

ולאדה האוטיל

מובילים

בגלקסיה



מדריך המוביל לגלקסיה

בלי פאניקה! בעצם, אתם יודעים מה? כנסו לפאניקה. בכל מקרה **תוכלו להתחיל לשחק תוך כדי קריאה.**

כשתסיימו את עמוד 5 תוכלו **להכין את המשחק** וכשתסיימו את עמוד 8 תוכלו **לבנות את ספינת החלל הראשונה שלכם**. בשלב הזה נסביר איך טסים בחלל ותוכלו **להתחיל את ההרפתקה הגלקטית הראשונה שלכם!** בזמן המשחק תוכלו להתייעץ בעמודים 12 ו-13 כשתתקלו בקלפי הרפתקה, ותסיימו את הטיסה הראשונה שלכם עד שתגיעו לעמוד 15.

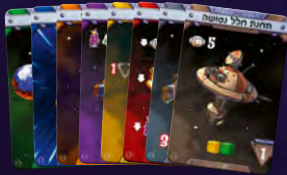
אז ברצינות, אין סיבה להיכנס לפאניקה עד שתתקלו בסופת המטאורים הראשונה שלכם, ואז זה יהיה מאוחר מדי.

לטיסה הראשונה שלכם



טילים

הם מייצגים את ספינת החלל בתעופה, למרות שהם לעולם לא יהיו יפים כמו הדבר האמיתי.



8 קלפי הרפתקה של

רמה 1 מסומנים ב L
שוב, הם לא מעוצבים בשביל לאמות. כל הקלפים האלו אמורים להימצא בראש הערימה.



לוח טיסה מסומן L

"L" (ל) מסמן לימוד, לא לאמה. במשחק הזה אין לוחות שמעוצבים במיוחד ללאמות.



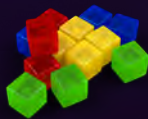
לוחות ספינה

כאן תבנו ספינת חלל יפהפיה.



דמויות אסטרונואוטים

חליפות החלל שלהן בוודאות יהיו אטומות לאוויר. (אולי).



קוביות סחורה

למרות שהן נראות כמו קוביות פשוטות, הן בעצם ייצוג מופשט של סחורה בעלת ערך. או שאולי הן ייצוג מדויק, והעתיד של מסחר בין-כוכבי הוא קוביות ג'לטין ענקיות בצבעים בהירים.



קוביות

אתם וגם היקום תגלגלו קוביות בשביל לגרום אחד לשני נזק. אבל אף-פעם לא תורכם לגלגל.



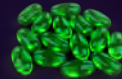
תאי התחלה

כי כל ספינה צריכה להתחיל במקום כלשהו.



קרדיטים קוסמיים

חשבנו לקרוא לזה "שקל חדש-חדש-חדש" אבל זה נראה לנו מוגזם.



סמני סוללות

"מאוגדים בע"מ" מאמינים באנרגיה ירוקה.



אריחי רכיבים

למידע נוסף הסתכלו בעמוד הבא. למידע מועיל הסתכלו בעמודים 6 ו-7.

למובילים מנוסים

צויד שתוכלו להשאיר בקופסה בזמן שתלמדו את המשחק.



אריחי תארים למובילים

דרך חדשה ומגניבה ליצור לעצמכם שם. (והצד השני אפילו יותר מגניב).



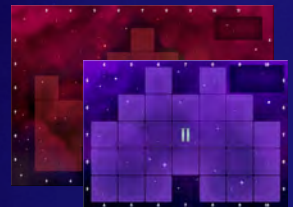
שעון חול

כבידה גורמת לחול ליפול מהמרחב העליון למרחב התחתון. לפי תורת היחסות הכללית, כשמערבבים כבידה ומרחב, מקבלים זמן.



לוחות טיסה

טוסו ברחבי הגלקסיה! חקרו את החלל! (אבל וודאו שאתם נשארים על המשולשים הקטנים).



צדדים אחרים של לוחות הספינה

לכל לוח יש צד אחד של רמה 1, צד אחד של רמה 2, וצד אחד של רמה 3. כן, איכשהו ללוח שלכם יש שלושה צדדים. ברוכים הבאים לעתיד!



דמויות חייזרים

חייזרים לא יצטרפו לטיסת הלימוד שלכם כי הם חוששים מתלמידי נהיגה.



3 חפיסות של קלפי הרפתקה

עם שלוש רמות של רווח! (וגם שלוש רמות של ריסק ספינות חלל).

תקציר רכיבים מועיל*

בתור מובילים בגלקסיה, אתם תעבדו בשביל חברת "מאוגדים בערבון מוגבל", חברת בניה בין-כוכבית שבונה מערכות ביוב ומבני מגורים זולים בקצות ההתיישבות האנושית. הנה סקירה קטנה של הדברים שתובילו אל קצה הגלקסיה:



6 × 9 × 3 × 6 ×

יחידות אחסון. לא אתם מחסני כלים, אלו מחסני כלים חלליים. בבקשה השתמשו ביחידות האדומות בשביל חומרים שיש להרחיק מילדים, וגם מרוב המבוגרים.

תוספות חייזריות. החייזרים כתבו הוראות מפורטות מאוד לחיבור הדברים האלו ליחידות המגורים. אין לנו מושג מה הן עושות.



6 ×



6 ×

חדרי כוח. כי הדבר היחיד שיותר טוב ממערכת ביוב בקצה הגלקסיה הוא מערכת ביוב בקצה הגלקסיה עם עוד כוח!



6 ×



11 ×

מחוללי מגנים. הם מגינים על מושבות מפני מטאורים סוררים, קרניים קוסמיות, והפצצות קטנות מהמסלול. (אם המושבה שלכם סובלת מהפצצות גדולות, מומלץ לשקול מעבר למקום אחר).



8 ×

צינורות ביוב. החלק הכי חשוב בכל מערכת ביוב. הם נוצצים, מפותלים וקל להתאהב בהם (או לפחות לסבול אותם).



8 ×

מקדחות פלזמה. אם תרצו לבנות מערכות ביוב, תצטרפו להתחיל בחפירת בורות באדמה.



25 ×



11 ×

מחממי מים. יש שאמרים שהקטנים האלו יכולים להרתיח מגה-ליטר ארקטורני של קסנוטרית'רים בפחות מ-12 קסלים. האם הם מבינים מה זה אומר? אנחנו בטוח לא.



21 ×



9 ×

יחידות מגורים מודולריות. זולות, קלות להתקנה, כוללות מקלחת ושירותים עם ניאגרה. מה עוד אפשר לבקש בישובי הקצה?



17 ×

יחידת מגורים ראשית. הלב של המושבה. חייזרים אומרים שהן מזעזעות, אבל בני-אדם אוהבים את הצבעים הבהירים.



4 ×

אבל כמו שבטח הבנתם, אתם לא תשתמשו ברכיבים האלו לבנות מערכת ביוב. במקום זה - תחברו אותם כדי ליצור ספינת חלל. אתם מבינים, "מאוגדים בע"מ" ניסו לשלוח את המוצרים שלהם בספינות חלל ענקיות, אבל הספינות הותקפו ע"י פיראטים ורוסקו ע"י מטאורים שוב ושוב. משלוחים אבדו, וטייפים התחילו לדרוש תוספת סיכון.

אז "מאוגדים בע"מ" מצאו מודל עסקי חדש: הם יבנו ספינות חלל משלהם באמצעות צינורות הביוב. כך המוצרים יוכלו להטיס את עצמם! במקום לשכור טייסים מנוסים ויקרים, הם ישכרו מובילים זולים וידרשו מהם לשלם על כל אובדן של סחורה מכיסם. זו עסקה מעולה בשביל "מאוגדים בע"מ", אבל מה עם המובילים? האם הם יכולים להרוויח?

הם יכולים. וחלקם כבר הצליחו. מדריך זה יראה לכם איך. יש בו את כל מה שתצטרכו כדי להפוך למובילי על-חלל בגלקסיה!

* בעצם התכוונו שהרכיבים מועילים, לא התקציר. התקציר הזה היה חסר תועלת לחלוטין במהלך קריירת החובלות שלכם.

בניית ספינת החלל שלכם

הכנה



1 למשחק הראשון שלכם, השתמשו בלוח שמסומן עם **L** (זו טיסת לימוד).

2 הניחו את האריחים באמצע השולחן, במקום שכולם יוכלו להגיע אליהם. אלו הם הרכיבים לספינת החלל שלכם. הפכו את כל הרכיבים כך שפניהם יהיו כלפי מטה. ערבבו את כל הרכיבים כך שאף אחד לא ידע מה הם.

3 כל שחקן ושחקנית יקחו לוח ספינה ויקפלו אותו כך שהם יוכלו להשתמש בצד של רמה 1.

4 כל שחקן ושחקנית יבחרו צבע ויקחו את הטילים ואת תא הנוסעים ההתחלתי בצבע המתאים. את תא הנוסעים ההתחלתי יש לשים במרכז לוח הספינה שלכם.

5 שימו את אחד הטילים על לוח הספינה שלכם.

6 את שאר הטילים שימו במגרש החניה של לוח הטיסה.

כשכולם מוכנים, הנועז או הנועזת ביותר צועקים "התחלנו!". כולם מתחילים לבנות את הספינות שלהם לפי החוקים בעמוד זה.

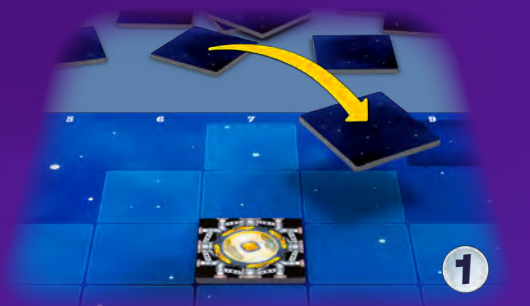
איך בונים

1 באמצעות יד אחת, קחו אריח אחד.

2 הביאו אותו ללוח שלכם והסתכלו עליו.

3A אם החלטתם לשמור אותו, חברו אותו לספינה שלכם.

3B אם החלטתם לא לשמור אותו, החזירו אותו אל שאר האריחים כשפניו כלפי מעלה.



שימו לב שכל השחקנים והשחקניות בונים במקביל, מהר ככל האפשר וכולם יקחו אריחים מאותו המקום. במהלך הבנייה הם יחזירו חלק מהאריחים כשפניהם כלפי מעלה. את הרכיבים שתקחו, אם הם עם פניהם כלפי מעלה או מטה, תצטרכו לקחת אחד אחד. אם לקחתם אריח כשפניו כלפי מטה, עליכם להביא אותו ללוח שלכם לפני שתהפכו אותו. בשום פנים ואופן אין להפוך אריחים מרובים במרכז השולחן.

מחברים

כל רכיב שמתווסף לספינה חייב להיות מונח על ריבוע ריק ליד רכיב שכבר הונח לפני כן. הוא חייב להתחבר לספינה באמצעות אחד משלושת סוגי המחברים הבאים:

מחבר אוניברסלי



מחבר חד-צינורי

מחבר דו-צינורי

צד חלק (לא מחבר)

כל סוג של מחבר יכול להתחבר רק למחבר נוסף מאותו הסוג. מחבר חד-צינורי לא יכול להתחבר למחבר דו-צינורי.



מחבר עם שלושה צינורות הוא אוניברסלי. מחברים אוניברסליים יכולים להתחבר לכל סוג של מחבר.



