

# VLAADA CHVÁTIL

# SPACE

# ALERT

## INSTRUKCJA

„Space Alert” to zespołowa gra o przetrwaniu. Gracze wcielają się w członków grupy kosmicznych odkrywców wysłanych z misją zbadania niebezpiecznego zakątka Galaktyki.

Statek eksploruje przestrzeń automatycznie, zajmie mu to 10 minut. W tym czasie załoga musi go bronić. Jeśli misja się powiedzie, statek wróci do domu z cennymi informacjami. Jeśli nie, to w podróż wyruszy kolejna załoga.

„Space Alert” nie jest zwykłą grą planszową. Gracze nie konkurują ze sobą. Zamiast tego wspólnie starają się zmierzyć z wyzwaniem ze strony gry. Poziom trudności tego wyzwania zostanie ustalony przez samych graczy. Ukończenie najtrudniejszych misji będzie wymagać ścisłej współpracy.

W pudełku z grą znajdują się dwa podręczniki: ta instrukcja oraz przewodnik „Jak zostać kosmicznym odkrywcą”.

Gracze powinni rozpocząć od zapoznania się z przewodnikiem. Został on napisany w taki sposób, aby nauczyć zasad gry, a jednocześnie przedstawić fabularną koncepcję świata i panujący podczas rozgrywki klimat. Przygotowaliśmy go w oparciu o nasze doświadczenia z tłumaczenia reguł licznym grupom graczy. Jego treść została uporządkowana według rosnącej komplikacji zasad, co pozwoli początkującym skupić się na podstawach rozgrywki, a dopiero potem zapoznać się z bardziej zaawansowanymi regułami.

Ta instrukcja zawiera krótkie streszczenie zasad, uporządkowane według chronologii przebiegu gry. Kiedy gracze nauczą się grać w „Space Alert”

na podstawie przewodnika, niniejsza instrukcja posłuży im za spis, w którym odnajdą poszczególne zasady. Dokładne wyjaśnienie bardziej skomplikowanych kart zagrożeń można znaleźć w załączniku na ostatniej stronie.

### Uwaga

Do gry dołączona jest płyta CD ze ścieżką dźwiękową w formacie mp3. Nie jest to jedynie kosmetyczny dodatek, który ma budować atmosferę. Ścieżka dźwiękowa pełni podczas rozgrywki bardzo ważną rolę. Zalecamy korzystanie z odtwarzacza mp3 na płycie CD posiadającego głośniki. Utwory można też ściągnąć ze stron internetowych: [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) oraz [www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl).

Jeśli gracze nie mają głośników, mogą korzystać ze słuchawek. W takim przypadku na graczu, który założy słuchawki, ciąży odpowiedzialność podzielenia się zdobytymi informacjami z resztą grupy.

Jeśli gracze nie mają możliwości odsłuchania ścieżki dźwiękowej, powinni wybrać jednego spośród siebie i powierzyć mu rolę „chronometrażysty”. To on będzie odpowiedzialny za śledzenie upływu czasu. Podczas rozgrywki – w odpowiednich momentach – chronometrażysta będzie odczytywał na głos gotowe do druku karty scenariusza (można je znaleźć na stronach [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) oraz [www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)). Chronometrażysta nie uczestniczy w rozgrywce; to dobra rola dla doświadczonego gracza, który chce nauczyć zasad osoby początkujące.

## 1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Standardowe zasady zostały napisane z myślą o grze na 4 lub 5 graczy. Zasady dla mniejszej liczby graczy można znaleźć w rozdziale 5.

Gracze wybierają poziom trudności dla zwykłych zagrożeń: niski (karty z białym symbolem), wysoki (karty z żółtym symbolem) lub losowy (należy wymieszać oba rodzaje kart). Następnie przygotowują odrębne talie zwykłych zagrożeń zewnętrznych i zwykłych zagrożeń wewnętrznych o odpowiednim poziomie trudności.



Zwykłe zagrożenia zewnętrzne

Zwykłe zagrożenia wewnętrzne

Gracze wybierają poziom trudności dla poważnych zagrożeń i przygotowują dla nich odrębne talie (poważnych zagrożeń zewnętrznych i poważnych zagrożeń wewnętrznych). Poziom trudności poważnych zagrożeń może różnić się od poziomu

trudności zwykłych zagrożeń, ale talie zagrożeń zewnętrznych i wewnętrznych danego rodzaju muszą posiadać ten sam poziom trudności.



Poważne zagrożenia zewnętrzne

Poważne zagrożenia wewnętrzne

Każdy z graczy wybiera kolor swojej figurki. Następnie gracze ustalają między sobą, który z nich wcieli się w rolę kapitana, który w oficera łączności, a który w szefa ochrony. Jeden gracz może wcielić się w kilka ról.

Gracze przygotowują planszę zgodnie z zamieszczonym na następnej stronie rysunkiem.

Gracze wybierają ścieżkę dźwiękową. Aby rozegrać pełną grę (misję), należy wybrać jeden z ośmiu utworów misji z katalogu misji.

### Oficer łączności

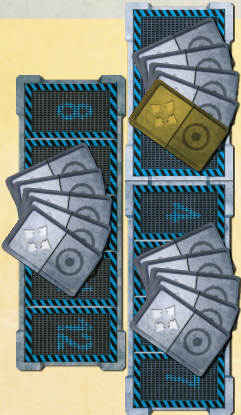


Potasowana talia zwykłych zagrożeń zewnętrznych

Potasowana talia poważnych zagrożeń zewnętrznych



2 zestawy (każdy po 8) ponumerowanych żetonów zagrożeń



### Plansza statku kosmicznego

Szczegółowy opis statku kosmicznego znajduje się na stronie 3



Talia kart akcji



Jedna losowa plansza trajektorii dla zagrożenia wewnętrznego

### Dolny ekran komputerowy

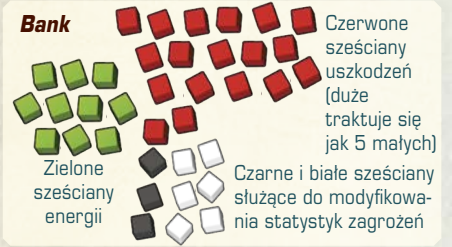


Znacznik misji



Plansza misji (zwrócona zaawansowaną stroną ku górze)

### Bank



Czerwone sześciiany uszkodzeń (duże traktuje się jak 5 małych)

Zielone sześciiany energii

Czarne i białe sześciiany służące do modyfikowania statystyk zagrożeń



Drugi etap

Trzeci etap

Pierwszy etap

### Plansze akcji

Karty akcji rozdane z potasowanej talii (po 5 na etap)

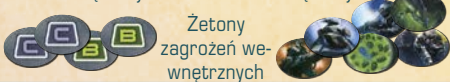
Karta bohaterskiej akcji (zastępuje jedną z kart akcji pierwszego etapu)

### Szef ochrony



Potasowana talia zwykłych zagrożeń wewnętrznych

Potasowana talia poważnych zagrożeń wewnętrznych



Żetony zagrożeń wewnętrznych

## 2. RUNDA PLANOWANIA

Gracze puszczaają ścieżkę dźwiękową albo zaczynają odczytywać kartę scenariusza.

