

O GUIA DO GALAXY TRUCKER

A Sociedade S/A é uma empresa interplanetária de edificações que constrói redes de esgoto e moradias de baixo custo nos planetas menos desenvolvidos da Galáxia. Durante anos, a Soc. S/A cambaleou à beira da falência: transportar material de construção para os rincões mais afastados da Galáxia, onde a demanda por seus serviços é maior, é um negócio arriscado.

A companhia foi salva por visionários do conselho diretor.

Em vez de enviar material para a Periferia, por que não usá-lo para construir naves espaciais e deixar que ele transporte a si mesmo? Além disso, para que contratar pilotos, quando existem malucos que fazem isso de graça?

É aí que você entra. É só assinar o contrato para passar a ter acesso irrestrito a um Armazém da Soc. S/A. Construa sua própria nave espacial com os componentes pré-fabricados disponíveis e voe com ela até a Periferia. Claro, você pode ter que engolir as perdas, mas todo o lucro que obtiver ao longo do caminho será inteirinho seu, e a Sociedade S/A ainda lhe pagará um bônus pela rapidez da entrega.

É possível que você termine seus dias com uma dívida impagável, mendigando nas ruas de Deneb III, mas se a sorte lhe sorrir, você poderá estar entre as 10 bilhões de pessoas mais ricas da Galáxia!

ROTA DO JOGO

Uma partida é composta de três rodadas (rondas). Em cada rodada, os jogadores começam escarafunchando o Armazém, tentando ficar com os melhores componentes para construir a melhor nave espacial. Depois que as naves estiverem a caminho, os jogadores tentam evitar ciladas e obstáculos ao mesmo tempo que agarram oportunidades financeiras, todos com a esperança de ser o primeiro a chegar, com a nave inteira.

Na Rodada 1, os jogadores criam naves Classe I e pilotam-nas por uma distância curta e segura. Na Rodada 2, constroem naves maiores, de Classe II para enfrentar uma jornada mais ousada. Na Rodada 3, montam gigantescas naves Classe III e colocam-se a caminho dos confins mais distantes e perigosos da Galáxia.

Jornadas mais longas oferecem recompensas maiores, mas também apresentam perigos maiores. Para esses contratos, a Soc. S/A aceita apenas candidatos com experiência e avaliação de crédito positiva (e patrimônio líquido que assegure que, caso seja necessário, a Soc. S/A possa cobrar quaisquer débitos associados à herança deixada pelo contratado).

O objetivo do jogo é ter o maior número possível de créditos cósmicos no final da Rodada 3.



SUA PRIMEIRA NAVE

É possível jogar a Rodada 1 sem ler antes as regras completas. Leia a seção sobre construção de naves – e construa uma. Leia a seção sobre lançamento – e prepare-se para lançar sua nave. Leia a seção sobre testes de voo – e faça o teste de voo. Só então você precisa ler o resto das regras, para jogar as Rodadas 2 e 3.

Lembre-se das últimas palavras de Wild Andy, o famoso multimilionário-aventureiro: “A melhor maneira de aprender a pilotar uma nave espacial é pilotá-la”. Claro, Andy proferiu essas palavras momentos antes de espatifar-se contra Sirius, mas estamos dispostos a dar-lhe o benefício da dúvida.

PREPARAÇÃO



Cada jogador pega um tabuleiro de nave marcado “1”. Coloque seu **componente inicial** na casa com esse “1”. Ele representa sua cabine de piloto. Existem 4 desses, cada um em uma cor diferente. No caso de haver menos de quatro jogadores, deixe os demais na caixa.



Vire os outros componentes de face para baixo e misture-os em uma pilha no centro da mesa onde todos possam alcançar. Essa pilha é o Armazém.

Próximo a essa pilha, coloque as fichas numeradas de “1” a “4” (de “1” a “3” para três jogadores ou “1” e “2” para dois jogadores) em uma fileira.

Por enquanto, você pode deixar as **outras** peças de jogo na caixa.

PEGANDO OS COMPONENTES

Quando todos estiverem prontos, o jogador mais ousado grita “Já!”. Todo mundo pega um componente (virado para baixo) da pilha no meio da mesa. Você só pode pegar um componente de cada vez. Coloque-o no seu tabuleiro de nave e vire a face para cima.

Agora, você tem duas possibilidades: ou acrescenta o componente a sua nave espacial ou **devolve-o de face para cima** para o centro da mesa. Dessa maneira, aparecerão componentes de face para cima sobre a mesa. Os jogadores podem pegá-los, ou um componente virado para baixo, na esperança de que seja algo melhor.

Os jogadores não revezam turnos. Você pega o mais rápido que puder, obedecendo as seguintes regras:

- Você só pode usar **uma das mãos**. A outra tem que ficar em cima do seu tabuleiro de nave.
- Você não pode virar um componente na mesa. Tem que mantê-lo de face para baixo até que ele esteja **em cima do seu tabuleiro de nave**.
- Até você decidir se acrescenta o componente a sua nave ou devolve-o para a mesa, você não pode pegar outro.
- Você não pode mudar um componente de lugar depois que o acrescentar a sua nave, mas você pode ficar movendo o último componente pegado até se decidir se vai ficar com ele, e onde irá acrescentá-lo. Enquanto não pegar um novo

componente, você pode mudar de ideia sobre onde colocar o mais recente ou até mesmo resolver se o devolve ou não.

CONSTRUIR NAVES

Você começa com um componente inicial e adiciona novos ao longo do caminho. Cada novo componente deve ser colocado em uma casa vazia **ao lado de um componente já colocado**. Componentes só podem ser colocados **nas casas indicadas**.

Cada componente tem uma parte funcional e de 1 a 4 conectores. Conectores podem ser **simples**, **duplos** ou **universais**.

conector universal

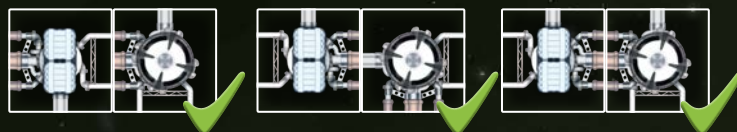
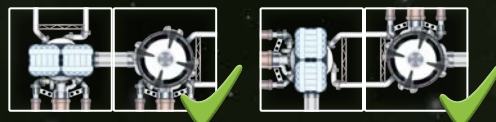


conector simples

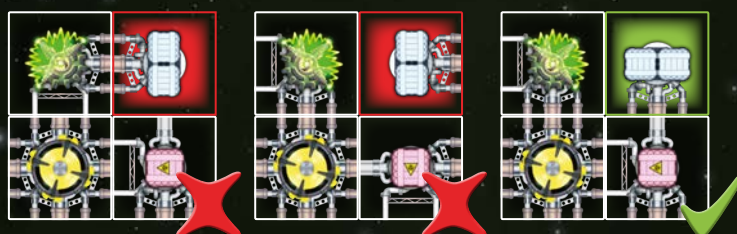
conector duplo

lado liso

Um conector pode ser unido a outro de mesmo tipo, e o universal une-se a todos os tipos. **Um conector simples não se une a um conector duplo**. Lados sem conexões são chamados de lados lisos. **Lados lisos não podem ser unidos a nenhum conector**.



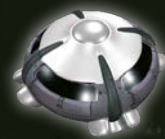
Cada componente que você coloca deve se unir ao resto da sua nave espacial. Caso o componente entre em contato com a nave de vários lados, todos os conectores devem se unir legitimamente. Dois lados lisos podem ficar lado a lado desde que o componente que está sendo acrescentado una-se legitimamente do outro lado. **Sua nave deve manter-se sempre intacta**.



COMPONENTES

O componente inicial representa sua cabine de piloto. Tem 4 conectores universais, o que facilita as construções ao seu redor. O Armazém está cheio de outros componentes que você vai querer ter na sua nave.

Cabines...

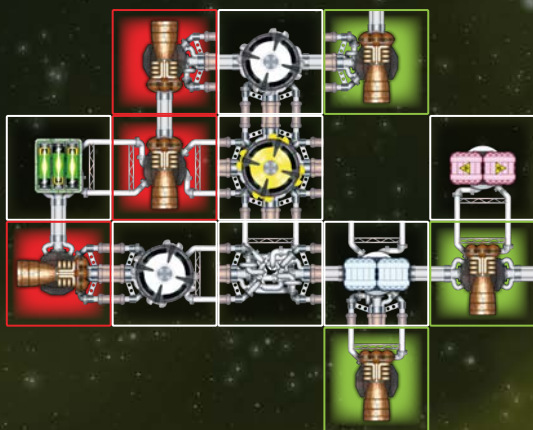


É possível acrescentar mais cabines a sua nave, o que permite que você tenha uma tripulação maior. Tripulações maiores são melhores, então você quer ter **o maior número possível de cabines**.

