

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

JEDEME DÁL!



CGE
Czech Games Edition

VŠE, CO POTŘEBUJETE PRO DALŠÍ VESMÍRNÁ DOBRODRUŽSTVÍ!

NE JEDNO, ALE HNED 5 ROZŠÍŘENÍ

Toto rozšíření hry *Galaxy Trucker* je ve skutečnosti **pět rozšíření** v jediné krabici! Jednotlivá rozšíření můžete hrát samostatně nebo je libovolně kombinovat.

Tipli bychom si, že budete chtít ze všeho nejdřív vyzkoušet dílky s **novými technologiemi**. No tak k nim můžete rovnou přihodit i **nové letové karty**. Až budete mít pocit, že máte tato rozšíření v malíčku, můžete se vrhnout na **nové plány lodí**. S těmi ale nemusíte hrát pokaždé. Jsou to jen takové třešničky na dortu. (Nebo pěkné podpásovky, záleží, jak se na to díváte.)

Pro truckery na **Transgalaktickém treku** tu máme taky pár nových titulů a pravidel! Všechny části rozšíření se dají s trekem kombinovat skoro libovolně. (Titul Inovátora byste měli zapojit do hry, jen pokud hrajete s novými dílky lodí.)

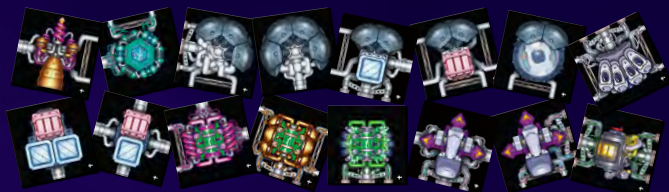
A jestlipak jste už otestovali **Drsné štreky**, minirozšíření, které si můžete zadarmo stáhnout na internetu? No, tak teď ho máte tady v krabici! Vezměte si ten balíček do ruky a osajte si ho. Cítíte tu vůni čerstvě natištěných karet? Tak balíček vraťte hezky zpátky do krabice. Beze srandy. Jasně, všichni jste zkušení truckeři, ale tohle rozšíření je navrženo **právě** pro zkušené truckery a je dost drsné i bez Drsných štek. Věřte nám. Tyhle pěkné karty na vás počkají do doby, kdy budete mít ostatní části rozšíření v malíčku.



Všechny karty a dílky rozšíření jsou označené tímto symbolem, abyste je mohli snadno rozlišit od těch ze základní hry.

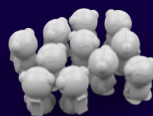
NOVÉ TECHNOLOGIE

Kromě 52 nových dílků tu najdete i pár komponent navíc, abyste měli všeho dostatek. A dokonce přibyl nový druh mimozemšťanů, kteří hru obohatí svými jedinečnými schopnostmi!



52 nových dílků lodí

Kanalizační a sanitární systémy ve výspě civilizace se teď budou moct pochlubit vyšším výkonem, nezničitelným plátováním a katapulty!



12 dalších figurek kosmonautů

Při rozmrazování kryogenního mrazáku jsme pod zásobou pizz objevili několik dalších kosmonautů.



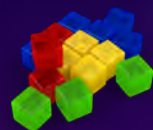
6 karet tyrkysových mimozemšťanů

Šest jedinečných profesionálů, kteří se nemůžou dočkat, až se vydají do kosmu.



4 figurky tyrkysových mimozemšťanů

Nemluvil tu někdo o šesti? No, oni jsou totiž vždycky dva na dovolené. Tyrkysovi mimozemšťané berou odpočinek opravdu vážně.



20 dalších kostiček zboží

Převážně modrých. Sehnali jsme je za pár šupů v armádním výprodeji.

NOVÉ LETOVÉ KARTY

Zamíchejte je do balíčku původních letových karet a nechte se překvapit zázraky Galaxie! (Třeba jako „To bude zázrak, jestli z tohoto vyvážnu vcelku.“)



3 nové karty úrovně I

Včetně takové podivné, která má na lící straně vytištěné I a III.



3 nové karty úrovně II

Jestlipak dokážete i bez nahlížení do pravidel uhádnout, co karta Rozlehlý vesmír dělá?

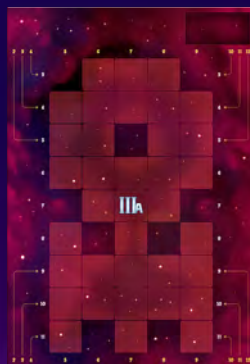
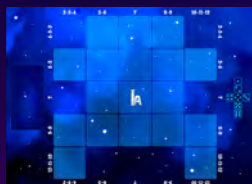


3 nové karty úrovně III

No... to je opravdu VELKÁ SPOUSTA meteorů. Radši si to zkontrolujte v pravidlech, ať vidíte, jestli si z vás nestřílíme.

NOVÉ LODĚ

Zkuste základní lodě nahradit těmito novými modely. Jejich stylové tvary a inovativní práce s prostorem vyvolaly u testovacích pilotů výkřiky obdivu (a spoustu dalších výkřiků při setkání s meteory).



4 plány s novými loděmi

Znovu jsme ohnuli časoprostor, abychom vám přinesli trojstranné plány lodí. No, možná jsme to krapet přehnali. Tyhle lodě totiž ohýbají časoprostor i během samotné hry.

TRANSGALAKTICKÝ TREK

A navíc 2 nové tituly (a pár úprav pravidel) pro Transgalaktický trek!



2 nové truckerské tituly

Pro truckery, kteří už získali všechny předchozí.
(A taky pro ty, kteří svoji specializaci teprve hledají.)



Dok na tituly

Titulům bylo líto, že nemají kde čekat, než je hráči získají, tak jsme jim vyrobili slušivý dok.

DRSNÉ ŠTREKY

Každá z těchto karet přináší speciální pravidlo, které váš let ozvláštňí. Takovým tím způsobem „proboha, to snad nemyslí vážně“.



21 karet Drsných štrek

Na motivy truckerské série sběratelských karet Nejslavnější vesmírné vraky.

CHCETE VIDĚT, JAK LOŤ NA
TITULNÍ STRÁNCE LETÍ?



cge.as/gt2t

NOVÉ LETOVÉ KARTY

„Nové letové karty jsou o poznání těžší než ty, na které jste zvyklí. Ale není jich moc, takže když je zamícháte do původního balíčku, sotva si toho rozdíl všimnete.“ Takhle jsme vám to chtěli prezentovat, ale pravda je taková, že když se karta objeví jen zřídka, je překvapení o to zákeřnější.

Takže vám radíme, abyste tyto karty všem vysvětlili dřív, než začnete hrát. Když si kartu vytáhnete uprostřed stavby lodi, opravdu nebudete mít čas studovat nová pravidla. A jestli se vaše parta na karty během stavby nikdy nedívá, tak teď máte dost dobrý důvod s tím něco udělat.

Nové karty z tohoto rozšíření stačí zamíchat mezi základní letové karty a můžete na to vlnout.

VRAKOVISŤE

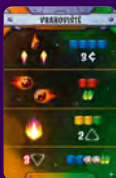
Mezihvězdná vrakoviště jsou fascinující místa plná zajímavého (i když potenciálně nebezpečného) harampádí a zajímavých (i když potenciálně nebezpečných) překupníků. Najde se tu ledacos. A kdyby tu to, co hledáte, náhodou nemohli najít, můžete se vydat na průzkum sami, pokud si troufnete manévrovat mezi letícími troskami a zatoulanými střelami. (Těm se musíte vyhýbat zpravidla tehdy, když se přiblížíte k něčemu, na co si brousí zuby sami překupníci.)

Statistický úřad eviduje jen jeden jediný zdokumentovaný případ použití násilí na vrakovišti. Týkal se statistika, kterého zmlátila banda překupníků. Od té doby se statistici vrakovištím obloukem vyhýbají, v důsledku čehož se vrakoviště pravidelně umísťují na horních příčkách oficiálního seznamu nejbezpečnějších míst Galaxie.

