

VLAADA CHVATIL

GALAXY TRUCKER



ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗ

Το 2007, ξεκινήσαμε την Czech Games Edition, εκδίδοντας το επιτραπέζιο Galaxy Trucker. Στο πέρασμα των χρόνων, το παιχνίδι απέκτησε αρκετές επεκτάσεις.

Το 2014, εκδόθηκε το Galaxy Trucker σαν η πρώτη μας εφαρμογή για tablet και κινητά. Και μιας και μας αρέσει όταν υπάρχει μια ιστορία σε κάθε ψηφιακό παιχνίδι, την οποία ο παίκτης μπορεί να ανακαλύψει και να ζήσει, η εφαρμογή περιλαμβάνει μια καμπάνια, στην οποία ο παίκτης μπορεί να εργαστεί σαν φορτηγατζής της Corp Inc., πετώντας σε όλο τον γαλαξία, ανακαλύπτοντας νέους πλανήτες και διαστημικούς σταθμούς, κερδίζοντας νέα σχέδια σκαφών, συναντώντας ενδιαφέροντες χαρακτήρες, και τέλος, πετώντας σε αποστολές γεμάτες προκλήσεις που προσφέρουν οι χαρακτήρες. Αργότερα, προσθέσαμε τις αποστολές και στο διαδικτυακό παιχνίδι.

Οι παίκτες μας λάτρεψαν τις αποστολές, και αρκετές ιστοσελίδες ονομάτισαν το Galaxy Trucker σαν το καλύτερο παιχνίδι του 2014 ή την καλύτερη μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού που έχει γίνει ποτέ. Έτσι, ξεκινήσαμε να σκεφτόμαστε τους επιτραπέζιους φορτηγατζήδες μας.

Τώρα λοιπόν, η ιδέα έχει κάνει τον κύκλο της. Η επέκταση αυτή φέρνει την εμπειρία των Αποστολών του Galaxy Trucker στο τραπέζι σας.

Vlaada & η Ομάδα της CGE



Γεια σας, θα είμαι ο εκπαιδευτής πτήσεων σας.

Ίσως είστε αρχάριος του οποίου το σκάφος αναπνήχτηκε στην πρώτη καταιγίδα μετεωριτών. Ίσως, πάλι να είστε ένας μπαρουτοκαπνισμένος βετεράνος, που έχει ταξιδέψει σε Δύσκολες Διαδρομές, κανονίζει Σπανικές Σκευωρίες πετώντας τέσσερα σκάφη ταυτόχρονα, και ξέρεi πως να αντιμετωπίσει κύματα εισβολέων.

Δεν έχει σημασία. Για μένα, είστε ακόμη αρχάριος. Θα σας δείξω τι πραγματικά κάνουν οι φορητατζήδες.

Οι αποστολές αυτές λειτουργούν πολύ καλά με το βασικό Galaxy Trucker. Δεν χρειάζεστε τις υπόλοιπες επεκτάσεις. Ακόμη κι αν ολοκληρώνετε εύκολα και χωρίς γρατζουνιά τις πτήσεις σας, θα δείτε ότι η επέκταση αυτή μπορεί να μετατρέψει το βασικό Galaxy Trucker σε πραγματική πρόκληση.

Ασφαλώς, οι αποστολές είναι επίσης συμβατές και με όλες τις υπόλοιπες επεκτάσεις. Όπως πάντα, επιλέγετε εσείς πως θέλετε να συνδυάσετε τις επεκτάσεις.

Αυτό το βιβλίο κανόνων είναι σχεδιασμένο για όσους γνωρίζουν μόνο το βασικό παιχνίδι, αλλά και όσους έχουν πάρει όλες τις επεκτάσεις που έχουμε εκδώσει ως τώρα.

Το κείμενο κανόνων που ισχύει μόνο για διαφορετικές επεκτάσεις, παρουσιάζεται σε πλαίσια σαν κι αυτό.

Όταν αναφερόμαστε στα στοιχεία άλλων επεκτάσεων, θα επισημαίνονται ως εξής:

- μέρη από το **The Big Expansion**¹
- μέρη από το **Another Big Expansion**²
- μέρη από το **Latest Models**⁴
- και στις κάρτες, όλες οι επεκτάσεις απλά σημειώνονται με έναν αστερίσκο *

Έτσι, αν παίζετε το Missions χωρίς επιπλέον επεκτάσεις, μπορείτε να παραλείψετε το σημειωμένο κείμενο.

Προσπαθούμε να εξηγήσουμε τις γενικές αρχές, ώστε να μπορείτε να καταλάβετε πως αλληλεπιδρούν οι διάφορες επεκτάσεις με αυτή. Αν, ωστόσο, δεν βρίσκετε αυτό που ψάχνετε, ελέγξτε τα FAQ στο cge.as/gtfaq.



ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ ΑΥΤΗΣ

Κάρτες Αποστολών



Το βασικό στοιχείο της επέκτασης αυτής είναι οι **κάρτες αποστολών**. Κάθε αποστολή παρουσιάζει μια ιστορία που συμβαίνει σε μια πτήση. Η κάρτα αποστολής περιγράφει τους κανόνες και τις επιβραβεύσεις που την κάνουν ξεχωριστή.



Κομμάτια Φορτίων



Η επέκταση αυτή περιλαμβάνει 5 νέα είδη κομματιών τα οποία ξεχωρίζουν από τα βασικά κομμάτια σκαφών από τις πλάτες τους. Αυτά τα **κομμάτια φορτίου** είναι συνήθως ένα επιπλέον βάρος. Δεν αναμιγνύονται με τα βασικά κομμάτια, εκτός κι αν απαιτείται από την αποστολή. Συνήθως η αποστολή θα ορίζει μια επιβράβευση για την επιτυχημένη παράδοση ενός φορτίου.

Υπερκάρτες



Μερικές αποστολές απαιτούν **υπερκάρτες**. Αυτές είναι συνήθως σαν κανονικές κάρτες περιπέτειας, με τη διαφορά ότι έχουν πιο σκληρά αποτελέσματα. Στα θετικά τους είναι ότι μπορούν να προβλεφθούν, οπότε μπορείτε να γνωρίζετε τι σας έρχεται.



ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η επέκταση αυτή περιλαμβάνει δεκαέξι κάρτες αποστολών. Κάθε μια αντιστοιχεί στην ιστορία μιας πτήσης. Κάποιες αποστολές χρησιμοποιούν ένα ή περισσότερα είδη κομματιών φορτίου, κάποιες χρησιμοποιούν υπερκάρτες, κάποιες και τα δύο, και μερικές αλλάζουν τους κανόνες του παιχνιδιού. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε σύστημα θέλετε για την επιλογή μιας αποστολής. Μερικές επιλογές υπάρχουν στην απέναντι σελίδα.

ΚΑΡΤΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

Μια κάρτα αποστολής περιλαμβάνει...

Μια συνάντηση με το άτομο που προσφέρει την αποστολή (Κάποιοι παίκτες μπορεί να αναγνωρίσουν τους χαρακτήρες από την ψηφιακή έκδοση.)

Μια περιγραφή του πως θα προετοιμάσετε την αποστολή.

Τυχόν αλλαγές κανόνων, σχετικά με την κατασκευή ή την πτήση.

Ειδικές επιβραβεύσεις ή ποινές.



← Κείμενο στο πάνω μέρος, δείχνει αν κάποια σκάφη δεν πρέπει να χρησιμοποιηθούν στην αποστολή αυτή.

← Για πιο γρήγορη επισκόπηση, το κείμενο προετοιμασίας απεικονίζει τα κομμάτια φορτίου και τις υπερκάρτες που χρησιμοποιούνται.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ



Εκπαιδεύω εδώ και αρκετά χρόνια φορηγατζήδες και ξέρω ότι οι περισσότεροι θα αγνοήσετε τη συμβουλή μου, θα διαβάσετε τους κανόνες στα γρήγορα και έπειτα να φάτε τα μούτρα σας. Σε περίπτωση όμως που υπάρχει κάποιος που δέχεται συμβουλές, αφήστε με να σας μάθω όλη την επέκταση σε τρεις αποστολές:

Ανοίξτε τις αποστολές και βρείτε μια όπλο του πλαισίου προετοιμασίας απεικονίζει μόνο ένα είδος κομματιού φορτίου και καθόλου υπερκάρτες. Διαβάστε τους κανόνες του νέου κομματιού, και έπειτα ξεκινήστε την πρώτη σας πτήση. Χα! Η πρώτη σας **αποστολή**

Για την επόμενη αποστολή, διαβάστε τις υπερκάρτες και επιλέξτε μια αποστολή που τις χρησιμοποιεί. Προτείνω την Club Gold Trials. Για την τρίτη πτήση σας, διαβάστε όλα τα υπόλοιπα κομμάτια και επιλέξτε την Experiments, μια αποστολή που τα χρησιμοποιεί όλα.

Ή, υποθέτω μπορείτε να προσθέσετε όλα τα κομμάτια στη δεύτερη πτήση και να κρατήσετε τις υπερκάρτες τελευταίες. Ή... ξέρετε τί; Κάντε ότι θέλετε. Δικό σας είναι το παιχνίδι, στο κάτω κάτω.

ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αρχικές Μονάδες

Στην αρχή του παιχνιδιού, κάθε παίκτης παίρνει 20 μονάδες. Είστε έμπειροι φορηγατζήδες, οπότε το παιχνίδι υποθέτει ότι έχετε ήδη αποταμιεύσει κάποια χρήματα.

Επιλογή Επιπέδων Πτήσεων

Πριν ξεκινήσετε, πρέπει να συμφωνήσετε πόσες πτήσεις θα κάνετε και το επίπεδό τους. Αν μια κάρτα ή κανόνας αναφέρεται στον «αριθμό γύρου» υπολογίστε τον σαν να έλεγε «το επίπεδο της πτήσης». Όλες οι αποστολές χρησιμοποιούν αυτή την ορολογία, μιας και θεωρείται ότι δεν ξεκινάτε πλέον τον πρώτο γύρο σας με πτήση Επιπέδου I.

Επιλογή Σκαφών και Επεκτάσεων

Ασφαλώς, μπορείτε να συμφωνήσετε ποιές επεκτάσεις και ποιά σκάφη θα χρησιμοποιήσετε. Όλοι οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιούν το ίδιο σχέδιο σκάφους.

Επιλογή Αποστολών

Ανακατέψτε τις κάρτες αποστολών και τραβήξτε τρεις. έπειτα πάρτε μια τυχαία για τον πρώτο γύρο. Αν δεν συμφωνούν όλοι, επιλέξτε μια από τις τρεις τυχαία (ή μια από τις δύο, αν όλοι συμφωνούν στο ποιά αποστολή δεν θέλουν).

Αφού η αποστολή επιλεγεί, μπορείτε να αλλάξετε γνώμη για το ποιά σκάφη και ποιές επεκτάσεις θα χρησιμοποιήσετε, μόνο όμως αν όλοι συμφωνήσουν στις αλλαγές. Αλλιώς, μένετε με ότι είχε αποφασιστεί από την αρχή του παιχνιδιού.

Οι τρεις κάρτες αποστολών ξεσκαρτάρονται μετά από αυτή την πτήση. Κάθε επόμενος γύρος θα έχει διαφορετικό σετ τριών καρτών για να επιλέξετε.

Πορεία του Παιχνιδιού

Παίξτε κάθε πτήση σύμφωνα με τους ειδικούς κανόνες αποστολής. Όποιος τερματίζει με περισσότερες από 20 μονάδες κερδίζει! Όπως πάντα, κάποιοι παίκτες μπορεί να είναι μεγαλύτεροι νικητές από άλλους.



Αν πεθάνετε... Ναι, σε μια από τις ιστορίες αυτό μπορεί να γίνει, αν είστε απρόσεκτοι. Οπότε, αν πεθάνετε, μπορείτε να παίξετε πασιέντζα για το υπόλοιπο παιχνίδι ή να μπειτε ξανά στον επόμενο γύρο σαν νέος φορηγατζής (αυτή τη φορά με 1 μόνο μονάδα).



ΧΡΗΣΗ ΑΛΛΩΝ ΕΠΕΚΤΑΣΕΩΝ

Η επέκταση αποστολών είναι συμβατή με όλες τις επεκτάσεις που έχουν εκδοθεί πιο πριν:

Κομμάτια και Κάρτες Περιπέτειας

Οι κανόνες υπολογίζουν την πιθανότητα να χρησιμοποιήσετε κομμάτια και περιπέτειες από τις δύο Μεγάλες Επεκτάσεις.

Σκάφη

Τα νέα κομμάτια και οι υπερκάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με οποιοδήποτε σκάφος. Μιας και διαφορετικά σκάφη έχουν διαφορετικές αδυναμίες, μερικά ίσως να είναι ιδιαίτερα προβληματικά σε συγκεκριμένες αποστολές. Οι κάρτες αποστολών θα σας προειδοποιούν αν ένα σκάφος αντενδείκνυται.

Πέμπτος Τροχός (παιχνίδι 5 παικτών)¹

Ο ανταγωνισμός για τα βασικά κομμάτια θα είναι λίγο πιο σκληρός στο παιχνίδι 5 παικτών, αλλά οι αποστολές λειτουργούν. Οι Ζώνες Τακτικής είναι οι μόνες υπερκάρτες που απαιτούν ειδικούς κανόνες για τον πέμπτο παίκτη.

Αν και... η Αποστολή Συνοδείας πιθανότατα, επίσης χρειάζεται ειδικούς κανόνες για τον πέμπτο παίκτη. Αλλά κάτι τέτοιο θα χρειαζόταν και μεγαλύτερη κάρτα. Είτε αφήστε την εκτός στο παιχνίδι 5 παικτών, είτε σκεφτείτε δημιουργικά.

Δύσκολες Διαδρομές¹

Στην πραγματικότητα δεν χρειάζεστε τις Δύσκολες Διαδρομές. Γιατί να φορτωθείτε εκρηκτικές μπαταρίες όταν μπορείτε να γεμίσετε το σκάφος με εκρηκτικά κομμάτια; Και οι υπερκάρτες κάνουν ήδη αρκετά σκληρό το ταξίδι. Αρκετοί συνδυασμοί είναι απίστευτα καταστροφικοί.



Ξέρω. Οι παίκτες που λατρεύουν τις Δύσκολες Διαδρομές δεν είναι αυτοί που δέχονται και τις προειδοποιήσεις! Λοιπόν... Καλή τύχη!

Σατανικές Σκευωρίες¹

Αν παίξετε με τις Σατανικές Σκευωρίες, προτείνουμε να καθορίσετε όλα τα σκάφη και τις αποστολές στην αρχή του παιχνιδιού, πριν μοιράσετε τις κάρτες Σατανικών Σκευωριών. Με τον τρόπο αυτό, θα μπορείτε ελεύθερα να επιλέξετε αποστολές που είναι διασκεδαστικές, χωρίς να ανησυχείτε για το ποιές ταιριάζουν καλύτερα στις κάρτες σας.

Ομάδα Υποστήριξης²

Ομοίως, πρέπει να γνωρίζετε όλες τις αποστολές και τα σκάφη από πριν, αν παίξετε με την επέκταση Ομάδας Υποστήριξης. Μπορεί να είναι ενδιαφέρον αν επιλέγετε το πλήρωμα με τις μελλοντικές αποστολές κατά νου.

Δεν χρειάζεται να το παρακάνατε. Αν και είστε βετεράνοι φορηγατζήδες μπορείτε να δοκιμάσετε μερικές αποστολές με το βασικό μόνο παιχνίδι. Έτσι, θα γνωρίζετε που μπλέκετε.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΔΙΚΩΝ ΣΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΩΝ

Έχετε τα κομμάτια φορτίου. Έχετε τις υπερκάρτες. Έχετε τις 16 αποστολές σαν έμπνευση.

Καλή σας διασκέδαση.



ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΦΟΡΤΙΩΝ

Δεν μεταφέρετε πια μόνο σωλήνες αποχέτευσης.



Τα κομμάτια αυτά δεν χρησιμοποιούνται κάθε φορά που κατασκευάζετε ένα σκάφος. Χρησιμοποιούνται μόνο όταν τα ζητάει μια αποστολή. Διαφορετικές αποστολές απαιτούν και διαφορετικά φορτία. Όταν μια αποστολή ζητάει να προσθέσετε μερικά από τα κομμάτια αυτά στην αποθήκη, απλά ανακατέψτε τα με όσα θα είχατε κανονικά. Τα κομμάτια φορτίου αποστολής έχουν διαφορετικές πλάτες, ώστε να γνωρίζετε ότι τραβάτε ένα τέτοιο, όταν βρίσκονται κλειστά.



Μην ενθουσιάζεστε. Τα κομμάτια φορτίου δεν είναι τόσο χρήσιμα. Στην πραγματικότητα, είναι μεγάλος μπελάς. Ακούστε με, δεν θα μιλούσαμε για αυτά αν δεν ήταν απολύτως απαραίτητα για τις αποστολές σας.

Δεν μπορείτε να αφήσετε τα κομμάτια φορτίου στην άκρη. Αν αποφασίσετε να μην τοποθετήσετε ένα κομμάτι στο σκάφος σας, πρέπει να το επιστρέψετε ανοιχτό. (Εξαιρέση: Η αποστολή Beverage Run απαιτεί να ξεκινήσετε με δύο κομμάτια εύθραυστου φορτίου στην άκρη.)

Στο τέλος της πτήσης, σιγουρευτείτε ότι θα αφαιρέσετε όλα τα κομμάτια φορτίου από την αποθήκη, πριν ξεκινήσετε την επόμενη πτήση σας.

ΕΙΔΗ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΦΟΡΤΙΟΥ

Εκρηκτικό Φορτίο



Μήπως είναι πιο ασφαλής η κατασκευή των εκρηκτικών στους πλανήτες που τα χρειάζονται περισσότερο, αντί να ταξιδεύουν στην άλλη άκρη του Γαλαξία; Λοιπόν, αυτή είναι μια δύσκολη ερώτηση. Αυτές οι ερωτήσεις καλύτερα να απαντώνται από ειδικούς, και η πρόσκληση ειδικών κοστίζει. Περισσότερο από την πρόσληψη ενός φορηγατζή που θα φορτώσει οτιδήποτε για μερικά φράγκα παραπάνω.