Następnie każdy z nich bierze po 5 kart akcji pierwszego etapu. Gracz nie może pokazywać swoich kart pozostałym, może jednak o nich mówić. W tym momencie każdy z graczy planuje akcje, które wykona podczas pierwszego etapu: aby zaplanować swoje akcje, gracz umieszcza zakryte karty akcji na polach 1-3 swojej planszy akcji.

### Karta akcji



**Część działania:** gracz aktywuje jakiś system lub wydaje rozkaz oddziałowi droidów bojowych.

**Część ruchu:** gracz przesuwa się w lewo, w prawo lub zmienia pokład.

Gracz może zagrać swoją kartę dowolną częścią ku górze. Dzięki temu pozostali gracze będą w stanie określić po rewersie, czy gracz zamierza działać, czy też się poruszyć. Podczas danej tury zostanie rozpatrzona tylko akcja z części zwróconej ku górze. Dolna część nie wywoła żadnego efektu. Jeśli gracz nie umieści karty na danym polu swojej planszy, podczas danej tury nie wykona żadnej akcji.

Gdy gracz planuje akcje na dany etap. Dopóki ten etap nie ulegnie zakończeniu, może dowolnie zamieniać zagrane karty. Pierwszy etap kończy się otrzymaniem kart drugiego etapu (i dołączeniu ich do kart, które pozostały po pierwszym etapie).



Zaplanowane akcje: w 1 turze ruch, w 2 turze nic, w 3 turze akcja.

Kiedy gracze otrzymają karty drugiego etapu, zaczynają planować akcje dla tur 4-7. Nadal mogą podglądać zagrane karty pierwszego etapu, nie mogą ich już jednak zmieniać.

Gracze mogą planować akcje na drugi etap, dopóki nie otrzymają kart trzeciego etapu. W tym momencie rozpocznie się trzeci etap, podczas którego gracze zaplanują swoje akcje na tury 8-12. Gracze mogą planować swoje akcje trzeciego etapu do chwili zakończenia rundy planowania.

Bohaterskie akcje również posiadają dwie części (ruchu i działania), gracze mogą zagrywać je na tych samych zasadach, co „zwykłe” karty akcji.

Podczas rundy planowania gracze mogą używać plansz i elementów gry, aby dać do zrozumienia, co planują, ale tylko faktycznie zaplanowane akcje wpłyną na rozgrywkę.

## 2.1 KOMUNIKATY CENTRALNEGO KOMPUTERA

**Uwaga! Wykryto obecność wroga. Proszę rozpocząć pierwszy etap.**

Ten komunikat oznajmia rozpoczęcie rundy planowania.

**Czas T+1 (2, 3 itd.). Zagrożenie (poważne zagrożenie). Sektor czerwony (biały, niebieski). Powtarzam...**

Oficer łączności losuje wierzchnią kartę z talii zwykłych (lub poważnych) zagrożeń zewnętrznych i umieszcza ją odkrytą obok planszy trajektorii odpowiadającej wskazanemu sektorowi, a następnie umieszcza na niej żeton zagrożenia z numerem odpowiadającym wskazanemu czasowi.

**Czas T+1 (2, 3 itd.). Wewnętrzne zagrożenie (poważne wewnętrzne zagrożenie). Powtarzam...**

Szef ochrony losuje wierzchnią kartę z talii zwykłych (albo poważnych) zagrożeń wewnętrznych i umieszcza ją odkrytą obok planszy trajektorii zagrożeń wewnętrznych, a następnie umieszcza na niej żeton zagrożenia z numerem odpowiadającym wskazanemu czasowi.

**Niepotwierdzony raport...**

Pojawiający się po tych słowach komunikat ma znaczenie tylko podczas gry na 5 graczy. Podczas rozgrywki z mniejszą liczbą graczy należy go zignorować.

**Odbieram strumień zaszyfrowanych informacji. Powtarzam...**

Każdy z graczy może dobrać po 1 karcie z talii akcji.

**Transfer danych. Powtarzam. Transfer danych za pięć, cztery, trzy, dwa, jeden, [biiip]. Transfer danych zakończony.**

Każdy z graczy może przekazać 1 kartę innemu graczowi. Karta musi zostać przekazana przed sygnałem „biiip”. Gracze nie mogą przekazywać bohaterских akcji.

**System komunikacji nieaktywny... Komunikacja przywrócona.**

Pomiędzy tymi dwoma komunikatami gracze nie mogą się ze sobą porozumiewać.

**Pierwszy (drugi) etap zakończy się za jedną minutę.**

**Pierwszy (drugi) etap zakończy się za dwadzieścia sekund.**

**Pierwszy (drugi) etap zakończy się za pięć, cztery, trzy, dwa, jeden.**

**Pierwszy (drugi) etap został zakończony. Rozpoczyna się drugi (trzeci) etap.**

Kiedy gracze usłyszą komunikat o zakończeniu danego etapu, nie mogą już planować akcji na tenże etap. W tym momencie otrzymują karty nowego etapu (jeśli jeszcze ich nie pobrali) i zaczynają planować akcje na ten nowy etap.

Gracz może zakończyć dany etap i rozpocząć następny niezależnie od innych graczy, nawet jeśli taki komunikat nie został jeszcze ogłoszony.

**Misja zakończy się za jedną minutę.**

**Misja zakończy się za dwadzieścia sekund.**

**Misja zakończy się za pięć, cztery, trzy, dwa, jeden. Misja została zakończona. Skok w nadprzestrzeń.**

Ten komunikat kończy rundę planowania. Gracze mogą też wspólnie postanowić, aby zakończyć rundę planowania w dowolnym momencie po usłyszeniu komunikatu o zakończeniu drugiego etapu.

