

快速参考指南

设置阶段

选择飞行等级。

设置飞行版图。

- 组出4个冒险牌堆：3个可查看牌堆放在版图底部，1个不可查看牌堆放在版图顶部。
- 每位玩家将一个火箭放在飞行版图的停机坪上。

设置玩家飞船版图。

- 把起始舱放在飞船版图标记的空格上。
- 将一个火箭放在飞船版图上。

将零件板块正面向下洗混放置。

大喊“开始”并在飞行版图上开始沙漏计时。

建造阶段

选择并查看零件板块。

每次仅可以用一只手拿取一个零件板块。

如果拿取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。

决定如何使用这个板块：

- 将其安装在你的飞船上（你的飞船必须时刻保持完整且没有问题）。
- 将其预留以后使用（你最多可以同时预留2个零件）。
- 将其正面向上放回到板块堆。

你预留的板块可以被安装到飞船上，但是不能放回（在飞行结束时，任何仍在保留区的零件都将让你受到处罚）。

你可以改变你安装的上一个零件的位置，直到你拿起一块新的零件或查看新的冒险牌。

查看冒险牌。

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。（不可以查看位于版图顶部的牌堆）。

每次只能查看一个牌堆。在查看牌的时候，你不可以安装零件。

翻转沙漏。

只要上一次计时结束，任何玩家都可以将沙漏翻转并置于下一个空格，除非...

只有建造完毕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。你无需填满飞船版图上的每一个空格。

要完成建造，只需把你的火箭从停机坪移至飞行版图的起始空格上。

一旦你完成了建造，就不能再安装零件或者查看卡牌了。

一旦沙漏在最后一个空格计时完毕，仍旧在造船的玩家必须立刻停止并选择一个起始空格。

飞船核验

违规检查。

- 单管接口不可以与双管接口相连。
- 平滑面不可以与任何类型的连接口相连。
- 引擎必须指向飞船的正后方。且引擎背后的一格不能放置任何零件。
- 炮口正前方的一格不得放置任何零件。
- 你的飞船必须时刻保持完整且没有问题。
- 零件不可以放在规定建造区域以外。

所有违规零件都必须被拆除，直至没有违规零件为止。一些零件可能在这个过程中脱落。所有这些零件，以及留在预留区的零件，将被计入沿途丢失的零件。

添加电池和船员。

- 在每个电池零件上放置对应数量的电池标记。
- 你的起始舱必须放置2个人类。
- 每个其他的船舱可以放置2个人类或1个外星人。只有该船舱与生命维持系统相连才可以放置外星人。
- 每种颜色的外星人不能超过一个。

领队将四个牌堆彻底洗混。

牌堆顶部牌的等级必须与此次的飞行等级一致。

游戏指南

实习飞行。学习游戏的最好方式。仔细阅读4-15页，边读边玩。

I级，II级，III级飞行。完整的游戏，快速而刺激。详细说明见第16-20页。本快速参考指南也涵盖了所有规则。

跨星际旅行。最史诗般的游戏方式——连续三次飞行，挑战越来越大。规则见第21-24页。第22页和第23页有关头衔的内容很重要。

道路坎坷。免费下载迷你资料片。使任何飞行*变得更加严酷、更具挑战性和更有趣。参见cge.as/gterr。

*好吧，也许这不是学习飞行的好主意。

飞行

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。飞行持续直到最后一张完成冒险牌。

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。这个顺序在飞行途中可能会改变。

零件丢失

当炮火、破坏或流星摧毁了一个零件时，将其移除。任何不再与你的飞船相连的零件都会脱落。将所有这些零件放入你的弃牌堆中。它们是途中丢失的部件。如果你的飞船分裂成几个部分，你需要决定继续驾驶哪个部分。将其他部分丢弃。

放弃

下列情形将迫使你放弃飞行：

- 在开阔空间没有引擎动力。
- 失去所有人类船员。
- 被领队领先一圈。

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。你也可以选择在冒险结束时，在下一张牌翻开之前自愿放弃。

飞行结束

一旦完成了最后一张冒险牌，则飞行结束，玩家将根据下表所示获得奖励和接受惩罚：

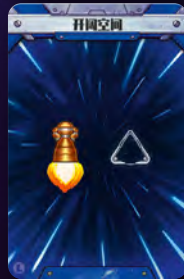
	若玩家完成飞行	若玩家放弃飞行
	根据最终名次获得奖励	不获得奖励
	最佳飞船形象奖以及头衔板块奖励	被完全忽视
	原价出售货物	半价出售货物，向上取整
	丢失零件赔偿	丢失零件赔偿

