

Um jogo de Vlaada Chvatil

GALAXY TRUCKER: THE BIG EXPANSION

O GUIA EXPANDIDO DA GALÁXIA

Traduzido por Marcelo "Groo" (2010)

NOVAS TECNOLOGIAS

42 novos Componentes com tecnologias até então desconhecidas para construir as espaçonaves, além de 5 miniaturas e 5 Cartas de Especialização de uma nova espécie Alienígena .

QUINTO JOGADOR

Material e regras para o jogo com 5 Jogadores.

NOVAS CLASSES DE ESPAÇONAVES

5 tabuleiros frente/verso para as espaçonaves Classe IA e IIA.

MECANISMOS DEFEITUOSOS

24 novas Cartas de Aventura que são escolhidas pelos jogadores e acrescentadas ao Deck de Aventuras, mantendo as coisas mais interessantes para seus companheiros de jogo.

VIAGEM ACIDENTADA

25 terríveis Cartas de Aventura que podem transformar seu prazeroso cruzeiro intergaláctico em uma viagem através do inferno (uma versão melhorada e expandida da mini-expansão oferecida via internet).

CARTAS BÔNUS

6 Cartas de Aventura para apimentar o Deck de Aventura original, incluindo 2 cartas que até então só haviam sido disponibilizadas para a primeira edição, em Essen 2007.

NOVAS TECNOLOGIAS

- . 42 novos Componentes de Espaçonaves (um dos quais é o Componente Inicial para o quinto jogador);
- . 5 miniaturas dos novos Alienígenas Azuis e 5 cartas descrevendo suas regras;
- . 14 Astronautas, 1 Alienígena Laranja e 1 Alienígena Roxo;
- . 6 Pilhas (duas são extras, para o caso de perder alguma);
- . 8 cubos de Produtos (2 de cada cor);
- . Novas peças de Créditos Cósmicos;

PREPARAÇÃO

Misture os novos Componentes com os do jogo básico e espalhe todos, fechados, no centro da mesa (este é o Estoque). Coloque as 5 Cartas de Especialização dos Alienígenas Azuis próximas ao Banco.

Partidas com menos de 5 Jogadores

Com esta expansão, existem 186 Componentes de Espaçonaves. Esta quantidade é ideal para um jogo com 5 participantes, mas é muito para menos jogadores.

Portanto, **para cada jogador abaixo de 5, remova aleatoriamente 25 Componentes** e coloque-os de volta na caixa, sem que ninguém os veja. Estes componentes ficarão fora de todas as 3 Rodadas do jogo.

NOVOS COMPONENTES

Cabine de Luxo (*Luxury Cabin*)

Algumas pessoas são tão ricas que podem pagar pela experiência de aventurar-se a bordo de uma Nave Espacial. Estas pessoas tem as suas próprias cabines.

As Cabines de Luxo funcionam da mesma forma que as Cabines tradicionais, com as seguintes exceções:

- . A Cabine de Luxo só comporta 1 único Astronauta, e jamais pode conter um Alienígena;
- . Se por qualquer motivo você retirar o Astronauta que está na Cabine de Luxo, ela permanecerá vazia pelo resto da viagem;
- . Se você completar a viagem, receberá Créditos Cósmicos por cada Astronauta ocupando uma Cabine de Luxo: 1 Crédito por Cabine de Luxo ocupada na 1ª viagem, 2 Créditos por Cabine de Luxo ocupada na 2ª viagem, e 3 Créditos por Cabine de Luxo ocupada na 3ª viagem;

Câmara de Hibernação (*Stasis Chambers*)

Quando estiver preparando sua Nave para a viagem, você coloca 4 Astronautas humanos deitados em cada Câmara de Hibernação (sim, eles são colocados deitados, não em pé).

Estes astronautas estão em hibernação, e não contam como parte da Tripulação da nave. Por exemplo, eles não são incluídos quando você precisar contar a Tripulação em cartas como "Estação Abandonada" (*"Abandoned Station"*), "Zona de Combate" (*"Combat Zone"*) e "Sabotagem" (*"Sabotage"*). Eles não podem pilotar a nave se forem os únicos humanos restantes à bordo. A Câmara de Hibernação é considerada uma Cabine (nem mesmo para a carta "Epidemia").

Se por qualquer razão você perder membros da Tripulação, contanto que você tenha pelo menos um Humano acordado à bordo, poderá imediatamente acordar quantos dos astronautas hibernando desejar, colocando-os em Cabines disponíveis à sua escolha. Isso significa que você pode até mesmo colocar 2 Astronautas em uma Cabine que anteriormente estava ocupada por um Alienígena (no entanto, você jamais pode colocar astronautas em uma Cabine de Luxo vazia).

Se a sua Nave ficar sem nenhum Astronauta Humano acordado, a sua Viagem será interrompida, já que Alienígenas não sabem como acordar Astronautas em hibernação.

Por exemplo, se em sua nave você tivesse 2 Astronautas Humanos acordados, 2 Alienígenas, e uma Câmara de Hibernação com 4 Humanos hibernando, não poderia se beneficiar de uma carta "Nave Abandonada" (*"Abandoned Ship"*) entregando os 2 Astronautas da sua tripulação, pois ao perdê-los ficaria sem nenhum Astronauta para acordar os Humanos hibernando (e perderia a viagem). No entanto, você poderia entregar 1 Astronauta humano e 1 Alienígena, pois restaria 1 Astronauta Humano acordado à bordo, permitindo que você acordasse entre 1 e 4 dos Humanos em hibernação, à sua escolha (por exemplo, você poderia acordar 3 Humanos, colocar 1 na Cabine onde estava o Astronauta perdido, e os outros 2 na Cabine onde estava o Alienígena).

Canhão Bi-Direcional (*Bi-Directional Cannon*)

Funciona como um Canhão Duplo, mas mira em diferentes direções. **Não se pode colocar Componentes nos espaços imediatamente à frente de nenhuma das 2 miras do Canhão Bi-Direcional.**

Para usar o Canhão Bi-Direcional é preciso gastar 1 Pilha, e são disparados os 2 Canhões. Quando precisar contar a Força dos Canhões, cada um é contado individualmente (um canhão apontando para frente conta 1, um apontando para trás ou para os lados conta 0,5). Portanto, o Poder de Fogo máximo deste canhão é 1,5. No entanto, ele tem o mesmo poder que um Canhão Duplo quando atirando para frente, e fornece proteção mais ampla contra Meteoros Grandes.

