

ROZŠÍŘENÝ PRŮVODCE PO GALAXII

Toto rozšíření sestává z několika do značné míry nezávislých částí, které můžete nejrůzněji kombinovat.

NOVÉ TECHNOLOGIE

42 dílků pro stavbu raket, s novými a dosud nevidanými technologiemi, včetně pěti figurek a pěti karet se specializacemi pro novou rasu mimozemšťanů.

PÁTÝ PARTÁK

komponenty a pravidla pro hru v pěti.

NOVÉ TŘÍDY LODÍ

5 oboustranných plánů pro lodí třídy IA a IIA.

ZLOMYSLNÉ PLÁNY

24 nových karet, které vkládají do letového balíčku sami hráči, aby let trochu osladili ostatním hráčům.

DRSNÉ ŠTREKY

25 krutých karet, které dokážou z poklidného letu udělat peklo (vylepšené a rozšířené oficiální vydání volně stažitelného rozšíření).

BONUSOVÉ KARTY

6 karet pro ozvláštnění původních balíčků, včetně dvou karet, které se daly získat jen při zakoupení první edice hry na veletrhu v Essenu 2007.

Možná vás napadlo, že hned vyzkoušíte všechna rozšíření najednou. To nejspíš není dobrý nápad. Vyzkoušeli jsme to na našich testerech, a několika z nich při tom explodovala hlava. Vážně, nekecáme. No, možná trochu kecáme, ale ne zas tak moc. Jen jsme vás chtěli varovat.

Nejlepší je přidávat do hry jednotlivá rozšíření postupně. Můžete začít např. novými dílky a zahrát si v pěti. Nebo začít novými plány lodí. A pak to zkusit obojí dohromady. A pak to třeba okořenit Zlomyslnými plány nebo Drsnými štrekami. A až se rozhodnete poprvé vyzkoušet Zlomyslné plány i Drsné štreky najednou, vraťte se raději ke starým známým třídám lodí.

Sami poznáte, až bude ten správný čas vyzkoušet to všechno najednou a podstoupit tak ultimátní výzvu vesmírných truckerů.



NOVÉ TECHNOLOGIE

Toto rozšíření přidává do hry nové dílky, které obsahují zcela nová zařízení, nebo neobvyklé kombinace zařízení původních. Zároveň obsahuje i další figurky, žetony energie, kostičky a kosmické kredity. Použití tohoto rozšíření je podmínkou, pokud chcete hrát v pěti hráčích (viz dále Pátý parták).

Součástí rozšíření je:

- 42 nových dílků (jeden z nich je startovní dílek pro pátého hráče)



- 5 nových figurek tyrkysových mimozemšťanů a 5 karet s jejich rolemi



- 14 kosmonautů, 1 hnědý a 1 fialový mimozemšťan



- 6 žetonů energie (dva jsou náhradní, pokud jste nějaké poztráceli)



- 8 kostiček zboží (2 od každé barvy)



- 24 nových kartiček kosmických kreditů



Otázka „kolik dílků do hry přidat“ nám přišla velmi zásadní. A shodli jsme se na tom, že 42 je dobrá odpověď na každou zásadní otázku. Pan Douglas Adams by s námi jistě souhlasil.



PŘÍPRAVA HRY

Nové dílky smíchejte s původními na jednu velkou hromadu, lícem dolů. Poblíž banku připravte pět karet s rolemi pro tyrkysové mimozemšťany (viz dále).

Hra v méně než pěti

Základních dílků spolu s rozšířením je teď ve hře 186. To je tak akorát pro pět hráčů. Pokud hrajete v méně hráčích, bylo by jich zbytečně moc.

Před prvním letem odstraňte ze hry za každého hráče, který nehraje, náhodně 25 dílků. Při hře ve čtyřech tedy odstraníte 25, ve třech 50 a ve dvou 75 dílků.

Odstraněné dílky dejte zpět do krabice, aniž se na ně podíváte. Ve všech třech letech budou chybět stejné dílky. Během prvních dvou letů tak můžete zjistit, které dílky jsou nedostatkové, a uzpůsobit tomu strategii stavění třetí lodě.

FUNKCE NOVÝCH DÍLKŮ

Společnost, s.r.o. sice tvrdí, že vše jsou to stále komponenty pro budování kanalizačních systémů a levného ubytování, ale některé z nich vzbuzují přinejmenším pochybnosti. Raději si to ale nechte pro sebe, jestli chcete, aby vám Společnost, s.r.o. obnovila licenci.

Některé dílky jsou kombinací dílků ze základní hry. Pro takové dílky platí pravidla a omezení pro všechny části, ze kterých se skládají.

Některé z dílků mají význam jen tehdy, jsou-li přímo připojeny k určitému typu dílku (štítu, dělu, motoru, bateriím). Takový dílek je povoleno umístit na loď i pokud není připojen k dílku daného typu, nemá pak ale žádný význam.

Luxusní kabiny



Luxusní kabina je určena pro movité znuděné týpky, co si myslí, že sloužit na takové lodi je cool dobrodružství, a klidně si za to i připlatí.

Funguje ve všech ohledech jako obyčejná kabina, a také se pro účely různých karet jako kabina počítá, ovšem se třemi výjimkami:

- do této kabiny se při přípravě umístí jen jeden kosmonaut, nikdy ne mimozemšťan (kdybychom přišli na to, proč se znudění zbohatlíci vyskytují výhradně mezi lidmi, věděli bychom toho o lidské rase mnohem více)
- pokud hráč kosmonauta z této kabiny z jakéhokoliv důvodu odevzdá, po zbytek letu není možno do ní nového kosmonauta žádným způsobem umístit
- pokud hráč doletí do cíle cesty, za každého kosmonauta v luxusní kabině dostane počet kreditů odpovídající číslu kola – v prvním letu 1, ve druhém letu 2, ve třetím letu 3 kredity

Stázové komory..



Technologie stáze byla zdokonalena Společností, s.r.o., poté, co zjistili, kolik je stojí ročně údržbářů a opraváři kanalizace pracujících na plný úvazek ve vzdálených koloniích. Uvidíme, jak zareagují na příští výroční zprávu s údaji o tom, kolik škody dokáže udělat prasklé potrubí, než se opraví plně probere z hibernace.

Do stázové komory hráč při přípravě k letu položí (nikoliv postaví) čtyři lidské kosmonauty.

Tito kosmonauti jsou v hibernaci – nepočítají se jako posádka lodi (pro účely Opuštěných stanic, Bojových zón či Sabotáže), není možno je odevzdávat (např. Otrokářům nebo na Opuštěné lodě), a ani nemohou řídit loď, pokud nemá jinou lidskou posádku. Stázová komora se nepočítá jako pilotní kabina pro účely Epidemie ani jiných karet.

Pokud hráč (z jakéhokoli důvodu) přijde o část posádky, a pokud mu zbývá aspoň jeden lidský kosmonaut, může ihned probudit libovolný počet lidí ze stázové komory a doplnit je do uvolněných kabin. Může přitom umístit lidi i do kabin původně obývaných mimozemšťany, není však možno doplnit je do luxusních kabin.

Pokud hráči zbudou na lodi jen mimozemšťani, musí odstoupit z letu i když má stázovou komoru plnou lidí – nemá je kdo probudit.

Budeme k vám upřímní. Není to proto, že by mimozemšťani nedokázali řídit loď nebo probudit lidskou posádku. Je to prostě tím, že slovo loajalita chápou zcela jiným, lidskými odborníky zatím nerozluštěným způsobem.

Příklad

Hráč má na své lodi 2 lidské kosmonauty, 2 mimozemšťany a stázovou komoru se čtyřmi hibernovanými lidmi. Chce využít Opuštěnou loď, kvůli které musí odevzdat 2 členy posádky.

Není povoleno odevzdat hibernované kosmonauty, musí odevzdat členy posádky, kteří jsou vzhůru. Kdyby odevzdal oba lidské kosmonauty, musel by odstoupit z letu, protože by mu nezbýval v posádce žádný člověk. Rozhodne se tedy raději odevzdat jednoho člověka a jednoho z mimozemšťanů. Zbýlý člověk pak okamžitě probere ze stáze tři kosmonauty – jednoho dá místo odevzdaného člověka a dva do kabiny původně obývané mimozemšťanem. Nově má tedy 1 mimozemšťana, 4 lidi a 1 člověka ve stázové komoře.

Později prohraje boj s Otrokáři a má odevzdat 5 členů posádky. Bohužel, nyní nemá jinou možnost, než odevzdat všechny lidi i mimozemšťana a odstoupit z letu. Hibernovaného kosmonauta už nemá kdo probudit..

Dvousměrné dělo..



Toto dělo funguje jako obyčejné dvojité dělo, ale každá hlaveň míří jiným směrem. Při stavbě musí splňovat podmínku „žádný dílek těsně před hlavní“ v obou směrech.

Jeho použití stojí jeden žetonek energie, a aktivují se tím obě hlaveň. Každá hlaveň se při počítání síly počítá zvlášť (hlaveň dopředu za 1, hlaveň do boku či dozadu za 0,5). Jeho síla je tedy přinejlepším 1,5 (méně než dvojité dělo), zato však lépe chrání proti velkým meteoritům.

Kombinovaná děla a motory..



Tak tohle je jednoduché – tento dílek funguje zároveň jako motor i jako dělo. Musí splňovat omezující podmínky obou typů – dělo tedy vlastně povinně míří dopředu (protože motor musí mířit dozadu) a před hlavní ani za motorem

něsmí být žádný dílek.

Pro účely karet a pravidel, kde to hraje roli, se tyto dílky považují zároveň za motor i za dělo.

Kombinované nákladní prostory



Kombinované nákladní prostory jsou speciální nákladní prostory s dodatečným prostorem pro běžné zboží. Nebezpečné zboží v kombinovaných nákladních prostorách může být uskladněno pouze ve speciálně označených kontejnerech. Běžné zboží může

být uskladněno v jakémkoliv kontejneru.

Kombinované baterky.. a nákladní prostory..



Tyto dílky fungují přesně tak, jak byste čekali – spojují vlastnosti skladovacích prostor a baterií. Pro účely karet a pravidel, kde to hraje roli, se tyto dílky považují za oba typy.

Kombinace skladovacích prostor a baterií je některými považována za velmi elegantní a efektivní design. Jiní si však kladou otázku, proč je designéři navrhli až poté, co se s Orsnými štrekami objevila šance na výskyt Nestálého zboží a Nestálé energie.



Posilovač štítů



Posilovač štítů má význam jen tehdy, je-li přímo připojen k jednomu či více štítům (jinak je to pouze hezký doplněk v konstrukci).