Karta **Vrakoviště** je rozdělená na 4 řádky. V každém řádku najdete nalevo cenu, kterou musíte zaplatit, a napravo odměnu, kterou získáte.

Hráči počinaje prvním se postupně rozhodnou, zdali na **Vrakovišti** zastaví, či nikoliv. Každý řádek může obsadit nanejvýš jeden hráč. Pokud se rozhodnete zastavit, položte svoji raketu na řádek, který chcete využít. Okamžitě musíte zaplatit zobrazenou cenu.

Jakmile zaplatíte, vyzvednete si svou odměnu. Následující hráč si pak může zvolit jakýkoliv zbylý řádek **Vrakoviště**.



CENA

2 **2** **2** Rozlučte se s posádkou, zaplaťte bateriemi nebo zbožím. Zaplaťte tolik, kolik vidíte na kartě. Jestliže na to nemáte, nemůžete si tento řádek zvolit. **Placení zbožím** se liší od **sebrání zboží Pašeráky**. Můžete totiž platit libovolnými kostičkami, dokonce i těmi nejlevnějšími, ale nemůžete dorovnat rozdíl bateriemi.



Meteory, střely. Ihned hod'te kostkami. „Meteor“ jsou ve skutečnosti zbloudilé kousky haraburdí, ale výsledek je prakticky stejný, jako kdyby vás sejmul kosmický šutr.



Ztráta letových dní. Na rozdíl od **Planet** ztratíte letové dny, jen když si zvolíte řádek s touto cenou.

ODMĚNY

3 **Zisk kreditů, naložení zboží.** K tomu asi není co dodat.



Zisk baterií nebo **figurek kosmonautů** funguje přesně tak, jak byste čekali. Umístíte je na uvolněná místa, podle stejných pravidel jako při přípravě k letu. A ano, nové figurky kosmonautů můžete dokonce použít k doplnění stázových komor. (Dá rozum, že tím nezískáte mimozemšťana, ani nemůžete umístit kosmonauta do kajuty, kde se rozvaluje figurka mimozemšťana.) Pokud byste měli získat víc žetonů nebo figurek, než na kolik máte místo, vezměte se jen tolik, kolik uvezete. Kdybyste chtěli při této nakládce baterie nebo posádku přerovnat, máte smůlu. To se nesmí.



Lomítko značí, že si máte **vybrat jednu** ze dvou odměn.



Zisk letových dní. Překupník vám ukáže zkratku. Ihned se posuňte dopředu.



ROZLEHLÝ VESMÍR

Všichni v pořadí od prvního hráče postupně spočítají svou sílu motorů a pak se posunou dopředu o **dvojnásobný** počet prázdných políček. (Například jestliže pomocí baterie aktivujete dvojitý motor, zajistí vám tahle baterie 4 políčka navíc místo obvyklých 2.)



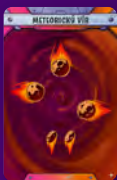
Původně byla maximální povolená rychlost v Galaxii rychlost světla. A po miliardy let se to přísně vymáhalo. Lidi však začali stavět své přibytky 50 světelných let daleko od hlavních průmyslových zón, a tak vláda novelizovala fyzikální zákony, aby tak truckerům umožnila jezdit rychleji. Nikdo přece nechce na novou záchodovou mísu čekat padesát let.

Podobně jako u **Volného vesmíru** musíte odstoupit z letu, pokud nemáte sílu motorů větší než 0 nebo pokud vás jiný hráč předjede o kolo.

Nezapomeňte: To, jestli někoho jiný hráč dohnal o kolo, zjišťujete až poté, co měli všichni hráči možnost se posunout.

METEORICKÝ VÍR

Na první pohled by se mohlo zdát, že jde o opravdu silný **Meteorický roj**, kdy se k vám meteory blíží ze všech směrů. Ale není to zas tak zlé. Jako zkušený truckerů dokážete využít trajektorie některých meteorů a manévrovat tak, že se k vám budou meteory blížit jen **skoro** ze všech směrů.



Jakmile otočíte tuhle kartu, **vybere si každý hráč jednu stranu, které si nemusí všimnat**. Položte svoji raketu poblíž zvolené hrany karty. Jestli si myslíte, že by vás mohla ovlivňovat volba ostatních hráčů, jedte hezky popořadě.

První hráč hodí postupně kostkami na každý meteor, jak jste zvyklí u **Meteorického roje**, s tím rozdílem, že **meteory letící z vámi zvoleného směru vám nijak neublíží**. (Takže jestli si všichni hráči zvolí stejnou stranu, nemusíte se ani obtěžovat za ni házet kostkami.)

Mezi truckery se šušká, že meteorické víry jsou lepší než roje, protože ve víru máte možnost volby. Panuje ale i opačný názor. Sešrotují ti loď a nemůžeš se ani vymlouvat, že jsi měl prostě smůlu, protože sis to tak vlastně sám vybral.

ANTIMONOPOLNÍ AKCE

U každého vyobrazeného druhu dílku, to znamená u jednoduchých děl, dvojitých děl, jednoduchých motorů a dvojitých motorů, spočítejte, který **hráč jich má nejvíc**. **Ten pak musí jeden z nich odevzdat**. (Jestliže dojde k remíze, nic se odevzdávat nemusí.)

Odevzdaný dílek se nepovažuje za „odpadnutý“ ani „zničený“. (Některé karty Drsných štek si na tomhle slovíčkaření vyloženě zakládají.) Tak jako tak, o dílek jste cestou přišli a na konci letu za to budete muset zaplatit. Za zmínku stojí i to, že odevzdání jednoho dílku může způsobit, že odpadnou další.

Kontrolujte řádky postupně. Dílky, které odpadnou na vyšším řádku, na nižším řádku již nepočítáte.

Truckeri si kdysi stěžovali na ostatní kolegy, že křečkůjí a bezohledně hromadí děla, motory a klovíco ještě jen pro sebe. Správci si na to došlápli a zavedli náhodné antimonopolní kontroly. A výsledky na sebe nenechaly dlouho čekat! Truckeri už si nestěžují na hamouny nebo nedostatek dílků, ale na nesmyslná byrokratická opatření.

DEN BLBEC

Zkušené truckery poznáte tak, že se vždy přesvědčí, že jsou kajuty jejich posádky izolované, aby nedošlo k epidemii. Nejzkušenější truckery poznáte tak, že vědí, že s epidemií si nemusí dělat hlavu při letech úrovně I. A dobře informované truckery poznáte tak, že vědí, že vás teď epidemie může potkat při jakémkoliv letu.



Den blbec je karta úrovně I, což znamená, že na ni můžete narazit při letu jakékoliv úrovně. Ale při letu úrovně I platí jenom její první řádek. Při letu úrovně II platí první dva řádky a všechny tři řádky karty zahrajete jenom při letu úrovně III*.

Připravte se na epidemii (při jakémkoliv letu), sabotáž (při letu úrovně II a III*) a hvězdný prach (jedině při letu úrovně III*). A jak jste si asi všimli, jejich pořadí by nemohlo být horší. Při epidemii můžete přijít o část posádky, potom vás postihne sabotáž, jelikož máte nejmenší posádku, a aby toho nebylo málo, tak se nakonec ještě do čerstvě otevřených přípojek dostane hvězdný prach, což vás pěkně zdrží. Prostě den blbec.

* A víte co? Řekněme „úrovně III a vyšší“. Nechceme nic slíbovat, ale mohlo by se to někdy hodit. Jeden nikdy neví.

NOVÉ TECHNOLOGIE

V této části rozšíření najdete 52 nových dílků lodi s novými technologiemi. Na následujících stránkách se dočtete, jak fungují. Mezi těmito dílky se nachází i podpora životních funkcí nového druhu mimozemšťana s vlastní sadou figurek a karet.

