

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

ANCORA IN VIAGGIO



TUTTO CIÒ CHE TI SERVE PER CONTINUARE A VIAGGIARE!

ESPANSIONE IN 5 PARTI

Questa espansione di *Galaxy Trucker* consta di **cinque moduli** in una sola scatola! I differenti moduli possono essere usati separatamente o assieme in diverse combinazioni.

Vorrai probabilmente provare le tessere con le **nuove tecnologie** immediatamente e potresti voler aggiungere subito anche le **nuove carte avventura**. Una volta padroneggiati questi moduli dell'espansione, potrai sperimentare le **nuove plance nave**, pur non essendo tenuto ad usarle sempre. Sono semplicemente una simpatica alternativa (o una tremenda alternativa, a seconda del punto di vista).

Per i camionisti amanti della **Trasvolata Intergalattica**, abbiamo nuovi titoli e nuove regole! Tutti i moduli di questa espansione sono compatibili con la Trasvolata in quasi tutte le combinazioni (il titolo **Marchingegnere** dovrebbe essere usato solo se le nuove tessere componente astronave sono in gioco).

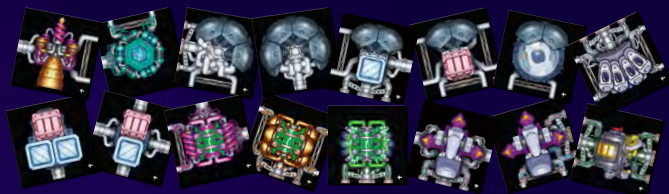
Ti eri già imbattuto in **Strade Accidentate**, la mini-espansione disponibile gratuitamente online? Ebbene, è qui nella scatola! Prendi in mano il mazzo per gustare la deliziosa consistenza delle carte. Assapora il profumo dell'inchiostro di alta qualità. E poi riponilo nella scatola. Seramente. Sappiamo che sei un camionista di grande caratura, ma questa espansione è *tarata* per camionisti davvero tosti. Gli altri moduli di questa espansione offrono già un sacco di sfide. Fidati di noi. È meglio far decantare Strade Accidentate, almeno finché viaggiare non inizia ad essere davvero troppo facile.



Ogni carta e tessera in questa espansione è contrassegnata da questo simbolo al fine di rendere facile separare i componenti dell'espansione da quelli del gioco base.

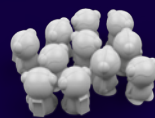
NUOVE TECNOLOGIE

Questo modulo include non solo 52 nuove tessere componente astronave, ma anche componenti e segnalini extra per esse. Ed è presente anche un nuovo tipo di alieno che può mettere al tuo servizio la sua capacità unica.



52 nuove tessere componente astronave

I sistemi sanitari e i tubi delle zone di frontiera possono ora contare su più energia, corazze indistruttibili e... catapulte!



12 pedine astronauta extra

Stavamo scongelando i nostri freezer criogenici ed abbiamo trovato alcuni astronauti in più sotto la nostra riserva segreta di pizze scongela-e-mangia.



6 carte alieno azzurro

Sei professionisti unici, pronti per il viaggio spaziale.



4 pedine alieno azzurro

Avevamo detto sei? Ebbene, due sono sempre in vacanza, a rotazione. Gli alieni azzurri prendono molto sul serio l'equilibrio lavoro-vita privata.



20 cubetti merce extra

Per la maggior parte blu. Li abbiamo presi ad una svendita della marina.

NUOVE CARTE AVVENTURA

Mescolale con le originali carte avventura per scoprire alcune meraviglie nascoste della Galassia! (Meraviglie del tipo: "Mi chiedo se ne uscirò vivo").



3 nuove carte di livello I

Inclusa una sospetta che ha anche i livelli II e III raffigurati sul davanti.



3 nuove carte di livello II

Riesci a capire come funziona lo Spazio Largamente Aperto senza prima leggerne le regole?

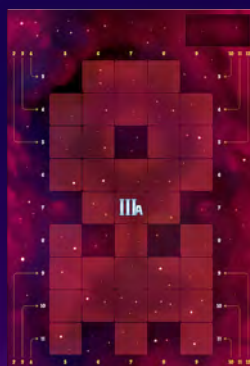
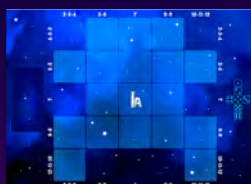


3 nuove carte di livello III

Uh... qui ci sono una QUINTALATA di meteoriti. Meglio vedere come funzionano per capire se il pericolo è reale...

NUOVE ASTRONAVI

Cerca di rimpiazzare i modelli standard con questi nuovi modelli! Le loro forme eleganti e l'uso innovativo dello spazio di assemblaggio hanno avuto un grosso impatto sui piloti collaudatori della EssePiA S.p.A. (non però così grosso come quello dei meteoriti).



4 nuove plance nave

Ancora una volta, abbiamo piegato lo spazio-tempo per fornirti plance a 3 lati! Beh, forse abbiamo esagerato un po'. Queste navi piegano lo spazio-tempo anche durante la partita.

TRASVOLATA GALATTICA

Ecco 2 nuovi titoli (come anche nuove regole) per la Trasvolata Galattica!



2 tessere titolo camionista extra

Per i camionisti che già padroneggiano quelli originali (e per i camionisti ancora alla ricerca di un titolo che riescano a padroneggiare).



molo dei titoli

Non un molo dei titoli. Questa sarebbe una forma parecchio bizzarra per un albero.

STRADE ACCIDENTATE

Ognuna di queste carte introduce una regola speciale che renderà il volo unico! E terrificante.



21 carte Strade Accidentate

Ispirate alla serie di figurine dei Migliori Relitti Spaziali di Camionisti.

VUOI VEDER VOLARE LA NAVE SULLA SCATOLA?



cge.as/gt2t

NUOVE CARTE AVVENTURA

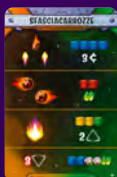
“Le nuove avventure sono leggermente più ardue di quelle a cui eri abituato, ma non sono molte, così mescolale semplicemente nei rispettivi mazzi originali e potresti non accorgerti della differenza”. Questo era il copione che volevamo imbastirti, ma la verità è che nei rari casi in cui carte del genere si manifestano, rendono il boccone assai più amaro.

Per cui ti raccomandiamo di spiegare queste carte ai tuoi colleghi camionisti prima dell'inizio della partita: non ci sarà tempo di farlo quando una di queste carte sarà sbirciata nel corso dell'assemblaggio delle navi. E se il tuo gruppo non sbircia mai le pile predicibili durante l'assemblaggio, queste nuove avventure gli daranno d'ora in poi una buona ragione per farlo.

Per usare questo modulo semplicemente mescola le nuove carte nei rispettivi mazzi originali.

SFASCIACARROZZE

Gli sfasciacarrozze interstellari sono luoghi affascinanti, pieni di paccottiglia interessante (ma potenzialmente pericolosa) e di interessanti (ma potenzialmente pericolosi) ricettatori. Puoi contrattare per qualsiasi roba in vendita e se il ricettatore non ce l'ha, puoi probabilmente procurartela da solo se sei disposto a navigare in mezzo a relitti alla deriva e beccarti cannonate vaganti (queste ultime tendono a incrociare la tua rotta ogni volta che i ricettatori ritengono che ti stai avvicinando troppo a qualcosa che vogliono loro).



Secondo il Dipartimento di Statistica, c'è stato solo un caso riportato di violenza in uno sfasciacarrozze. Questo caso fu riportato da uno statistico che fu malmenato da una banda di ricettatori. Da allora, gli statistici evitano gli sfasciacarrozze, col risultato che secondo le statistiche ufficiali, gli sfasciacarrozze sono uno dei luoghi più sicuri della Galassia.

Una carta *Sfasciacarrozze* è suddivisa in 4 linee. Su ogni linea, la parte sinistra indica il costo che dovrai pagare per ottenere la ricompensa raffigurata nella parte destra.

