

גיליון עזר לשחקנים

הכנה

סיימו את הבנייה.
תוכלו לסיים את הבנייה בכל שלב. אתם לא חייבים למלא את כל המשבצות.
כדי להראות לשאר שסיימתם, הניחו את הטיל שלכם במקום התחלתי שלא נתפס על לוח הטיסה.
מהרגע שסיימתם את הבנייה, לא תוכלו להוסיף עוד אריחים או להסתכל בקלפים.
אם הזמן אזל במשבצת שעון החול האחרונה, עליכם לעצור מיד את הבנייה ולתפוס מקום עם הטיל שלכם בלוח הטיסה.

לפני הטיסה

בדקו אם יש טעויות.

מחברים חד-צינוריים לא יכולים להיות צמודים למחברים דו-צינוריים.
צדדים חלקים לא יכולים להיות צמודים למחברים.
מנוע חייב להיות מופנה לחלק האחורי של הספינה. אסור להניח רכיב מאחורי המנוע.
אסור להניח רכיב מול קנה תותח.
אסור שלספינה יהיו חלקים שאינם מחוברים.
אסור שיהיו רכיבים מחוץ לאזור הבנייה המותר.
יש לתקן את כל הטעויות ע"י הסרת אריחים לא חוקיים עד שהספינה כולה חוקית. יכול להיות שהסרת אריח תגרום לאריחים אחרים להתנתק מהספינה. את כל האריחים האלו הניחו איפה ששמרתם אריחים במהלך הבנייה. הם נחשבים אריחים שאבדו במהלך הטיסה.

הוסיפו סמני סוללות ואנשי צוות.

על כל רכיב סוללה יש להניח סמני סוללה לפי מה שמוצג על הרכיב.
על תא הנוסעים להתחלתי יש לשים 2 אנשי צוות אנושיים.
כל תא נוסעים אחר יכול להכיל 2 בני אנוש או חייזר אחד. תוכלו לבחור בחייזר רק אם תא הנוסעים מחובר ישירות למערכת תמיכה בחיים שמתאימה לצבע החייזר.
אסור שיהיה יותר מחייזר אחד מכל צבע בספינה.
המוביל או המובילה מערבים את חפיסת ההרפתקה.
הקלף העליון חייב להיות מרמת הטיסה שבחרתם.

בחרו רמת קושי לטיסה.

הכינו את לוח הטיסה המתאים.

הכינו 4 ערימות קלפי הרפתקאות: 3 נגישות לתחזית בתחתית הלוח, 1 לא ידועה בחלק העליון.

הניחו את הטילים שלכם במגרש החניה.

הכינו את לוחות הספינה האישיים.

הניחו את תא הנוסעים ההתחלתי במקום המסומן.

את הטילים שתשתמשו בהם לנחות על כוכבי לכת, הניחו בצד שמאל למעלה.

ערבבו את אריחי הרכיבים כשפניהם כלפי מטה.

צעקו "התחלנו!" והפכו את שעון החול על לוח הטיסה.

בנייה

בחרו וחשפו אריחים

קחו רק אריח אחד בכל פעם, השתמשו ביד אחת.

אם האריח היה עם הפנים כלפי מטה, הביאו אותו עד ללוח הספינה שלכם לפני שתהפכו אותו.

החליטו מה לעשות עם האריח:

לחבר אותו לספינה (כל חלקי הספינה חייבים להיות מחוברים בכל שלב בבנייה).

לשמור אותו לשלב מאוחר יותר (תוכלו להחזיק על 2 אריחים שמורים בכל רגע נתון).

להחזיר אותו עם הפנים כלפי מעלה למרכז השולחן.

אריחים שמורים תוכלו לחבר לספינה, אבל לא להחזיר אותם. (תצטרכו לשלם עליהם קנס בסוף הטיסה אם הם ישארו שם).

תוכלו לשנות את דעתכם לגבי האריח האחרון שהנחתם, כל עוד עדיין לא הרמתם אריח נוסף או את אחת מערימות קלפי הרפתקה (לתחזית).

הציצו בקלפי ההרפתקה.

בכל שלב אחרי שחברתם לפחות אריח אחד לספינה שלכם, תוכלו להסתכל באחת הערימות של קלפי ההרפתקה. (אבל לא בערימה שבראש לוח הטיסה).