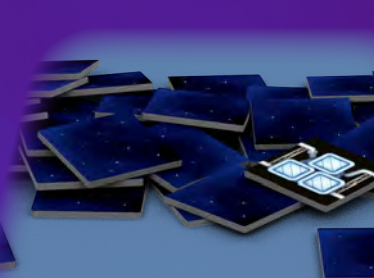
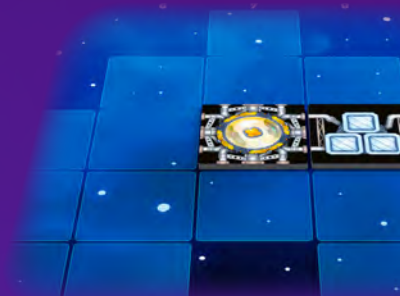
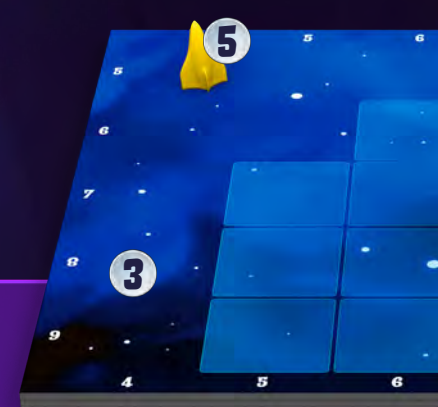
קצוות בלי מחברים נקראים צדדים חלקים. אי אפשר להניח צדדים חלקים בצמוד למחברים.



אם הרכיב החדש שלכם יוצר מגע עם הספינה (הרכיבים שכבר הונחו) בקצוות שונים, כל החיבורים חייבים להיות חוקיים. שני צדדים חלקים יכולים לגעת אחד בשני כל עוד האריח החדש יוצר חיבור חוקי בקצה אחר. כל חלקי ספינת החלל שלכם חייבים להיות מחוברים בכל רגע נתון.



כשתוסיפו רכיב, תוכלו להזיז אותו ממקום למקום כדי לראות איפה הוא מתאים, אבל ברגע שהרמתם רכיב אחר, הרכיב שלפניו הופך להיות חלק מהספינה. לא תוכלו להזיז רכיב שכבר הפך לחלק מהספינה.



תותחים

תותחים יכולים לפנות לכל כיוון, אבל הם הכי יעילים כשהם פונים קדימה (הרחק מהשחקן או השחקנית) **אסור להציב רכיב בריבוע שמול קנה התותח.**



המסע שלכם יכול סכנות רבות. אתם עלולים למצוא את עצמכם בקרב, או שאולי תצטרכו לפוצץ מטאורים. זאת הסיבה שתרצו להשיג **כמה שיותר תותחים**, במיוחד כאלו שפונים קדימה.

תאים

תמיד תתחילו עם תא אחד, שנקרא (מסיבות ברורות) התא ההתחלתי. תאים נוספים יאפשרו לכם להחזיק צוות יותר גדול, אז תרצו להשיג **כמה שיותר תאים.**

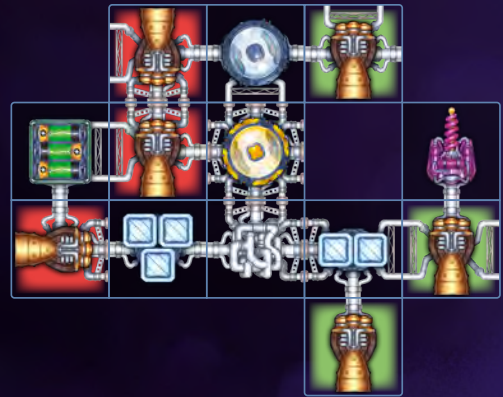
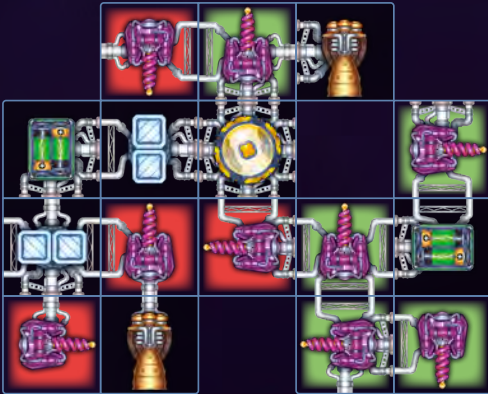


מנועים

למנועים יש הגבלות מיוחדות: צינור הפליטה חייב להיות מכוון **אל גב** הספינה (לכיוון השחקן או השחקנית) **ואסור שיהיה אף רכיב בריבוע שמאחורי המנוע.** זה אומר שצינור הפליטה חייב להיות מכוון לריבוע ריק או לקצה של אזור הבניה.



ספינות עם הרבה מנועים הן מהירות יותר אז תרצו **להשיג כמה שיותר מנועים.**



מנועים ותותחים כפולים

בניסיון לדחוס יותר מנועים ותותחים באזור קטן, מהנדסים פיתחו מנועים כפולים ותותחים כפולים.



מהנדסים השתעשעו עם הרעיון של הוספת יותר נקודות הרכבה על ידי הגדלה דרמטית של שטח הפנים של הספינה. אבל רוב המחקר בכיוון זנח לאחר שספינת החלל מוביוס התפוצצה וקרסה לתוך עצמה בו זמנית.

למנועים ולתותחים כפולים יש את אותן מגבלות מיקום כמו למנועים ותותחים רגילים. יש להם כוח כפול, אבל הם מנצלים הרבה יותר אנרגיה. **לא ניתן להשתמש בהם ללא סוללות.**



רכיבי סוללות

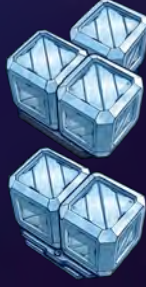
אנרגיה למנועים ותותחים כפולים מאוחסנת בסוללות בגודל "ע" (ה"ע" מייצגת "ע-נק").



רכיב מסוג סוללה יכול עד 3 סוללות. כל סוללה מחזיקה מספיק אנרגיה בשביל לספק כוח למנוע כפול, תותח כפול, או שדה כוח. סוללות יכולות להיות ממוקמות בכל מקום בספינה. אין חובה למקם אותן ליד הרכיב שאותו הן מפעילות.

מחסני מטען

מחסני מטען מכילים 2 או 3 מכולות. תוכלו לשים אותם בכל מקום. תוכלו לאחסן בהם סחורה שתמצאו בדרך. כמובן שסחורה שווה רווחים, שזה מה שכולכם מחפשים, ולכן תרצו להשיג כמה שיותר מחסני מטען.



מחסני מטען מיוחדים

קוביות סחורה אדומות מייצגות סחורות מסוכנות שיכולות להיות מאוחסנות רק במחסני המטען המיוחדים. המחסנים האלו מכילים רק מכולה אחת או שתיים, אבל הן מחוזקות היטב וחסניות לקרינה (ככל הידוע לנו). בהתאם לדרישות הבטיחות, הן יכולות להכיל כל סוג של סחורה, אבל מה שמיוחד אותן זה שהן היחידות שיכולות להכיל קוביות סחורה אדומות.



עם טכנולוגיית השמדת החומר, היה אפשרי לאגור כמות כזו של אנרגיה בסוללה שגודלה לא עולה על זה של כדור גולף. כמובן שהיום, סוללות כאלו אינן חוקיות בזכות מאמציהן של תנועות זכויות החומר, שקיבלו תמיכה רבה מחברים מבלבלים ביותר בארגוני הנצחה לכדורי גולף.

כדי לייעל את הספינות שלכם, תצטרכו מנועים ותותחים כפולים, מה שאומר שתצטרכו להשיג כמה שיותר סוללות.

שדה כוח

שדות כוח נמצאים על הספינה במקרי חירום. הם יכולים להסיט מטאורים קטנים וחלק מהיריות של תותחים עוינים. הם מקבלים את הכוח שלהם מסוללות.



שדה כוח אחד יכול להגן על הספינה משני כיוונים. הוא יכול לעבוד מכל מקום בספינה. כל מה שמשנה זה לאיזה כיוון הוא פונה.

סחורה מסוכנת היא גם בעלת הערך הגבוה ביותר, אז חשוב להשיג הרבה שטח אחסון מיוחד.

עכשיו אתם בוודאי מצפים מאיתנו לומר שתצטרכו להשיג כמה שיותר מגנים. כמובן שלא. אתם צריכים רק שני שדות כוח, בהנחה וכיוונתם אותם כך שיגנו עליכם מכל ארבעת הצדדים. בעצם, אם אתם אמיצים (או טיפשיים) תוכלו לטוס בלי שדות כוח בכלל.

יחידות מבניות

יחידות מבניות לא נראות מאוד חשובות מכיוון שהן לא עושות שום דבר, אבל יש להן הרבה מחברים, ורבים מאותם מחברים הם אוניברסליים. יחידות מבניות יכולות לעשות את הספינה שלכם יותר עמידה, כך שהיא לא תתפרק תוך כדי טיסה בפעם הראשונה שהיא תיפגע.



רכיבים משונים ממקור לא ידוע

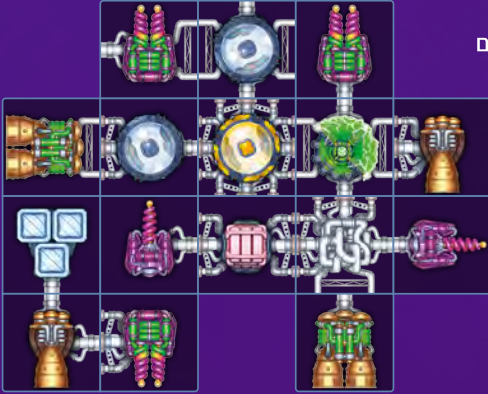
אל תדאגו לגבי רכיבים כאלו כרגע. בטיסה הראשונה שלכם תוכלו להתייחס אליהם כמו ליחידות מבניות רגילות.



שדה כוח אחד מכסה את הצדדים השמאלי והקדמי של הספינה. השני מכסה את הצד השמאלי והאחורי. הצד הימני נשאר לא מוגן.

בוחרן פתעו!

עכשו כשאתם יודעים את כל הכללים לבנייה, אתם אמורים להיות מסוגלים למצוא את 7 הטעויות באיור המצורף.



שימו לב לטעויות הבאות!

- מחבר חד-צינורי שצמוד למחבר דו-צינורי.
- כל סוג של מחבר שצמוד לצד חלק.
- מנוע שאינו מכוון אחורה.
- רכיב שממוקם בצמוד לחלק האחורי של מנוע.
- רכיב שממוקם בצמוד לחלק הקדמי של קנה תותח.
- רכיב שממוקם מחוץ לאזור הבנייה.
- רכיב או חלק שלם של הספינה שלא מחובר לשאר.

לסיים את הבנייה

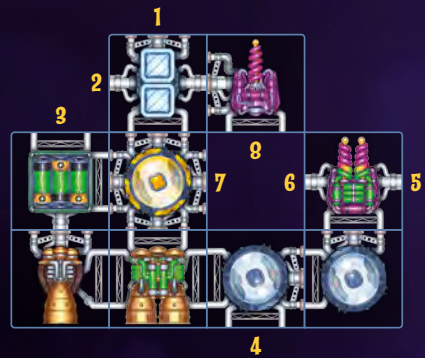
ברגע שאתם מרוצים מהספינה שלכם (או ברגע שנגמרו לכם מקומות טובים להניח בהם רכיבים) אתם יכולים לסיים את הבנייה. אתם לא חייבים להניח רכיב על כל ריבוע פנוי בלוח הספינה.

כדי לסיים את הבנייה, הזיזו את סמן הטיל שלכם ממגרש החנייה של לוח הטיסה שלכם אל מקום פנוי בלוח הטיסה. השחקן או השחקנית הראשים שסיימו, יניחו על המקום הראשון, מי שסיים שני יניח על המקום השני וכן הלאה.

(במשחק המלא תהיה הגבלת זמן, אבל לטיסת הלימוד שלכם אנחנו נניח שיהיה ניתן לשכנע את מי שאיטי בצורה שאינה סבירה להמשיך הלאה בעזרת מכות עדינות בראש בעזרת מכסה הקופסה).

מחברים חשופים

מחברים שאינם מחוברים (כלומר, לא צמודים לרכיב אחר), נחשבים מחברים חשופים.



בספינה זו יש 8 מחברים חשופים (סופרים צדדים חשופים ולא צינורות בודדים).



