

GHID RAPID

PREGĂTIREA JOCULUI

Alege nivelul zborului.

Pregătește tabla de zbor.

- Formează 4 pachete cu cărți: 3 pachete cu predicții aflate în partea inferioară a tablei, 1 pachet fără predicții în partea superioară.
- Fiecare jucător pune câte o rachetă în parcare.

Pregătește tabla navă a fiecărui jucător.

- Pune cabina de start pe spațiul dedicat.
- Racheta e plasată în colțul superior stâng.

Amestecă pe verso componentele de navă.

Spune „Start!” și pornește cronometrul de pe tabla de zbor.

CONSTRUIRE

Alege și dezvăluie componente.

la doar câte o componentă, folosind o singură mână.

Dacă era pe verso, adu-o deasupra tablei tale înainte să o întorci.

Decizi ce faci cu piesa:

- Atașează-o la nava ta. (Nava ta trebuie să formeze un complet tot timpul).
- Rezerv-o pentru mai târziu. (Doar 2 piese pot fi ținute în rezervă).
- Returnează-o pe față în centrul mesei de joc.

Componentele tale rezervate pot fi adăugate navei tale, dar nu pot fi returnate. (Vei fi penalizat pentru componentele rămase în rezervă la finalul zborului).

Poți să te răzgândești în legătură cu ultima componentă pe care ai luat-o, înainte să iei o altă piesă sau să te uiți la cărți aventură.

Trage cu ochiul la cărțile aventură.

Oricând după ce ai adăugat cel puțin o componentă navei tale, te poți uita la pachetele cu cărți aventură (Dar nu la pachetul aflat în partea superioară).

Te uiți pe rând la pachete. Nu poți să adaugi componente când te uiți la pachete.

Întoarce clepsidra.

După ce s-a epuizat timpul, oricine poate întoarce clepsidra pe spațiul următor, cu mențiunea că...

Pentru a întoarce clepsidra pe ultimul spațiu, trebuie să finalizezi nava.

Finalizează nava.

Poți să finalizezi nava oricând. Nu e nevoie să umpli toate pătratele.

Ca să indici că ai terminat, pune-ți racheta pe unul dintre spațiile de start nerevendicate de pe tabla de zbor.

După ce ai finalizat nava, nu mai poți să adaugi componente sau să te uiți la cărți.

Dacă s-a epuizat timpul de pe ultimul spațiu, trebuie să te oprești din construit și să ocupi imediat un spațiu de start.

PRELANSARE

Verifică navele.

- Conectorii simpli nu trebuie să fie adiacenți celor dubli.
- Părțile netede nu trebuie să fie adiacente conectorilor.
- Un motor trebuie să fie direcționat spre spatele navei. Nu poate să aibă o piesă pe pătratul din spatele evacuării.
- Un tun nu poate să aibă o piesă pe spațiul din fața țevii sale.
- Nava ta trebuie să fie complet unită.
- Nici o componentă nu poate să se afle în afara zonei de construit.

Toate greșelile trebuie corectate înlăturând piese până când nava e conformă. Unele piese pot să se desprindă. Toate aceste piese, împreună cu cele aflate în rezerva ta sunt piese pierdute pe drum.

Adaugă baterii și echipaj.

- Fiecare piesă de tip baterie va conține numărul indicat de baterii.
- Cabina de start are 2 oameni.
- Fiecare altă cabină primește 2 oameni sau 1 extraterestru. Poți să alegi un extraterestru doar dacă acea cabină e cuplată de un sistem de suport al vieții.
- Nu poți să ai mai mult de 1 extraterestru de fiecare culoare.

Liderul amestecă pachetul cu cărți aventură.

Cartea aflată deasupra trebuie să aibă un nivel egal cu cel al zborului.

VARIANTE DE JOC

Zbor de inițiere. Cea mai bună metodă să înveți jocul. Învață jucând în timp ce citești paginile 4-15.

Zbor de nivelul I, nivelul II sau nivelul III. Jocul complet. Rapid și palpitant. Explicații detaliate la paginile 16-20. Toate regulile sunt descrise și în acest Ghid Rapid.

Cursa Transgalactică. Cea mai epică versiune de joc – trei zboruri consecutive cu provocări din ce în ce mai grele. Reguli la paginile 21-24. Titlurile de camionagiu sunt la paginile 22 și 23.

Rough Roads. Mini-expansiune gratuită în format digital. Transformă *orice zbor într-unul mai greu, mai solicitant și mai distractiv. Vezi cge.as/gterr.

