

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER



GUIDA GALATTICA PER CAMIONISTI

Niente panico! Oppure, sai cosa ... sentiti libero di lasciarti prendere dal panico. In ogni caso, vorremmo che tu sapessi che puoi imparare a giocare semplicemente leggendo la prima metà di questo regolamento. In effetti, lo abbiamo concepito in modo che **tu possa imparare a giocare mentre leggi**.

Al termine di pagina 5, sarai in grado di **preparare il gioco**. E quando avrai finito di leggere pagina 8, **sarai in grado di assemblare la tua prima nave**. Poi ti spiegheremo come volare nello spazio e potrai **iniziare la tua prima avventura galattica!**

Mentre giochi, consulta le pagine 12 e 13 quando ti imbatti in una carta avventura e farai in tempo a completare il tuo primo volo prima di arrivare a pagina 15.

Quindi, davvero, non hai niente di cui preoccuparti finché non ti imbatti nella prima pioggia di meteoriti, ma a quel punto sarà troppo tardi.

Classi

Attributi di classe

Funzioni

PEZZI E PEZZETTINI

Giocatore  Plancia nave

PER IL TUO PRIMO VOLO



plance nave

Qui è dove assemblerai una bellissima nave



cabine di partenza

Perché ogni nave deve iniziare da qualche parte.



tessere componente astronave

Per una descrizione dettagliata, vedi la pagina accanto. Per ulteriori informazioni, vedi le pagine 6 e 7.



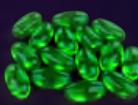
plancia di volo
contrassegnata da 

L sta per *Lezioni di guida*, non per *Lama*. Questo gioco non ha plance appositamente progettate per i lama.



dadi

Tu e l'Universo, a turno, tirate i dadi per danneggiarvi a vicenda, ma non è mai il tuo turno di tirare.



segnalini batteria

La EssePiA S.p.A. crede nell'energia verde.



8 carte avventura di livello

I contrassegnate con 

Di nuovo, non progettato per i lama. Dovresti trovarle tutte quante in cima al mazzo.



razzi

Rappresentano la tua nave in volo, anche se non potranno mai essere altrettanto belli.



pedine astronauta (umani)

Le tute spaziali sono garantite per risultare (quasi certamente) ermetiche.



cubetti merce

Sebbene sembrino semplici cubi, in realtà sono rappresentazioni astratte di oggetti di valore. O forse sono rappresentazioni realistiche e il futuro del commercio interstellare riguarderà giganteschi cubi di gelatina colorata.



crediti cosmici

Volevamo chiamarli starbucks (bigliettini stellari), ma quel nome era già stato preso.

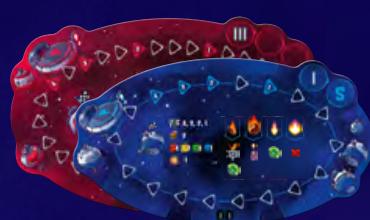
PER CAMIONISTI PROFESSIONISTI

Equipaggiamento che puoi lasciare nella scatola mentre impari il gioco.



altri lati delle plance nave

Ogni plancia ha una nave di livello I su un lato, una nave di livello II su un altro lato e una nave di livello III su un altro ancora. Sì, in qualche modo, la tua plancia ha tre lati. Benvenuto nel futuro!



plance di volo

Vola per la Galassia! Esplora lo spazio! (ma assicurati di restare sui triangolini della rotta).



3 mazzi di carte avventura

Con tre livelli di profitto! (e tre livelli di distruzione della nave).



tessere titolo camionista

Nuovi modi brillanti per fregiarsi di un titolo (e l'altro lato è ancora più brillante).



clessidra

La gravità fa sì che la sabbia cada dall'alto verso il basso. E secondo la Teoria della Relatività Generale, se mescoli gravità e spazio, ottieni tempo.



pedine alieno

Gli alieni non si uniranno a te durante il tuo volo di prova perché diffidano dei camionisti principianti.

UTILE * PANORAMICA DEI COMPONENTI

Come camionista galattico, lavorerai per la EssePiA S.p.A., un'impresa di costruzioni intergalattiche che costruisce impianti sanitari e alloggi a prezzi accessibili ai confini dell'universo civilizzato. Ecco una rapida panoramica di ciò che consegnerai nella Periferia:



Tubi fognari. La parte più importante di qualsiasi sistema igienico-sanitario. Lucenti, sinuosi, da amare. O almeno tollerare.



Trivelle al plasma. Se vuoi costruire un sistema fognario, devi iniziare scavando dei buchi nel terreno.



Scaldabagni. Dicono che uno di questi ragazzacci possa far bollire un megagallone arturiano di xenotriterio liquido in meno di 12 kessel. Sanno almeno cosa significi? Certo che no!



Unità abitativa. Economica, facile da installare, include doccia e sciacquone. Cosa si può chiedere di più sui pianeti di frontiera?



Unità abitativa centrale. Il cuore della colonia. Gli alieni dicono che sono troppo sgargianti, ma gli umani adorano i colori vivaci.



Scomparti di stoccaggio. Non semplici stive per merci comuni, ma per merci ... spaziali. Si prega di utilizzare gli scomparti rossi per le sostanze che devono essere tenute fuori dalla portata dei bambini e della maggior parte degli adulti.



Sovrastrutture Aliene. Gli alieni hanno dato istruzioni molto dettagliate su come agganciare queste cose alle unità abitative. Non abbiamo alcuna idea della loro funzione.



Riserve di Energia. Perché l'unica cosa migliore di un sistema igienico-sanitario di frontiera è un sistema igienico-sanitario di frontiera con più potenza!



Generatori di Scudi. Mantengono gli insediamenti al sicuro da meteoriti vaganti, raggi cosmici e bombardamenti orbitali minori (se il tuo insediamento fosse soggetto a grandi bombardamenti orbitali, dovresti considerare l'ipotesi di trasferirti).

Ma, siccome siamo sicuri che tu abbia capito, in realtà non utilizzerai i componenti per costruire un sistema fognario. Al contrario, li salderai insieme per assemblare una nave.

Vedete, la EssePiA S.p.A. ha provato a spedire i propri prodotti in giganteschi cargo spaziali, ma i cargo continuavano ad essere attaccati dai pirati e distrutti dai meteoriti. Le spedizioni sono andate perse. E i piloti di cargo hanno iniziato a chiedere l'indennità di rischio.

Così la EssePiA S.p.A. ha escogitato un nuovo modello aziendale: assemblare le navi spaziali con i propri tubi fognari. In questo modo i loro prodotti si sarebbero spediti da soli! E invece di assumere costosi piloti di cargo, avrebbe assunto camionisti a buon mercato disposti a pagare le perdite di tasca loro. Questo è un ottimo affare per la EssePiA S.p.A., ma per quanto riguarda i camionisti? Riusciranno mai realizzare un profitto?

Possono. E lo fanno. Questa guida ti mostrerà come. Hai tutto ciò di cui hai bisogno per diventare un Camionista Galattico a tutti gli effetti, che guida camion e trasporta tubi!

* In realtà intendevamo che i componenti sono utili, non la panoramica. La panoramica sarà totalmente inutile per la tua carriera di camionista.

ASSEMBLA LA TUA PRIMA NAVE

PREPARAZIONE

- 1** Per la tua prima partita, usa il tabellone contrassegnato da **L** (è un volo di prova).
- 2** Spargi tutte le tessere a formare un mucchio al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerle. Rappresentano i componenti per le navi spaziali.
 - a. Gira tutti i componenti a faccia in giù.
 - b. Mescola i componenti fra loro in modo che nessuno sappia cosa siano.
- 3** Ogni giocatore prende una plancia nave e la piega in modo da poter usare il lato di livello I.
- 4** Ogni giocatore sceglie un colore e prende i razzi e la cabina di partenza di quel colore. Quest'ultima va collocata al centro della plancia nave.
- 5** Metti un razzo (d'ora in poi razzo segna-sbarco) sulla tua plancia nave.
Fatto in automatico dopo la selezione colore.
- 6** Metti l'altro razzo (d'ora in poi razzo segna-rotta) nello stallo della plancia di volo.

Random?

Quando tutti sono pronti, il giocatore più temerario dice "Via!" Tutti, contemporaneamente, iniziano ad assemblare la nave secondo le regole riportate in questa pagina.



