

VLAADA CHVÁTIL

CIEŻARÓWKA ' PRZEZ GALAKTYKĘ



CIĘŻARÓWKĄ PRZEZ GALAKTYKĘ – PRZEWODNIK

Nie panikujcie! Albo, wiecie co, nie żałujcie sobie. Panikujcie. Tak czy inaczej, chcielibyśmy dać Wam znać, że możecie nauczyć się zasad, czytając tylko pierwszą połowę tej instrukcji. Tak naprawdę to zaprojektowaliśmy ją w taki sposób, **żeby można było się uczyć podczas jej czytania.**

Gdy dotrzecie na 5. stronę, będziecie już potrafili **przygotować grę**. A gdy skończycie 8. stronę, **zbudujecie swoje pierwsze statki**. Wtedy wyjaśnimy, jak latać w kosmosie, a Wy będziecie mogli **rozpocząć swoją pierwszą galaktyczną przygodę!** Podczas gry zerkajcie na strony 12 i 13, gdy dotrzecie do kart przygód. Przed 15. stroną będziecie mieli za sobą swój pierwszy lot.

Więc, prawdę mówiąc, nie ma powodów do paniki, dopóki nie wpadniecie na pierwsze skupisko meteorów, a do tego czasu będzie już za późno.

ELEMENCIKI

NA PIERWSZY LOT



plansze statku

Tutaj zbudujecie piękne statki kosmiczne.



plansza lotu oznaczona L

L oznacza „Naukę jazdy”, nie „Lamę”. W tej grze nie ma plansz dla lam.



8 kart przygód I poziomu oznaczonych L

Powtarzamy, to nie dla lam. Znajdziecie je na wierzchu stosu.



rakiety

Przedstawiają Wasze statki w locie, mimo że Wasze statki nigdy nie będą tak piękne.



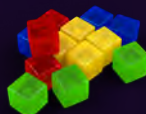
kafelki kabin początkowych

Bo każdy statek musi się gdzieś zacząć.



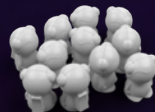
kości

Rzucacie kośćmi przeciwko wszechświatowi, a wszechświat rzuca przeciwko Wam. Na zmianę zadajecie sobie obrażenia, ale nigdy nie następuje Wasza kolej, żeby zranić wszechświat.



kostki towarów

Mimo że wyglądają jak zwykłe kostki, to w rzeczywistości są abstrakcyjnym odzwierciedleniem cennych towarów. A może są dosłownym odzwierciedleniem, a przyszłością międzygwiazdowego handlu są wielkie kostki kolorowej żelatyny.



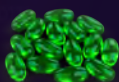
figurki kosmonautów

Gwarantujemy, że ich kombinezony są prawdopodobnie hermetyczne.



kafelki elementów statku

Po więcej informacji zob. następną stronę. Po przydatne informacje zob. str. 6 i 7.



znaczniki baterii

Wyzysk i Spółka wierzy w zieloną energię.

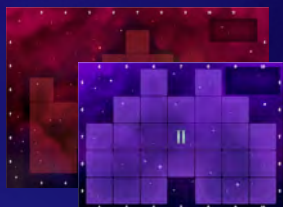


kosmiczne kredyty

Chcieliśmy je nazwać gwiazdziaki, ale doszliśmy do wniosku, że nikt nie będzie wiedzieć, o co chodzi.

DLA PROFESJONALISTÓW

Sprzęt, który można zostawić w pudełku podczas nauki gry.



inne strony plansz statku

Każda plansza ma na jednej stronie statek I poziomu, na drugiej statek II poziomu, a na trzeciej statek III poziomu.

Tak, wychodzi na to, że Wasze plansze mają 3 strony. Witamy w przyszłości!



plansze lotu

Latajcie sobie po galaktyce! Odkrywajcie kosmos! (Ale nie wychodźcie poza trójkątki).



3 stosy kart przygód

Z 3 poziomami zysku! (I 3 poziomami rozwałki statków).



klepsydra

Dzięki grawitacji piasek spada z góry na dół. A zgodnie z ogólną teorią względności, gdy zmiesza się grawitację z przestrzenią, otrzyma się czas.



płytki tytułów

Błyskotliwy sposób na zbudowanie własnej marki. (A druga strona jest jeszcze bardziej błyskotliwa).



figurki kosmitów

Kosmici nie dołączą do Was podczas nauki jazdy, ponieważ nie ufają kursantom.

SPIS ELEMENTÓW (PRZYDATNE*)

Jako kierowcy ciężarówek podróżujących przez galaktykę pracujecie dla Wyzysku i Spółki. To międzygalaktyczna firma zajmująca się budową systemów sanitarnych i niskobudżetowych domów na skraju ludzkiej cywilizacji. Oto krótki spis tego, co będziecie wlec na Peryferie.



Rury kanalizacyjne. Najważniejsza część każdego systemu sanitarnego. Lśniące, obłe, łatwo się w nich zakochać. A przynajmniej łatwo je tolerować.



Schowki magazynowe. To nie są zwykłe schowki na narzędzia, to kosmiczne schowki na narzędzia. W czerwonych schowkach powinny znajdować się substancje, które należy trzymać poza zasięgiem dzieci i większości dorosłych.



Wiertła plazmowe. Przed rozpoczęciem budowy systemu kanalizacji trzeba czymś zrobić dziury w ziemi.



Podgrzewacze do wody. Powiada się, że te maleństwa mogą zagotować arcturański megagalon płynnego ksenotritrium w mniej niż 12 bojłowników. Czy ma to sens? Dla nas na pewno nie.



Modularne jednostki mieszkalne. Tanie, łatwe w montażu, w zestawie prysznic i toaleta. Co więcej potrzeba na pogranicznych planetach?



Centralne jednostki mieszkalne. Serce kolonii. Kosmici uważają je za krzykliwe, ale ludzie lubią jaskrawe kolorki.



Ośrodki energii. Co może być lepsze niż system kanalizacyjny na pograniczu? System kanalizacyjny na pograniczu z większą ilością energii!



Generatory osłon. Zabezpieczają osady przed zbłąkanymi meteorami, promieniami kosmicznymi i niewielkimi ostrzałami orbitalnymi. (Jeśli miejsce zamieszkania jest narażone na wielkie ostrzały orbitalne, zalecamy przeprowadzkę).

Ale zapewne już zauważyliście, że nie będziecie budować systemu kanalizacyjnego. Zamiast tego użyjecie tych części do budowy statków kosmicznych.

Przez lata Wyzysk i Spółka wysyłało swoje produkty w ogromnych kosmicznych statkach transportowych, ale te atakowali piraci i ulegały zniszczeniu przez meteory. Przesyłki wciąż tracono, a piloci zaczęli domagać się dodatków w związku z ryzykiem zawodowym.

Wyzysk i Spółka stworzyło więc nowy model biznesowy. Postanowiło budować statki kosmiczne ze swoich rur kanalizacyjnych. W ten sposób gotowy produkt sam może się dostarczyć! A zamiast zatrudniania drogich pilotów zaczęto rekrutować tanich kierowców, którzy na dodatek za wszelkie straty płacą z własnych kieszeni. To świetny interes dla Wyzysku i Spółki, ale co z kierowcami? Czy mogą na tym zarobić?

Oczywiście. I to niemało. Ten przewodnik pokaże Wam, jak to zrobić. Znajdziecie tu informacje, które pomogą Wam zostać pełnoprawnymi, odlotowymi kierowcami ciężarówek podróżujących przez galaktykę.

* Mieliśmy na myśli, że elementy są przydatne, nie spis. Spis jest całkowicie bezużyteczny w Waszym zawodzie.

BUDOWA PIERWSZEGO STATKU

PRZYGOTOWANIE DO GRY

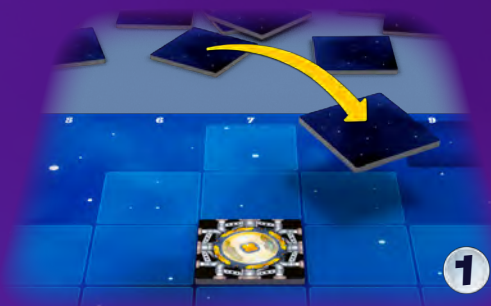
- 1** W pierwszej rozgrywce należy użyć planszy oznaczonej **L**. (To będzie lot szkoleniowy).
- 2** Wszystkie kafelki należy wysypać pośrodku stołu tak, aby każdy miał do nich dostęp. To pula elementów statku kosmicznego.
 - a. Wszystkie elementy należy zakryć.
 - b. Następnie należy je wymieszać, aby nikt nie wiedział, gdzie znajdują się konkretne elementy.
- 3** Każdy z graczy bierze planszę statku i składa ją tak, aby użyć strony z **I** poziomem.
- 4** Każdy z graczy wybiera kolor i pobiera odpowiadające mu rakiety i kabinę początkową. Kabinę początkową należy umieścić pośrodku swojej planszy statku.
- 5** Jedną z rakiet umieszcza się na swojej planszy statku.
- 6** Drugą z nich kładzie się na parkingu planszy lotu.

Gdy wszyscy są gotowi, najodważniejszy z graczy krzyczy „Naprzód!”. Wszyscy jednocześnie rozpoczynają budowę zgodnie z zasadami opisanymi na tej stronie.



JAK BUDOWAĆ

- 1** Używając 1 ręki, należy wziąć 1 kafelek.
- 2** Kafelek zabiera się nad swoją planszę i dopiero wtedy na niego patrzy.
- 3A** Jeśli chce się go zatrzymać, należy go dołączyć do statku.
- 3B** Jeśli się go nie dołącza do statku, należy odłożyć odkryty na środek stołu.



Ważne! Wszyscy gracze budują jednocześnie tak szybko, jak potrafią, dobierając kafelki z tej samej puli. Podczas budowy niektóre elementy będą zwracane odkryte na stół i pozostaną już odkryte. Można dobrać zakryty albo odkryty element z puli. Nie można brać do ręki kilku elementów naraz. Jeśli bierze się zakryty element, należy go przenieść nad swoją planszę, zanim się go obejrzy. W żadnym wypadku nie wolno naraz odwracać kilku kafelków pośrodku stołu.

