VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

TRUCKERŮV PRŮVODCE PO GALAXII

Hlavně nepanikařte! Nebo víte co? Klidně si panikařte. Pokud je to však kvůli tomu, že vám pravidla přijdou moc dlouhá, chceme vám jen říct, že je nemusíte číst celá najednou. Jsou napsaná tak, abyste mohli **během čtení odehrát svou první hru.**

Do konce str. 5 se naučíte, jak **hru připravit.** Na str. 8 už budete mít **postavenou svou první vesmírnou loď.** Pak si vysvětlíme, jak se s ní létá, a můžete se rovnou **vydat vstříc svému prvnímu galaktickému dobrodružství!** Na str. 12 a 13 najdete vysvětlení karet, s nimiž se během letu setkáte, a když dočtete až na str. 15, bude první let úspěšně za vámi.

Jak vidíte, opravdu není důvod k panice. Tedy dokud nevletíte do svého prvního meteorického roje. Ale pak už bude zase pozdě.

HERNÍ KOMPONENTY

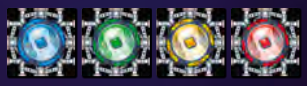
PRO PRVNÍ LET

Plány lodí
Tady postavíte svou úžasnou vesmírnou loď.

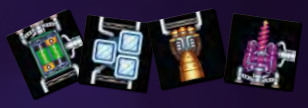
Letový plán označený L
L, přesně jako v autoškole. Pardon, loďoškole.

8 letových karet úrovně I označených L
Vidíte? To stejné L jako dříve. Najdete je na vrchu balíčku.

Rakety
Představují vaše lodě během letu. Ale krásou se jim rozhodně rovnat nemůžou.

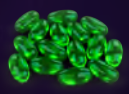


Startovní kajuty
Protože stavba každé lodi musí někde začít.



Dílky lodi
Více informací na následující straně. Užitečné informace na str. 6 a 7.

Kostky
Dvě kostky, aby ten zlomyslný osud, kdy dostanete zásah do jediného nechráněného místa, mohl být prohlašován za náhodu.



Baterie
Společnost, s.r.o., věří v zelenou energii.

Zboží
Ačkoliv se tváří jako obyčejné kostičky, ve skutečnosti jde o abstraktní reprezentaci cenného zboží. Nebo jde možná o reálné kopie a budoucnost mezihvězdného obchodu spočívá v obřích kostkách zářivě barevného želé.

Kosmonauti
Je zaručeno, že jejich skafandry jsou pravděpodobně vzduchotěsné.

Kosmické kredity
V originále „cosmic credits“. „Star bucks“ už bylo zabrané.

PRO PROFESIONÁLNÍ TRUCKERY

Při výukové hře nechte tyto komponenty v krabici.

Další strany plánů lodí
Každý plán má na jedné straně loď úrovně I, na jedné straně loď úrovně II a na jedné straně loď úrovně III. Ano, je to tak, každý plán má tři strany! Vítejte v budoucnosti!

Další letové plány
Proleťte Galaxií!
Prozkoumávejte vesmír!
(Ale raději přitom zůstaňte na těch malých trojúhelníčcích…)

3 balíčky letových karet
Tři úrovně odměn! (A tři úrovně toho, jak si nechat zmasakrovat loď.)

Přesýpací hodiny
Přitažlivost se stará o to, aby písek padal z horního prostoru do spodního. A jak víte z obecné teorie relativity, když smícháte přitažlivost a prostor, získáte čas.

Truckerské tituly
Zcela nové způsoby, jak se proslavit!

Mimozemšťané
Mimozemšťané se výukových letů neúčastní. Mají strach z řidičů-začátečníků.

DŮLEŽITÝ* PŘEHLED KOMPONENT

Jako vesmírní truckeři budete pracovat pro Společnost, s.r.o., transgalaktickou konstrukční firmu, která se zabývá kanalizačními systémy a dostupným bydlením na samotném okraji lidské civilizace. Zde je stručný přehled toho, co budete přepravovat na vesmírnou periferii:

8×

Kanalizační potrubí. Nejdůležitější součást jakéhokoliv sanitárního zařízení. Do jejich lesklých a oblých tvarů se zamilujete na první pohled. Nic jiného vám nezbude.

25×

11×

Plasmové vrtáky. Když chcete vybudovat kanalizační systém, musíte začít tím, že do země vyvrtáte nějaké pořádné díry.

21×

9×

Ohřívače vody. Říká se, že jeden takový zvládne ohřát arcturánský megalitr tekutého xenotritheria za méně než 12 kesselů. Ví vůbec někdo, co to znamená? My tedy ne.

17×

Modulární obytné jednotky Levné, snadno sestavitelné, včetně sprchy a splachovací toalety. Co víc byste si ve výspě civilizace mohli přát?

4×

Centrální obytné jednotky. Jádro kolonie. Mimozemšťanům se zdají moc křiklavé, ale lidem se jejich výrazné barvy líbí.

6× 9× 3× 6×

Úložné prostory. Tohle nejsou obyčejné boxy na nářadí, toto jsou vesmírné boxy na nářadí! Pro komponenty a substance, které by měly zůstat mimo dosah dětí a většiny dospělých, prosím používejte výhradně červené boxy.

6×

6×

Vylepšení pro mimozemšťany. Mimozemšťané sepsali velmi podrobný návod, jak tyto podivnosti připojit k obytným jednotkám. Nemáme tušení, k čemu jsou dobré.

6×

11×

Zdroje energie. Protože jediná věc, která je ještě lepší než kanalizace na okraji civilizovaného světa, je kanalizace na okraji civilizovaného světa, které jen tak nedojde šťáva.

8×

Generátory štítů. Štíty ochraňují kolonie před zbloudilými meteory, vesmírným zářením a lehkým orbitálním bombardováním. (Pokud se vaše kolonie stane terčem těžkého orbitálního bombardování, měli byste zvážit její přesun.)

Ale jak už jste si určitě domysleli, vy žádný kanalizační systém stavět nebudete. Místo toho použijete všechny komponenty ke stavbě vesmírné lodi!

Společnost, s.r.o., si najímala k přepravě svých produktů obří vesmírné náklaďáky, ale ty byly vystaveny neustálým útokům pirátů a meteorů. Mnoho zásilek nedorazilo do cíle. A řidiči náklaďáků vyžadovali příplatek za nebezpečí.

Proto přišla Společnost, s.r.o., s inovativním obchodním plánem. Vybudovat si vlastní flotilu z kanalizačních trubek. Pak se jejich produkty budou vlastně dopravovat samy! A místo toho, aby si najímala drahé řidiče náklaďáků, zaměstná armádu levných truckerů a bude od nich vyžadovat, aby ztracené komponenty platili z vlastní kapsy. Což je samozřejmě úžasně výhodné pro Společnost, s.r.o., ale co na to truckeři? Můžou vůbec skončit v plusu?

Můžou. A celkem se jim to daří. V tomto průvodci se dozvíte i vy, jak na to. Naučíte se vše, co potřebuje znát každý zkušený, nebojácný, a hlavně úspěšný trucker!

* Tedy důležitý pro inženýry, co pak budou stavět tu kanalizaci. Vám truckerům je úplně k ničemu.

STAVBA PRVNÍ LODĚ

PŘÍPRAVA

1. Pro první hru použijte letový plán označený (L) – bude to výukový let.
2. Všechny dílky lodi vysypte doprostřed stolu, kde na ně všichni dosáhnou.
   a. Všechny dílky otočte obrázkem dolů
   b. a promíchejte je.
3. Každý hráč si vezme jeden plán lodi a složí jej tak, aby měl nahoře stranu s lodí úrovně I.
4. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si odpovídající figurky raket a startovní kajutu. Startovní kajutu položí na označené pole uprostřed lodi.
5. Jednu z raket umístí na svůj plán lodi.
6. Druhá raketa přijde na parkoviště na letovém plánu.

Když jsou všichni hráči připraveni, odstartujte hru. Všichni hráči začnou zároveň stavět své lodi podle pravidel níže.

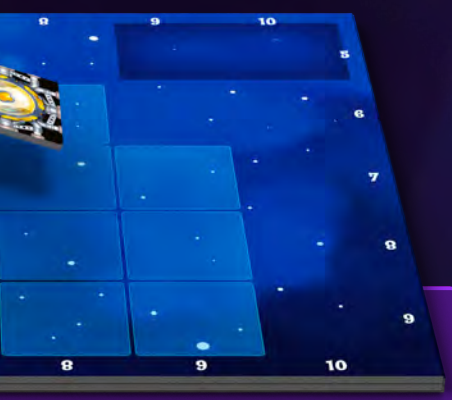
JAK STAVĚT

1. Hráč smí používat pouze jednu ruku a brát si dílky po jednom.
2. Zakrytý dílek musí nejdříve přenést nad svou loď a až tam jej otočí.

3A. Poté si jej může nechat a připojit k lodi.

3B. Pokud se mu nehodí, smí jej vrátit na hromádku, obrázkem vzhůru.

Všichni hráči stavějí současně, tak rychle, jak můžou, a všichni si berou dílky ze stejné hromádky. Vrácené dílky zůstávají otočené obrázkem vzhůru. Hráči si mohou brát zakryté i otočené dílky, ty zakryté smějí otáčet až nad svou lodí. Nikdy si nemohou brát více než jeden dílek najednou nebo otáčet dílky přímo v hromádce.



SVAŘOVÁNÍ PŘÍPOJEK

Každý dílek, který připojíte k lodi, musí být umístěn na prázdné pole vedle některého dříve umístěného dílku a musí na něj navazovat přípojkou:

univerzální přípojka

jednoduchá přípojka

dvojitá přípojka

prázdná hrana (bez přípojky)

Každou přípojku lze spojit s přípojkou stejného typu. **Jednoduchou přípojku nelze napojit na dvojitou.**

Přípojka se třemi trubkami je univerzální. **Univerzální přípojku lze napojit na libovolnou jinou přípojku** (jednoduchou, dvojitou i univerzální).