Turbinas...



As turbinas têm limitações especiais: o cano do escapamento deve ficar virado para **a traseira** da nave espacial (na direção do jogador) e não é permitido colocar **nenhum componente na casa atrás da turbina**. Isso significa que o cano do escapamento tem de ficar na direção de uma casa vazia, ou no limite da área de construção.

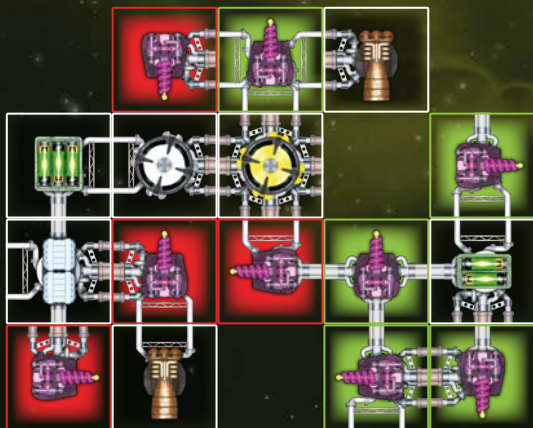


Naves com um número maior de turbinas são mais velozes, então você quer ter **o maior número possível de turbinas**.

Canhões...



Canhões podem apontar para qualquer direção, mas são mais eficazes quando apontam para a frente da nave (para longe do jogador). **Não é permitido colocar nenhum componente na casa em frente ao tambor do canhão**.



Muitos perigos o aguardam em sua jornada. Pode entrar em combate, ou precisar destruir meteoros. É por isso que você precisa do **maior número possível de canhões**, em especial aqueles que apontam para a frente.

Turbinas Duplas e Canhões...



O exterior da nave espacial limita a quantidade de turbinas e canhões que podem ser acrescentados, componentes de alta capacidade foram desenvolvidas para aumentar a velocidade e o poder de fogo além dos máximos convencionais.

Engenheiros foram fazendo mudanças progressivas na área de superfície para oferecer mais pontos de encaixe. Entretanto, a maioria das pesquisas nesta área foi suspensa depois que a Nave Estelar Möbius explodiu e implodiu ao mesmo tempo.

Turbinas e canhões duplos seguem as mesmas regras de encaixe que os simples. Têm o dobro de potência, pagando o preço de consumir muito mais energia. **Esses componentes não podem ser usados sem baterias**.

Baterias...



A energia para canhões e turbinas duplos é armazenada em baterias tamanho E. (O "E" é de "E-norme".)

Um componente de bateria terá 2 ou 3 E-células. Cada E-célula armazena energia suficiente para **ativar uma** turbina dupla, um canhão duplo, ou um escudo uma vez (ver abaixo). As baterias podem ficar em qualquer lugar da nave; não precisam estar ao lado do componente que a ativam.

Com a tecnologia de aniquilação de matéria, foi possível armazenar vastas quantidades de energia em uma bateria quase do tamanho de um bom charuto. Hoje, claro, a aniquilação de matéria é ilegal, graças aos esforços do lobby dos ativistas de direito da matéria (houve também um projeto de lei, derrotado por poucos votos na última sessão do legislativo, apoiado pelo lobby do clubes de cavaleiros, para banir o uso de comparações bobas com bons charutos).

Para tirar o maior proveito de sua nave, você precisará de canhões e turbinas duplos, o que quer dizer que vai querer **o maior número possível de baterias**.



Geradores de Escudo...

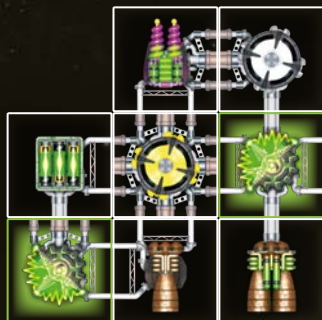


Escudos existem para a hora em que tudo dá errado. Podem bloquear tanto meteoros menores quanto impactos normais de canhões inimigos. Eles funcionam com bateria. Um gerador de escudo pode proteger a nave de dois lados: os que estiverem brilhando com uma cor verde na imagem. Funciona a partir de qualquer lugar na nave. O que importa é em que direção ele está apontado.

Agora, você provavelmente espera que digamos que você deva querer o maior número possível de geradores. Claro que

não. **Você só precisa de dois geradores de escudo**, desde que eles estejam orientados de modo a cobrir as quatro direções. Na verdade, se você for peitudo (ou suicida), pode voar sem um escudo sequer.

Um escudo cobre a frente e a esquerda. O outro cobre a traseira e a esquerda. A direita não tem proteção.



Compartimento de carga...



Compartimentos de carga vêm com 2 ou 3 contêineres. É possível colocá-los em qualquer lugar. Eles podem ser usados para guardar as mercadorias que você encontrar pelo caminho. Naturalmente, mercadorias transformam-se em lucros, que são a razão de ser dessa jornada, então você quer o **maior número possível de compartimentos de carga**.

Compartimento de carga especiais...



Materiais perigosos só podem ser transportados em contêineres reforçados, que são encontrados em compartimentos de carga especial (esses compartimentos só têm 1 ou 2 contêineres). Mercadorias comuns podem ser transportadas em compartimentos especiais ou normais, mas mercadorias perigosas só podem ser transportadas em compartimentos especiais.

Óbvio que existem milhares de histórias de terror para mostrar porque mercadorias perigosas não devem ser transportadas em contêineres normais.

Damos apenas o exemplo de James "Skip" Fairweather, que decidiu carregar várias toneladas de plutônio em caixotes de frutas usados. Na aterrissagem, perdeu os dois braços e uma perna para uma gangue de ambientalistas enfurecidos.

Mercadorias perigosas são as mais valiosas, então é importante ter **um monte de compartimentos de carga especial**.

Módulos Estruturais...



Módulos estruturais não parecem muito importantes porque não fazem nada. Entretanto, têm um monte de conectores, muitos deles universais. Módulos estruturais são capazes de fazer sua nave durar mais ao invés de voar em pedaços na primeira vez que é atingida por alguma coisa.

Partículas Estranhas de Propósito Desconhecido...



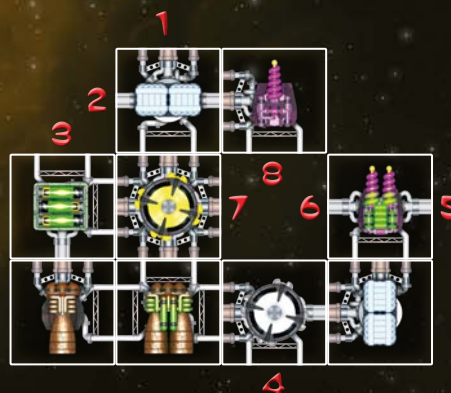
Não se preocupe com esses outros componentes agora. No seu primeiro voo, pode tratá-los exatamente do mesmo modo que trata os módulos estruturais.

A NAVE BEM CONSTRUÍDA

Acima de tudo, sua nave deve ser construída de acordo com as regras. Além disso, deve ser firme, cercada de canhões e turbinas, cheia de cabines, baterias e compartimentos, e completamente protegida por escudos.

Conectores Expostos...

Conectores que não estão ligados a outro componente, por exemplo, aqueles não adjacentes a outro componente, são considerados expostos.



Essa nave tem 8 conectores expostos

Conectores expostos são permitidos, porém, aumentam o risco de dano a sua nave e em alguns casos, podem fazê-la ficar lenta. As pontas dos canos expostos deformam-se no percurso, então a Sociedade S/A paga bônus a naves que chegam com um número de conectores expostos menor.

FINALIZANDO SUA NAVE

Quando estiver satisfeito com sua nave (ou não tiver mais bons locais para acrescentar novos componentes), você pode finalizá-la. Não é necessário colocar um componente em cada casa de seu tabuleiro de nave.



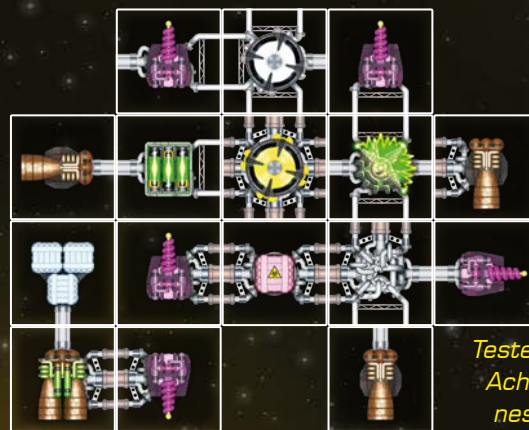
Para finalizar sua nave, simplesmente pegue a ficha com o número restante mais baixo. Se todos os outros terminarem antes, você ficará com a ficha de maior número, mas terá quanto tempo quiser para finalizar sua nave (no jogo completo, há limite de tempo, mas para sua primeira partida, presumimos que se alguém demorar demais, ele pode ser convencido a finalizar a nave de uma vez com um gentil golpe na cabeça, usando a tampa da caixa do jogo).