COME SI ASSEMBLA

- 1** Prendi una tessera usando una mano sola.
- 2** Portala sulla tua plancia e poi guardala.
- 3A** Se decidi di tenerla, agganciala alla tua nave.
- 3B** Se non l'agganci, rimettila a faccia in su al centro del tavolo.  Ritorna nello stack



Nota che tutti i giocatori stanno assemblando contemporaneamente, il più velocemente possibile, attingendo tutti dallo stesso mucchio di tessere. Man mano che assemblano la nave restituiranno alcuni componenti e questi resteranno a faccia in su. I componenti che prendi potranno essere a faccia in su o a faccia in giù, ma puoi comunque afferrare un solo componente alla volta. Se prendi un componente a faccia in giù, devi portarlo sulla tua plancia prima di guardarla. In nessun caso i giocatori possono capovolgere componenti mentre si trovano al centro del tavolo.

SALDARE I CONNETTORI

Ogni componente da aggiungere alla tua nave deve essere piazzato su una casella libera adiacente a un componente già presente. Deve essere inoltre agganciato alla tua nave tramite uno dei tre tipi di connettori:

Rotazione oraria 90°: **connettore universale**

Temp = su
Su=dx
Dx=giu
Giu=sx
Sx=temp

connettore singolo



connettore doppio

lato liscio (non è un connettore)

Ogni connettore può connettersi ad un altro connettore dello stesso tipo.
Un connettore singolo non può unirsi ad un connettore doppio.



Un connettore con tre tubi è universale. I connettori universali possono connettersi con qualsiasi tipo di connettore.



I lati senza connettori sono chiamati lati lisci. I lati lisci non possono essere connessi ad alcun connettore.



Se il tuo nuovo componente tocca la nave su più lati, tutti i suoi connettori devono essere connessi in modo corretto. Due lati lisci possono stare adiacenti purché il nuovo pezzo venga connesso al resto della nave su almeno un altro lato. Tutti i pezzi della tua nave devono sempre essere connessi tra loro.



Quando stai agganciando un componente, puoi spostarlo o ruotarlo per trovargli la posizione migliore. Tuttavia, viene saldato alla tua nave non appena prendi il componente successivo. Non puoi più spostare o ruotare un componente una volta che viene saldato alla tua nave.

Plancia di volo

M colonne

0	g_x	0	0	1
0	1	1	g_y	0
0	0	0	1	0
1	1	0	0	0

0 rappresenta le caselle libere sul percorso

1 sono le caselle non percorribili

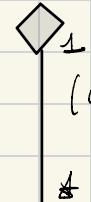
Gn sono le caselle in cui sono presenti i riferimenti agli n giocatori

Nave

M colonne

c_{11}	.	.	.	c_{1m}
.				
.				
c_{v11}				c_{vm}

Nave



Componenti

COMPONENTI

Componenti <<abstract>>



Generalizzazione

Componente 1...componente 2.

CABINE



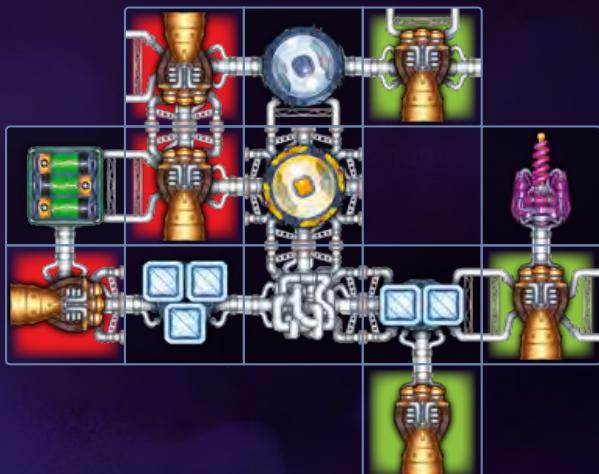
Inizi sempre con una cabina, che è chiamata (per ovvi motivi) la tua cabina di partenza. Le cabine aggiuntive ti permettono di avere un equipaggio più numeroso, quindi vorrai avere **il maggior numero possibile di cabine**.

MOTORI



I motori hanno limitazioni speciali: il tubo di scappamento deve puntare **verso il retro** della nave (verso il giocatore) e **non può esserci nessun componente nella casella dietro al motore**. Questo significa che il tubo di scappamento deve puntare verso una casella vuota o verso il bordo della tua area di assemblaggio.

Le navi con tanti motori sono più veloci, quindi vorrai avere **più motori possibile**.

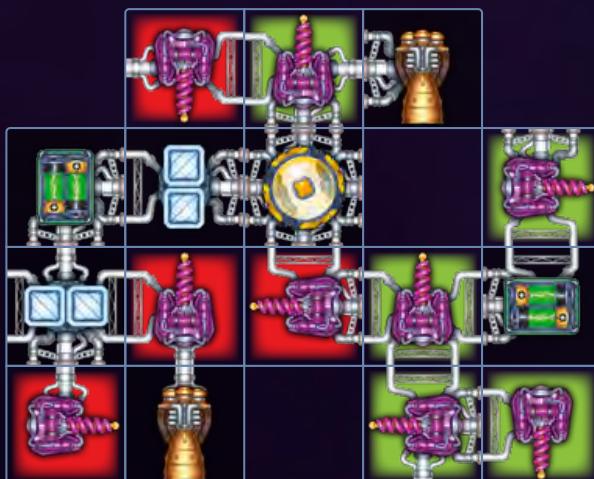


CANNONI



I cannoni possono puntare in qualsiasi direzione, ma sono più efficaci se sono puntati in avanti (dalla parte opposta del giocatore). **Non può esserci nessun componente nella casella antistante alla bocca del cannone**.

Molti pericoli ti attendono nel tuo viaggio. Potresti ritrovarti nel bel mezzo di un combattimento o potresti dover far esplodere dei meteoriti. È per questo che vorrai avere **più cannoni possibile**, specialmente quelli che puntano in avanti.



MOTORI E CANNONI DOPPI



Nel tentativo di stipare più motori e cannoni su uno scafo compatto, gli ingegneri hanno sviluppato motori doppi e cannoni doppi.

Gli ingegneri avevano anche elaborato l'idea di fornire più punti di ancoraggio, utilizzando progetti che avrebbero aumentato notevolmente la superficie della nave. Tuttavia, la maggior parte delle ricerche in questa direzione è stata abbandonata dopo che la nave stellare Möbius è esplosa e implosa allo stesso tempo.

I motori e i cannoni doppi seguono le stesse regole di piazzamento di quelli semplici. Hanno una potenza doppia, ma consumano molta più energia. **Questi componenti non possono essere utilizzati senza batterie**.

VANI BATTERIA



L'energia per i motori doppi e i cannoni doppi è immagazzinata in batterie di formato E (dove "E" sta per E-norme).

Un vano batteria ospiterà 2 o 3 batterie. Ogni batteria contiene energia sufficiente per un singolo uso di un motore doppio, un cannone doppio o uno scudo. I vani batteria possono essere piazzati ovunque sulla nave; non è necessario che siano accanto al componente che dovranno alimentare.

Attraverso la tecnologia ad annichilimento di materia, è stato possibile immagazzinare molta energia in una batteria non più grande di una pallina da golf. Oggi, ovviamente, tali batterie sono illegali grazie agli sforzi della lobby degli attivisti per i diritti della materia che hanno ricevuto un forte sostegno dal Fondo in Memoria dei Golfisti Fatalmente Confusi.

Per ottenere il massimo dalla tua nave avrai bisogno di cannoni doppi e motori doppi, il che significa che vorrai avere **più batterie possibile**.

GENERATORI DI SCUDI



Gli scudi sono utili quando le cose di mettono male. Possono deflettere i meteoriti più piccoli e i colpi leggeri dei cannoni nemici. Sono alimentati dalle batterie.

Un generatore di scudi può proteggere due lati della nave. Funziona indipendentemente dalla sua posizione all'interno della nave. Cio che conta è la direzione verso cui è orientato.

Ora probabilmente ti aspetti che ti diciamo che ne vorrai avere il più possibile. Ovviamente no. **Hai bisogno di due soli generatori di scudi**, purché siano orientati in modo da coprire tutti e quattro i lati. In effetti, se hai fegato (o se sei un aspirante suicida), puoi anche volare senza scudi.



Un generatore di scudi copre il lato sinistro e il lato frontale della nave. L'altro copre il lato sinistro e il retro. Il lato destro non è protetto.

STIVE



Le stive possono contenere 2 o 3 scomparti. Puoi piazzarle dove vuoi sulla nave. Possono essere usate per immagazzinare le merci che trovi lungo la rotta. Naturalmente, le merci si traducono in profitti, che è la cosa più importante per un camionista, quindi vorrai avere **più stive possibile**.

