

# KIBŐVÍTETT GALAXIS ÚTIKALAUZ

Ez a készlet sok, egymástól többé-kevésbé független részből áll, amelyeket külön-külön vagy egymással kombinálva is használhatsz, hogy fokozd a Galaxison keresztül vezető utazásod élményét.

## ÚJ TECHNOLÓGIA

2 hajóalkatrész, új és mindaddig nem ismert technológiával, valamint egy új földönkívüli faj 5 figurával és 5 foglalkozáskártyával

## ÖTÖDIK KERÉK

játékelemek és szabályok ötjátékos verzióhoz

## ÚJ HAJÓOSZTÁLYOK

5 kétoldalú hajótábla az IA és IIA hajóosztályokhoz

## ÖRDÖGI FONDORLATOK

24 új kalandkártya, melyeket a játékosok maguk tesznek a pakliba, hogy tovább szórakoztassák fuvaros társaikat.

## RÁZÓS UTAK

25 kegyetlen kalandkártya, melyek transzgalaktikus kéjutazásodat pokolbéli utazássá változtathatják (az online elérhető mini-kiegészítő javított és kibővített változata).

## BÓNUSZ KÁRTYÁK

6 kalandkártya az eredeti készlet megfűszerezésére, köztük két olyan kártyával, amelyek eddig csak azok számára voltak elérhetőek, akik 2007-ben Essenben vásárolták meg az első kiadást.

Most talán eszedbe jut, milyen jó lenne egyszerre kipróbálni az összes kiegészítőt. Ez nem jó ötlet. Mi kipróbáltuk a tesztelőinken, és többüknek szétrobbant a feje. Komolyan. Nem túlzunk. Na jó, lehet, hogy egy kicsit túlzunk, de ne mondd, hogy nem figyelmeztettünk!

Jobb, ha egyszerre csak egy kiegészítőt adsz az alapjátékhoz. Először kipróbálhatod az öt játékos verziót vagy az új hajóosztályokat. Majd később próbáljátok ki a kettőt együtt. Ha már megszoktad ezeket a játékelemeket, hozzáadhatod az Ördögi Fondorlatok vagy a Rázós Utak kártyáit. Amikor először játszol egyszerre az Ördögi Fondorlatok és a Rázós utak kártyáival, minden képpen ajánlott az eredeti hajóosztályokhoz visszatérned.

Ha már minden kiegészítőt ismersz, tudni fogod, hogy mikor állsz majd készen az összes együttes használatával a legnagyobb Galaxis Roncsderbi kihívásra.





# ÚJ TECHNOLÓGIA

Ez a kiegészítő új űrhajó alkatrészeket tartalmaz, melyek hajódat újfajta adottságokkal ruházhatják fel, vagy alapvető képességeket kombinálnak szokatlan módon. Továbbá új figurákat, akkumulátor-jelzőket, árukockákat és krediteket is tartalmaz. Erre a kiegészítőre szükséged lesz az ötjátékos verziónál (lásd az Ötödik Kerék részt lentebb).

Az Új Technológia kiegészítő a következőkből áll:

- 42 űrhajóalkatrész (ezek egyike az ötödik játékos induló alkatrésze)



- 5 új kék idegen figura és 5 kártya a szerepük leírására



- 14 űrhajós, 1 barna és 1 lila idegen



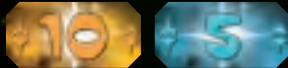
- 6 akkumulátorjelző (ebből kettő extra, arra az esetre, ha már elhagytál volna néhányat)



- 8 árukocka (minden színből 2)



- 24 új kozmikus bankjegy



Douglas Adams kutatásai kimutatták, hogy "42" a válasz az élet, az Univerzum meg minden Nagy Kérdésre. Ez a válasz arra is, hogy "Hány új űrhajóalkatrészt kéne tenni a Galaxis Roncsdorbiba?". Ez nem lehet véletlen.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd bele az új alkatrészeket az alapjáték alkatrészei közé, képpel lefelé. Helyezd az 5 kék idegen foglalkozáskártyáját a készlet mellé.

## Ötnél kevesebb játékos esetére

Ezzel a kiegészítővel együtt 186 űrhajóalkatrész van. Ez ideális egy ötszemélyes játékhoz, de kevesebb játékos esetén túl sok.

**Ahány személlyel kevesebben vagytok 5 játékosnál, annyiszor 25, véletlenszerűen kiválasztott alkatrészt kell a készletből kivenni.** Tehát négy játékos játék esetén 25, három játékos esetén 50, két játékos esetén pedig 75 alkatrészt kell eltávolítani.

Tegyétek vissza ezeket az alkatrészeket a dobozba anélkül, hogy megnéznétek. Mindhárom körben ugyanezek az alkatrészek fognak kimaradni. Két repülés után már lesz némi fogalmatok arról, hogy milyen alkatrészekre lesz nagy kereslet a 3. fordulóban, és harmadik hajódat ennek megfelelően tudod majd felépíteni.

## ÚJ ALKATRÉSZEK

Habár a Vállalkozó Vállalat kitart amellett, hogy ők egyszerűen a jobb termékek gyártásával szorítják ki a konkurenciát, az új alkatrészek zömének nem sok köze van a csatornarendszerekhez és az alacsony költségvetésű házak építéséhez. A fuvarosoknak ajánlott ezt nem észrevenniük, hacsak nem akarnak meghívót kapni a V.V. újraképző tanfolyamára.

Néhány alkatrész az alapjátékban is meglévő alkatrészek kombinációja. Ezekre mindazon szabályok és megszorítások érvényesek, amelyek az őket alkotó alkatrészekre vonatkoznak.

Néhány alkatrész csak akkor fejti ki hatását, ha egy meghatározott típusú alkatrészhez csatlakozik (pajzs, ágyú, motor, akkumulátor). Ezek más részekben is csatlakozhatnak a hajóhoz, de ott nem fognak semmit csinálni.

## Luxuskabin



Néhány ember annyira gazdag és annyira unatkozik, hogy képes fizetni azért, hogy kalandokat élhessen át egy űrhajós legénység tagjaként. Ezek az emberek saját kabint kapnak. A luxuskabin ugyanúgy működik, mint egy hagyományos kabin, a következő három kivétellel:

- Amikor előkészíted a hajódat, egy luxuskabinba csak egyetlen űrhajóst tehetsz. Soha nem kerülhet bele idegen. (Ha tudnánk, hogy az idegenek között miért nincsenek unatkozó, gazdag egyedek, nagyobb betekintést nyerhetnénk az emberi faj rejtelmeibe.)
- Ha valamilyen okból elveszíted a luxuskabinban lévő űrhajóst, akkor annak a repülőút végéig üresen kell maradnia.





- Ha sikerül befejezned a repülőutat, mindegyik luxuskabinban tartózkodó legénységi tagod után kozmikus pénzt kapsz: az elfoglalt luxuskabinért az első repülés után 1 pénzt, a második után 2, a harmadik repülés után pedig 3-at kapsz.

## Sztáziskamrák



A Vállalkozó Vállalat saját sztázistechológiáját egy pénzügyi elemzés hatására fejlesztette ki, amely azt részletezte, hogy mennyibe is kerül egy teljes munkaidős karbantartó és javító személyzet alkalmazása a Galaxis szélén. Meglátjuk, hogyan fognak reagálni a következő évi pénzügyi elemzésre, amely azt taglalja, mekkora kárt tehet egy törött szennyvízvezeték az idő alatt, míg a karbantartó és javító személyzet teljesen felébred a hibernációból.

Amikor az út előkészületei során legénységet a hajóba helyezed, 4 emberi űrhajóst fektethetsz minden egyes sztáziskamrába. (Igen, feküdniük kell, nem állniuk.)

Ezek az űrhajósok hibernálva vannak. Ők nem számítanak bele a legénységbe. (Ne számítsd be őket például az Elhagyatott állomás, a Háborús övezet vagy a Szabotázs kártyáknál.) Akkor sem tudják irányítani a hajót, ha ők az utolsóként megmaradt emberek a fedélzeten. A sztáziskamra nem számít kabinnak (egy Járvány során sem).

Ha bármilyen oknál fogva elveszíted egy legénységi tagod, amíg van legalább egy éber embered, azonnal felébreszthetsz annyi számú hibernált űrhajóst, amennyit szeretnél és a még elérhető kabinokba rakhatod őket. Ez azt jelenti, hogy akár olyan kabinba is rakhatsz két embert, amelyben előzőleg egy idegen tartózkodott. (Azonban nem rakhatsz űrhajóst a megüresedett luxuskabinokba.)

Ha egyetlen éber, emberi űrhajósod sem marad, azt a repülőutat fel kell adnod. Az idegenek nem tudják, hogyan kell felébreszteni a hibernált űrhajósokat.

Legyünk őszinték egy pillanatra. A probléma nem az, hogy az idegenek nem tudják, hogyan kell a hajót irányítani, vagy megnyomni a felébresztő gombot. A probléma az, hogy a "lojalitás" szó számukra lefordítva értelmét veszti.

### Példa

Az egyik játékosnak 2 emberi űrhajósa, 2 idegenje és egy sztáziskamrája van 4 hibernált űrhajóssal. Ki akar használni egy Elhagyatott hajó kártyát, amihez a legénység 2 tagját kellene eldobnia.

A hibernált legénységről lemondani nem lehet, a játékosnak kötelező éber űrhajósokat eldobnia. Ha mindkét emberétől megszabadul, fel kell adnia az repülőutat, mert nem marad éber ember a fedélzeten. Úgy dönt, 1 idegent és egy embert dob el. Mivel maradt legalább 1 embere a fedélzeten, felébreszthet 3 űrhajóst a hibernálásból - 1-et az emberi űrhajós, 2-t az idegen helyettesítésére. Most 5 fős legénysége van - 1 idegen és 4 éber ember - és 1 embere maradt még a sztáziskamrában.

Később elveszti a harcot a Rabszolgakereskedőkkel szemben, és le kell mondania 5 legénységi tagról. Sajnos egyetlen lehetősége az, hogy átadja összes éber emberét az idegennel együtt, és feladja a repülőutat. Senki sem maradt, hogy felébredje a hibernált űrhajósát.

## Kétirányú ágyú



Ugyanúgy működik, mint a dupla ágyú, de csövei különböző irányba mutatnak. A szabály, miszerint "semmilyen alkatrész nem lehet az ágyú csöve előtti mezőn" az ágyú mindkét csövére vonatkozik.

A kétirányú ágyú használatához 1 zöld akkumulátorjelzőt kell fizetned. Ez mindkét csövet elsüti. Tűzerő kiszámításánál a csöveket egyenként számoljuk (az előre mutató ágyúcső 1-et, az oldalra vagy hátra mutató 0,5-t ér). Tehát a kétirányú ágyú maximális ereje 1,5 lehet. Bár nem olyan erős, mint egy előre mutató dupla ágyú, egy kétirányú ágyú hatékonyabb védelmet biztosít a nagy meteorok ellen.

## Ágyúhajtómű



Az ágyúhajtómű egész egyszerűen egy ágyúból és egy hajtóműből álló alkatrész. Mindkét komponens megszorításai érvényesek rá. Mivel a hajtóműnek hátrafelé kell néznie, az ágyú előre fog mutatni. Az ágyú csöve előtti és a hajtómű mögötti négyzetnek üresnek kell lennie.

Ha egy kártya vagy egy szabály ágyúkra vagy hajtóművekre vonatkozik, ez az alkatrész mindkettőnek számít.

## Vegyes raktér



A vegyes raktér egy különleges raktér, extra helyekkel a veszélytelen áruk számára. A veszélyes áruk a vegyes rakterekben csak a külön megjelölt konténerekben tárolhatóak. A veszélytelen áruk bármelyik konténerben tárolhatóak.

## Akkuraktér



Ahogy talán már ki is találtad, az akkuraktér akkumulátorjelzőket és árukat is tud tárolni. Amikor egy kártya vagy szabály akkumulátorokra vagy rakterekre hivatkozik, ez az alkatrész mindkettőnek számít.

Sok műszaki zsenit lenyűgözött az akkuraktér elegáns és hatékony kivitelezése. Mások csodálkoznak, hogy az akkuraktér kifejlesztése miért váratott magára a robbanó áruk és akkumulátorok felfedezéséig (ld. Rázós utak kiegészítő).





## Pajzserősítő

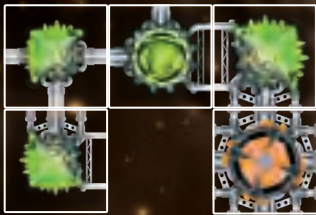


A pajzserősítő csak akkor működik, ha egy vagy több pajzsgenerátorhoz csatlakozik. (Egyébként nem több egy szemrevaló összekötőelemnél).