Prázdné hrany bez přípojek nesmí sousedit s přípojkami.

Jestliže se nový dílek dotýká dříve umístěných dílků na více stranách, musí navazovat všechny tyto přípojky. Prázdná hrana se může dotýkat pouze jiné prázdné hrany, a pouze tehdy, když je dílek napojen jinudy – **loď musí v každém okamžiku držet pohromadě.**

Když máte dílek v ruce, můžete jej přesouvat po lodi a dívat se, kam pasuje. Ale jakmile si vezmete další dílek, předchozí dílek se **trvale přivaří k lodi a už není možné jej přemístit ani odstranit.**

LODNÍ KOMPONENTY

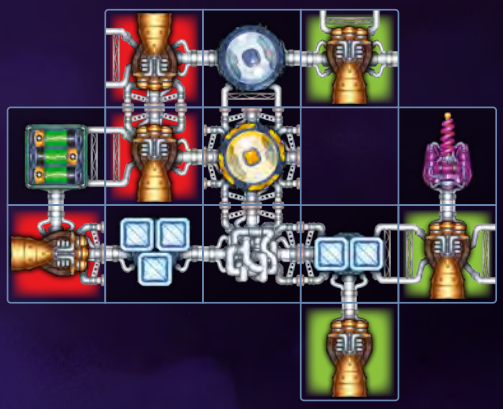
KAJUTY

Všichni začínají s jednou kajutou, které se (z očividného důvodu) říká startovní kajuta. Další kajuty vám poskytnou více místa pro posádku, takže chcete mít na lodi pochopitelně **co nejvíce kabin.**

MOTORY

Umístění motorů musí splňovat určitá pravidla. Tryska musí **směřovat dozadu** (směrem k hráči) a **těsně za motorem nesmí být žádný jiný dílek.** To znamená, že tryska míří buď na prázdné políčko, nebo úplně ven ze stavební zóny.

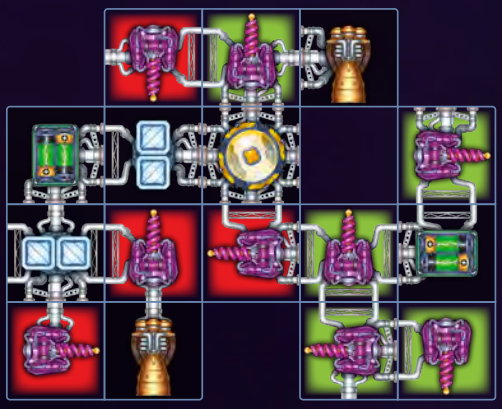
Lodě s více motory jsou rychlejší, takže chcete mít na lodi samozřejmě **co nejvíce motorů.**



DĚLA

Děla mohou směřovat do libovolného směru, ale nejúčinnější jsou ta, která míří dopředu (směrem od hráče). **Těsně před hlavní nesmí být ve směru výstřelu žádný dílek.**

Na cestě vás čekají mnohá nebezpečí. Můžete se ocitnout uprostřed nepřátelské palby nebo prolétat meteorickým rojem. V takových případech se vám náramně budou hodit děla. Chcete mít tedy na lodi **co nejvíce děl,** hlavně těch mířících dopředu.



DVOJITÉ MOTORY A DĚLA

Ve snaze nacpat na co nejmenší prostor co nejvíce motorů a děl přišli inženýři se skvělým nápadem – vyrábět dvojité motory a dvojitá děla.

Inženýři si také pohrávali s myšlenkou zvětšit povrch lodí, čímž by získali prostor pro více přípojek. Bohužel byl výzkum v tomto směru ukončen poté, co loď Möbius v jednom okamžiku zároveň explodovala a implodovala.

Dvojité motory a děla musí při umístění splňovat stejné podmínky jako jejich jednoduché varianty. Jsou sice dvakrát tak silné, ale jejich použití také vyžaduje daleko více energie. **Použití těchto komponent stojí baterie.**

BATERIE

Energie pro dvojité motory a děla se ukládá do baterií velikosti E („E“ jako „enormní“).

Na každý dílek s bateriemi se vejdou 2 nebo 3 baterie. Každá baterie obsahuje tolik energie, aby to stačilo na jedno použití dvojitého motoru, dvojitého děla nebo štítu. Baterie se mohou nacházet kdekoliv na lodi, nemusí být napojené na komponentu, kterou napájejí.

S využitím hmotu-anihilujících technologií bývalo možné uložit dostatečné množství energie do baterií o velikosti golfového míčku. Lobby aktivistů za práva hmoty s podporou fondu Fatálně zmatených golfistů ale dosáhla toho, že dnes už jsou samozřejmě podobné baterie zakázané.

Abyste ze své lodi vymáčkli co nejvíc, budete potřebovat dvojité motory a děla, což znamená, že chcete mít na lodi **co nejvíce baterií** k jejich napájení.

ŠTÍTY

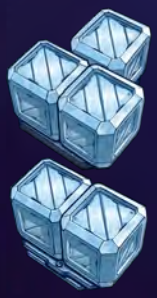
Štíty jsou záchrana, když se něco pokazí. Zvládnou odrazit malé meteory a některé nepřátelské střely. Jsou napájeny z baterií.

Každý štít chrání loď ze dvou stran. Může být umístěn kdekoliv na lodi, záleží jen na tom, jakým směrem je natočený.

Teď asi čekáte, že řekneme, že chcete mít na lodi co nejvíce štítů. Ale kdepak. **Budou vám stačit dva,** za předpokladu, že jsou natočené do opačných směrů. A pokud jste dost odvážní (nebo máte sebevražedné sklony), můžete klidně letět úplně bez štítů.

Jeden štít chrání levou a přední stranu lodi. Druhý chrání levou a zadní stranu. Pravá strana zůstává nechráněná.

NÁKLADOVÉ PROSTORY



V každém nákladovém prostoru se nacházejí 2 nebo 3 kontejnery. Můžete je umístit kamkoliv na loď. Slouží k ukládání zboží, které cestou získáte. Zboží samozřejmě znamená zisk a o ten jde v truckeřině především. Takže chcete mít na lodi **co nejvíce nákladových prostor.**

SPECIÁLNÍ NÁKLADOVÉ PROSTORY

Červené zboží představuje nebezpečné materiály, které je třeba přechovávat pouze ve speciálních kontejnerech. Speciální nákladové prostory obsahují pouze 1 nebo 2 kontejnery, ale ty zato disponují zesílenou konstrukcí a (dle slov výrobce) nepropouští radiaci. Poněvadž splňují ty nejpřísnější bezpečností požadavky, lze do nich ukládat libovolný typ zboží. „Speciální“ jsou proto, že to jsou jediné kontejnery, do nichž můžete naložit červené zboží.

Samozřejmě existují tisíce hororových příběhů na téma, proč nepřevážet nebezpečné zboží v normálních kontejnerech. Za všechny jmenujme Skákavého Spifa, který chtěl odvézt několik tun plutonia ve vyřazených bednách od ovoce. Po přistání přišel o nohu a obě ruce, poté, co se na něj vrhl dav rozzuřených ochránců přírody.

Nebezpečné zboží je nejvíce ceněné, takže je důležité mít na lodi **co nejvíce speciálních nákladových prostor.**

SPOJOVACÍ KOMPONENTY

Spojovací komponenty vám mohou připadat neužitečné, protože nic speciálního nedělají. Ale mají spousty přípojek, často univerzálních. Díky nim bude vaše loď lépe držet pohromadě a nerozletí se na kusy hned při prvním střetu s meteorem.

PODEZŘELÉ KOMPONENTY NEZNÁMÉHO PŮVODU

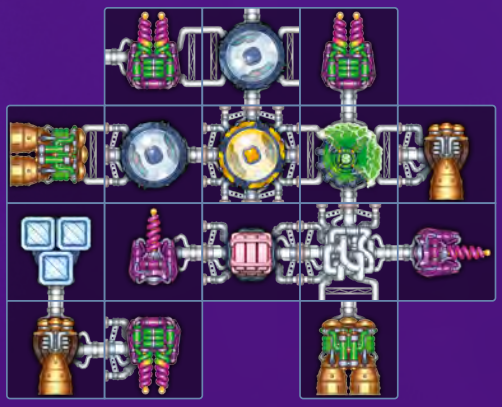
Zatím si s nimi nelámejte hlavu, v první hře slouží pouze jako spojovací komponenty.

KVÍZ

Teď když znáte všechna pravidla stavby lodi, měli byste být schopni objevit na této lodi 7 chyb.

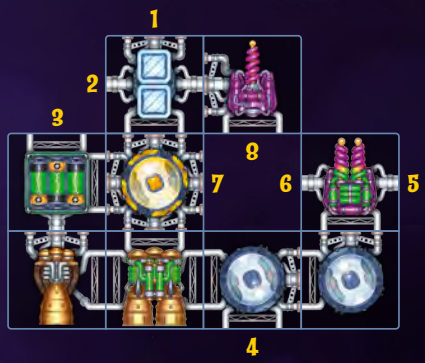
DÁVEJTE POZOR NA TYTO CHYBY!

- Jednoduchá přípojka sousedící s dvojitou.
- Libovolná přípojka sousedící s prázdnou hranou.
- Motor směřující jinam než dozadu.
- Dílek umístěný přímo za trysku motoru.
- Dílek umístěný přímo před hlaveň děla.
- Dílek umístěný mimo vyznačenou stavební zónu.
- Dílek nebo část lodi nenapojené na zbytek lodi.



OTEVŘENÉ PŘÍPOJKY

Přípojky, které nesousedí s jinou přípojkou a trčí do prostoru, se nazývají otevřené.



Tato loď má 8 otevřených přípojek. (Počítají se nepřipojené hrany. Ne jednotlivé trubky nebo celé dílky.)

Otevřené přípojky jsou povolené, ale zvyšují riziko poškození lodi a v určitých případech ji mohou zpomalovat. Konce otevřených přípojek se během letu často deformují, takže Společnost, s.r.o., vyplácí bonus truckerům, kteří dorazí do cíle s nejmenším počtem otevřených přípojek.