STIVE SPECIALI



Le merci rosse sono materiali pericolosi che possono essere trasportati solo in queste stive speciali. Queste stive hanno solo 1 o 2 scomparti, ma sono maggiormente rinforzate e (per quanto ne sappiamo) a prova di radiazioni. Rispondendo ai massimi requisiti di sicurezza, questi scomparti possono contenere qualsiasi tipo di merce. Sono "speciali" perché sono gli unici scomparti che possono contenere anche merci rosse.

Com'è ovvio, ci sono migliaia di storie dell'orrore che illustrano perché le merci pericolose non debbano essere trasportate in normali scomparti. Noi riportiamo soltanto l'esempio di James "Saltello" Fairweather, che decise di trasportare diverse tonnellate di plutonio in cassette della frutta usate. All'arrivo, perse entrambe le braccia e una gamba a seguito dell'aggressione da parte di una folla di ambientalisti inferociti.

Le merci pericolose sono le più redditizie, quindi è importante avere **molte stive speciali**.

MODULI STRUTTURALI



I moduli strutturali possono sembrare poco importanti perché non fanno niente. Hanno comunque un sacco di connettori, molti dei quali universali. I moduli strutturali possono rendere la tua nave più resistente e far sì che non vada in pezzi al primo colpo subito.

STRANI COMPONENTI DI ORIGINE SCONOSCIUTA



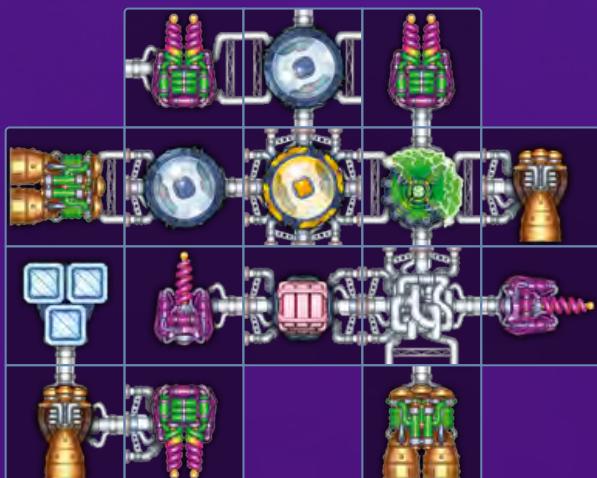
Non preoccuparti di questi componenti per ora. Nel tuo primo volo, potrai considerarli come moduli strutturali.

ESAME A SORPRESA!

Ora che conosci tutte le regole per assemblare una nave, dovresti essere in grado di trovare 7 cose che non vanno nella nave illustrata qui.

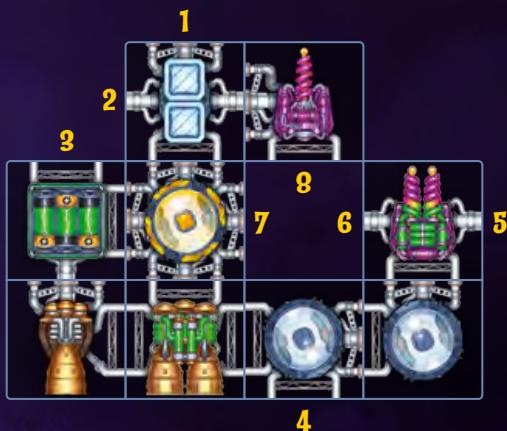
ATTENZIONE A QUESTI ERRORI!

- Connettori singoli connessi a connettori doppi.
- Connettori (il tipo non ha importanza) adiacenti a un lato liscio.
- Motori che non puntano verso il retro.
- Componenti piazzati subito dietro allo scarico di un motore.
- Componenti piazzati subito davanti alla bocca di un cannone.
- Componenti piazzati al di fuori dell'area di assemblaggio designata.
- Singoli componenti o tronconi di nave sconnessi dal resto.



CONNETTORI ESPOSTI

I connettori che non sono connessi, ovvero quelli non adiacenti ad un altro componente, sono considerati esposti.



Questa nave ha 8 connettori esposti
(contano i lati esposti, non i singoli tubi).

I connettori esposti sono permessi, ma aumentano il rischio di danni alla tua nave e in alcuni casi possono anche rallentarla. Le estremità dei tubi esposti tendono a piegarsi durante i viaggi, quindi la EssePiA S.p.A. paga un bonus per le navi che arrivano a destinazione con pochi connettori esposti.

TERMINARE L'ASSEMBLAGGIO

Una volta che sei soddisfatto della tua nave (o quando finisci le caselle valide per agganciare nuovi componenti) puoi decidere di terminare l'assemblaggio. Non sei obbligato a piazzare un componente su ogni casella della tua plancia nave.

Per segnalare che hai terminato l'assemblaggio, sposta sulla plancia di volo il tuo razzo segna-rotta dallo stallo a uno spazio di partenza disponibile. Il primo giocatore che finisce occupa lo spazio 1, il secondo giocatore occupa lo spazio 2 e così via.

(Nel gioco completo c'è un limite di tempo ma per il volo di prova diamo per scontato che chiunque impieghi un tempo irragionevolmente lungo per completare la nave possa essere persuaso a finire sbattendogli 'gentilmente' il coperchio della scatola in testa).



Ogni volta che i giocatori devono fare qualcosa "in ordine di rotta", devono farlo seguendo l'ordine dei loro razzi segna-rotta lungo la rotta presente sulla plancia di volo. Alcune avventure sono più toste per i giocatori che sono davanti, ma se hai una nave decente, stare davanti di solito è meglio. Non basta assemblare una nave perfetta con tanti componenti e nessun connettore esposto. **Vorrai anche essere il primo a partire.**

PER IL MOMENTO NON HAI BISOGNO DI LEGGERE OLTRE.

CORRI AD ASSEMBLARE LA TUA PRIMA NAVE!

PREPARARSI AL DECOLLO

- 1 Controlla le navi di tutti gli altri per essere sicuro che siano state assemblate secondo le regole. Correggi le navi che non lo sono.
- 2 Non hai più bisogno delle tessere componenti, quindi volendo puoi metterle via.
- 3 Prendi le **pedine astronauta** (umani). Ognuno colloca 2 umani in ogni cabina della propria nave.
- 4 Prendi i **segnalini batteria**. Ognuno riempie i vani batteria con il numero di segnalini batteria indicato (è sempre 2 o 3).
- 5 Colloca a portata di tutti i **crediti cosmici** e i **cubetti merce**, insieme agli umani e alle batterie avanzate (a formare la **banca**). Anche se parti senza merci, speri di caricarne molte durante il volo.
- 6 Oh... e i dadi. Avrai bisogno di due **dadi**.
- 7 Ora non resta che preparare il **mazzo avventura** per il volo di prova.

CORREGGERE LE NAVI

I giocatori che hanno navi illegali devono rimuovere componenti a loro scelta finché le navi non diventano legali. In questi casi di solito la EssePiA S.p.A. applica una penalità, ma possiamo ignorarla nel volo di prova. In realtà, ai camionisti apprendisti dovrebbe essere concesso del tempo extra per correggere i propri errori. Perciò chi ha navi da correggere riprende il proprio razzo segna-rotta, mentre gli altri fanno scorrere in avanti i loro razzi sugli spazi di partenza della plancia di volo.

MAZZO AVVENTURA



fronte

retro

Per un volo di prova sono necessarie le **8 carte avventura contrassegnate da 1**.

Sono tutte nel mazzo di livello I.

Mescola le carte a faccia in giù. Questo è il mazzo avventura per il volo.



TEMPO DI VIAGGIARE

Consegna il mazzo avventura al **leader**, ovvero al giocatore la cui nave si trova nello spazio 1 della rotta. Il leader inizia l'avventura rivelando la prima carta del mazzo.

IL VOLO

PANORAMICA DEL VOLO

Durante il volo affronterai una serie di carte avventura. Il leader rivela la prima carta e i giocatori la risolvono. Il leader rivela la seconda carta e i giocatori la risolvono. E così via...

La rotta sulla plancia di volo mostra le posizioni dei giocatori l'uno rispetto all'altro. Alcune avventure potrebbero farti guadagnare la prima posizione. Altre potrebbero farti perdere posizioni. Ogni volta che la prima posizione cambia, il mazzo viene passato al nuovo leader (il nuovo giocatore in testa).

Il volo termina quando viene risolta l'ultima carta del mazzo avventura.