*最佳飞船形象=裸露连接口最少。平手玩家均获得奖励。

冒险卡



行星。按照顺序，每个玩家可以选择一颗行星降落，并将他们的火箭放置在那里。一旦一颗行星有人降落，其他人就不能在那里着陆。降落的玩家按顺序装载货物；然后他们以相反的顺序失去右下角的飞行天数。



开阔空间。按照顺序，每个玩家计算自己的引擎动力，并立即向前移动对应数量的空格。（跳过并无视其他火箭。）然后，任何没有引擎动力的玩家必须放弃飞行。



陨石群。领队按照牌上显示的顺序为每颗流星掷两个骰子。掷出的点数将决定该流星会撞击飞船的哪一行或哪一列。所有玩家都会受到流星影响。

小流星撞到光滑面会被反弹。


小流星撞到裸露的连接口将摧毁该组件，除非它被护盾阻止。





大流星会摧毁它撞击的部件，除非它被正对的大炮击碎。


指向正面的大炮只能击碎其同一列的大流星。

指向侧面和背面的大炮可以击碎同一行列或相邻行列中的大流星。


 **装载货物。**红色方块只能装在红色货箱中。其他方块可以放在任意货箱中。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。如果供应堆没有足够的方块，则无法再获得该颜色的方块。

 **获得星际币。**把它们从银行拿出来就好。它们现在是你的了。

 **丢失货物。**他们会拿走你最值钱的东西。如果你没有货物了，他们就会拿走电池。如果你的电池用完了.....好吧，你不会再失去什么了。

 **损失飞行天数以获得奖励。**如果你选择接受冒险的奖励，你将失去飞行天数。把你的火箭向后移动相应空格数（跳过其他火箭）。如果多名玩家同时失去飞行天数，则以倒序失去天数。

 **损失飞行天数以接受惩罚。**和上述一样，只是你别无选择。

 **失去船员。**你需要决定放弃外星人还是船员，以及从哪个舱里放弃。



走私犯。按照顺序，每个玩家计算自己的火炮威力，并将其与走私犯进行比较。

如果玩家失败：玩家将受到处罚。敌人继续攻击下一个玩家。（如果打败你的是海盗，第一位被击败的玩家要掷骰子，所有被击败的玩家都将执行这个惩罚。）

如果平手：敌人继续攻击下一个玩家。（没有奖励，也没有惩罚）

如果玩家成功：可以选择失去飞行天数来获得奖励。只要有玩家获胜，敌人便会离开。

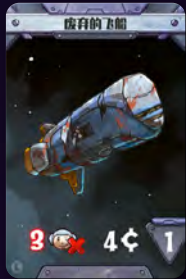


战斗区域。战斗区域卡上有三行信息，需要玩家按顺序结算胜负。每行信息都给出一个需要比较的特定标准（船员人数、引擎动力、火炮威力）。在决定是否使用电池时，玩家需按顺序决定。

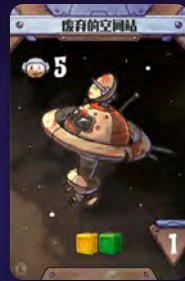
该数值最低的玩家将受到惩罚（飞行天数惩罚、船员损失、火炮或货物损失）。如果球员数量平手，则行动顺序最靠前的玩家成为破坏对象。