As fichas determinam a ordem em que as naves espaciais serão lançadas. Não é suficiente construir uma nave espacial perfeita com um monte de tudo e nenhum conector exposto. **Você quer ser o primeiro da fila.**

Mas, antes de pegar aquela ficha, cheque duas vezes para ter certeza que construiu a nave de acordo com as regras. Na sua primeira partida, podemos dar uma facilitada. Se você vir um erro, é só remover o componente para deixar de violar a regra, e continuar a jogar.

Entre os erros mais comuns incluem-se:

- Um conector simples adjacente a um duplo.
- Qualquer tipo de conector adjacente a um lado liso.
- Uma turbina que não aponta para a traseira.
- Um componente colocado atrás de uma turbina.
- Um componente colocado na frente do tambor do canhão.
- Um componente fora da área de construção indicada.
- Um componente ou peça da nave não conectado ao restante.



*Teste surpresa:
Ache 7 erros
nessa nave.*

**AGORA, NÃO CONTINUE LENDO.
VÁ CONSTRUIR SUA PRIMEIRA NAVE.**

PREPARANDO-SE PARA O LANÇAMENTO

FISCALIZAÇÃO SURPRESA

Confira as naves dos outros para ter certeza de que foram construídas de acordo com as regras. Qualquer participante encontrado violando uma regra de construção de naves deve entregar sua ficha numerada e consertar o erro. Redistribua as fichas numeradas entre aqueles com naves corretas para que os números mais altos sejam deixados para quem está reconstruindo sua nave.

BANCO

Agora você pode pegar as demais figuras, blocos, marcadores e dados e despejá-los em uma pilha na mesa. Esse é o banco. É desejável manter essas coisas acessíveis, mas fora do caminho.

O TABULEIRO DE VOO

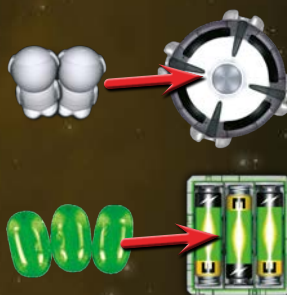


Remova os componentes restantes do centro da mesa e coloque o tabuleiro de voo. No centro do tabuleiro de voo existe uma lista de preços e um resumo descritivo das regras para a Rodada 1.

Ao redor desses quadros de informação existe um círculo de formas triangulares. São estes espaços no tabuleiro de jogo que indicarão a posição relativa das naves. Cada espaço representa um dia de voo.

Pegue os dois marcadores de nave espacial da sua cor. Coloque um na sua frente e outro no tabuleiro de voo. O resumo das regras retrata a separação inicial entre as naves espaciais: o jogador com a ficha número 1 põe sua nave no espaço inicial indicado e o jogador com a ficha número 2 põe sua nave 2 espaços atrás da primeira (isto é, com um espaço no meio, como mostrado no diagrama do tabuleiro de jogo). Os outros jogadores vão depois dos dois primeiros, mantendo a mesma distância. Você pode deixar as fichas numeradas de lado agora. As figuras no tabuleiro de voo representam a sequência de lançamentos, que pode mudar ao longo da partida. O jogador na frente será chamado de líder.

PREPARANDO SUA NAVE



Em cada cabine, coloque 2 figuras cinzas. Esses são humanos em trajes espaciais cinza (os de cores diferentes são alienígenas, mas você não tem que se preocupar com eles agora).

Em cada componente de bateria, coloque 2 ou 3 marcadores verdes (a depender de quantas E-células estão retratadas).

CARTAS DE AVENTURA



As cartas de aventura representam perigos e oportunidades variadas que você pode vir a encontrar em sua jornada.

Do maço marcado "1", pegue as oito cartas assinaladas com um asterisco no canto inferior esquerdo. Embaralhe essas oito cartas e coloque-as próximo do tabuleiro de voo.

CRÉDITOS CÓSMICOS



E agora, a melhor parte: pegue os créditos cósmicos e coloque-os em pilhas arrumadinhas próximo do banco. Em sua jornada, você pode olhar para elas de vez em quando e fazer uma previsão exata de quanto dinheiro vai ganhar.

Muito mais importante que dinheiro, claro, é a emoção da aventura. E a fama. E a glória. E a honra... Ah, quem é que nós estamos enganando? Com dinheiro suficiente, você pode comprar aventura, fama, glória e honra e ainda sobrar o bastante para jantar em um restaurante fino.

Quando recebe créditos cósmicos, você os põe na sua frente, de face para baixo, para manter seu saldo secreto.

O VOO

O voo de teste mostra quem construiu a melhor nave. Consiste de 8 cartas de aventura (no jogo completo, as cartas são escolhidas aleatoriamente, mas para seu primeiro voo, usamos as 8 com asterisco para ter certeza de que você vai se deparar com todo tipo de evento). As cartas de aventura têm efeitos variados.

O QUE PODE ACONTECER COM VOCÊ

Impactos contra Sua Nave...

Um quadro no canto do tabuleiro de jogo retrata os possíveis perigos que sua nave pode vir a enfrentar. Cada ameaça vem de uma certa direção em uma fileira ou coluna específica. Isso será explicado com mais detalhes depois, mas aqui vai um resumo:



Você pode proteger sua nave de **meteoros pequenos** construindo-a bem (eles apenas ricocheteiam, a menos que encontrem um conector exposto) ou usando um escudo (que lhe custará 1 marcador de bateria).



Você pode proteger sua nave de **meteoros grandes** disparando contra eles com um canhão.



Você pode proteger sua nave de tiros de **canhão leve** com um escudo (que lhe custará 1 marcador de bateria).



Nada protege sua nave de um **canhão pesado**.

Se sua nave for atingida (porque você não consegue ou não a quer proteger) o componente que foi atingido deve ser removido. Isso pode fazer com que outros componentes fiquem sem ligação. Remova-os também. Se sua nave se quebrar em dois pedaços, você decide qual pedaço vai pilotar até seu destino e qual será descartado.

MAX -5

Componentes perdidos são **colocados em sua pilha de descarte**, do lado direito do seu tabuleiro de nave. Quando você chegar a seu destino, 1 crédito cósmico será

confiscado para cada componente perdido. Quaisquer elementos de jogo (tripulação, marcadores de bateria, mercadorias) que se tornarem componentes perdidos serão devolvidos ao banco.

Não se preocupe com aqueles membros da tripulação que estavam nas cabines que voaram pelos ares.

Em caso de perda de pressão na cabine, casulos de transporte cairão de compartimentos no teto e os manterão em segurança até eles serem resgatados. Eles têm sorte, de verdade. Pense nos milhares de anos de juros que terão acumulado em suas contas bancárias quando alguém os encontrar.

Ganhar e Perder Dias de Voo...



Algumas cartas têm um número no seu canto inferior direito. Ele diz quantos dias você perderá se usar a carta. Toda vez que perder dias de voo, voluntariamente ou não, mova seu marcador para trás aquela quantidade de **espaços vazios**.



Se Azul perder 3 dias de voo, vai acabar no espaço logo em frente ao Vermelho.

Do mesmo modo, quando ganhar dias de voo, mova seu marcador aquela quantidade de **espaços vazios** para a frente. Nunca pode haver dois marcadores no mesmo espaço.

Obtendo Mercadorias...



Quando uma carta possibilitar que você carregue mercadorias na sua nave, pegue os blocos coloridos indicados no banco e coloque-os nos seus contêineres de carga (cada compartimento de carga tem de 1 a 3 contêineres). Cada contêiner pode acomodar apenas 1 bloco. Excesso de mercadorias tem que ser despejado no espaço (devolvido ao banco). A lista de preços vai lhe ajudar a decidir o que manter e o que jogar fora.



Os blocos vermelhos são os mais valiosos, mas são materiais perigosos e devem ser mantidos nos contêineres reforçados encontrados em compartimentos de carga especial. Caso você não tenha contêineres reforçados em número suficiente, terá de descartar os blocos vermelhos em excesso.



Enquanto tiver espaço, você deve pegar tudo que conseguir – mesmo que tiver que por mercadoria barata em compartimentos de carga especial. Quando carregar novas mercadorias, **você sempre pode reorganizar, ou descartar quanta carga quiser**.

Despejar mercadorias no espaço é uma violação das leis anti-lixo, punível com multas e prisão. Em nenhuma circunstância você deve dizer às autoridades que fomos nós que recomendamos que você fizesse isso.

Perda de Mercadoria ou de Tripulação.