SPAWANIE POŁĄCZEŃ

Każdy element dodawany do statku musi być umieszczony na pustym polu obok elementu, który już jest częścią statku. Musi być połączony ze statkiem przy użyciu 1 z 3 rodzajów połączeń:

połączenie uniwersalne

pojedyncze połączenie



podwójne połączenie

*gładka strona
(brak połączenia)*

Połączenia tego samego rodzaju zawsze do siebie pasują. **Pojedyncze połączenie nie pasuje do podwójnego połączenia.**



Potrójne połączenie jest uniwersalne. **Połączenia uniwersalne pasują do każdego rodzaju połączenia.**



Strony bez połączeń są nazywane gładkimi stronami. **Gładkie strony nie mogą przylegać do połączeń.**



Jeśli nowo dodany element styka się ze statkiem w kilku miejscach, wszystkie połączenia muszą pasować. Gładkie strony mogą do siebie przylegać tylko wtedy, gdy elementy są w inny sposób połączone ze statkiem. **Wszystkie elementy statku muszą być przez cały czas ze sobą połączone.**



Podczas dodawania elementu można go przesuwać i sprawdzać, gdzie pasuje. Gdy tylko podniesie się nowy element, wcześniejszy zostaje **przyspawany do statku. Gdy element zostanie przyspawany do statku, nie można go już ruszyć.**



ZAWARTOŚĆ

KABINY



Budowę zaczyna się z 1 kabiną, która z oczywistych powodów nazywana jest kabiną początkową. Dodatkowe kabiny pozwalają na większą załogę, więc warto ich mieć **tylko, ile to możliwe**.

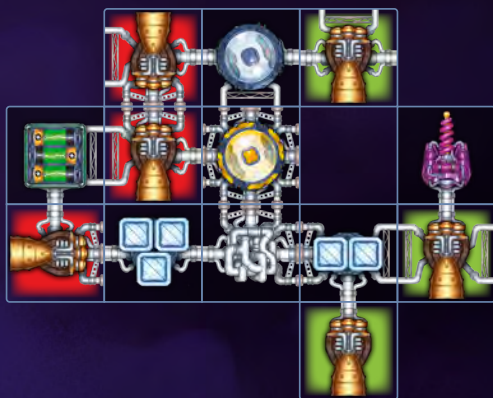
SILNIKI



Silniki mają pewne ograniczenia: rura wydechowa musi być skierowana **do tyłu** statku (w stronę gracza) i **żaden element nie może znajdować się bezpośrednio na polu za silnikiem**.

Rura wydechowa może być skierowana tylko na puste pole albo krawędź obszaru budowania.

Statki z większą liczbą silników są szybsze, więc warto ich mieć **tylko, ile to możliwe**.

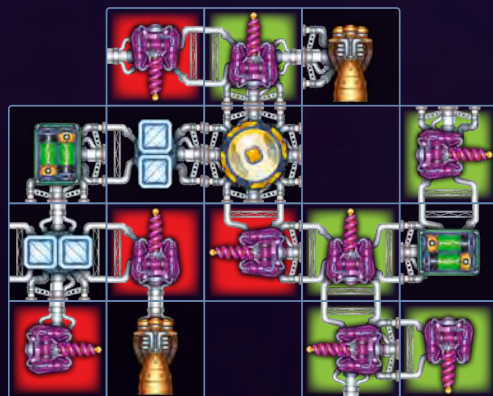


DZIAŁA



Działa mogą być skierowane w dowolną stronę, ale działają najlepiej, gdy strzelają do przodu (przeciwnie do strony gracza). **Żaden element nie może się znajdować bezpośrednio przed lufą działa**.

Podczas drogi pojawi się wiele niebezpieczeństw. Można zostać wciągniętym w walkę lub pojawi się potrzeba zestrzelenia meteorów. Dlatego warto mieć **tylko dział, ile to możliwe**, w szczególności skierowanych do przodu.



PODWÓJNE SILNIKI I DZIAŁA



Aby wcisnąć na statek jak najwięcej silników i dział, inżynierzy stworzyli podwójne silniki i podwójne działa.

Inżynierzy zmajstrowali również projekt, dzięki któremu na statek znajdowało się więcej miejsc na montaż silników i dział, co równocześnie zwiększało jego powierzchnię. Większość badań w tym kierunku została jednak porzucona po tym, jak statek kosmiczny Möbius jednocześnie eksplodował i implodował.

Podwójne silniki i działa mają takie same zasady montażu jak zwykłe silniki i działa. Mają podwójną moc, ale zużywają znacznie więcej energii. **Tych elementów nie można użyć bez baterii.**



BATERIE



Energia do podwójnych silników i dział mieści się w bateriach rozmiaru W. („W” to skrót od „Wielgachne”).

Kafelek baterii składa się z 2 albo 3 ogniw. Każde ogniwo ma wystarczająco dużo energii, aby zasilić jednorazowe użycie podwójnego silnika, podwójnego działa albo osłony. Baterie mogą być w dowolnym miejscu na statku, nie muszą znajdować się obok elementu, który zasilają.

Dzięki technologii anihilacji materii stało się możliwym pomieszczenie takiej ilości energii w baterii wielkości piłki golfowej. Dzisiaj są one nielegalne dzięki naciskom aktywistów walczących o prawa materii wspieranych przez Fundusz Pamięci Śmiertelnie Zaskoczonych Golfistów.

Aby statek był jak najbardziej efektywny, przydadzą się podwójne działa i podwójne silniki, co oznacza, że warto mieć **tyle baterii, ile to możliwe**.

GENERATORY OSŁON



Osłony przydadzą się, gdy sytuacja się pogorszy. Mogą odbić mniejsze meteory i niektóre ataki z dział wrogów. Swoją energię czerpią z baterii.

Jeden generator osłon chroni statek z dwóch stron. Działa w dowolnym miejscu na statku. Istotne jest jedynie skierowanie go w odpowiednim kierunku.

Teraz pewnie spodziewacie się, że powiemy, że warto ich mieć tyle, ile to możliwe. Oczywiście, że nie. Aby chronić wszystkie 4 strony, **wystarczy 2 odpowiednio ustawione generatory osłon**. Prawdę mówiąc, to można lecieć bez nich, ale byłoby to niezwykle odważne (albo samobójcze).



Lewa strona i przód są chronione przez 1 z generatorów osłon. Drugi chroni lewą stronę i tył. Prawa strona jest niechroniona.

ŁADOWNIE



Ładownie składają się z 2 albo 3 kontenerów. Mogą znajdować się w dowolnym miejscu na statku. Służą do przechowywania towarów, które znajdzie się podczas podróży. Oczywiście towary oznaczają zysk, a to właśnie o to chodzi, więc warto mieć ich **tyle, ile to możliwe**.

SPECJALNE ŁADOWNIE



Czerwone towary są niebezpiecznymi substancjami i można je transportować tylko w specjalnych ładowniach. Znajdują się w nich 1 albo 2 kontenery, ale są wzmocnione i (o ile nam wiadomo) odporne na promieniowanie. Spełniają wysokie standardy bezpieczeństwa, więc można w nich przewozić wszystkie rodzaje towarów. Są „specjalne”, ponieważ to jedyne kontenery, które mogą przechowywać czerwone towary.

Jak zapewne wiecie, istnieje wiele tragicznych historii uzasadniających, dlaczego niebezpieczne towary nie powinny znajdować się w zwykłych kontenerach. Podamy jedynie przykład Janusza Pogodnego, ps. „Szybki”, który przewiózł kilka ton plutonu w skrzyniach po owocach. Po wylądowaniu stracił obie ręce i nogę za sprawą rozwścieczonych ekologów.

Niebezpieczne towary są najcenniejsze, więc ważne jest, aby mieć **tyle specjalnych ładowni, ile to możliwe**.

MODUŁY STRUKTURALNE



Moduły strukturalne nie wydają się ważne, ponieważ nic nie robią. Należy jednak pamiętać, że mają dużo połączeń, często uniwersalnych. Dzięki modułom strukturalnym statek trzyma się kupy i nie rozleci się przy pierwszym trafieniu.

DZIWNE ELEMENTY NIEZNANEGO POCHODZENIA



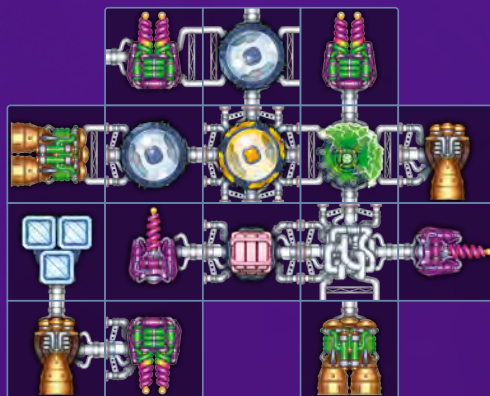
Na razie nie przejmujcie się tymi elementami. Podczas pierwszego lotu możecie je traktować jak moduły strukturalne.

KARTKÓWKA!

Teraz gdy już znacie wszystkie zasady budowy statków, powinniście łatwo znaleźć 7 błędów na rysunku obok.

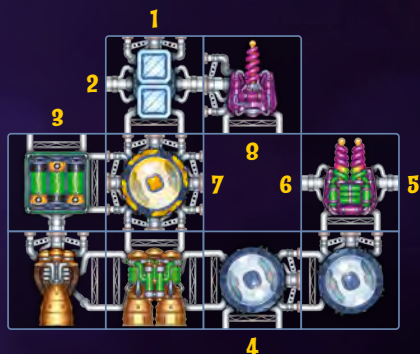
UWAŻAJCIE NA TE BŁĘDY!

- Pojedyncze połączenie styka się z podwójnym.
- Połączenie styka się z gładką stroną.
- Silnik nie jest skierowany rurą wydechową do tyłu.
- Element jest umieszczony bezpośrednio za silnikiem.
- Element jest umieszczony bezpośrednio przed lufą działa.
- Element znajduje się poza obszarem budowy.
- Element albo część statku nie jest połączony z resztą.



ODSŁONIĘTE POŁĄCZENIA

Połączenia, które nie łączą się ze sobą, są uznawane za odsłonięte.



*Ten statek ma 8 odsłoniętych połączeń.
(Liczy się odsłonięte strony, a nie pojedyncze rury).*

Odsłonięte połączenia nie są błędem, ale zwiększają ryzyko uszkodzeń statku, a w niektórych sytuacjach mogą go nawet spowolnić. Końcówki odsłoniętych połączeń wyginają się po drodze, więc Wyzysk i Spółka wypłaca premię za statek, który doleci z ich najmniejszą liczbą.

