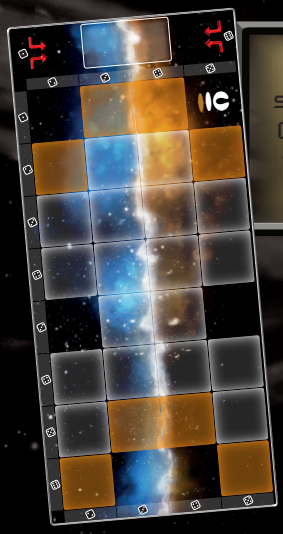
GALAXY TRUCKER
NEJNOVĚJŠÍ LODĚ

Toto rozšíření přidává do hry nové typy lodí pro vaše intergalaktické cesty. Ke hraní potřebujete základní hru a můžete (nemusíte) použít i libovolné části prvních dvou velkých rozšíření.

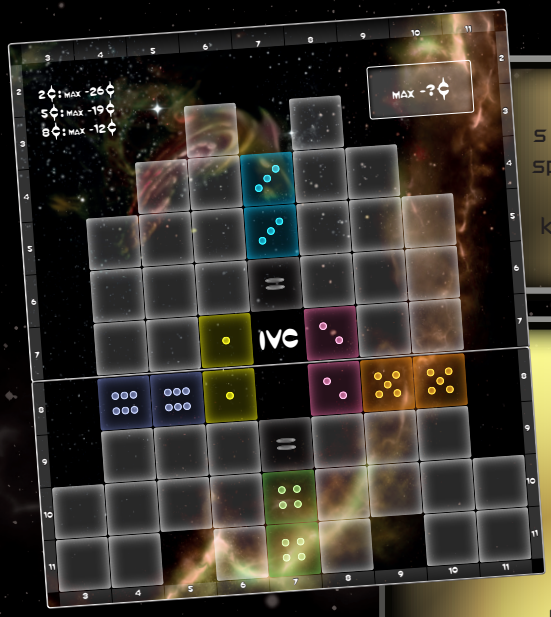
Společnost s.r.o. hledá ostřílené vesmírné dobrodruhy, kteří touží po pilotování lodí nekonveční konstrukce. Požadujeme schopnost postavit loď v nepříznivých podmínkách. Titul v oboru aplikované topologické mechaniky výhodou. Štědré bonusy pro kvalifikované zájemce. Podejte si žádost ještě dnes!



Lodě třídy IC a IIC jsou původně určeny pro sektory s nestabilním časoprostorovým předivem. Generují své vlastní časoprostorové pole, které je tak pokroucené, že drobných anomálií v okolním prostoru si vlastně ani nevšimnete…

Snad každý stavitel lodí sní o tom, že něco takového jednou postaví – loď ve tvaru obří koule, velkou jako planeta, nesoucí na palubě spoustu smrticích zbraní. Snad každý kapitán doufá, že jednou bude velet takové lodi, procházet se po ní ve velké černé přilbě, ve které se těžko dýchá. Snad každá hvězdná princezna sní, že jednou bude na takové lodi vězněna.

Autorská práva nám nedovolí dát takové lodi důstojné jméno, ale jistě na nějaké přijdete sami.



Tohle mohla být krásná loď třídy IV – pevná, rychlá, aerodynamická, s designovým okénkem uprostřed. Za to, že není, může chybějící kancelářská sponka. Dokumentace této lodi na schvalovacím úřadě totiž sestává z hlavního dokumentu popisujícího čtyři hlavní části a z několika dodatků popisujících konstrukční řešení jejich propojení. Dodatků, které mají podle regulí úřadu být připnuty k hlavnímu dokumentu kancelářskou sponkou. Ale nejsou.

Kvůli tomu při žádosti o povolení stavby lodi IVC dostanete plán čtyř nesouvislých částí. Zažádáte-li o dodatky, dostane se vám obvykle nevrlého zavrčení, úředník zavře přepážku a rozvážným tempem se odšourá kamsi dozadu. Protože nevíte, zda šel opravdu hledat požadované dokumenty, nebo si jen dát zaslouženého šlofíka, je lepší na nic nečekat, začít stavět a doufat, že časem alespoň některé z dokumentů dohledá.

8 594156 310226

V rozšíření najdete pět sad nových lodí – pět dvojic herních desek. Každá sada je tvořena jednou menší a jednou větší deskou a obsahuje plány lodí **IC**, **IIC**, **IIIC**, a **IVC**.

- Jedna strana každé menší desky obsahuje plány lodi **IC** a **IIC**.
- Jedna strana každé větší desky obsahuje plán lodi **IIIC**.
- Druhé strany obou desek, položené jedna nad druhou, obsahují plán lodi **IVC**.

Sad je pět, nové lodě je tedy možno používat i ve hře pěti hráčů (pravidla pro ni najdete v Prvním velkém rozšíření).

Poznámka: Abychom předešli zmatkům, budeme obě velká rozšíření označovat jako První a Druhé, přestože se jmenují Velké rozšíření a Další velké rozšíření.

VÝBĚR LODÍ

Nové lodě můžete libovolně kombinovat s loděmi ze základní hry i z obou velkých rozšíření. Doporučujeme hrát na 3 etapy a v každé etapě použít větší loď než v té předchozí. Můžete se ale samozřejmě dohodnout na jiném počtu etap i pořadí lodí. Jen hlídejte, aby hrál každý hráč v jedné etapě se stejným typem lodi. Na počtu etap a typech lodí se dohodněte ještě před začátkem hry.

Třída lodi určuje, jakou destičku s pravidly pro danou etapu použijete. Například pokud budete stavět loď typu **IIC**, budete používat destičku s pravidly „II“, i když jde o první etapu. Tohle budeme označovat jako destičku s pravidly typu II. V této etapě se tedy použijí letové karty pro etapu II (a etapu I). Lodě typu **II**, **IIA**, **IIB**, a **IIC** tak budou všechny využívat destičku s pravidly typu II.

Pokud máte Druhé velké rozšíření, doporučeným postupem je vynechat lodi třídy I a letět postupně tři etapy stupně II, III a IV.

Pokud Druhé velké rozšíření nemáte, nemáte karty pro etapu stupně IV, takže můžete buď standardně odehrát etapy I, II a III, anebo použít speciální pravidla pro let stupně IV na konci těchto pravidel.

