

ולאדה חואטול

מובילים בגלקסיה ממשיכים להוביל



כל מה שצריך לדעת בשביל להמשיך להוביל!

הרחבה מחומשת

כל קלף ואריח בהרחבה זו מסומן עם סמל זה כדי שיהיה קל להבדיל בינם לבין החלקים שהגיעו עם משחק הבסיס.



הרחבה זו של מובילים בגלקסיה היא בעצם **חמש הרחבות** בקופסה אחת! ניתן להשתמש בהרחבות השונות בנפרד או בשילובים שונים.

כנראה שתמצאו לנסות את האריחים עם **הטכנולוגיות החדשות** מיד, אז באותה הזדמנות תוכלו להוסיף גם את **קלפי ההרפתקה החדשים**. אחרי שתרגישו שאתם מבינים את החלקים האלו של ההרחבה, נסו את **לוחות הספינה החדשים** – אבל אתם לא חייבים להשתמש בהם בכל פעם. הם רק שינוי מרענן. (או עיוות אכזרי, תלוי בנקודת המבט שלכם).

בשביל חובבי **המסלול הבין-גלקטי**, יש לנו תארים חדשים וחוקים חדשים! כל חלקי ההרחבה עובדים כמעט עם כל השילובים. (תואר הבר סבא יכול לעבוד רק אם מוסיפים את האריחים החדשים).

תוכלו לנסות את **דרך קשוחה**... מצד שני, אולי כדאי שתחזירו אותה לקופסה. באמת! אנחנו יודעים שאתם מובילים מנוסים וקשוחים, אבל כל ההרחבה הזו נוצרה בשביל מובילים קשוחים, יש בשאר החלקים מספיק אתגרים. סמכו עלינו. **הדרך הקשוחה** תחכה עד שההובלה תרגיש שוב כמו משחק ילדים.

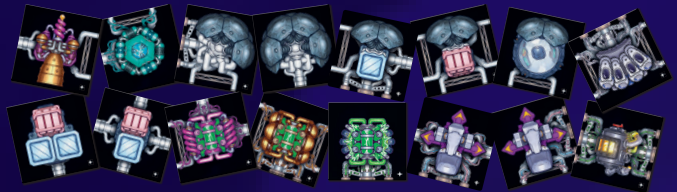
טכנולוגיה חדשה

הרחבה זו כוללת לא רק 52 אריחים חדשים, אלא גם רכיבים נוספים שיעבדו איתם. ויש גם חייזרים חדשים שיוכלו להוסיף לכם יכולות ייחודיות.



עוד 12 דמויות אסטרונאוטים

הפשרנו את המקפיא הקריוגני ומצאנו עוד כמה אסטרונאוטים מתחת לפיצות הקפואות.



52 אריחי רכיבים חדשים

למערכות ביוב ותברואה בקצה הגלקסיה יכולה להיות יותר אנרגיה, מיגון בלתי ניתן להריסה וקטפולטות!



עוד 20 קוביות סחורה

בעיקר כחולות. השגנו אותן ממש בזול במכירה של עודפים מהצבא.



4 דמויות חייזרים בצבע טורקיז

אמרנו שש? טוב, שניים תמיד בחופשה. חייזרים בטורקיז נוטים להיות רציניים מאוד לגבי איזון בית-עבודה.



6 קלפי חייזרים בצבע טורקיז

שישה מקצוענים ייחודיים, מוכנים למסע בחלל.

קלפי הרפתקה חדשים

הוסיפו את אלו לקלפי ההרפתקה ממשחק הבסיס כדי לגלות את מסתורי הגלקסיה הנפלאים! ("נפלאים" במובן של "אני אתפלא אם אצא מזה בחיים.")



3 קלפים חדשים ברמה 3

אוח... אלו הרבה מטאורים. כדאי שתבדקו בחוקים. שאנחנו לא עובדים עליכם.



3 קלפים חדשים ברמה 2

תוכלו לנחש איך חלל פנוי ביותר עובד בלי לקרוא את החוקים?



3 קלפים חדשים ברמה 1

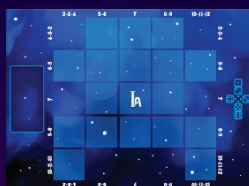
כולל אחד חשוב שיש עליו סימונים של רמות 2 ו-3 בחזית הקלף.

ספינות חלל חדשות

נסו להחליף את הספינות הרגילות בעיצובים החדשים האלו! הצורות המסוגננות שלהן והשימוש החדשני בשטח הבנייה נגעו עמוקות בטייסי הניסוי של מאוגדים בע"מ (אבל לא כמו שנגעו בהם המטאורים).

4 לוחות ספינות חלל חדשים

עיוותנו שוב את רצף הזמן-חלל כדי להביא לכם לוחות תלת-צדדיים! אבל יכול להיות שהגזמנו טיפה. הספינות האלו ממשיכות לעוות את רצף הזמן-חלל גם תוך כדי המשחק.



המסלול הבין-גלקטי

שני תארים נוספים (וגם חוקים חדשים) למסלול הבין-גלקטי!



מעגן תארים
לא מגן תארים.
זאת תהיה צורה מאוד מוזרה למגן.



2 תארי מוביל חדשים

למקרה שהשתעממתם מהישגים (ולמקרה שאתם רוצים לנסות חדשים).

דרך קשוחה

כל אחד מהקלפים האלו מוסיף חוק חדש שיהפוך את הטיסה שלכם למיוחדת! ומבעיתה.



21 קלפי דרך קשוחה

בהשראת סדרת קלפי האספנים המצליחה גרוטאות החלל הכי טובות.

קלפי הרפתקה חדשים

"ההרפתקאות החדשות קצת יותר מאתגרות מאלו שחוויתם עד עכשיו, אבל אין הרבה מהן, אז פשוט ערבבו אותן לתוך החבילות הרגילות ואפילו לא תרגישו בהבדל." זה מה שחשבנו להגיד לכם, אבל האמת היא שכשקלף מופיע רק לעיתים רחוקות, זה הופך את ההפתעה לנבזית הרבה יותר.

אנחנו ממליצים להסביר את הקלפים האלו לפני שמתחילים לשחק - אם תמצאו קלף חדש באמצע הבנייה, זה יהיה תזמון מאוד גרוע לעצור ולעבור על החוקים, ואם קבוצת המשחק שלכם לא נוטה להסתכל על הקלפים במהלך הבנייה, ההרפתקאות החדשות האלו יתנו להם סיבה טובה לעשות זאת.

בשביל להשתמש בהרחבה זו, פשוט ערבבו את הקלפים החדשים עם החפיסות הרגילות.

גרוטאות



גרוטאות בחלל הן מסקרנות ביותר. המון זבל מעניין (שעלול להיות מסוכן) וסוחרי גרוטאות מעניינים (שעלולים להיות מסוכנים). זה המקום להתמקח בשביל להשיג בערך כל דבר, ואם אין לסוחרי הגרוטאות את מה שאתם רוצים, כנראה שאפשר להשיג אותו ע"י ניווט בין גרוטאות החלל המרחפות ואש התותחנים האקראית שבאזור (אש התותחנים האקראית הזאת נוטה להגיע לכיוונכם באקראי בדיוק כשסוחרי הגרוטאות חושבים שאתם מתקרבים יותר מדי למשהו שהם רוצים בעצמם).

לפי הרשות לסטטיסטיקה, היה רק מקרה מתועד אחד של אלימות במגרש הגרוטאות. מקרה זה תועד ע"י סטטיסטיקאי שלאחר מכן הוכה ע"י סוחרי הגרוטאות. מאז ועד היום, הסטטיסטיקאים נמנעו מלהגיע למגרש הגרוטאות, כתוצאה מכך, לפי הניתוח הסטטיסטי, מגרש הגרוטאות הוא אחד המקומות הבטוחים ביותר בגלקסיה.

קלף הגרוטאות מחולק ל-4 שורות. בכל שורה הצד השמאלי מציג את העלות שיש לשלם כדי לקבל את התמורה שמוצגת בצד שמאל.

החל מהמוביל, כל שחקן או שחקנית יחליטו האם לעצור במגרש הגרוטאות או שלא. אם בחרתם לעצור, הניחו את הטיל הנוסף שלכם על אחת השורות. ומיד שלמו את העלות שמופיעה על השורה. שחקנים אחרים לא יהיו רשאים לנחות על שורה שכבר סומנה עם טיל.

לאחר שהעלות שולמה והתמורה התקבלה, התור יעבור לשחקן או השחקנית הבאים.



