

VLAADA CHVÁTIL

ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ



ΓΥΡΙΣΤΕ ΤΟΝ ΓΑΛΑΞΙΑ ΜΕ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Μην πανικοβάλλεστε! Ή, ξέρετε κάτι, κάντε το. Πανικοβληθείτε. Έτσι ή αλλιώς, θα θέλαμε να γνωρίζετε ότι μπορείτε να μάθετε να παίζετε, διαβάζοντας μόνο το πρώτο μισό αυτού του βιβλίου. Μάλιστα, το σχεδιάσαμε έτσι, ώστε **να μπορείτε να μάθετε να παίζετε, ενώ το διαβάζετε.**

Μέχρι να φτάσετε στην σελίδα 5, θα μπορείτε **να στήσετε το παιχνίδι.** Και όταν τελειώσετε την σελίδα 8, **θα κατασκευάσετε το πρώτο σας διαστημόπλοιο.** Κατόπιν θα σας εξηγήσουμε πως να ταξιδέψετε στο διάστημα, και **θα μπορείτε να ξεκινήσετε την πρώτη σας γαλαξιακή περιπέτεια!** Καθώς θα παίζετε, συμβουλευτείτε τις σελίδες 12 και 13 όταν συναντήσετε μια κάρτα περιπέτειας, και θα τα έχετε καταφέρει με την πρώτη σας πτήση μέχρι να φτάσετε στη σελίδα 15.

Άρα τελικά, δεν υπάρχει λόγος να πανικοβληθείτε, μέχρι να συναντήσετε την πρώτη σας βροχή μετεωριτών, αλλά τότε θα είναι πολύ αργά.

ΥΛΙΚΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΠΤΗΣΗ



ταμπλό σκάφους

Εδώ θα κατασκευάσετε ένα υπέροχο διαστημόπλοιο.



αρχικές καμίνες

Επειδή κάθε σκάφος πρέπει να ξεκινήσει από κάπου.



πλακίδια εξαρτημάτων

Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε την διπλανή σελίδα. Για χρήσιμες πληροφορίες, δείτε στις σελίδες 7 και 8.



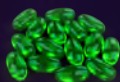
ταμπλό πτήσης με σύμβολο L

Το L είναι όπως στις σχολές οδών, αφού θα σας βοηθήσει να μάθετε. Το μόνο που θα γλυτώσετε είναι το παρκάρισμα.



ζάρια

Εσείς και το Σύμπαν ρίχνετε ζάρια για να κάνετε ζημιά ο ένας στον άλλο, αλλά δεν είναι ποτέ η σειρά σας να ρίξετε.



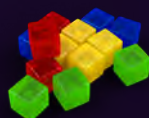
δείκτες μπαταρίας

Η Corp Inc πιστεύει στην πράσινη ενέργεια.



8 κάρτες περιπέτειας επιπέδου I σημειωμένες με L

Και αυτές θα σας βοηθήσουν να μάθετε. Θα τις βρείτε όλες μαζί στην κορυφή της τράπουλας.



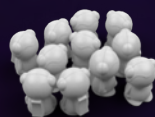
κύβιοι εμπορευμάτων

Αν και μοιάζουν με απλούς κύβους, στην πραγματικότητα είναι αφηρημένες αναπαραστάσεις πολύτιμων εμπορευμάτων. Ή ίσως είναι πραγματικές αναπαραστάσεις, και το μέλλον του διαστημικού εμπορίου είναι τεράστιοι κύβιοι ζελατίνης σε φανταχτερά χρώματα.



ρουκέτες

Αυτές αντιπροσωπεύουν το διαστημόπλοιο σας όταν πετάει, αν και ποτέ δεν θα μπορέσουν να φτάσουν την ομορφιά του.



φιγούρες αστροναυτών

Οι διαστημικές στολές τους έχουν εγγύηση ότι είναι μάλλον αεροστεγείς.



κοσμικά νομίσματα

Θα τα λέγαμε χαρτονομίσματα, αλλά η λέξη είναι πολύ μεγάλη και μας κούρασε.

ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ

Υλικά που μπορείτε να αφήσετε στο κουτί για όσο διάστημα μαθαίνετε το παιχνίδι.



οι άλλες πλευρές των ταμπλό σκαφών

Κάθε ταμπλό έχει ένα σκάφος επιπέδου I στη μια πλευρά, ένα σκάφος επιπέδου II στην άλλη πλευρά, και ένα σκάφος επιπέδου III σε μια πλευρά. Ναι, με κάποιο τρόπο, το ταμπλό σας έχει τρεις πλευρές. Καλώς ήρθατε στο μέλλον!



ταμπλό πτήσης

Πετάξετε στον Γαλαξία! Εξερευνήστε το διάστημα! (Φροντίστε όμως να μείνετε μέσα στα μικρά τριγωνάκια).



3 τράπουλες καρτών περιπέτειας

Με τρία επίπεδα κέρδους! (Και τρία επίπεδα καταστροφής σκάφους).



χρονόμετρο

Η βαρύτητα κάνει την άμμο να πέφτει από τον πάνω χώρο στον κάτω χώρο. Και σύμφωνα με τη Γενική Θεωρία της Σχετικότητας, όταν ανακατεύετε τη βαρύτητα και τον χώρο, παίρνετε χρόνο.



πλακίδια τίτλων ταξιδιωτών

Φανταχτεροί νέοι τρόποι να γίνετε γνωστοί. (Και η άλλη πλευρά είναι πιο φανταχτερή).



φιγούρες εξωγήινων

Οι εξωγήινοι δεν θα έρθουν μαζί σας στην εκπαιδευτική σας πτήση γιατί φοβούνται τους μαθητευόμενους οδηγούς.

ΧΡΗΣΙΜΟΣ* ΟΔΗΓΟΣ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ

Ως ταξιδιώτες του διαστήματος, θα εργαστείτε για την Corporation Incorporated, μια διαγαλαξιακή κατασκευαστική εταιρεία που κατασκευάζει αποχετευτικά δίκτυα και οικονομικές κατοικίες στις παρυφές του ανθρώπινου πολιτισμού. Ακολουθεί μια μικρή σύνοψη αυτών που θα μεταφέρετε στην διαστημική περιφέρεια:



Σωλήνες αποχέτευσης. Το πιο σημαντικό κομμάτι ενός αποχετευτικού δικτύου. Γυαλιστεροί, καμπυλωτοί, ερωτεύσιμοι. Ή τουλάχιστον ανεκτοί.



Αποθηκευτικοί χώροι (κοντέινερ). Όχι απλές αποθήκες εργαλείων, αλλά διαστημικά κοντέινερ. Παρακαλούμε χρησιμοποιήστε τους κόκκινους χώρους για ουσίες που θα πρέπει να παραμείνουν μακριά από τα παιδιά και τους περισσότερους ενήλικες.



Τρυπάνια πλάσματος. Αν θέλετε να κατασκευάσετε ένα αποχετευτικό δίκτυο, πρέπει να ξεκινήσετε σκάβοντας μερικές τρύπες στο έδαφος.



Θερμαντήρες ζεστού νερού. Λένε ότι ένα από αυτά τα μωρά μπορεί να βράσει ένα Αρκτουριανό μεγαγαλόνι υγρού ξενотριθήριουμ σε λιγότερο από 12 κέσες. Γνωρίζουν καν τι σημαίνουν όλα αυτά; Εμείς σίγουρα όχι.



Εξωγήινες προσθήκες. Οι εξωγήινοι έχουν γράψει πολύ λεπτομερείς οδηγίες για την σύνδεση αυτών των πραγμάτων στις μονάδες κατοικίας. Δεν έχουμε ιδέα τι κάνουν.



Συσσωρευτές ενέργειας. Επειδή το μόνο πράγμα που είναι καλύτερο από ένα αποχετευτικό δίκτυο είναι ένα μεθοριακό αποχετευτικό δίκτυο με περισσότερη ενέργεια!



Σπονδυλωτές μονάδες κατοικίας. Φτηνές, εύκολες στην εγκατάσταση, περιλαμβάνουν ντους και τουαλέτα με καζανάκι. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς σε ένα πλανήτη στην μεθόριο;



Κεντρικές μονάδες κατοικίας. Ο πυρήνας της αποικίας. Οι εξωγήινοι λένε ότι είναι υπερβολικά φανταχτερές, όμως στους ανθρώπους αρέσουν τα λαμπερά χρώματα.



Γεννήτριες ασπίδων. Αυτές διατηρούν τους οικισμούς ασφαλείς από αδέσποτους μετεωρίτες, κοσμικές ακτίνες και τροχιακούς βομβαρδισμούς μικρής έκτασης. (Αν ο οικισμός σας πρόκειται να δεχτεί μεγάλης έκτασης τροχιακό βομβαρδισμό, σκεφτείτε σοβαρά να μετακομίσετε).

Όμως, όπως σίγουρα θα έχετε καταλάβει, δεν θα χρησιμοποιήσετε στην πραγματικότητα αυτά τα εξαρτήματα για να κατασκευάσετε ένα αποχετευτικό δίκτυο. Αντιθέτως, θα συνδέσετε το ένα με το άλλο για να κατασκευάσετε ένα διαστημόπλοιο.

Βλέπετε, η Corp Inc έστειλε τα προϊόντα της με γιγάντια διαστημικά φορτηγά, όμως αυτά δέχονταν διαρκώς επιθέσεις από πειρατές και καταστρέφονταν από μετεωρίτες. Τα εμπορεύματα χάνονταν. Και οι πιλότοι των φορτηγών άρχισαν να απαιτούν επιδόματα για επικίνδυνες συνθήκες.

Οπότε η Corp Inc εφάρμοσε ένα νέο μοντέλο λειτουργίας: Οι ταξιδιώτες θα κατασκευάζουν τα δικά τους διαστημόπλοια χρησιμοποιώντας τους δικούς τους σωλήνες αποχέτευσης. Έτσι το προϊόν θα αυτομεταφέρεται! Και αντί να προσλάβουν ακριβούς πιλότους φορτηγών, προσλαμβάνουν απλούς ταξιδιώτες από τους οποίους ζητούν να πληρώσουν τυχόν απώλειες από την τσέπη τους. Μια εξαιρετική κίνηση της Corp Inc, όμως τι γίνεται με τους ταξιδιώτες; Θα μπορέσουν να βγάλουν κάποιο κέρδος;

Μπορούν. Και το βγάζουν. Αυτό το βιβλίο θα σας δείξει πως. Έχει ό,τι χρειάζεστε για να γίνετε ένας ολοκληρωμένος, έμπειρος, ατρόμητος Ταξιδιώτης του Διαστήματος!

* Βασικά, τα εξαρτήματα είναι χρήσιμα, όχι ο οδηγός. Ο οδηγός θα αποδειχτεί εντελώς άχρηστος όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΣΚΑΦΟΣ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- 1 Για την πρώτη σας παρτίδα, χρησιμοποιήστε το ταμπλό πτήσης που σημειώνεται με ένα . (είναι εκπαιδευτική πτήση).
- 2 Συγκεντρώστε όλα τα πλακίδια σε ένα σωρό στο κέντρο του τραπεζιού, όπου όλοι μπορούν να τα φτάσουν. Αυτά είναι εξαρτήματα διαστημολοιού.
 - Γυρίστε όλα τα πλακίδια ώστε να είναι κλειστά.
 - Ανακατέψτε τα πλακίδια ώστε κανείς να μην ξέρει κάποια από αυτά.
- 3 Κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό σκάφους και το διπλώνει έτσι, ώστε να μπορεί να δει την πλευρά Ι.
- 4 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τις ρουκέτες και την αρχική καμπίνα του χρώματός του. Η αρχική σας καμπίνα τοποθετείται στο κέντρο του ταμπλό σκάφους σας.
- 5 Μια ρουκέτα τοποθετείται στο ταμπλό σκάφους σας.
- 6 Η άλλη ρουκέτα πηγαίνει στο χώρο παρκαρίσματος του ταμπλό πτήσης.

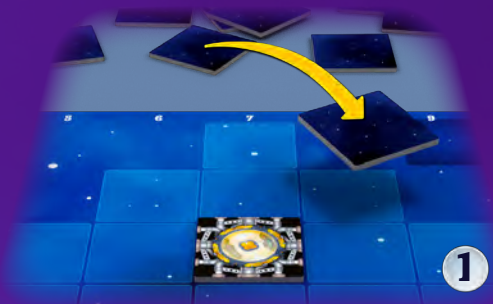
Όταν όλοι είναι έτοιμοι, ο πιο γενναίος παίκτης λέει «Πάμε!».

Όλοι ξεκινούν ταυτόχρονα να κατασκευάζουν σύμφωνα με τις οδηγίες αυτής της σελίδας.

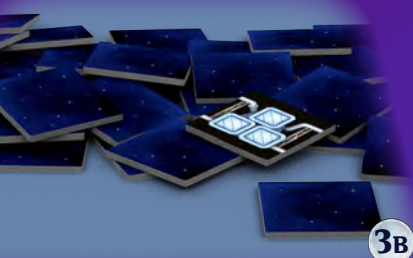
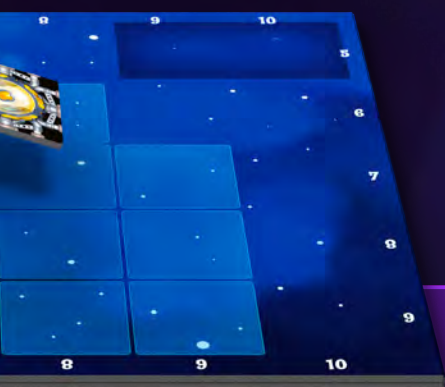


ΠΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΤΕ

- 1 Χρησιμοποιώντας ένα μόνο χέρι, πάρτε ένα πλακίδιο.
- 2 Φέρτε το στο ταμπλό σας, και μετά κοιτάξτε το.
- 3A Αν το κρατήσετε, προσθέστε το στο σκάφος σας.
- 3B Αν δεν το κρατήσετε, επιστρέψτε το στο σωρό ανοιχτό.



Σημειώστε ότι όλοι οι παίκτες κατασκευάζουν ταυτόχρονα, όσο πιο γρήγορα μπορούν, αρπάζοντας όλοι από τον ίδιο σωρό πλακιδίων. Καθώς κατασκευάζουν, θα επιστρέφουν κάποια εξαρτήματα, και αυτά θα είναι ανοιχτά. Τα εξαρτήματα που θα πάρετε μπορούν να είναι ανοιχτά ή κλειστά, όμως πρέπει να παίρνετε ένα τη φορά. Αν πάρετε ένα κλειστό εξάρτημα, πρέπει να το φέρετε μέχρι το ταμπλό σας πριν το ανοίξετε. Σε καμία περίπτωση δεν επιτρέπεται στους παίκτες να ανοίξουν πολλά πλακίδια μαζί στο κέντρο του τραπεζιού.



ΣΗΜΕΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ

Κάθε εξάρτημα που προστίθεται στο σκάφος σας πρέπει να τοποθετείται σε άδαιο τετράγωνο δίπλα σε εξάρτημα που είναι ήδη μέρος του σκάφους. Πρέπει να ενώνεται με το σκάφος σας χρησιμοποιώντας ένα από τα τρία είδη σύνδεσης:



Οποιοδήποτε είδος σύνδεσης ενός σωλήνα πρέπει να γίνεται με σωλήνα που έχει το ίδιο είδος σύνδεσης. **Μια σύνδεση ενός σωλήνα δεν μπορεί να είναι διπλανή σε μια σύνδεση δυο σωλήνων.**



Μια σύνδεση με τρεις σωλήνες είναι γενική. **Οι γενικές συνδέσεις μπορούν να ενωθούν με οποιοδήποτε είδος σύνδεσης.**



Οι πλευρές χωρίς συνδέσεις ονομάζονται λείες πλευρές. **Οι λείες πλευρές δεν μπορούν να είναι διπλανές σε συνδέσεις.**



Αν το νέο σας εξάρτημα ακουμπάει σε πολλές πλευρές του σκάφους, όλες οι συνδέσεις πρέπει να είναι νόμιμες. Δυο λείες πλευρές μπορούν να ακουμπάνε αρκεί το κομμάτι που ενώνεται να έχει νόμιμη σύνδεση σε άλλη πλευρά του. **Το σκάφος σας πρέπει να «κρατάει» πάντοτε.**



Όταν προσθέτετε ένα εξάρτημα, μπορείτε να το μετακινήσετε τριγύρω για να δείτε που ταιριάζει. Όμως, **είναι ενσωματωμένο στο σκάφος σας από την στιγμή που θα τραβήξετε ένα νέο εξάρτημα. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε ένα εξάρτημα όταν έχει ενσωματωθεί στο σκάφος σας.**

ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΚΑΜΠΙΝΕΣ



Πάντα ξεκινάτε με μια καμπίνα, η οποία ονομάζεται (για προφανείς λόγους) η αρχική σας καμπίνα. Επιπλέον καμπίνες σας επιτρέπουν να έχετε μεγαλύτερο πλήρωμα, οπότε πρέπει να έχετε **όσες περισσότερες καμπίνες γίνεται**.

ΚΙΝΗΤΗΡΕΣ

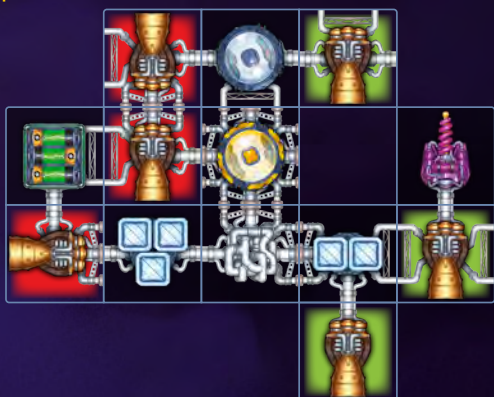


Οι κινητήρες έχουν ειδικούς περιορισμούς: η εξάτμιση πρέπει να «δείχνει» **προς τα πίσω** (προς τον παίκτη) και **κανένα εξάρτημα δεν μπορεί να τοποθετηθεί στο τετράγωνο πίσω από τον**

κινητήρα.

Αυτό σημαίνει ότι η εξάτμιση πρέπει να βλέπει άδαιο τετράγωνο, είτε την άκρη της ζώνης κατασκευής.

Τα σκάφη με περισσότερες μηχανές είναι γρηγορότερα, οπότε θα θέλετε **να έχετε όσους περισσότερους κινητήρες γίνεται**.

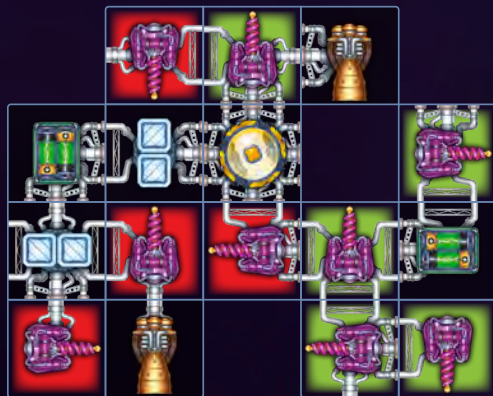


ΚΑΝΟΝΙΑ



Τα κανόνια μπορούν να σημαδέψουν προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, όμως είναι πιο αποδοτικά όταν σημαδεύουν προς τα εμπρός (αντίθετα από τον παίκτη). **Κανένα εξάρτημα δεν μπορεί να βρίσκεται στο τετράγωνο μπροστά από την κάννη του κανονιού.**

Στο ταξίδι σας θα συναντήσετε πολλούς κινδύνους. Μπορεί να βρεθείτε σε μάχη, ή μπορεί να χρειαστεί να ανατινάξετε μετεωρίτες. **Για αυτό χρειάζεστε όσα περισσότερα κανόνια γίνεται**, ειδικά αυτά που σημαδεύουν προς τα εμπρός.



ΔΙΠΛΟΙ ΚΙΝΗΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΙΑ



Στην προσπάθεια να στριμώξουν περισσότερους κινητήρες και κανόνια σε ένα συμπαγές κύτος, οι μηχανικοί έχουν αναπτύξει διπλούς κινητήρες και διπλά κανόνια.

Οι μηχανικοί είχαν επίσης πειραματιστεί με την ιδέα να παρέχουν περισσότερα σημεία σύνδεσης, χρησιμοποιώντας σχέδια που θα μπορούσαν να αυξήσουν δραματικά την επιφάνεια ενός σκάφους. Όμως, η περαιτέρω έρευνα προς αυτή την κατεύθυνση εγκαταλείφθηκε, όταν το διαστημόπλοιο Möbius ανατινάχτηκε και συρρικνώθηκε την ίδια στιγμή.

Οι διπλοί κινητήρες και κανόνια έχουν τους ίδιους περιορισμούς τοποθέτησης όπως οι συνηθισμένοι κινητήρες και κανόνια. Έχουν διπλάσια δύναμη, με το μειονέκτημα ότι καταναλώνουν περισσότερη ενέργεια. **Αυτά τα εξαρτήματα δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς μπαταρίες.**

ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ



Η ενέργεια που είναι απαραίτητη για τους διπλούς κινητήρες και τα διπλά κανόνια αποθηκεύεται σε δείκτες μπαταρίας τύπου T (το «T» προέρχεται από το «Τεράστιες»). Ένας συσσωρευτής ενέργειας χωράει 2 ή 3 μπαταρίες. Κάθε μπαταρία αποθηκεύει αρκετή ενέργεια για να τροφοδοτήσει μια χρήση ενός διπλού κινητήρα, ενός διπλού κανονιού, ή μιας ασπίδας. Οι συσσωρευτές μπορούν να βρίσκονται οπουδήποτε πάνω στο σκάφος. Δεν χρειάζεται να βρίσκονται δίπλα στο εξάρτημα που τροφοδοτούν.

Με την τεχνολογία της εξαϋλωσης ύλης, ήταν δυνατό να αποθηκευτούν τεράστιες ποσότητες ενέργειας σε μια μπαταρία λίγο μεγαλύτερη από ένα μπαλάκι του γκολφ. Σήμερα φυσικά, τέτοιες μπαταρίες είναι παράνομες χάρη στις έντονες πιέσεις που άσκησαν οι ακτιβιστές για τα δικαιώματα της ύλης, οι οποίοι έλαβαν σημαντική στήριξη από το Ταμείο εις Μνήμην των Συγκυσμένων Παικτών Γκολφ.

Για να αποκομίσετε τα μέγιστα από το σκάφος σας, θα χρειαστείτε διπλά κανόνια και διπλούς κινητήρες, πράγμα που σημαίνει ότι θα χρειαστείτε **όσους περισσότερους συσσωρευτές γίνεται**.

ΓΕΝΝΗΤΡΙΕΣ ΑΣΠΙΔΩΝ



Οι ασπίδες είναι εκεί για την περίπτωση που τα πράγματα πάνε στραβά. Μπορούν να εκτρέψουν μικρούς μετεωρίτες και κάποια χτυπήματα από αντίπαλα κανόνια. Παίρνουν την ενέργεια που χρειάζονται από μπαταρίες.

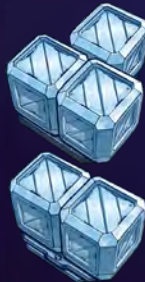
Μια γεννήτρια ασπίδας μπορεί να προστατέψει το σκάφος σε δυο πλευρές, και λειτουργεί από οποιοδήποτε σημείο του σκάφους. Το μόνο που έχει σημασία είναι το προς τα που είναι στραμμένη.

Τώρα εσείς πιθανότατα περιμένετε να σας πούμε ότι χρειάζεστε όσες περισσότερες γίνεται. Φυσικά όχι. **Χρειάζεστε μόνο δυο γεννήτριες ασπίδων**, αρκεί να είναι στραμμένες έτσι ώστε να καλύπτουν και τις τέσσερις κατευθύνσεις. Μάλιστα, αν είστε θαρραλέοι (ή αυτοκτονικοί) μπορείτε να πετάξετε και χωρίς ασπίδες.



Η πάνω δεξιά γεννήτρια ασπίδας καλύπτει την αριστερή πλευρά και το μπροστινό αυτού του σκάφους. Η άλλη καλύπτει την αριστερή πλευρά και το πίσω μέρος. Η δεξιά πλευρά είναι απροστάτευτη.

ΑΜΠΑΡΙΑ ΦΟΡΤΙΟΥ



Τα αμάρια φορτίου έχουν θέσεις για 2 ή 3 κοντέινερ. Μπορείτε να τα τοποθετήσετε οπουδήποτε. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αποθηκεύσουν τα εμπορεύματα που θα βρείτε στην διαδρομή. Φυσικά, τα εμπορεύματα μετατρέπονται σε κέρδος, για το οποίο γίνονται σε τελική ανάλυση όλα αυτά, οπότε θέλετε **όσα περισσότερα αμάρια φορτίου γίνεται**.

ΕΙΔΙΚΑ ΑΜΠΑΡΙΑ ΦΟΡΤΙΟΥ



Τα κόκκινα εμπορεύματα είναι επικίνδυνα υλικά τα οποία μπορούν να μεταφερθούν μόνο σε αυτά τα ειδικά αμάρια φορτίου. Αυτά τα αμάρια έχουν θέσεις μόνο για 1 ή 2 κοντέινερ, όμως είναι πολύ ενισχυμένα και (αν' όσο γνωρίζουμε) ανθεκτικά στις ακτινοβολίες. Ανταποκρινόμενα στις μέγιστες απαιτήσεις ασφαλείας, αυτά τα κοντέινερ μπορούν να μεταφέρουν οποιοδήποτε είδος εμπορεύματος. Είναι «ειδικά» γιατί είναι τα μόνα κοντέινερ που μπορούν να μεταφέρουν και κόκκινα εμπορεύματα.

Φυσικά υπάρχουν χιλιάδες ιστορίες τρόμου που δείχνουν γιατί τα επικίνδυνα εμπορεύματα δεν πρέπει να μεταφέρονται σε απλά κοντέινερ. Σας δίνουμε μόνο το παράδειγμα του Τζέιμς «Σκιπ» Φεργουόδερ, που αποφάσισε να μεταφέρει αρκετούς τόνους πλουτωνίου σε χρησιμοποιημένα καφάσια φρούτων. Όταν προσγειώθηκε, έχασε τα δυο του χέρια και ένα πόδι από έναν όχλο εξαγριωμένων περιβαλλοντολόγων.

Τα επικίνδυνα εμπορεύματα είναι τα πιο πολύτιμα, οπότε είναι σημαντικό να έχετε **πολλά ειδικά αμάρια φορτίου**.

ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



Τα δομικά στοιχεία δεν δείχνουν πολύ σημαντικά, γιατί δεν κάνουν κάτι. Όμως, έχουν πολλές συνδέσεις, αρκετές από αυτές γενικές. Τα δομικά στοιχεία μπορούν να κάνουν το σκάφος σας πιο ανθεκτικό για να μην διαλυθεί την πρώτη φορά που θα χτυπηθεί από κάτι.

ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ΑΓΝΩΣΤΟΥ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗΣ



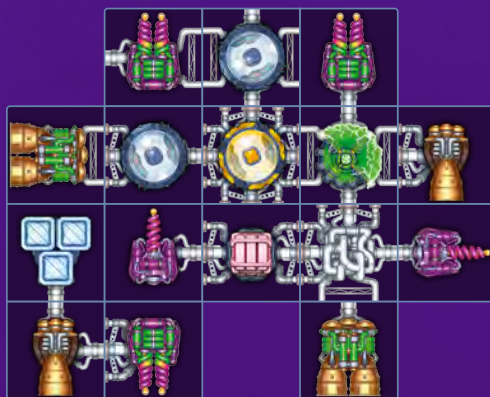
Μην αγχώνεστε γι' αυτά τα εξαρτήματα αυτή τη στιγμή. Στην πρώτη σας πτήση, μπορείτε να τους φερθείτε σαν να είναι δομικά στοιχεία.

ΤΕΣΤ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ!

Τώρα που γνωρίζετε όλους τους κανόνες κατασκευής σκαφών, θα πρέπει να μπορείτε να βρείτε τα 7 λάθη στην εικόνα που ακολουθεί.

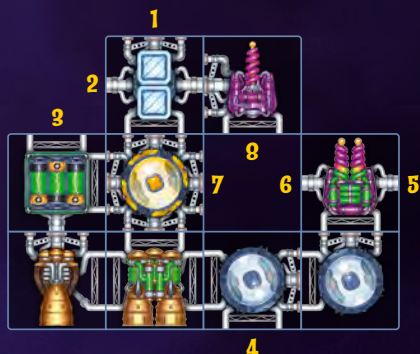
ΨΑΞΤΕ ΓΙΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΛΑΘΗ!

- Μια σύνδεση ενός σωλήνα σε σύνδεση δυο σωλήνων.
- Οποιοδήποτε είδος σύνδεσης δίπλα σε λεία πλευρά.
- Ένας κινητήρας που δεν δείχνει προς τα πίσω.
- Ένα εξάρτημα τοποθετημένο ακριβώς πίσω από ένα κινητήρα.
- Ένα εξάρτημα τοποθετημένο ακριβώς μπροστά από ένα κανόνι.
- Ένα εξάρτημα εκτός της υποδεικνυόμενης περιοχής κατασκευής.
- Ένα εξάρτημα ή τμήμα του σκάφους που δεν συνδέεται με το υπόλοιπο.



ΕΚΤΕΘΕΙΜΕΝΕΣ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ

Οι συνδέσεις που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί, δηλ. αυτές που δεν βρίσκονται δίπλα σε ένα άλλο εξάρτημα, θεωρούνται εκτεθειμένες.



*Αυτό το σκάφος έχει 8 εκτεθειμένες συνδέσεις.
(Μετρήστε εκτεθειμένες πλευρές πλακιδίων,
όχι μεμονωμένους σωλήνες).*

Οι εκτεθειμένες συνδέσεις επιτρέπονται, όμως αυξάνουν τον κίνδυνο ζημιάς στο σκάφος σας και σε κάποιες περιπτώσεις μπορεί να το επιβραδύνουν. Οι άκρες των εκτεθειμένων σωλήνων παραμορφώνονται κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, οπότε η Corporation Incorporated προσφέρει ένα μόνους για τα σκάφη που καταφτάνουν με ελάχιστες εκτεθειμένες συνδέσεις.

ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΑΛΛΟ.

ΠΗΓΑΙΝΕΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΣΚΑΦΟΣ!

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Όταν θα είστε ικανοποιημένοι με το σκάφος σας (ή όταν τελειώσουν οι καλές θέσεις για την τοποθέτηση εξαρτημάτων), μπορείτε να ολοκληρώσετε το σκάφος σας. Δεν χρειάζεται να τοποθετήσετε ένα εξάρτημα σε κάθε τετράγωνο του ταμπλό σκάφους σας.

Για να ολοκληρώσετε την κατασκευή, μετακινήστε την ρουκέτα σας από τον χώρο παρκαρίσματος σε μια διαθέσιμη θέση εκκίνησης στο ταμπλό πτήσης. Ο πρώτος παίκτης που θα ολοκληρώσει θα καταλάβει την θέση 1, ο δεύτερος παίκτης την θέση 2, κ.ο.κ.

