

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wybrać poziom lotu.

Należy przygotować planszę lotu.

- Należy stworzyć 4 stosy kart przygód: 3, które można podejrzec, na dole planszy lotu, i 1, którego nie można podejrzec, na górze planszy.
- Każdy z graczy kładzie raketę na miejscu parkingowym.

Każdy z graczy przygotowuje swoją planszę statku.

- Kabinę początkową umieszcza na oznaczonym polu.
- Raketę, która ląduje na planetach, umieszcza w lewym górnym rogu swojej planszy statku.

Wszystkie kafelki elementów statku należy zakryć i wymieszać – tworzą pulę.

Jeden z graczy krzyczy „Naprzód!” i odwraca klepsydrę na planszy lotu.

BUDOWANIE

Wybieranie i odkrywanie kafelków.

Można odkrywać tylko po 1 kafelku naraz, używając do tego 1 ręki.

Jeśli bierze się zakryty element, należy go zabrać nad swoją planszę, zanim się go obejrzy.

Po podniesieniu kafelka gracz ma 3 możliwości:

- Przyłączyć go do statku. (Wszystkie elementy statku muszą przez cały czas być połączone).
- Zachować go na później. (Jednocześnie tylko 2 kafelki mogą być zachowane).
- Odłożyć odkryty kafelek na środek stołu.

Zachowane kafelki można dodawać do statku, ale nie można ich zwracać. (Pod koniec lotu gracz zostanie obciążony grzywną, jeśli będzie miał zachowane kafelki).

Dopóki gracz nie weźmie nowego kafelka albo stosu kart przygody, może zmienić położenie ostatniego kafelka, który wziął.

Podglądanie kart przygód.

Gdy zostanie dodany przynajmniej 1 kafelek do statku, gracz może podglądać stosy kart przygód. (Ale nie stos na górze planszy).

Można podglądać tylko 1 stos naraz. Nie można dodawać kafelków podczas podglądania kart.

Obrócenie klepsydry.

Gdy przesypie się piasek w klepsydrze, dowolny gracz może odwrócić klepsydrę na kolejne pole, ale...

aby odwrócić klepsydrę na ostatnie pole, trzeba zakończyć budowanie.

Zakończenie budowania.

Budowanie można zakończyć w dowolnym momencie. Nie trzeba zapełnić wszystkich pól.

Po zakończeniu budowania należy umieścić swoją raketę na jednym z pustych pól startowych na planszy lotu.

Gdy budowa dobiegnie końca, nie można już dodawać elementów ani patrzeć na karty.

Gdy na ostatnim polu przesypie się piasek w klepsydrze, pozostali gracze muszą natychmiast zakończyć budowanie i umieścić swoje rakiety na polach startowych.

PRZED STARTEM

Sprawdzenie błędów.

- Pojedyncze połączenie nie może przylegać do podwójnego połączenia.
- Gładkie strony nie mogą przylegać do połączeń.
- Silnik musi być skierowany ku tyłowi statku. Na polu bezpośrednio za silnikiem nie może znajdować się żaden kafelek.
- Na polu bezpośrednio przed działem nie może znajdować się żaden kafelek.
- Statek musi być w całości połączony.
- Żaden element nie może znajdować się poza obszarem budowy.

Wszelkie błędy należy poprawić poprzez usuwanie kafelków, aż statek będzie pozbawiony błędów. Wskutek poprawek niektóre kafelki mogą odpaść. Wszystkie te kafelki, razem z tymi zachowanymi, liczą się jako elementy utracone po drodze.

Dodanie znaczników baterii i załogi.

- Każda bateria otrzymuje tyle znaczników baterii, ile wskazuje grafika.
- W kabinie początkowej umieszcza się 2 kosmonautów.
- W każdej z pozostałych kabin należy umieścić po 2 kosmonautów albo po 1 kosmicie. Kosmita może przebywać na statku tylko wtedy, gdy jego kabina jest bezpośrednio połączona z odpowiednim systemem podtrzymywania życia.
- Można mieć tylko po 1 kosmicie w każdym kolorze.

