

VLAADA CHVATIL

# GALAXY TRUCKER



## MISJE

DODATEK

W 2007 roku założyliśmy Czech Games Edition, a naszą pierwszą grą planszową była „Ciężarówka przez Galaktykę”. Od tamtego czasu opublikowaliśmy do niej kilka rozszerzeń.

W 2014 roku wydaliśmy „Ciężarówkę przez Galaktykę” w formie aplikacji na tablety i smartfony. Lubimy, kiedy gry wideo mają fabułę, którą gracz może przeżyć i stopniowo odkrywać jej różne aspekty, dlatego postanowiliśmy umieścić w naszym sztandarowym tytule kampanię. Gracz wciela się w pilota kosmicznej ciężarówki Wyzysku i Spółki, przemierzającego Galaktykę wzdłuż i wszerz, odkrywającego nowe planety i stacje kosmiczne, zdobywającego nowe plany statków, spotykającego interesujące postacie i, wreszcie, wykonującego dla nich niebezpieczne misje. Później wprowadziliśmy też misje do trybu rozgrywki online.

Gracze pokochali misje, a kilka internetowych witryn wytypowało „Ciężarówkę przez Galaktykę” na najlepszy tytuł 2014 roku albo też najlepszą cyfrową implementację planszówki wszechczasów. To dało nam do myślenia. I pomyśleliśmy o naszych kosmicznych pilotach z za planszówkowego stołu.

Dziś zataczamy pełne koło. To rozszerzenie wprowadza misje do klasycznej planszowej wersji „Ciężarówkę przez Galaktykę”.

Vlaada i zespół CGE



Cześć. Będę Twoim instruktorem pilotażu.

Być może jesteś żółtodziobem, którego statek rozpada się przy pierwszym kontakcie ze skupiskiem meteorów, a może zaprawionym weteranem trudnych tras i nieczystych zagrań, który pilotuje cztery statki na raz i wie, jak poradzić sobie z falami najeźdźców.

To bez znaczenia. Dla mnie nadal będziesz żółtodziobem – a ja pokażę Ci, na czym naprawdę polega pilotowanie kosmicznej ciężarówki.

Misje zawarte w tym rozszerzeniu świetnie sprawdzają się z podstawową grą „Ciężarówką przez Galaktykę”. Nie będziecie potrzebować żadnych innych dodatków. Nawet jeśli zazwyczaj kończycie loty bez ani jednej rasy, przekonacie się, że te zasady potrafią zmienić podstawową wersję gry w prawdziwe wyzwanie.

Oczywiście misje są w pełni kompatybilne z pozostałymi rozszerzeniami. Jak zwykle decyzję, które elementy dodatków połączyć, pozostawiamy Wam.

Niniejsza instrukcja została przeznaczona zarówno dla graczy, którzy znają tylko podstawową grę, jak i dla starych wyjadaczy posiadających w swojej kolekcji wszystkie wydane dotychczas rozszerzenia.

Zasady odnoszące się jedynie do któregoś z rozszerzeń umieszczono w takich ramkach.

Odniesienia do elementów z innych rozszerzeń będziemy zaznaczać w poniższy sposób:

- elementy z „**Dodatkowej przyczepy**”<sup>1</sup>,
- elementy z „**Kolejnej dodatkowej przyczepy**”<sup>2</sup>,
- elementy z „**Najnowszych modeli**”<sup>3</sup>,
- na kartach wszystkie rozszerzenia zostały oznaczone gwiazdką (\*).

Jeśli więc nie zamierzacie korzystać z misji z innymi rozszerzeniami, możecie zignorować wyszczególniony tekst.

Staraliśmy się tu zawrzeć ogólne zasady łączenia pozostałych rozszerzeń z „Misjami”. Jeśli nie znajdziecie tu interesujących Was wyjaśnień, zajrzyjcie do FAQ na stronie [cge.as/gtfaq](http://cge.as/gtfaq).





# ELEMENTY ROZSZERZENIA

## Karty misji



Głównym elementem tego rozszerzenia są **karty misji**. Każda misja opisuje pewną historię, która rozegra się podczas pojedynczego lotu. Karta misji opisuje zasady i nagrody czyżnące daną misję wyjątkową.



## Części z ładunkiem



W tym rozszerzeniu znajduje się 5 nowych rodzajów części. Można je odróżnić od zwykłych części po innym rewersie. **Części z ładunkiem** są dla pilotów zazwyczaj jedynie dodatkowym utrapieniem. Nie należy ich mieszać ze zwykłymi częściami, chyba że wymaga tego misja. Przeważnie gracze zostaną nagrodzeni za dostarczenie części z ładunkiem do punktu docelowego.

## Superkarty



Niektóre misje wymagają użycia **superkart**. Superkarty przypominają zwykłe karty przygód, ale ich efekty są znacznie bardziej nieprzyjemne. Na szczęście gracze będą mieli zazwyczaj możliwość je podejrzeć podczas budowy statków, także dowiedzą się z wyprzedzeniem, co ich czeka.



# MISJE

W tym rozszerzeniu znajduje się szesnaście kart misji. Każda historia rozgrywa się podczas jednego lotu.

Niektóre wykorzystują jeden lub więcej rodzajów części z ładunkiem, inne – superkarty, jeszcze inne – trochę tego i trochę owego, a część zmienia tylko podstawowe zasady gry.

Gracze mogą wybierać misje w dowolny sposób. Sugerowany system ich doboru można znaleźć na sąsiedniej stronie.

## KARTY MISJI

Na każdej karcie misji znajduje się opis...


...spotkania z osobą zlecającą misję →  
(niektórzy gracze mogą rozpoznać te postacie z wersji cyfrowej).

...przygotowania misji. →

...zmian zasad budowy statku lub samego lotu. →

...specjalnych nagród lub kar. →

Tutaj pojawia się nazwy statków,  
z których nie powinno się korzystać w danej misji.



### Przykładowa misja

Dobry wieczór. Trunki już zostały zapakowane, czekają na Was na ładowisku. Proszę ich tym razem nie wypić.

**Przygotowanie do gry:**  
Należy rozdać każdemu z graczy po 2 losowe części z delikatnym ładunkiem. Podczas budowy gracze będą musieli dołączać je do swoich statków. Przygotowując trzy stosy kart przygód, które można podglądać, należy dodać do każdego z nich po jednej superkarcie (każdy stos będzie liczył o 1 kartę więcej).  
Jeśli gracze są niewiarygodnie odważni, mogą także dodać superkartę do stosu nieznanych kart.

**Specjalne zasady lotu:**  
Po odkryciu superkarty każdy z graczy może uniknąć jej efektu, otwierając skrzynię z trunkami. Napitek przeniesie umysł takiego gracza do innego wymiaru. Przeniesie też jego ciało. I statek. Hm, te trunki faktycznie dają kopa.  
Jeśli gracz odrzuci jedną z części z delikatnym ładunkiem, na czas rozpatrywania danej superkarty jego statek będzie znajdował się poza lotem (jeśli statek składa się z wielu członów, efekt obejmie wszystkie człony). Strafa taktyczna działa zgodnie z normalnymi zasadami (jeśli jej efekt miałby dotknąć tylko jednego gracza, należy go zignorować).

**Nagrody:**  
Gracze, którzy ukończą lot, otrzymają premię za każdą dostarczoną część z delikatnym ładunkiem. Wysokość premii za część zależy od poziomu lotu i wynosi 8♣, 12♣, 16♣ albo 20♣.