(Στο πλήρες παιχνίδι, υπάρχει ένα χρονικό όριο, όμως για την εκπαιδευτική σας πτήση θεωρούμε ότι οποιοσδήποτε είναι αδικαιολόγητα αργός μπορεί να πειστεί να ολοκληρώσει το σκάφος του με ένα ελαφρύ κοπάνισμα του καπακιού του κουτιού στο κεφάλι του).



Όταν οι παίκτες πρέπει να κάνουν κάτι «με τη σειρά», σημαίνει τη σειρά που έχουν οι ρουκέτες τους στο ταμπλό πτήσης. Κάποιες περιπέτειες είναι πιο δύσκολες για τους παίκτες που βρίσκονται μπροστά, αν όμως έχετε ένα αξιοπρεπές σκάφος, το να είστε μπροστά συνήθως είναι καλό. Οπότε δεν είναι αρκετό να κατασκευάσετε το τέλει διαστημόπλοιο με τα πάντα, και χωρίς εκτεθειμένες συνδέσεις. **Θέλετε να είστε ο πρώτος (ή πρώτη).**

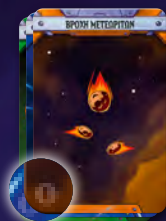
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ

- 1 Ελέγξτε τα σκάφη όλων των υπολοίπων για να βεβαιωθείτε ότι όλα τα σκάφη έχουν κατασκευαστεί σύμφωνα με τους κανόνες. Διορθώστε τα σκάφη που έχουν πρόβλημα.
- 2 Δεν χρειάζεστε άλλο τα πλακίδια κατασκευής σκαφών, οπότε μπορείτε να τα στριμώξετε σε μια άκρη του τραπέζιού.
- 3 Βγάλτε τις φιγούρες των αστροναυτών. Κάθε παίκτης τοποθετεί 2 αστροναύτες σε κάθε μια καμπίνα του σκάφους του.
- 4 Βγάλτε τους δείκτες μπαταρίας. Κάθε παίκτης γεμίζει τους συσσωρευτές ενέργειας του σκάφους του με τον αριθμό των δεικτών μπαταρίας που φαίνονται (θα είναι πάντα 2 ή 3).
- 5 Τοποθετήστε τα νομίσματα και τους κύβους εμπορευμάτων κοντά. Δεν παίρνετε κάτι από αυτά τώρα, όμως ελπίζετε να φορτώσετε πολλά κατά τη διάρκεια της πτήσης.
- 6 Α... και τα ζάρια. Θα χρειαστείτε τα δυο ζάρια.
- 7 Και τώρα, το μόνο που απομένει είναι να προετοιμάσετε την τράπουλα περιπέτειας για την εκπαιδευτική σας πτήση.

ΔΙΟΡΘΩΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΣΚΑΦΗ

Οι παίκτες που έχουν παράνομα σκάφη πρέπει να αφαιρέσουν εξαρτήματα μέχρι τα σκάφη τους να γίνουν νόμιμα. Συνήθως η Corp Inc επιβάλλει μια ποινή γι' αυτό, όμως μπορούμε να αγνοήσουμε αυτές τις ποινές σε μια εκπαιδευτική πτήση. Μάλιστα, οι εκπαιδευόμενοι ταξιδιώτες έχουν επιπλέον χρόνο για να διορθώσουν τα λάθη τους. Παίρνουν πίσω τις ρουκέτες τους, και όσοι βρίσκονταν από πίσω σύμφωνα με την πορεία πτήσης μπορούν να προωθηθούν κατά την διάρκεια των επισκευών.

ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



όψη



πλάτη

Για μια εκπαιδευτική πτήση χρειάζεστε τις **8 κάρτες περιπέτειας που σημειώνονται με ένα 1**. Βρίσκονται στην τράπουλα του επιπέδου I. Ανακατέψτε τις κάρτες κλειστές. Αυτή είναι η τράπουλα περιπέτειας για την πτήση σας.



ΩΡΑ ΓΙΑ ΤΑΞΙΔΙ

Δώστε την τράπουλα περιπέτειας στον **ηγέτη** - τον παίκτη του οποίου το σκάφος βρίσκεται στη θέση 1. Ο ηγέτης ξεκινάει την περιπέτεια ανοίγοντας την πρώτη κάρτα της τράπουλας.

Η ΠΤΗΣΗ

Η ΠΤΗΣΗ ΓΕΝΙΚΑ

Κατά τη διάρκεια της πτήσης, θα αντιμετωπίσετε μια σειρά από κάρτες περιπέτειας. Ο ηγέτης ανοίγει την πρώτη κάρτα, και οι παίκτες την εφαρμόζουν. Ο ηγέτης ανοίγει την δεύτερη κάρτα, και οι παίκτες την εφαρμόζουν. Και ούτω καθεξής. Το ταμπλό πτήσης δείχνει τις σχετικές θέσεις των παικτών. Κάποιες περιπέτειες μπορεί να σας επιτρέψουν να περάσετε μπροστά. Άλλες μπορεί να σας ρίξουν στην ουρά της ομάδας. Κάθε φορά που αλλάζει ο πρώτος παίκτης, η τράπουλα δίνεται στον νέο ηγέτη.

Η πτήση τελειώνει όταν εφαρμοστεί και η τελευταία κάρτα περιπέτειας.

ΑΠΩΛΕΙΑ ΗΜΕΡΩΝ ΠΤΗΣΗΣ



Κάποιες κάρτες έχουν έναν αριθμό στην κάτω δεξιά γωνία. Αυτός σας λέει πόσες ημέρες θα χάσετε αν αξιοποιήσετε τα οφέλη της κάρτας. Όταν χάνετε ημέρες πτήσης, με τη θέλησή σας ή μη, μετακινήστε την ρουκέτα σας προς τα πίσω τόσες **κενές θέσεις** (παράλείποντας τις θέσεις με άλλες ρουκέτες). Αυτός είναι ένας τρόπος να αλλάξει η ηγεσία. Αν πολλοί παίκτες χάσουν ημέρες πτήσης την ίδια στιγμή, τις χάνουν με **αντίθετη σειρά** (ο παίκτης που βρίσκεται πιο πίσω μετακινείται πρώτος προς τα πίσω).



Αν ο Κίτρινος χάσει 3 ημέρες πτήσης, θα καταλήξει στη θέση ακριβώς μπροστά από τον Κόκκινο.

ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Το ταμπλό πτήσης απεικονίζει τους πιθανούς κινδύνους που μπορεί να αντιμετωπίσει το σκάφος σας. Κάθε απειλή προέρχεται από μια συγκεκριμένη κατεύθυνση σε μια συγκεκριμένη γραμμή ή στήλη. Αυτό θα εξηγηθεί με περισσότερες λεπτομέρειες αργότερα, όμως να μια σύνοψη:



Μπορείτε να προστατέψετε το σκάφος σας από **μικρούς μετεωρίτες** κατασκευάζοντάς το σωστά (αναπηδάνε στις λείες πλευρές) ή χρησιμοποιώντας μια κατάλληλα στραμμένη ασπίδα (η οποία θα σας κοστίσει 1 δείκτη μπαταρίας).



Μπορείτε να προστατέψετε το σκάφος σας από **μεγάλους μετεωρίτες** χτυπώντας τους με ένα κανόνι.



Μπορείτε να προστατέψετε το σκάφος σας από **ελαφρές βομβές κανονιού** με μια κατάλληλα στραμμένη ασπίδα (η οποία θα σας κοστίσει 1 δείκτη μπαταρίας).

Τίποτα δεν προστατεύει το σκάφος σας από **βαριές βομβές κανονιού**.

Αν ένα εξάρτημα του σκάφους σας χτυπηθεί (γιατί δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να το προστατέψετε), **καταστρέφεται** και το πλακίδιο πρέπει να αφαιρεθεί. Αυτό μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα κάποια άλλα εξαρτήματα να αποσυνδεθούν και να **φύγουν** - αφαιρέστε τα κι αυτά από το σκάφος. Αν το σκάφος σας κοπεί σε πολλά κομμάτια, αποφασίζετε ποιο κομμάτι θα πιλοτάρετε στον προορισμό σας ενώ τα υπόλοιπα κομμάτια **φεύγουν** στο διάστημα.

Τα χαμένα εξαρτήματα (είτε καταστράφηκαν είτε έφυγαν) **τοποθετούνται στα σκάρτα σας** - στη σημειωμένη περιοχή στην πάνω δεξιά γωνία του ταμπλό σκάφους σας. Όταν φτάσετε στον προορισμό σας, θα πρέπει να χάσετε 1 κοσμικό νόμισμα για κάθε εξάρτημα που χάσατε στη διαδρομή. Όλα τα υλικά (πλήρωμα, δείκτες μπαταρίας, εμπορεύματα) σε χαμένα εξαρτήματα επιστρέφουν στην τράπεζα.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ



Αν μια κάρτα σας δίνει κοσμικά νομίσματα, πάρτε τα από την τράπεζα. Μπορείτε να τα έχετε σε μια στοίβα, ώστε κανένας να μην ξέρει πόσα έχετε. Δεν είναι δουλειά τους εξάλλου.

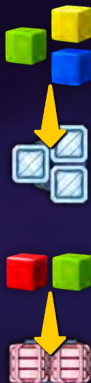
ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΑ



Όταν μια κάρτα σας επιτρέπει να φορτώσετε εμπορεύματα στο σκάφος, πάρτε τους εικονιζόμενους χρωματιστούς κύβους από την τράπεζα και τοποθετήστε τους στους αποθηκευτικούς σας χώρους (κοντέινερ). Κάθε πλακίδιο με αμπάρι φορτίου έχει 1 έως 3 κοντέινερ. Σε κάθε κοντέινερ χωράει 1 μόνο κύβος. Τα εμπορεύματα που θα περισσέψουν πρέπει να πεταχτούν στο διάστημα (επιστρέφουν στην τράπεζα). Ο τιμοκατάλογος θα σας βοηθήσει να αποφασίσετε τι θα κρατήσετε και τι θα πετάξετε.

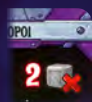
4 Οι κόκκινοι κύβους είναι οι πιο πολύτιμοι, όμως είναι επικίνδυνα εμπορεύματα και πρέπει να φυλάσσονται στα ειδικά κόκκινα κοντέινερ. Αν δεν έχετε αρκετά ειδικά κοντέινερ, θα πρέπει να πετάξετε τους κόκκινους κύβους που περισσεύουν.

3 Όσο έχετε αρκετό χώρο, μπορείτε να πάρετε οτιδήποτε βρείτε – ακόμα και αν χρειαστεί να βάλετε φτηνά εμπορεύματα σε κόκκινα κοντέινερ. **Όταν φορτώνετε νέα εμπορεύματα, μπορείτε να αναδιατάξετε ή να πετάξετε τα παλιά σας εμπορεύματα.**



Το να πετάτε εμπορεύματα στο διάστημα είναι παραβίαση των νόμων κατά της ρύπανσης, και τιμωρείται με πρόστιμο και φυλάκιση. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να πείτε στις αρχές ότι εμείς σας προτείναμε κάτι τέτοιο.

ΑΠΩΛΕΙΑ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΩΝ Η ΠΛΗΡΩΜΑΤΟΣ

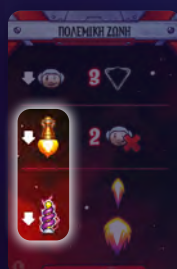


Αν μια κάρτα σας ζητάει να δώσετε εμπορεύματα, πρέπει να επιστρέψετε τα **πιο πολύτιμα** εμπορεύματα στην τράπεζα. Αν δεν έχετε αρκετά εμπορεύματα για να καλύψετε την αναγραφόμενη απώλεια, πρέπει να δώσετε δείκτες μπαταρίας για να καλύψετε τη διαφορά. Όταν ξεμείνετε από εμπορεύματα και δείκτες μπαταρίας, δεν μπορούν να σας πάρουν τίποτα πια.



Αν μια κάρτα σας ζητάει να δώσετε πλήρωμα, επιστρέψτε τον ανάλογο αριθμό φιγούρων στην τράπεζα.

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΤΟΥ ΣΚΑΦΟΥΣ ΣΑΣ



Κάποιες φορές πρέπει να μετρήσετε τη δύναμη των κινητήρων ή των κανονιών σας.

Οι διπλοί κινητήρες και διπλά κανόνια χρειάζονται μπαταρίες. Κάθε φορά που πρέπει να υπολογίσετε τη δύναμη των κινητήρων ή των κανονιών σας, πρέπει να αποφασίσετε ποιους διπλούς κινητήρες ή κανόνια θα χρησιμοποιήσετε. Οι ξεοδωμένες μπαταρίες επιστρέφονται στην τράπεζα.

ΔΥΝΑΜΗ ΚΙΝΗΤΗΡΩΝ

+1



+2



Κάθε μονός κινητήρας μετράει ως 1.

Κάθε διπλός κινητήρας ο οποίος χρησιμοποιεί έναν δείκτη μπαταρίας μετράει ως 2.

ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΝΟΝΙΩΝ

+1



+2



Κάθε μονό κανόνι που σημαδεύει προς τα εμπρός μετράει ως 1.

Κάθε διπλό κανόνι που σημαδεύει προς τα εμπρός και χρησιμοποιεί έναν δείκτη μπαταρίας μετράει ως 2.

+1/2

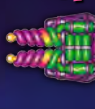


+1/2



Κάθε κανόνι που σημαδεύει στο πλάι ή προς τα πίσω μετράει μόνο ως μισή αξία (1/2 για μονό κανόνι και 1 για διπλό κανόνι το οποίο χρησιμοποιεί έναν δείκτη μπαταρίας).

+1



+1



Α, ρωτάτε αν πρέπει να στρογγυλεύετε προς τα πάνω ή προς τα κάτω; Απλά μην το κάνετε. Η δύναμη 5 1/2 είναι ελαφρά καλύτερη από 5 και χειρότερη από 6.

ΠΗΓΑΙΝΤΕ ΝΑ ΠΕΤΑΞΕΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΣΚΑΦΟΣ!

Πλέον έχετε μια γενική ιδέα των κινδύνων και επιβραβεύσεων στα διαστημικά ταξίδια. Μπορείτε να συνεχίσετε να παίζετε τώρα.

Οι επόμενες δυο σελίδες περιέχουν μια λεπτομερή περιγραφή καθεμιάς από τις 8 κάρτες περιπέτειας. Όταν ανοίγετε μια νέα κάρτα, ψάξτε την στη σελίδα 12 ή 13, διαβάστε τους κανόνες, και μετά εφαρμόστε την κάρτα. Συνεχίστε με αυτό τον τρόπο μέχρι να αντιμετωπίσετε όλες τις περιπέτειες αυτής της τράπουλας.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΠΛΑΝΗΤΕΣ

Μία κάρτα Πλανητών έχει 2 έως 4 πλανήτες από όπου μπορείτε να πάρετε εμπορεύματα. Η προσεδάφιση θα σας κοστίσει τον αριθμό των ημερών πτήσης που αναγράφεται στην κάτω δεξιά γωνία. Αν θέλετε να προσεδαφιστείτε, σημειώστε τον πλανήτη που επιλέγετε με τη δεύτερη ρουκέτα σας (αυτή που δεν είναι στο ταμπλό πτήσης). **Μόνο μια ρουκέτα επιτρέπεται σε κάθε πλανήτη.**

Ο ηγέτης επιλέγει πρώτος, ακολουθούμενος από τους άλλους παίκτες με τη σειρά. Κανείς δεν είναι υποχρεωμένος να προσεδαφιστεί. Μάλιστα, οι παίκτες που προηγούνται μπορούν να εμποδίσουν τους άλλους να προσεδαφιστούν.

