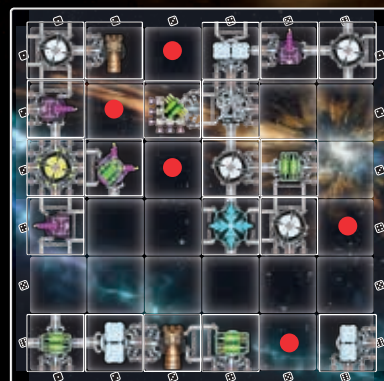
KLASA IIIC

i silników manewrowych:

- Jeśli w górnym rzędzie znajduje się skierowane do przodu działo lub silnik manewrowy, pole z dolnego rzędu w tej samej kolumnie musi być puste.
- Jeśli w dolnym rzędzie znajduje się skierowane do tyłu działo lub silnik manewrowy, pole z górnego rzędu w tej samej kolumnie musi być puste.
- Jeśli w kolumnie najbardziej po lewej znajduje się skierowane w lewo działo lub silnik manewrowy, pole w tym samym rzędzie z kolumny najbardziej po prawej musi być puste.
- Jeśli w kolumnie najbardziej po prawej znajduje się skierowane w prawo działo lub silnik manewrowy, pole w tym samym rzędzie z kolumny najbardziej po lewej musi być puste.

Plansza statku nie ma dziur, więc montaż dział, silników ani silników manewrowych nie jest możliwy bez pozostawienia części pól pustymi. Sprytny gracz wykorzysta jedno puste pole przy montażu kilku części.

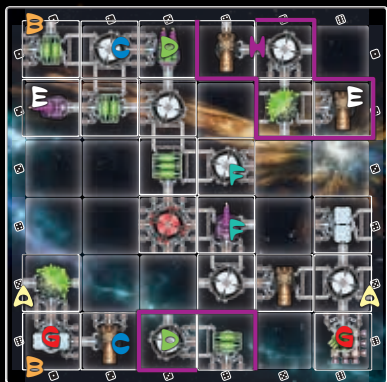
Przykład 1



Ten statek (w budowie) został skonstruowany poprawnie. Połączenia na krawędziach statku do siebie pasują. Zwróć uwagę na pola zaznaczone na czerwono. Zasada pustego pola zakazuje umieszczania na nich części. Zwróć również uwagę na to, że znajdujące się najbardziej po lewej pole z taką kropką posłużyło do montażu aż czterech części.

Przykład 2

Budowniczy tego statku złamał zasady budowy na kilka sposobów:



A: Pojedyncze połączenie sąsiaduje z podwójnym połączeniem.

B: Połączenie sąsiaduje z gładką stroną innej części.

C: Pole za silnikiem nie jest puste.

D, E, F: Pole przed działem nie jest puste.

G: Pole sąsiadujące ze zwróconym w prawo silnikiem manewrowym nie jest puste.

H: Sześć zaznaczonych fioletową ramką części łączy się ze sobą, ale nie z resztą statku.

Dodatkowy czas

Prawidłowa budowa statku klasy III C to nie lada wyzwanie. Każdy zasługuje na to, żeby ukończyć swoje arcydzieło. Podczas budowy tego statku funkcjonuje dodatkowa zasada, dzięki której najwolniejsi konstruktorzy otrzymują jedno dodatkowe obrócenie klepsydry.

Zgodnie z normalnymi zasadami gracz, który ukończy budowę, bierze znacznik kolejności, odwraca klepsydrę i przenosi ją z pola I na pole „Start”. To jednak nie jest ostatni obrót klepsydry. Kiedy piasek w klepsydrze stojącej na polu „Start” się przesypie, jeden z graczy, którzy ukończyli już budowę i pobrali znaczniki kolejności, może odwrócić ją jeszcze raz. Gracz powinien umieścić taką klepsydrę na swojej planszy statku i powiedzieć „dodatkowy czas!”. Gracze mogą kontynuować budowę, dopóki czas się nie skończy.

PRZYGOTOWANIE DO STARTU

Kontrola konstrukcji

Kontrola konstrukcji przebiega zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli do konstrukcji statku wkrał się jakiś błąd, należy spróbować go naprawić, usuwając wadliwe części. Przy konstrukcji statków klasy III C bardzo łatwo o błąd, więc bądźcie czujni!