Štít, který je připojen k posilovači, je možno použít i k obraně proti velkým meteoritům a velkým střelám (které jinak kryt nedokáže). Každé takové použití však stojí dva žetony energie – jeden na aktivaci posilovače a jeden na aktivaci štítu.

Stále platí, že štít (s posilovačem i bez něj) chrání jen proti útokům ze dvou stran, na které je natočen. Stále také platí, že frajeři létají bez štítů, natož pak s nějakými posilovači.

Příklad



Tato loď je proti malým střelám a malým meteoritům kryta štítem (za jeden žetonek energie) ze všech stran. Proti velkým střelám a velkým meteoritům se může kryt (za dva žetony energie) ze všech stran kromě zezadu – štít mířící dozadu není přímo připojen k posilovači.



Posilovač děl



Posilovač děl je postaven na principu částicové rezonance v silných magnetických polích v podmínkách snížené... bla, bla, přečtete si to v prospektech. Nás zajímá to, že má význam jen tehdy, je-li přímo připojen k jednomu či více dělům.

Kdykoliv se počítá síla lodi, může hráč zaplacením jednoho žetonu energie posilovač aktivovat, a zároveň určit jedno z děl k němu připojené. Při posílení děla mířícího vpřed (jednoduchého, či dvojitého) hráč získá +3 ke své síle, při posílení děla mířícího do boku či dozadu (opět je jedno, zda je dělo jednoduché, nebo dvojité) získá +1,5.

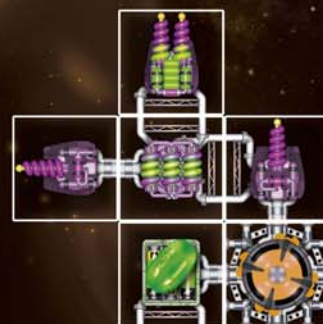
Po spočítání síly se však posílené dělo roztrhne – dílek je zničen a hráč jej odloží ke ztraceným dílkům. Posilovač sám zůstane nepoškozen, a je-li připojen k dalšímu dělu, může být použit při příštím určování síly znovu.

Posilovač děl může být použit i s kombinací děla a motoru

(hráč však samozřejmě kromě děla přijde i o motor na tomto dílku), a dokonce i s dvousměrným dělem – v tom případě si hráč může vybrat, na kterou z hlavních posilovač použít (a pokud tedy aspoň jedna míří dopředu, může si zvýšit sílu o +3, jinak o +1,5).

Při jednom určování síly je možno použít posilovač jen k posílení jednoho děla, i pokud je připojen k více dělům. K posílení dvojitého či dvousměrného děla je možno použít posilovač jen tehdy, je-li při tomto určování síly aktivováno zaplacením žetonek energie – není možno posílit dělo, které nestřílí.

Příklad



Vyhodnocuje se poslední řádek bojové zóny – určuje se síla, a na řadě je poslední hráč. Dosud nejnižší síla je 4. Použije-li hráč svůj poslední zbývajících žetonůk energie na dvojité dělo, může dát dohromady jen sílu 3,5, čímž by byl nejslabší. Nezbyvá než zvážit použití posilovače děl. Podívejme se, jaké má možnosti:

- Kdyby aktivoval posilovač na dělo do boku, zvýšil by svou sílu o +1,5. Když však použije energii na posilovač, nezůstane mu na dvojité dělo, jeho výsledná síla by tedy byla jen 3.
- Ideální by bylo aktivovat posilovač na dvojité dělo dopředu. To však nemůže – posilovač není možno použít na neaktivované dvojité dělo, a hráč nemá dva žetony energie.
- Kdyby aktivoval posilovač na jednoduché dělo dopředu, jeho výsledná síla by byla 4,5. To by stačilo. Jenže dělo pak upadne – a díky nešťastné konstrukci lodi by s ním hráči upadl i posilovač a ostatní děla.

Hráč se nyní musí rozhodnout, zda si nechá dát dva zásahy od Bojové zóny, nebo zda raději obětuje poslední energii a čtyři dílky, aby to schytl někdo jiný.

Posilovač motorů



Posilovač motorů vykazuje všechny znaky nejnovějších hyperprostorových technologií – je divný, nákladný, náhodný, ale přesto občas užitečný.

Aby měl význam, musí být přímo připojen k jednomu či více motorům. Hráč může posilovač aktivovat během jakékoliv letové karty zaplacením jednoho žetonu energie. Zároveň určí jeden z motorů k němu připojených (pokud se jedná o dvojité motor, musí být zaplacením dalšího žetonu energie aktivován). Zvolený motor je tímto zničen (hráč ho odloží ke ztraceným dílkům), ale hráčova loď skočí do hyperprostoru a zcela se tím vyhne dalším účinkům karty. Postupuje se, jako by hráč již dříve odstoupil z letu, ale jeho figurka se z letového plánu neodstraňuje (pouze se nehýbe).

Bohužel, díky nevyzpytatelnosti této technologie se hráčova

loď neúčastní ani vyhodnocování následující karty. Teprve po jejím vyhodnocení se hráč vrací do hry.

Posilovač motorů je možno použít i při poslední kartě letu, hráč tím však přeskočí cíl letu a postupuje se, jako by z letu odstoupil.

Posilovač motorů umožňuje tedy hráči vyhnout se jakékoliv kartě, včetně Zlomyslných plánů. K jeho aktivaci však může dojít jen ve dvou okamžicích:

Po otočení karty, ještě před tím, než se začne vyhodnocovat, nebo pokaždé, když se zjišťuje nějaký parametr hráčovy lodi (síla, rychlost, počet členů posádky). V takovém případě se hráč musí rozhodnout, když je na řadě, nemůže počkat, až jak se rozhodnou hráči za ním.

Příklad 1



Byla otočena karta Piráti. Hráči postupně od prvního kontrolují sílu své lodi. První hráč je jediný, kdo by dokázal dát dohromady dostatečnou sílu – kdyby aktivoval posilovač děl připojený k jednomu ze svých děl. Má však také posilovač motorů připojený k dvojitému motoru, a přijde mu to jako veselejší řešení. Namísto spočítání síly, zaplacením dvou žetonků energie aktivuje dvojitý motor i posilovač k němu připojený, a zmizí (dvojitý motor tímto ztrácí). Piráti postupují dále, jako by tu vůbec nebyl, a protože nikdo jiný nedokáže požadované síly dosáhnout, rozstřílejí loď ostatních hráčů na kusy tak, že v letu pokračuje jen jedna z nich.

Příští otočená karta je Sabotáž, která postihuje loď s nejmenší posádkou. Protože je první hráč stále v hyperprostoru, letí v tomto okamžiku jen jeden hráč a Sabotáž se ignoruje (viz pravidla základní hry, strana 14).

Pak se do hry vrací hráč z hyperprostoru, a další karta se otáčí pro obě lodě.

Příklad 2



Byla otočena karta Meteorický roj. Hráč věří, že jeho loď roj ustojí a nepoužije posilovač motorů. Hned první meteorit mu uštěrlí štít a odkryje citlivé místo lodi. V tomto okamžiku už však nemůže posilovač motorů aktivovat a musí přetřpět ostatní meteority.

Příklad 3



Ve hře jsou tři hráči. Vyhodnotily se první dva řádky karty Bojová zóna, a začíná se vyhodnocovat třetí – kdo je nejpomalejší, dostane se pod těžkou palbu. První hráč má rychlost 7, druhý může dosáhnout rychlosti 6, třetí jen 1. Druhý a třetí však mají oba posilovač motorů připojený k motoru.

První oznámí svou rychlost. Druhý má nyní dilema – předpokládá, že třetí neaktivuje svůj posilovač (protože by se tím zbavil svého posledního motoru), ale nemůže si být jistý. Musí se však rozhodnout dříve, než třetí hráč. Pro jistotu za žetonek energie aktivuje svůj posilovač, odhodí motor, a zmizí. Třetí se nakonec rozhodne stejně, odhodí svůj poslední motor a zmizí také. Poslední řádek

Bojové zóny se tak nevyhodnocuje, protože na trati zbývá jen jedna loď.

Pak je tažena karta Volný vesmír. Týká se jen první lodi, která se posune o 7 dní a o hodně tak uteče druhému hráči. Třetí může být jen rád – má rychlost 0, a kdyby v tomto okamžiku nebyl mimo hru, musel by odstoupit.

Před otočením další karty se oba hráči vrací z hyperprostoru zpět.

Spalovací reaktor...



Spalovací reaktor je užitečný jen tehdy, je-li přímo připojen k jednomu nebo více dílkům s bateriemi.

Kdykoliv hráč nakládá zboží, může v reaktoru spálit jeden kus zboží a doplnit tím energii v jednom z dílků baterií připojených k reaktoru. Kostičku zboží zahodí do banku, a vezme si z něj tolik žetonků energie, aby doplnil energii v připojeném dílku baterií do plného stavu.

Zboží spalované v reaktoru může být nově získané nebo již dříve naložené. Může se takto zbavit i zboží, které se na loď nevejde, včetně červeného zboží, pro které nemá speciální skladovací prostory.

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 narvat v mínus sto dvaceti našťvaného ultramamuta do pece.

Při každém nakládání zboží je možno v každém reaktoru spálit jen jeden kus zboží, a to i pokud je reaktor připojen k více dílkům s bateriemi. Jindy než při nakládání zboží není možno reaktor využít.



Nezničitelné plátování.



Jsou to obří pláty ze speciální slitiny, která odolává absolutně čemukoliv (bohužel, včetně pokusů vyrobit z tohoto úžasného materiálu něco jemnějšího či užitečnějšího, než obří těžký plát).

Tyto dílky nemají žádnou zvláštní funkci, avšak ze stran, kde jsou kryty plátováním, jsou zcela nezničitelné (neublíží jim ani přímý zásah velkou střelou nebo velkým meteoritem). Ze stran, kde mají přípojky, to ovšem neplatí, a právě díky přípojkám nejsou odolné ani proti Sabotáži a jiným explozím (jako například Nestabilní zboží nebo Nestabilní baterie z Drsných štrek).

Tyrkysová podpora životních funkcí.



Pro nový typ podpory mimozemských funkcí platí zcela stejná pravidla, jako pro první dva typy: dílek může být na lodi umístěn libovolně, ale význam má jen tehdy, je-li připojen k obyčejné pilotní kabině (tedy nikoliv ke startovnímu dílku, luxusní kabině nebo stázové komoře). Do takové kabiny pak může být umístěn jeden tyrkysový mimozemšťan.

TYRKYSOVÍ MIMOZEMŠŤANÉ

Noví mimozemšťané je rasa specialistů, z nichž každý má vrozený talent pro jiný obor.

