

# GHIDUL CAMIONAGIULUI PRIN GALAXIE

Compania S.R.L. este o firmă de construcții interplanetară care are ca activitate principală realizarea sistemelor de canalizare și a caselor pentru cei cu venituri mici de pe planetele mai puțin dezvoltate din Galaxie. De ani de zile, Compania S.R.L. este în pragul falimentului deoarece transportul materialelor de construcții către marginea Galaxiei, acolo unde este nevoie de ele cel mai mult, este un lucru periculos.

Compania a fost salvată de câțiva vizionari care făceau parte din consiliul de administrație. De ce să transporte materiale până la Periferie, s-au gândit ei, când ar putea să construiască nave spațiale din aceste materiale urmând ca acestea să se transporte singure? Mai mult, de ce să angajeze piloți atât timp cât sunt nebuni care vor face asta pe gratis?

Aici intervii tu. Trebuie doar să semnezi contractul și primești acces nerestricționat la Depozitul Companiei S.R.L. Construiește-ți propria navă spațială din prefabricatele disponibile și pilotează-o către Periferie. Mai mult decât sigur că vei avea și pierderi, dar orice profit faci este al tău iar Compania S.R.L. îți va oferi un bonus dacă faci livrări rapide.

Este posibil să termini treaba având o datorie insurmontabilă și să îți petreci restul zilelor cerșind pe străzile de pe Deneb III, dar dacă o să îți surâdă norocul sunt șanse foarte mari să ajungi să fii unul dintre cei 10 milioane de oameni bogați din Galaxie!

## CURSUL JOCULUI

**Jocul este format din trei runde.** În fiecare rundă, jucătorii încep prin a scotoci prin Depozit, încercând să prindă cele mai bune componente și să asambleze cea mai tare navă spațială. Odată ce navele sunt în spațiu, jucătorii vor încerca să scape de capcane și obstacole, vor fugi după oportunități financiare, fiecare sperând că va fi primul care termină cursa cu o navă nedeteriorată.

În Runda 1, jucătorii vor construi nave de Clasa I și le vor pilota pe o distanță scurtă și sigură. În Runda 2, ei vor construi nave mai mari de Clasa II și vor avea o călătorie mai îndrăzneată. În Runda 3, vor construi nave gigant de Clasa III și se vor aventura în cea mai lungă și mai periculoasă călătorie, către cele mai întunecate colțuri ale Galaxiei.

Călătoriile mai lungi oferă recompense mai bune, dar în același timp sunt mai periculoase. Pentru aceste contracte, Compania S.R.L. acceptă doar piloți cu experiență, care au o istorie bună în ceea ce privește creditele și o situație financiară puternică, pentru că, în caz de nevoie, Compania S.R.L. să își poată recupera eventualele datorii de la contractanți.

Scopul jocului este să ai cele mai multe credite cosmice la finalul Runderi 3.





# PRIMA TA NAVĂ SPAȚIALĂ

Poți juca Runda 1 fără a fi nevoie să citești toate regulile înainte. Citește secțiunea care explică modul cum se construiesc navele și construiește una. Citește secțiunea care explică modul cum te pregătești de lansare și pregătește-te pentru asta. Citește secțiunea care explică zborurile de test și fă un zbor de test. Doar după ce faci toate acestea va trebui să citești restul regulilor pentru a juca Runduile 2 și 3.

Adu-ți aminte ce spunea Sălbaticul Andy, faimosul aventurier multimilionar: „Cel mai bun mod de a învăța să pilotezi o navă spațială este să pilotezi una”. Din păcate, Andy a rostit aceste cuvinte chiar înainte de a se prăbuși cu nava lui în Sirius, dar suntem dispuși să îl credem pe cuvânt.

## PREGĂTIREA JOCULUI



Fiecare jucător ia o tabla de navă notată cu „1”. Pune **componenta ta de început** pe pătratul cu acest „1” care reprezintă cabina pilotului. Sunt patru astfel de componente, fiecare în altă culoare. Pentru partide cu mai puțin de patru jucători, pune componentele suplimentare în cutie.



Întoarce restul componentelor cu fața în jos și amestecă-le într-o grămadă în centrul mesei de joc, într-un loc ușor accesibil. Această grămadă este Depozitul.

Lângă această grămadă, pune cartonașele numerotate de la „1” la „4” (de la „1” la „3” pentru trei jucători sau „1” și „2” pentru doi jucători) unul după altul formând un rând.

## OBȚINEREA COMPONENTELOR

Atunci când toți jucătorii sunt gata, cel mai curajos spune „Start!”. Fiecare ia o componentă (cu fața în jos) din grămada din mijlocul mesei de joc. Poți lua doar câte una. Pune-o pe tabla ta de navă și întoarce-o cu fața în sus.

Acum ai două opțiuni: fie o adaugi la nava ta spațială fie o **returnezi cu fața în sus** în mijlocul mesei de joc. Astfel, vor apărea componente cu fața în sus pe masa de joc. Jucătorii vor putea fie să ia aceste componente fie să aleagă în continuare dintre componentele care sunt cu fața în jos, sperând la ceva mai bun.

**Jucătorii nu fac asta pe rând, în ture.** Joci cât de repede poți, respectând următoarele reguli:

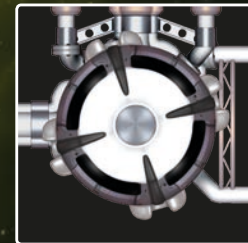
- Poți lua componente cu o **singură mână**. Cealaltă mână trebuie să stea deasupra tablei tale navă.
- Nu poți întoarce o componentă care e cu fața în jos pentru a te uita la ea, în mijlocul mesei. Trebuie să o ții cu fața în jos până când o aduci **deasupra tablei tale de navă**.
- Până când nu adaugi componenta luată navei tale sau nu o înapoiezi în mijlocul mesei de joc, nu ai voie să iei altă componentă.
- Nu poți muta o componentă odată ce ai adăugat-o la nava ta spațială, dar poți să muți noua componentă în timp ce te decizi dacă și unde o adaugi. Până când iei altă componentă din mijlocul mesei de joc, poți să te răzgândești în privința poziției noii componente sau a păstrării acesteia.

## CONSTRUIREA NAVELOR

Începi cu o componentă de start și adaugi altele pe parcurs. Fiecare componentă nouă trebuie pusă pe un pătrat liber **alături de altul pe care este deja o componentă**. Componentele pot fi plasate doar **pe pătratele indicate**.

Fiecare componentă are o parte funcțională și de la 1 la 4 conectori. Conectorii pot fi **simpli, dubli** sau **universali**.

conector universal

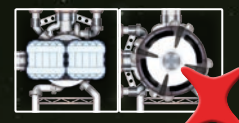
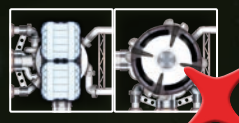
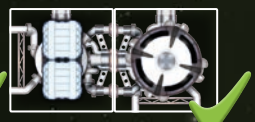
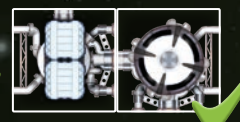
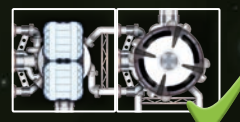
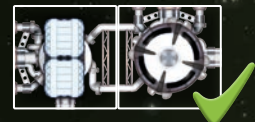
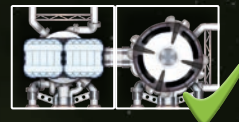


conector simplu

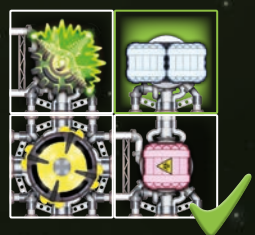
conector dublu

parte netedă

Orice tip de conector se poate alătura unui conector de același tip iar un conector universal poate fi alăturat oricărui tip de conector. **Un conector simplu nu poate fi alăturat unui conector dublu.** Părțile care nu au conectori sunt numite părți netede. **Părțile netede nu se pot alătura niciunui tip de conector.**



Fiecare componentă pe care o plasezi trebuie să fie alăturată navei tale spațiale. Dacă aceasta atinge nava pe mai multe laturi, toți conectorii trebuie să fie alăturați corect. Două părți netede pot sta una lângă alta, atâta timp cât piesa plasată are o legătură legală pe o altă parte. **Nava ta trebuie să fie un întreg tot timpul.**





## COMPONENTELE

Componenta de început reprezintă cabina pilotului. Are 4 conectori universali, făcând astfel ușor de adăugat orice lângă ea. Depozitul este plin de alte componente pe care le vei vrea pe nava ta spațială.

### Cabine

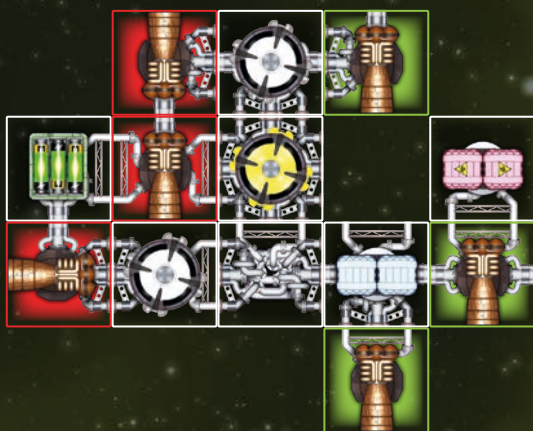


Poți adăuga cabine suplimentare navei tale, ceea ce îți dă voie să ai un echipaj mai mare. Un echipaj mare te va ajuta mult, deci vrei **să ai cât mai multe cabine**.