A partire dal leader e proseguendo in ordine di rotta, i giocatori decidono se fermarsi o meno dallo *Sfasciacarrozze*. Ogni linea può essere usata da al massimo un giocatore. Se decidi di fermarti, piazza il tuo razzo segna-sbarco sulla linea che vuoi usare. Pagane immediatamente il costo.

Una volta che il costo è pagato e la ricompensa ottenuta, il giocatore successivo sulla rotta può scegliere una delle restanti linee dello *Sfasciacarrozze*.



COSTI

2 **2** **2** **Rinunciare a equipaggio, pagare batterie e pagare merci.** Paga il costo indicato. Se non puoi pagarne il costo, non puoi scegliere la linea in questione. **Pagare merci** è differente dal perdere merci a causa dei **Contrabbandieri**: ti è consentito pagare con qualsiasi tipo di merce, anche quella più economica, ma non puoi sopperire con le batterie ad eventuali merci mancanti.



Meteoriti, Cannonate. Tira immediatamente i dadi. I cosiddetti “meteoriti” sono in effetti relitti alla deriva, ma sono in grado di colpire duro come le usuali rocce spaziali.



3 **Perdere giorni di volo.** A differenza dei **Pianeti**, solo alcune linee comportano la perdita di giorni di volo.

RICOMPENSE

3 **Guadagnare crediti, caricare merci.** Procedi come al solito.



Guadagnare batterie o pedine astronauta funziona come ti aspetteresti. Piazza questi componenti dove potresti collocarli durante la preparazione al decollo. Eh sì, in questo modo potrai anche ripopolare le camere di stasi (certamente non potrai ottenere alieni in questo modo né piazzare un astronauta in una cabina che contiene un alieno). Se ottieni più segnalini o pedine di quelle per cui hai spazio, ricevi solo quelli che puoi alloggiare. Potresti volere ridistribuire le batterie o l'equipaggio quando ne carichi di nuovi: ebbene non puoi.



Una barra indica che **devi scegliere una soltanto** delle due ricompense.



2 **Guadagnare giorni di volo.** Un ricettatore ti mostra una scorciatoia. Avanza immediatamente sulla rotta.

SPAZIO LARGAMENTE APERTO



In ordine di rotta, a partire dal leader, ogni giocatore dichiara la propria potenza motrice e quindi avanza di un numero di spazi vuoti pari al **doppio** di quanto dichiarato (pertanto, se spendi una batteria per attivare un doppio motore, il segnalino speso ti permetterà di avanzare di 4 spazi extra, anziché degli usuali 2).

In origine, il limite di velocità della Galassia era la velocità della luce. E, per miliardi di anni, è stato rigorosamente rispettato. Ma una volta che si è iniziato a costruire a 50 anni luce dai principali centri di produzione, il governo ha cambiato le leggi della fisica per permettere ai camionisti di guidare più velocemente. Nessuno vuole aspettare 50 anni per il proprio bagno nuovo.

Come nel caso di uno **Spazio Aperto**, se non dichiari una potenza motrice maggiore di zero (o se vieni doppiato) sei costretto ad abbandonare la corsa.

Promemoria: il doppiaggio viene verificato solo dopo che tutti i giocatori si sono mossi.

VORTICE DI METEORITI

Ad una prima occhiata, sembra essere una **Pioggia di Meteoriti** brutale, con meteoriti che ti colpiscono da tutte le direzioni. Ma la verità non è così drammatica. In qualità di camionista veterano, sei in grado di volare sulla scia di alcuni meteoriti, per cui sarai colpito da **quasi** tutte le direzioni.



Quando la carta viene rivelata, **ogni giocatore sceglie una direzione da ignorare**. Piazza il tuo razzo segna-sbarco sulla direzione scelta. Se qualcuno pensa che la propria scelta possa dipendere da quella degli altri, i giocatori scelgono in ordine di rotta.

Il leader tira il dado per tutti i meteoriti, uno dopo l'altro, secondo le normali regole della **Pioggia di Meteoriti**, se non per il fatto che **puoi ignorare i meteoriti che provengono dalla direzione che hai scelto** (per cui, se tutti i giocatori scelgono la stessa direzione, puoi evitare del tutto di tirare per essa).

Alcuni camionisti sostengono che i vortici di meteoriti sono meglio delle piogge di meteoriti, dal momento che in un vortice hai una scelta. Altri dicono che sono peggiori. Una volta che i vortici avranno distrutto la tua nave non potrai prendertela con la malasorte dal momento che, in effetti, avevi una scelta.

CONTROLLO ANTIMONOPOLIO



Per ciascun tipo di componente, cannoni singoli, cannoni doppi, motori singoli, motori doppi, **il giocatore che ne ha più di tutti, deve abbandonare un componente di quel tipo** (se più giocatori sono primi a pari merito, nessuno di loro deve abbandonare alcunché).

Un componente **abbandonato** non è considerato essere "volato via" e nemmeno "distrutto" (ci sono alcune carte di Strade Accidentate che fanno caso a questa distinzione). Comunque si tratta ancora di un componente perduto lungo la rotta, e dovrai pagare per esso alla fine della corsa. Inoltre, abbandonare un componente può far sì che altri volino via.

Risolvi ogni linea in sequenza: pertanto i componenti che volano via quando risolvi le linee più in alto non sono conteggiati quando risolvi le linee più in basso.

I camionisti erano soliti lamentarsi del fatto che gli altri camionisti facevano incetta di tutti i cannoni o i motori disponibili. L'ente regolatore ha cercato di ovviare al problema implementando controlli antimonopolio a campione. E funziona! I camionisti non si lamentano più dei colleghi monopolisti o della mancanza di specifici pezzi o di qualsiasi altra cosa che potrebbe essere captata da un agente regolatore in agguato.

GIORNATA NERA



I camionisti esperti sono quelli che stanno sempre ben attenti che le proprie cabine siano isolate le une dalle altre per prevenire le epidemie. I camionisti veterani sanno di non doversi preoccupare delle epidemie durante i voli di livello I. E i camionisti ben informati sanno che ora dovranno preoccuparsi delle epidemie in ogni volo.

Giornata Nera è una carta di livello I, per cui può comparire in un volo di qualsiasi livello. Comunque, su un volo di livello I, si applica solo la linea superiore della carta. Su un volo di livello II, si applicano le prime due linee, mentre ti beccherai tutte e tre le linee solo nei voli di livello III*.

Gli eventi sono l'**Epidemia** (su ogni volo), il **Sabotaggio** (solo sui voli di livello II e III*) e la **Polvere Stellare** (solo sui voli di livello III*). E sì, questi eventi avvengono nel peggior ordine possibile. L'**Epidemia** potrebbe costarti la perdita di equipaggio, che potrebbe portarti ad essere sabotato a causa del minore equipaggio e la **Polvere Stellare** potrebbe rallentarti a causa dei nuovi connettori esposti creati dal **Sabotaggio**. Eh sì, proprio una giornata nera.

* Sai... sarebbe meglio dire già "livello III o superiore". Non ti promettiamo nulla, ma è bene avere il caso già coperto.

NUOVE TECNOLOGIE

Questo modulo dell'espansione include 52 nuove tessere componente astronave, dotate delle nuove tecnologie spiegate nelle pagine successive. Fra queste tessere componente vi sono supporti vitali per un nuovo tipo di alieno, che ha il proprio set di pedine e carte.

Tutte le nuove tessere vanno mescolate con le tessere del gioco base. Ma limitandosi a questo, l'assemblaggio della nave diventerebbe troppo facile. La carenza di tessere è parte del gioco, pertanto, dopo aver mescolato le tessere coperte, rimuovine una frazione congrua:

- Rimuovi $\frac{1}{2}$ delle tessere in una partita a 2 giocatori.
- Rimuovi $\frac{1}{3}$ delle tessere in una partita a 3 giocatori.
- Rimuovi $\frac{1}{4}$ delle tessere in una partita a 4 giocatori.