PERDERE GIORNI DI VOLO



Alcune carte hanno un numero nell'angolo in basso a destra che indica quanti giorni di volo perderai se userai i vantaggi della carta. Ogni volta che perdi giorni di volo, volontariamente o meno, sposta il tuo razzo segnarrotta indietro sulla rotta di altrettanti **spazi vuoti** (saltando gli altri razzi). Questo è uno dei modi in cui la prima posizione può cambiare. Se più giocatori perdono giorni di volo contemporaneamente, li perdonano in **ordine inverso di rotta** (il giocatore più indietro arretra per primo).



Se il Giallo perde 3 giorni di volo, finirà nello spazio subito davanti al Rosso.

COLPI ALLA NAVE

La plancia di volo mostra i possibili pericoli che la tua nave potrebbe dover affrontare. Ogni minaccia proviene da una certa direzione, lungo una specifica riga o colonna. Questo sarà spiegato in dettaglio più avanti, ma qui trovi comunque un riassunto:

Puoi proteggere la tua nave da **piccoli meteoriti** assemblandola bene (rimbalzano sui lati lisci) o usando uno scudo correttamente orientato (al costo di 1 segnalino batteria).

Puoi proteggere la tua nave dai **grossi meteoriti** sparando loro contro con un cannone.



Puoi proteggere la tua nave dalle **cannonate leggere** con uno scudo correttamente orientato (al costo di 1 segnalino batteria).

Niente può proteggere la tua nave dalle **cannonate pesanti**.

Se un componente della tua nave viene colpito (perché non puoi o non vuoi proteggerlo) viene **distrutto** e la relativa tessera deve essere rimossa. Ciò potrebbe causare la sconnessione di altri componenti che quindi **voleranno via**: rimuovi anche questi dalla nave. Se la tua nave si spezza in più tronconi, decidi quale troncone portare a destinazione; tutti gli altri tronconi voleranno via.

I componenti persi (indipendentemente dal fatto che siano stati distrutti o volati via) vanno **messi nella pila degli scarti**, nell'area contrassegnata nell'angolo in alto a destra sulla tua plancia nave. Quando raggiungerai la destinazione, dovrai rinunciare a 1 credito cosmico per ogni componente perso lungo la rotta. Eventuali segnalini (equipaggio, batterie, merci) sui componenti persi vengono subito restituiti alla banca.

GUADAGNARE CREDITI



Se una carta ti fornisce crediti cosmici, prendili dalla banca. Puoi tenerli impilati davanti a te in modo che nessun altro giocatore sappia quanti ne hai. Comunque, non sono affari loro!

CARICARE MERCI



Quando una carta ti permette di caricare merci sulla nave, prendi dalla banca i cubetti dei colori indicati e piazzali nei tuoi scomparti (ogni stiva contiene da 1 a 3 scomparti). Ogni scomparto può ospitare 1 cubetto. Le merci in eccesso devono essere scaricate nello spazio (restituite alla banca). La lista dei prezzi ti aiuterà a decidere cosa tenere e cosa scaricare.

- 4** I cubetti rossi sono i più preziosi, ma sono materiali pericolosi e devono essere tenuti negli appositi scomparti rossi che si trovano nelle stive speciali. Se non hai abbastanza scomparti speciali, devi scartare i cubetti rossi in eccesso.
- 3**
- 2**
- 1** Finché hai abbastanza spazio, dovresti prendere tutto quello che puoi, anche se devi mettere merci economiche negli scomparti rossi. **Quando carichi nuove merci, puoi sempre ridistribuire o scaricare un qualsiasi numero di merci.**



Scaricare merci nello spazio è una violazione delle leggi anti-monzezza, punibile con multe e reclusione. In nessuna circostanza dovrà dichiarare alle autorità che siamo stati noi a consigliarti di farlo.

PERDITA DI MERCI O EQUIPAGGIO



Se una carta stabilisce che tu debba perdere delle merci, devi sempre restituire alla banca le merci **più preziose**. Se non hai abbastanza merci per coprire la perdita indicata, devi cedere segnalini batteria fino a compensare la differenza. Se sei senza merci e senza segnalini batteria, non possono rivalersi altrimenti su di te.



Se una carta stabilisce che tu debba perdere equipaggio, devi restituire quel numero di pedine alla banca.

PARAMETRI DELLA NAVE



A volte dovrà valutare la potenza motrice o di fuoco.

I motori doppi e i cannoni doppi hanno bisogno di energia. Ogni volta che devi calcolare la potenza motrice o di fuoco, devi decidere quali motori doppi o cannoni doppi vuoi attivare. Le batterie così spese vanno subito restituite alla banca.

POTENZA MOTRICE

+1 **+2**



Ogni motore singolo vale 1.

Ogni motore doppio su cui spendi un segnalino batteria vale 2.

POTENZA DI FUOCO

+1 **+2**



Ogni cannone singolo che punta sul lato frontale vale 1.

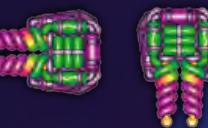
Ogni cannone doppio che punta sul lato frontale e su cui hai speso un segnalino batteria vale 2.

+1/2 **+1/2**



Ogni cannone che punta sui lati o sul retro vale metà del normale valore (1/2 per un cannone singolo o 1 per un cannone doppio su cui hai speso un segnalino batteria).

+1 **+1**



Ah, ti stai chiedendo se arrotondare per eccesso o per difetto? Semplicemente non devi farlo. La potenza $5\frac{1}{2}$ è leggermente migliore di 5 e sicuramente peggiore di 6.

FAI DECOLLARE LA TUA PRIMA NAVE!

Ora hai un'idea generale dei vari pericoli e delle ricompense del trasporto galattico. Puoi ricominciare a giocare subito.

Le prossime due pagine offrono una spiegazione dettagliata di ciascuna delle 8 carte avventura. Quando rivelvi una nuova carta, cercala a pagina 12 o 13, leggi le regole e poi risolvi la carta. Continua in questo modo finché non avrai affrontato ogni avventura presente nel mazzetto.

CARTE AVVENTURA

PIANETI

Una carta Pianeta ha da 2 a 4 pianeti su cui puoi caricare merci. L'atterraggio su un pianeta ti costerà il numero di giorni di volo indicato nell'angolo in basso a destra. Se vuoi atterrare, piazza il tuo razzo segna-sbarco sul pianeta che hai scelto. **È consentito un solo razzo per pianeta.**



Il leader sceglie per primo, seguito dagli altri giocatori in ordine di rotta. Nessuno è obbligato ad atterrare. In realtà, i giocatori in testa a volte potrebbero non dar modo agli altri di atterrare.

Coloro che sono atterrati carcano sulla loro nave le merci indicate (vedi **Caricare Merci** a pagina 11). Le merci possono essere ridistribuite o scaricate in questo momento. È consentito atterrare anche solo per impedire agli altri di farlo, ma assicurati che valga la pena perdere i giorni di volo indicati.

Una volta che tutti hanno deciso se atterrare, tutti i giocatori che sono atterrati, **in ordine inverso di rotta**, arretrano il proprio segnalino razzo sulla rotta perdendo i giorni di volo indicati.

NAVE ABBANDONATA

Se hai trovato una **Nave Abbandonata**, sei nato con la camicia! Probabilmente c'è una sorta di protocollo per segnalare queste cose, ma a chi importa? Aggiustala e vendila al tuo equipaggio (già, sono stufi di volare con te e pagheranno per avere una nave tutta loro).



Solo un giocatore può avvalersi di questa opportunità. **Il leader decide per primo**. Può rinunciare al **numero indicato di pedine equipaggio** (umani e/o alieni) e prendere il numero specificato di crediti cosmici. Questo costa anche un certo numero di giorni di volo.

Se il leader sceglie di non approfittare dell'opportunità, può farlo il giocatore subito dopo in ordine di rotta e così via. Una volta che qualcuno decide di riparare la nave abbandonata, i giocatori rimasti sono tagliati fuori.

A volte, troverai una nave che sarai tentato di tenere per te. Non essere avido. Lascia che se la prenda l'equipaggio. Probabilmente, c'è un buon motivo se la nave è stata abbandonata.



STAZIONE ABANDONATA

Fuggendo dal tragico disastro che ha colpito questa stazione spaziale, gli abitanti hanno probabilmente lasciato lì qualche bottino da depredare. Ci vorrà però un equipaggio numeroso per cercarlo. Per approfittare di questa opportunità, devi avere almeno lo stesso numero di pedine equipaggio (umani + alieni) indicato sulla carta.



Solo un giocatore può approfittare di questa opportunità.

Il leader decide per primo. Se il leader non ha equipaggio sufficiente o non vuol perdere giorni di volo, l'opportunità passa al giocatore successivo in ordine di rotta e così via. Quando qualcuno decide di attraccare, gli altri rimangono tagliati fuori.