← U góry karty wyszczególniono statki, z których gracze nie powinni podczas danej misji korzystać.

← Aby ułatwić graczom życie, w ramce przygotowania do gry przedstawiono części z ładunkami i superkarty, które będą wykorzystywane podczas danej misji.





## NA POCZĄTEK...



Uczę pilotów kosmicznych ciężarówek dostatecznie długo, żeby wiedzieć, że większość z Was zignoruje moje rady, przeczyta całą instrukcję za jednym razem i z pełną prędkością wpakuje się w kłopoty. Jeśli jednak jest wśród Was ktoś, kto słucha dobrych rad, pozwólcie, że powiem Wam, jak nauczyć się nowych zasad z tego rozszerzenia, rozgrywając jedynie trzy misje.

Na początek przejrzyjcie misje i wybierzcie taką, w której ramce przygotowania do gry widnieje tylko jeden rodzaj części z ładunkiem i jednocześnie nie ma żadnych superkart. Przeczytajcie zasady dotyczące tej nowej części, a potem weźcie udział w pierwszym locie. Ha! To była Wasza **pierwsza misja**.

Przed następnym lotem poczytajcie o superkartach i wybierzcie misję, która z nich korzysta. Polecam „Rekrutację do Złotego Klubu”. Przed trzecim lotem przeczytajcie o wszystkich pozostałych częściach i wykonajcie misję „Eksperymenty”, która korzysta z nich wszystkich.

Możecie też wykonać misję ze wszystkimi częściami jako drugą, a superkarty zostawić na ostatni lot. Albo... wiecie co? Róbcie, co chcecie. To Wasza gra.

## ROZGRYWKA STANDARDOWA

### Początkowe kredyty

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje 20 kredytów. Jesteście doświadczonymi pilotami ciężarówek, więc gra zakłada, że zdołaliście już coś sobie odłożyć.

### Wybór poziomów lotu

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni ustalić liczbę i poziomy lotów, które chcą odbyć. Jeśli karta lub zasada odnosi się do „numeru rundy”, należy przez to rozumieć „poziom lotu”. Wprowadzamy tę nową terminologię, bo nie możemy już zakładać, że Wasza pierwsza runda będzie lotem i poziomem.

## Wybór statków i rozszerzeń

Gracze muszą oczywiście ustalić rozszerzenia i statki, z których chcą korzystać. Wszyscy gracze powinni korzystać z tego samego modelu statku.

## Wybór misji

Karty misji należy potasować, a następnie wylosować trzy z nich. Z tych 3 kart gracze powinni wybrać misję, której podejmą się podczas pierwszej rundy. Jeśli gracze nie są zgodni, co do wyboru misji, należy wylosować jedną z tych trzech kart (lub jedną z dwóch, jeśli wszyscy gracze jednogłośnie nie chcą wybrać konkretnej misji).

Po ustaleniu misji gracze mogą zmienić wybrany wcześniej model statku i wykorzystywane rozszerzenia, ale tylko jeśli zmiana ta zostanie zaakceptowana jednogłośnie. W przeciwnym razie gracze muszą wykorzystać to, co wybrali wcześniej.

Po ukończeniu danego lotu wszystkie trzy karty misji należy odrzucić. Podczas kolejnej rundy gracze będą musieli wylosować trzy kolejne misje, z których wybiorą tę właściwą.

## Rozgrywka

Rozgrywka podczas danego lotu przebiega zgodnie ze specjalnymi zasadami z karty misji. Wygrywa ten z graczy, który ukończy lot z więcej niż 20 kredytami! Oczywiście część z graczy będzie większymi zwycięzcami od innych.



Jeśli umrzecie... no tak, jedna z historii przewiduje taką możliwość, ale tylko jeśli będziecie nieostrożni. W każdym razie, jeśli umrzecie, możecie przez resztę rozgrywki udawać martwego albo wrócić do gry podczas następnej rundy jako nowy pilot (tym razem z 1 kredytem na koncie).



## KORZYSTANIE Z INNYCH ROZSZERZEŃ

Rozszerzenie „Misje” jest w pełni kompatybilne ze wszystkimi dodatkami, które wyszły wcześniej:

### Części i karty przygód

Zasady „Misji” uwzględniają, że gracze mogą korzystać z części i przygód z dwóch „Przyczep”.

### Statki

Nowe części i superkarty nadają się do wykorzystania ze wszystkimi statkami. Różne statki posiadają jednak różne słabości, dlatego niektóre z nich mogą nie nadawać się idealnie do niektórych misji. W każdym takim przypadku będzie to zaznaczone na karcie misji.

### Piąte koło (rozgrywka na 5 graczy)<sup>1</sup>

W grze na 5 graczy walka o kluczowe części będzie trochę bardziej zażarta, ale misje nadal będą działać. Jediną superkartą, która wymaga specjalnych zasad dla piątego gracza, jest strefa taktyczna.

No cóż, dodatkowych zasad wymaga też pewnie „Misja eskortowa” – ale żeby je zapisać, potrzebowalibyśmy większej karty. Podczas gry na 5 osób albo z niej zrezygnujcie, albo wykażcie się kreatywnością.

### Trudna trasa<sup>1</sup>

W zasadzie nie potrzebujecie trudnych tras. Po co Wam wybuchowe baterie, kiedy możecie zapchać statek wybuchowymi częściami? Zresztą, superkarty już dostatecznie utrudnią Wam życie. Niektóre kombinacje są obłądnie niszczyielskie.



Wiem, gracze, którzy lubią trudne trasy, zazwyczaj nie słuchają ostrzeżeń. No cóż... powodzenia!

### Nieczyste zagrania<sup>1</sup>

Jeśli gracze z nieczystymi zagraniem, sugerujemy wybranie statków i misji na początku gry, przed rozdaniem kart nieczystych zagrań. W ten sposób wybieriecie misje, które będą Was interesować, nie martwiąc się, czy pasują one do Waszych kart.

### Zespół wsparcia<sup>2</sup>

Podobnie jak w przypadku nieczystych zagrań, gracze powinni wybrać statki i misje przed dobraniem sobie zespołów wsparcia. Wybór załogi z myślą o przyszłych misjach może być dla graczy całkiem interesującą decyzją do podjęcia.

Nie ma co przesadzać. Nawet jeśli jesteście doświadczonymi pilotami, możecie spróbować wykonać kilka misji jedynie z grą podstawową. W ten sposób przekonacie się, z czym macie do czynienia.

## TWORZENIE WŁASNYCH MISJI

Macie części z ładunkiem. Macie superkarty. Macie 16 przykładowych misji. Udanej zabawy.





# CZĘŚCI Z ŁADUNKIEM

Od teraz nie będziesz już przewozić samych rur.



Gracze nie zawsze będą korzystać z wszystkich części z ładunkiem. To od misji zależy, które z nich należy użyć. Różne misje będą wymagać różnych rodzajów ładunków. Jeśli opis misji nakaze graczom dodać jakieś części do magazynu, należy je po prostu pomieszać z normalnymi częściami. Części z ładunkiem mają charakterystyczne rewery, dlatego gracze zawsze będą wiedzieć, co losują, nawet jeśli żeton będzie zakryty.



Już się tak nie cieszcie. Części z ładunkiem rzadko się na coś przydadzą. W zasadzie zazwyczaj tylko przysparzają kłopotów. Uwierzcie mi, jeśli misja by tego nie wymagała, wcale nie chcielibyście ich na swoich pokładach.

