

ΓΡΗΓΟΡΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Επιλέξτε ένα επίπεδο πτήσης.

Προετοιμάστε το ταμπλό πτήσης.

- Φτιάξτε 4 στοίβες καρτών περιπέτειας: 3 προσβάσιμες στοίβες στο κάτω μέρος του ταμπλό, 1 άγνωστη στοίβα στο πάνω μέρος.
- Κάθε παίκτης τοποθετεί μια ρουκέτα στο χώρο παρκαρίσματος.

Προετοιμάστε τα ταμπλό σκάφους.

- Η αρχική καμπίνα τοποθετείται στη σημειωμένη θέση.
- Η ρουκέτα προσγειώσης σε πλανήτη, τοποθετείται στην πάνω αριστερή γωνία.

Ανακατέψτε τα πλακίδια εξαρτημάτων κλειστά.

Πείτε «Πάμε!» και ξεκινήστε το χρονόμετρο στο ταμπλό πτήσης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Επιλέξτε και ανοίξτε πλακίδια.

Παίρνετε ένα μόνο πλακίδιο κάθε φορά, χρησιμοποιώντας ένα χέρι.

Αν ήταν κλειστό, φέρτε το μέχρι το ταμπλό σας πριν το ανοίξετε.

Αποφασίστε τι θα κάνετε με το πλακίδιο:

- Προσθέστε το στο σκάφος σας (το σκάφος σας πρέπει να είναι πάντα συμπαγές).
- Καπαρώστε το για αργότερα. (Μπορείτε να κρατάτε καπαρωμένα έως 2 πλακίδια).
- Επιστρέψτε το ανοιχτό στον σωρό στο κέντρο του τραπέζιού.

Τα καπαρωμένα πλακίδια σας μπορούν να προστεθούν στο σκάφος σας, όχι όμως να επιστραφούν. (Θα υποστείτε ποινή για πλακίδια που καπαρώσατε και δεν χρησιμοποιήσατε).

Μπορείτε να αλλάξετε γνώμη για το τελευταίο πλακίδιο που πήρατε, μέχρι να πάρετε ένα νέο πλακίδιο ή μια στοίβα καρτών περιπέτειας.

Δείτε τις κάρτες περιπέτειες.

Οποιαδήποτε στιγμή αφού έχετε προσθέσει τουλάχιστον ένα πλακίδιο στο σκάφος σας, μπορείτε να δείτε τις στοίβες των καρτών περιπέτειας. (Όχι όμως τη στοίβα στην κορυφή του ταμπλό).

Δείτε μόνο μια στοίβα τη φορά. Δεν μπορείτε να προσθέσετε πλακίδια ενώ κοιτάτε κάρτες.

Γυρίστε το χρονόμετρο.

Όταν τελειώσει ο χρόνος, οποιοσδήποτε μπορεί να γυρίσει το χρονόμετρο στην επόμενη θέση, εκτός...

ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εκπαιδευτική πτήση. Ο καλύτερος τρόπος για να μάθετε το παιχνίδι. Μαθαίνετε παίζοντας, καθώς διαβάσετε τις σελίδες 4-15 των κανόνων.

Πτήση επιπέδου I, επιπέδου II ή επιπέδου III. Το πλήρες παιχνίδι. Γρήγορο και συναρπαστικό. Λεπτομέρειες στις σελίδες 16-20. Όλοι οι κανόνες καλύπτονται και στον Γρήγορο Οδηγό Αναφοράς.

Για να γυρίσετε το χρονόμετρο στην τελευταία θέση, πρέπει να έχετε ολοκληρώσει την κατασκευή.

Ολοκλήρωση της κατασκευής.

Μπορείτε να ολοκληρώσετε την κατασκευή οποιαδήποτε στιγμή. Δεν είναι υποχρεωτικό να γεμίσετε όλα τα τετράγωνα.

Για να δείξετε ότι τελειώσατε, τοποθετήστε την ρουκέτα σας σε μια από τις ελεύθερες θέσεις εκκίνησης στο ταμπλό πτήσης.

Όταν ολοκληρώσετε την κατασκευή, δεν μπορείτε να προσθέσετε εξαρτήματα ή να δείτε κάρτες.