Všechny nové dílky se zamíchají s dílky ze základní hry. Jenže kdybyste je jen smíchali, bylo by budování lodí hračka. Neodmyslitelnou součástí hry je nedostatek dílků, takže až dílky položené lícem dolů zamícháte, část jich ze hry vyřadíte:

- Při hře 2 hráčů vyřadíte $\frac{1}{2}$.
- Při hře 3 hráčů vyřadíte $\frac{1}{3}$.
- Při hře 4 hráčů vyřadíte $\frac{1}{4}$.

Nejsnazší je, když si každý hráč vezme přibližně stejnou hromádku zakrytých dílků, pak jednu hromádku vyřadíte a ostatní zamícháte doprostřed stolu. Může být docela legrační, pokud ostatním neřeknete, proč si dílky rozdělují, a pak vyřadíte hromádku toho hráče, který se nejhlasitěji dožadoval svého spravedlivého podílu. Řekli jsme „legrační“? Vlastně jsme měli říct „kruté“. Ano. To by bylo kruté. (Ale jestli vás základní hra *Galaxy Trucker* bavila, asi už chápete, že kruté někdy může být i legrační.)

Počet dílků můžete střelit od oka. Jestli máte zhruba tolik, kolik je třeba, tak to úplně stačí. (Ale pokud jste puntičkáři a „zhruba“ je pro vás nepřijatelné, pak správné počty jsou 102, 68 nebo 51 dílků.)

Toto rozšíření nehrajte při výukovém letu. Znovu vytřídit dílky z rozšíření, které jste do hry dříve přidali, sice chvíli zabere, ale co byste pro nováčky neudělali, že? Zatímco čekají, můžou si nastudovat důležitý přehled komponent základní hry.



TRANSGALAKTICKÝ TREK

Jestliže hrajete Transgalaktický trek, vyřadíte dílky jen před prvním letem a dejte je bezpečně stranou tak, aby se náhodou nezamíchaly zpět. Při pozdějších letech už budete mít trochu přehled, které dílky jsou k dispozici a které jsou kvůli náhodnému výběru vzácné.

NEZNIČITELNÉ PLÁTOVÁNÍ



Jednu či víc hran některých dílků pokrývá nezničitelné plátování. Toto plátování není nový druh dílku, nýbrž nový druh hrany. Tak například kontejnery s nezničitelným plátováním jsou stále

kontejnery a spojovací komponenty s nezničitelným plátováním jsou stále spojovacími komponenty.

Jakmile meteor (velký či malý) nebo střela (velká či malá) zasáhne nezničitelné plátování, odrazí se od něj, aniž by ho jakkoliv poškodily. Nezničitelné jsou pouze oplátované hrany, nikoliv ty ostatní. Plátování ani nechrání před vnitřní explozí, například *Sabotáží*.

Hrana s nezničitelným plátováním se nezapočítává do počtu kajut s výhledem pro získání titulu **Kapitán výletní lodi**.

Za všech jiných okolností však nezničitelné plátování plní stejnou funkci jako prázdná hrana. Během stavby lodi můžete hranu s nezničitelným plátováním umístit vedle prázdné hrany nebo dalšího nezničitelného plátování, avšak nikdy vedle přípojky.

Přestože Společnost, s.r.o., trvá na tom, že se zbaví konkurence čistě vybudováním lepšího výrobku, mnohé z těchto technologií toho zjevně mají s budováním kanalizačních systémů v odlehlých oblastech společného jen velmi málo. Raději si to ale nechte pro sebe, jestli chcete, aby vám Společnost, s.r.o., obnovila licenci.

KOMBINOVANÉ DÍLKY

Některé dílky vypadají, jako by to byly dva různé dílky ze základní hry v jednom. A přesně tak to je. Takový dílek funguje jako oba druhy současně a platí pro něj omezení i výhody obou dvou.



Kombinované dělo a motor nemůže mít žádný dílek za motorem ani před hlavní děla. Motor musí mířit dozadu.



Tyhle dílky jsou taky nové, ale dá se předpokládat, že už víte, jak fungují, takže se ani nebudeme obtěžovat psaním popisku.

POSILOVAČE

Posilovače mohou zesilovat účinky příslušných dílků. Stačí zaplatit 1 baterii a posilovač je připravený k použití. Dokáže pak dodat energii až 3 dílkům příslušného druhu. Posilovače děl zesilují děla. Posilovače motorů zesilují motory. Posilovače štítů zesilují vaše stereo. Počkat, to je blbost. Zesilují štíty.

Posilovače zesilují jen ty dílky, do kterých může téct šťáva.

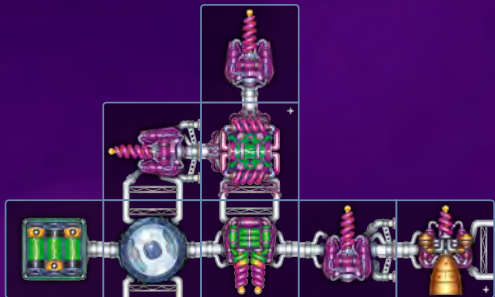
- Posilovač dodává energii těm dílkům, které jsou na něj přímo napojené.
- Taky může zesilovat dílky, které jsou přímo napojené na jiný dílek zesílený tímto posilovačem.
- Nemůže ale zesilovat neaktivní dílek. (Pokud je k aktivaci dílku zapotřebí baterie a vy se rozhodnete ji nezaplatit, nemůžete tento dílek ani zesílit.)

Můžete použít i několik posilovačů najednou, avšak nelze zesilovat jeden dílek současně dvěma posilovači.

POSILOVAČE DĚL



Kdykoliv sčítáte sílu děl, můžete aktivovat i jeden nebo víc posilovačů děl. Aktivovaný posilovač děl může dodat energii 1, 2 nebo 3 aktivním dělům. Děla mířící dopředu získají 1 sílu navíc. Všechna ostatní získají $+\frac{1}{2}$.



Výchozí síla tohoto systému je $3\frac{1}{2}$. Řekněme, že máte 1 baterii. Jestliže ji utratíte za posilovač děl, můžete zesílit přední (+1) a levé dělo ($+\frac{1}{2}$), čímž dosáhnete celkové síly 5. Nemáte jak zesílit ostatní děla mířící dopředu, poněvadž dvojité dělo není aktivní.

Jestliže máte víc než 1 baterii, můžete se dostat až na sílu 7. Zaplatíte 1 baterii za posilovač a 1 za dvojité dělo. Tím posílíte dvojité dělo ($+\frac{1}{2}$) a dvě ze svých děl mířících dopředu (+1, +1). Nezvádnete ale dodat šťavu všem třem dělům mířícím dopředu, protože by musela téct už zesílenými dílky.

POSILOVAČE MOTORŮ



Kdykoliv sčítáte sílu motorů, můžete aktivovat i jeden nebo víc posilovačů motorů. Za každou aktivaci zaplatíte 1 baterii. Aktivovaný posilovač motorů může dodat energii 1, 2 nebo 3 aktivním motorům, přičemž každému zvýší jeho sílu o 1.

POSILOVAČE ŠTÍTŮ



Určitě víte, jak složité je naučit nové truckery, že je jejich štítů neochráně před velkými meteory a velkými střelami. Tak teď už ochrání, pokud mají posilovač.

Kdykoliv by měl být nějaký dílek zničen velkým meteorem nebo velkou střelou, můžete tomu zabránit zesíleným štítem. To obvykle znamená, že zaplatíte 1 baterii za posilovač a 1 za na něj přímo napojený štít. Můžete však zesílit až 3 štíty, jestliže zaplatíte dost baterií k jejich napájení. To by se vám mohlo hodit tehdy, když potřebujete zesílit řetěz štítů mířících na špatnou stranu, abyste se dostali k tomu správnému.

DALŠÍ TECHNOLOGICKÉ VYCHYTÁVKY

SPALOVACÍ REAKTOR



Kdykoliv získáváte zboží, může každý z vašich spalovacích reaktorů spálit 1 kostičku zboží. Můžete si zvolit, jestli to bude kostička z vaší lodí, nebo ta, kterou zrovna nakládáte. Dokonce to může být i kostička, kterou byste jinak museli odhodit – například červená, pro kterou nemáte červený kontejner. Spálit kostičku je vlastně úplně to samé jako ji odhodit, s tím rozdílem, že si můžete představovat, že reaktor chvilku jasně žhne.