**Części z ładunkiem nie można odłożyć na później.** Jeśli gracz zdecyduje się nie montować danej części na statku, musi odłożyć ją awerssem do góry do magazynu (wyjątek: w misji „Kurs wysokokowy” gracze rozpoczynają grę z dwoma odłożonymi na bok częściami z delikatnym ładunkiem).

Po zakończeniu lotu, ale przed przygotowaniem gry do kolejnego lotu, należy usunąć z magazynu wszystkie części z ładunkiem.

## RODZAJE CZĘŚCI Z ŁADUNKIEM

### Ładunek wybuchowy.

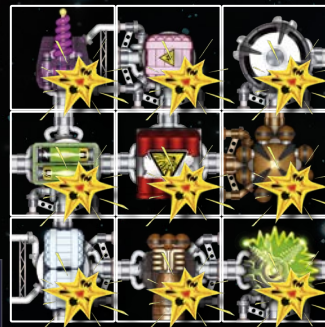


Czy nie byłoby bezpieczniej produkować materiały wybuchowe na planetach, które ich potrzebują, zamiast taszczyć je przez pół Galaktyki? Cóż, to podchwytliwe pytanie. Na takie pytania najlepiej odpowiadają eksperci, a wynajęcie ekspertów do najtańszych przedsięwzięć nie należy. No i jest z pewnością znacznie droższe od wynajęcia pilotów ciężarówek, którzy gotowi są przewieźć wszystko za marne grosze.

**Jeśli ładunek wybuchowy ulegnie zniszczeniu, wybuchnie i zniszczy wszystkie części znajdujące się na ośmiu sąsiadujących z nim polach (również po przekątnej).**

Jeśli eksplozja zniszczy kolejne wybuchowe części, one również wybuchną. To tak zwana reakcja łańcuchowa.

Części z ładunkiem wybuchowym oraz wybuchowe towary i baterie z trudnej trasy<sup>1</sup> wybuchają zgodnie z tymi samymi zasadami.





## Zniszczenie, odpadnięcie, poświęcenie

Część może zostać utracona na jeden z trzech sposobów. Tylko zniszczenie wywołuje specjalny efekt wybuchowego i delikatnego ładunku (patrz poniżej).



Część może zostać **zniszczona** przez meteory, ostrzał lub karty typu sabotaż (karty, które fabularnie odnoszą się do niszczenia; karta sabotaż nie używa słowa „zniszczyć”, bo nigdy nie sądziliśmy, że będzie nam ono potrzebne).

Część może **odpaść**, jeśli w wyniku jakiegoś wydarzenia nie będzie już połączona z resztą statku. Do tej kategorii zalicza się również części, które odpadną w wyniku zniszczenia innych części. Żrący pył z tego rozszerzenia sprawia, że części odpadają od statków mimo braku zniszczeń. Taki sam efekt ma radioaktywny przeciek<sup>2</sup>. **Części, które odpadły, nie aktywują efektów wybuchowych i delikatnych ładunków.**

W tym rozszerzeniu znajduje się czarna dziura, która może zmusić gracza do poświęcenia części, aby się z niej wydostać. **Poświęcone części nie aktywują efektów wybuchowych i delikatnych ładunków.**



## Delikatny ładunek



Napoje przewozi się w szklanych butelkach. To oczywiste. Nikt nie chce pić czegoś, co pochodzi ze stalowego zbiornika. Z drugiej strony drewniane beczki zaczynają stanowić problem po opuszczeniu atmosfery... nie mówiąc już o kosmicznych termitach.

**Delikatny ładunek zostanie zniszczony, jeśli zniszczeniu ulegnie jedna z ośmiu sąsiadujących z nim części (również po przekątnej).**

Zniszczenie delikatnego ładunku spowoduje zniszczenie wszystkich sąsiadujących z nim innych delikatnych ładunków. Szklane odłamki dostaną się dosłownie wszędzie!



Jest taka legenda o pilocie ciężarówki imieniem Johnny, który zbudował statek ze szklanych aparatów do destylacji i ruszył nim w przestrzeń kosmiczną. Odpierał ataki piratów, ślizgał się po horyzontach zdarzeń czarnych dziur i odbijał meteory gołymi rękami. Pewnego dnia osiedlił się i założył destylarnię Johnny Skywalker. Niektóre niedowiarki twierdzą, że cała ta historia to tylko element kampanii marketingowej. Te niedowiarki powinny spróbować altairańskiej ultrawhiskey trzykrotnie destylowanej w jądrze supernowej.



Jeśli dostarczaliście skrzynki z napojami dla barmana z gry wideo, to wiecie, że ich mechanika była inna. Gdy butelki się tłukły, skrzynka pozostawała w jednym kawałku.

Zasady gry planszowej są inne. Po pierwsze, nie chcieliśmy zmieniać żetonów, aby można było na nich zaznaczać rozbite butelki. A po drugie – i co najważniejsze – rozpadające się statki są bardziej zabawne.

## Ciężki ładunek



Te megamasywne sztabki kosmostali mają dwie interesujące właściwości. Jedna z nich jest nawet przydatna:

**Meteory i ostrzał nie są w stanie zniszczyć ciężkiego ładunku, jeśli trafią go w bok nieposiadający połączeń.** Innymi słowy, gładkie strony ciężkiego ładunku są pokryte **niezniszczalnym poszyciem**<sup>1,2</sup>. Strony z połączeniami są nadal podatne na uszkodzenia, tak jak wszystkie inne części. Ciężki ładunek może również zostać zniszczony w wyniku efektów, które nie trafiają go z konkretnej strony, na przykład wskutek sabotażu, działania komandosów<sup>2</sup> lub eksplozji ładunku wybuchowego.

Wreszcie! Użyteczne części z ładunkiem... więc gdzie jest haczyk?

**Po ustaleniu mocy silników gracz odejmuje od niej sumę masy swojego ciężkiego ładunku.**

Wynik tego równania to ostateczna moc silników, która może być nawet ujemna. Dobra wiadomość jest taka, że premię zapewnianą przez brązowego kosmitę bierze się pod uwagę przed odjęciem masy sztabela. Jeśli gracz ma na przykład 2 pojedyncze silniki, brązowego kosmitę i ciężki ładunek o łącznej masie 4, jego ostateczna moc silników wyniesie 0. Gdyby nie miał silników, brązowy kosmita nic by nie poradził i ostateczna moc silników wyniosłaby -4.

Gracz musi zrezygnować z lotu, jeśli w wolnej przestrzeni jego moc silników wynosi 0 lub mniej – to oczywiste. Z drugiej strony w strefie walk mocy silników o wartości 0 jest lepsza od -4.

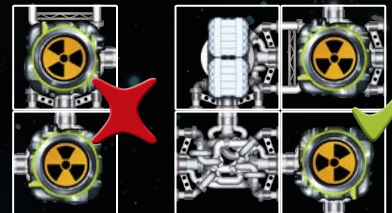
Jeśli masz jakieś pojęcie o fizyce, to z pewnością wiesz, że im cięższy ładunek, tym mocniejszych silników potrzebujesz. Naprawdę ciężki ładunek może całkowicie zatrzymać Twój statek. Może się jednak zdarzyć, że kilkoro z pozostałych pilotów zna się na fizyce troszeczkę lepiej i podda w wątpliwość nasze rozumowanie. Nie słuchaj ich. Kiedy oni będą się rozwódzić na temat energii, rozpadu i takich tam głupstw, Ty odpal swoje silniki i zostaw ich w tyle. To im pokaże!