Αν ο χρόνος τελειώσει και το χρονόμετρο βρίσκεται στην τελευταία θέση, πρέπει να σταματήσετε την κατασκευή και αμέσως να διεκδικήσετε μια θέση εκκίνησης.

ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΠΤΗΣΗ

Ελέγξτε για λάθη.

- Οι συνδέσεις ενός σωλήνα δεν πρέπει να είναι δίπλα σε συνδέσεις δυο σωλήνων.
- Οι λείες πλευρές δεν πρέπει να είναι δίπλα σε συνδέσεις.
- Ένας κινητήρας πρέπει να δείχνει προς το πίσω μέρος του σκάφους. Δεν πρέπει να υπάρχει εξάρτημα στο τετράγωνο πίσω από την εξάτμιση.
- Ένα κανόνι δεν πρέπει να έχει εξάρτημα στο τετράγωνο μπροστά από την κάννη του.
- Το σκάφος σας πρέπει να είναι συμπαγές.
- Κανένα εξάρτημα δεν πρέπει να βρίσκεται εκτός της περιοχής κατασκευής.

Όλα τα λάθη πρέπει να διορθωθούν αφαιρώντας πλακίδια μέχρι το σκάφος να είναι νόμιμο. Κάποια πλακίδια μπορεί να φύγουν. Όλα αυτά τα πλακίδια, μαζί με όσα καπαρωμένα ξέμειναν, θεωρούνται εξαρτήματα που χάθηκαν κατά τη διαδρομή.

Προσθέστε μπαταρίες και πλήρωμα.

- Τοποθετήστε σε κάθε συσσωρευτή ενέργειας τον αριθμό των δεικτών μπαταρίας που φαίνονται.
- Η αρχική καμπίνα σας πρέπει να φιλοξενήσει 2 ανθρώπους.
- Κάθε άλλη καμπίνα φιλοξενεί 2 ανθρώπους ή 1 εξωγήνιο. Μπορείτε να επιλέξετε έναν εξωγήνιο μόνο αν η καμπίνα συνδέεται με αντίστοιχο σύστημα υποστήριξης ζωής.
- Δεν μπορείτε να έχετε περισσότερους από 1 εξωγήνιο από κάθε χρώμα.

Ο ηγέτης ανακατεύει την τράπουλα περιπέτειας.

Η κάρτα στην κορυφή πρέπει να ταιριάζει με το επίπεδο της πτήσης.

Διαγαλαξιακό Ταξίδι. Ο πιο επικός τρόπος να παίξετε – τρεις διαδοχικές πτήσεις με αυξανόμενη δυσκολία. Κανόνες στις σελίδες 21-24. Οδηγός για τους τίτλους στις σελίδες 22 και 23.

Δύσκολοι Δρόμοι. Δωρεάν μίνι-επέκταση για να κατεβάσετε. Κάνει κάθε πτήση* δυσκολότερη, πιο προκλητική, και πιο διασκεδαστική. Δείτε στο cge.as/gterr.

*Οκ, ίσως να μην είναι καλή ιδέα για την εκπαιδευτική πτήση.

ΠΤΗΣΗ

Ο ηγέτης ανοίγει την πρώτη κάρτα περιπέτειας. Οι παίκτες την εφαρμόζουν. Κατόπιν ο ηγέτης ανοίγει την επόμενη κάρτα, κ.ο.κ. Η πτήση συνεχίζεται μέχρι να εφαρμοστεί και η τελευταία κάρτα.

Όταν οι παίκτες δρουν **με τη σειρά**, αυτό σημαίνει τη σειρά των ρουκετών τους στο ταμπλό πτήσης. Αυτή η σειρά μπορεί να αλλάζει κατά τη διάρκεια της πτήσης.

ΧΑΝΟΝΤΑΣ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ

Όταν οι βολές κανονιών, τα σαμποτάζ ή οι μετεωρίτες **καταστρέφουν** ένα εξάρτημα, αφαιρέστε το. Όσα εξαρτήματα δεν συνδέονται πλέον με το σκάφος σας **φεύγουν**. Τοποθετήστε όλα αυτά στα σκάρτα σας. Είναι εξαρτήματα που **χάθηκαν** κατά τη διαδρομή.