UKONČENÍ STAVBY LODI

Jakmile jste se svou lodí spokojeni (nebo když vám dojdou vhodná místa na další komponenty), můžete stavbu lodi ukončit. Není nutné zaplnit každé políčko na plánu lodi.

Chcete-li stavbu ukončit, přesuňte svou raketu z parkoviště na prázdné startovní políčko na letovém plánu. První dokončivší hráč na 1. pozici, druhý na 2. atd.

(V plné hře budete muset stavbu lodi stihnout v časovém limitu, ale pro výukový let předpokládejme, že každého, kdo by chtěl zbytečně zdržovat, zvládnete usměrnit jemným ťukáním víkem krabice o jeho hlavu).

Kdykoliv mají hráči během letu dělat něco „v pořadí“, myslí se tím pořadí jejich raket na letovém plánu. Některé karty jsou drsnější k těm, kteří letí vepředu, ale pokud máte obstojně postavenou loď, je pozice vpředu většinou výhodnější. Nestačí tedy postavit perfektní loď bez otevřených přípojek, která bude mít co nejvíc všeho. **Chcete ji postavit jako první.**

ZDE MŮŽETE PŘESTAT ČÍST.

POSTAVTE SVOU PRVNÍ LOĎ!

PŘÍPRAVA K LETU

1. Navzájem si zkontrolujte lodě, abyste se ujistili, že jsou postavené podle pravidel. Lodě s chybou je třeba opravit (viz níže).
2. Zbylé dílky lodi už nebudete potřebovat, můžete je odsunout stranou.
3. Do každé kajuty na lodi umístěte 2 kosmonauty.
4. Na každý dílek s bateriemi umístěte zobrazený počet skleněných baterií (vždy 2 nebo 3).
5. Kredity a kostičky zboží umístěte v dosahu. Teď sice žádné nedostanete, ale můžete doufat, že nějaké získáte během letu.
6. A ještě kostky. Budete potřebovat 2.
7. Nakonec připravte balíček letových karet pro výukový let (viz níže).

OPRAVA LODÍ

Hráči, kteří mají na lodi nějakou chybu, musí odstranit určité dílky tak, aby chybu odstranili. V normálním letu by je za to Společnost, s.r.o., navíc pokutovala, ale pro výukové lety má naštěstí výjimku. Ve skutečnosti by měli truckeři ve výcviku dostat extra čas a možnost svou loď přestavět, aby chybu odstranili. Vrátí své rakety na parkoviště a hráči, kteří byli za nimi, se mohou posunout na jejich místo. Po přestavbě lodi umístí své rakety na volná startovní místa. (Pokud přestavovalo loď více hráčů, jejich vzájemné pořadí se nemění.)

LETOVÝ BALÍČEK

líc *rub*

Ve výukovém letu budete potřebovat **8 letových karet označených** (L). Najdete je v balíčku úrovně I.

Karty zamíchejte a vytvořte z nich zakrytý balíček.

JE ČAS VYRAZIT!

Balíček letových karet položte před **vedoucího hráče** – toho s raketou na 1. startovním poli. Vedoucí hráč odstartuje let otočením první karty z balíčku.

LET

PŘEHLED LETU

Během letu se budete muset vypořádat s řadou letových karet. Vedoucí hráč otočí první kartu z balíčku a všichni ji vyhodnotí. Pak otočí vedoucí hráč další kartu a tak dále.

Letový plán ukazuje, jaké je relativní pořadí mezi hráči. To se může po vyhodnocení některých letových karet měnit. Karty vždy otáčí aktuální vedoucí hráč.

Let končí, když je vyhodnocena poslední letová karta.

ZTRÁTA LETOVÝCH DNÍ

Některé karty mají v pravém dolním rohu číslo v trojúhelníku. To značí, kolik letových dní hráč ztratí, když se rozhodne získat odměnu z dané karty. Kdykoliv hráči ztrácejí dny, ať už dobrovolně, nebo nuceně, posunou svou raketu **zpět o příslušný počet prázdných polí.** (Pole s jinými raketami se nepočítají a přeskakují se.) Má-li na jedné kartě ztratit letové dny více hráčů, **začíná se od hráče nejvíce vzadu.**

Žlutý má ztratit 3 letové dny. Skončí na políčku těsně před červenou raketou.

ZÁSAHY LODI

Na letovém plánu jsou zobrazena různá nebezpečí, kterým budete během letu čelit. Každé ohrožení přichází z určitého směru v určitém řádku nebo sloupci. Detailně si to vysvětlíme později, zatím jen stručně:

Před **malými meteory** můžete ochránit svou loď tak, že ji dobře postavíte (malé meteory se odráží od prázdných hran), popř. můžete použít správně orientovaný štít (což vás bude stát 1 baterii).

Velké meteory lze sestřelit dělem.

Malé střely dokáže zachytit správně orientovaný štít (což vás bude stát 1 baterii).

U **velkých střel** vám nepomůže nic.

Jestliže je nějaký dílek na lodi zasažen (protože jste jej nemohli nebo nechtěli ochránit), je **zničen** a musíte jej z lodi odstranit. To může způsobit, že zároveň s ním **odpadnou** další dílky, které nyní nejsou se zbytkem lodi spojené – i ty odstraňte z lodi. Pokud se vám loď rozpadne na více částí, musíte se rozhodnout, se kterou částí budete pokračovat a kterou obětujete.

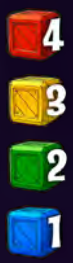
Ztracené komponenty (ať už zničené, nebo odpadlé) přesunujte na **vlastní odhazovací hromádku,** do prostoru v pravém horním rohu plánu lodi. Na konci letu budete muset za každý ztracený dílek zaplatit 1 kredit. Pokud se na ztraceném dílku nacházeli nějací kosmonauti, baterie nebo zboží, vraťte je do společné zásoby.

ZISK KREDITŮ

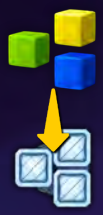
Pokud získáte na letové kartě za odměnu kredity, ihned si je vezměte z banku. Můžete si je stavět do komínku, aby ostatní nevěděli, kolik přesně máte. Koneckonců jim do toho nic není.

ZISK ZBOŽÍ

Když vám karta umožňuje naložit nějaké zboží, vezměte si ze zásoby zobrazené kostičky a umístěte je do kontejnerů na své lodi. (Každý nákladový prostor má 1–3 kontejnery.) Do každého kontejneru se vejde 1 kostička zboží. Zboží, které nemůžete nebo nechcete naložit, propadá. Ceník na letovém plánu vám pomůže při rozhodování, jaké zboží si nechat a jaké vyhodit.



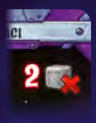
Červené zboží je nejcennější, ale je tvořeno nebezpečnými materiály, které je nutné převážet pouze ve speciálních červených kontejnerech. Můžete naložit jen tolik kostiček červeného zboží, kolik máte speciálních kontejnerů.



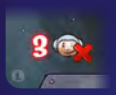
Dokud máte dost místa, měli byste vždy naložit vše, co jde – i kdybyste měli nacpat nejlevnější zboží do červených kontejnerů. **Vždy, když nakládáte zboží, můžete totiž libovolné množství svého stávajícího zboží přeskládat nebo vyhodit** a udělat tak místo pro zboží cennější.

Vyhození zboží do vesmíru je prohřeškem proti pořádku, jenž lze trestat pokutou nebo odnětím svobody. Za žádných okolností nikde nezmiňujte, že jsme vás k tomu nabádali!

ZTRÁTA ZBOŽÍ NEBO POSÁDKY

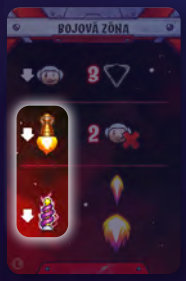


Jestliže karta vyžaduje, abyste se vzdali nějakého zboží, musíte do banku přednostně odevzdat to **nejcennější.** Pokud nemáte dost zboží, abyste pokryli celou ztrátu, musíte zbytek dorovnat bateriemi. Dojdou-li vám i baterie, o nic dalšího už nepřijdete.



Pokud karta vyžaduje, abyste se vzdali posádky, vraťte do banku odpovídající počet figurek.

PARAMETRY LODI



Občas je třeba spočítat sílu motorů nebo děl.

Dvojité motory a děla potřebují k provozu baterie. Vždy, když počítáte sílu motorů nebo děl, se musíte rozhodnout, zda a které dvojité motory nebo děla použijete. Za každé použití musíte zaplatit 1 baterii.

SÍLA MOTORŮ

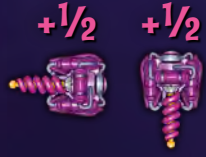
Každý jednoduchý motor má sílu 1.

Každý dvojitý motor, za který jste zaplatili baterii, má sílu 2.

SÍLA DĚL

Každé jednoduché dělo mířící dopředu má sílu 1.

Každé dvojité dělo mířící dopředu, za které jste zaplatili baterii, má sílu 2.



Každé dělo mířící do strany nebo dozadu má sílu poloviční (tzn. ½ u jednoduchého děla a 1 u dvojitého, za které jste zaplatili baterii.)

Určitě se chcete zeptat, jestli se zaokrouhluje nahoru nebo dolů. Nezaokrouhluje se vůbec. 5 ½ je zkrátka lepší než 5, ale horší než 6.

A TEĎ UŽ HURÁ NA PRVNÍ LET!

Už byste měli mít obecný přehled o různých nebezpečích a odměnách, takže můžete odstartovat.

Na následujících dvou stranách najdete vysvětlení všech 8 letových karet, které vás čekají. Když otočíte novou kartu, přečtěte si její pravidla a vyhodnoťte ji. Tak pokračujte, dokud neproletíte celým balíčkem.