Egy erősítőhöz kapcsolódó pajzs megvédeheti hajódat a nagy meteoroktól és az erős ágyútűztől (ami ellen mással nem is védekezhetsz). Egy felerősített pajzs használata 2 akkumulátorjelzőbe kerül: 1-et a pajzs és 1-et a hozzá csatlakozó erősítő aktiválásáért kell fizetned.

Továbbra is igaz, hogy egy pajzsgenerátor, erősítővel vagy a nélkül hajódat csak két oldalról tudja megvédeni. Továbbra is igaz, hogy egyes fuvarosok azt állítják, a pajzsgenerátorok, erősítővel vagy anélkül a nyűlbéláknak valók.

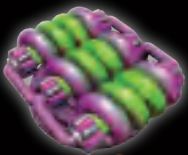
### Példa



Ez az űrhajó minden irányból védett a kisebb meteoroktól és a könnyű ágyútűztől (használatonként 1 akkumulátorjelzőért). Ez az űrhajó nagyobb meteorok és nehéz ágyútűz ellen is védekezhet (használatonként 2 akkumulátorjelzőért) a hátsó oldalt kivéve minden oldalról – a hajó hátsó részét lefedő pajzs nem csatlakozik erősítőhöz.



## Ágyúerősítő



Az ágyúerősítő alapja az erős mágneses térben mozgó részecskék rezonanciája az extrém bla-bla-bla, olvasd el a Vállalkozó Vállalat termékismertetőjét. Ami minket érdekel, az az, hogy az ágyúerősítő csak akkor csinál valamit, ha egy vagy több ágyúhoz csatlakozik.

Valahányszor meg kell határoznod az ágyúid erejét, egy akkumulátorjelző befizetésével aktiválhatod az ágyúerősítőt, hogy az egyik hozzá csatlakoztatott ágyút felerősítsd.

A felerősített ágyú extra erősséget kap. Ez a bónusz ugyanannyi a dupla ágyúkra, mint az szimpla ágyúkra. Egy előre mutató ágyúnál ez +3. Az oldalra vagy hátra mutatóknál +1,5.

A probléma az, hogy ha egyszer felerősítettél egy ágyút, az leválik. Az alkatrészt az eldobott lapkáid közé kell tenned. Ennek ellenére az erősítő sértetlen marad és későbbi kalandkártyáknál újra használható más, hozzá csatlakozó ágyúk felerősítéséhez.

Felerősítheted az ágyút az ágyúhajtóművön is (de ebben az esetben természetesen elveszted az alkatrész ágyúfelét).

Felerősíthetsz egy kétirányú ágyút is. Ebben az esetben akkor kapod meg a +3 bónuszt, ha a csövek egyike előre mutat.

Nem erősíthetsz fel egy dupla vagy kétirányú ágyút, amíg ki nem fizetted az 1 akkumulátorjelzőt az aktiváláshoz. Akkor sem használható egynél több ágyú felerősítésére, ha több ágyúd van egy erősítőhöz csatlakoztatva.

### Példa



A játékosok a Harci Övezet kártya legalsó sorával foglalkoznak. Az utolsó játékos kivételével mindenki összeszámolta ágyúinak erősségét, és a legalacsonyabb 4-es erejű. Az utolsó játékosnak mindössze egy akkumulátorjelzője maradt. Ha a dupla ágyúja aktiválásához használja fel, csak 3,5-ös erősséget érhet el, amivel még mindig ő lenne a leggyengébb. Nézzük, tud-e valami jobbat kihozni az ágyúerősítőjével:

- Ha az oldalra mutató ágyút erősítené fel, csak 1,5-lel növelné meg erejét. Ha az erősítőre költené el egyetlen akkumulátorjelzőjét, nem tudná aktiválni dupla ágyúját, így ereje összesen 3 lenne.
- Ha fel tudná erősíteni dupla ágyúját, akkor a bónusszal együtt 6,5 lenne az ereje. Ez azonban nem megy, mivel csak 1 akkumulátorjelzője van, és a dupla ágyúját nem tudja felerősíteni, ha nem üzemeli be.
- Ha az előre mutató szimpla ágyút aktiválná, akkor +3 bónuszt kapna, és ereje 4,5 lenne. Ez elegendő lenne a Harci Övezet negatív hatásainak elkerüléséhez, de ha eldobja a felerősített ágyút, másik két ágyúja és erősítője is leválik a hajójáról.

Tehát a játékosnak el kell döntenie, hogy kiáll két lövést a Hábórus övezetben, vagy elveszíti utolsó akkumulátorjelzőjét és 4 alkatrészt.

## Hajtómű erősítő



A hajtómű erősítő magában foglalja a legmodernebb hiperűr technológia minden tulajdonságát: fényesen csillog, furcsa, erős, kiszámíthatatlan, és néha még hasznos is.

A motorerősítő csak akkor működik, ha csatlakozik egy vagy több hajtóműhöz. Hajtómű erősítőt arra használhatod, hogy megússz egy kalandkártyát. Az erősítőhöz csatlakoztatott hajtómű felerősítéséhez fizess 1 akkumulátorjelzőt. (Ha egy dupla hajtóművet erősítesz fel, annak beüzemeléséért is kell 1 akkumulátorjelzőt fizetned.) A felerősített hajtómű megsemmisül (tedd az alkatrészt az eldobottak közé) és hajó a hipertérbe kerül, ahol teljesen kikerüli a kalandkártya hatásait. Ez tulajdonképpen olyan, mintha ideiglenesen nem lennél versenyben. Űrhajójelző nem fog mozogni.

Az alkalmazott technológia kiismerhetetlen természete miatt hajó a következő kalandkártya idejére is a hipertérben



marad. Miután a következő kalandkártya is lement, visszatérsz a játékba.

Használhatod a hajtómű erősítőt arra is, hogy a repülőút utolsó kalandkártyáját elkerüld, de ebben az esetben nem érkezel meg az úti célodhoz. Ez ugyanolyan, mintha feladnád.

A hajtómű erősítővel bármilyen kalandkártyát elkerülhetsz, beleértve az Ördögi Fondorlatok kártyákat is. Használatára a következő korlátozások vonatkoznak:

Használhatod akkor, amikor a kalandkártyát először felfordítjátok, vagy amikor hajód valamely paraméterét (hajtóművek, ágyúk erősségét; legénység számát) számítod ki. Ez azt jelenti, hogy bizonyos kártyáknál (mint az Ellenségek vagy a Harci Övezet) várhatsz addig, amíg rád nem kerül a sor az erőd kiszámításában, de nem várhatod ki, hogy az utánad következők mit tesznek.

### Első Példa



Kalózkok kalandkártya következnek. A játékosoknak össze kell számolniuk tűzerőjüket. A vezető az egyetlen, aki össze tudna szedni elegendő tűzerőt, hogy legyőzze a kalózkokat - ha használná ágyúerősítőjét. Ő azonban úgy dönt, hogy sokkal szórakoztatóbb lenne a hajtómű erősítőt használni. 2 akkumulátorjelzőt fizet (1-et az erősítő és 1-et az általa erősített dupla hajtómű beüzemeléséért) és hipertérbe ugrik. (Ennek következtében dupla hajtóművét el kell dobnia.) A kalózkok sorban megtámadják a többi játékos, mintha a vezető egyáltalán nem lenne versenyben, és mivel egyikük sem tudja a kívánt ágyúerősséget elérni, mindannyiukat szitává lövik. Végül csak egyikük képes folytatni a játékot, a többieknek pedig fel kell adniuk.

A következő kártya a Szabotázs, amely a legkisebb legénységgel rendelkező űrhajóra lesz hatással. Mivel a vezető még mindig a hipertérben van, ez olyan, mintha csak egy játékos lenne versenyben. Ebben a különleges esetben a Szabotázs nem fejti ki hatását (lásd az alapszabály 14. oldalát).

A vezető ezután visszatér a hipertérből, és a következő kártya már mindkét játékosra érvényes lesz.

### Második Példa



Egy Meteorraj következik. A játékos úgy gondolja, hajója ellen tud neki állni, és nem használja hajtómű erősítőjét. Az első meteor megsemmisíti pajzsgenerátorát, és védtelenné teszi a hajó egy sebezhető részét. Sajnos most már túl késő a hajtómű erősítőt használnia. A kocka el van vetve, és a hátralévő meteorok hatásait is el kell szenvednie.

### Harmadik példa



Három játékos van játékban. Már túlestek a Harci övezet első két során, és most itt az idő, hogy összeszámolják hajtóműveik erejét. A leglassabb hajó erős ágyútűzet kap. Az első játékosnak 7-es hajtóműereje van. A második 6-ot tud összeszedni. A harmadiknak csak 1-es az ereje. Azonban a második és a harmadik játékosnak van hajtómű erősítője.

Az első játékos bejelenti, hogy az ereje 7-es. A második játékosnak most egy problémával kell szembenéznie. Gyanítja, hogy a harmadik játékos nem fogja aktiválni a motorerősítőjét, mert az megsemmisítené egyetlen hajtóművét. De nem lehet biztos benne, és nem várhatja ki, hogy a harmadik játékos hogyan dönt.

A második játékos úgy dönt, hogy hipertérbe ugrik. Fizet 1 akkumulátorjelzőt, eldobja a felerősített hajtóművet és elugrik. A harmadik játékos ugyanígy tesz. Így jelenleg egyedül a vezető hajója marad versenyben. Ez azt jelenti, hogy a Harci övezet harmadik sora nem fejti ki hatását.

A következőként felfordított kártya a Nyílt Világűr. Csak az első játékosra lesz hatással. Hajójával 7 mezőt lép előre, ezzel messze hagyva a többieket. A harmadik játékos örül, hogy ideiglenesen még mindig versenyen kívül van. Hajtóművek nélkül a Nyílt Világűr kártyánál fel kellett volna adnia. Ő és a második játékos csak a Nyílt Világűr lejátszása után kerülnek vissza a versenybe.

### Reaktorkazán



A reaktorkazán csak akkor működőképes, ha csatlakozik egy akkumulátorhoz.

Bármikor, amikor árura teszel szert, 1 áru eldobásával újratöltheted egyik, reaktorkazánhoz csatlakozó akkumulátorodat. Az akkumulátor teljesen feltöltődik, ami azt jelenti, hogy az 1 árukockát annyi zöld akkumulátorjelzőre cseréled be, amennyi az akkumulátor feltöltéséhez szükséges. A kazánt működtető áru kikerülhet az újonnan felvettek, vagy a már hajódon lévők közül is. Olyan árukkal is üzemeltetheted kazánodat, amelyeknek nincs elég hely, beleértve az olyan piros árukat is, amelyek számára nincs megfelelő, megerősített konténered.

A reaktorkazánok bármivel üzemeltethetőek, beleértve a Galaxis legészakiabb csücskéből származó fagyott ultramamut trágját... akár még egy egész ultramamutot is, ha különösen kemény a tél. És azoknak a nagyfiúknak, akik azt állítják, hogy a Galaxis legészakiabb csücskében nincs hidegebb, mint bárhol máshol: szeretnénk látni benneteket, ahogy mínusz 120 fokban egy dühös ultramamutot próbáltok a kazánba gyömöszölni!

A reaktorkazánt csak akkor használhatod, amikor árut szerzel, máskor nem. Minden alkalommal, amikor árura teszel szert, egy reaktorkazán csak 1 árut tud elégetni, akkor is, ha több akkumulátorhoz csatlakozik.





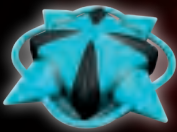
## Elpusztíthatatlan burkolat



Az elpusztíthatatlan burkolat különleges ötvözetből készül, ami bárminek ellenáll. (Sajnos annak is, hogy egy hatalmas tányernál valamivel használhatóbb formára alakítsák).

Ezek az alkatrészek nem csinálnak semmit, de a páncélozott oldalaik elpusztíthatatlanok. Ez azt jelenti, hogy az ágyútűz (legyen gyenge vagy erős) vagy meteor (kicsi vagy nagy) ütközés esetén nem fejt ki hatását az alkatrész páncélozott oldalán. Azonban a csatlakozóval ellátott oldalak nem elpusztíthatatlanok, ezeket a szokásos módon kell megvédeni a sérülésektől. Az alkatrész nem áll ellen továbbá a szabotázsra és egyéb robbanásoknak (mint pl. a robbanó áruk és akkumulátorok a Rázós utak kiegészítőiből).