Αν ένα κομμάτι εκρηκτικού φορτίου καταστραφεί, εκρήγνυται και καταστρέφει τυχόν κομμάτια των οκτώ γειτονικών θέσεων.

Ασφαλώς, τυχόν εκρηκτικά κομμάτια που καταστρέφονται με την έκρηξη αυτή, θα εκραγούν επίσης. Αυτό είναι γνωστό σαν αλυσιδωτή αντίδραση.

Τα κομμάτια εκρηκτικού φορτίου και τα εκρηκτικά προϊόντα ή μπαταρίες από τις Δύσκολες Διαδρομές εκρήγνυται με τους ίδιους κανόνες.



Κατεστραμμένα, Πεσμένα και Παραδομένα

Υπάρχουν τρεις τρόποι να χαθούν κομμάτια. Μόνο η καταστροφή ενεργοποιεί το ειδικό αποτέλεσμα των εκρηκτικών και εύθραυστων φορτίων (το οποίο επεξηγείται παρακάτω).



Ένα κομμάτι μπορεί να **καταστραφεί** από μετεωρίτη, πυρά, ή κάρτα όπως το Σαμποτάζ, όπου το αποτέλεσμα συνδέεται θεματικά με την καταστροφή. (Το σαμποτάζ δεν χρησιμοποιεί τη λέξη «καταστροφή» μιας και δεν γνωρίζαμε ότι θα χρειαζόταν.)

Ένα κομμάτι **πέφτει** αν κάτι συμβεί και δεν συνδέεται πλέον με το υπόλοιπο σκάφος. Αυτό συμπεριλαμβάνει και κομμάτια που πέφτουν όταν ένα άλλο κομμάτι καταστραφεί. Η Σκόνη Νανορομπότ της επέκτασης αυτής προκαλεί την πτώση κομματιών χωρίς κάτι να καταστραφεί. Το ίδιο και η **Διαρροή Ραδιενέργειας?** Η πτώση δεν ενεργοποιεί τα αποτελέσματα των εκρηκτικών και εύθραυστων φορτίων.

Στην επέκταση αυτή, μπορεί να χρειαστεί να παραδώσετε κομμάτια, για να αποφύγετε μια Μαύρη Τρύπα. Η **παράδοση ενός κομματιού δεν ενεργοποιεί τα αποτελέσματα εκρηκτικών και εύθραυστων φορτίων.**



Εύθραυστο Φορτίο



Ασφαλώς και τα ποτά μεταφέρονται σε γυάλινα μπουκάλια. Κανένας δεν θέλει να πνεί κάτι που βγήκε από μια ασφάλινη δεξαμενή. Και τα ξύλινα βαρέλια είναι προβληματικά μόλις εγκαταλείψουν την ατμόσφαιρα... και αν μη σχολιάσουμε και τους διαστημικούς τερμίτες.

Αν ένα από τα οκτώ γειτονικά κομμάτια καταστραφεί, το κομμάτι εύθραυστου φορτίου επίσης καταστρέφεται.

Ασφαλώς, αν ένα κομμάτι εύθραυστου φορτίου καταστραφεί, ενεργοποιείται και η καταστροφή οποιουδήποτε γειτονικού κομματιού εύθραυστου φορτίου. Παντού θρύψαλα μέσα στο σκάφος!



Θρύλοι λένε για έναν φορηγατζή ονόματι Johnny, ο οποίος κατασκεύασε ένα σκάφος από γυάλινους σωλήνες απόσταξης. Απέκρουσε πειρατές, περιτριγύρισε τους ορίζοντες γεγονότων σε πολλές μαύρες τρύπες, μέχρι και που απώθησε μετεωρίτες με τις γυμνές του γροθιές, συνεχίζοντας το πιλοτάρισμα μέχρι που ησύχασε και δημιούργησε ένα αποστακτήριο γνωστό και σαν Johnny Trucker. Ναι, κάποιες κακές γλώσσες ίσως πουν ότι όλη η ιστορία είναι μέρος του μάρκετινγκ της εταιρίας Johnny Trucker. Θα πρέπει όμως να δοκιμάσουν το τριπλά απεσταγμένο στον πυρήνα μιας σούπερ νόβα, υπερουίσκι Altairian.



Αν παραδώσατε κασόνια ποτών για τον μπάρμαν στην ψηφιακή έκδοση, γνωρίζετε ότι λειτουργούν διαφορετικά. Όταν τα μπουκάλια σπασούν, το κασόνι στο ψηφιακό παιχνίδι τα συκρατεί.

Οι κανόνες του επιτραπέζιου είναι διαφορετικοί. Δεν θέλαμε να μπλέξουμε με δείκτες που θα σημείωναν τα σπασμένα μπουκάλια. Ο βασικός λόγος ωστόσο, είναι ότι έχει πλάκα να βλέπεις το σκάφος σου να διαλύεται.

Βαρύ Φορτίο



Οι τεράστιες αυτές μεταλλικές ράβδοι έχουν δύο ενδιαφέροντα χαρακτηρισκά. Το ένα είναι μάλιστα χρήσιμο.

Τα βαριά φορτία δεν καταστρέφονται από μετεωρίτες ή από πυρά κανονιών που τα πετυχαίνουν σε πλευρά χωρίς συνδέσεις. Για να το θέσουμε αλλιώς, οι ομαλές πλευρές έχουν **ανθεκτική επένδυση**^{1,2}. Στις πλευρές με συνδέσεις, είναι εξίσου ευάλωτα όσο και τα υπόλοιπα κομμάτια. Επίσης καταστρέφονται από αποτελέσματα που δεν είναι χτυπήματα από συτκεκριμένη κατεύθυνση, όπως το Σαμποτάζ, οι **Κομάντος**², ή το εκρηκτικό φορτίο.

Επιτέλους! Ένα χρήσιμο κομμάτι φορτίου... Πού είναι, λοιπόν, η παγίδα;

Αφού υπολογίσετε την ισχύ των κινητήρων, αφαιρέστε την συνολική μάζα του βαρέως φορτίου σας. Το τελικό αποτέλεσμα της ισχύος κινητήρων, μπορεί να είναι και αρνητικό. Τα καλά νέα είναι ότι εφαρμόζετε το bonus των καφέ εξωγήινων πριν αφαιρέσετε τη μάζα. Για παράδειγμα, αν έχετε 2 απλούς κινητήρες, έναν καφέ εξωγήινο και ένα βαρύ φορτίο με μάζα 4, η τελική ισχύς σας είναι 0. Χωρίς τους κινητήρες, ασφαλώς, ο εξωγήινος δεν θα σας βοηθούσε και η τελική ισχύς σας θα ήταν -4.

Όπως πάντα, ισχύς κινητήρων 0 ή μικρότερη σας αναγκάζει να αποσυρθείτε από το ταξίδι αν φτάσετε σε Ανοιχτό Διάστημα. Ισχύς 0, ωστόσο, είναι καλύτερη από ισχύ -4 στην Εμπόλεμη Ζώνη.

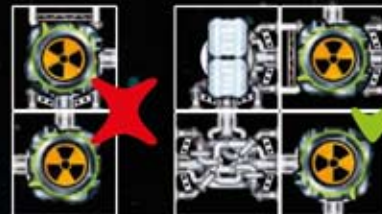
Αν κατανοείτε τα βασικά της φυσικής, θα γνωρίζετε ότι τα βαρύτερα φορτία απαιτούν ισχυρότερους κινητήρες, και ένα πραγματικά βαρύ φορτίο θα κρατήσει το σκάφος σας εντελώς ακίνητο. Τώρα, μπορεί μερικοί φίλοι σας φορηγατζήδες να γνωρίζουν κάτι περισσότερο από τα βασικά στη φυσική, και μπορεί να αμφισβητούν τους υπολογισμούς μας. Μην τους ακούτε. Όσο μιλάνε σχετικά με ενέργεια, ορμή και άλλες τέτοιες ανοησίες, ανάψτε τους κινητήρες σας και αφήστε τους να αναπνέουν τη σκόνη σας. Για να μάθουν.

Ραδιενεργό Φορτίο



Τα ραδιενεργά φορτία ακολουθούν δύο κανόνες:

Δύο κομμάτια ραδιενεργού φορτίου ποτέ δεν μπορούν να συνδέονται μεταξύ τους. (Ούτε μέσα από ενώσεις διαύλου².) Αν συνδέονται, θεωρείται κατασκευαστικό λάθος, το οποίο διορθώνεται αφαιρώντας το ένα από τα δύο κομμάτια.



Τα κομμάτια των οκτώ γειτονικών θέσεων δεν μπορούν να έχουν δείκτες μπαταρίας ή όρθιες φιγούρες πλήρωματος. (Το **Ρομποπλήρωμα**² επιτρέπεται. Γενικά τα ρομπότ τα πάνε καλά με τη ραδιενέργεια. Φιγούρες ξαπλωμένες σε **θαλάμους στάσης**², επίσης επιτρέπονται, όσο δεν είναι ζύπνιες, λόγω κάποιου αποτελέσματος όπως του **Ξενοδοχοπάλληλου**². Μπορούν να ζητηθούν για να αντικαταστήσουν το πλήρωμα, κανονικά, αν η νέα τους θέση είναι επιτρεπτή.)