### Motoare



Motoarele sunt supuse unei limitări speciale: țeava de eșapament trebuie să fie orientată **către spatele** navei spațiale (spre jucător) și **nicio componentă nu poate fi pusă pe pătratul din spatele motorului**.

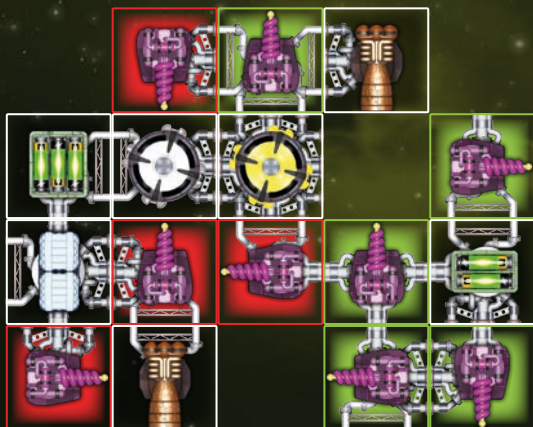


Navele care au mai multe motoare sunt mai rapide, deci vei vrea **cât mai multe motoare pe nava ta**.

### Tunuri



Tunurile pot fi puse în orice direcție, dar lucrează la eficiență maximă atunci când sunt orientate spre partea din față a navei (cu spatele la jucător). **Nicio componentă nu poate fi pusă în pătratul din fața unui tun**.



Călătoria ta va fi plină de pericole. Va trebui să te lupți sau va trebui să spulberii meteoriți. Din această cauză vei vrea **cât mai multe tunuri**, în special îndreptate în față.

## Motoare și Tunuri Duple



Dimensiunea navei limitează numărul de motoare și tunuri care pot fi puse pe ea. Din acest motiv, au fost dezvoltate componente de mare capacitate care vor crește puterea de foc și viteza unei nave peste limitele maxime.

Inginerii au încercat să lipească mai multe module pentru a mări suprafața navelor, dar s-au liniștit atunci când Nava Stelară Möbius a explodat și a implodat în același timp.

Motoarele și tunurile duple urmează aceleași reguli ca și cele simple. Au putere dublă, dar consumă mult mai multă energie. **Aceste componente nu pot fi utilizate fără baterii.**

### Baterii



Energia necesară pentru alimentarea motoarelor și a tunurilor duple este stocată în baterii de dimensiunea E. („E”-ul vine de la „E-norm”).

O componentă de baterie va conține 2 sau 3 celule E. Fiecare celulă E stochează energie suficientă pentru a alimenta **un** motor dublu, **un** tun dublu **sau un** scut (vezi mai jos). Bateriile pot fi oriunde pe navă; nu trebuie neapărat să se afle lângă o componentă pe care o alimentează.

Odată cu tehnologia de anihilat materie, a fost posibilă stocarea unei energii uriașe într-o baterie care nu e mai mare decât un trabuc bun. Astăzi, bineînțeles că această tehnologie este ilegală mulțumită eforturilor susținătorilor drepturilor materiei. În ultima ședință de partid abia a fost respinsă o moțiune de cenzură propusă de către cluburile de domni, moțiune care propunea interzicerea folosirii trabucurilor în comparațiile prostești.

Pentru a scoate tot ce e mai bun de la nava ta vei avea nevoie de motoare și de tunuri duple, ceea ce înseamnă ca vei vrea **cât mai multe baterii**.





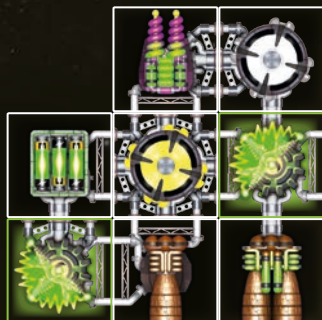
## Generatoare de Scut



Scuturile sunt acolo pentru cazuri extreme. Te pot apăra de meteoriți mici sau de lovituri alte tunurilor inamice. Scuturile sunt alimentate de la baterii.

Un generator de scut poate proteja nava pe două laturi: cele care strălucesc verde în poză. Funcționează oriunde s-ar afla pe navă. Tot ceea ce contează este direcția în care este orientat.

Probabil te aștepti să îți spunem că o să vrei cât mai multe pe nava ta spațială. Desigur că nu. **Ai nevoie doar de două generatoare de scut**, asta dacă sunt orientate astfel încât să acopere toate cele patru laturi. De fapt, dacă ești curajos (sau sinucigaș) poți zbura fără scuturi.



*Un scut acoperă latura stângă și partea din față a navei. Celălalt acoperă latura stângă și partea din spate a navei. Latura dreaptă este neprotejată.*

## Containere de Marfă



Containerele de marfă vin cu 2 sau 3 compartimente. Le poți pune oriunde. Ele pot fi folosite pentru a ține bunurile pe care le găsești pe parcursul călătoriei. Desigur, bunurile se vor transforma în profit, doar despre asta este vorba în această aventură, deci vei vrea **cât mai multe containere**.

## Containere Speciale de Marfă



Materiale periculoase pot fi transportate doar în compartimente ranforsate, pe care le găsești în containerele speciale de marfă. Aceste containere au 1 sau 2 compartimente. Bunurile uzuale pot fi transportate în containere speciale sau normale. Bunurile periculoase pot fi transportate doar în containere speciale.

Există o mie de povești de groază care spun de ce nu ar trebui transportate bunurile periculoase în containere normale. Îți dăm doar exemplul lui Titi Box zis „Tractor”, care s-a hotărât să transporte câteva tone de plutoniu în cutii folosite pentru fructe. Atunci când a aterizat, și-a pierdut ambele brațe și un picior datorită unei grămezi nervoase de ecologiști.

Bunurile periculoase sunt cele mai valoroase, deci este foarte important să **ai multe containere speciale de marfă**.

## Module Structurale



Modulele structurale nu par așa de importante deoarece nu fac nimic în afara faptului că au mulți conectori, majoritatea fiind conectori universali. Modulele structurale îți pot face nava mai rezistentă astfel încât să nu se dezintegreze la primul impact.

## Părți Ciudate cu Scop Necunoscut



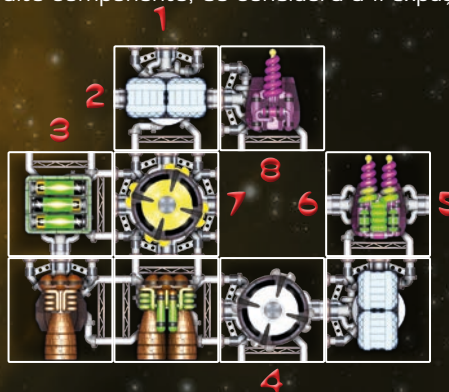
Nu lua în considerare aceste componente momentan. La primul tău zbor, tratează-le ca și cum ar fi module structurale.

## O NAVĂ BINE FĂCUTĂ

Mai presus de orice, nava ta trebuie să fie construită ținând cont de reguli. Pe lângă asta, ar trebui să fie solidă, să fie burdușită cu tunuri și motoare, plină de cabine, baterii și containere, toate acestea protejate de scuturi.

## CONECTORI EXPUȘI

Conectorii care nu sunt cuplați, adică aceia care nu sunt adiacenți unei alte componente, se consideră a fi expuși.



*Această navă are 8 conectori expuși.*

Conectorii expuși sunt permisi, dar cresc riscul ca nava ta să sufere stricăciuni și în unele cazuri o pot încetini. Compania S.R.L. oferă un bonus pentru nava care ajunge la destinație cu cei mai puțini conectori expuși.

## FINALIZAREA NAVEI

Atunci când ești satisfăcut de modul cum arată nava ta (sau atunci când nu mai ai locuri bune pentru a plasa noi componente) îți poți finaliza nava. Nu trebuie să plasezi componente pe toate spațiile de pe tabla ta de navă.



Pentru a finaliza nava ta, pur și simplu ia cartonașul cu cel mai mic număr disponibil. Dacă toată lumea termină înaintea ta, vei rămâne cu cartonașul care are cel mai mare număr, dar vei avea cât timp vrei tu pentru a termina nava așa cum îți dorești. (În varianta completă a jocului, va exista o limită de timp, dar pentru primele tale jocuri, bănuim noi că oricui îi ia mai multă vreme decât este normal pentru a termina nava. Dacă unul dintre jucători e prea lent, i se poate atrage atenția că exagerează, atingându-i ușor capul cu capacul cutiei.)

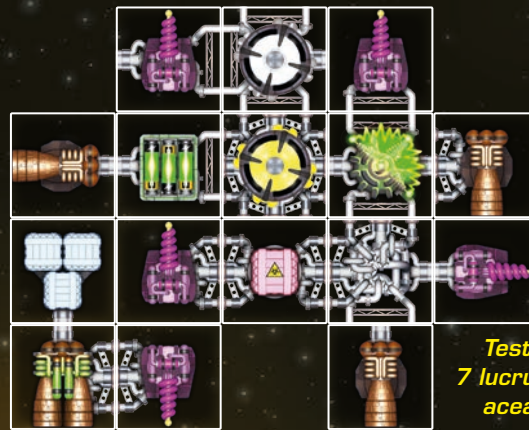
Cartonașele determină ordinea în care se vor lansa navele spațiale. Nu este suficient să construiești o navă spațială perfectă, cu de toate și fără conectori expuși. **Vrei să fii primul!**

Înainte de a lua acel cartonaș, verifică din nou pentru a fi sigur că nava ta este construită după reguli. Pentru primul tău joc poți fi îngăduitor. Dacă vezi vreo greșală, pur și simplu scoate de pe tablă o componentă astfel încât să nu mai fie contrar regulamentului și continuă jocul.