*Ok, poate nu e o idee bună pentru zborul de inițiere.

ZBORUL

Liderul dezvăluie prima carte aventură. Jucătorii aplică efectul. Apoi liderul dezvăluie următoarea carte și tot așa. Zborul continuă până când ultima carte a fost aplicată.

Când jucătorii efectuează acțiuni **în ordine**, ordinea e dată de rachetele de pe tabla de zbor. Se poate schimba în timpul zborului.

CUM PIERZI COMPONENTE

Când focul de tunuri, sabotajul sau meteoriții **distrug** componentă, o scoți. Orice componente care nu mai sunt conectate la nava ta **cad**. Pune-le pe toate în teancul cu decartări. Sunt componente **pierdute** pe drum.

Dacă nava ta se împarte în bucăți, tu decizi ce bucată păstrezi. Celelalte componente cad.

ABANDON

Trebuie să abandonezi dacă se îndeplinește una dintre aceste condiții:

- Puterea motoarelor tale e zero în **Spațiu Deschis**.
- Nava ta nu mai are echipaj uman.
- Liderul are o tură în față ta.

Verifică aceste condiții după ce ai aplicat toate efectele cărții aventură. Poți să alegi să abandonezi la finalul unei aventuri, înainte să dezvălui următoarea carte.

FINALUL ZBORULUI

După ce s-au aplicat efectele ultimei cărți, jucătorii obțin recompense și plătesc penalizări conform tabelului următor:

	Jucătorii care au finalizat zborul...	Jucătorii care au abandonat...
	obțin recompensa pentru ordinea de pe pistă.	nu obțin recompense.
	concurează pentru titluri sau pentru nava *construită cel mai bine.	nu participă la competiție.
	vând bunurile la valoarea de piață.	vând bunurile la jumătate de valoare, rotunjit în sus.
	plătesc pentru componentele pierdute.	plătesc pentru componentele pierdute.

*construită cel mai bine – cei mai puțini conectori expuși. Toate navele aflate la egalitate obțin recompensa.

Încarcă bunuri. Cuburile roșii pot fi încărcate doar în containere roșii. Celelalte cuburi pot intra în orice container. La încărcare, poți să arunci orice bunuri și să rearanjezi bunurile din containerele tale. Dacă banca nu are destule cuburi, nu mai poți încărca acele bunuri.

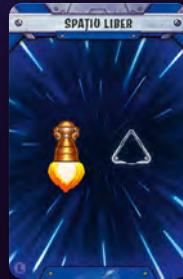
Obții credite. Ia-le de la bancă. Sunt ale tale acum.

Pierzi bunuri. Îți iau cele mai valoroase bunuri întâi. Dacă nu mai ai bunuri, îți iau baterii. Dacă nu ai nici baterii... nu pățești nimic.

CĂRȚI AVENTURĂ



Planete. Pe rând, fiecare jucător poate alege o planetă și să pună racheta de aterizare acolo. După ce o planetă e ocupată, nimeni nu mai poate ateriza acolo. Jucătorii care au aterizat încarcă bunuri pe rând; apoi pierd zile de zbor în ordine inversă.



Spațiu deschis. Pe rând, fiecare jucător declară puterea motoarelor și se mută imediat în față tot atâtea spații goale. (Sari peste și nu numeri rachetele pe care le întreci). Apoi, orice jucător care nu a declarat o valoare pozitivă a puterii motoarelor trebuie să abandoneze zborul.



Roi de meteoriți. Liderul aruncă două zaruri pentru fiecare meteorit, în ordinea ilustrată pe carte. Meteoritul lovește prima componentă pe care o întâlnește pe rândul sau pe coloana obținută pe zaruri. Toți jucătorii sunt loviți simultan.

Un meteorit mic care lovește o parte netedă va ricoșa.

Un meteorit mic care lovește un conector expus va distruge componenta dacă nu e protejată de un scut.



Un meteorit mare va distruge componenta spre care se îndreaptă dacă nu e distrus de un tun direcționat spre el.



Tunurile direcționate în față pot distruge doar meteoriții mari de pe coloana lor.



Tunurile direcționate în lateral sau în spate pot distruge meteoriți mari de pe coloana sau rândul lor și de pe coloanele sau rândurile adiacente.



Pierzi zile de zbor ca să obții recompense. Dacă alegi să îți recompensezi aventura, vei pierde zile de zbor. Mută-ți racheta înapoi atâtea spații goale. (Sari peste alte rachete). Dacă mai mulți jucători pierd zile de zbor de la aceeași carte, se mută mai întâi cei aflați la coadă.