## 3. RUNDA DZIAŁANIA

Gracze odkładają elementy gry na ich pierwotne miejsca.

Następnie sprawdzają na karcie, czy oficer łączności i szef ochrony przydzielili odpowiednim kartom zagrożeń odpowiednie trajektorie i numery. Błędy należy poprawić, w tym należy umieścić na planszy brakujące zagrożenia.

Wreszcie należy zacząć przesuwac znacznik misji na torze misji, rozpatrując po kolei poszczególne fazy.





### 3.1 POJAWIA SIĘ ZAGROŻENIE

Jeśli w grze znajduje się karta zagrożenia o wskazanym numerze, na pierwszym polu planszy trajektorii tego zagrożenia należy umieścić drugi żeton z tym samym numerem.

W przypadku zagrożenia zewnętrznego ten żeton odpowiada jego pozycji. W przypadku zagrożenia wewnętrznego ten żeton śledzi jego aktywność wewnątrz statku.

**Wewnętrzne zagrożenie - usterka (oznaczona symbolem **B** lub **C**).**

Kabina, w której doszło do usterki.



Punkty wytrzymałości (liczba wymaganych napraw)

Usterka

**Wewnętrzne zagrożenie - intruza (oznaczony symbolem **A** lub **J**).**

Początkowa kabina



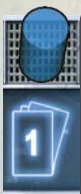
Punkty wytrzymałości

Oznacza, że to zagrożenie będzie walczyć.

Oznacza, że to zagrożenie nie będzie walczyć.

W przypadku usterki należy wziąć owalny żeton ze wskazaną na karcie literą i zakryć nim literę uszkodzonego systemu we wskazanej kabine (jeśli uszkodzeniu uległ więcej niż jeden system, należy powtórzyć powyższą procedurę dla każdego z uszkodzonych systemów).

W przypadku intruza należy wziąć owalny żeton z rysunkiem danego intruza i umieścić go we wskazanej kabine początkowej.



### 3.2 AKCJE GRACZY

Gracze odkrywają akcje, które zaplanowali na daną turę (karty powinny być odkrywane z lewej do prawej, tak aby część górna pozostała na górze). Począwszy od kapitana, gracze wykonują swoje akcje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli gracz zda sobie sprawę, że źle zagrał kartę – umieścić ją do góry nogami lub pomylił czerwone i niebieskie strzałki – może powiedzieć: „Ups, przewróciłem się”, aby wykonać pierwotnie zamierzoną akcję. Następną akcją takiego gracza będzie jednak opóźniona.

**Opóźnienie akcji.** Gdy akcja zostaje opóźniona, zaplanowana na daną turę karta (jeśli gracz zaplanował na tę turę jakąś kartę) zostaje przesunięta na kolejną turę. Jeśli na polu tej kolejnej tury już znajduje się jakaś karta, ona również zostaje przesunięta. Gracz przesuwa w ten sposób wszystkie swoje karty, dopóki nie dotrze do pustego pola lub swojej ostatniej akcji. Jeśli opóźnieniu ulegnie akcja z ostatniej tury, jej kartę usuwa się poza grę – gracz nie będzie mógł jej wykonać.



**Czerwone i niebieskie strzałki.** Gracz przesuwa swoją figurkę przez drzwi we wskazanym kierunku do sąsiedniej kabiny. Figurka nie zmienia pokładu. Jeśli figurka znajduje się już w sektorze statku o danym kolorze, gracz jej nie przesuwa.



**Ruch grawiwindy.** Gracz przesuwa swoją figurkę do sąsiedniej kabiny na innym pokładzie. Figurka gracza nie zmienia sektora.

Jeśli grawiwindy pomiędzy tymi kabinami została uszkodzona lub jeśli podczas tej tury inny gracz wykorzystał już wcześniej tę grawiwindę, gracz nadal wykonuje swój ruch, ale akcja, którą zaplanował na następną turę, zostanie opóźniona.



**Uruchomienie lub naprawa systemów.** Gracz uruchamia lub naprawia wskazany system w kabine, w której znajduje się jego figurka.

Jeśli system posiada jakąś usterkę (został przykryty owalnym żetonem), ta akcja będzie akcją naprawy. Na karcie usterki należy umieścić 1 czerwony sześcian. Jeśli na karcie znajduje się przynajmniej tyle czerwonych sześciątów, ile wynosi jej wartość wytrzymałości – usterka zostanie naprawiona. W takim przypadku kartę usterki należy przekazać kapitanowi i usunąć jej żeton z planszy trajektorii zagrożenia wewnętrznego. Jednocześnie należy usunąć z planszy statku jej owalny żeton (lub żetony).

Jeśli usterki nie da się naprawić (ponieważ wykonano jej akcję Z – patrz poniżej), akcja naprawy nie wywołuje żadnego efektu.

Jeśli dany system ma kilka usterek, akcja naprawy wywiera efekt na możliwą do naprawy usterkę z żetonem o najniższym numerze (nawet jeśli system doznał już innej, nienaprawialnej usterki). Owalny żeton można usunąć jedynie wtedy, gdy gracz naprawi wszystkie usterki danego systemu.

Jeśli system działa (nie ma na nim owalnego żetonu), ta akcja go uruchomi. Akcja **A** to oddanie strzału z danej kabiny. Akcja **B** to przesłanie energii. Efekt akcji **C** zależy od kabiny, w której zostanie wykonana.



**Strzał z ciężkiego dział laserowego lub dział rezonansowego.** Gracz bierze zielony sześcian energii z reaktora sektora, w którym się znajduje, i umieszcza go na używanym systemie uzbrojenia (aby zaznaczyć jego uruchomienie). Jeśli w reaktorze nie ma sześciątów lub na systemie uzbrojenia spoczywa już

1 sześcian, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



**Strzał z lekkiego dział laserowego.** Gracz bierze złoty sześcian z ognia energetycznego znajdującego się pod działem i umieszcza go na tym działem (aby zaznaczyć jego uruchomienie). Jeśli podczas tej tury ktoś już korzystał z tego działem, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



**Przesyłanie energii do osłony.** – Gracz bierze zielone sześciątów z reaktora i umieszcza je na osłonie w tym samym sektorze. Gracz powinien umieścić na osłonie tyle sześciątów, aby osiągnąć jej maksymalną wydajność. Jeśli w reaktorze nie ma dostatecznej liczby sześciątów, gracz umieszcza na osłonie wszystkie dostępne sześciątów.