Canhão Turbinado (*Cannon Engine*)

O Canhão Turbinado é simplesmente um Componente que combina um Canhão com uma Turbina. Ele é afetado pelas limitações de ambos os Componentes, devendo ficar vazios os espaços tanto imediatamente à frente (devido à mira do Canhão) quanto imediatamente atrás (devido à Turbina) do Canhão Turbinado.

Se uma carta ou regra se referir a Canhões ou a Turbinas, este Componente é considerado em ambos os casos.

Compartimento de Carga Misto (*Mixed Cargo Hold*)

O Compartimento de Carga Misto pode armazenar Produtos tanto Produtos Radioativos quanto Produtos comuns. Os Produtos Radioativos devem ser armazenados no espaço do compartimento para eles delimitado, enquanto os Produtos comuns podem ser armazenados em qualquer dos espaços.

Compartimento de Carga Gerador (*Battery Hold*)

Um Compartimento de Carga Gerador pode armazenar tanto Pilhas quanto Produtos. Quando uma carta ou regra se referir a Compartimentos Geradores de Energia ou a Compartimentos de Carga, este Componente é considerado em ambos os casos.

Dinamo de Escudos (*Shield Booster*)

O Dinamo de Escudos só funciona se estiver diretamente conectado a um ou mais Geradores de Escudo.

Um Gerador de Escudo conectado a um Dinamo pode ser usado para proteger a nave de Meteoros Grandes e de Disparos de Canhões Pesados, quando estes não puderem ser defendidos por quaisquer outros meios. Para usar um escudo dinamizado é necessário gastar 2 Pilhas: 1 para ativar o Escudo e 1 para ativar o Dinamo conectado a ele.

Um Gerador de Escudo, com ou sem um Dinamo conectado, só protege 2 lados da sua nave.

Dinamo de Canhões (*Cannon Booster*)

O Dinamo de Canhões só funciona se estiver diretamente conectado a um ou mais Canhões.

Sempre que precisar determinar o Poder de Fogo de seus Canhões, você poderá gastar 1 Pilha para ativar o Dinamo e dinamizar um dos Canhões a ele conectados, aumentando a sua potência.

Um Canhão Dinamizado recebe um bônus no Poder de Fogo, adicionado ao poder normal do Canhão. Para um Canhão apontado para frente, este bônus é de +3. Para um Canhão apontado para um lado ou para trás, o bônus é de +1,5. O bônus para um Canhão Duplo é o mesmo que para um Canhão simples (o bônus não é aplicado 2 vezes).

O problema é que, após usar um Canhão dinamizado, este se desintegra. Você precisa colocar o Componente no seu Ferro Velho. O Dinamo conectado a ele, no entanto, permanece intacto e poderá ser usado para dinamizar outros Canhões que também estejam diretamente conectados a ele.

Você pode dinamizar um Canhão Turbinado, mas perderá também a Turbina quando o canhão se desintegrar. Você também pode dinamizar um Canhão Bi-Direcional, recebendo o bônus de +3 por qualquer dos dois Canhões que estiver apontando para frente.

Você não pode dinamizar um Canhão Duplo ou um Canhão Bi-Direcional a menos que pague os respectivos custos (de 1 Pilha) para ativá-los. Mesmo que hajam vários Canhões diretamente conectados a um mesmo Dinamo, você não pode dinamizar mais de um Canhão por vez.

Dinamo de Turbinas (*Engine Booster*)

O Dinamo de Turbinas só funciona se estiver diretamente conectado a uma ou mais Turbinas.

Você pode usar uma Turbina Dinamizada para saltar no Hiperespaço e fugir de uma Carta de Aventura. Para isso, deve gastar 1 Pilha para dinamizar uma Turbina diretamente conectada ao Dinamo (para dinamizar uma Turbina Dupla você tem que gastar mais 1 Pilha, para ativá-la).

A Turbina Dinamizada é destruída (coloque o Componente no seu Ferro Velho) e a sua nave salta no Hiperespaço, onde está completamente à salvo dos efeitos de uma Carta de Aventura. Você é considerado temporariamente fora da Viagem, e sua Nave não se move. Devido à natureza imprevisível desta tecnologia, você permanece no Hiperespaço pela duração da próxima Carta de Aventura. Quando a Carta de Aventura seguinte tiver sido resolvida, você retorna ao jogo.

É permitido usar o Dinamo de Turbinas para evitar a última Carta de Aventura da Viagem, mas neste caso a sua Nave perde o rumo e não chega a seu destino. É o mesmo que interromper a Viagem.

O Dinamo de Turbinas pode ser usado para evitar qualquer Carta de Aventura, inclusive as Cartas de Mecanismos Defeituosos (*Evil Machination Cards*).

Você pode usar o Dínamo de Turbinas após a Carta de Aventura ser revelada, ou quando quaisquer parâmetros da sua nave (Capacidade de Vôo, Poder de Fogo ou Tripulação) precisarem ser verificados. Isso significa que você pode usar o Dínamo em qualquer das verificações de uma mesma carta (por exemplo, você pode usá-lo apenas na 3ª verificação de uma carta "*Zona de Combate*"), mas você não pode usá-lo após um determinado efeito já estar sendo aplicado (em uma carta "*Chuva de Meteoros*", por exemplo, não é permitido usá-lo após os dados terem sido rolados para o primeiro meteoro).

Fornalha do Reator (*Reactor Furnace*)

A Fornalha do Reator só funciona se estiver diretamente conectada a um Componente Gerador de Energia.

Sempre que você ganhar Produtos, poderá recarregar um de seus Componentes Geradores de Energia que esteja conectado à Fornalha, descartando 1 Produto. Você troca 1 cubo de Produto pela quantidade de Pilhas necessária para recarregar completamente o Gerador de Energia. O cubo de Produto pode ser qualquer um dos que você acaba de ganhar, ou dos que você já tivesse em sua nave. Você pode usar Produtos que acaba de ganhar como combustível para a Fornalha mesmo que não tenha Compartimentos de Carga disponíveis para colocá-los, até mesmo se ganhar um Produto Radioativo não tendo um Compartimento de Carga Especial em sua nave.