Jo a kdyby byl reaktor přímo napojený na dílek s bateriemi, pak je teplo vygenerované kostičkou dobije, a vy tak můžete na všechna prázdná políčka na dílku doplnit nové baterie. Jestliže jsou na reaktor přímo napojené dva dílky s bateriemi, je nám líto, ale musíte si vybrat jen jeden.

Tyto reaktory jsou navrženy tak, aby spálily cokoliv, včetně zmrzlého trusu ultramamutů z ledových světů nejsevernějšího cípu Galaxie. A konec konců i ultramamuty samotné, když je zima obzvlášť tuhá. A všem chytrákům, kteří tvrdí, že severní cíp Galaxie nemá nic společného se zimou, přejeme, aby si někdy zkusili, co je to pokoušet se v mínus sto dvaceti narvat našťavaného ultramamuta do pece.

KATAPULTY



Katapult může pálit do třech směrů, jak napovídají žluté šipky pod ním. Aby k něčemu byl, musí být přímo napojený na jeden nebo víc dílků s kontejnery. **Během přípravy lodi k letu položte na každý dílek s kontejnerem, který je přímo napojený na katapult, 1 modré zboží.** (Na každý dílek jen jednu kostičku, i když je přímo napojený na několik katapultů, a bez ohledu na to, kolik červených nebo bílých kontejnerů má.)

Katapulty se zrovna netěšily pozornosti truckerů, dokud jakýsi marketingový guru nepřišel s geniálním sloganem „Nyní se šutrem zdarma“.

Katapulty nejsou děla. To znamená, že kolem nich nemusíte nechávat prázdná políčka a posilovače děl je nemůžou zesílit. Jdou však využít tehdy, kdy byste jinak použili děla:

Když sčítáte sílu děl, každý katapult může odpálit 1 kostičku zboží. Odhodte zboží jakékoliv barvy z připojeného kontejneru a zvolte si směr palby katapultu. Když to bude dopředu, bude síla děl o 1 vyšší, takže se dá předpokládat, že pokud to jen trochu půjde, vyberete si tenhle směr. U ostatních směrů si polepšíte jen o ½.

Katapult vás taky umí ochránit před velkým meteorem. Představte si to jako dělo namířené jedním z těch tří směrů: Pokud by takhle umístěné dělo mohlo meteor zničit, pak to zvládne i katapult (tedy střela z katapultu do boku či dozadu pokryje i sousední řádky či sloupce). Jen musíte odhodit 1 kostičku zboží z připojeného kontejneru.

Řekněme si to upřímně: katapulty jsou v instalatérině absolutně k ničemu. Ale armáda nedávno vyřazovala několik tisíc zbrusu nových katapultů a Společnost, s.r.o., je všechny za pakatel odkoupila.

No jo, máte pravdu, katapulty neměly kdovíjaké uplatnění ani v armádě. Ale nedávno si někdo všiml, že jsou katapulty stále ještě evidovány jako součást výzbroje, a to už od 13. století. Načež armáda zadala výrobu několika tisíc kousků, aby je mohla oficiálně vyřadit z evidence. Bylo to jednodušší než se pustit do vyšetřování, kam se poděl fond oprav katapultů, do kterého se celá staletí přispívalo.

STÁZOVÉ KOMORY



Během přípravy lodi k letu položte do každé stázové komory 4 figurky kosmonautů. Jsou hibernováni ve stázi.

Kosmonauti ve stázi se nezapočítávají do posádky.

Při sčítání posádky je přeskočte a nemůžete je ani dobrovolně odevzdat, abyste získali odměnu. Jestliže však přijdete o posádku v rámci postihu a nezbyvá vám žádný mimozemšťan ani kosmonaut, musíte rozdíl dorovnat odhozením figurek ve stázi.

Po jakékoliv ztrátě posádky (ať už z vlastní vůle, nebo když vás k tomu donutí okolnosti) můžete kosmonauty ze stáze probudit a doplnit jednu nebo víc kajut přímo napojených na stázovou komoru. Dokonce takto můžete doplnit svoji startovní kajutu. Lze probudit i jen část kosmonautů. Figurky postavte a umístěte je do jejich nových kajut. Samozřejmě, že nemůžete do jedné kajuty dát víc než dva a že kosmonaut nikdy nesmí být ve stejné kajutě s mimozemšťanem.

Jestli se po zahrání letové karty ocitnete bez jediného bdělého kosmonauta ve své posádce, máte ještě možnost probudit kosmonauty ve stázi a tím předejít nucenému odstoupení z letu. Pamatujte si však, že tohle funguje jen tehdy, když je stázová komora přímo napojená na kajutu bez mimozemšťana. V opačném případě se hibernující kosmonauti nemohou probudit, nemohou řídit loď a vy musíte odstoupit.

Technologie stáze byla ve Společnosti, s.r.o., vyvinuta poté, co z výroční zprávy zjistili, kolik ročně zaplatí na mzdách údržbářů a opravářů kanalizace ve vzdálených koloniích. Uvidíme, jak zareagují na příští výroční zprávu s údaji o tom, kolik škody dokáže nadělat prasklé potrubí, než se opravář plně probere z hibernace.



TYRKYSOVÍ MIMOZEMŠTANÉ

K novým technologiím se řadí podpora životních funkcí nového druhu mimozemšťana. Tyrkysový mimozemšťan přináší na vaši loď zvláštní schopnost, kterou nikdo jiný v dané letu nedisponuje.

PODPORA ŽIVOTNÍCH FUNKCÍ



Podpora životních funkcí tyrkysového mimozemšťana se řídí těmi samými pravidly jako u hnědého a fialového:

Do kajuty přímo napojené na tyrkysovou podporu životních funkcí může být umístěn 1 tyrkysový mimozemšťan.

Mimozemšťané nemohou bydlet ve startovní kajutě.

Není povoleno mít víc než 1 tyrkysového mimozemšťana.

Pokud kajuta s tyrkysovým mimozemšťanem přijde o všechny přilehlé tyrkysové podpory životních funkcí, vrací se mimozemšťan do společné zásoby.

SCHOPNOSTI TYRKYSOVÝCH MIMOZEMŠTANŮ



Schopnosti tyrkysových mimozemšťanů jsou popsány na 6 kartách tyrkysových mimozemšťanů. Během přípravy k letu si každý hráč s tyrkysovým mimozemšťanem dle pořadí zvolí jednu jedinečnou schopnost. Když si hráč před vámi vybere schopnost, kterou jste chtěli vy, máte možnost změnit svoje rozhodnutí a tyrkysového mimozemšťana si nevzít. (Technicky nemusí být žádné rozhodnutí týkající se posádky finální, dokud nevíte, jak se rozhodli hráči před vámi.)

Schopnost tyrkysového mimozemšťana máte k dispozici jen tehdy, když máte tyrkysového mimozemšťana na palubě. Jakmile o něj přijdete, ztrácíte s ním i jeho schopnost.

Texty jednotlivých karet mluví obvykle jasně. Vpravo si můžete projít pár poznámek nebo příkladů.

Fialoví mimozemšťané jsou experti na zbraně. Hnědí mimozemšťané jsou experti na motory. Tyrkysoví mimozemšťané jsou experti v úzce specializovaných oborech, které jsou opravdu dobře placené. A lidé? Možná to bude znít docela tristně, ale výsledky srovnávacích studií lidí a ostatních ras Galaxie prokázaly, že lidé jsou experti pouze ve dvou oblastech: v pantomimě a ve výrobě sádrových zahradních trpaslíků.

MANAŽER

Pokud odstoupíte z letu, Manažer vám k zisku kreditů nepomůže.



MIKRONAVIGÁTOR

Toto platí i tehdy, když vás někdo předjede. Tak například jste na vedoucí pozici a otočíte **Volný vesmír**. Pokud vás někdo předjede, znamená to, že získal letové dny. Vy tedy získáte o 1 víc... čímž můžete skončit opět na vedoucí pozici.

