VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

BOCINAS EN EL ESPACIO

Czech Games Edition

¡TODO LO QUE NECESITAS PARA TRANSPORTAR TODO LO QUE SE NECESITA!

EXPANSIÓN CON 5 PARTES

¡Esta expansión de *Galaxy Trucker* en realidad son **cinco expansiones** en una sola caja! Las expansiones se pueden usar por separado o combinarse como prefieras.

Posiblemente querrás probar primero las losetas con las **nuevas tecnologías**, y puede que quieras añadir también las **nuevas cartas de aventura**. Cuando ya entiendas bien cómo funcionan estas partes de la expansión, prueba los **nuevos tableros de nave** (aunque no tienes que usarlos siempre). Estas naves le darán un divertido giro a tus viajes (o desafortunado, según se mire).

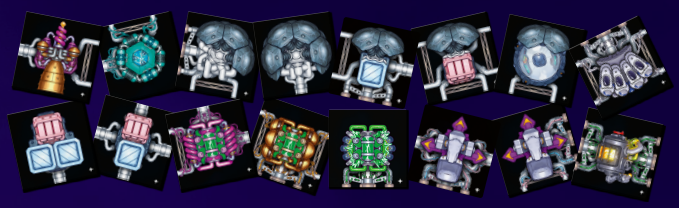
✦ Las cartas y losetas de esta expansión vienen marcadas con este símbolo para que resulte más fácil separarlas del juego básico.

Para los transportistas que participen en la **Travesía Intergaláctica**, ¡tenemos nuevos títulos y nuevas reglas! Todas las partes de esta expansión funcionan con la Travesía en prácticamente cualquier combinación (aunque el diseñador de artilugios solo debería usarse si se juega con las nuevas losetas de componentes).

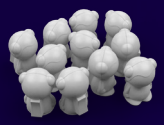
¿Y has probado ***Un viaje accidentado***, la miniexpansión gratuita disponible en versión digital? ¡Pues ahora la tienes en la caja! Ya puedes tocar las cartas, notar su deliciosa textura y oler esa tinta de gran calidad. Y luego, vuelve a dejar las cartas en la caja. De verdad. Ya sabemos que sois todos unos transportistas curtidos, pero esta expansión está pensada para transportistas muuuuy curtidos. Las otras partes ya os ofrecerán retos de sobras. De verdad. No os lancéis a ***Un viaje accidentado*** hasta que no dominéis el resto.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

Estas tecnologías no incluyen solo 52 losetas nuevas sino también algunas fichas y componentes adicionales. Incluso hay un nuevo tipo de alienígenas con unas habilidades únicas.



52 losetas nuevas de componentes
¡Ahora los sistemas de alcantarillado y fontanería para los confines del espacio tienen más potencia, blindaje indestructible y catapultas!



12 figuras de astronauta adicionales
Al descongelar la nevera criogénica nos hemos encontrado unos cuantos astronautas debajo de una pila de pizzas precocinadas.

6 cartas de alienígena turquesa
Seis profesionales únicos, a punto para viajar por el espacio.

4 cartas de alienígena turquesa
¿Hemos dicho seis? Bueno, hay dos que siempre están de vacaciones. Los turquesas se toman muy en serio la conciliación entre la vida familiar y laboral.

20 fichas de mercancía adicionales
La mayoría, de color azul. Nos han salido muy bien de precio en una tienda de saldos.

NUEVAS CARTAS DE AVENTURA

¡Mézclalas con las cartas de aventura originales y déjate sorprender por el Universo! (en el sentido de “me sorprende que sigamos vivos”).

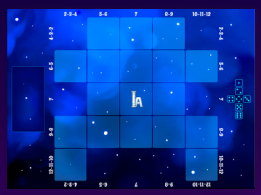
3 cartas nuevas de nivel I
Incluida una sospechosa carta que también tiene un II y III impreso en el anverso.

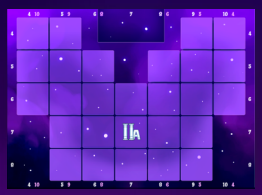
3 cartas nuevas de nivel II
¿Te imaginas cómo debe funcionar el espacio sideral total sin leerte las reglas?

3 cartas nuevas de nivel III
Vaya… Aquí hay mucho meteorito suelto. Habrá que leerse las reglas para ver si va en serio.

NUEVAS NAVES

¡Prueba a sustituir las naves habituales por estos nuevos diseños! Su forma estilizada y el uso innovador de las zonas de construcción dejaron huella en los pilotos de pruebas de Corporación S.A. (aunque no tanta huella como la que dejaron los meteoritos).





4 nuevos tableros de nave
¡Una vez más, hemos curvado el espacio-tiempo para traerte estos tableros de triple cara! Bueno, igual nos hemos pasado un pelín; estas naves siguen curvando el espacio-tiempo incluso durante la partida.

TRAVESÍA INTERGALÁCTICA

¡Dos nuevos títulos y más reglas para la Travesía Intergaláctica!

2 nuevos títulos
Para los que ya dominen los anteriores
(y para los que aún buscan un título que se deje dominar).

plataforma para títulos
Una plataforma que lo soporta casi todo (menos a los insoportables)

UN VIAJE ACCIDENTADO

Cada una de estas cartas añade una regla especial que hará que tu vuelo sea único (y aterrador).

21 cartas de Viaje accidentado
Basadas en la colección de cartas “Grandes desastres espaciales”.

¿QUIERES VER CÓMO VUELA LA NAVE DE LA PORTADA?

cge.as/gt2t

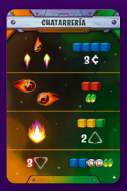
NUEVAS CARTAS DE AVENTURA

"Las nuevas aventuras son algo más duras que las habituales, pero no hay muchas, así que puedes mezclarlas con los mazos de siempre y seguro que no notarás la diferencia." Esto es lo que habíamos pensado decirte primero, pero lo cierto es que, si una carta solo aparece muy de vez en cuando, la sorpresa aún resulta más devastadora.

Así pues, te recomendamos que les expliques estas cartas a los demás jugadores antes de empezar la partida; no hay tiempo para consultar las reglas sobre una carta que acabas de descubrir mientras estás construyendo tu nave. Y si en vuestro grupo nunca miráis las cartas mientras construís las naves, estas nuevas aventuras os darán un motivo suficiente para empezar a hacerlo a partir de ahora.

Para usar esta expansión solo tenéis que mezclar las cartas nuevas con las cartas habituales.

CHATARRERÍA



Los desguaces interestelares son unos lugares fascinantes, llenos de restos interesantes (y potencialmente peligrosos) y de chatarreros encantadores (y potencialmente peligrosos). Aquí se puede negociar prácticamente cualquier cosa, y si los chatarreros no lo tienen, es posible que puedas encontrarlo tú mismo navegando entre los restos de otras naves y esquivando algún que otro tiro (estos últimos tienden a apuntar hacia ti cuando los chatarreros creen que te estás acercando demasiado a algo que ellos quieren).

Según la Oficina de Estadística solo hay constancia de un único caso de violencia en una chatarrería. El caso lo notificó un inspector de la Oficina que fue atacado por una banda de chatarreros. Desde entonces, los inspectores han dejado de personarse en las chatarrerías, con lo cual, según las estadísticas oficiales, las chatarrerías se consideran uno de los lugares más seguros de la Galaxia.

La carta "Chatarrería" se divide en 4 filas. A la izquierda de cada fila se indica el precio que deberás pagar para conseguir la recompensa indicada a la derecha.