LETOVÉ KARTY

PLANETY

Na kartě se nacházejí 2–4 planety, na kterých můžete přistát a naložit zboží. Přistání na planetě vás ale zdrží o počet letových dní uvedený v pravém dolním rohu.

Hráči se **v pořadí** rozhodují, zda chtějí přistát. **Na každé planetě smí přistát nejvýše jedna loď.** Pokud chcete přistát, přesuňte svou raketu z plánu lodi (ne z letového plánu!) na vybranou planetu.

Čím výše je planeta v nabídce, tím vyšší hodnotu zboží na ní lze získat, ale můžete přistát na libovolné volné. (Např. když nemáte speciální kontejnery, nebudete přistávat na planetě, kde je pouze červené zboží.) Jestliže na vás nezbyla volná planeta, přistát nemůžete.

Hráči, kteří přistáli, si mohou na loď naložit zobrazené zboží (viz ***Zisk zboží*** na str. 11). Pokud nemáte dost místa, nemusíte naložit vše (nebo dokonce nic), ale stále ztrácíte plný počet letových dní. Během nakládání můžete své stávající zboží přerovnat nebo i vyhodit, abyste udělali místo pro nové.

Nakonec všichni, kdo přistáli, **posunou své rakety o uvedený počet letových dní** (tj. prázdných políček) **zpět, počínaje hráčem, který je nejvíce vzadu.**

OPUŠTĚNÁ LOĎ

Najít opuštěnou loď je skoro jako výhra v loterii. Určitě existují směrnice pro hlášení podobných věcí, ale kdo by se tím zabýval? Prostě ji opravte a prodejte své posádce! (Jistě už vás mají po krk, takže ještě rádi zaplatí, aby se vás zbavili.)

Tuto příležitost ale může využít pouze jeden hráč – **první se rozhoduje vedoucí hráč,** a pokud nechce nebo nemůže kartu využít, rozhoduje se druhý hráč v pořadí atd.

Hráč, který chce kartu využít, musí **odevzdat zobrazený počet členů posádky** a ztratí příslušný počet letových dní. Poté získá odměnu.

Někdy narazíte na loď, kterou byste si nejraději nechali pro sebe. Nebuďte hamouni a radši si to rozmyslete. Pravděpodobně existuje důvod, proč je loď opuštěná…

OPUŠTĚNÁ STANICE

Tuto stanici musela potkat nějaká pohroma, a když její obyvatelé prchali pryč, učitě za sebou nechali spoustu užitečných věcí. K prohledání stanice bude ovšem zapotřebí velké posádky. Chcete-li využít tuto příležitost, musíte mít alespoň tolik členů posádky, kolik je zobrazeno na kartě.

Tuto kartu smí využít pouze jeden hráč – **první se rozhoduje vedoucí hráč,** a pokud nechce nebo nemůže kartu využít, rozhoduje se druhý hráč v pořadí atd.

Hráč, který přistane u opuštěné stanice si může na svou loď naložit zobrazené zboží (viz ***Zisk zboží*** na str. 11), ale musí ztratit uvedený počet letových dní. Během nakládání může své stávající zboží přerovnat nebo i vyhodit, aby udělal místo pro nové.

Všimněte si, že na ***Opuštěné stanici*** **posádku neztrácíte**, ale pouze počítáte.

PAŠERÁCI

Pašeráci a další nepřátelé jsou hrozbou pro všechny. **Jednotlivé lodě napadají dle pořadí na letovém plánu.** Nejdříve zaútočí na vedoucího hráče, a když vyhrají, přesunou se k dalšímu hráči v pořadí a tak dále, dokud nezaútočí na všechny nebo dokud je někdo neporazí.

V pravém horním rohu karty je uvedeno, co se stane, když s nimi prohrajete. (Pašeráci na obrázku výše vám seberou 2 nejcennější zboží. Pokud nemáte dost zboží, musíte dorovnat zbytek bateriemi.) Ve spodní části karty je pak odměna za jejich poražení. (Za poražení pašeráků si můžete naložit zobrazené zboží – viz ***Zisk zboží*** na str. 11.)

Síla nepřátel je číslo v levém horním rohu vedle symbolu děla. (Pašeráci na obrázku výše mají sílu 4.)

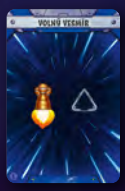
Vedoucí hráč si spočítá svou sílu děl. (Pokud chce využít nějaká dvojitá, musí za ně zaplatit baterie.) Pokud je síla jeho děl vyšší než síla děl nepřátel, **vyhrává** a může se rozhodnout, že ztratí zobrazený počet letových dní a získá odměnu. Jakmile je některý hráč porazí, nepřátelé se stáhnou a dál už neútočí.

Jestliže je síla děl hráče nižší než síla nepřátel, **prohrává** a musí čelit postihu v pravém horním rohu karty. Poté se nepřátelé přesunou k dalšímu hráči v pořadí. (Pokud s nepřáteli prohrálo více hráčů, postih se vztahuje na každého z nich.)

Je-li síla děl hráče stejná jako síla nepřátel, je to **remíza.** Hráči se nic nestane ani nezíská odměnu a nepřátelé se přesunou k dalšímu hráči v pořadí.

Příklad najdete na str. 14.

VOLNÝ VESMÍR



Volný vesmír je jako závodní dráha. Všichni hráči zde mají příležitost získat letové dny.

Všichni **v pořadí oznámí svou sílu motorů.** Můžete se rozhodnout, zda chcete použít nějaké dvojité motory (viz str. 11). Pokud ano, musíte za ně zaplatit baterie. Poté ihned (také od vedoucího hráče) posuňte svou raketu o daný počet políček vpřed. Přitom se vám může podařit předjet hráče před vámi (obsazená políčka se přeskakují), nebo se dokonce dostat do vedení.

METEORICKÝ ROJ

Meteorický roj může s vaší lodí pěkně zamávat. Karta zobrazuje několik malých a/nebo velkých meteorů přilétajících z různých směrů. Vyhodnocujte je po jednom odshora dolů. Všichni hráči je řeší zároveň.

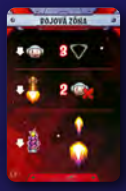
Za každý meteor hodí **vedoucí hráč** oběma kostkami. Hod určuje, který řádek nebo sloupec meteor zasáhne. Čísla řádků a sloupců vidíte na svých plánech lodí. Meteor míří na první dílek ve směru zobrazeném na kartě. Pokud je daný řádek nebo sloupec prázdný, nic se nestane.

Malý meteor se neškodně odrazí od prázdné hrany. Problém nastává, když míří na otevřenou přípojku. V tom případě můžete loď ochránit, pokud máte **štít nastavený do odpovídajícího směru** a zaplatíte za něj **baterii.** Pokud nechcete nebo nemůžete zabránit srážce, je zasažený dílek zničen. Odstraňte jej z lodi a přidejte jej na svou hromádku dílků ztracených během letu.

Velký meteor je samozřejmě mnohem nebezpečnější. Může poškodit i dobře postavenou loď a štíty jej nezastaví. **Jediná šance je sestřelit jej.** K tomu potřebujete **dělo ve správném sloupci** a mířící správným směrem. Pokud je to dvojité dělo, musíte za něj zaplatit baterii. Velké meteory většinou přilétají zepředu, proto doporučujeme stavět děla hlavně tímto směrem.

Pokud velký meteor nesestřelíte, je zasažený dílek zničen.

BOJOVÁ ZÓNA



Opravdovou zkouškou pro každou loď je průlet bojovou zónou. Karta má 3 sekce, které se vyhodnocují postupně odshora dolů. Každá sekce zobrazuje určitý parametr a postih pro toho hráče, který je v daném parametru nejslabší.

Nejdříve ztratí hráč, který má **nejméně posádky,** 3 letové dny.

Pak ztratí hráč, který má **nejmenší sílu motorů,** 2 členy posádky. Hráči v pořadí spočítají svou sílu motorů. Přitom se musí rozhodnout, zda použijí (a zaplatí) některé dvojité motory. (Rakety na letovém plánu se však neposouvají.)

Nakonec musí čelit hráč s **nejmenší silou děl** malé a velké střele zezadu. I tady hráči hlásí svou sílu děl v pořadí a musejí se rozhodnout, zda použijí (a zaplatí) některá dvojitá děla.

Střely fungují jako zásahy meteorem s tím rozdílem, že je obtížnější se jim bránit. Každá střela přichází z určitého směru. Postižený hráč hodí oběma kostkami, aby určil, ve kterém řádku nebo sloupci letí.

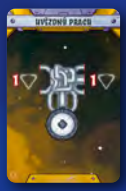
Jediný způsob, jak se bránit malým střelám, je použít (a zaplatit baterii) **štít, který je nastaven do správného směru.** Pokud jej hráč nechce nebo nemůže použít, je první dílek v daném směru zničen.

Neexistuje způsob, jak se bránit velkým střelám. Jedinou nadějí je hodit dost nízké nebo vysoké číslo, aby střela loď úplně minula. Jinak je první dílek v daném směru zničen.

V každém parametru (nejmenší posádka, nejmenší síla motorů nebo děl) je možná remíza. V takovém případě se **za slabšího považuje ten z remizujících hráčů, který je v pořadí více vepředu,** a pouze ten musí čelit postihu. (Takže ačkoliv je většinou výhodné být první, v bojové zóně to neplatí.)

Příklad najdete na str. 14.

HVĚZDNÝ PRACH



Žluté karty představují zvláštní události. Ve výukovém letu je jedinou zvláštní událostí ***Hvězdný prach.*** Každý hráč ztratí 1 letový den za každou otevřenou přípojku. (Počítají se otevřené hrany – ne tedy celé dílky ani jednotlivé trubky.) Hráči **v opačném pořadí** (od posledního) sečtou své otevřené přípojky a posunou svou raketu o tolik prázdných políček vzad.

PŘÍKLAD: PAŠERÁCI

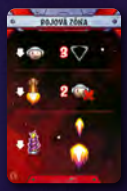
Červený, zelený a modrý hráč letí v tomto pořadí. Narazili na pašeráky se silou 4.