Shodou okolností jsou to všechno ve vesmíru všeobecně velmi dobře placené obory, což někteří považují za další důkaz nespravedlivosti matičky přírody. Výzkumy totiž ukázaly, že jediné činnosti, ve kterých lidstvo výrazně vyniká nad ostatními rasami ve vesmíru, je pantomima a výroba sádrových zahradních ozdob.

Pokud má hráč připojenou tyrkysovou podporu životních funkcí k obyčejné pilotní kabině, může do ní umístit jednoho tyrkysového mimozemšťana. Platí stejné omezení jako u ostatních barev: každý hráč smí mít nejvýše jednoho tyrkysového mimozemšťana.



Zároveň s mimozemšťanem si vybere jednu z karet specializací, na kterých jsou uvedeny různé výhody. Tu si položí před sebe, a dokud má na své lodi tyrkysového mimozemšťana, může využívat uvedené výhody. Jakmile o mimozemšťana přijde (ať už přímo nebo proto, že přijde o dílek s podporou životních funkcí), ztrácí i výhodu.

Hráči se rozhodují, jestli a jaké mimozemšťany si na loď naloží, v pořadí podle čísel, která si vzali na konci stavby lodi. V tomto pořadí si tedy také vybírají z karet specializací. Má-li nárok na tyrkysového mimozemšťana více hráčů, mohou mít ti, kteří dokončili loď později, zúžený výběr výhod. Vždy se však mohou rozhodnout neumístit mimozemšťana vůbec a dát do kajuty místo toho dva lidské kosmonauty.

Podrobný popis jednotlivých specializací najdete v Dodatcích.



PÁTÝ PARTÁK

Tato část rozšíření vám umožňuje hru v pěti hráčích. Abyste mohli hrát v pěti, musíte přidat do hry i nové dílky – toto rozšíření tedy nelze použít bez Nových technologií.

Kromě všech součástí Nových technologií jsou součástí tohoto rozšíření:

- 2 oboustranné plány raket I/II a III/IIIA pro pátého hráče



- 2 oranžové figurky raket



- pátý žetonek s pořadím



Čtyřka je totiž divné číslo – na dobrodružství potřebujete mít lichý počet. Čtyři byli jen mušketýři, a za to se Alexander Dumas tak styděl, že knihu radši pojmenoval Tři mušketýři. Nám nechť jsou vzorem Rychlé šípy, slavná parta Karla Poláčka nebo přinejhorším Čtyři z tanku a pes.

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru se všemi dílky, včetně Nových technologií. Nezapomeňte přidat pátý oválný žetonek s pořadím.

Věnujte zvýšenou pozornost rozesazení u stolu: ujistěte se, že všichni hráči dosáhnou na dílky, na žetony s pořadím i na karty připravené k nahlédnutí, a má-li to někdo dále, ať je to ten s nejdelšíma rukama.

LETOVÉ KARTY PRO PĚT HRÁČŮ

Čím více hráčů hraje, tím menší mají hráči vzadu šanci, že na ně zbude zboží, odměna nebo aspoň nějaká ta střela od nepřítele. Proto při hře v pěti platí změněná pravidla pro některé karty.

Upozorňujeme, že tato pravidla jsou o něco složitější na rozhodování i vyhodnocování během hry, a pokud nemáte za sebou už několik partií standardní hry, hrajte raději zatím v menším počtu.

Tato speciální pravidla platí po celý let, a to i tehdy, když někteří hráči odstoupí. Důležité je, kolik lodí vystartovalo.

Planety

Během výběru planet si může jeden z hráčů vybrat planetu, na které už někdo přistál. Dostane však o jednu kostičku (dle své volby) méně. Jakmile někdo tuto možnost využije, další už ji využít nemohou.

Příklad



Vedoucí hráč má jen 3 kontejnery, ale všechny na speciální zboží. Přistane na první planetě a vezme si 3 červené kostičky (žlutou odhodí). Druhý hráč má dost volných kontejnerů, mezi nimi také 3 speciální. Zvažuje přistát na první planetě, a vzít si 3 červené kostičky. Nakonec se rozhodne pro druhou planetu, a dostane 2 červené a 2 zelené. Třetí hráč má také několik prázdných kontejnerů, ale jen 2 speciální. Nejlepší je pro něj přistát na první planetě, a vzít si dvě červené a jednu žlutou. Čtvrtý hráč by také rád dostal dvě červené, ale na první ani druhé planetě už přistát nemůže. Rozhodne se, že se mu stejně vyplatí přistát na třetí planetě. Pátý hráč už nemá na výběr, nezbyla na něj žádná planeta.

Všichni kromě pátého pak ztrácí (postupně od čtvrtého k prvním) 4 letové dny.

Opuštěná stanice, opuštěná loď



Tyto karty mohou být ve hře v pěti využity dvakrát. Pro druhé použití platí stejná podmínka (je potřeba mít nebo odevzdat stejný počet lidí), odměna je však nižší:

- u Opuštěné lodi hráč dostane o 1 kredit méně
- u Opuštěné stanice si hráč vezme o 1 kostičku méně (dle své volby)

Využijí-li kartu dva hráči, oba ztratí uvedený počet letových dní (stejně jako při každé jiné ztrátě, prvně couvá hráč více vzadu).

Druhý tým prohledávající opuštěnou stanici najde zboží, které první tým přehlédl – na tom není nic divného. Nicméně někdo by se mohl zeptat, proč je část posádky ochotna zaplatit za možnost přestoupit na loď, která byla už podruhé nalezena záhadně opuštěná. Odpověď těžko pochopíte, pokud jste se nikdy nepokoušeli letět napříč galaxií v lodi vyrobené z vodovodních trubek.

Nepřátelé



Také nepřátelé teď létají po dvojicích – každý nepřítel musí být poražen dvakrát. Při hře v pěti poražený nepřítel postupuje dál, dokud není některým z dalších hráčů

poražen podruhé, nebo dokud nezaútočí postupně na všechny. Je-li poražen dvakrát, dále už nepostupuje.

Za druhé poražení nepřítele je nižší odměna:

- u Pirátů a Otokářů hráč dostane o 1 kredit méně
- u Pašeráků si vezme o 1 kostičku méně (dle své volby)

Ale také platí, že jednou poražení nepřátelé dělají dalším hráčům menší škody:

- Otokáři berou o jednoho člena posádky méně
- Pašeráci berou o jednu kostičku méně (stále však berou přednostně nejceněnější zboží)
- Piráti vynechají první velký výstřel

Porazí-li nepřítele dva hráči a rozhodnou se inkasovat odměnu, oba ztratí uvedený počet letových dní (stejně jako při každé jiné ztrátě, prvně couvá hráč více vzadu).

Příklad



Při setkání s Piráty mají hráči sílu dle obrázku. První tedy prohraje. Druhý Piráty porazí a mohl by získat 7 kreditů, nechce však ztratit pozici, a tak se rozhodne nevztít si je. Třetí prohraje. Čtvrtý zvítězí, a porazí piráty podruhé. Rozhodne se vzít si sníženou odměnu 6 kreditů. Síla pátého hráče se už nezjišťuje, piráti byli poraženi podruhé.

Čtvrtý hráč ztrácí dva dny. Pro prvního a třetího se hází kostkami na zásahy. První velká střela zepředu účinkuje jen na prvního (třetí bojuje už s jednou poraženými piráty), další dvě střely už platí pro oba.

Bojová zóna, Sabotáž



Obecně každá karta, která postihuje nejslabší loď, nejpomalejší loď či loď s nejmenší posádkou, nyní postihuje dvě lodi s nejnižší příslušnou hodnotou místo jedné. Opět platí, že při rovnosti je postižen hráč více vepředu.

Na nejslabšího má karta plný účinek. Na předposledního má snížený účinek:

- Pokud má ztrácet letové dny, ztrácí o den méně (prvně vždy couvá hráč vzadu).
- Pokud má ztrácet posádku, ztrácí o jednoho člena posádky méně.
- Pokud má ztrácet zboží, ztrácí o jednu kostičku méně (stále však přichází přednostně o nejceněnější zboží).

- Pokud má dostat nějaké zásahy (střely), první velká střela se jej netýká (oba hráči si házejí společně, předposlední však ignoruje první velkou střelu).
- Při Sabotáži si předposlední hází nejvýše 2x (oba hráči si souřadnice házejí společně, když se jeden ze sabotérů trefí, pokračuje už jen druhý, kdo byl předposlední, ignoruje třetí hod).

Pokud už všichni kromě dvou hráčů odstoupili z letu (ať už trvale, nebo dočasně pomocí posilovače motoru), působí tyto karty už jen na jednoho (jako v základních pravidlech), pokud odstoupili všichni kromě jednoho, pak na něj už nepůsobí vůbec (stejně jako v základních pravidlech).

Snížené odměny a postihy – shrnutí

Vypadá to složité, ale jednoduše shrnuto je to prostě takto:

- Pokud je nějaká odměna jen pro omezený počet hráčů, může si ji vzít o jednoho hráče více, ale odměna je nižší o jeden kredit nebo jednu kostičku.
- Pokud je nějaký postih určen jen pro jednoho hráče (nejslabší, apod.) či skupinu hráčů (ti, co neporazili nepřítele), platí i pro dalšího, ale je slabší o jedno zboží, jeden letový den, jednoho člena posádky, první velkou střelu či o jeden pokus sabotéra.

BONUSY V CÍLI PRO PĚT HRÁČŮ

Bonus za pořadí

4-3-2-1

Při bodování pořadí, v jakém lodi dorazily se uděluje dvě první místa. Tedy první i druhý hráč dostanou nejvyšší počet kreditů, třetí hráč druhý nejvyšší počet kreditů, atd.

Bonus za nejhezčí loď

[+2]

Také bonus za loď s nejméně otevřenými částmi se uděluje nejméně dvěma nejhezčími lodím. Pokud mají nejnižší počet otevřených částí dva nebo více hráčů, dostanou odměnu tito hráči (stejně jako podle běžných pravidel). Pokud má nejnižší počet otevřených částí jen jeden hráč, dostane odměnu tento hráč a také ten nebo ti hráči, kteří mají druhý nejnižší počet otevřených částí.

VARIANTA: 4 = 5

Pokud se vám pravidla pro pět hráčů zalíbila, můžete je (nebo jejich část) zkusit použít i ve čtyřech hráčích.

Nedoporučujeme používat tato pravidla ve třech či ve dvou.

NOVÉ TŘÍDY LODÍ

Součástí tohoto rozšíření je:

- 5 oboustranných plánů raket IA a IIA

Ve hře jsou tedy dvě nové třídy lodí, IA a IIA. Je možno použít je v jakékoliv kombinaci s ostatními částmi rozšíření.