Toto elegantní manévrování v koloně je umění, které mimozemšťané ladili po celá staletí. Netrénovanému kosmonautovi, který by se třeba jen pokusil je napodobit, by všichni nadávali, že předbíhá.

OBCHODNÍK

Řekněme, že odstupujete z letu a stále máte ještě 1 červenou, 2 žluté a 3 modré kostičky zboží. To je zboží v celkové hodnotě 13 kreditů. Vezměte z toho půlku, zaokrouhlete nahoru a máte 7 kreditů. Za Obchodníka pak můžete získat o 5 kreditů víc za svých 5 žlutých a modrých kostiček zboží.



PRÁVNÍK

Například jestli cestou ztratíte 7 dílků, zaplatíte jen 3 kredity. Když se ucházíte o truckerský titul a nejlepší skóre je 4, pak se vám jako remíza počítá i skóre 3 nebo 3½. Jestliže je však nejlepší skóre 1 a vaše je 0, pak vám už ani Právník nepomůže.



TECHNOLOG

Když například zaplatíte baterii za dvojité dělo v **Meteorickém roji**, pak je vaše další použití baterie v tomto roji (třeba k napájení štítu) zdarma. Ve **Volném vesmíru** můžete 1 baterii napájet 2 dvojité motory. Mějte však na paměti, že stále platí omezení **jen 1 použití baterie zdarma na jednu letovou kartu**. (Tím pádem vás napájení 4 dvojitých motorů bude stát 3 baterie.)



DIPLOMAT

Dřív jsme věřili, že diplomaté byli opravdoví hrdinové a obětovali svoji svobodu za záchranu lodi. Skutečný důvod, proč se diplomaté nevra-celi, však odhalilo utajované video divokého pirátského večírku, které někdo zveřejnil na UniverseTube. Na videu je také vidět tajný obsah diplomatického kufříku: pět lahví bublinkového pití a balení papírových party kloboučků.

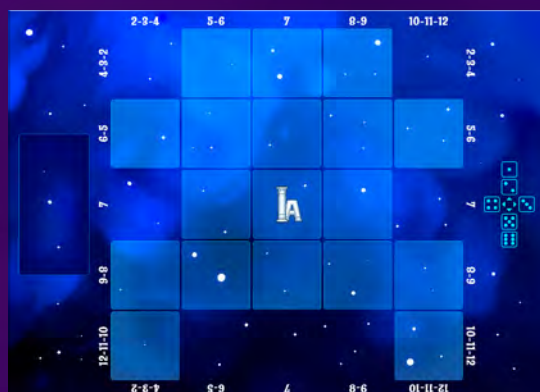


NOVÉ LODĚ

Truckeři se sice domnívají, že své lodě navrhují sami, ale Společnost, s.r.o., je považuje za pouhou pracovní sílu. Abyste totiž mohli navrhovat lodě, musíte mít vysokoškolský titul. Musíte prokázat obsáhlé znalosti astrofyziky a časoprostorového mapování. Musíte sedět na pohodlné židli v klidné kanceláři, kam nedoléhají zoufalé výkřiky truckerů, kteří testují vaše nové modely.

Nové modely lodí vám život nijak neusnadní, ale zato s nimi bude větší legrace. Každou novou loď zdobí stylová římská číslice, která značí, ke kterému letu loď patří. Za ní následuje písmeno A, které může znamenat „Augmentovaná“, „Absolutně špičková“ nebo „Aaaa! Odsud určitě nevyvážneme živí!“ Během přípravy jednoduše vyměňte každému hráči jeho loď za verzi s áčkem příslušné úrovně a pak už vám nic nebrání vzlétnout. Jestliže hrajete Transgalaktický trek, při každém letu můžete využít buď model ze základní hry, nebo nový model, bez ohledu na to, jaký jste použili při předchozím letu.

LOĎ IA



Autorem této lodi je slavný kontroverzní návrhář Dubuabua Buabuadu, který byl poté, co se podílel na nechvalně proslulém projektu „řetězců rychlých svatyní“, proklet i se svým dílem několika nižšími božstvy. To samozřejmě, ke vzteku zmíněných božstev, mnohonásobně zvedlo zájem o jeho práce, což je jen dalším důkazem toho, že lidská psychika je pro jakoukoliv vyšší inteligenci nepochopitelná.

Ano, je to tak: tato loď je prokletá. Navzdory jejím drobným rozměrům je opravdu těžké se do ní nestrefit. Tak například řekněme, že se blíží meteor zepředu. Sloupec úplně vpravo to schytá, když na kostkách padne 10, 11, a dokonce i 12.

Na rozdíl od ostatních dvou nových lodí se to děje při každém hodu kostkami, včetně hodů při **Sabotáži**.

Poznámka: Když nějaké pravidlo nebo karta odkazuje na „sousední řádek“ nebo „sousední sloupec“, nehledejte v tom žádnou vědu. Řádek 8–9 sousedí s řádkem 10–11–12.

Na všechno ve vesmíru lze nahlížet z různých perspektiv. Mezi meteory je loď IA velice oblíbená. Ti, kdo předpokládají, že meteory neumí přemýšlet, zřejmě nikdy neslyšeli o rojové inteligenci. To, co lidé považují za tichý pohyb spousty pomalu rotujících kamenů, je ve skutečnosti vzkaz. Zní takto: „Už vás nebaví plynout celou věčnost vesmírem, abyste nakonec minuli jediný křehký objekt, který vám kdy zkříží cestu? Toho už se bát nemusíte! U křehkého objektu X58 žádná rána nepadne vedle!“ Proč meteory označují loď IA jako X58, je záhada, kterou zřejmě nikdy nerozluštíme.



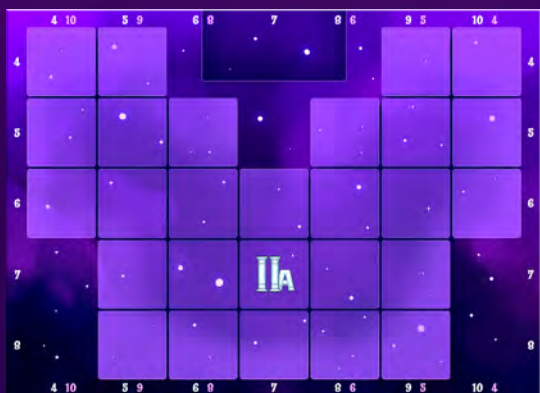
kompas
hodu
kostkou

Ještě zvláštnější než prokletí lodi IA je skutečnost, že nemá stanovený směr letu. **Před stavbou si hodte kostkou.** Každý hráč otočí svůj plán lodi tím směrem, který na kompasu znázorněném na plánu odpovídá hodnotě hozené na kostce.

Je možné, že původní model měl směr letu daný, ale jednu stránku nákresu sežral hladový krokodýl, který se zatoulal do kanceláře patentového úřadu kvůli časové anomálii způsobené hladovým psem, jenž sežral domácí úkol nejmladší dceři jistého strážce času. Zmínili jsme už, že je tato loď prokletá?



LOď IIA



Makroskopické zrcadlení je forma kvantového provázání, která způsobuje, že se objekty ve vaší letové dráze duplikují. Pravděpodobnost, že nastanou okolnosti, kdy k tomu dojde, je sice mizivá, avšak inženýry Společnosti, s.r.o., tato možnost přesto znepokojovala. Po letech výzkumu se jim podařilo navrhnout neutralizační pole, které zrcadlení za těchto vzácných okolností zcela vyruší! Vedlejším účinkem tohoto pole však bohužel je, že k zrcadlení dochází ve všech ostatních případech.