Se uma carta determinar a entrega de mercadorias, você deve devolver a mercadoria **mais valiosa** para o banco. Caso você não tenha mercadoria suficiente para cobrir a perda indicada, terá de abrir mão de marcadores verdes de bateria para compensar a diferença. Depois que você fique sem mercadorias e sem marcadores de bateria, não poderão tirar mais nada de você.



Se uma carta determinar o abandono da tripulação, você devolve aquele número de figuras ao banco. Caso não tenha figuras suficientes, simplesmente dê tudo que tiver (no jogo completo, não ter tripulação suficiente para cumprir a determinação da carta acarretaria um problema maior).

PARÂMETROS DE SUA NAVE

Às vezes você tem de contar a força de suas turbinas ou seus canhões.

Turbinas duplas e canhões duplos precisam de energia. Toda vez que tiver que calcular a força de suas turbinas ou de seus canhões, você terá de decidir quais turbinas ou canhões duplos você proverá de energia, usando baterias.

Força da Turbina...



Cada turbina simples conta como 1.

Cada turbina dupla na qual você usa um marcador verde de bateria conta como 2.

Força do Canhão...



Cada canhão simples apontando para a frente conta como 1.

Cada canhão duplo apontando para a frente em que você usa um marcador verde de bateria conta como 2.

Cada canhão apontando para o lado ou para a traseira conta como apenas metade do valor (1/2 para um canhão simples ou 1 para um canhão duplo em que você usa um marcador verde de bateria).

CARTAS DE AVENTURA

O líder (inicialmente, o jogador com a ficha número 1) vira para cima a face da primeira carta de aventura. Resolve essa carta como descrito abaixo, ou nas páginas seguintes (cada aventura surgirá uma vez, então você pode ler sobre elas uma de cada vez, à medida que são viradas). A seguir, o líder (que pode ser um jogador diferente se houve troca de ordem na aventura) vira a próxima carta, e assim por diante, até que todas as oito aventuras tenham ocorrido.

ESPAÇO SIDERAL



Espaço Sideral é igual a uma faixa da direita, lenta e imensa.

O líder anuncia a força de suas turbinas (ver Parâmetros de Sua Nave acima). O líder deve decidir se gasta ou não marcadores de bateria em qualquer turbinas duplas. Então o líder move seu marcador para a frente, a um número de espaços igual à força das turbinas.

Em sequência, cada jogador decide quais turbinas prover de energia, anuncia força, e move sua nave para a frente aquela quantidade de **espaços vazios**. Quando um jogador alcança outro, ele passa a frente pois espaços ocupados não são contados (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo).

PLANETAS



Uma carta Planetas tem de 2 a 4 fileiras de mercadorias representando planetas onde você pode aterrissar para adquirir mercadorias. Aterrissar em um planeta vai lhe custar uma quantidade de dias de voo igual ao número indicado no canto inferior direito da carta. Caso aterrisse, coloque seu marcador (aquele extra, que está a sua frente) no planeta escolhido. **Só é permitido um marcador de jogador por fileira.**

O líder escolhe primeiro, seguido pelos outros jogadores, em ordem. Nenhum jogador é obrigado a aterrissar. Na verdade, se houver poucos planetas, os jogadores na liderança podem ocupar todos eles, impedindo os demais de fazê-lo.

Os jogadores que escolhem aterrissar, carregam a mercadoria indicada nas suas naves. Mercadorias podem ser **reorganizadas ou descartadas** nesse momento (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Obter Mercadorias). É legítimo aterrissar apenas para tirar a oportunidade de outros jogadores, mesmo se você não puder pegar nenhuma mercadoria (mas tenha certeza de que vale a perda de dias de voo).

Você está pagando pelas mercadorias, não roubando, mas é difícil ver a diferença. Seu custo é uma fração insignificante de um crédito. Os nativos estão dispostos a aceitar quaisquer artefatos civilizados na troca – contas de vidro, bebidas gaseificadas, um chip de vídeo com o último capítulo de sua novela preferida.

Quando todos tiverem decidido se vão pousar, aqueles que aterrissaram recuam seus marcadores a quantidade de espaços vazios indicada começando com o jogador que está por último. (Ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo.)



NAVE ABANDONADA



Se encontrar uma nave abandonada, você se deu bem! Existe algum tipo de protocolo para informar sobre essas coisas, mas que se lasque. Certamente uma parte da sua tripulação já se cansou de você a essa altura e está economizando para ter uma nave própria. Conserte a nave abandonada e venda para eles por um valor justo.

Apenas um jogador pode usar essa oportunidade. **O líder decide primeiro.** Ele ou ela pôde devolver **o número especificado de figuras de tripulação** ao banco e pegar o número indicado de créditos cósmicos. Isso também custa um certo número de dias de voo (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo).

Caso o líder escolha não tirar vantagem dessa oportunidade, ela recai sobre o próximo jogador da fila, e assim por diante. Assim que alguém decidir consertar a nave espacial, os outros jogadores perdem a chance.

Às vezes você vai encontrar uma nave e sentir-se tentado a ficar com ela. Não seja ganancioso. Deixe que a tripulação fique com ela. É provável que exista um bom motivo para essa nave ter sido abandonada.



ESTAÇÃO ABANDONADA



Ao fugir do desastre trágico que ocorreu a essa estação espacial, os habitantes provavelmente deixaram para trás algo de valor. Porém, vai ser preciso uma tripulação grande para vasculhar a estação. Para usar essa oportunidade, você deve ter a bordo no mínimo um número de tripulantes igual ao exigido pela carta.

Apenas um jogador pode usar essa oportunidade. **O líder decide primeiro.** Se o líder tiver tripulação suficiente, ele ou ela pode atracar e começar os trabalhos. Se o líder não quiser ou não puder, a oportunidade passa para o próximo da fila, e assim por diante. Assim que um decide atracar, os outros perdem a chance.

Quando você atracar em uma estação espacial, pegue a mercadoria indicada e coloque-a na sua nave (você pode reorganizar ou descartar mercadorias. Ver O Que Pode Acontecer Com Você – Obter Mercadorias). Mova seu marcador para trás, a quantidade indicada de espaços vazios (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo).

Tenha em mente que em uma estação abandonada **você não perde tripulação** (o símbolo de tripulação não tem um sinal de subtração, como em uma nave abandonada).

CHUVA DE METEOROS



Uma chuva de meteoros pode estragar a pintura da sua nave. Essa carta retrata vários meteoros pequenos e/ou grandes e de quais direções eles vêm. Lida-se com um meteoro de cada vez. Eles afetam todos os jogadores simultaneamente.

Para cada meteoro, **o líder** joga dois dados. O resultado dos dados determina qual fileira

ou coluna o meteoro pode atingir (fileiras para meteoros com setas para direita ou esquerda, colunas para meteoros com setas para cima ou para baixo). O número da fileira e da coluna são dados presentes na borda do seu tabuleiro de nave. Cada jogador precisa checar para ver qual componente é ameaçado pelo meteoro. Dependendo do resultado dos dados, sua nave pode não ser atingida em nenhum ponto. Mas se for, proceda da seguinte forma:



Um **meteoro pequeno** vai ricochetear em uma nave bem construída. Só é problema se atingir um conector exposto (canos apontando na direção de que o meteoro vem). Nesse caso, você ainda pode evitar danos caso ative um escudo, se tiver um **que proteja aquele lado**. Tem de pagar **1 marcador verde de bateria** para fazer isso. Caso você não consiga ou não queira evitar o impacto, o componente que o meteoro atinge é retirado da sua nave (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Impactos A Sua Nave).



Um **meteoro grande** é, obviamente, ainda mais perigoso. Danificará até mesmo uma nave bem construída e os escudos não conseguem detê-lo. **Sua única esperança é destruí-lo.** Você só pode atirar se tiver um canhão apontado para ele **na mesma coluna**. Se for um canhão duplo, você terá de pagar 1 marcador de bateria verde para usá-lo. Meteoros grandes costumam vir na direção frontal, e é por isso que recomendamos que você tenha uma atenção especial em ter canhões apontando para a frente.

Caso você não atire em um meteoro grande, o componente atingido é retirado da sua nave (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Impactos A Sua Nave).

INIMIGOS (CONTRABANDISTAS, ESCRAVAGISTAS, PIRATAS)



Inimigos representam ameaça a todos, mas atacam as naves dos jogadores em ordem. Primeiro, atacam o líder. Se vencerem, atacam o próximo jogador da fila, e assim por diante, até terem atacado a todos ou até que alguém os derrote.

Essas cartas estão divididas em duas partes. Na parte de cima, mais escura, é mostrado o que acontece se você perder (se você perder para contrabandistas, terá de entregar 2 mercadorias – as mais valiosas). Na parte de baixo, mais clara, é mostrado o que ganha se vencer (se derrotar contrabandistas, você recebe as mercadorias indicadas).