Αυτοί που προσεδαφίστηκαν φορτώνουν τα αναγραφόμενα εμπορεύματα στα σκάφη τους (Δείτε **Κερδίζοντας Εμπορεύματα** στη σελίδα 11). Τα εμπορεύματα μπορούν να αναδιαταχθούν στα κοντέινερ ή να ξεσκαρταριστούν τώρα. Είναι νόμιμο να προσεδαφιστείτε μόνο και μόνο για να εμποδίσσετε κάποιον άλλο να το κάνει, όμως βεβαιωθείτε ότι αξίζει τις ημέρες πτήσης που θα χάσετε.

Όταν όλοι αποφασίσουν αν θα προσεδαφιστούν ή όχι, αυτοί που το έκαναν μετακινούν τη ρουκέτα τους προς τα πίσω τις ανάλογες κενές θέσεις, με τον **παίκτη που βρίσκεται πιο πίσω απ' όλους να μετακινείται πρώτος.**

ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΕΝΟ ΣΚΑΦΟΣ

Αν βρείτε ένα Εγκαταλελειμμένο Σκάφος, είστε τυχεροί! Υπάρχει πιθανότητα κάποιου είδους πρωτόκολλο για να αναφέρονται τέτοια πράγματα, όμως ποιος νοιάζεται; Επισκευάστε το και πουλήστε το στο πλήρωμά σας. (Ναι, έχουν τόσο πολύ σιχαθεί να πετάνε μαζί σας, που θα πλήρωναν για κάτι τέτοιο).

Μόνο ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την ευκαιρία. Ο **ηγέτης αποφασίζει πρώτος**. Ο ηγέτης μπορεί να δώσει **τον αναγραφόμενο αριθμό μελών πληρώματος** και να πάρει τον επίσης αναγραφόμενο αριθμό κοσμικών νομισμάτων. Αυτό κοστίζει επίσης και σε ημέρες πτήσης.

Αν ο ηγέτης αποφασίσει να μην αξιοποιήσει την ευκαιρία, αυτή δίνεται στον επόμενο παίκτη, και μετά στον επόμενο, κ.ο.κ. Όταν ένας παίκτης επισκευάσει το σκάφος, οι υπόλοιποι παίκτες ατύχησαν.

Κάποιες φορές θα βρείτε ένα σκάφος που θα σας δελεάσει να το κρατήσετε για τον εαυτό σας. Μην είστε άπληστοι. Αφήστε το πλήρωμα να το πάρει. Υπάρχει πιθανότητα κάποιος λόγος που το σκάφος ήταν εγκαταλελειμμένο.



ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΕΝΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ

Όταν το έσκαγαν από την ανείπωτη καταστροφή που έπεσε σε αυτόν τον διαστημικό σταθμό, οι κάτοικοί του πιθανότητα άφησαν πίσω τους μερικά καλά λάφυρα. Θα χρειαστεί όμως μεγάλο πλήρωμα για να τον εξερευνήσετε. Για να χρησιμοποιήσετε αυτή την ευκαιρία, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον τόσο πλήρωμα, όσο το αναγραφόμενο στην κάρτα.

Μόνο ένας παίκτης μπορεί να αξιοποιήσει αυτή την ευκαιρία. Ο ηγέτης αποφασίζει πρώτος. Αν ο ηγέτης δεν έχει αρκετό πλήρωμα ή δεν θέλει να χάσει τις ημέρες πτήσης, μπορεί να πασάρει την ευκαιρία στον επόμενο παίκτη στη σειρά πτήσης. Όταν κάποιος αποφασίσει να προσδεθεί στον σταθμό, οι υπόλοιποι ατύχησαν.

Όταν προσδεθείτε σε ένα διαστημικό σταθμό, φορτώστε τα αναγραφόμενα εμπορεύματα στο σκάφος σας. (Δείτε **Κερδίζοντας Εμπορεύματα** στη σελίδα 11). Μπορείτε τώρα να ανακαταλείψετε εμπορεύματα στα κοντέινερ ή να ξεσκαρτάρτε όσα δεν χωράνε. Μετακινήστε τη ρουκέτα σας προς τα πίσω τον αναγραφόμενο αριθμό ημερών πτήσης.

Σημειώστε ότι σε έναν Εγκαταλελειμμένο Σταθμό **δεν χάνετε πλήρωμα.**



ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟΙ

Οι **λαθρέμποροι** και άλλοι εχθροί αποτελούν κίνδυνο για όλους, αλλά επιτίθενται στα σκάφη των παικτών με τη σειρά. Πρώτα, επιτίθενται στον ηγέτη. Αν νικήσουν, επιτίθενται στον επόμενο κατά σειρά παίκτη, κ.ο.κ., μέχρι να επιτεθούν σε όλους ή κάποιος να τους νικήσει.

Η πάνω δεξιά γωνία της κάρτας δείχνει τι συμβαίνει αν χάσετε. (Αυτοί οι λαθρέμποροι παίρνουν τα 2 πιο πολύτιμα εμπορεύματά σας. Αν ξεμείνετε από εμπορεύματα, τότε αντ' αυτών σας παίρνουν μπαταρίες). Το κάτω μέρος της κάρτας δείχνει τι κερδίζετε αν τους νικήσετε. (Αν νικήσετε τους Λαθρεμπόρους, μπορείτε να φορτώσετε τα αναγραφόμενα εμπορεύματα – δείτε **Κερδίζοντας Εμπορεύματα** στη σελίδα 11).

Η δύναμη του εχθρού είναι ο αριθμός δίπλα στο σύμβολο κανονιού (αυτοί οι Λαθρέμποροι έχουν δύναμη 4).

Ο ηγέτης μετράει την δύναμη κανονιών του, πληρώνοντας για όσα διπλά κανόνια χρησιμοποιήσει. Αν η δύναμή του είναι μεγαλύτερη από του εχθρού, ο παίκτης νικάει και μπορεί να πάρει το βραβείο χάνοντας ημέρες πτήσης. Αν οποιοσδήποτε παίκτης νικήσει, οι εχθροί φεύγουν και οι υπόλοιποι παίκτες δεν δέχονται επίθεση.

Αν ο παίκτης χάσει (έχει λιγότερη δύναμη από τον εχθρό), πληρώνει την ποινή που καθορίζεται στο πάνω μέρος της κάρτας. Κατόπιν ο εχθρός επιτίθεται στον επόμενο παίκτη.

Σε περίπτωση ισοπαλίας (όταν ο παίκτης έχει δύναμη ίση με αυτή του εχθρού), τίποτα δεν συμβαίνει σε αυτόν τον παίκτη, ούτε όμως ο εχθρός έχει νικήσει. Ο εχθρός επιτίθεται στον επόμενο παίκτη.

Θα βρείτε ένα πλήρες παράδειγμα στη σελίδα 14.



ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το **Διάστημα** είναι σαν μια μεγάλη, ανοιχτή λεωφόρος. Κάθε παίκτης θα έχει την ευκαιρία να κερδίσει ημέρες πτήσης.

Με τη σειρά, **κάθε παίκτης δηλώνει την δύναμη κινητήρων του, ξεκινώντας από τον ηγέτη**, και συνεχίζοντας με τη σειρά που έχουν οι ρουκέτες στο ταμπλό πτήσης.

Πρέπει να αποφασίσετε αν θα **ξοδέψετε δείκτες μπαταρίας** σε διπλούς κινητήρες όταν είναι η σειρά σας να δηλώσετε τη δύναμη κινητήρων σας (δείτε σελίδα 11). Αμέσως μετακινείτε την ρουκέτα σας τις ανάλογες κενές θέσεις προς τα εμπρός. Αυτό μπορεί να σας επιτρέψει να περάσετε παίκτες που ήταν μπροστά σας (οι κατειλημμένες θέσεις παραλείπονται) και ίσως ακόμα να βρεθείτε πρώτοι.

ΒΡΟΧΗ ΜΕΤΕΩΡΙΤΩΝ

Μια **Βροχή Μετεωριτών** μπορεί να κάνει μεγάλη ζημιά στο εξωτερικό μέρος του σκάφους σας. Η κάρτα απεικονίζει διάφορους μετεωρίτες, μικρούς, μεγάλους, ή και των δυο μεγεθών, και τις κατευθύνσεις από όπου έρχονται. Αντιμετωπίστε τους μετεωρίτες έναν-έναν ξεχωριστά, και από πάνω προς τα κάτω. Επηρεάζουν όλους τους παίκτες ταυτόχρονα.

Για κάθε μετεωρίτη, **ο ηγέτης** ρίχνει δυο ζάρια. Το αποτέλεσμα καθορίζει ποια γραμμή ή στήλη θα επηρεάσει ο μετεωρίτης. Οι γραμμές και οι στήλες είναι αριθμημένες στην άκρη του ταμπλό σκάφους σας. Κάθε παίκτης ελέγχει αν ο συγκεκριμένος μετεωρίτης χτυπάει το σκάφος του ή όχι. Αν η ζαριά δεν αστοχήσει, προχωρήστε ως εξής:



Ένας **μικρός μετεωρίτης** θα αναπηδήσει ακίνδυνα σε ένα καλά κατασκευασμένο σκάφος. Θα δημιουργήσει πρόβλημα μόνο αν χτυπήσει μια εκτεθειμένη σύνδεση. Σε αυτή την περίπτωση, μπορείτε και πάλι να αποφύγετε τη ζημιά ενεργοποιώντας μια ασπίδα, αν βέβαια έχετε μια **που να προστατεύει αυτή την πλευρά του σκάφους**. Πρέπει να πληρώσετε **1 δείκτη μπαταρίας** για να το κάνετε. Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να αποφύγετε το χτύπημα, το εξάρτημα που θα χτυπήσει ο μετεωρίτης καταστρέφεται. Αφαιρέστε το από το πλοίο σας και προσθέστε το στη στοίβα εξαρτημάτων που έχετε χάσει στην διαδρομή.

Ένας **μεγάλος μετεωρίτης** είναι φυσικά πολύ πιο επικίνδυνος. Θα κάνει ζημιά ακόμα και σε ένα καλά κατασκευασμένο σκάφος, και οι ασπίδες δεν μπορούν να τον σταματήσουν. **Η μόνη ελπίδα σας είναι να τον ανατινάξετε**. Μπορείτε να τον πυροβολήσετε μόνο αν έχετε ένα κανόνι που να τον σημαδεύει **στην ίδια στήλη**. Αν είναι ένα διπλό κανόνι, θα πρέπει να πληρώσετε 1 δείκτη μπαταρίας για να το χρησιμοποιήσετε. Οι μεγάλοι μετεωρίτες έχουν την τάση να έρχονται από μπροστά σας, γι' αυτό και σας συστήσαμε να δώσετε ιδιαίτερη σημασία στα κανόνια που σημαδεύουν προς τα εμπρός.

Αν δεν πυροβολήσετε ένα μεγάλο μετεωρίτη, το εξάρτημα που θα χτυπήσει καταστρέφεται.



ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΖΩΝΗ

Το πραγματικό test για κάθε διαστημόπλοιο είναι να πετάξει μέσα από μια **πολεμική ζώνη**. Η κάρτα Πολεμική Ζώνη έχει 3 γραμμές οι οποίες αξιολογούνται 1 μια μετά την άλλη. Κάθε γραμμή δίνει ένα κριτήριο και μια ποινή για τον παίκτη που είναι πιο αδύναμος σε αυτό τον τομέα.

Πρώτα, ο παίκτης με τις **λιγότερες φιγούρες πληρώματος** κάνει 3 ημέρες πτήσης.

Κατόπιν, ο παίκτης με τους πιο **αδύναμους κινητήρες** κάνει 2 μέλη πληρώματος. Οι παίκτες μετράνε τη δύναμη κινητήρων τους με τη σειρά, ξεκινώντας από τον ηγέτη, αποφασίζοντας αν θα ξοδέψουν δείκτες μπαταρίες για διπλούς κινητήρες ή όχι.

Τέλος, ο παίκτης με τα πιο **αδύναμα κανόνια** απειλείται με ελαφρές βολές κανονιού από πίσω και βαριές βολές κανονιού από πίσω. Και πάλι, οι παίκτες αποφασίζουν με τη σειρά, ξεκινώντας από τον ηγέτη, για το ποια διπλά κανόνια θα πληρώσουν.

Τα χτυπήματα από κανόνια λειτουργούν όπως τα χτυπήματα από μετεωρίτες, εκτός του ότι είναι πιο δύσκολο να αμυνθείς σε αυτά. Κάθε χτύπημα έχει μια κατεύθυνση. Ο παίκτης ρίχνει δυο ζάρια για να καθορίσει από ποια γραμμή η στήλη προέρχεται το χτύπημα, καθορίζοντας έτσι και ποιο εξάρτημα του σκάφους (αν υπάρχει κάποιο) είναι σε κίνδυνο.

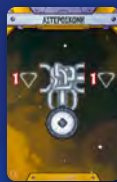
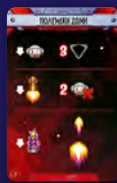


Ο **μόνος** τρόπος για να αμυνθείς ενάντια σε ελαφρά βολή κανονιού είναι με μια **ασπίδα που προστατεύει ενάντια σε χτυπήματα από αυτή την κατεύθυνση**. Αυτή μπορεί να ενεργοποιηθεί με κόστος **1 δείκτη μπαταρίας**. Ειδάλλως, το εξάρτημα καταστρέφεται.

Δεν υπάρχει τρόπος να προστατευτείς ενάντια σε βαριά βολή κανονιού. Η μόνη σας ελπίδα είναι η ζαριά να είναι τόσο μεγάλη ή τόσο μικρή, ώστε η βολή να αστοχήσει. Ειδάλλως, το εξάρτημα που χτυπάει καταστρέφεται.

Σε κάθε κριτήριο – μικρότερο πλήρωμα, πιο αδύναμοι κινητήρες, πιο αδύναμα κανόνια – είναι πιθανό κάποιοι παίκτες να ισοβαθμίσουν. **Ανάμεσα στους ισόπαλους παίκτες, αυτός που βρίσκεται πιο μπροστά είναι ο μόνος που πρέπει να υποστεί την ποινή**. (Συνήθως, το να είστε μπροστά είναι καλό. Σε μια πολεμική ζώνη, είναι επικίνδυνο).

Ένα πλήρες παράδειγμα της **Πολεμικής Ζώνης** της εκπαιδευτικής πτήσης βρίσκεται στη σελίδα 14.



ΑΣΤΕΡΟΣΚΟΝΗ

Οι κίτρινες κάρτες είναι γεγονότα. Στην εκπαιδευτική σας πτήση, το μόνο γεγονός είναι η Αστερόσκονη. Κάθε παίκτης κάνει 1 ημέρα πτήσης για κάθε εκτεθειμένη σύνδεση. (Κάθε εκτεθειμένη σύνδεση υπολογίζεται μια μόνο φορά, ασχέτως του αν είναι ένας σωλήνας, δυο σωλήνες ή γενική). **Με αντίθετη σειρά**, ξεκινώντας από τον τελευταίο παίκτη, κάθε παίκτης μετράει τις εκτεθειμένες συνδέσεις του και κινείται προς τα πίσω τον ανάλογο αριθμό θέσεων.

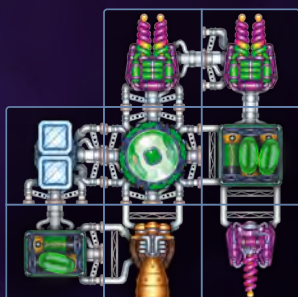
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟΙ



Ο Κόκκινος, ο Πράσινος και ο Μπλε ταξιδεύουν στο Γαλαξία με αυτή την σειρά. Συναντάνε λαθρεμπόρους με δύναμη 4.