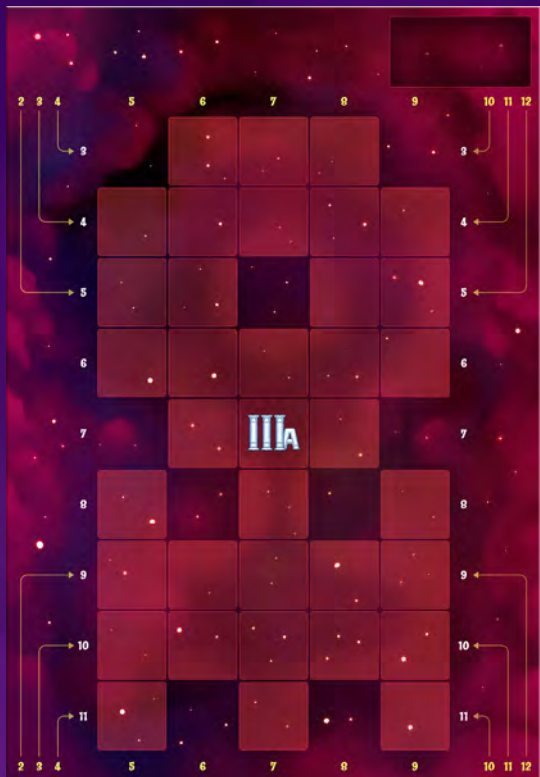
Meteory a střely zepředu nebo zezadu se zrcadlí, jak je znázorněno na plánu. Například když padne na kostkách 4, je zasažen sloupec 4 i 10. A stejně tak, když padne 10.

K oběma zásahům dojde současně, takže pokud chcete použít štíty, můžete oba zásahy odblokovat jedním štítem. Sestřelení dvou velkých meteorů vyžaduje dvě střely, obvykle ze dvou děl nebo katapultů z různých sloupců. V případě, že se současně blíží velké meteory zezadu ve sloupcích 6 a 8, můžete na oba vystřelit stejným dělem nebo katapultem ve sloupci 7. (Prostě vystřelíte dvakrát po sobě, prásk, prásk.) Pokud použijete katapult nebo dvojitě dělo, platíte za každou střelu.

Sloupec 7 se nezrcadlí, takže když vám padne na kostkách 7, znamená to zkrátka jeden zásah ve sloupci 7 jako obvykle. Některé hody na kostkách (2, 3, 11 a 12) vás úplně minou. Zásahy z boku a hody na souřadnice (jako při *Sabotáži*) se nezrcadlí, takže se s nimi poperte, jak jste zvyklí. Všimněte si ale, že řádek 7 je posunutý o trochu víc dozadu, než byste možná čekali.

Volitelné pravidlo: Pro realističtější ztvárnění skutečnosti by měla existovat aspoň maličká šance, že vám neutralizační pole Společnosti, s.r.o., opravdu pomůže. Řekněme, že zásah se nezdvojí, pokud jedna z kostek zůstane stát na hraně a druhá spadne ze stolu a trefí pásowce, který právě utekl z místní zoo.

LOď IIIA



Gratulujeme! Vaše nová vesmírná loď IIIA je vybavena pohonem SRAP (Specifická refrakce astronomických projektilů). Od svého předchůdce, warpového pohonu, převzal všechna rizika, ale nemá žádné jeho výhody.)

Stejně jako u modelu IIA se tato inovace vztahuje pouze na zásahy zepředu a zezadu. Při hodu kostkami 2, 3, 4, 10, 11 nebo 12 dostanete ve skutečnosti zásah z boku, jak vidíte na plánu. Například pokud vám na kostkách padne 4, velký meteor zezadu tak vlastně neletí zezadu. Najednou letí zleva. Abyste ho tím pádem sestřelili, budete potřebovat dělo (nebo katapult) mířící doleva (v řadě 10 nebo 11).

Když si házíte na souřadnice (to se děje například při *Sabotáži*), tohoto jevu si nevšímejte, a když si hodíte sloupec 4, tak střela loď prostě mine.

Ano, loď IIIA je sice nebezpečná, ale z nějakého důvodu se každému líbí. Nedávno získala ocenění v soutěži o nejvíc sci-fi model.

TRANSGALAKTICKÝ TREK

S tímto rozšířením nabývá hra na obtížnosti a začíná jít o hodně. Tak jsme pár pravidel malinko upravili, aby šlo o víc i během Transgalaktického treku. Jestli dáváte přednost treku bez jakýchkoliv úprav, můžete ho alespoň ozvláštnit novými truckerskými tituly. Ty jsou kompatibilní i s pravidly treku v základní hře.

DOK NA TITULY

Dok na tituly zvyšuje bodovou hodnotu truckerských titulů. Před začátkem hry si zvolte stranu. Jestli hrajete jen s některými částmi rozšíření a bez Drsných štek, doporučujeme stranu 3–6–9. Jestli hrajete s Drsnými štekami anebo se vším kromě nich, doporučujeme stranu 4–8–12.



Vyberte náhodně stejný počet titulů jako hráčů a připravte je k doku, jak vidíte na obrázku. (Jestli fakt hodně toužíte vyzkoušet nové tituly, můžete je připravit jako první a ostatní vybrat náhodně.)

Když dojde na odměňování za tituly, použijte odměny zobrazené na doku místo těch z letového plánu. Například pokud jste zvolili stranu doku na tituly 4–8–12, obhájení zlatého titulu má hodnotu 24 bodů.

ODSTOUPENÍ Z LETU

Jelikož toto rozšíření přináší daleko víc situací, kdy mohou hráči odstoupit z letu (ať už dobrovolně, nebo kvůli vnějším okolnostem), mají i odstupující hráči možnost ucházet se o tituly nebo je obhájit, ale jen s poloviční silou:

- Při sčítání skóre pro tituly si může odstoupivší hráč započítat polovinu svého bodového součtu. (Bez zaokrouhlování. Ze skóre 3 vymáčknete jen 1½.)

- Takže i hráči, kteří odstoupili, mohou získat kredity za získání titulu po prvním letu nebo za obhajobu titulu po některém z následujících letů, za předpokladu, že jejich skóre je vyšší než 0.
- Jestliže jste však museli odstoupit během úspěšné obhajoby zlatého titulu, **dostanete odměnu pouze za stříbrný titul**. Legendy přece neodstupují.

VARIANTA PRO DVA HRÁČE S DVOJITÝM TITULEM

Souboj dvou hráčů můžete vyšperkovat tak, že zařadíte 4 náhodné tituly. Po prvním letu by měl mít každý hráč 2. (Hráč, který by získal víc než 2, si vybere, které 2 si ponechá, a ostatní dá druhému hráči.) Po následujících letech se každý titul vyhodnocuje samostatně. Jestliže se vám povede dotáhnout oba své tituly až na zlato, letíte sice s oběma nevýhodami, ale máte šanci získat zlatou odměnu za oba!

INOVÁTOR

Vaše loď jsou důkazem toho, že i ty nejnedodušší věci se dají dělat opravdu složitě.



Spočítejte dílky, které jsou funkční jen díky tomu, že jsou přímo napojené na správný druh jiného dílku. Konkrétně tedy spočítejte posilovače, reaktory, katapulty a stázové komory, pokud jsou přímo napojené na to, s čím tvoří funkční systém. Také započítejte podpory životních funkcí mimozemšťanů, ale jen jednu od každé barvy a jen ty přímo napojené na kajutu, která není vaše startovní. Nezáleží ale na tom, zda je v kajutě mimozemšťan.

Tento titul nepoužívejte, pokud nehrajete s novými dílky lodi.



Všechno musí k něčemu sloužit, jinak je to k ničemu!



Jestli má být nějaký dílek přímo napojený na dílek určitého druhu, ale není tomu tak, odpadne. To zkontrolujte jak před letem, tak i během letu, kdykoliv přijdete o dílek lodi.

Zastáváte názor, že symetrie je synonymem krásy a krása je synonymem života! Anebo jste možná prostě jen příliš upjatí. Tak jako tak, vaše lodě jsou známy svojí symetrií... jako ostatně většina vesmírných plavidel v Galaxii, která nesestávají z kanalizačního potrubí.