## Kék idegenek létfenntartó elemei



A kék idegenek létfenntartó elemei ugyanúgy működnek, mint az alapjáték idegeneinek létfenntartó elemei: bárhová beépíthetők, de csak akkor működnek, ha kabinhoz csatlakoznak. (A létfenntartó készülékek nem tudnak idegeneket fenntartani az induló alkatrészben, egy luxuskabinban vagy egy sztáziskamrában). Egy kék létfenntartó készülékhez csatlakozó kabinban egy kék idegen lakhat.

## KÉK IDEGENEK

Az új idegenek egy szakemberekből álló fajba tartoznak. Mindegyikük más területen tehetséges.

Megjegyzendő, hogy ezek mind jól megfizetett területek. Ez csak egy újabb példa annak illusztrálására, hogy az Anyatermészet mennyire igazságtalan. Tanulmányok mutatták ki, hogy a két terület, amelyben az emberi faj felülmúlja a Galaxis többi fajtát, az a pantomim és a műanyag kerti díszek gyártása.

Ha van egy hagyományos kabinhoz csatlakozó kék létfenntartó készüléked, elhelyezhetsz a kabinban 1 kék idegent. A kék idegenekre ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint a többi idegenre: a fedélzeten egyik játékosnak sem lehet belőlük több mint 1.



Amikor elhelyezel egy kék idegent a hajódon, választasz hozzá egy foglalkozáskártyát is. Tedd a kártyát képpel felfelé magad elé az asztalra. Amíg a fedélzeten van a kék idegen, kihasználhatod a kártyán leírt képességét. Ha valamilyen okból elveszted az idegent, elveszíted a foglalkozáskártyával járó képességet is.

A játékosok az építkezés befejezése után elvett számoknak megfelelő sorrendben választják ki az elhelyezni kívánt idegent. Tehát az alacsonyabb számmal rendelkező játékosok választanak először foglalkozáskártyát, a nagyobb számmal rendelkezők számára egyre kevesebb lehetőséget hagyva. Természetesen, ha nem tetszenek a megmaradt foglalkozáskártyák, akkor két úrhajóst is elhelyezhetsz a kabinban az idegen helyett.

A foglalkozáskártyák részletes leírásáért lásd a Függelékét.





# ÖTÖDIK KERÉK

Az ötödik kerék kiegészítő segítségével akár öten is játszhatjátok a Galaxis Roncsderbit. Az Új technológia kiegészítőre is szükségetek lesz (elég frusztráló lenne öten játszani a plusz alkatrészek nélkül).

Az Új Technológia alkatrészei mellett az Ötödik kerék kiegészítő az alábbiakat tartalmazza:

- 2 kétoldalú űrhajótábla (I/II és III/IIIA) az ötödik játékos részére



- narancssárga rakétafigurák



- egy ötödik számozott lapka



A Szállítási Részleg hosszú évekig négyre maximalizálta a fuvaros konvojok méretet, mert attól tartottak, öt szállítóhajó már túl hangos lenne. A fuvarosok tiltakoztak, arra hivatkozva, hogy az űrben nem is terjed a hang. Semmi előrelépés nem történt az ügyben, míg a részleg vezetője nyugdíjba nem vonult. Az új igazgatóság elfogadta, hogy öt szállítóhajó nem csinál nagyobb zajt, mint négy, így ötre emelte a limitet.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot az összes alkatrésszel, beleértve az Új technológia alkatrészeit is. Ne felejtse el az ötödik számozott lapkát.

Győződj meg róla, hogy mindenki elér mindent: az alkatrészeket, a számozott lapkákat és a kalandkártyapaklikat. Ha valakinek nagyon messzire kell elérnie, bizonyosodjatok meg róla, hogy az a leghosszabb karú játékos.

## KALANDKÁRTYÁK ÖT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Ha több játékos van, a hátul lévőeknek még kisebb az esélyük arra, hogy árukat vagy jutalmakat szerezzenek. Másrészt sokkal kisebb esélyük van arra is, hogy eltalálja őket az ellenség. Ennek kiegyenlítésére egyes kártyáknak külön szabályai vannak öt játékos esetére.

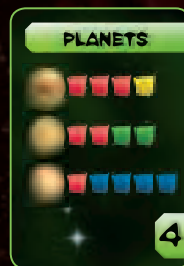
Ezekkel a szabályokkal a döntések nehezebbeké válnak. Az öt játékosal történő játékot nem javasoljuk, amíg alaposan meg nem ismerkedtél az alapjátékkal.

A különleges szabályok az egész repülőútra érvényesek. Ha fel is adja valamelyik játékos a versenyt, akkor is az ötjátékos szabályokkal kell a játékot folytatni.

## Bolygók

Amikor bolygót választotok, az egyik játékos leszállhat olyan bolygóra is, amelyiken már egy másik játékos is landolt. A másodikként leszálló játékos a feltüntetettnél eggyel kevesebb árukockát kap (ő dönti el, hogy melyiket ne kapja meg). Ha egy játékos élt ezzel a lehetőséggel, a többiek már nem tehetik meg; a hátralévő játékosoknak üres bolygóra kell leszállniuk vagy egyáltalán nem szállhatnak le.

### Példa



A vezetőnek csak 3 raktere van, de ezek mind különleges rakterek. Leszáll az első bolygón és begyűjt 3 piros árut (és egy sárgát, amit el is kell dobni). A második játékosnak több üres raktere van, és ebből 3 különleges. Ő is leszállhatna az első bolygón, és begyűjthetne 3 piros árut, de ehelyett inkább a második bolygót választja, és

szerez 2 piros és 2 zöld árut. A harmadik játékosnak sok üres konténere van, de ezekből csak kettő különleges. Az első bolygó mellett dönt, így 2 piros és 1 sárga árut kap. A negyedik játékos is szeretne 2 piros árut szerezni, de ez a lehetőség már nem áll fenn. Végül úgy dönt, még a harmadik bolygó is megéri, így ott száll le. Az ötödik játékosnak nincs választási lehetősége. Ő egyik bolygón sem szállhat le.

Az ötödiket kivéve minden játékos visszalép négy napot (a hátul lévők lépnek elsőnek).

## Elhagyatott hajó, Elhagyatott állomás



Ezeket a kártyákat egy ötszemélyes játékban kétszer lehet használni. A lehetőséget másodikként kihasználó játékosnak ugyanazokat a feltételeket kell teljesítenie (rendelkezni bizonyos számú legénységgel, vagy elbocsátani belőlük valamennyit). A második játékos jutalma azonban kevesebb:

- Az Elhagyatott hajót másodikként felhasználó játékos 1-gyel kevesebb kreditet kap.
- Az Elhagyatott állomást másodikként felhasználó játékos 1-gyel kevesebb árut kap (saját választása szerint).

Ha két játékos is kihasználja a lehetőséget, mindketten visszalépik (a hátrébb lévő játékosal kezdve) a jelzett számú napot.

A második csapat azt az árut találja meg egy elhagyatott állomáson, amit az első otffejtett. Ez talán nem meglepő. Néhányan viszont kíváncsiak lennének, hogy miért képes még fizetni is egy legénység, hogy egy olyan hajóval repülhessenek tovább, melyet már másodsorra találtak rejtélyes módon elhagyatva. A válasz kézenfekvő bárki számára, aki próbált már csatornacsövekből épített hajóval átrepülni a Galaxison.



## Ellenségek



Egy ötjátékos játékban az ellenségeket kétszer kell legyőzni. A legyőzött ellenség folytatja a többi játékos zaklatását, amíg még egyszer le nem győzik. Addig nem áll meg, amíg másodjára le nem győzik, vagy amíg meg nem támadott mindenkit.

Az ellenséget másodikként legyőző játékos kevesebb jutalmat kap:

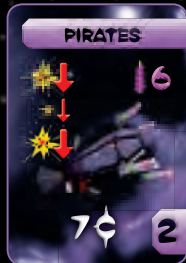
- A Kalózokat vagy a Rabszolgakereskedőket másodikként legyőző játékos 1-gyel kevesebb kreditet kap.
- A Csempészeket másodikként legyőző játékos 1-gyel kevesebb árut kap (ő dönti el, melyiket ne kapja meg).

Másrészről, a már egyszer legyőzött ellenség kevesebb kárt okoz későbbi támadásai során:

- Rabszolgakereskedők eggyel kevesebb legénységet visznek el.
- A Csempészek eggyel kevesebb árut visznek el (de továbbra is a legértékesebbeket).
- A Kalózok kihagynak egy erős lövést (az elsőt).

Ha két játékos is legyőzi az ellenséget és dönt úgy, hogy igényt tart a jutalmára, mindketten visszalépik a jelzett számú napot (a hátrább lévő lép először).

### Példa



A Kalózok által megtámadott játékosok a fent jelzett tüzerekkal rendelkeznek. A vezető veszít. A második játékos legyőzi a kalózokat, így lehetősége van 7 kredit megszerzésére. Ő azonban nem akar hátrálni, ezért úgy dönt, nem veszi el a krediteket. A harmadik játékos veszít. A negyedik játékos legyőzi a kalózokat, és elveszi a 6 kredites jutalmat. Az ötödik játékosnak nem kell összeszámolnia tüzerejét, mivel a Kalózokat már kétszer legyőzték.

A negyedik játékos visszalép két napot. A vezető játékos dob az első és a harmadik játékos érő lövések meghatározásához. Az első, szemből érkező erős ágyútűz csak a vezetőt érinti, a másik kettő mindkét játékos.

## Háborús övezet, Szabotázs



Általában véve minden kártya, ami bünteti a legkevesebb tüzerevel, hajtóművel vagy legénységgel rendelkező hajót, most már az adott kategóriában a két leggyengébb játékos bünteti. Döntetlen esetén, ahogy eddig is, az előrébb lévő játékos számít gyengébbnek.

A leggyengébb játékos a teljes büntetést elsenvedí. A második leggyengébb játékoscsökkentett büntetést kap:

- A repülési napok elvesztésénél a játékos eggyel kevesebb napot lép vissza (a hátrább lévő játékos lép vissza először).

- Legénység elvesztésénél a játékos eggyel kevesebb legénységi tagot veszít.
- Áru elvesztésénél a játékos eggyel kevesebb árut veszít (de még mindig a legértékesebbeket).
- Amikor rálőnek, az első erős ágyúlövést figyelmen kívül kell hagynia. (A kockadobások mindkét játékosra érvényesek, de a második leggyengébbet nem érinti az első erős lövés).
- Szabotázs alkalmával a szabotőrök csak két lehetőséget kapnak. (Az első 2 kockadobás mindkét játékosra érvényes. A harmadik dobás – ha sor kerül rá – csak a leggyengébb játékosra érinti. Ha a szabotőr eltalált egy játékosra, csak a másikkal kell tovább dobni).

Ha már csak 2 játékos van versenyben (mert a többiek kiestek, vagy hipertérbe ugrottak), akkor ezek a kártyák csak egy játékosra büntetnek, mint az alapjátékban. Ha csak egy játékos maradt, ezeknek a kártyáknak nincs hatásuk.

## A csökkentett jutalmak és büntetések összefoglalása

Habár bonyolultnak tűnnek, a jutalmakra és büntetésekre vonatkozó szabályok egyszerűen összefoglalhatóak:

- Ha egy jutalmat csak korlátozott számú játékos szerezhethet meg, ennél eggyel több játékos szerezhetheti azt meg, de értéke 1 kredittel vagy 1 áruval csökken.
- Ha egy büntetés csak egy játékosra érvényes (aki valamilyen a leggyengébb) vagy több játékosra (akik veszítettek egy ellenféllel szemben), a büntetés a következő játékosra vagy játékosokra is érvényes, de 1-gyel kevesebb lesz (1 áruval, 1 nappal, 1 legénységgel, 1 erős ágyúlövessel vagy 1 szabotázs kártyával).

## AZ UTAZÁS VÉGE ÖT JÁTÉKOS ESETÉN

### A megérkezésért járó jutalom

4-3-2-1♣ Az első helyért járó díjat ketten kapják meg. A két legelől lévő játékos megkapja az első helyért járó bónuszt. A második díj az ötfős versenyben harmadikként végzett játékosé lesz, és így tovább.

### A legszebb hajóért járó jutalom

[+2♣] A legkevesebb nyitott csatlakozóért járó díjat legalább két játékos kapja meg. Ha több játékosnak van holtversenyben a legkevesebb nyitott csatlakozója, akkor az alapjátékban megfelelően mindannyian megkapják a jutalmat. Ha egy játékosnak egyedül van a legkevesebb, akkor a második legkevesebbel rendelkező játékosoknak is jár a díj.

### 4 = 5 VÁLTOZAT

Ha tetszenek az ötjátékos szabályok, négyfős játékban is alkalmazhatod őket. Nem ajánljuk viszont három- vagy két-személyes játékokhoz.