Você só pode usar a Fornalha do Reator no momento em que ganha Produtos. A cada vez que você ganhar Produtos, cada Fornalha poderá queimar apenas 1 Produto, mesmo que esteja conectada a vários componentes Geradores de Energia.

Blindagem Indestrutível (*Indestructible Plating*)

A Blindagem Indestrutível é feita de uma liga especial que resiste a qualquer impacto.

Estes Componentes não fazem nada, mas seus Lados Blindados são indestrutíveis. Isto significa que os Disparos de Canhões (Leves ou Pesados) e os Meteoros (Grandes ou Pequenos) não tem nenhum efeito quando atingem um Lado Blindado destes Componentes. Os Lados que possuem as conexões não são indestrutíveis, portanto, quando atingidos devem seguir as regras usuais. Estes componentes ainda podem ser afetados pelas sabotagens e outras explosões (como os Produtos e Pilhas explosivas da expansão "*Rough Roads*", por exemplo).

Módulo de Suporte de Vida Azul (*Cyan Life Support Module*)

Os Módulos de Suporte de Vida Azuis funcionam da mesma forma que os Módulos de Suporte de Vida Alienígena do jogo básico: podem ser conectados em qualquer lugar, mas só funcionam quando diretamente conectados a uma Cabine (não é possível colocar Alienígenas no Componente Inicial, em uma Cabine de Luxo, ou em uma Câmara de Hibernação, mesmo que hajam Suportes de Vida Alienígena conectados a estes componentes). Uma Cabine conectada a um Módulo de Suporte de Vida Azul pode ser ocupada por 1 Alienígena Azul.

ALIENÍGENAS AZUIS

Estes novos Alienígenas são uma raça de especialistas. Cada um possui um talento em uma diferente área de conhecimento.

Se você tiver um Módulo de Suporte de Vida Azul conectado a uma Cabine comum, poderá colocar 1 Alienígena Azul nesta Cabine. Alienígenas Azuis obedecem às mesmas regras que os outros Alienígenas: um jogador não pode ter mais do que 1 Alienígena Azul em sua Nave.

Ao colocar um Alienígena Azul em sua Nave, você escolhe uma Carta de Especialização para ele. Coloque a carta sobre a mesa, aberta defronte de si. Enquanto o Alienígena Azul estiver a bordo da Nave você poderá usar as suas habilidades (descritas na Carta de Especialização). Se por qualquer razão você perder o Alienígena, perderá também as vantagens da carta.

Os jogadores que possuam Alienígenas Azuis escolhem as Cartas de Especialização de acordo com a Ordem de Lançamento de seus Marcadores Numerados. Os jogadores com os números menores escolhem suas Cartas de Especialização primeiro, deixando menos opções para os jogadores que possuem os números mais altos. Obviamente, se você não gostar das especializações que sobraram, pode optar por colocar 2 Astronautas na Cabine, ao invés do Alienígena Azul.

JOGO PARA 5 JOGADORES

Novos componentes para o 5º Jogador:

- . 2 Tabuleiros de Espaçonaves frente/verso (I/II e III/IIIA);
- . 2 Naves Laranjas;
- . Marcador de Lançamento com Número 5;

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo com todos os componentes, incluindo as Novas Tecnologias desta expansão. Não se esqueça do Marcador de Lançamento com o número "5".

CARTAS DE AVENTURA

No jogo com 5 participantes, os jogadores que estão mais atrás na Viagem tem menos chances de pegar Produtos e Recompensas. Por outro lado, eles tem menos chances de serem alvo de naves inimigas. Para compensar isto, nas partidas com 5 jogadores algumas regras especiais devem ser aplicadas às Cartas de Aventura listadas a seguir.

Planetas (*Planets*)

Quando os jogadores estiverem escolhendo seus Planetas, um jogador pode pousar em um Planeta que já tenha sido escolhido por outro jogador, pegando 1 Produto a menos do que o indicado pela carta (o jogador escolhe qual Produto não vai pegar). Apenas 1 jogador pode usar esta opção, os demais tem que pousar em Planetas desocupados.

Nave Abandonada (*Abandoned Ship*) e Estação Abandonada (*Abandoned Station*)

Estas cartas podem ser usadas por 2 jogadores. O 2º jogador a usar a carta precisa preencher as mesmas condições (possuir ou entregar a quantidade indicada de Tripulantes), mas receberá:

- . 1 Crédito a menos na carta **Nave Abandonada** (*Abandoned Ship*);
- . 1 Produto a menos na carta **Estação Abandonada** (*Abandoned Station*);

Após os dois jogadores receberem suas Recompensas, ambos terão que voltar a quantidade de Dias de Viagem indicada pela carta. O jogador que estiver mais atrás move sua nave primeiro.

Inimigos - Contrabandistas, Escravagistas e Piratas (*Smugglers, Slavers e Pirates*)

Inimigos precisam ser derrotados 2 vezes. Um Inimigo que já tenha sido derrotado continua a atacar os jogadores (na Ordem de Viagem) até que seja derrotado novamente ou tenha atacado todas as naves.

O 2º jogador a derrotar um Inimigo receberá:

- . 1 Crédito a menos nas cartas **Piratas** (*Pirates*) ou **Escravagistas** (*Slavers*), ;
- . 1 Produto a menos (à escolha do jogador) na carta **Contrabandistas** (*Smugglers*), ;

Se dois jogadores derrotarem o Inimigo, ambos terão que voltar a quantidade de Dias de Viagem indicada pela carta após receberem suas Recompensas. O jogador que estiver mais atrás move sua nave primeiro.

Zona de Combate (*Combat Zone*) e Sabotagem (*Sabotage*)

Geralmente estas cartas penalizam a nave com menor Poder de Fogo, Capacidade de Vôo, ou Tripulantes. Agora elas penalizarão os 2 jogadores com os valores mais baixos nestes parâmetros. Em caso de empate, o jogador que estiver mais à frente na Ordem de Viagem é considerado o perdedor.

