

VLAADA CHVÁTIL

银河 卡车司机



银河卡车司机漫游指南

别慌！不过，你慌也不要紧。不管怎样，我们只想告诉你，只要读完这本规则书的前半部分，你就能开始游戏了。实际上，经过我们的精心设计，你完全可以边读边玩。

读完第五页，你就可以开始**设置游戏**。读完第八页，你就可以**打造你的第一艘太空飞船**。然后我们会详细解释如何进行太空旅行，你就可以**开始你的第一趟银河冒险了**！游戏过程中，如果涉及到冒险卡的使用细则，可参阅第12和13页的内容。等你读到第15页时，就应该已经完成了你的处女航了。

所以相信我，真没什么好慌的，除非你遇上了流星群。不过，要是真到了那个节骨眼上，就自求多福吧。

游戏配件

新手司机



飞船版图

你将在这里建造一艘漂亮的太空飞船。



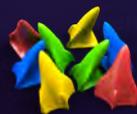
标有L的飞行版图

L代表学习 (Learning)，不是羊驼 (Llama)。这个游戏没有给羊驼跑的版图。



8张标有L的I级冒险牌

再说一遍，这些卡和羊驼没什么关系。I级冒险牌都在冒险牌堆的最上层。



火箭

这些代表飞行中的太空飞船，当然在颜值上根本没法和真正的飞船相媲美。



起始舱

每艘飞船都要从起始舱开始建造。



骰子

你和上帝轮流掷骰子互相伤害，但是永远轮不到你掷。



货物方块

虽然这些玩意儿看上去只是普通的方块，但是它们代表的是宝贵的货物。或许在未来，星际贸易就是运送这些花花绿绿的胶状块，实际货物就长这样。



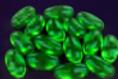
船员人偶

他们的宇航服也许是密封的。



零件板块

详细信息请参阅卡牌上的文字描述。更多信息请参阅第6页和第7页。



电池记号

大企业公司信赖绿色能源。



星际币

我们也想管它们叫Starbucks (星巴克)，但是那个名字已经被别人用了。

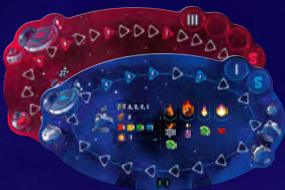
职业老司机

如果你还在学习游戏玩法，这些配件可以暂时放在盒子里不用。



飞船版图的其它面

每张版图都有一面是I级飞船，一面是II级飞船，一面是III级飞船。你没有看错，你的版图居然有三个面。欢迎来到未来！



飞行版图

畅游银河！探索太空！（但是请一定要沿着小三角形走）



沙漏

受重力影响，沙子会从上层空间落入下层空间。又根据相对论，当你把重力和空间混在一起，就会获得时间。



卡车司机头衔板块

让你获得各种亮瞎眼的头衔（背面更瞎眼）。



三个冒险卡卡组

为你提供三种等级的利润！（以及三种等级的飞船惨状！）



外星人人偶

在实习飞行期间，外星人不会和你同行，因为它们信不过实习司机。

零件总览

作为一名银河司机，你的任务就是替大企业公司运货。大企业公司是一家跨星际建筑公司，主要业务是在人类文明的边境建造排污系统和经济适用房。以下是你负责运送至边境的货物一览。



8×

下水管道。排污系统最重要的组成部分。有光泽，有曲线，容易让人一见钟情。至少不难看。



6×

9×

3×

6×

货箱。这可不是普通的货箱，这是太空货箱。请用红色货箱存放儿童和大部分成年人不得触碰的物质。



25×

电浆钻头。如果你想打造下水道系统，就得先从钻洞开始。



6×

外星人拓展件。关于这些东西要如何安装到居住单元上，外星人写下了详细的说明。但我们也不知道这玩意儿有什么用处。



11×

热水器。据说这种宝贝能在不到12凯赛尔之内煮沸一个阿克图朗兆加仑的液态异三铯锂铵。说这话的人真的知道自己在说什么吗？反正我们听不懂。



6×



21×

模块化居住单元。价格便宜，安装便利，含淋浴和抽水马桶。身处边境星球能有这条件，还要什么大别墅？



6×

电源中心。唯一一种比边境排污系统更好的东西，就是电力充足的边境排污系统。



9×



11×

护盾生成器。护盾生成器能够保护殖民地不受陨石、宇宙射线和小型轨道轰炸的影响。（如果你所在的殖民地会受到大型轨道轰炸的影响，你真的应该考虑搬家了。）



17×



4×

中央居住单元。殖民地核心。外星人嫌这东西太花哨，但人类很喜欢它鲜艳的颜色。



8×

但是，你也应该明白，你的工作不是用这些零件组建排污系统，而是把这些零件焊在一起，打造一艘太空飞船。

如你所知，大企业公司原本使用巨型太空运输船运送自家的产品，但是运输船事故频发，要么遭到海盗攻击，要么被流星击中。货物丢失事件不断，运输船驾驶员也开始要求发放危险津贴。

于是大企业公司提出了一个全新的商业模式：用自己的下水管道建造太空飞船。这样一来，他们的产品就能自己运送自己。公司也不再雇佣价格昂贵的运输船驾驶员，而是雇佣价格低廉的卡车司机，并要求他们自掏腰包补偿任何损失。对于大企业公司来说，这是一桩稳赚不赔的买卖，但是对于卡车司机来说呢？他们真能赚到钱吗？

答案是肯定的。这本规则书就会告诉你其中的秘诀。要想成为一名经验丰富、财源广进的银河卡车司机，这本书就是你的不二之选！

建造你的第一艘飞船

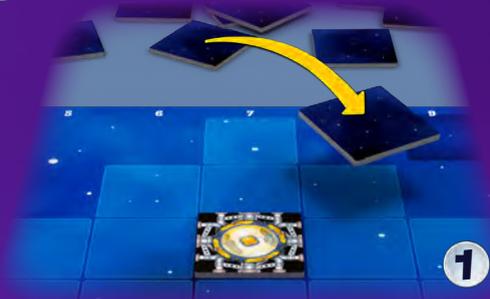
游戏设置

- 1 如果这是你第一次游玩，请使用标有L的游戏版图（代表这是一次实习飞行）。
- 2 将所有的板块倒在桌子中央，好让每位玩家都能拿到。这些都是飞船零件。
 - 将所有零件板块正面向下放置。
 - 洗混所有零件板块。
- 3 将每位玩家各拿取一个飞船版图，并使用标记为I级的那一面。
- 4 每位玩家选择一种颜色，并拿取对应颜色的火箭和起始舱。把起始舱放在飞船版图的中央。
- 5 将一个火箭放在飞船版图上。
- 6 将另一个火箭放在飞行版图的停机坪。

所有人准备就绪后，一名玩家喊“开始！”所有玩家根据本页所示的规则同时开始建造飞船。

建造指南

- 1 仅用一只手拿起一个零件板块。
- 2 将板块置于飞船版图上并观察它。
- 3A 如果你想要这个零件，就把它放在你的飞船上。
- 3B 如果不要，就把它正面向上放回牌堆



注意：所有玩家应同时开始建造飞船。所有玩家从同一堆板块中拿取零件，并应尽快完成。在造船过程中，可以把一些零件放回板块堆，但必须正面向上放回去。你拿取的零件可以正面向上也可以正面向下，但是一次只能拿一个。如果你拿的是正面向下的零件，则必须拿到自己版图上之后才能翻开。玩家绝对不可以在桌子中央同时翻开多个零件。



焊接接口

每个安装在飞船上的零件都必须放在与已安装零件相邻的空格处。零件只能通过以下三种连接口焊接到你的飞船上：

通用连接口



单管连接口

双管连接口

平滑面（无接口）

任何连接口都可以和同类型连接口连接在一起。单管连接口无法和双管连接口连接。



带三根管道的连接口是通用连接口。通用连接口可以和任何类型的连接口相连。



没有接口的一侧叫作平滑面。平滑面无法与连接口相连。



如果你的新零件与飞船同时通过多条边相邻，则所有的连接口都必须正常连接。平滑面之间可以相邻，只要该零件其他的连接口都能与飞船正常相连。你的飞船必须时刻保持完整且没有问题。