Ubezpieczenie i „słaby punkt”

Z pewnością słyszałeś, że każdy statek klasy III C ma specjalny słaby punkt, w który może trafić tylko niewielki myśliwiec lecący bardzo długim tunelem. To nie lada wyzwanie, ale podobno jeden celny strzał w słaby punkt sprawi, że Twój statek eksploduje niczym supernowa.

No cóż, to bujda. Statki klasy III C trzymają się równie mocno (albo rozpadają równie łatwo), co inne modele. Mimo to co tydzień czytamy o jakimś narwanym nastolatku, który próbował lawirować przez szczeliny statku klasy III C i rozbił się o rury kanalizacyjne. Z tego względu Wyzysk i Spółka nakłada na statki klasy III C obowiązkowe ubezpieczenie. I to właśnie dlatego dyrektury Pangalaktycznego Zakładu Ubezpieczeń nakazują budować statki pozbawione długich tuneli, które mogłyby wabić młodych chuliganów.

Statki klasy III C są ubezpieczone. Jeśli gracz zbuduje je zgodnie ze specyfikacjami agencji ubezpieczeniowej, ubezpieczenie będzie darmowe. Niestety większość statków klasy III C ma jakiś „słaby punkt”. Im większy słaby punkt, tym więcej gracz będzie musiał za niego zapłacić. Tabelkę kosztów można znaleźć na planszy statku.

Po zakończeniu budowy (i usunięciu źle zamontowanych części) każdy z graczy sprawdza największe skupisko sąsiadujących ze sobą (krawędziami lub rogami) pustych pól. Należy pamiętać, że pole na jednej krawędzi planszy dzieli z polami z przeciwległej krawędzi jedną krawędź i dwa rogi.



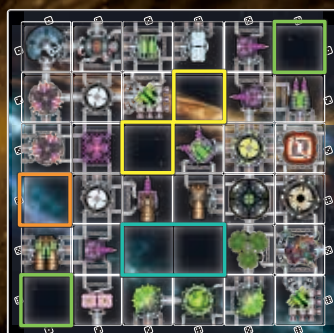
Jeśli największe skupisko składa się z jednego pola (tj. żadne dwa puste pola nie dzielą krawędzi ani rogów), statek zostanie ubezpieczony za darmo. Jeśli największe skupisko składa się z dwóch pól, gracz musi zapłacić 1 kredyt. I tak dalej, zgodnie z tabelą. Jeśli największe skupisko składa się z sześciu lub więcej pól, gracz musi zapłacić 15 kredytów. To maksymalna kwota sumy ubezpieczenia.

Tabela podaje tylko koszt ubezpieczenia przed rozpoczęciem lotu. Nie ma nic wspólnego z maksymalną karą (15 kredytów) za utracone podczas lotu części.

Przykład

Statek po lewej ma kilka pustych pól, ale żadne skupisko pustych pól nie jest większe od 2. Gracz musi zapłacić 1 kredyt.

Należy zwrócić uwagę na to, że dwa zielone pola znajdują się w tym samym skupisku, ponieważ dzielą ze sobą róg. Może się to wydawać nieprawdopodobne, ale tak właśnie jest. Przyłóż palec do części w prawym górnym rogu. Teraz przesunij go o jedno pole do góry, a potem o jedno pole w prawo. Palec tak naprawdę znajdzie się na polu w lewym dolnym rogu.



Statek po prawej również ma siedem pustych pól, ale tworzą one jedno skupisko (bo krawędzie planszy się zawiijają). Gracz musi zapłacić 15 kredytów, bo tyle właśnie wynosi kara za skupisko 6 lub więcej pól.

Musisz zapłacić za swoje ubezpieczenie! Jeśli nie masz z czego, weź żeton pożyczki z pierwszego dużego rozszerzenia. Jeśli nie masz tego rozszerzenia, zanotuj sumę, jaką jesteś winny, i opłać ją po zakończeniu lotu. Jeśli po zakończeniu lotu nie możesz spłacić długu... no cóż. Nawet Pangalaktyczny Zakład Ubezpieczeń nie wycisnie krwi z bulwy rzepy.