Loď IA je určena jako alternativa pro první let, loď IIA pro druhý, záleží však na vás, jak se dohodnete (můžete např. v partii nahradit jen jednu z lodí nebo si lety poskládat zcela podle svého).

Rozhodně nedoporučujeme hrát tyto lodě dříve, než hru dobře znáte – pravidla pro ně jsou komplikovanější, a také vlastní hra je s nimi obtížnější.

LOĎ IA



Tato loď má pár zvláštností:

Hody na zásah

Má-li trochu štěstí, může se loď třídy I často vyhnout zásahu už tím, že je malá. S lodí IA ve štěstí moc doufat nemůžete. Jako by ty střely a meteority přitahovala.

Povšimněte si pozměněného číslování po stranách herního plánu. Každý řádek nebo sloupec má přiděleno více čísel – např. prostřední řádek či sloupec je zasažen při hodech 6, 7 i 8, apod.



Autorem této lodi je totiž slavný kontroverzní návrhář Dubuabua Buabuadu, který byl poté, co se podílel na neslavném 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.

Směr letu a bonus za tvořivost

Podle technické dokumentace je tato loď připravena letět jakýmkoliv směrem. Každý hráč se může sám rozhodnout, kterým směrem herní plán otočí při stavbě (na výběr jsou všechny čtyři směry, i když dva z nich jsou evidentně „hezčí“). Dokonce ještě během stavby může svůj záměr změnit, herní plán však během stavby neotáčí.

Finální rozhodnutí provede až při kontrole před startem. Podle startovního pořadí od prvního, hráči postupně loď definitivně natočí směrem, kterým poleťí.

Toto rozhodnutí však musí samozřejmě respektovat podmínku, že všechny motory míří dozadu. Motory mířící jinam jsou považovány za chybu a musí být při kontrole před startem odstraněny.

Pokud hráč doletí do cíle letu, a pokud je jeho loď natočena jiným směrem, než lodě ostatních hráčů, které doletěly, dostane z fondu návrháře lodí bonus ve výši odměny za nejhezčí loď (v prvním kole tedy dva kredity).

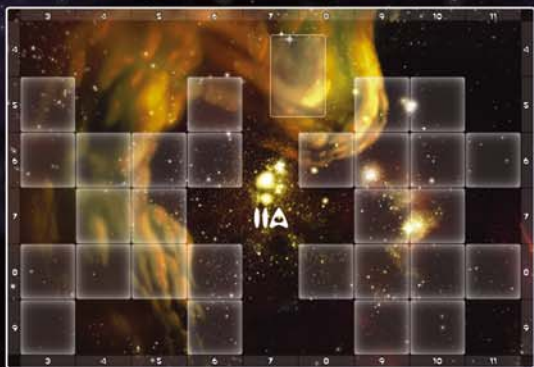
Povšimněte si také, že loď má dvě místa pro odkládání dílků. Použijte to, které je při vámi zvoleném natočení nahoře.

Pojištění

Přes všechny zmatky a aféry, které se kolem tohoto designu objevily, byla První Mezigalaktická stále ochotna loď pojistit. Pokazil si to sám autor, který na straně 176 třetí kopie druhého dodatku formuláře 23C-8 napsal: „Vsaďím se, že až sem to nikdo nedočte“. S podobnými vtípkami se úředníci v celé galaxii setkávají asi dost často, jinak by se jim nevyplatilo mít pro tento případ speciální razítko: „To si piš, že dočte – SMLOUVA NEPLATNÁ“.

Stejně jako na loď IIIA, ani na loď IA se nevztahuje pojištění a hráč zaplatí všechny dílky, které ztratí.

LOĎ IIA



Loď IIA, jak na první pohled vidíte, je vlastně malá flotila sestávající ze dvojice lodí, které letí společně. Pro konzistenci s ostatními pravidly však budeme v následujícím textu tuto dvojici nazývat lodí a obě její součásti označovat jako levou a pravou část loď.

Vzpomínáte si ještě, jak jste dřív snili o tom, že jednou budete kapitánem kosmické lodí? No, tak to už se vám splnilo. Tato loď je určena pro ty, co snili o tom, že budou admirálem kosmické flotily.

Příprava hry.

Jak vidíte, části loď nemají žádné místo na startovní dílek. Startovní dílky odložte stranou, nebudete je při tomto letu potřebovat.

Stavba lodí

Obě části lodí stavíte současně. Stavbu každé části můžete zahájit kdykoliv, kterýmkoliv dílkem položeným na kterémkoliv místě jejího plánu, pak však musíte pokračovat od tohoto dílku. Během stavby máte tedy rozestavěny až dva souvislé bloky dílků – na každé části lodí jeden.

Při stavbě můžete mít odložené jen dva dílky (povšimněte si odkládacího místa mezi částmi lodí). Odložené dílky můžete použít pro kteroukoliv z částí lodí.

Při stavbě se nesmíte dívat na letové karty, pokud jste neumístili aspoň jeden dílek do každé z částí lodí.



Příprava k letu.

I na této lodi smí mít každý hráč nejvýše jednoho mimozemšťana od každé barvy, takže pokud jedna část lodí má určitého mimozemšťana na palubě, druhá část lodí nemůže mít mimozemšťana stejné barvy.

Pravidla pro let.

Obě části lodí letí celou dobu společně (na letovém plánu je loď reprezentována jednou figurkou rakety). Během letu platí následující (poměrně intuitivní) pravidla:

- Každé zařízení na baterie může používat jen energii ze stejné části lodí.
- Kdykoliv se počítá rychlost lodí, spočítá se zvlášť rychlost každé z částí, a použije se nižší číslo. Hnědý mimozemšťan se počítá jen pro svou část lodí a jen má-li tato část nenulovou rychlost.
- Kdykoliv se počítá síla lodí, sečte se síla obou částí. Fialový mimozemšťan se počítá jen má-li jeho část lodí nenulovou sílu.
- Kdykoliv se počítá počet členů posádky, sečte se posádka obou částí. Každá část lodí však musí mít po vyhodnocení karty aspoň jednoho lidského pilota, jinak loď odstupuje (viz dále).
- Nakládá-li hráč zboží, může je libovolně přeskládat mezi částmi lodí (obvykle přistanou společně, takže není problém zboží mezi nimi přerozdělit).
- Kdykoliv odevzdává posádku, zboží nebo baterky (kromě použití k napájení zařízení), může je odevzdat z libovolné části lodí. Lidi ze stázové komory (viz Nové technologie) však mohou být po probuzení rozmístěni pouze ve stejné části lodí, a pouze tehdy, zbývá-li na této části aspoň jeden lidský člen posádky.
- Malé meteority letící z boku narazí jen do prvního dílku, který mají v cestě (tedy jen do jedné části lodí).
- Velké meteority letící z boku je možno sestřelit dělem z kterékoliv části lodí.
- Štít je možno použít jen k ochraně části lodí, na které je instalován (tedy jen pokud dílek, do kterého má střela nebo meteorit narazit, patří k této části lodí).
- Zvláštní schopnosti tyrkysových mimozemšťanů (viz Nové technologie):
 - Diplomát a Právník fungují pro obě části lodí.
 - Schopnosti využívané během letu (Technolog, Managerův bonus pro ostatní mimozemšťany) fungují jen na části, kde se mimozemšťan nachází
 - Pokud doletí obě části lodí, pak Obchodník a odměna za dovezené mimozemšťany u Managera funguje pro obě lodí. Pokud doletí jen jedna část lodí a druhá odstoupí (viz dále), pak Obchodník a odměna u Managera funguje jen pro tu část, na které je (Manager jen pokud doletěl).
- Posilovač motorů může „uklidit“ do hyperprostoru jen loď, na které byl aktivován (viz dále).

Pravidla pro odstoupení z letu

Hráč může odstoupit z letu jen s jednou částí lodí a se druhou pokračovat.

Odstoupit je možno z následujících důvodů:

- Před tažením další karty se hráč může rozhodnout s jednou nebo oběma částmi lodí odstoupit.
- Pokud některá část lodí přijde o všechny lidské členy posádky, po vyhodnocení karty odstupuje z letu. Lidi ze stáže může oživit jen člověk na stejné části lodí.
- Pokud jiný hráč dožene hráčovu figurku o kolo, odstupují obě části lodí.
- Při tažení karty Volný vesmír se spočítá rychlost obou částí lodí. Jestliže je jedna z nich nulová, tato část lodí odstupuje (a hráč se posune o rychlost druhé části lodí). Pokud jsou obě nenulové, hráč se posune o rychlost pomalejší z nich. Při nenulové rychlosti není možno dobrovolně odstoupit, aby hráč mohl použít rychlost druhé lodí, to by musel hráč ohlásit před otočením karty. Pokud mají obě části lodí rychlost nula, odstupují samozřejmě obě.

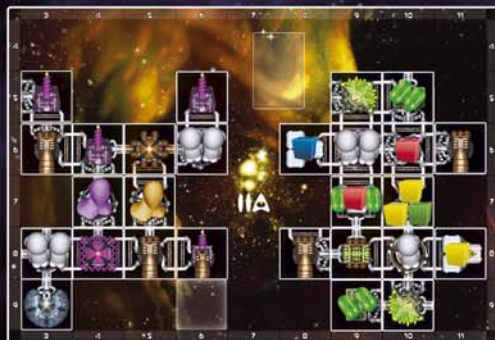
Pokud hráč odstoupí s jednou z částí lodí:

- Okamžitě inkasuje polovinu kreditů za zboží, které měla daná část lodí na palubě (zaokr. nahoru).
- Posádku, baterky a zboží odstoupivší části lodí vrátí do banku. Dílky odstoupivší části lodí vrátí doprostřed stolu (za ty se neplatí, stejně jako se neplatí za standardní lodí, které odstoupily). Na hromádce s odpadlými dílky zůstanou jen dílky, které odpadly před odstoupením (ty hráč zaplatí na konci letu).
- Dále letí jen se druhou lodí, se kterou už zachází podle standardních pravidel (včetně odstoupení z letu).

Použití posilovače motorů

Posilovač motorů je účinný pouze na té části lodí, na které se nachází. Pokud by se chtěl hráč letící s oběma částmi zcela vyhnout vyhodnocované kartě, musel by aktivovat posilovače motorů (a obětovat k nim připojený motor) na obou částech lodí (viz Nové technologie). Pokud aktivuje posilovač jen na jedné části, zmizí pouze tato část lodí (ve zbytku této a v celé příští kartě se postupuje, jako kdyby tam nebyla – jako by s ní hráč odstoupil).