Spočítejte dílky na levé straně své lodi, které se nachází zrcadlově i na pravé. Jde to snadno, když zapojíte obě ruce. Položte prst na dílek nalevo od sloupce 7 a pak položte prst na zrcadlově stejný čtvereček napravo a takto jděte dílek po dílku. Jestli jsou oba dílky stejné, započtete si za tento záblesk dokonalosti 1 k bodování tohoto titulu. Jaké dílky považuje Estét za „stejné“? No...

- Berte v potaz jen druh dílku, nikoliv jeho orientaci, přípojky či nezničitelné plátování. (Jinými slovy spojovací komponenta ze základní hry je shodná s tou oplátovanou.)



- Dílek, který vyžaduje baterii, není shodný s tím, který ji nepotřebuje. Jednoduchá děla jsou něco jiného než dvojitá děla. Jednoduché motory se liší od dvojitých motorů.



- Ale jinak nemusíte na čísla a barvy brát zřetel. Dva dílky s bateriemi jsou ty samé, i když se do jednoho vejdou jen 2 baterie a do druhého 3. To platí i o kontejnerech. Dokonce i pokud jeden má červené kontejnery a druhý ne. A všechny podpory životních funkcí mimozemšťanů jsou pro Estétu totožné.



- Kombinované dělo a motor je to samé, co dělo. I motor. A samozřejmě taky co kombinované dělo a motor, ale to neznamená, že si to můžete započítat dvakrát.



Poznámka: Dílky v prostředním sloupci se nezrcadlí, tudíž je nepočítejte.

Toužíte poznat krásu, nebo jste pouze posedlí symetrií? Zeptejte se kosmonautů, které jste vykopli z lodi do vesmíru. Myslí si, že znají správnou odpověď.



Musíte mít stejně velkou posádku na levé straně své lodi, jako máte na pravé. Prostředního sloupce si opět nemusíte všimnout.

Před letem a po zahrání každé letové karty porovnejte obě strany své lodi. Rozlučte se s posádkou, která je na jedné straně navíc, aby byl na obou stranách vyrovnaný počet. Figurky ve stázové komoře se nepočítají. Vlastně máte možnost je předtím, než budete kontrolovat rovnoměrné rozložení posádky, probudit a přidat do kajut.

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: Ludmila Carvalho
korektura: Dita Lazárková
vedoucí projektu: Jan Zvoníček
dozor projektu: Petr Murmak

Poděkování: Vítovi a Petrovi za řadu pěkně drsných partií, které jsme spolu sehráli, jako za starých dobrých časů. Jasoňovi a Míše za několik nocí strávených nad těmito pravidly. Jakubovi za to, jak dovedl nové technologie k dokonalosti. Druhému Jakubovi za organizaci herních skupinek. Tomášovi a Finderovi za nejkrásnější upoutávku. Pavlíkovi za užitečné komentáře. A všem truckerům po celém světě, protože je radost přinášet na vaše stoly zábavu (a destrukci).

Zvláštní poděkování: Každému z CGE a našim přátelům a příznivcům za veškerý vývoj, ladění a testování, které se této hře od založení CGE dostalo.



© Czech Games Edition
říjen 2022
www.CzechGames.com

DRSNÉ ŠTREKY

Varování! Toto je nejdrsnější část rozšíření a je určena jen pro zkušené truckery. Pokud dokážete postavit loď, která obvykle přečká všechna nebezpečí a doletí téměř nepoškozená, a pokud na první lety, kdy se vaše loď rozpadala na kusy a do cíle dolétávaly jen žalostné trosky, už jen nostalgicky vzpomínáte se slzou v oku, pak **je toto rozšíření právě pro vás**. Vráťte vaši hře šťávu a slzy ve vašich očích se opět zalesknou.

Pokud však patříte mezi hráče, kterým na tom, že je vaše loď na dva kusy, nepřijde nic zábavného, pak **toto rozšíření není a nejspíš nikdy nebude pro vás**.

A hlavně: **V žádném případě nepoužívejte toto rozšíření, když do hry zasvěcujete nové hráče.**

Vnitřní směrnice Náborového oddělení Společnosti, s.r.o., přísně zakazují, aby se jakékoliv holozáznamy, videozáznamy nebo i jen audiozáznamy (obvykle plné zoufalých výkřiků a vulgárních výrazů) z drsnějších oblastí Galaxie dostaly k nováčkům.

OBTÍŽNOST

Před letem se musí hráči shodnout na úrovni obtížnosti:

1 – OBTÍŽNÁ

2 – EXTRÉMNÍ

3 – TO JSTE SE SNAD ZBLÁZNILI, NE?!

Zamíchejte balíček karet Drsných štek a táhněte počet karet dle čísla obtížnosti. Každá karta přináší speciální pravidlo, které se na tento let vztahuje. Pokud hrajete Transgalaktický trek, odkládejte karty z předchozích letů na zvláštní odhazovací hromádku, abyste si je omylem nevytáhli znovu. Každý let by měl být svým vlastním neopakovatelným peklem.

Varování! Jestliže se vám zdá, že je karta obzvláště drsná, tak to nejspíš znamená, že si ji vykládáte zcela správně.

RŮZNÉ ZKUŠENÍ HRÁČÍ

Balíček karet Drsných štek můžete využít také vyrovnání rozdílné úrovně mezi ostřílenými truckery a méně zkušenými hráči. Zvolte si úroveň, o kterou chcete hru ztížit zkušenějším hráčům, a táhněte příslušný počet karet. Karty platí jen pro hráče, kteří potřebují zvýšit obtížnost hry.

Některé karty, jako *Nelítostný osud* nebo *Tvrdý let*, moc dobře nefungují, pokud neplatí pro všechny hráče. Pokud si vytáhnete jednu z nich, přeskočte je a táhněte si jinou.

NĚKOLIK POZNÁMEK NA OKRAJ



Tento symbol najdete na těch kartách, které ovlivňují konstrukci lodí. To je dobré vědět, když si vytáhnete kartu *Nečekané problémy*.

GRAVITAČNÍ ANOMÁLIE

Tato karta sice platí jen pro *Volný vesmír*, ale pokud na tom trváte, můžete ji zahrát i v *Rozlehlem vesmíru* a také otočit svoji loď o 180 stupňů. Ale dvakrát.



INFIKOVANÉ ZBOŽÍ

Například pokud máte 1 mimozemšťana a přistanete na planetě, která vám nabízí 3 kostičky zboží, pak přijmete o 2 kosmonauty, i pokud naložíte jen jednu nebo dvě kostičky.



Jestliže se musíte rozloučit s víc kosmonauty, než kolik jich máte, musíte počet dorovnat i těmi ze stázových komor.

KAJUTY NA MÍRU

Platí to pro posádku, které se dobrovolně vzdáte, i pro tu, kterou ztratíte kvůli nějakému postihu. A ano, s touto kartou jsou vám stázové komory k ničemu.



KOSMICKÉ ŠÍLENSTVÍ, ÚNAVA MATERIÁLU



Hoďte si na souřadnice stejně jako při *Sabotáži*, ale jen jednou za všechny zasažené hráče.

MAZANÁ POSÁDKA

Posádka se nespokojí s bateriemi místo zboží.



MRTVÁ ZÓNA

V tomto sloupci nic nefunguje. Dílky nemohou pojmout posádku, baterie ani zboží. Podpora životních funkcí mimozemšťanů připojené kajuty nepodporuje. Motory a děla se nezapočítávají do vaší celkové síly.



Posilovače skrz tento sloupec nemohou vést energii. Všechny dílky však musí nadále splňovat veškerá pravidla pro stavění lodí.

Nezničitelné plátování se považuje za konstrukční součást lodi (podobně jako přípojky), takže bude fungovat i nadále.

Mějte na paměti, že účinky lodí IIA a IIIA platí jen pro zásahy, takže je při určování sloupce, ve kterém bude mrtvá zóna, neberte v úvahu. Pro účely titulu **Estéta** si dílky v mrtvé zóně zachovávají svůj druh a můžou se počítat jako zrcadlově shodné, přestože nejsou funkční. Pro účely titulu **Inovátora** jsou však dílky v mrtvé zóně pouhopouhými spojovacími komponenty.