## Ładunek radioaktywny



Ładunek radioaktywny musi przestrzegać dwóch zasad:

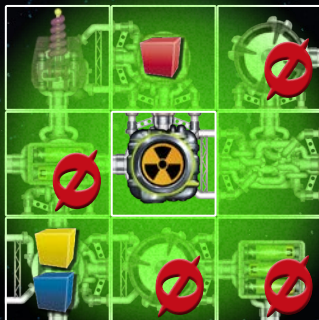
**Dwa ładunki radioaktywne nie mogą być ze sobą połączone** (nawet przez moduły routerowe<sup>2</sup>). Jeśli tak się stanie, uważa się to za błąd konstrukcyjny, który należy naprawić poprzez usunięcie jednej z tych części.





Części znajdujące się na ośmiu sąsiadujących polach nie mogą zawierać znaczników baterii ani stojących figurek członków załogi. Załogobotom<sup>2</sup> nic się nie stanie. Roboty świetnie radzą sobie z promieniowaniem. Kosmonautom leżącym w **komorach hibernacyjnych**<sup>1</sup> też nic nie będzie – o ile żaden efekt nie sprawi, że będą przytomni (np. recepcjonista hotelowy<sup>2</sup>). Gracz może ich oczywiście obudzić w normalny sposób, aby zastąpić utraconych członków załogi (o ile można ich umieścić w dozwolonej kabynie)

Gracz może zamontować baterie i kabiny obok radioaktywnego ładunku, ale nie będzie mógł w nich umieścić znaczników ani figurek. Radioaktywne ładunki nie wywierają żadnego efektu na towary.



Stwierdzenie, że baterii „nie można” umieszczać w pobliżu radioaktywnego ładunku, nie jest do końca prawdziwe. Co zresztą udowodniła pewna entuzjastyczna grupa poskramiaczy mitów. Właściwie można je umieścić niezwykle blisko. Prawdziwe pytanie brzmi: co wydarzy się potem. Wspomniani wyżej entuzjaści będą mieli dużo czasu na kontemplację tego pytania w więziennej celi orbitującej wokół Syriusza. W związku z tym ułatwmy sobie życie i załóżmy, że baterii faktycznie nie można umieszczać w pobliżu radioaktywnego ładunku.



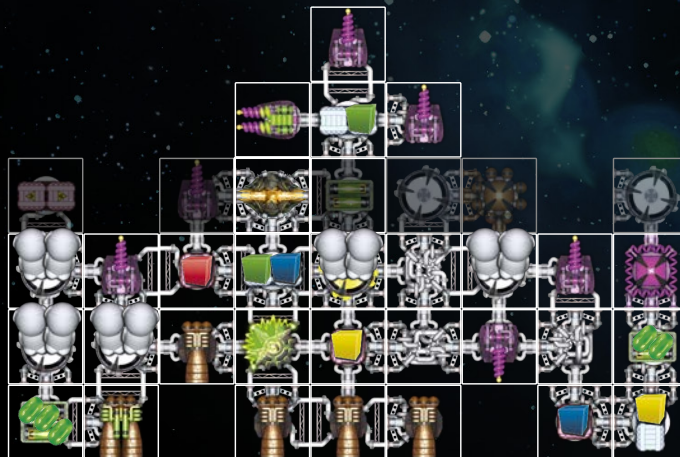
## Artefakty



Słyszeliście może o kwantowej teorii obcych gatunków? Próbujecie wyjaśnić przedziwny fenomen: gdy Wydział Kosmicznego Transportu oferuje ulgi podatkowe dla kosmicznych kupców, w Galaktyce aż roi się od obcych cywilizacji. Ale gdy Wydział chce poznać miejsce pochodzenia jakichś kłopotliwych obiektów, na przykład tych artefaktów, ludzkość okazuje się być nagle sama we Wszechświecie.

Artefakty kosmitów występują pod dwiema postaciami: pojedynczej i podwójnej. Pojedyncze są lepsze, bo są tylko w połowie tak nieprzyjemne, jak podwójne.

**Pojedynczy artefakt zamienia swój rząd albo kolumnę w martwą strefę.** To, czy wpływa na rząd, czy też kolumnę, zależy od jego ułożenia, co pokazano na poniższym rysunku:





**W martwej strefie nie działa nic prócz połączeń, niezniszczalnego poszycia i części z ładunkiem.**



Już Was słyszę: „Jak to nic nie działa?”. Ano nic nie działa. W częściach w martwej strefie nie można trzymać towarów, znaczników baterii ani figurek członków załogi. Takie części nie wzmacniają Waszej załogi i nie zapewniają mocy silników ani siły ognia. Nie osłaniają statku ani nie pozwalają mu wykonywać manewrów unikowych. Moduły podtrzymywania życia nie podtrzymują życia. Nic. Nie. Działa.

A Wy pytacie: „A co z...?”.

Nie. Odpowiedź brzmi: nie.

No, chyba że pytaliście o nowe części z ładunkiem z tego rozszerzenia. Bo one działają bez problemu.

Niektóre elementy z rozszerzeń, zwłaszcza **zespoły wsparcia**<sup>2</sup>, pozwalają przydzielać częściom funkcje, których normalnie nie mają. Martwa strefa wyłącza wszystkie aktywne funkcje, ale właściwości strukturalne działają bez zarzutu.

Połączenia części są elementami strukturalnymi. Tak jak i niezniszczalne poszycie. A także efekty części z ładunkiem z tego rozszerzenia. Wszystko inne nie działa, w tym **moduły routerowe**<sup>2</sup> i inne podobne efekty.

Z pewnością już wiesz, co robią podwójne artefakty, ale i tak Ci powiemy: **podwójne artefakty zamieniają w martwą strefę zarówno swój rząd, jak i kolumnę**. Przynajmniej nie musisz się martwić zwróceniem artefaktu we właściwą stronę.

Martwa strefa działa w taki sam sposób jak karta **trudnej trasy**<sup>1</sup> o tej samej nazwie. Istnieje jednak pewna różnica, która czyni martwą strefę artefaktu wyjątkową: **gracz nie może umieścić drugiego artefaktu w martwej strefie innego artefaktu**.

Pracownicy stacji naukowej Deneb X badają właśnie efekty wprowadzenia artefaktu w martwe pole innego artefaktu. Przynajmniej zapowiedzieli, że będą to robić. Nie było od nich ostatnio żadnych wieści.

Jeśli gracz straci artefakt podczas lotu, jego martwa strefa zniknie, a części zaczną działać. Kabiny i baterie pozostaną puste.



Istnieje jedna hipotetyczna sytuacja, w której utrata artefaktu uczyni statek gracza niezgodnym z zasadami (i zmusi go do usunięcia części). Do zaistnienia tej sytuacji wymagany jest jeszcze pewien inny rodzaj części z ładunkiem, a także część pochodząca z „Kolejnej dodatkowej przyczepy”. Potraktujcie tę zagadkę jako pracę domową.

## STATKI SKŁADAJĄCE SIĘ Z WIELU CZŁONÓW

Niektóre klasy statków (**IIIA**<sup>1</sup> i **IVC**<sup>3</sup>) składają się z kilku członów. Zasady dotyczące części z ładunkiem i superkart są w takiej sytuacji dość intuicyjne:

Martwa strefa artefaktu rozciąga się wzdłuż albo w poprzek (albo jedno i drugie) całej planszy, wobec czego może wpływać na części znajdujące się na oddzielnych członach. Zasady i karty dotyczące B sąsiadujących z częścią pól bierze się pod uwagę, nawet jeśli (ze względu na jakąś dziwną interakcję zasad) jedno z sąsiadujących pól znajduje się na innym członie.