עלויות

וותרו על אנשי צוות, שלמו סוללות, ושלמו סחורה. 2 2 2 את הכמות שמוצגת. אם אתם לא יכולים לשלם את הכמות, אתם לא רשאים לבחור בשורה. **תשלום סחורה** שונה מלאבד סחורה למברחים - מותר לכם לשלם אילו קוביות סחורה שתוצו, אפילו את הזולות ביותר, אבל לא תוכלו להשלים את ההפרש בעזרת סוללות.

מטאורים, ירי תותחים. גלגלו מיד. ה"מטאורים" הם בעצם גרוטאות מרחפות בחלל, אבל הן פוגעות באותה העוצמה כמו סלעי החלל הרגילים.

אבדו ימי טיסה. שלא כמו על כוכבי לכת, רק חלק מהשורות יעלו לכם בימי טיסה.

תמורות

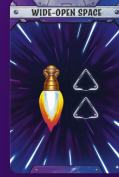
קבלו קרדיטים, העמיסו סחורה. כרגיל.

הרוויחו סוללות או הרוויחו אנשי צוות אנושיים עובדים בדיוק כמו שהייתם מצפים. מניחים את הסמנים החדשים במקומות שהיה חוקי לשים אותם בשלב ההכנה לשיגור. וכן, תוכלו להשתמש באנשי הצוות החדשים בשביל למלא מחדש את תאי הקיפאון (כמובן שההוספה לא תאפשר לכם להרוויח חייזר, ולא ניתן לשים איש צוות אנושי ביחד עם חייזר). אם קיבלתם יותר סמנים או דמויות מאשר מקום פנוי על הספינה, פשוט מלאו את המספר המקסימלי האפשרי. בשלב זה לא ניתן למקם מחדש סוללות או אנשי צוות.

קו נטוי אומר שתוכלו לבחור **רק אחת** משתי התמורות.

להרוויח ימי טיסה. סוחר גרוטאות מראה לכם קיצור דרך. זוזו קדימה מיד.

חלל פנוי ביותר



לפי הסדר, החל מהמוביל, כל שחקן או שחקנית יכריזו על עוצמת המנועים שלהם ואז ינועו קדימה **פי 2** משבצות (כלומר, אם השתמשתם בסוללה בשביל להפעיל מנוע כפול, סמן הסוללה יקדם אתכם 4 משבצות נוספות, במקום 2).

בדיקת הגבלים



על כל סוג רכיב שמצוין על הקלף: תותח רגיל, תותח כפול, מנוע רגיל, מנוע כפול - **השחקן או השחקנית שיש להם יותר מכל האחרים מוותרים על רכיב אחד מהסוג המדובר.** (אם יש תיקו במקום הראשון, לא צריך לוותר על רכיבים).

רכיב **שוויונות** עליו לא נחשב ש"נפל" ואינו "מושמד". (חלק מהקלפים בדרך קשוחה מתייחסים להשמדת רכיבים). למרות זאת, זה עדיין רכיב שאיבדתם בדרך ויהיה עליכם לשלם עליו בסוף הטיסה. בנוסף, ויתור על רכיב עלול לגרום לרכיבים אחרים ליפול.

בצעו כל שורה בנפרד, כך שרכיבים שנפלו בשורות קודמות לא יספרו בשורות שאחריהן.

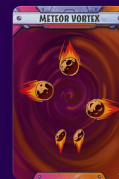
במקור, הגבלת המהירות בגלקסיה הייתה מהירות האור, ובמשך מיליארדי שנים ההגבלה הזו נאכפה לחומרה. אבל מאז שאנשים התחילו לבנות בתים במרחק של 50 שנות אור ממרכזי תעשייה גדולים, הממשלה החליטה לשנות את חוקי הפיזיקה כדי לאפשר למובילים לנוע מהר יותר. אף אחד לא רוצה לחכות 50 שנה לאסלה חדשה.

כמו עם חלל פנוי, אם לא הכרזתם על עוצמת מנועים גדולה מ-0, או אם עקפו אתכם בסיבוב, עליכם לפרוש מהטיסה.

תזכורת: לא בודקים אם עקפו מישהו בסיבוב עד לאחר שכולם סיימו את תורם לנוע.

מובילים נהגו להתלונן לגבי מובילים אחרים שהיו שומרים לעצמם את כל התותחים, מנועים או מה שזה לא יהיה. רגולטורים ניסו לתקן את הבעיה על ידי בדיקות הגבלים אקראיות. זה עבד! עכשיו מובילים לא מתלוננים על מובילים אחרים, מחסור בחלקים, או שום דבר אחר - מחשש שהרגולטורים ישמעו אותם בטעות.

מערכות מטאורים



במבט ראשון, היא נראית כמו מטר מטאורים ממש אכזרי, עם מטאורים שמגיעים אליכם מכל הכיוונים. אבל זה לא כל-כך נורא. בתור מובילים מנוסים, תוכלו לטוס ולזרום עם המטאורים, כך שהם יגיעו אליכם רק כמעט מכל הכיוונים.

כשהקלף יחשף, **כל שחקן או שחקנית יבחרו בנפרד צד אחד להתעלם ממנו.** הניחו את הטיל הנוסף שלכם בצד שבחרתם של הקלף, אם תרצו, עשו זאת לפי הסדר, החל מהמוביל.

המוביל מגלגל קוביות בשביל כל מטאור לפי הסדר, כמו במטר מטאורים, מלבד העובדה **שלא תושפעו ממטאורים שמגיעים מהכיוון שבחרתם.** (אם כולם בחרו את אותו הכיוון, פשוט אל תגלגלו קוביות על מטאורים מהצד ההוא).

מובילים מסויימים טוענים שמערכות מטאורים טובה יותר ממטר מטאורים, כי במערכת יש לך בחירה. אחרים אומרים שהיא גרועה יותר. היא משמידה את הספינה שלהם והם אפילו לא יכולים להאשים את המזל הרע, כי הייתה להם בחירה.

יום גרוע



מובילים מנוסים מוודאים שתאי הנוסעים שלהם מבודדים אחד מהשני כדי למנוע מגיפות, מובילים מומחים יודעים שלא צריך להזהר מגיפות בטיסות ברמה 1, אבל מובילים שמעודכנים יודעים שבעצם, צריך לדאוג ממגפות בכל טיסה.

יום גרוע הוא קלף מרמה 1, מה שאומר שהוא יכול להופיע בטיסה בכל רמה. למרות זאת, אם הוא הופיע בטיסה ברמה 1, יש להתייחס רק לשורה הראשונה שלו; אם הוא הופיע בטיסה ברמה 2, יש להתייחס רק לשתי השורות הראשונות שלו; ומתייחסים לכל שלושת השורות רק אם זו טיסה ברמה 3*.

האירועים שנמצאים על הקלף הם מגפה (בכל טיסה), חבלה (בטיסות ברמה 2 ו-3*), ואבק כוכבים (רק בטיסה ברמה 3*). וכן, הם קורים בסדר הגרוע ביותר שניתן לדמיין. המגפה עלולה לעלות לכם באנשי צוות, לאחר מכן, עלולה לקרות חבלה אם יש לכם את המספר הקטן ביותר של אנשי צוות, ואז אבק הכוכבים יכנס לכל המחברים שנחשפו ויאט אתכם. אתם יודעים - יום גרוע.

*יודעים מה? בואו נגיד "רמה 3 או יותר". אנחנו לא מבטיחים שום דבר, אבל עדיף לכסות אופציות לכל מקרה.

טכנולוגיות חדשות

מיגון בלתי ניתן להריסה

על רכיבים מסוימים, צד אחד או יותר יכולים במיגון בלתי ניתן להריסה. המיגון הוא לא רכיב מסוג חדש, אלא סוג חדש של צד. לדוגמה: יחידת אחסון עם מיגון בלתי ניתן להריסה היא עדיין יחידת אחסון, ויחידה מבנית עם מיגון בלתי ניתן להריסה היא עדיין יחידה מבנית.



כשמטאור (גדול או קטן) או ירי תותחים (כבד או קל) פוגעים במיגון בלתי ניתן להריסה, הם לא גורמים שום נזק. המיגון הזה תקף רק לפגיעות בצד המוגן של האריח, לא לפגיעות בצדדים שלו שאינם מוגנים, ולא לפיצוצים פנימיים כמו חבלה.

צד עם מיגון בלתי ניתן להריסה לא נחשב צד עם נוף כשסופרים תאי נוסעים בתואר **קפטן נופש**.