Empezando por el líder, cada jugador deberá decidir si se detiene en la chatarrería. Cada fila solo se puede usar por un jugador como máximo. Si decides pararte, coloca el mismo cohete que utilizas para los aterrizajes planetarios en la fila que vas a usar. El coste se paga de inmediato.

Cuando hayas pagado el coste y recibido la recompensa, el siguiente jugador podrá elegir una de las filas restantes de la chatarrería.

COSTES

2 2 2 **Perder tripulación, consumir baterías y pagar con mercancías.** Tendrás que gastar la cantidad señalada. Si no la tuvieras, no podrás elegir esa fila. **Pagar con mercancías** es distinto a perder mercancías frente a los contrabandistas (puedes pagar con cualquier cubo de mercancía, incluso la más barata, pero no puedes suplir lo que te falte con baterías).

Meteoritos y fuego de cañones. Tira los dados inmediatamente. Los "meteoritos" en realidad son piezas de chatarra a la deriva, pero hacen tanto daño como las típicas rocas espaciales.

3 **Perder días de vuelo.** A diferencia de la carta "Planetas", solo algunas filas cuestan días de vuelo.

RECOMPENSAS

3 ¢ **Ganar créditos y cargar mercancías.** Como siempre.

Conseguir baterías y **conseguir astronautas** funciona como cabría esperar. Solo tienes que colocarles donde lo harías normalmente antes del lanzamiento. Y sí: podrías usar un astronauta nuevo para volver a llenar una cámara criogénica (aunque, obviamente, esto no te permitirá conseguir un alienígena ni te permitirá poner un astronauta en una cabina con un alienígena). Si no tienes espacio suficiente para todas las fichas o figuras que consigas, quédate con tantas como puedas alojar. Y si quisieras redistribuir tus baterías o tripulantes en este momento, mala suerte: no está permitido.

Una barra oblicua señala que tienes que **elegir una** de las dos recompensas.

2 **Ganar días de vuelo.** Un chatarrero te ha enseñado un atajo. Avanza esas casillas de inmediato.

ESPACIO SIDERAL TOTAL

Por orden, y empezando por el líder, cada jugador declara su velocidad y luego avanza **el doble** de esa cifra en casillas vacías (así pues, si consumes una batería para activar un motor doble, la batería te supondrá avanzar 4 casillas extra en vez de las 2 habituales).

Al principio, el límite de velocidad en el Universo era la velocidad de la luz. Y durante millones de años, este límite se aplicó a rajatabla. Pero cuando la gente empezó a construir sus casas a 50 años luz de los principales centros de fabricación, el gobierno decidió cambiar las leyes de la física para que los transportistas pudieran ir más deprisa. Nadie quiere tener que esperar 50 años para que le llegue un retrete.

Al igual que en la carta "Espacio sideral", si no declaras una velocidad superior a cero o si te han doblado, tendrás que retirarte del vuelo.

Recuerda: No compruebes si han doblado a alguien hasta que todas las naves no hayan tenido la oportunidad de moverse.

TORMENTA DE METEORITOS

A primera vista, solo parece una lluvia de meteoritos con más mala baba, con meteoritos que vienen de todas las direcciones. Pero en realidad la tormenta no es tan mala como pinta; ya eres un transportista veterano, y como eres capaz de pilotar siguiendo el curso de algunos meteoritos solo te vendrán de ***casi*** todas las direcciones.

Al mostrar la carta, **cada jugador podrá elegir qué lado ignora.** Sitúa el cohete de señalización para marcar ese lado. Si alguien prefiere ver qué hacen los demás antes de decidirse, tendréis que elegir por orden.

El líder tirará los dados para cada meteorito, siguiendo las reglas habituales para una lluvia de meteoritos, pero **no te afectarán los meteoritos que vengan del lado que hayas elegido** (así pues, si todos los jugadores eligieran el mismo lado, no haría falta tirar los dados para ese lado).

Hay algunos transportistas que dicen que las tormentas de meteoritos son mejores que las lluvias, porque al menos en una tormenta puedes elegir. Hay quien dice que son peores porque te destrozan la nave y ni siquiera puedes atribuirlo a la mala suerte porque, a fin de cuentas, lo elegiste tú…

INSPECCIÓN ANTIMONOPOLIO

Para cada uno de los tipos de componente indicado (cañones sencillos, cañones dobles, motores sencillos o motores dobles), **el jugador que más tenga deberá retirar un componente de ese tipo** (si hubiera varios jugadores empatados, ninguno lo perderá).

Se considera que el componente **retirado** no se ha "desprendido" ni se ha "destruido" (para algunas cartas de ***Un viaje accidentado***, esta distinción es importante). Sin embargo, seguirá considerándose un componente que se ha perdido por el camino, así que tendrás que pagar por él al terminar el vuelo. Además, al retirar un componente puede que otros se desprendan.

Resuelve cada línea por orden (de modo que los componentes que se desprendieran con las primeras líneas no se tengan en cuentan a la hora de resolver las líneas siguientes).

Antes los transportistas se quejaban de que los demás transportistas no paraban de acaparar cañones, motores o lo que fuera. El organismo regulador intentó solucionar el problema realizando inspecciones sorpresa. ¡Y funcionó! Ahora los transportistas han dejado de quejarse sobre la falta de componentes o repuestos siempre que hay un inspector cerca.

UN MAL DÍA

Los transportistas con una cierta experiencia siempre se aseguran de aislar sus cabinas para evitar una epidemia. Los transportistas veteranos son los que tienen presente que en los vuelos de nivel I no hay que preocuparse por las epidemias. Y los transportistas mejor informados son los que saben que, en realidad, ahora hay que estar atento a un potencial brote en cualquier vuelo.

"Un mal día" es una carta de nivel I, o sea que puede aparecer en un vuelo de cualquier nivel. Sin embargo, en un vuelo de nivel I solo se aplica la fila superior de la carta. En un vuelo de nivel II se aplican las dos filas superiores, y solamente se aplican los tres efectos en un vuelo de nivel III*.

Los sucesos son "Epidemia" (en cualquier vuelo), "Sabotaje" (en los vuelos de nivel II y nivel III*) y "Polvo estelar" (solamente en nivel III*). Y sí, se aplican en el peor orden posible. La epidemia puede que te cueste algunos tripulantes, luego puede que te saboteen al tener menos tripulación que nadie, y luego el polvo estelar se meterá por todos esos conductos que han quedado expuestos y te retrasará unos cuantos días más. Efectivamente, un mal día.

* ¿Sabes qué? Pongamos que en realidad dice "nivel III o superior". No prometemos nada, pero no está de más tener esta opción cubierta por si acaso.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

Esta parte de la expansión incluye 52 losetas nuevas de nave, con unas nuevas tecnologías que se explican en las páginas siguientes. Entre estas losetas hay módulos de soporte vital para un nuevo tipo de alienígena, que tiene sus propias cartas y figuras.

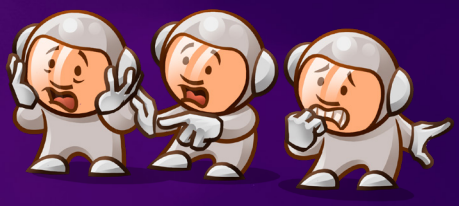
Todas las losetas nuevas se mezclan con las losetas del juego básico. Pero si con esto bastara, construir naves sería demasiado fácil. Se supone que la falta de componentes es una parte del juego, así que, después de mezclar las losetas boca abajo, retira unas cuantas losetas:

- Retira ½ en una partida con dos jugadores.
- Retira ⅓ en una partida con tres jugadores.
- Retira ¼ en una partida con cuatro jugadores.