在添加零件时，你可以四处摆放零件，看看放在哪里合适。但是，当你开始拿取新零件时，就意味着上一个零件已经焊死在飞船上。一旦零件焊死，就不能再移动。

零件

船舱



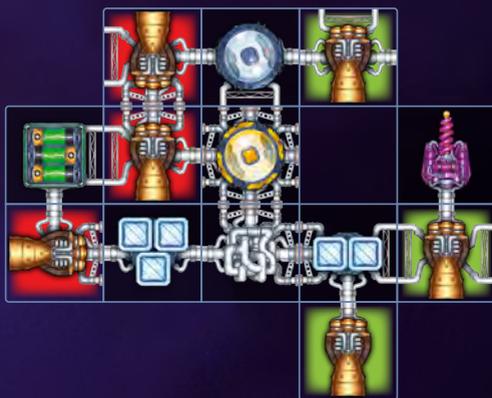
建造飞船必须先从船舱开始，这也是它被称作起始舱的原因。船舱越多，可以容纳的船员就越多，所以你要尽可能安装更多的船舱。

引擎



引擎有特殊要求：排气口必须指向飞船的后方（即正对玩家），而且引擎背后的一格不能放置任何零件。这就意味着排气口要么是正对着一个空格，要么是置于建造区的边缘。

引擎数量越多，飞船速度越快，所以你要尽可能安装更多的引擎。

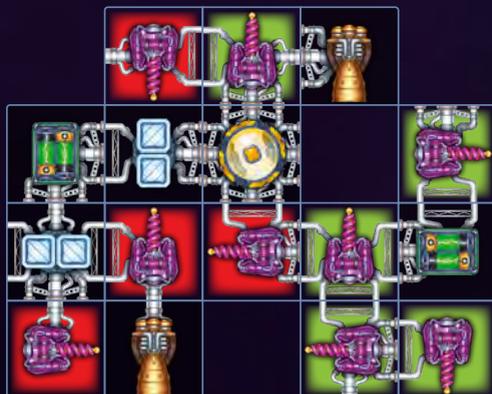


火炮



火炮可以指向任何方向，但是只有在炮口朝前（即背对玩家）时才最有效。炮口正前方的一格上不得放置任何零件。

旅途中危机四伏。你可能被卷入激烈战斗，也可能需要炸碎流星。所以你需要尽可能安装更多的火炮，尤其是炮口朝前的有效火炮。



双管引擎和双管火炮



为了在一个飞船外壳上塞入更多的引擎和火炮，工程师开发出了双管引擎和双管火炮。

工程师还想到了可以在飞船的表面增加更多的连接点，但是，在莫比乌斯号星际飞船同时向外爆炸和向内破裂之后，这个方向的研究就被叫停了。

双管引擎和双管火炮的安装限制与常规引擎和常规火炮是一样的。它们有双倍的威力，但是也要耗费更多的能源。这些零件没有电池便无法使用。



电池零件



双管引擎和双管火炮所需的能源储存在E型电池中（“E”代表“巨大”（Enormous））

一个电池零件通常由两到三节电池组成。每节电池都能供给一个双管引擎、一门双管火炮或者一个护盾使用一次。电池可以放在飞船上的任何地方，无需放在供电对象旁边也能供电。

在物质湮灭技术的帮助下，人们可以把巨大的能源储存在一个不到高尔夫球大小的电池中。当然，在物质权利运动家的游说下，这种电池在今天依旧是非法品。前者受到的正是高尔夫球手受害者纪念基金的大力支持。

要充分发挥飞船的实力，就需要配备双管火炮和双管引擎，这就意味着你需要**尽可能安装更多的电池**。

护盾生成器



在危急时刻，护盾必不可少。它们可以抵挡小型流星和敌方火炮的部分攻击。护盾需要电池供能。

一个护盾生成器可以保护飞船的两侧。护盾生成器安装在飞船的任何位置都能发挥作用。你需要注意的只有护盾的朝向。

你可能以为我又要说“你需要尽可能安装更多的护盾生成器”。错喽！你只需要两个护盾生成器就**足够**，只要它们能够覆盖四个方向就行。不过，如果你胆子够大（或者活腻了），你也可以不装任何护盾裸奔。



一个护盾生成器覆盖了飞船的左侧和前侧，另一个覆盖了左侧和后侧。那么只有飞船的右侧暴露在外了。

货舱



货舱通常由2到3个货箱组成。你可以把它们放置在飞船的任何一个地方。货舱可以用来储存你沿途发现的货物。货物越多，盈利自然就越高，而货运的目的就是盈利，**所以你要尽可能安装更多的货舱**。

特殊货舱



红色货物是危险物质，只能用这些特殊货舱进行运输。特殊货舱通常由1到2个货箱组成，但是这些货箱强度很高，并且防辐射，满足最大的安全要求，能够装运任何货物。特殊货舱之所以“特殊”，是因为它们是唯一能够储存红色货物的货箱。

当然，关于为什么不能用常规货箱运输有害货物，历史上有成千上万个血淋淋的教训。比如，绰号“船长”的詹姆斯·费尔维瑟就曾经使用水果箱运输数吨重的铀。结果飞船一着陆，他就被一群愤怒的环保主义者卸掉了两只手和一条腿。

危险货物是最值钱的货物，所以一定要配备**很多**的特殊货舱。

结构模块



结构模块看上去无足轻重，因为它们没什么用处，但是，结构模块上有很多接口，其中许多都是通用接口。结构模块能让你的飞船更加结实耐用，避免在首次飞行时就被撞得四分五裂。

不知名零件



你可以暂时不用管这些零件。首次飞行时，你只需把它们当作普通结构模块。

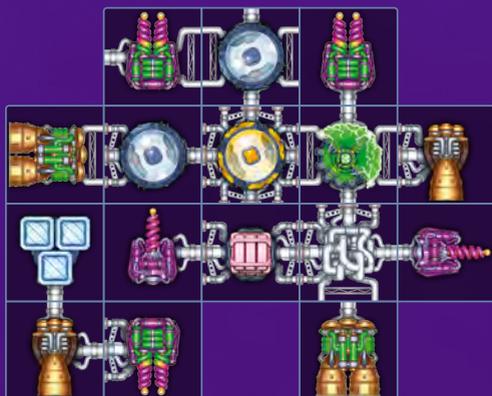


突击测试！

现在你已经了解了飞船建造的所有规则，请找出右图中的七处错误。

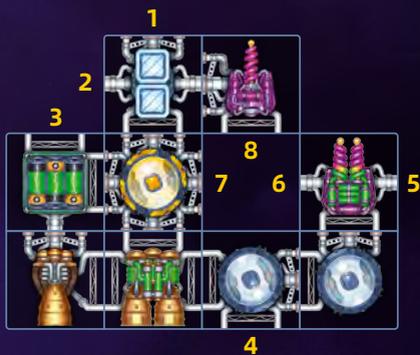
留心以下错误！

- 单管接口与双管接口相连
- 任何类型的接口与平滑面相连
- 引擎口没有对准后方
- 零件与引擎口后方相邻
- 零件与炮口前方相邻
- 零件放在规定建造区域以外
- 某个零件或者飞船某一部分没有与船体相连



裸露接口

如果一个接口没有与其它接口相连，即没有与其他零件相邻，则被视作“裸露”。



这艘飞船共有八处裸露接口

(指裸露面有八个，而非具体的管口数量有八个)

飞船上允许有裸露接口的存在，但是它们会增加你的飞船受损的风险，有时还会拖慢飞船的速度。裸露管道的末端会在运输过程中发生弯曲，所以飞船抵达终点时裸露接口越少，大企业公司给的奖励就越多。