Červený hráč vede. Jeho maximální síla děl je 5 (2 za jednoduchá děla, 2 za dvojité dělo mířící dopředu a 1 za dvojité dělo do strany), ale to by ho stálo 2 baterie a on má pouze jednu. Rozhodne se baterii zaplatit za dělo mířící dopředu, což mu dává sílu 4. Tím pašeráky vyrovná. Nic se mu nestane ani nezískává odměnu a pašeráci se přesouvají k dalšímu hráči v pořadí. Kdyby s nimi prohrál, sebrali by mu 1 červené a 1 žluté zboží.

Další v pořadí je zelený hráč. Po zaplacení 2 baterií má sílu 4 ½. To stačí na poražení pašeráků. Odměnou jsou sice 3 zboží, ale zelený má místo pouze na 2. Modré (nejlevnější) zboží tedy nechá propadnout. Nakonec ztrácí 1 letový den a musí svou raketu posunout o 1 prázdné políčko dozadu.

Modrý má štěstí, že letí až poslední. Jeho síla děl by byla maximálně 3, takže by s pašeráky prohrál a oni by mu sebrali 1 modré zboží a 1 baterii. Ale protože je už porazil zelený hráč, pašeráci se k němu nedostali a nic se mu nestane.

PŘÍKLAD: BOJOVÁ ZÓNA



Zelený a žlutý hráč letí v tomto pořadí, hledí si svého, když vtom vletí do bojové zóny.

Nejdříve si porovnají velikost posádky. Žlutý má víc, takže zelený ztrácí 3 letové dny. Posune svou raketu o 3 prázdná políčka dozadu. Žlutý se tak ujímá vedení.

5 6 7 8

Poté si porovnají sílu motorů. Žlutý nemá žádné dvojité motory, takže se nemůže rozhodovat a jeho síla je prostě 3.

Zelený může mít silu motorů 1, 3 nebo 5 podle toho, zda a kolik zaplatí baterií. Žlutý teď vede, takže v případě remízy bude čelit postihu on. Zelený tedy zaplatí pouze 1 baterii, čímž získá také sílu 3 a nebezpečí se vyhne. Žlutý ztrácí 2 členy posádky.

Nakonec si porovnají sílu děl. Opět remizují a opět je to žlutý, kdo musí kvůli pořadí čelit postihu, tedy dvěma střelám.

Nejdříve si hodí na malou střelu zezadu. Hodí 5 a 2, takže střela zasáhne sloupec 7. Žlutý bohužel nemá žádný štít, takže motor ve sloupci 7 je zničen. Žlutý jej odstraní na svou hromádku ztracených dílků.

Na velkou střelu hodí 1 a 4. Ve sloupci 5 nemá žádné dílky, takže střela loď mine a nic se nestane.

(Pokud by znovu hodil 7, byla by zničena jeho startovní kajuta, se kterou by zároveň odpadl i motor vpravo.)

Tím je bojová zóna vyřešena. Zelený předá balíček letových karet nově vedoucímu žlutému hráči, který otočí další kartu.

KONEC LETU

Let končí, jakmile vyhodnotíte poslední (osmou) kartu. Teď je čas doručit náklad!

Letový plán zobrazuje odměny a postihy na konci letu:

ODMĚNA ZA POŘADÍ

4, 3, 2, 1

Udává, kolik kreditů získáte za dokončení letu. Vedoucí hráč získá nejvyšší obnos, další v pořadí získá druhý nejvyšší, atd.

ODMĚNA ZA NEJHEZČÍ LOĎ

2 Hráči si spočítají otevřené přípojky. (Počítají se otevřené hrany – ne tedy celé dílky ani jednotlivé trubky.) Odměnu získá hráč s nejmenším počtem otevřených přípojek. V případě remízy dostanou odměnu všichni tito hráči.

PRODEJ ZBOŽÍ

4 3 2 1

Vraťte všechno své naložené zboží do banku a vezměte si za něj příslušný počet kreditů zobrazený v ceníku.

ZTRÁTY

–1 Teď už jen zbývá doručit lodní komponenty Společnosti, s.r.o. **Za každý dílek, který jste po cestě ztratili, musíte zaplatit 1 kredit.** (Ztracené dílky jste během cesty umisťovali na vlastní odhazovací hromádku, takže by teď mělo být jednoduché je spočítat.) Pokud nemáte dost kreditů, zaplaťte, co můžete.

VÍTĚZSTVÍ

Spočítejte si získané kredity. Všichni, kdo mají alespoň jeden, vyhrávají!

Vaším cílem bylo vydělat nějaké peníze, a to se vám povedlo. Co na tom záleží, že někdo vydělal víc?

Samozřejmě, hráč, který vydělal nejvíc, je o trochu větší vítěz než ostatní.

CO DÁL?

Na konci svého prvního letu už znáte základy vesmírné truckeřiny a jste připraveni začít svou profesionální truckerskou kariéru. Profesionální truckeři řídí větší lodě a létají po obtížnějších trasách. Naštěstí mají k dispozici předpověď událostí na trase, takže se alespoň na větší nebezpečí mohou lépe připravit. A také si můžou najímat mimozemšťany! (Pokud přijdou na to, jak zprovoznit jejich podporu životních funkcí…) **Jestliže se chcete pustit do profesionální kariéry, otočte stránku.**

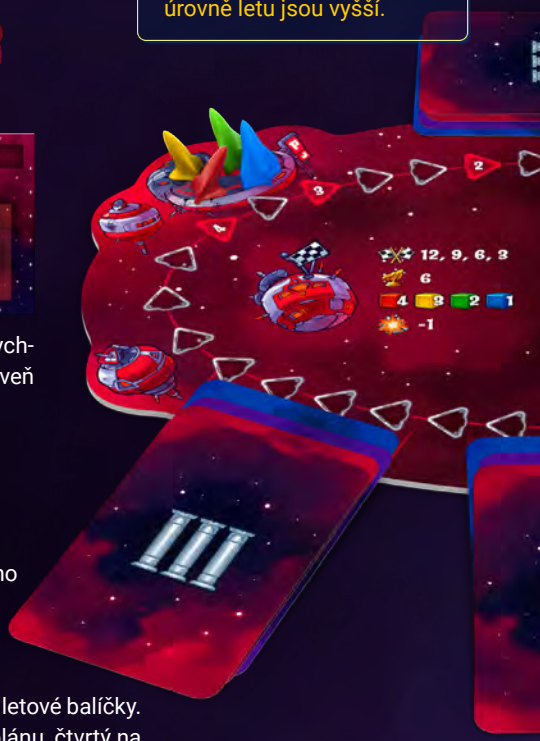
PLNÁ PRAVIDLA PRO STAVBU LODI

Gratulujeme k dokončení prvního letu! Předpokládáme, že jste doletěli až do konce, protože druhou variantu – ztrátu lodi – jsme zatím neprobírali. Vlastně jsme toho neprobrali víc, ale teď, když už máte první let za sebou, se na to všechno můžeme podívat.

ZVOLTE SI ÚROVEŇ LETU

Zkušení truckeři zvládnou řídit větší loď, dokážou překonat větší nebezpečí a vyrovnají se i s lecjakým překvapením na trase. Odteď byste se před tím, než začnete stavět, měli společně domluvit na úrovni letu – I, II nebo III. Použijte letový plán a plány lodi pro danou úroveň.

Odměny za dokončení vyšší úrovně letu jsou vyšší.

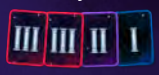


Úroveň I je vhodná, když chcete naučit hru nové hráče. Má také nejrychlejší let. Úroveň III pak nabízí největší výzvu a let trvá nejdéle. No a úroveň II je dle očekávání někde mezi tím.

LETOVÝ BALÍČEK

BALÍČKY KARET

Než začnete stavět, je třeba připravit 4 letové balíčky. Složení každého balíčku je naznačeno na spodním okraji letového plánu.



Při letu úrovně III se každý balíček skládá ze 2 karet úrovně III, 1 karty úrovně II a 1 karty úrovně I.

Zamíchejte zvlášť balíčky I, II a III a náhodně z nich vyberte karty pro letové balíčky. 3 z nich umístěte na vyznačená místa na spodním okraji letového plánu, čtvrtý na jeho horní okraj.

LETOVÁ PŘEDPOVĚĎ

Tři balíčky na spodním okraji letového plánu představují předpověď Společnosti, s.r.o. Jakmile na svou loď přidáte alespoň 1 dílek, můžete si libovolný z nich prohlédnout. Během prohlížení nemůžete stavět. Poté, co balíček vrátíte, můžete buď pokračovat ve stavění, nebo se podívat na další z balíčků. Postupně si můžete prohlédnout všechny tři, klidně opakovaně (ale vždy po jednom). Jakmile dokončíte stavbu, už se na karty dívat nemůžete. Tím, že vezmete do ruky balíček, se poslední přiložený dílek přivaří k lodi a už jej nejde přemístit nebo odstranit – stejně jako byste si vzali do ruky další dílek.

PŘÍPRAVA K LETU

Balíček na horním okraji letového plánu zůstává skrytý. Nikdo si jej nesmí prohlížet – tyto události budou překvapením. Poté, co všichni dostaví, zamíchá vedoucí hráč všechny čtyři balíčky dohromady. Svrchní karta musí odpovídat zvolené úrovni letu. (Pokud tomu tak není, balíček přemíchejte.)

ČASOMÍRA

Přesýpací hodiny postavte na očíslované kolečko v pravé horní části letového plánu. Vedoucí hráč je otočí a odstartuje hru.

Jakmile se hodiny dosypou, může je **kterýkoliv hráč kdykoliv otočit na další kolečko.** Pokud se k tomu nikdo nemá, prostě stavíte dál, dokud to někdo neudělá nebo dokud všichni nedostaví. Různé úrovně letů mají různý počet následujících koleček.

Na poslední kolečko s písmenem S smí hodiny otočit pouze hráč, který už má dostavěno (a samozřejmě pouze pokud se hodiny na předchozím kolečku dosypaly).