הסתכלו רק על ערימה אחת בכל פעם. אסור לקחת אריחים בזמן שאתם מסתכלים על הקלפים.

הפכו את שעון החול.

מהרגע שהחול בשעון החול אזל, כל שחקן או שחקנית יכולים להפוך את שעון החול ולהציב אותו במשבצת הבאה. מלבד...

לפני שתוכלו להפוך את שעון החול למשבצת האחרונה, תהיו חייבים לסיים את הבנייה של הספינה שלכם.

דרכים שונות לשחק

טיסת לימוד. הדרך הכי טובה ללמוד את המשחק. למדו ע"י קריאה בעמודים 4 עד 15 תוך כדי המשחק.

טיסה ברמה 1, 2, או 3. המשחק המלא. מהיר ומרגש. יש הסבר מפורט בעמודים 16-20. כל החוקים מוצגים גם בגליון העזר לשחקנים.

המסלול הבין-גלקטי. הדרך הכי אגדית לשחק. 3 טיסות רצופות עם אתגרים מתגברים. חוקים בעמודים 21-24. פירוט תארים בעמודים 22-23.

טיסה

המוביל או המובילה חושפים את קלף ההרפתקה הראשון. כולם מבצעים את הפעולות הנדרשות. אז המוביל או המובילה חושפים את הקלף הבא, וכן הלאה. הטיסה נמשכת עד שמסיימים לבצע את הפעולות של הקלף האחרון.

בכל פעולה שמתבצעת **לפי הסדר**, הסדר נקבע לפי המיקום של הטיילים על לוח הטיסה. הסדר יכול להשתנות במהלך הטיסה.

לאבד רכיבים

כשירי תותחים, חבלה, או מטאורים הורסים רכיב, הסירו אותו. כל רכיב שהתנתק משאר הספינה **נופל**. הניחו את כל הרכיבים הללו בערימת האריחים שאבדו. הם נחשבים רכיבים שאבדו בדרך.

אם ספינה מתפרקת לכמה חתיכות, תצטרכו להחליט איזו חתיכה תמשיך לטוס. כל שאר הרכיבים נופלים.

לפרוש

תחת התנאים הבאים תהיו חייבים לפרוש:

אין לכם עוצמת מנועים כשמגיע הקלף **חלל פנוי**.

לא נשארו בספינה אנשי צוות אנושיים.

המוביל או המובילה עקפו אותכם בסיבוב שלם.

התייחסו לתנאים האלו רק אחרי שכולם סיימו לבצע את הפעולות של הקלף. בנוסף, תוכלו לבחור לפרוש בסוף ביצוע קלף הרפתקה, לפני שהקלף הבא נחשף.

סוף הטיסה

אחרי שתבצעו את הפעולות בקלף האחרון, תרוויחו פרסים ותקבלו קנסות לפי הטבלה שמתחת:

שחקנים שסיימו...	שחקנים שפרשו...
קבלו ניקוד על המיקום שלכם על לוח הטיסה.	אין פרסים.
התחרו על התואר הספינה הכי יפה*.	לא חלק מהתחרות.
מכרו סחורות במחיר מלא.	מכרו סחורות בחצי מהערך המלא שלהן (עגלו למעלה).
שלמו על רכיבים שאבדו.	שלמו על רכיבים שאבדו.

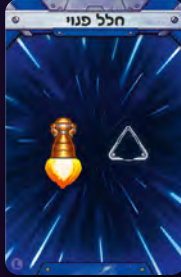
* הכי יפה = הכי פחות מחברים חשופים. כל הספינות שהגיעו למספר הכי גמור יקבלו את הפרס.

קלפי הרפתקה

כוכבי לכת. לפי הסדר, כל השחקנים בוחרים כוכב לכת לנחות עליו ומניחים את הטיל שלהם עליו. ברגע שכוכב לכת נבחר, הוא לא נגיש לשחקנים האחרים. השחקנים והשחקניות מעמיסים לפי הסדר ואז מאבדים ימי טיסה בסדר הפוך.



חלל פנוי. לפי הסדר, כל שחקן או שחקנית מכריזים על עוצמת המנועים שלהם ומיד נעים מספר משבצות זהה קדימה. (דלגו על משבצות תפוסות בלי לספור אותן). אז, מי שלא הכריז על עוצמת מנועים שגדולה מ-0 חייב או חייבת לפרוש מהטיסה.