Επιτρέπεται να υπάρχουν κομμάτια μπαταρίας και καμπίνες γειτονικά σε ραδιενεργά φορτία, αλλά δεν τοποθετούνται οι δείκτες και οι φιγούρες τους, σε αυτά. Τα κομμάτια ραδιενεργών φορτίων δεν επηρεάζουν τα προϊόντα.



Δεν είναι η πλήρης αλήθεια, ότι οι μπαταρίες «δεν μπορούν» να βρίσκονται δίπλα σε ραδιενεργά φορτία. Όπως έχει αποδείξει μια ενθουσιώδης ομάδα φορηγαζήδων που καταρρίπτουν μύθους, οι μπαταρίες μπορούν, στην πραγματικότητα, να τοποθετηθούν πολύ κοντά. Η πραγματική ερώτηση είναι τι συμβαίνει μετά. Οι ενθουσιώδεις συναδέλφοί μας θα έχουν πολλά χρόνια μπροστά τους για να απαντήσουν στην ερώτηση αυτή, στα κελιά τους, σε φυλακή σε τροχιά γύρω από τον Σείριο. Τα πράγματα είναι λοιπόν απλά, ας κρατήσουμε ότι οι μπαταρίες δεν μπορούν να βρίσκονται δίπλα σε ραδιενεργά φορτία.



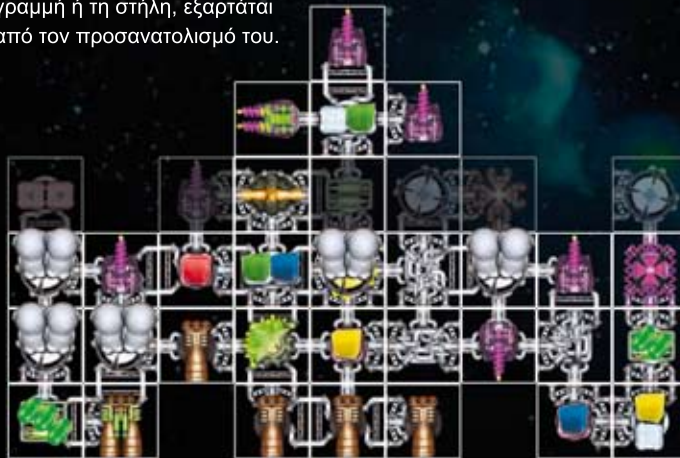
Τεχνουργήματα



Έχετε ακούσει για την κβαντική θεωρία των εξωγήινων ειδών; Είναι μια προσπάθεια να εξηγηθεί ένα παράξενο φαινόμενο. Όταν ο Τομέας Αστρικών Οχημάτων προσφέρει φοροαπαλλαγές στους εξωγήινους εμπόρους, οι εξωγήινοι πολιτισμοί φαίνεται ότι υπάρχουν παντού, αλλά όταν ο Τομέας θέλει να μάθει την προέλευση κάτι προβληματικού, όπως τα τεχνουργήματα αυτά, ξαφνικά οι άνθρωποι είναι μόνοι τους στο σύμπαν.

Τα εξωγήινα τεχνουργήματα μπορεί να είναι μονά ή διπλά. Τα διπλά είναι πολύ καλύτερα γιατί είναι λιγότερο κακά.

Ένα μόνο τεχνούργημα μετατρέπεται είτε όλη τη γραμμή, είτε όλη τη στήλη του σε νεκρή ζώνη. Το αν το τεχνούργημα θα επηρεάσει τη γραμμή ή τη στήλη, εξαρτάται από τον προσανατολισμό του.



Στη νεκρή ζώνη, τίποτα δεν λειτουργεί, εκτός των συνδέσεων, της ανθεκτικής επένδυσης και των κομματιών φορτίου.



Ναι, σας άκουσα. Ρωτάτε, τι σημαίνει τίποτα δεν λειτουργεί; Σημαίνει ότι τίποτα δεν λειτουργεί. Στα κομμάτια της νεκρής ζώνης δεν αποθηκεύονται προϊόντα, μπαταρίες ή φιγούρες πληρώματος. Δεν δίνουν ισχύ κινητήρων ή κανονιών. Δεν σας βοηθούν να αποκρούσετε ή να αποφύγετε χτύπηματα στο σκάφος σας, και οι θάλαμοι υποστήριξης δεν υποστηρίζουν ζωή. Τίποτα. Δεν. Λειτουργεί...

Και συνεχίζετε... τι γίνεται με...;

Όχι. Η απάντηση είναι όχι.

Εκτός κι αν ρωτάτε για τα νέα κομμάτια φορτίων της επέκτασης αυτής. Αυτά δεν επηρεάζονται καθόλου.

Κάποιες επεκτάσεις, ειδικά η **Υποστήριξη Πληρώματος**², σας επιτρέπουν λειτουργίες κομματιών που κανονικά δεν θα είχαν. Μια νεκρή ζώνη απενεργοποιεί όλες αυτές τις λειτουργίες, αλλά οι δομικές ιδιότητες εξακολουθούν να ισχύουν.

Οι συνδέσεις των κομματιών είναι δομικές. Η ανθεκτική επένδυση είναι δομική. Και τα αποτελέσματα των κομματιών φορτίου της επέκτασης αυτής είναι επίσης δομικά. Οτιδήποτε άλλο δεν λειτουργεί στη νεκρή ζώνη, ακόμη και οι **ενώσεις διάλυου**² και παρόμοιες ικανότητες.

Προφανώς μπορείτε να μαντέψετε τι κάνει ένα διπλό τεχνούργημα, αλλά όπως και να έχει θα σας πούμε. **Δημιουργεί μια νεκρή ζώνη που επηρεάζει κάθε κομμάτι στη γραμμή και κάθε κομμάτι στη στήλη του.** Τουλάχιστον δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τον προσανατολισμό του.

Η νεκρή ζώνη λειτουργεί όπως και η κάρτα **Δύσκολων Διαδρομών**¹ με την ίδια ονομασία. Υπάρχει όμως ένα επιπλέον στοιχείο για τη νεκρή ζώνη αυτού του τεχνούργηματος. **Δεν επιτρέπεται να τοποθετηθεί ένα τεχνούργημα στη νεκρή ζώνη ενός άλλου τεχνούργηματος.**

Οι ερευνητές του επιστημονικού σταθμού Deneb X μελετούν τις συνέπειες που θα έχει η τοποθέτηση ενός τεχνούργηματος στη ζώνη ενός άλλου τεχνούργηματος. Τουλάχιστον, αυτό λένε ότι κάνουν. Κανένας δεν είχε νέα τους για αρκετό καιρό τώρα.

Αν χάσετε το τεχνούργημα κατά την πτήση, η νεκρή ζώνη εξαφανίζεται και τα κομμάτια είναι και πάλι λειτουργικά. Οι καμπίνες και οι μπαταρίες, ωστόσο, είναι κενές.



Υπάρχει μόνο μια υποθετική περίπτωση που χάνοντας ένα τεχνούργημα το σκάφος σας γίνεται παράνομο (υποχρεώνοντάς σας να παραδώσετε ένα κομμάτι). Σχετίζεται με ένα άλλο είδος κομματιού φορτίου από το Another Big Expansion. Σας το αφήνω σαν άσκηση για το σπίτι.

ΣΚΑΦΗ ΠΟΛΛΩΝ ΜΕΡΩΝ

Κάποιες κλάσεις σκαφών (**IIA**¹ και **IVC**²) μπορούν να έχουν πολλαπλά κομμάτια. Οι κανόνες για τα κομμάτια φορτίου και τις υπερκάρτες σε τέτοιες περιπτώσεις έρχονται ενστικτωδώς:

Η νεκρή ζώνη ενός τεχνούργηματος εκτείνεται σε όλο το ταμπλό σας, οπότε ένα κομμάτι σε διαφορετικό μέρος, επίσης επηρεάζεται. Τυχόν κανόνας μιας κάρτας που εφαρμόζεται σε μια από τις 8 γειτονικές θέσεις, θα εφαρμόζεται ακόμη κι αν (λόγω κάποιας περιέργης αλληλεπίδρασης κανόνων) μια γειτονική θέση βρίσκεται σε ξεχωριστό μέρος.

Η ποινή για ένα κομμάτι βαρέως φορτίου εφαρμόζεται μόνο στο δικό της μέρος.

ΥΠΕΡΚΑΡΤΕΣ

Κάποιες περιπέτειες είναι πλέον πιο αξιωμανημόνευτες από άλλες.



Κάποιες κάρτες περιπέτειας είναι χρήσιμες, άλλες επικίνδυνες. Με τις υπερκάρτες αυτή είναι μόνο η μισή αλήθεια. Αλλά αυτό το μισό... είναι ποτέ πραγματικά αληθινό;

ΥΠΕΡΚΑΡΤΕΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ



Οι υπερκάρτες έχουν διαφορετικές πλάτες, η ίδια τράπουλα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πτήσεις οποιοδήποτε επιπέδου. Όποτε χρειάζεται, η κάρτα προσαρμόζεται για να γίνεται πιο δύσκολη στα μεγαλύτερα επίπεδα.