Lider tasuje ze sobą stosy kart przygód.

Wierzchnia karta musi odpowiadać poziomowi lotu.

WARIANTY ROZGRYWKI

Nauka jazdy. Najlepszy sposób na naukę gry. Szybka nauka gry podczas czytania stron 4–15.

Lot I poziomu, II poziomu albo III poziomu. Pełna gra. Szybka i emocjonująca. Szczegóły wyjaśniono na stronach 16–20. Wszystkie zasady zawarto także w skrócie zasad.

Wyprawa międzygalaktyczna. Najbardziej spektakularna rozgrywka, w której wykonuje się 3 coraz trudniejsze loty. Zasady na stronach 21–24. Opisy przyznawanych tytułów na stronach 22 i 23.

Burzliwe szlaki. Minidodatek do pobrania za darmo. Sprawia, że każdy lot* staje się trudniejszy, bardziej wymagający i zapewni więcej zabawy. Więcej na cge.as/gterr.

* Dobra, może to nie najlepszy pomysł na lot dla początkujących.

LOT

Lider odsłania wierzchnią kartę przygód. Gracze ją rozpatrują. Następnie lider odsłania kolejną kartę i tak dalej. Lot trwa, dopóki ostatnia karta nie zostanie rozpatrzona.

Gdy gracze wykonują ruch **po kolei**, oznacza to kolejność, w jakiej ich rakiety stoją na planszy lotu. Podczas lotu ta kolejność może ulec zmianie.

UTRATA ELEMENTÓW

Gdy ostrzał, sabotaż albo meteory **niszczą** element, należy go usunąć. Wszelkie elementy, które nie mają połączenia ze statkiem, **odpadają**. Gracz musi je umieścić na swoim stosie części utraconych. To elementy, które zostały **utracone** po drodze.

Jeśli statek rozpadnie się na kilka części, gracz decyduje, którą częścią chce dalej lecieć. Pozostałe elementy odpadają.

REZYGNACJA Z LOTU

Jeśli którykolwiek z poniższych warunków zostanie spełniony, gracz musi zrezygnować z lotu.

- Zerowa moc silników w **wolnej przestrzeni**.
- Na statku nie znajduje się żaden kosmonauta.
- Lider wyprzedza gracza o jedno pełne okrążenie.


Powyższe warunki należy sprawdzić dopiero po pełnym rozpatrzeniu aktualnej karty przygód. Pod koniec każdej przygody, zanim kolejna karta zostanie odkryta, gracz może dobrowolnie zrezygnować z lotu.


ZAKOŃCZENIE LOTU


Gdy ostatnia karta zostanie rozpatrzona, gracze otrzymują premie i płacą grzywny zgodnie z poniższą tabelą:

	Gracze, którzy ukończyli...	Gracze, którzy zrezygnowali...
	otrzymują premię za końcową kolejność.	nie otrzymują premii.
	rywalizują o tytuły Wyprawy albo o najpiękniejszy* statek.	nie biorą udziału w rywalizacji.
	sprzedają towary za pełną cenę.	sprzedają towary za połowę ceny, zaokrąglając w górę.
	płacą za utracone elementy.	płacą za utracone elementy.

* najpiękniejszy = z najmniejszą liczbą odsłoniętych połączeń. W razie remisu wszystkie te statki otrzymują premię.

 **Ładunek towaru.** Czerwone towary można załadować tylko do czerwonych kontenerów. Pozostałe towary mogą znajdować się w dowolnych kontenerach. Podczas załadunku można odrzucać towary z kontenerów i przestawiać je w nich. Jeśli w banku nie ma wystarczającej liczby towarów, nie można ich załadować.

 **Zdobycie kredytów.** Należy je wziąć z banku. Stają się wtedy własnością gracza.

 **Utrata towarów.** Najbardziej wartościowe towary traci się jako pierwsze. Jeśli nie ma się towarów, należy oddać znaczki baterii. Jeśli nie ma się także znaczników baterii... trudno, nic się nie dzieje.