ZAKOŃCZENIE BUDOWANIA

Gdy gracz czuje się zadowolony ze swojego statku (lub skończą się mu dobre miejscówki na kolejne elementy), może zakończyć budowę. Nie trzeba umieszczać elementu na każdym polu na planszy statku.

Aby zakończyć budowanie, należy przesunąć znacznik rakiety z miejsca parkingowego na dostępne miejsce startowe na planszy lotu. Pierwszy gracz zajmuje 1. pole, kolejny 2. pole i tak dalej.

(W pełnej rozgrywce obowiązuje limit czasu, ale doszliśmy do wniosku, że podczas jazdy próbnej każdy, komu myślenie zajmuje ciut za dużo czasu, może zostać popieszony dzięki delikatnemu uderzeniu w głowę pokrywą pudełka).



Gdy gracze wykonują ruch „po kolei”, oznacza to kolejność, w jakiej prezentują się ich rakiety na planszy lotu. Niektóre przygody są mniej przychylne dla graczy na prowadzeniu, ale z dobrym statkiem warto być z przodu. Nie wystarczy, że zbuduje się idealny statek z mnóstwem wszystkiego i bez odsłoniętych połączeń. **Warto też być pierwszym.**

KOŃCZ Z TYM CZYTANIEM!

ZBUDUJCIE SWOJE PIERWSZE STATKI!

PRZYGOTOWANIE DO STARTU

- 1 Należy sprawdzić statki wszystkich graczy, aby upewnić się, że zasady budowania nie zostały złamane. Statki z błędami należy naprawić.
- 2 Dalej kafelki do budowania statków już nie będą potrzebne, więc równie dobrze można je przesunąć na bok.
- 3 Czas na wyjęcie figurek kosmonautów. Każdy z graczy umieszcza po 2 kosmonautów w każdej kabinie na swoim statku.
- 4 Następnie należy wyjąć znaczniki baterii. Każdy z graczy uzupełnia swoje zasoby energii zgodnie z liczbą ogniw (2 albo 3 znaczniki na każdej baterii).
- 5 Kredyty i kostki towarów należy położyć w zasięgu wszystkich graczy. Teraz nie będą rozdawane, ale można je zdobyć podczas lotu.
- 6 No i oczywiście... kości. Należy wyjąć obie kości.
- 7 Ostatnim krokiem jest przygotowanie talii przygód do nauki jazdy.

NAPRAWA STATKÓW

Statki graczy, u których znaleziono błędy, muszą stracić tyle elementów, aż będą poprawnie zbudowane. Zazwyczaj Wyzysk i Spółka nakłada za to kary, ale możemy przymknąć na to oko podczas jazdy próbnej. Tak naprawdę to kursanci powinni dostać dodatkowy czas na naprawę swoich błędów. Podczas przebudowy zabierają swoje znaczniki raket, a pozostali mogą przesunąć się dalej na torze lotu.

TALIA PRZYGÓD



Do nauki jazdy wykorzystywanych jest **8 kart przygód oznaczonych L**. Znajdują się w talii I poziomu.

Karty należy przetasować i położyć zakryte. To talia przygód do nauki jazdy.



CZAS RUSZYĆ W DROGĘ

Lider, czyli gracz, którego statek jest na 1. polu, otrzymuje talię przygód. Lider rozpoczyna przygodę poprzez osłonięcie 1. karty z talii.

OGÓLNY ZARYS LOTU

Podczas lotu gracze napotkają serię przygód z talii kart przygód. Lider odsłania 1. kartę i gracze ją rozpatrują. Następnie lider odsłania 2. kartę i gracze ją rozpatrują. I tak dalej.

Plansza lotu wskazuje pozycje graczy względem siebie. Niektóre przygody mogą wysunąć danego gracza na prowadzenie. Inne mogą zostawić go w tyle. Za każdym razem, gdy inny gracz wysunie się na prowadzenie, talia jest przekazywana nowemu liderowi.

Lot dobiega końca, gdy ostatnia karta przygody zostanie rozpatrzona.

UTRATA DNI LOTU



Na niektórych kartach w prawym dolnym rogu znajduje się liczba. Wskazuje ona liczbę dni, które się straci, jeśli zdecyduje się na przyjęcie premii wskazanej na karcie. Gdy traci się dni lotu, niezależnie od tego, czy dobrowolnie, czy nie, znacznik należy przesunąć o tyle **pustych pól** do tyłu (przeskakując inne rakiety), ile dni się straciło. To jeden ze sposobów, aby kolejność się zmieniła. Jeśli kilkoro graczy jednocześnie traci dni lotu, to tracą je w **odwrotnej kolejności**. (Gracz bardziej z tyłu porusza się jako pierwszy).



Jeśli Żółty straci 3 dni lotu, znajdzie się na polu tuż przed Czerwoną.

TRAFIENIA W STATEK

Plansza lotu przedstawia możliwe zagrożenia, które można napotkać. Każde zagrożenie nadciąga z określonej strony w konkretnym rzędzie albo konkretnej kolumnie. Później zostanie to dokładniej wyjaśnione, a na razie podsumowanie:

Można ochronić statek przed **małymi meteorami** przez odpowiednią jego budowę (odbijają się od gładkich stron) albo przez użycie odpowiednio ustawionej osłony (co kosztuje 1 znacznik baterii).

Można ochronić statek przed **dużymi meteorami** przez zestrzelenie ich za pomocą działa.



Można ochronić statek przed **lekkim ostrzałem** przez użycie odpowiednio ustawionej osłony (co kosztuje 1 znacznik baterii).

Nic nie może ochronić statku przed **ciężkim ostrzałem**.

Jeśli element statku jest trafiony (bo nie uda się albo nie chce się go ochronić), zostaje **zniszczony** i należy usunąć dany kafelek. Może to spowodować odłączenie się innych elementów, które **odpadają** i które również należy usunąć ze statku. Jeśli statek rozpadnie się na kilka kawałków, gracz decyduje, którym kawałkiem chce lecieć dalej, a reszta z nich odpada.

Utracone elementy (niezależnie od tego, czy zostały zniszczone, czy odpadły) są **umieszczane na stosie części utraconych** w oznaczonym miejscu w prawym górnym rogu planszy statku. Gdy lot dobiegnie końca, gracze muszą zapłacić grzywnę w wysokości 1 kosmicznego kredytu za każdy utracony element. Pozostałe elementy gry (członkowie załogi, znaczniki baterii, towary), które znajdowały się na utraconych elementach, zostają zwrócone do banku.

ZDOBYWANIE KREDYTÓW






Jeśli gracz zdobywa kosmiczne kredyty, pobiera je z banku. Można trzymać je jeden na drugim, aby inni gracze nie wiedzieli, ile się ich ma. To i tak nie ich sprawa.

ZDOBYWANIE TOWARÓW



Gdy karta umożliwi załadowanie towarów na statek, należy pobrać z banku kostki w odpowiednich kolorach i umieścić je w swojej ładowni. (Każda ładownia mieści od 1 do 3 kontenerów). Każdy kontener mieści tylko 1 kostkę. Nadwyżka towarów musi zostać wyrzucona w przestrzeń (zwrócona do banku). Cennik pomoże w podjęciu decyzji, który towar zatrzymać, a który wyrzucić.

-  Czerwone kostki są najcenniejsze, ale niebezpieczne, więc muszą być trzymane w specjalnych czerwonych kontenerach. Jeśli nie ma się wystarczająco specjalnych kontenerów, trzeba odrzucić nadmiar czerwonych kostek.
-  Jeśli nie ma się wystarczająco specjalnych kontenerów, trzeba odrzucić nadmiar czerwonych kostek.
-  Tak długo, jak ma się miejsce, warto brać wszystko, co jest dostępne, nawet jeśli oznaczałoby to umieszczenie tanich towarów w czerwonych kontenerach. **Gdy załaduje się nowe towary, można przenieść albo odrzucić stare towary.**



Wyrzucanie towarów w przestrzeń kosmiczną to naruszenie prawa antyśmięciowego karane grzywną i więzieniem. Pod żadnym pozorem nie wolno Wam wyznać władzom, że to my Wam to poradziliśmy.

UTRATA TOWARÓW ALBO ZAŁOGI



Jeśli karta zmusza do oddania towarów, należy zwrócić **najcenniejsze** towary do banku. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby towarów, musi oddać znaczki baterii, aby wyrównać różnicę. Jeśli gracz nie ma już więcej znaczników baterii, to nic więcej już nie zabiorą.



Jeśli karta zmusza do oddania członków załogi, należy zwrócić daną liczbę figurek do banku.

PARAMETRY STATKU



Czasami trzeba zliczyć moc silników albo dział.

Podwójne silniki i podwójne działa wymagają baterii. Za każdym razem, gdy trzeba zliczyć moc silników albo dział, należy zdecydować, które podwójne silniki albo działa zostaną użyte. Zużyte znaczki baterii są zwracane do banku.

MOC SILNIKÓW

+1



+2



Każdy pojedynczy silnik zapewnia +1 do mocy silników.

Każdy podwójny silnik, który zasili się baterią, zapewnia +2 do mocy silników.

SIŁA OGNI

+1



+2



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

Każde podwójne działo skierowane do przodu, które zasili się baterią, zapewnia +2 do siły ognia.

+1/2



+1/2



Każde działo skierowane w bok albo do tyłu zapewnia połowę wartości (+1/2 przy pojedynczym działu i +1 za podwójne działo, które zasili się baterią).

+1



+1



Pytacie, czy zaokrąglić w górę, czy w dół? Nie róbcie tego. Siła o wartości 5 1/2 jest nieco większa niż 5 i mniejsza niż 6.

LEĆCIE SWOIMI PIERWSZYM STATKAMI!

Teraz macie ogólne pojęcie o różnych niebezpieczeństwach i nagrodach, jakie Was czekają na drodze. Możecie wrócić do gry.

Następne 2 strony szczegółowo opisują każdą z 8 kart przygód. Gdy odkryjecie nową kartę, znajdźcie wyjaśnienie na stronie 12 albo 13 i postępujcie zgodnie z opisem. Kontynuujcie, dopóki nie stawicie czoła każdej przygodzie w tali.