Ο Κόκκινος είναι ο ηγέτης. Η μέγιστη δύναμη κανονιών του είναι 5 (2 από μονά κανόνια, 2 από το διπλό κανόνι που σημαδεύει προς τα εμπρός, 1 από το διπλό κανόνι που σημαδεύει στο πλάι), όμως αυτό θα του κόστιζε 2 δείκτες μπαταρίας και έχει μόνο 1. Αποφασίζει να τον χρησιμοποιήσει, αποκτώντας έτσι δύναμη 4, που είναι ίση με των λαθρεμπόρων. Το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία και ο Κόκκινος δεν παθαίνει τίποτα. Είναι τυχερός. Αν είχε χάσει τη μάχη, οι Λαθρέμποροι θα του είχαν πάρει 1 κόκκινο και 1 κίτρινο εμπόρευμα.



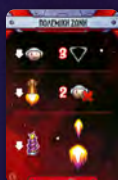
Επόμενος είναι ο Πράσινος. Πληρώνοντας 2 δείκτες μπαταρίας, έχει δύναμη $4\frac{1}{2}$. Αυτή είναι αρκετή για να νικήσει τους λαθρεμπόρους και να πάρει 2 από τα εμπορεύματά τους. (Ξεσκαρτάρει τον μπλε κύβο γιατί δεν χωράει στο σκάφος του).

Επίσης μετακινεί την ρουκέτα του 1 κενή θέση προς τα πίσω.



Ο Μπλε είναι τυχερός που πετάει τελευταίος. Δεν μπορεί να ανεβάσει την δύναμή του πιο πάνω από το 3, οπότε θα έχανε τον μπλε κύβο και 1 δείκτη μπαταρίας. Όμως, οι Λαθρέμποροι νικήθηκαν και αυτή η περιπέτεια δεν τον επηρεάζει.

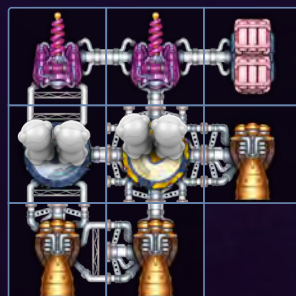
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΖΩΝΗ



Ο Πράσινος και ο Κίτρινος ταξιδεύουν στο Γαλαξία με αυτή τη σειρά, κοιτώντας τη δουλειά τους, όταν πέφτουν σε πολεμική ζώνη.

Αρχικά, ο Πράσινος και ο Κίτρινος συγκρίνουν πληρώματα.

Επειδή ο Κίτρινος έχει περισσότερους, ο Πράσινος κινείται προς τα πίσω 3 ημέρες πτήσης. Αυτό φέρνει τον Κίτρινο στην πρωτοπορία.

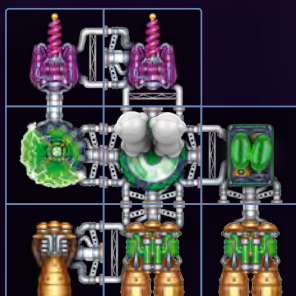


5

6

7

8



Κατόπιν, συγκρίνουν δύναμη κινητήρων.

Ο Κίτρινος έχει δύναμη κινητήρων 3. Δεν έχει διπλούς κινητήρες, οπότε δεν έχει να πάρει αποφάσεις.

Ο Πράσινος μπορεί να έχει δύναμη κινητήρων 1, 3 ή 5, ανάλογα με το αν θα ξοδέψει 0, 1 ή 2 δείκτες μπαταρίας.

Ο Κίτρινος τώρα προηγείται, οπότε αν έρθουν ισόπαλοι ο Κίτρινος θα πληρώσει την ποινή και όχι ο Πράσινος. Ο Πράσινος αποφασίζει να ξοδέψει 1 δείκτη μπαταρίας. Ο Κίτρινος χάνει 2 μέλη πληρώματος.

Τέλος, συγκρίνουν δύναμη κανονιών. Και πάλι είναι ισόπαλοι, και πάλι είναι ο Κίτρινος αυτός που θα δεχθεί βολές από κανόνι.

Πρώτα, ρίχνει για την ελαφρά βολή κανονιού. Ο Κίτρινος φέρνει 5 και 2, δηλαδή 7. Δεν έχει ασπίδα, οπότε ο κινητήρας στη στήλη 7 καταστρέφεται.

Ο Κίτρινος τον τοποθετεί στα σκάφη του.

Για την βαριά βολή κανονιού, φέρνει 1 και 4. Αυτό είναι αστοχία – δεν υπάρχει εξάρτημα στην στήλη 5.

(Αν έφερνε και πάλι 7, η αρχική καμπίνα του Κίτρινου θα καταστρεφόταν, με συνέπεια να φύγει ο δεξιός κινητήρας).

Τέλος πάντων, η Πολεμική Ζώνη αξιολογήθηκε.

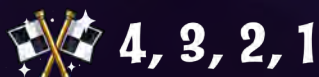
Ο Πράσινος δίνει την τράπουλα περιπέτειας στον Κίτρινο, που ανοίγει την επόμενη κάρτα.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΤΑΞΙΔΙΟΥ

Η πτήση σας τελειώνει όταν αντιμετωπιστούν και οι 8 κάρτες περιπέτειας. Τώρα είναι η ώρα να παραδώσετε τους σωλήνες αποχέτευσης!

Το ταμπλό πτήσης απεικονίζει τα βραβεία και τις ποινές που θα λάβετε στο τέλος της πτήσης σας.

ΒΡΑΒΕΙΟ ΣΕΙΡΑΣ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΥ



Αυτό δείχνει πόσα νομίσματα θα πάρετε επειδή ολοκληρώσατε την πτήση. Ο παίκτης που βρίσκεται πιο μπροστά παίρνει τα περισσότερα νομίσματα, ο δεύτερος τα αμέσως λιγότερα, κ.ο.κ.

ΒΡΑΒΕΙΟ ΩΡΑΙΟΤΕΡΟΥ ΣΚΑΦΟΥΣ

 **2** Αυτό το βραβείο δίνεται στον παίκτη που τερμάτισε με το ωραιότερο εμφανισιακά σκάφος. Μετρήστε τον αριθμό των εκτεθειμένων συνδέσεων στα σκάφη σας. (Κάθε εκτεθειμένη σύνδεση υπολογίζεται μόνο μια φορά, ασχέτως του αν είναι ένας σωλήνας, δυο σωλήνες ή γενική). Όποιος έχει τις λιγότερες εκτεθειμένες συνδέσεις κερδίζει τα αναγραφόμενα νομίσματα. Αν υπάρχει ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες κερδίζουν το βραβείο.

ΠΩΛΗΣΗ ΤΩΝ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΩΝ



Επιστρέψτε όλα τα εμπορεύματά σας στην τράπεζα, και πάρτε τον αριθμό κοσμικών νομισμάτων που αναφέρεται στον τιμοκατάλογο.

ΑΠΩΛΕΙΕΣ

 **-1** Τώρα πρέπει να παραδώσετε τα εξαρτήματα του σκάφους σας στην Corporation Incorporated. **Για κάθε εξάρτημα που χάσατε κατά τη διαδρομή, χάνετε 1 κοσμικό νόμισμα.** (Όταν χάνετε εξαρτήματα, τα τοποθετούσατε σε μια στοίβα σκάρτων στο ταμπλό του διαστημοπλοίου σας, οπότε είναι εύκολο να μετρήσετε τι έχετε χάσει).

ΝΙΚΗΤΗΣ

Προσθέστε όλα τα κοσμικά σας νομίσματα. Αν αυτός ο αριθμός είναι 1 ή περισσότερος, νικήσατε!

Ο σκοπός σας ήταν να βγάλετε χρήματα, και το καταφέρατε. Τι σημασία έχει αν κάποια άλλα ζωντόβολα έβγαλαν περισσότερα;

Φυσικά, ο παίκτης που έχει τα περισσότερα νομίσματα είναι λίγο πιο νικητής από τους υπόλοιπους.



ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΙ;

Όταν ολοκληρώσατε την πρώτη σας πτήση, θα ξέρετε τα βασικά των διαστημικών ταξιδιών και θα είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την επαγγελματική σας καριέρα ως ταξιδιώτης του διαστήματος.

Οι επαγγελματίες ταξιδιώτες πιλοτάρουν μεγαλύτερα σκάφη και αντιμετωπίζουν μεγαλύτερες προκλήσεις. Παίρνουν μια πρόγνωση διαδρομής για να μπορούν να κατασκευάσουν

σκάφη που θα είναι καλύτερα προετοιμασμένα για τις περιπέτειες που θα αντιμετωπίσουν. Και έχουν και εξωγήινους βοηθούς! (Αν βέβαια καταλάβουν πως να ενώνουν τα διάφορα περίπλοκα εξαρτήματα).

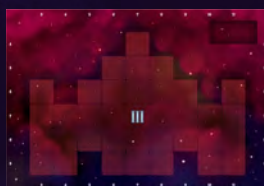
Για να ξεκινήσετε την επαγγελματική ταξιδιωτική σας καριέρα, απλά γυρίστε σελίδα.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΣΚΑΦΩΝ

Συγχαρητήρια για την ολοκλήρωση της πρώτης σας πτήσης! Υποθέτουμε ότι τα καταφέρατε ως το τέλος γιατί η εναλλακτική – χάσατε το σκάφος σας – δεν έχει ακόμα εξηγηθεί. Μάλιστα, υπάρχουν αρκετά πράγματα που δεν έχουμε εξηγήσει, τώρα όμως που ολοκληρώσατε την εκπαιδευτική σας πτήση, νομίζουμε πως είστε έτοιμοι για αυτά.

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΑΣ

Οι έμπειροι ταξιδιώτες μπορούν να χειριστούν μεγαλύτερα σκάφη, περισσότερες προκλήσεις και περισσότερες εκπλήξεις. Από δω και πέρα, πριν ξεκινήσετε την κατασκευή για μια πτήση, θα πρέπει να συμφωνήσετε για το επίπεδο της – I, II ή III. Χρησιμοποιήστε το ταμπλό πτήσης και τα ταμπλό σκαφών που αντιστοιχούν σε αυτό το επίπεδο.



Σημειώστε ότι τα βραβεία για την ολοκλήρωση μιας πτήσης υψηλότερου επιπέδου είναι μεγαλύτερα.

Το Επίπεδο I είναι καλό για να μάθετε το παιχνίδι σε νέους παίκτες. Είναι επίσης η συντομότερη πτήση. Το Επίπεδο III προσφέρει την πλήρη εμπειρία των Ταξιδιωτών του Διαστήματος, και απαιτεί τον περισσότερο χρόνο. Το Επίπεδο II φυσικά, είναι κάπου ανάμεσα στα δυο.

Η ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΣΤΟΙΒΕΣ ΚΑΡΤΩΝ

Πριν ξεκινήσετε να κατασκευάζετε σκάφη, κάποιος πρέπει να φτιάξει 4 στοίβες καρτών περιπέτειας. Ο αριθμός, το είδος και η σειρά τοποθέτησης των καρτών κάθε στοίβας απεικονίζεται στο κάτω μέρος των ταμπλό πτήσης.



Μια πτήση επιπέδου III χρησιμοποιεί 2 κάρτες επιπέδου III, 1 κάρτα επιπέδου II και 1 κάρτα επιπέδου I σε κάθε στοίβα.

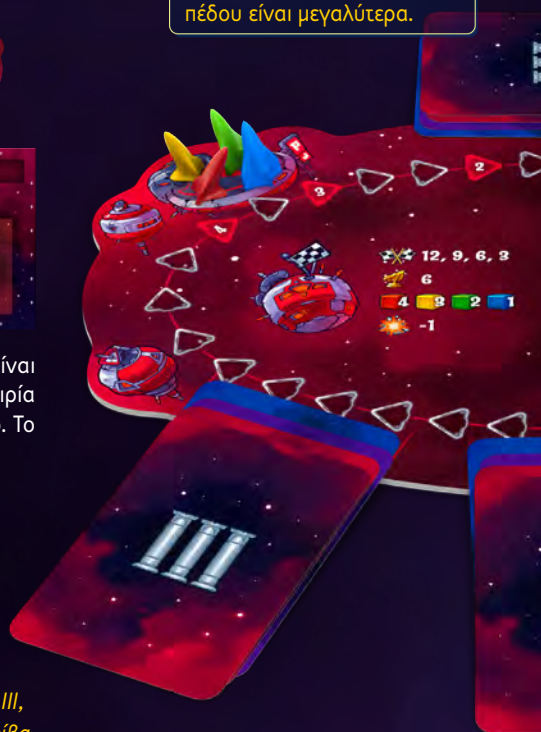
Ανακατέψτε τις σχετικές τράπουλες και τραβήξτε κλειστές κάρτες για να φτιάξετε κάθε στοίβα. Τοποθετήστε 3 στοίβες στο κάτω μέρος του ταμπλό πτήσης και 1 στο πάνω.

ΠΡΟΓΝΩΣΗ ΠΤΗΣΗΣ

Οι 3 στοίβες στο κάτω μέρος του ταμπλό πτήσης είναι η πρόγνωση πτήσης της Corp Inc. Αφού προσθέσετε τουλάχιστον ένα εξάρτημα στο σκάφος σας, μπορείτε να δείτε τις κάρτες οποιασδήποτε στοίβας. Δεν μπορείτε να προσθέσετε εξαρτήματα ενώ κοιτάτε τις κάρτες. Όταν επιστρέψετε την στοίβα, μπορείτε να συνεχίσετε να κατασκευάζετε, ή να δείτε μια άλλη. Μπορείτε να βλέπετε αυτές τις κάρτες όσο συχνά θέλετε, μέχρι να ολοκληρώσετε το σκάφος σας. Να θυμάστε όμως, ότι όταν πάρετε μια στοίβα πρέπει να έχετε ήδη ενσωματώσει το πιο πρόσφατα τοποθετημένο εξάρτημα στο σκάφος σας, όπως ακριβώς συμβαίνει όταν τραβάτε ένα νέο πλακίδιο.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΤΗΣΗ

Η στοίβα στο πάνω μέρος του ταμπλό παραμένει κρυφή. Κανείς δεν επιτρέπεται να την δει, και αυτές οι περιπέτειες θα είναι έκπληξη για όλους κατά τη διάρκεια της πτήσης. Όταν όλοι τελειώσουν με την κατασκευή, ο ηγέτης ενώνει και τις τέσσερις στοίβες καρτών και τις ανακατεύει καλά. Η κάρτα στην κορυφή πρέπει να ταιριάζει με το επίπεδο της πτήσης. Αν είναι απαραίτητο, ανακατέψτε λίγο ακόμα μέχρι αυτό να συμβεί.



ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

Ξεκινάτε το χρονόμετρο σε αυτή την θέση του ταμπλό πτήσης. Ο παίκτης που ξεκινάει το χρονόμετρο πρέπει ταυτόχρονα να πει «Πάμε!»

Αναποδογυρίστε το χρονόμετρο και τοποθετήστε το στην επόμενη θέση. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να το κάνει αυτό όταν τελειώσει ο χρόνος. Αν κανένας δεν θέλει να γυρίσει το χρονόμετρο, οι παίκτες απλά συνεχίζουν να κατασκευάζουν μέχρι κάποιος να αποφασίσει να το γυρίσει ή μέχρι όλοι να τελειώσουν. Τα διαφορετικά ταμπλό έχουν διαφορετικό αριθμό γυρισμάτων (σε ένα ταμπλό επιπέδου I, παραλείπετε αυτό το βήμα και πηγαίνετε κατευθείαν στο τελευταίο γύρισμα).

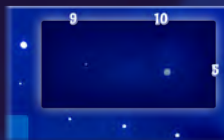
Αναποδογυρίστε το χρονόμετρο και τοποθετήστε το στην τελευταία θέση. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο από έναν παίκτη που έχει ολοκληρώσει την κατασκευή (και μόνο όταν ο χρόνος τελειώσει στο προηγούμενο αναποδογύρισμα).