好了，你不用再往后面读了。

快去建造你的第一艘飞船吧！

完成建造

当你对自己的飞船很满意了（或者已经没有空格继续放置零件），你就可以收工了。你不需要把飞船版图上的每一个空格都填满。

要完成建造，只需把你的火箭从停机坪移至飞行版图上的起始空格。最先建造完毕的玩家把火箭放在1号空格，第二个完成的玩家放在2号空格，以此类推。

(在正式游戏中，造船是有时间限制的。但是在实习飞行阶段，如果有玩家的造船速度慢得让人火大，其他玩家不妨用游戏盒盖敲打他。)



每当规则中要求玩家“按顺序”执行某些行动，那么这里的顺序指的就是火箭在飞行版图上的顺序。在有些冒险事件中，靠前的玩家将面临更大的危险，但是只要你的飞船够优秀，一般来说靠前是更有优势的。所以，光是打造一艘设备完善、无裸露接口的飞船还不够。你还得排在第一。

发射准备

- 1 检查每位玩家的飞船，确保每个人的飞船都是按照规则建造。修理好不符合规定的飞船。
- 2 剩余未使用的零件板块已经用不上了，你可以把它们扔到一边了。
- 3 拿出船员人偶。每位玩家在自己飞船的每个船舱上放置2个船员。
- 4 拿出电池标记，每位玩家在自己的电池零件上放置对应数量的电池标记（2个或3个）。
- 5 把星际币和货物方块放在旁边。目前你还无法获得这些东西，但是在飞行过程中，你要努力获得更多的星际币和货物方块。
- 6 哦对了，还有骰子。你需要两个骰子。
- 7 准备好冒险牌堆，然后就可以开始你的实习飞行了！

修理飞船

如果玩家的飞船不符合规定，则必须移除违规零件，直至飞船合规为止。通常大企业公司会对这种情况做出惩罚，但是在实习飞行阶段，我们可以无视这些惩罚。实际上，实习卡车司机需要额外的时间纠正他们的错误。所以玩家在修理飞船时需要把自己的火箭拿回来，其他玩家则可以按顺序往前移动一格。

冒险牌堆



实习飞行模式下，你需要8张标有L的冒险卡。这些卡都在1级牌堆中。

正面向下洗混形成牌堆。这就是你飞行期间的冒险牌堆。



开始运输

把冒险牌堆交给领队，也就是火箭在1号空格的玩家。领队翻开牌堆顶部的第一张牌，冒险开始。

飞行

飞行概览

在飞行期间，你将面对一系列的冒险卡。领队翻开第一张牌，玩家完成冒险事件；然后领队翻开第二张牌，玩家完成冒险事件；如此重复。

飞行版图显示的是玩家彼此之间的相对位置。一些冒险事件可能会让你移动至最前方成为领队，另外一些冒险事件可能会让你落后大部队。每当领队换人时，就将牌堆交给新领队。

当最后一张冒险卡的事件完成后，飞行结束。

失去飞行天数



一些冒险卡的右下角有一个数字，它代表的是你拿取该卡片提供的奖励后失去的天数。每当你自愿或被迫失去飞行天数时，应把你的火箭向后移动相应空格数（移动中跳过其他的火箭）。这也是导致领队发生更替的原因之一。如果多名玩家同时失去飞行天数，则以倒序失去天数（落在最后的玩家最先开始移动）。



如果黄色火箭失去3个飞行天数，则他将移动至红色火箭的前面。

飞船防御

飞行版图上标明了你的飞船可能遭遇的危险。每一种威胁都会从具体的某一行或者某一列向你袭来。后面对此会有详细解释，你可以先参考下方的概述：

面对**小型流星**，你可以通过建造一艘高质量的飞船（平滑面可以反弹小型流星）或者使用正确朝向的护盾（使用护盾将耗费你一个电池标记）来保护飞船。

面对**大型流星**，你可以通过使用火炮将其击碎来保护飞船。



面对**轻型火炮攻击**，你可以通过使用正确朝向的护盾（使用护盾将耗费你一个电池标记）来保护飞船。

面对**重型火炮攻击**，你无能为力。

如果飞船上的某个零件被击中（因为你不能保护它或者放弃保护它），则该零件被**摧毁**，请将该板块移除。这可能会导致其它一些相连零件断连并**脱落**，请将这些板块也从飞船上移除。如果飞船分裂成好几部分，则你需要决定继续驾驶哪一个部分飞向目的地，并将剩下的部分抛弃。

丢失的零件（不管是被摧毁的零件还是脱落的零件）都应**放入你的弃牌堆**——也就是你的飞船版图右上角的标志区域。抵达目的地后，你必须为每个沿途丢失的零件赔偿一个星际币。任何丢失零件上的游戏配件（船员、电池标记、货物）都应归还供应堆。

获得星际币

3¢

如果一张冒险卡奖励你星际币，请从供应堆拿取相应数额的星际币。你可以把这些星际币堆成一堆，这样就没人知道你手上有多少钱了。毕竟这不关他们的事。

获得货物



如果一张冒险卡让你有机会往船上装货，则从供应堆拿起相应颜色的方块，并把它们放置在你的货舱。（每个货舱都有1到3个货箱）。每个货箱只能容纳一个方块。超出的货物必须丢进太空（返还银行）。详细的价目表可以帮助你决定具体取舍。

4 红色方块最值钱，但是它们是危险物品，必须储存在特殊的红色货箱中。如果你没有足够的特殊货箱，你就只能丢弃多余的红色方块。

3 **2** **1** 只要你有足够的空间，你应该尽可能的装载货物，哪怕是把便宜的货物放进红色的货箱也无所谓。当你装载新的货物时，你可以重新安放货物，或者丢弃旧货物。



向太空倾倒货物是违反《垃圾法》的行为，违法者将面临罚款和监禁的惩罚。请绝对不要告诉官方是我们教你这么干的。

丢失货物或船员

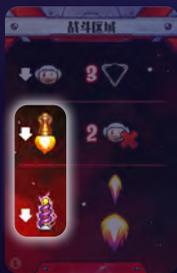


如果一张冒险卡要求你放弃货物，则你必须把**最值钱的货物**返还供应堆。如果你没有足够的货物完成要求，则必须用电池标记代替。一旦你没有了货物和电池标记，他们就一毛钱都要不到了。



如果一张冒险卡要求你放弃船员，则将相应数量的标记返还供应堆。

飞船参数



有时你需要计算所有引擎或者火炮的威力。

双管引擎和双管火炮需要电池功能。每次需要计算引擎或者火炮的威力时，你都必须决定要使用哪个双管引擎或者火炮。使用时花费的电池应当返还供应堆。

引擎动力



每个单管引擎算作1。

每个需要支付一个电池标记的双管引擎算作2。

火炮威力

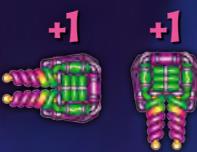


每个前向单管火炮算作1。

每个需要支付一个电池标记的前向双管火炮算作2。



每个侧向火炮或后向火炮算作一半数值。（单管火炮算作1/2，需要花费一个电池标记的双管火炮算作1）。



啊？你问是要向上取整还是向下取整？还是别这么麻烦了。5½比5好一点点，但是比6差一点点。

开始你的首次飞行之旅吧！

现在你已经大致了解银河卡车货运的各种风险与回报。你可以马上开始游戏了。

接下来的两页会对8张冒险卡的内容进行详细解释。当你翻开一张新牌时，请在第12或13页查阅对应说明，仔细阅读规则，然后完成该冒险事件。如此重复，直至你完成了牌堆中的所有冒险。

冒险卡

行星

每张星球卡上都有2至4个星球，你可以从这些行星上装货。降落需要花费等同于牌面右下角数字的天数。如果你想要降落，就将你另外一个火箭（也就是不在飞行版图上的那个火箭）放置在你选择的星球上。每个星球上只能降落一个火箭。



领队先做选择，然后其他玩家按先后顺序选择。没有强制要求一定要降落。实际上，在前面的玩家有时会让后面玩家无法降落。

选择降落的玩家可以把相应的货物装上自己的飞船。（详见第11页**获得货物**）。这个时候，你可以重新安放或者丢弃货物。你可以单纯通过降落来阻止其他人降落，但是要确保这么做相比于损失的飞行天数是值得的。