Αν το σκάφος σας κοπεί σε κομμάτια, εσείς αποφασίζετε με ποιο κομμάτι θα συνεχίσετε να πετάτε. Τα υπόλοιπα εξαρτήματα φεύγουν.

ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΟΝΤΑΣ



Αν ισχύει κάποια από αυτές τις συνθήκες, πρέπει να εγκαταλείψετε:

- Έχετε μηδέν δύναμη κινητήρων σε Διάστημα.
- Το σκάφος σας δεν έχει ανθρώπους μέλη πληρώματος.
- Ο ηγέτης σας έχει προσπεράσει κατά έναν ολόκληρο γύρο.


Ελέγξτε γι' αυτές τις συνθήκες μόνο αφού ολοκληρωθεί η εφαρμογή της τρέχουσας κάρτας περιπέτειας. Μπορείτε επίσης να εγκαταλείψετε εθελοντικά στο τέλος μιας περιπέτειας, πριν ανοιχτεί η επόμενη κάρτα.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΤΗΣΗΣ


Όταν εφαρμοστεί και η τελευταία κάρτα, οι παίκτες κερδίζουν βραβεία και πληρώνουν ποινές σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα:

	Παίκτες που τερμάτισαν ...	Παίκτες που εγκατέλειψαν...
	παίρνουν βραβείο για τελική κατάταξη.	δεν παίρνουν βραβείο.
	ανταγωνίζονται για τίτλους Ταξιδιού ή το ωραιότερο* σκάφος.	παραλείπονται στον ανταγωνισμό.
	πουλάνε εμπορεύματα στην πλήρη τιμή τους.	πουλάνε εμπορεύματα στην μισή τιμή, με στρογγύλευση προς τα πάνω.
	πληρώνουν για χαμένα εξαρτήματα.	πληρώνουν για χαμένα εξαρτήματα.

* ωραιότερο = λιγότερες εκτεθειμένες συνδέσεις.
Όλα τα ισόπαλα σκάφη παίρνουν το βραβείο.

 **Φορτώστε εμπορεύματα.** Οι κόκκινοι κύβοι μπορούν να φορτωθούν μόνο σε κόκκινο κοντέινερ. Οι υπόλοιποι κύβοι μπορούν να φορτωθούν σε οποιοδήποτε κοντέινερ. Όταν φορτώνετε, μπορείτε επίσης να ξεσκάρταρετε οποιαδήποτε εμπορεύματα και να αναδιατάξετε εμπορεύματα στα κοντέινερ σας. Αν η τράπεζα δεν έχει αρκετούς κύβους, οι μη διαθέσιμοι κύβοι δεν μπορούν να φορτωθούν.

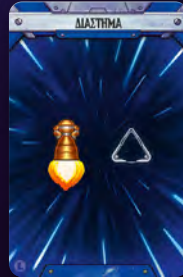
 **Κερδίστε νομίσματα.** Απλά πάρτε τα από την τράπεζα. Είναι δικά σας τώρα.

 **Χάστε εμπορεύματα.** Χάνετε πρώτα τα πιο πολύτιμα εμπορεύματα σας. Αν ξεμείνετε από εμπορεύματα, χάνετε τις μπαταρίες. Αν ξεμείνετε από μπαταρίες... ε, τίποτα δεν συμβαίνει.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Πλανήτες. Με τη σειρά, κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει ένα πλανήτη και να τοποθετήσει εκεί την άλλη του ρουκέτα. Όταν ένας πλανήτης επιλεγεί, κανένας άλλος δεν μπορεί να προσγειωθεί εκεί. Οι παίκτες που προσγειώθηκαν φορτώνουν εμπορεύματα με τη σειρά. Κατόπιν χάνουν ημέρες πτήσης με αντίστροφη σειρά.



