

GUIDA RAPIDA

PREPARAZIONE

Scegli il livello di volo.

Preparazione della plancia di volo.

- Crea 4 pile di carte avventura sulla plancia di volo: 3 predicibili in basso e 1 ignota in alto.
- Ogni giocatore piazza un razzo segna-rotta nello stallo.

Preparazione della plancia nave di ciascun giocatore.

- Piazza la cabina di partenza sullo spazio corrispondente.
- Piazza un razzo segna-sbarco nell'angolo in alto a sinistra.

Mescola le tessere componente a faccia in giù.

Di' "Via!" e fai partire la clessidra sulla plancia di volo.

ASSEMBLAGGIO

Scegli e rivela le tessere.

Prendi solo una tessera alla volta, usando una sola mano.

Se era a faccia in giù, portala fino alla tua plancia nave prima di guardarla.

Decidi cosa fare con la tessera:

- Agganciala alla nave (la tua nave deve sempre essere tutta connessa).
- Prenotala per dopo (puoi conservare solo 2 tessere alla volta sulla tua plancia nell'angolo in alto a destra).
- Rimettila a faccia in su nel mucchio al centro del tavolo.

Le tue tessere prenotate possono essere agganciate alla tua nave, ma non rimesse nella pila (subirai una penalità alla fine del volo se non sarai riuscito ad agganciarle alla tua nave).

Puoi spostare o ruotare l'ultima tessera che hai preso, solo fintanto che non prendi una nuova tessera o non guardi una pila di carte avventura.

Dai un'occhiata alle carte avventura.

In qualsiasi momento, dopo aver agganciato almeno una tessera alla nave, puoi guardare le pile predicibili di carte avventura (quindi tutte eccetto la pila in alto sulla plancia di volo).

Puoi guardare solo una pila alla volta. Non puoi agganciare tessere mentre guardi le carte.

Capovolgì la clessidra.

Una volta scaduto il tempo, chiunque può capovolgere la clessidra sullo spazio successivo, ad eccezione...

dello spazio finale. Per farlo devi aver terminato l'assemblaggio.

Completare l'assemblaggio.

Puoi terminare l'assemblaggio in qualsiasi momento. Non è necessario riempire tutte le caselle.

Per dimostrare che hai finito, piazza il tuo razzo segna-rotta su uno degli spazi di partenza liberi della plancia di volo.

Una volta che hai terminato l'assemblaggio, non puoi più agganciare componenti alla nave o guardare le carte.

Se la clessidra sullo spazio finale si esaurisce, sei obbligato e terminare l'assemblaggio e piazzare immediatamente il tuo razzo segna-rotta su uno spazio di partenza.

CONTROLLO VISUALE

Controlla gli errori.

- I connettori singoli non devono essere connessi a connettori doppi.
- I lati lisci non devono essere adiacenti a connettori.
- Ogni motore deve puntare verso il retro della nave: non devono esserci componenti sulla casella immediatamente dietro al suo scarico.
- Ogni cannone non deve avere componenti piazzati nella casella immediatamente davanti alla sua bocca.
- La tua nave deve essere interamente connessa (niente tronconi separati).
- Nessun componente può essere piazzato al di fuori dell'area di assemblaggio.

Tutti gli errori devono essere corretti rimuovendo tessere fino a quando la nave non diventerà conforme alle regole di assemblaggio. Altre tessere potrebbero volar via. Tutte queste tessere, insieme a quelle prenotate e non piazzate, si aggiungono al computo dei componenti persi lungo la rotta.

Aggiungi le batterie e l'equipaggio.

- Metti su ogni vano batteria i segnalini batteria indicati.
- Metti 2 umani nella tua cabina di partenza.
- Metti in ogni altra cabina 2 umani o 1 alieno. Puoi scegliere un alieno solo se la cabina è interconnessa ad un modulo di supporto vitale del corrispondente colore.
- La tua nave non può ospitare più di 1 alieno per ciascun colore.

Il leader mescola il mazzo avventura.

La carta in cima al mazzo deve corrispondere al livello di volo.

MODALITÀ DI GIOCO

Volo di prova. Il modo migliore per imparare il gioco. Impara giocando mentre leggi le pagine 4-15.

Volo singolo di livello I, livello II o livello III. Il gioco completo. Veloce ed emozionante. Spiegazione dettagliata alle pagine 16-20. Tutte le regole sono trattate anche in questa Guida rapida.

Trasvolata Intergalattica. Il modo più epico di giocare: tre voli consecutivi con sfide crescenti. Regole alle pagine 21-24. Legenda dei titoli dei camionisti alle pagine 22 e 23.

Strade Accidentate. Mini-espansione scaricabile gratuitamente. Rende ogni volo * più duro, più impegnativo e più divertente. Vedi cge.as/gterr.