Doporučení: Lodě **IC** a **IIC** jsou velmi podobné a bylo by nadbytečné zařazovat je do jedné hry obě zároveň. Pokud vaše hra obsahuje etapy stupně I i II, pak pro větší rozmanitost doporučujeme použít nejvýše jednu z lodí **IC** a **IIC** a pro druhou etapu použít odpovídající loď ze základní hry nebo z předchozích rozšíření.

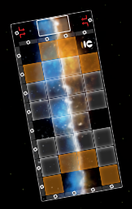
ZÁKLADNÍ DÍLEK V LODÍCH TŘÍDY C

Plány všech lodí třídy C mají jednu společnou vlastnost – neobsahují pole pro základní dílek. Na rozdíl od lodi **IIA** z Prvního velkého rozšíření však hráči o svůj základní dílek nepřijdou. Na začátku letu s lodí třídy C si položí svůj základní dílek na pole pro odložené dílky. Během hry se na něj nahlíží jako na každý jiný odložený dílek:

- Hráč jej může kdykoliv připojit ke své lodi.
- Hráč jej nemůže jen tak odhodit či vrátit do zásoby, takže dokud jej nepostaví, omezuje mu možnosti odkládat dílky (počítá se do limitu dvou odložených dílků).
- Pokud hráč během stavby dílek nepoužije vůbec, počítá se jako ztracený dílek a na konci etapy za něj hráč zaplatí 1 kredit.

Hráči začínají stavbu lodi bez základního dílku. První dílek proto mohou položit na kterékoliv pole herního plánu (může to být dílek, který najdou ve skladu, ale i jejich odložený základní dílek). Další dílky pak už musí připojovat k tomuto dílku, aby jejich loď držela pohromadě. Stále platí, že na karty se smíte podívat až tehdy, umístíte-li na plán lodi aspoň jeden dílek (může to být i váš odložený základní dílek). Jistou výjimku tvoří loď **IVC**, kde hráči začínají stavět více lodí najednou – viz dále.

LODĚ TŘÍDY IC/IIC



Lodě třídy **IC** a **IIC** najdete na stejné straně menší hrací desky. Všechna dále uvedená pravidla platí pro obě třídy lodí, jediným rozdílem je, že oranžově zabarvená pole jsou součástí tvaru lodi **IIC**, ale nejsou součástí tvaru lodi **IC**.

Hrajete-li tedy s lodí **IC** , oranžová pole ignorujte, jako by na plánu vůbec nebyla. Pokud hrajete s lodí **IIC** , oranžová pole jsou součástí tvaru lodi a fungují zcela stejně jako běžná (bíle vyznačená) pole.

Dnes už nikdo neví, jestli byl původní design určen pro loď třídy I, nebo II, ale zdá se, že žádost o jeho registraci se záhadně zdvojila a překroutila, takže do úřadu schvalování dorazila dvě podobná lejstra. Zdá se vám to divné? Počkejte si, co umí časoprostorové pole lodi udělat s meteoritem nebo vetřelcem.

Poznámka: Neberte prosím tento plán jako dvě podobné lodi, ale spíše jako jednu loď, která se dá použít buď pro etapu stupně I nebo pro etapu stupně II, podle toho, jaké etapy hrajete a které ostatní lodě zvolíte.

Existuje v určitých kruzích uznávané alternativní vysvětlení existence dvojího designu IC a IIC zahrnující nezdařenou oslavu narozenin, malého růžového ptakopyska a sedmnáct neúplných párů polobotek. Jistě jste tuto zajímavou historku už slyšeli.

Existuje i třetí vysvětlení, které zahrnuje autora hry, omezený prostor na kartonových deskách a dilema, zda zařadit pouze loď třídy I (a zklamat tak ty, kteří už etapu stupně I nepoužívají), nebo pouze loď třídy II (a zklamat tak ty, kterým přijde, že lodí stupně I je málo). Ale toto vysvětlení působí tak vykonstruovaně a nepravděpodobně, že mu snad ani nikdo nevěří.

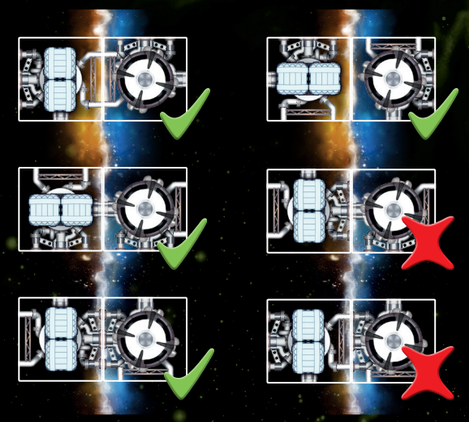
STAVBA LODI

Jako u všech lodí třídy C začínáte stavění se startovním dílkem v oblasti pro odložené dílky a můžete jej kdykoliv použít. Stavbu zahájíte položením libovolného dílku na libovolné platné pole herního plánu a další dílky musí navazovat. Nezapomeňte, že u lodi **IC** oranžová pole neplatí.

Kromě toho si povšimněte klikaté čáry táhnoucí se prostředkem celého plánu lodi. Kdo někdy viděl trhlinu v předivu časoprostoru, tomu už je to jistě jasné.

Jak si asi pamatujete ze školky, prostor kolem časoprostorových trhlin bývá velmi nestabilní. Proto je potřeba věnovat konektorům vedoucím přes trhlinu zvýšenou pozornost. Platí tedy následující omezení:

- Přípojky spojující dílky mezi sloupci ⚁ a ⚂ (tedy konektory vedoucí přes trhlinu) si musí přesně odpovídat. Tedy jednoduchá musí navazovat na jednoduchou, dvojitá na dvojitou a univerzální na univerzální.
- Není tedy dovoleno napojovat univerzální přípojku na jednoduchou nebo dvojitou přípojku. Takovéto spojení se považuje za chybu a je potřeba jej před startem opravit odstraněním jednoho z dílků.
- Stále je povoleno mít vedle sebe dva dílky, které nemají směrem k sobě žádnou přípojku, nebo mít dílek jen v jednom ze sousedních polí, bez ohledu na to, zda má přípojku libovolného typu směrem k prázdnému poli.