Διάστημα. Με τη σειρά, κάθε παίκτης δηλώνει τη δύναμη κινητήρων του και αμέσως μετακινείται προς τα εμπρός τόσες άδειες θέσεις. (Αγνοήστε και μην υπολογίσετε τις ρουκέτες που προσπεράσατε). Κατόπιν, όποιος παίκτης δεν δήλωσε μια θετική δύναμη κινητήρων πρέπει να εγκαταλείψει την πτήση.



Βροχή Μετεωριτών. Ο ηγέτης ρίχνει δυο ζάρια για κάθε μετεωρίτη, με τη σειρά που φαίνονται στην κάρτα. Ο μετεωρίτης χτυπάει το πρώτο πλακίδιο που συναντάει στη γραμμή ή την στήλη που ήρθε. Όλοι οι παίκτες επηρεάζονται ταυτόχρονα.

Ένας μικρός μετεωρίτης που χτυπάει μια λεία πλευρά αναπηδά πάνω της.

Ένας μικρός μετεωρίτης που χτυπάει μια εκτεθειμένη σύνδεση καταστρέφει το εξάρτημα, εκτός και αν τον σταματήσει μια ασπίδα.



Ένας μεγάλος μετεωρίτης θα καταστρέφει το εξάρτημα προς το οποίο κινείται εκτός και αν χτυπηθεί από κανόνι που τον σημαδεύει.



Τα κανόνια που σημαδεύουν μπροστά μπορούν να ανατινάξουν μεγάλους μετεωρίτες μόνο στη στήλη τους.

Τα κανόνια που σημαδεύουν στο πλάι ή πίσω μπορούν να ανατινάξουν μεγάλους μετεωρίτες στην ίδια ή την διπλανή γραμμή ή στήλη.



Χάστε ημέρες πτήσης για να κερδίσετε βραβείο.

Αν επιλέξετε να πάρετε το βραβείο της περιπέτειας, θα χάσετε ημέρες πτήσης. Μετακινήστε τη ρουκέτα σας προς τα πίσω τις ανάλογες άδειες θέσεις (προσπερνάτε τις άλλες ρουκέτες). Αν πολλοί παίκτες χάσουν ημέρες στην ίδια κάρτα, αυτοί που είναι πιο πίσω οπισθοχωρούν πρώτοι.



Χάστε ημέρες πτήσης ως ποινή. Όπως παραπάνω, εκτός από το ότι δεν έχετε επιλογή.



Χάστε πλήρωμα. Εσείς αποφασίζετε αν θα δώσετε εξωγήινους ή αστροναύτες και από ποιες καμπίνες.



Εχθροί. Με την σειρά, κάθε παίκτης δηλώνει την δύναμη κανονιών του και την συγκρίνει με την δύναμη του εχθρού.

Ο εχθρός νικάει: Ο παίκτης υφίσταται την ποινή. Ο εχθρός προχωράει στον επόμενο παίκτη (αν η ποινή είναι βολές κανονιού, ρίξτε για όλους τους επηρεαζόμενους παίκτες ταυτόχρονα, όταν θα ξέρετε ποιος θα υποστεί ποινή).

Ισοπαλία: Ο εχθρός προχωράει στον επόμενο παίκτη (καμία ποινή, κανένα βραβείο).

Ο παίκτης νικάει: ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να χάσει τις ημέρες πτήσης για να κερδίσει το βραβείο. Ότι κι αν αποφασίσει, ο εχθρός δεν συνεχίζει σε επόμενο παίκτη.



Εγκαταλελειμμένο σκάφος. Με τη σειρά, κάθε παίκτης που έχει αρκετό πλήρωμα αποφασίζει αν θα πάρει το βραβείο. Μόνο ένας παίκτης μπορεί να το πάρει. Αυτός ο παίκτης πρέπει να δώσει τον απαιτούμενο αριθμό μελών πληρώματος και να χάσει ημέρες πτήσης.



Αστερόσκοπη. Με ανάποδη σειρά, κάθε παίκτης μετράει τις εκτεθειμένες συνδέσεις του και οπισθοχωρεί τόσες ημέρες πτήσης.



Επιδημία. Αφαιρέστε 1 μέλος πληρώματος (άνθρωπο ή εξωγήινο) από κάθε καμπίνα που συνδέεται με μια άλλη κατελιγμένη καμπίνα.