Οι υπερκάρτες υποτίθεται ότι είναι δύσκολες, αλλά όχι ανίκητες. Τις περισσότερες φορές, θα υπάρχει τρόπος να τις δείτε κατά την κατασκευή, οπότε και να προετοιμαστείτε για αυτές. Αν είστε ο τύπος παίκτη που δεν κοιτάζει τις κάρτες συχνά, ίσως θα πρέπει να κάνετε μια εξαίρεση για τις υπερκάρτες.



Αν δεν χρησιμοποιείτε το Another Big Expansion, αφαιρέστε και τις 3 Επιδρομές Ρομπαστυνομίας, από την τράπουλα. Χωρίς την επέκταση αυτή δεν υπάρχει άμυνα κατά των επιδρομών.



Εκτός κι αν ορίζει κάτι διαφορετικό η αποστολή, οι υπερκάρτες ανακατεύονται κανονικά στην τράπουλα, με τις υπόλοιπες κάρτες. Όπως πάντα, η τράπουλα πρέπει να ανακατευτεί ώστε η πρώτη κάρτα να είναι μια βασική κάρτα περιπέτειας, επιπέδου ίδιου με την πτήση.



Είναι καλύτερα να ανακατεύετε τις κάρτες χωρίς να τις βλέπετε. Όταν νομίζετε ότι τελειώσατε, ελέγξτε την πρώτη κάρτα. Αν δεν είναι του ίδιου επιπέδου με την πτήση, ανακατέψτε λίγο ακόμη.

Οι κάρτες **Σατανικών Σκευωριών**¹ ανακατεύονται στην τράπουλα όπως πάντα. Πρώτα ανακατέψτε τις κάρτες περιπέτειας και τις υπερκάρτες. Έπειτα ανακατέψτε στο κέντρο τις Σατανικές Σκευωρίες.

ΥΠΕΡΚΑΡΤΕΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΠΤΗΣΗ

Οι υπερκάρτες είναι περιπέτειες όπως και οι βασικές κάρτες περιπέτειας. Η κάθε κάρτα περιγράφεται στο επόμενο κομμάτι.

Μερικές γενικές σημειώσεις:

- Επηρεάζουν όλους τους παίκτες.
- Δεν προσφέρουν επιβραβεύσεις... αλλά αν καταφέρετε να ξεφύγετε χωρίς ούτε γρατζουνιά από μια υπερκάρτα, θεωρήστε το σαν σημαντική επιβράβευση για το καλό σας παίξιμο.
- Πολλές υπερκάρτες έχουν προστιθέμενα αποτελέσματα τα οποία εξαρτώνται από το επίπεδο της πτήσης.

Ένας **ενισχυτής κινητήρα**¹ σας επιτρέπει να αποφύγετε τις κάρτες περιπέτειας, και λειτουργεί και για τις υπερκάρτες. Ωστόσο, οι υπερκάρτες είναι τόσο ισχυρές, που τις νοιώθετε και στο υπερδιάστημα. Κάθε σκάφος ή μέρος σκάφους στο υπερδιάστημα, κατά την επίλυση μιας υπερκάρτας (ασχέτως αν έφτασε εκεί τώρα ή στην προηγούμενη κάρτα) πρέπει να δεχθεί μια βολή από πυρά μεγάλου κανονιού, από μπροστά.

Έτσι, όσο οι άλλοι φορηγατζήδες αντιμετωπίζουν τα κακά που τους βρήκαν, αρπάζτε τα ζάρια και αναρωτηθείτε αν το άξιζε.

ΕΙΔΗ ΥΠΕΡΚΑΡΤΩΝ

Βροχή Μετεωριτών

Σε οποιοδήποτε μαγαζί που προσφέρει ποτά και συχνάζουν φορηγατζήδες, η συζήτηση συχνά θα φτάσει στην ερώτηση του πόσο πιθανό είναι ένας μικρός μετεωρίτης να χτυπήσει αυτή τη μια σύνδεση που έχει μείνει εκθεμιμένη. Κάποιοι απρόσεκτος πολυλογάς θα πει μία στο εκατομμύριο. Ο μπαρουτοκαπνισμένος βετεράνος στη σκοτεινή γωνιά του μπαρ, θα πει ότι στο σκάφος του είναι τουλάχιστον πενήντα πενήντα. Ο τυπάκος με τα γυαλιά και το μολύβι θα γράψει κάτι πρόχειρα σε μια χαρτοπετσέτα και θα προσπαθήσει να εξηγήσει ότι είναι κάπου ανάμεσα σε ένα έκτο και ένα δωδέκατο, ανάλογα με την τοποθεσία. Έπειτα, ο πολυλογάς θα αρπάξει τον τυπάκο από το γιακά, εξηγώντας τη διαφορά μεταξύ θεωρίας και πραγματικότητας... και αυτή είναι η ευκαιρία σας, να πεταχτείτε από το τραπέζι σας, στην ήσυχη γωνιά σας, λέγοντας με την σοβαρότερη φωνή σας «Και έχετε πετύχει ποτέ βροχή μετεωριτών;»



Μια βροχή μετεωριτών είναι ένας έλεγχος σημείων για το σκαρί του σκάφους σας. Μικροί μετεωρίτες φτάνουν στο σκάφος από δύο κατευθύνσεις και χτυπούν κάθε γραμμή και στήλη. Δεν ρίχνονται ζάρια.

Το κυρτό βέλος δείχνει από πού ξεκινάει και πού καταλήγει ο καταιγισμός. Επιλύστε τους μετεωρίτες έναν προς έναν με τη σειρά αυτή. Το αποτέλεσμα κάθε μετεωρίτη είναι το ίδιο όπως και ενός μικρού μετεωρίτη του Σμήνουσ Μετεωριτών και αμύνεστε με τον συνηθισμένο τρόπο.



Αν δεν έχετε εκθεμιμένες συνδέσεις, μπορείτε απλά να διασκεδάσετε με τη βροχή. Αλλιώς τα αποτελέσματα θα είναι τραγικά. Ένα χτύπημα σε μια σύνδεση μπορεί να εκθέσει κι άλλες. Ένα χτύπημα, μπορεί επίσης να χτυπήσει μια ασπίδα, που θα σας είχε προστατέψει από τη σωστή πλευρά.

Οι **Προωθητήρες²** δεν μπορούν να σας βοηθήσουν σε μια βροχή μετεωριτών. Οι μετεωρίτες χτυπάνε κάθε γραμμή και στήλη.

Αγνοήστε οποιοδήποτε περίεργο σύστημα αρίθμησης (όπως των **Κλάσεων IA¹, IC¹ και IIC¹**). Οι μετεωρίτες χτυπάνε κάθε γραμμή και στήλη από μία φορά, ανεξαρτήτως νούμερου. (Στην περίπτωση των **Κλάσεων IC¹ και IIC¹**, μπορείτε να αγνοήσετε την δια-διαστασιακή σύνδεση.)

Αν ένα σκάφος έχει περίεργα ορισμένες πλευρές σε ένα τμήμα (όπως των **Κλάσεων IIB² και IIIC¹**) και χρειάζεται να ρίξετε για να καθορίσετε ποιά γραμμή ή στήλη θα εξυπηρετήσει σαν «πλευρά», ρίξτε μια μόνο φορά και χρησιμοποιήστε το αποτέλεσμα για όλους τους μετεωρίτες από εκείνη την κατεύθυνση. (Στην περίπτωση της **Κλάσης IIIC¹**, ρίχνετε δύο φορές, μία για τον πρώτο μετεωρίτη και μία για τον πρώτο μετεωρίτη της δεύτερης κατεύθυνσης.)

Συναγερμός Μετεωριτών

Οι πρώτοι φορηγατζήδες που αντιμετώπισαν το φαινόμενο αυτό, νόμισαν ότι ήταν βροχή μετεωριτών, σε συνδυασμό με κακοτυχία.

Μετά την αξιολόγηση, όμως, χιλιάδων ασφαλιστικών αποζημιώσεων, η ασφαλιστική Pangalactic βρήκε ένα μοτίβο. Ο συναγερμός μετεωριτών είναι η απόδειξη ότι, σε μερικές γωνίες του Γαλαξία, το σύμπαν πραγματικά σας κυνηγάει.



Ένας Συναγερμός Μετεωριτών αποτελείται από αρκετούς μεγάλους μετεωρίτες, από δύο κατευθύνσεις. Ο αριθμός των μετεωριτών εξαρτάται από το επίπεδο της πτήσης. Η πρώτη γραμμή ισχύει για όλες τις πτήσεις. Η δεύτερη ισχύει αν η πτήση είναι Επιπέδου II ή μεγαλύτερου. Η τρίτη γραμμή ισχύει αν η πτήση είναι Επιπέδου III ή μεγαλύτερη. Η τελευταία γραμμή ισχύει μόνο αν η πτήση σας είναι **Επιπέδου IV²**. Μπορείτε να καλύπτετε τις μη εφαρμόσιμες γραμμές με μια άλλη κάρτα.

Ο αρχηγός ρίχνει για κάθε βέλος της γραμμής. Αμύνεστε κατά των μετεωριτών (ή όχι) σύμφωνα με τους ίδιους κανόνες που ακολουθούνται για τους μεγάλους κανόνες ενός Σμήνους Μετεωριτών.