等到每位玩家都决定是否降落后，选择降落的玩家依次把自己的火箭向后移动相应天数的空格，行动顺序最后面的玩家最先移动。

废弃飞船

如果你发现了一艘废弃飞船，恭喜你，你赚到了！也许有什么协议要求你遇见这种飞船必须上报之类的，但是管它呢！只要你把飞船修好，就可以卖给你的船员了。（没错，他们都受不了和你一起航行，只要有机会换条船，让他们给钱都行。）



只有一名玩家可以获得这一机会。领队**首先选择**。领队可以放弃**特定数量**的船员标记，并换取卡牌所示数额的星际币。这一行动也会耗费飞行天数。

如果领队选择放弃这一机会，则该机会交给下一位玩家，以此类推。一旦有一名玩家修好了这艘飞船，其它玩家就没机会了。

有时你可能会舍不得这种天上掉下来的馅饼，想要把废弃飞船占为己有。但是千万别贪心，还是交给你的船员吧。好好的一艘飞船被扔在太空不是没有原因的。



废弃空间站

当灾难降临空间站时，匆忙逃生的居民可能会落下一些好东西。但是要把这些宝贝搜出来需要大批的船员。要想捡漏，首先你的船员不得少于卡牌所示的人数。



只有一名玩家可以利用这一机会。

领队**首先选择**。如果领队没有足够的船员或者不想失去这些飞行天数，可以把这个机会交给下一位玩家。一旦有一名玩家选择与空间站对接，其它玩家就没机会了。

和空间站对接后，可以把牌面所示的货物装上你的飞船。（详见第11页**获得货物**）。这个时候，你可以重新安放或者丢弃货物。然后将自己的火箭向后移动相应天数的空格。

注意，在废弃空间站中，**你不会损失任何船员**。

走私犯

走私犯和其它敌人会对每位玩家都构成威胁，但是他们**会按照飞船的先后顺序展开攻击**。首先他们会攻击领队。如果胜利的话，他们就会攻击下一位玩家，以此类推，直至他们攻击完每一位玩家，或者被某一位玩家击败为止。



牌面的右上角显示的是你失败的惩罚。（以图示为例，走私犯会夺走你2个最值钱的货物。如果你没有足够的货物，他们就会夺走电池作为替代。）卡牌底部显示的是胜利的奖励。（如果你击败了走私犯，就可以把奖励装上的自己的飞船——详见第11页的**获得货物**。）

火炮图案旁边的数字代表敌人的火炮威力（以图示为例，走私犯拥有4点火炮威力）

玩家计算自身火炮威力，如果需要使用双管火炮，则应支付相应数量的电池标记。如果火炮威力比敌人更高，**则玩家获胜**，并可以通过失去飞行天数来获得奖励。只要有玩家获胜，敌人便会离开，剩下的玩家不再遭受攻击。

如果**玩家失败**（火炮威力比敌人更低），则该玩家根据卡牌顶部所示接受惩罚。然后敌人继续攻击下一位玩家。

如果**打成平手**（玩家火炮威力和敌人火炮威力相同），则该玩家不受任何影响，但是敌人也未被击败，他们将继续攻击下一位玩家。

完整示例详见第14页。

开阔空间

开阔空间就像畅通无阻的赛车道。每位玩家都有机会获得飞行天数。

每位玩家轮流计算自己的引擎动力，从领队开始，所有玩家根据飞行版图上的火箭顺序轮流计算。



轮到你计算的时候，你必须决定是否花费电池标记为双管引擎供能（详见第11页）。然后立即根据引擎威力将你的火箭向前移动对应数量的空格。这可能会让你超过前面的玩家（跳过其他火箭），甚至成为领队。

流星群

流星群会把你的飞船漆面刮花。牌面上显示的是大型流星和/或小型流星的^{数量}，以及它们的来袭方向。你需要按从上往下的顺序，依次解决所有流星。流星群会同时影响所有的玩家。



面对每一个流星，领队需要单独掷出两个骰子。掷出的点数将决定该流星会撞击飞船的哪一行或哪一列。飞船版图的边缘标记了具体的行列序号。每位玩家都会受到流星攻击，所以每位玩家都要确认流星是否会击中自己的飞船。如果结果显示击中，则参考以下规则：

高质量的飞船（光滑面）能够毫发无伤地弹开小型流星，但是裸露的连接口会受到流星的撞击。在这种情况下，如果你有一个护盾生成器能保护这个方向，就可以通过启用护盾避免伤害。你必须支付一个电池标记才能启用护盾。如果你不能避开或者放弃避开撞击，则该零件被流星摧毁。请将它从飞船上移除，并放入弃牌堆。



大型流星的危险性自然也更大。即便是高质量的飞船也会受损，启用护盾也无济于事，你只能用火炮击毁它。你能击中流星的前提条件是：你有一门火炮和该流星位于同一列，且炮口对着该流星。如果是双管火炮，你还应当支付一个电池标记才能使用。大型流星通常是从正面来袭，所以我们推荐你多多关注炮口朝前的火炮。



如果你不射击大型流星，则被击中的零件将被摧毁。

战斗区域

对于太空飞船来说，穿越战斗区域才是真正的考验。战斗区域卡上有三行信息，需要玩家按顺序结算胜负。每行信息都给出一个特定标准和一个对输家的惩罚。



首先，船员人数最少的玩家失去3个飞行天数。

然后，引擎动力最小的玩家失去2名船员。玩家应从领队开始，按照先后顺序计算自己的引擎动力总数，并决定是否要支付电池标记为双管引擎供能。

最后，火炮威力最小的玩家会从后方受到轻型火炮和重型火炮的攻击。同样，从领队开始，玩家按照顺序决定他们要支付并启用哪一门双管火炮。

火炮攻击和流星攻击是一样的，只不过火炮攻击更难防御。每一次攻击都有具体方向。玩家掷出两枚骰子，决定攻击来自哪一行或哪一列，由此决定飞船上的哪个零件有危险。



抵御轻型火炮攻击的唯一方法，是启用防御该方向的护盾。你可以通过支付1个电池标记来启用护盾。否则被击中的零件将被摧毁。

你无法防御重型火炮攻击。唯一的希望就是掷出足够高或者足够低的点数，好让火炮攻击远离你的飞船。否则的话，被击中的零件将被摧毁。



在决定最少船员、最弱引擎和最弱火炮时，都可能有多名玩家出现平手状态。如果出现平手，则只有排在船队在最前面的玩家需要接受惩罚。（通常来说，排在前面是有好处的。但在战斗区，排在前面会很危险。）

实习飞行模式的战斗区域详细示例请参考第14页。

星尘

黄色冒险卡代表特殊事件。在实习飞行期间，唯一的特殊事件就是星尘。遭遇星尘时，每处裸露连接口都会让玩家失去1个飞行天数。（每处裸露连接口只计算一次，不管它是单管、双管还是通用连接口）。从最后一名玩家开始，玩家按照倒序依次计算自己的裸露连接口数量，并后退相应的空格数。



示例：走私犯



红方、绿方和蓝方玩家按先后顺序在银河中前进。这时他们遭遇了火炮威力为4的走私犯。



红方是领队。他的最大火炮威力是5，（两门前向单管火炮计作2，一门前向双管火炮计作2，一门侧向双管火炮计作1），但是这要花费他2个电池标记，可是他只有1个电池标记。红方决定使用火炮，因此他的火炮威力为4，这个数值与走私犯打成平手，所以红方毫发无伤。他很幸运。如果他输了，走私犯将夺走他的1个红色方块和1个黄色方块。

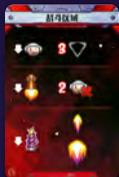


接下来轮到绿方玩家。绿方通过支付2个电池标记获得4½的火炮威力。这个数值足够击败走私犯，并夺走他们的2个货物。（他丢弃了船上的蓝色方块，因为他的飞船没法容纳更多的货物）。他还要把飞船向后移动1个空格。