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

Μπορείτε να ολοκληρώσετε την κατασκευή οποιαδήποτε στιγμή. Για να ολοκληρώσετε την κατασκευή, τοποθετήστε την ρουκέτα σας σε μια από τις θέσεις εκκίνησης που δεν έχει καταλάβει ακόμα κάποιος άλλος. (Επιτρέπεται να επιλέξετε οποιαδήποτε θέση εκκίνησης, εκτός από κάποια με αριθμό μεγαλύτερο από τον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Όμως, οι περισσότεροι ταξιδιώτες θέλουν να ξεκινήσουν όσο πιο μπροστά γίνεται).

Όταν το χρονόμετρο αδειάσει στην τελευταία θέση, ο παίκτης που το γύρισε πρέπει να πει «Στοπ!». Όσοι ακόμα κατασκευάζαν πρέπει αμέσως να σταματήσουν και να καταλάβουν μια θέση εκκίνησης, με την καλύτερη θέση να δίνεται στον παίκτη του οποίου η ρουκέτα θα μπει εκεί πρώτη.

ΚΑΠΑΡΩΜΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ



Ενώ κατασκευάζετε, **μπορείτε να καπαρώσετε έως 2 εξαρτήματα.**

Αυτά πηγαίνουν στην πάνω δεξιά γωνία του ταμπλό πτήσης σας. Κανείς δεν μπορεί να σας τα πάρει, και μπορείτε να τα προσθέσετε στο σκάφος σας οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια της κατασκευής. Όταν προσθέσετε ένα, έχετε χώρο να καπαρώσετε ακόμα ένα, όμως δεν επιτρέπεται ποτέ να έχετε περισσότερα από δυο καπαρωμένα εξαρτήματα την ίδια στιγμή. **Δεν μπορείτε να επιστρέψετε ένα καπαρωμένο εξάρτημα στο τραπέζι.**

Αν ένα εξάρτημα είναι καπαρωμένο αλλά τελικά δεν προστεθεί στο σκάφος σας, το αφήνεται στο ταμπλό σας σαν ξεκίνημα της στοίβας σκάρτων σας. **Μετράει εναντίον σας στο τέλος της πτήσης**, ως ένα εξάρτημα που χάθηκε κατά τη διαδρομή.

Κανείς δεν ενδιαφέρεται για το ότι τα εξαρτήματα βρίσκονται ακόμα εκεί σκόρπια στο χώρο εκτόξευσης, ούτε ότι όλο αυτό το σκουπίδαριό αξίζει μόνο ένα κλάσμα της ποινής που θα σας επιβάλλει η Corp Inc επειδή το χάσατε. Το συμβόλαιο είναι συμβόλαιο.

ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΗΜΕΙΩΝ

Μετά την κατασκευή, ελέγξτε ο καθένας τα σκάφη των υπολοίπων. Αν το σκάφος σας δεν τηρεί έναν ή περισσότερους από τους κανόνες κατασκευής, αφαιρέστε εξαρτήματα μέχρι να γίνει νόμιμο. Τοποθετήστε αυτά τα εξαρτήματα (συμπεριλαμβανομένων και όσων τυχόν φύγουν λόγω των αφαιρέσεων) στα σκάφη σας. Θεωρούνται εξαρτήματα που χάθηκαν κατά τη διαδρομή.

Αν ένα λάθος δεν ανακαλυφθεί παρά μόνο όταν το σκάφος είναι ήδη σε πτήση, ο παραβάτης πρέπει αμέσως να διορθώσει το λάθος όπως περιγράψαμε παραπάνω και να πληρώσει στην τράπεζα 1 κοσμικό νόμισμα επειδή παραβίασε τους κανόνες της φυσικής.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΖΩΗΣ



Τι είναι λοιπόν όλα αυτά τα αστεία εξαρτήματα που αρνηθήκαμε να εξηγήσουμε νωρίτερα; Είναι συστήματα υποστήριξης ζωής για εξωγήινους.



Για να μπορέσει το σύστημα υποστήριξης ζωής να έχει αποτέλεσμα, πρέπει να συνδεθεί με μια καμπίνα. Αυτό κάνει την καμπίνα κατοικήσιμη από εξωγήινους του ανάλογου χρώματος. Όμως, δεν μπορείτε να βάλετε έναν εξωγήινο στην αρχική σας καμπίνα. (Λένε ότι η μογαία μυρίζει περίεργα).

Τα ανθρώπινα μέλη του πληρώματος φορούν διαστημικές στολές, για να μπορούν να πάνε σε οποιαδήποτε καμπίνα, ακόμα και αν έχει συνδεθεί σε αυτό ένα εξωγήινο σύστημα υποστήριξης ζωής.

ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΡΩΜΑ

Οι φιγούρες του πληρώματος τοποθετούνται σύμφωνα με τους ακόλουθους κανόνες:

- Η αρχική καμπίνα δέχεται **2 ανθρώπους**. (Κανένας από αυτούς δεν είστε «εσείς». Θα είναι όμως οι κοντινοί σας συγγαίτες σε ένα μακρύ ταξίδι, οπότε μετά από λίγο μπορεί να αρχίσετε να σκέφτεστε ότι είναι εσείς).
- Μια καμπίνα που δεν συνδέεται με σύστημα υποστήριξης ζωής δέχεται **2 ανθρώπους**.
- Μια καμπίνα που συνδέεται με σύστημα υποστήριξης ζωής δέχεται **2 ανθρώπους** ή **1 εξωγήινο του ανάλογου χρώματος**.
- Μια καμπίνα που συνδέεται με ένα σύστημα υποστήριξης ζωής από κάθε χρώμα δέχεται είτε **2 ανθρώπους** είτε **1 μοβ εξωγήινο** είτε **1 καφέ εξωγήινο**.
- Το ταμπλό σας μπορεί να έχει **το πολύ 1 εξωγήινο από κάθε χρώμα**.



Δυνατότητες τοποθέτησης πληρώματος. Σημειώστε ότι δεν μπορείτε να τοποθετήσετε 2 μοβ εξωγήινους στο σκάφος σας. Αν ένας παίκτης θέλει να επιλέξει ανθρώπους ή εξωγήινους ανάλογα με το τι κάνουν οι άλλοι παίκτες, τότε οι παίκτες θα πρέπει να τοποθετήσουν πλήρωμα με τη σειρά, ξεκινώντας από τον ηγέτη.

ΕΞΩΓΗΙΝΕΣ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ

Οι εξωγήινοι είναι μέλη του πληρώματος και υπολογίζονται ως τέτοιοι σε μια **Πολεμική Ζώνη** ή έναν **Εγκαταλελειμμένο Σταθμό**. Μπορείτε να τους δώσετε σε ένα **Εγκαταλελειμμένο Σκάφος** ή να τους δώσετε σε **Δουλέμπορους** (δείτε στην απέναντι σελίδα).

Το μειονέκτημα του να πάρετε έναν εξωγήινο στο σκάφος σας είναι ότι παίρνει τη θέση δυο ανθρώπων. Όμως, φυσικά, υπάρχουν και κάποια πλεονεκτήματα.

Οι μοβ εξωγήινοι είναι ένα πολεμοχαρές είδος. Αν έχετε έναν μοβ εξωγήινο, κερδίζετε **+2 στη δύναμη κανονιών**. (Αν η δύναμη κανονιών σας χωρίς τον εξωγήινο είναι 0, δεν κερδίζετε αυτό το μπόνους. Δεν πρόκειται να πολεμήσει σε μια διαστημική μάχη με γυμνά πλοκάμια).

Οι καφέ εξωγήινοι είναι καλοί μηχανικοί. Αν έχετε έναν καφέ εξωγήινο, έχετε **+2 στη δύναμη κινητήρων**. (Αν η δύναμη κινητήρων χωρίς τον εξωγήινο είναι 0, δεν κερδίζετε αυτό το μπόνους. Δεν θα βγει έξω να σπρώχνει).



ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΕ ΣΥΣΤΗΜΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Αν το σκάφος σας χάσει ένα σύστημα υποστήριξης ζωής και αυτό αφήσει έναν εξωγήινο σε μια καμπίνα χωρίς υποστήριξη, επιστρέψτε τον εξωγήινο στην τράπεζα. (Φεύγει με ένα θαλαμίσκο άμεσης διαφυγής, φυσικά).

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΑΔΕΣΠΟΤΟΙ ΜΕΓΑΛΟΙ ΜΕΤΕΩΡΙΤΕΣ



Οι μετεωρίτες μπορούν να έρθουν προς το σκάφος σας από τα αριστερά, τα δεξιά, ή ακόμα και από πίσω! Οι μεγάλοι μετεωρίτες που έρχονται από μπροστά μπορούν να ανατιναχθούν μόνο από ένα κανόνι που σημαδεύει προς τα εμπρός στη στήλη από την οποία πλησιάζουν, όμως οι **μεγάλοι μετεωρίτες** από τα **πλάγια ή από πίσω** μπορούν να ανατιναχθούν από ένα κανόνι που σημαδεύει τον μετεωρίτη **στην ίδια ή διπλανή γραμμή ή στήλη**. Μια υπενθύμιση είναι τυπωμένη στο ταμπλό πτήσης.



Τα περισσότερα διαστημόπλοια προστατεύονται από μετεωρίτες με πυργίσκους κανονιών αυτόματης σκόπευσης, αυτοκινητούμενους πυραύλους, ή πεδία διάσπασης. Το δικό σας προστατεύεται από κανόνια φτιαγμένα από τρυπάνια αποχετεύσεων.

Τα περισσότερα διαστημόπλοια προστατεύονται από μετεωρίτες με πυργίσκους κανονιών αυτόματης σκόπευσης, αυτοκινητούμενους πυραύλους, ή πεδία διάσπασης. Το δικό σας προστατεύεται από κανόνια φτιαγμένα από τρυπάνια αποχετεύσεων.

ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟΙ ΕΧΘΡΟΙ

Στην πτήση σας μπορεί επίσης να συναντήσετε Πειρατές και Δουλέμπορους. Όταν τους νικήσετε, δεν κερδίζετε εμπορεύματα – κερδίζετε ωραιότερα κοσμικά νομίσματα. Μετακινήστε την ρουκέτα σας προς τα πίσω τον ανάλογο αριθμό κενών θέσεων και πάρτε τα νομίσματα από την τράπεζα. Αν δεν θέλετε να χάσετε ημέρες πτήσης, μπορείτε να επιλέξετε να μην πάρετε τα νομίσματα (ή τα εμπορεύματα στην περίπτωση των Λαθρεμπόρων) και να αφήσετε την ρουκέτα σας εκεί που βρίσκεται. Και στις δυο περιπτώσεις, κανένας άλλος παίκτης δεν μπορεί να πάρει την αμοιβή όταν ο εχθρός νικηθεί.



Αν οι **Δουλέμποροι** σας νικήσουν, σας αναγκάζουν να τους δώσετε μέρος του πληρώματός σας. Επιλέγετε ποιους ανθρώπους ή εξωγήινους θα παραδώσετε με αντάλλαγμα την δική σας ελευθερία.



Αν οι **Πειρατές** σας νικήσουν, το σκάφος σας δέχεται βολές. (Η κάρτα αναγράφει το μέγεθος και την κατεύθυνση των βολών κανονιού). Σημειώστε όλους τους παίκτες που νικήθηκαν και μετά βάλτε τον πρώτο νικημένο παίκτη να ρίξει δυο ζάρια για να καθορίσει την γραμμή και τη στήλη κάθε βολής. Αυτό το ρίξιμο ισχύει για όλους τους νικημένους παίκτες.

Μια ελαφρά βολή κανονιού μπορεί να εμποδιστεί μόνο από **ασπίδα** στραμμένη προς την σωστή κατεύθυνση και ενεργοποιημένη από μπαταρία. Μια **βαριά βολή κανονιού** δεν μπορεί να εμποδιστεί. (Δείτε **Χτυπήματα στο σκάφος** στη σελίδα 10.)

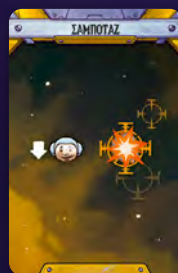
Σημείωση: Όταν μετράτε την δύναμη κινητήρων ή κανονιών, μπορείτε νηλεημένα να αποφασίσετε να μην χρησιμοποιήσετε μια μπαταρία ακόμα και αν έχετε μια. Όμως, οι κανονικοί κινητήρες ή κανόνια και οι εξωγήινοι χρησιμοποιούνται αυτόματα, δεν μπορείτε να αποφασίσετε να μην τους χρησιμοποιήσετε για να έχετε μικρότερη δύναμη.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ



Η **Επιδημία** σας κάνει να αφαιρέσετε 1 μέλος του πληρώματος (άνθρωπο ή εξωγήινο) από κάθε κατεληγμένη καμπίνα που συνδέεται με άλλη κατεληγμένη καμπίνα. Η ασφαλής προσέγγιση σε αυτό είναι να κατασκευάσετε το σκάφος σας με τέτοιο τρόπο, ώστε πουθενά να μην συνδέονται δυο καμπίνες. Αν έχετε συνδεδεμένες καμπίνες, ίσως βρείτε μια περιπέτεια που θα

σας επιτρέψει να αδειάσετε μια από αυτές πριν χτυπήσει η επιδημία.



Το **Σαμποτάζ** καταστρέφει ένα τυχαίο εξάρτημα στο σκάφος με το μικρότερο πλήρωμα. (Αν υπάρχουν πολλά σκάφη με το μικρότερο πλήρωμα, αυτό που βρίσκεται πιο μπροστά σαμποτάρεται). Για να επιλέξει το εξάρτημα, ο επηρεαζόμενος παίκτης ρίχνει 2 ζάρια για να καθορίσει την στήλη και μετά 2 ζάρια για να καθορίσει την γραμμή. Αν δεν υπάρχει εξάρτημα σε αυτές τις συντεταγμένες, ξαναρίχνει για νέες συντεταγμένες. Αν και πάλι δεν υπάρχει εξάρτημα, ξαναρίχνει. Αν ριχτούν τρία σετ συντεταγμένων χωρίς να πετύχουν εξάρτημα, οι σαμποτέρ εγκαταλείπουν και τίποτα δεν συμβαίνει.

Αν οι σαμποτέρ καταστρέψουν ένα εξάρτημα, πηγαίνει στα σκάφη σας, όπως και όσα άλλα θα φύγουν. Ένα χτύπημα στο κέντρο του σκάφους μπορεί να είναι ιδιαίτερα καταστροφικό.

ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΩΝ



Σε πτήσεις υψηλότερου επιπέδου, μπορεί να μην υπάρχουν αρκετά εμπορεύματα για να χρησιμοποιηθούν. Σε μια τέτοια περίπτωση, οι παίκτες φορτώνουν εμπορεύματα με τη σειρά. Τα εμπορεύματα που ξεσκαρτάρονται από σκάφη που

προηγούνται είναι διαθέσιμα για φόρτωση στα σκάφη που ακολουθούν. Οι παίκτες που θα φέρουν χωρίς κύβους για να φορτώσουν είναι άτυχοι, και εξακολουθούν να χάνουν ημέρες πτήσης.

ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΟΝΤΑΣ

ΑΝΑΓΚΑΣΜΕΝΟΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΤΕ

Τα ταξίδια στο διάστημα είναι μια δύσκολη δουλειά, και πρέπει να αναμένετε κάποια άγρια χτυπήματα. Μην δεχτείτε όμως και υπερβολικά πολλά, γιατί θα σας πετάξουν έξω απ' το παιχνίδι.