# ÚJ HAJÓOSZTÁLYOK

Ez a kiegészítő tartalmaz:

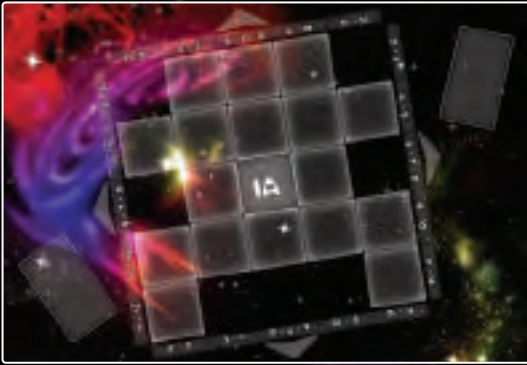
- 5 kétoldalú táblát az IA és IIA osztályokhoz.

Az IA és IIA osztályú hajók a kiegészítések bármely kombinációjával használhatóak.

Az IA osztályú hajó az első, a IIA osztályú hajó pedig a második repülőúthoz készült, de rajtatok áll, hogy ti hogyan használjátok őket. Helyettesíthetitek az egyikkel az alapjáték valamely tábláját, vagy további repülőutakkal egészíthetitek ki kalandjaitokat.

Azt ajánljuk, hogy ne használjátok ezeket az alternatív hajóosztályokat, míg alaposan meg nem ismerkedtetek az alapjátékkal. Az új hajóosztályoknak összetettebb szabályai vannak, melyek nehezebbé teszik a játékot.

## IA OSZTÁLY



Az IA osztálynak speciális tulajdonságai vannak.

### Találat elszenvedése

Egy normál I-es osztályú hajó rendszeresen elkerülheti a meteorokat és ágyúlövéseket, mivel kicsi és szerencsés. Nem úgy, ahogy az IA. Úgy tűnik, csak vonzza a bajt.

Figyeljük meg a tábla szélén lévő számozást. Minden sorban és oszlopban több szám látható. Például a középső sorban és oszlopban 6-os, 7-es és 8-as dobással is találatot szenvedünk el.



Az IA osztályt Dubwabwa Bwabwadu tervezte, egy sokat vitatott teológus-üzletember, aki első milliőit a "gyors imádkozda" kegyhelyláncsal szerezte. A „több milliányi” ügyfél mellett néhány kisebb isten figyelmét is magára vonta. Következésképpen mára Bwabwadu minden igyekezete meg van átkozva. Természetesen amint ennek híre ment, az eladások megduplázódtak. Ez is csak egy újabb oka annak, hogy az emberi lélek a magasabb intelligenciával rendelkező lények számára totálisan érthetetlen.

### Az utazás iránya és kreativitás jutalom

A technikai dokumentációk alapján az IA osztályú hajók képesek bármely irányba repülni. Az építés folyamán te döntöd el, hogy melyik oldal lesz a hajó orra. (A négy oldal bármelyikét választhatod, még ha két oldala "szebbnek" is látszik.) Akár az építés alatt is meggondolhatod magad. (Ne forgasd el a táblát, csak jegyezd meg.)

A végső döntést az ellenőrzés alatt kell meghoznod, a repülés előtt. A kilövések sorrendjében a vezető játékosal kezdve mindenki abba az irányba fordítja tábláját, amilyen irányban hajójukkal repülni szeretnének.

Természetesen a hajtóműveknek még mindig a hajó fara felé kell mutatniuk. A rossz irányba mutató hajtóműveket építési hibáknak vesszük és a dobott lapkákhoz kerülnek.

Ha hajód a repülőút végén más irányban áll, mint a többi játékosé, akik befejezték az utat, kreativitás jutalmat kapsz, mely egyenlő a legszebb hajónak járó jutalommal (az első repülőút végén 2 kredit).

A táblán a dobott lapkák számára két hely is látható. Azt használjuk ezek közül, amely a hajó irányának megfelelően felülre kerül.

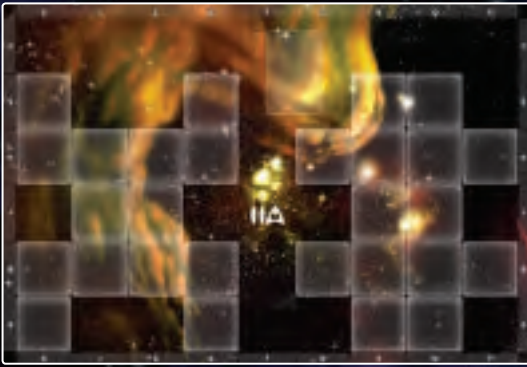
### Biztosítás

A konstrukció hibái és jellemző sajátosságai ellenére a Pángalaktikus Biztosító Társaság továbbra is hajlandó lett volna biztosítást kötni rá. A feltaláló volt, aki elfuserálta a dolgokat. A 23C-8-as nyomtatvány második mellékletének harmadik kiadásának 176. oldalán azt írta: "Fogadni merek, hogy soha senki nem fogja idáig elolvasni". A galaxis bürokráciája annyiszor futott bele ilyen és ehhez hasonló viccekbe, hogy rendszeresítettek egy különleges bélyegzőt az "Ó de bizony, hogy elolvassuk - KÉRELEM ELUTASÍTVÁ" felirattal.

Ahogy a IIIA osztályú hajók, az IA osztályú hajók sem biztosíthatóak. Az út során minden egyes alkatrészért fizetned kell.



## IIA OSZTÁLY



A IIA osztály tulajdonképpen két együtt repülő hajó. Hogy megfeleljünk a korábbi szabályoknak, ezután a két hajóra egy IIA osztályú hajóként fogunk utalni. A két részt a hajó bal és jobb oldalának fogjuk nevezni.

Emlékszel mikor arról álmodoztál, hogy egy űrhajó kapitánya légy? Nos, most elérted. Ez a hajó azoknak készült, akik egy egész flottaraj admirálisai szeretnének lenni.

## Előkészületek

Amint láthatod, a hajó egyik felén sincs hely a kezdő pilótafülkének. Tedd félre a kiinduló elemet. Ezen a repülőúton nem fogod használni.

## Építés

A hajó két felét egyidejűleg építed fel. Az első alkatrész a hajó mindkét oldalán bármelyik mezőre helyezhető, de a további elemeket a szokásos szabályok szerint a lehelyezettekhez kell kapcsolnunk. Tehát a két oldal összes elemének kapcsolódnia kell, viszont a két oldal nem fog kapcsolódni egymáshoz.

Az építés alatt továbbra is csak 2 elemet tehetsz félre (a dobott lapkák mezőjére a hajó két oldala közé). A félretett elemeket a hajó bármelyik oldalához felhasználhatod.

A kalandkártyákat nem nézheted meg, amíg nincs a hajó mindkét oldalán legalább egy-egy alkatrész.



## Kilövésre felkészülni

Színenként még mindig csak egy idegen lehet a hajónkon, tehát ha a hajó egyik oldalán van egy idegenünk, a hajó másik felén nem lehet egy ugyanolyan színű.

## A repülőút

A két oldal együtt repül. (A repülőút tábláján egy rakéta jelképezi őket.) A következő (leginkább ösztönös megérzéseken alapuló) szabályokat alkalmazzuk a repülőút során:

- Az akkumulátorokat csak a saját hajófelükben lévő alkatrészek működtetésére használhatjuk fel.
- A hajtómű erősségének kiszámításánál vizsgáljuk meg a hajó két oldalát külön-külön, és az alacsonyabb értéket vegyük figyelembe. A barna űrlény csak a saját hajófelére hat, és csak akkor, ha azon az oldalon a hajtóművek ereje nullánál nagyobb.
- A tüzérső kiszámításánál adjuk össze a két oldal erejét. A lila űrlény csak akkor fejt ki hatását, ha a saját felében a tüzérső nagyobb nullánál.
- A legénység kiszámításánál adjuk össze a két oldal legénységét. Viszont ha egy kalandkártya következtében a hajó egyik fele lakatlanná válik, ennek a félnek fel kell adnia a repülést. (Lásd lentebb.)
- Áruszerzésnél a két fél között bárhogyan eloszthatjuk az árukat. (Általában ugyanabban a dokkban vannak, tehát a két hajófél közötti átszervezés nem probléma.)
- Bármikor veszíts el legénységet, árut vagy akkumulátorjelzőt (kivéve, ha egy alkatrész működtetéséhez használ akkumulátorjelzőket), te döntesz, hogy melyik félből veszed el. Viszont a sztáziskamrában lévő űrhajósok (lásd az Új Technológia részt) csak a saját hajófelükben lehetnek és csak akkor, ha azon az oldalon maradt egy emberi űrhajós.
- Az oldalról érkező kicsi meteorok csak az útjukba eső első elembe ütköznek (tehát a hajónak csak az egyik felét találják el).
- Az oldalról érkező nagy meteorokat az ágyúkkal lelőhetjük a hajó mindkét oldalán.
- A pajzsgenerátorok csak a saját hajófelük alkatrészeit védik meg.
- Ami pedig a kék idegeneket illeti (lásd az Új Technológia részt):
  - Az ügyvéd (Lawyer) és a Diplomata (Diplomat) a hajó mindkét felére kihatnak.
  - A repülés alatt használatos képességek (a technológus (Techie) és a menedzser (Manager) +1 jutalompontot adnak a többi idegennek) a hajónak csak azon oldalán hatnak, ahol az idegenek találhatóak.
  - Ha a hajó mindkét oldala befejezi a repülőutat (lásd lentebb), a kereskedő (Merchant) vagy a menedzser csak saját hajófelükre hatnak.
- A motorerősítő csak a saját hajófelét tudja hipertérbe küldeni (lásd lentebb).



## A repülés feladása

Elképzelhető, hogy a hajód egyik felének fel kell adnia a repülést, míg a másik fele folytatja azt. A repülés feladásával kapcsolatos alapszabályok egy része csak a hajó egyik felére vonatkozik. Mások a hajó egészére vonatkoznak:

- Mielőtt a következő kalandkártyát felhúznátok, választhatsz, hogy szeretnéd-e kivonni a repülésből a hajód egyik, vagy mindkét oldalát.
- Ha egy kalandkártya hatására a hajód egyik fele elveszti legénységét, annak az oldalnak fel kell adnia a repülést, amint a kártya kifejtette hatását.
- Ha leköröztek (vagyis a rakéta figurád egy teljes kör hátrányban van), a hajód mindkét felének fel kell adnia.
- Ha egy Nyílt Űr kártya kijátszásakor a hajód egyik felének hajtóműereje nulla, annak az oldalnak fel kell adnia. A másik oldal folytatja és jelzödet a megmaradt hajófél hajtóműereje alapján mozgatod előre. Természetesen, ha mindkét hajófél hajtóműereje nulla, mindkét oldalnak fel kell adnia. Ha egyik félnek sem nulla az ereje, a lassabb hajó ereje szerint fogsz haladni. (Nem dönthetsz úgy, hogy a lassabb hajófél adja fel az utat és így a gyorsabb hajófél szerint lépj előre; a repülőút feladását csak a kalandkártya felfordítása előtt határozhatod el.)

### Amikor az egyik oldal feladja:

- Azonnal megkapod az azon a hajófélen lévő áruid értékének felét kreditben. Kerekíts felfelé.
- Add vissza az azon az oldalon maradt legénységet, akkumulátorjelzőket és árukat a banknak. Helyezd vissza annak a félnek az alkatrészeit az asztal közepére. Viszont azok az alkatrészek, melyek a repülés során estek le, a dobott lapkáid között maradnak. A repülés végén fizetned kell értük.
- A másik oldal folytatja az utat az eredeti, egyhajós szabályok szerint (beleértve a feladásra vonatkozó alapszabályokat is).

## Hajtómű erősítő

A hajtómű erősítő csak saját hajófelében működik. Hogy a hajód mindkét felével megúszd a kalandkártyákat, mindkét oldalon aktíválnod kell egy hajtómű erősítőt (ezzel feláldozva a hozzákapcsolt hajtóművet). Ha csak egy erősítőt használsz, csak az az oldal fog a hipertérbe ugrani. (A jelenlegi és a következő kalandkártya erejéig csak a hajód egyik fele lesz versenyben.)

### Példa



Ez a hajó bajban van. Egy Harci Övezet kártya fordult fel és úgy néz ki, ez a hajó lesz a leggyengébb az első és harmadik kategóriákban. A Harci Övezet először elveszi az árukat, ezután

szaggatja a hajót.