Pierzi zile de zbor ca penalizare. La fel ca mai sus, doar că nu ai de ales.



Pierzi echipaj. Tu decizi dacă renunți la extraterestri sau la astronauti și din ce cabine.



Numără echipajul. Nu uita că și extraterestrii fac parte din echipaj.



Inamici. Pe rând, fiecare jucător declară puterea tunurilor și o compară cu puterea inamicului.

Câștigă inamicul: Jucătorul plătește penalizările. Inamicul trece la jucătorul următor. (Dacă penalizarea este foc de tun, aruncă simultan pentru toți jucătorii loviți, după ce știi cine e penalizat).

Egalitate: Inamicul trece la jucătorul următor. (Nici o penalizare, nici o recompensă).

Câștigă jucătorul: Jucătorul poate alege să piardă zilele de zbor ca să obțină recompensa. Indiferent, inamicul nu mai trece la alt jucător.



Navă abandonată. Pe rând, fiecare jucător care are destul echipaj decide dacă să ia recompensa. Doar un jucător o poate lua. Acel jucător trebuie să renunțe la numărul specificat de membri de echipaj și să piardă zilele de zbor.



Praf de stele. În ordine inversă, fiecare jucător numără conectorii expuși și se mută înapoi tot atâtă zile de zbor.



Epidemie. Pierzi 1 membru de echipaj (uman sau extraterestru) din fiecare cabină care e cuplată de altă cabină ocupată.



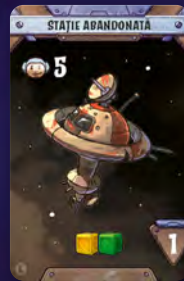
Zonă de luptă. O zonă de luptă are trei linii, evaluate de sus în jos. Pe fiecare linie, jucătorii compară un parametru (mărimea echipajului, puterea motoarelor, puterea tunurilor). Decizia să folosești baterii sau nu se efectuează pe rând.

Jucătorul care are cea mai mică valoare în acel parametru plătește penalizarea (pierde zile de zbor, pierde echipaj, focuri de tun sau pierde bunuri). În caz

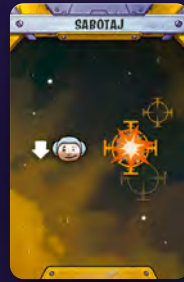
de egalitate, plătește penalizarea jucătorul aflat mai în față pe pista de zbor.

De notat că o pierdere de zile de zbor de pe o linie poate schimba ordinea jucătorilor pentru evaluarea liniei următoare.

Ignoră zonele de luptă dacă a rămas un singur zburător.



Stație abandonată. Pe rând, fiecare jucător care are destui membri în echipaj alege dacă vrea recompensa. Doar un jucător o poate lua. Acel jucător pierde zile de zbor (dar nu pierde echipaj).



Sabotaj. Jucătorul cu cei mai puțini membri în echipaj este sabotat. În caz de egalitate, e sabotat cel aflat mai în față pe pista de zbor.

Jucătorul sabotat aruncă 2 zaruri ca să determine o coloană și apoi 2 zaruri ca să determine un rând. Componenta de la acea locație este distrusă.

Dacă prima încercare eșuează, aruncă din nou. Dacă e o rată și a treia oară, sabotajul a eșuat.

Ignoră sabotajul dacă a rămas un singur zburător.

Numără puterea tunurilor. Tunurile simple adaugă +1 dacă sunt direcționate în față și +½ altfel. Tunurile duble adaugă +2 dacă sunt direcționate în față și +1 altfel, și trebuie să consumi o baterie. Extraterestrii mov adaugă +2, dar numai dacă puterea este mai mare decât 0.

Numără puterea motoarelor. Motoarele simple adaugă +1. Motoarele duble adaugă +2 dacă consumi o baterie. Extraterestrii maro adaugă +2, dar numai dacă puterea este mai mare decât 0.

Notă: Nu poți alege să nu folosești extraterestrii, tunurile simple și motoarele simple.

Compară un parametru. Pe rând, jucătorii numără și declară echipajul, puterea tunurilor sau puterea motoarelor. Cine are cea mai mică valoare e penalizat. Dintre jucătorii aflați la egalitate pentru cea mai mică valoare, e penalizat cel aflat mai în față pe pista de zbor.

Meteoriți mici. Ricoșează de pe părțile netede, pot fi blocați de un scut.