Kara wynikająca z ciężkiego ładunku dotyczy tylko członu, na którym zamontowano daną część.

# SUPERKARTY

Niektóre przygody są bardziej niezapomniane od innych.



Niektóre karty przygód są pomocne, a inne szkodliwe. W przypadku superkart tylko połowa tego stwierdzenia jest prawdziwa. Ale ta połowa, stary, mówię Ci, ta połowa jest prawdziwa na bank!

## SUPERKARTY PODCZAS BUDOWY



Superkarty różnią się od zwykłych kart przygód charakterystycznymi rewersami. Chociaż mają tylko jeden „poziom”, gracze mogą korzystać z tej samej talii superkart podczas lotów różnych poziomów. Jeśli będzie to konieczne, treść karty dostosuje się do poziomu lotu (im poziom wyższy, tym karta bardziej nieprzyjemna!).

Superkarty mają być trudne, ale nie niepokonane. Zazwyczaj gracze będą mieć okazję, aby je obejrzeć podczas budowania statków, a co za tym idzie, odpowiednio się na nie przygotować. Jeśli macie w swoim towarzystwie chojraka, który nie lubi podglądać kart, przekonajcie go, aby tym razem zrobił wyjątek.



**Jeśli nie korzystacie z „Kolejnej dodatkowej przyczepy”, usuńcie z talii wszystkie 3 kopie nalotu robopolicej. Bez tego rozszerzenia nie będziecie mieć żadnych środków obronnych przeciwko najeźdźcom.**





Jeśli treść misji nie stanowi czego innego, superkarty należy wtasować do talii przygód, tak jak normalne karty. Taką talię należy potasować, tak aby na wierzchu znalazła się normalna karta przygody odpowiadająca poziomem poziomowi lotu.



Najlepiej potasować karty, nie patrząc na nie. Gdy potasujecie je dość dobrze, spójrzcie na wierzchnią kartę. Jeśli nie odpowiada poziomowi obecnego lotu, potasujcie je jeszcze trochę.

Karty **nieczystych zagrań**<sup>1</sup> wtasowuje się do talii zgodnie z normalnymi zasadami. Najpierw należy potasować karty przygód i superkarty, a dopiero potem wtasować karty nieczystych zagrań.

## SUPERKARTY PODCZAS LOTU

Superkarty, podobnie jak zwykle karty przygód, opisują różne przygody, które mogą przytrafić się na szlaku. Na następnych stronach opisano poszczególne karty, natomiast poniżej znajduje się kilka ogólnych uwag:

- Superkarty wpływają na wszystkich graczy.
- Nie zapewniają żadnych nagród... ale samo przeżycie ich bez otrzymania uszkodzeń jest już wystarczającą nagrodą.
- Efekty wielu superkart są zależne od poziomu lotu i kumulują się.

**Wzmocniacz silników**<sup>1</sup> pozwala unikać kart przygód i nadaje się również do omijania superkart. Niestety superkarty są tak potężne, że ich efekty da się odczuć nawet w hiperprzestrzeni. Każdy statek albo człon statku, który podczas rozpatrywania superkarty znajduje się w hiperprzestrzeni (bez względu na to, czy wskoczył w nią teraz, czy podczas rozpatrywania poprzedniej karty), musi rozpatrzyć jeden ciężki ostrzał od przodu.

Gdy więc pozostali piloci będą się borykać z jakimś zagrożeniem, Ty weź w ręce kości i zadaj sobie pytanie: czy naprawdę było warto?

## RODZAJE SUPERKART

### Deszcz meteorów

W każdym znacnym przybytku, do którego piloci ciężarówek udają się, żeby sobie pofolgować, rozmowa prędzej czy później zbcoczy na znane tory: jaka jest szansa, że pojedynczy mały meteor trafi w to jedno odsłonięte połączenie? Jakis nieostrożny krzykacz powie, że jedna na milion. Rozczochrana, brudna od oleju weteranka rzuci z końca baru, że na jej statku przytrafia się to co najmniej w połowie przypadków. Jegomość w okularach zacznie prowadzić obliczenia na skrawku serwetki, próbując wyjaśnić, że zależnie od miejsca trafienia szansa wynosi jeden do sześciu albo jeden do dwunastu. Wtedy krzykacz pochwyci skrybę za kołnierz, próbując mu wyjaśnić różnicę między teorią a praktyką... i to właśnie doskonała okazja, żebyś Ty, ze swojego stolika w zacienionym kącie, spytał najbardziej złowieszczym głosem, na jaki Cię stać: „A widzieliście kiedyś deszcz meteorów?”.



Deszcz meteorów to generalny test wytrzymałości kadłuba Twojego statku. Małe meteory nadlecają z dwóch kierunków i uderzą w każdy rząd i kolumnę. Nie będzie żadnych rzutów kośćmi.

Zakrzywiona strzałka wskazuje, gdzie zaczyna się i kończy nawałnica. Meteory należy rozpatrywać jeden po drugim, w tej właśnie kolejności. Efekt każdego meteoru jest identyczny z efektem małego meteoru ze skupiska meteorów, można się więc przed nim bronić w normalny sposób.



Jeśli nie masz żadnych odsłoniętych połączeń, możesz na wszystko machnąć ręką. Jeśli jednak masz, kolejność trafień może mieć znaczenie. Trafienie w jedno połączenie może odsłonić kilka kolejnych. Trafienie od przodu może zniszczyć tarczę, która mogła ochronić Twoją prawą burzę itd.



**Silniki manewrowe<sup>2</sup>** nie ochronią Cię przed deszczem meteorów, bo meteorzy trafiają w każdą kolumnę i każdy rząd.

Należy zignorować wszystkie dziwne systemy numeracji pól (np. z klas **IA<sup>1</sup>**, **IC<sup>3</sup>** i **IIC<sup>3</sup>**). Meteorzy trafiają każdy rząd i kolumnę dokładnie jeden raz, bez względu na jego lub jej numer (w przypadku klas **IC<sup>3</sup>** i **IIC<sup>3</sup>** należy zignorować transwymiarową granicę).

Jeśli boki statku są dziwnie zdefiniowane (np. jak w klasach **IIB<sup>2</sup>** i **IIIC<sup>3</sup>**) i należy wykonać rzut kośćmi, aby ustalić, który rząd albo kolumna będzie „bokiem”, należy go wykonać tylko raz i wykorzystać wynik dla wszystkich meteorów nadlatujących z tego kierunku (w przypadku klasy **IIIC<sup>3</sup>** należy rzucić dwa razy, raz dla pierwszego meteoru, a potem dla pierwszego meteoru nadlatującego z drugiej strony).

## Alarm meteorowy

Pierwsi piloci ciężarówek, którzy je napotkali, myśleli, że to tylko kombinacje skupisk meteorów i pecha.

Po zbadaniu ponad tysiąca zgłoszeń ubezpieczeniowych pangalaktyczni aktuariusze zauważyli pewien wzorzec. Alarm meteorowy to dowód, że w niektórych zakątkach Galaktyki Wszechświat naprawdę chce Cię dorwać.



Alarm meteorowy składa się z kilku dużych meteorów nadlatujących z dwóch kierunków. Liczba meteorów zależy od poziomu lotu. Pierwszy wiersz z karty odnosi się do wszystkich lotów. Drugi do lotów II lub wyższego poziomu. Trzeci do lotów III lub wyższego poziomu, a wiersz z dołu karty dotyczy tylko lotów **IV poziomu<sup>2</sup>**. Gracze mogą zakryć wiersze, które ich nie dotyczą, inną kartą.