**Przesyłanie energii do bocznego reaktora.** Gracz bierze zielone sześciątów z centralnego reaktora i umieszcza je w bocznym reaktorze. Gracz powinien umieścić w bocznym reaktorze tyle sześciątów, aby osiągnąć jego maksymalną wydajność. Jeśli w centralnym reaktorze nie ma dostatecznej liczby sześciątów, gracz umieszcza w bocznym reaktorze wszystkie dostępne sześciątów.

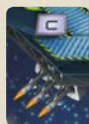


**Tankowanie centralnego reaktora.** Gracz odkłada 1 kapsułę paliwa do banku. Następnie bierze zielone sześciątów z banku i umieszcza je w centralnym reaktorze. Gracz powinien umieścić w centralnym reaktorze tyle sześciątów, aby osiągnąć jego maksymalną wydajność.



**Konserwacja centralnego komputera.** Gracz bierze 1 sześcian z centralnego komputera na mostku i umieszcza go na polu fazy konserwacji komputera na planszy misji, w rzędzie odpowiadającym polu obecnej fazy akcji graczy.

Jeśli na tym polu już znajduje się 1 sześcian, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



**Wystrzelenie rakiety.** Gracz bierze 1 figurkę rakiety z kabiny i umieszcza ją na pierwszym polu toru rakiet. Jeśli w kabine nie ma już rakiet lub jeśli pierwsze pole jest już zajęte, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



**Aktywacja lub reaktywacja oddziału droidów bojowych.** Jeśli gracz nie dowodzi oddziałem droidów bojowych, bierze spoczywającą w składzie danej kabiny figurkę oddziału droidów bojowych i stawia ją pionowo obok swojej figurki. Do końca gry ta figurka oddziału droidów bojowych będzie się poruszać wraz z figurką tego gracza. Jeśli oddział droidów bojowych z tej kabiny został już aktywowany, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.

Jeśli gracz dowodzi dezaktywowanym oddziałem droidów bojowych (jego figurka leży na boku obok figurki gracza), jego figurkę należy postawić pionowo. Ten oddział droidów bojowych został na nowo aktywowany.

Jeśli gracz dowodzi aktywnym oddziałem droidów bojowych, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.



**Start myśliwców przechwytyjących.** Jeśli gracz prowadzi aktywny oddział droidów bojowych, przesuwa swoją figurkę wraz z figurką oddziału droidów bojowych w przestrzeń kosmiczną poza statkiem. Jeśli gracz nie dowodzi oddziałem droidów bojowych albo gracz dowodzi dezaktywowanym oddziałem droidów bojowych lub jeśli w przestrzeni kosmicznej znajduje się już figurka innego gracza, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu. Gracz, który znajduje się w przestrzeni kosmicznej, nie przebywa w żadnej kabine ani sektorze statku. Akcje i efekty zagrożeń, które ogłuszają, opóźniają lub w jakikolwiek inny sposób wpływają na graczy na statku, nie wpływają na gracza w przestrzeni kosmicznej. Nie wpływają na niego również opóźnienia wywołane brakiem konserwacji centralnego komputera. Myśliwce przechwytyjące zaatakują zagrożenia już podczas tury, w której wystartują.

**Atak myśliwcami przechwytyjącymi podczas kolejnych tur:** Jeśli gracz rozpoczyna swoją turę w przestrzeni kosmicznej, jedyna akcja, jaką może wykonać, to **A**. Akcja **A** sprawia, że gracz pozostaje w przestrzeni kosmicznej i przeprowadza kolejny atak myśliwcami przechwytyjącymi. Jeśli gracz nie wykona żadnej akcji, on i jego oddział droidów bojowych wrócą na pokład statku, do górnej czerwonej kabiny. Inne akcje lub ruch ulegają opóźnieniu (opóźnioną akcję należy przesunąć na kolejną turę – powstałe „pozbawione akcji pole” spowoduje powrót gracza z przestrzeni kosmicznej).




**Przeprowadzenie potwierdzenia wizualnego.** Pod koniec fazy akcji graczy gracz bierze sześcian z okna panoramicznego i umieszcza go na planszy misji, na torze wizualnego potwierdzenia obecnego etapu. Pola toru reprezentują liczbę graczy, którzy przeprowadzili tę akcję w obecnej kolejce, na polach znajduje się punktacja. Jeżeli na polu o niższej punktacji już znajduje się sześcian, zamiast umieszczać na torze nowy sześcian z planszy statku, należy przesunąć sześcian z pola o niższej punktacji na nowe pole. Jeśli na odpowiednim polu (lub polu o wyższej punktacji) już znajduje się sześcian, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.





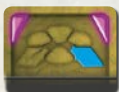
**Atak oddziałem droidów bojowych.** Jeśli gracz dowodzi aktywnym oddziałem droidów bojowych, zaatakujecie on 1 intruza w zajmowanej przez gracza kabinie. Na karcie intruza należy umieścić 1 czerwony sześcian. Jeśli na karcie znajduje się przynajmniej tyle czerwonych sześciątów, ile wynosi jej wartość wytrzymałości, intruz zostanie zniszczony. W takim przypadku kartę intruza należy przekazać kapitanowi i usunąć jej żeton z planszy trajektorii zagrożenia wewnętrznego. Jednocześnie należy usunąć z planszy statku jej owalny żeton.

Jeśli intruz posiada symbol , odpowie ogniem. Oddział droidów bojowych gracza zostanie dezaktywowany. Jego figurkę należy położyć na boku obok figurki gracza. Oddział nadal będzie podążał za graczem.

Jeśli w danej kabinie przebywa kilku intruzów, oddział droidów bojowych zaatakujecie intruza z żetonem o najniższym numerze.


Jeśli gracz nie dowodzi oddziałem droidów bojowych albo gracz dowodzi dezaktywowanym oddziałem droidów bojowych lub jeśli w kabinie nie ma żadnego intruza, ta akcja nie wywołuje żadnego efektu.

Atakowanie myśliwcami przechwytyjącymi. Jeśli gracz dowodzi aktywnym oddziałem droidów bojowych w przestrzeni kosmicznej, ta akcja pozwoli mu pozostać w przestrzeni (patrz wyżej).




**Bohaterski ruch.** Gracz przesuwa swoją figurkę bezpośrednio do wskazanej kabiny bez względu na to, ile innych kabin i uszkodzonych grawiind znajduje się po drodze.





**Bohaterski ostrzał.** Gracz uruchamia 1 system uzbrojenia ze swojej kabiny zgodnie z zasadami dla akcji . Podczas tej tury ten system uzbrojenia otrzymuje premię +1 do siły. Ta zasada dotyczy nawet działa rezonansowego.