Co? Chcesz nam powiedzieć, że nie zamierzałeś zostawiać tam dziury? Że czas Ci się skończył podczas budowy? Wszyscy tak mówią. To żadna wymówka. Wszyscy wiedzą, że niedokończony statek to tylko zachęta dla narwanym pilotów do jeszcze bardziej brawurowych manewrów.

LOT

Krawędzie statku się zawiijają, dlatego nie ma tak naprawdę żadnych stron. Innymi słowy, kiedy statek klasy III C toczy się przez Galaktykę, zagrożenie może nadejść ze wszystkich kierunków.

By ustalić, czy statek został trafiony, należy rzucić dwiema kośćmi: pierwszą, żeby ustalić kolumnę, i drugą, żeby ustalić rząd. Jeśli pod podanymi współrzędnymi mieści się jakaś część, to ona zostaje trafiona. Jeśli pole jest puste, atak przesuwa się o jedno pole w kierunku wskazanym na karcie, dopóki nie trafi w pole zawierające część. Jeśli atak pokona w ten sposób kilka pustych pól i wyjdzie poza krawędź planszy, owija się wokół niej i kontynuuje sprawdzanie pól od przeciwległej krawędzi. Ataku nie można ominąć – chyba że cały rząd lub kolumna są puste.

Kiedy gracz dowie się, które pole zostało trafione, rozpatruje trafienie w normalny sposób:

- Mały meteor odbija się od części, które mają gładką krawędź po tej stronie, z której meteor nadlatywał, albo jeśli znajdujące się po tej stronie połączenie styka się z inną częścią.
- Generatory osłon działają zgodnie z normalnymi zasadami. Liczy się tylko ich położenie względem kierunku ataku. Ostateczne miejsce trafienia nie ma znaczenia.
- Działa mogą niszczyć duże meteory zgodnie z normalnymi zasadami. Podczas ostrzału dużych meteorów nadlatujących od przodu lub od tyłu, bierze się pod uwagę tylko kolumnę, nie rząd. Podczas ostrzału dużych meteorów nadlatujących od boku, bierze się pod uwagę tylko rząd, nie kolumnę. Działo musi być skierowane we właściwą stronę. Jeśli na przykład meteor będzie nadlatywał od przodu, może go zniszczyć każde skierowane do przodu działo z danej kolumny, nawet jeśli meteor miałby trafić w część znajdującą się za działem (tylko działo skierowane do przodu może zniszczyć nadlatujący od przodu meteor).

Najeżdźca (z drugiego dużego rozszerzenia) próbuje dostać się na pokład statku przez pole, na którym doszło do trafienia. Próba zakończy się sukcesem, chyba że to pole ma zautomatyzowany system obronny albo uzbrojonego członka załogi. Kiedy najeżdźca dostanie się na pokład, będzie zwrócony w stronę kierunku ataku, będzie też poruszał się zgodnie z normalnymi zasadami (nie należy jednak zapomnieć, że krawędzie statku się zawijają). Oznacza to, że czasem najeżdźca będzie kręcił się w kółko.

Nie ma się czego wstydzić. Kosmiczni komandosi mają takie powiedzenie: lepiej się kręcić w kółko po statku, niż wpaść do zgniataarki śmieci.

UBEZPIECZENIE

Statek jest ubezpieczony. Maksymalna kara za stracone po drodze części wynosi 15 kredytów.

KLASA IVC

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Lot IV poziomu

Karty przygód należy przygotować w taki sposób, jak dla lotu IV poziomu. Jeśli nie posiadacie kart przygód IV poziomu (z drugiego dużego rozszerzenia), na stronie 8 znajdziecie zasady dla statków klasy IV z kartami przygód III poziomu.

Uwaga! Jeśli posiadacie drugie duże rozszerzenie, nie musicie korzystać ze wszystkich jego elementów. Możecie na przykład używać tylko płytki rundy IV poziomu i wszystkich kart przygód IV poziomu z wyłączeniem najeżdźców.

Kości i klepsydra

Obok planszy lotu należy umieścić dwie kości (obok, ale nie na samej planszy). Każdy z graczy musi mieć do nich równie swobodny dostęp.