A játékos felhasználja hajtómű erősítőjét a Harci Övezet első sorához (mely a legénység számán alapul), mely a hajó megfelelő felét a hipertérbe repíti. Még mindig az övé a legkisebb legénység, de most már árui és akkumulátorai a hipertérben vannak, tehát semmit nem kell feladnia.

Valaki másnak kevesebb tűzereje van, így rá nem hat a második sor sem.

Itt az ideje kiszámítani a hajtóművek erejét. Mivel hajójának már csak egyik fele van versenyben, 5-ös hajtóműereje lesz, ami messze van a legkevesebbtől. Valaki más hajóját fogják szétlőni.

Ha a hajó másik fele nem lett volna hipertérben, hajója hajtóműereje 2 lett volna, mivel az idegen csak a hajó baloldalára hat.

A következő kártya a Bolygók (Planets). A játékos nem tud árut felvenni. A hajó bal oldalán nincs raktér, és a jobboldal még mindig hipertérben van. A két oldal nem egyesül a következő kártyáig.

## Befejezésért járó jutalom

Azok a játékosok, akik mindkét hajóféllel befejezik a versenyt, előrébb lesznek, mint azok, akik csak a hajó egyik felével végeznek.

### Példa

A játékosok a következő sorrendben végeznek: piros, sárga, zöld, kék. A piros és a kék csak az egyik féllel élték túl az utat, míg a sárga és a zöld mindkét féllel. A sárga 8 kreditet kap, a zöld 6-ot, a piros 4-et, a kék pedig 2-t.

## A legszebb hajóért járó jutalom

A két oldallal beérkezett hajók automatikusan szebbek, mint az egyik oldallal beérkezettek. Ha van valaki, aki mindkét oldallal beért, csak a két oldallal beért hajók szabad csatlakozásait fogjuk megszámolni.

Ha valaki csak az egyik oldallal ért be, csak akkor kaphatja meg ezt a jutalmat, ha senki nem érkezett be mindkét féllel.

## Biztosítás

Mi a szabályban a IIA osztályt hajónak, míg a Pángalaktikus Biztosító Társaság hajórajnak tekinti. A hajórajokra nincs biztosítás. Minden egyes alkatrészeért fizetned kell, melyet az út során elveszítesz.





# ÖRDÖGI FONDORLATOK

Az Ördögi Fondorlatok kalandkártyák, melyeket a játékosok maguk tesznek bele a pakliba.

Az Ördögi Fondorlatok kiegészítő az alábbiakat tartalmazza:

- 24 Ördögi Fondorlatok kártya



- 12 hiteljelző



Valamikor régen több szállító összefogott és elhatározták, hogy inkább a Galaxis biztonságosabb útvonalait fogják használni. Közülük néhány elkötelezett ember heteket töltött térképekbe mélyedve és a baleseti jelentéseket tanulmányozva. Ahogy az lenni szokott, azok a szállítók, akik minden idejüket azzal töltötték, hogy a pihenőhelyeken kávéit iszogattak, egyszerűen csak csatlakoztak hozzájuk és biztonságban követték a keményen dolgozókat az űrön át.

Végül az egyik ilyen keményen dolgozó szállító megunta a pótkocsikat. Hatalmas pajzsokkal erősítette meg hajóját és belevezette konvoját egy sűrű meteorrajba. Ezt mindenki kiváló viccnek gondolta. (Legalábbis azok, akik túléltek a meteorrajt.) Hamarosan az összes szállító azon igyekezett, hogy eltakarítsa az útból a többieket, és lassan általános udvariasságnak számított kitervelni legalább egy meglepetést szállítótársaiknak az út során. A vicces az, hogy azok, akik a legkeményebben dolgoznak ezeken az otromba vicceken, ugyanazok, akik a legkevesebb érdeklődést sem mutatták a biztonsággal kapcsolatos kutatómunkákban.

Minden repülőút előtt egy Ördögi Fondorlatok kalandkártyát kell előkészítened, melyről a többi játékos nem tud. Általánosságban véve ezek kellemetlen meglepetések, melyekre felkészülhetsz a hajódat egy bizonyos módon megépítve, vagy bizonyos döntéseket meghozva a repülés során.

Az Ördögi Fondorlatok kiegészítő olyan szállítóknak ajánlott, akik maguk mögött tudnak már egy-két sikeres repülőutat.

## ELŐKÉSZÜLETEK

### A játék előtt

Keverd meg az Ördögi Fondorlatok kártyáit és ossz négyet minden játékosnak. Megnézheted a kártyáidat, de ne mutasd meg a többieknek.

A többi kártyák tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.

### Az építés előtt

Az építés előtt minden játékos kiválasztja saját Ördögi Fondorlatok kártyáját. A kiválasztott kártyákat egy pakliba helyezzük a repülési tábla mellé. Senki sem nézheti meg őket.

A megmaradt kártyákat tartsd meg a további körökre. (Jó helyen lesznek a hajóablád alatt.) Egy háromrepüléses úton egy kivételével mindet el fogod használni.

Ha a Rázós Utak kiegészítőt is használjátok, ne húzzatok Rázós Utak kártyákat, míg mindenki ki nem választott egy Ördögi Fondorlatok kártyát.

## A kalandkártyák előkészítése

Az Ördögi Fondorlatok kártyákat a következőképpen keverjük a kalandkártyák közé:

- Keverjétek meg az alapjáték kalandkártyáit.
- Vegyétek le a pakli alsó és felső negyedét. (A repüléstől függően minden negyed 2, 3 vagy 4 kártyából fog állni.)
- Keverjétek az Ördögi Fondorlatok kártyákat a pakli közepébe. Amikor befejeztétek a keverést, egy Ördögi Fondorlatok kártyának a tetején kell lennie.
- Helyezzétek vissza a pakli felső negyedét a tetejére, és így az egész paklit helyezétek az alsó negyedre.

## Több Tervezés variáns

Ha használjátok a Több Tervezés variánst az alapjátékból (ahol a kalandkártyákat nem keverjük meg), az alábbi szabályokat alkalmazhatjátok:

- A játékosok a kiválasztott kártyákat nem teszik egy kupacba, hanem maguk előtt tartják őket, képpel lefelé fordítva.
- A kalandkártyák előkészítésekor az Ördögi Fondorlatok kártyáit a játékosok kilövésének sorrendje szerint válogassátok össze egy kupacba; annak a játékosnak a kártyája lesz legfelül, akinél az egyes számú jelölő van. Ezt a kupacot ezután a kalandkártyák második és harmadik kupaca közé tesszük.

## EGY ÖRDÖGI FONDORLAT FELFORDÍTÁSA

Az Ördögi Fondorlatok kártyái ugyanúgy működnek, mint az alapjáték kalandkártyái. Ha felfordítasz egyet, olvasd fel és kövesd az utasításait. Minden játékosra hatással lesznek, beleértve a játékost, aki azt a pakliba tette.

Néhány kártya részletes leírását a mellékletben találod. A melléklet elején található Általános elvek részt is olvasd el.

## HITELEK

A játékba kerülő Ördögi Fondorlatok kártyái miatt az első repülésnél szükséged lehet pénzre. Szerencsére nagyobb adósságba is verheted magad. Egy hitel felvételéhez vegyél el egy hiteljelzőt és 10 kreditet a bankból.

A hitelt bármikor visszafizetheted. Csak add vissza a hiteljelzőt a banknak és fizess be 12 kreditet.

A játék végéig vissza kell fizetned minden hitelt. Ha nem tudod, elveszted a játékot.

Ez így van, a bankárok, akik a szállítóknak kölcsönöznek, 20% kamatot számolnak fel. Ezen kívül 7 órás munkanapjuk van és szabad hétvégéik. De soha nem fogják megízlelni, micsoda izgalom egyetlen akkumulátorral áthajózni egy meteorrajon.



## Adósság

Az Őrdögi Fondorlatokat alkalmazva az a szabály, hogy nem verhetjük magunkat adósságba, már nem érvényes. Ha nincs elég pénzed fizetni az elvesztett alkatrészek után, hitelt kell felvenned, hogy ki tudd őket fizetni.

Tulajdonképpen, most hogy gondolkodunk rajta, a bankárok talán szeretnék "megtapasztalni egy űrutazás kalandjait". Míg a kölcsönről tárgyalasz, puhatold ki, nem tudnál-e nekik eladni egy férőhelyet valamelyik luxuskabinban.

# RÁZÓS UTAK

Ez a kiegészítés először ingyenesen letölthető volt az internetről. Ez a hivatalos változat több kártyával és szebb kivitelezéssel.

A kiegészítő tartalmaz:

- 25 Rázós Utak kártyát



## FIGYELMEZTETÉS

**Ez a veszélyes kiegészítő kizárólag tapasztalt fuvarosoknak készült.**

Ha rutinosan építész olyan hajókat, melyek minden akadályt leküzdene és szinte sértetlenül érnek célba, ha nosztalgiazva ejtesz könnyeket az első repülésekre gondolva, mikor hajóid ripityára törtek és csak néhány magányos alkatrésszel értél célba, akkor **ez a kiegészítő neked készült.** Ez a kiegészítő visszahozza a kellő lökést az űrutazásba, és olyan erőset lök, hogy az újra könnyeket fog csalni a szemedbe.



Ha viszont nem találsz viccesnek, ha a hajód kettétörik, **ez a kiegészítő nem neked való.**

Ha még csak néhányszor játszottál a Galaxis Roncsderbivel és hajóid az út során gyakran szétesnek, **azt ajánljuk, hogy még ne használd ezt a kiegészítőt.** Ez a kiegészítő, ahogy az univerzum is, tisztességtelen. Tedd el azokra az időkre, mikor már úgy érzed, hogy az űrrepülés már túl egyszerű.

De ami a legfontosabb: **Ne használd ezt a kiegészítőt új játékosokkal!**

A Vállalkozó Vállalat eltiltotta az újonc fuvarosokat a Galaxis kíméletlenebb területeiről készült holografikus, video vagy akár audio felvételektől (melyek sűrűn sikolyokkal és káromkodásokkal vannak tele).

## NEHÉZSÉGI SZINT

Nos, úgy látszik, a figyelmeztetéseink nem riasztottak el. Akkor hát fuvarozásra fel!

Mielőtt elkezdenétek, a játékosoknak meg kell egyezniük egy nehézségi szintben. Mi a 2-es vagy 3-as szintet ajánljuk. Mindenkinek bele kell egyeznie. Ha nem egyezik bele mindenki, játsszatok az általatos ajánlott legalacsonyabb szinten. Természetesen előfordulhat, hogy az egyik kevésbé bátor játékos ragaszkodni fog ahhoz, hogy a kiegészítő nélkül játszatok (vagy ahhoz, hogy hajítsátok a papírkosárba), ebben az esetben az alapjátékkal kell játszaniotok (vagy játszhattok memóriajátékot az alkatrészekkel).

Keverjétek meg a Rázós Utak kártyákat. Minden kör elején, mielőtt elkezdték építeni, húzzatok a nehézségi szintetekkel megegyező számú Rázós Utak kártyát. Helyezétek őket képpel felfelé, hogy mindenki láthassa őket. Különleges szabályok vannak rajtuk, melyek az adott repülési körre vonatkoznak. Részletes leírás a mellékletben található.

Minden kör elején húzzatok új kártyákat (az előző körben húzottakat dobjátok el). A játékosok tudnak a speciális szabályokról, még mielőtt elkezdenék hajóikat építeni, így van egy kis esélyük felkészíteni hajóikat a közelgő repülőútra (és lelkileg is felkészülhetnek a tényre, hogy talán ezt a kört el fogják veszíteni).

Ha az Őrdögi Fondorlatok kiegészítést is használjátok, a játékosok először az Őrdögi Fondorlatok kártyáikat választják ki, mielőtt a Rázós Utak kártyákat felfordítanánk.

## VARIÁNS – ÖRDÖGI FONDORLATOS HÁTRÁLTATÁS

Ha különböző tapasztalati szinttel rendelkező játékosokkal játszunk, a Rázós Utak kártyáit használhatjuk a tapasztaltabb játékosok hátráltatására.

Ehhez a variánshoz ne használjuk az Irgalmatlan Sors (Remorseless Fate) kártyát!

Válasszatok egy nehézségi szintet. Minden repülőút előtt húzzatok ezzel megegyező számú Rázós Utak kártyát. A kártyák csak a tapasztaltabb játékosokra lesznek érvényesek, a kezdő játékosokra nem lesznek hatással.

A játékosok indulhatnak különböző mértékű hátrányokkal is. Például a kezdő játékos nem veszi figyelembe a Rázós Utak kártyáit, a tapasztaltabb játékosra kettő is hat, és az a játékos, aki mindig nyerni látszik, kap még két extra lapot. Rajtatok áll, hogyan teremtetek meg az egyensúlyt a játékosok között.