O jogador com os valores mais baixos sofre integralmente a penalidade descrita na carta. O 2º jogador com valores mais baixos sofre penalidades mais brandas, da seguinte forma:

- . **Quando perder Dias de Viagem**, perde 1 dia a menos que o indicado na carta (o jogador mais atrás na Ordem de Viagem move sua nave primeiro);
- . **Quando perder Tripulação**, perde 1 Tripulante a menos que o indicado na carta;
- . **Quando perder Produtos**, perde 1 Produto a menos que o indicado na carta (os Produtos de maior valor são perdidos primeiro);
- . **Quando for atacado**, ignora o primeiro Disparo de um Canhão Pesado (o dado é rolado para ambos os jogadores, mas o 2º jogador com os valores mais baixos não é afetado pelo 1º Disparo de um Canhão Pesado);
- . **Quando for sabotado**, o Sabotador só tem 2 chances (as primeiras 2 rolagens se aplicam a ambos os jogadores, mas a 3ª rolagem, se necessária, não se aplica ao 2º jogador com os valores mais baixos);

Quando houverem apenas 2 jogadores restantes na Viagem (devido aos demais estarem no hiperespaço ou terem suas viagens interrompidas) estas cartas penalizam um único jogador, como nas regras normais. Se houver apenas 1 jogador na Viagem, elas não surtem nenhum efeito.

FINAL DA VIAGEM

Recompensa por Completar a Viagem

Há 2 Recompensas de 1º Colocado. Os dois jogadores mais à frente ao final da Viagem recebem a Recompensa mais alta, o 3º jogador recebe a próxima Recompensa (que normalmente seria do 2º jogador), e assim por diante.

Recompensa pela Nave Mais Bonita

A Recompensa pela Nave com menos Conectores Expostos é ganha pelos 2 jogadores que tiverem menos conectores expostos ao fim da Viagem. Se houverem vários jogadores empatados, todos recebem a Recompensa, como nas regras normais. Se 1 jogador tiver menos Conectores Expostos e vários empatarem em 2º, todos recebem o Bônus.

VARIANTE 4 = 5

Se você gostar das Regras Especiais para 5 Jogadores, pode tentar usá-las nas partidas com 4 Jogadores. Em partidas com 3 ou 2 jogadores nós recomendamos que as mesmas não sejam usadas.

NOVAS CLASSES DE NAVES

Esta expansão contém:

. 5 Tabuleiros frente/verso para as Espaçonaves Classe IA e IIA.

As Naves Classe IA e IIA podem ser usadas em qualquer combinação com as demais expansões. A Classe IA foi planejada para a primeira Viagem, e a IIA para a segunda Viagem, mas você pode usá-las como desejar. Você pode usar uma destas Classes alternativas apenas para substituir uma das Classes do jogo básico, ou pode usar as Classes alternativas para acrescentar mais Viagens ao seu jogo.

Nós recomendamos que você não utilize estas Classes alternativas enquanto não entender bem o jogo básico. As novas Classes de Naves possuem regras mais complexas, que tornam o jogo mais difícil.

NAVES DE CLASSE IA

Meteoros e Disparos de Canhões

A Classe I básica frequentemente escapa de Meteoros e Disparos de Canhões por ser uma Nave pequena. Isto não acontece com naves da Classe IA. Note que, no sistema de numeração ao redor do seu Tabuleiro de Espaçonave, cada Linha e Coluna possui vários números. Por exemplo, a Coluna e Linha do meio são atingidas com rolagens 6, 7 e 8.

Direção do Vôo e Recompensa por Criatividade

De acordo com os manuais técnicos, as naves da Classe IA voam em qualquer direção. É você quem decide, durante a construção da sua Nave, qual direção será a "frente" (você pode escolher qualquer dos 4 lados para corresponder à frente da Nave, embora dois deles pareçam mais apropriados). Você pode mudar de idéia a qualquer momento durante a construção da Nave (não vire o Tabuleiro, apenas tenha em mente qual dos lados escolheu para ser a "frente").

A decisão final precisa ser tomada durante a fase de Verificação Final das naves, antes da Viagem. Seguindo a Ordem de Lançamento, iniciando pelo Líder (primeiro a terminar a construção), os jogadores devem virar seus Tabuleiros de Espaçonave, indicando assim em que direção suas Naves irão voar.

É claro que todas as Turbinas precisam estar viradas para a parte traseira das Naves. Turbinas viradas para outras direções são consideradas erros de construção, e devem ser colocadas no seu Ferro Velho.

Ao final da Viagem, se a sua Nave tiver uma orientação diferente da de todas as demais Naves que completaram a viagem, você recebe uma **Recompensa por Criatividade** de valor igual ao da Recompensa pela Nave Mais Bonita (2 Créditos, se estiver usando a Classe IA na primeira Viagem).

Perceba que há 2 espaços de Ferro Velho (para descartes) marcados no Tabuleiro. Dependendo da orientação da sua nave, utilize o espaço mais ao topo do tabuleiro (não os dois).

Seguro

Assim como as naves da Classe IIIA, as naves da Classe IA não tem nenhum Seguro. Você tem que pagar por cada Componente perdido ao longo da Viagem.

NAVES DE CLASSE IIA

A Classe IIA é na verdade um par de Naves voando juntas. Para que as explicações a seguir sejam consistentes com o restante das regras, nós iremos nos referir ao par de Naves como sendo 1 Nave da Classe IIA. As duas naves serão chamadas de Metade Direita e Metade Esquerda.

Preparação

Como pode perceber, nenhuma das Metades tem um espaço para você colocar o seu Componente Inicial. Coloque-o de lado, você não irá usá-lo nesta Viagem.

Construção

Você constrói as duas metades simultaneamente. Em cada metade, o primeiro Componente colocado pode ocupar qualquer espaço, mas o restante dos Componentes precisarão ser conectados a partir deles, seguindo as regras normais. Apesar de todos os Componentes de cada Metade precisarem estar conectados uns aos outros, as Metades não serão conectadas uma a outra.

Como nas regras tradicionais, você só pode reservar 2 Componentes durante a construção (perceba que só há uma área de Ferro Velho entre as duas Metades). Você pode usar os Componentes reservados em qualquer das duas Metades da sua Nave.

Você não pode olhar as Cartas de Aventura até que cada Metade da sua nave possua pelo menos 1 Componente.