Gracz, który krzyknie „start!”, powinien odwrócić klepsydrę na planszy lotu, w pobliżu tych dwóch kości. Kiedy czas się skończy, klepsydrę można odwrócić i umieścić na polu III (patrz „Pierwszy rzut” poniżej). Nawet jeśli gracz nie wykorzystują kart przygód IV poziomu, ten dodatkowy czas budowy im się przyda.

BUDOWA

Tak jak w przypadku wszystkich statków z tego rozszerzenia podczas przygotowań do budowy statków początkowe kabiny pilotów należy odłożyć na bok na później.

Cztery statki

Oprócz zwykłych pól na części statek klasy IVC ma specjalne pola oznaczone cyframi od 1 do 4, i 5. Z początku te pola są niedostępne, gracze mogą umieszczać części tylko na nieoznaczonych polach. To oznacza, że jak na razie budują cztery oddzielne statki.

Gracze mogą pracować nad tymi czterema statkami jednocześnie. To oznacza, że pracę nad każdym ze statków rozpoczyna się od umieszczenia części na dowolnym polu w zakresie obrysu statku. Potem wszystkie części na danym statku muszą się ze sobą łączyć zgodnie z normalnymi zasadami. Części tworzące dany statek muszą być ze sobą połączone, ale żaden z czterech statków nie musi łączyć się z pozostałymi. Póki co...

Pierwsza kość

Kiedy piasek w klepsydrze przesypie się po raz pierwszy, dowolny z graczy może wziąć jedną z kości i rzucić nią. Gracz musi ogłosić uzyskany na kości wynik przez umieszczenie kości na płytce rundy.

Gdy tylko gracz rzuci kością, odpowiadające wynikowi pola na planszach statków stają się dostępne pod budowę. W ten sposób dwa ze statków staną się jednym statkiem (pozostałe dwa nadal stanowią odrębne pojazdy). Jeśli na przykład na kości wypadnie 2 dwa statki znajdujące się na górze planszy staną się jednym górnym statkiem. Jeśli wypadnie 1, jednym statkiem staną się dwa statki po lewej.

Jeśli gracz miał już części na obu fragmentach nowo połączonych statku, może kontynuować budowę obu z nich. Dopóki fragmenty nie zostaną faktycznie połączone jakąś częścią, nadal będą powstawać jako odrębne statki. Zalecamy, żebyś jednak je połączył, bo kiedy czas się skończy, jeden z tych fragmentów odpadnie z gry.

Jeśli gracz rozpoczął budowę tylko jednego z tych statków, na nowo połączonym statku może umieszczać części tylko na polach sąsiadujących już z jakimiś częściami (nie może zacząć od dowolnego pola).

Jeśli gracz nie rozpoczął budowy na żadnym z połączonych statków, może to zrobić, umieszczając pierwszą część na dowolnym polu w zakresie obrysu nowo połączonych statku (gracz może nawet zacząć od pola, które dopiero co stało się dostępne). Dalsze części tego połączonych statku gracz może umieszczać tylko na polach sąsiadujących już z jakimiś częściami.

Po wykonaniu rzutu kością dowolny z graczy może odwrócić klepsydrę i umieścić ją na polu III (nie można tego zrobić przed wykonaniem rzutu). Druga kość pozostaje na stole, dopóki piasek z klepsydry z pola III się przesypie.

Druga kość

Kiedy piasek z klepsydry z pola III się przesypie, dowolny z graczy może wziąć drugą z kości i rzucić nią. Gracz musi ogłosić uzyskany na kości wynik przez umieszczenie kości na płytce rundy obok pierwszej kości. Klepsydry nie można odwrócić i umieścić na polu II przed wykonaniem rzutu drugą kością. Od tej pory klepsydrę można odwracać zgodnie z normalnymi zasadami.

Pola odpowiadające wynikowi na drugiej kości stają się dla graczy dostępne pod budowę, co zazwyczaj oznacza, że połączeniu ulegnie więcej statków. Jeśli wynik drugiego rzutu jest tożsamy z pierwszym, dostępne staną się pola oznaczone znakiem równania. Na przykład, jeśli na kościach wypadło 2 i 3, gracze otrzymają do dyspozycji pola z cyframi 2 i 3. Jeśli na kościach wypadło 2 i 2, gracze otrzymają do dyspozycji pola z cyframi 2 i pole 4.