בכל פעם שנכתוב לכם לעשות דברים "לפי הסדר", אנחנו נתכוון לסדר הטילים שמופיע על לוח הטיסה. חלק מההרפתקאות יהיו קשות יותר לשחקנים ולשחקניות שמקדימה, אבל אם בנייתם ספינה טובה, לרוב להיות מקדימה זה יותר טוב. אז זה לא מספיק לבנות את הספינה המושלמת עם המון מהכל ובלי מחברים חשופים. **אתם גם רוצים להיות הראשונים.**

מחברים חשופים הם חוקיים, אבל הם מגדילים את הסיכוי לנזק לספינה ולפעמים גם יאטו אותה. הקצוות של מחברים חשופים מתעוותים, אז "מאוגדים בערבון מוגבל" משלמים בונוס לספינות שהגיעו ליעדן עם כמה שפחות מחברים חשופים.

נכון לעכשיו, אתם לא צריכים להמשיך לקרוא.

לכו לבנות את הספינה הראשונה שלכם!

הכנות לשיגור

לתקן ספינות

שחקנים ושחקניות שיש להם ספינות שהורכבו שלא לפי החוקים חייבים להסיר רכיבים עד שהספינות שלהם חוקיות. לרוב תאגיד בע"מ מטיל קנסות על טעויות כאלו, אבל אנחנו נתעלם מהטעויות האלו בטיסת הלימוד שלכם. בעצם, למובילים בהתלמדות נאפשר זמן נוסף של בנייה כדי לתקן טעויות. הם יקחו חזרה את הטיילים שלהם וכל מי שהיה מאחוריהם יוכלו לנוע קדימה בסדר הטיסה בזמן שהם בונים מחדש.

1 וודאו שכולם סיימו לבנות את הספינות לפי החוקים, תקנו ספינות שיש בהן טעויות.

2 אתם לא צריכים את האריחים שנשארו במרכז השולחן, אז תוכלו לפנות אותם למקום אחר.

3 קחו את דמויות האסטרונאוטים. כל שחקן או שחקנית שמים 2 אסטרונאוטים בכל תא בספינה.

4 קחו את סמני הסוללה. מלאו בכל ספינה את הסוללות לפי מה שמופיע על הרכיבים (תמיד 2 או 3).

5 הניחו את סמני הקרדיטים וקוביות הסחורה קרוב לאזור המשחק. לא תקבלו אותם עכשיו, אבל תוכלו לקוות להעמיס מלאן מהם במהלך הטיסה.

6 או... וקוביות. תצטרכו שתי קוביות.

7 וכל מה שנשאר לעשות הוא להכין את חפיסת ההרפתקה לטיסת הלימוד שלכם.

חפיסת ההרפתקה

בשביל טיסת הלימוד שלכם תצטרכו את **8 קלפי ההרפתקה שמוסומנים ב 1**. הם נמצאים בחפיסה של רמה 1.



צד קדמי

צד אחורי

ערבבו את הקלפים כשפניהם כלפי מטה. זוהי חפיסת ההרפתקה של הטיסה שלכם.



זמן להתחיל להוביל

תנו את חפיסת ההרפתקה לשחקן או השחקנית המוביל המוביל או המובילה המובילה (זה משחק מילים חמוד, אבל לנוחיותכם מעכשיו נסתפק בכינוי השחקן או השחקנית שבמקום הראשון "מוביל" או "מובילה") שהטיל שלו או שלה נמצאים במקום הראשון על לוח הטיסה. הם יתחילו את ההרפתקה ע"י חשיפת הקלף הראשון בחפיסה.

תקציר הטיסה

במהלך הטיסה תתקלו במספר קלפי הרפתקה. המוביל או המובילה יחשפו את הקלף הראשון וכולכם תפעלו בהתאם. לאחר מכן יחשפו את הקלף השני וכן הלאה.

לוח הטיסה מציג את המיקום של כל שחקן או שחקנית ביחס לשאר. הרפתקאות מסוימות יאפשרו לכם להתקדם בלוח, ואחרות עלולות לגרום לכם לאבד את המיקום שלכם. בכל פעם שהמוביל משתנה, החפיסה עוברת למוביל החדש.

הטיסה תסתיים לאחר שתפעלו בהתאם לקלף האחרון בחפיסה.

לאבד ימי טיסה

לחלק מהקלפים יש מספר בפינה הימנית למטה. המספר מייצג את מספר הימים שתאבדו אם תבחרו לקבל את היתרון שהקלף מספק. בכל פעם שתאבדו ימים, בין אם מבחירה או שלא, הזיזו את הטיל שלכם מספר מתאים של **משבצות ריקות** אחורה (דלגו מעל טילים אחרים). ככה ההובלה יכולה להשתנות. אם מספר שחקנים מאבדים ימי טיסה באותו הזמן, הם מאבדים אותם **בסדר הפוך** (השחקן או השחקנית האחרונים ביותר זזים אחורה קודם).



אם הצהוב יאבד 3 ימי טיסה, הוא יגיע אל המשבצת שממש לפני האדומה.

פגיעות בספינה

לוח הטיסה שלכם מראה באילו סכנות הספינה שלכם עלולה להיתקל. כל איום מגיע מכיוון מסוים ובשורה או טור מסוימים. נסביר את זה לעומק בהמשך, אבל הנה סיכום:

תוכלו להגן על הספינה מפני **מטאורים קטנים על ידי בנייה איכותית** (הם לא יגרמו נזק לצדדים חלקים) או על ידי כיוון נכון של שדות כוח (מה שיעלה לכם סמן סוללה אחד).



תוכלו להגן על הספינה שלכם מפני **ירי מתותח קל** על ידי כיוון נכון של שדות כוח (מה שיעלה לכם סמן סוללה אחד).



תוכלו להגן על הספינה מפני **מטאורים גדולים** בעזרת ירי מהתותחים.



שום דבר לא יגן על הספינה שלכם מפני **ירי מתותח כבד**.



רכיבים שאבדו (בין אם הם נהרסו או נפלו) **מונחים בערימת האריחים שאבדו** - באזור המסומן בפינה הימנית למעלה של לוח הטיסה שלכם. כשתגיעו ליעדכם, תצטרכו לאבד קרדיט קוסמי אחד על כל רכיב שאיבדתם בדרך. חלקי משחק אחרים (אנשי צוות, סמני סוללות, סחורה) שהיו על רכיבים שאבדו פשוט חוזרים לקופסה.

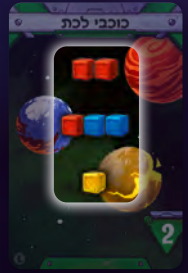
אם רכיב בספינה שלכם נפגע (כי לא יכולתם או שבחרתם שלא להגן עליו), הוא **נהרס** וחייבים להסיר את האריח. יכול להיות שזה יגרום לרכיבים אחרים להתנתק **וליפול** - הסירו גם אותם מהספינה. אם הספינה שלכם התפרקה לכמה חלקים, תוכלו לבחור את איזה מהם תמשיכו להטיס אל היעד ואילו מהם ישארו מאחור.

להרוויח קרדיטים

אם קלף נותן לכם קרדיטים קוסמיים, קחו אותם מהקופסה. תוכלו לשמור אותם בערימה כדי שאף אחד לא ידע כמה יש לכם. זה לא עניינם בכל מקרה.

להשיג סחורה

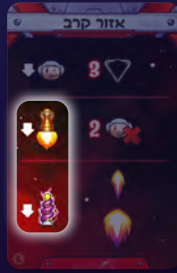
כשקלף מאפשר לכם להעמיס סחורה על הספינה, קחו את הקוביות בצבע המתאים מהקופסה והניחו אותן במכולות המטען (כל מחסן מטענים מכיל בין מכולה אחת לשלוש מכולות). כל מכולה יכולה להחזיק קוביית סחורה אחת. קוביות סחורה עודפות יזרקו לחלל (יוחזרו לקופסה). רשימת המחירים תעזור לכם להחליט מה לשמור ומה לזרוק.



נתוני הספינה שלכם

לפעמים תצטרכו לחשב את העוצמה של המנועים שלכם או של התותחים שלכם.

מנועים ותותחים כפולים דורשים סוללות. בכל פעם שתצטרכו לחשב את העוצמה של המנועים או של התותחים שלכם, תהיו חייבים להחליט באילו מנועים כפולים או תותחים כפולים תשתמשו. סוללות משמשות יחזרו לקופסה.



עוצמת המנועים

כל מנוע בודד שווה 1.

כל מנוע כפול שהשתמשתם בשבילו בסמן סוללה שווה 2.



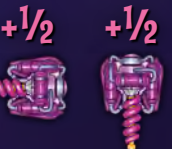
עוצמת התותחים

כל תותח יחיד שמכוון קדימה שווה 1.

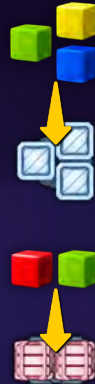
כל תותח כפול שמכוון קדימה ושהשתמשתם בשבילו בסמן סוללה שווה 2.



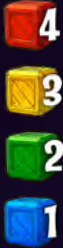
כל תותח שמכוון הצידה או אחורה שווה חצי מהערך הרגיל (חצי לתותח יחיד ו-1 לתותח כפול שהשתמשתם בשבילו בסמן סוללה).



אה, אתם בטח שואלים אם לעגל למעלה או למטה. לא צריך. כוח של 5 וחצי הוא קצת יותר טוב מ-5 וקצת יותר גרוע מ-6.



קוביות אדומות הן הכי יקרות, אבל הן גם חומר מסוכן ויש לשמור אותן במכולות האדומות בלבד. אם לא יהיו לכם מספיק מכולות אדומות, תצטרכו לזרוק קוביות אדומות עודפות.



כל עוד יש לכם מספיק מקום, כדאי לכם לקחת כל סחורה שתוכלו להשיג - אפילו אם זה אומר לשים סחורה זולה במכולות אדומות. **כשתעמיסו סחורה חדשה, תוכלו לארגן מחדש או לזרוק סחורה שהייתה שם קודם.**

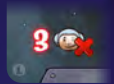
השלכת סחורה לחלל היא הפרה של חוקי מניעת לכלוך בחלל, העוגש יכול לנוע מקנסות ועד מאסר. אסור לכם בשום פנים ואופן לספר לרשויות שאנחנו המלצנו לכם לעשות זאת.

לאבד סחורה או אנשי צוות

אם קלף דורש מכם לאבד סחורה, עליכם להחזיר את קוביות הסחורה ה**יקרות ביותר** שיש לכם, לקופסה. אם אין לכם מספיק קוביות סחורה, עליכם להוסיף סמני סוללות כדי לפצות על ההפרש. מהרגע שאין לכם יותר סחורה או סוללות, אי אפשר לקחת מכם כלום.



אם קלף דורש מכם לוותר על אנשי צוות, החזירו מספר מתאים של אנשי צוות לקופסה.



טוֹסוּ בִּסְפִינָה הַרְאִשׁוֹנָה שִׁלְכֶם!

יש לכם עכשיו מושג כללי על הסכנות והרווחים שבהובלות בגלקסיה. אתם יכולים להמשיך לשחק ברגע זה.

בשני העמודים הבאים יש הסבר מפורט על כל אחד מ-8 כלפי ההרפתקה. כשתחשפו קלף חדש, חפשו אותו בעמוד 12 או 13, קראו את החוקים, ואז בצעו את הפעולות המתאימות. המשיכו ככה עד שתסיימו את כל ההרפתקות שבחפיסה.