# BÓNUSZ KÁRTYÁK

A bónusz kártyák új kalandkártyák az alapkészlethez. Hogy a normál kártyák előfordulásának esélyét ne csökkentsük drasztikusan, csak néhány kártya van belőlük.

**Ez a kiegészítő tartalmaz:**

- 2 kártya minden repülőútra, I-es, II-es vagy III-as jelöléssel.



Minden kártyaszinthez - I, II és III - van egy bónusz különleges esemény kártya és egy bónusz különleges lehetőség kártya. Az új különleges események a játékot interaktívabbá teszik, míg

az új különleges lehetőségek érdekes döntési lehetőségeket hoznak.

A bónusz kártyákat belekeverhetjük a szintjüknek megfelelő paklikba a repülések előtt. Ezekből a kártyákból kettőt az alapjáték első kiadásához adtunk bónuszkártyaként. Ha már megvannak, helyettesítsd őket az újakkal ebből a kiegészítőből.

A bónuszkártyák részletes leírását a mellékletben találjátok meg.

## KIEGÉSZÍTÉSEK KOMBINÁLÁSA

Ez egy olyan kiegészítés, mely az alapjátékkal rengeteg módon kombinálható. Rajtad áll, hogyan használod őket.

Néhány kiegészítés (Ötödik Kerék, Új Technológia, Bónusz kártyák) a játék változatosabbá tételét szolgálja. Mások (Új Hajóosztályok, Ördögi Fondorlatok, Rázós Utak) a nehézségi szint emelésével teszik a játékot izgalmasabbá. Ezekkel vigyázzatok és tartsátok a játékot olyan szinten, hogy a kevésbé tapasztalt játékosok is élvezni tudják.

### KIEGÉSZÍTŐK VÁLASZTÁSA

Természetesen, ha mindannyian tapasztalt fuvarosok vagytok, akik nem bánják, ha hajóikat szanaszét robbantják, használhatjátok együtt az Új Hajóosztályokat, az Ördögi Fondorlatokat és a Rázós Utakat is. De egy idő után ez is unalmassá válhat.

### Határozatlanoknak

Ha nem akartok időt tölteni a gondolkodással és megbeszéléssel, mely kiegészítőket használjátok, próbáljátok ki ezt:

Az alapjáték a Rázós Utak kártyák nélkül (0. szint), az Ördö-

gi Fondorlatok nélkül és az alap hajóosztályokat használva 0. szintű lesz. Válasszatok egy nehézségi szintet (pl 3, 4 vagy 5), ami meghatározza, mennyit adunk az alapjátékhoz. Dobjatok annyiszor egy hatoldalú kockával és ez fogja meghatározni, melyik kiegészítőt használjátok.

**1** – Használjátok az IA hajóosztályt az I osztály helyett. Ha már az IA-t használjátok, emeljétek a Rázós Utak szintjét 1-gyel.

**2** – Használjátok a IIA hajóosztályt a II osztály helyett. Ha már a IIA osztályt használjátok, emeljétek a Rázós Utak szintjét 1-gyel.

**3** – Használjátok a IIIA hajóosztályt a III osztály helyett. Ha már a IIIA osztályt használjátok, emeljétek a Rázós Utak szintjét 1-gyel.

**4, 5** – Játszatok az Ördögi Fondorlatok kártyákkal. Ha már játékban vannak, növeljétek a Rázós Utak szintjét 1-gyel.

**6** – Növeljétek a Rázós Utak szintjét 1-gyel.

Természetesen elhagyhatjátok a kockadobást és hozzátehetitek kedvenc kiegészítéseiteket a játékhoz kockadobás nélkül is. És egyáltalán nem kell használnotok azt a kiegészítőt, amit nem szerettek. Ez a táblázat csak a döntéshozatalban nyújthat segítséget.





# MELLÉKLET

## ÁLTALÁNOS ELVEK

Van néhány alapelv, melyet minden kártyára alkalmazni kell.

### Sorrend

Hacsak másként nem írja a kártya, ezeket hajtjuk végre sorrendben:

- Ha a játékosoknak döntéseket kell hozniuk, sorrendben döntenek a vezetővel kezdve.
- A hajó paramétereinek kiszámításánál a játékosok sorrendben haladnak, a vezetővel kezdve. (Egy játékos úgy is dönthet, mikor rákerül a sor, hogy a számítások előtt hipertérbe ugrik.)
- Repülési nap nyerésénél a legelől lévő játékos mozog legelőször. Repülőnapok elvesztésénél a leghátul lévő játékos mozog először.
- Mikor a játékosok fogadnak, a vezető játékos kezd (vagy passzol). A játékosok repülési sorrendben ajánlhatnak rá a legmagasabb összegre vagy passzolhatnak. Ha egy játékos passzolt, az aktuális árverésen már nem vehet részt. Az ajánlatétel addig folytatódik, míg a játékosok közül egy kivételével mindenki passzolt. A legmagasabbat ígérő játékos fizet és begyűjti jutalmát. Ha mindenki passzol, senki sem kap jutalmat.

### Kockadobás sérülésre

- Ha több játékos kockáztatja, hogy eltalálják, nem egyenként dobunk. Mindnyájukra egy kockadobás lesz érvényben.
- Amikor koordinátákra dobunk, először az oszlopot, majd a sort dobjuk ki.
- Amikor egy játékos egy lövés forrásává válik, ő dob a kockákkal. Egyéb esetben az a játékos dobhat a kockákkal, aki az érintett áldozatok közül legelől van. (Ez természetesen annyira nem számít, de ha a játékosok mérgelődnek, ha valaki rosszat dob, jobb, ha azt a szabály szerint csinálják.)
- Ha egy mögöttes lévő játékos lőne rád, nem számít, hogy annak a játékosnak van-e ágyúja vagy nincs. Mindenképpen elszenveded a lövést. Ne kérdezd, hogy csinálják; a fuvarosok elég találékonyak tudnak lenni, ha társaik megvicceléséről van szó.

### Elvesztett alkatrészek

A repülés végén a játékosok fizetnek az úton elvesztett alkatrészekért. Néhány kártyánál számítani fog, hogyan vesztettétek el őket. Az alkatrészek háromféleképpen kerülhetnek a dobott lapkáid közé:


- Az alkatrészeket meteorok, ágyútűz, szabotázs vagy olyan kártyák pusztítják el, melyek megkövetelik az alkatrészek elpusztítását.
- Az alkatrészek lehullnak, ha nem kapcsolódnak a hajóhoz vagy ha egy kártya megköveteli az alkatrészek elszórását.
- Néhány kártya kötelez egy játékost egy alkatrészének eldobására.

Ezek mind az úton elvesztett alkatrészeknek számítanak.

## RÁZÓS UTAK (Rough Roads)


A legtöbb kártya magától értetődő. Ha egy Rázós Utak kártya kifejezetten keménynek tűnik nektek, valószínűleg jól értelmezték.

Ennek a résznek a nagy része csak arra szolgál, hogy biztosan helyesen játsszatok. Igaz, a kártyák, melyek bővebb magyarázatot igényelnek, egy könyv jellel vannak megjelölve. Mikor ezek a kártyák először feljönnek, itt kell fellapoznod őket.

Az építkezés szimbólum  jelzi, mely kártyák lesznek játékban az építkezés alatt. (Ez fontos a Kellemetlen Meglepetés (Nasty Surprise) kártyánál.)

### Tisztességtelen verseny (Stiff Competition)



 Ha egy Elhagyott hajót vagy Elhagyott állomást akarsz használni, kiszámítod az tűzerődöt. Minden mögöttes repülő játékos is kiszámítja az erejét, és azok a játékosok, akik erősebbek nálad, rád lőnek egy erős

ágyúlövést.

Miután eldől, hogy kiktől kapnál ágyúlövést, még van egy esélyed meggondolni magad. (Az ágyútűz miatt lehet, hogy nem marad elég legénység a lehetőség kihasználására, vagy elveszthetsz annyi raktérhelységet, hogy az Elhagyott Állomás már nem lesz olyan nyereséges.) Ha meggondolod magad, nem veszítesz repülési napot és a lehetőség átkerül sorban a következő játékoshoz, akinek ugyanezen feltételeknek kell megfelelnie. Ez azt jelenti, hogy egyetlen kalandkártya során többször is ki kell számítanunk az erőnket.

### Irigyelt hajtómű (Engine Envy)




Az Irigyelt Hajtómű akkor lép életbe, ha egy kalandkártya kijátszás végén a vezető más lesz, mint az elején. Különösen abban az esetben, ha a vezető feladja vagy hipertérbe ugrik egy kalandkártya végrehajtása során, és új vezető lesz, akire rálőnek.

A hipertérből visszatért és vezetővé vált játékost a kalandkártya végrehajtásának végén vesszük figyelembe, tehát rálőnek, mielőtt a következő kalandkártya felfordításra kerül.

Ha a lövés következtében az új vezető feladja, nem alkalmazzátok az Irigyelt Hajtóművet másodszorra is. Csak haladjatok a következő kalandkártyára.

### Űrszemét (Space Junk)



 Ha egy kalandkártya során legalább egy alkatrész lehullik, a játékosoknak szembe kell nézniük az Űrszemét kártyával. (Jegyezzük meg, hogy ez a kártya nem vonatkozik elpusztult vagy feladott alkatrészekre.) Ha bármilyen alkatrész leesik a hajóról, egy különleges kupacba kerül.

Ha egy kalandkártyát lejátszottunk, bármely alkatrész, amelyik a vezető hajóról esett le, egy nagy meteorrá válik. A vezető koc-



kadobással határozza meg, mely oszlopokban fognak lehullott alkatrészei becsapódni, a speciális kupacban lévő alkatrészenként egy-egy dobással. Ezek mind szemből csapódnak be a vezető mögötti hajókba. Az ilyen meteorok miatt lehullott alkatrészek a játékosok különleges kupacaiba kerülnek. Ezután a második játékos dob az ő elvesztett alkatrészeire, melyek a mögötte lévő játékosokat fogják eltalálni és így tovább. (A legutolsó játékosnak nem kell dobni, mert nem repül mögötte senki.)

Miután elbántatok az Ūrszeméttel, a különleges kupacokat tegyétek a rendes dobott lapkák közé.

Megjegyzés: Az Ūrszemetet a kalandkártya teljes kijátszása után értékeljük ki (beleértve a lehetséges repülő napok elvesztését). Ritkán előfordulhat, hogy egy mögötte lévő hajóról leesett alkatrész akkor talál el, mikor őt eltalálják.

## Déjávú



A repülés alatt a kalandkártyákat két pakliba kell szétválogatnunk:

- Egy kupac képpel felfelé azokból a kártyákból, melyeken valaki használt ki valamilyen lehetőséget. (Bolygók, melyeken legalább egy játékos landolt, Elhagyott Hajó vagy Elhagyott Állomás, melyet használtak, elpusztított ellenségek; a Bónusz kártyák közül a meglátogatott Ūrdepó (Space Depot) vagy a Szemételep (Junkyard); az Őrdögi Fondorlatokból az Eladó Tragacs (Junker For Sale), melyet megvásároltak, vagy egy Megfeneklett Hajó (Stranded Ship), melyet kihúztak a bajból.)
- Egy kupac képpel lefelé, melyeken a játékosoknak át kell küzdeniük magukat (Meteorraj (Meteoric Swarm), Nyílt Ūr (Open Space), Harci Ūvezet (Combat Zone), sárga különleges eseménykártyák, minden Őrdögi Fondorlat, melyet az előzőekben nem említettünk) és a kártyák, melyeken egyik játékos sem élt lehetőséggel (beleértve az ellenségeket, melyeket nem tudtak legyőzni).

Az utolsó kalandkártya végrehajtása után vegyétek magatokhoz a képpel lefelé fordított kártyákat és megkeverés nélkül használjátok őket a repülőút folytatásához. Másodsorra ezeket a kártyákat már képpel felfelé dobjuk el.

## Kozmikus Pszichózis, Anyagfáradás (Cosmic Psychosis, Metal Fatigue)



Dobj a koordináták megállapítására, mint a Szabotázs kártyáknál, de csak egyszer. És igen, ha két 7-est dobsz, a kártya a kiinduló elemre fog hatni. A Kozmikus Pszichózis a hipertérben tartózkodó játékosokra is hatással lesz (az örült legénységed ott lesz veled), az Anyagfáradás viszont nem (elkerülted a Nyílt Ūr kártyát).

## Bedöglött Akkumulátorok (Bum Batteries)



Egy pajzs, egy dupla hajtómű vagy egy dupla ágyú beüzemelése például 1 jelző helyett 2-t kell beadnunk. Egy szimpla hajtómű vagy egy szimpla ágyú erősítésénél 2 akkumulátorjelzőt kell elhasználnunk az erősítőt aktiválásához.