Zasady, którymi rządzą się nowo połączone statki, nie ulegają zmianie: jeśli statek pozostaje we fragmentach, gracz może dokładać części do dowolnego z nich, ale w jego najlepszym interesie leży połączenie wszystkich fragmentów przed upływem czasu budowy.

Podglądanie kart przygód

Gracz nie może podglądać kart przygód, dopóki nie umieści po jednej części na każdym ze statków. Jeśli chce więc podejrzeć karty przygód przed pierwszym rzutem kością, musi rozpocząć budowę każdego z czterech statków. Z drugiej strony, jeśli gracz poczeka na połączenie fragmentów, będzie miał mniej statków do rozpoczęcia. Aby móc



podejrzec karty przygód nie trzeba mieć części w każdym z fragmentów połączonego statku (a jedynie w każdym, jak na razie, niezależnym statku).

PRZYGOTOWANIE DO STARTU

Liczba statków

Rzuca się tylko dwiema kośćmi. Od tych rzutów zależy, które pary pól staną się dostępne pod budowę. Od nich zależy również, z ilu statków gracze będą mogli korzystać podczas lotu.

Istnieje wiele możliwości:

- Jeśli wyniki rzutów to lub , gracze będą mieli po dwa statki, jeden z przodu i jeden z tyłu.
- Jeśli wyniki rzutów to , gracze będą mieli po dwa statki lecące obok siebie.
- Jeśli wyniki rzutów to , gracze będą mieli po trzy statki.
- Jeśli wyniki rzutów to , gracze będą mieli po jednym dużym statku.
- Gracze mogą mieć też do dyspozycji jeden statek w kształcie litery L i drugi malutki.

Kontrola konstrukcji

Gracze nie mają wpływu na to, które statki ulegną połączeniu. To będzie zależne tylko i wyłącznie od wyników rzutów kośćmi podczas budowania.

Jeśli cztery statki nie połączą się w jeden, gracz wyruszy na trasę flotyli statków. Normalne zasady nakazują, aby cały statek tworzył spójną całość, jednak w przypadku klasy **IVC** wystarczy, aby spójną całość tworzył każdy poszczególny statek.

Jeśli po zakończeniu budowy połączony statek wciąż znajduje się w dwóch fragmentach, gracz musi zdecydować, który z tych fragmentów trafi na stos utraconych części. Jeśli jeden lub więcej ze statków nie ma żadnej części (gracz nigdy nie zaczął jego budowy), ten statek musi już na starcie zrezygnować z lotu (patrz poniżej), ale pozostałe statki wystartują zgodnie z normalnymi zasadami.

Ubezpieczenie

Być może pamiętasz (z pierwszego dużego rozszerzenia), że Pangalaktyczny Zakład Ubezpieczeń odmawia ubezpieczenia flotyli. Ha, ale Ty masz przecież oficjalną dokumentację, która jasno stwierdza, że Twoja flotyli to faktycznie pojedynczy statek!

2 : MAX -26
5 : MAX -19
8 : MAX -12

Po zakończeniu kontroli konstrukcji każdy z graczy sam decyduje, czy ubezpieczyć swój statek i za ile. Koszt ubezpieczenia można znaleźć w tabeli w lewym górnym rogu planszy statku. Jeśli gracz zdecyduje się wykupić ubezpieczenie, umieszcza odpowiednią liczbę kredytów (2, 5 lub 8 – wybór należy do gracza) na tabeli ubezpieczenia. Maksymalna kara za utracone części wyniesie 26, 19 lub 12 kredytów, zależnie od wykupionego w tym momencie ubezpieczenia.

W trakcie lotu gracz nie będzie mógł już zmienić wysokości ubezpieczenia. Pierwszą kartę przygody należy odkryć dopiero, kiedy wszyscy zdecydują o wysokości swoich ubezpieczeń. Jeśli gracze chcą poczekać, by zobaczyć, ile płacą ich przeciwnicy, to muszą zadeklarować swoje ubezpieczenie zgodnie z kolejnością gry, począwszy od lidera konwoju.