בכל מקרה אחר, יש להתייחס למיגון באותה צורה שמתייחסים ל"צד חלק". כשמצפרים אותו לספינה, הוא יכול להיות צמוד לצד חלק, או לחלקי מיגון אחרים, אבל לא למחברים.

למרות שמאגדים בע"מ טוענים שהם מחסלים את היריבים פשוט ע"י בניית מוצרים טובים יותר, להרבה מהטכנולוגיות החדשות הללו יש קשר מועט לביסוס מערכות תברואה בעולמות רחוקים. מומלץ למובילים לא לשים לב לזה, אלא אם מתחשק להם להכנס לסמינר כפוי לחינוך מחדש.

ההרחבה הזו כוללת 52 אריחי ספינה חדשים, עם טכנולוגיות חדשות שיוסברו בהמשך. באריחים אלו תמצאו מערכות לתמיכה בחיים בשביל סוג חדש של חייזרים, שיש להם קלפים ודמויות משלהם.

יש לערוב את כל אריחי הטכנולוגיה החדשים עם האריחים של משחק הבסיס, אבל אם תסתפקו בזה, בניית הספינה תהיה קלה מדי. מחסור באריחים אמור להיות חלק מהמשחק, אז אחרי ערוב האריחים כשפניהם כלפי מטה, הסירו חלק מהאריחים:

- הסירו חצי במשחק עם שני שחקנים.
- הסירו שליש במשחק עם שלושה שחקנים.
- הסירו רבע במשחק עם ארבעה שחקנים.

הדרך הקלה ביותר לעשות את זה היא שכל שחקן או שחקנית יאספו אריחים שפניהם כלפי מטה בכמות דומה, אז הסירו את אחת הערימות מהמשחק, וערבבו ביחד את שאר הערימות במרכז השולחן. זה יכול להיות מצחיק במיוחד אם לא תספרו לשחקנים למה הם מחלקים את האריחים ואז תסירו את הערמה ש"שייכת" לשחקן או לשחקנים שהכי מודאגים לגבי "משחק הוגן".

...אמרנו "מצחיק"? התכוונו ל"אכזרי". כן, זה יהיה אכזרי (אבל מי שמכירים את משחק הבסיס מובילים בגלקסיה יודעים למה משהו אכזרי יכול להיות גם מצחיק).

אין צורך להיות מדויקים, אם הוסרה כמות שהיא השבר בקירוב, זה מספיק קרוב (אבל אם אתם מסוג האנשים שחשוב להם להיות מדויקים, המספרים הם 102, 68, ו-51 אריחים).

אל תשתמשו בהרחבה זו בטיסת הלימוד. הפרדת האריחים מההרחבה עלולה לקחת קצת זמן, אבל עשו את זה בשביל החדשים. בזמן שהם מחכים, תנו להם לקרוא את תקציר הרכיבים המועיל ממשחק הבסיס.



רכיבים משולבים

רכיבים שמציגים שני סוגי רכיבים שונים ממשחק הבסיס הם בדיוק מה שהם נראים. כל רכיב כזה הוא שני הסוגים בו-זמנית וחולק את ההגבלות והיכולות של שניהם.

תותח-מנוע לא יכול להיות ממוקם כך שקיים אריח נוסף מאחורי המנוע או לפני קנה התותח, והמנוע חייב להיות מופנה לאחורי הספינה (אלא אם יצא לכם קלף חריגה כבידתית מהרחבת דרך קשוחה - במקרה זה מותר לכם לחבר מנועים גם כשהם פונים לחזית).



גם אלו אריחים חדשים, אבל אנחנו בטוחים שכבר הבנתם איך הם עובדים, אז לא נטרח לכתוב פה תיאור נוסף.



המסלול הבין-גלקטי

כשמשחקים במסלול הבין-גלקטי, יש להסיר אריחים לפני הטיסה הראשונה ולהשאיר אותם בצד במשך כל המסלול. בטיסות המאוחרות יותר יהיה לכם מושג אילו אריחים זמינים ואילו הפכו נדירים בעקבות ההסרה.

מגברים

מגברים יכולים להפוך רכיבים לחזקים יותר. כדי להשתמש במגבר, נצלו סמן סוללה אחד. כך ניתן להגביר עוצמה של **עד 3** רכיבים מהסוג המתאים. מגברי תותחים מגבירים תותחים, מגברי מנועים מגבירים מנועים, ומגברי שדות כוח מגבירים מערכות סטריאו. לא, רגע! הם מגבירים שדות כוח.

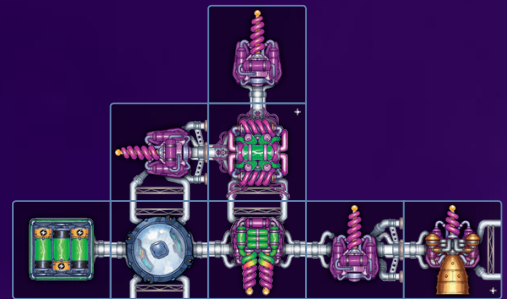
מגבר יכול להגביר רק רכיבים שיכולים לקבל ממנו אנרגיה:

- מגבר יכול להגביר רכיב שמחובר אליו.
- הוא יכול להגביר רכיב שמחובר לרכיב שהוא מגביר באותו הרגע.
- הוא לא יכול להגביר רכיב שאינו פעיל (אם רכיב דורש סוללה והוחלט שלא להשקיע סמן סוללה ברכיב, הרכיב לא יכול להיות מוגבר).

מותר להפעיל שני מגברים במקביל, אבל אסור להגביר את אותו רכיב פעמיים עם מגברים שונים בו-זמנית.

מגברי תותחים

כשסופרים עוצמת תותחים, תוכלו להפעיל גם מגברי תותחים. מגבר תותחים יכול להגביר אחד, שניים, או שלושה תותחים פעילים. **תותחים שפונים לחזית מוגברים באחד, כל השאר מוגברים בחצי.**



פה, במצב רגיל העוצמה היא $3\frac{1}{2}$. אם יש לכם סמן סוללה אחד, תוכלו להשתמש בו כדי להגביר את התותח שפונה קדימה (+1) ואת התותח שפונה שמאלה ($+\frac{1}{2}$), מה שיתן לכם עוצמה כוללת של 5. אין אפשרות להגביר את שאר התותחים שפונים קדימה, אם התותח הכפול לא פעיל.

אם יש לכם יותר מסמן סוללה אחד, תוכלו להכריז על עוצמה של 7. השתמשו בסמן סוללה אחד על המגבר וסמן סוללה נוסף על התותח הכפול. אז תוכלו להגביר את התותח הכפול ($+\frac{1}{2}$) ושניים מהתותחים שפונים לחזית (+1, +1). אין דרך להגביר את שלושת התותחים שפונים קדימה, כי ההגברה יכולה לעבור דרך רכיבים מוגברים בלבד (אי אפשר לדלג על רכיב).

מגברי מנועים

כשסופרים עוצמת מנועים, תוכלו להפעיל גם מגברי מנועים. כל הגברה עולה סמן סוללה אחד. מגבר מנועים יכול להגביר אחד, שניים, או שלושה מנועים פעילים ולתת עוד **+1 עוצמה** לכל אחד מהם.



מגברי שדות כוח

כולם יודעים כמה קשה ללמד מובילים חדשים ששדות כוח לא מגינים בפני מטאורים גדולים וירי תותחים כבד. עכשיו הם רק צריכים הגברה.



בכל פעם שרכיב אמור להיות מושמד ע"י מטאור גדול או ירי תותחים כבד, **ניתן למנוע זאת עם שדה כוח מוגבר**. לרוב זה דורש להשתמש בסמן סוללה אחד בשביל המגבר וסמן נוסף בשביל שדה הכוח שמחובר אליו. במקרים מסוימים ניתן להגביר עד 3 שדות כוח, אם שילמתם מספיק סמני סוללה כדי להפעיל את כולם. הסיבה היחידה לעשות דבר כזה תהיה כדי להגיע עם המגבר לשדה כוח שלא מחובר אליו ישירות, אלא דרך שדה כוח אחר.