La forma más sencilla de hacerlo es que cada jugador se quede una cantidad más o menos similar de losetas boca abajo, luego se retire de la partida la pila de uno de los jugadores y después se vuelvan a mezclar las losetas restantes boca abajo en el centro de la mesa. Puede ser especialmente divertido si no les cuentas por qué estáis repartiendo las losetas boca abajo y luego le retiras la pila al jugador más preocupado con que sea "un reparto justo". ¿Hemos dicho "divertido"? En realidad, queríamos decir "cruel". Sí, hacer algo así sería cruel (pero si te gusta el juego básico, ya sabrás que a veces algo cruel también puede ser divertido).

No te preocupes por ser exacto; si se aproxima bastante, ya sirve (pero si de todos modos quieres ser preciso, las cifras que buscas son 102, 68 o 51 losetas).

No uses esta expansión si hay quien todavía está aprendiendo a jugar. Puede que separar las losetas de esta expansión te lleve su tiempo, pero hazlo por los novatos. Y mientras tú las separas, ellos pueden repasar el resumen de los componentes del juego básico.



TRAVESÍA INTERGALÁCTICA

Si vais a jugar la Travesía Intergaláctica, retira las losetas solo antes del primer vuelo y déjalas en algún sitio en el que no las vuelvas a mezclar con el resto por accidente. En vuelos posteriores ya tendréis una cierta idea de las losetas que están disponibles y de las que escasean.

BLINDAJE INDESTRUCTIBLE

En algunos componentes uno o más costados están cubiertos con un blindaje indestructible. El blindaje no se trata de un nuevo tipo de componente, sino de un nuevo tipo de costado. Por ejemplo, una bodega de carga con blindaje indestructible seguirá siendo una bodega de carga, y un módulo estructural con blindaje indestructible seguirá siendo un módulo estructural.

Cuando un meteorito (grande o pequeño) o el fuego de un cañón (ligero o pesado) impacte contra un blindaje indestructible, rebotará sin causar daños. Esta indestructibilidad solamente se aplica a los impactos que vengan por el lado protegido de la loseta y no a los impactos en los costados sin blindajes o a las explosiones internas, como en el caso de un sabotaje.

Un costado con blindaje indestructible no se considera un costado con vistas a la hora de contar las cabinas para el título de **Capitán de crucero**.

Sin embargo, a todos los demás efectos, el blindaje indestructible viene a ser lo mismo que un costado liso. Al incorporarlo a tu nave, puede quedar adyacente a un costado liso o a otro blindaje indestructible, pero no puede quedar adyacente a un conector.

Aunque Corporación S.A. insiste en que son capaces de superar a la competencia simplemente ofreciendo un producto mejor, no parece que muchas de estas nuevas tecnologías tengan nada que ver con crear sistemas de alcantarillado en planetas lejanos. Se recomienda a los transportistas que no tengan esto en cuenta (a menos que no quieran participar en un cursillo obligatorio de reeducación).

COMPONENTES COMBINADOS

Los componentes que parecen ser dos componentes distintos del juego básicos combinados en uno son justamente eso. Un componente así pertenece a los dos tipos a la vez y tiene las restricciones y habilidades correspondientes a ambos.

Un cañón-motor no puede tener una loseta en la casilla de detrás del motor ni en la casilla de delante del cañón. El motor tiene que apuntar hacia la parte posterior de la nave.

Estas también son nuevas, pero seguro que ya te imaginas cómo funcionan, así que no nos vamos ni a molestar en explicarlas.

POTENCIADORES

Los potenciadores pueden hacer que los componentes conectados sean más potentes. Para usar un potenciador tendrás que consumir 1 ficha de batería. Al hacerlo, el potenciador podrá potenciar **hasta 3 componentes** del tipo correspondiente. Los potenciadores para cañones potencian cañones. Los potenciadores para motores potencian motores. Los potenciadores de escudos potencian el sistema de megafonía. No, perdón. Potencian los escudos.

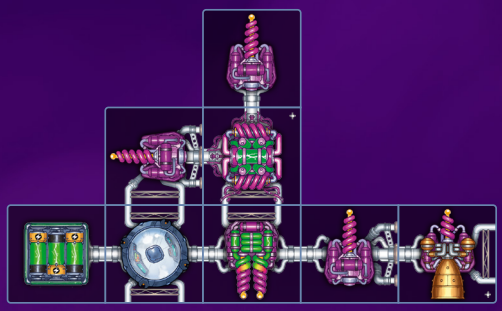
Un potenciador solo sirve para los componentes que puedan aprovechar esa potencia que transmiten:

- Un potenciador puede potenciar los componentes unidos a él.
- También puede potenciar los componentes unidos a un componente que esté potenciando en ese momento.
- No puede potenciar un componente inactivo (si el componente necesita una batería y decides no consumirla, no podrás potenciarlo).

Se pueden usar varios potenciadores a la vez, pero un mismo componente no se puede potenciar simultáneamente con dos potenciadores.

POTENCIADORES DE CAÑONES

Al determinar la potencia de fuego, también puedes activar uno o más potenciadores de cañones. Un potenciador de cañones puede potenciar 1, 2 o 3 cañones activos. **Los cañones que apunten hacia adelante aumentan en +1 su potencia; los demás aumentan en +½.**



Esta nave tiene una potencia de fuego de 3 ½ por defecto. Pongamos que tienes 1 ficha de batería. Si la consumes para el potenciador de cañones, podrás potenciar el cañón frontal (+1) y el cañón izquierdo (+½), alcanzando una potencia de fuego total de 5. No podrás potenciar los otros cañones que apuntan hacia adelante si el cañón doble no está activado.

Si tuvieras más de 1 ficha de batería, podrías declarar una potencia de fuego de 7, consumiendo 1 batería para el potenciador y otra para el cañón doble. Luego se potenciaría el cañón doble (+½) y dos de los cañones delanteros (+1, +1). No tendrías manera de potenciar los tres cañones delanteros porque la conexión tiene que pasar a través de componentes potenciados.

POTENCIADORES DE MOTORES

Al calcular la velocidad, también puedes activar uno o más potenciadores de motores. Cada activación te costará 1 ficha de batería. Un potenciador de motores puede potenciar 1, 2 o 3 motores activos, aportando **+1 velocidad** adicional a cada uno.

POTENCIADORES DE ESCUDOS

¿Sabes cómo cuesta que los nuevos transportistas entiendan que los escudos no les protegen de los meteoritos grandes y del fuego pesado? Bueno, pues ahora ya solo necesitan un potenciador para que así sea.

Cuando un meteorito grande o el fuego pesado fueran a destruir un componente, puedes evitar que se destruya con un escudo potenciado. Normalmente esto implica consumir 1 ficha de batería para el potenciador y otra para el escudo con el que está conectado. Sin embargo, si tienes suficientes baterías puedes potenciar hasta 3 escudos. De todos modos, esto solo sería necesario si tuvieras que encadenar una serie de escudos mal orientados para llegar hasta el escudo que protege el lado que buscas.

OTRAS TECNOLOGÍAS QUE MOLAN

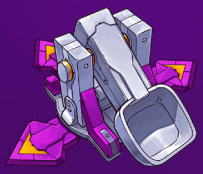
HORNO DE REACCIÓN

Al cargar mercancías cada horno de reacción podrá quemar 1 ficha de mercancía. Puede ser una ficha que esté en tu nave o una que se esté cargando, incluso una ficha que estuvieras obligado a descartarte (como una ficha roja al no tener contenedores rojos). De hecho, quemar una ficha es lo mismo que descartarla, pero como si el horno brillara un ratito.