Il modo più facile per farlo consiste nel suddividere le tessere fra i giocatori in parti più o meno uguali, rimuovere una di queste parti dal gioco e poi rimescolare tutte le altre tessere al centro del tavolo. La cosa può essere particolarmente divertente se non dici agli altri perché stai dividendo le tessere e se poi rimuovi la parte "appartenente" al giocatore che è maggiormente preoccupato che sia garantita "un'equa suddivisione fra i giocatori". Umh... Abbiamo detto "divertente"? Intendevamo "crucele". Sì, decisamente crudele (ma se hai apprezzato il gioco base *Galaxy Trucker*, probabilmente è perché trovi divertenti alcune cose crudeli).

Non ti preoccupare che le parti abbiano esattamente lo stesso numero di tessere. Se le parti sono approssimativamente simili, è sufficiente (ma se sei un patito della precisione, il numero di tessere da togliere che stai cercando inutilmente di calcolare è 102, 68 e 51 rispettivamente in 2, 3 e 4 giocatori).

Non usare questo modulo per il volo di prova. Rimuovere le tessere dell'espansione può richiedere del tempo, ma è bene farlo quando dei novellini sono al tavolo da gioco. Mentre aspettano che finiate, possono leggersi l'utile panoramica dei componenti a pagina 3 del regolamento del gioco base.



TRASVOLATA GALATTICA

Se stai prendendo parte ad una Trasvolata Galattica, la rimozione delle tessere avviene soltanto prima del primo volo: tieni da parte le tessere rimosse in modo che non siano rimescolate con le altre per sbaglio fra un volo e l'altro. Nei voli successivi saprai meglio quali tessere sono disponibili e quali tipologie sono state rese carenti dalla rimozione casuale.

CORAZZA INDISTRUTTIBILE



Su alcuni componenti, uno o più lati sono protetti da una corazza indistruttibile. Questa corazza non è un nuovo tipo di componente, quanto piuttosto un nuovo tipo di lato. Ad esempio, una stiva con una corazza indistruttibile è ancora una stiva e un modulo strutturale con una corazza indistruttibile è ancora un modulo strutturale.

Quando un meteorite (grosso o piccolo) o una cannonata (pesante o leggera) colpisce la corazza indistruttibile, rimbalza senza causare danni. Questa indistruttibilità si applica solo ai colpi che impattano sul lato protetto dalla corazza, non ai colpi diretti su lati non protetti o alle esplosioni interne, come quelle causate da un *Sabotaggio*.

Un lato con una corazza indistruttibile non è un lato con vista quando conti le cabine per il titolo **Capitano da Crociera**.

Per qualsiasi altro effetto, comunque, una corazza indistruttibile conta come un lato liscio. Quando aggiungi un componente di questo tipo alla tua nave, puoi metterlo adiacente ad un lato liscio o a un'altra corazza indistruttibile, ma non ad un connettore di qualsiasi genere.

Sebbene la EssePiA S.p.A. insista sul fatto di aver eliminato la competizione semplicemente fornendo un prodotto migliore, molte di queste nuove tecnologie sembrano avere poco a che fare con la costruzione di impianti sanitari e alloggi su sistemi remoti. I camionisti sono fortemente invitati a non farci troppo caso, a meno di non voler finire iscritti ad un seminario di rieducazione obbligatorio.

COMPONENTI COMBINATI

Si tratta semplicemente di due differenti componenti del gioco base combinati in un solo componente. Simili componenti appartengono simultaneamente ad entrambe le tipologie, e sono soggetti alle restrizioni di entrambe, pur avendo le abilità di ciascuna.



Un cannone-motore non può avere un'altra tessera componente né nello spazio sul retro (di fronte allo scarico del motore), né nello spazio davanti (di fronte alla bocca del cannone). Il motore deve inoltre puntare verso il retro della nave.



Anche se si tratta di nuove soluzioni, siamo certi che tu sia in grado di capire come funzionano, ragione per cui abbiamo evitato di annoiarti con una descrizione dettagliata.

POTENZIATORI

I potenziatori possono rendere più potenti i relativi componenti. Per usare un potenziatore, spendi 1 segnalino batteria. Questo permette al potenziatore di potenziare **fino a 3** componenti del tipo corrispondente. I potenziatori di cannoni potenziano i cannoni. I potenziatori di motori potenziano i motori. I potenziatori di scudo potenziano il tuo fido brocciero di cuoio della tua armatura medievale... no, aspetta, potenziano gli scudi della nave.

Un potenziatore può potenziare solo componenti in grado di attingere al suo flusso potenziatore:

- Un potenziatore può potenziare solo i componenti interconnessi ad esso.
- Può anche potenziare componenti interconnessi a componenti che sta già potenziando (creando una catena).
- Non può potenziare componenti inattivi (se il componente richiede una batteria e decidi di non pagare per esso, non ti è consentito potenziarlo).

Più potenziatori possono essere usati nello stesso momento, ma nessun componente può essere simultaneamente potenziato da più di un potenziatore.

POTENZIATORI DI CANNONE



Ogni volta che dichiari la tua potenza di fuoco, puoi anche attivare uno o più potenziatori di cannone. Ogni attivazione costa 1 segnalino batteria.

Un potenziatore di cannone attivato può potenziare 1, 2 o 3 cannoni attivi. **I cannoni che puntano in avanti ricevono un potenziamento di +1. Tutti gli altri cannoni sono potenziati di +½.**



Questa nave ha potenza di fuoco 3½ di partenza. Poniamo che tu abbia 1 segnalino batteria. Se la spendi sul potenziatore di cannone, puoi potenziare il cannone frontale (+1) e il cannone che punta a sinistra (+½), per una potenza di fuoco totale di 5. Non hai modo di potenziare gli altri cannoni che puntano in avanti se il cannone doppio non viene attivato.

Se disponi di più di 1 segnalino batteria, puoi dichiarare potenza di fuoco 7. Spendì 1 batteria sul potenziatore di cannone e 1 sul cannone doppio. Quindi potenzi il cannone doppio (+½) e due degli altri cannoni che puntano in avanti (+1, +1). Non hai modo di potenziare tutti e 3 i cannoni che puntano in avanti, dal momento che la catena può attraversare solo componenti potenziati.

POTENZIATORI DI MOTORE



Ogni volta che dichiari la tua potenza motrice, puoi anche attivare uno o più potenziatori di motore. Ogni attivazione ti costa 1 segnalino batteria. Un potenziatore di motore attivato può potenziare 1, 2 o 3 motori attivi, fornendo un **+1 extra** a ciascuno di essi.

POTENZIATORI DI SCUDO



Sai quanto è difficile dire ai nuovi camionisti che i loro scudi non li proteggeranno dai grossi meteoriti e dalle cannonate pesanti? Ebbene, ora basterà loro avere un potenziatore...

Ogni volta che un componente sta per essere distrutto da un grosso meteorite o da una cannonata pesante, **puoi prevenirne la distruzione per mezzo di uno scudo potenziato.**

Di solito, questo significa che dovrai spendere 1 segnalino batteria sul potenziatore e 1 sullo scudo interconnesso ad esso. Comunque, ti è consentito potenziare fino a 3 scudi se paghi abbastanza batterie per attivarli. Ti capiterà di farlo quando avrai bisogno di raggiungere uno scudo che protegge il lato giusto, attraversando scudi che non sono orientati in posizione utile.

ALTRE MITICHE TECNOLOGIE

REATTORE



Ogni volta che guadagni merci, ognuno dei tuoi reattori può bruciare 1 cubetto merce. Può trattarsi di uno dei cubetti già sulla tua nave, uno di quelli che stai caricando o anche uno che sei costretto a scartare (ad esempio uno rosso quando non hai stive rosse). In

effetti, bruciare un cubetto è esattamente come scartarlo, se non per il fatto che vedrai il reattore brillare per un istante.