מטר מטאורים. המוביל או המובילה מגלגלים שתי קוביות בעבור כל מטאור, לפי הסדר שמוצג על הקלף. המטאורים פוגעים ברכיב הראשון שהם נתקלים בו בשורה או בטור שיצאו בקוביות. כולם מושפעים מהמטאורים ביחד.



מטאור קטן שפוגע בצד חלק, לא עושה נזק.

מטאור קטן שפוגע במחבר חשוף הורס את הרכיב, אלא אם הוא נעצר ע"י שדה כוח.

מטאור גדול הורס רכיב שלעברו הוא טס, אלא אם הוא נורה ע"י תותח שמופנה אליו.

תותחים שמופנים קדימה יכולים לפוצץ מטאורים גדולים רק אם הם ממוקמים באותו הטור.

תותחים שמופנים אחורה או הצידה יכולים לפוצץ מטאורים גם בשורות או הטורים השכנים.



(דלגו על משבצות תפוסות). אם מספר שחקנים ושחקניות מאבדים ימי טיסה באותו הזמן, עשו זאת בסדר הפוך.

לאבד ימי טיסה כעונש. זה עובד ממש כמו הסעיף הקודם, רק שאין לכם ברירה.

לאבד אנשי צוות. תוכלו לבחור אם לאבד חיידרים או בני אנוש ומאיזה תאי נוסעים.

לספור אנשי צוות. אל תשכחו שגם החיידרים הם אנשי צוות.

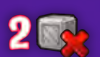
לחשב עוצמת תותחים. תותח עם קנה אחד שווה 1 אם הוא פונה קדימה או חצי אם הוא לא. תותח כפול שווה 2 אם הוא פונה קדימה או 1 אם הוא לא, וצריך לנצל סמן סוללה בשביל להפעיל אותו. חיידר סגול שווה 2, אבל רק אם יש לכם יותר מ-0 בלעדיו.

להעמיס סחורה. קוביות סחורה אדומות יכולות להכנס רק למכולות אדומות. שאר הקוביות יכולות להכנס לכל מכולה. בזמן העמסה, תוכלו לזרוק או לארגן מחדש מיקום של קוביות סחורה קיימות. אם לא נשארו קוביות צבוע שאתם צריכים להעמיס, לא תוכלו להעמיס שום דבר במקום.

להרוויח קרדיטים. פשוט קחו אותם מהקופסה. הם שלכם עכשיו.

לאבד סחורה. תהיו חייבים לאבד את הסחורה הכי יקרה קודם. אם נגמרה לכם כל הסחורה, תהיו חייבים לאבד סמני סוללה. אם אין לכם גם סמני סוללה... שום דבר לא קורה.

לאבד ימי טיסה בשביל להרוויח פרס. אם בחרתם לקחת את הפרס של קלף הרפתקה, תצטרכו לאבד ימי טיסה. היזו את הטיל שלכם אחורה מספר מתאים של משבצות



אזור קרב. לאזור קרב יש שלוש שורות, מלמעלה למטה. בכל שורה, השוו את הקריטריון הרלוונטי (מספר אנשי צוות, עוצמת מנועים, עוצמת תותחים). כשצריך לבחור האם וכמה סוללות להפעיל, עשו זאת לפי הסדר.

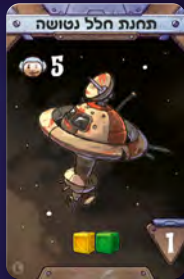


בכל שורה, השחקן או השחקנית עם התוצאה הכי נמוכה מקבלים את העונש (אובדן ימי טיסה, אובדן אנשי צוות, ירי תותחים, או אובדן סחורות). אם יש שוויון בין מספר שחקנים במקום האחרון, השחקן או השחקנית שהכי מקדימה על לוח הטיסה יקבל או תקבל את העונש.

שימו לב שאובדן ימי טיסה בשורה אחת יכול לשנות את הסדר של השחקנים בשורה הבאה.

התעלמו מהקלף **אזור קרב** אם נשאר רק שחקן או שחקנית אחת שלא פרשו.

תחנת חלל נטושה. לפי הסדר, כל מי שיש לו או לה מספיק אנשי צוות, מחליטים אם לקחת את הפרס. ברגע שהפרס נלקח, הוא לא נגיש לשאר. השחקן או השחקנית שבחרו בפרס, מאבדים ימי טיסה לפי מה שרשום (אבל לא מאבדים אנשי צוות).