Ah, y si el horno está unido a un componente con baterías, el calor generado recarga las baterías (rellenando cualquier espacio vacío con nuevas fichas de batería). Si estuviera unido a dos componentes para baterías, tendrías que elegir uno de los dos.

Los hornos de reacción se pueden alimentar con cualquier cosa, incluido estiércol de ultramamut congelado proveniente del extremo norte de la Galaxia. O incluso con un ultramamut entero si el invierno está siendo especialmente duro. Y para todos aquellos listillos que dicen que el extremo norte de la Galaxia no es más frío que cualquier otro sitio, nos gustaría ver cómo se las apañan a 120 grados bajo cero para meter a un ultramamut enfurecido en un horno.

CATAPULTAS



Una catapulta puede disparar en tres direcciones, tal como indican las flechas amarillas que tiene en la base. Para que sea útil, una catapulta tiene que unirse a una o más bodegas de carga. **Al preparar la nave para el despegue, pon 1 mercancía azul en cada bodega de carga unida a una catapulta** (en cada bodega solo se pone 1 ficha, aun cuando estuviera unida a varias catapultas e independientemente de cuantos contenedores rojos o blancos tenga).

Las catapultas no eran muy populares entre los transportistas hasta que a un genio del marketing se le ocurrió el eslogan "¡Y ahora, con rocas gratis!".

Las catapultas no son cañones (por ejemplo, no tienes que dejar una casilla vacía alrededor suyo y no se pueden potenciar con los potenciadores de cañones). Sin embargo, se pueden usar en las mismas situaciones en las que usarías los cañones:

Al calcular la potencia de fuego, cada catapulta puede lanzar 1 mercancía; descártate de una mercancía de cualquier color de una bodega de carga adyacente y elige una de las direcciones de la catapulta. Si apunta hacia adelante, tendrás +1 a la potencia de fuego, así que posiblemente querrás elegir esta dirección siempre que puedas. Cualquier otra dirección solo aporta +½.

Una catapulta también puede defenderse contra un meteorito grande. Considérala como si se tratara de un cañón apuntando en una de esas tres direcciones: si un cañón situado allí podría destruir el meteorito, también puede la catapulta (siempre y cuando descartes 1 mercancía de una bodega de carga adyacente).

Para ser sinceros, las catapultas no se usan en fontanería. El ejército recientemente retiró varios miles de catapultas que estaban nuevecitas y Corporación S.A. las compró todas a muy buen precio.

Bueno, para ser totalmente sinceros, las catapultas tampoco se usan en el ejército. Las catapultas estaban por ahí desde el siglo XIII, pero nadie se había dado cuenta hasta hace unos años. El ejército decidió pagar para construir miles de ellas y así poderlas retirar oficialmente. Era más fácil esto que intentar descubrir qué había pasado con los gastos de mantenimiento que se habían destinado durante siglos a las catapultas.

CÁMARAS CRIOGÉNICAS

Al preparar la nave para el despegue, pon 4 figuras de astronauta en cada cámara criogénica; estarán en criosueño. **Los astronautas en criosueño no cuentan como tripulantes.** No se contabilizan en el recuento de tripulación y no se pueden abandonar voluntariamente para conseguir una recompensa. Sin embargo, si pierdes tripulación como penalización y ya has quitado el resto de alienígenas y astronautas, tendrás que descartarte de astronautas en criosueño hasta cubrir la diferencia.

Cada vez que pierdas tripulación (ya sea por obligación o voluntariamente) podrás despertar a astronautas que estén en criosueño para rellenar una o más cabinas unidas a la cámara criogénica. Incluso podrías volver a ocupar tu cabina inicial. Al hacerlo, pon las figuras de pie y colócalas en su nueva cabina. Obviamente, no podrás poner más de 2 en una cabina y un astronauta nunca podrá compartir su cabina con un alienígena.

Si una carta de aventura te deja sin humanos despiertos en tu nave, todavía tendrás la oportunidad de despertar a los astronautas en criosueño para no tener que retirarte. Pero recuerda que esto solo funciona si la cámara criogénica está unida a una cabina que no tenga un alienígena. Si no, los astronautas no se despertarán, no podrán pilotar la nave y tendrás que retirarte.

La tecnología criogénica de Corporación S.A. se desarrolló en respuesta a un informe contable que detallaba los costes salariales del personal de servicio y mantenimiento a jornada completa cuando se viajaba a los confines de la Galaxia. Veremos cómo responden al informe de este año cuando vean los daños que puede causar una tubería reventada mientras se espera que el personal de mantenimiento que podría repararla se vaya despertando…

ALIENÍGENAS TURQUESAS

Entre las nuevas tecnologías están los sistemas de soporte vital para un nuevo tipo de alienígenas. Un alienígena turquesa le da una habilidad a tu nave que nadie más tendrá en este vuelo.

SISTEMAS DE SOPORTE VITAL

Los sistemas de soporte vital para los alienígenas turquesas siguen las mismas reglas que para los marrones y los violetas:

Una cabina unida a un sistema de soporte vital turquesa puede alojar a 1 alienígena turquesa.

Pero los alienígenas no pueden estar en tu cabina inicial.

No puedes tener más de 1 alienígena turquesa.

Si una cabina con un alienígena turquesa pierde todos sus sistemas de soporte vital, devuelve el alienígena al banco.

HABILIDADES DE LOS ALIENÍGENAS TURQUESAS

Las habilidades de los alienígenas turquesas se indican en las 6 cartas de alienígena turquesa. Al prepararse para el despegue, cada jugador con un alienígena turquesa deberá elegir por orden una habilidad. Si alguien que fuera por delante de ti eligiera la habilidad que querías, puedes reconsiderar la decisión de quedarte el alienígena turquesa (técnicamente no estás obligado a decidir sobre tu tripulación hasta que sepas lo que han hecho los jugadores que van delante de ti).

Solo podrás usar la habilidad del alienígena turquesa mientras lo tengas en la nave; si pierdes al alienígena, también perderás la habilidad.

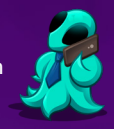
La mayoría de cartas se explican por si solas. A la derecha tienes algunos ejemplos y aclaraciones.

Los alienígenas violetas son buenos con las armas; los marrones son buenos con los motores; los turquesas son buenos en disciplinas altamente especializadas y muy bien pagadas. ¿Y los humanos? Bueno… Cuando se hicieron pruebas científicas comparándolos con otras especies de la Galaxia, los humanos solo demostraron ser excepcionalmente buenos en dos cosas: hacer mímica y fabricar enanos de jardín.

ABOGADO

Si, por ejemplo, hubieras perdido 7 componentes por el camino, solamente pagarías 3 créditos. Al competir por un título, si la puntuación más alta fuera un 4, empatarías si tuvieras una puntuación de 3 o 3 y ½. Sin embargo, si la puntuación más alta fuera un 1, ni siquiera el abogado te serviría si tu puntuación fuera 0.

GERENTE



Si te retiras, el gerente no te aportará ningún crédito.

COMERCIANTE

Pongamos que te retiras mientras todavía tienes 1 mercancía roja, 2 amarillas y 3 azules. Eso serían 13 créditos en mercancías. La mitad redondeando hacia arriba serían 7 créditos. El comerciante luego te daría 5 créditos más por las 5 mercancías amarillas y azules.