BĚHEM LETU

Během letu se pak zakřivení prostoru kolem lodi projeví dvěma zvláštnostmi týkajícími se zásahů. „Zvláštnostmi“ myslíme smrtelné nebezpečí, jak ostatně záhy zjistíte, jakmile něco zaútočí na vaši loď. Tato pravidla se týkají jak malých a velkých meteoritů a střel, tak výsadků z Druhého velkého rozšíření.

Zásahy zepředu a zezadu

Na zásahy zepředu a zezadu se hází jen jednou kostkou.

- Pokud padnou čísla ⚀ až ⚃, jde o běžný zásah ve sloupci označeném odpovídajícím číslem.
- Pokud padne ⚀, k zásahu zepředu či zezadu vůbec nedojde – místo toho dojde k zásahu stejného typu zleva. Hází se na něj znovu kostkou podle pravidel uvedených níže.
- Obdobně pokud padne ⚅, změní se zásah na zásah zprava, na který se znovu hází kostkou.

Změna směru se vyhodnotí okamžitě, dříve, než se aplikují libovolné další efekty. Na útok, který změní směr, se pohlíží, jako by z daného směru přicházel od začátku, původní směr se zcela ignoruje. Především pak:

- Štít funguje jen tehdy, pokud míří směrem, ze kterého útok nakonec přijde.
- Na velký meteorit přilétající z boku je možno použít dělo ve stejné či sousední řadě, přestože původně přilétal zepředu (kde funguje jen dělo přímo ve sloupci).
- Posunutí pomocí manévrovacích trysek z Druhého velkého rozšíření nezpůsobí změnu směru. Tedy pokud padne ⚂, použitím trysky mířící vlevo se loď zásahu zcela vyhne (posunutí do sloupce ⚀ zde neznamená změnu směru).
- A naopak: Trysky není možné použít, dokud není určeno místo, kde bude loď zasažena. Pokud padne ⚀, zásah okamžitě změní směr a není možno použít manévrovací trysku mířící vpravo, aby se z hodu stala ⚂ a zásah tak přišel zepředu. Manévrovací trysky se mohou použít až po druhém hodu.

Zásahy zleva a zprava

Také na zásah ze strany (ať už ze strany přicházel původně, anebo byl-li to zásah zepředu či zezadu, který změnil směr) se hází jen jednou kostkou. Povšimněte si, že trojkou a čtyřkou jsou označeny vždy dva řádky. (Čísla jsou sice jen na levé straně plánu, platí ale i pro zásahy zprava.)

- Padne-li ⚀, ⚁, ⚂ nebo ⚃, jde o zcela běžný zásah zleva či zprava v řádku odpovídajícího čísla.
- Padne-li však ⚄ nebo ⚅, zásah se rozdvojí na dva zásahy ze stejného směru v obou řádcích označených danými čísly.

K rozdvojení dojde okamžitě, ještě před aplikací dalších efektů, a všechny obranné efekty (uhýbání pomocí manévrovacích trysek, štíty, ale i možnost sestřelovat velké meteority z boku dělem v jiném řádku) se pak používají na oba zásahy současně. Tedy:

- Padne-li ⚄, zásah se rozdvojí. Použitím korekčních trysek mířících dolů není možné se rozdvojení vyhnout změnou trojky na dvojku – místo toho se posunutí projeví u obou zásahů, a ty pak dopadnou ve druhém a čtvrtém řádku, namísto třetího a pátého.
- A naopak, padne-li ⚂, použití manévrovací trysky mířící nahoru posune zásah na třetí řádek, ale nezpůsobí jeho rozdvojení, protože rozdvojení se vyhodnocuje před aplikací efektů.
- Štít chránící odpovídající směr stačí aktivovat jednou (zaplacením baterky) a počítá se proti oběma zásahům.
- Při sestřelování velkých meteoritů se používají děla v odpovídajícím nebo sousedním řádku jako obvykle. Pokud ničíte zdvojený zásah velkým meteoritem, musí být každý z meteoritů zasažen jiným dělem. Když ničíte dva meteority najednou, pro každý z meteoritů můžete vybrat libovolné dělo. Například první meteorit zničíte dělem ve stejném řádku a druhý meteorit zničíte jiným dělem, které je v řádku sousedícím s tím, ve kterém se druhý meteorit blíží. Berte to tak, že oba meteority je potřeba zničit ve stejný okamžik, a to jedno dělo prostě nezvládne.

Pokud se ubráníte jen jednomu ze zásahů, druhý zasáhne podle běžných pravidel. Pokud oba zásahy meteoritem či střelou zničí nějaký

dílek, odstraňte oba zničené dílky současně a teprve poté zkoumejte, zda vaše loď drží pohromadě či nikoliv. (Pokud se rozpadne na více částí, vyberte jednu, která pokračuje; ostatní dílky odpadnou.)

- Rozdvojení se týká i výsadků z Druhého velkého rozšíření. Výsadek se zdvojí a pokusí se přistát na obou místech zásahu současně. Vyhodnotte oba výsadky v libovolném pořadí, na pořadí by nemělo záležet. Nezávisle na sobě mohou být odraženy (nepřistát), poraženy nebo neporaženy. Odměnu inkasujte až nakonec.
- Jednou věžičkou nebo ozbrojenou posádkou může být poraženo i více výsadků.
- Pokud je výsadkem komando, pak nejprve vyhodnotte pohyb obou skupin v libovolném pořadí (nebo všech čtyř skupin, pokud šlo o dvojité komando) a pak teprve odstraňte dílky, které zničily.
- Zdvojit je možné i odměny. Poté, co výsadky dokončily pohyb (a všechny nastražené nálože vybuchly), dostanete odměnu za každý zneškodněný výsadek.

Návrat rozdvojeného komanďáka způsobuje nejeden problém v evidenci obyvatel, bankovnictví a pojišťovnictví. Pokud měl dotyčný přítelkyni, vede i k rozpačitým milostným trojúhelníkům. Naopak byl-li ženatý, manželky si obvykle nestěžují – víte, kolik práce zastane rozdvojený manžel v domácnosti a na zahradě?