**Bohaterskie przesyłanie energii.** Gracz przesyła energię zgodnie z zasadami dla akcji . Jeśli gracz prześle chociaż 1 sześcian energii, na systemie, do którego przysyła energię, umieszcza również 1 dodatkowy sześcian z banku. W ten sposób reaktor lub osłona może przekroczyć swoją maksymalną wydajność. Ta akcja działa nawet podczas tankowania centralnego reaktora.

**Bohaterska naprawa.** Jeśli ta zostanie użyta jako akcja naprawy, gracz umieszcza na usterce 2 (zamiast 1) czerwone sześciany.





**Bohaterski atak oddziałem droidów bojowych.** Oddział droidów bojowych atakuje zgodnie z zasadami dla akcji . Oddział nie zostanie dezaktywowany, nawet jeśli przeciwnik odpowie ogniem .

W przestrzeni kosmicznej myśliwce przechwytyjące atakują zgodnie z zasadami dla akcji , otrzymują jednak premię +1 do siły.



### 3.3 OBLICZANIE USZKODZEŃ

Podczas tej fazy oblicza się uszkodzenia zadane przez zagrożenia zewnętrzne. Gracze rozpatrzyli już zagrożenia wewnętrzne podczas fazy akcji graczy. Żadna zasada z tego akapitu nie ma zastosowania do zagrożeń wewnętrznych ani planszy trajektorii zagrożenia wewnętrznego.

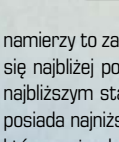
Wszystkie działa, na których znajduje się zielony lub złoty sześcian, otwierają ogień i powodują uszkodzenia namierzonych celów. Rakieta na drugim polu toru rakiet również powoduje uszkodzenia (rakieta wystrzelona podczas jednej tury spowoduje uszkodzenia w turze następnej). Myśliwce przechwytyjące powodują uszkodzenia, jeśli jakiś gracz znajduje się w przestrzeni kosmicznej (myśliwce przechwytyjące atakują w turze, w której wystartują akcją , a także w każdej turze, w której przebywają w przestrzeni kosmicznej dzięki akcji .

Każda trajektoria składa się z 3 stref odległości. Pięć pól znajdujących się najbliżej statku to 1. strefa. Kolejne 5 pól to 2. strefa. Reszta pól trajektorii to 3. strefa. Każda broń posiada konkretny zasięg (oznaczony 1, 2 lub 3 polami) i siłę (złota cyfra).

Najpierw należy ustalić, która broń namierzy które zagrożenie. Treść kart może zmodyfikować sposób, w jaki będzie przebiegać namierzanie. Jeśli w zasięgu danego systemu uzbrojenia nie ma żadnego zagrożenia, które mógłby on namierzyć, ten system nie spowoduje żadnych uszkodzeń.



Ciężkie i lekkie działa laserowe namierzają tylko po 1 zagrożeniu w swoim sektorze. Działa laserowe posiadają zasięg 3, mogą więc namierzać zagrożenia w dowolnych strefach odległości. Jeśli w sektorze działa laserowego znajduje więcej niż 1 zagrożenie, działło namierzy to zagrożenie, które znajduje się najbliżej statku, tj. to, którego żeton znajduje się najbliżej pola Z swojej trajektorii. Jeśli kilka zagrożeń znajduje się na tym samym, najbliższym statku polu trajektorii lotu, działło laserowe namierzy to zagrożenie, które posiada najniższy numer. Jeśli na trajektorii danego sektora nie ma żadnych zagrożeń, które można by namierzyć, działa laserowe tego sektora pozostaną bezczynne.

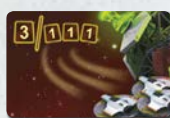


Działło rezonansowe namierza wszystkie zagrożenia, które znajdują się w jego zasięgu, we wszystkich sektorach, czyli w 1. i 2. strefie odległości.



Rakieta namierza najbliższy cel na trajektorii dowolnego sektora. Jeśli kilka zagrożeń jest oddalonych od pola Z swojej trajektorii o tyle samo pól, rakieta namierzy to zagrożenie, które posiada najniższy numer.

Rakiety mają zasięg 2. Jeśli w strefach 1. i 2. nie ma żadnych zagrożeń, które można by namierzyć, rakieta musi zostać odłożona do banku (nie powoduje żadnych uszkodzeń).



Myśliwce przechwytyjące namierzają wszystkie zagrożenia w swoim zasięgu, ale ten wynosi tylko 1. Jeśli tylko jedno zagrożenie znajduje się w 1. strefie odległości, myśliwce przechwytyjące atakują z siłą 3. Jeśli w 1. strefie znajduje się kilka zagrożeń, myśliwce przechwytyjące atakują każde z nich z siłą 1.

### Karta zagrożenia zewnętrznego



Wartość (punkty) wytrzymałości

Wartość (punkty) osłony

Dla każdego zagrożenia gracze sumują siłę wszystkich namierzających je systemów uzbrojenia. Od spowodowanych uszkodzeń należy odjąć wartość osłon tego zagrożenia. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od 0, zagrożenie nie doznaje uszkodzeń. W przeciwnym razie na karcie zagrożenia należy umieścić po 1 sześcianie uszkodzeń za każdy punkt spowodowanych uszkodzeń.

Jeśli na karcie znajduje się przynajmniej tyle sześciątów uszkodzeń, ile wynosi jej wartość wytrzymałości, zagrożenie zostanie zniszczone. W takim przypadku kartę zagrożenia należy przekazać kapitanowi i usunąć jej żeton z planszy trajektorii. Nadmiarowe uszkodzenia nie przechodzą na inne zagrożenia (nawet jeśli spowodował je inny system uzbrojenia). Ewentualne usuwanie zagrożeń odbywa się po przeprowadzeniu namierzania.

Kiedy gracze obliczą już wszystkie uszkodzenia, usuwają zielone sześciany energii z dział i odkładają je do banku. Rakietę, która znajduje się na drugim polu toru rakiet, również należy usunąć i odłożyć do banku. Żółte sześciany energii należy usunąć z lekkich dział laserowych i umieścić na ich ogniwach energetycznych.



### 3.4 AKCJE ZAGROZEŃ

Począwszy od żetonu z najniższym numerem, gracze przesuwać żeton zagrożenia. Kiedy żeton zagrożenia się przesuwa, może wykonać jedną lub więcej akcji.