MICRONAVEGANTE

Este efecto se aplica incluso si alguien te adelanta. Supongamos que eres el líder y descubres una carta de “Espacio sideral”. Si alguien te adelanta, habrán ganado días de vuelo, así que tú volverás a ganar 1 más… lo cual podría volver a situarte en cabeza.

Esta maniobra tan refinada es un arte que los alienígenas han perfeccionado durante siglos. Si un humano sin preparación intentara hacer lo mismo, simplemente se diría que se está colando.

CHISPAS

Por ejemplo, si consumieras una batería para un cañón doble en una lluvia de meteoritos, tu siguiente batería en esa lluvia (tal vez para activar un escudo) no te costaría nada. En el espacio sideral podrás activar 2 motores dobles con 1 batería. Sin embargo, ten en cuenta que solo tienes **1 consumo gratis de batería por cada carta de aventura** (es decir, activar 4 motores dobles te costaría 3 baterías).

DIPLOMÁTICO

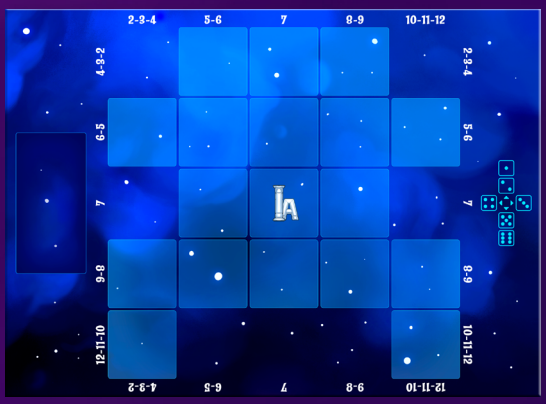
Antes se creía que los diplomáticos sacrificaban heroicamente su libertad para salvar la nave. Sin embargo, el verdadero motivo por el cual los diplomáticos no regresaban pudo verse en un vídeo de una fiesta loca de piratas que se filtró en Galaxy-Tube. El vídeo también mostraba el contenido secreto del maletín de uno de esos diplomáticos: cinco botellas de refresco espumoso y un montón de gorritos para fiestas.

NUEVAS NAVES

Los transportistas tal vez crean que ellos diseñan sus propias naves, pero según Corporación S.A., simplemente las construyen. Para ser diseñador de naves hay que tener un grado de ingeniería. Es necesario tener amplios conocimientos de astrofísica y topología espacio-temporal. Y se necesita una silla bien cómoda en una oficina apartada donde no se puedan oír los gritos de los transportistas que están probando tus nuevos diseños.

Las nuevas naves no te van a poner las cosas más fáciles, pero te las harán más interesantes. Cada nueva nave tiene un número en cifras romanas que indica a qué vuelo pertenece, seguido de la letra A (que significa "Avanzada", "Aumentada" o "¡Aaah! ¡Vamos a morir todos!"). Durante la preparación de la partida, basta con sustituir la nave de cada jugador por la versión A del mismo nivel y ya está. Si vais a jugar con la Travesía Intergaláctica, en cada vuelo podéis usar un diseño del juego básico o bien un diseño nuevo, independientemente del diseño que usarais en el vuelo anterior.

NAVE IA



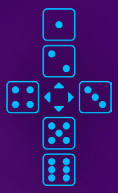
Esta nave fue diseñada por Dubuahbuah Buahbuahdu, el polémico teólogo-empresario que ganó su primer millón con una franquicia de templos para "rezos rápidos". Aparte de captar a "miles de millones" de clientes, también captó la atención de algunos dioses menores. A raíz de ello, todas las iniciativas empresariales de Buahbuahdu a partir de entonces quedaron malditas. Y en cuanto se supo, las ventas se dispararon.

Pues sí, esta nave está maldita. A pesar de ser tan pequeña, es difícil que no reciba un impacto. Por ejemplo, supongamos que viene un meteorito por delante. Una tirada de 10, 11 o 12 impactará en la columna del extremo derecho.

A diferencia de las otras dos naves, este efecto se aplica a todas las tiradas, incluidas las de sabotaje.

Atención: Si una regla o el efecto de una carta habla de "una fila adyacente" o "una columna adyacente", no le des muchas vueltas: la fila 8-9 está adyacente a la fila 10-11-12.

En el Universo todo puede verse desde distintas perspectivas y, entre los meteoritos, la nave IA es muy popular. Posiblemente, los que crean que los meteoritos no piensan no habrán oído nunca hablar del concepto de "mente colmena". Lo que los humanos perciben como el movimiento silencioso de decenas de piedras girando lentamente, en realidad es un mensaje. Y dice: "¿Cansado de pasarte una eternidad flotando por el espacio y encima no poder chocar contra el único objeto frágil con el que te cruzas? ¡Pues deja de preocuparte! ¡Con el objeto frágil X58, siempre toca!" Es un misterio porque los meteoritos se refieren a la nave IA como "X58".

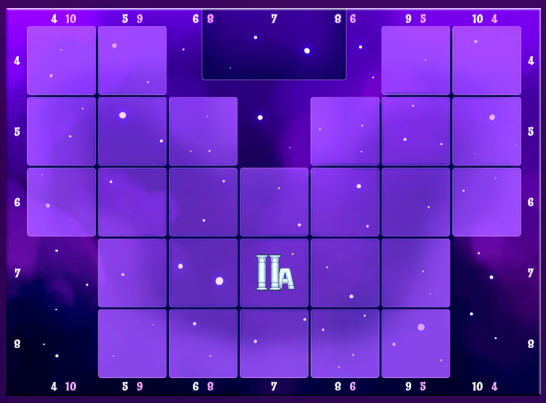


brújula de dados

Tal vez algo más raro todavía que la maldición de la IA es el hecho de que esta nave no tiene una orientación predeterminada. **Antes de empezar a construirla, tira un dado.** Todos los jugadores deberán girar su tablero de modo que el resultado quede en la parte superior de la brújula de dados impresa en el tablero.

Puede que el diseño original señalara una orientación, pero una página de los planos se la zampó un caimán hambriento que apareció en la oficina de patentes por culpa de una anomalía temporal provocada por un perro hambriento que se comió una hoja de los deberes de una niña de 7 años cuyo padre era un guardián del tiempo. ¿Te habíamos dicho ya que esta nave está maldita?

NAVE IIA



El reflejo macroscópico es una forma de entrelazamiento cuántico que hace que los objetos que estén en tu trayectoria de vuelo se dupliquen. Solo sucede en condiciones sumamente improbables, pero aun así a los ingenieros de Corporación S.A. les preocupaba esta posibilidad. Tras años de trabajo, lograron diseñar un campo de anulación que impide la generación de un reflejo cuando se den esas condiciones tan improbables. Como efecto secundario, ahora el reflejo macroscópico sucede cada vez que esas condiciones tan improbables no tienen lugar.