### Greșeli uzuale:

- Un conector simplu adiacent cu unul dublu.
- Orice tip de conector adiacent cu o latură netedă.
- Un motor care nu este îndreptat către spatele navei.
- O componentă plasată în spatele unui motor (în pătratul adiacent).
- O componentă plasată în fața unui tun (în pătratul adiacent).
- O componentă plasată în afara zonei de construcție.
- O componentă sau o parte a navei care nu este atașată de restul navei.



**ÎN ACEST MOMENT NU ESTE NEVOIE SĂ CITEȘTI RESTUL REGULAMENTULUI. ACUM POTI SĂ ÎȚI CONSTRUIEȘTI PRIMA NAVĂ.**

## PREGĂTIREA PENTRU LANSARE

### VERIFICAREA NAVELOR

Verifică navele celorlalți jucători pentru a fi siguri că totul este construit respectând regulile. Cei care nu au respectat regulile de construcție trebuie să pună înapoi cartonașul cu număr pe care l-au luat și să repare greșelile. Redistribue cartonașele cu numere jucătorilor care au navele construite bine astfel încât cartonașele cu numerele cele mai mari să rămână pentru cei care reconstruiesc.

### BANCA

Acum poți răsturna toate figurinele, marcatoarele, cuburile și zarurile în mijlocul mesei. Acestea vor forma banca. Vrei să păstrezi aceste lucruri accesibile fără să te încurce.

### TABLA DE ZBOR



Dă la o parte componentele care au rămas pe masa de joc și pune tabla de zbor. În centrul tablei de zbor vei regăsi o listă de prețuri și un sumar grafic al regulilor pentru Runda 1.

În jurul acestor informații se regăsește un cerc de forme triunghiulare. Acestea sunt spațiile care vor indica poziția relativă a navelor. Fiecare spațiu reprezintă o zi de zbor.

la cele două nave spațiale în culoarea aleasă de tine. Pune una în fața ta și pe cealaltă pe tabla de zbor. Informațiile de pe tabla de zbor indică separarea inițială dintre nave: jucătorul care are cartonașul cu numărul 1 pune nava sa pe poziția indicată iar jucătorul care are numărul 2 pune nava sa la distanță de 2 în spate (lăsând un spațiu liber între cele două nave, așa cum este descris în diagrama de pe tabla de joc). Ceilalți jucători vor fi în spatele primilor 2 având aceeași distanță față de jucătorul din fața lor. Poți pune cartonașele cu numere deoparte pentru moment. Figurinele de pe tabla de zbor reprezintă ordinea de zbor din joc, care poate să se schimbe pe parcursul acestuia. Jucătorul care este în față va fi numit lider.

### PREGĂTIREA NAVEI



Pune în fiecare cabină 2 figurine gri. Acestea reprezintă oameni în costume spațiale gri (cei în alte culori sunt extraterestri dar deocamdată nu trebuie să îi luați în seamă).



Pe fiecare componentă baterie, pune 2 sau 3 jetoane baterii verzi (depinde de cât de multe celule E sunt pe acea componentă).

### CĂRȚI DE AVENTURĂ



Cărțile de aventură reprezintă diversele pericole sau ocazii pe care le vei întâlni în timpul călătoriei tale.

Din teancul de cărți „I”, ia cele opt cărți marcate cu un asterix în partea din stânga jos. Amestecă aceste opt cărți și pune-le lângă tabla de zbor.

### CREDITELE COSMICE



Urmează partea cea mai bună: ia creditele cosmice și fă teancuri ordonate lângă bancă. Pe parcursul călătoriei tale te mai poți uita din când în când la ele gândindu-te la cât de mulți bani o să faci.

Mai presus decât banii este, normal, aventura în sine. Și faima. Și gloria. Și onoarea...Eh, gata cu glumele! Cu bani suficienți poți cumpăra aventură, faimă, glorie și onoare și tot îți mai rămân pentru o cină la cel mai de fițe restaurant.

Atunci când primești credite cosmice le pui în fața ta cu spatele în sus astfel încât totalul să fie secret.



# ZBORUL

Zborul de test arată cine a construit cea mai rezistentă navă. Zborul constă în 8 cărți de aventură. În varianta completă, aceste cărți vor fi alese aleatoriu, dar pentru primul zbor, folosește cele 8 cărți cu asterix pentru a fi sigur că o să întâlnești toate tipurile de evenimente. Cărțile de aventură au efecte diferite.

## CE TI SE POATE ÎNTÂMPLA

### Lovituri Primate de Nava Ta...

În colțul din dreapta jos de pe tabla de zbor sunt descrise lucrurile periculoase pe care nava ta le poate întâmpina. Fiecare pericol vine dintr-o anumită direcție pe un rând sau pe o coloană. Le vom explica mai detaliat mai târziu, pentru moment prezentăm un sumar:



Îți poți proteja nava ta spațială de **meteoriți mici** construind-o bine (ei pur și simplu ricoșează dacă nu nimeresc un conector expus) sau folosind un scut (care te va costa 1 jeton baterie).



Îți poți proteja nava ta spațială de **meteoriți mari** spulberându-i cu tunuri.



Îți poți proteja nava ta spațială de **focurile slabe de tun** cu un scut (care te va costa 1 jeton baterie).



Nu îți poți proteja nava ta spațială cu nimic contra **focurilor puternice de tun**.

Dacă nava ta este lovită (pentru că nu ai putut să o aperi sau nu ai vrut să o aperi), componenta care a fost lovită trebuie eliminată. Acest lucru poate cauza alte componente să devină deconectate de restul navei. În acest caz, trebuie eliminate și ele. Dacă nava ta se rupe în două părți, tu decizi care parte o păstrezi.



Componentele pierdute trebuie puse în **teancul tău de componente decartate**, care se află în partea dreaptă a tablei tale de navă. Atunci când ajungi la destinație, va trebui să dai la bancă câte 1 credit cosmic pentru fiecare componentă pierdută. Orice piese de joc de pe componentele pierdute (membri ai echipajului, baterii, bunuri) trebuie returnate la bancă.

Nu îți face griji pentru membri echipajului care se aflau în cabinele care au fost spulberate. În momentul în care cabina s-a depresurizat ei au fost imediat înveliți în materiale speciale și puși în capsule criogenice. Ei sunt de fapt cei norocoși, pe bune. Gândește-te la miile de ani în care o sa li se aplice dobândă la banii pe care îi au în bancă, până când cineva îi va găsi.

### Cum Câștigi și cum Pierzi Zile de Zbor



Unele cărți au un număr în colțul din dreapta jos. Acest lucru îți spune câte zile vei pierde dacă folosești cartea. Oricând pierzi zile de zbor, fie că vrei sau nu, mută-ți marcatorul tot atâtea **spații goale** înapoi.

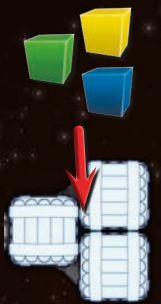


**Dacă Albastru pierde 3 zile de zbor, va ajunge în spațiul din fața lui Rosu.**

În același mod, atunci când primești zile de zbor, mută-ți marcatorul tot atâtea **spații goale** înainte. Două marcatoare nu se pot afla în același timp pe același spațiu.

### Bunurile...

Atunci când o carte îți permite să încarci bunuri pe navă, ia cuburile colorate indicate de la bancă și pune-le în containerele tale de marfă (fiecare container are de la 1 la 3 compartimente). Fiecare compartiment poate ține 1 cub. Bunurile în exces trebuie aruncate în spațiu (adică înapoi la bancă). Lista de prețuri te va ajuta să decizi ce vrei să păstrezi și ce vrei să arunci peste bord.



Cuburile roșii sunt cele mai valoroase, dar sunt materiale periculoase și trebuie păstrate în compartimentele ranforsate care se găsesc în containerele de marfă speciale. Dacă nu ai destule compartimente ranforsate, trebuie să arunci cuburile roșii care sunt în plus.



Atât timp cât spațiul îți permite, ar trebui să iei tot ce poți - chiar dacă asta înseamnă să pui bunuri ieftine în compartimente speciale. Atunci când încarci bunuri noi, **poți rearanja sau decarta orice cantitate de bunuri**.

Aruncatul de bunuri în spațiu este o infracțiune și se pedepsește cu amendă sau închisoare. Sub nicio formă nu trebuie să spui autorităților că noi am recomandat să faci acest lucru.

### Pierderea de Bunuri sau de Echipaj...



Dacă o carte îți cere să renunți la bunuri, trebuie să înapoiezi la bancă **cele mai valoroase** bunuri. Dacă nu ai destule bunuri pentru a acoperi costul, trebuie să renunți la baterii pentru a acoperi diferența. Atunci când nu mai ai nici bunuri, nici baterii, ei nu mai pot lua nimic de la tine.



Dacă o carte îți cere să renunți la echipaj, înapoiază tot atâtea figurine la bancă. Dacă nu ai destule, dai câte ai. În varianta completă de joc, dacă nu ai destule figurine pentru a acoperi cererea cărții, va fi o problemă mai mare.