Lider konwoju rzuca kośćmi za każdą strzałkę z danego wiersza. Gracze bronią się przed tym meteorom (lub też się nie bronią...) zgodnie z zasadami dużych meteorów ze skupiska meteorów.

Jeśli na symbolu strzałki znajduje się kostka, wynik z jednej z kości jest już znany i gracz rzuca tylko drugą kością. Te meteorzy znacznie częściej będą trafiać w sam środek Waszych statków.

Taką sytuację nadal uważa się za rzut, dlatego silniki **manewrowe<sup>2</sup>** mogą zmienić rząd albo kolumnę w normalny sposób.

W przypadku statków wymagających rzutu tylko jedną kością (**IC<sup>3</sup>** i **IIC<sup>3</sup>**), należy z niego zrezygnować. Kość widoczna na karcie meteorowego alarmu wskazuje uzyskany wynik. W przypadku statków wymagających rzutu jedną kością po drugiej (**IIB<sup>2</sup>** i **IIIC<sup>3</sup>**), kość widoczna na karcie alarmu meteorowego wskazuje wynik pierwszego rzutu.

Inną ciekawą właściwością alarmów meteorowych jest fakt, że duże meteorzy mogą nadlecieć od tyłu. **Duży meteor nadlatujący od tyłu może zostać zestrzelony skierowanym w jego stronę działem znajdującym się w tej samej lub sąsiedniej kolumnie.** Gdy goni Cię meteor, masz trochę więcej czasu na manewry – przynajmniej więcej, niż gdyby miał uderzyć w Twoją przednią szybę. Działa to w taki sam sposób jak ostrzał meteorów nadlatujących od boku.

### INWERSJA METEORÓW



To oficjalna zmiana zasad, którą należy zastosować również w przypadku **inwersji meteorów<sup>1</sup>**. Tworząc wersję cyfrową gry, doszliśmy do wniosku, że swoboda w radzeniu sobie z meteorami nadlatującymi od tyłu może tylko ulepszyć rozgrywkę. Wiedzicie? Wszechświat nie zawsze chce Was dorwać.

# Czarna dziura

Pierwotnie kierowcy ciężarówek zasiadali za kierownicą osiemnastokołowców i przemierzali powierzchnię planety. Współcześni piloci ciężarówek latają wzdłuż i wszerz Galaktyki.

Mimo wszystko ci ostatni rozpoznaliby u siebie wiele starożytnych zwyczajów. Nadal lubią podróżować w konwoju, nadal wolą lecieć szybciej niż wolniej i nadal muszą omijać dziury.

## CZARNA DZIURA

I 4

II 5

III 7

IV 8



Jeśli zobaczysz jedną z takich dziur, odpal silniki i czym prędzej się stamtąd wynoś!

Siła czarnej dziury zależy od poziomu lotu. Na przykład siła tej karty na II poziomie lotu wynosi 5. **Żebyś mógł wyrwać się z czarnej dziury, moc Twoich silników musi być równa albo większa od siły czarnej dziury. W przeciwnym razie zostaniesz wessany.**

Jeśli nie dorównujesz sile czarnej dziury, nie martw się. **Jeśli zostajesz wessany, nadal możesz uciec, poświęcając dwie części za każdy brakujący punkt siły.**

Gracze rozpatrują czarną dziurę po kolei, począwszy od lidera konwoju. Podczas swojej tury gracz może w dowolnej kolejności zasilać podwojnę silniki i odrzucać części. Dzięki temu może zużyć baterie, a potem poświęcić część, z której pochodziły. Moc silników zostanie jednak policzona dopiero po zakończeniu odrzucania części. Jeśli więc gracz odrzuci silnik, nie uzyska jego mocy. Jeśli poświęci moduł podtrzymywania życia brązowego kosmity, kosmita ten nie zapewni swojej premii itd.

Jeśli gracz nie ma dostatecznie dużo części, aby pokryć różnicę... no cóż, w pewien sposób poświęci je wszystkie. Jednocześnie zostanie zmuszony do rezygnacji z lotu, chociaż jest to dość łagodne określenie tego, co się faktycznie stanie.

Zawsze możecie mieć nadzieję, że przyjemna teoria o czarnych dziurach jest prawdziwa. Jaka to teoria, spytaście? Ano ta, która mówi, że obiekty wpadające do czarnej dziury wyłaniają się z białej dziury w świecie równoległym, w którym meteory składają się z płatków róż, pracci serdecznie Was witają i wręczają cenne towary i każdy może nabyć tęczowego jednorożca za rozsądną cenę.



To, ile gracz musi poświęcić części, zależy tylko od mocy jego silników – gracz nie może odrzucić większej liczby części niż to konieczne. Jeśli jego moc silników wynosi 4, a potrzebuje mocy 5, musi poświęcić dwie części i to takie, które nie spowodują odpadnięcia kolejnych. Bo i po co? Co prawda, jest taka jedna misja, która nagradza za utracone części... ale „wyrzuciłem połowę statku do czarnej dziury, bo takie miałem widzimisię” nie brzmi jak szczególnie pasjonująca historia.

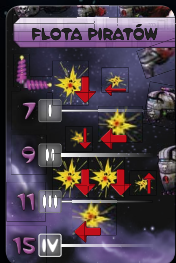
W przypadku statków składających się z wielu członów (klasy IIA<sup>1</sup> i IVC<sup>3</sup>) należy wprowadzić poniższe zmiany:

1. Siłę czarnej dziury należy podzielić przez liczbę członów składających się na klasę Twojego statku, a następnie zaokrąglić w górę (należy dzielić przez liczbę członów, z którą wszyscy rozpoczęli lot, a nie liczbę członów, jaka Ci pozostała).
2. Każdy członek należy traktować jak osobny statek: musi on samodzielnie wyrwać się z czarnej dziury, a w razie niedostatecznej mocy silników, poświęcić własne części.



## Flota wroga

Spotkanie floty niesie ze sobą pewne korzyści, których nie zapewniają zwykle spotkania z wrogami. Po pierwsze, flota atakuje wszystkich, więc statek lecący na przedzie konwoju nie zepsuje innym zabawy. Po drugie, pokonanie floty nie zapewnia żadnej nagrody, więc nie wzbudzi u współgraczy zazdrości.



Siła floty zależy od poziomu lotu. Ta flota piratów będzie mieć na II poziomie lotu siłę 9. Wszystko, co znajduje się poniżej wiersza odpowiadającego obecnemu poziomowi lotu, należy zignorować. Gracze mogą zakryć wiersze, które ich nie dotyczą, inną kartą.

W przeciwieństwie do zwykłych wrogów, którzy zawsze atakują od przodu, wrogie floty mogą przeprowadzać ataki z kilku stron, tak jak pokazano to na kartach. To może być dla Was całkiem korzystne. Rysunek działa wskazuje, które z Waszych dział są zwrócone w kierunku floty. **Obliczając siłę swoich dział, należy dodać pełną siłę dział zwróconych we wskazanych kierunkach i połowę siły pozostałych dział.** Na przykład przeciwko flocie łupieżców pojedyncze dział zwrócone do przodu zapewnia pół punktu siły, a działa zwrócone we wszystkich innych kierunkach po jednym punkcie siły. Fioletowy kosmita zapewnia swoją premię zgodnie z normalnymi zasadami.