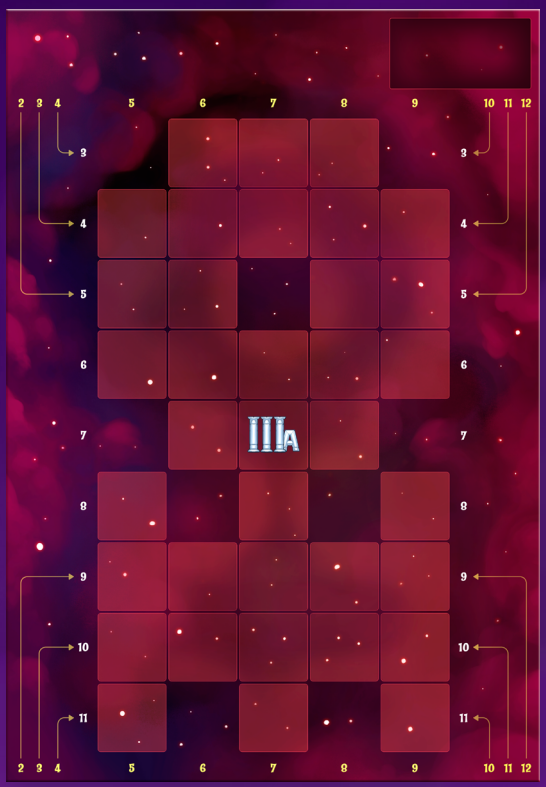
Los meteoritos y el fuego de cañones por delante o por detrás se reflejan tal como se indica en el tablero. Por ejemplo, una tirada de 4 afectaría a las columnas 4 y 10. Y lo mismo haría un resultado de 10.

Los dos impactos tienen lugar simultáneamente, de modo que, si un escudo lo permite, podrías bloquear los dos impactos con un escudo. Destruir dos meteoritos grandes requiere de dos disparos, normalmente realizados por dos cañones o catapultas que estén en columnas distintas. Sin embargo, si vienen meteoritos grandes por detrás simultáneamente en las columnas 6 y 8, podrás destruirlos ambos con el mismo cañón o catapulta en la columna 7 (¡ser rápido con el gatillo puede salvarte de un apuro!). Si usas una catapulta o un cañón doble, tendrás que pagar por cada disparo que realices.

La columna 7 no se refleja, así que, si el resultado de la tirada es un 7, solo habrá un impacto en la columna 7, como siempre. Algunas tiradas (2, 3, 11 y 12) no impactarán. Los impactos por los lados y las tiradas para coordenadas (como en un sabotaje) no se reflejan; resuélvelas de la forma habitual. Pero ten en cuenta que la fila 7 está un poco más retrasada de lo que cabría esperar.

Regla opcional: Para darle un poco de realismo, tiene que haber una mínima posibilidad de que el campo de anulación de Corporación S.A. realmente sirva para algo. Así que vamos a hacer que recibas un impacto sin reflejo siempre que un dado quede de canto y el otro caiga de la mesa y rebote contra un armadillo que se haya escapado del zoo.

NAVE IIIA



¡Enhorabuena! Tu nueva nave espacial IIIA está equipada con un motor de S.A.L.D.O. (Sincronización Anterior-Lateral para Desviación de Objetivos). Tiene todos los peligros de un motor de salto, pero ninguno de sus beneficios.

Al igual que con la nave IIA, esta innovación solo afecta a los impactos que vengan por delante o por detrás. Con una tirada de 2, 3, 4, 10, 11 o 12, el impacto se convierte en un impacto por el lateral, tal como se indica en el tablero. Por ejemplo, un meteorito grande por detrás en realidad no viene por detrás si la tirada para la columna es un 4; se convierte en un meteorito que viene por la izquierda. Así que, para destruirlo, necesitarás un cañón (o una catapulta) que apunte hacia la izquierda (hacia las filas 10 o 11).

Al tirar para las coordenadas (como en el caso de un sabotaje, por ejemplo) este efecto se ignora; un resultado de 4 para la columna sería simplemente un fallo.

Sí, es peligrosa, pero a todo el mundo le gusta la nave IIIA. Hace poco ganó un premio al Diseño Más Cienciaficticio.

LA TRAVESÍA INTERGALÁCTICA

En esta expansión, las cosas se ponen más difíciles y hay mucho más en juego. Así que hemos hecho algunas modificaciones a las reglas para que la Travesía Intergaláctica también esté a la altura. Aun así, si prefieres una Travesía sin modificaciones, también puedes usar los nuevos títulos; son compatibles con las reglas publicadas en el juego básico.

LA PLATAFORMA PARA TÍTULOS

La plataforma hace que los títulos valgan más puntos. Antes de empezar la partida, elige un lado. Si solo usas algunas partes de la expansión y no usas ***Un viaje accidentado***, te recomendamos que uses el lado 3-6-9. Si usas ***Un viaje accidentado*** o todo menos ***Un viaje accidentado***, te recomendamos el lado 4-8-12.

Elige al azar tantos títulos como jugadores haya en la partida, y luego ponlos en la plataforma, tal como se ve en la imagen (si quieres probar primero los nuevos títulos, ponlos en la plataforma y luego elige el resto al azar).

Al dar la recompensa por los títulos, usa las recompensas indicadas en la plataforma. Por ejemplo, conservar el título de oro vale 24 puntos si se usa el lado 4-8-12 de la plataforma.

RETIRARSE

Como esta expansión da lugar a muchas más situaciones en las que los jugadores se retirarán (por obligación o por voluntad propia), los jugadores que se retiren podrán seguir defendiendo su título, pero a la mitad de su valor:

- **Al contar la puntuación de cara a un título, los jugadores que se hayan retirado podrán contar la mitad de puntos** (sin redondear; una puntuación de 3 se convierte en 1 y ½).
- Así pues, incluso los jugadores que se retiren podrán conseguir créditos al ganar un título después del primer vuelo o por defender su título en un vuelo posterior, siempre y cuando su puntuación sea mayor que cero.
- Sin embargo, si tuviste que retirarte y a la vez defendiste con éxito un título de oro, **solo consigues la recompensa equivalente al título de plata** (las leyendas no se retiran).

VARIANTE PARA DOS JUGADORES CON DOBLE TÍTULO

Para que tenga más gracia una competición entre 2 jugadores, usa 4 títulos al azar. Después del primer vuelo, cada jugador deberá terminar con 2 (si un jugador consigue más de 2, tendrá que elegir qué 2 se queda y dar el resto al otro jugador). En vuelos posteriores cada título se evalúa por separado. Si consigues que tus dos títulos sean de oro, volarás con ambas restricciones, pero también tendrás la oportunidad de conseguir la recompensa de oro para ambos.

DISEÑADOR DE ARTILUGIOS

Tus naves son la prueba de que incluso la cosa más sencilla del mundo se puede hacer de forma complicada.

Cuenta el número de componentes que son funcionales solo si están unidos al tipo de componente adecuado. Es decir, cuenta los potenciadores, hornos, catapultas y cámaras criogénicas siempre y cuando estén unidos a aquello con lo que deben funcionar. También se cuentan los sistemas de soporte vital para alienígenas, pero solo uno de cada color; el sistema deberá estar unido a una cabina que no sea tu cabina inicial, pero no pasa nada si la cabina no tiene ningún alienígena.

No uses este título si no vas a jugar con las nuevas losetas de componentes.

¡O sirve para algo o lo quitamos!

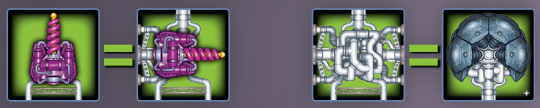
Si un componente se supone que debe estar unido a un componente de un cierto tipo y no lo está, se desprende. Compruébalo antes del despegue, obviamente, pero también durante el vuelo si pierdes alguna loseta.

ESTETA

Crees que la simetría encarna la belleza y que la belleza es vida. O puede que solo seas un esnob. Sea como sea, tus naves siempre buscan ser simétricas… como prácticamente cualquier otra nave que no esté hecha con tuberías de alcantarilla.