עוד טכנולוגיות מגניבות

כבשן

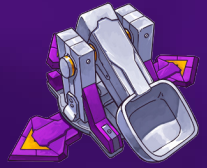
בכל פעם שתרוויחו סחורה, כל אחד מהכבשנים שלכם יוכל לשרוף קוביית סחורה אחת. זאת יכולה להיות קובייה שכבר נמצאת על הספינה שלכם, או אחת שמועמסת - זאת אפילו יכולה להיות קובייה שאתם נאלצים לזרוק (לדוגמה, קוביית סחורה אדומה, כשכל מחסני המטען המיוחדים תפוסים). בפועל, שריפת קוביית סחורה זה ממש כמו לזרוק אותה, מלבד העובדה שאתם יכולים לראות את הכבשן זוהר בצבעים בהירים לזמן מה.

אה, ואם הכבשן מחובר לרכיב סוללה, החום מהשריפה טוען את הסוללות שבו - מלאו את כל סמני הסוללה חסרים. אם הכבשן מחובר לשני רכיבי סוללה, מצטברים, תהיו חייבים לבחור רכיב סוללה אחד.



ניתן להשתמש בכל דבר כדי להפעיל כבשן, כולל צואה קפואה של אולטרה ממותה מהקצה הצפוני ביותר של הגלקסיה. או אפילו אולטרה ממותה שלמה - אם החורף קשה במיוחד. ולכל החכמים שטוענים שהקצה הצפוני ביותר של הגלקסיה לא קר יותר מכל מקום אחר, נסו אתם לדחוף אולטרה-ממותה לכבשן ב-120 מעלות מתחת לאפס.

קטפולטות



קטפולטה יכולה לירות בשלושה כיוונים, כמו שאפשר לראות לפי החצים הצהובים בבסיסה. כדי לפעול, קטפולטה חייבת להיות צמודה לרכיב מטען עם סחורה בתוכו. **בשלב ההכנה לטיסה, הניחו קוביית סחורה כחולה על כל אריח מטען שמחובר לקטפולטה.** (כל אריח מטען מקבל אחד, אפילו אם הוא מחובר למספר קטפולטות, ולא משנה כמה תאי אחסון אדומים או לבנים יש בו.)

קטפולטות לא היו מאוד פופולאריות בין המובילים, עד שגאון שיווקי המציא את הסלוגן "עכשיו עם אבנים בחינם!"

קטפולטות אינן תותחים, לדוגמה, אין חובה להשאיר שטח ריק מסביב אליהן, ואי אפשר להגביר אותן עם מגביר תותחים. למרות זאת, ניתן להשתמש בהן במצבים שבהם צריך תותחים:

כשמחשבים עוצמת תותחים, כל קטפולטה רשאית לשגר קוביית סחורה אחת - הסירוד קוביית סחורה בצבע לבחירתכם ממחסן מטען צמוד לקטפולטה המדוברת ובחרו את אחד הכיוונים שאליו היא תירה. אם הכיוון הוא חזית הספינה, הקטפולטה תוסיף +1 לעוצמת התותחים, אז כדאי לבחור בכיוון הזה אם תוכלו. כל כיוון אחר שווה רק $\frac{1}{2}$.

קטפולטה יכולה גם להגן מפני מטאורים גדולים. ממש כמו תותח שמופנה לאחד משלושת הכיוונים: אם תותח בכיוון הזה יכול להרוס את המטאור, אז גם קטפולטה יכולה - אם תותירו על קוביית סחורה ממחסן מטען שסמוך לקטפולטה המדוברת.

בכנות, לקטפולטה אין שימוש אמיתי בעולם התשתיות. הצבא החליט להוציא משימוש כמה אלפי קטפולטות חדשות לגמרי, ומאוגדים בע"מ קנו את כולן במחיר מאוד נמוך.

אם אנחנו רוצים להיות כנים לחלוטין, גם לצבא לא היה שימוש אמיתי לקטפולטות. הקטפולטות היו במסמכי אפסנאות מאז המאה ה-13 אבל אף אחד לא שם לב אליהן עד לפני כמה שנים. הצבא פשוט שילם למישהו כדי לבנות כמה אלפי קטפולטות והוציא אותן משימוש. זה היה יותר קל מאשר לגלות לאן נעלם תקציב התחזוקה שהוקצב לתחזוקת הקטפולטות במשך כמה מאות שנים.

תאי קיפאון



בשלב ההכנה לטיסה הניחו 4 דמויות אסטרונאוטים בכל אחד מתאי הקיפאון. **אסטרונאוטים בקיפאון לא נחשבים חלק מהצוות.** לא סופרים אותם כשבדקים את גודל הצוות ואי אפשר לוותר עליהם כדי להרוויח פרס. לעומת זאת, אם איבדתם אנשי צוות כתוצאה מעונש, וכל שאר הצוות שנשאר כבר אבד, תוכלו לאבד דמויות אסטרונאוטים משם, כדי להשלים את ההפרש.

בכל פעם שתאבדו אנשי צוות (מרוצון או מעונש) תוכלו להעיר אסטרונאוטים מהקיפאון כדי למלא אחד או יותר מתאי הנוסעים שמחוברים לתא הקיפאון. אפשר אפילו למלא בעזרתם את תא הנוסעים ההתחלתי. העמידו את הדמויות והניחו אותן בתאים החדשים. כמובן שאין מקום ליותר משני אסטרונאוטים בתא אחד, ואסטרונאוט לא יכול לחלוק תא עם חייזר.

אם קלף הרפתקה השאיר אתכם בלי אנשי צוות אנושיים ערים, עדיין אפשר להעיר אסטרונאוטים מקיפאון ולהמנע מפרישה מהטיסה. זכרו שזה יעבוד רק אם תא הקיפאון מחובר לתא נוסעים שאין בו חייזר. אם זה לא יהיה המצב, האסטרונאוטים לא יוכלו להתעורר, הם לא יוכלו להטיס את הספינה ואתם תאלצו לפרוש.

טכנולוגיית הקיפאון של מאוגדים בע"מ פותחה כתגובה לדו"ח תקציבי שפירט כמה עולה לשכור צוות תחזוקה ותיקונים במשרה מלאה בקצה הגלקסיה. נראה איך הם יגיבו כשיראו את הדוח התקציבי של השנה הבאה שיפרט כמה נזק צינור שבור יכול לגרום בזמן שלוקח להעיר אנשי צוות תחזוקה ותיקונים מקיפאון.



חייזרים בצבע טורקז

בין הטכנולוגיות החדשים יש גם מערכות לתמיכה בחיים עבור סוג חדש של חייזרים. חיזור בצבע טורקזי נותן לספינה יכולת מיוחדת שלא זמינה לאף ספינה אחרת במהלך הטיסה.

מערכות לתמיכה בחיים

מערכות התמיכה בחיים בצבע טורקזי עובדות בצורה זהה לחומות ולסגולות:



תא נוסעים שמחובר למערכת תמיכה בחיים יכול להכיל חיזור טורקזי אחד.

חייזרים לא יכולים לשהות בתא הנוסעים ההתחלתי.

אסור להחזיק יותר מחיזור טורקזי אחד.

אם תא נוסעים עם חיזור טורקזי מאבד את כל מערכות התמיכה הצמודות הרלוונטיות, החיזור חוזר לקופסה.

יכולות חייזרים בצבע טורקז



היכולות של החייזרים בטורקזי מוצגות על 6 קלפים באותו הצבע. בשלב ההכנה לשיגור, שחקנים שיש להם חיזור בטורקזי יבחרו קלף יכולת לפי הסדר. אם קלף היכולת שרציתם נלקח לפני תורכם, אתם רשאים לבחור שלא לקחת חיזור בטורקזי (טכנית, שחקנים לא חייבים להתחייב לבחירת צוות לפני ששאר השחקנים שיחקו).

תוכלו להשתמש ביכולת המיוחדת של החיזור שלכם כל עוד החיזור נמצא על הספינה. אם איבדתם את החיזור, איבדתם את היכולת.

רוב הקלפים אמורים להיות מובנים בפני עצמם. הערות ודוגמאות מוצגות פה מצד שמאל.

חייזרים סגולים טובים עם נשקים, חייזרים חומים מוצלחים עם מנועים, וחייזרים בטורקזי מתמחים בתחומים ספציפיים שנוטים להיות ריווחיים. בני אנוש? זה אולי נראה לא הוגן, אבל במחקרים שנערכו אל מול גזעים שונים רבים בגלקסיה, התברר שבני אנוש טובים בשני דברים - פנטומימה, וייצור קישוטים מגבס לחצר.

עורך דין

לדוגמה, אם איבדתם 7 רכיבים במהלך הדרך, תצטרכו לשלם רק 3 קרדיטים. כשמתחרים על תארים, אם התוצאה הכי טובה היא 4, תוכלו להשוות עם 3 או 3 חצי. לעומת זאת, אם התוצאה הכי גבוהה היא, ואתם השגתם תוצאה של 0, אפילו עורך דין לא יכול לעזור לכם.