חבלה. השחקן או השחקנית עם הכי מעט אנשי צוות סובלים מחבלה. אם יש שוויון בין מספר שחקנים, השחקן או השחקנית שהכי מקדימה על לוח הטיסה יסבלו מהחבלה.

השחקן או השחקנית שסובלים מהחבלה מגלגלים שתי קוביות כדי לקבוע איזה טור, ואז מגלגלים שתי קוביות כדי לקבוע איזו שורה. הרכיב שבהצטלבות מושמד.

אם הניסיון הראשון לא פוגע ברכיב, נסו שוב. אם שוב לא פגעתם, נסו פעם שלישית. אם בפעם השלישית גם לא פגעתם, לא קורה כלום.

התעלמו מהקלף **חבלה** אם נשאר רק שחקן או שחקנית אחת שלא פרשו.



אויבים. לפי הסדר, כל השחקנים מכריזים על עוצמת התותחים שלהם ומשווים אותה לזו של האויבים.

האויבים ניצחו: השחקן או השחקנית סופגים את העונש. האויבים ממשיכים לפי הסדר. (אם העונש הוא ירי תותחים, חכו לסיום הפעולות של הקלף ואז גלגלו פעם אחת בשביל כל מי שנפגע).

שוויון: האויבים ממשיכים לפי הסדר (אין עונש, אין פרס).

השחקן או השחקנית מנצחים: השחקן או השחקנית בוחרים אם לאבד ימי טיסה, בשביל הפרס שמוצג על הקלף. בכל מקרה, האויבים לא ממשיכים הלאה.



ספינה נטושה. לפי הסדר, כל מי שיש לו או לה מספיק אנשי צוות, מחליטים אם לקחת את הפרס. ברגע שהפרס נלקח, הוא לא נגיש לשאר. השחקן או השחקנית שבחרו בפרס, מאבדים אנשי צוות ימי טיסה לפי מה שרשום.



מגפה. הסירו איש צוות אחד (אנושי או חיזור) מכל תא נוסעים שנמצא בצמוד לתא נוסעים מאוכלס אחר.



אבק כוכבים. לפי סדר הפוך, בדקו כמה מחברים חשופים יש לכם, ואבדו ימי טיסה בהתאם.

מטאורים קטנים. לא משפיעים על צדדים חלקים, יכולים להחסם ע"י שדה כוח.



מטאורים גדולים. ההגנה היחידה מפניהם היא תותחים. (ראו הסבר ליד קלף "מטר מטאורים" למעלה).

ירי תותחים קל. אפשר לחסום באמצעות מגן.



ירי תותחים כבד. אין דרך להגן.

לחשב עוצמת מנועים. מנוע בודד שווה 1. מנוע כפול שווה 2. אם שילמתם סמן סוללה בשביל להפעיל אותו. חיזור חום שווה 2, אבל רק אם יש לכם יותר מ-0 בעלדיו.



הערה: אתם לא יכולים לבחור שלא להשתמש בחיזורים, תותחים עם קנה אחד, או מנועים בודדים.

להשוות קטגוריה. לפי הסדר, הכריזו על גודל הצוות, עוצמת תותחים, או עוצמת מנועים. השחקן או השחקנית עם התוצאה הכי נמוכה יקבלו את העונש.



אם יש שוויון בין מספר שחקנים במקום האחרון, השחקן או השחקנית שהכי מקדימה על לוח הטיסה יקבל או תקבל את העונש.

רכיבים של ספינת החלל

תא נוסעים

לפני השיגור, הוסיפו לכל תא נוסעים 2 אנשי צוות אנושיים או חייזר אחד. מותר להוסיף חייזר רק אם מחוברת לתא הנוסעים מערכת תמיכה בחיים חוצניים מהצבע המתאים.



תא הנוסעים התחלתי

תא הנוסעים התחלתי עובד כמו תא נוסעים רגיל, מלבד העובדה שאסור לשכן בו חייזר.



תותחים

אסור שיהיה רכיב בריבוע שמול קנה התותח. לחישוב עוצמת תותחים, תותח רגיל שפונה קדימה שווה 1, תותח כפול שפונה קדימה שווה 2, אבל מצריך ניצול של סמן סוללה. תותחים שפונים הצידה או אחורה שווים חצי מהערך. תותחים יכולים להרוס מטאורים גדולים.