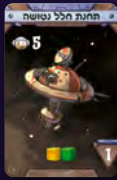
כוכבי לכת

על קלף כוכבי לכת יש 2 עד 4 כוכבי לכת שמהם תוכלו לאסוף סחורה. נחיתה תעלה לכם במספר ימי הטיסה שמופיעים בפינה הימנית התחתונה של הקלף. אם תרצו לנחות, סמנו את כוכב הלכת שבחרתם בעזרת הטיל השני שלכם (זה שלא נמצא על לוח הטיסה) **מותר להניח רק טיל אחד על כל כוכב לכת.**



תחנת חלל נטושה

בזמן ההימלטות מהאסון הנורא שפול על תחנת החלל הזו, התושבים בה בטוח שאירי סחורה מאחור. אבל צריך צוות גדול בשביל לחפש אותה. בשביל לנצל את ההזדמנות הזו, תצטרפו מספר אנשי צוות בהתאם למה שמצויין על הקלף.



רק שחקן או שחקנית אחד או אחת יוכלו לנצל את ההזדמנות הזו. **המוביל או המובילה יחליטו ראשונים.** אם למוביל או למובילה אין מספיק אנשי צוות, או שהם לא רוצים לאבד את ימי הטיסה, הם יכולים להעביר את ההזדמנות לשחקנים הבאים בלוח הטיסה. לאחר שמישהו בחר לנצל את ההזדמנות, היא כבר לא תהיה זמינה לשאר השחקנים.

אם בחרתם לעגון בתחנת החלל, העמיסו על הספינה שלכם את הסחורה שמצויינת על הקלף (ראו להשיג סחורה בעמוד 11). בשלב זה ניתן לשנות מיקום של קוביות סחורה או לזרוק קוביות סחורה קיימות. הזיזו את הטיל שלכם אחורה על לוח הטיסה בהתאם למספר הימים שאיבדתם.

חשוב לציין שבתחנת חלל נטושה לא מאבדים אנשי צוות.

המוביל או המובילה יבחרו ראשונים, אחריהם ימשיכו שאר השחקנים לפי הסדר. אף אחד לא חייב לנחות. למען האמת, לפעמים השחקנים שמקדימה ימנעו מאלו שמאחוריהם את האפשרות לנחות.

מי שבחרו לנחות יעמיסו את הסחורה המתאימה על הספינה שלהם (ראו להשיג סחורה בעמוד 11). בשלב זה יהיה ניתן לשנות מיקום של קוביות סחורה או לזרוק קוביות סחורה קיימות. אם תרצו, מותר לנחות רק בשביל לחסום שחקנים אחרים מלנחות, רק וודאו שזה שווה את אובדן ימי הטיסה.

אחרי שכולם החליטו אם הם נוחתים או לא, אלו שבחרו לנחות יזיזו את הטיל שלהם אחורה בהתאם למספר הימים. שימו לב שמתחילים בשחקן או בשחקנית שנמצאים הכי מאחורה על לוח הטיסה.

ספינה נטושה

אם מצאתם ספינה נטושה, הרווחתם! בטח יש פרוטוקול בשביל לדווח על דברים כאלו, אבל למי אכפת? נשפצר אותה ונמכור אותה לאנשי הצוות. (כן כבר נמאס להם לטוס איתכם, הם ישלמו בשביל הזכות לנטוש אתכם).



רק שחקן או שחקנית אחד או אחת יוכלו לנצל את ההזדמנות הזו. **המוביל או המובילה יחליטו ראשונים.** המוביל יכול לוותר על מספר אנשי הצוות שמופיעים על הקלף ולקחת קרדיטים קוסמיים בהתאם למה שכתוב. שימו לב שזה גם יעלה בימי טיסה.

אם המוביל או המובילה בחרו לוותר על ההזדמנות, היא עוברת לשחקן או השחקנית הבאים בתור, וכן הלאה. לאחר שמישהו בחר לנצל את ההזדמנות, היא כבר לא תהיה זמינה לשאר השחקנים.

לפעמים תמצאו ספינה ותתפתו לשמור אותה לעצמכם. אל תהיו חמדניים. תנו לצוות לקחת אותה. כנראה שיש סיבה טובה שהנוסעים הקודמים נטשו אותה.

מברחים

מברחים ואויבים אחרים מהווים איום על כולם, אבל הם תוקפים את הספינות של השחקנים לפי הסדר. הם תוקפים את המוביל או המובילה קודם. אם הם מנצחים הם עוברים לשחקן או לשחקנית הבאים בתור, וכן הלאה, עד שהם תקפו את כולם, או עד שמישהו ניצח אותם.



הפינה הימנית העליונה של הקלף מראה מה יקרה אם תפסידו (המברחים שבדוגמה יקחו את שתי קוביות הסחורה היקרות ביותר שלכם. אם לא תהיה לכם מספיק סחורה, הם יקחו סמיני סוללה במקום). החלק התחתון של הקלף מראה מה תקבלו אם תנצחו (בדוגמה, אם תנצחו את המברחים, תוכלו להעמיס את הסחורה שמוצגת - ראו להשיג סחורה בעמוד 11).

העוצמה של האויב היא המספר שליד הסמל של התותח על הקלף (למברחים בדוגמה יש עוצמה של 4).

המוביל או המובילה יספרו את העוצמה שיש להם מתותחים, ואת העוצמה מתותחים כפולים שהם בחרו להפעיל. אם העוצמה גבוהה מזו של האויב, **השחקן או השחקנית ניצחו** והם יהיו רשאים לקחת את הפרס אם יבחרו לאבד את ימי הטיסה הנדרשים. לאחר ניצחון של מי מהשחקנים, האויבים יעזבו ושאר השחקנים לא יותקפו.

אם שחקן או שחקנית הפסידו (כי יש להם פחות עוצמה מאשר לאויב), הם ישלמו את הקנס שמופיע בחצי העליון של הקלף ואז האויב יתקוף את השחקן או השחקנית הבאים בתור.

במקרה של שוויון (אם העוצמה של השחקן או השחקנית ושל המברחים שווה) שום דבר לא יקרה לשחקן או לשחקנית, אבל האויב גם לא יבס. האויב ימשיך לתקוף את השחקן או השחקנית הבאים בתור.

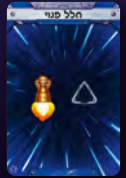
הבהרה: שחקנים חייבים לספור את כל העוצמה שיש להם מתותחים שאינם כפולים.

דוגמה מלאה תוכלו למצוא בעמוד 14.



חלל פנוי

חלל פנוי הוא כמו מסלול מרוצים פתוח. לכל שחקן ושחקנית תהיה אפשרות להרוויח ימי טיסה.

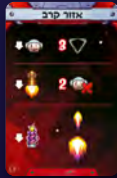


לפי הסדר, כל שחקן או שחקנית יכריזו מה עוצמת המנועים שלהם.

כשתורכם להכריז על עוצמת המנועים שלכם, יהיה עליכם להחליט האם להשתמש בסמני הסוללה שלכם על מנועים כפולים (ראו עמוד 11) ואז להזיז את הטיל שיש לכם על לוח הטיסה מספר זהה של משבצות קדימה. יכול להיות שזה יגרום לכם לעקוף שחקנים אחרים (אין לספור משבצות מאוישות) ואולי אפילו יהפוך אתכם למובילים.

אזור קרב

המבחן האמיתי של כל ספינת חלל הוא טיסה דרך אזור קרב. לקלף אזור הקרב יש שלוש שורות. כל אחת מהן נבדקת בנפרד, מלמעלה למטה. בכל שורה יש קריטריון, ועונש לשחקן או לשחקנית הכי חלשים בקריטריון המוצג.



ראשית, השחקן או השחקנית עם הכי מעט אנשי צוות יאבדו 3 ימי טיסה.

לאחר מכן, השחקן או השחקנית עם עוצמת המנועים הכי חלשה יאבדו 2 אנשי צוות. חישוב העוצמה יעשה לפי הסדר, כשהמוביל או המובילה מתחילים, כל שחקן או שחקנית יצטרך להחליט בתורו האם להשתמש בסמני הסוללה או שלא.

לבסוף, הספינה של השחקן או השחקנית עם עוצמת התותחים החלשה ביותר תטווח מאחור ע"י ירי קל ואז ע"י ירי כבד. גם פה חישוב העוצמה יעשה לפי הסדר, כשהמוביל או המובילה מתחילים, כולם יחליטו אם וכמה תותחים כפולים הם יפעילו.

פגיעות מתותח עובדות כמו פגיעות מטאורים, מלבד העובדה שקשה יותר להתגונן מפניהן. לכל פגיעה יש כיוון. השחקן או השחקנית יגלגלו שתי קוביות כדי לגלות מכיוון איזה טור או שורה הפגיעה תגיע, וכך ידעו איזה רכיב של הספינה נמצא בסכנה.

הדרך היחידה להגן מפני ירי מתותחים קלים היא עם שדה כוח שמגן מפני פגיעות מהכיוון הרלוונטי. ניתן להפעיל מגן כזה ע"י תשלום העלות של סמן סוללה אחד. אחרת, הרכיב יושמד.



אין דרך להתגונן מפני ירי מתותחים כבדים. התקווה היחידה שלכם תהיה לגלגל תוצאה גבוהה או נמוכה מספיק בשביל שהיריה תחטיא את הספינה לחלוטין. אם זה לא יקרה, הרכיב שנפגע יושמד.



בכל קריטריון - הצוות הקטן ביותר, עוצמת המנועים החלשה ביותר, עוצמת התותחים החלשה ביותר - יכול להיות שיהיה שוויון בין שחקנים. במקרה כזה שובר השוויון יהיה שהשחקן או השחקנית שהכי מתקדמים על לוח הטיסה יקבלו את העונש. (לרוב להיות מקדימה זה דבר טוב. רק באזור הקרב זה מסוכן).

דוגמה מפורטת של קלף הלימוד של אזור הקרב נמצאת בעמוד 14.

מטר מטאורים

מטר מטאורים ממש יכול להרוס את הצביעה המושקעת של ספינת החלל שלכם. הקלף מצוין מספר מטאורים גדולים ו/או קטנים ואת הכיוון שממנו הם מגיעים. התייחסו למטאורים אחד אחרי השני, מלמעלה למטה. הם ישפיעו על כל השחקנים בו-זמנית.



על כל מטאור, המוביל או המובילה יגלגלו שתי קוביות. תוצאת הגלגול ביחד עם המספור שבקצה לוח הספינה שלכם קובעים מאיזה טור או שורה המטאור מגיע. כל שחקן או שחקנית מקבלים מטאור אישי משלהם וצריכים לבדוק אם הוא פוגע או מחטיא את הספינה שלהם. אם המטאור פוגע, המשיכו לפסקה הבאה:

מטאור קטן ישאיר ספינה בנויה היטב ללא פגע (אם הוא פוגע בצד חלק, לא קרה כלום). תהיה בעיה רק אם הוא עומד לפגוע במחבר חשוף. במקרה כזה עדיין תוכלו להימנע מנזק ע"י הפעלת שדה כוח שמגן על הצד הרלוונטי של הספינה. יהיה עליכם לשלם סמן סוללה אחד כדי להפעיל אותו. אם לא תוכלו או תבחרו שלא להימנע מהפגיעה, הרכיב שהמטאור פגע בו יושמד. הסירו אותו מהספינה והוסיפו אותו לערימת האריחים שאבדו.



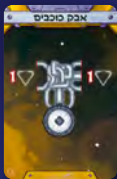
מטאור גדול הוא, מן הסתם, אפילו יותר מסוכן. הוא יכול לעשות נזק אפילו לספינה שבנויה היטב, ושדה כוח לא יכול לעצור אותו. האפשרות היחידה שתהיה לכם היא לפוצץ אותו. ותוכלו להשתמש רק בתותח שממוכן לכיוון הנכון באותו הטור. אם התותח הוא תותח כפול, תהיו חייבים להשתמש בסמן סוללה בשביל להשתמש בו. מטאורים גדולים נוטים להגיע מלפנים, לכן המלצנו לכם להשקיע בתותחים שפונים קדימה.



אם לא יריתם במטאור הגדול, הרכיב שהוא פגע בו יושמד.