מנהל

אם פרשתם, המנהל לא ייתן לכם קרדיטים.

סוחר

נניח שפרשתם מהטיסה כשעוד יש לכם קוביית סחורה אדומה, 2 צהובות, ו-3 כחולות. הקוביות שוות 13 קרדיטים. חלקו בשתיים ועגלו למעלה וקיבלתם 7 קרדיטים. בשלב הזה הסוחר יתן לכם עוד 5 בזכות הקוביות הצהובות והכחולות.

מיקרו-נווט

היכולת הזו תקפה גם אם עקפו אתכם בתור הזה. בואו נגיד שאתם המובילים ונתקלתם בחלל פנוי אם משהו עקף אתכם, הם הרוויחו ימי טיסה, אז אתם תרוויחו אחד נוסף... מה שיכול להחזיר אתכם להובלה.

הניווט העדין הזה בתוך השיירה הוא אומנות שחייזרים שכללו במשך מאות שנים. על בן אנוש שינסה את אותו הדבר יגידו שהוא חותך בתור.

טכנאי

לדוגמה, אם השקעתם סמן סוללה על תותח כפול במהלך מטר מטאורים, הסוללה הבאה שתשתמשו בה במטר (נגיד כדי להפעיל שדה כוח) היא בחינם. בחלל פנוי, תוכלו להפעיל שני מנועים כפולים עם סמן סוללה אחד. שימו לב שהיכולת מוגבלת לשימוש אחד בכל קלף הרפתקה. (כך שהפעלת 4 מנועים כפולים תעלה לכם 3 סמני סוללה.)



פעם האמנו שדיפלומטים הקריבו את החופש של עצמם בגבורה כדי להציל את הספינה. לעומת זאת, הסיבה האמיתית שדיפלומטים לא חוזרים נחשפה בסרטון פרוע של מסיבת פיראטים שהודלף ליקום-טיוב. הסרטון הציג את התכולה הסודית של הדיפלומטים - חמישה בקבוקים של משקאות מוגזים וערימה של כובעי מסיבה.

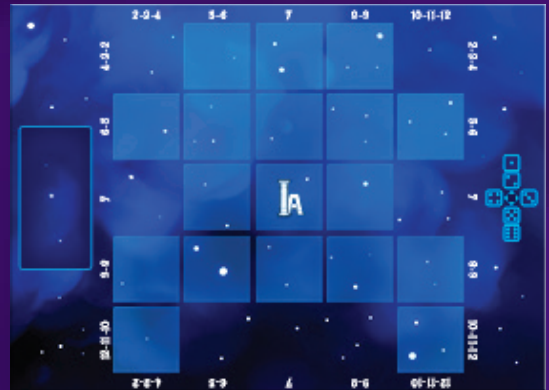
ספינות חדשות

מובילים אולי חושבים שהם מעצבים את הספינות שלהם בעצמם, אבל לפי מאגדים בע"מ, הם בסך הכל בונים. בשביל להיות מעצב ספינות צריך תואר הנדסה, צריך הבנה עמוקה של אסטרופיזיקה ושל תיאולוגיה של הזמן-חלל, וצריך כיסא נוח במשרד שקט שבו אי-אפשר לשמוע את הצרחות של מובילים שמנסים את העיצובים החדשים שלכם.

הספינות החדשות לא יהפכו את החיים שלכם ליותר קלים, אבל הן יוסיפו עניין. כל ספינה חדשה מגיעה עם סימון יפה בספרות רומיות כדי שתדעו לאיזו רמת טיסה הספינה מתאימה, ולאחר מכן האות A שמייצגת את המיליון הראשון של הולכים למות! לקראת ההכנה לטיסה, החליפו את לוחות הספינה הבסיסיים באלו שמסומנים באות A ברמה המתאימה, ואתם מוכנים לצאת לדרך. אם אתם משחקים את המסלול הבין-גלקטי, בכל רמה תוכלו לבחור בין העיצוב הבסיסי לחדש, לא משנה מה בחרתם בטיסה הקודמת.

ספינה IA

ספינה זו עוצבה ע"י דובואבוא בואבואדו, איש העסקים התאולוגי השנוי במחלוקת שהרוויח את המיליון הראשון שלו בזכות רשת המקדשים המצליחה "תפילה מהירה". בנוסף למשיכה של מיליארדי לקוחות, הוא גם משך את תשומת הלב של כמה אליים פחותים. כתוצאה מכך, כל היזמויות של בואבואדו מקוללות. כמובן שברגע שהשמועות על כך התפשטו, המכירות הכפילו את עצמן.



אז כן, הספינה מקוללת, למרות הגודל הקטן שלה, מאוד קשה להחטיא אותה. לדוגמה, בואו נניח שמטאור מגיע אליה מהחזית. גלגולים של 10, 11, או אפילו 12 יפגעו בטור הימני שלה.

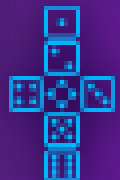
שלא כמו שאר הספינות החדשות, האפקט הזה רלוונטי לכל הגלגולים, כולל חבלה.

הערה: כשקלף או חוק מתייחס ל"שורה ליד" או "טור ליד", אל תחשבו יותר מדי, שורה 8-9 היא ליד שורה 10-11-12.

לכל מה שקיים ביקום אפשר להתייחס ממספר נקודות מבט, ומבחינת המטאורים, ספינה IA היא מאוד פופולרית. אלו שמניחים שמטאורים לא יכולים לחשוב, כנראה מעולם לא שמעו על "מוח מטאורים". מה שנראה בעיני בני אנוש כתנועה דוממת של עשרות סלעים שנעים בסיבוב, הוא בעצם מסר. הוא אומר "נמאס לכם לרחף בחלל במשך עידנים רק כדי להחטיא את האובייקט השביר היחיד שנקלע בדרככם אי-פעם? לא עוד! עם אובייקט שביר X58, כל מספר מנצח!" השאלה למה מטאורים קוראים לספינה "IA X58" היא מסתורין שלעולם לא יפתר.

עובדה שאפילו יותר משונה מהקללה, היא שלספינה IA אין כיוון מוגדר לטיסה. **לפני תחילת שלב הבנייה, גלגלו קוביה.** סובבו את כל הלוחות כך שהקוביה המתאימה תהיה בראש המצפן שעל לוח הספינה.

אולי בעיצוב המקורי היה כתוב הכיוון, אבל אחד העמודים של תוכנית הבנייה נאכל ע"י תנין שהופיע במשרד הפטנטים בעקבות אנומליה טמפוראלית שנגרמה ע"י כלב רעב שאכל עמוד משיעורי הבית שנכתבו ע"י ילדה בכיתה ה', שגם הייתה בתו של שומר זמן. כבר ציינו שהספינה הזאת מקוללת?



מצפן הקוביה



ספינה IIA

שיקוף מקרוסקופי היא צורה של שזירה קוונטית שגורמת לאובייקטים שבדרככם לשכפל את עצמם. זה קורה רק בתנאים הנדירים ביותר, אבל המהנדסים של מאוגדים בע"מ עדיין חוששים מהאפשרות שזה יקרה. אחרי שנים של פיתוח, הם הצליחו לעצב שדה ביטול שמבטל את השיקוף במקרים הנדירים שבהם הוא קורה. כתופעת לוואי, עכשיו שיקוף קורה בכל פעם מלבד במקרים של התנאים הנדירים ביותר.



מטאורים וירי תותחים מהחזית או מאחור מוכפלים, כמו שמוצג בציור. לדוגמה, גלגול של 4 פוגע בטורים 4 ו-10. וגם גלגול של 10 מוביל לאותה התוצאה.

שתי הפגיעות קורות בו-זמנית, אז אם קיים שדה כוח רלוונטי, אפשר לחסום את שתי הפגיעות עם הפעלה אחת. ירי בשני מטאורים גדולים דורש שתי יריות, לרוב משני תותחים או קטפולטות בשני טורים שונים, אבל אם יש לכם שני מטאורים גדולים שמגיעים בו-זמנית מאחורה בטורים 6 ו-8, תוכלו לירות בשניהם עם אותו התותח או קטפולטה אם הם נמצאים בטור 7 (מי שמהיר על ההדק יכול להציל את היום!). אם השתמשם בתותח כפול או בקטפולטה, שלמו על כל אחת מהיריות.