Αν το βέλος έχει ένα ζάρι πάνω του, τότε ένα από τα ζάρια, είναι αυτομάτως αυτός ο αριθμός. Το δεύτερο ζάρι ρίχνεται κανονικά. Οι μετεωρίτες αυτοί είναι πιθανότερο να σκάσουν στο κέντρο του σκάφους σας.

Εξακολουθεί να υπολογίζεται σαν ζαριά, οπότε οι **προωθητήρες²**, επηρεάζουν κανονικά τη στήλη ή τη γραμμή.

Στα σκάφη όπου ρίχνετε μόνο ένα ζάρι (**IC¹ ή IIC¹**) δεν χρειάζεται να ρίξετε. Το ζάρι της κάρτας απεικονίζει το αποτέλεσμα. Στα σκάφη όπου ρίχνετε ένα ζάρι μετά το άλλο (**IIB² ή IIIC¹**) το ζάρι της κάρτας είναι η πρώτη σας ζαριά.

Ένα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο σχετικά με το Συναγερμό Μετεωριτών είναι ότι μπορεί να αντιμετωπίσετε μεγάλους μετεωρίτες από πίσω. **Ένα κανόνι που δείχνει προς τα πίσω, μπορεί να καταστρέψει έναν μετεωρίτη που έρχεται στη στήλη του ή σε οποιαδήποτε από τις δύο γειτονικές στήλες.** Όταν ο μετεωρίτης σας κυνηγάει έχετε λίγο περισσότερες επιλογές ελιγμών, από όταν είναι να πέσει στη μούρη σας. Αυτό είναι ανάλογο με τα πυρά κατά μετεωριτών, από το πλάι.



Αυτή είναι μια επίσημη αλλαγή κανόνων που εφαρμόζεται επίσης στην περίπτωση της **Αναστροφής Μετεωριτών¹**. Όταν δημιουργήσαμε την ψηφιακή έκδοση, αποφασίσαμε να αφήσουμε λίγο περισσότερο χώρο ελιγμών για τους πίσω μετεωρίτες, ώστε να βελτιώσουμε το παιχνίδι. Είδατε; Το σύμπαν δεν σας κυνηγάει πάντα.

Μαύρη Τρύπα

Οι παλιοί φορτηγατζήδες οδηγούσαν οχήματα δεκαοκτώ τροχών πάνω στην επιφάνεια ενός πλανήτη. Οι σύγχρονοι φορτηγατζήδες, πετούν κατά μήκος του Γαλαξία. Ακόμη κι έτσι, υπάρχουν πολλά που οι αρχαίοι φορτηγατζήδες θα αναγνώριζαν. Οι φορτηγατζήδες αρέσκονται στο να ταξιδεύουν σε ομάδες, πιστεύουν ότι η ταχύτητα είναι το παν, και εξακολουθούν να προσπαθούν να αποφύγουν τρύπες.



Αν δείτε κάτι τέτοιο, πρέπει να ανοίξετε τους κινητήρες σας στο τέρμα, για να ξεφύγετε από εκεί!

Η ισχύς μιας μαύρης τρύπας εξαρτάται από το επίπεδο της πτήσης. Για παράδειγμα, η κάρτα αυτή έχει ισχύ 5 σε πτήση Επιπέδου II. **Θα χρειαστεί η ισχύς του κινητήρα σας να φτάνει ή να ξεπερνάει αυτή της μαύρης τρύπας. Αλλιώς, θα σας ρουφήξει.**

Αν δεν μπορείτε να φτάσετε την ισχύ της μαύρης τρύπας, μην ανησυχείτε. **Αν σας ρουφήξει, μπορείτε να αποδράσετε δίνοντας δύο κομμάτια για κάθε πόντο ισχύος που υπολείπεστε από την ισχύ της μαύρης τρύπας.**

Οι παίκτες επιλύουν τη μαύρη τρύπα με τη σειρά, ξεκινώντας από τον αρχηγό. Στη σειρά σας, μπορείτε να ενεργοποιήσετε διπλούς κινητήρες και να ξεσκαρτάρете κομμάτια με οποιαδήποτε σειρά. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν δείκτη μπαταρίας και μετά να παραδώσετε το κομμάτι στο οποίο βρισκόταν. Ωστόσο, η ισχύς κινητήρα σας δεν υπολογίζεται, μέχρι να έχουν ξεσκαρταριστεί τα πάντα. Έτσι, αν δώσετε έναν κινητήρα, δεν θα υπολογιστεί στην ισχύ σας. Αν δώσετε έναν θάλαμο υποστήριξης καφέ ζωής, ο εξωγήινος δεν θα μπορέσει να σας δώσει το bonus.

Αν δεν έχετε αρκετά κομμάτια για να καλύψετε τη διαφορά... τα δίνετε όλα, ούτως η άλλως. Και θα υποχρεωθείτε τελικά, να αποσυρθείτε από την πτήση, παρόλο που είναι ντροπιαστικός τρόπος για να τον διηγηθείτε αργότερα.

Μπορείτε πάντοτε να ελπίζετε ότι υπάρχει ένα κομμάτι αλήθειας στη θεωρία που αναφέρει ότι τα αντικείμενα που μπαίνουν σε μια μαύρη τρύπα, εμφανίζονται μέσα από μια λευκή τρύπα ενός παράλληλου σύμπαντος, όπου όλοι οι μετεωρίτες είναι από ροδοπέταλα, οι πειρατές σας χαιρετούν φιλικά και σας δίνουν τα πολύτιμα υπάρχοντά τους, και όπου μπορείτε να αγοράσετε, σε λογική τιμή, έναν μονόκερο.



Η τελική ισχύς των κινητήρων σας καθορίζει πόσα κομμάτια θα πρέπει να πετάξετε, και δεν επιτρέπεται να δώσετε περισσότερα από αυτά. Αν δηλώσετε ισχύ κινητήρα 4 όταν χρειάζεστε 5, δίνετε μόνο δύο κομμάτια, και όχι αυτά που προκαλούν την αποκόλληση επιπλέον κομματιών. Γιατί να θέλατε να δώσετε περισσότερα; Λοιπόν, υπάρχει μια αποστολή που πληρώνει αν χάσετε κομμάτια. Αλλά το «έριξα το μισό μου σκάφος μέσα σε μια μαύρη τρύπα, γιατί έτσι μ'άρεσει» δεν είναι και πολύ καλή ιστορία.

Όταν πετάτε ένα σκάφος με πολλά μέρη (Κλάσης IIA¹ ή IVC¹) κάντε τις εξής τροποποιήσεις:

1. Η ισχύς της μαύρης τρύπας είναι ο αριθμός της κάρτας διαιρεμένος με τον αριθμό των μερών του σκάφους σας, στρογγυλοποιημένα προς τα πάνω. (Διαιρείτε με τον αριθμό των μερών, με τα οποία όλοι ξεκίνησαν. Δεν έχει σημασία πόσα μέρη έχετε αυτή τη στιγμή.)
2. Κάθε μέρος είναι σαν ένα σκάφος. Πρέπει να ξεφύγει από τη μαύρη τρύπα με τη δική του ισχύ, και να δώσει δικά του κομμάτια.

Εχθρικός Στόλος

Η συνάντηση με έναν στόλο έχει κάποια πλεονεκτήματα έναντι της συνήθους συνάντησης εχθρών. Από τη μία, ο στόλος επιτίθεται σε όλους, οπότε το μπροστά σκάφος δεν θα μπει εμπόδιο στη διασκέδαση όλων. Από την άλλη, η νίκη έναντι ενός στόλου δεν έχει επιβράβευση, οπότε οι άλλοι φορηγατζήδες δεν θα ζηλεύουν.



Η ισχύς ενός στόλου εξαρτάται από το επίπεδο πτήσης. Ο Πειρατικός Στόλος έχει ισχύ 9 σε πτήση Επιπέδου II. Μπορείτε να παραλείψετε οτιδήποτε κάτω από τη γραμμή του επιπέδου της τρέχουσας πτήσης. Μπορείτε να καλύψετε τις μη εφαρμόσιμες γραμμές με μια άλλη κάρτα.



Αντίθετα με τους συνηθισμένους εχθρούς, που πάντοτε επιτίθενται από μπροστά, οι εχθρικοί στόλοι επιτίθενται από πολλές πλευρές, όπως δείχνουν και οι κάρτες. Αυτό μπορεί να έχει κάποια πλεονεκτήματα. Η εικονογράφηση του κανονιού δείχνει ποιιά από τα κανόνια σας δείχνουν προς τον στόλο. **Όταν υπολογίζετε την ισχύ κανονιών, τα κανόνια που δείχνουν προς τις κατευθύνσεις αυτές υπολογίζουν την πλήρη ισχύ τους, ενώ αυτά που δείχνουν αλλού, υπολογίζουν τη μισή.** Για παράδειγμα, έναντι αυτού του Στόλου Ληστών, ένα απλό κανόνι υπολογίζεται σαν ισχύος μισό αν βλέπει μπροστά και ισχύος ένα αν βλέπει προς οποιαδήποτε άλλη κατεύθυνση. Οι μωβ εξωγήινοι δίνουν κανονικά τα bonus τους.