## PARAMETRI NAVEI

Câteodată va fi necesar să însumezi puterea motoarelor sau a tunurilor de pe navă.

Motoarele și tunurile duble au nevoie de energie. De fiecare dată când trebuie să calculezi puterea motoarelor sau a tunurilor, trebuie să decizi ce motoare și ce tunuri duble vei activa și trebuie să plătești cu baterii.

## Puterea Motoarelor...



Fiecare motor simplu valorează 1.

Fiecare motor dublu pentru care plătești o baterie verde valorează 2.

## Puterea Tunurilor...



Fiecare tun simplu îndreptat înainte valorează 1.

Fiecare tun dublu îndreptat înainte, pentru care plătești o baterie verde, valorează 2.



Fiecare tun care este îndreptat spre o laterală sau spre spatele navei valorează jumătate din valoarea inițială (0,5 pentru un tun simplu și 1 pentru un tun dublu pentru care plătești o baterie.)



# CĂRȚILE DE AVENTURĂ

Liderul (inițial, jucătorul care are cartonașul cu numărul 1) întoarce prima carte de aventură. Această carte trebuie rezolvată așa cum este descris mai jos sau în următoarele pagini. Fiecare aventură va avea loc o dată, deci poți citi despre ele una câte una atunci când le întorci. După aceasta, liderul (care acum poate fi altcineva dacă ordinea a fost schimbată de cărțile de aventură) întoarce următoarea carte și tot așa până când toate cele 8 aventuri au avut loc.

## SPAȚIU LIBER



Spațiul Liber este ca o pistă deschisă pentru curse.

Liderul anunță puterea motoarelor sale (vezi Parametri Navei mai sus). Liderul trebuie să decidă dacă dorește sau nu să cheltuiască baterii pentru a activa orice motoare duble. Apoi liderul mută marcatorul său în față cu un număr de spații egal cu puterea motoarelor.

În ordine, fiecare jucător decide ce motoare activează, anunță puterea lor și își mută marcatorul navă înainte tot atâtea **spații goale**. Dacă un jucător îl depășește pe altul, pur și simplu va sări peste el deoarece spațiile ocupate nu se numără (vezi Ce ți se Poate Întâmpla - Cum Câștigi și Cum Pierzi Zile de Zbor, mai sus).

## PLANETE



O carte Planete are de la 2 la 4 rânduri cu bunuri reprezentând planete pe care poți ateriza pentru a ridica acele bunuri. Aterizatul pe o planetă te va costa numărul de zile de zbor indicat în colțul din dreapta jos. Dacă vrei să aterizezi, pune marcatorul (cel suplimentar care stă în fața ta) pe planeta aleasă. **Doar un singur marcator poate fi pe un rând.**

Liderul alege primul, urmat de ceilalți jucători, în ordinea marcatoarelor de pe tabla de zbor. Nu este obligatoriu să aterizezi. De fapt, dacă sunt puține planete, jucătorii aflați în top pot ocupa toate planetele, blocând astfel posibilitatea de a ateriza a celorlalți jucători.

Jucătorii care au ales să aterizeze încarcă bunurile indicate pe nava lor. În acest moment bunurile pot fi **rearanjate sau decartate** (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Bunurile, mai sus). Este permis să aterizezi doar pentru a nu îi lăsa pe alții să facă asta, chiar dacă nu mai ai unde să încarci bunuri (dar asigură-te că merită pierderea zilelor de zbor).

Practic tu plătești pentru aceste bunuri, nu le furi, dar este greu de făcut diferența. Costul pe care îl dai este nesemnificativ. Nativii acestor planete sunt dispuși să accepte orice artefacte civilizate pentru negoț - mărgelile, băuturi carbogazoase chiar și un card de memorie cu înregistrarea ultimului sezon din telenovela lor favorită.

Odată ce toată lumea a decis unde aterizează, cei care au aterizat își mută marcatoarele navă înapoi atâtea spații **începând cu cel care este ultimul pe tabla de zbor** (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești sau Cum Pierzi Zile de Zbor, mai sus).





## NAVĂ ABANDONATĂ



Dacă găsești o navă abandonată nu e de bine. Există un protocol care trebuie respectat atunci când se întâmplă chestiile astea, la naiba! Cu siguranță o parte din echipajul tău s-a săturat de tine până acum și a făcut economii pentru o navă proprie. Repară nava abandonată și vinde-le-o cu un preț bun.

Doar un singur jucător poate beneficia de această oportunitate. **Liderul decide primul.** El poate înapoi **numărul de figurine de echipaj indicat** la bancă primind în schimb numărul de credite cosmice indicat. Acest lucru costă și un anumit număr de zile de zbor (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești sau Cum Pierzi Zile de Zbor, mai sus).

Dacă liderul alege să nu profite de această oportunitate decizia va reveni următorului jucător de pe tabla de zbor și tot așa. Atunci când un jucător decide să repare nava, ceilalți jucători nu mai pot face acest lucru.

Câteodată vei găsi o navă pe care vei fi tentat să o păstrezi pentru tine. Nu fi hapsân. Dă nava echipajului tău. Probabil există un motiv pentru care acea navă a fost abandonată.



## STAȚIE ABANDONATĂ



Probabil că în haosul care era atunci când locuitorii de pe această stație se grăbeau să o abandoneze, ei au lăsat ceva bunuri în urmă. Pentru a căuta stația spațială va fi nevoie de mulți oameni. Pentru a profita de această oportunitate trebuie să ai cel puțin atâția membri ai echipajului cât cere cartea.

Doar un jucător poate beneficia de această oportunitate. **Liderul decide primul.** Dacă liderul are suficient echipaj, el poate andoca trecând imediat la treabă. Dacă liderul nu are suficient echipaj sau pur și simplu nu vrea să andocheze (să beneficieze de oportunitate), următorul jucător de pe tabla de zbor are ocazia să aleagă și tot așa. Atunci când un jucător decide să andocheze, ceilalți nu mai pot face acest lucru.

Când andochezi pe o stație spațială, ia numărul de bunuri indicate pe carte și pune-le pe nava ta. În acest moment poți rearanja sau decarta bunuri (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Bunurile). Mută marcatorul navă înapoi cu numărul indicat pe carte (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești și Cum Pierzi Zile de Zbor).

De notat faptul că pe o stație abandonată **nu pierzi numărul de membri de echipaj indicat.** Simbolul de echipaj de pe carte nu are semnul minus, așa cum există pe o carte de navă abandonată.

## ROI DE METEORIȚI



Un roi de meteoriți îți poate zgâria vopseaua destul de rău. Pe această carte vor fi mai mulți meteoriți mari și/sau mici plus direcțiile din care vin. Meteoriții se rezolvă unul câte unul. Ei afectează toți jucătorii în același timp.

Pentru fiecare meteorit, **liderul** aruncă două zaruri. Suma zarurilor determină rândul sau coloana unde acel meteorit va lovi navele (rânduri pentru meteoriții cu săgeată stânga sau dreapta, coloane pentru meteoriții cu săgeată sus sau jos.) Numerele rândurilor sau ale coloanelor le găsești pe marginea tablei tale de navă. Fiecare jucător verifică ce componentă este în pericol. Unele aruncări de zar pot rata nava complet.

Dacă meteoriții nu ratează complet nava, urmează pașii:



Un **meteorit mic** va ricoșa nevinovat de pe o navă bine construită. El reprezintă o problemă doar dacă lovește un conector expus (țevile îndreptate către direcția de unde vine meteoritul). În acest caz, încă mai poți evita stricăciunile dacă alimentezi cu energie un scut care **protejează acea parte.** Trebuie să plătești 1 jeton **baterie verde** pentru asta. Dacă nu poți sau nu vrei să eviți impactul, componenta pe care meteoritul o lovește trebuie scoasă de pe navă (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Lovituri Primite de Nava Ta).



Un **meteorit mare** este, normal, mai periculos. El va deteriora chiar și o navă bine construită iar scuturile nu îl pot opri. **Singura șansă este să îl distrugi.** Îl poți distruge doar dacă ai un tun îndreptat spre el în **aceeași coloană.** Dacă este un tun dublu va trebui să plătești 1 baterie verde pentru a-l alimenta. De obicei, meteoriții mari vin din față, de aceea îți recomandăm să oferi mai multă atenție tunurilor îndreptate în față.

Dacă nu distrugi un meteorit mare, componenta pe care acesta o lovește trebuie scoasă de pe navă (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Lovituri Primite de Nava Ta).

## INAMICI (CONTRABANDIȘTI, NEGUSTORI DE SCLAVI, PIRATI)



Inamicii reprezintă un pericol pentru toți jucătorii, dar atacă navele lor în ordine. În primul rând atacă liderul. Dacă inamicii câștigă, atacă următorul jucător și tot așa până când vor ataca pe toată lumea sau până când cineva îi învinge.

Aceste cărți sunt împărțite în două părți. În partea de sus, mai întunecată, este descris ce se întâmplă dacă pierzi. Dacă pierzi în fața contrabandiștilor, trebuie să renunți la 2 bunuri - cele mai valoroase. În partea de jos, mai deschisă la culoare, este descris ce primești dacă învingi. Dacă elimini contrabandiștii, câștigi bunurile indicate.

Puterea unui inamic este dată de numărul scris lângă simbolul de tun de pe carte. Acești contrabandiști au putere 4.