* Ok, forse non è una buona idea per il volo di prova.

IL VOLO

Il leader rivela la prima carta avventura. I giocatori la risolvono. Quindi il leader rivela la carta successiva e così via. Il volo continua fino a quando non viene risolta l'ultima carta.

Ogni volta che i giocatori agiscono **in ordine di rotta**, seguono l'ordine dei rispettivi razzi lungo la rotta presente sulla plancia di volo. L'ordine di rotta può cambiare durante il volo.

PERDERE COMPONENTI

Quando le cannonate, il sabotaggio o i meteoriti **distruggono** un componente, rimuovilo. Tutti i componenti non più connessi alla tua nave **volano via**. Piazza tutti questi componenti nella tua pila degli scarti. Sono tutti componenti considerati **persi** lungo la rotta.

Se la tua nave si spezza in più tronconi, decidi con quale di essi continuare il viaggio. Tutti gli altri componenti volano via.

ABBANDONARE LA CORSA

Sei obbligato ad abbandonare la corsa se si verifica uno dei seguenti casi:

- La tua potenza motrice in corrispondenza di uno **Spazio Aperto** è zero.
- L'equipaggio della tua nave non conta più alcun umano.
- Il leader ti ha doppiato sulla rotta.


Controlla queste condizioni solo dopo che la corrente carta avventura è stata completamente risolta. Puoi anche scegliere di abbandonare la corsa volontariamente alla fine di un'avventura, prima che venga rivelata la carta successiva.

FINE DEL VOLO


Una volta risolta l'ultima carta avventura, i giocatori guadagnano ricompense e pagano penalità in base alla seguente tabella:


	I giocatori che hanno completato il volo...	I giocatori che hanno abbandonato la corsa...
	Ottongono la ricompensa per l'ordine di arrivo.	Non ottengono ricompense.
	Competono per i Titoli o per la nave più bella*.	Non prendono parte alla competizione.
	Vendono le merci a prezzo pieno.	Vendono le merci a metà del prezzo, arrotondato per eccesso.
	Pagano per i componenti persi.	Pagano per i componenti persi.

* La più bella = minor numero di connettori esposti. Tutte le navi a pari merito ricevono la ricompensa.

 **Caricare le merci.** I cubetti rossi possono essere caricati solo negli scomparti rossi.

Gli altri cubetti possono andare in qualsiasi scomparto. Quando carichi, puoi anche scaricare delle merci e/o ridistribuirle fra i tuoi scomparti. Se in banca non ci sono cubetti sufficienti, i cubetti non disponibili non possono essere caricati.

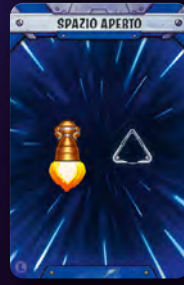
 **Guadagnare crediti.** Semplicemente prendili dalla banca. Ora sono tuoi.

 **Perdere merci.** Perdi prima le tue merci più preziose. Se finisci le merci, perdi le batterie. Se finisci le batterie... beh, non succede nient'altro.

CARTE AVVENTURA



Pianeti. In ordine di rotta, ogni giocatore può decidere di atterrare su un pianeta, contrassegnandolo col proprio razzo segna-sbarco. Una volta occupato un pianeta, nessun altro può atterrarvi. I giocatori che sono atterrati caricano le merci in ordine di atterraggio; dopodiché perdono giorni di volo in ordine inverso di rotta.



Spazio aperto. In ordine di rotta, ogni giocatore dichiara la propria potenza motrice e avanza immediatamente di altrettanti spazi vuoti (saltando e non contando i razzi sorpassati). I giocatori che non hanno dichiarato una potenza motrice maggiore di 0 devono abbandonare la corsa.



Pioggia di meteoriti. Il leader tira due dadi per ogni meteorite, nell'ordine indicato sulla carta. Il meteorite colpisce la prima tessera che incontra nella riga o nella colonna indicata. Tutti i giocatori sono colpiti contemporaneamente.

Un piccolo meteorite che colpisce un bordo liscio rimbalzerà.

Un piccolo meteorite che colpisce un connettore esposto


distrugerà il componente a meno che non venga neutralizzato da uno scudo.




Un grosso meteorite distruggerà il componente verso cui si sta dirigendo a meno che non venga colpito da un cannone puntato contro di esso.


I cannoni puntati in avanti possono solo far esplodere i grossi meteoriti nella loro colonna.


I cannoni che puntano lateralmente e dietro possono far esplodere grossi meteoriti nella stessa riga o colonna o in quelle adiacenti.

 **Perdere giorni di volo per ottenere una ricompensa.**

Se scegli di prendere la ricompensa dell'avventura, perderai giorni di volo. Arretra il tuo razzo segna-rotta di altrettanti spazi vuoti (salta gli altri razzi). Se più giocatori devono perdere giorni di volo per la stessa carta, risolvono l'arretramento in ordine inverso di rotta.