אבק כוכבים

קלפים צהובים הם אירועים מיוחדים. בטיסת הלימוד שלכם, קלף האירוע היחיד הוא אבק כוכבים. כל שחקן או שחקנית יאבדו יום טיסה על כל מחבר חשוף שקיים בספינה שלהם (הבהרות: צלע חשופה נספרת פעם אחת, לא משנה כמה צינורות יש בה. מצד שני, כל צלע חשופה נחשבת מחבר חשוף, גם אם כמה צלעות שייכות לאותו מחבר חשוף).



רכיב החל מהשחקן או השחקנית האחרונים ולכיוון המוביל או המובילה, כל שחקן או שחקנית יספרו מחברים חשופים בספינה שלהם ויזוזו אחורה מספר זהה של משבצות ריקות על לוח הטיסה.

דוגמה: מברחים

השחקנית האדומה, הירוקה והשחקן הכחול מובילים להם ברחבי הגלקסיה בסדר הנ"ל. הם נתקלים במברחים עם עוצמה 4.



האדומה היא המובילה. העוצמה המקסימלית של התותחים שלה הוא 5 (2 מתותחים רגילים, 2 מתותחים כפולים שפונים קדימה, ו-1 מתותח כפול שפונה הצידה). הבעיה היא שזה יעלה לה 2 סמני סוללה, וגשאר לה רק 1. היא מחליטה להשתמש בו, מה שמביא אותה לעוצמה 4. עוצמה שווה לזו של המברחים. בעקבות התיקו, שום דבר לא קורה לאדומה. יש לה מזל, אם היא הייתה מפסידה בקרב, המברחים היו לוקחים ממנה קוביית סחורה אדומה ועוד קוביית סחורה צהובה.



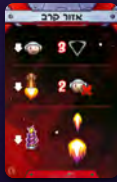
עכשיו תור הירוקה. בעזרת שני סמני סוללה, היא מגיעה לעוצמה של 4½. זה מספיק בשביל לנצח את המברחים ולקחת שתיים מבין קוביות הסחורה שיש להם (היא זורקת את הקוביה הכחולה, כי אין לה מספיק מקום על הספינה). בנוסף, היא זזה משבצת אחת אחרת על לוח הטיסה.



לכחול יש מזל שהוא היה אחרון. לא הייתה לו דרך להגיע לעוצמה של יותר מ-3, אז הוא היה מאבד את קוביית הסחורה הכחולה שלו ועוד סמן סוללה אחד. אבל במקרה שלנו, המברחים הובסו לפני שהגיעו אליו כך שהם לא יכלו לפגוע בו.

דוגמה: אזור קרב

השחקנית הירוקה והשחקן הצהוב מובילים להם ברחבי הגלקסיה בסדר הנ"ל, מתעסקים בעניינים שלהם, כשלתפת הם נתקלים באזור קרב.



דבר ראשון, הירוקה והצהוב משווים את גודל הצוותים. מכיוון שלצהוב יש יותר אנשי צוות, הירוקה זזה אחרת 3 ימי טיסה. עכשיו הצהוב מוביל.



5 6 7 8



עכשיו, הם משווים את עוצמת המנועים.

לצהוב יש עוצמה של 3. אין לו מנועים כפולים, אז אין לו סיבה להתלבט.

הירוקה יכולה להיות עוצמה של 1, 3, או 5, תלוי אם היא בוחרת להשתמש ב-0, 1 או 2 סמני סוללה.

כרגע הצהוב מוביל, אז אם יהיה ביניהם שוויון, הצהוב יצטרך לשלם את הקנס והירוקה לא תצטרך. הירוקה מחליטה להשקיע סמן סוללה אחד. הצהוב מאבד שני אנשי צוות.

לבסוף הם משווים את עוצמת התותחים. שוב, הם בשוויון ולכן הצהוב נפגע מאש התותחים.

הצהוב מתחיל בכך שהוא מגלגל את הקוביות בשביל לראות מאיפה מגיע הירי של התותחים הקלים. התוצאה היא 5 ו-2, מה שיוצא 7. אין לו שדה כוח, אז המנוע בטור 7 מושמד. הצהוב שם אותו בערימת האריחים שאבדו.

לתותחים הכבדים הוא מגלגל 1 ו-4. זו החטאה - אין רכיבים בטור 5.

(אם הוא היה מגלגל 7 שוב, תא הנוסעים ההתחלתי שלו היה מושמד, מה שהיה גורם למנוע הימני ליפול).

בכל מקרה, הם סיימו להתמודד עם אזור הקרב. הירוקה מעבירה לצהוב את חפיסת ההרפתקה והוא חושף את הקלף הבא.

סוף המסע

הטיסה שלכם תיגמר לאחר שחשפתם וסיימתם עם כל שמונת קלפי ההרפתקה. עכשיו הגיע הזמן לספק את צינורות הביוב ללקוחות! על לוח הטיסה מפורטים הרווחים והקנסות שתקבלו בסוף הטיסה.

פרס על הובלה בסיום הטיסה מכירת סחורה



החזירו את כל קוביות הסחורה לקופסה וקחו קרדיטים לפי הערך המופיע ברשימת המחירים.

פה אפשר לראות כמה קרדיטים תקבלו בסיום הטיסה. המוביל או המובילה יקבלו הכי הרבה קרדיטים, מי שאחריהם יקבל פחות וכן הלאה.

פרס בעבור הספינה הכי יפה אובדן רכיבים

עכשיו עליכם לספק את הרכיבים של הספינה שלכם ל"מאגדים בערבון מוגבל". **על כל רכיב שאיבדתם בדרך, תאבדו קרדיט קוסמי אחד.** (כשאיבדתם רכיבים הנחתם אותם בערימת האריחים שאבדו על לוח הספינה שלכם, אז יהיה פשוט לעקוב אחר המספר של אריחים שאבדו).



הפרס הזה הולך לשחקן או השחקנית שסיימו את המשחק עם הספינה הכי יפה. ספרו את המחברים החשופים בכל ספינה. (הבהרות: צלע חשופה נספרת פעם אחת, לא משנה כמה צינורות יש בה. מצד שני, כל צלע חשופה נחשבת כמחבר חשוף, גם אם כמה מהן שייכות לאותו רכיב) הספינה עם הכי מעט מחברים חשופים מקבלת את מספר הקרדיטים הרשום. אם יש שוויון, כל מי שחולק את השוויון זוכה בפרס.



ניצחון

חשבו כמה קרדיטים קוסמיים נשארו לכם. אם המספר הוא 1 או יותר, ניצחתם!

המטרה שלכם הייתה להרוויח כסף, ועשיתם זאת. אז מה אם איזה ליצן אחר הרוויח יותר?



כמובן שהשחקן או השחקנית שהרוויחו הכי הרבה קרדיטים ניצחו קצת יותר מהאחרים.

מה הלאה?

אחרי שסיימתם את טיסת הלימוד שלכם, אתם אמורים לדעת את הבסיס של טיסה בגלקסיה ואתם מוכנים להתחיל קריירה מקצועית בתור מובילים בגלקסיה. מובילים מקצועיים יטיסו ספינות גדולות יותר ויתקלו באתגרים קשים יותר. הם יקבלו תחזית למסלול, מה שיאפשר להם לתכנן את הספינה שלהם בהתאם להרפתקאות שהם צפויים להיתקל בהן. והם יקבלו עוזרים חייזרים! (אם הם יצליחו להבין איך לחבר את המערכות המשונות לתמיכה בחיים).

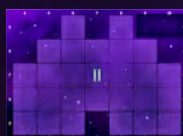
כדי להתחיל בקריירת ההובלות המקצועית שלכם, עברו לעמוד הבא.

חוקים נוספים לבניית הספינה

מזל טוב על סיום הטיסה הראשונה שלכם! אנחנו מניחים שהגעתם לסוף בשלום, כי האלטרנטיבה - אובדן הספינה כולה - עדיין לא הוסברה. בעצם, יש כמה דברים שעדיין לא הסברנו, אבל עכשיו כשסיימתם את טיסת הלימוד שלכם, אנחנו משערים שאתם מוכנים להבין אותם.

בחרו את הרמה שלכם

מובילים ותיקים יכולים להתמודד עם ספינות גדולות יותר, יותר אתגרים, ויותר הפתעות. מעתה והלאה, לפני שתתחילו לבנות ספינות, יהיה עליכם להחליט ביחד באיזו רמת קושי תרצו לשחק, 1, 2, או 3. השתמשו בלוח הטיסה ולוחות הספינה המתאימים למה שבחרתם.

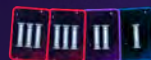


רמה 1 מעולה ללימוד של שחקנים חדשים. זו גם הטיסה הכי קצרה. רמה 3 מספקת את האתגר המלא של המובילים בגלקסיה, אבל היא גם לוקחת הכי הרבה זמן. כמובן שרמה 2 נמצאת איפשהו באמצע.

חפיסת ההרפתקה ערימות קלפים

לפני שכולם מתחילים לבנות את הספינות, תצטרכו להכין 4 ערימות של קלפי הרפתקה. ההרכב של הערימות מוצג בתחתית לוח הטיסה.

ערימת טיסה ברמה 3 מכילה שני קלפים מרמה 3, קלף אחד מרמה 2, וקלף אחד מרמה 1.



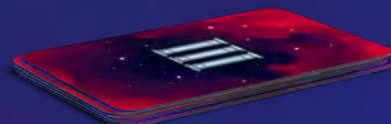
ערבבו את החפיסות של כל רמה, שלפו קלפים מתאימים כדי ליצור את ארבעת הערימות (הניחו אותן עם הפנים כלפי מטה, בלי להציץ). הניחו 3 מהערימות בחלק התחתון של לוח הטיסה, וערימה אחת בחלק העליון.

תחזית למסלול

שלוש הערימות שהנחתם בתחתית לוח הטיסה הן תחזית המסלול שמספקת לכם חברת מאוגדים בע"מ. אחרי שהוספתם לפחות רכיב אחד לספינה שלכם, תוכלו להסתכל על אחת הערימות. אסור לכם להמשיך להוסיף רכיבים בזמן שאתם מסתכלים על הקלפים בערימה. לאחר שהחזרתם את הערימה, תוכלו להמשיך לבנות את הספינה, או להסתכל על קלפים בערימה נוספת. תוכלו להסתכל בקלפים כמה פעמים שתרצו עד שתסיימו את הבניה. קחו בחשבון שרכיב שהנחתם על לוח הספינה לפני שהרמתם את אחת הערימות, נעלל במקום ולא תוכלו להזיז אותו, ממש כמו במקרה שהושטתם יד לקחת רכיב חדש.

הכנות לטיסה

הערימה שבראש לוח הטיסה תשאר חבויה. אסור לאף אחד להסתכל על הקלפים בה, והרפתקאות אלו יהיו הפתעה לכולם. לאחר שכולם סיימו את הבניה, המוביל או המובילה יקחו את ארבע הערימות ויערבבו אותן ביסודיות. בסוף, הקלף העליון של החפיסה שיצרתם חייב להיות מרמת הטיסה שבחרתם. אם לא יצא, ערבבו עוד עד שיצא נכון.



שעון החול

- 1 הפכו את שעון החול** במקום המסומן על לוח הטיסה. השחקן או השחקנית שהפכו את שעון החול יכריזו "מתחילים!".
- 2 הפכו את שעון החול אל המשבצת הבאה.** ברגע שהזמן אזל בשעון החול, מי שרוצה יכול להפוך אותו. אם אף שחקן או שחקנית לא רוצים להפוך את שעון החול, המשיכו לבנות עד שכולם יסיימו. על לוחות ברמות שונות יש מספר שונה של משבצות להפיכת השעון. (ברמה 1 השלב הזה לא רלוונטי. המשיכו לשלב הבא: הפכו את שעון החול אל המשבצת האחרונה).
- 3 הפכו את שעון החול אל המשבצת האחרונה.** את הצעד הזה תוכלו לעשות רק אם סיימתם את בניית ספינת החלל שלהם (ורק אחרי שהזמן אזל במשבצת שלפני האחרונה).