Shrnutí

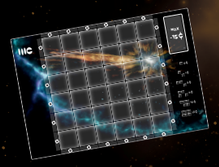
Podrobný rozpis, jak postupovat při zásazích lodě **IC**/**IIC**, bod po bodu:

1. Hod kostkou.
2. Pokud u zásahu zepředu či zezadu padlo ⚀ nebo ⚁, změní se na zásah zleva nebo zprava a na ten se znovu hodí kostkou.
3. Pokud u zásahu zleva nebo zprava padlo ⚀ nebo ⚁, zásah se zdvojí.
4. Použití manévrovacích trysek. Nemůžou změnit efekty předchozích dvou bodů a v případě rozdvojeného zásahu se aplikují na oba zásahy.
5. Sestřelení velkých meteoritů. K sestřelení obou velkých meteoritů v případě rozdvojení je potřeba dvou děl, která jsou ve stejném nebo sousedním řádku. Jedno dělo může zničit pouze jeden meteorit.
6. Použití štítů. Jedno použití štítu (včetně případného posilovače) platí na oba rozdvojené zásahy.
7. Vyhodnocení zásahů, kterým se loď neubránila.
8. Všechny zasažené dílky se současně odstraní.
9. Po odstranění všech zasažených dílků se zkontroluje, zda loď ještě drží pohromadě, nebo zda některé její části odpadnou.

Pojištění

Lodě typu **IC** a **IIC** jsou nepojistitelné.

LOĎ TŘÍDY IIIC



Kdo zná Druhé velké rozšíření, ví, že loď **IIB** má tvar válce. S lodí **IIIC** jsme šli ještě dále a má tvar obří koule (pokud nevíte, co znamená slovo toroid, s trochou představivosti v tom určitě kouli uvidíte).

STAVBA LODI

Stejně jako v případě ostatních lodí třídy C začínáte se startovním dílkem na poli pro odložené dílky a stavbu můžete zahájit položením kteréhokoliv dílku na kterékoliv pole herního plánu.

Nyní si představte, že ten čtverec naznačující tvar lodi je hodně stylizovaný plášť koule. Nemá žádné kraje, dílky v levém sloupci navazují na dílky v pravém sloupci (tak jako u lodě typu **IIB** ve Druhém velkém rozšíření). A podobně dílky v horní řadě navazují na dílky v dolní řadě.

Úplně každý dílek lodi tedy musí správně přípojkami navazovat (podle platných pravidel) na čtyři okolní dílky:

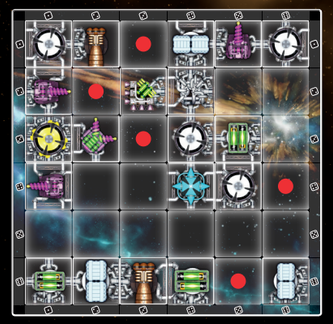
- Levá přípojka dílku v prvním sloupci musí navazovat na pravou přípojku dílku v posledním sloupci v témže řádku, horní přípojka dílku v první řadě musí navazovat na dolní přípojku dílku v poslední řadě v témže sloupci.
- Stejně jako u běžných pravidel není dovoleno, aby jeden z dílků v daném směru měl přípojku a druhý nikoliv.
- Pokud je jedno ze zmíněných krajních polí prázdné, nezáleží na tom, zda má přípojku libovolného typu v daném směru dílek v opačném krajním poli.

Kromě toho stále platí omezení, že jedno pole před hlavní děla a jedno pole za tryskou motoru (nebo manévrovacími tryskami z Druhého velkého rozšíření) musí být prázdné, a toto se vztahuje i na pole sousedící přes hranu lodi:

- Pokud je dopředu mířící dělo nebo korekční tryska v prvním řádku, pole v posledním řádku téhož sloupce musí být prázdné.
- Pokud je motor anebo dozadu mířící dělo či korekční tryska v posledním řádku, pole v prvním řádku téhož sloupce musí být prázdné.
- Pokud je vlevo mířící dělo či korekční tryska v prvním sloupci, pak pole v posledním sloupci téhož řádku musí být prázdné.
- Pokud je vpravo mířící dělo či korekční tryska v posledním sloupci, pak pole v prvním sloupci téhož řádku musí být prázdné.

Když si povšimnete, že tvar lodi nemá jedinou díru, brzy si uvědomíte, co to znamená – pokud chcete na svou loď umístit nějaká děla a motory, budete muset záměrně nechat některá pole tvaru lodi prázdná. Je na vás, kolik polí necháte prázdných a jak efektivně je využijete – stejné prázdné pole může sloužit zároveň jako pole za tryskou motoru ve sloupci nad ním i jako pole před hlavní jednoho či více děl mířících různými směry.

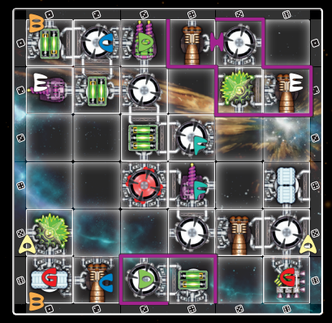
Příklad 1



Toto je správně rozestavěný kus lodi. Povšimněte si, že drží pohromadě (přípojkami přes hranu lodi), i když to tak na první pohled nevypadá. Povšimněte si červeně označených polí – na ta už hráč nesmí položit další dílek, aby dodržel pravidla o volném poli za tryskami a před hlavněmi. Všimněte si, také, jak efektivně je využito volné pole ve druhém řádku a druhém sloupci.

Příklad 2

Toto je nesprávně rozestavěný kus lodi:



A – jednoduchá přípojka napojená na dvojitou.

B – jeden z dílků má v daném směru přípojku a druhý nikoliv.

C – pole za tryskou motoru není prázdné.

D, E, F – pole před hlavní děla není prázdné.

G – pole za manévrovací tryskou mířící vpravo není prázdné.

H – část lodi (šest políček sousedících přes hranu lodi) není propojena se zbytkem.

Čas navíc

Stavba takovéto lodi je velmi obtížná a nikdo nestojí o to, aby jeho výtvor zůstal nedokončen. Proto při stavbě lodi **IIIC** platí speciální pravidlo:

Když se hodiny dosypou na poli START, stavba ještě nekončí. Místo toho je může kterýkoliv hráč, který již stavbu ukončil a vzal si číslo, otočit znovu a postavit před sebe na svůj plán lodi. Teprve až se hodiny znovu dosypou, stavba končí. Pomalejší hráči tedy mají na dokončení dvakrát tolik času než obvykle.