 **Perdere giorni di volo per penalità.** Come sopra, tranne per il fatto che non hai scelta.

 **Perdita di equipaggio.** Decidi tu se rinunciare agli alieni o agli umani e da quali cabine.

 **Calcolare l'equipaggio.** Non dimenticare che gli alieni sono membri dell'equipaggio.

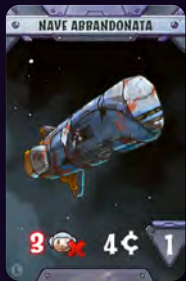


Nemici. In ordine di rotta, ogni giocatore dichiara la propria potenza di fuoco e la confronta con quella del nemico.

Il nemico vince: il giocatore subisce la penalità. Il nemico attacca il giocatore successivo (se la penalità sono cannonate, si usa lo stesso tiro di dadi per tutti i giocatori che devono subire la penalità).

Pareggio: il giocatore non subisce penalità e non ottiene ricompense. Il nemico attacca il giocatore successivo.

Il giocatore vince: il giocatore può scegliere di perdere i giorni di volo per ottenere la ricompensa. Indipendentemente da ciò, il nemico non attacca più nessuno.



Nave abbandonata. In ordine di rotta, ogni giocatore che ha abbastanza equipaggio decide se prendere la ricompensa. Solo un giocatore può prenderla. Quel giocatore deve rinunciare al numero specificato di membri dell'equipaggio e perdere i giorni di volo indicati.



Polvere stellare. In ordine inverso di rotta, ogni giocatore conta i connettori esposti e perde altrettanti giorni di volo.



Epidemia. Rimuovi 1 membro dell'equipaggio (umano o alieno) da ogni cabina interconnessa ad un'altra cabina occupata.

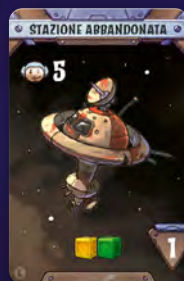


Zona di Guerra. Una *Zona di Guerra* ha tre linee, valutate dall'alto verso il basso. Su ogni linea, i giocatori confrontano un parametro (dimensione dell'equipaggio, potenza motrice, potenza di fuoco). Quando decidono se spendere batterie, decidono in ordine di rotta.

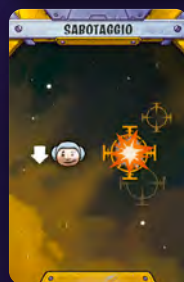
Il giocatore che ha il valore più basso in quel parametro subisce la penalità (perdita di giorni di volo, perdita di equipaggio, cannonate o perdita di merci). Se più giocatori sono ultimi a pari merito, è il primo in ordine di rotta a subire la penalità.

Nota che la perdita di un giorno di volo su una linea può cambiare l'ordine di rotta dei giocatori per la valutazione delle linee successive.

Ignora le *Zone di Guerra* se tutti gli altri hanno abbandonato la corsa.



Stazione abbandonata. In ordine di rotta, ogni giocatore che ha abbastanza equipaggio decide se prendere la ricompensa. Solo un giocatore può prenderla. Quel giocatore perde i giorni di volo indicati (ma non perde equipaggio).



Sabotaggio. Il giocatore con il minor numero di membri dell'equipaggio viene sabotato. Tra i giocatori a pari merito, solo il primo in ordine di rotta viene sabotato.

Il giocatore sabotato lancia 2 dadi per determinare una colonna e poi 2 dadi per determinare una riga. Il componente presente a quelle coordinate salta in aria (viene distrutto).

Se il primo tentativo fallisce, lancia di nuovo. Se il secondo va a vuoto, lancia di nuovo. Se anche il terzo va a vuoto, non ci sono ulteriori conseguenze.

Ignora il *Sabotaggio* se tutti gli altri hanno abbandonato la corsa.

Calcolare la potenza di fuoco. I cannoni singoli puntati in avanti contano +1, gli altri +½. Se spendi una batteria, i cannoni doppi puntati in avanti contano +2, gli altri +1. L'alieno viola conta +2, ma solo se la potenza di fuoco è già superiore a 0.

Calcolare la potenza motrice. I motori singoli contano +1. I motori doppi contano +2 se spendi una batteria. L'alieno marrone conta +2, ma solo se la potenza motrice è già superiore a 0.

Nota: non puoi scegliere di non usare alieni, cannoni singoli e motori singoli.

Confrontare un parametro. In ordine di rotta, i giocatori calcolano e dichiarano l'equipaggio, la potenza di fuoco o la potenza motrice. Chi ha il valore più basso viene penalizzato. Tra i giocatori a pari merito, il primo in ordine di rotta è l'unico penalizzato.