Kredyty umieszczone na tabeli ubezpieczeń uważa się za wydane. Nie należą już do gracza tylko do banku. Pozostają na planszy statku tylko po to, aby przypominać graczowi, ile zapłacił. Gracz nie będzie mógł skorzystać z tych kredytów, aby opłacić karę otrzymaną na koniec lotu. Nawet jeśli gracz nie straci żadnych części i tak będzie musiał odłożyć te kredyty do banku.

Kosmici

Gracz nadal może mieć w swojej flotyli tylko po 1 kosmicie danego koloru.

LOT

Jeśli w trakcie budowy wszystkie statki połączyły się w jeden, lot przebiega normalnie, tak jak w przypadku każdego innego statku. Jeśli jednak gracz dowodzi flotyllą, lot przebiega zgodnie z zasadami klasy **IIA** z pierwszego dużego rozszerzenia (można je znaleźć na stronie www.rebel.pl). Obowiązują poniższe (raczej intuicyjne) zasady:

- Baterie zasilają jedynie te statki, na których się znajdują.
- Podliczając swoją moc silników, gracz podlicza każdy statek osobno i jako wynik całej flotyli podaje najniższą z wartości. Premia uzyskana dzięki brązowemu kosmicie ma odniesienie jedynie do zamieszkanego przez niego statku i tylko wtedy, gdy ten statek dysponuje bazową mocą silników wyższą od 0.
- Jeśli jeden lub więcej statków ma moc silników równą 0, to podczas lotu przez wolną przestrzeń statki te muszą zrezygnować z lotu (patrz poniżej), a jako moc silników całej flotyli podaje się najniższą z wartości pozostałych statków.
- Podliczając swoją siłę ognia, gracz sumuje siłę ognia wszystkich statków. Premia uzyskana dzięki fioletowemu kosmicie jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy zamieszkanym przez niego statek dysponuje bazową siłą ognia wyższą od 0.
- Podliczając liczbę członków załogi, gracz sumuje załogantów ze wszystkich statków.
- Gdy gracz pozyska nowe towary, może w dowolny sposób przesuwać je pomiędzy ładowniami wszystkich statków.
- Gdy gracz pozyska baterie lub członków załogi, nie musi umieszczać ich wszystkich na tym samym statku. Gracz może ich rozdysponować w dowolny sposób (nie może jednak przesuwać tych, których już posiada).
- Kosmonauci, którzy budzą się z komór hibernacyjnych (pierwsze duże rozszerzenie), mogą zostać umieszczeni jedynie na tym statku, na którym znajdują się ich komory hibernacyjne, i tylko wtedy, gdy na tym statku pozostał przynajmniej jeden ludzki członek załogi.
- Za każdym razem, kiedy gracz traci członków załogi, towary albo znaczniki baterii (użycia baterii nie uważa się za stratę znacznika baterii), wybiera, z którego statku usunąć dane elementy.
- Atak trafi w pierwszą napotkaną część zgodnie z normalnymi zasadami. Dochodzi tylko do jednego ataku na całą flotyllę, a nie jednego ataku na każdy statek we flotyli.
- Duże meteory mogą zostać zestrzelone działami znajdującymi się w dowolnym ze statków flotyli. Działo nie musi się znajdować na zagrożonym statku.
- Generator osłon chroni jedynie ten statek, na którym jest zamontowany.
- Wzmacniacz silników wysyła w nadprzestrzeń tylko ten statek, na którym jest zamontowany. Więcej informacji można znaleźć na stronie 11 instrukcji do pierwszego dużego rozszerzenia.
- Silniki manewrowe (z drugiego dużego rozszerzenia) przesuwać tylko ten statek, na którym są zamontowane. Jeśli w wyniku ich działania atak ominie dany statek, może się zdarzyć, że trafi inny statek we flotyli. Każdy statek we flotyli może jednorazowo wykorzystać swoje silniki manewrowe, aby bronić się przed pojedynczym atakiem.
- Co do niebieskich kosmitów (z pierwszego dużego rozszerzenia):
 - Prawnik i dyplomata wpływają na wszystkie statki flotyli.
 - Technik, telepatyczny guru (z drugiego dużego rozszerzenia) i menedżerska premia +1 do pozostałych kosmitów wpływają tylko na ten statek, na którym przebywa niebieski kosmita.
 - Jeśli handlowiec lub menadżer znajduje się na pokładzie statku, który pomyślnie ukończy lot, jego zdolność lub nagroda (za ukończenie lotu z kosmitami na pokładzie w przypadku menedżera) wpływa na wszystkie statki z flotyli, które ukończyły lot. Jeśli handlowiec znajduje się na pokładzie statku, który nie ukończył lotu, jego zdolność wpływa tylko na ten statek (jeśli statek menedżera nie ukończył lotu, gracz nie otrzymuje jego nagrody).