KARTY PRZYGÓD

PLANETY

Karta *planety* ma od 2 do 4 planet, z których można zebrać towary. Lądowanie kosztuje liczbę dni lotu wskazaną w prawym dolnym rogu. Lądowanie na planecie oznacza się swoją drugą rakieta (nie tą z planszy lotu). **Na 1 planecie można znaleźć się tylko 1 rakietą.**



Lider wybiera jako pierwszy, a następnie kolejni gracze. Nikt nie ma obowiązku lądowania. Często się zdarza, że gracze z przodu uniemożliwiają innym lądowanie.

Gracze, którzy wylądowali, załadowują wskazane obok wybranej planety towary na swoje statki (zob. „*Zdobywanie towarów*” str. 11). W tym momencie mogą również przenosić i wyrzucać towary. Można wylądować tylko po to, aby zabrać tę możliwość innym, ale warto się zastanowić, czy utrata dni lotu jest tego warta.

Gdy wszyscy podejmą decyzję dotyczącą lądowania, ci, którzy wylądowali, cofają swoje znaczniki o liczbę pól równą liczbie straconych dni wskazanych na karcie planety, **zaczynając od gracza, który jest najbardziej z tyłu na planszy lotu.**

OPUSZCZONY STATEK

Gdy gracze napotkają *opuszczony statek*, wszyscy się cieszą! Prawdopodobnie istnieje jakiś protokół do zgłaszania takich rzeczy, ale kogo to obchodzi? Wystarczy go załatać i odsprzedać swojej załodze. (Już tak bardzo nie chcą z Wami latać, że zapłacą za zmianę statku).



Tylko 1 gracz może skorzystać z tej okazji. **Lider decyduje jako pierwszy.** Lider może oddać **daną liczbę figurek załogi** i pobrać wskazaną liczbę kosmicznych kredytów. Kosztuje to również dni lotu.

Jeśli lider zdecyduje się nie skorzystać z okazji, szansę ma następny gracz w kolejce i tak dalej. Gdy 1 z graczy naprawi statek, pozostali nie mają już takiej możliwości.

Czasami napotkacie statek, który będziecie chcieli dla siebie zachować. Nie bądźcie chciwi. Oddajcie go załodze. Zapewne jest powód, dla którego ten statek został opuszczony.



OPUSZCZONA STACJA

Podczas ucieczki przed straszliwą tragedią, która spotkała tę stację kosmiczną, mieszkańcy zapewne zostawili nieco dóbr. Potrzeba jednak dużej załogi, aby przeszukać taką stację. Aby skorzystać z tej szansy, gracz musi mieć co najmniej tyle członków załogi, ile wskazuje karta.



Tylko 1 gracz może skorzystać z tej okazji. **Lider decyduje jako pierwszy.** Jeśli lider nie ma wystarczającej liczby członków załogi albo nie chce tracić dni lotu, może przekazać tę szansę kolejnemu graczowi. Gdy któryś z graczy postanowi przycumować, pozostali nie mają już takiej możliwości.

Gdy gracz cumuje do stacji kosmicznej, załadowuje wskazaną liczbę towarów na swój statek (zob. „*Zdobywanie towarów*” str. 11). W tym momencie może też przenosić i wyrzucać towary. Gracz cofa również swój znacznik, tracąc wskazaną liczbę dni lotu.

Ważne! Na opuszczonej stacji nie traci się załogi.

PRZEMYTNICY

Przemytnicy i inni wrogowie stwarzają zagrożenie dla wszystkich, ale **atakują statki graczy po kolei.** Najpierw atakują lidera. Jeśli zwyciężą, atakują następnego gracza i tak dalej, aż nie zaatakują wszystkich albo ktoś ich nie pokona.



Prawy górny róg informuje, co się stanie, jeśli gracz przegra. (Ci przemytnicy zabierają 2 najcenniejsze towary. Jeśli gracz nie ma już towarów, zabierają znaczniki baterii). W dolnej części karty pokazano, co otrzyma gracz, który z nimi zwycięży. (Jeśli gracz pokona *przemytników*, może załadować wskazane towary, zob. „*Zdobywanie towarów*” str. 11).

Siłę wroga przedstawiono liczbą obok symbolu działa. (Ci przemytnicy mają siłę 4).

Lider zlicza swoją siłę ognia i opłaca wszelkie użyte podwójne działa. Jeśli jego siła jest większa od siły wroga, **gracz zwycięża** i może pobrać nagrodę, tracąc dni lotu. Jeśli którykolwiek z graczy zwycięży, wrogowie uciekają i nie atakują pozostałych graczy.

Jeśli gracz przegrywa (ma mniejszą siłę niż wróg) płaci karę określoną w prawym górnym rogu karty. Następnie wróg atakuje kolejnego gracza.

Jeśli jest remis (gdy gracz ma siłę równą sile wroga), nic się nie dzieje temu graczowi, ale wróg nie zostaje pokonany i atakuje następnego gracza w kolejności.

Szczegółowy przykład jest opisany na stronie 14.

WOLNA PRZESTRZEŃ

Wolna przestrzeń jest jak wyścig po otwartej prostej. Każdy z graczy będzie mieć możliwość zyskania dni lotu.

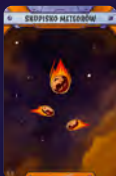
Po kolei **gracze deklarują swoją moc silników**, zaczynając od lidera, a następnie kontynuując w kolejności wskazanej przez rakiety na planszy lotu.

Podczas ustalania mocy gracz musi zdecydować, czy użyje znaczników baterii do zasilenia podwójnych silników (zob. str. 11). Następnie gracz natychmiast przesuwa swój znacznik rakiety o tyle pustych pól do przodu, ile wynosi zadeklarowana moc jego silników. Dzięki temu gracz może wyprzedzić niektórych przeciwników (zajęte pola są przeskakiwane), a nawet objąć prowadzenie.



SKUPISKO METEORÓW

Skupisko meteorów jest najgorszym wrogiem nowego lakieru. Karta przedstawia kilka dużych lub małych meteorów, a także kierunki, z których nadlatują. Meteory rozpatruje się pojedynczo od góry do dołu. Uderzają we wszystkich graczy jednocześnie.



Za każdy meteor **lider** rzuca 2 kośćmi. Rzut określa rząd albo kolumnę, z której nadejdzie uderzenie. Rzędy i kolumny są ponumerowane na planszy statku. Każdy z graczy sprawdza, czy dany meteor uderzy, czy ominie statek. Jeśli nastąpi kolizja, należy ją rozpatrzyć następująco:



Mały meteor nieszkodliwie odbije się od dobrze zbudowanego statku. Problem jest tylko wtedy, gdy uderzy w odsłonięte połączenie. W tym przypadku można uniknąć zniszczeń przez zasilenie osłony, jeśli ta **chroni daną stronę**. Należy zapłacić **1 znacznik baterii**, aby to zrobić. Jeśli gracz nie może albo nie chce uniknąć uderzenia, trafiony element zostaje zniszczony. Należy go usunąć ze statku i dodać do swojego stosu części utraconych.

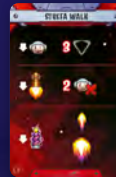
Duży meteor jest oczywiście bardziej niebezpieczny. Uszkodzi nawet dobrze zbudowany statek, a osłony nie mogą go zatrzymać. **Jedyną opcją jest zestrzelenie go**. Można go zestrzelić tylko wtedy, gdy działo jest skierowane w daną stronę **w tej samej kolumnie**. Jeśli gracz chce użyć podwójnego działa, musi zapłacić **1 znacznik baterii**. Duże meteory zazwyczaj nadciągają od frontu, dlatego zalecaliśmy budować działa skierowane do przodu.

Jeśli gracz nie zestrzeli dużego meteoru, dany element zostaje zniszczony.



STREFA WALK

Prawdziwym sprawdzianem każdego statku kosmicznego jest strefa walk. Karta *strefy walk* ma 3 sekcje, które rozpatruje się jedna po drugiej. Każda sekcja prezentuje warunek i karę dla gracza, który okaże się najsłabszy w danej kategorii.



Najpierw gracz z **najmniejszą liczbą figurek załogi** traci 3 dni lotu.

Następnie gracz z **najsłabszym napędem** traci 2 członków załogi. Po kolei, zaczynając od lidera, gracze zliczają swoją moc silników, decydując o zużyciu znaczników baterii na zasilenie podwójnych silników.

Na koniec gracza z **najsłabszymi działami** spotyka lekki i ciężki ostrzał z tyłu. Ponownie po kolei, zaczynając od lidera, gracze zliczają siłę dział, decydując, czy chcą zasilic podwójne działa.

Ostrzał jest podobny do skupiska meteorów, ale trudniejszy do obrony. Każdy strzał ma swój kierunek. Gracz rzuca 2 kośćmi, aby ustalić rząd albo kolumnę, z której nadejdzie ostrzał. W ten sposób określa się element statku (może być żaden), który jest zagrożony.



Jedynym sposobem obrony przed lekkim ostrzałem jest **osłona chroniąca statek z danej strony**. Jej użycie kosztuje **1 znacznik baterii**. W przeciwnym razie element zostaje zniszczony.

Nie ma sposobu, aby uchronić się przed ciężkim ostrzałem. Jedyną nadzieją jest wyrzucenie wystarczająco mało albo dużo oczek i trzymanie kciuków, że zagrożenie ominie statek. W przeciwnym razie trafiony element zostaje zniszczony.

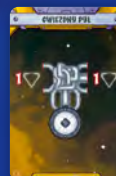


W każdym kryterium (najmniejsza załoga, najsłabszy napęd, najsłabsze działa) jest możliwość remisu. **Spośród remisujących graczy karę otrzymuje ten, który znajduje się bardziej z przodu**. (Zazwyczaj dobrze być na prowadzeniu, ale w strefie walk jest to niebezpieczne).

Szczegółowy przykład *strefy walk* podczas jazdy próbnej jest opisany na stronie 14.

GWIEZDNY PYŁ

Żółte karty przedstawiają specjalne wydarzenia. Podczas nauki jazdy jedynym specjalnym wydarzeniem będzie *gwiazdny pył*. Każdy z graczy traci 1 dzień lotu za każde odsłonięte połączenie. (Niezależnie od rodzaju połączenia 1 odsłonięta strona liczy się raz). **W odwrotnej kolejności**, zaczynając od ostatniego gracza, każdy zlicza odsłonięte połączenia i cofa swój znacznik o tyle pustych pól, ile zliczył odsłoniętych połączeń.



PRZYKŁAD. PRZEMYTNIICY



Czerwona, Zielona i Niebieski, w tej kolejności, lecą sobie przez galaktykę. Napotykają przemytników o sile 4.