请注意，若某项信息结算导致了飞行天数的损失，可能会改变下一项信息结算时的玩家顺序。

如果飞行中只剩下一名玩家，则忽略战斗区域。



废弃的飞船。按照顺序，每个拥有足够船员的玩家决定是否接受奖励。只有一名玩家可以获得奖励。该玩家必须放弃指定数量的船员标记并耗费飞行天数。



废弃空间站。按照顺序，每个拥有足够船员的玩家决定是否接受奖励。只有一名玩家可以获得奖励。该玩家将耗费飞行天数（但不会失去船员）。



星云。按照倒序，每个玩家计算自己裸露连接口的数量，并耗费对应的飞行天数。



疫情。从与另一个存在船员的船舱相连的每个客舱中移除1名船员（人类或外星人）。



破坏。船员最少的玩家遭到破坏。如果平手，则行动顺序最靠前的玩家成为破坏对象。


被破坏的玩家掷2个骰子决定一行，然后掷2个骰子决定一行。对应坐标的零件被破坏。


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。如果第三个还没有零件，

则放弃破坏。




如果飞行中只剩下一名玩家，则忽略破坏。



 **清点船员。**别忘了外星人也是船员。



 **计算火炮威力。**前向单管火炮算作1，否则算作+1/2。前向双管火炮算作2，否则算作+1，同时你必须消耗一个电池标记。紫色外星人会让威力+2，但前提是当前火炮威力大于0。

 **计算引擎动力。**单管引擎算作1。双管引擎算作2，同时你必须消耗一个电池标记。棕色外星人会让动力+2，但前提是当前引擎动力大于0。

注意：你不能选择只计算火炮或引擎而不使用外星人能力。

   **比较特定标准。**按照顺序，玩家计算并宣布船员人数、火炮威力或引擎动力。数值最低的玩家会受到惩罚。若平局，则行动顺序最靠前的玩家是唯一受到惩罚的选手。

 **小型流星。**会被平滑面反弹，可以用护盾挡住。
 **大流星。**唯一的防御手段就是用大炮将他们击碎。（详见对页。）

 **轻型火炮攻击。**可以被护盾抵挡。
 **重型火炮攻击。**你无能为力。

飞船零件

船舱



发射前，在每个船舱放置2名人类或1名外星人。只有将适当的生命维持系统和船舱连接，才能在该船舱中放置外星人。

起始船舱



你的起始舱在各个方面都和普通的船舱一样，只是它永远不能容纳外星人。

火炮



炮口正前方的一格上不得放置任何零件。

关于火炮威力，前向单管火炮为+1。前向双管火炮为+2，但花费一个电池标记。每个侧向火炮或后向火炮算作一半数值。

大炮也可以射击大型流星。

引擎



发动机的排气口必须指向船的后方。且后方的一格不能放置任何零件。

在计算引擎动力时，单管引擎为+1。双管引擎为+2，但花费一个电池标记。

护盾生成器



一个护盾生成器可以保护飞船的两侧。它们可以防御小型流星和轻炮攻击（但每次使用都要花费电池标记）。护盾无法保护飞船免受大型流星或重型炮火攻击。

货舱



每个货箱可储存1个货物。白色货舱不能储存红色的方块。红色货舱可以储存任何颜色的方块。

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，以腾出空间。这是唯一一种可以重新安排货物的方式。

电池零件



在发射之前，在每个电池零件上放置对应数量的电池。在飞行过程中，每当你使用护盾生成器、双管火炮或双管引擎时，你必须花费1个电池标记。

生命维持系统



在准备发射时，你可以在一个船舱里放置一个外星人，而不是两个人类船员。

外星人的船舱必须和相同颜色的外星人生命维持系统连接。

如果你失去了它，你就会失去外星人。

你的飞船中每种颜色的外星人不能超过一个。

你的起始舱不能放置外星人，

外星人视为船员。但是当你失去最后一名人类船员时，你必须放弃飞行。

棕色外星人会让引擎动力+2，但前提是当前引擎动力大于0。

紫色外星人会让火炮威力+2，但前提是当前火炮威力大于0。

结构模块



它们没什么用处，但是可以帮你将飞船连在一起。

跨星际旅行！

设置阶段：根据玩家人数随机选择相应数量的头衔板块。关于板块的描述详见22页。

第一次飞行：不颁发最佳飞船形象奖，而是计算每个头衔的分数。只有完成飞行的人才能打分。每个头衔对应分数最高的玩家都将获得2个星际币，但头衔只颁给最先抵达终点的玩家。如果所有玩家得分为0，则没有人获得星际币，但头衔颁给最先抵达终点的玩家。

分配头衔：按照顺序，所有拥有多个头衔的玩家必须选择一个头衔保留，再把其余头衔交给没有头衔的玩家。这样每个人在这场跨星际旅行中都拥有一个头衔并会一直保留下去。

第二次飞行：为了捍卫你的冠军头衔，完成飞行，且按你的头衔标准获得最高分。（或者并列最高。只计算完成比赛的玩家。）成功保住头衔的玩家获得4个星际币，并将头衔板块的金色面朝上放置。

第三次飞行：上次没能保住头衔的玩家可以再试一次。拥有黄金头衔的玩家必须遵守第23页的限制。任何保住头衔的人都可以获得6分（银色）或12分（金色）。