Příklad



Hráč má vážný problém. Otočila se Bojová zóna, a vypadá to, že v prvním a třetím parametru jeho dvojloď zaostává. Nejdříve ho Bojová zóna připraví o cenný náklad a pak jej ještě rozstřílí.

Hráč se proto už u prvního řádku zóny (při zjišťování velikosti posádky) rozhodne aktivovat posilovač motorů na pravé části lodí – zaplatí baterku, odhodí motor, a dále se postupuje, jako by tu pravá část vůbec nebyla. Hráč má sice stále nejméně posádky, ale nemá zboží ani baterky, o které by mohl přijít (pravá část je pryč), takže se mu nic nestane. Sílu zvládne (ve hře je někdo slabší), takže ani druhý řádek jej neohrozí.

Rychlost se v tomto okamžiku počítá už jen pro jednu loď – s hnědým mimozemšťanem je to 5, a to není zdaleka nejpomalejší. Rozstřílí jej někdo jiného.

Kdyby hráč zůstal s oběma loděmi, počítala by se rychlost pomalejší z lodí (tedy v tomto případě 2 – mimozemšťan se počítá pouze pro levou část lodí).

Jako další je otočena karta Planety. Hráč se na nich ani nemusí zastavovat – pravá část lodí tu není a levá nemá nákladové prostory. Teprve před další kartou jsou obě části lodí zase spolu.

Bonus za pořadí v cíli

Při rozdávání bonusů za pořadí jsou vyššími částkami odměněni hráči, kteří doletěli s oběma částmi lodí, teprve za nimi jsou hráči s jednou částí.

Příklad

Pořadí v cíli je červený – žlutý – zelený – modrý, červený a modrý doletěli jen s jednou částí, žlutý a zelený s oběma. Žlutý dostane osm kreditů, zelený šest, červený čtyři a modrý dva.

Bonus za nejhezčí loď

Při určování nejhezčí lodí se berou primárně v potaz hráči, kteří doletěli s oběma částmi lodí. Bonus dostane ten nebo ti z nich, kdo mají nejméně otevřených částí dohromady na obou částech lodí.

Pouze pokud nikdo nedoletěl s oběma částmi, rozhoduje se běžným způsobem mezi těmi, kdo doletěli s jednou.

Pojištění

Sice tomu vytrvale říkáme loď, ale pro První mezigalaktickou je to flotila. A flotily pojistitelné nejsou. Co ztratíte, to zaplatíte.



ZLOMYSLNÉ PLÁNY

Zlomyslné plány jsou další letové karty, které však nevstupují do hry náhodně – dávají je do ní sami hráči.

Součástí tohoto rozšíření je:

- 24 karet Zlomyslných plánů



- 12 žetonů „Půjčka“



Pár truckerů přišlo kdysi s myšlenkou, že by stálo za to naplánovat trasu tak, aby se pokud možno vyhnuli co nejvíce nepříjemnostem. Jenže jak už to bývá, několik snaživců trávilo dlouhé večery nad mapami a údaji, zatímco jiní se povalovali v barech a pak se prostě pověsili za zadek jejich lodím a nechali se bezpečně vést k cíli.

Nakonec se jeden z těchto pečlivých kapitánů našel – před letem si namontoval na loď extra silné štíty a namířil si to přímo skrz hustý meteorický roj. Kupodivu to bylo všemi považováno za vydařený žertík (snad kromě posádky těch pár zmizelých lodí, které ho tehdy následovaly). A protože jsou truckeři hraví a soutěživí, zanedlouho patřilo k dobrému vychování naplánovat na trasu aspoň jedno překvapko pro ostatní lodě. Zvláštní je, že nejvíce úsilí a času této zábavě věnují ti, kteří byli líní mapy a údaje studovat, když šlo jen o bezpečnost.

Pro každý let hráč připraví ještě před stavbou lodi jednu kartu Zlomyslného plánu, o které nikdo kromě něj neví. Jsou to obvykle karty, na které se může hráč během stavby lodi částečně připravit nebo přinejmenším přizpůsobit jim svá rozhodování během letu, zatímco ostatní mohou být nepříjemně překvapeni.

Zlomyslné plány doporučujeme jen Truckerům, kteří už mají na triku pár úspěšných letů.

PŘÍPRAVA ZLOMYSLNÝCH PLÁNŮ

Před hrou

Zamíchejte karty Zlomyslných plánů a každému hráči rozdejte čtyři. Hráči si je mohou prohlédnout, ale nikomu je neukazují.

Zbylé karty odložte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Před stavbou lodi

Ještě před stavbou lodi musí každý hráč vybrat jednu ze svých karet Zlomyslných plánů. Tyto karty se skrytě položí na hromádku vedle letového plánu, a nikdo se na ně nesmí dívat.

Zbylé karty si nechá u sebe (např. pod plánem lodi) do dalších kol hry. Ve tříkolovém letu tak použije všechny kromě jedné.

Pokud hráči zároveň používají Drsné štreky, vybírají kartu Zlomyslných plánů ještě před tím, než se táhnou karty Drsných štrek.

Příprava letových karet

Při přípravě letových karet se Zlomyslné plány zamíchají do prostřední poloviny karet. Postupuje se přitom následovně:

- Připraví a zamíchá se balíček letových karet jako obvykle
- Odpočítá se z něj horní čtvrtina a dolní čtvrtina (podle čísla letu vždy 2, 3 nebo 4 karty).
- Do zbytku karet (prostřední polovina) se zamíchají Zlomyslné plány, které hráči připravili (tedy tolik karet, kolik je hráčů). Když je míchání prostředního balíčku dokončeno, musí být karta Zlomyslného plánu nahoře.
- Odložená horní čtvrtina se položí na nově zamíchaný balíček, a ten se položí na odloženou dolní čtvrtinu. Vznikne tak opět jeden balíček, který má v prostřední části zamíchaný Zlomyslné plány.

Předvídatelná varianta

Používáte-li Předvídatelnou variantu ze základních pravidel (ve které se letové karty nemíchají), postupujte takto:

- Hráči nedávají kartu vybranou pro aktuální let na hromádku, ale nechají ji ležet před sebou.
- Při přípravě karet se Zlomyslné plány jednotlivých hráčů dají na hromádku podle žetonů s pořadím, které si vzali (karta hráče, který má jedničku, bude nahoře), a celá hromádka se pak vloží mezi druhou a třetí hromádku letových karet.

OTOČENÍ KARTY ZLOMYSLNÉHO PLÁNU

Při otočení karty Zlomyslného plánu se přečte text karty a postupuje se podle něj. Karta se týká všech (i toho, kdo ji do balíčku dal).

Podrobnější vysvětlení některých karet najdete v Dodatcích. Přečtete si také Obecné zásady pro vyhodnocování karet na začátku Dodatků.

PŮJČKY

Během hry se Zlomyslnými plány se vám může stát, že budete potřebovat peníze už v průběhu prvního letu. Proto je zde možnost vzít si půjčku. Vzít si půjčku znamená vzít si z banku 10 kosmických kreditů, zároveň s tím však hráč získá jeden žeton půjčky. Žeton půjčky může hráč kdykoliv vrátit. Zaplatí za to do banku 12 kosmických kreditů.

Do konce hry musí hráč vrátit všechny žetony půjčky – pokud nemůže, skončil v záporné bilanci a prohrál.

Je to tak, bankéři si skutečně účtují 20% úrok. Navíc mají sedmihodinovou pracovní dobu a volné víkendy. Ve svém nudném životě ale nikdy nezažijí, jaké to je prolétávat meteorickým rojem s poslední baterkou.

Záporná bilance.

Při hře se Zlomyslnými plány přestává tedy také platit pravidlo o bankrotu. Pokud má hráč zaplatit za ztracené dílky více peněz, než má k dispozici, musí si vzít půjčku.

Hmmm... když už jsme u toho, možná by si bankéři taky rádi vyzkoušeli „vzrušující dobrodružství vesmírné plavby“. Až si budete příště vyjednávat půjčku, zkuste, jestli nedokážete nějakému z nich prodat lístek na cestu v luxusní kabině.

DRSNÉ ŠTREKY

Toto rozšíření vyšlo již dříve, jako volně stažitelné z internetu. Zde najdete jeho oficiální verzi, s více kartami a hezkými obrázky.

Součástí tohoto rozšíření je:

- 25 karet Drsných štek



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, pokud na první lety, kdy se vaše lodi rozpadaly na kusy a do cíle dolétávaly jen žalostné trosky, jen nostalgicky se slzou v oku vzpomínáte, pak je toto rozšíření právě pro vás. Vráťte vaši hře šťávu a slzy ve vašich očích budou znovu opravdové.



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

Stejně tak pokud jste zatím hráli Galaxy Trucker jen několikrát, a vaše lodi se často ještě vesele rozpadají i při běžných štrekách, rozhodně **zatím nedoporučujeme rozšíření používat.** Toto rozšíření není fér a s hráči se nemazlí (ostatně stejně jako vesmír sám). Schovejte si ho na později, až se vám bude zdát, že je hra příliš jednoduchá.

A hlavně: v žádném případě nepoužívejte toto rozšíření, když uvádíte do hry nové hráče.

Vnitřní směrnice Náborového oddělení Společnosti, s.r.o., přísně zakazují, aby se jakékoliv holozáznamy, videozáznamy nebo byť i jen audiozáznamy (obvykle plné zoufalých výkřiků a vulgárních výrazů) z drsnějších oblastí galaxie dostali do rukou novým adeptům na Galaxy Truckery.

OBTÍŽNOST

Zdá se, že vás varování neodradilo. Pojďme tedy na to.

Před samotnou hrou se dohodněte, jakou obtížnost tras zvolíte – **doporučené hodnoty jsou dva až tři.** Se zvolenou hodnotou musí souhlasit všichni hráči, pokud se nedohodnete, platí nejnižší navrhovaná hodnota. Toto je také poslední možnost, aby nějaký méně odvážný hráč navrhl, že budete hrát bez rozšíření (nebo, ještě lépe, že hodíte rozšíření do skartovačky), a vrátíte se k poklidné základní hře (nebo, ještě lépe, že si s lodními dílky zahrajete pexeso).

Karty Drsných štek na začátku hry zamíchejte. Před každou etapou, ještě **než začnete stavět loď, jich táhněte tolik, jakou obtížnost jste zvolili.** Tažené karty vyložte tak, aby na ně všichni hráči viděli. Během letu budou platit zvláštní pravidla na kartách uvedená.

Pokud si nejste jistí textem karty, podívejte se do Dodatků. Přečtěte si také Obecné zásady pro vyhodnocování karet na začátku Dodatků.