A força do inimigo é dada pelo número ao lado do símbolo de canhão (esses contrabandistas têm força 4).

O líder conta a força de sua nave (pagando por quaisquer canhões duplos que venham a ser usados). Se essa força é maior que a do inimigo, o jogador vence e faz jus à recompensa. Isso custa um certo número de dias de voo especificado no canto inferior (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Per-

der Dias de Voo). Caso o jogador vença, os inimigos vão embora e os demais jogadores não são atacados.

Caso o jogador perca (tenha força menor que a do inimigo), ele ou ela paga a penalidade especificada na metade superior da carta.

No caso de empate (quando o jogador tem força igual ao do inimigo), nada acontece ao jogador. Nesses últimos dois casos, o inimigo não derrotado segue para atacar o próximo jogador da fila, de acordo com as mesmas regras.



Vermelho é o líder. Ele poderia ter força igual a 5 (2 de canhões leves, 2 do canhão duplo apontando para a frente, 1 do canhão duplo apontando para o lado) mas custaria 2 marcadores de bateria e ele só tem 1. Ele decide usá-lo, dando-lhe força igual a 4, que se equipara a dos contrabandistas. O resultado é um empate, e nada acontece a Vermelho.



Verde é a próxima na fila. Ao pagar 2 marcadores de bateria, sua força fica igual a 4½. É o suficiente para derrotar os contrabandistas e pegar 2 de suas mercadorias (ela descarta o bloco azul pois ele não se encaixa em sua nave). Ela também recua a nave 1 espaço vazio.



Azul deu sorte de ser o último. Ele não consegue reunir força maior que 3, então se ninguém na sua frente derrotasse os contrabandistas, ele teria perdido suas mercadorias.

ZONA DE COMBATE



A verdadeira prova de fogo para qualquer nave espacial é voar no meio de uma zona de combate. A carta Zona de Combate tem 3 linhas que são avaliadas em sequência. Cada linha tem um critério e uma penalidade para o jogador mais fraco na área (se vários jogadores empatarem como mais fraco, aquele que estiver mais à frente paga a penalidade).

As únicas zonas de combate restantes estão nas regiões bárbaras da Periferia. Atividades de Guerra que firmam criaturas ou máquinas racionais foram banidas pela Nova Nova Nova Convenção de Genebra, então guerrear perdeu muito da sua força. E na realidade, sempre foi mais eficaz encher a economia do inimigo com mercadorias baratas do que encher o céu com naves de guerra.

Primeiro, o jogador com o menor número de figuras de tripulação perde 3 dias de voo (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo).

A seguir, o jogador com turbinas mais fracas (ver Parâmetros da Sua Nave – Força da Turbina) perde dois membros da tripulação. Os jogadores somam a força das turbinas em ordem, a começar pelo líder, decidindo gastar ou não marcadores de bateria em turbinas duplas.



Amarelo tem força de turbina 3. Não tem turbinas duplas, então não precisa tomar decisão nenhuma.



Verde pode ter força de turbina 1, 3 ou 5, dependendo de ela gastar 0, 1 ou 2 marcadores de bateria.

Amarelo está na frente, então se houver empate de força, Amarelo terá que pagar a penalidade e a jogadora verde, não. Verde só precisará gastar 1 marcador de bateria.

Por fim, o jogador com canhões mais fracos (ver Parâmetros da Sua Nave – Força do Canhão) é ameaçado por tiros de canhão leve e de canhão pesado, em sua traseira. Novamente, os jogadores decidem a ordem, a começar pelo líder, por quais canhões duplos pagarão.

Impactos de tiros de canhão funcionam como impactos de meteoros (ver Chuva de Meteoros) com a diferença de que são mais difíceis de defender. Cada impacto tem uma direção. O jogador rola dois dados para determinar de qual coluna ou fileira o impacto vem, determinando desse modo se algum componente da nave está em perigo.

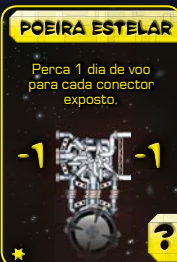


A **única** maneira de se defender de canhão leve é com um **escudo que proteja contra impactos daquela direção**. Ele pode ser ativado ao custo de **1 marcador de bateria verde**. Do contrário, o componente é destruído (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Impactos A Sua Nave).



Não há forma de se defender de canhão pesado. Sua única esperança contra ele é ter um resultado nos dados tão alto ou tão baixo que o canhão erre completamente sua nave. Do contrário, o componente que ele atinge é destruído (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Impactos A Sua Nave).

EVENTO ESPECIAL: POEIRA ESTELAR



Cartas amarelas são eventos especiais. Seus efeitos estão descritos na carta. O evento Poeira Estelar diz que cada jogador perde 1 dia de voo para cada conector exposto (cada conector exposto é contado apenas uma vez, seja simples, duplo ou universal). A começar pelo **último jogador**, cada um dos participantes conta seus conectores expostos e recua seu marcador a mesma quantidade de **espaços vazios** (ver O Que Pode Acontecer Com Você – Ganhar e Perder Dias de Voo).

FIM DA JORNADA

Sua viagem acaba assim que se resolve a última das oito cartas de aventura.

RECOMPENSAS E PENALIDADES

A informação no centro do tabuleiro de voo descreve as recompensas e penalidades que você recebe no final do seu voo. Você deve resolvê-las na ordem da esquerda para direita: primeiro bônus, depois venda de mercadorias, e por último, penalidades.



Bônus..

O quadro de regras no centro do tabuleiro de jogo descreve os bônus disponíveis para a Rodada 1.

4-3-2-1

Os números separados por traços dizem quantos créditos se recebe com base na ordem em que se aterrissa no destino. Então, após a resolução da última carta de aventura, o líder recebe 4 créditos cósmicos, o segundo lugar recebe 3, e assim por diante.

[+2]

O número entre colchetes dá bônus ao jogador que aterrissa com a nave em melhor estado. Contem o número de conectores expostos nas suas naves (cada conector exposto é contado só uma vez, seja ele simples, duplo ou universal). Quem tiver o menor número ganha o bônus indicado (se houver empate, todos os jogadores empatados recebem o bônus).



Mercadorias..

Devolvam todas as suas mercadorias para o banco, e peguem o número de créditos cósmicos indicado pela lista de preços.



Perdas..

Agora vocês precisam entregar os componentes da sua nave para a Sociedade S/A. **Para cada componente perdido ao longo do caminho, você perde 1 crédito cósmico** (quando componentes são perdidos, eles são colocados na pilha de descarte do tabuleiro de nave espacial, então é fácil não perder a conta de quantos você perdeu).

Felizmente, o Departamento de Veículos Estelares exige que toda nave espacial tenha seguro, por isso existe um limite para sua perda. Esse máximo é indicado na área de descarte do seu tabuleiro de nave (para naves de Classe I, o limite é de 5 créditos cósmicos). **Mesmo que você perca mais componentes que isso, você só precisa pagar essa quantidade de créditos cósmicos.** A Companhia Pangalática de Seguros pagará a diferença à Soc. S/A assim que conseguirem um regulador de sinistro dos confins da Galáxia.

Mas, **se você perder mais que o dobro desse número de componentes ...** bom, você ainda paga apenas o máximo. Mas a Sociedade S/A vai demitir o cara que o contratou para esse trabalho. Cabe a você descobrir como aliviar sua consciência culpada.

MAX -5

É bem sabido que a matéria deforma o espaço.

O que é menos conhecido é que documentos deformam a verdade. Uma apólice da Pangalática Seguros, que leva em conta fatores como dilatação do tempo, a contração Fitzgerald e o efeito Doppler, é o equivalente jurídico de um buraco negro: o dinheiro de todos é engolido, e nenhum centavo sai mais de lá.

O FIM DA RODADA (RONDA)

Parabéns por completar seu primeiro voo. Devolva todos os marcadores, blocos e figuras ao banco. Pegue todos os componentes de sua nave espacial **exceto sua cabine de piloto** e coloque-os de volta na pilha do Armazém no meio da mesa. As cartas de aventura podem ser colocadas na caixa: nas próximas rodadas, você usará cartas diferentes.

Fique com seus créditos cósmicos. Deve arrumá-los em uma pilha organizada de face para baixo, a sua frente, de forma que ninguém mais possa vê-los (os outros jogadores deveriam tentar ganhar o próprio dinheiro, não olhar cobiçosamente para o seu).

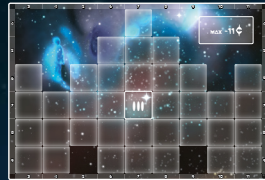
Agora você pode ler as regras completas e, jogar as Rodadas 2 e 3, ou começar uma nova partida, do início.

REGRAS COMPLETAS

O texto a seguir supõe que você já fez seu primeiro voo. Essa seção dá apenas as regras adicionais que são usadas na partida completa. Use essas regras para as Rodadas 2 e 3 da sua primeira partida. Nos jogos posteriores, você usa essas regras na Rodada 1 também.