Οι ακόλουθες καταστάσεις σας αναγκάζουν να εγκαταλείψετε την πτήση:

- **Να χάσετε όλους τους ανθρώπους.** Αν χάσετε τον τελευταίο σας άνθρωπο αστροναύτη, πρέπει να εγκαταλείψετε. Τα εξωγήινα μέλη του πληρώματος δεν μπορούν να χειριστούν το σκάφος από μόνοι τους.
- **Χωρίς δύναμη κινητήρων στο Διάστημα.** Κανονικά, μπορείτε να φτάσετε έως την γραμμή του τερματισμού ακόμα και αν το σκάφος σας δεν έχει κινητήρες. Αν όμως πέσετε σε μια κάρτα περιπέτειας **Διάστημα**, πρέπει να δηλώσετε δύναμη κινητήρων μεγαλύτερη του μηδενός ή να εγκαταλείψετε την πτήση.
- **Να σας ξαναπεράσουν.** Αν ο ηγέτης είναι περισσότερο από μια πλήρη στροφή μπροστά σας, πρέπει να εγκαταλείψετε.

Ελέγχετε γι' αυτές τις συνθήκες μόνο όταν η **κάρτα περιπέτειας έχει εφαρμοστεί πλήρως**. Για παράδειγμα, αν χάσετε τον τελευταίο σας άνθρωπο μέλος πληρώματος σε μια Πολεμική Ζώνη, πρέπει να περάσετε από όλες τις γραμμές της κάρτας πριν το σκάφος σας εγκαταλείψει την πτήση. Στη θετική πλευρά, αν ο ηγέτης σας ξεπεράσει στο Διάστημα, έχετε να παίξετε τον γύρο σας, να ανάψετε τους κινητήρες και ίσως αποφύγετε να μείνετε μια πλήρη στροφή πίσω.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΤΕ

Αν νομίζετε ότι οι υπόλοιπες περιπέτειες θα είναι άσχημες για εσάς, ίσως είναι καλύτερα να εγκαταλείψετε για να μετριάσετε τις απώλειές σας. Μπορείτε να αποφασίσετε να εγκαταλείψετε, πρέπει όμως να το κάνετε πριν ανοικτεί η επόμενη κάρτα περιπέτειας. (Αν αποφασίσετε να εγκαταλείψετε αφού δείτε μια κάρτα περιπέτειας, πρέπει πρώτα να εφαρμόσετε όλη αυτή την περιπέτεια).

Κάποιες φορές μειώνεις τις απώλειές σου. Άλλες φορές, οι απώλειές σου μειώνουν εσένα.

ΤΕΡΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΜΟΝΟΣ (Η ΜΟΝΗ)

Αν μόνο ένας παίκτης έχει απομείνει όταν όλοι οι υπόλοιποι εγκαταλείψουν, αυτός ο παίκτης προσπαθεί να τερματίσει μόνος του. Σε αυτή την περίπτωση, παραλείψτε τις περιπέτειες Πολεμική Ζώνη και Σαρποτάζ (οι οποίες τιμωρούν τον παίκτη με τους λιγότερους κινητήρες, κανόνια ή μέλη πληρώματος).

ΜΙΑ ΠΡΩΩΡΗ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Όπου κι αν εγκαταλείψετε την πτήση, η Corp Inc πάντα έχει μια χρήσιμη αποθήκη εκεί κοντά για να παραλάβει τις σωληνώσεις που κουβαλάτε (και είναι έτοιμη να σας χρεώσει για εκείνες που χάσατε). **Αν εγκαταλείψετε:**

- Αφαιρέστε την ρουκέτα σας από το ταμπλό πτήσης. Είστε απλά ένας θεατής για το υπόλοιπο της πτήσης και καμία κάρτα δεν σας επηρεάζει.
- Δεν παίρνετε κάποιο βραβείο για τη σειρά με την οποία τερματίσατε (γιατί δεν τερματίσατε, προφανώς). Όταν οι παίκτες ανταγωνίζονται για να δουν ποιος έχει τις λιγότερες εκτεθειμένες συνδέσεις, το σκάφος σας δεν λαμβάνεται υπόψη.
- **Μπορείτε** να πουλήσετε τα εμπορεύματά σας, αλλά μόνο **στην μισή τιμή**. Αθροίστε τις κανονικές τιμές όλων των εμπορευμάτων και μετά πάρτε τα μισά από αυτά τα νομίσματα (στρογγυλεύοντας προς τα επάνω).
- Πρέπει να πληρώσετε την ποινή για τα εξαρτήματα που χάσατε στη διαδρομή. (Οτιδήποτε δεν έχετε χάσει μπορεί να επιστραφεί στην Corp Inc χωρίς ποινή, οπότε πληρώνετε μόνο για εκείνα στα σκάφη σας).

Αν εγκαταλείψετε, μπορείτε ακόμα να «νικήσετε», με την έννοια ότι κάθε κέρδος μετράει ως νίκη. Και αν βρεθείτε τελικά με περισσότερο κέρδος από τους άλλους πλίθιους που πέταξαν σε αυτή την καταραμένη πτήση, κερδίζετε και έτσι. Στο τέλος, το μόνο που μετράει είναι τα κοσμικά νομίσματα.

Φυσικά, το ταξίδι έχει και άλλες ανταμοιβές που κάποιοι ταξιδιώτες τις βρίσκουν πιο σημαντικές από τα χρήματα. Υπάρχει η έξαψη της περιπέτειας. Και η φήμη. Και η δόξα. Και η τιμή. Και... μα ποιον κοροϊδεύουμε; Με αρκετά χρήματα, μπορείς να αγοράσεις περιπέτεια, φήμη, δόξα και τιμή και να σου μείνουν και αρκετά για δείπνο σε ένα ακριβό εστιατόριο.



ΤΟ ΔΙΑΓΑΛΑΞΙΑΚΟ ΤΑΞΙΔΙ!

Ωστε έχετε πετάξει μέσα από βροχή μετεωριτών. Και νικήσατε μερικούς πειρατές. Ίσως ακόμα ξεγλιστρήσατε και από μια πολεμική ζώνη εντελώς άθικτοι. Λοιπόν, υπάρχει μια πρόκληση που δεν την έχετε δει ακόμη – το απόλυτο τεστ ταλέντου, ταχύτητας και κουράγιου – μιλάμε για το Διαγαλαξιακό Ταξίδι.

Στο Διαγαλαξιακό Ταξίδι θα πετάξετε σε τρεις πτήσεις – επιπέδου I, επιπέδου II και επιπέδου III. Για κάθε πτήση, θα κατασκευάσετε ένα νέο σκάφος. Τα νομίσματα που κερδίζετε σε μια πτήση περνάνε και στην επόμενη, και θα μαζέψετε όλο και περισσότερο πλούτο καθώς πετάτε διασχίζοντας τον Γαλαξία.

(Φυσικά η επιτυχία δεν είναι εγγυημένη. Για παράδειγμα, μπορεί να χρειαστεί να εγκαταλείψετε μια πτήση. Αλλά ακόμα και τότε, μπορείτε να επιστρέψετε και να κατασκευάσετε ένα σκάφος για την επόμενη.

Και αν κάπως χάσετε όλα σας τα χρήματα, τα χρέη σας θα καλυφθούν από τυχαίους αγνώστους που τους αρέσουν οι ιστορίες για διαστημόπλοια και θα ξεκινήσετε την επόμενη πτήση με μηδέν νομίσματα).

Επιπρόσθετα στους συνήθεις τρόπους για να κερδίζετε νομίσματα, μπορείτε επίσης να βγάλετε κέρδος από την φήμη σας. Στην πρώτη πτήση, θα αποκτήσετε ένα όνομα στο χώρο, και μετά μπορείτε να προσπαθήσετε να χτίσετε την φήμη σας κατά τη διάρκεια των επόμενων δυο πτήσεων.

Η ΠΡΩΤΗ ΠΤΗΣΗ



Το Διαγαλαξιακό Ταξίδι χρησιμοποιεί τα πλακίδια τίτλων, αλλά μόνο ένα ανά παίκτη. Τυχαία επιλέξτε τον κατάλληλο αριθμό πλακιδίων και επιστρέψτε τα υπόλοιπα στο κουτί.

Προετοιμάστε μια πτήση επιπέδου I με τους τίτλους δίπλα στο ταμπλό πτήσης, με ανοικτή την ασημένια τους πλευρά. Οι παίκτες θα ανταγωνιστούν γι' αυτούς τους τίτλους. Ο καθένας έχει τα δικά του κριτήρια, που περιγράφονται στην επόμενη σελίδα. Διαβάστε τις περιγραφές τους σε όλους, ώστε να γνωρίζουν τι προσπαθούν να επιτύχουν.

Κατόπιν παίξτε την πρώτη πτήση σύμφωνα με τους συνήθεις κανόνες.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΙΤΛΟΥΣ



Στο τέλος της πτήσης, πάρτε τα βραβεία και τις ποινές ως συνήθως, με εξαίρεση ότι, **αντί για το βραβείο για το ωραιότερο σκάφος**, οι παίκτες βραβεύονται βάσει των κριτηρίων των τίτλων.

Μόνον οι παίκτες που ολοκλήρωσαν την πτήση μπορούν να κερδίσουν έναν τίτλο. Υπολογίστε τις βαθμολογίες για κάθε τίτλο και δώστε τον τίτλο στον παίκτη με την υψηλότερη βαθμολογία. Για παράδειγμα, ο τίτλος Ενεργειακός Ταξιδιώτης πηγαίνει στον παίκτη που τερμάτισε την πτήση με τα περισσότερα εξαρτήματα που λειτουργούν με μπαταρίες. Για κάθε τίτλο, **όλοι οι παίκτες με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζουν 2 νομίσματα** (το βραβείο του επιπέδου I

για το ωραιότερο σκάφος), αλλά μόνο ένας μπορεί να πάρει το πλακίδιο του τίτλου. Ανάμεσα στους ισόπαλους παίκτες, δώστε τον τίτλο σε εκείνον που τερμάτισε πιο μπροστά.

Ειδικές περιπτώσεις: Αν όλοι οι παίκτες βαθμολογηθούν με μηδέν σε έναν συγκεκριμένο τίτλο, αυτός πηγαίνει στον παίκτη που τερμάτισε επικεφαλής, όμως κανένας δεν παίρνει νομίσματα γι' αυτόν. Αν κανένας παίκτης δεν ολοκλήρωσε την πτήση, κανένας δεν παίρνει νομίσματα από τίτλους και οι τίτλοι μοιράζονται τυχαία, ένας σε κάθε παίκτη.

ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΙΤΛΩΝ

Είναι πιθανό κάθε παίκτης να κερδίσει ακριβώς έναν τίτλο, είναι όμως επίσης πιθανό κάποιος – ίσως εσείς – να είναι αρκετά έξυπνος και να κερδίσει περισσότερους από έναν. Αν ολοκληρώσετε την πτήση με πολλούς τίτλους, πρέπει να επιλέξετε έναν για εσάς και να δώσετε τους άλλους σε παίκτες που δεν έχουν πάρει ακόμα τίτλο. Όταν δίνετε τίτλους, μπορείτε να τους δώσετε τυχαία ή να χρησιμοποιήσετε όποια κριτήρια επιλέξετε. (Σημειώστε ότι μιλάμε μόνο για τη διανομή τίτλων εδώ. Οι παίκτες κρατάνε όλα τα νομίσματα που κέρδισαν κατά τη διάρκεια του βήματος βαθμολόγησης τίτλων). Αν πολλοί παίκτες είναι σε θέση να δώσουν τίτλους, ο παίκτης που τερμάτισε πιο μπροστά αποφασίζει πρώτος. Για την επόμενη πτήση, όλοι θα ξεκινήσουν με έναν τίτλο, ακόμα και οι παίκτες που εγκατέλειψαν στην πρώτη πτήση. **Οι παίκτες κρατάνε τον τίτλο τους για το υπόλοιπο του Διαγαλαξιακού Ταξιδιού.**

ΜΕΤΑΦΟΡΕΑΣ ΦΟΡΤΙΩΝ

Ξέρετε πια πως να μαζεύετε εμπορεύματα και έχετε πάντα έτοιμοι να φορτώσετε κι άλλα. Λένε ότι θα μπορούσατε να μεταφέρετε ένα κοπάδι ούλτραμπαμμούθ αν πιστεύατε ότι θα βρίσκατε αγοραστή.



Μετρήστε το πλήθος των εξαρτημάτων φορτίου που έχουν τουλάχιστον έναν κύβο εμπορευμάτων.

Συμβουλή: Το να έχετε πολύ χώρο για φορτία είναι σημαντικό, όμως πρέπει και να πετάτε κοντά σε αυτούς που προηγούνται, ώστε να μην χάσετε ευκαιρίες να φορτώσετε. Μην ξεκνάτε ότι μπορείτε να αναδιατάξετε τα εμπορεύματα μόνο όταν φορτώνετε, οπότε ίσως είναι καλή ιδέα να διατηρείτε τους κύβους σας απλωμένους... αν μπορέσετε να διατηρήσετε το σκάφος σας ακέραιο.

ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΟΣ ΤΑΞΙΔΙΩΤΗΣ

Αγαπάτε τον βόμβο των ασπίδων, τον βρυχηθμό των διπλών κινητήρων, και τον συριγμό των διπλών κανονιών.



Μετρήστε τον αριθμό των εξαρτημάτων που χρησιμοποιούν μπαταρίες (ασπίδες, διπλούς κινητήρες και διπλά κανόνια).

Συμβουλή: Οι συσσωρευτές ενέργειας δεν υπολογίζονται, αλλά είναι καλό να έχετε αρκετούς για να ενεργοποιείτε όλα τα ωραία μηχανήματα.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ

Οι εξωγήινοι προτιμούν να πετάνε μαζί σας, γιατί ξέρετε τι θέλουν περισσότερο απ' όλα – την ησυχία τους.



Για κάθε εξωγήινο στο σκάφος σας, προσθέστε την απόστασή του από την πλησιέστερη

καμπίνα. Η πλησιέστερη καμπίνα είναι εκείνη στην οποία θα μπορούσε να φτάσει με τα λιγότερα βήματα, περπατώντας μέσα από τους σωλήνες. Για παράδειγμα, μια καμπίνα σε διπλανό τετράγωνο είναι σε απόσταση 1, μόνο όμως αν είναι συνδεδεμένη. Αν δεν είναι συνδεδεμένη, μπορεί να μην είναι καν η πλησιέστερη. Αν ο εξωγήινος πρέπει να περάσει μέσα από ένα εξάρτημα που παρεμβάλλεται για να φτάσει στην πλησιέστερη καμπίνα, βρίσκεται σε απόσταση 2. Και ούτω καθεξής. Ακόμα και μια άδεια καμπίνα μπορεί να είναι η πλησιέστερη.

Συμβουλή: Ιδανικά, θέλετε δυο εξωγήινους πολύ μακριά τον ένα από τον άλλο και πολύ μακριά από άλλες καμπίνες.



ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΣ ΚΡΟΥΑΖΙΕΡΟΠΛΟΙΟΥ

Είναι μεγάλο το ταξίδι όταν διασχίζεις τον Γαλαξία. Γιατί να μην διασκεδάσουν οι επιβάτες σας; Προσθέστε μερικά πανοραμικά παράθυρα και όλοι θα θέλουν να σας συνοδεύσουν.



Μετρήστε τον αριθμό των κατειλημμένων καμπινών με θέα. Μια καμπίνα έχει θέα αν έχει τουλάχιστον μια λεία πλευρά που δεν είναι διπλανή σε ένα εξάρτημα.

Σημειώσεις: Η λεία πλευρά μπορεί να είναι διπλανή σε ένα άδειο τετράγωνο, ακόμα και σε ένα που είναι περικυκλωμένο από εξάρτηματα. (Η θέα στην εσωτερική αυλή δεν είναι τόσο δημοφιλής όσο η εξωτερική θέα, αλλά μετράει και αυτή). Κάποιες φορές μια καμπίνα ξεκινάει χωρίς θέα αλλά αποκτά μια ωραιότητα θέα όταν ένα άλλο εξάρτημα καθεί κατά τη διάρκεια της πτήσης. Η αρχική σας καμπίνα έχει συνδέσεις και στις τέσσερις πλευρές, οπότε δεν μπορεί να έχει θέα.