KARTY PRZYGÓD



Planety. Po kolei każdy z graczy może wybrać 1 planetę i umieścić na niej swoją rakietę. Gdy gracz zajmie daną planetę, nikt inny nie może już na niej wylądować. Gracze, którzy wylądowali na planetach, po kolei załadują towary. Następnie tracą dni lotu w odwrotnej kolejności.



Wolna przestrzeń. Po kolei każdy z graczy deklaruje moc silników i natychmiast przesuwa się o tyle pustych pól do przodu. (Rakiety, które znajdują się po drodze, są omijane). Następnie każdy z graczy, który nie zadeklarował mocy o wartości większej niż 0, musi zrezygnować z lotu.



Skupisko meteorów. Lider, zgodnie z kolejnością meteorów na karcie, rzuca 2 kośćmi za każdy z nich. Meteor uderza w pierwszy kafelek w danym rzędzie albo w danej kolumnie. Meteory jednocześnie uderzają we wszystkich graczy.

Mały meteor odbije się, jeśli uderzy w gładką stronę.

Mały meteor zniszczy odsłonięte połączenie, jeśli nie zostanie zatrzymany przez osłonę.



Duży meteor zniszczy element, w który uderzy, jeśli nie zostanie zestrzelony przez skierowane w jego stronę działko.

Działka skierowane do przodu niszczą duże meteory tylko w swojej kolumnie.

Działka skierowane na boki albo do tyłu niszczą duże meteory w swoim lub przyległym rzędzie albo kolumnie.



Utrata dni lotu, aby zdobyć premię. Jeśli gracz przyjmie premię, utraci dni lotu. Rakiety należy cofnąć o wskazaną liczbę pustych pól. (Inne rakiety są pomijane). Jeśli kilku graczy jednocześnie traci dni, pierwszy cofa się gracz najbardziej z tyłu.



Utrata dni lotu jako kara. Podobnie jak powyżej, ale nie ma się wyboru.



Utrata załogi. Gracz decyduje, czy traci kosmonautów, czy kosmitów, i z których kabin.



Liczenie członków załogi. Kosmici też są częścią załogi.

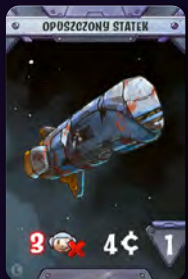


Wrogowie. Po kolei każdy z graczy deklaruje swoją siłę ognia i porównuje ją z siłą wroga.

Zwycięstwo wroga. Gracz ponosi karę. Wróg atakuje następnego gracza. (Jeśli karą jest ostrzał, należy jednocześnie rzucić kośćmi dla wszystkich pokonanych graczy).

Remis. Wróg atakuje następnego gracza. (Nie ma ani kary, ani premii).

Zwycięstwo gracza. Gracz może zdecydować się na utratę dni lotu, aby otrzymać premię. Bez względu na decyzję gracza wróg już dalej nie atakuje.



Opuszczony statek. Po kolei każdy z graczy, który ma wystarczającą liczbę członków załogi, decyduje, czy chce otrzymać premię. Tylko 1 z graczy może ją otrzymać. Ten gracz musi oddać daną liczbę członków załogi i stracić dni lotu.



Gwiazdny pył. W odwrotnej kolejności każdy z graczy liczy odsłonięte połączenia na statku i traci tyle dni lotu.



Epidemia. Należy usunąć 1 członka załogi (kosmonautę albo kosmitę) z każdej kabiny, która jest przyłączona do innej zajętej kabiny.

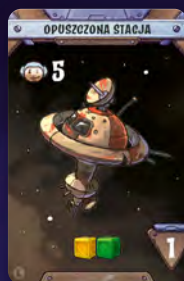


Strefa walk. Strefa walk ma 3 sekcje, które rozpatruje się od góry do dołu. W każdej sekcji gracze porównują 1 z parametrów (liczebność załogi, moc silników, siłę ognia). Gdy trzeba podjąć decyzję o zużyciu znaczników baterii, gracze decydują po kolei.