MONTAGEM

Em cada rodada, use os tabuleiros de nave com o número correspondente (na Rodada 3, use o tabuleiro III, não IIIa).



As exigências de formato para naves de classes I, II e III foram estabelecidas pelo Tratado de Aldebaran que pôs fim a um conflito de várias décadas entre o Sindicato de Engenheiros Trans-Galácticos e a Associação de Escritores de Ficção Científica.



Antes de começar a construir suas naves, pegue seu tabuleiro de voo e coloque-o perto do Armazém. Se esse é o início da Rodada 2 ou da Rodada 3, encontre a carta de regras apropriada e posicione-a no tabuleiro em cima das regras da Rodada 1.

CARTAS DE AVENTURA

No jogo completo, você pode tirar vantagem da divisão de previsões da Sociedade S/A e olhar as cartas de aventura enquanto monta sua nave.

Antes de todo mundo começar a escolher componentes, faça três pilhas de cartas de aventura, escolhidas aleatoriamente, e coloque-as nas casas indicadas no tabuleiro de voo. Cada pilha deve conter as cartas retratadas no canto inferior esquerdo da carta de regras. Cada pilha contém 2 cartas do maço correspondente à rodada atual e 1 carta de cada maço de números mais baixos.



Olhar Cartas...

Se você adicionou ao menos um componente a sua nave, pode dar um tempo na construção e pegar qualquer uma das três pilhas para examinar as cartas. Quando devolvê-las, pode retomar a construção ou examinar outra pilha. Você pode examinar uma pilha durante quanto tempo quiser, e pode pegar uma de cada vez, quantas vezes quiser. Certifique-se de devolver cada pilha ao lugar de origem para que fique mais fácil para todos saberem qual pilhas eles já viram.

Óbvio, olhar as cartas leva tempo que poderia ser usado para escolher componentes, mas a informação sobre o que você pode encontrar naquela parte da Galáxia pode ser muito útil (por exemplo, se vir um monte de planetas, pode querer mais compartimentos de carga).

Preparação das Cartas de Aventura

Quando todos terminarem de construir, você acrescenta uma pilha de cartas que ninguém viu. Faça uma quarta pilha de cartas, da mesma maneira que fez as outras três. Coloque as quatro pilhas juntas e embaralhe meticulosamente. Se o número da carta de cima não coincidir com o da rodada, continue a embaralhar até isso acontecer (esse não será um problema da Rodada 1, é claro).

É teoricamente possível prever tudo que pode acontecer com você, mas é proibido pelo regulamento de "Preservação do Suspense nos Voos Espaciais" do Departamento de Antiperfeccionismo.

Na Rodada 1, você terá três pilhas de duas cartas. Quando você junta a quarta pilha, terá 8 cartas, assim como no teste de voo. Em rodadas posteriores, terá mais cartas pois são voos mais longos.

A AMPULHETA

Dizer "Já!..."



Na Rodada 1, o jogador mais ousado diz "Já!". Nas Rodadas 2 e 3, esse papel recai sobre o jogador que aterrissou primeiro na rodada anterior. Além de dizer "Já!", esse jogador deve virar a ampulheta e colocá-la no círculo do tabuleiro de voo que corresponde ao número da rodada.

Virar a Ampulheta...

A ampulheta mede quanto tempo resta para construir naves. Quando o tempo acaba, qualquer jogador pode virar a ampulheta e colocá-la no círculo seguinte (em ordem decrescente). Geralmente, isso é feito por alguém que está adiantado e não quer dar aos outros a chance de alcançá-lo.

A Última Virada



Quando acabar o tempo da ampulheta e ela estiver no círculo número 1, pode-se virá-la uma última vez e colocá-la no círculo marcado "Start (Início)". Porém, somente um jogador que já tenha terminado a construção e pegado uma ficha numerada pode fazer isso.

A última virada mede quanto tempo os demais jogadores têm para completar suas naves. Quando esse tempo acabar, ninguém pode acrescentar nenhum outro componente. Todos param de construir e pegam uma ficha numerada (a ficha restante de menor número fica com quem conseguir pegá-la primeiro).

Na Rodada 1 de uma partida completa, a situação é a seguinte: o jogador mais ousado coloca a ampulheta no círculo 1 ao mesmo tempo em que grita "Já!". O primeiro a terminar de construir pega a ficha número 1. A essa altura, a ampulheta provavelmente já se esvaziou, então o jogador a vira e coloca no círculo marcado "Start (Início)", começando para os jogadores uma contagem regressiva (se ainda tiver areia, o jogador tem que esperar até que ela acabe antes de mudar a ampulheta de lugar).

Na Rodada 2, a ampulheta começa no círculo 2. Quando acaba o tempo, qualquer um pode virá-la e colocá-la no círculo 1. Você não pode movê-la do círculo 2 diretamente para o círculo "Start (Início)", mesmo que tenha terminado de construir a nave e pegou uma ficha numerada. Tem que deixar o tempo passar no círculo 1 primeiro.

RESERVA DE COMPONENTES



Enquanto constrói, você pode ter **até dois componentes reservados**. Eles ficam no canto superior direito do seu tabuleiro de nave (isto é, sua pilha de descarte).

Ninguém pode tirá-los de você, **mas você não pode devolvê-los** para o Armazém. A única coisa que pode fazer é acrescentá-los a sua nave. Quando acrescenta um deles, tem espaço para a reserva de um novo componente, mas nunca pode ter mais de dois ao mesmo tempo. Se você reserva um componente e não consegue acrescentá-lo a sua nave, deixe-o na sua pilha de descarte. **Ele conta contra você no final da sua viagem**, como um componente perdido ao longo do caminho.

Ninguém se importa se os componentes ainda estão lá no centro de lançamento, nem que essa sucata vale muito menos que a penalidade que a Soc. S/A lhe cobra se você perdê-la. Contrato é contrato.

ALIENÍGENAS

Componentes de Suporte à Vida



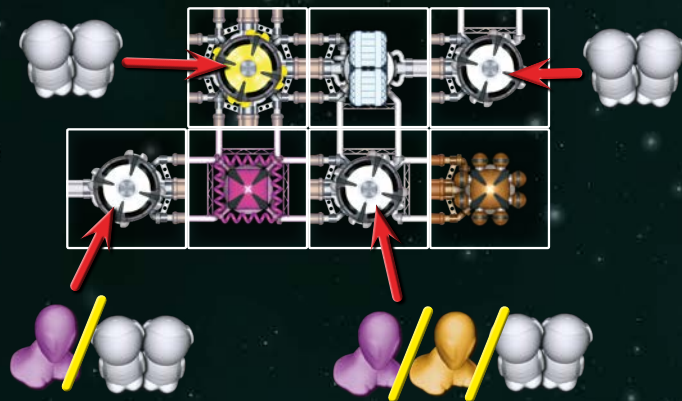
E o que são esses componentes engraçados que nos recusamos a explicar antes? Os componentes laranjas e roxos são sistemas de suporte à vida alienígena.

Para que o sistema de suporte à vida faça algum efeito, ele deve estar anexado a uma cabine. Ele torna a cabine habitável para alienígenas da cor correspondente (mas você não pode pôr um alienígena no seu componente inicial, a cabine do piloto.). Humanos, em trajes espaciais cinza, não precisam de componentes especiais de suporte à vida, e podem ficar em qualquer cabine.

Disposição da Tripulação

As figuras de tripulação são dispostas de acordo com as seguintes regras:

- A cabine do piloto recebe **2 humanos** (nenhum deles é "você". Mas serão seus companheiros próximos durante uma longa viagem, então depois de um tempo é possível que comece a pensar que eles são você).
- Uma cabine não anexa a um sistema de suporte à vida recebe **2 humanos**.
- Uma cabine anexa a um sistema de suporte à vida recebe **2 humanos** ou **1 alienígena da cor correspondente**.
- Uma cabine anexa a um sistema de suporte à vida de cada cor recebe **2 humanos** ou **1 alienígena roxo** ou **1 alienígena laranja**.
- Sua nave **não pode ter mais de 1 alienígena de cada cor**.



Possibilidades para disposição da tripulação.

Os jogadores decidem como dispor sua tripulação um de cada vez, começando pelo jogador com a ficha 1.



Habilidades Alienígenas...

Alienígenas são membros da tripulação e contam como tal em uma Zona de Combate ou em uma Estação Abandonada. Você pode mandá-los embora em uma Nave Abandonada ou deixá-los com os Escravagistas.

A desvantagem de colocar um alienígena a bordo é que ele ocupa o espaço de dois humanos. Mas, é claro, existem algumas vantagens.