PŘÍPRAVA K LETU

Po dokončení stavby věnujte zvýšenou pozornost kontrole chyb. Hráči je musí běžným způsobem (odstraněním dílků) opravit.

Nejslabší místo a pojištění

Určitě jste o tom taky slyšeli: každá loď třídy IIIC má slabé místo, které když trefíte, celá se rozpadne na kousíčky. Stačí k ní přiletět v malé stíhačce, bravurně proletět podlouhlým koridorem, ve správnou chvíli vystřelit a pak jen pozorovat ohňostroj. Doufám, že tomu nevěříte.

Nikdo neví, kde se tenhle hoax vzal, ale faktem je, že každou chvíli se najde mladý náctiletý rebel, který to zkusí. Výsledkem jsou obvykle ohnuté antény, odřený lak a mladý pilot neesteticky rozplácnutý na povrchu lodi.

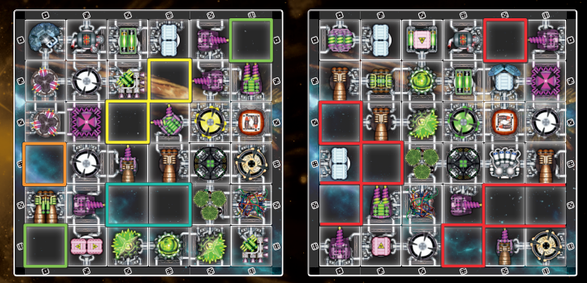
Společnost s.r.o. proto trvá na tom, aby lodě třídy IIIC byly pojištěné. A První mezigalaktická pojišťovna zase trvá na tom, aby na lodích nebyly podlouhlé koridory a tunely, které působí na mladé piloty jako neodolatelné lákadlo.

Lodě třídy **IIIC** jsou pojištěné – a pokud loď postavíte podle požadavků pojišťovny, tak je to dokonce zadarmo. Cena pojištění je tím vyšší, čím větší „slabé místo" jste na své lodi nechali – čím větší souvislou skupinu polí jste nezastavěli. Přehledně to ukazuje tabulka při pravém kraji plánu lodi.

Po dostavění (a opravě případných chyb) se podívejte na svou loď a najděte největší skupinu prázdných polí, která spolu šikmo či kolmo sousedí. Stejně jako při stavění spolu pole sousedí i přes hranu lodi, a to i šikmo. Pokud největší taková skupina má jedno pole (tj. žádná dvě volná pole spolu ani šikmo nesousedí), neplatíte nic. Pokud má taková skupina dvě pole, platíte jeden kredit. Atd. Pokud má skupina šest a více polí, zaplatíte 15 kreditů.

Příklad

Loď nalevo má sedm prázdných polí, žádná souvislá skupina však není velikosti větší než dva. Největší slabina této lodi jsou tedy dvě pole a hráč zaplatí jeden kredit.



Loď napravo má také sedm prázdných polí, ta však spolu sousedí a tvoří jednu velkou skupinu (jedno z polí v prvním sloupci totiž sousedí s polem v posledním sloupci, a pole v prvním řádku sousedí šikmo s polem v posledním řádku). Největší slabina této lodi má tedy šest a více polí a hráč zaplatí maximální možnou částku, 15 kreditů.

Zaplatit pojištění je povinné! Pokud nemáte dost peněz, použijte půjčky (z Prvního velkého rozšíření). Pokud toto rozšíření nemáte, doplaťte zbytek po skončení letu. Pokud ani pak nemáte dost peněz… No dobrá, kde nic není, ani pojišťovna nebere.

Že jste tam tu díru nenechali schválně? Že jste jen nestihli loď dostavět? Ohó, to by mohl říct každý. A navíc je dobře známo, že nedostavěné obří kulovité lodi povzbuzují k šíleným hrdinským činům ještě více.

BĚHEM LETU

Přestože na plánu to tak vypadá, ve skutečnosti nemá kulovitá loď žádný řádek nejvíce vepředu nebo vzadu a žádný sloupec nejvíce vlevo nebo vpravo. A jak se vaše loď valí vesmírem, zásah může trefit libovolné místo jejího pláště.

Při libovolném hodu na zásah z určitého směru se postupně hodí oběma kostkami. První kostka určí sloupec a druhá kostka řádek, kde případně dojde k zásahu. Pokud se na daném poli nachází dílek, je zasažen. Pokud je dané pole prázdné, kontroluje se další pole ve směru zásahu atd., dokud nenarazíme na nějaký dílek. Pokud takto dojdeme k okraji lodi, otočíme se kolem něj a pokračujeme polem na opačném konci daného sloupce či řádku. Kromě případu, kdy je celý sloupec či řádek prázdný, najdeme tedy dříve či později dílek, který se stane místem zásahu.

Po nalezení dílku dopadu (místa zásahu) pokračujeme následovně:

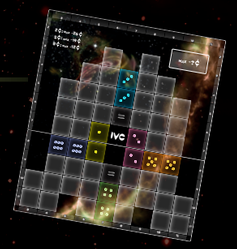
- Malý meteorit se odrazí, pokud zasažený dílek ve směru, ze kterého meteorit přilétal, nemá žádnou přípojku, anebo pokud je na přípojku v tomto směru napojen jiný dílek.
- Štíty fungují normálně, důležitá je jen jejich orientace, na přesném místě zásahu nezáleží.
- Děla mohou ničit velké meteority jako obvykle. Pro sestřelení velkých meteoritů je důležitý jen řádek (u zásahů ze strany) či sloupec (u zásahů zepředu či zezadu), ve kterém se dělo nachází (u zásahů z boku to může být i sousední řádek), na přesném místě zásahu nezáleží. Dělo musí být namířeno do příslušného směru. Například pokud je zásah meteoritem zepředu, každé dopředu ukazující dělo v daném sloupci jej může zničit, dokonce i když meteor hrozí zásahem do dílku za dělem. (Ale může jej zničit jen dělo natočené dopředu.)
- Výsadek (viz Druhé velké rozšíření) se pokusí přistát na vaší lodi na zasaženém dílku. A také úspěšně přistane, pokud na dílku není dělová věžička nebo ozbrojená posádka. Z dílku se výsadek pokusí vydat vlevo či vpravo (podle toho, kterou tlapkou se podle karty drží). Když to nejde, tak rovně, když ani to nejde, bude se snažit zahnout na opačnou stranu, než říká karta, a teprve pokud ani to nejde, vrátí se (může také chodit dokola kolem lodi). Při přistání doprostřed lodi se může stát, že výsadek chodí dokola v uzavřené smyčce.