Quando attracchi su una stazione spaziale, carica il numero di merci indicato sulla tua nave (vedi **Caricare Merci** a pagina 11). Puoi ridistribuire o scaricare le merci in questo momento. Poi, arretra il tuo segnalino razzo sulla rotta per perdere i giorni di volo indicati.

Nota che in una Stazione Abbandonata **non perdi equipaggio**.

CONTRABBANDIERI

I **Contrabbandieri** e altri nemici sono una minaccia per tutti, ma **attaccano le navi dei giocatori in ordine di rotta**. Per primo, attaccano il leader. Se vincono, attaccano il giocatore successivo e così via, finché non hanno attaccato tutti o finché qualcuno non li sconfigge.



Nell'angolo in alto a destra è riportata la penalità nel caso di sconfitta (i **Contrabbandieri** ti prendono le tue 2 merci più preziose. Se finisci le merci, ti prendono invece le batterie). Nella parte inferiore della carta è riportata la ricompensa in caso di vittoria (se sconfiggi i **Contrabbandieri** puoi caricare le merci indicate. Vedi **Caricare Merci** a pagina 11).

La potenza di fuoco del nemico è data dal numero accanto all'icona del cannone (questi **Contrabbandieri** hanno una forza di 4).

Il leader conteggia la potenza di fuoco della propria nave, pagando batterie per ogni cannone doppio che decide di usare. Se la sua potenza è maggiore di quella del nemico, **il giocatore vince** e può reclamare la ricompensa perdendo giorni di volo. Se un giocatore vince, il nemico se ne va e i giocatori successivi non vengono attaccati.

Se il giocatore perde (la sua potenza di fuoco è minore di quella del nemico), paga la penalità indicata nell'angolo in alto a destra della carta. Dopodiché il nemico attacca il giocatore successivo sulla rotta.

In caso di pareggio (quando il giocatore ha la stessa potenza di fuoco del nemico), al giocatore non succede niente, ma il nemico non è sconfitto e va avanti ad attaccare il giocatore successivo sulla rotta.

Trovi un esempio completo a pagina 14.

SPAZIO APERTO

Lo *Spazio Aperto* è come un'enorme autostrada. Ogni giocatore avrà la possibilità di guadagnare giorni di volo.

A turno, **a cominciare dal leader** e proseguendo in ordine di rotta, **ogni giocatore dichiara la propria potenza motrice**.



Quando è il tuo turno, devi decidere se spendere i segnalini batteria per i tuoi eventuali motori doppi (vedi a pagina 11). Subito dopo, avanza il tuo razzo lungo la rotta di un numero di spazi vuoti pari alla tua potenza motrice. Ciò potrebbe consentirti di superare i giocatori davanti a te (gli spazi occupati vengono saltati) e forse anche di diventare il leader.

PIOGGIA DI METEORITI

Una *Pioggia di Meteoriti* può davvero rovinarti la carrozzeria. Questa carta raffigura diversi meteoriti, grossi e/o piccoli, e la direzione da cui arrivano. I meteoriti vanno affrontati uno alla volta, dall'alto verso il basso, e colpiscono tutti i giocatori simultaneamente.



Per ogni meteorite, **il leader** tira due dadi. La somma dei due dadi determina quale riga o colonna il meteorite colpirà (le righe e le colonne sulla tua plancia nave sono numerate lungo il bordo). Ogni giocatore viene colpito da un meteorite personale e verifica se esso colpisce o manca la propria nave. Se il tiro colpisce, procedi come segue:



Un **piccolo meteorite** rimbalzerà senza far danno su una nave ben assemblata. È un problema solo se colpisce un connettore esposto. In questo caso, puoi ancora evitare il danno azionando uno scudo, se ne hai uno **che protegga quel lato**. Devi spendere **1 segnalino batteria** per farlo. Se non puoi o non vuoi evitare l'impatto, il componente colpito dal meteorite viene distrutto. Rimuovilo dalla nave e aggiungilo alla tua pila di componenti persi lungo la rotta.

Un **grosso meteorite** è, ovviamente, più pericoloso. Danneggerà anche una nave ben assemblata e gli scudi non potranno fermarlo. **La tua sola speranza è farlo esplodere**. Puoi sparargli contro solo se hai un cannone puntato verso di lui **nella stessa colonna**. Se è un cannone doppio, devi pagare 1 segnalino batteria per attivarlo. Questi meteoriti tendono ad arrivare da davanti, motivo per cui ti invitiamo a prestare particolare attenzione a montare i cannoni in modo che puntino sul lato frontale.

Se non spari a un grosso meteorite, il componente colpito viene distrutto.

ZONA DI GUERRA

La vera prova del fuoco di ogni nave è volare attraverso una zona di guerra. La carta *Zona di Guerra* ha 3 linee che sono valutate una dopo l'altra. Ogni linea fornisce un criterio e una penalità per il giocatore che è il più debole per il suddetto criterio.



Innanzitutto, il giocatore **con meno equipaggio** (umani + alieni) perde 3 giorni di volo.

Poi, il giocatore con **meno potenza motrice** perde due membri dell'equipaggio. I giocatori conteggiano la potenza motrice in ordine di rotta, partendo dal leader, decidendo se spendere o meno i segnalini batteria per attivare i motori doppi.

Per finire, il giocatore con **meno potenza di fuoco** è minacciato da una cannonata leggera e da una cannonata pesante provenienti da dietro. Di nuovo, i giocatori decidono in ordine di rotta, a partire dal leader, se e quali cannoni doppi attivare spendendo segnalini batteria.

Le cannonate funzionano come i colpi dei meteoriti, con l'eccezione che è più difficile difendersi. Ogni colpo ha una direzione. Il giocatore tira due dadi per stabilire da quale riga o colonna sta arrivando la cannonata, determinando quindi quale componente della nave (se presente) è in pericolo.



Il **solo modo** di difendersi dalle cannonate leggere è con uno **scudo che protegga dai colpi provenienti da quella direzione**. Lo scudo può essere attivato al costo di un segnalino batteria. Altrimenti, il componente è distrutto.



Non c'è modo di difendersi dalle cannonate pesanti. La tua sola speranza è di fare un tiro di dadi abbastanza alto o basso da mancare completamente la nave. Altrimenti, il componente colpito è automaticamente distrutto.

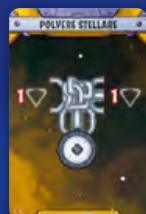


Per ogni criterio: equipaggio minore, minor potenza motrice o minor potenza di fuoco, è possibile che i giocatori siano in parità. **Tra i giocatori in parità, quello più avanti sulla rotta è l'unico che deve affrontare la penalità** (di solito, essere in vantaggio è positivo; in una zona di guerra, è pericoloso).

Trovi un esempio completo della *Zona di guerra* del volo di prova a pagina 14.

POLVERE STELLARE

Le carte gialle sono eventi speciali. Nel volo di prova, l'unico evento speciale è *Polvere Stellare* che fa perdere a ogni giocatore 1 giorno di volo per ogni connettore esposto (ogni connettore esposto conta solo una volta, non importa se sia singolo, doppio o universale). **In ordine inverso di rotta, a partire dall'ultimo giocatore**, ogni giocatore conta i suoi connettori esposti e arretra il suo razzo sulla rotta di altrettanti spazi vuoti.



ESEMPIO: CONTRABBANDIERI

Il Rosso, il Verde e il Blu stanno attraversando la Galassia nell'ordine di rotta suddetto. Si imbattono in Contrabbandieri con forza 4.



Il Rosso è il leader. La sua massima potenza di fuoco sarebbe 5 (2 per i cannoni singoli, 2 per il cannone doppio puntato in avanti, 1 per il cannone doppio puntato di lato) ma gli costerebbe 2 segnalini batteria e lui ne ha solo 1. Decide di usarlo per avere una potenza di fuoco di 4, uguale a quella dei contrabbandieri. Il risultato è un pareggio e al Rosso non succede niente. Gli è andata bene. Se avesse perso il combattimento, i Contrabbandieri gli avrebbero preso 1 cubetto rosso e 1 giallo.



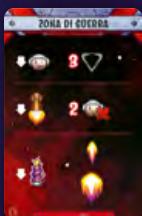
Il Verde è il prossimo in ordine di rotta. Pagando 2 segnalini batteria, arriva ad avere una potenza di fuoco di 4 e $\frac{1}{2}$. È sufficiente per sconfiggere i contrabbandieri e prendere 2 delle loro merci (scarica nello spazio il cubetto blu perché non ha abbastanza spazio sulla nave). Deve anche arretrare il suo segnalino razzo di uno spazio vuoto.