Ah, e se il reattore è **interconnesso ad un vano batteria**, il calore sprigionato dal cubetto ricaricherà interamente le batterie del vano: ricarica qualsiasi spazio rimasto vuoto con nuovi segnalini batteria. Se il reattore è interconnesso a due o più vani batteria, dovrai purtroppo sceglierne uno soltanto da ricaricare.

I reattori possono essere alimentati con quasi qualsiasi sostanza, incluso lo sterco congelato di ultramammuth proveniente dall'orlo più settentrionale della Galassia. O anche un ultramammuth intero, se l'inverno è particolarmente duro. E vorremmo vedere quei saccentoni che dicono che l'orlo settentrionale della Galassia non è più freddo di altri posti, a 120 gradi sotto zero alle prese con un ultramammuth infuriato da spingere all'interno del reattore.

CATAPULTE



Una catapulta può far fuoco lungo tre direzioni, come indicato dalle frecce gialle alla sua base. Per essere funzionale, una catapulta deve essere **interconnessa ad uno o più componenti con stive**. Quando prepari la nave al decollo, piazza **1 cubetto blu su ogni tessera stiva interconnessa alla catapulta** (ogni stiva riceverà 1 solo cubetto, anche se interconnessa a più catapulte e indipendentemente dal numero dei suoi scomparti rossi o bianchi).

Le catapulte non erano molto popolari fra i camionisti almeno fino a quando un genio del marketing non se ne uscì con lo slogan: "Ora anche con rocce gratuite!"

Le catapulte non sono cannoni: ad esempio non richiedono di lasciare uno spazio vuoto davanti e non possono essere potenziate da un potenziatore di cannone. Comunque, possono essere usate nelle situazioni tipiche in cui normalmente faresti uso dei cannoni.

Quando dichiari la potenza di fuoco, ogni catapulta può lanciare 1 cubetto merce: scarta un cubetto merce di un colore qualsiasi da una delle stive interconnesse e scegli una delle direzioni di tiro della catapulta. La direzione in avanti ti fa beneficiare di +1 alla potenza di fuoco (così probabilmente vorrai scegliere questa, se è disponibile). Qualsiasi altra direzione fornisce solo +½.

Una catapulta può anche difenderti da un grosso meteorite. Considerala come un cannone che punta in una qualsiasi delle sue tre direzioni: se un cannone così posizionato potrebbe distruggere il meteorite, allora anche la catapulta potrà farlo, a patto di scartare 1 cubetto merce da una stiva interconnessa.

Ad essere onesti, le catapulte non hanno alcun uso reale associato alle tubature fognarie. L'esercito ha recentemente smantellato diverse migliaia di catapulte griffate e nuove di zecca e la EssePiA S.p.A le ha comprate ad un prezzo irrisorio.

Beh, ad essere completamente onesti, le catapulte non hanno nemmeno alcun uso militare. Le catapulte sono state relegate ai libri di storia fin dal XIII secolo, ma nessuno se ne è accorto fino a qualche anno fa. L'esercito ha allora sovvenzionato la costruzione di diverse migliaia di esse per poterle poi smantellare ufficialmente. Era molto più facile che scoprire che fine avessero fatto secoli e secoli di fondi militari per la manutenzione delle catapulte.

CAMERE DI STASI



Nel preparare la nave per il decollo, colloca su ogni camera di stasi 4 pedine astronauta distese: stanno dormendo in stasi. **Gli astronauti in stasi non contano per il tuo equipaggio**. Non conteggiarli quando dichiari il tuo equipaggio e non puoi rimuoverli quando rinunci volontariamente a dell'equipaggio per ottenere una ricompensa. Comunque, se una penalità ti costringe a perdere equipaggio, e tutti gli altri alieni ed astronauti sono stati rimossi, devi rimuovere le pedine in stasi fino a colmare l'ammacco.

Ogni volta che parte del tuo equipaggio è rimosso (per scelta o per forza) puoi risvegliare gli astronauti in stasi per ripopolare una o più **cabine interconnesse alla camera di stasi**. In questo modo puoi ripopolare anche la tua cabina di partenza. Colloca le pedine in piedi e piazzale nelle cabine in questione. Ovviamente non puoi collocare più di 2 astronauti in una cabina e un astronauta non può mai condividere una cabina con un alieno.

Se una carta avventura ti lascia senza umani svegli nella tua nave, hai ancora la possibilità di risvegliare gli astronauti in stasi ed evitare così di dover abbandonare la corsa. Ma ricorda, questo vale solo se la camera di stasi è interconnessa ad una cabina priva di alieni. Altrimenti, eventuali astronauti in stasi non potranno essere risvegliati, senza equipaggio umano non potrai continuare il volo e sarai pertanto obbligato ad abbandonare la corsa.

La tecnologia di stasi della EssePiA S.p.A. è stata sviluppata in risposta ad un rapporto fiscale che dettagliava i costi proibitivi di assumere a tempo pieno personale di manutenzione e tecnici riparatori nelle zone periferiche della Galassia. Vedremo come reagiranno al rapporto fiscale dell'anno prossimo che dettaglierà quanto danno una tubatura rotta può causare nel tempo in cui il personale di manutenzione e i tecnici riparatori si risvegliano pienamente dalla condizione di stasi.



ALIENI AZZURRI

Fra le nuove tecnologie sono presenti dei moduli di supporto vitale per un nuovo tipo di alieno. Un alieno azzurro fornisce alla tua nave una capacità speciale che non sarà disponibile per nessun altro durante lo stesso volo.

SUPPORTI VITALI



I moduli di supporto vitale degli alieni azzurri seguono le stesse regole di quelli marroni e viola:

Un cabina interconnessa ad un modulo di supporto vitale azzurro può ospitare 1 alieno azzurro.

La tua cabina di partenza non può ospitare gli alieni.

La tua nave non può trasportare più di 1 alieno azzurro.

Se una cabina con un alieno azzurro perde tutti i suoi supporti vitali azzurri interconnessi, devi immediatamente restituire l'alieno alla banca.

CAPACITÀ DEGLI ALIENI AZZURRI



Le capacità degli alieni azzurri sono indicate sulle 6 carte alieno azzurro. Quando si preparano al decollo, tutti i giocatori con un alieno azzurro scelgono una capacità unica, in ordine di rotta. Se qualcuno davanti a te sulla rotta prende la capacità che volevi, potrai riconsiderare la tua decisione di collocare un alieno azzurro e sostituirlo con 2 astronauti (tecnicamente, non sei tenuto a prendere alcuna decisione sulla disposizione dell'equipaggio prima che i giocatori davanti a te non hanno fatto).

Puoi sfruttare la capacità dell'alieno azzurro solo fintanto che l'alieno azzurro è a bordo della tua nave; se perdi l'alieno, anche la sua capacità è perduta.

La maggior parte delle carte sono autoesplicative. Sulla destra sono tuttavia forniti alcune note ed esempi.

Gli alieni viola sono esperti di armi. Gli alieni marroni sono esperti di motori. Gli alieni azzurri sono esperti in molti campi differenti altamente specializzati, purché siano anche molto ben pagati. E gli umani? Ebbene, può sembrare ingiusto, ma da test controllati di comparazione con le altre specie intelligenti della Galassia, è emerso che gli umani sono risultati eccezionali soltanto in due campi: la pantomima e la produzione di ornamenti da giardino in ceramica.

LEGALE

Ad esempio, se perdi 7 componenti lungo la rotta dovrai pagare solo 3 crediti. Quando competi per un titolo camionista, se 4 è il miglior punteggio, pareggerai con esso anche facendo 3 o 3½. Tuttavia, nel caso in cui il miglior punteggio sia 1, neanche il Legale può aiutarti se il tuo punteggio è 0.



DIRIGENTE

Se abbandoni la corsa il Dirigente non ti fornirà alcun credito extra.



MERCANTE

Supponiamo che abbandoni la corsa in possesso di 1 cubetto merce rosso, 2 gialli e 3 blu. Il valore di queste merci è di 13 crediti. Normalmente prenderesti la metà arrotondata per eccesso, per un totale di 7 crediti. Il Mercante ti permette di ottenere 5 crediti in più dai tuoi 5 cubetti gialli e blu.