> Ale to je zcela v pořádku. Jak říká staré rčení výsadkářů, lepší chodit v kruzích než skončit v drtiči na odpadky.

POJIŠTĚNÍ

Loď je pojištěná, za ztracené dílky tedy neplatíte více než 15 kreditů. Však jste si za to zaplatili.

LOĎ TŘÍDY IVC



PŘÍPRAVA

Čtvrtá etapa

Postupujte podle pravidel pro čtvrtou etapu z Druhého velkého rozšíření. Pokud jej nemáte, můžete použít náhradní řešení – viz dále Loď třídy **IV** s kartami pro třetí etapu.

Poznámka: Není nezbytné používat ostatní části Druhého velkého rozšíření. Můžete např. hrát jen základní hru nebo hru s Prvním rozšířením a z Druhého velkého rozšíření použijte jen destičku s pravidly a karty IV. etapy bez výsadků.

Kostky a hodiny

Umístěte dvě kostky vedle herního plánu, nikoliv na něj. Musí být v dosahu každého hráče.

Hráč, který řekne „Start!", spustí hodiny vedle herního plánu, poblíž dvou kostek. Když čas doběhne, hodiny mohou být otočeny na pole III (viz „První hod kostkou" níže). Dokonce i v případě, že hrajete bez karet IV. etapy, budete chtít mít k dispozici tento čas na stavění navíc.

STAVBA LODÍ

U všech lodí v tomto rozšíření začínáte se základním dílkem v odkládací oblasti.

Čtyři lodě

Na plánu lodi jsou kromě běžných prázdných polí i pole označená ⚀, ⚁, …, ⚅ a ⊟. Na začátku stavění je zakázáno tato pole používat, je možno stavět jen na běžných prázdných polích. Když se na plán lodi podíváte, vidíte, že tato pole jsou ve čtyřech navzájem nepropojených skupinách. Začínáte tedy stavět čtyři nezávislé části lodi. To není úplná novinka, malá flotilka – loď složená z více nezávislých částí – se už objevuje v Prvním velkém rozšíření.

Zahájení stavby

Stavbu zahájíte položením libovolného dílku na libovolné pole jedné z částí lodi. Další dílek můžete položit na libovolné místo dosud prázdného plánu jiné části lodi, nebo připojit k již položeným dílkům na dříve rozestavěných částech. Můžete tedy stavět všechny části lodi najednou a mít tak až čtyři nesouvislé skupiny dílků. Na každé z částí musí být však dílky vzájemně propojeny, jako když stavíte jednu loď.

První hod kostkou

Poté, co se hodiny poprvé dosypou, může kterýkoliv hráč vzít jednu ze dvou kostek a hodit jí. Výsledek nahlas oznámí a kostku položí na letový plán, na destičku s pravidly pro aktuální etapu.

V okamžiku, kdy je kostkou hozeno, se všem hráčům zpřístupní pole s odpovídajícím symbolem. Některé dvě části lodi se tím spojí v jednu (zbývající dvě jsou stále samostatné). Např. pokud padne ⚂, spojí se v jednu loď obě přední části lodi, pokud padne ⚅, spojí se obě levé části atd. Na spojené části lodi se nadále pohlíží jako na jednu část.

Pokud už měl hráč obě části rozestavěné, má tato nová část lodi dvě nesouvislé skupiny – hráč může přidávat dílky ke kterékoliv z nich, měl by je však před ukončením stavby spojit, protože nesouvisející skupiny dílků před startem odpadnou.

Pokud měl rozestavěnou jen jednu z lodí, musí na ni navazovat, nyní už není možné založit na této části lodi novou nesouvislou skupinku dílků.

Pokud hráč neměl rozestavěnou ani jednu ze dvou lodí, může nyní umístit první dílek kdekoliv uvnitř nově vytvořené lodi. Je možné dokonce začít na políčku právě zpřístupněném pro stavbu. Všechny dílky přidané k takovéto nově vytvořené lodi musí navazovat na ty, které jsou již umístěny.

Druhý hod kostkou

Situace se opakuje poté, co se hodiny dosypou podruhé (na poli III). Kterýkoliv hráč může vzít druhou kostku, hodit jí, oznámit výsledek a položit ji na destičku s pravidly etapy vedle první kostky, a dokud tak někdo neučiní, není možno hodiny otočit znovu.

Od tohoto okamžiku se všem hráčům zpřístupní i pole označená druhým hozeným číslem. Pokud je hozené číslo stejné jako první, zpřístupní se pole označená ⊟. Tedy při hodu ⚂ a ⚅ budou přístupná pole označená ⚂ a ⚅, při hodu ⚂ a ⚂ budou přístupná pole označená ⚂ a ⊟.

Další zpřístupněná pole mohou (ale nemusí) způsobit další propojování částí lodi. Platí to, co při předchozím hodu – má-li hráč díky spojení více rozestavěných částí jedné lodi, může rozšiřovat všechny, ale měl by se pokusit je spojit, než dojde čas.

Prohlížení letových karet

Pokud se chcete podívat na připravené letové karty, musíte nejprve položit aspoň jeden dílek na každou z částí lodi. Pokud se tedy chcete podívat před prvním hodem kostkou, musíte nejprve rozestavět všechny čtyři části. Nicméně pokud počkáte, až se části lodi začnou spojovat, stačí vám k prohlížení karet méně rozestavěných částí. Není nutné mít dílek na každé části nově vytvořené lodě.