לטור 7 אין טור משוקף, אז אם גלגלתם 7, הפגיעה קורית רק בטור 7, כרגיל. גלגולים מסויימים (2, 3, 11, ו-12) יחטיאו את הספינה לחלוטין. במקרה של פגיעות מהצד וגלגולים למציאת קורדינטות (כמו עם חבלה) אין צורך לשכפל, אז התייחסו אליהם כרגיל (לצורך קורדינטות המספרים עולים משמאל לימין כמו בשאר הלוחות). אגב, שימו לב ששורה 7 נמצאת באחורי הספינה, בשונה מהרגיל.

חוק אופציונלי: בשביל להפוך את המשחק ליותר מציאותי, צריך שהיה סיכוי זעיר ששדה הביטול של מאוגדים בע"מ יעזור לכם. בואו נגיד שתחטפו רק פגיעה אחת (ללא שיקוף) אם אחת הקוביות תנחת בדיוק על קצה השולחן והשנייה תיפול מהשולחן ותפגע בארמדיל שבדיוק ברח מגן החיות הקרוב.

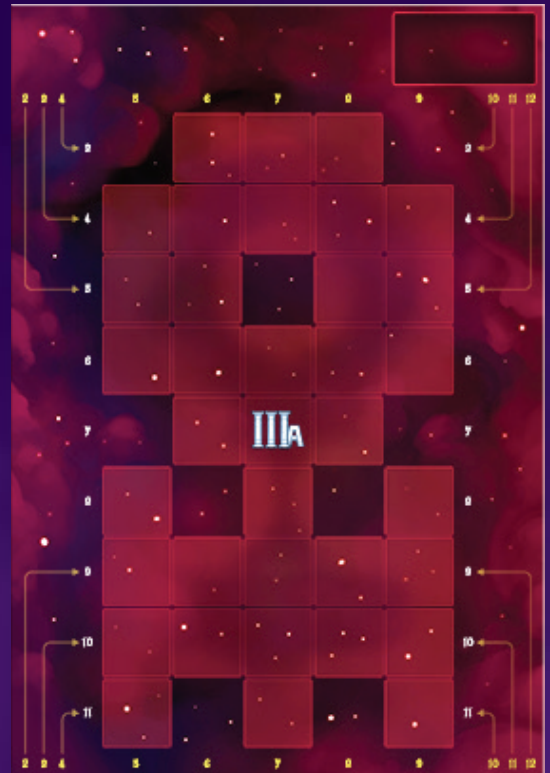
ספינה IIIA

מזל טוב! בספינה החדשה מדגם IIIA מותקן מנוע פוור! (פגיעה ורטיקלית ובלגן רציני. יש לו את כל החסרונות של מנוע וורפ*, אבל אף אחד מהיתרונות).

ממש כמו במקרה של הספינה מדגם IIA, היידוש משפיע רק על פגיעות מקדימה ומאחורה. בגלגול של 2, 3, 4, 10, 11, או 12, הפגיעה מגיעה מהצד במקום, כפי שמוצג בציור. לדוגמה, מטאור גדול מאחורה לא באמת מגיע מאחורה אם תוצאת הקוביה הייתה 4. הוא הופך למטאור שמגיע משמאל. אז כדי לירות בו, צריך תותח (או קטפולטה) שפונה שמאלה בשורות 10 או 11.

כשהגלגול הוא לקורדינטות (לדוגמה בקלף חבלה), התעלמו מאפקט הספינה, וגלגול של 4 ייחשב החטאה.

כן, זה מסוכן, אבל כולם אוהבים את ספינה IIIA. היא זכתה לא מזמן בתחרות עיצוב הספינה הכי מד"בי.



המסלול הבין-גלקטי!

התאמה לשני שחקנים, שני תארים

כדי להפוך משחק בשני שחקנים לתחרותי ומעניין יותר, בחרו ב-4 תארים באקראי. אחרי הטיסה הראשונה, דאגו שיש 2 תארים לכל אחד (אם הרווחתם יותר משני תארים, בחרו איזה שניים לשמור והעבירו את השאר ליריב/יריבה). בסוף הטיסות הבאות, בחנו כל תואר בנפרד. אם הצלחתם שני התארים שלכם התהפכו לצד המוזנח, תצטרכו להתמודד עם שתי המגבלות, אבל תוכלו להרוויח את ניקוד הזהב של שניהם!

בר-סבכא



הספינה שלכם היא הוכחה שגם את הדברים הפשוטים ביותר אפשר לעשות בצורה מסובכת.

ספרו את מספר הרכיבים שפועלים רק בזכות העובדה שהם צמודים לסוג ספציפי של רכיב אחר.



בפירוט, ספרו מגברים, כבשנים, קטפולטות, ותאי קיפאון, כל עוד הם מחוברים לדברים שהם אמורים לעבוד איתם. בנוסף ספרו מערכות תמיכה בחיים חייזריים, אבל רק אחת מכל צבע; המערכת חייבת להיות מחוברת לתא נוסעים שאינו התא ההתחלתי שלכם, אבל זה בסדר אם התא לא מכיל חייזר.

אין להשתמש בתואר הזה אלא אם משחקים עם הספינות החדשות.

לכל דבר חייב להיות תפקיד או שהוא עף!

אם רכיב מסוים חייב להיות מחובר לרכיב ספציפי אחר והוא לא, הוא נופל. בדקו זאת לפני הטיסה (כמובן), אבל גם בכל פעם שאריח אבד.



עם ההרחבה הזו המשחק הופך קשוח יותר והסיכויים והסיכונים גדלים, אז הכנו כמה שינויים קטנים בחוקים כדי לשפר את הסיכויים של המסלול הבין-גלקטי. אם אתם מעדיפים לנסות לצלוח את המסלול בלי השינויים, עדיין תוכלו להוסיף את שני התארים החדשים - הם מתאימים גם לחוקי המסלול של משחק הבסיס.

מעגן תארים

מעגן התארים גורם לתארים להיות שווים יותר נקודות. לפני שהמשחק מתחיל, בחרו צד. אם אתם משתמשים רק בחלק מההרחבות ולא בדרך קשוחה, אנחנו ממליצים על הצד של 3-6-9. אם אתם משתמשים בדרך קשוחה או בכל ההרחבות מלבדה, אנחנו ממליצים על הצד של 4-8-12.



בחרו אריחים באקראי בהתאם למספר השחקנים והניחו אותם על המעגן, כפי שמוצג (אם אתם ממש רוצים להתנסות בתארים החדשים, תוכלו להניח אותם במעגן ואת השאר לבחור באקראי).

כשמקבלים קרדיטים בעבור תארים, השתמשו במספרים שמוצגים על מעגן התארים. לדוגמה, הגנה על תואר זהב שווה 24 קרדיטים אם אתם משתמשים בצד ה-4-8-12 של המעגן.

לפרוש

מכיוון שההרחבה מביאה איתה מצבים רבים שבהם שחקנים ושחקניות יפרשו (אם מבחירה או שלא), נאפשר להתחרות ואפילו להגן על התואר במקרה של פרישה:

- כשסופרים נקודות של תארים, פורשים ופורשות יקבלו מחצית מהנקודות. (אין צורך לעגל. 3 נקודות הופכות ל-1½).
- כך, אפשר לשמור על התואר ולהרוויח נקודות גם במקרה של פרישה, כל עוד התוצאה היא יותר מ-0.
- למרות זאת, אם הצלחתם להגן על תואר הזהב שלכם למרות הפרישה, תקבלו רק פרס של תואר כסף. פורשים אינם אגדיים.



אתם מאמינים שסימטריה היא יופי, ויופי הוא הכל בחיים! או שאתם פשוט פלצנים. בכל מקרה, כולם יודעים שהספינה שלכם מאוד סימטרית. כמו כמעט כל ספינה בגלקסיה שלא עשויה מצינורות בלבד.

ספרו את הרכיבים בצד שמאל של הספינה שיש להם גרסה זהה במיקום זהה בצד הימני. זה פשוט אם משתמשים בשתי הידיים, הניחו אצבע על רכיב משמאל לטור 7 ואז הניחו אצבע על המיקום המקביל מצד ימין. אם שני הרכיבים הם אותו הדבר, הוסיפו 1 לספירת הנקודות של התואר. מה זה "אותו דבר" אצל אמן ויזואלי? ובכן...



הסתכלו רק על סוגי הרכיבים. לא על הכיוון שלהם, על המחברים שלהם או המיגון שלהם (כך שיחידות מבניות ממשחק הבסיס נחשבים אותו דבר כמו יחידות מבניות עם מיגון).