Cuenta el número de componentes a la izquierda de tu nave que tengan un equivalente a la derecha. Basta con usar las dos manos. Toca con un dedo una loseta a la izquierda de la columna 7 y luego toca la casilla equivalente a la derecha. Si los dos componentes son iguales, suma 1 a tu puntuación para este título. ¿Y qué significa "iguales" para el esteta? Bueno…

- Preocúpate solo por el tipo de componente y no por su orientación, conectores o blindaje (así pues, un módulo estructural del juego básico es igual que uno con blindaje).



- Un componente que necesite una batería es distinto a uno que no la necesite. Un cañón sencillo no equivale a un cañón doble, y un motor sencillo no coincide con un motor doble.

- Aparte de esto, ignora los números y colores. Los dos componentes para baterías son iguales aun cuando uno tenga solo 2 baterías y el otro 3. Lo mismo con las bodegas de carga, por mucho que una tenga contenedores rojos y la otra no. Y para el esteta, todos los módulos de soporte vital para alienígenas son lo mismo.

- Un motor-cañón es lo mismo que un motor. Y es lo mismo que un cañón. También es lo mismo que un motor-cañón (pero eso no quiere decir que lo puedas puntuar dos veces).

Atención: Los componentes de la columna central no se comparan y por lo tanto no se cuentan.

¿Buscas desesperadamente la belleza o simplemente estás obsesionado con la simetría? Pregúntaselo a los astronautas que arrojaste al espacio; ellos creen saber la respuesta…

Debes tener el mismo número de tripulantes en el lado izquierdo de la nave que en el derecho. Al igual que antes, no se tiene en cuenta la columna central.

Antes del despegue y al principio de cada carta de aventura, compara los dos lados de tu nave. Pierde tripulación del lado que tenga más, hasta que los dos lados estén iguales. Los astronautas en una cámara criogénica no se tienen en cuenta. De hecho, puedes despertarlos y ponerlos en cabinas antes de comprobar la simetría de la nave.

UN JUEGO DE VLAADA CHVÁTIL

Dirección artística: *Jakub Politzer*
Diseño gráfico: *Michaela Zaoralová*
Ilustraciones: *Tomáš Kučerovský*, *Jakub Politzer*
Gráficos 3D: *Radim "Finder" Pech*
Producción: *Vít Vodička*
Autor del reglamento: *Jason Holt*
Responsable del proyecto: *Jan Zvoníček*
Supervisión del proyecto: *Petr Murmak*

De la edición en español
Responsable editorial: *Xavi Garriga*
Traducción y adaptación: *Oriol Garcia*

Gracias a: *Víťa y Petr por esas partidas tan encantadoramente accidentadas, como en los viejos tiempos; Jasoň y Míša por dedicarle tantas horas extra a este reglamento; Jakub por hacer que las nuevas tecnologías tuvieran tan buen aspecto; otro Jakub por organizar los grupos de pruebas; Tomáš y Finder por un tráiler tan espectacular; Pavlík por unas aportaciones tan útiles; y a todos los transportistas del mundo entero: siempre se agradece poder traer un poco más de diversión (y caos) a la mesa.*

Un agradecimiento especial para: *Toda la gente de CGE y nuestros amigos y seguidores por ayudarnos a desarrollar, afinar y probar el juego desde el mismo momento en que se creó CGE.*

© Czech Games Edition

Julio de 2022
www.CzechGames.com

Distribución:
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

UN VIAJE ACCIDENTADO

¡Cuidado! Esta expansión es muy difícil y está pensada para transportistas con mucha experiencia. Si estás acostumbrado a construir naves que superan todos los obstáculos y prácticamente llegan sin ningún rasguño, si te salta una lagrimita de nostalgia al recordar tus primeros vuelos cuando tu nave acababa destrozada y llegabas solo con unos tristes pedazos, **esta expansión es para ti.** Esta expansión volverá a traerte un montón de emociones fuertes en tus viajes por el espacio. De hecho, tan fuertes que te zurrarán de lo lindo hasta que te vuelvan a saltar las lagrimitas.

En cambio, si no le encuentras la gracia a que tu nave se parta en dos, **esta expansión no es para ti.**

Pero lo más importante: **si vas a jugar con alguien por primera vez, no uses esta expansión.**

Las normas internas de Corporación S.A. prohíben mostrar a sus nuevos empleados cualquier material holográfico, videográfico o sonoro (a menudo cargado de gritos e improperios) que se haya grabado en las zonas más peligrosas de la Galaxia.

NIVEL DE DIFICULTAD

Antes del vuelo tendréis que acordar un nivel de dificultad entre todos:

1 – TEMERARIO
2 – EXTREMO
3 – DEMENCIAL

Mezcla el mazo de ***Un viaje accidentado*** y roba ese número de cartas. Cada carta tiene una regla especial que se aplicará durante el vuelo. Si vais a jugar con la Travesía Intergaláctica, deja las cartas de vuelos anteriores en una pila de descarte especial para aseguraros de que no las volvéis a robar. Cada vuelo debería constituir un infierno diferente.

¡Atención! Si os parece que una carta es especialmente dura, lo más probable es que la hayáis entendido bien.

HÁNDICAPS

El mazo de ***Un viaje accidentado*** también se puede usar como hándicap para equilibrar las partidas entre transportistas con más y menos experiencia. Elige un nivel de hándicap y roba ese número de cartas. Las cartas solo se aplicarán a los jugadores que necesiten el hándicap.

Algunas cartas, como "Destino cruel" y "Un viaje complicado", no funcionan muy bien si no se aplican a todos los jugadores. Si robas una de estas, ignórala y roba otra.

ALGUNAS OBSERVACIONES

Este símbolo indica qué cartas se deben tener en cuenta a la hora de construir, lo cual es importante para la carta de "Una desagradable sorpresa".

ANOMALÍA GRAVITACIONAL

Esta carta solo se aplica al espacio sideral, pero si insistes, también puedes aplicarla en el espacio sideral total y girar la nave 180 grados… otra vez.

UN BOMBAZO

Ten en cuenta que solo se aplica a los componentes que se destruyan (con meteoritos, fuegos de cañones, sabotaje o cualquier otro efecto que específicamente destruya un componente), y no a los que se desprendan o se descarten (con una inspección antimonopolio, por ejemplo). Por otro lado, la explosión podría destruir otro componente que provocara otro bombazo, que a su podría provocar otro bombazo, etc.

El efecto que esto puede generar es espectacular. Cuando salgas a observar naves que explotan, procura que sea una noche despejada y sin luna llena, y asegúrate de ir bien abrigado.

EL BURRO VA DELANTE

Para disparar al nuevo líder se tiene que usar un cañón; una catapulta no sirve.

CABINAS PERSONALIZADAS

Este efecto se aplica tanto a los tripulantes que abandones voluntariamente como a los que retires como penalización. Y sí; este efecto hace que las cámaras criogénicas resulten inútiles.

CHATARRA ESPACIAL

Los componentes afectados por meteoritos o fuego de cañones se destruyen y no se convierten en chatarra espacial. Los componentes descartados por la inspección antimonopolio no se convierten en chatarra espacial. Este efecto solo se aplica a los componentes que se desprendan (normalmente porque el componente que los sujetaba a la nave se destruyó).

Al resolver la carta de aventura, deja los componentes que se desprendan en una pila aparte. Al terminar la aventura, repasa la pila de cada jugador; para cada componente que haya haz una tirada de 1 meteorito grande que afectará

a todos los jugadores que vengan detrás. Los componentes que se desprendan al resolver la chatarra espacial también se convertirán en meteoritos grandes para las naves que vengan detrás.