Alienígenas roxos são uma espécie guerreira. Se você tiver um alienígena roxo, ganha **+2 de força do canhão** (se sua força do canhão sem o alienígena é 0, você não recebe esse bônus. Ele não vai lutar uma batalha espacial com os dentes).



Alienígenas laranja são bons mecânicos. Se você tiver um alienígena laranja, ganha **+2 de força da turbina** (se sua força da turbina sem o alienígena é 0, você não recebe esse bônus. Ele não vai descer e empurrar).

Impactos nos Sistemas de Suporte À Vida...

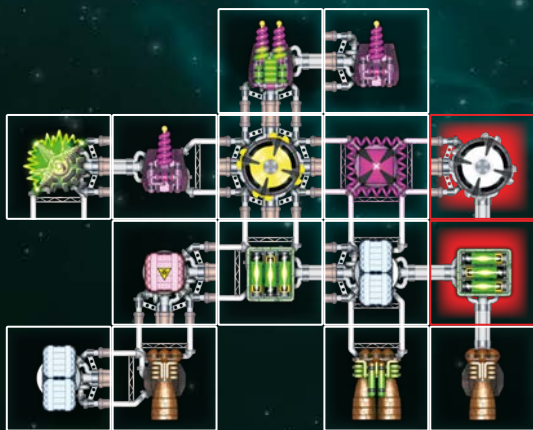
Caso sua nave perca um sistema de suporte à vida e isso deixe um alienígena em uma cabine que não pode mais mantê-lo, devolva o alienígena ao banco (ele parte em uma cápsula de fuga de emergência, é claro).

ERROS NA CONSTRUÇÃO DE NAVES

Se descobrir que adicionou uma peça ilegalmente, não há nada que possa fazer (a não ser que você só a tenha colocado naquela posição e não tenha pego uma nova). O problema será resolvido durante a fiscalização, antes do lançamento.

Fiscalização Surpresa...

A penalidade para uma nave ilegal é muito mais severa no jogo completo. Durante a fiscalização, certifique-se de que sua nave foi construída de acordo com as regras. Caso sua nave contenha violações, você tem que **retirar um ou mais componentes**, de forma que o resultado se adeque às regras. Isso não conta como construção extra (você mantém sua ficha numerada), mas não pode adicionar novos componentes. As peças retiradas são colocadas **na pilha de componentes perdidos ao longo do caminho**. Você ainda terá que pagar uma penalidade por eles quando chegar ao seu destino.



Essa nave tem um erro. Para consertá-la, o jogador deve retirar a cabine ou a bateria. Ele quer por um alienígena na cabine, então retira a bateria. Quando faz isso, também perde uma das turbinas. Ambos os componentes são postos na pilha de descarte de seu tabuleiro de nave.

Falhas Descobertas Durante o Voo...

Se alguém descobre alguma ilegalidade na nave durante o voo (qualquer momento depois de mostrar a carta de aventura), deve imediatamente corrigir o erro como descrito acima e pagar 1 crédito cósmico ao banco por violar as leis da física.

INIMIGOS AVANÇADOS

No jogo completo, você também encontrará Piratas e Escravagistas. Quando alguém os derrota, não recebe mercadorias; ganha frios e duros créditos cósmicos. Recue sua nave o número indicado de espaços vazios e pegue os créditos do banco. Se não quiser perder dias de voo, pode optar por não pegar os créditos (ou mercadorias, no caso de Contrabandistas) e manter sua nave onde está. De qualquer maneira, nenhum outro jogador pode receber a recompensa após a derrota do inimigo.



Se os Escravagistas vencerem, você é obrigado a entregar parte da sua tripulação. Você escolhe quais humanos ou alienígenas abandonar em troca de sua própria liberdade.



Se for derrotado pelos Piratas, sua nave leva um tiro (a carta indica o tamanho e a direção do canhão). Marque todos os jogadores que foram derrotados e então faça com que o primeiro deles jogue dois dados para determinar a fileira ou coluna de cada tiro. Esse resultado se aplica a todos os jogadores derrotados. **Canhões leves só podem ser detidos por um escudo** apontado na direção certa e ativado por uma bateria. **Canhões pesados não podem ser detidos** (ver Zona de Combate).

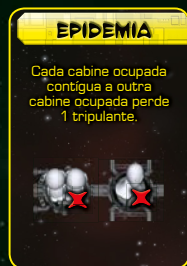
CHUVA DE METEOROS



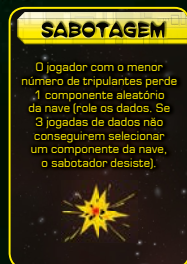
Em rodadas posteriores, os meteoros podem atacar sua nave da esquerda ou da direita. Meteoros grandes atacando a frente só podem ser destruídos por um canhão apontando para a coluna pela qual eles se aproximam, mas **meteoros grandes laterais** só podem ser destruídos por um canhão apontando para aquele lado na mesma fileira ou na fileira adjacente (a nave acelera ou desacelera só o necessário para atirar no meteoro). Essa regra não se aplica a meteoros pequenos, que são pequenos demais para serem atingidos por canhões.

A maioria das naves espaciais protege-se de meteoros com torres de artilharia com mira automática, mísseis teleguiados ou campos de desintegração. A sua é protegida por canhões feitos a partir de tuneladoras de esgoto.

EVENTOS ESPECIAIS



Uma Epidemia pode surgir na Rodada 2 ou 3. Essa carta de aventura faz você retirar 1 membro da tripulação (humano ou alienígena) de cada cabine ocupada adjacente a outra cabine ocupada. A coisa mais segura a se fazer é não construir duas cabines uma ao lado da outra na sua nave. Se você tem mesmo cabines juntas, pode tentar esvaziar uma delas antes que a epidemia ocorra (é muito útil saber se Epidemia está entre as cartas de aventura daquela rodada).



Sabotagem pode acontecer na Rodada 3. Essa carta de aventura explode um componente aleatório na nave de menor tripulação (se várias naves empatam no menor número de tripulantes, a que estiver na frente é sabotada). Para escolher o componente, o jogador afetado joga 2 dados para determinar a coluna e 2 dados para determinar a fileira. Se não houver componente nessas coordenadas, jogue mais uma vez, para novas coordenadas. Se não houver componente lá, jogue de novo. Se três pares de coordenadas forem obtidas sem atingir um componente, os sabotadores desistem e nada acontece.

Se os sabotadores explodirem um componente, ele é descartado como perdido no voo, assim como quaisquer outros que caíam como resultado dessa perda. Um impacto ao centro da nave pode ser devastador.

DESISTIR

Na partida completa, pode ser que você tenha de desistir antes de chegar a seu destino. Às vezes, você pode até decidir desistir. Felizmente, sempre há um armazém da Soc. S/A por perto.

Se você desistir:

- Retire seu marcador do tabuleiro de jogo. Você se torna espectador pelo resto da rodada e nenhuma das cartas pode te afetar.
- Você não recebe nenhum bônus pela ordem de chegada (pois você não chegou, óbvio). Durante a distribuição dos bônus para a nave com menos conectores expostos, a sua nave não entra na contagem.
- Você **pode** vender suas mercadorias, mas só pela **metade do preço**. Some o preço total de venda de todas as suas mercadorias e desconte metade do valor em créditos (arredonde para cima).

- Você tem que pagar a penalidade pelos componentes que perdeu pelo caminho (o que você não perdeu ainda pode ser devolvido a Soc. S/A sem penalidade, apenas pague pelo que estiver na sua pilha de descarte. Não se esqueça de que há um limite para o tamanho da sua penalidade).

Se você for o único remanescente depois de todos desistirem, pode continuar em frente e tentar passar pelas aventuras que restam sozinho. Nesse caso, ignore as aventuras Zona de Combate e Sabotagem (que penalizam o jogador com o menor número de turbinas, canhões ou tripulantes).

Perder Todos os Humanos...

Você tem que desistir caso uma carta de aventura te deixar **sem nenhum humano** a bordo (alienígenas não conseguem pilotar a nave sozinhos). Isso pôde acontecer porque a nave teve a sua última cabine ocupada atingida, por perder tripulantes após encontrar uma Zona de Combate ou Escravagistas, ou por mandar voluntariamente seu último tripulante para uma Nave Abandonada. Caso isso ocorra em uma Zona de Combate, você não pode retirar sua nave do circuito até que todos os efeitos da carta tenham sido resolvidos.

Espaço Sideral sem Turbinas...

Graças à inércia, sua nave pode terminar a jornada mesmo sem turbinas **desde que você não entre no Espaço Sideral**. Quando se defronta com uma carta Espaço Sideral, você tem que desistir se a força de sua turbina for zero (o que pode acontecer devido à falta de turbinas ou por ter apenas turbinas duplas e nenhuma bateria para ativá-las). Não se esqueça de que o alienígena laranja não acrescenta nada à força de sua turbina quando você começa do zero.