PŘÍPRAVA K ODLETU

Výsledný počet lodí

Hází se jen dvakrát a po druhém hodu kostkou už je pevně určeno, kolik nesouvisejících částí bude vaše loď nakonec mít. Podívejte se na plán lodi, jaké jsou možnosti:

- Hráči budou stavět dvě podobně velké části lodi letící za sebou, pokud padne ⚀⚅, ⚁⚁ nebo ⚂⚂.
- Hráči budou stavět dvě podobně velké části lodi letící vedle sebe, pokud padne ⚀⚁, ⚀⚃, ⚁⚅ nebo ⚃⚅.
- Hráči budou stavět tři části lodi, pokud padne ⚁⚃ nebo ⚀⚅.
- Hráči budou stavět jednu souvislou loď tvaru C, pokud padne ⚀⚀, ⚁⚁, ⚃⚃ nebo ⚅⚅.
- V ostatních případech hráči staví dvě části lodi, jednu velkou ve tvaru L a druhou malou.

Pozor, rozhodnutí o počtu a tvaru částí lodi není na hráčích, ale jen a pouze na kostkách.

Pokud kostky nespojí čtyři lodě v jednu společnou loď, poletíte více loďmi naráz. Ačkoliv standardní pravidla vyžadují, aby celá loď držela pohromadě, třída **IVC** vyžaduje pouze to, aby každá z vašich lodí držela pohromadě.

Pokud je společná loď po dokončení stavění stále na více částí, musíte se rozhodnout, která část je „loď" a která část odpadne. Pokud jedna z vašich více lodí nemá žádné dílky (protože jste se nikdy nedostali k tomu, abyste zahájili výstavbu), musí se tato loď vzdát letu (vysvětleno níže), ale další lodě mohou odletět nezávisle na ní.

Pojištění

> Užijte si unikátní příležitost pojistit si vaši malou flotilku lodí! První mezigalaktická pojišťovna sice (už od dob Prvního velkého rozšíření) flotily zásadně nepojišťuje, ale vy máte přece oficiální úřední papír, že ta vaše skupinka lodí je vlastně jedna loď třídy IVC!

2 ¢: MAX -26 ¢
5 ¢: MAX -19 ¢
8 ¢: MAX -12 ¢

Před letem se mohou hráči rozhodnout, zda a jak vysoko svou loď či flotilu pojistí. Tabulku se třemi možnostmi pojištění najdete v levém horním rohu plánu lodi. Každý hráč (pokud na tom trváte, tak v pořadí od prvního) se může rozhodnout, zda svůj výtvor nepojistí vůbec, nebo zda zaplatí 2, 5 či 8 kreditů – označí to tak, že buď nezaplatí nic, anebo položí do levého horního rohu příslušnou částku. Než otočíte první letovou kartu, ujistěte se, že všichni učinili toto rozhodnutí, během letu už jej nemohou měnit.

Pokud hráč pojištění zaplatil, pak při vyhodnocování letu zaplatí za ztracené dílky nejvýše 26, 19 nebo 12 kreditů (podle toho, kterou variantu pojištění zvolil). V každém případě však odevzdá i peníze, které za pojištění zaplatil, a to i kdyby neztratil jediný dílek.

Mimozemšťané

Stále platí omezení, že ve své flotile můžete mít pouze 1 mimozemšťana od každé barvy.

BĚHEM LETU

Kromě poměrně vzácného případu, kdy se všechny části lodi spojily v jednu, probíhá let **IVC** s malou flotilou lodí namísto jedné lodi. Podrobné vysvětlení pravidel pro let s flotilou najdete v pravidlech Prvního velkého rozšíření (ke stažení na www.czechgames.com). Pro hru vám ale stačí následující shrnutí doplněné o některé další body.

- Zařízení na baterie může používat jen energii z dané lodi.
- Při výpočtu rychlosti lodi se určí zvlášť rychlost každé z lodí a použije se nižší číslo. Hnědý mimozemšťan se počítá jen pro jeho loď a jen tehdy, má-li tato loď nenulovou rychlost.
- Nicméně pokud má jedna loď nebo více při vyhodnocování karty Volný vesmír sílu motorů nula, tyto lodě odstupují (vysvětleno níže) a rychlost určí nejpomalejší loď ze zbývajících.
- Při výpočtu síly lodi se sečte síla všech lodí. Fialový mimozemšťan se počítá, jen má-li jeho loď nenulovou sílu.
- Při výpočtu počtu členů posádky se sečte posádka všech lodí.
- Při nakládání zboží může hráč zboží libovolně překládat mezi mezi loděmi.
- Při získání baterek či posádky je hráč může umístit do různých lodí (ale ne překládat).
- Při ztrátě posádky, baterky či lidí může hráč odevzdávat žetonky v libovolné kombinaci ze všech lodí.
- Kosmonauti ve stázové komoře (První velké rozšíření) mohou být rozmístěni jen na loď, kde se stázová komora nachází, a jen má-li tato loď aspoň jednoho bdícího lidského kosmonauta.
- Střely a meteority zasahují první dílek, který mají v cestě (ať už patří ke kterékoliv lodi). Jde o jeden útok na celou flotilu, neútočí na každou loď zvlášť.
- Velké meteority je možno sestřelovat děly na kterékoliv lodi (i jiné, než do které hodlají narazit).
- Štíty však fungují jen k ochraně dílků té lodi, na které jsou nainstalovány.
- Posilovač motorů (První velké rozšíření) může skrýt do hyperprostoru jen tu loď, na které byl aktivován. Podrobněji viz pravidla Prvního velkého rozšíření.
- Aktivace manévrovacích trysek (Druhé velké rozšíření) posune jen tu loď, na které jsou trysky nainstalovány. Je možno aktivovat trysky na více lodích (na každé však nejvýše jedny).
- Azuroví mimozemšťané (První velké rozšíření):
  - Diplomat a Právník fungují pro všechny lodě.
  - Technolog a bonusy od Manažera a Telepatického guru (Druhé velké rozšíření) fungují jen pro příslušnou loď.
  - Pokud je Obchodník nebo Manažer na lodi, která doletěla, Obchodník i odměna za Manažera za přeživší ostatní mimozemšťany se počítá pro všechny lodě flotily, které dokončily let. Pokud Obchodníkova loď let nedokončila, jeho schopnost se uplatní pouze na jeho loď. (Odměna za Manažera se nepočítá, pokud let nedokončil.)