Kiedy wszystkie żetony zagrożeń zostaną przesunięte, gracze przesuwać rakiety z pierwszego pola toru rakiet na drugie pole tego toru.



Żeton zagrożenia przesuwa się na swojej planszy trajektorii o tyle pól, ile wynosi jego szybkość. Jeśli wylądował na polu oznaczonym X, Y lub Z – albo też takie pole minie – natychmiast wykona wskazaną akcję. Jeśli podczas ruchu minie kilka takich pól, wykona po kolei wszystkie wskazane akcje.

Kiedy zagrożenie dotrze na koniec swojej planszy trajektorii i wykona swoją akcję Z, gracze stracą możliwość wpływania na nie swoimi akcjami. Innymi słowy, gracze „przetrwali” dane zagrożenie. Kartę takiego zagrożenia należy przekazać oficerowi łączności i usunąć jej żeton z planszy trajektorii. Takie zagrożenie nie wykona już żadnych akcji.

Intruza, który wykonał swoją akcję Z, traktuje się w taki sam sposób, a dodatkowo należy usunąć jego owalny żeton z planszy statku. Inaczej będzie w przypadku usterki – jej owalny żeton należy pozostawić na planszy. Kiedy usterka wykona swoją akcję Z, uszkodzony system stanie się nienaprawialny.

Na kartach zagrożeń mogą się znaleźć poniższe polecenia:

**Atak (n).** Zagrożenie zewnętrzne wykonuje atak o sile n, którego celem jest sektor odpowiadający jego trajektorii. Atak powoduje n uszkodzeń w danym sektorze, ale uszkodzenia te można zredukować. Każdy sześcian energii na osłonie tego sektora zmniejsza doznane uszkodzenia (taki sześcian należy jednak odłożyć do banku). Jeśli osłona posiada przynajmniej n sześciątów, gracze usuwają n sześciątów, a statek nie doznaje żadnych uszkodzeń. W przeciwnym razie gracze usuwają wszystkie sześciany i przydzielają danemu sektorowi pozostałe uszkodzenia.

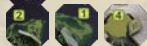
Za każdy punkt uszkodzeń, który przedostał się przez osłony, gracze losują 1 żeton obrażeń ze stosu obrażeń danego sektora i umieszczają go na wskazanej części statku. Uszkodzony system staje się mniej efektywny.



Zmniejszają siłę lekkiego lub ciężkiego dział laserowego.



Zmniejsza zasięg dział rezonansowego.



Zmniejszają wydajność osłony lub reaktora. Nadmiarową energię należy natychmiast odłożyć do banku.



Uszkadzają grawiwindę. Akcja korzystania z grawiwindy w tym sektorze opóźni akcję w następnej turze.



Uszkodzenia strukturalne nie wywierają żadnego specjalnego efektu.

Każdy sektor może posiadać 6 żetonów obrażeń. Jeśli zostanie wylosowany siódmy żeton, dany sektor zostanie zniszczony, a załoga przegra grę.

**Atakuje (n) wszystkie sektory.** Ataki na kilka sektorów rozpatruje się od lewej do prawej (czerwony, biały, niebieski). Każdy sektor musi poradzić sobie z atakiem o sile n.

**Atakuje z siłą równą pozostałym punktom wytrzymałości.** Siłę tego ataku ustala się, odejmując liczbę spoczywających na karcie czerwonych sześciątów od wartości wytrzymałości danego zagrożenia.

**Powoduje n uszkodzeń.** Zagrożenia wewnętrzne powodują uszkodzenia, przed którymi nie chronią osłony. Uszkodzeń doznaje sektor, w którym znajduje się owalny żeton zagrożenia wewnętrznego. Gracze losują odpowiednią liczbę żetonów uszkodzeń.

**+/- n do osłony; +/- n do szybkości; wartość osłony = n.** Niektóre zagrożenia mogą modyfikować swoje statystyki. Czarnych sześciątów używa się do zaznaczenia redukcji, a białych do zaznaczenia przyrostów.

**Regeneruje (lub naprawia) n uszkodzeń.** Gracze usuwają z karty zagrożenia n czerwonych sześciątów uszkodzeń. Jeśli na karcie zagrożenia znajduje się mniej niż n sześciątów uszkodzeń, gracze usuwają je wszystkie.

**Porusza się w lewo; porusza się w prawo; zmienia pokład.** Zagrożenia wewnętrzne korzystają z tych akcji, aby poruszać się po statku. Należy przesunąć owalny żeton zagrożenia do wskazanej sąsiadującej kabiny. Zagrożenia wewnętrzne mogą zmieniać pokład bez względu na stan grawiwindy.

**Wszyscy gracze na statku/gracze w tej kabine/gracze w tym sektorze zostają opóźnieni.** Wskazani gracze muszą opóźnić akcje zaplanowane na następną turę.

**Wszyscy gracze na statku/gracze w tej kabine/gracze w tym sektorze zostają ogłuszeni.** Wskazani gracze zostają ogłuszeni i wypadają z gry. Ich figurki należy położyć na boku. Ich pozostałe zaplanowane akcje nie wywierają już żadnego efektu. Misja może się zakończyć powodzeniem, nawet jeśli wszyscy gracze będą ogłuszeni.

Jeśli ogłuszony zostanie gracz dowodzący oddziałem droidów bojowych, na boku należy również położyć figurkę tego oddziału. Do końca misji te droidy będą dezaktywowane.

**Przejmuje statek; niszczy statek; statek się rozpada.** Taka akcja przedstawia decydujące dla losów misji wydarzenie. Gracze natychmiast przegrywają, bez względu na doznane przez statek uszkodzenia.

**Jeśli gracze chcieliby się zapoznać ze szczegółowym opisem danej karty, znajdą go w dodatku na końcu tej instrukcji.**



## 3.5 TEST KONSERWACJI CENTRALNEGO KOMPUTERA

Kiedy znacznik misji dotrze na to pole, obok powinien się znajdować 1 sześciąt. Jeśli go tu nie ma, oznacza to, że gracze nie zadbałi o konserwację centralnego komputera w przeciągu pierwszych dwóch tur tego etapu. Akcje wszystkich graczy z następnej tury ulegają opóźnieniu.



## 3.6 ROZPATRZENIE RAKIETY

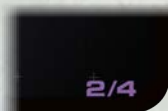
Podczas trzynastej tury, tuż przed skokiem statku w nadprzestrzeń, gracze nie wykonują żadnych akcji. Jednakże wystrzelona podczas 12 tury rakietą nadal leci w kierunku swojego celu. Podczas tej fazy gracze obliczają uszkodzenia spowodowane przez taką raketę. Jednocześnie w tym momencie na statek powraca gracz, który znajdował się w przestrzeni kosmicznej z myśliwcami przechwytyjącymi.