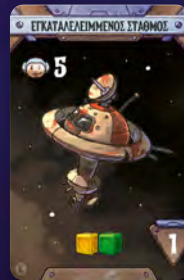


Πολεμική Ζώνη. Μια Πολεμική Ζώνη έχει τρεις γραμμές, που αξιολογούνται από πάνω προς τα κάτω. Σε κάθε γραμμή, οι παίκτες συγκρίνουν μια παράμετρο (μέγεθος πληρώματος, δύναμη κινητήρων, δύναμη κανονιών). Όταν αποφασίζουν αν θα χρησιμοποιήσουν μπαταρίες, αποφασίζουν με την σειρά.

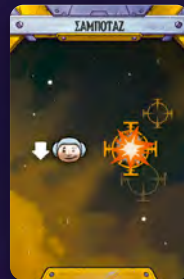
Ο παίκτης με την χαμηλότερη τιμή στην αξιολογούμενη παράμετρο υφίσταται την ποινή (απώλεια ημερών πτήσης, απώλεια πληρώματος, βολή κανονιού, ή απώλεια εμπορευμάτων). Αν κάποιοι παίκτες ισοβαθούν στην χαμηλότερη τιμή αυτός που βρίσκεται πιο μπροστά είναι αυτός που θα υποστεί την ποινή.

Σημειώστε ότι μια απώλεια ημερών σε μια γραμμή μπορεί να αλλάξει την σειρά των παικτών για την αξιολόγηση των άλλων γραμμών.

Αγνοήστε τις Πολεμικές Ζώνες αν έχει μείνει μόνο ένας παίκτης στην πτήση.



Εγκαταλελειμμένος Σταθμός. Με τη σειρά, κάθε παίκτης που έχει αρκετό πλήρωμα αποφασίζει αν θα πάρει το βραβείο. Μόνο ένας παίκτης μπορεί να το πάρει. Αυτός ο παίκτης χάνει ημέρες πτήσης (αλλά δεν χάνει πλήρωμα).



Σαμποτάζ. Ο παίκτης με τα λιγότερα μέλη πληρώματος σαμποτάρεται. Αν υπάρχει ισοβαμία ως προς τα λιγότερα μέλη, αυτός που βρίσκεται πιο μπροστά στη σειρά σαμποτάρεται.

Ο σαμποταρισμένος παίκτης ρίχνει 2 ζάρια για να καθορίσει μια στήλη και μετά 2 ζάρια για να καθορίσει μια γραμμή. Το εξάρτημα σε αυτή την τοποθεσία καταστρέφεται.

Αν η πρώτη προσπάθεια αστοχήσει, ρίξτε ξανά. Αν και η δεύτερη αστοχήσει, ρίξτε ξανά. Αν και η τρίτη αστοχήσει, δεν συμβαίνει τίποτα.

Αγνοήστε το Σαμποτάζ αν μόνο ένας παίκτης έχει μείνει στην πτήση.

Μετρήστε το πλήρωμα. Μην ξεχνάτε ότι οι εξωγήινοι είναι πλήρωμα.

Μετρήστε δύναμη κανονιών. Τα μονά κανόνια δίνουν +1 αν σημάδευσαν προς τα εμπρός ή +½ αν όχι. Τα διπλά κανόνια δίνουν +2 αν σημάδευσαν προς τα εμπρός ή +1 αν όχι, με την προϋπόθεση ότι θα ξοδέψατε μια μπαταρία. Οι μοβ εξωγήινοι δίνουν +2, μόνο όμως αν η δύναμη είναι ήδη πάνω από το 0.

Μετρήστε δύναμη κινητήρων. Οι μονοί κινητήρες δίνουν +1. Οι διπλοί κινητήρες δίνουν +2 με την προϋπόθεση ότι θα ξοδέψατε μια μπαταρία. Οι καφέ εξωγήινοι δίνουν +2, μόνο όμως αν η δύναμη είναι ήδη πάνω από το 0.

Σημείωση: Δεν μπορείτε να επιλέξετε να μην χρησιμοποιήσετε εξωγήινους, μονά κανόνια και μονούς κινητήρες.