ΑΡΧΙΜΗΧΑΝΙΚΟΣ

Όχι μόνο ξέρετε πως να κατασκευάσετε ένα μεγάλο σκάφος, ξέρετε και πως να το διατηρήσετε ακέραιο για όλη τη διάρκεια της πτήσης.



Μετρήστε τον αριθμό των εξαρτημάτων που έχει το σκάφος σας.

Συμβουλή: Συνήθως είναι ευκολότερο να μετρήσετε τον αριθμό των άδειων θέσεων και να δείτε ποιος έχει τις λιγότερες... εκτός και αν η πτήση ήταν ιδιαίτερα δύσκολη.

ΔΙΑΔΡΟΜΟΛΟΓΟΣ

Δεν είστε των ανέσεων – είστε αντισυμβατικός, και πρωτοποριακός. Κάποιοι λένε ότι δεν είστε και πολύ στα καλά σας, κατασκευάζοντας σκάφη με τόσο μακριούς διαδρόμους. Κάποιοι άλλοι λένε ότι είστε κουλ.



Μετρήστε την μεγαλύτερη αλυσίδα εξαρτημάτων διαδρόμου. Εξάρτημα διαδρόμου είναι αυτό που έχει μόνο 1 ή 2 συνδέσεις.

Συμβουλή: Ένας τρόπος για να αποκτήσετε έναν μακρύ διάδρομο είναι να κατασκευάσετε ένα μακρύ πλοκάμι, όμως ίσως είναι ακόμα καλύτερο να κατασκευάσετε έναν κυκλικό διάδρομο που ενώνεται με το υπόλοιπο σκάφος σας και στις δυο του άκρες.



Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΤΗΣΗ

Οι κάρτες περιπέτειας που χρησιμοποιήθηκαν στην πρώτη πτήση πρέπει να αφαιρεθούν από το παιχνίδι. Μπορείτε να τις επιστρέψετε στο κουτί. Προετοιμάστε μια πτήση επιπέδου II με τον συνήθη τρόπο, με ένα άδειο ταμπλό και όλα τα εξάρτηματα κλειστά. Το μόνο πράγμα που κρατάτε από την πρώτη σας πτήση είναι ο τίτλος και τα νομίσματά σας.

Διατηρήστε τον τίτλο σας στην πάνω αριστερή γωνία του ταμπλό σκάφους σας, με ανοικτή την ασημένια πλευρά. Σε αυτή την πτήση, θα προσπαθήσετε να υπερασπιστείτε τον τίτλο σας.



Στο τέλος της πτήσης, αντί για βραβεία για το ωραιότερο σκάφος, όλοι οι παίκτες που υπερασπίστηκαν με επιτυχία τον τίτλο τους κερδίζουν 4 νομίσματα. **Έχετε υπερασπιστεί τον τίτλο σας**

αν ολοκληρώσατε την πτήση και έχετε την υψηλότερη βαθμολογία για τον τίτλο σας. (Υπολογίζονται μόνο τα σκάφη που τερμάτισαν. Ακόμα και αν έρθει ισοπαλία, τον έχετε υπερασπιστεί). Δεν μπορείτε να κερδίσετε νομίσματα για τους τίτλους άλλων παικτών. Όλοι οι παίκτες κρατούν τους τίτλους τους, ακόμα και αν απέτυχαν στο να τους υπερασπιστούν. Όλοι οι παίκτες που υπερασπίστηκαν με επιτυχία τον τίτλο τους τον γυρίζουν στην χρυσή πλευρά. Οι παίκτες που απέτυχαν να υπερασπιστούν κρατάνε τον τίτλο τους στην ασημένια πλευρά.

Η ΤΡΙΤΗ ΠΤΗΣΗ

Και πάλι, επιστρέψτε τις χρησιμοποιημένες κάρτες περιπέτειας στο κουτί και προετοιμάστε την επόμενη πτήση – επιπέδου III αυτή τη φορά.

Στην τρίτη πτήση, οι παίκτες που απέτυχαν να υπερασπιστούν τον τίτλο τους μπορούν να προσπαθήσουν ξανά.

ΜΕΤΑΦΟΡΕΑΣ ΦΟΡΤΙΩΝ

Το σκάφος σας πλέον θεωρείται και επίσημα «φορητό». Πράγμα που σημαίνει ακόμα περισσότεροι κανονισμοί. Συγχαρητήρια!



Αν δυο αμπάρια φορτίου είναι διπλανά, κατέναντά τους δεν μπορεί να φιλοξενήσει φορτίο. Αυτός ο περιορισμός εφαρμόζεται ακόμα

και αν δεν είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους. Φυσικά, αν ένα από τα αμπάρια φορτίου καθεί κατά τη διάρκεια της πτήσης, το άλλο γίνεται διαθέσιμο.

ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΟΣ ΤΑΞΙΔΙΩΤΗΣ

Οι ελεγκτές ασφαλείας ερευνούν τα γεμάτα ενέργεια σκάφη σας, αποφασισμένοι να θεσπίσουν νέους κώδικες καλωδιώσεων που έχουν εφαρμογή μόνο σε εσάς.



Δεν μπορείτε να έχετε δείκτες μπαταρίας σε έναν συσσωρευτή ενέργειας που συνδέεται άμεσα με ένα εξάρτημα που απαιτεί ενέργεια (έναν διπλό κινητήρα, ένα διπλό κανόνι, ή μια ασπίδα).

Για παράδειγμα, αν ένας συσσωρευτής συνδέεται με έναν διπλό κινητήρα, δεν παίρνει δείκτες μπαταρίας πριν την πτήση.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ

Έχετε κάνει τόσο καλή δουλειά στην εξυπηρέτηση των εξωγήινων, ώστε οι πελάτες σας να έχουν γίνει καλομαθημένοι. Το σύστημα υποστήριξης ζωής πρέπει να ανταποκρίνεται σε πολύ συγκεκριμένες προδιαγραφές.



Τα εξωγήινα συστήματα υποστήριξης ζωής λειτουργούν μόνο αν όλες οι συνδέσεις τους ταιριάζουν ακριβώς.

Οπότε αν μια πλευρά του συστήματος είναι γενική σύνδεση, η πλευρά του διπλανού πλακιδίου πρέπει να είναι και αυτή γενική σύνδεση – ειδικά το σύστημα υποστήριξης ζωής δεν κάνει τίποτα.

ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΣ ΚΡΟΥΑΖΙΕΡΟΠΛΟΙΟΥ

Λόγω της φήμης σας για ευχάριστες πτήσεις, πολλά από τα μέλη του πληρώματός είναι στην πραγματικότητα τουρίστες... και είναι ανήσυχοι για την ασφάλεια.



Κάθε εκτεθειμένη σύνδεση μειώνει τη χωρητικότητα της καμπίνας κατά 1. Μια καμπίνα με μια εκτεθειμένη σύνδεση μπορεί να φιλοξενήσει έναν άνθρωπο

Οι παίκτες που υπερασπίστηκαν τον τίτλο τους έχουν χρυσούς τίτλους, οι οποίοι τους δίνουν ένα μειονέκτημα. Όμως, όποιος καταφέρει να υπερασπιστεί με επιτυχία έναν χρυσό τίτλο θα κερδίσει ένα διπλό βραβείο και θα αποκτήσει μια θέση στο Hall of Fame των Ταξιδιωτών.

αστροναύτη. Δεν μπορεί να φιλοξενήσει εξωγήινο. Μια καμπίνα με πολλές εκτεθειμένες συνδέσεις πρέπει να παραμείνει άδεια. Επιπλέον, αν μια καμπίνα αποκτήσει μια νέα εκτεθειμένη σύνδεση κατά τη διάρκεια της πτήσης, αφαιρέστε ένα μέλος πληρώματος από αυτήν ασχέτως του ότι μόλις τώρα υπερέβη την χωρητικότητα (οι τουρίστες είναι νευρικοί).

ΑΡΧΙΜΗΧΑΝΙΚΟΣ

Αυτή τη φορά πιστεύουν ότι η πρόκληση που αναλάβατε είναι ανυπέρβλητη. Όμως φανταστείτε το βλέμμα τους όταν όλα πάνε καλά την τελευταία στιγμή... πάλι.



Κατά τη διάρκεια της κατασκευής, δεν μπορείτε να προσθέσετε εξαρτήματα αν πρώτα δεν έχετε καπαρώσει 2. Δεν θα προσθέσετε

αυτά τα καπαρωμένα εξαρτήματα μέχρι όλοι να ολοκληρώσουν την κατασκευή τους. Δεν είναι και εύκολα εξαρτήματα – τουλάχιστον 5 πλευρές πρέπει να έχουν συνδέσεις (συνολικά εννοούμε φυσικά. Το ξέρουμε ότι τα πλακίδια δεν έχουν 5 πλευρές). Επιλέγτε αυτά τα εξαρτήματα με τον συνήθη τρόπο, ψάχνοντας στο σωρό και βρίσκοντας δυο για να καπαρώσετε. Δεν μπορείτε να προσθέσετε εξάρτημα στο σκάφος σας μέχρι να καπαρώσετε 2, και δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα εξαρτήματα που καπαρώσατε κατά τη διάρκεια της κατασκευής. Όταν όλοι (και εσείς) τελειώσετε με την κατασκευή, δείξτε πόσο χαλαροί είστε προσθέτοντας τα δυο εξαρτήματα στα κενά που αφήσατε στο σκάφος σας. Αν δεν μπορείτε, πρέπει να πληρώσετε μια ποινή για κάθε ακρησιμοποιήτο πλακίδιο: Πληρώνετε 1 νόμισμα για κάθε πλευρά με σύνδεση, και επιστρέφτε το πλακίδιο στο σωρό στο τραπέζι.

ΔΙΑΔΡΟΜΟΛΟΓΟΣ

Σας είπαν να μην κατασκευάσετε μακριούς διαδρόμους. Γελάσατε μαζί τους. Τώρα το κάρμα το ίδιο έρχεται να σας βρει.



Όταν ένα εξάρτημα διαδρόμου καταστραφεί, όλα τα εξαρτήματα διαδρόμου που ήταν συνδεδεμένα μαζί του φεύγουν. (Αυτό δεν είναι αλυσιδωτή αντίδραση – η «φυγή» είναι διαφορετική από την «καταστροφή»). Σημειώστε ότι αυτό δεν εφαρμόζεται σε εξαρτήματα με συνδέσεις σε τρεις ή τέσσερις πλευρές.



6

Οι παίκτες επιχειρούν να υπερασπιστούν τους τίτλους τους όπως και στη δεύτερη πτήση. Όποιος καταφέρει να υπερασπιστεί επιτυχώς έναν ασημένιο τίτλο κερδίζει 6 νομίσματα.

x2

Όποιος καταφέρει να υπερασπιστεί έναν χρυσό τίτλο κερδίζει ένα διπλό βραβείο 12 νομισμάτων.

ΝΙΚΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΤΑΞΙΔΙ

Μετά την τρίτη πτήση, οι παίκτες αποκαλύπτουν πόσα νομίσματα έχουν. Όπως πάντα, οι παίκτες που τελείωσαν έχοντας νομίσματα μπορούν να θεωρούν τους εαυτούς τους νικητές. Πέραν τούτου, μπορείτε να θεωρείτε τον εαυτό σας ως έναν θρυλικό τάδε αν καταφέρατε να υπερασπιστείτε με επιτυχία την χρυσή πλευρά του τίτλου σας.

Ο παίκτης με τα περισσότερα νομίσματα θεωρείται ο Απόλυτος Ταξιδιώτης. Δεν υπάρχουν εναλλακτικές σε περίπτωση ισοπαλίας. Υπάρχει αρκετός χώρος στον Γαλαξία για περισσότερους από έναν Απόλυτους Ταξιδιώτες.



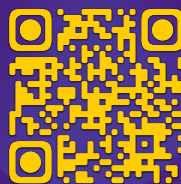
ΔΥΣΚΟΛΟΙ ΔΡΟΜΟΙ

Το παιχνίδι μπορεί να είναι πολύ δύσκολο για νέους ταξιδιώτες. Όμως, μετά από μερικές πτήσεις, θα προσαρμοστείτε και θα μάθετε πραγματικά πως να κατασκευάζετε καλύτερα σκάφη. Σκάφη που θα φτάνουν στον τερματισμό χωρίς μια γρατζουνιά και με μεγάλα κέρδη. Τότε μπορεί να σας πιάσει νοσταλγία και να θυμηθείτε το αστείο ξεκίνημά σας, όταν οι μετεωρίτες και οι πειρατές μπορούσαν να κάνουν το σκάφος σας χίλια κομμάτια, και εσείς να αιωρείστε αργά-αργά προς τον τελικό προορισμό με ένα μόνο εξάρτημα καμπίνας.

Για να σας γυρίζουμε πίσω σε αυτές τις εποχές, με υπερηφάνεια σας παρουσιάζουμε μια δωρεάν μίνι-επέκταση, τους Δύσκολους Δρόμους (διαθέσιμη μόνο σε ψηφιακή μορφή).

Αυτή η μίνι-επέκταση σας επιτρέπει να προσθέσετε μία (ή περισσότερες) κάρτες Δύσκολων Δρόμων στις πτήσεις σας. Αυτές οι τυχαία προστιθέμενες κάρτες όχι μόνο σας προσφέρουν νέες προκλήσεις – μπορείτε να πάτε στοίχημα ότι τα σκάφη σας θα αρχίσουν πάλι να διαλύονται, ενώ δάκρυα απελπισίας και χαράς θα επιστρέψουν στα μάτια σας.

Οι Δύσκολοι Δρόμοι μπορούν να προστεθούν σε οποιαδήποτε πτήση, αλλά και στο Διαγαλαξιακό Ταξίδι. Απλά ακολουθήστε τον σύνδεσμο και διαβάστε τις οδηγίες (στα Αγγλικά).



cge.as/gterr

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ VLAADA CHNÁTIL

Καλλιτεχνική διεύθυνση: Jakub Politzer
Γραφικός Σχεδιασμός: Michaela Zaoralová
Εικονογράφηση: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer
3D Εικονογράφηση: Radim "Finder" Pech
Παραγωγή: Vít Vodička
Συγγραφέας Κανόνων: Jason Holt
Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος
Υπεύθυνος Έργου: Jan Zvoníček
Επόπτης Έργου και Κύριος Playtester: Petr Murmak

Ευχαριστούμε: τους playtesters της αρχικής έκδοσης, που μας βοήθησαν να παραδώσουμε το πρώτο μας μεγάλο παιχνίδι στους παίκτες το 2007, την ομάδα ανάπτυξης της εφαρμογής που βοήθησε το παιχνίδι να περάσει στην ψηφιακή εποχή, και όλους αυτούς τους γενναίους ταξιδιώτες που μετέφεραν εκατομμύρια τόνους χάρτινων ή ψηφιακών σωληνώσεων μέσα από αμέτρητες βροχές μετεωριτών και πολεμικές ζώνες από τότε.

Ειδικές ευχαριστίες: όλους στην CGE που έβαλαν τόση προσπάθεια σε αυτή την νέα, λαμπερή έκδοση, και ειδικά στους Míša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Vít, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka, και Tony.

Και βέβαια στην καινούργια γενιά των playtesters, την οποία δεν είχαμε στη διάθεσή μας όταν δημιουργήσαμε την πρώτη έκδοση, δηλαδή τα παιδιά μας Lukáš, Terežka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachí, Otík, Markétka, Vendelin.