Wreszcie podczas 13 tury zagrożenia otrzymują jeszcze jedną fazę akcji zagrożeń.

# 4. PUNKTACJA

Jeśli gracze z powodzeniem ukończą misję, mogą obliczyć swój wynik punktowy. Jeśli przegrają, nie otrzymają żadnych punktów.

### Wartości punktowe karty zagrożenia



Punkty za przeżycie zagrożenia/punkty za zniszczenie zagrożenia

Mniejszą wartość przyznaje się za zagrożenia, które gracze przeżyli (czyli te, które trzyma oficer łączności). Większą wartość przyznaje się za zagrożenia, które gracze zniszczyli (czyli te, które trzyma kapitan).

Gracze dodają zdobyte punkty, a następnie odejmują od uzyskanej sumy niższe kary:

- Po 1 punkcie za każde uszkodzenie (każdego sektora), którego doznał statek.
- Po 1 punkcie za każde uszkodzenie sektora, który doznał największej liczby uszkodzeń.
- Po 2 punkty za każdego ogłuszonego podczas misji gracza.
- Po 1 punkcie za każdy oddział droidów bojowych, który pod koniec misji był dezaktywowany.

Wreszcie gracze dodają punkty za potwierdzenia wizualne (te punkty powinny być zostać zaznaczone sześciątami na planszy misji).

Uzyskany w powyższy sposób wynik to ostateczna punktacja. Gracze mogą ją zapisać w swoim dzienniku gwiezdny.

## 4.1 DZIENNIK GWIEZDNY

Każda strona dziennika gwiezdny będzie opisywać przygody jednej załogi.

W pierwszej linijce gracze wpisują imiona członków załogi. Poszczególne role można oznaczyć specjalnymi symbolami: gwiazdką kapitana, słuchawkami \* oficera łączności, a wykrzyknikiem szefa ochrony.



to data misji.



to użyty podczas misji utwór.



to poziom trudności zwykłych zagrożeń: 1 dla zagrożeń z białym symbolem, 2 dla zagrożeń z żółtym symbolem, 1+2 dla zagrożeń mieszanych.



to poziom trudności poważnych zagrożeń: 1 dla zagrożeń z białym symbolem, 2 dla zagrożeń z żółtym symbolem, 1+2 dla zagrożeń mieszanych.



to punkty za przeżyte zagrożenia (trzymane przez oficera łączności).



to punkty za zniszczone zagrożenia (trzymane przez kapitana).



to kara za doznane uszkodzenia, ogłuszonych graczy i dezaktywowane oddziały droidów bojowych.



to punkty za potwierdzenia wizualne.



to ostateczna punktacja.

Gracze mogą też odnotować w dzienniku gwiezdny nieudane misje. W takim wypadku nie powinni wypełniać rubryk dotyczących punktów. Zamiast tego w tym miejscu gracze mogą wpisać nazwę zagrożenia, które zniszczyło statek.

## Gra autorstwa Vlaady Chvátla

**Kierownictwo artystyczne i skład:** Filip Murmak

**Opracowanie graficzne:** David „Dave” Zapletal

**Ilustracje na kartach i okładka:** Milan Vavroň

**Plansza statku i figurki:** Radim „Finder” Pech

**Tłumaczenie:** Jason Holt

**Wersja polska:** Marcin Wetnicki

**Dubbing:** RS Media

© Czech Games Edition, Luty 2015.

www.CzechGames.com



**Naczelny instruktor:** Petr Murmak

**Piloci testowi:** dilli, Patrik, Vitek, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Ekpl, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin i inni z klubu gier planszowych w Brnie, Obiwan, Cauly i inni z Ostravy, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi i inni z Plzeň, Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Bůřa, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick i wielu innych mniej lub bardziej nieznanymi żołnierzami z Czech, Słowacji, Austrii, Niemiec, Polski, Holandii i Niemiec. Nigdy nie zapomnimy waszego poświęcenia...

## 5. GRA NA MNIEJ NIŻ 4 GRACZY

W grze na 3 graczy grający muszą skorzystać z jednego androida, a w grze na 2 graczy z dwóch androidów. Android to członek załogi nieprzydzielony do żadnego z graczy. Android posiada własną planszę akcji i figurkę członka załogi.

### 5.1 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Android otrzymuje tylko jedną kartę – kartę bohaterskiej akcji, którą należy umieścić zakrytą (bez podglądania jej treści) w pierwszym rzędzie jego planszy akcji.

W grze na 3 graczy każdy z graczy otrzymuje po 6 kart na etap (w pierwszym etapie jedną z tych 6 kart będzie karta bohaterskiej akcji).

W grze na 2 graczy każdy z graczy otrzymuje po 9 kart podczas pierwszego etapu i po 6 kart podczas kolejnych etapów (w pierwszym etapie jedną z tych 9 kart będzie karta bohaterskiej akcji).

Gracze muszą postanowić, w którym momencie android będzie wykonywał swoje działania (tj. gdzie siedziałby, gdyby był jednym z graczy).

### 5.2 RUNDA PLANOWANIA

Każdy z graczy może planować akcje za dowolnego z androidów, zagrywając jedną ze swoich kart akcji odkrytą na planszę akcji danego androida. Kiedy gracz zagra kartę za androida, nie może jej już przesunąć ani cofnąć na rękę.

Na planszę akcji androida gracz nie może zagrywać bohaterskich akcji.

Bohaterska akcja androida zostanie odkryta na początku pierwszego etapu. Android to jedyny członek załogi, który może z niej skorzystać.

Nie bierze się pod uwagę niepotwierdzonych raportów.

### 5.3 RUNDA DZIAŁANIA

Każdemu androidowi należy przydzielić gracza, który podczas rundy działania wykona za niego jego akcje. Akcje androidów traktuje się w taki sam sposób jak akcje graczy. Karty i zasady wpływające na graczy wpływają również na androidy.

### 5.4 WARIANT - PIĄTY CZŁONEK ZAŁOGI

Gracze mogą wykorzystać androida, aby zwiększyć liczebność 4-osobowej załogi (do 5). Jeśli to zrobią, muszą brać pod uwagę niepotwierdzone raporty.