Począwszy od lidera, gracze deklarują swoją siłę ognia:

- Jeśli siła ognia gracza jest równa albo wyższa od siły danego wroga na obecnym poziomie lotu, nic się nie dzieje.
- Jeśli siła ognia gracza jest równa albo wyższa od siły danego wroga na niższym poziomie lotu, ale niższa od siły danego wroga na obecnym poziomie lotu, gracz otrzyma część kar. Mianowicie, otrzyma jedynie kary wynikające z wierszy, których siłę nie jest w stanie dorównać, a które nie znajdują się poniżej wiersza obecnego poziomu

lotu (natomiast nie otrzyma kar z wiersza poziomu, którego siłę dorównał, i wszystkich wierszy powyżej).

- Jeśli siła ognia gracza jest mniejsza od siły wroga na i poziomie lotu, otrzyma on wszystkie kary, począwszy od górnego wiersza, a skończywszy na wierszu obecnego poziomu lotu.

Dla ułatwienia gracze mogą umieścić swoje dodatkowe figurki statków kosmicznych obok wiersza, którego siłę co najmniej dorównują (lub umieścić je na szczycie karty, jeśli ich siła ognia jest mniejsza od siły wroga z I poziomu lotu).

Jeśli karą jest ostrzał, lider konwoju rzuca tylko raz za każdą salwę. Wynik rzutu ustala miejsce trafienia dla wszystkich objętych ostrzałem statków (czyli zgodnie z normalnymi zasadami). Kary kumulują się. Jeśli na przykład podczas lotu III poziomu gracz o siłę ognia 5 spotka flotę króla piratów, będzie musiał poświęcić 3 członków załogi i 7 towarów (oczywiście najlepszych). Gracz o siłę ognia 6 straci 3 członków załogi i 4 towary. Gracz o siłę ognia 8,5 straci tylko 4 towary, a gracz o siłę 9 lub więcej nie straci nic.

## Strefa taktyczna

Doświadczony pilot ciężarówki rzuci tylko okiem na strefę taktyczną i powie: „O, wygląda na to, że będę potrzebował dużej liczby silników, dział i załogi”. Prawda jest taka, że nawet nie musi patrzeć – zawsze dobrze jest mieć dużo silników, dział i załogi... chyba że znajdujesz się akurat w strefie taktycznej.



Strefy taktyczne przypominają strefy walk. Gracze porównują swoje statki i ten, który wypadnie najgorzej, otrzyma jakąś karę.

Zamiast trzech poleceń strefa taktyczna posiada dwie kolumny, które rozpatruje się po kolei, najpierw lewą, a potem prawą. Zamiast mierzyć się w jednej kategorii, gracze będą sprawdzać różnicę między dwoma kategoriami (na co wskazuje szczyt kolumny).



Gracze przeprowadzają swoje obliczenia po kolei, począwszy od lidera konwoju. Kiedy przyjdzie jego kolej, gracz może zdecydować, które części zasilić bateriami, ale pozostałe części należy policzyć normalnie, nawet gdyby gracz nie miał na to ochoty.

Przykładowo, zgodnie z treścią strefy taktycznej z sąsiedniej strony gracze powinni mieć więcej członków załogi niż siły ognia. W związku z tym nikt nie będzie zasiliał podwójnych dział. Każdy gracz będzie musiał jednak policzyć wszystkie swoje pojedyncze działa i dodać premię za fioletowego kosmitę (jeśli gracz posiada **magazyn załogobotów<sup>2</sup>**, to byłby dobry moment, żeby z niego skorzystać; nie należy też zapomnieć o dodaniu premii za **zbrojownię<sup>2</sup>**).

Każdy z graczy określa swoją siłę ognia, a następnie odejmuje ją od liczby posiadanych członków załogi. Gracz o najniższym wyniku otrzymuje karę. W przypadku remisu karę otrzyma gracz lecący najbardziej z przodu konwoju.



Hej, jesteśmy pilotami ciężarówek! Nie musimy bawić się w liczby ujemne. Załatwimy to w dwóch krokach:

Czy ktoś ma mniej członków załogi niż siły ognia? To niedobrze. Według karty powinniście mieć więcej. Jeśli jest tylko jedna taka osoba, to ona otrzyma karę. Jeśli jest ich więcej, wszystkie takie osoby odejmują swoją liczbę członków załogi od siły ognia. Karę otrzyma osoba o najwyższym wyniku.

Jeśli wszyscy gracze mają więcej członków załogi niż siły ognia (tak, jak pokazano to na karcie), po prostu odejmijcie siłę ognia od liczby członków załogi. Tadam! Macie liczby dodatnie. Gracz o najniższym wyniku otrzyma karę.

W przypadku remisu karę otrzyma pilot lecący najbardziej z przodu konwoju. To już tradycja.

Teraz już wiemy, kto otrzyma karę. A jaka to kara?

Kara jak zawsze zależy od poziomu lotu i ulega kumulacji, podobnie jak kara wynikająca z karty floty wroga. Gracz musi ponieść efekty każdego wiersza znajdującego się powyżej wiersza obecnego poziomu lotu (włącznie z tym wierszem!). Przykładowo, podczas lotu III poziomu gracz musiałby poświęcić 5 członków załogi i stracić 5 dni lotu.

Gracze mogą zakryć wiersze, które ich nie dotyczą, inną kartą. W ten sposób wszyscy będą widzieć jedynie możliwe do otrzymania kary.

Po rozpatrzeniu lewej kolumny należy rozpatrzyć kolumnę prawą. W naszym przykładzie moc silników graczy powinna być większa od ich siły ognia. W związku z tym gracze będą pewnie zasilali podwójne silniki, a podwójne działa zostawią w spokoju. Siłę ognia należy za każdym razem policzyć od nowa, bo mogła ulec zmianie. Na przykład gracz mógł w wyniku rozpatrywania pierwszej kolumny stracić kosmitę, który nie zapewnił mu już premii podczas rozpatrywania drugiej kolumny. Jeśli gracz zasilił podwójne działło podczas rozpatrywania pierwszej kolumny, a chciałby otrzymać jego premię podczas rozpatrywania drugiej kolumny, musi to zrobić ponownie (oczywiście nikt o zdrowych zmysłach nie chciałby tego zrobić, chyba że dla żartu).

W grze na pięciu graczy<sup>1</sup> karę otrzyma również drugi najgorszy gracz. Całkowitą karę drugiego gracza należy zmniejszyć o jeden dzień, jednego członka załogi i jeden towar. Należy też zignorować pierwszy ciężki ostrzał.



## Superkarty specjalnych wydarzeń



Wśród superkart znalazło się sześć nowych specjalnych wydarzeń. To różne wersje gwiazdnego pyłu, epidemii i **radioaktywnego przecieku**<sup>2</sup>. Jesteśmy pewni, że przypadną Wam do gustu (bo kto nie lubi porządnej zarazy?).

Na każdej karcie znajduje się opis jej efektu, a także ilustrujący go przykład.



## Nalot robopolicii



Jeśli nie gracze z częściami i zasadami z „Kolejnej dodatkowej przy-czepy”<sup>2</sup>, usuńcie te karty z talii.

Nalot robopolicii działa podobnie do komandosów. Wszystkie różnice opisano poniżej.



W przypadku komandosów znany jest kierunek ataku, ale nie rząd lub kolumna uderzenia. Nalot robopolicii działa odwrotnie.

### Rzut za kierunek

Należy rzucić jedną kością i sprawdzić wynik w tabeli na karcie, aby ustalić, z jakiego kierunku nadejdzie nalot. Na tej konkretnej karcie wynik  lub  oznacza atak od tyłu.