蓝方玩家很幸运，因为他排在最后。他的火炮威力最高不超过3，所以如果和走私犯发生正面冲突，他将失去蓝色方块和1个电池标记。但因为绿方玩家已经击败走私犯，所以他并没有遭受任何损失。

示例：战斗区域



绿方玩家和黄方玩家按先后顺序在银河中前进，这时他们进入了这个战斗区域。

首先，绿方和黄方对比船员人数。因为黄方船员更多，所以绿方向后退3个飞行天数。黄方因此成为领队。

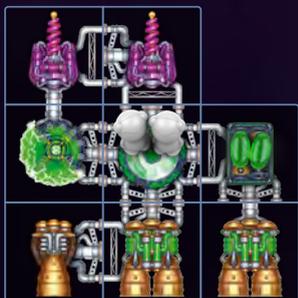


5

6

7

8



接下来，双方对比引擎动力。

黄方的引擎动力为3。他没有双管引擎，所以他不需要做任何决定。

绿方的引擎动力可以是1、3或者5，具体取决于他是否愿意花费0、1或者2个电池标记。

黄方现在位置领先，所以如果双方在引擎动力上平手，则黄方需要接受惩罚而绿方不需要。绿方决定消耗1个电池标记。黄方因此失去2个船员。

最后，双方对比火炮威力。结果又是平手，因此又是黄方承受火炮攻击。

首先，为应对轻型火炮攻击，黄方掷出骰子。掷出点数为5和2，合计为7。因为他没有护盾，所以第7列的引擎被摧毁。黄方把被摧毁的引擎放入弃牌堆。

为应对重型火炮攻击，黄方掷出1和4，合计为5。但是第5列没有任何零件。所以火炮没有击中飞船。

（如果再次掷出7，则黄方的起始舱将被击毁，这将导致右侧引擎脱落）。

到此为止，战斗区域事件结束。绿方玩家把冒险牌堆交给黄方，由黄方翻开下一张牌。

旅程结束

一旦完成了八张冒险卡上的全部冒险事件，则宣告飞行结束。现在就该交付下水管道了。飞行版图上标明了飞行结束后你所获得的奖励和接受的惩罚。

到达名次奖励



上图为你在结束飞行后能够获得的星际币。最先抵达的终点的玩家获得最多的星际币奖励，第二名其次，以此类推。

最佳飞船形象奖



2 该奖项颁发给旅程结束时飞船形象最佳的玩家。计算各自飞船上的裸露连接口的总数（不管是单管、双管还是通用连接口，每个裸露连接口只计算一次。）裸露连接口总数最少的玩家获得相应数额的星际币。如果出现平手，则所有平手玩家均获得该星际币奖励。

货物销售



把所有的货物返还供应堆，并根据上面这张价目单获得相应数额的星际币。

损伤赔偿



现在你要把船上的零件交付大企业公司。你要为运输途中丢失的每一个零件赔偿1个星际币。（丢失零件时，将其放在自己飞船版图的弃牌堆上，这样你就可以轻松计算丢失零件的总数。）

获胜条件

计算你的的星际币总数。只要最终结果大于等于1，那你就赢了！

你的目标就是盈利，只要赚到钱了，你就是赢家。不用管别的混蛋是不是赚得比你更多。

当然，星际币最多的玩家还是会比其他人多赢一点点。



然后呢？

完成首次飞行后，你就已经了解银河卡车运输的基本规则了。接下来，你就可以开始你的职业卡车司机生涯了。职业卡车司机驾驶的是更大的飞船，也面临更大的挑战。他们会得到一个路线预报，所以可以

根据将会遭遇的冒险事件设计飞船。而且职业卡车司机还会配备外星人同伴！（前提是飞船得加装生命维持系统。）要开始你的职业卡车司机生涯，请翻到下一页。

新增造船规则

恭喜你完成首次飞行！不过，你之所以能够一路撑到终点，可能是因为有个问题我们还没有解释——比如你可能会丢失飞船。实际上，我们还有好几项规则没有解释。既然你已经完成了实习飞行，相信你已经做好了准备。

选择等级

有经验的老司机可以操控更大的飞船，应对更多的挑战，也能获得更多的惊喜。从现在起，在开始建造飞船之前，所有玩家必须先决定飞行等级——I级，II级还是III级。然后使用对应等级的飞行版图和飞船版图。



注意，完成更高级别飞行，获得的奖励更好。

I级适合新手教学，流程也最短。III级充满了各种挑战，自然也要耗费最多的时间。II级则是介于两者之间。

冒险卡

牌堆

开始造船前，需要一名玩家组出四个冒险卡牌堆。你可以在飞行版图的底部看到牌堆细则。



在III级飞行中，每个牌堆中都要有2张III级卡，1张II级卡和一张I级卡。

洗混牌堆，正面向下抽牌并组出四个牌堆。将3个牌堆放在飞行版图的底部，1个牌堆放在顶部。

飞行预报

放在飞行版图底部的3个牌堆是大企业公司的飞行预报。在你往飞船上安装了第一个零件后，你就可以开始查看任一牌堆。在看牌的时候，你不可以安装零件。把牌堆放回原位后，你才可以继续建造飞船，或者查看另一个牌堆。你想看多少次牌都行，直到你造完飞船为止。但是请记住，当你拿起一个牌堆时，刚刚安装好的零件就焊死了，不能再变动。这和拿取新零件的规则是一样的。

准备飞行

位于版图顶部的牌堆是不能碰的。所有玩家都不可以查看这一牌堆，它将成为飞行期间的突发事件。所有玩家都造完飞船后，领队将四个牌堆彻底洗混。请注意，牌堆顶部一张冒险卡的等级必须与此次的飞行等级一致。如果不一致，请继续洗牌，直至等级一致为止。



沙漏

请在飞行版图的这一空格**开始沙漏计时**。负责放置沙漏的玩家应该在放置的同时说：“开始！”。

将沙漏翻转并置于下一空格。只要上一次计时结束，任何玩家都可以这么做。如果没人想要翻转沙漏，玩家可以继续造船，直到有人决定翻转沙漏，或者所有人都建造完毕。不同版图上的翻转次数各不相同。（如果是玩I级版图，你可以跳过这一步，直接翻到最后一格）。

将沙漏翻转并置于最后一个空格。只有建造完毕（且前一次翻转计时完毕后）的玩家才能把沙漏翻转至最后一个空格。

完成建造

你可以在任何时候停止建造。要想结束建造，只需把你的火箭放在尚未被占据的起始空格上。（你可以放置在数值不超过玩家人数的任何一个空格，但是大部分卡车司机都会想占据最靠前的位置）。

一旦沙漏在最后一个空格计时完毕，最后翻转沙漏的玩家就应该说：“停止！”仍旧在造船的玩家必须立刻停止，并选择一个起始空格，先到先得。

预留零件

建造飞船过程中，你可以**预留最多2个零件**。将这些预留零件放在飞船版图的右上角。没有人可以拿走你的预留零件，造船期间你可以随时把它们加入你的飞船。使用一个预留零件后，你就多出一个空位可以再放一个预留零件，但是预留零件的总数永远不得超过2个。**你不能把预留零件放回桌子上。**