W rozgrywce z tym wariantem graczom należy rozdać tyle kart, ile otrzymaliby w grze na 4 graczy (czyli nie biorąc pod uwagę dodatkowego androida), ale podczas pierwszego etapu każdy z nich otrzyma 1 dodatkową kartę.

### 5.5 WARIANT - „SPACE ALERT” W TRYBIE SOLO

„Space Alert” to gra oparta na komunikacji i kooperacji kilku graczy, dlatego sprawdza się lepiej w większej grupie. Mimo to stworzyliśmy również zasady gry w pojedynkę.

Samotny gracz powinien zagrać z 4 androidami (i ignorować niepotwierdzone raporty). Podczas pierwszego etapu gracz rozdaje każdemu z androidów po 1 zakrytej karcie bohaterskiej akcji. Następnie rozkłada przed sobą całą odkrytą talię kart akcji.

Potem puszcza ścieżkę dźwiękową, odkrywa bohaterskie akcje i rozpoczyna planowanie pierwszego etapu. Każdy z androidów może wykorzystać dowolną z kart akcji, ale tylko własną bohaterską akcję. W przeciwieństwie do gry na kilku graczy, gracz-samotnik może zmieniać zaplanowane dla androidów akcje do momentu, w którym ścieżka dźwiękowa nie oznajmi zakończenia danego etapu. Gracz-samotnik ignoruje następujące komunikaty: *transfer danych, strumień zaszyfrowanych informacji i system komunikacji nieaktywny*.

**Uwaga!** Gra w pojedynkę nie jest łatwa. Planowanie akcji dla 4 androidów pod presją czasu może być bardzo wyczerpujące. Jeśli gracz chciałby poćwiczyć korzystanie z mechaniki gry, powinien rozdać wrogów zgodnie z kartą scenariusza i nie korzystać ze ścieżki dźwiękowej.

## 6. KAMPANIA BADAWCZA

Kampania badawcza składa się z maksymalnie 3 następujących po sobie misji. Celem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów. W trakcie kampanii uszkodzenia, których dozna statek, będą się kumulować, ale gracze będą mogli dokonać też kilku dodatkowych napraw. Przed każdą misją gracze będą wybierać jej poziom trudności, mogą też zdecydować się zakończyć kampanię i podliczyć punkty po jednej lub dwóch misjach. Jeśli gracze przegrają podczas którejś z misji, przegrają całą kampanię.

Wybierając poziom trudności dla zwykłych i poważnych zagrożeń lub decydując o przedwczesnym zakończeniu kampanii, wszyscy gracze powinni się ze sobą zgadzać. Jeśli nie osiągną konsensusu, wygrywa najbardziej ostrożna propozycja.

Pomiędzy misjami gracze wybierają poziomy trudności dla zwykłych i poważnych zagrożeń, a następnie puszczają losowy utwór ze ścieżki dźwiękowej.

Rozgrywka przebiega normalnie. Jeśli statek zostanie zniszczony, kampania kończy się porażką.

Po zakończeniu danej misji gracze usuwają z planszy statku owalne żetony, co oznacza, że systemy dotknięte usterkami zostały automatycznie naprawione. Ogluszeni gracze, żetony uszkodzeń i dezaktywowane droidy bojowe są naprawiane zgodnie z poniższymi zasadami:

- Gracz, który został ogłuszony, powraca podczas następnej misji, ale nie może nic naprawić pomiędzy misjami (powraca nawet gracz, który został ogłuszony w przestrzeni kosmicznej; myśliwce przechwytyjące automatycznie zabierają ogłuszonych członków załogi i dezaktywowane droidy bojowe na pokład statku).
- Gracz, który nie został ogłuszony, może naprawić jeden żeton uszkodzeń lub jeden dezaktywowany oddział droidów bojowych. Naprawione żetony uszkodzeń usuwa się z planszy statku i wtasowuje z powrotem do odpowiednich stosów.
- W każdym sektorze gracze mogą naprawić co najwyżej 2 żetony uszkodzeń.

Najpierw gracze omawiają potrzebne naprawy. Następnie, począwszy od kapitana, każdy z graczy wykonuje swoją akcję naprawy: albo przestaje być ogłuszony, albo naprawia 1 żeton uszkodzeń, albo naprawia 1 oddział droidów bojowych. Androidy mogą dokonywać napraw na tych samych zasadach (decyzję podejmuje za androidy wyznaczony do tego celu gracz).

Pozostałe żetony uszkodzeń będą wywierać efekty podczas następnej misji. Dodatkowo:

- Podczas przygotowania do gry na nienaprawionych reaktorach i osłonach (które będą już posiadać zmniejszoną wydajność) należy umieścić o 1 sześcián mniej.
- Nienaprawione uszkodzenia strukturalne powodują, że uszkodzenia, których dozna ich sektor, ulegną podwojeniu (gracze losują po 2 żetony uszkodzeń za każdy punkt uszkodzeń, który przedostanie się przez osłony). Ta zasada dotyczy tylko uszkodzeń strukturalnych z poprzednich misji.
- Nienaprawionego oddziału droidów bojowych nie należy umieszczać na planszy statku. Jeśli gracze mogą umieścić na statku tylko 1 oddział, to oni wybierają, w której kabinie go umieścić.

Gracze zapisują przebieg misji zgodnie z normalnymi zasadami. Kary i ostateczną punktację podlicza się dopiero na koniec kampanii.

Jeśli podczas którejś z misji statek zostanie zniszczony, gracze przegrywają, a kampania się kończy. W takim wypadku gracze nie podliczają zdobytych punktów, a notują jedynie nazwę zagrożenia, które zniszczyło statek.

Gracze nie naprawiają statku po zakończeniu trzeciej misji (lub po ostatecznej misji, jeśli postanowią szybciej zakończyć kampanię). Na koniec kampanii gracze wypisują otrzymane kary.

Aby ustalić ostateczny wynik punktowy kampanii gracze:

- Sumują punkty uzyskane za przeżycie i zniszczenie zagrożeń podczas wszystkich misji.
- Odejmują od powyższej sumy wszystkie kary (ale dopiero po zakończeniu ostatecznej misji).
- Dzieli punkty za potwierdzenia wizualne uzyskane podczas wszystkich misji przez liczbę ukończonych misji. Ułamki zaokrąglają w dół (2/3 = 0). Wynik tego działania dodają do uzyskanego wcześniej wyniku.

Ostateczny wynik należy zapisać na końcu strony dziennika gwiazdowego. Gracze powinni wziąć w ramkę wszystkie misje wchodzące w skład kampanii.