Czerwona jest liderem. Jej maksymalna siła ognia wynosi 5 (2 za pojedyncze działa, 2 za podwójne działo skierowane do przodu i 1 za podwójne działo skierowane w bok). Zasilenie obu podwójnych dział kosztowałoby 2 znaczniki baterii, ale Czerwona ma tylko 1. Decyduje się go użyć, co daje jej siłę 4, która dorównuje sile przemytników. Jest remis, więc nic jej nie grozi. Ma szczęście. Gdyby przegrała, przemytnicy zabraliby jej 1 czerwoną i 1 żółtą kostkę.

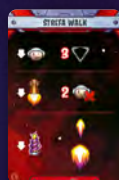


Zielona jest następną w kolejce. Płacąc 2 znaczniki baterii, uzyskuje siłę ognia $4\frac{1}{2}$. To wystarczy, aby pokonać przemytników i zabrać ich towary. W swojej jedynej ładowni nie pomieści ich wszystkich, odrzuca więc niebieską kostkę. Cofa swój statek o 1 wolne pole.



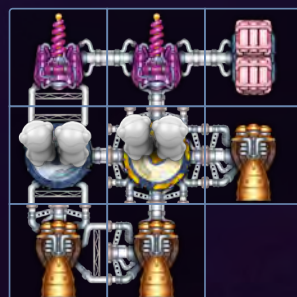
Niebieski ma szczęście, że leci ostatni. Nie byłby w stanie osiągnąć większej siły ognia niż 3, więc straciłby swoją niebieską kostkę i 1 znacznik baterii. Przemytnicy zostali jednak pokonani i przygoda go omija.

PRZYKŁAD. STREFA WALK



Zielona i Żółty, w tej kolejności, lecą sobie przez galaktykę, zajmując się własnymi sprawami, gdy nagle wpadają w strefę walk.

Zielona i Żółty porównują najpierw swoje załogi. Żółty ma więcej członków załogi, więc Zielona musi stracić 3 dni lotu. Dzięki temu Żółty obejmuje prowadzenie.



5

6

7

8



Następnie porównują moc silników.

Moc silników Żółtego wynosi 3. Nie ma podwójnych silników, nie podejmuje więc żadnej decyzji.

Zielona może mieć moc silników 1, 3 albo 5 zależnie od tego, czy wyda 0, 1 albo 2 znaczniki baterii.

Żółty jest teraz na prowadzeniu, jeśli więc zremisują, to Żółty będzie płacił karę, a nie Zielona. Zielona decyduje się użyć 1 znacznik baterii. Żółty traci 2 członków załogi.

Na koniec porównują siłę ognia. Ponownie remisują i ponownie Żółty zostaje ostrzelany.

Najpierw rzuca za lekki ostrzał. Żółty wyrzuca 5 i 2, co daje 7. Nie ma żadnych osłon, więc silnik w 7. kolumnie zostaje zniszczony. Żółty umieszcza go na swoim stosie części utraconych.

Na ciężki ostrzał wyrzuca 1 i 4. Pudło. Nie ma żadnego elementu w 5 kolumnie.

(Jeśli ponownie wyrzuciłby 7, jego kabina początkowa zostałaby zniszczona, co spowodowałoby utratę prawego silnika).

Tak czy inaczej, strefa walk została rozpatrzona. Zielona przekazuje talię przygód Żółtemu, który odkrywa następną kartę.

KONIEC PODRÓŻY

Lot kończy się, gdy wszystkie 8 kart przygód zostanie rozpatrzone. Teraz czas na dostarczenie rur kanalizacyjnych!

Na planszy lotu znajduje się spis premii i grzywien na koniec lotu.

PREMIA ZA MIEJSCE NA MECIE



Wskazuje, ile kredytów otrzymuje gracz po ukończeniu lotu. Gracz na 1 miejscu dostaje najwięcej kredytów, a każdy kolejny odpowiednio mniej.

NAGRODA ZA NAJPIĘKNIJSZY STATEK



Ta nagroda wędruje do gracza, który ukończył lot najpiękniejszym statkiem. Należy zliczyć odsłonięte połączenia na statku. (Każde odsłonięte połączenie, niezależnie od jego rodzaju, liczy się pojedynczo). Gracz z najmniejszą liczbą odsłoniętych połączeń otrzymuje wskazaną liczbę kredytów. W razie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują nagrodę.

SPRZEDAŻ TOWARÓW



Należy zwrócić wszystkie towary do banku i pobrać odpowiadającą im liczbę kredytów.

STRATY



Elementy statku zostają dostarczone do Wyzysku i Spółki. **Za każdy element utracony po drodze traci się 1 kosmiczny kredyt.** (Utracone elementy trafiają podczas gry na stos części utraconych, łatwo więc podliczyć straty).

WYGRANA

Gracze podliczają swoje kosmiczne kredyty. Jeśli gracz ma przynajmniej 1, wygrywa!

Celem było zarobienie pieniędzy, więc misja wykonana. To co, że ktoś tam ma więcej?

Gracz, który zarobił najwięcej, jest zwycięzcą trochę bardziej, ale to tylko szczegół.



CO DALEJ?

Po ukończeniu jazdy próbnej gracze znają już ogólne zasady podróżowania przez galaktykę i są gotowi rozpocząć właściwą karierę. Profesjonaliści prowadzą większe statki i stawiają czoła większym wyzwaniom. Mając dostęp do prognozy trasy, mogą więc zbudować

statki przygotowane na konkretne przygody. Dostają także kosmitów-pomocników! (Jeśli uda im się podłączyć systemy podtrzymywania życia). **Profesjonalna kariera jest tuż za rogiem! (Wystarczy tylko przewrócić stronę).**

DODATKOWE ZASADY BUDOWANIA STATKU

Gratulujemy ukończenia pierwszego lotu! Domyślamy się, że dotarliście aż tutaj, ponieważ nie wiecie, że mogliście stracić swoje statki. Tak naprawdę to nie wyjaśniliśmy jeszcze kilku rzeczy, ale teraz, po zakończeniu jazdy próbnej, powinniście być już na nie gotowi.

WYBÓR POZIOMU

Doświadczeni kierowcy radzą sobie z większymi statkami, licznieszymi wyzwaniem i wieloma innymi niespodziankami. Od teraz przed budową statku gracze muszą ustalić poziom lotu: I, II albo III. Plansza lotu i plansze statków będą dopasowane do wybranego poziomu.




Nowym graczom do nauki zalecany jest poziom I. To również najszybszy z lotów. Poziom III rzuca śmiałkiem największe wyzwanie i oczywiście trwa najdłużej. Oczywiście poziom II jest gdzieś między nimi.

TALIA PRZYGÓD

STOSY KART

Przed rozpoczęciem budowy statków należy stworzyć 4 stosy kart przygód. Na dole każdej z plansz lotu znajduje się opis przygotowania każdego ze stosów.

 *Lot III poziomu wymaga 2 kart III poziomu, 1 karty II poziomu i 1 karty I poziomu w każdym ze stosów.*

Odpowiednie talie należy przetasować i dobrać zakryte karty, aby utworzyć każdy ze stosów. 3 stosy należy umieścić na dole planszy lotu, a 1 na górze.

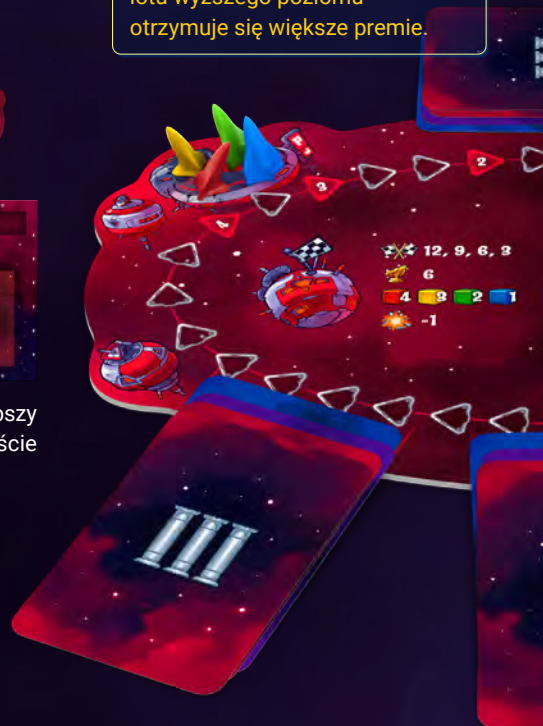
PROGNOZA LOTU

3 stosy znajdujące się na dole planszy lotu służą jako prognozy lotu. Po dodaniu przynajmniej 1 elementu do statku gracz może podejrzeć dowolny ze stosów. Podczas przeglądania kart graczowi nie wolno dodawać elementów. Po odłożeniu stosu gracz może wznowić budowę albo przejrzeć kolejny stos. Karty można przeglądać tak długo, jak buduje się swój statek. Należy pamiętać, że podniesienie stosu, tak samo jak podniesienie nowego kafelka, skutkuje przyspawaniem poprzednio dodanego elementu do statku.

PRZYGOTOWANIE DO LOTU

Zawartość stosu na górze planszy pozostaje nieznaną. Żaden z graczy nie może go przeglądać, a karty przygód z niego będą dla wszystkich niespodzianką. Lider po zakończeniu budowy dokładnie tasuje wszystkie 4 stosy razem. Wierzchnia karta musi odpowiadać poziomowi lotu. Jeśli to konieczne, karty należy tasować tak długo, aż na wierzchu będzie właściwa.

Warto pamiętać, że za ukończenie lotu wyższego poziomu otrzymuje się większe premie.



KLEPSYDRA

Po odwróceniu klepsydry na początku gry stawia się ją na tym polu. Gracz, który to zrobi, jednocześnie krzyczy „Naprzód!”.

Odwrócenie klepsydry na kolejne pole. Może to zrobić dowolny z graczy, gdy na poprzednim polu skończy się czas. Jeśli żaden z graczy nie chce tego zrobić, gracze budują dalej, aż ktoś podejmie decyzję o odwróceniu klepsydry albo zakończy się budowanie. Liczba odwróceń klepsydry jest inna dla każdej planszy. (Na planszy I poziomu od razu przechodzi się do ostatniego odwrócenia).

Odwrócenie klepsydry na ostatnie pole. Tylko gracz, który zakończył budowanie, może to zrobić. (Odwrócenie jest możliwe tylko wtedy, gdy czas się skończył na poprzednim polu).