Preparando para o Lançamento

Permanece o limite de apenas 1 Alienígena de cada cor. Se uma metade da sua Nave possuir um Alienígena de determinada cor, a outra Metade não pode possuir um outro Alienígena da mesma cor.

A Viagem

As duas Metades voam juntas (elas são representadas por uma única miniatura de Nave no Tabuleiro da Viagem). As seguintes regras devem ser aplicadas durante a Viagem:

. Pilhas só podem ser usadas para ativar Componentes que estejam na sua Metade da Nave.

. Ao verificar a Capacidade de Vôo, verifique cada Metade individualmente e use o valor mais baixo. Um Alienígena Laranja só fornece seu bônus à sua Metade da Nave, e apenas se a Capacidade de Vôo da mesma for maior que zero.

- . Ao verificar o Poder de Fogo, some os valores das duas Metades. Um Alienígena Roxo só fornece seu bônus se o Poder de Fogo da sua Metade da Nave for maior que zero.
- . Ao verificar os Membros da Tripulação, some os tripulantes das duas Metades. No entanto, se você perder todos os Tripulantes Humanos de uma das Metades da sua Nave, esta Metade estará fora da Viagem.
- . Quando ganhar Produtos, você pode reorganizá-los da forma que desejar, inclusive entre as duas Metades (como faria normalmente em uma única nave).
- . Sempre que perder Produtos, Membros da Tripulação, ou Pilhas (exceto quando gastar Pilhas para ativar algo), você escolhe de onde serão retirados. Entretanto, Astronautas que estejam em Câmaras de Hibernação só poderão ser colocados na Metade da Nave em que está a sua Câmara de Hibernação, e se houver pelo menos um Humano acordado nesta Metade.
- . Meteoros Pequenos vindos das laterais atingem apenas o primeiro Componente em seu caminho (ou seja, atingem apenas uma das Metades da Nave).
- . Meteoros Grandes vindos das laterais podem ser explodidos por um Canhão de qualquer das Metades da Nave.
- . Um Gerador de Escudos protege apenas os Componentes da Metade da Nave em que está instalado.
- . Um Dínamo de Turbinas só pode enviar para o hiperespaço a Metade da Nave em que está instalado.
- . Alienígenas Azuis:
 - . O Advogado e o Diplomata afetam ambas as Metades da Nave.
 - . Habilidades usadas durante a Viagem (as do Técnico e o bônus do Administrador, de +1 para outros Alienígenas) só podem ser aplicadas na Metade da nave em que está o Alienígena Azul.
 - . Se as duas Metades da Nave completarem a Viagem, a habilidade do Mercador e a recompensa do Administrador (de créditos por Alienígenas à bordo) são aplicadas para a Nave como um todo. Se apenas uma das Metades completar a Viagem, o Mercador e o Administrador valem apenas para esta Metade.

Viagem Interrompida

Pode acontecer de uma Metade da sua Nave ter a sua Viagem interrompida, enquanto a outra Metade permanece na Viagem. Algumas das regras básicas de Viagem Interrompida são aplicadas apenas a uma das Metades, enquanto outras são aplicadas à Nave como um todo.

- . Você pode escolher interromper a Viagem de apenas uma Metade ou de ambas as Metades da sua Nave (antes que a próxima Carta de Aventura seja revelada, como nas regras tradicionais).
- . Se uma Carta de Aventura deixar uma das Metades de sua Nave sem nenhum Astronauta Humano, esta Metade deve sair da Viagem. Astronautas que estejam em uma Câmara de Hibernação só podem ser acordados se restar pelo menos um Humano acordado na Metade da Nave em que está instalada a Câmara.
- . Se você tomar uma Volta de Vantagem (PS: se a miniatura da sua Nave for ultrapassada pela miniatura do Líder) ambas as Metades da sua Nave saem da Viagem.
- . Se uma das Metades da sua Nave tiver Capacidade de Vôo "zero" ao ser revelada uma carta "Espaço Aberto" (*Open Space*), esta Metade sai da Viagem. A outra Metade continua, e você move a sua miniatura no Tabuleiro da Viagem de acordo com a Capacidade de Vôo desta Metade que ficou. Obviamente, se as duas Metades tiverem Capacidade de Vôo "zero", ambas saem da Viagem. Se nenhuma das duas Metades tiver Capacidade de Vôo "zero", você usa o valor mais baixo dentre as duas para mover a sua miniatura no Tabuleiro da Viagem (não é possível interromper a Viagem da Metade mais lenta para mover-se com a Capacidade de Vôo da Metade mais rápida, pois a decisão de interromper a Viagem precisa ser tomada antes que se revele uma Carta de Aventura).

Quando Apenas Uma Metade Sai da Viagem:

- . Você recebe imediatamente metade dos Créditos (arredondados para cima) pelos Produtos que estavam à bordo desta Metade.
- . Devolva para o Banco os Tripulantes, Pilhas e Produtos que estavam nesta Metade. Coloque todos os Componentes desta Metade no centro da mesa. Os Componentes perdidos durante a Viagem permanecem no seu Ferro Velho, pois você precisará pagar por eles no fim da Viagem.
- . A outra Metade permanece na Viagem, e passa a obedecer às regras normais do jogo para uma única Nave (inclusive as regras de "Viagem Interrompida").

Dínamos de Turbinas (*Engine Boosters*)

Um Dínamo de Turbinas só funciona na Metade da Nave em que está instalado. Para escapar de uma Carta de Aventura com ambas as Metades da sua Nave, você precisa ativar um Dínamo (e perder a Turbina a que ele está conectado) em cada Metade. Se você só usar 1 Dínamo, apenas aquela Metade saltará para o Hiperespaço (você deve proceder como se tivesse apenas uma Metade da sua nave na Viagem pelo restante da Carta de Aventura revelada, e por toda a duração da próxima).

Recompensa por Completar a Viagem

Considera-se que os jogadores que completaram a Viagem com as duas Metades de suas Naves chegaram na frente dos que completaram a Viagem com apenas uma das Metades.

Recompensa pela Nave Mais Bonita

Naves com as duas Metades são, automaticamente, mais bonitas que Naves com apenas uma das Metades. Se algum dos jogadores completar a Viagem com as duas Metades de sua Nave, apenas naves com duas Metades disputarão a Recompensa pela Nave Mais Bonita (com menos Conectores expostos).