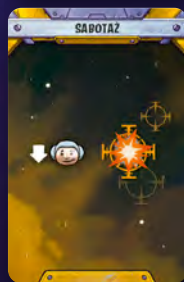
Gracz, który ma najmniejszą wartość danego parametru, otrzymuje karę (utrata dni lotu, utrata członków załogi, ostrzał albo utrata towarów). Jeśli jest remis, to gracz, który znajduje się bardziej z przodu, otrzymuje karę.

Uwaga! Utrata dni lotu podczas rozpatrywania jednej sekcji może zmienić kolejność graczy przy rozpatrywaniu kolejnej.

Gdy pozostał tylko 1 gracz w grze, należy zignorować *strefę walk*.



Opuszczona stacja. Po kolei każdy z graczy, który ma wystarczającą liczbę członków załogi, decyduje, czy chce otrzymać premię. Tylko 1 z graczy może ją otrzymać. Ten gracz traci dni lotu, ale nie traci członków załogi.



Sabotaż. Gracz z najmniejszą liczbą członków załogi jest celem sabotażu. Jeśli jest remis, celem sabotażu zostaje gracz, który znajduje się bardziej z przodu.

Sabotowany gracz rzuca 2 kośćmi, aby ustalić kolumnę, a następnie rzuca nimi jeszcze raz, aby ustalić rząd. Element o tych współrzędnych zostaje zniszczony.

Jeśli przy 1. próbie spudłuje, gracz rzuca ponownie. Jeśli przy 2. próbie spudłuje, gracz rzuca jeszcze raz. Jeśli przy 3. próbie spudłuje, nic się nie dzieje.

Gdy pozostał tylko 1 gracz, należy zignorować *sabotaż*.

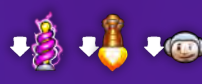


Liczenie siły ognia. Pojedyncze działo zapewnia +1 do siły ognia, jeśli jest skierowane do przodu, albo ½, jeśli jest skierowane w inną stronę. Podwójne działo zapewnia +2 do siły ognia, jeśli jest skierowane do przodu, albo 1, jeśli jest skierowane w inną stronę. Należy pamiętać o zasileniu go baterią. Fioletowi kosmici zapewniają +2 do siły ognia, ale tylko wtedy, gdy siła ognia wynosi więcej niż 0.



Liczenie mocy silników. Pojedynczy silnik zapewnia +1 do mocy silników. Podwójny silnik zapewnia +2 do mocy silników. Należy pamiętać o zasileniu go baterią. Brązowi kosmici zapewniają +2 do mocy silników, ale tylko wtedy, gdy moc silników wynosi więcej niż 0.

Ważne! Nie można zdecydować, że nie użyje się kosmitów, pojedynczych dział czy pojedynczych silników.



Porównywanie parametru. Po kolei gracze deklarują liczbę członków załogi, siłę ognia albo moc silników. Gracz z najmniejszą wartością otrzymuje karę. Jeśli jest remis, karę otrzymuje gracz, który znajduje się bardziej z przodu.



Małe meteory. Odbijają się od gładkich stron, mogą być zablokowane przez osłonę.

Duże meteory. Jedyną szansą na obronę jest ich zestrzelenie (zob. następna strona).



Lekki ostrzał. Może zostać zablokowany przez osłonę.
Ciężki ostrzał. Niemożliwy do powstrzymania.

ELEMENTY STATKU

KABINA ZAŁOGI



Przed odlotem należy umieścić w każdej z kabin po 2 kosmonautów albo po 1 kosmicie. Kosmita może przebywać w kabinie tylko wtedy, gdy system podtrzymywania życia jest z nią bezpośrednio połączony.

KABINA POCZĄTKOWA



Kabina początkowa w większości kwestii działa jak zwykła kabina, ale nie może znajdować się w niej kosmita.

DZIAŁA



Działo nie może mieć bezpośrednio przed swoją lufą żadnego kafelka.



Pojedyncze działo skierowane do przodu zapewnia +1 do siły ognia. Podwójne działo skierowane do przodu zapewnia +2 do siły ognia, ale zużywa znacznik baterii. Działa skierowane na boki albo do tyłu zapewniają połowę swojej siły.