UKONČENÍ STAVBY

Ukončit stavění můžete kdykoliv. Dáte to najevo tak, že přemístíte svou raketu z parkoviště na volné startovní pole na letovém plánu. Nemusíte si nutně vybírat nejnižší číslo, ale většinou je to nejvýhodnější. (Ve 3 hráčích není k dispozici 4. políčko, ve 2 hráčích 3. a 4.)

Jakmile se hodiny umístěné na posledním dostupném kolečku dosypou, řekne hráč, který je otočil, „stop". V ten okamžik musí všichni přestat se stavěním a rozebrat si startovní políčka.

REZERVACE DÍLKŮ

Během stavby si můžete **zarezervovat až 2 dílky.** Úložný prostor se nachází v pravém horním rohu plánu lodi. Jednoduše dílky můžete uložit sem místo přímo na loď. Tyto dílky vám nikdo nemůže vzít a můžete je připojit ke své lodi, kdykoliv v průběhu stavby. Poté, co zarezervovaný dílek připojíte, můžete si místo něj zarezervovat další. Nikdy nemůžete mít zarezervovány více než 2 dílky najednou. **Zarezervovaný dílek už nemůžete vrátit na hromádku.**

Pokud nezvládnete nebo zapomenete některý zarezervovaný dílek připojit k lodi, ponechte ho na plánu jako základ své odhazovací hromádky. **Na konci letu se vám bude počítat jako ztracený dílek.**

Nikoho nezajímá, že komponenty pořád ještě leží v odletovém hangáru, ani že je to ve skutečnosti odpad, který nedosahuje ani zlomku ceny pokuty. Společnost, s.r.o., vám ho prostě naúčtuje. Smlouva je smlouva.

KONTROLA CHYB

Po dostavění si navzájem zkontrolujte lodě. Pokud vaše loď porušuje některé ze stavebních pravidel, musíte odstranit dílky tak, abyste neporušovali žádné pravidlo. Tyto dílky (včetně všech, které v důsledku toho odpadnou) odstraňte na svou odhazovací hromádku. Na konci letu se budou počítat jako ztracené.

Pokud by se stalo, že na nějakou chybu přijdete až během letu, dotyčný hráč ji musí ihned opravit dle postupu výše, a navíc zaplatit do banku 1 kredit za porušení fyzikálních zákonů.

MIMOZEMŠŤANÉ

PODPORA ŽIVOTNÍCH FUNKCÍ

Konečně se dostáváme k těm podezřelým komponentům, které jsme v prvním letu přeskočili – jsou to podpory životních funkcí mimozemšťanů.

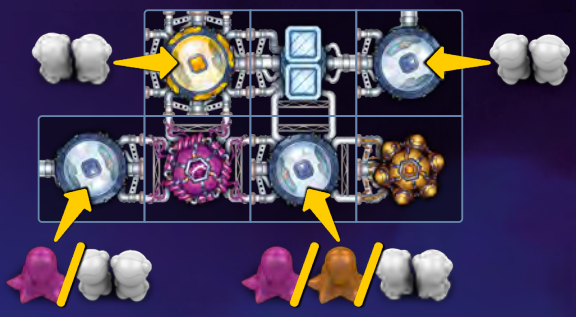
Aby podpora správně fungovala, musí být přímo napojena na kajutu. Tím se kajuta stane obyvatelná pro mimozemšťana v barvě odpovídající připojené podpoře. Není možné ubytovat mimozemšťana ve startovní kajutě. (Podle nich ta zářivá barva divně smrdí.)

Kosmonauti nosí skafandry, takže mohou bydlet v libovolné kajutě, klidně i v kajutě, na kterou je napojena podpora pro mimozemšťany.

UMÍSTĚNÍ POSÁDKY

Posádka se do kajut rozmisťuje dle následujících pravidel:

- Do startovní kajuty dejte **2 kosmonauty.** (Nikdo z nich nepředstavuje přímo vás osobně. Ale budou to vaši spolubydlící po celou dlouhou cestu, tak je možné, že se vám začnou časem podobat.)
- Do kajuty, na kterou není napojena podpora životních funkcí, přijdou taktéž **2 kosmonauti.**
- Do kajuty, na kterou je napojena podpora životních funkcí, můžete umístit buď **2 kosmonauty,** nebo **1 mimozemšťana odpovídající barvy.**
- V kajutě, na kterou jsou napojeny podpory životních funkcí obou barev, můžete ubytovat buď **2 kosmonauty, 1 fialového mimozemšťana,** nebo **1 hnědého mimozemšťana.**
- Na lodi smíte mít **nejvýše 1 mimozemšťana od každé barvy.**



Možné rozmístění posádky. Pamatujte, že na lodi nemůžete mít 2 fialové mimozemšťany.

Pokud se chce některý hráč rozhodnout, zda ubytovat kosmonauty, nebo mimozemšťany, na základě toho, co udělají ostatní hráči, pak musí hráči umisťovat posádku v pořadí od vedoucího hráče.

SCHOPNOSTI MIMOZEMŠŤANŮ

Mimozemšťané se počítají jako členové posádky – např. pro účely ***Bojové zóny*** nebo ***Opuštěné stanice.*** Také je můžete vyslat na ***Opuštěnou loď*** nebo je obětovat ***Otrokářům*** (viz protější strana).

Nevýhodou mimozemšťanů je, že zabírají místo pro dva kosmonauty. Ale za to mají lepší schopnosti.

Fialoví mimozemšťané jsou válečníci. Pokud máte na lodi fialového mimozemšťana, získáváte bonus **+2 k síle děl.** (Jestliže je ale vaše základní síla bez mimozemšťana 0, žádný bonus nezískáváte. Mimozemšťan opravdu nepůjde bojovat holými chapadly.)

Hnědí mimozemšťané jsou zdatní mechanici. Máte-li na lodi hnědého mimozemšťana, získáváte bonus **+2 k síle motorů.** (Jestliže je ale vaše základní síla bez mimozemšťana 0, žádný bonus nezískáváte. Mimozemšťan opravdu nevyleze z lodi a nebude tlačit.)

ZASAŽENÁ PODPORA ŽIVOTNÍCH FUNKCÍ

Přijdete-li o podporu životních funkcí a mimozemšťan zůstane v nevybavené kajutě, musíte mimozemšťana vrátit do banku. (Ve skutečnosti samozřejmě odletí v záchranné kapsli.)

Jak zásadně potřebují mimozemšťané tyhle podpory? Proč nenosí skafandry? Nebo jiné šaty? A proč vůbec doprovázejí truckery? Možná na to najdete odpověď v knížce Jasona A. Holta *Galaxy Trucker: Drsná štreka.*

Download on iBooks amazonkindle eBook k dispozici!

DALŠÍ LETOVÉ KARTY

NEPŘEDVÍDATELNÉ VELKÉ METEORY

Meteory mohou přilétat zleva, zprava, zepředu i zezadu. Velké meteory zepředu můžete sestřelit pouze dělem nacházejícím se ve stejném sloupci a mířícím dopředu. **Velké meteory zboku nebo zezadu** lze sestřelit dělem, které míří správným směrem a nachází se **ve stejném nebo sousedním řádku nebo sloupci.** Na letovém plánu je vytištěný přehled.

Většina vesmírných lodí je před meteory chráněna samozaměřovacími lasery, samonaváděcími střelami nebo ochrannými poli. Vaše je chráněna provizorními děly z kanalizačních vrtáků.

DALŠÍ NEPŘÁTELÉ

Během letu můžete narazit i na ***Piráty*** nebo ***Otrokáře***. Když se vám je povede porazit, nezískáte za odměnu zboží, ale kosmické kredity. Posuňte svou raketu o uvedený počet prázdných polí zpět a vezměte si z banku kredity. Jestliže nechcete ztratit letové dny, můžete se rozhodnout, že si odměnu nevezmete (ať už kredity, nebo zboží). V každém případě se nepřátelé nepřesouvají k dalšímu hráči, protože už byli poraženi. Odměnu tedy nezíská ani nikdo jiný.

Pokud vás porazí ***Otrokáři***, musíte se vzdát části posádky. Je na vás, jestli výměnou za vlastní svobodu obětujete kosmonauty, nebo mimozemšťany.

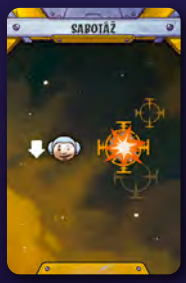
Porazí-li vás ***Piráti***, budete muset čelit nepřátelské palbě. (Počet, velikost a směr střel jsou zobrazeny na kartě.) Pokud piráti porazí více hráčů, hoďte pro všechny najednou.

Malé střely lze odrazit štítem nastaveným do správného směru (je třeba zaplatit baterii). **Velké střely nelze zastavit.** (Viz ***Zásahy lodi*** na str. 10.)

Poznámka: Když počítáte sílu děl nebo motorů, můžete se rozhodnout, zda a kolik chcete použít dvojitých děl nebo motorů, resp. kolik baterií zaplatíte. Jednoduchá děla a motory a bonusy za mimozemšťany je nutné započítat vždy.

DALŠÍ ZVLÁŠTNÍ UDÁLOSTI

Při ***Epidemii*** ztrácí každý hráč 1 člena posádky (kosmonauta nebo mimozemšťana, dle vlastní volby) z každé obsazené kajuty, která je přímo napojená na jinou obsazenou kajutu. Prozíravé tedy je postavit svou loď tak, aby žádné dvě kajuty nebyly spojené. Pokud nějaké spojené kajuty máte, možná narazíte na letovou kartu, která vám umožní jednu z kajut vyprázdnit dříve, než epidemie udeří.



Sabotáž zničí jeden náhodný dílek hráči s nejmenší posádkou. (Při remíze prohrává ten z hráčů, který je v pořadí více vepředu.) Postižený hráč hodí 2 kostkami na sloupec a pak 2 kostkami na řádek. Dílek na daných souřadnicích je zničen. Pokud se tam žádný dílek nenachází, hodí hráč znovu a případně ještě potřetí. Pokud se netrefí ani napotřetí, má štěstí a nic se mu nestane.