Seguro

A Companhia de Seguros Pangaláctica considerou o par de Naves da Classe IIA como sendo uma Frota, e ela não faz Seguro de Frotas. Você tem que pagar por cada Componente perdido ao longo da Viagem.

MECANISMOS DEFEITUOSOS (EVIL MACHINATIONS)

As cartas de Mecanismos Defeituosos são Cartas de Aventura que os jogadores escolhem e colocam no Deck de Aventura de cada Viagem.

A expansão "Mecanismos Defeituosos" contém:

- . 24 Cartas de Mecanismos Defeituosos;
- . 12 Marcadores de Empréstimo;

Antes de cada Viagem, cada jogador escolhe 1 carta de Mecanismos Defeituosos para embaralhar no Deck de Aventura, sem que os demais jogadores saibam que carta é esta. Geralmente esta carta é uma surpresa desagradável que você pode preparar ao construir sua nave com determinado objetivo, ou ao tomar certas decisões durante o jogo.

A expansão Mecanismos Defeituosos é recomendada para jogadores que já tenham alguma experiência.

PREPARAÇÃO

Antes do Jogo

Embaralhe as cartas de Mecanismos Defeituosos e distribua 4 delas para cada jogador. Você pode olhar as suas cartas, mas não pode deixar que os demais jogadores as vejam. Coloque as cartas que sobraram de volta na caixa do jogo, sem que ninguém as veja.

Antes da Construção das Naves

Cada jogador escolhe 1 de suas cartas de Mecanismos Defeituosos. As cartas escolhidas são colocadas juntas, em uma pilha próxima ao Tabuleiro da Viagem. Nenhum dos jogadores pode vê-las.

Mantenha com você as 3 cartas restantes, para usar futuramente. Em um jogo de 3 Viagens, você usará 2 destas cartas que restaram.

Se você estiver usando também a expansão Viagem Acidentada (*Rough Roads expansion*), as cartas de Viagem Acidentada não devem ser abertas até que todos tenham escolhido as suas cartas de Mecanismos Defeituosos.

Preparando as Cartas de Aventura

Após todos terminarem a construção de suas naves, as cartas de Mecanismos Defeituosos são embaralhadas no meio do Deck de Aventura, da seguinte forma:

- . Embaralhe normalmente o deck de Cartas de Aventura;
- . Separe 1/4 das cartas do topo do Deck, e 1/4 das cartas do fundo do Deck (cada 1/4 deve ter 2 cartas na 1ª Rodada, 3 cartas na 2ª Rodada, ou 4 cartas na 3ª Rodada).
- . Embaralhe as cartas de Mecanismos Defeituosos junto com as cartas do meio do Deck. Quando terminar de embaralhar, uma carta Mecanismos Defeituosos tem que ficar no topo desta parte do Deck.
- . Recoloque o 1/4 do topo sobre as cartas que acabou de embaralhar, e recoloque o 1/4 do fundo embaixo do Deck.

Variante de Regra: Previsão Aprimorada (*More Forensigh Variant*)

Se você estiver usando a Variante Previsão Aprimorada (inclusa nas regras do módulo básico), use as seguintes regras:

- . Os jogadores não colocam a carta de Mecanismos Defeituosos que escolheram em uma pilha, eles a mantêm fechada diante de si.
- . Quando for preparar o Deck de Aventura, coloque as cartas de Mecanismos Defeituosos escolhidas pelos jogadores em uma pilha, de acordo com a Ordem de Lançamento dos mesmos (a carta do jogador com o marcador número "1" fica no topo). Esta pilha de Mecanismos Defeituosos deve ser colocada entre a 2ª e a 3ª pilhas de Cartas de Aventura.

REVELANDO UM MECANISMO DEFEITUOSO

As cartas de Mecanismos Defeituosos funcionam como as Cartas de Aventura normais. Quando uma delas for revelada durante a Viagem, leia o seu texto e resolva os seus efeitos. A carta afeta todos os jogadores, inclusive aquele que a escolheu.

EMPRÉSTIMOS

Com as Cartas de Mecanismos Defeituosos em jogo, você pode precisar de dinheiro durante a sua primeira Viagem. Felizmente você tem crédito na praça. Para pegar um Empréstimo, receba 1 marcador de Empréstimo e 10 Créditos Cósmicos do Banco.

Você pode pagar o seu Empréstimo a qualquer momento do jogo, devolvendo para o Banco o seu marcador de Empréstimo e 12 Créditos Cósmicos .

No final do jogo você tem que pagar todos os Empréstimos que ainda possuir. Se não os pagar, perde o jogo.

Componentes Perdidos

Quando você estiver jogando com a expansão Mecanismos Defeituosos, precisará tudo o que deve ao final de cada Rodada, mesmo que não possua Créditos suficientes para isso. Quando um jogador não tiver dinheiro para pagar as penalidades por Componentes perdidos, deverá pegar um Empréstimo para pagá-las.

VIAGEM ACIDENTADA (ROUGH ROADS)

Esta expansão inicialmente foi disponibilizada gratuitamente através da internet. Esta é a versão oficial da mesma, com mais cartas e uma arte mais bonita.

A expansão "Viagem Acidentada" contém:

. 25 Cartas de Viagem Acidentada;

CUIDADO

Esta é uma expansão sórdida, criada apenas para jogadores experientes. Não a use quando estiver introduzindo novos jogadores ao jogo.

NÍVEL DE DIFICULDADE

Antes de iniciar o jogo, os jogadores escolhem um Nível de Dificuldade. Nós recomendamos os níveis 2 ou 3. Se os jogadores não chegarem a um consenso, utilize o Nível de Dificuldade mais baixo dentre os sugeridos pelos jogadores.

Embaralhe as cartas de Viagem Acidentada. No início de cada Rodada, antes de iniciar-se a Construção das Naves, pegue uma quantidade de cartas de Viagem Acidentada igual ao Nível de Dificuldade escolhido. Coloque estas cartas abertas, onde todos possam vê-las. Elas descrevem as regras especiais que serão aplicadas à Viagem desta Rodada.

No início de cada Rodada, descarte as cartas da Rodada anterior e puxe novas cartas de Viagem Acidentada. Os jogadores conhecem as regras especiais antes de começarem a construir suas Naves, portanto podem tentar prepará-la para a Viagem da melhor forma possível.