Działa mogą zestrzeliwać duże meteory.

SILNIKI



Silnik musi być skierowany ku tyłowi statku. Na polu bezpośrednio za silnikiem nie może znajdować się żaden kafelek.



Pojedynczy silnik zapewnia +1 do mocy silników. Podwójny silnik zapewnia +2 do mocy silników, ale zużywa znacznik baterii.

OSŁONY



Oslony chronią statek z 2 stron. Mogą ochronić statek przed małymi meteorami i lekkim ostrzałem, ale przy każdym użyciu należy wydać znacznik baterii. Nie ochronią statku przed dużymi meteorami ani ciężkim ostrzałem.

ŁADOWNIE



W każdym kontenerze może znajdować się 1 kaska towaru. W białych kontenerach nie mogą znajdować się czerwone kostki. W czerwonych kontenerach mogą znajdować się kostki w dowolnym kolorze.



Podczas załadunku towarów wszystkie kostki można przesuwac, a nawet odrzucać, aby zwolnić miejsce. Tylko wtedy można zmieniać ich miejsce.

BATERIE



Przed odlotem należy załadować wskazaną liczbę znaczników baterii na kafelki z bateriami. Podczas lotu, aby użyć osłony, podwójnego działła albo podwójnego silnika, należy zużyć 1 znacznik baterii.

SYSTEMY PODTRZYMYWANIA ŻYCIA KOSMITÓW



Podczas przygotowań do lotu można umieścić w kabinie 1 kosmitę zamiast 2 kosmonautów.



Kabina kosmity musi być bezpośrednio połączona z systemem podtrzymywania życia kosmitów o tym samym kolorze.

Jeśli gracz go straci, traci również kosmitę.

Na statku może znajdować się tylko 1 kosmita w danym kolorze.

W kabinie początkowej nie można umieszczać kosmitów.

Podczas lotu kosmici liczą się jako załoga, ale jeśli statek straci wszystkich kosmonautów, gracz musi zrezygnować z lotu.

Brązowi kosmici zapewniają +2 do mocy silników, ale tylko wtedy, gdy wynosi ona więcej niż 0.

Fioletowi kosmici zapewniają +2 do siły ognia, ale tylko wtedy, gdy wynosi ona więcej niż 0.

MODUŁY STRUKTURALNE



Poza tym, że trzymają statek razem, nie wywołują żadnego efektu.

WYPRAWA MIĘDZYGAŁAKTYCZNA

Przygotowanie. Należy wylosować tyle tytułów, ilu jest graczy. Opisy tytułów znajdują się na stronie 22.

Lot I poziomu. Zamiast przyznać nagrodę za najpiękniejszy statek należy zliczyć punkty za każdy z tytułów. Punktują jedynie gracze, którzy ukończyli lot. Wszyscy remisujący gracze otrzymują 2 kredyty, ale tytuł wędruje do tego z nich, który jest bardziej z przodu na torze lotu. Jeśli wszyscy gracze zdobędą 0 punktów, nikt nie otrzymuje kredytów, ale lider zdobywa tytuł.

Rozdanie tytułów. Po kolei wszyscy gracze z kilkoma tytułami muszą wybrać 1 z nich. Niewybrane tytuły należy w dowolny sposób rozdać graczom bez tytułu. Każdy będzie miał 1 tytuł, który zachowa przez resztę Wyprawy.

Lot II poziomu. Aby obronić swój tytuł, należy ukończyć lot z najwyższym wynikiem zgodnie z wymaganiami tego tytułu. (Albo zremisować z najwyższym. Liczy się jedynie gracze, którzy ukończyli lot). Gracze, którzy obronią swój tytuł, otrzymują 4 kredyty i zmieniają stronę tytułu na złotą.

Lot III poziomu. Gracze ze srebrnymi tytułami tak jak poprzednio próbują go obronić. Gracze ze złotymi tytułami muszą lecieć z obstrzeniami opisanymi na stronie 23. Każdy, kto obroni tytuł, otrzymuje 6 kredytów za srebrny albo 12 kredytów za złoty.