Liderul însumează puterea navei sale (plătind pentru orice tunuri duble pe care vrea să le folosească). Dacă această putere este mai mare decât cea a inamicilor, jucătorul câștigă și ia recompensa. Acest lucru costă un anumit număr de zile de zbor specificat în colțul din dreapta jos (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești și Cum Pierzi Zile de Zbor). Dacă un jucător câștigă, inamicul pleacă iar jucătorii ceilalți nu mai sunt atacați.



Dacă jucătorul pierde (puterea sa este mai mică decât a inamicului), va trebui să plătească penalizarea specificată în jumătaea de sus a cărții.

În caz de egalitate (atunci când jucătorul are puterea egală cu cea a inamicului), jucătorul nu pățește nimic. În ultimele două cazuri, inamicul neînfrânt atacă următorul jucător după aceleași reguli.



**Roșu este liderul. Ar putea avea o putere de 5 (2 pentru tunurile simple, 2 pentru tunul dublu orientat înainte și 1 pentru tunul dublu orientat în lateral) dar l-ar costa 2 baterii iar el are doar 1 baterie. Decide să o folosească astfel având o putere de 4, egală cu cea a contrabandiștilor. Rezultatul este o egalitate deci lui Roșu nu i se întâmplă nimic.**



**Urmează Verde. Plătind 2 baterii el are o putere de 4,5. Adică suficient pentru a înfrânge contrabandiștii și pentru a lua 2 dintre bunurile lor. (Decartează bunul albastru pentru că nu are unde să îl pună pe nava sa.) De asemenea își mută nava 1 spațiu înapoi.**



**Albastru e norocos că era ultimul. Puterea maximă a lui este 3. În cazul în care contrabandiștii nu ar fi fost învinși înainte de a ajunge la el, ar fi pierdut bunurile.**

## ZONĂ DE LUPTĂ



Adevăratul test al unei nave spațiale este să zboare printr-o zonă de luptă. Cartea Zonă de Luptă are 3 linii care sunt evaluate în ordine. Fiecare linie acordă un criteriu și o penalitate pentru jucătorul care este cel mai slab în acel domeniu. Dacă există egalitate între mai mulți jucători, cel care se află cel mai în față pe tabla de zbor își aplică penalitatea.

Singurele zone de luptă rămase se află în regiunile barbare de la Periferie. Activitățile care aveau loc pe timp de război și care făceau rău creaturilor ori mașinilor au fost scoase în afara legii de Ultima Variantă Nouă-Mai Nouă-Cea Mai Nouă a Convenției de la Geneva. Așadar războiul nu mai e ce a fost. Până la urmă e mult mai ușor să bombardezi economia dușmanilor cu bunuri ieftine decât să umpli cerurile cu nave de război.

Prima dată, jucătorul care are cele mai puține figurine de echipaj pierde 3 zile de zbor (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești și Cum Pierzi Zile de Zbor).

Apoi, jucătorul cu cele mai slabe motoare (vezi Parametri Navei - Puterea Motoarelor) pierde doi membri ai echipajului. Jucătorii calculează puterea motoarelor în ordine, începând cu liderul, precizând dacă plătesc baterii sau nu pentru a activa motoare duble.



**Galben are puterea motoarelor 3. Nu are niciun motor dublu, deci nu mai are nimic de făcut.**



**Verde ar putea avea puterea motoarelor de 1, 3 sau 5 în funcție de cât dorește să plătească (0, 1 sau 2 baterii).**

**Galben este în față, deci dacă vor fi la egalitate, Galben va trebui să plătească penalitatea și Verde nu. Verde trebuie să plătească doar 1 baterie.**

În cele din urmă, jucătorul care are cele mai slabe tunuri (vezi Parametri Navei - Puterea Tunurilor) este amenințat de lovitură ușoară de tun și lovitură puternică de tun care vin din partea din spate a navei. Din nou, jucătorii decid în ordine, începând cu liderul, pentru care tunuri duble plătesc.

Loviturile de tun se tratează ca și loviturile cauzate de meteoriți (vezi Roi de Meteoriti) doar că sunt mult mai greu de apărat. Fiecare lovitură are o direcție. Jucătorul aruncă două zaruri stabilind astfel rândul sau coloana de unde vine lovitura de tun, determinând în acest mod care componentă a navei (dacă este cazul) este în pericol.



**Singurul** mod în care poți să te aperi de lovitura ușoară de tun este cu un **scut care protejează nava în acea direcție**. Acesta poate fi alimentat cheltuind **1 baterie verde**. În caz contrar, componenta este distrusă (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Lovituri Primite de Nava Ta).



Nu există **niciun mod** în care să te poți apăra de focurile de tun puternice. Singura speranță este să dai cu zarurile un număr destul de mare sau mic încât acestea să rateze nava. În caz contrar, componenta lovită este distrusă (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Lovituri Primite de Nava Ta).

## EVENIMENTE SPECIALE: PRAF DE STELE



**spații goale** (vezi Ce ți se poate Întâmpla - Cum Primești și Cum Pierzi Zile de Zbor).

Cărțile galbene sunt evenimente speciale. Efectul lor este scris pe carte.

Evenimentul Praful de Stele obligă toți jucătorii să piardă 1 zi de zbor pentru fiecare conector expus. Fiecare conector expus se numără o singură dată, indiferent dacă este simplu, dublu sau universal. Începând cu **ultimul jucător**, fiecare își numără conectorii expuși și își mută marcatorul navă înapoi tot **atâtea**



# FINALUL CĂLĂTORIEI

Călătoria se termină atunci când ultima dintre cele opt cărți de aventură este rezolvată.

## RECOMPENSE ȘI PENALITĂȚI

Informațiile din centrul tablei de zbor descriu ce recompense și ce penalități primești la finalul zborului. Ele ar trebui rezolvate de la stânga spre dreapta: începe cu bonusurile, apoi vinde bunurile și la final aplică penalitățile.



## Bonusuri...

Informațiile din centrul tablei de zbor descriu bonusurile disponibile în Runda 1.

4-3-2-1

Numerele separate de liniuțe arată câte credite primești în funcție de ordinea în care ai ajuns la destinație. Așadar, după ce ultima carte de aventură a fost rezolvată, liderul primește 4 credite cosmice, jucătorul de pe locul doi primește 3 și tot așa.

[+2]

Numărul care este între parantezele pătrate descrie bonusul primit de jucătorul care aterizează cu cea mai frumoasă navă. Însumează conectorii expuși de pe nava ta. Fiecare conector expus se numără o singură dată, indiferent dacă este simplu, dublu sau universal. Jucătorul care are cei mai puțini primește bonusul indicat. Dacă sunt doi sau mai mulți jucători la egalitate, fiecare primește bonusul.

## Bunuri...

Pune înapoi la bancă toate bunurile tale și ia creditele cosmice indicate pe lista de prețuri.



## Pierderi...

Acum trebuie să livrezi componentele navei tale către Compania S.R.L.. **Pentru fiecare componentă pe care ai pierdut-o pe drum pierzi 1 credit cosmic.** Când ai pierdut componente, le-ai pus în teancul de componente decartate de pe tabla ta de navă, așadar este ușor de ținut evidența numărului de componente pierdute.



Din fericire Departamentul de Vehicule Stelare cere ca fiecare navă spațială să fie asigurată, așadar există o limită pentru cât de mult poți să pierzi. Această limită este descrisă pe locul unde este teancul de componente decartate. Pentru navele Clasa I limita este de 5 credite cosmice. **Chiar dacă ai pierdut mai multe componente, va trebui să plătești doar 5 credite.** Societatea de Asigurări Pangalactică va plăti diferența către Compania S.R.L. în momentul în care vor primi raportul din partea cealaltă a Galaxiei.



Totuși, **dacă pierzi de două ori limita asigurată...** va trebui să plătești tot doar maximumul. Dar Compania S.R.L. va concedia angajatul care a făcut asta. Cum vei trăi cu această vină ține doar de tine.

Este bineștiut faptul că spațiul este înconjurat de materie. Mai puțin promovată este faptul că documentele ascund adevărul. O politică a Asigurării Pangalactic, care ia în considerare factori ca dilatarea timpului, contracția Fitzgerald sau efectul Doppler, susține că acest lucru este echivalentul legal a unei găuri negre: banii tuturor sunt absorbiți și nu mai ies niciodată la vedere.

## FINALUL RUNDEI

Felicitări! Tocmai ai terminat primul tău zbor. Înapoiază toate jetoanele, cuburile și figurinele la bancă. Pune toate componentele navei tale **exceptând cabina piloților** în Depozitul din centrul mesei. Cărțile de aventură pot fi puse în cutie: în următoarele runde vei folosi cărți diferite.

**Păstrează creditele cosmice pe care le-ai strâns.** Ar trebui să le pui într-un teanc ordonat cu fața în jos lângă tine astfel încât nimeni altcineva să nu le vadă. Ceilalți jucători ar trebui să încerce să câștige și ei banii lor, nu să se holbeze insistent la ai tăi.

Acum poți citi regulile complete și fie să joci Runda 2 sau 3 fie să începi un joc nou.





# REGULI COMPLETE

Citește următoarele pagini dacă ai terminat primul zbor. Această secțiune conține regulile suplimentare care sunt folosite în varianta completă a jocului. Folosește aceste reguli pentru Runda 2 și 3 la primul tău joc. În jocuri ulterioare, folosește aceste reguli și pentru Runda 1.