MICRONAVIGATORE

Questo effetto si applica anche quando qualcuno ti sorpassa. Poniamo che tu sia il leader e che riveli uno *Spazio Aperto*. Se qualcuno ti sorpassa, ha guadagnato giorni di volo ed ora è davanti a te, per cui guadagni 1 giorno di volo... il che potrebbe portarti di nuovo in testa.



Queste delicate manovre all'interno del convoglio sono un'arte che gli alieni hanno affinato per secoli. Un umano inesperto che tenti di fare lo stesso sarà bollato come un volgare individuo che salta la coda.

TECNICO

Ad esempio, se spendi una batteria per attivare un cannone doppio durante una *Pioggia di Meteoriti*, la successiva batteria spesa sulla stessa carta (per attivare gli scudi, ad esempio) è gratuita. In uno *Spazio Aperto*, potrai attivare 2 cannoni doppi con 1 singola batteria. Nota, comunque, che sei limitato ad **1 batteria gratuita per carta avventura** (pertanto, attivare 4 motori doppi costerà 3 batterie).



DIPLOMATICO

Siamo soliti pensare ai diplomatici come individui eroici che sacrificano la loro vita per la salvezza della nave. Eppure la reale ragione per cui i diplomatici non tornano sembra essere stata rivelata in un video di pirati sbronzi caricata per errore su Universe-Tube. Il video in questione mostra anche il contenuto segreto di una ventiquattrore diplomatica: cinque bottiglie di bevande gassate e una pila di buffi cappelli da festa.

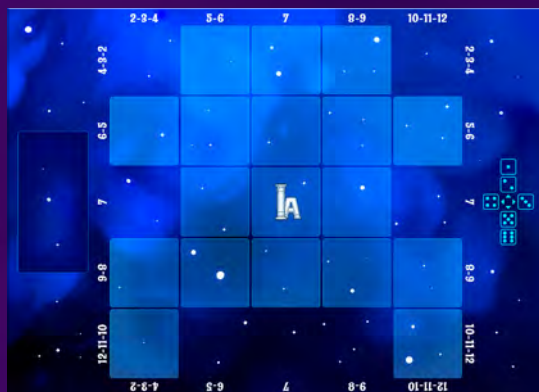


NUOVE ASTRONAVI

I camionisti possono pensare di essere loro i progettisti delle proprie navi, ma secondo la EssePIA S.p.A., sono solo dei meri costruttori. Per poter progettare una nave serve una laurea in ingegneria. E anche una profonda comprensione dell'astrofisica e della topologia dello spazio-tempo. E anche una comoda sedia in un ufficio tranquillo dove non sia possibile sentire le urla dei camionisti che testano i nuovi modelli di nave.

I nuovi modelli di nave non ti renderanno la vita più facile, ma sicuramente la renderanno più interessante. Ogni nuovo modello è associato ad un simpatico numero romano che ti indica il livello di volo, seguito dalla lettera A, che sta per "Avanzato", "Aumentato" o "Aaaahhhh! Stiamo tutti per morire!". Durante la preparazione, rimpiazza semplicemente la nave base di ciascun giocatore, con la versione A dello stesso livello e sarai pronto a partire. Se stai prendendo parte ad una Trasvolata Galattica, ogni volo può essere fatto con il modello del gioco base o con il nuovo modello, indipendentemente dal modello usato nel volo precedente.

NAVE IA



Questa nave è stata progettata da Dubwabwa Bwabwadu, il controverso uomo d'affari-teologo che ha fatto il suo primo miliardo con una catena di altarini "preghiera rapida" in franchising. Oltre ad attrarre "miliardi e miliardi" di clienti, ha anche attirato l'attenzione di diverse divinità minori. Di conseguenza, tutte le attività di Bwabwadu sono ora maledette. E ovviamente, una volta sparsasi la notizia, le vendite sono raddoppiate.

Quindi, sì, questa nave è maledetta. A dispetto delle sue dimensioni ridotte, è praticamente impossibile mancarla. Ad esempio, se un meteorite arriva da davanti, con un tiro di 10, 11 o anche 12, colpirà la colonna più a destra della nave.

A differenza degli altri due nuovi modelli, questo effetto si applica a tutti i tiri, inclusi quelli per il **Sabotaggio**.

Nota: quando una regola o l'effetto di una carta si riferiscono a "una riga adiacente" o a "una colonna adiacente" non fraintendere. La riga 8-9 è adiacente alla riga 10-11-12.

Ogni cosa nell'Universo può essere vista da molteplici punti di vista e, fra i meteoriti, le navi IA sono molto popolari. Coloro che ritengono che i meteoriti non pensino non hanno probabilmente mai sentito parlare del concetto di "mente alveare". Quello che gli umani percepiscono come il silente movimento di dozzine di rocce in lenta rotazione è in realtà un messaggio che dice "Siamo stanche di solcare lo spazio per eoni e ora dovremmo pure mancare l'unico oggetto fragile che abbia mai incrociato la nostra rotta? Ebbene, no! Nel caso del fragile oggetto X58, ogni numero è buono!". Perché i meteoriti si riferiscano alla nave IA con la dicitura "X58" resta un mistero difficile da svelare.



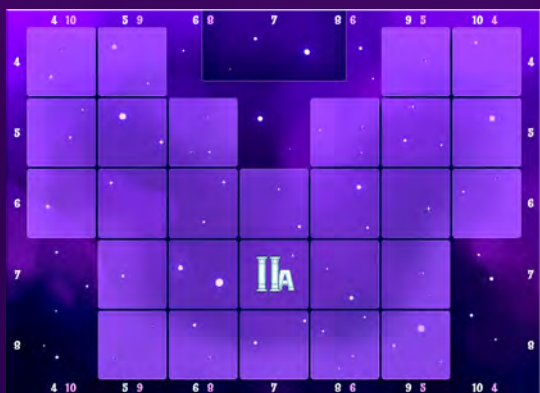
rosa delle direzioni

Forse la caratteristica ancora più bizzarra della maledizione che affligge il modello IA è il fatto che esso non abbia alcuna direzione di viaggio predeterminata. **Prima di iniziare l'assemblaggio, tira un dado.** Tutti i giocatori dovranno quindi ruotare le proprie plance in modo che, sulla rosa delle direzioni stampata su di esse, il risultato uscito sia rivolto verso l'alto.

Probabilmente il modello originale aveva una direzione specifica, ma una pagina degli schemi di progettazione è stata mangiata da un alligatore affamato che è apparso nell'ufficio brevetti a causa di un'anomalia temporale causata da un cane affamato che ha mangiato una pagina dei compiti per casa fatti da una studentessa elementare, figlia di un guardiano del tempo. Non vi avevamo detto che la nave era maledetta?



NAVE IIA



La riflessione macroscopica è una forma di entanglement quantistico che può duplicare gli oggetti incontrati sul tuo cammino. Spontaneamente accade solo in casi molto rari, ma gli ingegneri della EssePiA S.p.A. erano comunque preoccupati da questa eventualità. Dopo anni di lavoro, sono riusciti a creare un modello con incorporato un campo di annullamento che cancella la riflessione in tutti i rari casi in cui si verifica spontaneamente. Come effetto collaterale, tuttavia, il campo causa la riflessione ogni volta che le rare condizioni che lo innescherebbero non si stanno verificando.