Piccolo Meteorite. Rimbalza sui lati lisci, può essere bloccato da uno scudo.

Grosso Meteorite. L'unica difesa è sparargli con un cannone (vedi pagina accanto).

Cannonata leggera. Può essere bloccata da uno scudo.

Cannonata pesante. Nessuna difesa possibile.

COMPONENTI ASTRONAVE

CABINE DELL'EQUIPAGGIO



Prima del decollo, colloca in ogni cabina 2 astronauti (umani) o 1 alieno. Un alieno può essere collocato solo se la cabina è interconnessa a un modulo di supporto vitale del tipo appropriato.

CABINA DI PARTENZA



La tua cabina di partenza è proprio come una normale cabina dell'equipaggio sotto tutti gli aspetti, tranne per il fatto che non può mai ospitare un alieno.

CANNONI



Un cannone non deve mai avere un componente sulla casella davanti alla sua bocca.



Per la potenza di fuoco, i cannoni singoli puntati in avanti valgono +1. I cannoni doppi puntati in avanti valgono +2, ma consumano un segnalino batteria. I cannoni puntati di lato o dietro hanno valore dimezzato.

I cannoni possono anche sparare ai grossi meteoriti.

MOTORI



Un motore deve puntare verso la parte posteriore della nave. Non deve mai avere un componente sulla casella immediatamente dietro il suo scarico.



Quando dichiari la potenza motrice, i motori singoli valgono +1. I motori doppi valgono +2, ma consumano un segnalino batteria.

SCUDI



Gli scudi proteggono la nave su due lati. Possono difenderti da piccoli meteoriti e cannonate leggere (ma devi spendere un segnalino batteria per attivarli). Non proteggono la nave da grossi meteoriti o da cannonate pesanti.

STIVE



Ogni scomparto può contenere 1 cubetto merce. Gli scomparti bianchi non possono contenere cubetti rossi. Gli scomparti rossi possono contenere cubetti di qualsiasi colore.

Quando carichi le merci, tutti i cubetti possono essere ridistribuiti o addirittura scaricati per fare spazio. Questo è l'unico momento in cui possono essere ricollocati.

VANI BATTERIA



Prima del lancio, riempi ogni vano batteria con il numero di batterie indicato. Durante il volo, devi spendere 1 segnalino batteria ogni volta che usi uno scudo, un cannone doppio o un motore doppio.

MODULI DI SUPPORTO VITALE ALIENI



Quando ti prepari per il lancio, puoi mettere 1 alieno in una cabina al posto di 2 umani.

La cabina dell'alieno deve essere interconnessa ad un modulo di supporto vitale per alieni dello stesso colore. Se quest'ultimo va perso, perdi anche l'alieno.



La tua nave può avere al massimo 1 alieno per colore.

La cabina di partenza non può ospitare un alieno.

Durante il volo, gli alieni contano come equipaggio...

... ad eccezione del fatto che devi abbandonare la corsa se la tua nave perde il suo ultimo membro dell'equipaggio umano.

L'alieno marrone ti dà +2 alla potenza motrice, ma solo se hai già una potenza motrice superiore a 0.

L'alieno viola ti dà +2 alla potenza di fuoco, ma solo se hai già una potenza di fuoco superiore a 0.

MODULI STRUTTURALI



Non hanno alcun effetto se non quello di tenere insieme la tua nave.

LA TRASVOLATA INTERGALATTICA

Preparazione: scegli casualmente tanti titoli quanti sono i giocatori. La loro descrizione è a pagina 22.

Volo di livello I: invece della ricompensa per la nave più bella, valuta ogni titolo. Solo coloro che hanno completato il volo possono concorrere. Tutti i giocatori primi a pari merito guadagnano 2 crediti, ma il titolo è assegnato al primo fra di essi in ordine di rotta. Se tutti i giocatori totalizzano 0 in un titolo, nessuno guadagna crediti, ma il leader ottiene il titolo.

Ridistribuzione dei titoli: in ordine di rotta, tutti i giocatori con più titoli devono sceglierne uno da conservare. Consegnare gli altri

ai giocatori senza titolo, come preferisci. Ognuno riceve così 1 titolo che conserva per il resto della Trasvolata Intergalattica.

Volo di livello II: per difendere il tuo titolo, completa il volo con il punteggio più alto (anche in parità) per il tuo titolo. Contano solo i giocatori che hanno completato il volo. I giocatori, che hanno difeso il titolo, lo girano sul lato oro e guadagnano 4 crediti.

Volo di livello III: devi difendere il tuo titolo come nel secondo volo. Quelli con il titolo d'oro devono però volare con gli svantaggi riportati a pagina 23. Ottieni 6 crediti se difendi un titolo d'argento, 12 se difendi un titolo d'oro.