De egy pajzs + pajzsgenerátor, duplahajtómű + hajtóműerősítő vagy egy duplaágyú + ágyúerősítő kombinációk csak 3 jelzőbe kerülnek 4 helyett.

## Fordított Meteorok (Meteoric Inversion)



Ezzel a kártyával hátulról is kaphatsz nagy meteorokat. Ahogy a szemből érkező meteorokat (és nem úgy, ahogy az oldalról érkezőket), ezeket is csak az abban az oszlopban található ágyúkkal lőheted ki.

## Rázós Utazás (Rough Trip)



Az első körben két III-as szintű kártyát adunk a paklihoz. A második körben három III-as szintű kártyát adunk a paklihoz. A harmadik körben négy III-as szintű kártyát adunk a paklihoz. Ha a Több tervezés variánsnal is játszunk, ezeket a kártyákat a pakli aljára tegyétek.

## Kegyetlen Sors (Remorseless Fate)



A Szabotázs például mindenkire érvényes lesz, kivéve azt a játékost, aki a legnagyobb legénységgel rendelkezik. (Döntetlen esetén a hátrébb lévő játékos fogja csak megúszni a Szabotázszt.)

Ha a Harci Zónánál ágyútűzre dobsz, a kockadobások minden érintett hajóra vonatkozni fognak. Ha Szabotázsra dobsz, háromszor kell dobnod. A dobások minden érintett hajóra vonatkozni fognak, de ha a dobások egyike eltalálja az egyik játékost, őt nem érintik a további dobások.

## Páncéltörő lövedékek (Piercing Projectiles)



Ez a kártya mindenféle méretű meteorra és ágyútűzre vonatkozik. Általában az egy vonalban lévő, következő alkatrész a szomszédos mezőre esik, de van, hogy egy lövedék üres mezőre is átrepül, mielőtt

eltalál egy újabb alkatrészt az adott sorban vagy oszlopban. Általában a második elem is leesik, kivéve, ha a lövedék egy megfelelő irányú, elpusztíthatatlan burkolatba ütközik. Egy kis meteor csak akkor fogja elpusztítani a második alkatrészt, ha egy nyitott csatlakozót talál el, és az első találatától nyitottá vált csatlakozók itt már nyitottnak számítanak.

## Ūrhajós szakszervezet (Union Ship)



A legénység szakszervezeti egyesülete nem fogad el akkumulátorjelzőket árúk helyett.

## Robbanó Áruk, Robbanó Akkumulátorok (Explosive Goods, Explosive Batteries)



Ezek a kártyák csak azokra az alkatrészekre vonatkoznak, melyek megsemmisülnek (ágyútűz, meteorok, szabotázs vagy robbanások által) és nem azokra, melyek leestek vagy feladták őket. Viszont jegyezzük meg, hogy a robbanékony áruk és akkumulátorok megsemmisíthetik a szomszédos, robbanékony árukat vagy akkumulátorokat szállító alkatrészeket, melyek további robbanásokhoz



vezetnek, melyek más robbanékony alkatrészeket semmisíthetnek meg, és így tovább.

E két kártya kombinációja látványos hatásokat idézhet elő az éjszakai égbolton. A felrobbanó űrhajó megfigyeléséhez válasszatok egy hold nélküli, tiszta éjszakát és öltözzetek jó melegen.

## Fertőzött Áruk (Infected Goods)



Ha például 2 űrlényed van, biztonságban felvehetsz 2 árut. Ha 4 árut nyersz, elvesztesz 2 legénységi tagot, függetlenül attól, hány árut viszel végül a hajódra.

Nem veheted fel az árukra csak egy részét. Mindent vagy semmit.

Ha a fertőzött áruk miatt elveszted az utolsó legénységi tagodat is, akkor is megnyered az összes árut, de fel kell adnod a repülőutat.

## Bukfenc (Somersault)



A hajtómű kipufogócsöve nem mutathat a hajó oldala felé. Az előre mutató hajtóművek kipufogócsöve előtt lévő mezőnek üresnek kell lennie.

## Defektes csatlakozók (Defective Connectors)



A negatív hajtóműerő nullának számít. Például, ha egy Harci Zónában több mint egy játékosnak lesz negatív hajtóműereje, nem számít, kié a legalacsonyabb - ezeknek a játékosoknak az ereje nulla lesz és a közülük legelől járó játékos lesz a leglassabb.

És igen, akkor is fel kell adnod, ha a Nyílt Űrnél vagy a Tágra Nyílt Űrnél nincs legalább 1-es hajtóműerőd.

## Rendelésre készítve (Made to Order)



A raktérben maradt alkatrészek még mindig elérhetőek az összes játékos számára, és még mindig félretehetsz ezek közül kettőt az építés folyamán.

Minden egyes alkatrészt, amely megmarad a Rendelésre készített kupacból, egy kreditet kell fizetned. Ezek nem számítanak olyan elhagyott lapkáknak, melyet a dobott kupacban gyűjtesz. Sem a biztosítás, sem az Ügyvéd (Lawyer) kék idegen nem érvényes rájuk.

## Halott Zóna (Dead Zone)



Az elpusztíthatatlan burkolaton kívül semmi sem működik ebben az oszlopban: az akkumulátorjelzők kifognak az energiából, a rakterek nem alkalmasak áruszállításra, a kabinokhoz kapcsolt idegen létfenntartók nem támogatják a kabint, stb.

Mindezek ellenére a Halott Zóna alkatrészeinek is alkalmazkodniuk kell a hajóépítés szabályaihoz.

## ÖRDÖGI FONDORLATOK

Néhány kártyán az **5**-ös szimbólum az 5 játékos esetén használatos, különleges szabályokra emlékeztet, melyek ezekre a kártyákra vonatkoznak. Azokra az Ördögi Fondorlatok kártyákra, melyeken nincs ilyen jelzés, az 5 játékos szabályok nem vonatkoznak.

## Rendszerteszt (System Test)



Ez a kártya minden olyan alkatrészeire hat, melyeket elméletben akkumulátorjelzőkkel lehet aktiválni (beleértve azokat az erősítőket, melyek nem kapcsolódnak a megfelelő alkatrészhöz). Ha páratlan számú akkumulátorral működő alkatrészed van, a páratlan számúért is fizetni kell, vagy el kell dobni.

## Forgalmi Dugó (Traffic Jam)



Ez az egyetlen kártya, mely a hipertérben lévő hajókra is vonatkozik; néhányan úgy gondolják, ez a végső bizonyíték arra, hogy egyszerűen nincs mód a forgalmi dugók elkerülésére.

## Lesből támadás (Ambush)

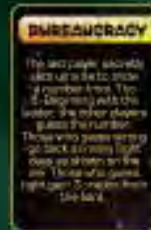


A lila idegen az alapszabályoknak megfelelően itt is +2-t ér.

Egy 5 személyes játékban a második leggyengébb ágyútűzzel rendelkező játékost is meglövik, de csak könnyű ágyútűzzel. (Az erős ágyútűz nem kell figyelembe venni.)

## BÓNUSZ KÁRTYÁK

### Bürokrácia (Bureaucracy)



"Hé, hiányzik egy nyomtatványod!" Na, most találd ki, melyik. Igen, ez csak a leglassabb játékos gyenge próbálkozása az előrejutásra, de mit tehetnél? A szabály az szabály.

A leghátul járó játékos beállít a kockán egy számot úgy, hogy a többiek ne lássák. A többi játékos a vezetővel kezdve tippel egyet.

(Megismételhetik egy másik játékos tippjét.) A kockát felfedik és azok, akik nem találták el, annyi napot lépnek vissza, amennyit a kockán lévő szám mutat. Aki jól tippelt, kap 3 kozmikus pénzt a banktól.

A tippektől függetlenül az utolsó játékos nem lép vissza egyetlen napot sem és nem nyerhet vagy veszthet kreditet.



## Roboszimatok (Robosmokeys)



Bár a Gépesített Galaktikus Robotrendőrség nagy részét már régen nyugdíjazták, minden fuvaros belefut ezekbe a szomorú gépekbe a galaxis elfeledett, elhagyott részein. A régi idők maradványaként programozásuk kötelezi őket eredeti feladatuk végrehajtására: találniuk kell valamilyen indokot büntetőcédulák írására a

fuvarosoknak és lefoglalni hajójuk egy részét. Természetesen, ha csúszatsz egy kis kreditet a roboszimatoknak, talán hajlandó lesz a többi játékos gyengeségeire koncentrálni.

A mesterséges intelligencia önmódosításával létrejött robotrendőrséget arra tervezték, hogy megelőzze a korrupciót. A robotkészítők és programozók igencsak meglepődtek, mikor a mesterséges intelligenciák első lépése az volt, hogy átprogramozták saját magukat a csúszópénzek elfogadására. A bűnös megtalálására szolgáló, túlfűtött tárgyalást követően feladták a harcot és kihirdették, hogy a rendőrség megvesztegetése a természet törvénye.

A játékosok titokban kiválasztják, mennyit ajánlanak. Aki a legtöbbet ajánlja, fizetnie kell. A többiek megtartják pénzüket. A legtöbbet ígérő bármilyen koordinátákat választhat, akár az egész hajótesten kívül esőeket is, kivéve a 7-es számú sort vagy oszlopot. (Ám ez nem védi meg az IA osztály kiinduló elemét, hiszen a 6-ost és 8-ast lehet választani.)

Mindenki leveszi azt az alkatrészt, mely ezen a koordinátán található (még az a játékos is, aki azt választotta) és bármit, ami azon a lapkán esetlegesen található.

*Megjegyzés: Hogy megakadályozzátok a játékosokat a túl sokáig tartó hezitálásban, hogy melyik koordinátán okozhatná a legnagyobb kárt, használhatjátok a homokórát, hogy beállít-satok egy elfogadható időkorlátot.*

## Úrbiliárd (Space Billiards)

Néha több kell a galaxis fuvarosainak ébrentartásához, mint egy csésze kávé. Ekkor jön el az ideje, hogy utunkat a planetáris gyűrű felé vegyünk egy kis Úrbiliárdot játszani. Próbálg meteorokat küldeni a haveroknak, de úgy, hogy a te hajód ne sérüljön meg. Ettől garantáltan nyitva marad a szemed.



A vezető játékos választ egy sort és egy ellenfelet. Az ellenfél a Meteorrajra vonatkozó szabályok szerint megpróbál ellenük védekezni, de itt a meteort kiválasztott játékos fogja dobni a kockákat. Ezután a második játékos választ egyet a kimaradt sorok közül, és így tovább, míg minden játékos nem választott egyet. Használjátok jelzőiteket a kiválasztott sorok megjelölésére.

Nincs korlátozás az ellenfelek kiválasztásánál. Egy játékos akár több meteorraj ellen is védekezhet.

Öt játékos esetén egy sort kétszer is lehet választani. Ha egy sort másodsorra választanak ki, ne vegyünk figyelembe az első nagy meteort.

Tipp: Ezt a kártyát használhatjátok arra, hogy kiegyensúlyozzátok a mezőnyt, de többnyire sokkal jobb szórakozás egy olyan hajóra küldeni a meteorokat, ami a legesélyesebb a széthullásra.

## Szeméttelép (Junkyard)



A csillagközi szeméttelépek lenyűgöző helyek, tele érdekes (de feltehetően veszélyes) szeméttel és érdekes (de feltehetően veszélyes) szemétkereskedőkkel. Itt szinte bármivel üzlethelhet, és ha a szemétkereskedőknek nem lenne, amit keresel, valószínűleg magad is megtalálod, ha hajlandó vagy keresztülugrani a lebegő roncsokon és eltévedt ágyúvédéken. (Az utóbbi hajlamos akkor az utadba tévedni, ha egy szemétkereskedő úgy véli, hogy túl közel merészkedtél valamihez, amit ő szeretne megkaparintani.)

A hivatali statisztikák szerint csak egyetlen erőszakos cselekményre volt példa egy szemétteléken. Ezt az esetet egy olyan statisztikus rögzítette, akit elvert egy csapat szemétkereskedő. Azóta a statisztikusok elkerülik a szeméttelépeket, és ennek eredményeképpen most a hivatalos statisztikák a szeméttelépeket a galaxis egyik legbiztonságosabb helyeként tartják számon.

A Szeméttelép kártya 4 részre van osztva, a szeméttelép négy területét szimbolizálva. Minden egyes beosztás baloldalán a fizetség látható, a jobboldalán pedig a jutalom, amit megkapsz.