Se você também estiver usando a expansão Mecanismos Defeituosos (*Evil Machinations expansion*), os jogadores devem escolher suas cartas de Mecanismos Defeituosos antes das cartas de Viagem Acidentada serem reveladas.

VARIANTE - EQUILIBRANDO OS JOGADORES

Se estiverem participando da partida jogadores de vários níveis de experiência, você pode usar as cartas de Viagem Acidentada para equilibrar o jogo.

Para esta variante, retire do jogo a carta "Destino Impiedoso" (*Remorseless Fate*).

Escolha o Nível de Dificuldade e, antes de cada Viagem (ou seja, após a Construção das Naves), puxe esta quantidade de cartas de Viagem Acidentada. Estas cartas só afetarão os jogadores mais experientes, os iniciantes não são afetados.

Você também pode equilibrar o jogo de forma diferente para cada jogador, de acordo com seu nível de experiência. Por exemplo, o iniciante ignora todas as cartas de Viagem Acidentada, o jogador mais experiente é afetado por 2 cartas, e aquele jogador que sempre vence as partidas é afetado por mais 2 cartas extras.

CARTAS BÔNUS (*BONUS CARDS*)

As Cartas Bônus são novas Cartas de Aventura para serem adicionadas ao Deck de Aventuras básico. Ao utilizá-las você reduz drasticamente a frequência das cartas normais.

Esta expansão contém:

. 2 cartas para cada Viagem (I, II e III);

Para cada Viagem - I, II e III - há 1 carta bônus de Evento Especial e 1 carta bônus de Oportunidade Especial. Os novos Eventos Especiais tornam o jogo mais interativo, enquanto as Oportunidades Especiais adicionam decisões interessantes.

As Cartas Bônus são embaralhadas junto com o Deck de Aventura básico de cada Viagem. Duas destas cartas já estavam inclusas como cartas bônus da 1ª edição do Galaxy Trucker. Se você a possuir, substitua-as pelas novas cartas desta expansão.

MESCLANDO AS EXPANSÕES

As expansões aqui apresentadas podem ser mescladas ao seu jogo básico de muitas formas. Algumas expansões (*Quinto Jogador*, *Novas Tecnologias*, *Cartas Bônus*) focam em aumentar a variedade de opções do jogo. Outras (*Novas Classes de Naves*, *Mecanismos Defeituosos*, *Viagem Acidentada*) adicionam níveis de dificuldade ao jogo. Tome cuidado com estas, e tente manter o jogo mais fácil quando houverem participantes menos experientes no grupo.

ESCOLHENDO AS EXPANSÕES

Se você não quer perder tempo pensando e discutindo sobre quais expansões vai usar no seu jogo, tente isto:

Considere que você está no Nível "0", onde as Classes de Naves são as básicas (I, II e III), não há cartas de Viagem Acidentada, nem de Mecanismos Defeituosos. Então defina um Nível de Dificuldade para a partida que irá jogar (por exemplo: 3, 4 ou 5). Este Nível de Dificuldade determinará quanto das expansões será acrescentado ao seu jogo básico (de nível "0"). Em seguida role o dado de 6 lados por uma quantidade de vezes igual ao Nível de Dificuldade que definiu, adicionando as expansões listadas abaixo a cada rolagem (por exemplo: se definiu um Nível 3, role uma vez e adicione as expansões da lista, depois role a 2ª vez e adicione novamente, depois role a 3ª vez e adicione mais uma vez).

1 - Use a Classe IA ao invés da Classe I. Se já estiver usando a IA, aumente o Nível de Dificuldade da Viagens Acidentadas em 1.

2 - Use a Classe IIA ao invés da Classe II. Se já estiver usando a IIA, aumente o Nível de Dificuldade da Viagens Acidentadas em 1.

3 - Use a Classe IIIA ao invés da Classe III. Se já estiver usando a IIIA, aumente o Nível de Dificuldade da Viagens Acidentadas em 1.

4 e 5 - Use as cartas de Mecanismos Defeituosos. Se já as estiver usando, aumente o Nível de Dificuldade da Viagens Acidentadas em 1.

3 - Aumente o Nível de Dificuldade da Viagens Acidentadas em 1.

APÊNDICE

PRINCÍPIOS GERAIS

A seguir apresentamos alguns princípios básicos para serem aplicados de forma genérica a todas as cartas.

Ordem das Decisões e Jogadas

Exceto quando alguma outra coisa disser o contrário, as situações abaixo listadas devem ser resolvidas das seguintes formas:

- . Se os jogadores tiverem que tomar decisões, as decisões são tomadas na Ordem de Viagem, iniciando pelo Líder.
- . Quando estiverem verificando os Parâmetros das Naves, os jogadores devem verificá-los na Ordem de Viagem, iniciando pelo Líder (um jogador pode decidir saltar para o Hiperespaço ao invés de fazer a sua verificação, ou após fazê-la).
- . Quando ganharem Dias de Viagem, o jogador mais à frente na Trilha de Vôo move sua Nave primeiro. Quando perderem Dias de Viagem, é o jogador mais atrás que move antes a sua Nave.
- . Quando os jogadores derem lances, o Líder começa (ou passa). Seguindo a Ordem de Viagem, os demais jogadores dão lances mais altos que o lance anterior, ou passam. Os lances continuam durante o tempo que for necessário, até que todos os jogadores exceto um tenham passado. O jogador que tiver dado o maior lance o paga, e recebe a recompensa. Se todos passarem, ninguém recebe a recompensa.

Rolagens de Disparos e Meteoros

- . Sempre que múltiplos jogadores precisarem rolar o dado para verificar se serão atingidos por um Meteoro ou Disparo de Canhão, deve ser realizada uma única rolagem que afeta todos os envolvidos (as rolagens não são individuais).
- . Sempre que é realizada uma rolagem para definir coordenadas dos Tabuleiros de Espaçonaves, o primeiro dado define a Coluna, e o segundo define a Linha.
- . Quando um jogador for o alvo, é ele quem deve realizar a rolagem. Em qualquer outra situação, a rolagem é realizada pelo jogador que estiver mais à frente na Trilha de Vôo, dentre os que poderão ser afetados pela rolagem.
- . Quando supostamente vai receber um disparo de um jogador atrás de você, não importa se este jogador tem Canhões ou não, ele vai atirar em você. Não pergunte como isso é possível... as pessoas são muito criativas quando precisam atirar algo em seus companheiros.