Στη σειρά, ξεκινώντας με τον αρχηγό, οι παίκτες δηλώνουν την ισχύ των κανονιών τους:

- Αν φτάνετε ή ξεπερνάτε την ισχύ του εχθρού για το τρέχον επίπεδο πτήσης, δεν συμβαίνει τίποτα στο σκάφος σας.
- Αν φτάνετε ή ξεπερνάτε την ισχύ του εχθρού για μικρότερο επίπεδο πτήσης, τότε τα αποτελέσματα πάνω από αυτή τη γραμμή δεν ισχύουν για εσάς.

Θα δεχθείτε μόνο τις ποινές κάτω από τη γραμμή που δεν μπορείτε να κερδίσετε και πάνω από αυτή του τρέχοντος επιπέδου πτήσης.

- Αν δεν μπορείτε να φτάσετε την ισχύ του εχθρού για πτήση Επιπέδου I, τότε όλες οι απεικονιζόμενες ποινές εφαρμόζονται, ξεκινώντας με την πρώτη γραμμή και συνεχίζοντας μέχρι τη γραμμή του τρέχοντος επιπέδου πτήσης.

Για να είναι ξεκάθαρα τα πράγματα, χρησιμοποιήστε τη φιγούρα πυραύλου σας για να σημειώσετε τη γραμμή που φτάνετε ή ξεπερνάτε. (Η τοποθετήστε τον πάνω από την κάρτα, αν δεν φτάνετε ούτε την ισχύ του Επιπέδου I.)

Αν οι ποινές περιλαμβάνουν πυρά κανονιών, ο αρχηγός ρίχνει ένα ζάρι ανά βολή και η ζαριά καθορίζει τη θέση χτυπήματος για όλα τα σκάφη που επηρεάζονται. Οι ποινές προστίθενται. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με ισχύ κανονιών 5 αντιμετωπίζει το Στόλο Ληστών σε πτήση Επιπέδου III και δίνει 3 μέλη πληρώματος και 7 κύβους προϊόντων (τους καλύτερους, όπως πάντα). Ένας παίκτης με ισχύ 6 χάνει 3 μέλη πληρώματος και 4 κύβους προϊόντων. Ένας παίκτης με ισχύ 8.5 χάνει μόνο 4 κύβους προϊόντων. Οποιος έχει 9 ή μεγαλύτερη ισχύ, είναι μια χαρά.

Ζώνη Τακτικής

Ένας έμπειρος φορηγατζής αν δει μια Εμπόλεμη Ζώνη ψάχνοντας τις κάρτες περιπέτειας, θα αναφωνήσει «Α, φαίνεται ότι πρέπει να έχω πολλούς κινητήρες, κανόνια και πλήρωμα». Στην πραγματικότητα, δεν χρειάζεται καν να κοιτάξει, μιας και πάντα είναι καλό να έχετε πολλούς κινητήρες, κανόνια και πλήρωμα... εκτός κι αν βρίσκαστε σε μια Ζώνη Τακτικής.



Οι Ζώνες Τακτικής μοιάζουν με τις Εμπόλεμες Ζώνες. Οι παίκτες συγκρίνουν τα χαρακτηριστικά των σκαφών τους και αυτός που έχει τα χειρότερα πρέπει να δεχθεί μια ποινή.

Αντί της αξιολόγησης τριών γραμμών, μια Ζώνη Τακτικής αξιολογεί δύο στήλες, πρώτα την αριστερή και έπειτα τη δεξιά. Και αντί της αξιολόγησης μιας μόνο παραμέτρου, η Ζώνη Τακτικής αξιολογεί τη διαφορά μετα-

ξύ δύο παραμέτρων, όπως απεικονίζεται στην κορυφή της στήλης.

Οι παίκτες κάνουν τους υπολογισμούς τους στη σειρά, ξεκινώντας από τον αρχηγό. Στη σειρά σας, μπορείτε να ενεργοποιήσετε κομμάτια που χρησιμοποιούν μπαταρίες, αλλά όλα τα υπόλοιπα υπολογίζονται κανονικά, ακόμη κι αν δεν το θέλετε.

Για παράδειγμα, η Ζώνη Τακτικής της απέναντι σελίδας ορίζει ότι χρειάζεται τα μέλη του πληρώματός σας να ξεπερνούν την ισχύ των κανονιών σας. Έτσι, δεν θα ενεργοποιήσετε τα διπλά κανόνια σας, αλλά χρειάζεται να υπολογίσετε όσα απλά κανόνια έχετε, και τυχόν bonus από μωβ εξωγήινο. (Αν έχετε έναν **σταθμό ρομποπληρώματος**², ίσως είναι καλή στιγμή να τον χρησιμοποιήσετε. Και μην ξεχνάτε το bonus **οπλοστασίου**².)

Κάθε παίκτης δηλώνει την ισχύ των κανονιών του και αφαιρεί από το μέγεθος του πληρώματος. Ο παίκτης με τη μικρότερη διαφορά, δέχεται την ποινή. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που βρίσκεται πιο μακριά δέχεται την ποινή.



Λοιπόν, φορηγατζήδες! Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε αρνητικούς αριθμούς. Χειριστείτε το σε δύο βήματα:

Έχει κανένας μέγεθος πληρώματος μικρότερο από ισχύ κανονιών; Αυτό δεν είναι καλό. Η κάρτα ζητάει μεγαλύτερο. Αν υπάρχει μόνο ένας παίκτης στη θέση αυτή, αυτός δέχεται την ποινή. Αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας παίκτες, η ποινή πηγαίνει σε αυτόν του οποίου η ισχύς κανονιών ξεπερνάει κατά το μεγαλύτερο ποσό, το μέγεθος του πληρώματός του.

Αν όλοι έχουν μέγεθος πληρώματος μεγαλύτερο από την ισχύ κανονιών του, όπως ορίζει η κάρτα, τότε αφαιρέστε την ισχύ κανονιών από τα μεγέθη πληρώματος. Ορίστε! Θετικός αριθμός. Όποιος έχει τον μικρότερο, δέχεται την ποινή.

Ναι, υπάρχει και ισοπαλία, και η ποινή πηγαίνει στον φορηγατζή που βρίσκεται πιο μπροστά. Είναι πλέον παράδοση.

Τώρα γνωρίζετε ποιός δέχεται την ποινή. Η ποινή όμως ποιά είναι;

Όπως πάντα, αυτό εξαρτάται από το επίπεδο της πτήσης. Εφαρμόστε όλες τις ποινές πάνω από την επικέτα του επιπέδου της πτήσης. Για παράδειγμα, ένας παίκτης με ποινές σε πτήση Επιπέδου III, πρέπει να δώσει 5 μέλη του πληρώματος και να χάσει 5 μέρες πτήσης.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια άλλη κάρτα για να καλύψετε ότι βρίσκεται κάτω από αυτή τη γραμμή. Έτσι, όλοι οι παίκτες μπορούν να δουν μόνο τις ορατές ποινές που εφαρμόζονται.

Μετά την αξιολόγηση της πρώτης στήλης, αξιολογήστε τη δεύτερη. Στο παράδειγμά μας θέλουμε ισχύ κινητήρων μεγαλύτερη από την ισχύ κανονιών. Έτσι, θα ενεργοποιήσετε τους διπλούς κινητήρες, αφήνοντας τα διπλά κανόνια. Πρέπει να υπολογίσετε και τις δύο φορές την ισχύ των κανονιών σας. Αν χάσατε τον εξωγήινο στην πρώτη στήλη, δεν κερδίζετε το bonus του στη δεύτερη στήλη. Και αν ενεργοποιήσατε ένα διπλό κανόνι στην πρώτη στήλη, θα πρέπει να το ενεργοποιήσετε ξανά αν θέλετε να εφαρμοστεί και πάλι στη δεύτερη στήλη. (Ασφαλώς, κανένας δεν θα το έκανε, εκτός αν ήθελε να έχει μια αστεία ιστορία να διηγηθεί αργότερα.)

Στο **παιχνίδι πέντε παικτών**¹, ο παίκτης που είναι δεύτερος χειρότερος, επίσης δέχεται ποινή. Η συνολική ποινή του παίκτη αυτού μειώνεται κατά μια μέρα, ένα μέλος πληρώματος και έναν κύβο προϊόντων. Επίσης, αγνοείστε τα πρώτα πυρά από μεγάλο κανόνι.



Υπερκάρτες Ειδικών Γεγονότων



Οι υπερκάρτες περιλαμβάνουν έξι νέα ειδικά γεγονότα. Υπάρχουν παραλλαγές στα θέματα της Αστερόσκονης, της Επιδημίας και της Διαρροής Ραδιενέργειας². Είμαστε σίγουροι ότι θα τις ευχαριστηθείτε. (Ποιός δεν διασκεδάζει με μια καλή ασθένεια;)

Κάθε κάρτα περιγράφει τα αποτελέσματά της και απεικονίζει ένα παράδειγ-



Επιδρομή Ρομποαστυνομίας



Αφήστε τις κάρτες αυτές εκτός τράπουλας, εκτός κι αν παίζετε με κομμάτια και κανόνες του **Another Big Expansion**².

Η Επιδρομή Ρομποαστυνομίας μοιάζει με τους Κομάντο. Η διαφοράς επεξηγούνται παρακάτω.