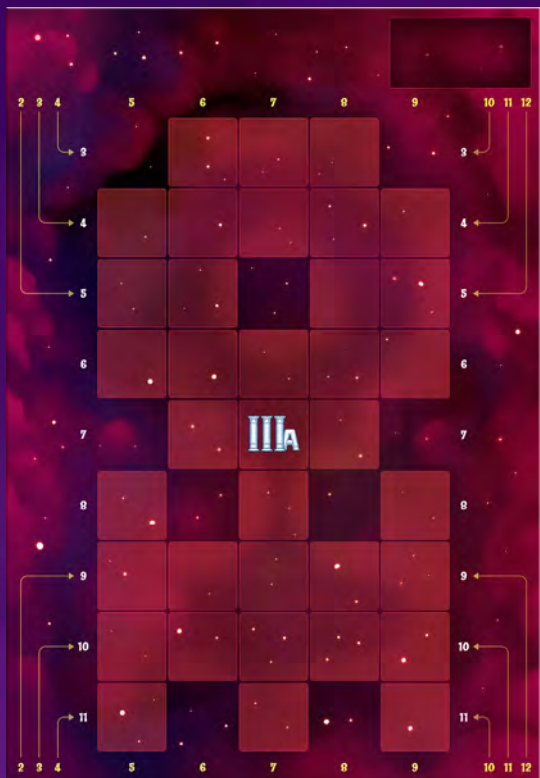
I meteoriti e le cannonate da davanti e da dietro sono riflesse a specchio, come mostrato sulla plancia. Ad esempio, un 4 colpisce la colonna 4 e anche la 10. Esattamente come se avessi tirato anche un 10.

I due colpi sono risolti simultaneamente, così, se uno scudo viene attivato, è in grado di bloccare da solo entrambi i colpi. Per neutralizzare due grossi meteoriti normalmente sono necessari due colpi, di solito da due cannoni o catapulte posizionati su differenti colonne. Comunque, se due grossi meteoriti colpiscono simultaneamente dal retro sulle colonne 6 e 8, puoi colpirli entrambi con lo stesso cannone o catapulta posizionato nella colonna 7 (una salva al momento giusto può salvarti la giornata!). Se usi una catapulta o un cannone doppio devi pagare il costo per ogni uso.

La colonna 7 non ha alcuna colonna specchiata, per cui se tiri un 7, si tratta di un colpo singolo sulla colonna 7, come accadrebbe di solito. Alcuni tiri (2, 3, 11 e 12) mancano del tutto la nave. I colpi dai lati e i tiri per determinare delle coordinate (come nel caso di un **Sabotaggio**) non vengono specchiati, per cui puoi risolverli nel modo ordinario. Nota comunque che la riga 7 è un pochino più arretrata di quello che potresti aspettarti.

Regola Opzionale: se vuoi aggiungere un tocco di realismo, potresti anche tener conto del fatto che il campo di annullamento della EssePiA S.p.A. potrebbe, in rari casi, aiutarti. In pratica, puoi risolvere solo un colpo, non specchiato, nel caso in cui un dado si fermi sospeso su uno spigolo e l'altro rimbalzi fuori dal tavolo e colpisca un armadillo appena scappato dallo zoo locale.

NAVE IIIA



Congratulazioni! La tua nuova nave IIIA è equipaggiata con il motore CRUV! (Caotica Ridirezione delle Unità Vaganti). Espone a tutti i pericoli dei normali motori a CURVatura, ma senza ottenere nessuno dei benefici di questi ultimi).

Come nel caso del modello IIA, questa innovazione agisce solo sui colpi da davanti e dal retro. Se tiri 2, 3, 4, 10, 11 o 12, il colpo si converte in un colpo laterale, come mostrato dalla plancia. Ad esempio, un grosso meteorite da dietro non arriverà realmente da dietro se tiri un 4. Diventerà invece un meteorite da sinistra. Pertanto, per fermarlo, avrai bisogno di un cannone (o di una catapulta) che puntano a sinistra (nella riga 10 o 11).

Quando determini delle coordinate (come fai, ad esempio, nel caso di un **Sabotaggio**) ignora questo effetto e, se ottieni un 4 sulle colonne, si tratterà semplicemente di un mancato.

Sì, è pericoloso, ma il modello IIIA piace a tutti. Recentemente ha anche vinto un premio per il Modello Più Fantascientifico.

LA TRASVOLATA INTERGALATTICA!

Questa espansione rende il gioco più tosto e alza l'asticella. Così abbiamo escogitato pochi semplici accorgimenti per alzare la posta della Trasvolata Intergalattica. Se però preferisci la buona vecchia Trasvolata liscia, puoi sempre limitarti ad introdurre le nuove tessere titolo camionista, che sono completamente compatibili con le regole della Trasvolata del gioco base.

MOLO DEI TITOLI

Il molo dei titoli fa valere più punti le tessere titolo camionista. Prima dell'inizio della partita, scegli un lato. Se stai usando solo pochi moduli dell'espansione e non usi Strade Accidentate, raccomandiamo il lato 3-6-9. Se stai usando Strade Accidentate oppure tutti i moduli eccetto Strade Accidentate, raccomandiamo il lato 4-8-12.



Estrai casualmente un numero di titoli pari al numero dei giocatori e piazzali sul molo dei titoli, come mostrato in figura (se vuoi provare i nuovi titoli, disponibili sul molo e sorteggia solo le altre tessere).

Quando assegni le ricompense per i titoli, assegna la ricompensa indicata sul molo dei titoli. Ad esempio, difendere un titolo dorato vale 24 punti se stai usando il lato 4-8-12 del molo dei titoli.

ABBANDONARE LA CORSA

Dato che questa espansione offre molti più casi in cui i giocatori (per scelta o per forza) si ritrovano ad abbandonare la corsa, essa permette anche ai giocatori che hanno abbandonato la corsa di difendere il proprio titolo, seppure a mezza forza:

- Quando calcoli i punteggi per i titoli, considera anche i giocatori che hanno abbandonato la corsa, ma dimezza il loro punteggio (non arrotondare: un punteggio di 3 diventa 1½).

- Pertanto, anche giocatori che hanno abbandonato la corsa potrebbero ricevere crediti per aver ottenuto un titolo dopo il primo volo o per averne difeso uno in un volo successivo, fintanto che il loro punteggio è superiore a 0.
- Se, pur avendo abbandonato la corsa, riesci comunque a difendere un titolo d'oro, **otterrai solo la ricompensa per il titolo d'argento**. Le vere leggende non abbandonano mai le corse.

VARIANTE DEI DOPPI TITOLI PER 2 GIOCATORI

Per una competizione in 2 giocatori più pepata, usa 4 tessere titolo casuali. Dopo il primo volo, ogni giocatore dovrebbe vedersi assegnare 2 di essi (se un giocatore ne riceve più di 2, sceglie i 2 da tenere e passa i restanti all'altro giocatore). Alla fine dei voli successivi, ciascun titolo è valutato separatamente. Se riesci a trasformare entrambi i titoli in titoli d'oro, sarai soggetto ad entrambe le restrizioni, ma avrai la possibilità di guadagnare la ricompensa d'oro su entrambi i titoli!

MARCHINGEGNERE

Le tue navi sono la dimostrazione che anche le cose più semplici possono essere fatte in modo complicato.



Conta il numero di componenti funzionali,

ovvero che funzionano solo perché sono interconnessi al giusto tipo di componente. Nello specifico conta i potenziatori, i reattori, le catapulte e le camere di stasi che sono interconnessi ai componenti che sono necessari per farli funzionare. Conta anche i supporti vitali degli alieni, ma solo uno per colore e ovviamente solo se sono interconnessi ad una cabina che non sia la cabina di partenza (contali anche se la cabina non ospita un alieno: è funzionale perché potrebbe ospitarlo).

Non usare questo titolo se non stai giocando con le nuove tessere componente astronave.



Ogni cosa deve funzionare o può andarsene alla malora!



Se un componente per funzionare deve essere interconnesso a dei componenti di un certo tipo e non lo è, vola via. Il

controllo va fatto sicuramente prima del decollo, ma anche durante il volo, ogni volta che perdi una tessera componente astronave.

ESTETA

Reputi che la simmetria sia la vera bellezza e che la bellezza sia vita! O forse sei semplicemente uno sciroccato. Quale che sia, le tue navi sono note per la loro simmetria... come praticamente qualsiasi veicolo spaziale della Galassia che non sia costituito da tubi fognari.