Συγκρίνετε μια παράμετρο. Με τη σειρά, οι παίκτες μετράνε και δηλώνουν πλήρωμα, δύναμη κανονιών ή δύναμη κινητήρων. Όποιος έχει την μικρότερη τιμή υφίσταται ποινή. Αν κάποιοι παίκτες ισοβαθούν για την μικρότερη ποινή, αυτός που προηγείται είναι αυτός που θα υποστεί την ποινή.

Μικροί Μετεωρίτες. Αναπηδούν στις λείες πλευρές, μπορούν να μπλοκαριστούν από ασπίδα.

Μεγάλοι Μετεωρίτες. Η μόνη άμυνα είναι να τους πυροβολήσετε με ένα κανόνι (δείτε στη διπλανή σελίδα).

Ελαφρά βολή κανονιού. Μπορεί να μπλοκαριστεί από μια ασπίδα.

Βαριά βολή κανονιού. Δεν υπάρχει άμυνα.

ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟΥ

ΚΑΜΠΙΝΑ ΠΛΗΡΩΜΑΤΟΣ



Πριν την απογείωση, γεμίστε κάθε καμπίνα πλήρωματος με 2 αστροναύτες ή 1 εξωγήινο. Ένας εξωγήινος μπορεί να προστεθεί μόνο αν ένα σύστημα υποστήριξης ζωής του αντιστοίχου χρώματος είναι συνδεδεμένο με την καμπίνα.

ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΜΠΙΝΑ



Η αρχική σας καμπίνα είναι σαν μια κανονική καμπίνα πλήρωματος από κάθε άποψη, εκτός του ότι δεν μπορεί ποτέ να φιλοξενησει έναν εξωγήινο.

ΚΑΝΟΝΙΑ



Ένα κανόνι δεν πρέπει να έχει ένα εξάρτημα στο τετράγωνο μπροστά από την κάννη του.



Για την δύναμη κανονιών, τα μονά κανόνια που σημαδεύουν μπροστά δίνουν +1. Τα διπλά κανόνια που σημαδεύουν μπροστά είναι +2, αλλά μόνο αν ξοδέψουν ένα δείκτη μπαταρίας. Τα κανόνια που σημαδεύουν στο πλάι ή πίσω δίνουν την μισή τιμή.

Τα κανόνια μπορούν επίσης να πυροβολήσουν μεγάλους μετεωρίτες.

ΚΙΝΗΤΗΡΕΣ



Ένας κινητήρας πρέπει να δείχνει προς το πίσω μέρος του σκάφους. Δεν πρέπει να υπάρχει εξάρτημα στο τετράγωνο πίσω από την εξάτμισή του.



Όταν δηλώνετε δύναμη κινητήρων, οι μονοί κινητήρες δίνουν +1. Οι διπλοί κινητήρες δίνουν +2, αλλά μόνο αν ξοδέψουν ένα δείκτη μπαταρίας.

ΑΣΠΙΔΕΣ



Οι ασπίδες προστατεύουν το σκάφος σε δυο πλευρές. Μπορούν να αμυνθούν ενάντια σε μικρούς μετεωρίτες και ελαφρά βολή κανονιού (όμως πληρώνετε ένα δείκτη μπαταρίας για κάθε χρήση). Δεν προστατεύουν το σκάφος από μεγάλους μετεωρίτες ή βαριά βολή κανονιού.

ΤΟ ΔΙΑΓΑΛΑΞΙΑΚΟ ΤΑΞΙΔΙ

Προετοιμασία: Τυχαία επιλέξτε τόσους τίτλους όσοι είναι οι παίκτες. Η περιγραφή τους είναι στη σελίδα 22 των κανόνων.

Πτήση επιπέδου I: Αντί για το βραβείο ωραιότερου σκάφους, μετρήστε βαθμολογίες για κάθε τίτλο. Βαθμολογήστε μόνον όσους ολοκλήρωσαν την πτήση. Όλοι οι παίκτες με την καλύτερη βαθμολογία κερδίζουν 2 νομίσματα, αλλά ο τίτλος πηγαίνει σε αυτόν που βρίσκεται πιο μπροστά. Αν όλοι οι παίκτες έχουν βαθμολογία 0, κανένας δεν παίρνει νομίσματα, αλλά ο ηγέτης παίρνει τον τίτλο.