Levar Uma Volta...

Se o líder conseguir uma volta de vantagem (isto é, você ficar mais de uma volta completa para trás), você tem de desistir.

Decidir Desistir...

De vez em quando, pode ser melhor desistir e diminuir suas perdas. Você pode decidir desistir, mas tem de fazê-lo antes que a próxima carta de aventura seja mostrada (se resolver desistir depois de ver uma carta de aventura, você deve enfrentar aquela aventura inteira primeiro).



OS VENCEDORES

O jogo acaba após a Rodada 3, depois que todas as recompensas foram recebidas e todas as penalidades pagas. Some todos os seus créditos cósmicos. Se o número for igual ou maior que 1, você venceu!

Seu objetivo era ganhar dinheiro, e você conseguiu!
E daí que uns palhaços ganharam mais que você?

Claro que o jogador que tiver o maior número de créditos é um pouco mais vencedor que os outros.

VARIANTES

PARTIDA MAIS CURTA

No caso de jogadores experientes, uma partida completa leva geralmente em torno de uma hora. Se vocês quiserem uma partida mais curta, é possível jogar só uma ou duas rodadas. Só depende de vocês decidir se vão excluir as rodadas mais curtas ou as mais longas.

RODADA (RONDA) 3A

Jogadores experientes podem deixar a partida mais longa e desafiadora jogando uma rodada a mais. A rodada extra é jogada de acordo com as regras da Rodada 3, usando naves da Classe IIIa (você deve ter notado que esse tabuleiro não tem área de descarte. Você pode simplesmente deixar seus componentes descartados ao lado do seu tabuleiro. Não é possível fazer seguro dessas naves, então você tem que pagar cada componente que perder. Não há penalidade máxima).

Também é possível excluir a Rodada 3 e jogar direto a 3a.

MAIS PREVISÃO

Se você tem boa memória e gosta de planejar com antecedência, use as seguintes regras:

Não misture os três maços de cartas de aventura. Não mude a ordem das cartas quando as olhar durante a construção das naves. Não os embaralhe juntos depois que todos terminarem de construir. Invés disso, empilhe-os organizadamente um sobre o outro e coloque o quarto maço (com cartas que ninguém viu) por baixo. Agora você sabe o que vai acontecer e quando (exceto pelas últimas cartas).

TRABALHO DE EQUIPE

Depois de jogar várias partidas, você perceberá que ficou muito mais rápido em pegar fichas e construir sua nave. Isso pode ser um problema quando você for apresentar o jogo a novas pessoas. A areia da ampulheta vai acabar antes deles terminarem de construir, ou terão naves piores do que se estivessem jogando somente entre eles. Não é muito divertido voar pelo espaço numa nave pela metade. Trabalho de equipe pode ajudar a corrigir esse problema.

Essa variante é para partidas de quatro pessoas. O jogador mais experiente deve fazer dupla com o menos experiente, e os dois restantes formam outra equipe. Parceiros de dupla devem sentar um de frente para o outro. A partida é jogada de acordo com as regras habituais, com duas exceções:

1. Parceiros mantêm os créditos cósmicos juntos, em uma pilha só.
2. Depois de construir, você joga com a nave do seu parceiro.

O iniciante vai ver como é voar com uma nave bem construída e você pode nostalgicamente reviver seus primeiros voos espaciais, quando era uma grande proeza simplesmente conseguir chegar ao final. Seu parceiro vai melhorar mais rápido do que se estivesse sozinho. A vontade de construir uma boa nave para si pode ser uma motivação maior do que a luta para tentar ficar no nível de jogadores experientes, em uma partida padrão.

Trabalho de Equipe para Jogadores Experientes...

Trabalho de equipe pode ser divertido para jogadores experientes. Acrescenta novos elementos táticos, como decidir se é melhor tirar proveito de uma oportunidade para si mesmo ou deixá-la para seu parceiro.

É possível jogar simplesmente como descrito acima, ou usar a seguinte regra de construção compartilhada de naves: quando mudar a ampulheta de um círculo numerado para outro, o jogador, ao mesmo tempo, grita "trocar". Cada jogador deve mover-se para o lado oposto da mesa e continuar a construção da nave de seu parceiro ou parceira. Não há troca quando a ampulheta é mudada do círculo 1 para o círculo "Start (Início)", então não há troca durante a construção na Rodada 1. Você trocará uma vez na Rodada 2 e duas vezes na Rodada 3. Depois de construir, você troca de lugar mais uma vez para voar com a nave do seu parceiro, como faz no trabalho de equipe padrão (então ainda se exercita mesmo na Rodada 1).

Você precisa achar rapidamente a direção e descobrir no que seu parceiro estava trabalhando e o que a nave precisa para ficar completa. A nave resultante será verdadeiramente um esforço de equipe.

PERGUNTAS FREQUENTES

E se eu não tiver créditos suficientes para pagar minha penalidade no fim de uma rodada?

Simplemente devolva todos os seus créditos para o banco. Você começará a próxima rodada (se houver) com saldo zero.

Sim, bem que dissemos que você ficaria endividado até o pescoço. Foi só para assustar. Na verdade, a ciência das falências avança mais rápido que a física subquântica. Devido ao número de formas de esconder dinheiro em contas no nome dos seus filhos, seus cônjuges e seus clones, não é possível que algum dia você possa ficar devendo.

E se eu for o primeiro a terminar, mas não quiser começar na frente?

Quando você termina de construir, pode pegar qualquer um dos números remanescentes. Se o primeiro jogador a concluir não pegar a ficha número 1, ela vai ficar lá para alguém pegar.

Posso decidir se uso uma turbina ou um canhão simples?

Não. Turbinas simples, canhões simples e bônus por alienígenas são sempre somados. Você só pode decidir sobre o uso de turbinas duplas ou canhões duplos (pagando 1 marcador de bateria, em caso positivo). (Da mesma maneira, você decide sobre o uso de escudos).

Posso atirar em um meteoro grande com um canhão no meio da minha nave?

Sim. Seu canhão deve estar na direção certa e estar na mesma coluna do meteoro (contra um meteoro vindo pela frente), na mesma fileira, ou em uma das duas fileiras adjacentes (contra um meteoro grande vindo das laterais). Obviamente, a casa na frente do tambor do canhão deve estar vazia; do contrário, é uma nave ilegal.

E se eu tiver conectores expostos dentro da minha nave?

Caso sua nave tenha um buraco no meio, os conectores adjacentes a ele ainda contam como conectores expostos.

Estão protegidos de meteoros, no entanto, porque o meteoro vai atingir o primeiro componente em uma dada coluna ou fileira.

Posso decidir qual bloco, figura ou marcador entregar?

Sim. Quando for forçado a descartar mercadorias, deve descartar primeiro as mais caras, mas na escolha entre duas da mesma cor, você decide. Quando for entregar tripulação, você decide se entrega alienígenas ou humanos e de quais cabines eles sairão. Do mesmo modo, você decide quais baterias usar. É recomendado esgotar primeiro as partes da nave que têm mais chance de serem perdidas.

Posso reorganizar mercadorias, tripulação e baterias a qualquer momento?

Não. A única coisa que você pode reorganizar são mercadorias, e apenas quando obtiver novas.

E se acabarem as mercadorias do banco?

Se o banco não tiver as mercadorias do tipo que você devia embarcar, azar. Você não as recebe. Em planetas, jogadores devem carregar as mercadorias em sequência, a começar pelo líder (caso um jogador descarte mercadorias durante o embarque, as mercadorias descartadas ficarão disponíveis para os jogadores que carregarem depois).

E se acabarem as figuras de tripulação ou marcadores de bateria no banco?

Nesse caso, olhe embaixo da mesa. Lá deve haver figuras de tripulação suficientes para encher todas as cabines e marcadores de bateria para todas as baterias (se você achar que não tem alienígenas o bastante para sair por aí, pode ser por que alguém esqueceu que sua nave só pode ter um alienígena de cada tipo).

Posso dizer para vocês o quanto gostei do jogo?

Sim. O melhor lugar para isso é o website (em inglês) www.cge.as/gti. Você também pode nos visitar para ver outras perguntas, respostas, ideias e expansões.

Um Jogo de Vlaada Chvátil

Arte do Jogo e da Tampa da Caixa:

Radim "Finder" Pech

Ilustrações do Livro de Regras:

Tomáš Kučerovský

Composição e design gráfica: Filip Murmak

Tradução: Clevenice Tchapas Carrero

Principal jogador teste: Petr Murmak

Jogadores teste: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild e muitos outros do Brno Boardgames Club, Jirka, Petr, Martina e muitos outros do Paluba Club, karel_danek, Ládlínek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Marťušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik e muitos outros de toda a Boêmia, Morávia e Eslováquia. Valeu.