ZAKOŃCZENIE BUDOWANIA

Budowanie można zakończyć w dowolnym momencie. Aby oznaczyć zakończenie budowania, należy umieścić swoją rakietę na 1 z niezajętych pól startowych. (Można wybrać dowolne pole, ale o numerze nie większym niż liczba graczy. Większość kierowców woli jednak trzymać się z przodu).

Gdy na ostatnim polu skończy się czas, gracz, który ostatni odwracał klepsydrę, krzyczy „Stop!”. Pozostali gracze muszą natychmiast zakończyć budowanie i zająć pola startowe. Obowiązuje zasada „kto pierwszy, ten lepszy”.

ZACHOWYWANIE ELEMENTÓW



Podczas budowy **można zachować do 2 elementów**. Kładzie się je w prawym górnym rogu swojej planszy statku. Inny gracz nie może ich zabrać, a właściciel może dodać je do swojego statku w dowolnym momencie budowania. Po dodaniu 1 elementu pojawia się miejsce na zachowanie nowego, ale nigdy nie można mieć zachowanych więcej niż 2 elementów naraz. **Zachowanego elementu nie można zwrócić na stół.**

Jeśli element jest zachowany, ale nie zostanie dodany do statku, po zakończeniu budowy pozostaje na planszy i liczy się jako element utracony. **Na koniec lotu gracz płaci za niego grzywnę**, tak jak za każdy inny element utracony po drodze.

Nikogo nie obchodzi fakt, że na platformie startowej wciąż leżą elementy, ani to, że te śmieci są warte ułamek tego, co Wyzysk i Spółka każe płacić pracownikom za ich utratę. Umowa to umowa.

KONTROLA STATKÓW

Po zakończeniu budowania należy sprawdzić wszystkie statki. Jeśli statek łamie jakąkolwiek zasadę budowy statków, należy usuwać elementy tak długo, aż będzie pozbawiony błędów. Wszystkie te elementy (także te, które odpadły na platformie startowej) należy umieścić na stosie części utraconych. Są liczone jako elementy, które zostały utracone po drodze.

Jeśli błąd zostanie wykryty dopiero podczas lotu, gracz musi natychmiast ponieść jego konsekwencje (jak opisać powyżej) i dodatkowo zapłacić do banku 1 kosmiczny kredyt tytułem złamania praw fizyki.

KOSMICI

PODRZYMYWANIE ŻYCIA



No to czym są te śmieszne elementy, których działania nie chcieliśmy wcześniej objaśnić? To systemy podtrzymywania życia dla kosmitów.



System podtrzymywania życia działa tylko wtedy, gdy jest bezpośrednio połączony z kabiną. Dzięki temu w kabinie może żyć kosmita o danym kolorze. Nie można umieścić kosmity w kabinie początkowej. (Mówią, że farba dziwnie pachnie).

Kosmonauci noszą kombinezony, więc mogą przebywać w dowolnej kabinie, nawet jeśli jest do niej podłączony system podtrzymywania życia.

ROZMIESZCZANIE ZAŁOGI

Figurki członków załogi są rozmieszczane zgodnie z poniższymi zasadami.

- W kabinie początkowej umieszcza się **2 kosmonautów**. (Gracz nie jest żadnym z nich. Ale będą zawsze w pobliżu, więc można zacząć się z nimi utożsamiać).
- W kabinie, która nie jest połączona z systemem podtrzymywania życia, umieszcza się **2 kosmonautów**.
- W kabinie, która jest bezpośrednio połączona z systemem podtrzymywania życia, umieszcza się **2 kosmonautów** albo **1 kosmitę w odpowiednim kolorze**.
- W kabinie, która jest bezpośrednio połączona z systemami podtrzymywania życia obu kolorów, umieszcza się **2 kosmonautów** albo **1 fioletowego kosmitę**, albo **1 brązowego kosmitę**.
- Na planszy **nie może znajdować się więcej niż 1 kosmita danego koloru**.



Możliwości rozmieszczania członków załogi. Uwaga! Nie można umieścić 2 fioletowych kosmitów na 1 statku.

Jeśli któryś z graczy chce wybrać członków załogi w oparciu o to, co wybrali przeciwnicy, gracze rozmieszczają swoich członków załogi po kolei, zaczynając od lidera.

ZDOLNOŚCI KOSMITÓW

Kosmici są członkami załogi. W *strefie walk* i *opuszczonej stacji* są liczeni tak samo jak kosmonauci. Można ich odesłać na *opuszczony statek* albo oddać *handlarzom niewolników* (zob. następna strona).

Wadą rekrutowania kosmity jest to, że zajmuje tyle miejsca co 2 kosmonautów. Ale oczywiście są też zalety.

Fioletowi kosmici są wojowniczym gatunkiem. Gracz, który ma fioletowego kosmitę, zyskuje **+2 do siły ognia**. (Jeśli siła ognia bez kosmity wynosi 0, nie zyskuje się tego bonusu. Przecież nie będzie walczyć gołymi maczkami).

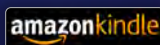
Brązowi kosmici są dobrymi mechanikami. Gracz, który ma brązowego kosmitę, zyskuje **+2 do mocy silników**. (Jeśli moc silników bez kosmity wynosi 0, nie zyskuje się tego bonusu. Przecież nie wysiądzie i nie będzie pchać).



TRAFIENIE W SYSTEM

Jeśli statek utraci system podtrzymywania życia, który był połączony z kabiną kosmity, należy zwrócić tego kosmitę do banku. (Kosmita używa oczywiście kapsuły ratunkowej).

Jak bardzo kosmici potrzebują systemów podtrzymywania życia? Dlaczego nie założą kombinezonów kosmicznych? Albo ubrań? I dlaczego w ogóle latają z kierowcami? Możliwe, że odpowiedzi na te pytania znajdują się w książce Jasona A. Holta pt. *Galaxy Trucker: Rocky Road*. (Dostępna w jęz. ang.).



Dostępna w formie e-booka!



DODATKOWE KARTY PRZYGÓD

ZBŁĄKANE DUŻE METEORY



Meteory mogą nadlecieć z lewej, prawej, a nawet z tyłu! Duże meteory nadlatujące z przodu można zestrzelić jedynie za pomocą dział skierowanego do przodu, umieszczonego w kolumnie, w której nadlatuje meteor. **Duże meteory nadlatujące z boku albo**

z tyłu można zestrzelić działem skierowanym w daną stronę, które znajduje się **w tym samym rzędzie/kolumnie albo w sąsiednim rzędzie/kolumnie**. Przypomnienie znajduje się na planszy lotu.



Większość statków kosmicznych jest wyposażona w samonaprowadzające wieżyczki strzelnicze, pociski lub pola dezintegracyjne. Wasze mają działa zrobione z wiertel do kanalizacji.

ZAAWANSOWANI WROGOWIE

Podczas lotu mogą pojawić się **piraci** lub **handlarze niewolników**. Po ich pokonaniu gracz nie otrzymuje towarów, ale twardą gotówkę w postaci kosmicznych kredytów. Należy cofnąć swój statek o wskazaną liczbę pól i pobrać kredyty z banku. Jeśli gracz nie chce tracić dni lotu, może nie pobierać kredytów (albo towarów w przypadku **przemysłowców**) i nie przemieszczać statku. Tak czy inaczej, żaden inny gracz nie może zebrać nagrody, gdy wróg zostanie pokonany.



Jeśli **handlarze niewolników** pokonają gracza, mogą go zmusić do oddania części załogi. Gracz decyduje, których kosmonautów albo kosmitów odda w zamian za wolność.



Jeśli **piraci** pokonają gracza, statek zostaje ostrzelany. (Na karcie opisano rodzaj i kierunek ostrzału). Po rozpatrzeniu wszystkich walk gracz, który jako 1. został pokonany, rzuca 2 kośćmi, które wskażą rząd albo kolumnę każdego ostrzału. Te rzuty dotyczą wszystkich przegranych graczy.

Lekki ostrzał może zostać zatrzymany za pomocą osłony skierowanej w odpowiednim kierunku i zasilonej baterią. **Ciężki ostrzał nie może zostać zatrzymany** (zob. „*Trafienia w statek*” str. 10).

Ważne! Podczas podliczania siły ognia lub mocy silników gracz może zdecydować o nieużyciu baterii, nawet jeśli ją ma. Zwykle silniki i działa oraz kosmici są jednak używani automatycznie i nie można podjąć decyzji o ich nieużyciu.

WIĘCEJ SPECJALNYCH WYDARZEŃ



Podczas **epidemii** należy usunąć 1 członka załogi (kosmonautę albo kosmitę) z każdej kabiny, która jest przyłączona do innej zajętej kabiny. Najbezpieczniej zbudować statek bez połączonych ze sobą kabin. Jeśli gracz ma połączone ze sobą kabiny, może warto wziąć udział w przygodzie, która pozwoli na opróżnienie 1 z nich przed wybuchem epidemii.



Podczas **sabotażu** losowy element statku o najmniej licznej załodze zostaje zniszczony. (Jeśli jest remis, celem sabotażu zostaje gracz, który znajduje się bardziej z przodu). Sabotowany gracz rzuca 2 kośćmi, aby ustalić kolumnę, a następnie rzuca nimi jeszcze raz, aby ustalić rząd. Jeśli nie ma żadnego elementu o takich współrzędnych, należy ponownie rzucić kośćmi. Jeśli znowu nie ma elementu o takich współrzędnych, należy rzucić ponownie. Jeśli po 3 rzutach żaden element nie zostaje trafiony, sabotażyści się poddają i nic się nie dzieje.

Jeśli sabotażyści zniszczą element, trafia on na stos części utraconych, tak samo jak wszystkie inne, które przy okazji mogą odpaść. Trafienie w środek statku może być tragiczne.

NIEDOBÓR TOWARÓW



Podczas lotów wysokiego poziomu może zabraknąć towarów. Jeśli to nastąpi, gracze załadują towary po kolei. Towary odrzucone przez statki z przodu mogą być załadowane przez statki z tyłu. Gracze, dla których nie wystarczy dostępnych kostek towarów, mają pecha i mimo to tracą dni lotu.

REZYGNACJA Z LOTU

PRZYMUSOWA REZYGNACJA

Podróż przez galaktykę to niebezpieczny interes i trzeba umieć przyjąć kilka ciosów. Tylko lepiej nie przesadzać, bo zostanie się znokautowanym.