Zničený dílek odstraňte na svou odhazovací hromádku, stejně jako všechny další dílky, které případně odpadly zároveň s ním. Zásah doprostřed lodi může být devastující.

NEDOSTATEK ZBOŽÍ

V delších letech se může stát, že zboží v zásobě dojde. V takovém případě hráči nakládají zboží v pořadí. Pokud přitom někdo nějaké zboží odhodí, další hráč v pořadí jej může zase naložit. Hráči, kteří se rozhodli přistát na planetě, ale už na ně žádné zboží nezbylo, stejně ztrácejí letové dny.

ODSTOUPENÍ Z LETU

NUCENÉ ODSTOUPENÍ

Truckeřina je rizikové podnikání a měli byste být připraveni, že vám uštědří pár kopanců. Jen jich nesmíte schytat moc, jinak vás to vykopne ze hry…

Odstoupit z letu musíte v následujících případech:

- **Ztráta všech kosmonautů.** Jakmile přijdete o posledního kosmonauta, musíte odstoupit z letu. Mimozemšťané sami loď řídit nemohou.
- **Nulová síla motorů ve volném vesmíru.** Normálně můžete do cíle nějak dodriftovat i bez motorů. Ale, když narazíte na kartu ***Volného vesmíru***, musíte mít sílu motorů větší než 0, abyste mohli pokračovat dál. Jinak musíte odstoupit.
- **Předjetí o kolo.** Jestliže vás vedoucí hráč předjede o celé kolo, musíte odstoupit.

Tyto podmínky se kontrolují vždy **poté, co se úplně vyhodnotí letová karta.** Pokud například ztratíte posledního kosmonauta v ***Bojové zóně***, musíte přetrpět všechny její řádky, než budete muset odstoupit. Na druhou stranu, předletí-li vás vedoucí hráč o kolo ve ***Volném vesmíru***, ještě se dostanete na tah a budete mít příležitost ho předjet zpět.

DOBROVOLNÉ ODSTOUPENÍ

Když si myslíte, že zbývající karty vám spíše ublíží, než pomohou, můžete z letu odstoupit dobrovolně a minimalizovat tak ztráty. Lze to udělat vždy před tím, než se otočí nová letová karta. (Pokud se rozhodnete až poté, co novou kartu uvidíte, budete muset počkat, až se vyhodnotí.)

Někdy je lepší se k vašim ztrátám postavit čelem. Jindy vás vaše ztráty do toho čela udeří.

JEDINÝ HRÁČ

Pokud zbyl v letu poslední hráč poté, co ostatní nuceně nebo dobrovolně odstoupili, ignorujte karty ***Bojová zóna*** a ***Sabotáž*** (které penalizují hráče s nejméně motory, děly nebo členy posádky).

PŘEDČASNÉ PŘISTÁNÍ

Bez ohledu na to, kde odstoupíte z letu, má Společnost, s.r.o., poblíž vždy nějaké příhodné skladiště, kde můžete odevzdat náklad (a samozřejmě zaplatit za ztracené trubky). **Když odstoupíte z letu:**

- Odstraňte svou raketu z letového plánu. Po zbytek letu budete divákem a karty už se vás netýkají.
- Nezískáte odměnu za pořadí v cíli (protože jste se tam přece nedostali, že). Neúčastníte se ani soutěže o nejhezčí loď.
- Máte ale šanci **prodat ukořistěné zboží,** ale pouze **za polovinu jeho celkové ceny.** Vypočtěte si normální cenu všeho svého zboží a vydělte dvěma (zaokrouhleno nahoru).
- Musíte zaplatit pokutu za ztracené komponenty. (Pouze za ty na odhazovací hromádce – zbytky lodi můžete Společnosti, s.r.o., odevzdat zdarma.)

I když odstoupíte z letu, můžete stále „vyhrát“ v tom smyslu, že jakýkoliv zisk se počítá jako vítězství. Dokonce se může stát, že vyděláte víc než všichni ti hlupáci, kteří se nějak doplahočili až do konce. Protože o kredity jde vždy na prvním místě.

Truckeřina samozřejmě nabízí spoustu jiných výhod, které spousta truckerů považuje za důležitější než peníze. Tak především vzrušení z dobrodružství. A slávu. A čest. A… k čertu, co si budeme nalhávat? S dostatkem peněz si můžete koupit i dobrodružství i slávu i čest a pořád vám zbude dost na večeři v přepychové restauraci.

TRANSGALAKTICKÝ TREK

Už se vám povedlo proletět několika meteorickými roji a porazit pár pirátů, nebo jste se dokonce dostali bez škrábnutí z bojové zóny? Pořád ještě tu na vás čeká jedna výzva – nejtěžší zkouška schopností, rychlosti a odvahy. Transgalaktický trek!

Transgalaktický trek se skládá ze tří letů – úrovně I, II a III. Každý z nich absolvujete s jinou lodí. Kredity se přenáší do dalšího letu a vítězí ten, kdo jich během třech letů získá nejvíce.

(Samozřejmě vám úspěch nikdo nezaručí. Klidně se může stát, že budete muset odstoupit z letu. Ale i pak se můžete vrátit a zkusit štěstí v dalším letu. A pokud přijdete o všechny peníze, zaplatí za vás dluhy náhodní neznámí, kteří milují příběhy o vybuchujících lodích, a příští let budete zase začínat na nule.)

Kromě obvyklých cest, jak získat kredity, je zde ještě jeden způsob – reputace. V prvním letu můžete předvést, v čem jste dobří, a v dalších letech budete svou pozici obhajovat.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play
STEAM
GOG.COM

Transgalaktický trek má dlouhou tradici sahající daleko do budoucnosti. Chcete-li se dozvědět více, zahrajte si kampaň v aplikaci Galaxy Trucker. (Která se mimochodem skvěle hodí na hraní s přáteli nebo neznámými truckery online.)

www.galaxytrucker.game

PRVNÍ LET

Kromě obvyklých komponent budete potřebovat truckerské tituly. Náhodně jich vyberte tolik, kolik je hráčů a zbytek vraťte do krabice.

Připravte let úrovně I a tituly položte vedle letového plánu, stříbrnou stranou nahoru. Hráči o ně budou soutěžit. Každý titul se uděluje podle jiných kritérií (viz následující strana). Před letem se s nimi seznamte, aby všichni věděli, o co soutěží.

Poté odehrajte první let dle obvyklých pravidel.

ZISK TITULŮ

Na konci letu rozdejte odměny a penalizace jako obvykle, s tím rozdílem, že **místo soutěže o nejhezčí loď** vyhodnotíte kritéria titulů.

O tituly mohou soutěžit pouze hráči, kteří dokončili let. Spočítejte skóre pro každý titul zvlášť. Titul vždy získá hráč s nejlepším skóre. Například titul ***Trucker na baterky*** získá hráč, který dokončil let s nejvíce komponenty napájenými bateriemi.

Všichni hráči s nejlepším skóre získají 2 kredity (což je stejná cena jako za nejhezčí loď), ale dílek s titulem může vždy získat pouze jeden z nich. V případě remízy je to hráč, který doletěl více vpředu.

Zvláštní případy: Pokud mají všichni hráči pro některý titul skóre 0, získá titul hráč, který doletěl první, ale nikdo nezíská kredity. Jestliže nikdo nedokončil let, dejte každému hráči náhodně jeden titul, kredity nikdo nezíská.

ROZDĚLENÍ TITULŮ

Je možné, že jeden hráč získá více titulů najednou. V takovém případě si musí zvolit jeden, který si nechá, a ostatní rozdat mezi hráče, kteří nezískali žádný titul. Buď náhodně, nebo dle své volby. Každý hráč musí mít na konci právě jeden titul. (Pozor, jde jen o přerozdělení titulů – kredity se nijak nepředávají.) Pokud má přerozdělovat tituly více hráčů, začíná ten, který doletěl více vpředu.

Příští let tak bude každý hráč začínat s jedním titulem, dokonce i hráči, kteří předchozí let nedokončili. **Titul si ponecháte až do konce transgalaktického treku.**

DOPRAVCE

Vyzná se v tom, kde všude se dá přijít ke zboží, a je vždy připraven naložit nějaké další. Říkají, že by naložil i stádo ultramamutů, kdyby věděl, že je chce někdo koupit.

Spočítejte dílky, na kterých máte naloženo alespoň 1 zboží.

Tip: Jednak je důležité mít hodně nákladových prostor, ale také je třeba letět dostatečně vpředu, abyste nepropásli příležitost naložit zboží. Nezapomeňte, že své stávající zboží můžete přerovnat pouze při nakládce. Je dobré rozdistribuovat zboží co nejvíce po lodi. A pak ji udržet v celku.

TRUCKER NA BATERKY

Miluje bzučení štítů, řev dvojitých motorů a syčení dvojitých děl.

Spočítejte dílky, které jsou napájeny baterií (štíty, dvojité motory a dvojitá děla).

Tip: Dílky s bateriemi se nepočítají, ale nejspíš se vám budou hodit, abyste měli čím napájet všechny ty zelené věci.

XENOKVARTÝRMAJSTR

Mimozemšťané s ním rádi cestují, protože jim dokáže zajistit nejlepší podmínky – a hlavně soukromí.

Spočítejte, kolik kroků musí udělat každý mimozemšťan na vaší lodi, aby se dostal do nejbližší jiné kajuty (i prázdná kajuta se počítá jako nejbližší). Každý dílek je jeden krok, pohybují se pouze trubkami. Takže sousední kajuta je ve vzdálenosti 1, ale pouze pokud je přímo spojená trubkou.

Tip: V ideálním případě chcete mít 2 mimozemšťany, co nejdále od sebe a co nejdále od ostatních kajut.