Il Blu è stato fortunato a essere ultimo. Non poteva andare oltre a una potenza di fuoco di 3 e avrebbe perso il suo cubetto blu e 1 segnalino batteria. Così com'è, i Contrabbandieri sono stati sconfitti e il Blu può ignorare la suddetta carta avventura.

ESEMPIO: ZONA DI GUERRA

Mentre il Verde e il Giallo si facevano i fatti loro volando per la Galassia nell'ordine suddetto, si sono imbattuti in questa Zona di Guerra.



Per prima cosa, il Verde e il Giallo confrontano l'equipaggio. Poiché il Giallo ne ha di più, il Verde perde 3 giorni di volo. Questo porta il Giallo in testa.



5 6 7 8



Poi, confrontano la potenza motrice.

Il Giallo ha potenza motrice pari a 3. Non ha motori doppi, quindi non ha decisioni da prendere.

Il Verde può avere potenza motrice 1, 3 o 5, a seconda che spenda 0, 1 o 2 segnalini batteria.

Il Giallo ora è in testa, quindi in caso di parità di potenza motrice, il Giallo dovrà pagare la penalità e il Verde no. Il Verde decide di spendere 1 segnalino batteria. Il Giallo perde 2 membri dell'equipaggio.

Infine, confrontano la potenza di fuoco. Sono di nuovo in parità e, di nuovo, è il Giallo che viene colpito dalle cannonate.

Per prima cosa, tira i dadi per le cannonate leggere. Il Giallo ottiene 5 e 2, cioè 7. Non ha scudi, quindi il motore nella colonna 7 viene distrutto. Il Giallo lo mette nella pila degli scarti.

Poi tira per le cannonate pesanti e ottiene 1 e 4. Il colpo va a vuoto: non c'è alcun componente nella colonna 5.

(Se avesse tirato un altro 7, la cabina di partenza del Giallo sarebbe andata distrutta, il che avrebbe causato anche la perdita del motore destro).

In ogni caso, la Zona di Guerra è risolta. Il Verde passa il mazzo avventura al Giallo (nuovo Leader), che rivela la carta successiva.

FINE DEL VIAGGIO

Il volo è completato una volta che tutte e 8 le carte avventura sono state girate e risolte. È il momento di consegnare i tuoi tubi fognari!

La plancia di volo indica le ricompense e le penalità che ricevi alla fine del volo.

RICOMPENSA PER L'ORDINE DI ARRIVO



4, 3, 2, 1

Indica quanti crediti ottieni per aver completato il volo. Il giocatore in testa sulla rotta ottiene il maggior numero di crediti cosmici, a decrescere secondo l'ordine di rotta finale.

RICOMPENSA PER LA NAVE PIÙ BELLA



2

Questo premio va al giocatore che termina con la nave più bella. Conta il numero di connettori esposti sulla tua nave (ogni connettore esposto conta uno, indipendentemente dal fatto che sia singolo, doppio o universale). Chi ha meno connettori esposti ottiene i crediti cosmici indicati. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ricevono la ricompensa.

VENDITA DELLE MERCI



Restituisci tutte le tue merci alla banca e ricevi il numero di crediti cosmici indicato dal listino prezzi.

PERDITE



-1

Ora devi riconsegnare i componenti della tua nave alla EssePiA S.p.A. **Per ogni componente perso durante il viaggio perdi 1 credito cosmico** (quando hai perso i componenti, li hai piazzati nella pila degli scarti della tua plancia nave, quindi è semplice sapere quanti ne hai persi).

VINCERE

Somma tutti i tuoi crediti cosmici. Se il risultato è uguale o maggiore di 1, hai vinto!

Il tuo obiettivo era fare soldi e ne hai fatti. A chi importa se qualche pagliaccio ne ha fatti di più?

Naturalmente, il giocatore che ha più crediti è un po' più vincitore degli altri.



E POI?

Una volta completato il primo volo, conoscerai le basi del trasporto galattico e sarai pronto per iniziare la tua carriera di camionista professionista. I camionisti professionisti guidano navi più grandi e affrontano sfide più grandi. Ricevono indicazioni di rotta in modo da poter assemblare navi meglio attrezzate per le specifiche avventure che

dovranno affrontare. E possono reclutare aiutanti alieni (se riescono a capire come connetterne i moduli di supporto vitale)! **Per iniziare la tua carriera di camionista professionista, volta pagina.**

REGOLE ADDIZIONALI DI ASSEMBLAGGIO DELLA NAVE

Congratulazioni per aver completato il tuo primo volo! Ipotizziamo che tu sia arrivato fino alla fine perché l'alternativa, cioè perdere la tua nave, non è ancora stata spiegata. In effetti, ci sono molte cose che non abbiamo spiegato, ma ora che hai completato il volo di prova, pensiamo che tu sia pronto per conoscerle.

SCEGLI IL TUO LIVELLO

I camionisti esperti possono gestire navi più grandi, più sfide e più sorprese. D'ora in poi, prima di iniziare a preparare un volo, tutti dovrebbero essere d'accordo sul suo livello: I, II o III. Usa la plancia di volo e la plancia nave corrispondenti al livello scelto.



Il livello I è adatto a insegnare il gioco ai nuovi giocatori. È anche il volo più veloce. Il livello III offre la sfida completa di Galaxy Trucker e richiede più tempo. Il livello II, ovviamente, sta nel mezzo.

IL MAZZO AVVENTURA

PILE DI CARTE

Prima che tutti inizino ad assemblare le navi, qualcuno deve creare 4 pile di carte avventura. La composizione di ciascuna pila è raffigurata nella parte inferiore della plancia di volo.



Un volo di livello III utilizza 2 carte di livello III, 1 carta di livello II e 1 carta di livello I in ogni pila.

Mescola separatamente i mazzi dei vari livelli e poi forma le pile pescando le carte a faccia in giù. Piazza le pile sulla plancia di volo, 3 in basso e 1 in alto.

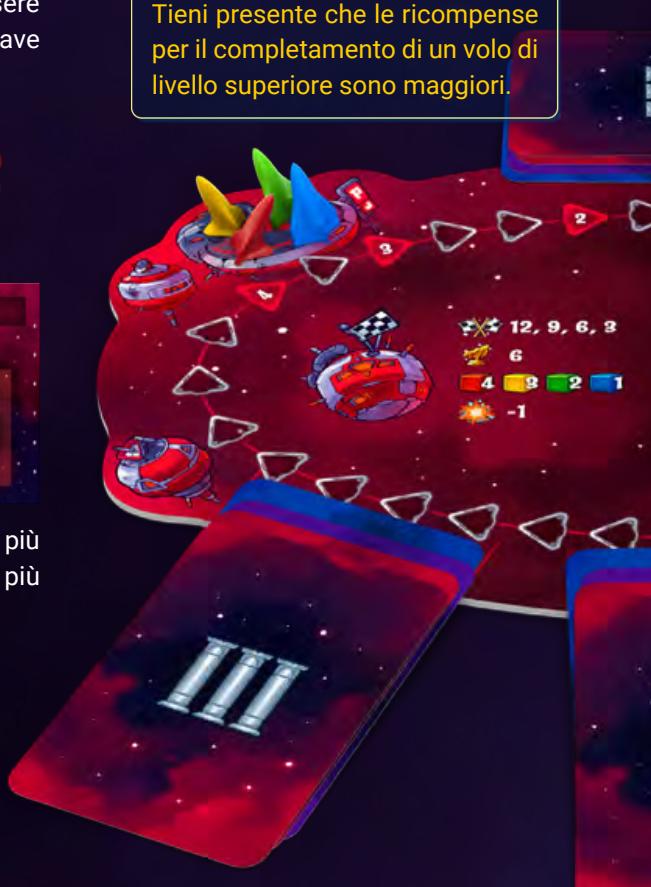
INDICAZIONI DI ROTTA

Le 3 pile nella parte inferiore della plancia di volo sono le previsioni di volo della EssePiA S.p.A. Dopo aver agganciato almeno un componente alla tua nave, puoi guardare una qualsiasi delle 3 pile predibibili. Non puoi agganciare componenti alla tua nave mentre guardi le carte. Quando restituisce la pila, puoi riprendere l'assemblaggio o guardare un'altra pila. Puoi guardare queste carte tutte le volte che vuoi, finché non finisci di assemblare la tua nave. Tieni presente, tuttavia, che guardare una pila salda alla nave l'ultimo componente agganciato, proprio come avviene quando prendi una nuova tessera.