A vezetővel kezdve a játékosok elhatározzák, megállnak-e a szemétteléken. Ez nagyban hasonlít a Bolygókhöz. Ha azt választod, hogy megállsz, helyezd jelölődet a használni kívánt mezőre. A költséget azonnal megfizeted: adj fel legénységet, akkumulátorjelzőt, vagy nézz szembe meteorokkal (melyek a repülő szeméttelépeket szimbolizálják) vagy ágyútűzekkel. Ezután gyűjtsd be a jutalmad:

- Új űrhajósokat (nem idegeneket) azokba a kabinokba tehetünk, ahol van hely. Sztáziskamrába is tehetjük őket, de luxuskabinba nem. Az ilyen eseteknél átrendezheted a legénységed.
- Új akkumulátorjelzőket oda tehetsz, ahol van számukra üres hely. Az ilyen eseteknél átrendezheted az akkumulátorjelzőidet.
- Ha repülőnapokat nyersz, azonnal haladj előre.

Amint egy játékos kifizette az árat és megkapta érte jutalmát, a következő játékos választhat a Szeméttelép megmaradt mezői közül.

Egy ötszemélyes játékban az egyik mezőt kétszer is használhatjuk, ahogy a Bolygóknál is. Az a játékos, aki másodikként száll le egy mezőre, kifizeti a teljes árat, de egy jutalommal kevesebbet kap (a csökkentett jutalmakra vonatkozó eredeti szabály szerint). Ha egy jutalom két részből áll, mindkét része 1-gyel csökken. Például a III-as szintű Szeméttelép első mezején másodsorra leszálló játékosnak az összes meteorra dobni kell a kockákkal. (A dobások csak az ő hajójára fognak vonatkozni, mivel az a játékos, aki elsőként szállt le ugyanoda, már dobott, mikor leszállt.) Viszont a második játékos jutalma egy űrhajóssal és egy kredittel kevesebb lesz.

## Csillagdepó (Star Depot)



A Csillagdepó segítségével új alkatrészt adhatsz hajóhoz, vagy kicserélhetsz egyet. Ha egy alkatrészt kicserélsz, a régit tedd félre. Ne tedd a dobott lapkáid közé! Ne tedd a Csillagdepó többi alkatrésze közé!

Az új alkatrészedet az építkezésre vonatkozó alapszabályok szerint kell beépítened.



A Csillagdepók sajnos igen ritkák: A Vállalkozó Vállalat abbahagyta az építésüket, miután rájöttek, hogy a kézbesítetlen alkatrészekért 63%-os adóbírságot szabhatnak ki.

Új akkumulátorjelzőket vagy legénységi tagokat csak a Csillagdepóból szerzett új alkatrészekkel kaphatunk. Az új kabinba vagy két új emberi vagy egy idegen űrhajóst tehetünk (ha a kabin a megfelelő idegen létfenntartóhoz van csatlakozva, és ha még nincs ilyen színű idegenünk), de új létfenntartó modulok hozzáadásával nem változtathatjuk meg a szomszédos kabinokban lévő legénységi tagokat.

Mindenki, aki szerez a depóból egy alkatrészt, visszamegy egy repülőnapot.

Tipp: Nem akarjátok lefordítgatni az összes fel nem használt alkatrészt, hogy hatot véletlenszerűen kiválasszatok? Az egyik játékos csukja be a szemét és vakon húzza 6 alkatrészt, miután egy másik játékos összekeverte azokat.

## Kék idegenek

### Ügyvéd (Lawyer)



Az I-es, II-es és III-as hajók biztosíthatóak. Az IA, IIA és IIIA osztályú hajók nem biztosíthatóak.

Egy ügyvéddel a fedélzeten boldogan integethatsz elveszett alkatrészeid után,

ahogy az űrben lebegve elhagyják hajódat. Ha persze egyszer egy kóbor ágyútűz kilövi az ügyvédedet vagy a létfenntartó modulját, a pénztárcád után integethatsz. Az ügyvéd csak akkor fejt ki hatását, ha még a fedélzeten van, amikor befejezed a repülőutat (vagy amikor feladod).

### Menedzser (Manager)



A Menedzser a többi idegent segíti a jobb munkavégzésben. A lila idegen Menedzserrel +3 bónuszt ad az ágyúerősséghez és a barna idegen Menedzserrel +3 bónuszt ad a hajtó

művek erejéhez (+2 helyett).

Ha a repülőút végén a Menedzsered még mindig a fedélzeten van, minden egyes fedélzeten maradt idegenért jutalmat kapsz: 1 kreditet, ha a Menedzser az egyetlen megmaradt idegen, 3 kreditet, ha vagy egy Menedzsered és egy másik idegened, és 6 kreditet ha mindhárom idegened megvan. Ha feladod, ezt a jutalmat nem kaphatod meg.

### Kereskedő (Merchant)



A Kereskedő tudja, hogy kell üzletelni. Minden egyes piros vagy sárga árukocka eladásáért plusz egy extra kreditet kapsz. Ha feladod, ezek az extra kreditek nem feleződnek meg.

## Példa

*Az egyik játékos feladja a repülőutat. A Kereskedővel a fedélzeten száll ki és áru 19 kreditet érnek: 2 piros, 3 sárga és 1 zöld. 10 kreditet kap az árukért (a 19 fele felfelé kerekítve), plusz 5 extra kreditet az 5 piros és sárga kockáért, így összesen 15 kreditet szerezve.*

## Technológus (Techie)



A Technológus tudja, hogy hozza ki a legtöbbet az energiatartalékaidból. Minden egyes kalandkártyánál az első akkumulátorhasználatod ingyenes lesz. Például ha 3 dupla ágyút szeretnél aktiválni, a Technológus segítségével elég

lesz hozzá két akkumulátorjelző.

Viszont a Technológus nem tud a semmiből energiát csinálni, tehát legalább egy akkumulátorjelzővel rendelkezned kell, hogy egy ingyenes legyen.

## Példa

*Az egyik játékosnak 1 akkumulátorjelzője van és aktiválni szeretné a dupla hajtóművét. A Technológus segítségével aktiválhatja a hajtóművet és az akkumulátorjelzőt is megtarthatja. Ha nem lenne akkumulátorjelzője, a Technológus nem tudna segíteni a dupla hajtómű aktiválásában.*

A Technológus nem tud segíteni, ha akkumulátorjelzőket kell beadnod egy kalandkártyához (például ha árut kellene feladnod, de nincs egy sem).

## Diplomata (Diplomat)



A Diplomata meg tudja győzni az ellenfeleket, hogy hagyják békén a hajódat. Ez másként működik, mint a hipertérbe ugrás. Végigjátszod az egész kártyát a többi játékosal együtt. A Diplomata nem tud a győzelemben vagy a menekülésben

segíteni. Ő csak megment az esetleges veszteségtől. A Diplomata felhasználásával várj addig, míg tisztán látszik, hogy te vesztesz: például ha kevesebb az ágyúerősséged, mint az ellenfélé, vagy ha te lennél az a játékos, aki egy Harci Ővezet kártya egyik sorát elszenvédné.

Ha felhasználod a Diplomata-t, hogy megmentsen egy ellenféltől, akkor is veszítesz. Az ellenfél legyőzetlen marad és továbbhalad a következő játékost megtámadva. Ha a Harci Ővezet egyik sorát kerülöd el a Diplomata-val, továbbra is te leszel a leggyengébb játékos abban a kategóriában. Az a sor nem fog rád vonatkozni, de másokra sem.

Miután kihasználtd a Diplomata képességét, távolítsd el a kék idegent az űrhajódról.

Régen úgy hitték, hogy a Diplomata-k hősök, akik életüket és szabadságukat kockáztatják hajójukért és legénységi társaikért. Azonban nemrégiben egy vad kalózcsapat feltöltött egy videót az Univerzum-Tube-ra, mely leleplezi a Diplomata-k eltűnésének igazi okát. Többek között felfedi aktatáskájuk tartalmát is: 5 üveg likőrt és egy rakás parti kalapot.



# AZ ÚJ ALKATRÉSZEK ÁTTEKINTÉSE

## Luxus kabin



Ez csak egy űrhajósna adhat helyet (idegeneknek nem). Az utazás során a Luxuskabinból elhagyott űrhajós nem pótolható. Ha az űrhajósod túléli az utazást, 1, 2 vagy 3 kreditet kaphatsz a körök számától függően.

## Sztázis kamra



Ez 4 űrhajós elszállásolására szolgál (nem idegeneké). Ők nem számítanak bele a legénységbe. Ha legénységi tagokat veszítesz, a Sztáziskamrában lévő űrhajósokkal pótolhatod őket.

## Kétirányú ágyú



Egy akkumulátorjelző mindkét ágyúcsövet beaktiválja. Az erősségbe viszont úgy számítanak bele, mint két egyedülálló ágyú.

## Pajzserősítő



Ha egy pajzserősítőhöz kapcsolt pajzsot aktiválunk, plusz egy akkumulátorjelző befizetésével megerősíthetjük a pajzsot, hogy védjenek a nagy meteorok és erős ágyútűzek ellen.

## Ágyúerősítő



Az ágyúerősség kiszámításánál egy akkumulátorjelző befizetésével felerősíthetsz egy aktivált, csatlakoztatott ágyút. Az ágyú +3 erősségi bónuszt fog kapni (ha előre néz) vagy +1,5-et (minden más esetben). Ez elpusztítja a felerősített ágyút.

## Hajtómű erősítő



Ha egy kalandkártyát felfedünk vagy a hajó paramétereit határozzuk meg, 1 akkumulátorjelző befizetésével felerősíthetünk egy hajtóművet, ami az erősítőhöz van kapcsolva. (Ha egy dupla hajtóművet erősítesz, akkor 1 akkumulátorjelzőt a dupla hajtómű aktiválására is be kell fizetned.) Ez elpusztítja a hajtóművet és hajódat hipertérbe repíti: elhagyod a versenyt a jelenlegi és a következő kalandkártya erejéig.

## Reaktor kazán



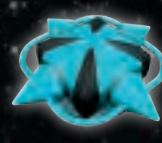
Áruk berakodásánál egy kockát a banknak adhatsz (akár olyat is, mely számára nincs elég helyed), és cserébe feltöltheted akkumulátorjelzővel az egyik, reaktor kazánhoz csatlakozó akkumulátor alkatrészedet.

## Elpusztíthatatlan burkolat



A beburkolt oldalakon ezt az alkatrészt nem pusztíthatja el meteor vagy ágyútűz.

## Kék létfenntartó modul



Ha egy normál kabinhoz kapcsolódik (nem a kiinduló elemhez és nem Luxuskabinhoz), a kék létfenntartó modul segítségével egy kék idegen tehetünk a kabinba. (Minden játékosnak csak 1 kék idegenje lehet.)

## Kombinált alkatrészek



A kombinált alkatrészek kétféle kategóriába tartoznak, mindkét kategória tulajdonságaival és korlátozásaival ellátva.

## GYIK

Ez a készlet számos új elemet ad a játékhoz, és előfordulhatnak olyan szokatlan helyzetek az új kártyák és új alkatrészek miatt, melyek nincsenek a szabályokban teljesen kifejtve.

Ha ilyesmivel találkozol, nézd meg a GYIK (FAQ) menüpontot a [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) oldalon.

## Vlaada Chvatil játéka

Játék és doboz kivitelezése: Radim "Finder" Pech

Illusztrációk: Tomáš Kučerovský

Szedés és grafikai dizájn: Filip Murmak

Fordítás: Jason Holt

Szeretnék köszönetet mondani mindazon odaadó, tapasztalt vagy csak bátor fuvarosoknak, akik vállalkoztak ennek a kiegészítőnek a tesztelésére a Brno Társasjáték Klubban vagy számos más

eseményen, különösképpen Ladinek Nagy Játékhétvégéjén, a Fantázia Fesztiválon, a Gameconon, az Óland Telepesein, a Merklínen, a Szellemi Sportok Olimpiáján, stb. Ez a kiegészítő a ti könnyeitekre és nevetéseitekre épült. Külön köszönet Petrnek, dillinek, Filipnek és Martinának, a legfáradhatatlanabb fuvarosoknak, akiket ismerek.

Továbbá köszönet a Rázós Utak verseny minden résztvevőjének remek ötleteikért. Ebben a kiegészítőben találhattok kártyákat, melyek René Putin (Fertőzött Áruk, Defektes Csatlakozók), Dave Shukan (Kellemetlen Meglepetés), Veli-Mikko Ájjalá (Úrszemét), Eric Humrich (Rendelésre készítve), Alessandro Fibbi (Déja vu), Simon Poledna (Halott Zóna) és Monika Dillingerová (Bukfenc) ötletei alapján készültek.