## PREGĂTIREA

În fiecare rundă folosește tablele de nave cu numerele corespunzătoare. În Runda 3 folosește tabla III, nu IIIa.



Forma navelor din clasele I, II și III a fost stabilită de Acordul de la Aldebaran, care a rezolvat ani de conflicte care aveau loc între Sindicatul Inginerilor Trans-Galactici și Asociația Scriitorilor de Science Fiction.



Înainte de a începe să construiești navele, puneți tabla de zbor lângă Depozit. Dacă este începutul Runde 2 sau Runde 3, caută cartonașul cu regulile pentru runda respectivă și pune-l deasupra regulilor pentru Runda 1 de pe tabla de zbor.

## CĂRȚI AVENTURĂ

În varianta completă a jocului, poți studia prognozele date de divizia specială a Companiei S.R.L. uitându-te la cărțile aventură în timp ce îți construiești nava spațială.

Înainte ca toată lumea să ia componente, creează trei teancuri de cărți de aventură, alege aleatoriu și pune-le pe locul indicat de pe tabla de zbor. Fiecare teanc trebuie să conțină cărțile descrise în colțul din stânga jos de pe cartonașul cu reguli pentru runda în curs. Fiecare teanc conține 2 cărți din pachetul corespunzător runde curente și câte 1 carte din fiecare pachet inferior.



## Cum te uiti la Cărți...

Dacă ai adăugat cel puțin o componentă a navei tale, poți să te oprești din construit și poți lua orice teanc dintre cele trei disponibile pentru a te uita la acele cărți. După ce pui teancul la loc, poți fie să continui construcția navei fie să iei alt teanc să te uiti la cărți. Te poți uita la un teanc oricât de mult vrei și îl poți lua ori de câte ori vrei. Asigură-te că pui teancul în același loc de unde l-ai ridicat.

Din păcate privitul cărților mănâncă timp, timp în care ai fi putut să iei componente pentru nava ta, dar poți afla informații foarte utile despre ce se poate afla în acea parte a Galaxiei. De exemplu, dacă vezi ca vor fi multe planete, vei dori să îți pui mai multe containere.

## Pregătirea Cărților de Aventură

Atunci când toată lumea a terminat de construit nava, mai adaugi un teanc de cărți pe care nimeni nu l-a văzut. Creează un al patrulea teanc de cărți în același mod cum le-ai creat pe celelalte trei. Amestecă împreună cele patru teancuri. Dacă numărul care este pe cartea de deasupra nu este numărul runde curente, amestecă până când va fi. Bineînțeles, acest lucru nu se va întâmpla în Runda 1.

Teoretic se poate prezice tot ce ți se poate întâmpla dar acest lucru este interzis de către Regulamentul de „Păstrare a Suspansului în Zborurile Spațiale” întocmit de Departamentul Antiperfecționist.

În Runda 1, vei avea trei teancuri cu câte două cărți fiecare. După ce amesteci cel de al patrulea teanc, vei avea 8 cărți, la fel cum ai avut în zborul de test. În rundele următoare, vei avea mai multe cărți deoarece zborurile sunt mai lungi.

## CRONOMETRUL

### Când spui „Start!”

În Runda 1, cel mai curajos jucător spune „Start!”. În Rundele 2 și 3, va spune „Start!” jucătorul care a aterizat primul (a terminat pe primul loc) în runda anterioară. Pe lângă a spune „Start!” jucătorul respectiv trebuie să întoarcă clepsidra pentru a începe scurgerea timpului așezând-o pe cercul de pe tabla de zbor care corespunde cu numărul runde.



### Întoarcerea Clepsidrei

Clepsidra măsoară timpul rămas pentru construcția navelor. Atunci când clepsidra se golește orice jucător o poate întoarce și o poate pune pe următorul cerc (în ordine descrescătoare). De obicei, acest lucru va fi făcut de cineva care progresează bine și nu vrea să ofere șansa altor jucători să îl ajungă.



## Ultima Întoarcere..



Atunci când clepsidra de pe cercul cu numărul 1 se golește, mai poate fi întoarsă o dată și pusă în cercul marcat „Start”. Acest lucru poate fi făcut doar de către un jucător care a terminat de construit nava și care a luat un cartonaș cu număr.

Ultima întoarcere măsoară timpul rămas pentru ceilalți jucători pentru a-și termina de construit nava. Atunci când timpul expiră, nimeni nu mai are voie să adauge nicio componentă navei sale. Toți jucătorii se opresc din construit și iau un cartonaș cu număr (cartonașul cu cel mai mic număr disponibil se duce la cine îl ia primul).

**În Runda 1 într-un joc complet situația este în felul următor: cel mai curajos jucător spune „Start!” și pune clepsidra pe cercul cu numărul 1. Primul jucător care termină de construit nava ia cartonașul cu numărul 1. Până acum probabil clepsidra s-a golit deci jucătorul o va întoarce și o va pune pe cercul „Start”. Astfel, ceilalți jucători vor avea timp limitat pentru finalizarea construcției navei lor.**

**În Runda 2, clepsidra începe de pe cercul 2. Atunci când se golește, orice jucător poate să o întoarcă și să o pună pe cercul 1. Nu ai voie să întorci clepsidra de pe cercul 2 direct pe cercul „Start” chiar dacă nava ta este gata și ai luat deja un cartonaș cu număr. Trebuie să o muți mai întâi pe cercul 1.**

## CUM PUI COMPONENTE DEOPARTE



Atunci când construiești nava, poți pune **până la două componente deoparte**. Acestea se așează în colțul din dreapta sus al tablei tale de navă (adică în locul de componente decartate). Nimeni nu poate

lua aceste componente de la tine, **dar nu le poți înapoia** la Depozit. Singurul lucru pe care îl poți face cu ele este să le adaugi la navă. Atunci când pui una dintre ele la nava ta, o să ai loc să mai păstrezi o componentă pe care să o adaugi mai târziu la navă. Niciodată nu poți avea mai mult de două componente puse deoparte. Dacă nu reușești să adaugi aceste componente navei, ele rămân în teancul de componente decartate. **Ele se vor calcula la finalul călătoriei** și va trebui să plătești pentru ele.

Nimănui nu îi pasă că acele componente sunt lăsate pe jos la locul de lansare, nici că acest gunoi valorează doar o mică parte din amenda pe care o vei primi de la Compania S.R.L. Un contract semnat e sfânt.

## EXTRATERESTRI

### Componente de Sustinere a Vieții..



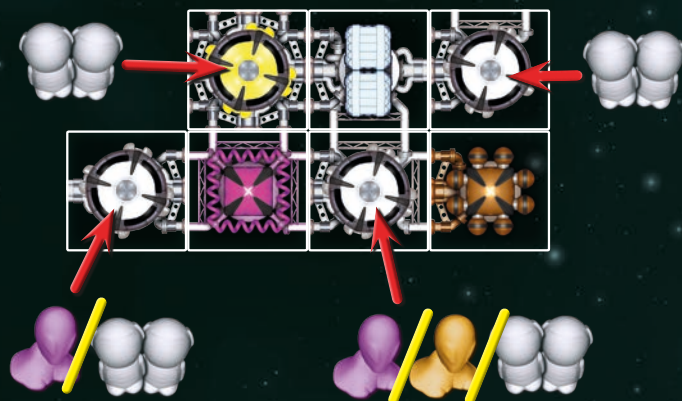
Ce sunt acele componente ciudate pe care nu am vrut să le explicăm mai devreme? Componentele portocalii și cele mov sunt sisteme de susținere a vieții pentru extraterestri.

Pentru ca un sistem de susținere a vieții să funcționeze, el trebuie să fie conectat la o cabină. Acest lucru face cabina locuibilă pentru extraterestri de culoarea respectivă. Nu poți pune un extraterestru în cabina de start, cabina piloților. Oamenii, cei în costumele spațiale gri, nu au nevoie de sisteme de susținere a vieții, ei pot fi puși în orice cabină.

### Plasarea Echipajului..

Figurinele echipajului sunt plasate respectând următoarele reguli:

- În cabina pilotului se pun **2 oameni**. Niciunul din aceștia nu ești „tu”. Ei vor fi colegii tăi foarte apropiați pentru o călătorie lungă și peste ceva vreme este foarte probabil să începi să crezi ca sunt „tu”.
- Într-o cabină care nu este alăturată unui sistem de susținere a vieții se pun **2 oameni**.
- Într-o cabină care este alăturată unui sistem de susținere a vieții se pun fie **2 oameni** fie **1 extraterestru de culoarea sistemului respectiv**.
- Într-o cabină care este alăturată câte unui sistem de susținere a vieții de fiecare culoare se pun fie **2 oameni**, fie **1 extraterestru mov** fie **1 extraterestru portocaliu**.
- **Nu poți pune mai mult de 1 extraterestru din fiecare culoare** pe nava ta.



Posibilități de plasare a echipajului.





Jucătorii decid cum își plasează membrii echipajului pe rând, începând cu primul jucător (cel care are cartonașul cu numărul 1).

## Abilitățile Extraterestrilor...

Extraterestrii sunt membri ai echipajului și sunt luați în calcul pentru cărți ca Zonă de Luptă sau Stație Abandonată. Îi poți trimite pe o Navă Abandonată sau îi poți da Negustorilor de Sclavi.

Dezavantajul de a lua un extraterestru la bord este că el ocupă locul a doi oameni. Normal, există și avantaje.