Pro každou etapu se táhnou nové karty (karty z předchozích etap se odhodí). Hráči znají karty již před stavbou, a můžou tak alespoň trochu svou loď na neobvyklé situace připravit (a sebe psychicky připravit na fakt, že tahle trasa bude možná ztrátová).

Pokud hrajete zároveň se Zlomyslnými plány, pak se karty Drsných štek táhnou až poté, co hráči vybrali svou kartu Zlomyslných plánů pro tento let.

VARIANTA – RŮZNĚ ZKUŠENÍ HRÁČI

Hrajete-li s různě zkušenými hráči, a nechcete, nebo nemůžete-li použít týmovou variantu, můžete použít Drsné štreky jako handicap.

V takovém případě vytřídte z hromádky kartu Nelítoštný vesmír.

Zvolte obtížnost (velikost handicapu). Před každým letem pak táhněte příslušný počet karet Drsných štek. Ty se však budou týkat jen zkušených hráčů, začátečníci je ignorují.

Můžete zvolit i více stupňů odlišení (začátečník hraje bez Drsných štek, pokročilí se dvěma kartami, a starý zizvený trucker si k nim táhne ještě další dvě karty, které se týkají jen jeho). Je to jen na vás, jak hru nastavit, aby se všichni bavili.

BONUSOVÉ KARTY

Bonusové karty jsou nové karty do základní sady. Není jich mnoho, aby se příliš nesnížila šance na tažení „normálních“ karet, ale mohou hru oživit.

Součástí tohoto rozšíření je:

- Po dvou kartách do balíčků I, II a III



Pro každý balíček I, II a III je zde jedna nová Zvláštní událost a jedna Zvláštní příležitost. Nové Zvláštní události přidávají

do hry více interakce. Zvláštní příležitosti přidávají možnost k zajímavým rozhodnutím během letu.

Bonusové karty můžete zamíchat mezi standardní karty příslušného stupně. Upozorňujeme, že dvě z karet vyšly už dříve jako bonusové karty k prvnímu vydání – pokud je máte, vyřadte je a nahraďte novými.

Podrobná pravidla pro bonusové karty jsou v Dodatcích.

KOMBINACE ROZŠÍŘENÍ

Tato rozšíření nabízejí spolu se základní hrou nepřeberné množství variant a kombinací, je jen na vás, jakou si vyberete.

Některá rozšíření hru hlavně obohacují (Pátý hráč, Nové dílky, Bonusové karty), jiná však kromě toho také zvyšují její obtížnost (Nové třídy lodí, Zlomyslné plány, Drsné štreky). S rozšířeními zvyšujícími obtížnost zacházejte opatrně, a snažte se obtížnost upravit méně zkušeným hráčům ve skupině, aby se všichni dobře bavili.

VÝBĚR VARIANT PRO POKROČILÉ

Jste-li opravdu zkušený a nevadí vám destrukce vaší lodí, můžete samozřejmě zkusit hrát s novými loděmi, Zlomyslnými plány i Drsnými štrekami najednou. Ale když tak budete hrát pořád, možná se vám zasteskne po starých dobrých tvarech lodí.

Pro nerozhodné.

Pokud se vám nechce přemýšlet a dohadovat se nad tím, jakou kombinaci pro tentokrát zvolit, můžete zkusit následující metodu:

Vyjděte ze základní hry – s loděmi třídy I, II a III, bez Zlomyslných plánů, a s Drsnými štrekami obtížnosti O (tedy vlastně bez Drsných štek). Zvolte celkovou náročnost hry (např. 3, 4 nebo 5). Pak postupně hodte šestistěnnou kostkou tolikrát, jakou náročnost jste zvolili, a za každý hod přidejte do hry jeden prvek podle následující tabulky:

- 1 – místo lodí I použijte loď IA, pokud už ve hře je, zvýšte obtížnost Drsných štek
- 2 – místo lodí II použijte loď IIA, pokud už ve hře je, zvýšte obtížnost Drsných štek
- 3 – místo lodí III použijte loď IIIA, pokud už ve hře je, zvýšte obtížnost Drsných štek
- 4, 5 – přidejte do hry Zlomyslné plány, pokud už tam jsou, zvýšte obtížnost Drsných štek
- 6 – zvýšte obtížnost Drsných štek

Samozřejmě můžete „ podvádět“, a některé své oblíbené části do hry dát i bez hodu kostkou, a ty neoblíbené tam nepřidat ani kdyby padly desetkrát – toto je jen pomůcka, jak vám pomoci při rozhodování.



DODATKY

OBEČNÉ ZÁSADY

Nejprve uvedeme pár obecných zásad platných pro všechny karty.

Vyhodnocování karet...

Není-li uvedeno jinak, pak se při vyhodnocování karet dodržují tyto zásady:

- Pokud se hráči o něčem rozhodují, rozhodují se postupně od vedoucího hráče.
- Pokud se zjišťují jakékoliv vlastnosti lodí, děje se tak postupně od vedoucího hráče (a právě během tohoto zjišťování je možno použít posilovač motorů a zmizet).
- Pokud více hráčů získává dny, posunují se nejprve hráči vpředu, pokud více hráčů ztrácí letové dny, posunují se nejprve hráči vzadu.
- Pokud se draží, učiní první nabídku (nebo z dražby odstoupí) vedoucí hráč. Další v pořadí pak může nabídnout více, nebo z dražby odstoupit, atd. Když se dostanou na řadu všichni, je na řadě znovu první hráč. Dražba pokračuje, dokud všichni kromě jednoho neodstoupí (nebo se ruší, pokud nikdo neučiní nabídku).

Házení na zásahy...

- Vždy, když má více hráčů dostat nějaké zásahy, hází se společně.
- Mají-li se házet souřadnice, hází se nejprve sloupec a pak řádek.
- Pokud je původcem zásahů jiný hráč, hází tento hráč, jinak hází na zásahy ten z postižených hráčů, kdo letí nejvíce vpředu. (Ono je to sice v podstatě jedno, ale když už se na někoho zlobit, že hodil, co hodil, tak ať je to podle pravidel.)
- Má-li někdo dostat od jiného hráče střelu zezadu, nezáleží na tom, má-li či nemá tento hráč nějaká děla. Neptejte se, jak to dělají – vynalézavost truckerů nezná mezí, když jde o to, poškádlit kamaráda.

Ztracené dílky...

Hráči na konci zaplatí za všechny dílky, které nedovezli do cíle. Kvůli některým kartám je však třeba rozlišovat ztracené dílky na:

- zničené (přímým zásahem, Sabotáží, nebo je-li na kartě doslova napsáno, že je dílek zničen)
- upadnuvší (protože už nejsou připojeny ke zbytku lodí, nebo je-li na kartě doslova napsáno, že dílek upadne)
- odevzdané (jen je-li na kartě doslova napsáno, že se dílek odevzdává)

Všechny tyto možnosti jsou brány jako ztráta dílků během hry, a hráči tyto dílky odkládají na hromádku se ztracenými dílky.

DRSNÉ ŠTREKY

Texty jednotlivých karet mluví obvykle jasně. Pokud vám přijde, že text na některé kartě je příliš drsný, pochopili jste kartu nejspíš správně.

Většina dodatků je zde jen pro jistotu, abyste se ujistili, že kartu chápete správně. Pouze pokud je u textu karty symbol otevřené knihy , pak máme pocit, že si zaslouží podrobnější vysvětlení a při prvním hraní této karty se raději podívejte do pravidel.

Značka  na některých kartách označuje karty ovlivňující konstrukci lodí (viz karta Nečekané problémy).

Tvrdá konkurence...



 V okamžiku, kdy se hráč rozhodne použít Opuštěnou loď nebo Opuštěnou stanici, se nejprve určí jeho síla, a pak postupně síla všech hráčů letících za ním. Hráči, kteří jsou silnější než on, mu dají velký zásah zezadu.

Hráč poté může ještě své rozhodnutí změnit a kartu nevyužít (např. proto, že díky střelbě přišel o nějaké členy posádky nebo o nákladové prostory). V tom případě neztrácí letové dny, a šanci dostane za stejných podmínek další hráč. Může to vést k tomu, že hráči počítají svou sílu vícekrát během jedné karty.

Závistiví partáci...



Ke střelbě dojde, když vyhodnocení karty (včetně případného odstoupení vynuceného touto kartou nebo návrat z hyperprostoru, kam hráč vstoupil během minulé karty) vede k tomu, že vedoucím hráčem je jiný hráč, než před vyhodnocením karty.

Hráči v hyperprostoru se nepočítají, takže použití posilovače motorů prvním hráčem způsobí změnu vedoucího hráče, stejně jako návrat z hyperprostoru na první pozici.

Pokud výstřel způsobí, že nový vedoucí hráč odstoupí z letu, neaplikujte střelbu znovu, ale pokračujte v otáčení letových karet.

Vesmírný odpad...



 Pokud někomu nějaký dílek upadne (netýká se zničených či odevzdaných dílků), položí jej na zvláštní hromádku vedle své lodí.

Upadl-li takto během vyhodnocování karty aspoň jeden dílek, pak se po jeho skončení postupně od prvního hráče vyhodnocuje kosmický odpad. Nejprve první hráč hází na velký meteorit zepředu pro všechny ostatní hráče tolikrát, kolik dílků mu upadlo. Pokud by přitom jinému hráči upadly další dílky, přidá je tento hráč na svou zvláštní hromádku. Pak hází za dílky, které mu upadly, druhý hráč, a to pro všechny hráče za ním, atd. Poslední hráč nehází (už nemá, koho by ohrozil).

Po vyhodnocení dají hráči odpadlé dílky na svou běžnou

hromádku pro ztracené dílky.

Poznámka: Vesmírný odpad se řeší až po vyhodnocení celé karty (včetně ztráty letových dní). Výjimečně se tak může stát, že vaše loď je zasažena odpadem uštěpeným z lodi, která byla v okamžiku zásahu za vámi.

Dějã vu



Během letu dáváte karty, které jste vyhodnotili, na dvě hromádky:

- lícem vzhůru dáváte karty, které někdo dobrovolně využil (navštívené Planety, využitá Opuštěná loď nebo stanice, poražení Nepřátel, z bonusových karet navštívená Hvězdná depa nebo Vrakoviště, z karet Zlomyslných plánů koupený Vrak na prodej nebo Loď bez motorů)
- lícem dolů dáváte karty, jejichž využití není dobrovolné (Meteorické roje, Volné vesmíry, Bojové zóny, žluté karty Zvláštních událostí, všechny ostatní Zlomyslné plány) a také všechny z jakéhokoliv důvodu nevyužité karty (včetně neporažených Nepřátel).