Odstoupení z letu

Hráč může před otočením každé letové karty odstoupit z letu s jednou či více svými loděmi. Pravidla jsou stejná jako pro loď typu IIA, ale shrneme je i tady:

- Než se otočí další letová karta, může hráč odstoupit s jednou či více loďmi z letu.
- Pokud je některá loď po vyhodnocení letové karty bez posádky, musí odstoupit z letu.
- Při vyhodnocení letové karty Volný vesmír musí odstoupit

všechny lodě, jejichž rychlost je nula. (Poté se spočítá rychlost flotily podle její nejpomalejší lodi, která zůstala ve hře.)

- Pokud vás jiný hráč předehnal o celé kolo, musí odstoupit celá vaše flotila.

Pokud loď odstoupí z letu:

- Zboží dejte stranou, na konci letu za něj dostanete polovinu kreditů.
- Odstraňte loď z desky. (Pokud vám zbyly nějaké dílky, jdou do společné zásoby, nebudete za ně na konci platit.)
- Zbylé lodě ve flotile můžou pokračovat dál.

ODMĚNY

Bonusy za pořadí se přednostně udělují těm hráčům, kteří doletěli s více loděmi. Jinými slovy, pokud má hráč více lodí než jiný, počítá se, jako by doletěl dříve, bez ohledu na skutečné pořadí – to rozhoduje jen u hráčů se stejným počtem lodí.

Totéž platí pro bonus za nejhezčí loď – přednost mají ti, kteří doletěli s více loděmi, a mezi těmi rozhoduje počet otevřených přípojek na všech lodích. (A jako vždy, při remíze dostávají odměnu všichni.)

LOĎ TŘÍDY IV S KARTAMI PRO TŘETÍ ETAPU

Pokud nevlastníte Druhé velké rozšíření, nemáte destičku s pravidly ani letové karty pro etapu stupně IV. Nevadí, stejně si můžete zkusit zaletět s lodí třídy **IV** pomocí upravených pravidel pro let s loděmi třídy **III**.

Poznámka: Pokud používáte pouze dílky ze základní hry, neměli byste hrát ve více než třech hráčích, pokud dílky jen z jednoho velkého rozšíření, neměli byste hrát ve více než čtyřech. Chcete-li hrát s lodí třídy **IV** v pěti hráčích, jak to umožňuje První velké rozšíření, měli byste použít dílky z obou velkých rozšíření, aby bylo dost dílků pro všechny.

Příprava

Použijte destičku s pravidly pro třetí etapu a vše nachystejte podle ní, jen dejte do každého připraveného balíčku letových karet o jednu kartu stupně III navíc. Každý balíček tedy bude obsahovat tři karty stupně III a po jedné kartě stupně II a I. Pokud předcházela etapa stupně III, doporučujeme před přípravou karty stupně III, které při ní byly použity, vmíchat zpět do balíčku, aby byl let nepředvídatelnější – v opačném případě použijete téměř všechny karty a pro hráče, kteří karty znají nazpaměť, ve čtvrtém letu nebude žádné překvapení.

Stavba

První otočení hodin neproběhne na poli III, ale vedle herního plánu, kde si představte pole IV. Teprve až se hodiny dosypou, může je někdo otočit na pole III (hodí-li předtím kostkou – viz výše).

Během letu

Během letu jsou některé letové karty všech stupňů o něco silnější:

- Všichni nepřátelé mají o 1 větší sílu.
- Pro využití Opuštěné stanice nebo Opuštěné lodi musíte mít (a pro využití Opuštěné lodi odevzdat) o jednoho člena posádky více.
- Kdykoliv získáte z letové karty kredity, získáte o jeden více.
- Kdykoliv získáte zboží, můžete buď jednu získanou kostičku vylepšit (modrou na zelenou, zelenou na žlutou nebo žlutou na červenou), anebo si vzít modrou kostičku navíc. Tedy vlastně také o kredit více, převedeno na hodnotu zboží.
- Kdykoliv vám někdo bere posádku či zboží, bere si o jedno více.
- Kdykoliv jste terčem střel či meteoritů, počítá se, jako by první střela či meteorit byly na kartě nakresleny dvakrát po sobě, hráči tedy čelí stejnému zásahu ze stejného směru dvakrát – na každý se hází zvlášť. (Pokud má hráč daný zásah ignorovat díky pravidlům pro hru v pěti, ignoruje jen první z dvojice, druhý se ho týká.)
- Vše ostatní funguje beze změny. Především – žluté karty zvláštních událostí se vyhodnocují jako obvykle, ztráty či zisky dní (z jakéhokoliv důvodu, včetně Volného vesmíru) se nemění. Změny se týkají jen letových karet, ne karet Zlomyslných plánů z Prvního velkého rozšíření.
- Shrňme si to: síla nepřátel a požadavky opuštěných věcí o jedna vyšší, odměny a zboží o kredit vyšší, ztráta zboží a posádky o jedna větší, první střela či meteorit dvakrát.

Vyhodnocení letu

K vyhodnocení použijte hodnoty z destičky pro etapu stupně III.

Mohli bychom napsat, ať použijete větší odměny, ale upřímně – měli byste si spíš pořídit Druhé velké rozšíření. Protože kdo nečelil kruté bojové zóně stupně IV, po kom nestřílela automatická obrana opuštěné lodi, komu se po lodi neproháněl vetřelec a koho nikdy netrefil zbloudilý meteorit ve volném vesmíru, ten si větší odměny nezaslouží.

DODATEK

Většinu kombinací jsme vysvětlili v pravidlech prvních dvou velkých rozšíření. Odpovědi na případné další otázky najdete na **www.czechgames.com**.

Hra Vlaadi Chvátila

Grafika krabice a hry: Radim „Finder" Pech
Ilustrace: Niemi, Tomáš Kučerovský
Sazba a design: Fanda Horálek, Filip Murmak
Překlad: Eyron

Poděkování: Brněnskému klubu deskových her za mnohaletou zanícenou vesmírnou spedici, mnoha Čechům a Slovákům (a několika cizincům) za testování, Paulu Groganovi za propagaci, Tomu Rosenovi za nadšení a všem, které moje hra baví, za to, že dávají mé práci smysl.

Zvláštní poděkování: Všem z CGE za to, že se hře Galaxy Trucker celá ta léta věnují.

© Czech Games Edition, říjen 2013