סיום הבנייה

תוכלו לבחור לסיים את הבנייה בכל רגע. כדי לסמן שסיימתם, הניחו את הטיל בצבע שלכם על אחת ממשבצות ההתחלה שאף אחד עדיין לא תפס. (מוותר לכם לבחור איזו משבצת התחלה שתמצו, מלבד אלו שמסומנות במספר גבוה יותר ממספר השחקנים שבמשחק. מן הסתם, רוב המובילים בגלקסיה יעדפו להתחיל במשבצת מתקדמת ככל האפשר).

ברגע ששעון החול אזל במשבצת האחרונה השחקן או השחקנית האחרונים שהפכו אותו יצטרכו להכריז "עצרו!". כל מי שעדיין בונה יהיו חייבים לעצור מיד ולתפוס משבצת התחלתית עם הטיל שלהם. המקום הכי טוב יגיע למי שיספיק ראשון.

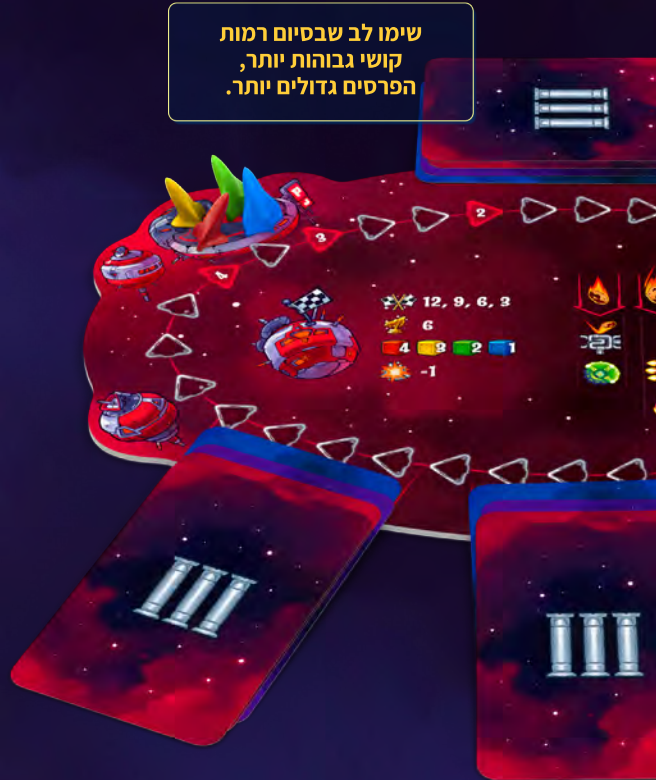
לשמור רכיבים

בזמן הבנייה תוכלו לשמור עד 2 **רכיבים**. תוכלו לשים אותם על הפינה הימנית העליונה של לוח הספינה שלכם. אף שחקן או שחקנית אחרים לא יהיו רשאים לקחת את הרכיבים השמורים האלו, ותוכלו להוסיף אותם לספינה שלכם בכל רגע במהלך הבנייה. אחרי שהוספתם אחד מהם, יהיה לכם מקום לרכיב חדש שיתפוס את מקומו, אבל אסור שיהיה לכם יותר משני רכיבים שמורים בו-זמנית. **אסור להחזיר רכיב שמור לשולחן.**

אם לאחר שסיימתם את הבנייה נשארו רכיבים שמורתם, השאירו אותם במקום, שם תהיה ערימת האריחים שאבדו. **בסוף הטיסה הם יחשבו ביחד עם שאר הרכיבים** שאבדו במהלך הטיסה.

לאף אחד לא אכפת שהרכיבים האלו עדיין מונחים ליד מתקן השיגור, וגם לא שהם שווים שבריר מהקנס שמאוגדים בע"מ גובים בגלל אובדן שלהם. חוזה הוא חוזה.

שימו לב שבסיום רמות, קושי גבוהות יותר, הפרטים גדולים יותר.



בדיקת טעויות

אחרי שסיימתם את הבנייה, בדקו את הספינות של האחרים. אם ספינה כלשהי מפרה חוק זה או אחר של בניית הספינות, הסיור רכיבים עד שאין יותר הפרות חוקים. הניחו את כל הרכיבים שהוסרו בערימת האריחים שאבדו. הם נחשבים רכיבים שאבדו בטיסה.

אם הייתה הפרה שהתפספה וגיליתם אותה רק אחרי שהספינה התחילה בטיסה, השחקן או השחקנית שהספינה בבעלותם יהיו חייבים לתקן את הטעות (כמו שמתואר למעלה) ולשלם קנס של קרדיט קוסמי אחד על הפרה של חוקי הפיזיקה.

יכולות חייזרים

חייזרים נחשבים אנשי צוות במקרים כמו אזור קרב או תחנת חלל נטושה. תוכלו לשלוח אותם אל ספינה נטושה או לתת אותם לסוחר עבדים (ראו בעמוד הבא).

החיסרון של אנשי צוות חייזריים הוא שהם תופסים מקום שהיה מספיק לשני אנשי צוות אנושיים. אבל כצפוי, יש להם גם יתרונות.

חייזרים סגולים הם מגזע לוחמני. אם יש לכם חייזר סגול בספינה, תקבלו **תוספת של שתי נקודות לעוצמת התותחים שלכם**. (אם עוצמת התותחים שלכם בלי החייזר היא 0, לא תקבלו את התוספת. הוא לא הולך לצאת להלחם בחלל באמצעות זרועות התמנון שלו).

חייזרים חומים הם מכונאים טובים. אם יש לכם חייזר חום בספינה, תקבלו **תוספת של שתי נקודות לעוצמת המנועים שלכם**. (אם עוצמת המנועים שלכם בלי החייזר היא 0, לא תקבלו את התוספת. הוא לא הולך לצאת החוצה ולהתחיל לדחוף).



פגיעות במערכות תמיכת חיים

אם הספינה מאבדת מערכת תמיכה בחיים וזה משאיר חייזר כלשהו בלי תא נוסעים שיכול לתמוך בו, החזירו את החייזר לקופסה. (למען הסר ספק, החייזר בורח בתא מילוט).

מערכות לתמיכה בחיים

זוכרים את הרכיבים המשונים שסירבנו להסביר עליהם קודם? אלו הן מערכות לתמיכה בחיים חוצניים.



כדי שהמערכות האלו יעבדו, הן חייבות להיות מחוברות לתא נוסעים. החיבור הופך את תא הנוסעים למתאים לשיכון חייזרים בצבע המתאים. לא תוכלו לשכן חייזרים בתא הנוסעים ההתחלתי שלכם. (הם טוענים שהצבע מריח מוזר).

אנשי צוות אנושיים לובשים חליפות חלל, ולכן הם יכולים לשהות בכל סוג של תא נוסעים, אפילו אם מערכת תמיכה של חיים חוצניים מחוברת אליו.

הצבת הצוות

הצבת אנשי צוות מבוצעת תחת הכללים הבאים:

בתא הנוסעים ההתחלתי שמים **שני בני אנוש**. (אף אחד מהם הוא לא "אתם". אבל הם יהיו שותפים לחדר שלכם במסע הארוך, ואתם עלולים להתחיל לדמיון שהם בעצם אתם).

בתא נוסעים שלא מחוברת אליו אף מערכת תמיכה בחיים חוצניים, שמים **שני בני אנוש**.

בתא נוסעים שמחוברת אליו מערכת תמיכה בחיים חוצניים שמים **שני בני אנוש או חייזר אחד בצבע המתאים**.

בתא נוסעים שמחוברת אליו שתי מערכות תמיכה בחיים חוצניים (אחת מכל צבע), שמים **שני בני אנוש או חייזר אחד סגול או חייזר אחד חום**.

על לוח הספינה שלכם **אסור** שיהיה יותר מחייזר אחד מכל צבע.



אפשרויות להצבת הצוות.

שימו לב שאסור לשים שני חייזרים סגולים בספינה.

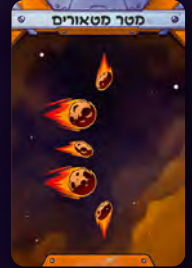
אם שחקן או שחקנית רוצים לבחור בין בני אנוש וחייזרים בהתאם למה ששחקנים אחרים עושים, הצבת הצוות תיעשה לפי סדר המשחק - החל מהמוביל או המובילה.

קלפי הרפתקאות נוספים

מטאורים גדולים וסוררים



מטאורים יכולים לטוס לעברכם משמאל, מימין, או אפילו מאחור! תוכלו לפוצץ מטאורים גדולים שמגיעים מקדימה באמצעות תותח שפונה קדימה ונמצא בטור שממנו מגיע המטאור, אבל **מטאורים גדולים שמגיעים מהצד או מאחורה, תוכלו לפוצץ גם עם תותח שמכוון לכיוון הרלוונטי ונמצא בטור או בשורה שליד.** תזכורת



לכך מופיעה על לוח הטיסה.

רוב ספינות החלל שומרות על עצמן מפני מטאורים באמצעות מכוונת ירייה שמתכוונות בצורה אוטומטית, טילים מונחים, או שדות כוח שהופכים כל מה שהם נוגעים בו לאבק. הספינות שלכם מגינות על עצמן באמצעות תותחים שעשויים ממקדחות לייזר לחפירת מערכות ביוב.

ניתן לעצור ירי קל רק באמצעות שדות כוח שמכוונים לכיוון הנכון ומופעלים על ידי סוללה. לא ניתן לעצור ירי כבד בשום צורה. (ראו פגיעות בספינה בעמוד 10).

הערה: כשמחשבים עוצמת מנועים או תותחים, ניתן לבחור שלא להשתמש בסמני סוללה, גם אם יש לכם כאלו פנויים. לעומת זאת, התותחים והמנועים הרגילים שלכם, והחייזרים שנותנים תוספות, פועלים בצורה אוטומטית ולא ניתן לבחור שלא להשתמש בהם.

אירועים מיוחדים נוספים

מגפה תגרום לכם לאבד איש צוות אחד (אנושי או חייזר) מתוך כל תא נוסעים מאויש שמחובר ישירות לתא נוסעים מאויש אחר. הדבר הבטוח לעשות הוא לבנות את הספינה כך שלא יהיו שני תאי נוסעים מחוברים. אם יש לכם תאים מחוברים, אולי תמצאו הרפתקה שתאפשר לכם לרוקן את אחד התאים לפני שהמגפה תגיע.



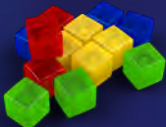
חבלה תהרוס רכיב אקראי בספינה עם הצוות הקטן ביותר (במקרה של שוויין, הספינה הכי קרובה למוביל או למובילה נבחרת). כדי לגלות איזה רכיב הושמד, השחקן או השחקנית שהושפעו מגלגלים שתי קוביות כדי לקבוע את הטרור, ואז שתי קוביות נוספות כדי לקבוע את השורה. אם אין רכיב במיקום שיצא, נסו שוב. אם שוב אין רכיב במיקום, נסו פעם שלישית. אם אחרי שלוש ניסיונות לא נבחר מיקום עם רכיב, המחבלים מוותרים וכלום לא קורה.



אם המחבלים הרסו רכיב, שימו אותו בערימת האריחים שאבדו, כמו גם כל רכיב נוסף שנותק מהספינה כתוצאה מכך. פגיעה במקום מרכזי בספינה עלולה להיות הרסנית.

מחסור בקוביות סחורה

בטיסות ברמות גבוהות יכול להיות שלא יהיו מספיק קוביות סחורה לחלק לכולם. במקרים כאלו, העמיסו סחורה לפי הסדר. סחורה שנזרקה ע"י ספינות בראשית התור, הופכת לזמינה לספינות שאחריה (בהנחה שהצבע מתאים). אם לא נשאר מספיק קוביות סחורה כשמגיע תורכם, לא תקבלו כלום. לצערכם, עדיין תאבדו ימי טיסה.