רכיב שדורש סוללה הוא שונה מרכיב שלא דורש סוללה. תותח רגיל לא אותו דבר כמו תותח כפול, מנוע רגיל לא אותו הדבר כמו מנוע כפול.



אתם שואפים ליופי או שאתם פשוט אובססיביים לסימטריה? שאלו את האסטרונאוטים שזרקתם באמצע הריק. בטוח יש להם תשובה.

אתם חייבים שיהיה לכם מספר זהה של אנשי צוות בצד השמאלי ובצד הימני של הספינה. כאמור, אתם יכולים להתעלם מהטור האמצעי.



יוצר המשחק: ולאדה חואטיל

מנהל אומנות: ג'ייקוב פוליצר

עיצוב גרפי: מיכאלה זאורלווה

אומנות: תומאס קוצ'רובסקי

ג'ייקוב פוליצר

אומנות תלת מימדית: ראדים "פיינדר" פאצ'

הפקה: ויט וודיצ'קה

כתיבת ספר החוקים: ג'ייסון הולט

מנהל הפרוייקט: יאן זונוצ'יק

מפקח הפרוייקט: פטר מורמאק

עיצוב גרפי גרסה עברית: אסנת קדמי

תרגום: דותן צור

בשאר המקרים התעלמו ממספרים וצבעים. שני רכיבי סוללות הם אותו הדבר אפילו אם באחד יש מקום ל-2 סוללות ובשני ל-3. זה נכון גם לתאי אחסון, אפילו אם לאחד מהם יש מקום לקביות סחורה אדומות ולשני אין. כל מערכות התמיכה בחיים חייזרים הן אותו דבר מבחינת האמן הויזואלי.



תותח-מנוע הוא אותו הדבר כמו תותח, ואותו דבר כמו מנוע וכמובן שהוא גם אותו הדבר כמו תותח מנוע אחר, אבל במקרה הזה, לא סופרים אותו פעמיים.



הערה: לרכיבים בטור האמצעי אין רכיבים להשוות אליהם ולכן לא מקבלים עליהם נקודות.

לפני הטיסה, ובסוף כל קלף הרפתקה, השוו את שני הצדדים של הספינה שלכם. אבדו אנשי צוות מהצד בספינה שיש בו יותר, עד ששני הצדדים שווים. אנשי צוות בתאי הקפאה לא נספרים, בנוסף, אפשר להעיר אותם ולהוסיף אותם לתאים לפני כל השוואה כזאת.

תודות: ויטה ופטר על מספר משחקים קשוחים ששיחקנו ביחד, ממש כמו פעם. ג'ייסון ומישה על העבודה אל תוך הלילה על ספר החוקים הזה. ג'ייקוב שגרם לטכנולוגיה החדשה להראות מגניבה. לג'ייקוב אחר על אירגון של קבוצת הבדיקה. תומאס ופיינדר על הטריילר היפהפה. פאביק על ההערות המועילות. לבסוף, לכל המובילים בכל העולם - תמיד כיף להביא שמחה (והרס) לשולחנות המשחק שלכם.

תודות מיוחדות: לכולם ב CGE ולחברים ושתמכו בכל שלבי הפיתוח, סבבי השיפורים, והבדיקות של המשחק קיבל מאז ש CGE יוסדה.

הערות

הסמל הזה מראה אילו קלפים רלוונטיים כבר בשלב הבנייה, מה שחשוב במיוחד בקלף הפתעה לא נעימה.



אזור מת



שום דבר לא עובד בטור. רכיבים בטור לא יכולים להכיל אנשי צוות, סמני

סוללות, או קוביות סחורה. מערכות תמיכה לחיים חייזריים לא יכולות לתמוך בתאים צמודים. מנועים ותותחים לא יכולים להיספר כשבזדקים עוצמה. מגברים לא יכולים להיות מחוברים דרך הטור הזה. למרות זאת, כל הרכיבים בטור עדיין כפופים לחוקי הבנייה.

מיוגן בלתי ניתן להריסה נחשב יחידה מבנית (כמו מחברים) ולכן הוא עובד כרגיל.

בספינות מדגם IIA ו-IIIא זכרו שהשפעה נחשבת רק לפגיעות מבחון, אז התעלמו מהייחודיות שלהן כשתצטרכו לקבוע באיזה טור יש אזור מת. בתואר **אמן ויזואלי**, רכיבים בטור שומרים את הסוג שלהם ולכן נחשבים בבדיקה של סימטריות. לעומת זאת, בתואר **בר-סבא**, הרכיבים בטור המת נחשבים יחידות מבניות ולכן לא נספרים.

ברוכים הבאים להובלה



בשביל לירות במוביל חדש, עליכם להשתמש בתותח, לא בקטפולטה.

גורל חסר רחמים



לדוגמה, הקלף חבלה משפיע על כולם מלבד הספינה עם הצוות הכי גדול. גלגלו 3 פעמים, אבל מי שנפגעו מגלגול כלשהו, לא ייפגעו מאלו שיבואו אחריו. אם יש שיוויון בין כולם, כולם מושפעים מלבד מי שנמצא מאחור לפי הסדר. הקלף משפיע גם על מגפה ואבק כוכבים כשהם מופיעים על הקלף יום גרוע.

חוק מרפי



בספינות IIA ו-IIIא "תוצאה אחת" לא שווה "גלגול אחד". לדוגמה, בספינה IA, 5-6 נחשבים לאותה תוצאה. בספינה IIA גלגול לטור 4 נחשב כמו גלגול לטור 10.

זהירות! זו הרחבה קשה במיוחד שעוצבה בשביל מובילים מנוסים בלבד. אם אתם כבר רגילים לבנות ספינות שמתגברות על כל מכשול ומגיעות כמעט ללא פגע לסיום הטיסה, אם אתם מזילים דמעה נוסטלגית כשאתם נזכרים בטיסות הראשונות שבהן הספינות רוסקו לחתיכות והגעתם לסיום הטיסה רק עם מספר שברים קטנים ממה שהיה פעם הספינה שלכם, **זאת ההרחבה בשבילכם**. הרחבה זו נחשבת בועטת, במובן שהיא בועטת בכם כל-כך חזק שדמעות ישובו לעיניכם.

מהצד השני אם אתם לא חושבים שזה מצחיק כשהספינה שלכם נשברת לשני חלקים, **זאת לא ההרחבה בשבילכם**.

הכי חשוב: **אל תשתמשו בהרחבה הזו כשאתם מציגים את המשחק לשחקנים חדשים**.

המדיניות של **מאוגדים בע"מ** אוסרת לחלוטין על הצגת הולוגרמות, סרטונים, או אפילו הקלטות שמע (לרוב מלאות בצרחות וקללות) מהאזורים הקשוחים יותר של הגלקסיה למגוייסים חדשים.

רמת קושי

לפני הטיסה עליכם להחליט על רמת קושי:

- 1 - קשה
- 2 - קיצוני
- 3 - מטורף על כל הראש

ערבבו את חבילת הדרך הקשוחה ושלפו מספר קלפים בהתאם לרמה שבחרתם. לכל קלף יש חוק מיוחד שנוסף לטיסה. אם אתם משחקים במסלול הבין-גלקטי, בסיום כל טיסה הניחו את הקלפים שהשתמשתם בהם בצד כדי לוודא שלא תשלפו אותם שוב. כל טיסה במסלול צריכה להיות גיהנום ייחודי.

אזהרה! אם קלף נראה לכם קשוח מדי, כנראה שאתם קוראים אותו נכון.

מגבלות דרך קשוחה

אפשר להשתמש בקלפי הדרך הקשוחה כדי להגביל שחקנים וותיקים כשהם משחקים מול חסרי ניסיון. בחרו את רמת ההגבלה ושלפו מספר מתאים של קלפים. הקלפים שנשלפו תקפים רק לשחקנים שצריך להטיל עליהם את המגבלות.

קלפים מסויימים כמו **גורל חסר רחמים** או **מסע קשוח** לא עובדים טוב אלא אם הם תקפים לכולם. אם שלפתם אחד מהם, שלפו אחד אחר במקומו.

חריגה כבידתית



הקלף הזה תקף לקלף חלל פנוי, אבל אם אתם מתעקשים, תוכלו להפעיל אותו גם בקלף חלל פנוי ביותר, ולסובב את הספינה 180 מעלות... פעמיים.

טירוף קוסמי



גלגלו בשביל למצוא קורדינאטות כמו בקלף חבלה, אבל גלגלו אחד זהה לכולם.