Poniższe okoliczności zmuszają gracza do rezygnacji z lotu.

- **Utrata wszystkich kosmonautów.** Jeśli gracz utraci wszystkich kosmonautów, musi zrezygnować. Kosmici nie mogą sami prowadzić statku.
- **Brak mocy w silnikach w wolnej przestrzeni.** Zazwyczaj można się dotoczyć do mety, jeśli nie ma się silników. Ale jeśli pojawi się karta *wolnej przestrzeni*, trzeba zadeklarować moc silników większą niż 0 albo zrezygnować z lotu.
- **Bycie zdublowanym.** Jeśli lider wyprzedzi gracza o ponad 1 pełne okrążenie, gracz musi zrezygnować.

Powyższe warunki należy sprawdzić dopiero po **pełnym rozpatrzeniu karty przygód**. Na przykład, jeśli gracz utraci ostatniego kosmonautę w *strefie walk*, nadal musi przecierpieć przez wszystkie linie karty, zanim statek zaprzestanie lotu. Z drugiej strony jeśli lider wyprzedzi gracza w *wolnej przestrzeni*, gracz nadal ma szansę na odpalenie silników i uniknięcie bycia zdublowanym.

DOBROWOLNA REZYGNACJA

Jeśli gracz uzna, że nadchodzące przygody będą zbyt wymagające, może zrezygnować i ograniczyć straty. Można dobrowolnie zrezygnować, ale trzeba to zrobić przed odkryciem kolejnej karty przygód. (Jeśli gracz podejmie taką decyzję po zobaczeniu nowej karty, musi najpierw przecierpieć przez całą przygodę).

Czasami możecie ograniczyć straty. Innym razem straty ograniczą Was.

SAMODZIELNE UKOŃCZENIE LOTU

Jeśli pozostanie tylko 1 gracz, gdy wszyscy inni zrezygnowali, próbuje on ukończyć trasę samodzielnie. W tym przypadku należy ignorować karty *strefa walk* i *sabotaż* (które nakładają karę na gracza za najmniejszą liczbę silników, dział albo członków załogi).

PRZEDWCZESNE LĄDOWANIE

Nieważne gdzie skończy się lot, zawsze w pobliżu znajdzie się magazyn Wyżysku i Spółki, który przyjmie przewiezione elementy (i potraci za te utracone po drodze).

Po rezygnacji:

- Należy usunąć swoją raketę z planszy lotu. Do końca lotu gracz pozostaje widzem i żadna karta nie ma na niego wpływu.
- Dodatkowo nie otrzymuje premii za kolejność ukończenia (ponieważ nie ukończyło się lotu). Gdy gracz zliczają odsłonięte połączenia, statki graczy, którzy zrezygnowali, nie biorą w tym udziału.
- **Sprzedaje się** swoje towary, ale za **połowę pełnej ceny**. Należy dodać standardowe ceny wszystkich towarów, a następnie podzielić kwotę na pół (zaokrąglając w górę).
- Trzeba zapłacić grzywnę za elementy utracone po drodze. (Elementy, które pozostały na statku, nie są objęte grzywną, płaci się jedynie za te na stosie części utraconych).

Jeśli gracz zrezygnuje, wciąż może „wygrać” w tym sensie, że wszelki zysk jest zwycięstwem. A jeśli gracz ukończy z większym zyskiem niż pozostali wariaci, którzy wyruszyli w ten przekłety rejs, zwycięża również pod tym względem. Koniec końców liczą się tylko kosmiczne kredyty.

Są też oczywiście inne aspekty podróżowania, które kierowcy uważają za ważniejsze od pieniędzy. Jest dreszczyk emocji. Sława. Chwała. Honor. I... ach, kogo my oszukujemy? Z odpowiednią ilością pieniędzy można kupić dreszczyk emocji, sławę, chwałę, honor i nadal zostanie na obiad w drogiej restauracji.



WYPRAWA MIĘDZY GALAKTYCZNA

Udało się Wam przelecieć przez kilka skupisk meteorów i pokonałście paru piratów. Może nawet prześlizgnęliście się przez strefę walk bez żadnych zadrapań. Pozostaje Wam jeszcze jedno wyzwanie, ostateczny egzamin umiejętności, prędkości i odwagi, czyli Wyprawa międzygalaktyczna.

Podczas Wyprawy międzygalaktycznej gracze wykonają po jednym locie każdego poziomu – czyli w sumie trzy! Przed każdym lotem gracze budują nowy statek. Uzbierane kredyty przechodzą do następnego lotu, więc im dalej w kosmos, tym więcej dóbr na koniec.

(Sukces nie jest oczywiście gwarantowany. Na przykład gracz może zrezygnować z lotu. Ale nawet wtedy powraca i buduje statek na kolejny. I nawet jeśli w jakiś sposób gracz straci wszystkie pieniądze, długi pokryją nieznanymi z zamilowaniem do opowieści o wybuchających statkach, więc kolejny lot rozpocznie bez kredytów, ale też bez długów).

Poza zwyczajowym zarabianiem kredytów gracze mogą zyskać na swojej reputacji. Podczas pierwszego lotu każdy wyrobi sobie dobre imię, które w kolejnych podróżach będzie pielęgnować.



Wyprawa międzygalaktyczna ma wieloletnią tradycję, która ma swój początek w dalekiej przyszłości. Jej tajemniczą historię możecie poznać w kampanii dostępnej w aplikacji „Galaxy Trucker”. (To również wspaniała okazja na rozgrywkę ze znajomymi lub nowymi kierowcami poznaczonymi online).

www.galaxytrucker.game

PIERWSZY LOT



W Wyprawie międzygalaktycznej są używane płytki tytułów, ale tylko po 1 na gracza. Należy wylosować odpowiednią liczbę płytek, a resztę odłożyć do pudełka.

Podczas przygotowania do lotu I poziomu tytuły należy położyć obok planszy lotu srebrną stroną do góry. Gracze będą o nie rywalizować. Każdy z tytułów ma własne warunki, które opisano na następnej stronie. Należy na głos przeczytać wszystkie opisy, aby każdy wiedział, jakie są cele.

Następnie należy rozegrać pierwszy lot zgodnie ze standardowymi zasadami.

ZDOBYWANIE TYTUŁÓW



Na koniec lotu należy standardowo pobrać premie i zapłacić grzywny, **zamiast jednak nagrody za najpiękniejszy statek** gracze są nagradzani na podstawie warunków tytułów.

Jedynie gracze, którzy ukończyli lot, mogą ubiegać się o tytuły. Należy zliczyć punkty za każdy z tytułów i przyznać dany tytuł graczowi z najlepszym wynikiem. Na przykład tytuł E-kierowcy otrzymuje gracz, który ukończył lot z największą liczbą elementów zasilanych bateriami.

Za każdy tytuł **wszyscy gracze z najlepszym wynikiem otrzymują 2 kredyty** (tak jak za najpiękniejszy statek I po-

ziomu), ale tytuł może otrzymać tylko 1 gracz. Spośród remisujących graczy tytuł otrzymuje ten, który ukończył lot bardziej z przodu.

Wyjątki. Jeśli wszyscy gracze mają 0 punktów za dany tytuł, wędruje on do lidera, ale nikt nie otrzymuje kredytów. Jeśli żaden z graczy nie ukończył lotu, nikt nie otrzymuje kredytów za tytuły, a te są losowo przyznawane każdemu z graczy, dla każdego po 1.

PRYZNAWANIE TYTUŁÓW

Możliwe, że każdy gracz uzyska dokładnie 1 tytuł, ale również możliwe jest, że ktoś będzie sprytny i uzyska więcej niż 1. Jeśli gracz ukończy lot z kilkoma tytułami, wybiera ten, który chce zachować, a resztę oddaje graczom, którzy nie mają żadnego. Oddawać tytuły można w sposób losowy albo kierując się dowolnymi kryteriami. (Ważne! Oddaje się jedynie tytuły. Gracze zachowują wszystkie kredyty, które otrzymali, zdobywając tytuły). Jeśli kilkoro graczy ma więcej niż 1 tytuł, podejmują decyzje w takiej kolejności, w jakiej ukończyli lot.

Każdy z graczy rozpoczyna kolejny lot z tytułem – nawet gracze, którzy zrezygnowali. **Gracze zachowują swoje tytuły na czas Wyprawy międzygalaktycznej.**

ZBIERACZ

Znasz wszystkie sposoby na zebranie towarów i zawsze jesteś gotów na więcej. Powiadają, że zbierzesz nawet stado ultramamutów, jeśli tylko uda Ci się znaleźć kupca.



Należy zliczyć elementy z ładownikami, które mają przynajmniej 1 kostkę towaru.

Wskazówka. Dobrze mieć dużo ładowni, ale warto też lecieć z przodu, aby nie przegapić okazji na załadunek. Towary można zmieniać miejscami tylko wtedy, gdy załaduje się nowe, może więc warto trzymać je w różnych miejscach... o ile statek pozostanie w jednym kawałku.

E-KIEROWCA

Uwielbiasz szum osłon, ryk podwójnych silników i bzyczenie podwójnych dział.



Należy zliczyć elementy, które do użycia wymagają baterii (osłony, podwójne silniki i podwójne dział).

Wskazówka. Elementy z bateriami się nie liczą, ale warto mieć wystarczająco energii, aby zasilić te wszystkie gadżety.

DYPLOMATY OBCYCH

Kosmici lubią z Tobą latać, bo wiesz, co kosmici lubią: prywatność.



Dla każdego kosmity na statku należy zliczyć odległość do najbliższej kabiny i je zsumować. Najbliższa kabina to ta, do której można dotrzeć najmniejszą liczbą kroków, idąc przez rury. Na przykład kabina na sąsiednim polu jest w odległości 1, ale tylko jeśli jest bezpośrednio połączona. Jeśli nie jest bezpośrednio połączona, może nie być najbliższą. Jeśli kosmita musi przejść przez 1 inny element, aby dotrzeć do najbliższej kabiny, odległość wynosi 2. I tak dalej. Nawet pusta kabina może być tą najbliższą.

Wskazówka. Najlepszym rozwiązaniem jest posiadanie 2 kosmitów daleko od siebie i od innych kabin.

KIEROWNIK WYCIECZKI

Droga przez galaktykę jest długa. Dlaczego by nie umilić pasażerom podróży? Dodaj kilka dużych okien, a zostaniesz kierowcą, z którym każdy chce lecieć.