KAPITÁN VÝLETNÍ LODI

Bude to dlouhý výlet Galaxií. Proč by si jej pasažéři neměli užít? Stačí přidat nějaká panoramatická okna a hned se o takovou loď cestující doslova poperou.

Spočítejte kajuty s výhledem. Kajuta má výhled, jestliže má alespoň jednu prázdnou hranu, která nesousedí s jiným dílkem.

Poznámka: Počítá se prázdná hrana, která je na okraji stavební zóny nebo sousedí s prázdným políčkem, byť by bylo odklopeno jinými dílky. (Výhledy do „dvora“ nejsou tak oblíbené jako výhledy do vesmíru, ale pořád se počítají.) Občas může být kajuta ze začátku bez výhledu, ale během letu jej získá, když vedlejší dílek nečekaně odpadne. Startovní kajuta má přípojky na všech stranách, takže nikdy nemůže mít výhled.

INŽENÝR

Dokáže nejen postavit velkou loď, ale hlavně ji udržet až do konce letu v jednom kuse.

Spočítejte všechny dílky na své lodi.

Tip: Většinou je snazší spočítat prázdná políčka a porovnat, kdo jich má nejméně. Tedy pokud nešlo o zvláště drsný let.

CHODBAŘ

Je nekonformní, nekonvenční a avantgardní. Podle některých jsou lodě s dlouhými chodbami čiré bláznovství. A některým jiným se to líbí.

Najděte si na lodi nejdelší řetěz chodbových dílků a spočítejte jeho délku. „Chodbový dílek“ je takový dílek, který má jen 1 nebo 2 přípojky.

Tip: Jedním způsobem, jak postavit dlouhou chodbu, je vytvořit jakési dlouhé chapadlo. Ještě lepším řešením je ale smyčka, která je napojená na zbytek lodi na obou koncích.

DRUHÝ LET

Letové karty, které jste použili v prvním letu, odložte stranou. Připravte let úrovně II dle obvyklých pravidel. Jediné, co si přenášíte z minulého letu, je titul a kredity.

Titul si položte do levého horního rohu lodi, stříbrnou stranou nahoru. Během tohoto letu jej budete obhajovat.

4 Na konci letu se nesoutěží o nejhezčí loď. Místo toho získají všichni hráči, kteří úspěšně obhájili svůj titul, **4 kredity. Titul se považuje za obhájený,** pokud jste dokončili let a dosáhli pro daný titul nejvyššího skóre. (Soutěží jen lodě, které doletěly. Počítá se i remíza.) Za tituly ostatních hráčů kredity nezískáváte. Všichni hráči si své tituly ponechají, ať už je obhájili, nebo ne.

Všichni hráči, kteří svůj titul obhájili, jej otočí na zlatou stranu. Ti ostatní jej nechají stříbrnou stranou nahoru.

TŘETÍ LET

Použité letové karty opět odložte a připravte poslední let – úrovně III.

Hráči, kterým se minule nepodařilo titul obhájit, to teď mohou zkusit znovu.

Hráči, kteří už mají titul na zlaté straně, poletí s nevýhodou. Za to ale získají dvojitou odměnu, když se jim podaří titul opět obhájit. A k tomu čestné místo v truckerské síni slávy.

DOPRAVCE

Jeho loď odteď oficiálně spadá do kategorie náklaďáků. Což znamená… ještě více otravných regulací. Gratulujeme!

Jestliže spolu dva nákladové prostory sousedí, nelze ani v jednom z nich přepravovat zboží. To platí i tehdy, když nejsou přímo spojeny trubkami. Pokud během cesty o jeden z nich přijdete, do druhého můžete začít nakládat.

TRUCKER NA BATERKY

Jeho přeelektrizovaná loď přilákala pozornost bezpečnostních inspektorů, kteří hned přispěchali s novými požadavky extra pro jeho loď.

Na dílku, který je přímo napojen na dílek napájený bateriemi (štít, dvojitý motor nebo dvojité dělo), nelze baterie skladovat. Pokud například napojíte dílek s bateriemi na dvojitý motor, nemůžete na něj umístit žádné baterie.

XENOKVARTÝRMAJSTR

V ubytovacích službách pro mimozemšťany je tak dobrý, že si zákazníky rozmazlil. Podpory životních funkcí na jeho lodi musí splňovat zvláštní předpisy.

Podpora životních funkcí bude fungovat pouze tehdy, pokud všechny její přípojky přesně navazují. To například znamená, že univerzální přípojka musí navazovat na univerzální. (Platí pro všechny přípojky na dílku podpory, ne jen pro přípojku vedoucí do kajuty.)

KAPITÁN VÝLETNÍ LODI

Protože je znám svými vyhlídkovými lety, většinu jeho posádky tvoří turisté. A ti mají jisté bezpečnostní požadavky.

Každá otevřená přípojka snižuje kapacitu dané kajuty o 1. Takže v kajutě s jednou otevřenou přípojkou může bydlet jeden kosmonaut, ale žádný mimozemšťan. Kajuta s více otevřenými přípojkami musí zůstat prázdná. **Pokud se přípojka otevře během letu, musíte z dané kajuty odstranit jednoho člena posádky** bez ohledu na to, zda právě překračuje svou kapacitu. (Turisté jsou dost lekaví.)

INŽENÝR

Všichni si myslí, že si tentokrát ukousl moc velké sousto. Ale představte si jejich výraz, když mu na poslední chvíli vše zapadne na své místo… už zase.

Během stavby nemůžete připojovat na svou loď dílky, dokud si 2 nezarezervujete. A tyto zarezervované dílky můžete připojit až poté, co všichni ostatní dostavějí. Kromě toho to nemůžou být lecjaké dílky – musí mít přípojky alespoň na 5 hranách. (Samozřejmě dohromady. Přece víme, že žádný dílek nemá 5 hran.) Poté, co všichni ostatní dostavějí, dokažte svou profesionalitu tím, že dílky z rezervy umístíte na přesně vypočítaná prázdná políčka, která jste si na ně na lodi nechali. Pokud se vám to nepodaří, musíte za každý neumístěný dílek zaplatit pokutu – 1 kredit za každou stranu s přípojkou. Pak dílek vraťte na hromádku doprostřed stolu.

CHODBAŘ

Všichni ho od stavění dlouhých chodeb odrazovali, ale on se jen smál. A karma ho dostihla.

Když je zničen chodbový dílek, odpadnou zároveň s ním i všechny chodbové dílky, které jsou s ním přímo spojené. (Naštěstí nejde o řetězovou reakci – „odpadnutí“ je jiný stav než „zničení“.) Protože „Chodbové dílky“ jsou takové dílky, které mají jen 1 nebo 2 přípojky, dílky s třemi nebo čtyřmi přípojkami odpadnout nemohou.

6 Hráči se snaží své tituly obhájit stejně jako ve druhém letu. Každý, kdo úspěšně obhájí **stříbrný** titul, získá **6 kreditů.**

Všichni, kdo úspěšně obhájí zlatý titul, získají **12 kreditů.**

VÍTĚZSTVÍ V TREKU

Po třetím letu si hráči sečtou získané kredity. Jako obvykle se za vítěze považuje každý, kdo skončil v plusu. Kromě toho se můžete považovat za legendárního ***doplňte-název-svého-titulu,*** pokud se vám podařilo obhájit zlatý titul.

Hráč s nejvíce kredity se stává ultimátním truckerem. Remízy se nerozhodují. Ve vesmíru je dost místa pro více ultimátních truckerů.

DRSNÉ ŠTREKY

I základní hra může nováčkům připadat dost těžká, ale po pár letech se do toho dostanete a naučíte se, jak stavět lepší lodě. Takové, které většinou doletí bez škrábnutí a dovezou i nějaké zboží. Pak se vám ale může začít stýskat po těch zábavných začátcích, když meteory a piráti lehce rozstříleli vaši loď na kousky a museli jste do cíle pomalu driftovat s poslední zbývající kajutou.

Abyste si tyto pocity připomněli, vyzkoušejte mini rozšíření Drsné štreky (dostupné zdarma jako aplikace).

V tomto mini rozšíření si můžete do letového balíčku přidat jednu (nebo více) náhodnou kartu Drsných štrek. Na nich vás čekají nové výzvy, u kterých si můžete být jisti, že se vám loď začne znovu rozpadat pod rukama, zatímco se vám oči zaplní slzami zmaru a štěstí.

Karty Drsných štrek lze přidat do jakéhokoliv samostatného letu, ale i do transgalaktického treku. Instrukce najdete pod odkazem vpravo:

cge.as/gterr

HRA VLAADI CHVÁTILA

vedoucí grafik:	*Jakub Politzer*
grafický design:	*Michaela Zaoralová*
ilustrace:	*Tomáš Kučerovský* *Jakub Politzer*
3D ilustrace:	*Radim "Finder" Pech*
produkce:	*Vít Vodička*
pravidla	*Jason Holt*
překlad:	*Dita Lazárková*
vedoucí projektu:	*Jan Zvoníček*
dozor projektu a hlavní tester:	*Petr Murmak*

Poděkování: *Testerům původní verze, kteří nám pomohli vydat naši první velkou hru v roce 2007; našemu vývojářskému týmu, který implementoval hru do digitálního světa; a všem odvážným truckerům, kteří od té doby provezli tuny kartonu nebo virtuálních trubek nesčetnými meteorickými roji a bojovými zónami.*

Zvláštní poděkování: *Všem z CGE, kteří se podíleli na této zbrusu nové edici, obzvláště Míše, Kubovi, Finderovi, Jasoňovi, Kreténovi, Víťovi, Zvondovi, Radkovi, Janče, Uhlíkovi, Davidovi, Dávidovi, Lence a Tonymu.*

A v neposlední řadě naší nové testerské skupině, kterou jsme u původního vydání ještě neměli k dispozici, a sice našim dětem Lukášovi, Terezce, Alence, Haničce, Pavlíkovi, Márovi, Kačce, Evelyn, Malachi, Otíkovi, Markétce a Vendelínovi.

© Czech Games Edition

srpen 2021
www.CzechGames.com