Extraterestrii mov sunt o specie de războinici. Dacă ai un extraterestru mov primești **+2 la puterea tunurilor**. Dacă puterea tunurilor tale fără el este 0, nu vei primi acest bonus. Nu va lupta în spațiu cu mâinile goale.



Extraterestrii portocalii sunt mecanici iscusiți. Dacă ai un extraterestru portocaliu, primești **+2 la puterea motoarelor**. Dacă puterea motoarelor tale este 0 fără el, nu vei primi acest bonus. El nu va împinge nava.

## Lovituri primite de Sistemele de Sustinere a Vieții...

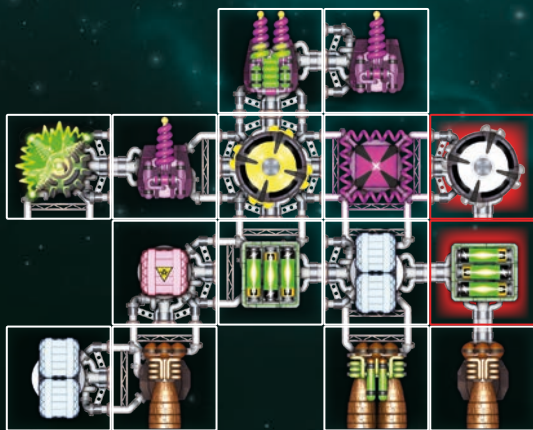
Dacă nava ta primește o lovitură la un sistem de susținere a vieții iar acest lucru ar însemna ca un extraterestru să rămână într-o cabină care nu îl mai poate susține, înapoiază acel extraterestru la bancă. El părăsește nava într-o capsulă de salvare, normal.

## GREȘELI ÎN CONSTRUCȚIA NAVEI

Dacă îți dai seama că ai adăugat ilegal o componentă, nu mai poți face nimic în legătură cu asta (decât în cazul în care tocmai ai plasat-o și nu ai ridicat una nouă din Depozit). Vei rezolva această problemă pe faza de verificare a navei, înainte de lansare.

## Verificarea Navei...

Penalizările pentru o navă care nu este construită după reguli sunt mult mai aspre în varianta completă a jocului. În timpul acestei faze asigură-te că nava ta este construită respectând regulile. Dacă nava ta nu este construită după reguli, **trebuie să scoți una sau mai multe componente** astfel încât nava ta să fie corect construită. Acest lucru nu se consideră construcție suplimentară (îți păstrezi cartonașul cu număr) dar nu poți adăuga componente noi. **Componentele scoase se vor plasa în teancul de componente decartate**. Va trebui să plătești pentru ele la finalul călătoriei.



**Această navă are o greșală. Pentru a o rezolva, jucătorul trebuie fie să scoată cabina, fie bateria. El vrea să pună un extraterestru în cabină, așadar scoate bateria. Când face acest lucru pierde și un motor. Ambele componente sunt plasate în teancul de componente decartate de pe tabla sa de navă.**

## Defecțiuni în timpul zborului.

Dacă în timpul zborului cineva descoperă o greșală la nava ta (oricând după ce prima carte aventură a fost arătată) trebuie să corectezi greșeala imediat așa cum este descris mai sus și plătești la bancă 1 credit cosmic pentru că nu ai respectat legile fizicii.

## INAMICI AVANSAȚI

În varianta completă a jocului te vei întâlni cu Pirați și Negustori de Sclavi. Atunci când îi înfrânți nu primești bunuri; primești multe credite cosmice. Mută nava înapoi conform numărului indicat și ia creditele de la bancă. Dacă nu vrei să pierzi zile de zbor, poți alege să nu iei creditele cosmice (sau bunurile în cazul Contrabandiștilor) și îți lași nava în aceeași poziție. În oricare caz, niciun jucător nu mai poate lua recompensa odată ce inamicii au fost înfrânți.



Dacă ești învins de Negustorii de Sclavi, vei fi forțat să renunți la o parte din echipaj. Tu alegi ce oameni sau extraterestri predai în schimbul libertății tale.



Dacă ești învins de Pirați, aceștia vor trage spre nava ta. Cartea indică puterea și direcția focurilor de tun. Ține evidența jucătorilor învinși. Primul învins va arunca două zaruri pentru a determina rândul sau coloana fiecărui foc. Această aruncare se aplică tuturor jucătorilor învinși. **Focul mic de tun poate fi oprit de un scut** orientat în direcția corectă și alimentat cu o baterie. **Focul mare de tun nu poate fi oprit.** (Vezi Zona de Luptă.)

## ROI DE METEORIȚI

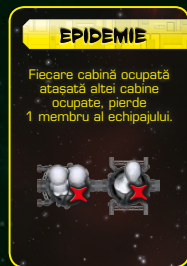


În rundele finale, meteoriții vor veni spre nava ta din stânga sau din dreapta. Meteoriții mari care vin din fața navei pot fi spulberați doar de tunuri care sunt orientate înainte în aceeași coloană cu aceștia iar **meteoriții mari care vin din lateral** pot fi spulberați de un tun care este îndreptat către acea parte **în același rând sau într-un rând adiacent**. Nava accelerează sau încetinește destul încât să tragă spre meteoriți. Acest lucru nu se aplică la meteoriții mici care sunt mult prea mici pentru a putea fi loviți de focurile de tun.

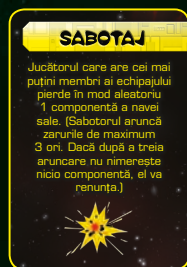
Majoritatea navelor spațiale se apără de meteoriți cu arme automate, rachete autoghidate sau câmpuri de dezintegrare. A ta se apără cu tunuri fabricate din resturi de utilaje industriale.



## EVENIMENTE SPECIALE



O Epidemie poate izbucni în Runda 2 sau 3. Această carte te face să scoți 1 membru de echipaj (om sau extraterestru) din fiecare cabină ocupată care este alăturată unei alte cabine ocupate. Pentru a putea evita un astfel de eveniment trebuie să îți construiești nava în așa fel încât cabinele să nu fie conectate între ele. Dacă totuși ai cabine conectate între ele, ai putea să încerci să golești una dintre ele înainte ca epidemia să izbucnească. Este foarte util să știi dacă Epidemie se află printre cărțile din runda curentă.



Sabotajul poate avea loc în Runda 3. Această carte de aventură distruge o componentă aleatorie din nava cu cel mai mic echipaj. Dacă există egalitate între mai multe nave, cea care este în față este sabotată. Pentru a selecta componenta, jucătorul afectat aruncă 2 zaruri pentru a determina culoarea și 2 zaruri pentru a determina rândul. Dacă nu este nicio componentă la aceste coordonate, aruncă din nou zarurile pentru a obține noi coordonate. Dacă nici acolo nu se află nicio componentă, mai aruncă o dată. Dacă după trei încercări nu se nimereste nicio componentă, sabotorii renunță și nu se întâmplă nimic.

Componenta care a fost distrusă de sabotori este pusă deoparte ca și cum ar fi fost pierdută în zbor împreună cu restul componentelor care sunt desprinse ca și rezultat al acestei distrugerii. O lovitură în mijlocul navei poate fi devastatoare.

## ABANDON

În varianta completă a jocului este probabil să fii nevoit să abandonezi înainte de a ajunge la destinație. Câteodată se poate să alegi să abandonezi. Din fericire, cu siguranță vei găsi un Depozit al Companiei S.R.L. prin apropiere.

### Dacă abandonezi:

- Scoate marcatorul tău de pe tabla de zbor. Pentru restul rundeii ești un spectator iar cărțile nu te afectează.
- Nu primești bonus pentru ordinea în care ai terminat (pentru că este clar că nu ai terminat). Atunci când se acordă bonusul pentru nava cu cei mai puțini conectori expuși, a ta nu se ia în calcul.

- Ți poți vinde toate bunurile, dar pentru **jumătate din preț**. Adună valoarea totală a bunurilor pe care le deții și ia de la bancă jumătate, rotunjind în sus.
- Trebuie să plătești penalizarea pentru componentele pierdute pe drum. Restul componentelor pot fi înapoiate Companiei S.R.L. fără a plăti penalizări, deci plătești doar pentru cele din teancul tău de componente decartate. Nu uita că există o limită pentru cât de mare poate fi penalizarea.

Dacă ești singurul jucător rămas în joc (restul au abandonat) poți merge înainte și poți încerca să treci prin cărțile de aventură singur. Dacă faci asta, ignoră Zona de Luptă și Sabotaj (care penalizează jucătorul cu cele mai puține motoare, tunuri sau membri ai echipajului.)

## Pierderea Echipajului Uman...

Trebuie să abandonezi dacă o carte de aventură te lasă **fără niciun om** la bord. Extraterestrii nu pot pilota nava singuri. Acest lucru se poate întâmpla atunci când primești o lovitură care distruge ultima cabină care mai avea oameni, când pierzi oameni după o carte ca Zonă de Luptă sau Negustori de Sclavi sau când îți trimiți în mod voluntar ultimii membri ai echipajului pe o Navă Abandonată. Dacă acest lucru se întâmplă într-o Zonă de Luptă, nu te poți retrage decât după ce toate efectele cărții au loc.