Należy zliczyć zajęte kabiny z widokiem. Kabiny z widokiem to takie, które mają przynajmniej 1 gładką stronę, która nie przylega do żadnego elementu.

Ważne! Gładka strona może przylegać do pustego pola, nawet jeśli jest otoczone przez inne elementy. (Widok na ogródek nie jest tak popularny jak widok na morze, ale zawsze coś). Czasami kabina rozpoczyna bez widoku, ale z czasem ładny widoczek może się pojawić, gdy część statku odpadnie podczas lotu. Kabina początkowa ma połączenia ze wszystkich 4 stron, więc nigdy nie będzie miała widoku.

DOKTOR INŻYNIER

Nie tylko wiesz, jak zbudować statek, ale wiesz także, jak utrzymać go w jednym kawałku przez cały lot.



Należy zliczyć wszystkie elementy statku.

Wskazówka. Zazwyczaj łatwiej zliczyć puste pola i zobaczyć, kto ma najmniej... chyba że lot był niebywale brutalny.

KORYTARZOLOG

Jesteś nietypowym kierowcą, oryginalnym i awangardowym. Niektórzy mówią, że to szaleństwo budować statki z długimi korytarzami. Niektórzy mówią, że to spoko.



Należy zliczyć najdłuższy ciąg elementów korytarza. Element korytarza to taki, który ma tylko 1 albo 2 połączenia.

Wskazówka. Jednym ze sposobów na długi korytarz jest budowa długiej macki, innym natomiast zbudowanie zapętlającego się korytarza, który łączy statek na obu końcach.

DRUGI LOT

Karty przygód wykorzystane w pierwszym locie należy usunąć z gry. Mogą zostać odłożone do pudełka. Lot II poziomu należy przygotować w standardowy sposób, z pustą planszą i wszystkimi zakrytymi elementami. Z poprzedniego lotu pozostają jedynie kredyty i tytuły.

Tytuł należy umieścić w lewym górnym rogu planszy statku srebrną stroną do góry. Podczas 2. lotu gracze będą próbowali obronić swoje tytuły.



4

Na koniec lotu zamiast nagród za najpiękniejszy statek gracze, którzy obronili swój tytuł, otrzymają 4 kredyty. **Tytuł zostaje obroniony**, gdy gracz ukończy lot i zdobędzie najwyższy wynik za swój tytuł. (Liczą się tylko statki, które ukończyły lot. W razie remisu tytuł też zostaje obroniony). Nie można zyskać kredytów za tytuły innych graczy. Wszyscy gracze zachowują swoje tytuły, nawet jeśli ich nie obronili.

Wszyscy gracze, którzy obronili swój tytuł, odwracają go na złotą stronę. Gracze, którzy nie obronili swojego tytułu, zostawiają go na srebrnej stronie.

TRZECI LOT

Ponownie należy zwrócić zużyte karty przygód do pudełka i przygotować kolejny lot, tym razem III poziomu.

Podczas 3. lotu gracze, którzy nie obronili swojego tytułu, mają jeszcze 1 podejście.

ZBIERACZ

Od teraz Twój statek wpada w kategorię „transportowca”. Co oznacza jeszcze więcej irytujących przepisów. Gratulacje!



Jeśli 2 ładownie przylegają do siebie, żadna z nich nie może przewozić towaru.

Obostrzenie obowiązuje również wtedy, gdy nie są połączone. Jeśli jednak jedna z ładowni zostaje utracona podczas lotu, druga nagle staje się zdatna do użytku.

E-KIEROWCA

Inspekcja bezpieczeństwa przeanalizowała Twoje zbyt potężne statki i zdecydowała się stworzyć nowe sekwencje okablowania, które dotyczą tylko Ciebie.



Gracz nie może mieć znaczników baterii na elemencie, który jest bezpośrednio połączony z takim, który wymaga energii (podwójnym silnikiem, podwójnym działem czy osłoną). Na przykład jeśli bateria jest połączona z podwójnym silnikiem, przy odlocie nie umieszcza się tam znaczników baterii.

DYPLOMATĄ OBCYCH

Kosmici byli tak zachwyceni Twoim podejściem, że teraz klienci stali się rozpuszczeni. System podtrzymywania życia musi spełniać szczególne warunki.



System podtrzymywania życia obcych działa tylko wtedy, gdy wszystkie jego połączenia są idealne. Jeśli więc jedna strona ma połączenie uniwersalne, to druga też musi mieć połączenie uniwersalne, inaczej system nie działa.

KIEROWNIK WYCIECZKI

Dzięki swojej reputacji słyniesz z przyjemnych lotów, więc wielu członków załogi jest tak naprawdę turystami... a ci mają pewne zastrzeżenia w kwestii bezpieczeństwa.



Każde odsłonięte połączenie zmniejsza pojemność kabiny o 1. W kabine z 1 odsłoniętym połączeniem



6

Gracze próbują obronić swoje tytuły tak jak podczas 2. lotu. Gracz, który obroni swój srebrny tytuł, otrzymuje 6 kredytów.

Gracze, którzy obronili swój tytuł, mają teraz złoty tytuł, który zapewnia im pewne uniedogodnienia. Jednak każdy, kto obroni złoty tytuł, otrzyma podwójną premię i zapisze się na kartach *Księgi chwały galaktycznych kierowców*.

czieniem może przebywać 1 kosmonauta i żaden kosmita. Kabina z kilkoma odsłoniętymi połączeniami musi pozostać pusta. Co więcej, jeśli podczas lotu zostanie odsłonięte nowe połączenie, należy zwrócić 1 członka załogi z tej kabiny, niezależnie od tego, czy pojemność została przekroczona, czy nie. (Turyści zmiennymi są).

DOKTOR INŻYNIER

Tym razem myślę, że podjęte wyzwanie jest nie do przezwyciężenia. Ale wyobraź sobie wyraz ich twarzy, gdy wszystko łączy się w ostatniej chwili... na nowo.



Podczas budowania gracz nie może dodawać elementów, dopóki nie będzie mieć 2 zachowanych. Zachowane elementy można dodać dopiero wtedy, gdy wszyscy zakończą budowanie. Nie są to też byle jakie elementy – przynajmniej 5 stron musi mieć połączenie. (Oczywiście mowa o sumie. Wiemy, że kafelek nie ma 5 stron). Wybór tych elementów odbywa się w standardowy sposób – gracz przeszukuje pulę i znajduje 2, które zachowuje. Gracz nie może dodać elementu do statku, dopóki nie zachowa 2, i nie może ich użyć, dopóki nie zakończy się budowanie. Gdy wszyscy gracze zakończą budowanie, czas na popis umiejętności i dodanie tych 2 elementów w luki, które się zostawiło na statku. Jeśli dodanie tych elementów nie jest możliwe, gracz musi zapłacić grzywnę za każdy nieużyty kafelek. Należy zapłacić 1 kredyt za każdą stronę z połączeniem, a następnie zwrócić kafelki na stół.

KORYTARZOLOG

Gdy mówili, żeby nie budować długich korytarzy, wywoływali w Tobie rozbawienie. Teraz karma chce Cię dopaść.



Gdy element korytarza zostaje zniszczony, połączony z nim inny element korytarza także odpada. (Nie jest to reakcja łańcuchowa. Nie należy mylić „odpadania” z byciem „zniszczonym”). Ważne! Nie dotyczy to elementów z połączeniami po 3 albo 4 stronach.



Gracz, który obroni swój złoty tytuł, otrzymuje podwójną premię, czyli 12 kredytów.

WYGRANA WYPRAWY

Po zakończeniu 3. lotu gracze ujawniają swoje kredyty. Jak zawsze gracze, którzy ukończą lot i mają kredyty, mogą uznać się za zwycięzców. Co więcej, gracz może przyjąć tytuł legendarnego Cokolwiek-jest-Twoim-tytułem, jeśli obronił tytuł ze złotą stroną.

Gracz z największą liczbą kredytów zostaje uznany za NAJLEPSZEGO KIEROWCĘ. Nie ma żadnego rozstrzygnięcia remisów. W galaktyce jest miejsce na więcej niż 1 najlepszego kierowcę.



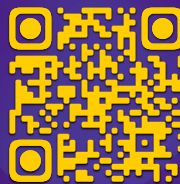
BURZLIWE SZLAKI

Ta rozgrywka może być trudna dla nowych kierowców, ale po kilku lotach powinno się załapać zasady budowania porządných statków. Statków, które dolatują na metę bez zarysowań i z dużym zyskiem. Możliwe, że poczujecie nostalgię za czasami, gdy meteory i piraci roztrząsali Wasze statki na kawałeczki, które dolatywały do mety niewiele większe niż pojedyncza kabina.

Aby zabrać Was z powrotem do tamtych czasów, dumnie prezentujemy darmowy minidodatek „Burzliwe szlaki” (dostępny tylko cyfrowo).

Ten minidodatek pozwala na dodanie 1 albo kilku kart „Burzliwych szlaków” do swoich lotów. Te nieprzewidywalne karty zapewnią dreszczyk nowych wyzwań i sprawią, że statki będą się rozpadać jak dawniej, a łyż rozpaczy i szczęścia znów zagoszczą w Waszych oczach.

„Burzliwe szlaki” można dodać do dowolnego lotu, a także do Wyprawy międzygalaktycznej. Więcej informacji i instrukcje znajdziecie pod podanym linkiem.



cge.as/gterr

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 Zvoniček

Nadzór projektu

i główny tester: Petr Murmak

Tłumaczenie: Kamila Puzdrowska

Redakcja polskiej wersji: zespół Rebel

Podziękowania należą się testerom oryginalnej wersji, którzy pomogli nam w stworzeniu naszej pierwszej dużej gry w 2007 roku, zespołowi twórców aplikacji, którzy pomogli grze wejść do cyfrowego świata, i wszystkim dzielnym kierowcom, którzy od tamtego czasu przeprowadzili gazyliny tekturowych albo wirtualnych rur przez niezliczone skupiska meteorów i stref walk.

Specjalne podziękowania kierujemy do wszystkich pracowników CGE, którzy włożyli mnóstwo wysiłku w stworzenie nowej, lśniącej wersji. Szczególne podziękowania otrzymują: Miša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Víta, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka i Tony.

I wreszcie nasi nowi testerzy, którzy nie mogli nam pomóc przy tworzeniu pierwszej wersji, to znaczy nasze dzieci: Lukáš, Terezka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachi, Otík, Markétka, Vendelín.