Conta il numero dei componenti sul lato sinistro della nave che sono specchiati sul lato destro. È facile contare se si usano ambedue le mani. Punta una tessera a sinistra della colonna 7 e trova la tessera specchiata a destra della colonna 7. Se i due componenti sono analoghi, aggiungi 1 al punteggio di questo titolo. Quali componenti un Esteta considera "analoghi"? Ebbene...

- Considera solo il tipo dei componenti, ignorandone l'orientamento, i connettori o le corazze indistruttibili (così un modulo strutturale del gioco base è analogo ad uno con una corazza indistruttibile).



- Un componente che richiede una batteria non è analogo ad uno che non la richieda. I cannoni singoli non sono analoghi ai cannoni doppi. I motori singoli non sono analoghi ai motori doppi.



- Ma, per il resto, ignora quantità e colori. Due vani batteria sono analoghi, anche se uno ospita 2 batterie e l'altro 3. Lo stesso dicasi per le stive, che sono analoghe indipendentemente dal fatto che abbiano scomparti rossi o bianchi. E tutti i supporti vitali alieni sono analoghi per un Esteta.



- Un cannone-motore è analogo ad un cannone. Ed è anche analogo ad un motore. E ovviamente è analogo anche ad un altro cannone-motore, ma non significa che tu lo possa contare due volte.



Nota: i componenti nella colonna centrale non sono specchiabili e non sono considerati.

Stai lottando in nome della bellezza o sei semplicemente ossessionato dalla simmetria? Chiedilo agli astronauti che hai scaricato nello spazio siderale. Loro conoscerebbero la risposta.

Devi avere lo stesso numero di equipaggio nella metà sinistra e nella metà destra della nave. Ancora una volta, ignora la colonna centrale.

Prima del decollo ed alla fine di ogni carta avventura, confronta le due metà della tua nave. Dovrai perdere equipaggio dalla metà che ne ha di più, finché le due metà non avranno pari equipaggio. Le pedine distese all'interno di una camera di stasi non contano e in effetti hai la possibilità di risvegliarle e aggiungerle alle cabine prima di verificare la perfetta simmetria del tuo equipaggio.

UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

Direzione Artistica: Jakub Politzer

Grafica: Michaela Zaoralová

Illustrazioni: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

Illustrazioni 3D: Radim "Finder" Pech

Produzione: Vít Vodička

Redazione Regolamento: Jason Holt

Responsabile del Progetto: Jan Zvoníček

Supervisione del Progetto: Petr Murmak

Edizione e Traduzione Italiana: Davide Malvestuto

Revisione: Stefania Niccolini
John A. Camplani

Grazie: a Vít a Petr per le tante belle partite dure e pure giocate assieme, come ai vecchi tempi. A Jasoň e Míša per le notti passate su questo regolamento. A Jakub per aver reso splendido l'aspetto delle nuove tecnologie. Ad un altro Jakub per aver organizzato i gruppi di playtest. A Tomáš e Finder per lo stupendo trailer. A Pavlík per i sempre utili commenti. E a tutti i camionisti del mondo: è divertente portare altra gioia (e distruzione) sui vostri tavoli.

Ringraziamenti speciali: a tutta CGE e ai nostri amici e sostenitori per tutto lo sviluppo, la rifinitura e le partite di prova dedicati a questo gioco fin da quando CGE è stata fondata.



© Czech Games Edition
Luglio 2022
www.CzechGames.com



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s. r. l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it

STRADE ACCIDENTATE

Attenzione! Questo modulo è spietato ed è stato progettato soltanto per camionisti esperti. Se abitualmente assembli navi che superano qualsiasi ostacolo e arrivano praticamente senza graffi, se provi un groppo alla gola pieno di nostalgia al pensiero dei tuoi primi viaggi, quando le tue navi erano ridotte a pezzi di ferraglia ed arrivavi a destinazione con pochi e pietosi frammenti, allora **questo modulo fa per te**. Questo modulo ti farà rivivere le gioie del viaggio spaziale così bene da far scorrere ancora fiumi di lacrime nei tuoi occhi.

D'altronde, se credi che non sia divertente vedere la tua nave mentre viene frantumata in piccoli pezzi, **allora questo modulo non fa per te**.

Ma, soprattutto, **non usare questo modulo quando introduci nuovi giocatori al gioco**.

La EssePiA S.p.A. vieta di esporre le reclute a registrazioni olografiche, video o anche audio (spesso piene di urla e turpiloquio) provenienti dalle regioni più ostili della Galassia.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Prima del volo, tutti i giocatori devono concordare un livello di difficoltà:

1 – DIFFICILE

2 – ESTREMO

3 – FOLLE

Mescola il mazzo Strade Accidentate e pesca un numero di carte pari al livello di difficoltà. Ogni carta riporta una regola speciale da applicare al volo. Ste stai prendendo parte a una Trasvolata Galattica, metti in una speciale pila degli scarti le carte estratte nei voli precedenti così da assicurarti che non si ripetano. Ogni volo dovrebbe essere un inferno... rigorosamente unico.

Attenzione! Se una carta sembra estremamente punitiva... allora probabilmente la stai interpretando correttamente.

STRADE ACCIDENTATE COME HANDICAP

Il mazzo Strade Accidentate può anche essere usato come un handicap per bilanciare la diversa bravura dei camionisti veterani rispetto ai giocatori meno esperti. Scegli un livello di handicap e pesca altrettante carte: tali carte si applicano solo ai giocatori esperti che devono partire svantaggiati.

Alcune carte, come *Fato Spietato* o *Gara di Resistenza*, non funzionano molto bene a meno che non siano applicate a tutti i giocatori. Se estrai una di queste carte, ignorala e sostituiscila con un differente handicap.

ALCUNE NOTE



Questo simbolo contrassegna le carte che giocano un ruolo durante l'assemblaggio, il che è importante per l'effetto della carta *Sorpresa Spiacevole*.

ANOMALIA GRAVITAZIONALE

Questa carta si applicherebbe solo agli *Spazi Aperti*, ma se insisti puoi applicarla anche a uno *Spazio Largamente Aperto* e ruotare la tua nave di 180 gradi... due volte di seguito.



BATTESIMO DEL LEADER

Al posto del cannone, puoi sparare anche con una catapulta (costa 1 cubetto).



CABINE PERSONALIZZATE

Questo effetto si applica all'equipaggio a cui rinunci volontariamente, come pure

a quello che perdi per effetto di qualche penalità. Eh sì, ciò rende le camere di stasi completamente inutili.



CEDIMENTO STRUTTURALE, PSICOSI COSMICA



Determina le coordinate come nel caso di un *Sabotaggio*, ma tirando una sola volta per tutti i giocatori colpiti.

CONNETTORI DIFETTOSI

La potenza motrice può essere meno di zero.

Se dichiari una potenza motrice negativa quando

ti trovi su uno *Spazio Aperto* o su uno *Spazio Largamente Aperto*, la tua nave non muove affatto e sei costretto ad abbandonare la corsa.



DETRITI VAGANTI

I componenti colpiti dai meteoriti o dalle cannonate sono distrutti e quindi non

diventano detriti vaganti. Neanche i componenti abbandonati a causa di un *Controllo Antimonopolio* diventano detriti vaganti. Questo effetto si applica solo ai componenti che



volano via (di solito ciò accade perché il componente che li connetteva al resto della nave è stato distrutto).

Mentre risolvi una carta avventura, tieni i componenti che sono volati via in una pila separata. Alla fine della risoluzione della carta, in ordine di rotta, risolvi la pila di ogni giocatore; ogni componente conta come un grosso meteorite per tutti i giocatori dietro a lui. I componenti che volavano via per effetto della risoluzione dei **Detriti Vaganti** diventano anche loro grossi meteoriti per tutte le navi dietro.

Anche se una carta avventura ti obbliga ad abbandonare la corsa, devi prima aspettare che l'effetto dei **Detriti Vaganti** sia stato completamente risolto prima di abbandonare.