אם סחורי העבדים ינצחו אתכם, הם יגרמו לכם לאבד חלק מאנשי הצוות. אתם תבחרו על איזה אנשי צוות - אנושיים או חייזרים - תוותרו בתמורה לחופש שלכם.



אם הפיראטים ינצחו אתכם, הם יירו על הספינה. (הקלף מציג את הכיוון והגודל של הירי). בדקו מי כל השחקנים שהפסידו לפיראטים ואז הראשון או הראשונה מביניהם יגללו כדי לבדוק מיזו שורה או טור כל ירייה מגיעה. התוצאה תהיה תקפה לכל השחקנים שהפסידו.



אין ברירה אלא לפרוש

הבולות בגלקסיה זה עסק מסוכן, עליכם להיות מוכנים לכמה מכות חזקות. רק אל תספגו יותר מדי כאלו, או שהן יוציאו אתכם מהמשחק.

במקרים הבאים אין לכם ברירה אלא לפרוש:

אובדן כל בני האנוש. אם איבדתם את איש הצוות האנושי האחרון שלכם, תהיו חייבים לפרוש. אנשי צוות חייזריים לא יכולים לטפל בספינה לבד.

אין עוצמת מנועים בחלל פנוי. בדרך כלל תוכלו לשייט עד לקו הסיום אפילו אם אין לספינה שלכם מנועים. אבל אם נתקלתם בהרפתקת חלל פנוי, יהיה עליכם להכריז על עוצמת מנוע שגדולה מאפס או לפרוש.

עקיפה בסיבוב. אם המוביל או המובילה עקפו אתכם בסיבוב שלם על הלוח, תהיו חייבים לפרוש.

אם התנאים האלו בודקים רק **בסיום קלף ההרפתקה**. לדוגמה, יכול להיות שאיבדתם את איש הצוות האנושי האחרון שלכם בשלב הראשון של אזור קרב, אבל אתם חייבים להמשיך לעבור דרך כל השלבים של הקלף לפני שהספינה שלכם נוטשת. מהצד השני, אם המוביל עוקף אתכם בסיבוב בחלל פנוי, עדיין תוכלו להתניע את המנועים, לעקוף חזרה וכך להימנע מפרישה.

לפרוש מבחירה

אם אתם חושבים שההרפתקאות הבאות יסתיימו ממש רע מבחינתכם, אולי עדיף לצמצם את ההפסדים שלכם. תוכלו להחליט לפרוש, אבל עליכם לעשות את זה לפני שתראו את קלף ההרפתקה הבא. (אם החלטתם לפרוש אחרי שראיתם את קלף ההרפתקה, יהיה עליכם להמשיך במשחק עד שסיימתם לבצע את כל הפעולות שבו לפני שתפרשו).

לפעמים תצמצמו את ההפסדים שלכם. בפעמים אחרות, ההפסדים שלכם יצמצמו אתכם.

לסיים לבד

אם נשארם לבד לאחר שכל השחקנים האחרים ויתרו, תוכלו לסיים לבד. במקרה כזה התעלמו מהקלפים אזור קרב ותבלה (קלפים ש"מענישים" את השחקנים שיש להם הכי מעט מנועים, תותחים, או אנשי צוות).

נחיתה מוקדמת

לא משנה איפה תחליטו לנטוש, למאוגדים בע"מ יש מחסן קרוב שמוכן לקבל את צינורות הביוב שאתם מובילים (ומוכנים גם לקנוס אתכם על אלו שאיבדתם בדרך). **אם החלטתם לפרוש:**

הסירו את הטיל שלכם מלוח הטיסה. אתם רק צופים בשאר המשחק והקלפים לא ישפיעו עליכם יותר.

לא תקבלו פרס על המיקום שבו סיימתם את המסלול (כי כמובן, לא סיימתם את המסלול). כשצריך לבדוק למי מהספינות יש הכי מעט מחברים חשופים, הספינה שלכם לא תיבדק.

כן תוכלו למכור את הסחורה שאספתם בדרך, אבל רק **בנצי המהמחיר המוצג**. חשבו את המחיר המלא של כל הסחורה שלכם ואז חלקו בשתיים וקחו קרדיטים בהתאם (עגלו למעלה). יהיה עליכם לשלם קנס על כל הרכיבים שאיבדתם בדרך. (כל מה שעדיין מחובר לספינה יחזור למאוגדים בע"מ ללא קנס, אז שלמו רק על רכיבים שנמצאים בערימת האריחים שאבדו).

אם בחרתם לפרוש, עדיין תוכלו "לנצח" במובן שבו כל סיום ברווח נחשב ניצחון. ואם בסוף הצלחתם להרוויח יותר משאר הטיפשים שהמשיכו בטיסה המקוללת ההיא, אתם תנצחו גם במובן ההוא. בסופו של דבר, מה שחשוב זה הקרדיטים.

כמובן שלהובלות בגלקסיה יש פרסים אחרים שמובילים חושבים ששווים יותר מכסף. יש את הריגוש שבהרפתקה. ותהילה. ופרסום. וכבוד... ו... נו, על מי אנחנו עובדים? עם מספיק כסף תוכלו לקנות הרפתקה, תהילה, פרסום וכבוד ועדיין ישאר לכם מספיק כסף בשביל ארוחה טובה במסעדה מפוארת.



המסלול הבין-גלקטי!

בנוסף לדרכים הרגילות להרוויח כסף, תוכלו להרוויח מהמוניטין שלכם. בטיסה הראשונה תבססו את עצמכם כשם מוכר, ותנסו לשמר את המוניטין הזה בטיסות הבאות.

אז טסתם כמה טיסות דרך כמה מטרי מטאורים, ניצחתם כמה פיראטים, אולי אפילו חלפתם דרך אזור קרב ללא פגע. ובכן, יש לנו אתגר שעדיין לא ראיתם. המבחן הסופי של כישרון, מהירות ואומץ. אנחנו מדברים על המסלול הבין-גלקטי.

למסלול הבין-גלקטי יש מסורת ארוכה שנים שמתחילה בעתיד. כדי ללמוד על תולדותיה, נסו את הקמפיין שנמצא באפליקציה של מובילים בגלקסיה. (זו גם דרך מצוינת לשחק במשחק עם חברים או עם מובילים חדשים שתפגשו ברשת).



(האפליקציה תתורגם לעברית בקרוב)

www.galaxytrucker.game

במסלול הבין-גלקטי תטוסו שלוש טיסות - ברמות 1, 2, 3-1. לפני כל טיסה תבנו ספינה שונה. קרדיטים שתרוויחו בטיסה אחת, ימשיכו איתכם לטיסה הבאה, ותצברו עוד ועוד עושר בטיסות רחבי הגלקסיה.

(כמובן שההצלחה אינה מובטחת. לדוגמה, יכול להיות שתצטרכו לפרוש במהלך טיסה. אבל אפילו במקרה כזה, תוכלו לחזור ולבנות ספינה לסיבוב הבא. ואם איבדתם את כל הכסף, החוב שלכם יכוסה על ידי זרים אקראיים שאוהבים סיפורים על ספינות מתפוצצות, כך שתחילו את הטיסה שאחרי עם אפס קרדיטים).

הטיסה הראשונה במסלול

מקרים מיוחדים: אם כל השחקנים קיבלו אפס קרדיטים בתואר מסוים, התואר עצמו ילך למוביל או המובילה, אבל אף אחד לא יקבל קרדיטים. אם אף אחד לא סיים את הטיסה, לא מקבלים קרדיטים והתארים מחולקים בצורה אקראית, אחד לכל שחקן או שחקנית.

לחלק תארים

יכול להיות שהתארים יתחלקו שווה בשווה בין כולם, אבל גם יכול להיות שלא ולחלק מהשחקנים יהיה יותר מתואר אחד. אם סיימתם את הטיסה עם יותר מתואר אחד, יהיה עליכם לבחור איזה תשמרו ולחלק את השאר לשחקנים שלא קיבלו תארים. תוכלו לחלק אותם בצורה רנדומלית, או לפי איזה קריטריון שתבחרו (שימו לב שמדובר פה רק על חלוקת התארים). הקרדיטים נשארים אצל מי שהרוויח אותם). אם מספר שחקנים צריכים לחלק תארים, מי מביניהם שהגיע קודם לקו הסיום מחליט קודם.

את הטיסה הבאה כל השחקנים יתחילו עם תואר, אפילו אלו שלא סיימו את הטיסה הראשונה. **כל שחקן או שחקנית שומרים את התארים שהם קיבלו עד סוף המסלול הבין-גלקטי.**

במסלול הבין-גלקטי תשתמשו באריחי תואר, אבל רק אחד לכל שחקן. קחו באקראי מספר אריחים זהה למספר השחקנים והחזירו את השאר לקופסה.



הכינו טיסה ברמה 1 ואת אריחי התארים השאירו כשהם עם הצד הכסוף למעלה ליד הלוח. אתם תתחרו על התארים האלו. לכל אחד מהם יש קריטריון שונה, שיוסבר בעמוד הבא. קראו את התיאורים בקול רם, כך שכולם ידעו אילו מטרות הם מנסים להשיג.

כשסיימתם, המשיכו בטיסה בהתאם לחוקים הרגילים.

להרוויח תארים

בסוף הטיסה, חשבו את הפרסים והקנסות שלכם כרגיל, מלבד דבר אחד. **במקום הפרס על הספינה היפה ביותר**, תקבלו פרסים לפי הקריטריונים של התארים.



רק שחקנים שהשלימו את הטיסה יהיו זכאים לתואר. חשבו את הניקוד של כל השחקנים לכל תואר ובדקו מי מבין השחקנים מקבל כל תואר. לדוגמה, מוביל הכוח הוא שיקבל השחקן או השחקנית שסיימו את הטיסה עם הכי הרבה רכיבים שמופעלים באמצעות סוללה.

על כל תואר, **כל השחקנים עם התוצאה הכי גבוהה בו יקבלו 2 קרדיטים** (מספר הקרדיטים שמקבלים על הספינה הכי יפה ברמה 1), אבל רק שחקן או שחקנית אחת יוכלו לקבל את האריח. במקרה של שוויון, התואר יגיע למי שעבר את קו הסיום קודם.

מעמים מקצועי

אתם מכירים את על הדרכים להעמיס סחורה, ואתם תמיד מוכנים לעוד נגלה. יש שאומרים שהייתם מעמיסים עדר שלם של אולטרה-ממותות אם הייתם חושבים שתוכלו למצוא קונה.



ספרו את מספר רכיבי המטען המכילים לפחות קוביית סחורה אחת.



עצה: הרבה מקום אחסון זה חשוב, אבל תצטרכו להיות בין המובילים אם תרצו לקבל הזדמנויות להעמיס סחורה. אל תשכחו שתוכלו לארגן מחדש את מיקום הסחורה רק בזמן ההעמסה, אז זה יהיה רעיון טוב לשמור על קוביות הסחורה מפוזרות... אם תוכלו להשאיר את הספינה בחתיכה אחת.

אחראי מסדרון

אתם לא נוהגים לפי המוסכמות, לא שגרתיים, חלוצים בתחומכם! יש שיקראו לכם משוגעים בגלל שאתם בונים ספינות עם מסדרונות כל-כך ארוכים. אחרים יגידו שאתם מגניבים.



ספרו את השרשרת הארוכה ביותר שיש לכם של רכיבי מסדרון. רכיב מסדרון הוא רכיב שיש לו רק מחבר אחד או שניים.



עצה: הדרך להשיג מסדרון ארוך היא לבנות מסדרון מפותל, אבל יכול להיות טוב יותר לבנות מסדרון שמטייל בספינה ומתחבר אליה בשני הקצוות שלו.

מוביל הכוח

אתם אוהבים את זמזום שדות הכוח, את שאגת המנועים הכפולים, ואת רחש התותחים הכפולים.



ספרו את מספר הרכיבים שמשמשים בסוללות (שדות כוח, מנועים כפולים ותותחים כפולים).