Po dobrání vezměte hromádku, která je lícem dolů, a aniž byste karty míchali nebo si je prohlíželi pokračujte v letu jejich vyhodnocováním. Tentokrát už odkládáte všechny karty lícem vzhůru.

Kosmické šílenství, Únava materiálu



Hází se stejně, jako při Sabotáži (jeden hod pro sloupec, druhý pro řádek), ale jen jednou. A ano, při hodu 7-7 nejspíš přijdete o základní dílek.

Kosmické šílenství se týká i hráčů v hyperprostoru (vaše šílená posádka je tam s vámi), únava materiálu nikoliv (pokud se hráč skokem do hyperprostoru vyhnul Volnému vesmíru).

Slabé zdroje



Například použití štítu, dvojitého motoru nebo dvojitého děla stojí dva žetony baterií místo jednoho. Použití posilovače s jednoduchým dělem nebo s jednoduchým motorem stojí dva žetony baterie. Ale použití posilovače štítů spolu se štítem, posilovače motorů spolu s dvojitým motorem či posilovače děl spolu s dvojitým či dvousměrným dělem stojí tři žetony (nikoliv čtyři).

Zvrácený vesmír



Díky této kartě mohou přijít velké meteority ze zadu. Ty mohou být stejně jako meteority zepředu (a narozdíl od meteoritů z boku) sestřeleny jen děly ve stejném sloupci.

Tvrdý let



Tedy v první etapě přidáte dvě karty stupně III, ve druhé tři karty stupně III, ve třetí čtyři karty stupně III.

Když hrajete Předvídatelnou variantu, přidejte tyto karty naspod balíčku.

Nelítostný osud



Např. Sabotáž se tedy týká všech kromě toho, kdo má nejvíce posádky (při rovnosti není postižen ten, kdo letí víc vzadu).

Střely při Bojové zóně se házejí pro všechny postižené najednou, stejně tak až tři hody při Sabotáži (kdo je jednou zasažen, toho se další hody netýkají).

Průrazné projektily



Střely a velké meteority tedy nejspíše zničí další dílek v daném řádku či sloupci (není-li to správně natočené nezničitelné plátování). Malý meteorit zničí další dílek jen tehdy, pokud je k němu natočen

otevřeným konektorem (a to i tehdy, je-li otevřený díky prvnímu zásahu).

Mazaná posádka



Posádka se (narozdíl od karet, které vám berou zboží) nespokojí s žetony energie místo zboží.

Nestabilní zboží, Nestabilní energie



Vztahuje se to jen na dílky, které jsou přímo zničeny (střelou, meteoritem, Sabotáží, výbuchem, apod.), ne na dílky, které upadnou nebo které hráč odevzdá. Všimněte si, že nestabilní zboží nebo baterie mohou zničit sousední dílek s nestabilním zbožím nebo bateriemi, který může způsobit další explozi, atd.

Když přijdou obě tyto karty zároveň, mohou na noční obloze vzniknout moc pěkné efekty. Pro pozorování vybuchujících kosmických lodí doporučujeme vybrat si jasnou noc a vzít si teplé oblečení.

Infikované zboží



Například když má hráč dva mimozemšťany, může naložit až dvě kostičky zboží bezpečně. Pokud získá čtyři kostičky, ztratí dva kosmonauty.

Hráč se nemůže rozhodnout vzít si jen část zboží, buď si vezme celý řádek či odměnu, nebo nic. Teprve na lodi se zboží třídí, a co se nevejde se zahazuje.

Pokud už hráč nemá dost lidí, může naložit všechno zboží, ale pak odstupuje z letu.

Salta mortale



Tryska motoru nemůže být nasměrována do boku. Pole před motorem směřujícím dopředu musí být prázdné.

Vadné přípojky



Pokud při počítání rychlosti vyjde záporné číslo, berte ho jako nulu. Například v bojové zóně když více hráčů má zápornou rychlost, nezáleží na tom, kdo má nejnižší – všichni budou mít nula a hráč nejvíce vpředu je ten nejpomalejší.

A ano, pořád platí, že při Volném vesmíru nebo Širém volném vesmíru musíte mít rychlost alespoň 1, jinak odstupujete. Je to drsné, ale je to tak.

Lod' na zakázku



Ostatní dílky jsou všem hráčům plně k dispozici a stále mají možnost během stavby využít odkládacího políčka na dva dílky.

Za nepoužité dílky z osobní zásoby hráč zaplatí na konci 1 kredit za každý – nepočítají se však mezi ztracené dílky, takže se na ně nevztahuje pojištění ani tyrkysový mimozemšťan – Právník.

Mrtvá zóna



V daném sloupci nefunguje nic kromě nezničitelného plátování – baterky nemají energii, do nákladových prostor nemůže být naloženo zboží, dílky životní podpory mimozemšťanů nepodporují sousední kabiny, atd. I v Mrtvé zóně však musí dílky splňovat pravidla pro stavění lodi.

ZLOMYSLNÉ PLÁNY

Značka 5 na kartě vás upozorňuje, abyste ve hře v pěti hráčích nezapomněli aplikovat zvláštní pravidla pro pět hráčů. Karet, na kterých tato značka není, se pravidla pro pět hráčů netýkají.

Technická kontrola



Karta se týká všech dílků, které mohou teoreticky být napájeny bateriemi (včetně posilovačů, které nejsou připojeny k odpovídajícím dílkům). Hráč musí zaplatit i za případný lichý dílek (nebo jej odevzdat).

Kolona



Tato karta se výjimečně týká i hráčů v hyperprostoru, což je obecně považováno za konečný důkaz toho, že dopravním zácpám se prostě není možno vyhnout.

Přepadení



Fialový mimozemšťan se počítá normálně, za +2.

V pěti hráčích je zasažen i druhý nejslabší, ale jen malými střelami (velkou střelou při házení ignoruje).

BONUSOVÉ KARTY

Byrokracie



Hej, počkejte, zapomněli jste vyplnit formulář. Hádejte ktere? Jistě, je to jen trapný pokus posledního hráče, jak vás dohnat, ale co se dá dělat.

Poslední hráč nastaví na kostce číslo tak, aby je nikdo neviděl, a pak ostatní, od vedoucího hráče, hádají jaké (je možné opakovat odhad jiného hráče). Až nakonec je číslo odkryto, a všichni, kdo neuhádli, ztrácejí tolik letových dní, kolik ukazuje kostka, kdo uhádl, inkasuje odškodné 3 kredity z banku.

Poslední hráč se v žádném případě nevrací ani nic nedostane.

Robopolicie

ROBOPOLICIE

Hráči vezmou tajně do ruky libovolný počet svých kreditů a současně odhrají. Kdo dal nejvíce (při rovnosti hráč více vzdal), kredity ztrácí, ale určí souřadnice. Všem (včetně něj) je zabaven případný dílek na těchto souřadnicích. Souřadnice nesmí obsahovat číslo 7.

Všichni asi znáte ty nešťastné stroje zapomenuté v odlehlých částech galaxie, které se, ač by měly být dávno vyřazené, stále ještě snaží plnit své povinnosti. A když už někoho jednou za čas potkají, to si pište, že na něj něco najdou a něco mu zabaví. Ale když jim podšoupnete pár kreditů, možná by se mohly zaměřit spíše na slabá místa vašich partáků.

Zavedení samoučících se policejních robotů mělo původně zabránit korupci u policie. K nemalému překvapení vědců a programátorů však první, co se samoučící algoritmy naučily, bylo brát úplatky.

Po ostré diskusi, či je to chyba, byla nakonec korupce policie prohlášena za přírodní zákon a přestalo se to řešit.

Hráči tedy tajně nabídnou kredity. Kdo nabídl nejvíce, zaplatí je, ostatní si kredity nechají. Vítěz může vybrat jakékoliv souřadnice (i zcela mimo loď, pokud chce), ale sloupec ani řádek nesmí být 7 (startovní dílek lodi IA to však neochrání, protože 6 nebo 8 to být může).

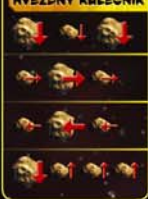
Kdo má na daných souřadnicích dílek (včetně hráče, který souřadnice určil), ten jej musí odevzdat, včetně případného obsahu.

Poznámka: Aby někdo nezdržoval (zkoumáním kde vlastně udělá nejvíce škody), můžete na tuto kartu otočit hodiny. Celé by se to mělo zvládnout během jednoho přesypání.

Hvězdný kulečník

Truckeři bývají veselé kopy, a zábavu si najdou kdekoli – zejména pak v nestabilních asteroidových prstencích. Proletět kolem takového prstence tak, abyste vychýlili pár větších či menších kamenů a poslali je přímo na loď nějakého kolegy, je považováno za frajeřinu a povedený žertík.

KVĚZDNÝ KULEČNÍK



Karta obsahuje čtyři řádky meteoritů. Vedoucí hráč jeden z nich vybere a určí jednoho z hráčů. Ten pak musí čelit všem meteoritům z daného řádku podle pravidel Meteorického roje, kostkami hází hráč, který vybral řádek.

Pak si druhý hráč v pořadí vybere jeden z dosud nevybraných řádků a pošle jej na soupeře dle své volby, atd., dokud každý hráč nevybere jeden řádek. Vybrané řádky hráči označují svými figurkami, aby bylo jasné, které jsou ještě volné. Výběr soupeře není nijak omezen, jeden hráč může být určen i vícekrát.

V pěti hráčích je možno jeden z řádků vybrat podruhé, avšak v tom případě se ignoruje první velký meteorit.

Tip: Je na vás, pošlete-li takticky pozdrav soupeři, kterému se daří lépe než vám, nebo spíš tomu, u kterého je větší šance, že jeho loď udělá něco legračního (např. rozpadne se na dva kusy).

Vrakoviště

VRAKOVISTĚ



Kosmická vrakoviště jsou zajímavá, ale nebezpečná místa. Můžete zde leccos najít či vyobchodovat s různými pochybnými bytostmi, ale také se můžete srazit s některým z četných vraků nebo chytit zbloudilou střelu (obvykle k vám zbloudí z hlavně někoho, kdo si nepřeje být rušen ve svých obchodech).

Podle intergalaktického statistického úřadu došlo k násilnému činu na vrakovišti jen jednou, když gang překupníků zmlátil pracovníka intergalaktického statistického úřadu. Od té doby se úřad vrakovištěm vyhýbá, což je posunulo v žebříčcích na jedno z nejbezpečnějších míst vesmíru. A pak věřte statistikám.