Componentes Perdidos:

Ao final de uma Viagem, os jogadores tem que pagar pelos Componentes perdidos durante a mesma. Para os efeitos de algumas cartas é importante qual Componente será perdido. Há três formas de você perder Componentes durante uma Viagem:

- . Componentes são destruídos por Meteoros, Disparos de Canhões, Sabotagem, e cartas que especificam o Componente que deve ser destruído.

. Componentes caem quando não estão corretamente conectados ao restante dos Componentes da Nave, ou devido a uma carta que especifique que determinado Componente caiu da Nave.

. Algumas cartas obrigam o jogador a retirar um Componente.

Todos estes contam como Componentes perdidos durante a Viagem.

CARTAS DE MECANISMOS DEFEITUOSOS (EVIL MACHINATIONS)

O símbolo [5] em certas cartas, é para lembrá-lo que nas partidas com **5 Jogadores** algumas regras especiais são aplicadas aos efeitos destas cartas. As cartas que não possuem este símbolo não são afetadas pelas regras especiais para 5 Jogadores.

Teste dos Sistemas (System Test)

Esta carta afeta todos os componentes que precisam de Pilha para serem ativados (inclusive os Dinamos, mesmo que não estejam conectados aos componentes que deveriam dinamizar). Se você tiver uma quantidade ímpar destes Componentes, o Componente ímpar precisa ser pago ou descartado.

Engarrafamento (Traffic Jam)

Esta é a única carta que afeta naves que estejam no hiperespaço. Alguns consideram que esta é a prova definitiva de que não há jeito de se escapar de engarrafamentos.

Emboscada (Ambush)

O Alienígena Roxo dá um bônus de +2, normalmente.

Nas partidas com 5 Jogadores, o jogador com o segundo menor Poder de Fogo também é atingido, mas apenas pelos Disparos de Canhões Leves (ignora a rolagem do Disparo de Canhão Pesado).

CARTAS DE ESPECIALIZAÇÃO DOS ALIENÍGENAS AZUIS (CYAN ALIENS)

Advogado (Lawyer)

Espaçonaves de Classe I, II ou III têm Seguro, Espaçonaves de Classe IA, IIA e IIIA não.

Com um Advogado à bordo, você pode dar adeus aos seus Componentes perdidos, que ficarão vagando pelo espaço. É claro que, se um Disparo de Canhão acertar o seu Advogado ou o seu Módulo de Suporte de Vida, você pode dar adeus ao seu dinheiro. Os efeitos do Advogado só são aplicados se ele estiver à bordo quando você terminar a Viagem (ou ela for interrompida).

Administrador (Manager)

O Administrador ajuda os outros Alienígenas a trabalharem melhor. Em uma nave que tenha o Administrador, o Alienígena Roxo fornece +3 de bônus no Poder de Fogo da Nave, e o Alienígena Laranja fornece +3 de bônus na Capacidade de Vôo (ao invés dos bônus de +2 tradicionais).

Se o Administrador estiver à bordo da sua Nave ao final da Viagem, você receberá recompensas por cada espécie de Alienígena que também esteja à bordo: 1 Crédito se apenas o Administrador estiver à bordo, 3 Créditos se estiverem à bordo o Administrador e 1 outro Alienígena, e 6 Créditos se você tiver as 3 espécies Alienígenas à bordo. Se a sua Viagem for interrompida antes do final, não recebe estas recompensas.

Mercador (*Merchant*)

O Mercador sabe como fazer uma barganha. Você recebe 1 Crédito extra por cada Produto Vermelho e Amarelo que possuir (por cada um dos cubos de uma cor, e por cada um da outra cor). Estes Créditos extras não são divididos por dois quando a Viagem é interrompida.

Técnico (*Techie*)

O Técnico sabe como otimizar ao máximo o gasto de energia da sua Nave. Em cada Carta de Aventura em que você decida usar Pilhas, a primeira Pilha que usar será grátis. Por exemplo, se você resolver ativar 3 Canhões Duplos, o Técnico permite que você gaste apenas 2 Pilhas.

O Técnico não pode otimizar o gasto de energia se você não possuir nenhuma Pilha. Portanto, você precisa possuir pelo menos uma Pilha para ter direito à Pilha grátis.

O Técnico não pode ajudar quando uma Carta de Aventura tem como efeito a perda de Pilhas (por exemplo, quando você precisa perder Produtos e não possui nenhum).

Diplomata (*Diplomat*)

O Diplomata pode convencer inimigos a deixarem sua Nave em paz. Você participa normalmente da resolução da carta de Inimigo, junto com os demais jogadores. O Diplomata não pode ajudá-lo a vencer ou a fugir, mas ele pode salvá-lo quando dos efeitos de uma carta. Antes de usar o Diplomata você deve esperar até que esteja claro que você foi afetado pela carta (por exemplo: quando você possui Poder de Fogo menor que o do inimigo, ou quando verifica-se que é você quem vai sofrer os efeitos da rolagem corrente em uma carta Zona de Combate).

Quando usa o Diplomata para salvá-lo do inimigo, você não o vence. O inimigo não foi derrotado e continua atacando, passando para o próximo jogador na Ordem de Viagem. Ao usar o Diplomata para evitar uma rolagem de uma carta Zona de Combate, você continua sendo o jogador com os valores mais baixos no respectivo parâmetro. A rolagem não o afetará, mas também não afetará a nenhum outro jogador.

O Diplomata só pode ser usado 1 vez: quando você usar a habilidade do Diplomata, retire o Alienígena Azul da sua nave.

GALAXY TRUCKER: THE BIG EXPANSION

Um jogo de Vlaada Chvátíl
Traduzido por Marcelo "Groo" (2009/2010)

Programação Visual: Radim "Finder" Pech
Ilustrações: Tomáš Kučerovský
Diagramação: Filip Murmak

© Czech Games Editon, Outubro de 2008.
CGE - Czech Games Editon
<http://www.CzechGames.com>