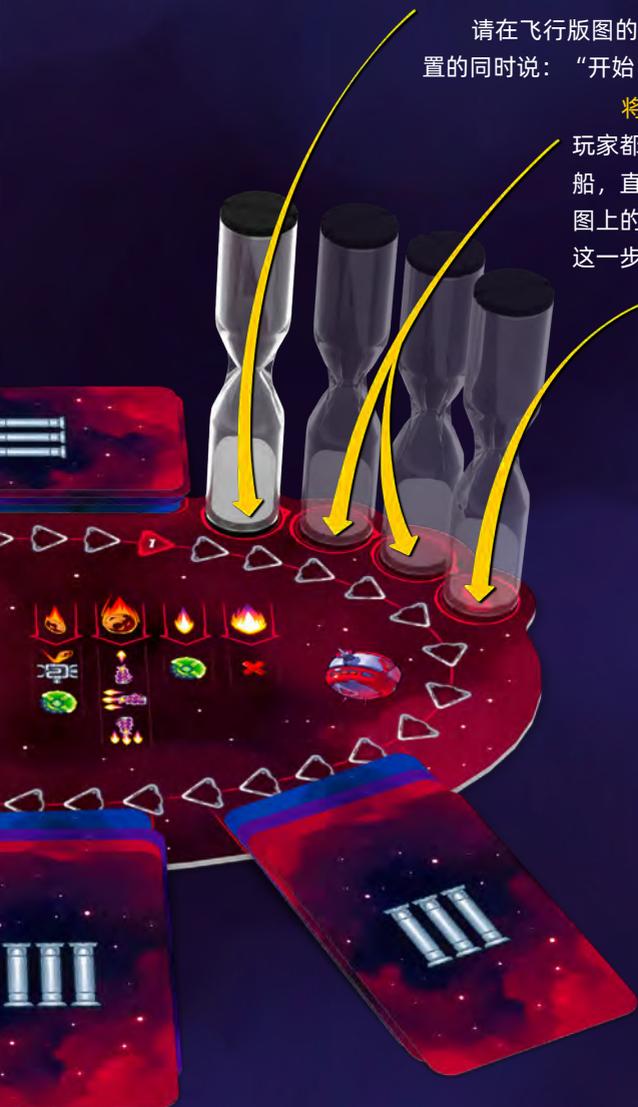
如果一个预留零件没有被安装到飞船上，请把它放到你版图上的弃牌堆中。**飞行结束后，它将被计入沿途丢失的零件。**

没有人不在乎这个零件只是留在发射场而非非沿途丢失，也没人在乎这么一个小零件根本不值得你向大企业公司支付那么高额的赔偿。合同就是合同。

飞船核验

造完飞船后，检查彼此的飞船。如果你的飞船违反了一项或多项造船规定，请将这些违规零件拆除，直至没有违规零件为止。把这些零件（包括在发射台脱落的零件）放在你的弃牌堆。这些零件最终也将计入沿途丢失的零件。

如果飞行开始后才发现存在违规零件，则违规玩家必须立刻按照上文要求纠正错误，并为违反物理法则向供应堆支付一个星际币。



外星人

生命维持系统



所以我们之前拒绝解释的这些玩意儿究竟是什么？其实它们是供外星人使用的生命维持系统。



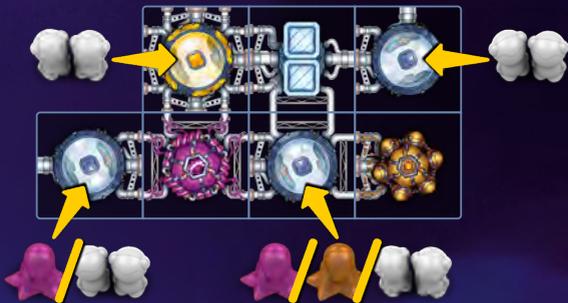
生命维持系统要想发挥作用，就必须和船舱连接在一起。这样外星人才能在对应颜色的船舱中生活。但是你不能把外星人放在起始舱内（它们嫌起始舱的油漆味儿太重）。

人类船员身穿宇航服，所以他们能进入任何船舱，即便该船舱连接着外星生命维持系统。

放置船员

船员的放置应遵循以下规则：

- 起始舱可放置**2个人类**（他们并不是你。但是他们将成为你漫长旅途中的室友，所以经过一段时间后，你可能就把他们当成你了。）
- 没有连接生命维持系统的船舱可放置**2个人类**
- 连接生命维持系统的船舱可放置**2个人类**或**1个对应颜色的外星人**。
- 同时连接两种不同颜色生命维持系统的船舱可放置**2个人类**或**1个紫色外星人**或**1个棕色外星人**。
- 在你的版图上，**每种颜色的外星人不能超过一个**。



船员放置的可能情况示例。

注意：你不能在飞船上同时放置两个紫色外星人。

如果有玩家希望参考其他玩家的安排去选择人类或外星人，那么可以从领队开始，按先后顺序放置船员。

外星人能力

外星人也是船员，所以在战斗区和废弃空间站中都被视作船员存在。你可以把它们送上废弃飞船，或者把它们交给奴隶贩（详见第19页）。

带外星人上船的坏处就是一个外星人会占据两个人类的空间。不过，它们也有一定的好处。

紫色外星人是好战种族。如果你有一个紫色外星人，那么你将获得**火炮威力+2**（如果在没有外星人的情况下你的火炮威力为0，那么你无法获得这一加成。它可不会用触手去打太空战）。

棕色外星人是优秀的机械师。如果你有一个棕色外星人，那么你将获得**引擎动力+2**。（如果在没有外星人的情况下你的引擎动力为0，那么你无法获得这一加成。它可不会跑出去为你徒手推船）



生命维持系统受损

如果你的飞船失去一个生命维持系统，并导致船舱中的外星人无法存活，请把这个外星人归还供应堆。（当然是用紧急逃生舱把它送回去）。

新增冒险卡

大型杂散流星



流星会从左侧、右侧甚至背面向你飞来！面对从正面飞来的大型流星，你只能使用与流星位于同一列的前向火炮将其击碎。但是面对从侧面或者背面向你飞来的大型流星，你可以使用位于相同

行列或者相邻行列且炮口朝向该流星的花炮将其击碎。飞行版图上也有相应提醒。



大部分飞船是通过自动瞄准炮塔、追踪导弹或者分解立场消灭流星的。但你的飞船上只配备了用下水管道做成的火炮。

高级敌人

在飞行途中，你可能还会遭遇海盗和奴隶贩。打败他们后，你的战利品不是货物，而是哗啦啦的星际币。将飞船向后移动相应数字的空格，并从供应堆拿取星际币。如果你不想失去飞行天数，你也可以选择不拿星际币（或者不在走私犯这里拿取货物）。不管怎样，在敌人被击败后，其他玩家都不能拿取奖励。



如果打败你的是**奴隶贩**，他们会强迫你交出你的部分船员。你可以选择交出人类或者外星人船员以换取你的自由。



如果打败你的是**宇宙海盗**，你的飞船就要被打成筛子了。（牌面上会显示炮火的大小和方向）。记录所有被击败的玩家，然后由第一位被击败的玩家掷出两个骰子，决定每次炮击的行或者列。掷骰子的结果适用于所有被击败的玩家。

面对**轻型炮火**，你只能用朝向正确且由一个电池供能的**护盾防御**。但面对**重型炮火**，你无能为力。（详见第10页飞船防御）

注意：在计算引擎或者火炮威力时，即便你有电池，你也可以决定不使用该电池。但是，普通引擎或者火炮以及外星人都是自动使用的，你没有选择余地。

更多特殊事件



遭遇**疫情**时，如果你的飞船有相连的船舱，且这些船舱中都有船员居住，则必须从每个船舱中分别移除一名船员（人类或外星人）。最安全的做法就是在建造飞船时，不要把两个船舱连在一起。如果你的飞船有两个船舱相连，你可以在疫情爆发前，想办法把其中一个船舱清空。



如果遭遇**破坏**，则船员最少的飞船将会被随机摧毁一个零件。（如果有多艘飞船平手，则行动顺序最靠前的飞船成为破坏对象。要选择破坏零件，由受害玩家掷出2个骰子决定遭破坏的零件在哪一行，然后再掷出2个骰子决定在哪一行。如果这个坐标没有零件，则重新投掷决定新坐标。如果还是没有零件，则继续投掷。如果连续三次投掷出的坐标上都没有零件。则破坏者放弃破坏行动，飞船安然无恙。

如果破坏者摧毁了一个零件，则将该零件放入弃牌堆，就和脱落的零件一样。如果遭到破坏的是飞船中心，则**将出现灾难性后果**。

货物短缺



在高级飞行模式下，可能没有足够的货物供玩家分享。在这种情况下，玩家应按先后顺序装货。靠前的飞船丢弃的货物，可以交给后面的飞船。如果货物被前面的飞船分光，排在后面的飞船就一无所获，但仍然要失去飞行天数。