Karta vrakoviště má čtyři oddělená pole – různá místa vrakoviště. V každém poli je vlevo cena, kterou musíte zaplatit a vpravo odměna, kterou můžete získat.

Počínaje vedoucím hráčem, každý se může rozhodnout navštívit některé z míst. Stejně jako u Planet hráč postaví svou figurku kosmické lodi na pole, které chce využít. Okamžitě zaplatí cenu – odevzdá lidi či baterky, anebo čelí meteoritům (představujícím zbloudilé kusy vraků) či střelám, a pak inkasuje odměnu:

- nové kosmonauty (ne mimozemšťany) může hráč dát do uvolněných kabin i stázových komor (ne však do luxusních kabin), a může přitom i stávající posádku přeskládat
- žetony energie dává hráč do vyprázdněných baterií, může přitom stávající energii přeskládat
- pokud získá letové dny, posune svou figurku na letovém plánu okamžitě dopředu

Jakmile je zaplacená cena a obdržena odměna, může další hráč využít jakékoliv dosud nevyužité pole, atd.

V pěti hráčích je možno jedno kterékoliv pole využít dvakrát, stejně jako v případě Planet. Druhý hráč zaplatí plnou cenu, jeho odměny jsou však o jedna nižší (dle standardních pravidel pro snižování odměn). Pokud odměna sestává ze dvou částí, snižují se o 1 obě části. Např. na prvním poli vrakoviště III si hráč hází proti všem střelám (hází si sám, protože první hráč si už házel dřív, když se rozhodl přistát), dostane však o jednoho kosmonauta a jeden kredit méně.

Hvězdné depo

KVĚZDNÉ DEPO



Každý si tedy může vzít jeden z dílků a připojit jej ke své lodi, anebo jím můžete nahradit nějaký svůj dílek – v tom případě původní dílek odkládá zcela mimo, nevrací jej do nabídky ani jej nedává mezi odložené dílky, za které bude muset platit. Nový dílek musí splňovat všechna pravidla pro navazování dílků.

Hvězdná depa jsou poměrně vzácná – Společnost, s. r. o. od jejich stavby upustila brzy poté, co ekonomové spočítali, že pokuty za odpadlé dílky tvoří v posledních letech hlavní část jejich příjmů.

Baterky a posádku můžete nakládat jen na nový dílek. Tedy do nové kabiny, můžete dát dva lidi, nebo mimozemšťana (je-li kabina připojena k příslušnému modulu a pokud nemáte mimozemšťana stejné barvy na palubě), nový ufonský dílek však neznamená, že můžete vyměnit posádku v okolních dílcích.

Nakonec se každý, kdo nabídku využil, posune o jeden letový den zpět.

Tip: zbylo vám hodně dílků a nechce se vám je kvůli jedné kartě všechny otáčet obrázkem dolů? Pak může jeden hráč dílky zamíchat, zatímco druhý se odvrátí a poslepu vybere šest dílků.

TYRKYSOVÍ MIMOZEMŠŤANÉ

Právník



Právník tedy funguje jinak u pojištěných lodí (I, II a III) a u nepojištěných (IA, IIA, IIIA – viz dále).

Zdá se, že s právníkem jste v pohodě a komponentám odpadávačím ze své lodi můžete se smíchem mávat. Abyste se však nedivili, až zbloudilá střela trefí kabinu s Právníkem či dílek s jeho podporou. Jakmile zamáváte záchranné kapsli s Právníkem opouštějícím vaši loď, měli byste si připravit peněženku, protože Právník má efekt jen tehdy, zůstane-li na lodi až do konce letu (resp. do okamžiku, kdy z letu odstoupíte).

Manager



Manager zefektivňuje práci vašich ostatních mimozemšťanů. Tedy dokud je na lodi Manager, fialový mimozemšťan zvyšuje sílu o +3 a hnědý mimozemšťan zvyšuje rychlost o +3 (místo o +2).

Odměnu na konci letu (1 kredit za jednoho, 3 kredity za dva nebo 6 kreditů za tři mimozemšťany) dostanete jen za mimozemšťany, kteří vám zbudou až do konce (a samozřejmě také jen tehdy, je-li mezi nimi stále Manager). Pokud z letu odstoupíte, odměnu nedostanete.

Obchodník



Obchodník dokáže efektivněji udat zboží, které jste nasbírali. Dostanete jeden kredit navíc za každé červené či žluté zboží i v případě, že z letu odstoupíte a prodáváte tedy jen za polovinu (kredity navíc se nedělí dvěma).

Příklad

Hráč nedokončí let, na palubě však má Obchodníka a zboží v hodnotě 19 kreditů: dvě červené, tři žluté a jednu zelenou kostku. Hráč dostane 10 kreditů za zboží (polovinu zaokrouhlenou nahoru) a dalších 5 kreditů za červené a žluté kostky díky Obchodníkovi, dohromady tedy 15 kreditů.

Technolog



Technolog dokáže používat efektivněji vaše zařízení. Při prvním použití zařízení na baterii při každé letové kartě vám ušetří jeden žetonek energie. Například když chcete použít tři dvojité děla, Technolog vám umožní tak učinit pouze za dva žetony energie.

Funguje to však jen v případě, že máte aspoň jeden žetonek energie. Technolog umí s energií zacházet, ne vyčarovat ji.

Příklad

Hráč má jeden žetonek energie a chtěl by použít dvojitý motor. Technolog mu umožní použít dvojitý motor a nechat si žetonek energie. Kdyby hráč neměl žádný žetonek energie, Technolog by mu nemohl pomoci.

Také vás to neochrání v případě, kdy vám chce někdo energii vzít (např. proto, že vás chce okrást a vy nemáte zboží).

Diplomat



Diplomat dokáže přesvědčit nepřátele, že mají vaši loď nechat na pokoji. Na rozdíl od posilovače motorů se účastníte celého vyhodnocení karty: mimozemšťan vám nepomůže utéct ani vyhrát, pouze vás ochrání před účinky prohry – smíte ho použít až v okamžiku, kdy je jasné, že byste měli být rozstříleni, okradeni o zboží či posádku nebo třeba jen zdrženi.

Použijete-li jej tedy na nepříteli, tento tým není poražen a pokračuje na dalšího hráče v pořadí. Použijete-li jej na řádek Bojové zóny, tento řádek na vás neúčinkuje, ale nikdo jiný není poškozen místo vás.

Po prvním použití tyrkysového mimozemšťana odevzdejte.

Dříve byli Diplomati považováni za hrdiny ochotné riskovat vlastní život či svobodu a vydat se na pospas nepříteli, aby zachránili loď a posádku. Až nedávno zveřejněné video z divokého večírku na pirátské lodi odhalilo, proč se nikdy nevrací, a také už víme, že jejich tajemná aktovka obsahuje ve skutečnosti několik lahví prvotřídního alkoholu a malé papírové čepičky.

PŘEHLED NOVÝCH DÍLKŮ

Luxusní kabina...



Může v ní být jen jeden člověk (ne mimozemšťan). Pokud tohoto kosmonauta během letu ztratíte, nemůže být již nahrazen. Na konci letu je za něj odměna odpovídající číslu letu (1, 2 nebo 3 kredity).

Stázová komora...



Při nakládání se do ní položí čtyři lidi (ne mimozemšťani), kteří se nepočítají do posádky. Po každé ztrátě členů posádky je jimi možno doplnit uvolněné kabiny (ne luxusní).

Dvousměrné dělo...



Za jednu energii se aktivují obě hlavně. Síla každé hlavně se počítá, jako by šlo o jednoduché dělo.

Posilovač štítů...



Při aktivaci přímo připojeného štítu je možno, za další energii, aktivovat posilovač. Daný štít pak chrání i proti velkým střelám a velkým meteoritům.

Posilovač děl...



Při určování síly je možno za jednu energii posílit jedno aktivní, přímo připojené dělo. Dělo je zničeno, ale hráč má sílu o 3 (u dopředu mířících děl) nebo o 1,5 (v ostatních případech) vyšší.

Posilovač motorů...



Po otočení letové karty, nebo během zjišťování parametrů lodí, je možno jej za jednu energii aktivovat, spolu s přímo připojeným motorem (v případě dvojitého musí být za další energii aktivován). Motor je zničen, ale hráč okamžitě zmizí z vyhodnocování této i příští letové karty do hyperprostoru.

Spalovací reaktor...



Při každém nakládání je možno odhodit jednu kostičku (i takovou pro kterou není místo), a doplnit do plného stavu jeden z dílků baterií, přímo připojených ke spalovacímu reaktoru.

Nezničitelné plátování...



Ze stran, kde je plátování, není dílek zničitelný malými ani velkými střelami ani meteority.

Tyrkysová podpora životních funkcí...



Je-li přímo připojena k obyčejné kabině (ne luxusní, ne startovní), může v této kabině být místo lidí tyrkysový mimozemšťan (max. jeden na lodi).

Kombinované dílky...



Jedná se o kombinaci dvou typů dílků – tyto dílky mají vlastnosti a omezení obou typů, a také se za oba typy dílků považují.

ČASTO K LADANÉ DOTAZY

Toto rozšíření přidává do hry spoustu věcí, a může se stát (a pravděpodobně i stane), že nějaká neobvyklá kombinace karet, Drsných štrek, mimozemšťanů a dílků není pravidly

jednoznačně vysvětlena. V tom případě prosím zkuste www.czechgames.com, kde najdete novou rubriku FAQs.

Hra Vlaadi Chvátila

Grafika krabice a hry: Radim "Finder" Pech

Ilustrace: Tomáš Kučerovský

Sazba a design: Filip Murmak

Chtěl bych poděkovat všem těm oddaným, zkušeným nebo jen odvážným truckerům, kteří si troufli testovat toto rozšíření v brněnském klubu nebo na četných akcích, zejména pak Ladínkově víkendů ve Štokách, Festivalu Fantazie, Gameconu,

Osadnících z Ůlandu, Merklíně, Deskohraní a dalších. Toto rozšíření je vybudováno na vašem smíchu a slzách. Speciální poděkování patří Petrovi, dilli, Filipovi a Martině, nejvytrvalejším truckerům, které znám.

Také bych rád poděkoval všem účastníkům soutěže o nejlepší Drsné Štreky za jejich skvělé nápady. V tomto rozšíření najdete karty založené na podnětech těchto hráčů: René Putin (Infikované zboží, Vadné přípojky), Dave Shukan (Zlomyslná náhoda), Veli-Mikko Äijälä (Vesmírný odpad), Eric Humrich (Loď na zakázku), Alessandro Fibbi (Déjà vu), Simon Poledna (Mrtvá zóna) a Monika Dillingerová (Salta Mortale).