Ένας Κομάντο σας λείπει την κατεύθυνσή του, αλλά όχι τη γραμμή ή στήλη σύγκρουσης. Η Επιδρομή Ρομποαστυνομίας λειτουργεί αντίστροφα.

Ρίξτε για Κατεύθυνση

Ρίξτε ένα ζάρι και συμβουλευτείτε τον πίνακα της κάρτας για την κατεύθυνση από την οποία έρχεται η επιδρομή. Στην κάρτα αυτή, ζαριά  ή  σημαίνει ότι η επίθεση έρχεται από πίσω.

Καθορίστε το Σημείο Εισόδου

Η ρομποαστυνομία πάντοτε ακολουθεί αυστηρές διαδικασίες. Τα λευκά ζάρια στο κέντρο της κάρτας είναι η «ζαριά» καθορισμού της γραμμής ή στήλης. Αν μια ζαριά κανονικά απαιτεί μόνο ένα ζάρι (Κλάσεις **IC¹** ή **IIB¹**) χρησιμοποιήστε το μεγάλο ζάρι της κάρτας σαν αποτέλεσμα. Αν μια ζαριά απαιτεί ζάρια να ριχτούν το ένα μετά το άλλο (Κλάσεις **IIIC¹** ή **IIIB²**) το μεγαλύτερο ζάρι είναι το αποτέλεσμα της πρώτης ζαριάς και το μικρότερο της δεύτερης.

Ακόμη κι αν η αστυνομία ρίχνει για εσάς, υπολογίζεται σαν ζαριά για τον καθορισμό της γραμμής ή της στήλης, και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους **προωθητήρες**² για να την προσαρμόσετε (αν συνδέονται σε κομμάτι με πλήρωμα).

Επιμονή

Η ρομποαστυνομία δεν τα παρατάει εύκολα. Αν χάσουν το σκάφος ή αν αντιμετωπίσουν ένα προστατευμένο κομμάτι, υποχωρούν και προσπαθούν ξανά στην επόμενη γραμμή ή στήλη. (Για να καταλάβουν ποιά είναι η «επόμενη» παριστάνουν ότι περπατούν στην πλευρά αυτή του σκάφους, στην κατεύθυνση

που δείχνει το πράσινο βέλος.) Αν η γραμμή ή η στήλη αυτή δεν λειτουργεί, δοκιμάζουν την επόμενη, και ούτω καθεξής. Αν έτσι βγουν εκτός ταμπλό, επιστρέφουν από την απέναντι πλευρά και συνεχίζουν, μέχρι να βρουν έγκυρο σημείο εισόδου ή μέχρι να έχουν δοκιμάσει κάθε πιθανή επίθεση από την κατεύθυνση αυτή, οπότε και παραιτούνται.

Μετακίνηση

Ακολουθούν τους ίδιους κανόνες μετακίνησης με τους υπόλοιπους εισβολείς.



Σωστά. Αν γνωρίζετε ότι έρχεται η Επιδρομή Ρομποαστυνομίας, μπορεί να σας χτυπήσει σε μια από τις τρεις αυτές τοποθεσίες. Και μιας και γνωρίζετε πως μετακινείται, μπορείτε να δημιουργήσετε έτσι το σκάφος σας, ώστε να αμύνεται μόνο του ή να σπλίσετε δύο μέλη πληρώματος στο επόμενο κομμάτι. Και αν αυτό σας καίει το μυαλό, απλά μοιράστε οπλοστάσια και συστήματα αυτοάμυνας παντού, ελπίζοντας για το καλύτερο, όπως θα κάνατε και κατά των Αρπακτικών και των Κομάντο.

Κατάσχεση

Η ρομποαστυνομία κατάσχει τους δείκτες μπαταρίας σας, τις φιγούρες πληρώματος και τους κύβους προϊόντων, όπως κάνουν και τα αρπακτικά. (Τουλάχιστον η ρομποαστυνομία αφήνει λιγότερη γλίτσα.)

Τοποθέτηση Εκρηκτικών

Ασφαλώς, δεν είναι το μόνο που κάνουν. Επίσης, ανατινάζουν οποιοδήποτε κομμάτι ανακαλύπτουν με επικίνδυνα λαθραία. Το σύμβολο κάτω δεξιά απεικονίζει τι θεωρεί η συγκεκριμένη επιδρομή επικίνδυνο. Όποτε κατάσχουν τον αντίστοιχο δείκτη, φιγούρα ή κύβο, επίσης τοποθετούν ένα εκρηκτικό που λειτουργεί όπως και αυτά των Κομάντο. Η Επιδρομή Ρομποαστυνομίας στη σελίδα 18, τοποθετεί εκρηκτικά όπου βρει πλήρωμα. Η διπλή επιδρομή στη σελίδα 19, τοποθετεί εκρηκτικά όπου βρει μπαταρίες.

Σταματώντας τη Ρομποαστυνομία

Ηττώνται όταν μπουν σε ένα προστατευμένο κομμάτι, όπως και οι κομάντο. Ακριβώς όπως και οι κομάντο, θα ανατινάξουν όλα τα εκρηκτικά τη στιγμή εκείνη.

Πόσα Βήματα;

Δεν χρειάζεται να μετράτε βήματα. Συνεχίστε μέχρι να τους νικήσετε.

Λοιπόν, εντάξει, δεν θα τριγυρνάτε στο σκάφος σας για πάντα. Μόλις ξεκινήσουν να επαναλαμβάνουν τη διαδρομή τους, θα φύγουν.

Προσέξτε ότι είναι πιθανό η ρομποαστυνομία να επιστρέψει κάπου όπου ήδη βρισκόταν, και να συνεχίσει σε κατεύθυνση διαφορετική από την τελευταία φορά. Δεν εγκαταλείπουν το σκάφος μέχρι να έχουν ολοκληρώσει όλη τους τη διαδρομή. (Ή μέχρι να τους σταματήσετε.)

Αν η ρομποαστυνομία δεν νικηθεί, τοποθετούν άλλο ένα εκρηκτικό στο σημείο εισόδου τους, σαν αποχαιρετιστήριο δώρο. Όταν φύγουν όλα τα εκρηκτικά ανατινάζονται.

Διπλή Επιδρομή



Μια επιδρομή έχει δύο μονάδες οι οποίες δρουν μαζί, όπως κάνουν συνήθως οι διπλοί επιδρομείς. Και οι δύο μονάδες προσπαθούν να μπουν από ένα σημείο εισόδου, αλλά αν είναι προστατευμένο, χωρίζουν για να αναζητήσουν την κοντινότερη ελεύθερη είσοδο, που μπορεί να δεχθεί επίθεση, από την κατεύθυνση που ρίχτηκε.

Μπορείτε να αξιολογήσετε τις δύο μονάδες με οποιαδήποτε σειρά. Αφού εγκαταλείψουν και οι δύο το σκάφος, τα εκρηκτικά τους ανατινάζονται.

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

Εκρηκτικό Φορτίο



Αν το κομμάτι αυτό καταστραφεί, όλα τα κομμάτια των οκτώ γειτονικών θέσεων, επίσης καταστρέφονται.

Εύθραστο Φορτίο



Το κομμάτι αυτό καταστρέφεται αν οποιοδήποτε κομμάτι σε μια από τις οκτώ γειτονικές θέσεις καταστραφεί.

Ραδιενεργό Φορτίο



Τα κομμάτια των οκτώ γειτονικών θέσεων δεν μπορούν να φιλοξενήσουν μπαταρίες ή όρθιες φιγούρες πληρώματος. Το κομμάτι αυτό δεν μπορεί να συνδεθεί με άλλο κομμάτι ραδιενεργού φορτίου.

Βαρύ Φορτίο



Μετά τον υπολογισμό της ισχύος κινητήρων, αφαιρέστε τη μάζα του κομματιού από το σύνολο. Στις πλευρές χωρίς συνδέσεις, το κομμάτι αυτό έχει ανθεκτική επένδυση και δεν καταστρέφεται από μετεωρίτες ή πυρά κανονιών, από τις κατευθύνσεις αυτές.

Τεχνούργημα



Δημιουργεί μια νεκρή ζώνη στη γραμμή του, τη στήλη του ή και τα δύο, όπως δείχνει και η διεύθυνση της κίτρινης φλόγας εξωγήινης ενέργειας. Σε μια νεκρή ζώνη, τίποτα δεν λειτουργεί, εκτός των συνδέσεων, της ανθεκτικής επένδυσης και των κομματιών φορτίων. Ένα τεχνούργημα δεν μπορεί να βρίσκεται στη νεκρή ζώνη ενός άλλου τεχνουργήματος.

A Game by Vlaada Chvatil

Character illustrations: Tomáš Kučerovský

Additional art: Jakub Politzer

Typesetting and graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

Testers: Vitek, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matúš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Pižik, Tep, fuller, Malmel, Thran, Klok, Wlzy, Orwen and other players from Brno Boardgame Club, STOH, Czechgaming, Gaming Weekend and other gaming events

Special thanks to: Dávid Jablonovský and Michal Štach for interesting ideas, Martin Vigaš for great playtesting feedback, the CGE digital team for a great app, and all those truckers I regularly meet online for having fun together... :)

Μετάφραση στα Ελληνικά: Νίκος Χριστάκης
© Czech Games Edition, October 2015



www.CzechGames.com