מזל רע



אם הפגיעה מוסטת (בזכות מיגון או צד חלק) היא עדיין נחשבת פגיעה.

מחברים פגומים



עוצמת מנועים יכולה להיות פחות מאפס. אם ספינה הגיעה לעוצמה שלילית בקלף חלל פנוי או חלל פנוי ביותר, היא לא זזה ונאלצת לפרוש בסיום קלף ההרפתקה.

מקומיים חשדניים



כולם מחליטים לפי הסדר. אז מגלגלים, ואז מעמיסים סחורה.

סחורה מזהמת



לדוגמה, אם יש לכם חיזור אחד ואתם נוחתים על כוכב שיש עליו 3 קוביות סחורה, העמיסו כמה קוביות סחורה שתרצו, אבל אבדו 2 אנשי צוות אנושיים.

אם איבדתם יותר אנשי צוות משיש לכם, עליכם לאבד עוד מתאי הקיפאון עד שאיבדתם מספיק.

סחורה נפיצה



יש לשים לב שהאפקט רלוונטי רק לרכיבים שמושגמים/נהרסים (ע"י מטאורים, ירי תותחים, חבלה, או דברים אחרים שספציפית משמידים רכיבים), ולא לרכיבים שנופלים או שמוותרים עליהם (במקרה של בדיקת הגבלים לדוגמה). מהצד השני, הפיצוץ עלול להרוס רכיב אחר עם סחורה נפיצה, שיצור פיצוץ חדש שעלול להרוס רכיב אחר עם סחורה נפיצה, וכן הלאה.

ספינת איגוד



איגוד העבודה של הצוות לא יקבל סוללות כתחליף לסחורה.

עייפות החומר



גלגלו בשביל למצוא קורדינאטות כמו בקלף חבלה, אבל גלגלו אחד זהה לכולם.

פסולת חלל



רכיבים שנפגעו ממטאורים או מירי תותחים מושגמים ולכן לא הופכים לפסולת חלל. רכיבים שנאלצתם לוותר עליהם בגלל בדיקת הגבלים גם לא הופכים לפסולת חלל. ההשפעה של הקלף רלוונטית רק לרכיבים שנופלים (לרוב זה בגלל שרכיב אחר שהיה היחיד שמחובר אליהם הושמד).

במהלך כל קלף הרפתקה, שמרו את כל הרכיבים שנפלו בערימה נפרדת. כשסיימתם לבצע את כל הפעולות של הקלף, לפי הסדר, בדקו כל ערימה. על כל רכיב, גלגלו מטאור גדול שעף לכיוון כל הספינות שמאחור. רכיבים שנפלו כתוצאה מהקלף, מתווספים לערימה וגם יפגעו בספינות שמאחור.

גם אם קלף הרפתקה גורם לכם להיות חייבים לפרוש, לא תוכלו לפרוש עד שסיימתם הפעולות של פסולת חלל.

קליעים חודרים



בדרך כלל הפגיעה השנייה תהרוס את הרכיב השני, אבל אם מדובר במטאור קטן ולרכיב השני יש צד חלק מהכיוון הנכון, הוא לא יגרום לנזק. כנ"ל לגבי כל פגיעה במיגון בלתי ניתן להריסה.

תאים אישיים



קלף זה רלוונטי גם למקרים שבהם חברתם לאבד אנשי צוות, בנוסף למקרים שבהם לא הייתה ברירה. וכן, הקלף הזה הופך תאי קיפאון לחסרי תועלת.

זה יכול ליצור מראה מהמם בשמי הלילה. אם אתם רוצים לצאת לצפות בספינות חלל מתפוצצות, בחרו בלילה ללא עננים וללא ירח, וודאו שהבאתם בגדים חמים.

סיכום רכיבים חדשים

כבשנים

בהעמסה או שינויי מיקום של סחורה, תוכלו לזרוק קוביית סחורה אחת בתמורה למילוי סמני סוללה ברכיב סוללה שצמוד לכבשן.



קטפולטות

לפני הטיסה, הוסיפו קוביית סחורה כחולה אחת לכל תא אחסון שצמוד לקטפולטה (לא יותר מקובייה אחת לכל תא אחסון). בכל חישוב עוצמת תותחים, תוכלו לספור כל קטפולטה בתור +1 (אם אחד החצים שלה פונה קדימה) או $\pm \frac{1}{2}$. בכל פעם שמטאור גדול מאיים עליכם, תוכלו להשמיד אותו ממש כמו עם תותח, כל עוד אחד החצים מופנה לכיוון הנכון. עלות השימוש בקטפולטה בשני המקרים האלו הוא קוביית סחורה אחת, לא משנה מאיזה צבע, שחייבת להזרוק מתא אחסון שצמוד לקטפולטה שמופעלת.



תאי קיפאון

לפני הטיסה, הניחו על רכיב זה 4 דמויות אסטרונאוטים בשכיבה. הם לא נחשבים חלק מהצוות. אסור לאבד אותם מבחירה, אבל הם יילקחו אם קלף הרפתקה לקח את כל הצוות הקיים ועדיין חסר. אם אבדו אנשי צוות מתא נוסעים שצמוד לתא קיפאון, תוכלו להשתמש באסטרונאוטים הקפואים בשביל להשלים את החסר. אם איבדתם את כל אנשי הצוות האנושיים, תוכלו להפשיר את אנשי הצוות שבתאי ההקפאה כדי להמנע מפרישה.



מערכות תמיכה בחיים חייזריים בצבע טורקיז

המערכות האלו מאפשרות לכם לשים חייזר טורקיז אחד בתא נוסעים צמוד (אבל לא בתא הנוסעים ההתחלתי). לכל חייזר בטורקיז יש יכולת מיוחדת וייחודית לו שתוכלו לבחור לפני הטיסה.



חיווט צבעוני



רכיבים רבים בהרחבות האלו עובדים רק אם הם מחוברים לרכיב מסוג מסוים. החיווט הצבעוני נמצא שם בשביל להזכיר לכם שמגברי מנועים צריכים להיות מחוברים למנועים, כבשנים צריכים להיות מחוברים לסוללות, וכו'. לעומת זאת, למערכות תמיכה בחיים חייזריים יש חיווט בצבע של החייזרים שאליהם הם מיועדים, ולא בצבע של תאי הנוסעים שהם אמורים להתחבר אליהם. כששאלנו אותם למה, החייזרים אמרו שזה פשוט חייב להיות ככה.

אזהרה למובילים ותיקים!

אם אתם מכירים מובילים שזוכרים את ה"זמנים הטובים" עם קופסאות גדולות יותר ולוחות ספינה עם רק שני צדדים, בקשו מהם לקרוא את העמוד הזה לפני שהם משחקים בהרחבות. בימים ההם מגברים ותאי קיפאון פעלו בצורה שונה.

מיגון בלתי ניתן להריסה

ירי מתותח ומטאורים לא גורמים נזק לצדדים עם מיגון. צד עם מיגון בתא נוסעים לא נחשב "נוף" לטובת קפטן נופש. בכל הקשר אחר, צד עם מיגון זהה לחלוטין לצד חלק.



רכיבים משולבים



רכיבים משולבים נחשבים כשני הסוגים, עם היתרונות והמגבלות של כל אחד מהם.

מגברי תותחים

שלמו סמן סוללה אחד כדי להפעיל עד 3 תותחים פעילים. הם חייבים להיות מחוברים למגבר או לתותח מוגבר אחר. כל תותח מוגבר מוסיף +1 עוצמה אם הוא מופנה לפנים $\pm \frac{1}{2}$ עוצמה אם הוא מופנה לכיוון אחר. אי אפשר להגביר תותח אחד פעמיים בו-זמנית.



מגברי מנועים

שלמו סמן סוללה אחד כדי להפעיל עד 3 מנועים פעילים. הם חייבים להיות מחוברים למגבר או למנוע מוגבר אחר. כל מנוע מוגבר מוסיף +1 עוצמה. אי אפשר להגביר מנוע אחד פעמיים בו-זמנית.



מגברי שדות כוח

שלמו סמן סוללה אחד כדי להפעיל עד 3 שדות כוח פעילים. הם חייבים להיות מחוברים למגבר או לשדה כוח מוגבר אחר (לרוב תגבירו רק 1). שדה כוח מוגבר יכול להגן מפני כל סוג פגיעה (גם מטאור גדול או ירי תותח כבד) שמגיע מהכיוון שעליו הוא מגן.