Μοιράστε τίτλους: Με την σειρά, όλοι οι παίκτες με πολλούς τίτλους πρέπει να επιλέξουν ένα για να κρατήσουν. Δώ-

ΑΜΠΑΡΙΑ ΦΟΡΤΙΟΥ



Κάθε κοντέινερ χωράει 1 κύβο εμπορευμάτων. Τα άσπρα κιβώτια δεν δέχονται κόκκινους κύβους. Τα κόκκινα κιβώτια δέχονται κύβους οποιουδήποτε χρώματος.

Όταν φορτώνετε εμπορεύματα, όλοι οι κύβοι μπορούν να αναδιαταχθούν ή ακόμα και να ξεσκαρταριστούν για να ελευθερώσετε χώρο. Αυτή είναι η μόνη στιγμή που μπορείτε να τα αναδιατάξετε.

ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ



Πριν την απογείωση, γεμίστε κάθε συσσωρευτή ενέργειας με τον εικονιζόμενο αριθμό δεικτών μπαταρίας. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, πρέπει να ξοδεύετε 1 δείκτη μπαταρίας κάθε φορά που χρησιμοποιείτε μια ασπίδα, ένα διπλό κανόνι, ή ένα διπλό κινητήρα.

ΕΞΩΓΗΙΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΖΩΗΣ



Όταν προετοιμάζεστε για την απογείωση, μπορείτε να τοποθετήσετε 1 εξωγήινο σε μια καμπίνα αντί για 2 ανθρώπους αστροναύτες.

Η καμπίνα του εξωγήινου πρέπει να συνδέεται με ένα εξωγήινο σύστημα υποστήριξης ζωής του ίδιου χρώματος.



Αν το χάσετε, χάνετε και τον εξωγήινο.

Το σκάφος σας μπορεί να έχει το πολύ έναν εξωγήινο από κάθε χρώμα.

Δεν μπορείτε να φιλοξενήσετε έναν εξωγήινο στην αρχική σας καμπίνα.

Οι εξωγήινοι θεωρούνται πλήρωμα. Όμως, πρέπει να εγκαταλείψετε, αν το σκάφος σας χάσει και τον τελευταίο άνθρωπο μέλος του πλήρωματος.

Ο καφέ εξωγήινος σας δίνει +2 δύναμη κινητήρων, όμως μόνο αν ήδη έχετε δύναμη πάνω από το 0.

Ο μοβ εξωγήινος σας δίνει +2 δύναμη κανονιών, όμως μόνο αν ήδη έχετε δύναμη πάνω από το 0.

ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



Αυτά δεν έχουν κάποια ιδιότητα, πέραν του ότι συγκρατούν ο σκάφος σας ώστε να είναι συμπαγές.

στε τους υπόλοιπους σε παίκτες χωρίς κανένα τίτλο, όπως θέλετε. Όλοι έχουν 1 τίτλο, τον οποίο κρατάνε μέχρι το τέλος του Ταξιδιού.

Πτήση επιπέδου II: Για να υπερασπιστείτε τον τίτλο σας, ολοκληρώστε την πτήση με τη μεγαλύτερη βαθμολογία στον τίτλο σας (ή ισοβαθήστε με την καλύτερη βαθμολογία. Υπολογίζονται μόνο οι παίκτες που τερμάτισαν). Οι παίκτες που υπερασπίστηκαν κερδίζουν 4 νομίσματα και γυρίζουν τον τίτλο τους στη χρυσή πλευρά.

Πτήση επιπέδου III: Οι παίκτες με ασημένιους τίτλους και πάλι προσπαθούν να υπερασπιστούν όπως πριν. Οι παίκτες με χρυσούς πρέπει να πετάξουν με τους περιορισμούς της σελίδας 23. Οποιος υπερασπιστεί κερδίζει 6 νομίσματα για τον ασημένιο ή 12 νομίσματα για τον χρυσό τίτλο.