Meteoriți mari. Singura defensivă e să îi împuști cu un tun.

Foc de tun slab. Poate fi blocat de un scut.
Foc de tun puternic. Nu poate fi blocat.

COMPONENTE DE NAVĂ

CABINĂ DE ECHIPAJ



Înainte de lansare, pune câte 2 astronauți sau 1 extraterestru în fiecare cabină de echipaj. Un extraterestru poate fi adăugat doar dacă are un sistem de susținere a vieții corespondent cuplat la cabină.

CABINĂ DE START



Cabina ta de start e obișnuită, doar că nu poate să găzduiască un extraterestru.

TUNURI



Un tun nu poate să aibă o piesă aflată în spațiul aflat imediat în fața direcției sale.

Pentru puterea motoarelor, tunurile care sunt direcționate în față valorează +1. Tunurile duble direcționate în față valorează +2, dar consumă o baterie. Tunurile direcționate în lateral sau în spate își înjumătățesc valorile.

Tunurile pot să împuște meteoriții mari.

MOTOARE



Motorul trebuie să fie direcționat în spatele navei. Nu trebuie să aibă o componentă în spațiul imediat adiacent focului său.

Când declari puterea motoarelor, cele simple valorează +1. Cele duble valorează +2, dar consumă o baterie.

SCUTURI



Scuturile protejează nava pe două laturi. Te pot apăra de meteoriți mici și de focuri slabe de tun (dar plătești o baterie pentru fiecare folosire). Nu te protejează de meteoriți mari sau de focuri puternice de tun.

CONTAINERE DE MARFĂ



Fiecare container poate să depoziteze 1 cub de bunuri. Containerele albe nu pot depozita cuburi roșii. Containerele roșii pot depozita cuburi de orice culoare.

Când încarci componente, toate cuburile pot fi rearanjate sau chiar aruncate ca să faci spațiu. E singurul scenariu în care poți să le rearanjezi.

COMPONENTE BATERII



Înainte de lansare, pune numărul ilustrat de baterii pe fiecare componentă de acest tip. În timpul zborului trebuie să consumi câte 1 baterie când vrei să folosești un scut, un tun dublu sau un motor dublu.

SISTEME DE SUPORT DE VIAȚĂ EXTRATERESTRĂ



Când te pregătești de lansare, poți să pui 1 extraterestru într-o cabină în loc de 2 astronauți umani.

Cabina extraterestrului trebuie să fie cuplată de un sistem de suport de viață de aceeași culoare. Dacă îl pierzi, pierzi și extraterestrul.

Nava ta poate să aibă 1 singur extraterestru de fiecare culoare.

Nu poți să ai un extraterestru în cabina de start.

În timpul zborului, extraterestrii sunt considerați echipaj... doar că trebuie să abandonezi dacă pierzi ultimul om din echipaj.

Extraterestrul maro îți dă +2 putere de motor, dar numai dacă deja ai puterea mai mare decât 0.

Extraterestrul mov îți dă +2 putere de tunuri, dar numai dacă deja ai puterea mai mare decât 0.

MODULE STRUCTURALE



Acestea nu au nici un efect decât să îți țină nava întreagă.

CURSA TRANSGALACTICĂ

Pregătire: Alege în mod aleator titluri egale cu numărul de jucători. Descrierea lor e la pagina 22.

Zbor de nivelul I: În loc de premiul pentru nava construită cel mai bine, numără scorul pentru fiecare titlu. Numără doar cei care au finalizat zborul. Toți jucătorii cu cel mai bun scor obțin 2 credite, dar titlul revine celui aflat mai în față pe pista de zbor. Dacă toți jucătorii obțin 0, nimeni nu primește credite, dar liderul obține titlul.

Distribuie titluri: Pe rând, toți jucătorii cu mai multe titluri trebuie să aleagă unul. Dă-le pe celelalte jucătorilor

fără titlu, cum vrei tu. Fiecare primește 1 titlu, pe care îl păstrează pentru restul cursei.

Zbor de nivelul II: Ca să îți aperi titlul, încheie zborul cu cel mai mare scor pentru titlul tău. (Sau la egalitate cu cel mai bun scor. Numără doar jucătorii care au finalizat zborul). Jucătorii care apără titlul obțin 4 credite și întorc cartonașul pe partea aurie.

Zbor de nivelul III: Cei cu titluri argintii încearcă din nou să apere. Cei cu partea aurie zboară cu restricții indicate la pagina 23. Cine apără titlul obține 6 credite pentru argintiu și 12 credite pentru aur.