PREPARARSI AL VOLO

La pila in alto sulla plancia rimane ignota. Nessuno è autorizzato a guardarla: tali avventure saranno una sorpresa per tutti durante il volo. Quando tutti avranno terminato l'assemblaggio della nave, il leader unisce tutte e quattro le pile e le mescola accuratamente insieme. Il mescolamento può interrompersi solo quando la carta in cima al mazzo corrisponde al livello del volo.

Tieni presente che le ricompense per il completamento di un volo di livello superiore sono maggiori.



LA CLESSIDRA

Fai partire la clessidra su questo spazio della plancia di volo. Il giocatore che fa partire la clessidra dovrebbe dire contemporaneamente "Via!".

Capovolgi la clessidra sullo spazio successivo. Può farlo qualsiasi giocatore allo scadere del tempo. Se nessuno vuole capovolgere la clessidra, i giocatori continuano l'assemblaggio finché qualcuno non decide di capovolgerla o finché tutti non hanno terminato l'assemblaggio. Plance diverse presentano un numero diverso di capovolgimenti (sulla plancia di livello I, salta questo passaggio e vai direttamente all'ultimo capovolgimento).

Capovolgi la clessidra sull'ultimo spazio. Questo può essere fatto solo da un giocatore che abbia completato l'assemblaggio (e solo dopo che la clessidra si è esaurita).

COMPLETARE L'ASSEMBLAGGIO

Puoi terminare l'assemblaggio in qualsiasi momento. Per farlo, piazza il segnalino razzo segna-rotta su uno degli spazi di partenza della rotta che nessun altro ha ancora occupato (puoi scegliere qualsiasi spazio di partenza libero, tranne quelli di numero superiore al numero di giocatori in partita. Tuttavia, la maggior parte dei camionisti vorrà iniziare il più avanti possibile).

Una volta che la clessidra sull'ultimo spazio si esaurisce, il giocatore che l'ha capovolta dovrebbe dire "Stop!". Tutti coloro che stavano ancora assemblando devono immediatamente fermarsi e mettere il proprio razzo segna-rotta su uno spazio di partenza (il più veloce occuperà lo spazio libero migliore).

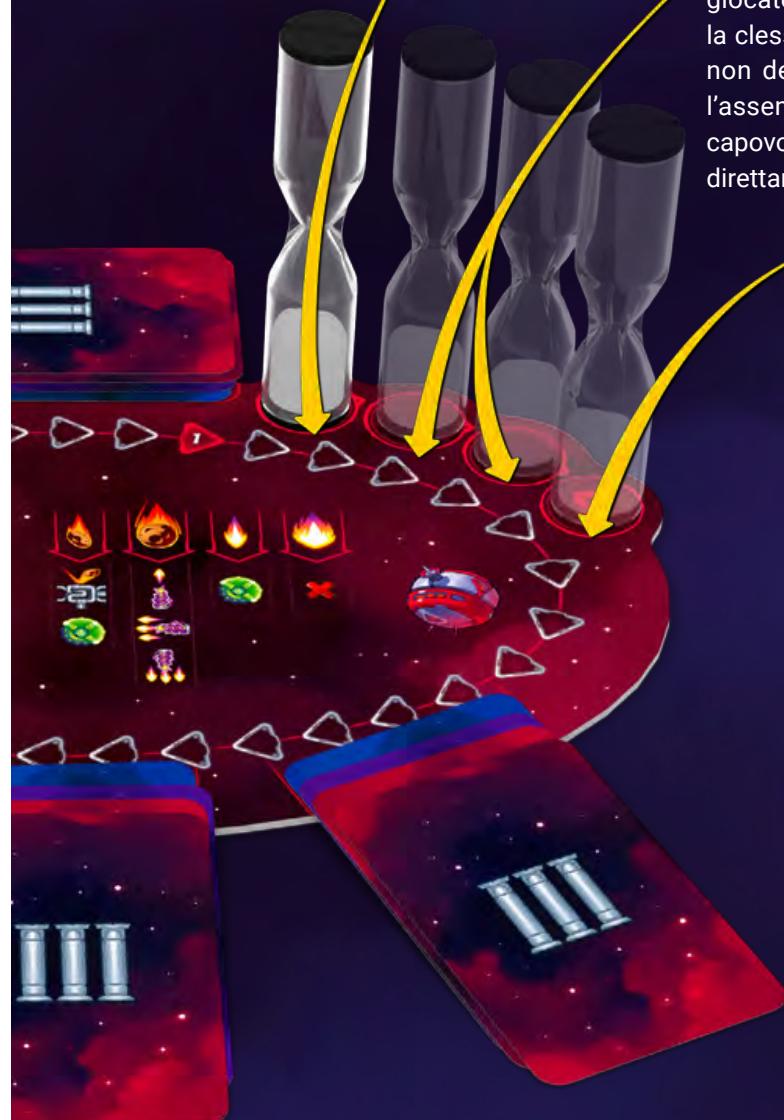
PRENOTARE I COMPONENTI



Durante l'assemblaggio, puoi prenotare fino a 2 componenti. Mettili nell'angolo in alto a destra sulla tua plancia nave. Nessuno può prenderteli e tu puoi agganciarli alla tua nave in qualsiasi momento durante l'assemblaggio. Quando ne agganci uno, liberi spazio per prenotare un nuovo componente, ma non puoi mai averne mai più di due contemporaneamente prenotati. Non puoi rimettere un componente prenotato al centro del tavolo.

Se non riesci ad agganciare alla tua nave un componente prenotato, lascialo sulla tua plancia ad inaugurare la tua pila degli scarti. Fornirà punti negativi alla fine del volo venendo conteggiato come componente perso lungo la rotta.

A nessuno importa che i componenti siano ancora lì per terra nella zona di lancio e nemmeno che quella robaccia valga solo una frazione infinitesimale delle penali che la EssePiA S.p.A. ti addebita per averla persa. Un contratto è un contratto.



CONTROLLO VISUALE

Dopo aver finito l'assemblaggio, controlla le navi degli altri. Se la tua nave infrange una o più regole di assemblaggio, rimuovi i componenti finché la nave non risulta conforme. Metti questi componenti (compresi quelli prenotati e abbandonati sulla rampa di lancio) nella tua pila degli scarti. Conteranno come componenti persi lungo la rotta.

Se un errore viene scoperto quando la nave è già in volo, il trasgressore deve immediatamente correggere l'errore come sopra descritto e pagare alla banca 1 credito cosmico per violazione delle leggi della fisica.

ALIENI

SUPPORTI VITALI



Insomma, cosa sono quegli strani componenti che ci siamo rifiutati di spiegarti prima? Sono moduli di supporto vitale per gli alieni.



Affinché un modulo di supporto vitale possa funzionare deve risultare interconnesso a una cabina. Questo rende la cabina abitabile dagli alieni del colore corrispondente. Tuttavia, non puoi mettere un alieno nella tua cabina di partenza (loro dicono che la vernice lì ha uno strano odore).

I membri dell'equipaggio umano indossano tute spaziali e possono perciò entrare in qualsiasi cabina, anche quelle con un modulo di supporto vitale per alieni interconnesso.

PIAZZARE L'EQUIPAGGIO

Le pedine dell'equipaggio sono piazzate secondo le seguenti regole:

- La cabina di pilotaggio ospita sempre **2 umani** (nessuno dei due ti rappresenta. Saranno però tuoi intimi compagni di stanza per un lungo viaggio, quindi dopo un po' potresti cominciare a pensare di essere loro).
- Una cabina che non è interconnessa a un modulo di supporto vitale ospita **2 umani**.
- Una cabina interconnessa a un sistema di modulo vitale può ospitare **2 umani** o **1 alieno del colore corrispondente**.
- Una cabina interconnessa a due sistemi di modulo vitale di colori differenti può ospitare **2 umani** o **1 alieno viola** o **1 alieno marrone**.
- La tua nave **non può ospitare più di 1 alieno per colore**.



Modi possibili di piazzare il tuo equipaggio. Nota che non puoi ospitare 2 alieni viola sulla tua nave.

Se qualche giocatore desidera scegliere umani o alieni in base a ciò che fanno gli altri, i giocatori dovrebbero disporre l'equipaggio nella nave in ordine di rotta, iniziando dal leader.

ABILITÀ ALIENE

Gli alieni sono a tutti gli effetti parte dell'equipaggio e contano come tali in caso di *Zona di Guerra* o *Stazioni Abbandonate*. Puoi mandarli via sulle *Navi Abbandonate* o cederli agli *Schiavisti* (vedi la pagina accanto).