放弃

被迫放弃

银河卡车运输是一项充满风险的生意，你要做好碰壁的准备。但是碰的次数太多，你可能就要被迫放弃了。

下列情形将迫使你放弃飞行：

- **失去所有人类。**当你失去最后一名人类船员时，你必须放弃飞行。因为外星人船员无法自动驾驶飞船。
- **在开阔空间没有引擎动力。**通常来说，即便你的飞船没有引擎动力，你也能滑行到终点线。但是遭遇开阔空间冒险事件时，你的引擎动力必须大于零，否则就只能放弃飞行。
- **被套圈。**如果领队在飞行版图上领先你整整一圈，那么你必须放弃飞行。

只有在完成冒险卡上的所有挑战后，你才可以检查是否存在上述情况。比如，如果你在战斗区失去了最后一名人类船员，那么你必须完成牌面上的所有挑战，才能放弃。但是往好了想，如果领队在开阔空间超了你一圈，你还是有机会给引擎加速，避免被套圈的。

自愿出局

如果你觉得剩下的飞行对你不利，那你最好尽快放弃，及时止损。你可以选择放弃，但是你必须在下—张冒险牌被翻开前做出决定。（如果你是在看到冒险牌后选择放弃，那么你必须先完成这次冒险事件。）

及时止损，否则无损可止。

独自飞行

如果其他玩家均已放弃飞行，场上只剩最后—名玩家，但该玩家坚持独自完成飞行。这种情况下，可无视战斗区和破坏这两类冒险事件（因为这两类冒险事件涉及对引擎动力、火炮威力或船员数量最少的玩家进行惩罚）。

提前着陆

不论你在何处放弃飞行，总能在附近找到一个大企业公司设立的仓库。这些仓库可以接收你运输的水管（并要求你赔偿丢失的水管）。如果你放弃飞行的话：

- 请从飞行版图上移除你的火箭。现在你只是一个观众，所有的卡片都与你无关。
- 你无法获得到达名次奖励（因为你根本没有抵达终点）。在检查哪个玩家的裸露连接口最少时，你的飞船不参与计算。
- 你可以出售你的货物，但是只能以**半价出售**。先计算所有货物的正常总价，然后拿出相当于总价一半的星际币（向上取整）。
- 你要赔偿沿途丢失的零件。（尚未丢失的零件可以归还大企业公司，无需赔偿。你只需要根据你的弃牌堆中的零件进行赔偿。）

即便你放弃飞行，但只要你盈利了，也可以被视作某种程度上的“赢”。如果你的盈利比那些吭哧吭哧跑完全程的蠢货还高，那你就赢麻了。归根结底，钱才是最重要的。

当然，对于卡车司机来说，还有比钱更重要的事情：冒险的刺激、名誉、荣耀、成就感，以及……算了，我们就别装了。只要钱够多，冒险、名誉、荣耀、成就感全都能买到，还能余下足够的钱去高档餐厅吃顿大餐。



跨星际旅行!

你已经成功挺过了多次流星群，击败了不少海盗，甚至毫发无伤地穿越了战斗区。但是还有一项你没有见识过的挑战，一次对技术、速度和勇气的终极考验，那就是跨星际旅行。

在跨星际旅行中，你将连续完成三次飞行——I级，II级和III级飞行。每次飞行前，你都要建造一艘新的飞船。你在上一次飞行中赚取的星际币将累积到下一次飞行，随着飞行的不断深入，你将累积越来越多的财富。

(当然，没人能保证成功。比如，你可能要在某次飞行中放弃。但是即便如此，你也可以卷土重来，建造一艘新的飞船为下一次飞行做准备。如果你不小心亏得一毛不剩，你也不必担心，那些喜欢听卡车爆炸故事的陌生人会帮你还清债务。下一次飞行时，你又将以清零状态重新开始。)

除了正常的赚钱途径外，你还可以依靠你的名声赚钱。在第一次飞行中，你将赢得属于自己的头衔，再接下来的两次飞行中，你可以在此基础上继续打响你的名号。

第一次飞行



跨星际旅行需要使用头衔板块，为每位玩家准备一个头衔。随机选择相应数量的板块，然后把剩余板块放回游戏盒。

设置I级飞行版图，将头衔板块银色面向上置于飞行版图旁边。玩家将竞争这些头衔。每个头衔都有特定的标准，详情参阅下一页。请大声读出板块上的文字，以便每位玩家都清楚自己的目标。

然后根据正常游戏规则进行第一次飞行。

获得头衔



飞行结束后，按正常游戏规则进行奖惩。但在这一游戏模式下**不颁发最佳飞船形象奖**，而是根据玩家的表现颁发对应的头衔。

只有完成飞行的玩家才能够获得头衔。根据不同头衔的标准计算相应分数，并把该头衔颁发给分数最高的玩家。比如，飞行结束时，电池供能零件数量最多的玩家将获得电力大师的头衔。

每个头衔**对应分数最高的玩家都将获得2个星际币**（和I级飞行中最佳飞船形象奖的奖励方法一样），

但是只有一名玩家能够获得该头衔板块。如果出现平手，则该头衔颁给最先抵达终点的玩家。

特殊情况：如果在某一个头衔上所有玩家得分都为0，则该头衔颁给最先抵达终点的玩家，但是所有玩家都不能获得星际币奖励。如果所有玩家都未能完成飞行，则所有玩家都不能从头衔中获得星际币奖励，且头衔随机分配，一人一个。

分配头衔

每位玩家可能刚好获得一个头衔，但是有时候，有些厉害的玩家——比如你——能够获得不止一个头衔。如果你在完成飞行后获得多个头衔，则必须从中选择一个，并把其余头衔交给没有头衔的玩家。在分发头衔时，你可以随机分发，或者自定标准。（请注意，我们在这里谈的是头衔的再分配。玩家可以保留所有分配头衔阶段获得的星际币）。如果多名玩家需要分发头衔，则先抵达终点的玩家首先决定。

在下一轮飞行时，每位玩家都会带着一个头衔出发，包括在第一次飞行中放弃的玩家。

在接下来的跨星际旅行中，玩家将一直保留各自的头衔。

货运大师

你精通装货，随时准备装运更多的货物。要是能找到买家的话，你连巨型猛犸象都敢运。



 计算放有至少一个货物方块的货舱零件总数。

小贴士：预留足够的货舱空间非常重要，但是你也需要在飞行时保持位置靠前，才不会错过装货的机会。牢记只有在装载的时候，你才能重新安放货物，所以最好把货物方块分散在各个货舱。当然，前提是你能确保飞船完整无损。

电力大师

你热爱护盾的嗡鸣、双管引擎的轰鸣以及双管火炮发热时的嘶嘶声。



 计算使用电池的零件（护盾、双管引擎和双管火炮）总数。

小贴士：电池零件不计入总数，但是电池越多，越能保证你的设备供电。

外星人之友

外星人都喜欢和你一起飞行，因为你深知外星人最喜欢的东西——隐私。



 计算飞船上每个外星人距离最近船舱的距离总和。

所谓的“最近船舱”，指的是通过管道以最少步数抵达的船舱。比如，在毗邻空格上的船舱距离为1，但前提是两者相连。如果不相连，那么这可能根本不是最近船舱。如果外星人必须通过一个其他零件才能抵达最近船舱，则距离视作2。以此类推。即便是空船舱也会被视作最近船舱。

小贴士：理想状态下，外星人彼此之间离得越远越好，离其他船舱也越远越好。

观光大师

银河之旅长路漫漫，为什么不能把它变成一种享受呢？只要在飞船上安装一些漂亮的全景窗，每个人都会想和你一起踏上旅程。



 计算能看得见风景且有船员居住的船舱总数。只要一个船舱至少有一个不与其他零件相邻的平滑面，那该船舱就能看得见风景。

注意：平滑面可以和空格相邻，即便该空格被零件包围。（天井虽然不及宇宙来的好看，但也勉强算是种风景。）有时候一个船舱原本看不到任何风景，但是在飞行期间，因为另一个零件丢失，也可以变成看得见风景的房间。起始舱四面都有连接口，所以永远不可能看得见风景。