FATO SPIETATO

Ad esempio, **Sabotaggio** colpisce tutti i giocatori

eccetto quello con più equipaggio; tira 3 volte per tutti, ma i giocatori colpiti da un tiro ignorano quelli successivi. In caso di pareggio, sono colpiti tutti i giocatori a pari merito, tranne l'ultimo sulla rotta. L'effetto si applica anche al **Sabotaggio**, all'Epidemia ed alla Polvere Stellare causati dalla carta **Giornata Nera**.



LEGGE DI MURPHY

Nel caso dei modelli IA e IIA "solo un risultato" non significa "solo un numero". Ad esempio, su IA, i numeri 5 e 6 devono essere interpretati come lo stesso risultato. Parimenti, su un modello IIA, un tiro sulla colonna 4 è il medesimo risultato di un tiro sulla colonna 10 (non considerarli distinti).



LOCALI PARANOICI

Prima di tutto, in ordine di rotta, i giocatori decidono se atterrare. Poi si tirano i dadi (un tiro che vale per tutti). Poi i cubetti merce sono caricati.



MERCI INFETTE

Ad esempio, se hai 1 alieno e atterri su un pianeta che offre 3 cubetti merce, indipendentemente dalle merci che decidi di caricare, perderai sempre 2 umani.

Se perdi più umani di quelli che hai, perdi inoltre umani delle tue camere di stasi fino a compensare l'ammanco.



PROIETTILI PERFORANTI

Solitamente il secondo colpo distrugge un secondo componente. Tuttavia, un piccolo meteorite rimbalzerà sul secondo componente se colpisce un lato liscio e qualsiasi tipo di colpo rimbalza senza danno su una corazza indistruttibile.



ROBA ESPLOSIVA

Nota che questo effetto si applica solo ai componenti che sono distrutti (da meteoriti, cannonate, **Sabotaggio** e altri effetti che distruggono effettivamente un componente), ma non ai componenti che volano via e nemmeno ai componenti che hai abbandonato (ad esempio a causa di un **Controllo Antimonopolio**). D'altro canto, l'esplosione potrebbe distruggere un altro componente con roba esplosiva, il che potrebbe innescare una reazione a catena.



Questo può produrre effetti spettacolari nella notte stellata. Quando vuoi osservare navi che esplodono, scegli sempre una notte tersa, senza luna, e vedi di vestirti pesante.

SFORTUNA NERA

Il testo sulla carta potrebbe generare dei dubbi. Banalmente, se nessuna tessera è distrutta e nessuno spende una batteria (o un cubetto nel caso di una catapulte), ripetete il tiro (fino a 3 volte).



SINDACATO AEROSPAZIALE

Il sindacato non accetta batterie al posto delle merci.



ZONA MORTA

Nella colonna designata nessun componente funziona. I componenti non possono ospitare equipaggio, batterie o merci. I moduli di supporto vitale degli alieni non supportano le cabine interconnesse. I motori e i cannoni non sono considerati quando dichiarati la potenza motrice e di fuoco. I potenziatori non possono concatenare attraverso quella colonna. Comunque, tutti i componenti della colonna devono ancora rispettare tutte le consuete regole di assemblaggio.



Le corazze indistruttibili sono considerate un elemento strutturale della nave (come i connettori), per cui continuano a funzionare come al solito.

Nel caso dei modelli IIA e IIIA, ricorda che i loro effetti si applicano solo ai colpi, per cui ignorali quando determini la colonna della zona morta. Per il titolo **Esteta**, i componenti nella zona morta conservano la loro particolare identità e possono quindi essere specchiati, anche se non funzionano. Per il titolo **Marchingegnere**, comunque, è come se i componenti nella zona morta fossero semplicemente dei moduli strutturali.

PANORAMICA DELLE NUOVE TESSERE

AVVISO AI CAMIONISTI D'ALTRI TEMPI!

Se conosci camionisti che rimembrano ancora i "bei tempi andati" di grandi espansioni e plance nave con due soli lati, assicurati che leggano questa pagina prima di giocare il relativo modulo. Ai loro tempi, i potenziatori e le camere di stasi funzionavano in modo diverso.

CORAZZA INDISTRUTTIBILE



Le cannonate e i meteoriti rimbalzano sui lati corazzati senza causare danni. Un lato corazzato non ha vista ai fini del titolo **Capitano da Crociera**. Per il resto un lato corazzato è come un lato liscio.

COMPONENTI COMBINATI



I componenti combinati contano come entrambi i tipi di riferimento, con gli attributi e le restrizioni di ambedue.

POTENZIATORI DI CANNONE



Spendi 1 batteria per potenziare fino a 3 cannoni attivi. Devono essere interconnessi al potenziatore o ad un altro cannone che il potenziatore sta già potenziando. Ogni cannone potenziato ottiene un +1 se punta davanti o $\frac{1}{2}$ altrimenti. Nessun cannone può essere potenziato più volte nello stesso momento.

POTENZIATORI DI MOTORE



Spendi 1 batteria per potenziare fino a 3 motori attivi. Devono essere interconnessi al potenziatore o ad un altro motore che il potenziatore sta già potenziando. Ogni motore potenziato ottiene un +1. Nessun motore può essere potenziato più volte nello stesso momento.

POTENZIATORI DI SCUDO



Spendi 1 batteria per potenziare fino a 3 scudi attivi. Devono essere interconnessi al potenziatore o ad un altro scudo che il potenziatore sta già potenziando (normalmente potenzierai un solo scudo). Uno scudo potenziato protegge la nave da un colpo di qualsiasi tipo (incluse cannonate pesanti e grossi meteoriti), purché arrivi sul lato difeso dallo scudo.

REATTORI



Quando carichi e ridisponi le merci, puoi scartare 1 cubetto per ricaricare completamente le batterie in un singolo vano batteria interconnesso al reattore.

CATAPULTE



Prima del lancio, carica 1 cubetto merce blu su ogni tessera stiva interconnessa ad almeno una catapulta (mai più di un cubetto per stiva). Ogni volta che dichiari la potenza di fuoco, la catapulta fornisce un +1 (se ha almeno una freccia che punta in avanti) o $+\frac{1}{2}$. Quando sei minacciato da un grosso meteorite, puoi distruggerlo considerando la tua catapulta alla stregua di un cannone, a patto che una delle frecce della catapulta punti nella direzione appropriata. Il costo dell'uso della catapulta in entrambe queste circostanze consiste nel consumo di 1 cubetto merce di un colore qualsiasi che deve essere scartato da una tessera interconnessa alla catapulta.

CAMERE DI STASI



Prima del decollo colloca su questo componente 4 pedine astronauta distese. Queste non contano come tuo equipaggio. Non puoi rinunciare ad esse volontariamente, ma dovrai pagarle se una carta avventura ti costringe a perdere tutto il tuo equipaggio sveglio e devi perdere altro equipaggio. Se dell'equipaggio è stato rimosso da una cabina interconnessa ad una camera di stasi, gli astronauti della camera di stasi possono essere usati per ripopolarla. Se tutto il tuo equipaggio umano sveglio è stato rimosso, hai ancora la possibilità di usare la camera di stasi per risvegliare altro equipaggio ed evitare di dover abbandonare la corsa.

SUPPORTI VITALI DEGLI ALIENI AZZURRI



Ti permettono di alloggiare 1 alieno azzurro in una cabina interconnessa (ma non nella cabina di partenza). L'alieno azzurro ha una capacità unica che potrai scegliere prima del decollo.

CAVI VARIOPINTI



Molti componenti in questa espansione funzionano solo se interconnessi ad un componente di un certo tipo. I cavi colorati sui connettori servono a ricordarti che i potenziatori di motore dovrebbero essere interconnessi ai motori, i reattori alle batterie, ecc. I supporti vitali degli alieni, comunque, sono colorati con i colori degli alieni, non con il colore bianco delle cabine a cui dovrebbero essere interconnessi. Quando glielo abbiamo fatto notare, gli alieni ci hanno risposto che è giusto così.