Rezygnacja z lotu

Możliwa jest sytuacja, w której część ze statków wchodzących w skład flotyli rezygnuje z lotu, a pozostałe będą go kontynuować. Zasady są identyczne z tymi, które dotyczą klasy **IIA**, ale przypomnimy je tu pokrótce:

- Przed odkryciem kolejnej karty przygody gracz może zdecydować o wycofaniu z lotu jednego lub więcej statków ze swojej flotyli.
- Jeśli wskutek działania karty przygody w jednym ze statków flotyli nie pozostanie ani jeden człowiek, po rozpatrzeniu całego efektu karty gracz musi zrezygnować z dalszego lotu tym statkiem.
- Jeśli jeden ze statków dysponuje mocą silników o wartości **O** podczas rozpatrywania karty wolnej przestrzeni, gracz musi wycofać ten statek z lotu (i dopiero w tym momencie ustalić moc silników flotyli, biorąc pod uwagę najniższą wartość pozostałych statków).
- Jeśli gracz zostanie zdublowany (tj. jego znacznik statku znajduje się o całe okrążenie za liderem), musi wycofać z lotu wszystkie statki.

Jeśli jeden ze statków wycofa się z lotu:

- Gracz odkłada na bok przewożone na nim towary. Po zakończeniu lotu otrzyma za nie połowę kredytów.
- Statek należy usunąć z planszy (jeśli pozostały mu jakieś części, wracają na stół, a nie na stos utraconych części).
- Statki gracza pozostałe we flotyli kontynuują lot według normalnych zasad.

PREMIE NA KONIEC LOTU

Gracze, którzy ukończyli lot z większą liczbą statków, zajmują miejsca przed tymi, którzy dolecieli do celu z mniejszą liczbą statków. Remisy pomiędzy graczami z tą samą liczbą statków rozstrzyga się według kolejności lotu.

Tylko gracze, którzy ukończyli lot z największą liczbą statków, mogą otrzymać premię za najbardziej hermetyczny kadłub. Spośród tych graczy premię otrzyma ten, którego flotyli posiada mniej odsłoniętych połączeń (w przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują premię).

STATKI KLASY IV Z KARTAMI PRZYGÓD POZIOMU III

Jeśli nie posiadacie drugiego dużego rozszerzenia, to nie macie płytki rundy ani kart przygód odpowiednich dla lotu **IV** poziomu. Poniższe zasady pozwolą Wam skorzystać ze statków klasy **IV** mimo to (a przynajmniej statków klasy **IVC** z tego rozszerzenia).

Uwaga! Statki klasy **IV** wymagają sporej liczby części. Jeśli macie tylko części z gry podstawowej, radzimy grać jedynie w 2 lub 3 osoby. Jeśli macie tylko elementy z gry podstawowej i pierwszego dużego rozszerzenia, możecie grać w 4 osoby (ale nie w 5). Aby rozegrać grę statkami klasy **IV** na 5 osób, będziecie potrzebować wszystkich części z gry podstawowej i obu dużych rozszerzeń.

Przygotowanie do gry

Należy korzystać z płytki rundy III poziomu, ale na każdym z czterech stosów kart przygód powinna się znaleźć 1 dodatkowa karta III poziomu. W związku z tym na każdym stosie powinny się znaleźć: jedna karta I poziomu, jedna karta II poziomu i trzy karty III poziomu.