מנועים

מנוע חייב להיות מופנה לאחור. אסור שיהיה רכיב בריבוע שמאחורי המנוע. לחישוב עוצמת מנועים, מנוע רגיל שווה 1. מנוע כפול שווה 2, אבל מצריך ניצול של סמן סוללה.



שדות כוח

שדות כוח מגינים על הספינה משני צדדים. הם יכולים להגן מפני מטאורים קטנים וירי מתותח קל (אבל צריך לנצל סמן סוללה בכל פעם שבוחרים להפעיל אותם). הם לא מגינים על הספינה מפני מטאורים גדולים או ירי מתותח כבד.



מחסני מטען

בכל מכולה אפשר לאחסן קוביית סחורה אחת. במכולות לבנות אסור לאחסן קוביות סחורה אדומות. במכולות אדומות ניתן לאחסן קוביות סחורה מכל צבע.



כשמעמיסים סחורה, ניתן לארגן מחדש או לזרוק (כדי לפנות מקום) קוביות סחורה מאוחסנות. זה המקרה היחיד שבו מותר לסדר מחדש סחורות.

רכיבי סוללות

לפני השיגור, הניחו סמן סוללה על כל ציור של סוללה על רכיבי הסוללות. במהלך הטיסה, תצטרכו לנצל סמן סוללה אחד בכל פעם שתשתמשו בשדה כוח, תותח כפול, או מנוע כפול.



מערכות לתמיכה בחיים חוצניים

לפני השיגור, תוכלו להניח חייזר אחד בתא נוסעים במקום שני אנשי צוות אנושיים.



תא נוסעים שמכיל חייזר חייב להיות מחובר למערכת לתמיכה בחיים חוצניים בצבע מתאים. אם איבדתם את מערכת התמיכה, איבדתם את החייזר.



בכל ספינה אפשר לשים חייזר אחד מכל צבע ולא יותר.

אסור לשים חייזר בתא הנוסעים התחלתי.

במהלך הטיסה, חייזרים נחשבים אנשי צוות...

...מלבד העובדה שעליכם לפרוש אם לא נשארו לכם אנשי צוות אנושיים.

החייזר החום נותן לכם עוצמת מנוע של 2, אבל רק אם עוצמת המנוע בלעדיו גדולה מ-0.

החייזר הסגול נותן לכם עוצמת תותחים של 2, אבל רק אם עוצמת התותחים בלעדיו גדולה מ-0.

יחידות מבניות

אין להן השפעה מיוחדת, הן שם כדי לחבר את חלקי הספינה אחד לשני.



המסלול הבין-גלקטי

הכנה: בחרו באקראי אריחי תואר כמספר השחקנים. פירוט על האריחים השונים נמצא בעמוד 22.

טיסה ברמה 1: במקום הפרס על הספינה הכי יפה, ספרו את הנקודות בכל אחד מהתארים (מי שפרש במהלך הטיסה לא נספר). בכל תואר, כל השחקנים והשחקניות שהגיעו לתוצאה הגבוהה ביותר יקבלו 2 קרדיטים, התואר ילך למי מביניהם שהגיעו לקו הסיום קודם. אם כולם קיבלו 0 נקודות, התואר הולך למוביל או המובילה.

חלוקת תארים: לפי הסדר, אם יש לכם יותר מתואר אחד, בחרו איזה מהם לשמור וחלקו את השאר לשחקנים או שחקניות לבחירתכם שלא קיבלו תואר. בסופו של התהליך, לכל שחקן או שחקנית יש תואר אחד שהם ישמרו עד סוף המסלול.

טיסה ברמה 2: כדי להגן על התואר שלכם, עליכם לסיים את הטיסה עם הכי הרבה נקודות באותו תואר (גם שיויון נחשב, מי שפרשו במהלך הטיסה לא נספרים). אם הצלחתם לשמור עליו, קבלו 4 קרדיטים והפכו את האריח לצד המזוהב.

טיסה ברמה 3: אם התואר שלכם בצד הכסוף, נסו להגן עליו כרגיל. אם הצלחתם להפוך את התואר שלכם, עליכם לטוס עם מגבלות אישיות בהתאם לתואר (תמצאו אותן בעמוד 23). אם הצלחתם להגן על תואר כסוף, תקבלו 6 קרדיטים. אם הצלחתם להגן על תואר מזוהב, תקבלו 12 קרדיטים.