工程大师

你不仅知道如何造船，还懂得如何在航行期间保持飞船的完整性。



 计算你的飞船拥有的零件总数。

提示：通常来说，最简单的计算方法其实是计算版图上空格的数量，看看谁的空格数最少，谁的零件总数就最多。除非这趟飞行极其惨烈。

走廊大师

你是一个先锋主义者，从不愿意向传统妥协。有些人觉得你疯了，在飞船上建造这么长的走廊。但有些人觉得你很潮。



 计算飞船上最长走廊的零件数。走廊零件指的是仅有1到2个连接口的零件。

小贴士：建造长走廊的一种方法是建造一条长长的触手。但是更好的方法是搭建一个环形走廊，让走廊的两端都与飞船相连。

第二次飞行

移除在第一次飞行中已经使用过的冒险卡。你可以把它们放回游戏盒。按正常游戏规则设置 II 级飞行，清空版图，所有零件全部牌面朝下放置。从第一次飞行中保留下来的东西只有你的头衔和星际币。

将你的头衔放在飞船版图的左上角，银色面朝上。在这次飞行中，你要努力保住你的头衔。

这次飞行结束时，不颁发最佳飞船形象奖，而是给所有成功保住头衔的玩家每人4个星际币奖励。所谓的“保住头衔”，指的是你成功完成飞行，且按你的

 **4** 头衔标准获得最高分。（只有完成飞行的飞船才能对比分数高低。即便是和其他玩家打成平手，也视作“保住头衔”。）你不会因为赢得其他玩家的头衔而获得星际币奖励。所有的玩家都继续保留各自的头衔，即便他们没能保住头衔。

所有成功保住头衔的玩家将头衔卡的金色面朝上放置。没能保住头衔的玩家继续保持银色面朝上。

第三次飞行

像之前一样，把使用过的冒险卡放回游戏盒，并设置下一次飞行，也就是III级飞行。

在第三次飞行中，上次没能保住头衔的玩家可以再试一次。

货运大师

你的飞船现在正式成为一艘“货船”。这就意味着你要受到更多烦死人的规定约束。恭喜你啦！



如果两个货舱彼此相邻，则这两个货舱都不能存放货物。即便这两个货舱没有相连，这一限制依然适用。

当然，如果其中一个货舱在后续游戏中丢失了，那么另一个货舱就可以正常使用了。

电力大师

安全监察员一直在调查你的飞船超负荷用电的问题，他们现在决定制定一份专门针对你的用电规范。



如果有一个零件和需要供能的零件（双管引擎、双管火炮或者护盾）直接相连，那么你不能在上面放置电池标记。比如，如果一个电池零件和一个双管引擎直接相连，那么在飞行开始前，该电池上不能放置任何电池标记。

外星人之友

你的好客之道让这些外星朋友非常满意，但它们也越来越得寸进尺。现在，生命维持系统必须满足特定的要求。



只有在所有的连接口都完美连接时，外星人生命维持系统才能正常运作。也就是说，如果生命维持系统的一侧是通用连接口，那么和它毗邻的另一侧也必须是通用连接口，否则生命维持系统就没有效果。

观光大师

因为你把货运做成了旅游，所以你的很多船员其实都是游客，但现在他们有不少安全上的担忧。



每当船舱出现一个裸露连接口，就会减少一个船舱可容纳人数。即有一

上次保住头衔的玩家现在有了金色头衔，金色头衔会给他们带来额外的限制。但是成功保住金色头衔的玩家将获得双倍奖励，并且把自己的名字写入卡车司机名人堂。

个裸露连接口的船舱只能住一个人，不能住外星人。

有多个裸露连接口的船舱不可以住人。另外，如果一个船舱在飞行期间多出一个裸露连接口，那么不管该船舱是否超员，都必须放弃船舱中的一名船员。（游客嘛，都比较神经质）

工程大师

他们都认为这次任务艰巨，打赌你肯定要翻车。但是不妨想象一下，当你再一次带着完好无损的飞船抵达终点时，他们的脸上会是什么表情。



造船期间，只有把两个零件放在预留区后，你才能开始向飞船版图添加零件。在所有人完成建造前，你不能使用这两个预留零件。这两个预留零件也不是随便添加的——至少要有5个面有连接口（我们说的当然是总数。是人人都知道四边形的零件没有5个面）。和正常玩法一样，你要在牌堆中找出两个零件，放在你的预留区。在你的预留区放满之前，你不能往飞船上添加任何零件，而且在造船期间，你不能使用预留区的零件。



当每位玩家（包含你在内）都建造完毕后，你才能潇洒地把这两个零件放进飞船剩余的空格中。如果你无法把预留零件添加到飞船上，则必须为未使用的零件板块支付赔偿：你需要为每一个有连接口的面支付一个星际币。然后将该零件板块放回桌子中央的零件堆中。



走廊大师

他们叫你不要建造长走廊，你还嘲笑他们。现在报应来了。



每当一个走廊零件被摧毁时，与它相连的走廊零件都会脱落。（这不是连锁反应，脱落并不代表被摧毁）。请注意，这一规则对于拥有三个或四个连接口的零件不适用。



6

在第二次飞行中，玩家要努力保住自己的头衔。成功保住银色头衔的玩家都将获得6个星际币。

×2

成功保住金色头衔的玩家将获得12个星际币。

旅行胜利

第三轮飞行结束后，玩家计算自己的星际币总数。和之前一样，只要有星际币，那就是赢家。如果你在此基础上成功保住了金色头衔，你也可以给自己取一个惊世骇俗的头衔。

星际币数量最多的玩家将被封为终极卡车司机。出现平手也无所谓。宇宙这么大，容得下区区几个终极卡车司机。



道路坎坷

对于新手司机来说，这款游戏可能有点难。但是在经历几次飞行后，你将会轻车熟路，并学会如何搭建更好的飞船，不仅能够毫发无伤地抵达终点，更能赚得钵满瓢盈。到了这时，你可能会开始怀旧，想念刚开始上路时被流星和海盗虐得体无完肤、拖着一个孤零零的船舱漂流至终点的岁月。

为了让你重拾这份心情，我们为你献上免费的迷你扩充包《道路坎坷》（现已上架，仅限数字版）。

这个迷你扩充包让你可以在飞行中加入一张或多张道路坎坷卡。这些随机加入的卡片不仅会给你带来全新的挑战，还将保证再次让你品尝到受虐的快感。

道路坎坷可以加入任意单人飞行模式和跨星际旅行模式。



VLAADA CHVÁTIL 游戏

艺术指导：Jakub Politzer

平面设计：Michaela Zaoralová

美术：Tomáš Kučerovský

Jakub Politzer

3D美术：Radim “Finder” Pech

制作：Vít Vodička

规则书作者：Jason Holt

项目管理：Jan Zvoniček

项目总监&游戏主测试：Petr Murmak

中文汉化：英语老师陈建国、荷蛋

中文校对：荷蛋、尔达、小天

平面设计：荷蛋、洪恩

感谢：夏侯伯宇、乌华、涛涛、motto

感谢原版游戏的测试员，是他们让我们能在2007年推出我们的首款桌游大作；感谢我们的app开发团队，是他们把这款游戏带入数字时代；也感谢这么多年来所有勇敢的卡车司机，是你们不辞辛劳地穿越无数的流星群和战斗区，将亿万计的纸板和虚拟管道安全送达终点。

特别感谢CGE的每一个人为这款全新版本的游戏付出心血，尤其感谢Míša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Víťa, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka, 还有 Tony。

感谢我们全新的游戏测试员，在第一版游戏诞生时还没有你们，那就是我们的孩子：Lukáš, Terezka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachí, Otík, Markétka, Vendelín。