עצה: רכיבי סוללה לא נספרים, אבל הם חשובים כדי להפעיל את הדברים המגניבים האלו.

מהנדס על-חלל

אתם לא רק יודעים איך לבנות ספינה גדולה, אתם גם יודעים איך לשמור עליה בחתיכה אחת עד סוף הטיסה.



ספרו את מספר הרכיבים שיש לכם בספינה.



רמז: לרוב יהיה הכי קל לספור את מספר המשבצות הריקות ולראות למי יש הכי מעט... אלא אם הטיסה הייתה קשה במיוחד.

אלוף שיכון חייזרים

חייזרים נהנים לטוס איתכם, כי אתם יודעים מה חייזרים אוהבים: פרטיות!



בעבור כל חייזר על הספינה שלכם, ספרו את מרחק ההליכה לתא הנוסעים הכי קרוב.



תא הנוסעים הקרוב ביותר הוא זה עם הכי מעט אריחים בינו לבין החייזר, כשהולכים דרך הצינורות (אז שימו לב מאיזה כיוון אפשר או אי-אפשר לצאת). לדוגמה, תא נוסעים צמוד הוא במרחק 1, אבל רק אם הם מחוברים. אם הם לא מחוברים יכול להיות שהתא הזה הוא אפילו לא הקרוב ביותר. אם יש רכיב אחד שמפריד בין שני התאים, המרחק הוא 2. וכן הלאה. אפילו תאי נוסעים ריקים יכולים להיחשב הקרובים ביותר.

עצה: אידיאלית הייתם רוצים את שני תאי החייזרים רחוקים ככל האפשר אחד מהשני, וגם רחוקים משאר התאים.

קפטן נופש

זה מסע ארוך לאורך הגלקסיה. למה שהנוסעים לא יהנו ממנו? תוסיפו קצת חלונות פנורמיים ותהפכו למוביל שכולם רוצים לטוס איתו.



ספרו את מספר תאי הנוסעים שיש להם נוף לחלל. לתא יש נוף לחלל אם יש לו לפחות צד חלק שלא צמוד לרכיב כלשהו.



הערות: הצד החלקי יכול להיות ליד ריבוע ריק, גם אם הריבוע מוקף ברכיבים. (נוף לחצר לא פופולרי כמו נוף לים, אבל זה עדיין נחשב). לפעמים תא יתחיל בלי נוף, אבל יקבל אחד אחרי שרכיב אחר אבד במהלך הטיסה. תא הנוסעים ההתחלתי שלכם מוקף כולו במחברים, אז לעולם לא יהיה לו נוף.

הטיסה השניה במסלול

בסוף הטיסה, במקום לקבל קרדיטים על הספינה הכי יפה, כל שחקן ושחקנית שהצליחו להגן על התואר שלהם יזכו ב-4 קרדיטים. **הגנתם על התואר** אם בסוף הטיסה קיבלתם את התוצאה הגבוהה ביותר לפי התואר שלכם. (סופרים רק ספינות שסיימו את המסלול. בנוסף, אם יש שוויון, עדיין הצלחתם להגן על התואר). לא מקבלים קרדיטים מתארים של שחקנים אחרים. כל השחקנים שומרים על התארים שלהם, גם אם הם לא הצליחו להגן עליהם.



כל השחקנים והשחקניות שהצליחו להגן על התואר שלהם יהפכו את האריח שלהם לצד המוזהב. שחקנים ושחקניות שלא הצליחו, ישאירו אותו על הצד הכסף.

את קלפי ההרפתקה שהשתמשתם בהם בטיסה הראשונה יש להוציא מהמשחק. תוכלו להחזיר אותם לקופסה. הכינו טיסה ברמה 2 בצורה הרגילה, עם לוחות ריקים וכל הרכיבים עם הפנים כלפי מטה. הדברים היחידים שתשמרו מהטיסה הראשונה הם אריח התואר שלכם, הקרדיטים שצברתם, ותא הנוסעים ההתחלתי שלכם.

הניחו את התואר שלכם בפינה השמאלית העליונה של לוח הספינה שלכם, עם הצד הכסף למעלה. בטיסה הזו תנסו להגן על התואר.

הטיסה השלישית במסלול

שחקנים שהגנו על התואר שלהם בסיבוב הקודם הפכו את התארים שלהם לצד זהוב, מה שנותן להם מגבלה, אבל אם יגנו על התואר המזוהב שלהם בהצלחה, הם יקבלו מספר כפול של קרדיטים על התואר ומקום בהיכל התהילה של המובילים.

כמו קודם, החזירו לקופסה את כל קלפי ההרפתקה שהשתמשתם בהם בסיבוב השני והכינו טיסה ברמה 3.

בטיסה הזאת, שחקנים יקבלו הזדמנות נוספת להגן על התואר שלהם.

מהנדס על-חלל



הפעם הם חושבים שהאתגר שלכם גדול מדי. אבל דמיינו את המבט שלהם כשהכל יתאים בול למקום... שוב!

בשלב הבניה, אסור לכם להתחיל לבנות לפני שיש לכם שני רכיבים שמורים. לא תוכלו להוסיף את הרכיבים האלו לספינה עד אחרי שכולם סיימו את שלב הבניה. הם גם לא רכיבים קלים, לפחות 5 מהצדדים שלהם חייבים להכיל מחברים. (זה 5 מחברים בסך הכל, אנחנו יודעים שאין 5 צדדים לאריח אחד). אתם תבחרו את הרכיבים האלו בדרך הרגילה, ע"י חיפוש בין האריחים שעל השולחן עם שתמצאו את השניים שתרצו לשמור. לא תוכלו להתחיל לחבר רכיבים לפני ששמרתם שני רכיבים, ולא תוכלו להשתמש ברכיבים השמורים במהלך הבניה. אחרי שכולם (כולל אתכם) סיימו לבנות, הראו להם כמה אתם מגיבים ע"י כך שתניחו את שני הרכיבים במקומות חוקיים ופנויים שנשארו בספינה שלכם. אם לא תוכלו לעשות זאת, תצטרכו לשלם קנס. על כל רכיב שלא השתמשתם בו: שלמו קרדיט על כל צד עם מחבר ואז החזירו אותם אל האריחים שעל השולחן.



מעמים מקצועי



ספינת החלל שלכם היא בקטגוריית "ספינת משא" באופן רשמי. מה שאומר - עוד תקנות. מזל-טוב!

אם יש לכם שני מחסני מטען צמודים, אף אחד מהם לא יכול להכיל סחורה. הגבלה זו תקפה גם אם שני המחסנים לא מחוברים אחד לשני עם מחבר. כמובן שאם במקרה אחד מהמחסנים אובד בזמן הטיסה, השני לפתע הופך לשמיש.



מוביל הכוח



פקחי הבטיחות חקרו את הספינות רוויות האנרגיה שלכם והחליטו לנסח חוקי חיווט חדשים שתקפים עליכם בלבד.

אסור שיהיו לכם סמני סוללה ברכיבים המחוברים ישירות לרכיב שצורך אנרגיה (מנוע כפול, תותח כפול או שדה כוח). לדוגמה, אם רכיב מסוג סוללה מחובר למנוע כפול, לא מניחים בו סמני סוללה לפני הטיסה.



קפטן נופש



בזכות המוניטין שלכם לטיסות מהנות, רבים מאנשי הצוות שלכם הם בעצם תיירים... ויש להם כמה דאגות לגבי הבטיחות.

כל מחבר חשוף מוריד את כמות הנוסעים שהתא יכול להחזיק באחד. תא נוסעים עם מחבר אחד חשוף יכול להכיל איש צוות אנושי אחד, ולא יכול להכיל חייזרים. תא נוסעים עם מספר מחברים חשופים חייב להשאר ריק.



מעבר לכך, אם במהלך הטיסה מחבר נוסף בתא הופך לחשוף (בגלל שאיבדתם רכיב), אבדו את אחד מאנשי הצוות בתא לא משנה אם עדיין יש מקום (תיירים נוטים להיות לחוצים).

אלוף שיכון חייזרים



עשיתם עבודה כל-כך טובה בדאגה לצרכיהם של החייזרים עד שהלקוחות שלכם נהיו מפוקקים. מערכות לתמיכה בחיים חייבות עכשיו לעמוד בסטנדרטים מחמירים.

מערכות לתמיכה בחיים עובדות רק אם כל המחברים שלהן מתאימים בדיוק. אז אם בצד כלשהו של הרכיב יש מחבר אוניברסלי, גם בצד השני חייב להיות חיבור זהה. אחרת למערכת אין השפעה.



אחראי מסדרון



הם אמרו לכם לא לבנות מסדרונות ארוכים. אתם צחקתם להם בפנים. עכשיו הקארמה כבודה ובעצמה באה לנקום בכם.

אם רכיב מסוג מסדרון מושמד, כל רכיב מסוג מסדרון שמחובר אליו נופל. (אין פה תגובת שרשרת. "נופל" הוא מושג שונה מ"מושמד"). שימו לב שהחוק לא תקף לרכיבים שיש להם מחברים ב-3 או 4 צדדים.



שחקנים או שחקניות שיצליחו להגן על התואר המזוהב שלהם, יקבלו 12 קרדיטים.

×2

השחקנים ינסו להגן על התארים שלהם כמו בטיסה השניה. שחקנים שיצליחו להגן על התואר הכסוף שלהם יקבלו 6 קרדיטים.



ניצחון במסלול



אחרי הטיסה השלישית, כולכם תחשפו כמה קרדיטים יש לכם. כמו תמיד, שחקנים ושחקניות שסיימו עם קרדיטים יכולים להחשיב את עצמם מנצחים. בנוסף, תוכלו להחשיב את עצמכם מה-שלא-יהיה-התואר-שלכם אגדי אם הצלחתם להגן על הצד המוזהב של התואר שלכם.

השחקן או השחקנית שהרוויחו הכי הרבה קרדיטים נחשבים למובילים האולטימטיביים. אין שוברי שוויון. יש מספיק מקום לכמה מובילים אולטימטיביים.

יוצר המשחק: ולאדה האוטי

ניהול אמנותי: ג'ייקוב פוליצר
עיצוב גרפי: מיכאלה זאוראלובה
אמנות: תומאס קוצ'רובסקי
ג'ייקוב פוליצר

אמנות 3D: ראדים "פינדר" פאצ'
הפקה: ויט וודיצ'קה

כתיבת ספר החוקים: ג'ייסון הולט
ניהול הפרויקט: יאן זבוניצ'ק

פיקוח על הפרויקט ובודק משחק ראשי: פיטר מריק

עיצוב גרפי גרסה עברית: אסנת קדמי

תרגום לעברית: דותן צור

ערכת תרגום: עמית ארנון

תודות: לבודקים של הגרסה המקורית, שעזרו לנו להוציא את המשחק הגדול הראשון שלנו אי-שם ב-2007, לצוות פיתוח האפליקציה שעזרו להביא את המשחק לעידן הדיגיטלי ולכל המובילים האמיצים ששינעו זיליונים של קרטונים או צינורות וירטואליים דרך סופות מטאורים ואזורי קרב רבים מספור מאז ועד היום.

תודות מיוחדות: כל הצוות של CGE שהשקיע כל-כך הרבה מאמץ בגרסה החדשה והנוצצת הזו. במיוחד מישה, קובה, פינדר, ג'ייסון, קרטן, ויטה, זבונדה, ראדק, יאנצ'ה, אוליק, דויד, דויד, לנקה, וטוני.

אחרונים וחביבים, תודה לנבחרת הבודקים שלא הייתה לנו כשיצרנו את הגרסה המקורית. כלומר, הילדים שלנו: לוקאס, טרזקה, אלנקה, האניצ'קה, פאבליק, מרה, קאצ'קה, אוולין, מאלאצ'י, אוטיק, מארקטה וונדלין.

© Czech Games Edition
June 2021
www.CzechGames.com



כל הזכויות על הגרסה
העברית שמורות
למשחקי ליאם.

משחקי
ליאם