## Spațiu Liber fără Motoare...

Datorită inerției, poți termina o călătorie chiar și fără motoare **atât timp cât nu întâlnești o carte Spațiu Liber**. Atunci când dai de o carte Spațiu Liber trebuie să abandonezi dacă puterea motoarelor este 0 (care poate fi din cauză că nu ai motoare sau ai doar motoare duble și nu mai ai baterii cu care să le alimentezi). Nu uita că extraterestru portocaliu nu adaugă bonusul dacă nu ai cel puțin un motor.

## Întrecut de Lider...

Dacă liderul te întrece (adică ești în urma sa cu mai mult de 1 tură completă pe traseul de zbor) trebuie să abandonezi.

## Abandon Voluntar...

Câteodată este mai bine să abandonezi pentru a pierde cât mai puțin. Poți alege să abandonezi, dar trebuie să faci asta înainte ca următoarea carte de aventură să fie arătată. Dacă decizi să abandonezi după ce ai văzut o carte de aventură, trebuie să rezolvi acea carte mai întâi.





# CÂȘTIGĂTORII

Jocul se termină la finalul Rundei 3, după ce toate recompensele au fost luate și toate penalizările au fost achitate. Fă totalul creditelor cosmice pe care le deții. Dacă numărul este 1 sau mai mare, ești în câștig!

Scopul tău a fost să faci bani și asta ai făcut. Și ce dacă alții au făcut mai mulți bani decât tine?

Normal, jucătorul care are cele mai multe credite cosmice este câștigătorul jocului.

## VARIANTE DE JOC

### JOC MAI SCURT

Pentru jucătorii cu experiență, un joc complet durează în jur de o oră. Pentru a scurta acest timp poți juca doar una sau două runde. Tu decizi ce runde joci (doar Runda 2 și 3, sau doar Runda 1 și 2).

### RUNDA 3A

Jucătorii cu experiență pot mări timpul de joc și pot să facă jocul mai provocator jucând o rundă suplimentară. Runda suplimentară se joacă după regulile pentru Runda 3, folosind nave de Clasa IIIa. Poate ai observat că această navă nu are loc pentru componente decartate. Păstrezi componentele pierdute lângă tabla ta de navă. Aceste nave nu pot fi asigurate și va trebui să plătești pentru toate componentele pierdute. Nu există limită maximă.

Poți de asemenea să nu joci Runda 3 înlocuind-o cu Runda 3A.

### PRECAUȚII

Dacă ai memorie bună și îți place să planifici în avans, folosește următoarele reguli:

Nu combina cele trei teancuri de cărți de aventură. Nu schimbă ordinea lor atunci când te uiți la ele pe faza de construcție. Nu le amesteca împreună atunci când toată lumea a terminat de construit. În schimb, pune-le una peste alta iar sub ele adaugă al patrulea teanc (care conține cărți pe care nimeni nu le-a văzut). Acum vei ști ce se va întâmpla (mai puțin evenimentele din ultimul set).

### JOCUL ÎN ECHEPE

După ce joci câteva partide o să devii mai bun la ales componente și la construcția navei tale. Acest lucru poate cauza probleme atunci când introduci jucători noi în cursă. Timpul se va termina înainte ca ei să reușească finalizarea navei și vor avea nave mai slabe decât dacă ar fi jucat cu alți începători. Nu este chiar distractiv să zbori cu o navă construită pe jumătate. Jocul în echipe poate corecta acest lucru.

Această variantă este pentru patru persoane. Jucătorul cu cea mai mare experiență de joc ar trebui să fie în echipă cu cel mai puțin experimentat. Partenerii ar trebui să stea față în față. Se folosesc regulile de bază cu aceste două excepții:

1. Partenerii păstrează creditele cosmice într-un singur teanc.
2. După faza de construcție vei pilota nava partenerului.

Jucătorul începător va vedea cum este să pilotezi o navă bine construită iar tu vei retrăi în mod nostalgic primele tale zboruri, atunci când simplul fapt că ajungeai la final era o realizare. Partenerul tău va deveni mai bun mult mai repede astfel.

### Jocul în Echipe pentru Jucătorii Experimentați...

Jocul în echipe poate fi distractiv și pentru cei cu experiență. Oferă noi elemente tactice ca de exemplu decizia de a lăsa o componentă partenerului tău.

Poți juca așa cum este descris mai sus sau poți folosi următoarea regulă pentru construcția aceleiași nave: atunci când clepsidra este mutată de pe un cerc pe altul, jucătorul care face asta strigă „schimbați”. Fiecare jucător se mută în partea cealaltă a mesei și continuă construcția navei partenerului. Nu se face nicio schimbare atunci când clepsidra se mută de pe cercul 1 pe cercul „Start”, deci nu vei schimba locul în Runda 1. Vei schimba o dată în Runda 2 și de două ori în Runda 3. După faza de construcție, mai schimbi o dată locul pentru a pilota nava partenerului, așa cum se face în modul standard de joc în echipe (deci vei face asta și în Runda 1).

Va trebui să îți dai seama destul de repede despre ce dorea partenerul să facă și de ce are nevoie nava pentru a fi completă. Nava obținută este rezultatul muncii în echipă.



# ÎNTREBĂRI FRECVENTE

## **Ce se întâmplă dacă nu am destule credite pentru a plăti penalizarea la finalul unei runde?**

Înapoiază la bancă toate creditele pe care le ai. Vei începe următoarea rundă (dacă mai este una) cu zero credite cosmice.

Da, te-am avertizat că vei intra în datorii până peste cap. A fost doar ca să te sperii. Adevărul este că știința falimentului avansează mai repede decât fizica atomică. Datorită multiplelor căi de a ascunde banii în conturile copiilor, a clonelor tale sau a soțiilor este imposibil să intri în faliment.

## **Ce se întâmplă dacă sunt primul care termină de construit dar nu vreau să fiu primul care începe?**

Atunci când termini de construit poți lua orice număr disponibil. Dacă primul jucător care termină de construit nu vrea să ia numărul 1, acel număr va fi acolo pentru alt jucător.

## **Pot alege să nu folosesc un tun sau un motor simplu?**

Nu. Motoarele și tunurile simple precum și bonusurile date de extraterestri sunt tot timpul calculate. Singurul lucru pe care poți să îl alegi este dacă vrei sau nu să folosești tunuri sau motoare duble (plătind 1 baterie pentru ele). În același mod alegi dacă folosești sau nu scuturi.

## **Pot trage către un meteorit mare cu un tun din mijlocul navei mele?**

Da. Tunul trebuie să fie orientat în direcția corectă și să se afle în aceeași coloană cu meteoritul (pentru un meteorit mare care vine din față) sau în același rând ori unul dintre cele două adiacente (pentru un meteorit mare care vine din lateral). Pătratul din fața tunului trebuie să fie liber altfel nava nu este corect construită.

## **Ce se întâmplă dacă am conectori expuși în interiorul navei mele?**

Dacă nava ta are o gaură în mijlocul ei, conectorii adiacenți găurii sunt considerați conectori expuși. Ei sunt totuși protejați față de meteoriti deoarece meteoriti lovesc prima componentă din rând sau coloană.

## **Pot alege la care cub, figurină sau obiect pot să renunț?**

Da. Atunci când ești forțat să renunți la bunuri, trebuie să renunți mai întâi la cele mai scumpe, fiind liber să alegi când ai mai multe bunuri de aceeași culoare. Atunci când renunți la membri

ai echipajului, tu decizi dacă renunți la extraterestri sau oameni și din care cabine. În același mod decizi și ce baterii folosești. Este recomandat să le folosești primele pe cele care sunt localizate în părțile mai expuse ale navei.

## **Pot să rearanjez oricând bunurile, membrii echipajului și bateriile?**

Nu. Ai voie să rearanjezi doar bunurile și doar atunci când primești bunuri noi.

## **Ce se întâmplă dacă se termină bunurile de la bancă?**

Dacă nu mai sunt bunuri pe care trebuie să le încarci, ai ghinion. Nu le primești. Pe planete, jucătorii trebuie să încarce bunurile în ordine, începând cu liderul. Dacă un jucător descarcă bunuri în timpul acesta, acele bunuri sunt puse înapoi la bancă astfel devenind din nou disponibile.

## **Ce se întâmplă dacă nu mai sunt la bancă figurine de echipaj sau baterii?**

În acest caz, uită-te sub masă sa nu fi căzut pe jos. Trebuie să fie figurine și baterii destule pentru a umple fiecare cabină și fiecare componentă cu baterii. Dacă observi că nu sunt extraterestri suficienți, asta se poate întâmpla pentru că ai uitat că nava ta poate avea doar un singur extraterestru de același tip.

## **Pot să spun undeva cât de mult îmi place acest joc?**

Da. Cel mai bun loc este pe pagina noastră de FaceBook: Lex Games. Încearcă și [www.lexgames.ro](http://www.lexgames.ro) dacă vrei să afli lucruri noi atât despre Galaxy Trucker cât și despre alte jocuri de societate.



## **Un joc de Vlaada Chvátil**

*Grafica pentru joc și cutie:* Radim "Finder" Pech

*Ilustrații din regulamentul:* Tomáš Kučerovský

*Design grafic:* Filip Murmak

*Traducere:* Alexandru Trofin și Florian Dumitru

*Principalul tester:* Petr Murmak

*Tester:* Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild și mulți alții de la Brno Boardgames Club, Jirka, Petr, Martina și alții de la Paluba Club, karel\_danek, Ládínek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Martušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik și alții de la Bohemia, Moravia and Slovakia.

Mulțumiri lui Alexandra, George, Dan, Dragoș.