MURPHYHO ZÁKONY

Když se jedná o loď IA a IIA, „jediný výsledek“ neznamená „jediné hozené číslo“. Například u lodi IA by se měly hody 5 a 6 počítat jako stejný výsledek. Obdobně u lodi IIA – pokud určíte hodem sloupec 4, je to to samé jako sloupec 10.



NELÍTOSTNÝ OSUD

Například **Sabotáž** postihne všechny hráče kromě toho s nejpočetnější posádkou. Kostkami házíte třikrát, ale hráči, které už jeden hod zasáhl, si ostatních hodů nemusí všimnout. Pokud mají všichni hráči stejnou velkou posádku, schytají to všichni kromě toho, co je nejvíc vzadu. To samé se stane při vyhodnocování sabotáže, epidemie a hvězdného prachu při otočení karty **Den blbec**.



NESTABILNÍ NÁKLAD

Pamatujte, že tohle se týká jen dílků, které jsou zničené (ať už meteory, střelami, při sabotáži nebo za jiných okolností, které výslovně dílek zničí), nikoliv těch, které odpadnou, ani těch, které odevzdáte. Na druhou stranu může výbuch zničit další dílek s výbušninami, což by způsobilo výbuch, který by mohl zničit jiný dílek s výbušninami, a tak dále.



To může na noční obloze vykouzlit senzační efekty. Pro pozorování vybuchujících kosmických lodí doporučujeme vybrat si jasnou noc a vzít si teplé oblečení.

PARANOIDNÍ OBYVATELÉ

Hráči se rozhodují postupně dle pořadí. Potom hází kostkami. Potom nakládají zboží.



PRŮRAZNÉ PROJEKTILY

Druhý zásah obvykle zničí i druhý dílek. Pokud však malý meteor zasáhne prázdnou hranu druhého dílku, odrazí se. Před jakýmkoliv zásahem vás pak spolehlivě ochrání nezničitelné plátování.

SMOLNÝ DEN

Text na kartě není úplně přesný. Zkrátka když žádný dílek není zničen a když ani nikdo nespotřebuje baterii (nebo kostičku do katapultu), házejte znovu (až třikrát).



VADNÉ PŘÍPOJKY

Síla motorů může klesnout pod nulu. Jestliže je vaše síla motorů ve **Volném vesmíru** nebo **Rozlehlém vesmíru** negativní, vaše loď se neposune a jakmile je karta vyřešená, musíte odstoupit z letu.



VESMÍRNÝ ODPAD

Dílky zasažené meteory nebo střelami jsou zničené a nestává se z nich vesmírný odpad. Dílky odevzdané během **Antimonopolní akce** taky netvoří vesmírný odpad. Týká se to jen dílků, které odpadnou. (Obvykle proto, že dílek, který je držel na lodi, byl zničen.)



Během hraní letové karty odkládáte dílky, které odpadnou, na samostatnou hromádku. Po zahrání letové karty vyhodnoťte v pořadí hromádku každého hráče. Za každý dílek hodte kostkami na velký meteor, který zasáhne všechny hráče za ním. Dílky, které z lodi odpadnou při vyhodnocování **Vesmírného odpadu**, také dávejte stranou, budou představovat další velké meteory pro loď za ní.

Pokud letová karta způsobí, že musíte odstoupit z letu, musíte s tím počkat, než bude **Vesmírný odpad** plně vyhodnocen.

VÍTEJ V ČELE

Na hráče na vedoucí pozici musíte vystřelit z děla, katapult použít nemůžete.



PŘEHLED NOVÝCH DÍLKŮ

VAROVÁNÍ PRO TRUCKERY PAMĚTNÍKY!

Jestli znáte truckery, kteří si ještě pamatují „staré dobré časy“ (velké krabice a pouze dvoustranné plány lodí), požádejte je, aby si ještě předtím, než začnou hrát s rozšířením, pročtli tuhle stránku. Za jejich mladých let fungovaly posilovače a stázové komory trochu jinak než dnes.

NEZNIČITELNÉ PLÁTOVÁNÍ



Střely a meteory se od oplátovaných hran odrazí a nezanechají ani škrábnutí. Oplátovaná hrana kajuty nenabízí výhled, který je potřeba k získání titulu Kapitán výletní lodí. Ale jinak se oplátovaná hrana od prázdné nikterak neliší.

KOMBINOVANÉ DÍLKY



Kombinované dílky se považují za oba dva druhy. Nesou s sebou tedy jak jejich vlastnosti, tak jejich nevýhody.

POSILOVAČE DĚL



Zaplacením 1 baterie zesílíte až 3 aktivní děla. Ta musí být přímo napojená na posilovač nebo na jiné dělo, které je posilovačem zesíleno. Zesílené dělo získává 1 sílu navíc, jestliže míří

dopředu. Jinak je to jen $\frac{1}{2}$. Jedno dělo nemůže být zesíleno více posilovači najednou.

POSILOVAČE MOTORŮ



Zaplacením 1 baterie zesílíte až 3 aktivní motory. Ty musí být přímo napojené na posilovač nebo na jiný motor, který je posilovačem zesílený. Zesílený motor získává 1 sílu navíc. Jeden motor ne-

může být zesílen více posilovači najednou.

POSILOVAČE ŠTÍTŮ



Zaplacením 1 baterie zesílíte až 3 aktivní štíty. Ty musí být přímo napojené na posilovač nebo na jiný štít, který je posilovačem zesílený. (Většinou si ale vystačíte s jedním.) Zesí-

lený štít chrání loď před jakýmkoliv zásahem (i velkou střelou nebo velkým meteorem) z příslušných stran.

SPALOVACÍ REAKTORY



Kdykoliv nakládáte nebo přerovnáváte zboží, můžete 1 kostičku zboží odhodit a výměnou doplnit jeden dílek s bateriemi, který je na reaktor přímo napojený, do plné kapacity.

KATAPULTY



Před letem naložte na každý dílek s kontejnerem, který je přímo napojený na katapult, 1 modré zboží. (Nikdy víc než 1 kostičku na dílek.) Kdykoliv určujete sílu děl, může vám katapult přidat +1, pokud

aspoň jedna jeho šipka míří dopředu, jinak počítejte $+\frac{1}{2}$. Vždy, když vás ohrožuje velký meteor, můžete ho katapultem zničit stejně jako dělem. Ale pouze tehdy, pokud jedná z šipek katapultu míří správným směrem. V obou těchto případech musíte katapult nabít – odhodte z přilehlého dílku 1 kostičku zboží jakékoliv barvy.

STÁZOVÉ KOMORY



Před letem položte na tento dílek 4 figurky kosmonautů. Ti se do posádky nezapočítávají. Nemůžete je dobrovolně odevzdat, ale pokud vám někdo kradе posádku a už nemáte nikoho vzhůru, dojde i na spící.

Poté, co ztratíte posádku z kajuty přímo napojené na stázovou komoru, mohou se kosmonauti ze stázové komory probudit a prázdná místa zaplnit. To můžete udělat i tehdy, když přijdete o veškerou bdělou posádku (a zachrání vás to tak před odstoupením).

TYRKYSOVÁ PODPORA ŽIVOTNÍCH FUNKCÍ



Umožňuje vám umístit 1 tyrkysového mimozemšťana do přilehlé kajuty pro posádku (pokud se nejedná o kajutu startovní). Tyrkysový mimozemšťan má jedinečnou zvláštní schopnost, kterou si před letem zvolíte.

OBARVENÉ PŘÍPOJKY

Mnohé dílky v tomto rozšíření fungují jen tehdy, když jsou přímo napojené na dílek určitého druhu. Barva jejich přípojek vám



má připomínat, že posilovače motorů máte připojovat k motorům, spalovací reaktory k bateriím, atd. Podpory životních funkcí mimozemšťanů jsou ale zabarvené podle druhu mimozemšťanů, ne podle kajut, ke kterým se přímo napojují. Když jsme se ptali na důvod, mimozemšťani řekli, že to tak prostě musí být.