### Ustalenie punktu wejścia

Robopolicia zawsze postępuje zgodnie z rygorystyczną procedurą. Białe kości na środku karty to „rzut” ustalający kolumnę albo rząd. Jeśli normalny rzut wymaga tylko jednej kości (**klasy IC<sup>3</sup> i IIC<sup>3</sup>**), „duża kość” widoczna na karcie nalotu wskazuje uzyskany wynik. W przypadku statków wymagających rzutu jedną kością po drugiej (**klasy IIB<sup>2</sup> i IIIC<sup>3</sup>**), duża kość widoczna na karcie wskazuje wynik pierwszego rzutu, a mała drugiego.

„Rzut” robopolicii nadal uważa się za rzut ustalający rząd albo kolumnę, a to oznacza, że gracz może wykorzystać **silniki manewrowe**<sup>2</sup>, aby go poprawić (o ile są one połączone z częścią, w której znajduje się jakiś członek załogi).

### Natarczywość

Robopolicia łatwo się nie poddaje. Jeśli nie trafi w statek albo trafi na bronioną część, wycofa się i spróbuje w następnym rządzie albo kolumnie (aby ustalić, który to „następny” rząd albo kolumna, wyobraźcie sobie, że robopolijanci spacerują wokół statku zgodnie z kierunkiem wskazanym przez zakrzywioną zieloną strzałkę).



Jeśli i ten rząd/kolumna się nie nadaje, spróbują w kolejnym/ej i tak dalej. Jeśli w wyniku takiego obchodu wypadną poza planszę, wrócą na nią z drugiej strony i będą kontynuować inspekcję, dopóki nie natrafia na dozwolony punkt wejścia albo dopóki nie spróbują ataku z każdego możliwego kierunku. W tym ostatnim wypadku wreszcie się poddadzą.

## Ruch

Robopolycja porusza się zgodnie z tymi samymi zasadami, co inni najeźdźcy.



Dobrze zrozumiałeś. Jeśli wiesz o nadchodzącym nalocie robopolicji, znasz też trzy możliwe kierunki ataku. Znasz też modus operandi gliń, więc możesz zbudować statek tak, aby nadziały się na system automatycznej obrony lub uzbrojonego członka załogi tuż po wejściu na pokład. Jeśli od myślenia o tym boli Cię głowa, po prostu zamontuj na statku mnóstwo zbrojowni i systemów automatycznej obrony i trzymaj kciuki, tak jak zrobiłbyś to w przypadku łowców i komandosów.

## Konfiskata

Robopolycja konfiskuje Twoje znaczniki baterii, figurki członków załogi i towary w taki sam sposób, jak zrobiłby to łowca (przynajmniej robopolicja zostawia po sobie mniej śluzu).

## Podłożenie ładunków wybuchowych

Oczywiście konfiskata to nie ich jedyny obowiązek. Robopolicja podłoży również ładunki wybuchowe w każdej części, w której odkryje niebezpieczną kontrabandę. Symbol w prawym dolnym rogu karty wskazuje, co podczas danego nalotu zostanie uznane za niebezpieczne. Za każdym razem, kiedy robopolicja skonfiskuje wskazany znacznik, figurkę albo sześcian, pozostawi po sobie również ładunek wybuchowy (który działa na tych samych zasadach, co ładunki pozostawiane przez komandosów). Podczas nalotu robopolicji ze strony 18 ładunki wybuchowe zostaną podłożone w każdej części, w której zostanie odnaleziony członek załogi. Podczas podwójnego nalotu ze strony 19 ładunki wybuchowe zostaną podłożone w każdej części, w której zostanie znaleziony znacznik baterii.

## Zatrzymanie robopolicji

Robopolicja zostanie pokonana, gdy wejdzie na bronioną część (tak, jak komandos). i podobnie jak komandos, w tym właśnie momencie odpali wszystkie podłożone do tej pory ładunki.

## Ile kroków?

Nie musisz liczyć kroków. Robopolicja będzie kontynuować nalot, dopóki nie zostanie pokonana.

No dobrze, robopolicjanci nie będą się nieustannie kręcić po Twoim statku. Opuszczą go, gdy tylko zaczną znów iść tą samą ścieżką.

Uwaga! Robopolicja może powrócić na już zbadaną część, a potem ruszyć w inną stronę niż za pierwszym razem. Robopolicjanci nie opuszczą statku, dopóki nie ukończą pełnego obchodu (lub dopóki ich nie powstrzymasz).

Jeśli robopolicja nie zostanie pokonana, jako pożegnalny prezent podłoży jeszcze jeden ładunek wybuchowy w punkcie wyjścia. Gdy opuści statek, zdetonuje wszystkie ładunki.

## Podwójny nalot



Jeden nalot składa się z dwóch współpracujących ze sobą jednostek (tak, jak w przypadku podwójnych najeźdźców). Obie jednostki spróbują dostać się na statek w tym samym punkcie wejścia, ale jeśli będzie on broniony, rozdzielią się (ruszą w przeciwnych kierunkach) i rozpoczną poszukiwania najbliższego niebronionego punktu wejścia, który mogą zaatakować.

Gracz może rozpatrzyć ruch obu jednostek w dowolnej kolejności. Ładunki wybuchowe eksplodują, gdy tylko obie jednostki opuszczą statek.

# PRZEGLĄD NOWYCH ELEMENTÓW

## Ładunek wybuchowy



Jeśli ta część zostanie zniszczona, należy zniszczyć wszystkie części znajdujące się na ośmiu sąsiadujących z nią polach (również po przekątnej).

## Delikatny ładunek



Ta część zostanie zniszczona, jeśli zniszczeniu ulegnie część znajdująca się na jednym z ośmiu sąsiadujących z nią pól (również po przekątnej).

## Ładunek radioaktywny



Na częściach znajdujących się na ośmiu sąsiadujących z tą częścią polach (również po przekątnej) nie mogą się znajdować znaczniki baterii ani stojące figurki członków załogi. Ta część nie może łączyć się z inną częścią z ładunkiem radioaktywnym.

## Ciężki ładunek



Po ustaleniu mocy silników należy od niej odjąć masę tej części. Na bokach pozbawionych połączeń ta część jest pokryta niezniszczalnym poszyciem – od tej strony nie może być zniszczona przez meteory ani ostrzał.

## Artefakt



Ta część tworzy martwą strefę w swoim rzędzie, kolumnie albo w jednym i drugim. Strefa powstaje w płaszczyźnie wyznaczonej przez kierunek żółtych promieni kosmicznej energii. W martwej strefie nie działa nic prócz połączeń, niezniszczalnego poszycia i części z ładunkiem. Ta część nie może się znajdować w martwej strefie innego artefaktu.

## Gra autorstwa Vlaady Chvatila

Ilustracje postaci: Tomáš Kučerovský

Dodatkowe ilustracje: Jakub Politzer

Skład i projekt graficzny: Filip Murmak

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Testerzy: Vítek, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matúš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Pižik, Tep, fuller, Malmed, Thran, Klok, Wizy, Orwen i inni gracze z klubu gier planszowych z Brna, ze STOH, z Czechgaming, z Gaming Weekend i innych spotkań planszówkowych.

Specjalne podziękowania dla: Dávída Jablonovskega i Michala Štacha za interesujące pomysły, Martina Vigaša za celne uwagi, zespołu cyfrowego CGE za świetną aplikację i wszystkich pilotów, których regularnie spotykam online i z którymi świetnie się bawię... :)