Jeśli gracze korzystali już z kart III poziomu podczas poprzedniego lotu, przed utworzeniem nowych stosów należy je ponownie wstawić do talii III poziomu. W przeciwnym razie gracze będą wiedzieć, co ich czeka.

Budowa

Klepsydra jest na początku poza planszą lotu, tak jak wyjaśniono to na stronie 6.

Lot

Podczas lotu stawka większości kart przygód będzie wyższa. Poniższe zasady obowiązują bez względu na poziom karty przygody:

- Wszyscy wrogowie otrzymują premię +1 do siły ognia.
- Porzucone statki i opuszczone stacje kosmiczne wymagają 1 dodatkowego członka załogi.
- Kiedy wróg lub strefa walk zabiera graczowi członków załogi lub towary, ten gracz traci o 1 element więcej.
- Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje towary, może albo ulepszyć jeden z nich (wziąć zielony zamiast niebieskiego, żółty zamiast zielonego albo czerwony zamiast żółtego), albo wziąć 1 dodatkowy niebieski towar. Innymi słowy, wartość zdobytych wzrasta o 1 kredyt.
- Za każdym razem, kiedy gracz jest celem skupiska meteorów albo ostrzału, pierwszy atak z karty należy rozpatrzyć dwukrotnie. To oznacza, że za każdy z takich ataków należy rzucić oddzielnie po kolei (jeśli zgodnie z zasadami gry na 5 graczy pierwszy atak zostanie zignorowany, gracz i tak będzie musiał sobie poradzić z „drugim” pierwszym atakiem).
- Pozostałe karty przygód nie ulegają zmianie, w szczególności karty specjalnych wydarzeń i wolnej przestrzeni (te działają zgodnie z normalnymi zasadami). Utrata i zysk dni lotu nie ulegają zmianie. Nie ulegają też zmianie karty nieczystych zagrań (z pierwszego dużego rozszerzenia).
- Podsumowując: wzrastają siła ognia wrogów, wymagania dla porzuconych i opuszczonych rzeczy, utrata dóbr i załogi. Nagrody w towarach i kredytach wzrastają o 1 kredyt. Pierwszy meteor lub ostrzał należy rozpatrzyć dwukrotnie.

Premie na koniec lotu

Gracz otrzymuje premię wskazaną na karcie zasad III poziomu.

Tak, mogliśmy Wam przyznać większe premie, ale Wy mogliście kupić drugie duże rozszerzenie. Prawdę mówiąc, dopóki nie przebrniecie przez strefę walk poziomu IV, nie zostaniecie ostrzelani przez automatyczny system obronny opuszczonej stacji kosmicznej, nie wymkniecie się przebiegłemu łowcy i nie przetrwacie kolizji z meteorem w pozornie wolnej przestrzeni, nie zasłużyliście na te większe premie.

DODATEK

Na większość pytań odpowiedzieliśmy już w instrukcjach do dwóch pierwszych dużych rozszerzeń. Jeśli będziecie mieć ich więcej, odpowiedzi można znaleźć na: www.czechgames.com.

Autor gry: Vlaada Chvatil

Ilustracja okładkowa: Radim „Finder” Pech

Okładka: Radim „Finder” Pech

Ilustracje do instrukcji: Niemi, Tomáš Kučerovský

Skład i projekt graficzny: Fanda Horálek, Filip Murmak

Tłumaczenie: Marcin Wetnicki

Podziękowania dla: klubu gier planszowych z Brna za wiele lat oddanych lotów kosmicznymi ciężarówkami, wielu graczy z Czech i Słowacji (i innych krajów), którzy testowali grę, Paula Grogana za promowanie tytułu, Toma Rosena za jego entuzjazm i wszystkich tych, którzy dobrze bawią się przy naszej grze, nadając mojej pracy sens.

Specjalne podziękowania dla: wszystkich pracowników CGE za włożenie tyle serca w „Ciężarówkę przez Galaktykę”.

Wydanie i dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o., ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

© REBEL Sp. z o.o., 2016

© Czech Games Edition, October 2016

REBEL

wydawnictwo.rebel.pl

CGE
Czech Games Edition

www.CzechGames.com