Aunque la carta de aventura te obligue a retirarte, no podrás retirarte hasta que se haya resuelto por completo el efecto de la chatarra espacial.

CIUDADANOS PARANOICOS

Se decide por orden de juego. Luego se tiran los dados. Y luego se cargan las mercancías.

CONECTORES DEFECTUOSOS

La velocidad puede ser inferior a cero. Si declaras una velocidad negativa en el espacio sideral o en el espacio sideral total, tu nave no se moverá y te verás obligado a retirarte cuando se resuelva la carta.

DESTINO CRUEL

El sabotaje, por ejemplo, afecta a todos los jugadores excepto el que tenga más tripulación; tira 3 veces, pero los jugadores afectados por una tirada ignorarán las tiradas restantes. Si todos los jugadores están empatados, todos se verán afectados excepto el que vaya más rezagado. El efecto también se aplica al sabotaje, la epidemia y el polvo estelar de la carta "Un mal día".

LA LEY DE MURPHY

"Un único resultado" no significa "un único número" en el caso de las naves IA y IIA. Con la nave IA, por ejemplo, un resultado de 5 y 6 se consideran el mismo resultado. Del mismo modo, con la IIA, una tirada en la columna 4 es el mismo resultado que una tirada en la columna 10.

MALA SUERTE

Si un impacto rebota, se cuenta como impacto. Si una catapulta usa mercancías, se cuenta como una batería. Si un meteorito es destruido, no se considera un impacto (pero podría ser una batería).

MERCANCÍAS INFECTADAS

Por ejemplo, si tuvieras 1 alienígena y aterrizaras en un planeta que ofrece 3 mercancías, podrías cargar tantas mercancías como quisieras, pero luego perderías 2 humanos.

Si pierdes más humanos de los que tenías, también deberás perderlos de las cámaras criogénicas para cubrir los que falten.

PROYECTILES PERFORANTES

El segundo impacto normalmente también destruye el segundo componente. Sin embargo, un meteorito pequeño rebotaría contra el segundo componente si impactara contra un costado liso, y cualquier impacto se puede desviar con blindaje indestructible.

PSICOSIS CÓSMICA, FATIGA METAL

Determina las coordenadas con una tirada (al igual que un sabotaje), pero solo una vez y para todos los jugadores afectados.

TRIPULACIÓN SINDICADA

El sindicato de la tripulación no acepta baterías en vez de mercancías.

ZONA MUERTA

En esa columna no funciona nada. Los componentes allí no pueden tener ni tripulantes, ni baterías, ni mercancías. Los soportes de vida para alienígenas no sirven para las cabinas conectadas. Los motores y cañones no contribuyen a la velocidad ni a la potencia de fuego. Los propulsores no se pueden conectar a través de esa columna. Aun así, todos los componentes deberán seguir las reglas habituales de colocación durante la construcción de la nave.

El blindaje indestructible se considera una parte estructural de la nave (igual que los conectores) así que funcionará como siempre.

Recuerda que los efectos de las naves IIA y IIIA se aplican solo a los impactos, así que ignóralos a la hora de determinar qué columna tiene la zona muerta. Para el título de esteta, los componentes situados en la zona muerta conservarán su tipo habitual y se podrán contar como reflejo aunque no funcionen. Sin embargo, para el título de diseñador de artilugios, es como si los componentes de la zona muerta simplemente fueran módulos estructurales.

RESUMEN DE LAS NUEVAS LOSETAS

¡AVISO PARA TRANSPORTISTAS VETERANOS!
Si conoces algún transportista que se acuerda de "los viejos tiempos" cuando las cajas eran más grandes y los tableros de nave solo tenían dos caras, pídeles que se lean esta página antes de jugar con la expansión. En esos tiempos, los potenciadores y las cámaras criogénicas funcionaban de otro modo.

BLINDAJE INDESTRUCTIBLE

El fuego de cañones y los meteoritos rebotan contra los costados blindados sin causar daños. Un costado blindado en una cabina no se considera que tenga "vistas" a efectos del título de Capitán de crucero. Aparte de esto, un costado blindado es como si fuera un costado liso.

COMPONENTES COMBINADOS

Los componentes combinados cuentan como ambos tipos, con los atributos y restricciones que tiene cada uno.

POTENCIADORES DE CAÑONES

Consume 1 batería para potenciar hasta 3 cañones activos. Deberán estar unidos al potenciador o a otro cañón que el potenciador esté potenciando. Cada cañón potenciado aporta +1 adicional a la potencia de fuego si apunta hacia adelante o +½ si no. Un cañón no se puede potenciar dos veces simultáneamente.

POTENCIADORES DE MOTORES

Consume 1 batería para potenciar hasta 3 motores activos. Deberán estar unidos al potenciador o a otro motor que el potenciador esté potenciando. Cada motor potenciado aporta +1 adicional a la velocidad. Un motor no se puede potenciar dos veces simultáneamente.

POTENCIADORES DE ESCUDOS

Consume 1 batería para potenciar hasta 3 escudos activos. Deberán estar unidos al potenciador o a otro escudo que el potenciador esté potenciando (aunque normalmente solo potenciarás 1). Un escudo potenciado protege a la nave de un impacto de cualquier tipo (fuego de cañón pesado o un meteorito grande) que venga por el lado cubierto por el escudo.

HORNOS DE REACCIÓN

Al cargar y redistribuir las mercancías, puedes descartarte de 1 mercancía y a cambio reponer las baterías que hicieran falta para rellenar un componente para baterías que estuviera unido al horno.

CATAPULTAS

Antes del despegue, carga 1 mercancía azul en cada bodega de carga unida a una catapulta (no más de 1 mercancía por bodega). Al calcular tu potencia de fuego, puedes contar la catapulta como +1 (siempre y cuando una de sus flechas apunte hacia adelante) o +½ (si no lo hace). Cada vez que un meteorito grande se te viniera encima, puedes destruirlo como si tu catapulta fuera un cañón, siempre y cuando una de las flechas de la catapulta apunte en la dirección adecuada. El coste para usar la catapulta en cualquiera de estas situaciones es 1 mercancía de cualquier color, que se tendrá que descartar de una loseta adyacente.

CÁMARAS CRIOGÉNICAS

Antes del despegue pon 4 figuras de astronauta tumbadas en esta loseta. Estos astronautas no cuentan como tripulación. No puedes abandonarlos voluntariamente, pero los perderías si una aventura se quedara con toda tu tripulación despierta. Si se pierden tripulantes de una cabina unida a una cámara criogénica, se pueden usar los astronautas de la cámara criogénica para reemplazarlos. Si pierdes a toda la tripulación humana, podrás recurrir a las cámaras criogénicas para no tener que retirarte del vuelo.

SOPORTE VITAL PARA ALIENÍGENAS TURQUESAS

Te permite poner 1 alienígena turquesa en una cabina de tripulación adyacente (pero no en tu cabina inicial). El alienígena turquesa tiene una habilidad especial única que elegirás antes del despegue.

CABLES QUE MOLAN

Hay muchos componentes en esta expansión que solo funcionan si están unidos a un componente de un tipo determinado. Los cables de colores sirven para recordar que los potenciadores de motores deberían conectarse con motores, los hornos de reacción con baterías, etc. Los soportes vitales para alienígenas, en cambio, tienen cables del mismo color que los alienígenas, y no del color de las cabinas a las que tienen que unirse. Cuando les preguntamos el porqué, los alienígenas solo nos dijeron que tenía que ser así.