Lo svantaggio di portare a bordo un alieno è che occupa lo spazio di due umani. Ma, naturalmente, ci sono dei vantaggi.

Gli **alieni viola** appartengono a una specie bellicosa. Se hai un alieno viola, ricevi **+2 alla potenza di fuoco** (se la tua potenza di fuoco senza l'alieno è 0, non ricevi questo bonus). Non affronterà una battaglia spaziale a tentacoli nudi).

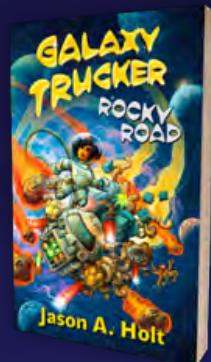
Gli **alieni marroni** sono ottimi meccanici. Se hai un alieno marrone, ricevi **+2 alla potenza motrice** (se la tua potenza motrice senza l'alieno è 0, non ricevi questo bonus. Non scenderà a spingere).



COLPI AI SUPPORTI VITALI

Se la tua nave perde un modulo di supporto vitale e a causa di questo un alieno rimane in una cabina non interconnessa a supporti vitali del relativo colore, restituisci l'alieno alla banca (naturalmente lascerà la nave di corsa all'interno di una capsula di salvataggio).

Quanto hanno bisogno gli alieni di quei moduli di supporto vitale? Perché non indossano tute spaziali? O vestiti? E poi perché volano con i camionisti? È possibile trovare le risposte ad alcune di queste domande nel libro di Jason A. Holt *Galaxy Trucker: Rocky Road*.



e-book disponibile in lingua inglese!

CARTE AVVENTURA ADDIZIONALI

GROSSI METEORITI VAGANTI



I meteoriti possono colpire la tua nave da sinistra, da destra o anche da dietro! I grossi meteoriti provenienti da davanti possono essere fatti esplodere solo con un cannone puntato in avanti posto nella colonna da cui provengono; i **grossi meteoriti provenienti**, invece,

dai lati o da dietro possono essere fatti esplodere da un cannone puntato verso il meteorite **nelle stesse righe o colonne o in quelle adiacenti**. Un promemoria è stampato sulla plancia di volo.

La maggior parte dei veicoli spaziali è protetta dai meteoriti mediante torrette di puntamento automatico, missili autoguidati o campi disintegranti. Il tuo è protetto da cannoni ricavati da trivelle fognarie.



Le **cannonate leggere** possono essere fermate solo da uno **scudo** orientato nella corretta direzione e attivato da una batteria. Le **cannonate pesanti non possono essere fermate** (vedi *Colpi alla nave* a pagina 10).

Nota: durante il conteggio della potenza motrice o di fuoco, puoi decidere volontariamente di non spendere le batterie, anche se ne hai. Tuttavia, i tuoi normali motori o cannoni e gli alieni vengono utilizzati automaticamente (non puoi decidere di non usarli per avere una potenza inferiore).

ALTRI EVENTI SPECIALI



L'**Epidemia** ti fa rimuovere 1 membro dell'equipaggio (umano o alieno) da ogni cabina occupata che sia interconnessa ad un'altra cabina occupata. La cosa più sicura da fare è assemblare la tua nave in modo che non ci siano due cabine adiacenti. Se hai delle cabine interconnesse, forse puoi imbatterti in un'avventura che ti permetta di svuotarne una prima che l'epidemia colpisca.



Il **Sabotaggio** distrugge un componente a caso della nave con minor equipaggio (tra più navi in parità per minor equipaggio, solo quella più avanti sulla rotta viene sabotata). Per selezionare il componente, il giocatore danneggiato tira 2 dadi per determinare la colonna e poi li ritira per determinare la riga. Se non ci sono componenti a quelle coordinate, tira i dadi ancora due volte per stabilirne di nuove. Se ancora una volta non ci sono componenti, tira di nuovo. Se dopo tre doppi tiri per le coordinate non è stato colpito alcun componente, i sabotatori si arrendono e non succede nulla.

Se i sabotatori distruggono un componente, questo va nella tua pila degli scarti, così come tutti gli altri che volano via a seguito della distruzione. Un colpo al centro della nave può risultare devastante.

CARENZA DI MERCI



Nei voli di livello superiore, potrebbero non esserci abbastanza merci per tutti. In una situazione del genere, i giocatori caricano le merci in ordine di rotta. Le merci scartate dalle navi davanti possono essere caricate dalle navi dietro lungo la rotta. I giocatori che non hanno cubetti da caricare rimangono tagliati fuori e perdono comunque i giorni di volo.

NEMICI AVANZATI

Durante il volo, potresti anche incontrare **Pirati** e **Schiavisti**. Quando li sconfiggi, non ottieni merci, bensì sonanti crediti cosmici. Arretra il segnalino razzo segna-rotta del numero di spazi vuoti indicato e prendi i crediti dalla banca. Se non vuoi perdere giorni di volo, puoi scegliere di rinunciare ai crediti (o alle merci nel caso dei **Contrabbandieri**) e lasciare la tua nave lì dov'è. In ogni caso, nessun altro giocatore potrà riscuotere la ricompensa una volta che il nemico è stato sconfitto.



Se gli **Schiavisti** ti sconfiggono, ti costringono a rinunciare a parte del tuo equipaggio. Scegli tu a quali umani o alieni rinunciare in cambio della tua libertà.



Se i **Pirati** ti sconfiggono, la tua nave viene sottoposta al fuoco nemico (la carta indica la potenza e la direzione delle cannonate). Tieni traccia di tutti i giocatori sconfitti e poi fai tirare due dadi al primo giocatore sconfitto per determinare la riga o la colonna di ogni colpo. Questo tiro si applica a tutti i giocatori sconfitti.

ABBANDONARE LA CORSA

COSTRETTO AD ABBANDONARE LA CORSA

Il trasporto galattico è un'attività rischiosa e dovresti aspettarti di subire qualche duro colpo. Basta non subirne troppi o finirai fuori gioco.

Le seguenti circostanze ti costringono ad abbandonare la corsa:

- **Perdere tutti gli umani.** Se perdi il tuo ultimo umano, devi abbandonare la corsa. I membri alieni dell'equipaggio non possono guidare la nave da soli.
- **Nessuna potenza motrice in spazio aperto.** Normalmente, puoi raggiungere il traguardo anche se la tua nave parte o resta senza motori. Ma se ti imbatti in un'avventura **Spazio Aperto**, devi dichiarare una potenza motrice maggiore di zero o abbandonare la corsa.
- **Essere doppiati.** Se il leader è più di un giro completo davanti a te lungo la rotta sulla plancia di volo, devi abbandonare la corsa.

Verifica queste condizioni solo **una volta che la carta avventura è stata completamente risolta**. Ad esempio, se perdi il tuo ultimo umano in una **Zona di guerra**, devi subire tutti gli effetti della carta prima che la tua nave abbandoni la corsa. Di positivo c'è che, se il leader ti oltrepassa su uno **Spazio Aperto**, hai ancora il tuo turno per accendere i motori e cercare di evitare di essere doppiato.

SCEGLIERE DI ABBANDONARE LA CORSA

Se pensi che le rimanenti avventure ti possano danneggiare troppo, potrebbe essere meglio abbandonare la corsa e limitare le perdite. Puoi decidere di abbandonare la corsa quando vuoi, ma devi farlo prima che venga rivelata la successiva carta avventura (se decidi di abbandonare la corsa dopo aver visto una carta avventura, devi prima subire le conseguenze dell'intera avventura).

A volte limiti le perdite. Altre volte, le tue perdite limitano te.

FINIRE DA SOLO

Se rimane solo un giocatore dopo che tutti gli altri si sono arresi, quel giocatore tenterà di completare la corsa da solo. In questo caso, ignora le avventure **Zona di guerra** e **Sabotaggio** (che penalizzano il giocatore con la minor potenza motrice, di fuoco o equipaggio).

ATTERRAGGIO ANTICIPATO

Non importa dove abbandoni la corsa, la EssePiA S.p.A. avrà sempre un comodo magazzino nelle vicinanze pronto a ricevere i tubi che stai trasportando (e pronto a farti pagare per i tubi che hai perso). **Se abbandoni la corsa:**

- Rimuovi il tuo razzo segna-rotta dalla plancia di volo. Sarai solo uno spettatore per il resto del volo e nessuna carta avrà effetto su di te.
- Non ottieni alcuna ricompensa per l'ordine di arrivo (perché non sei arrivato, ovviamente). Quando i giocatori competranno per la nave più bella (meno connettori esposti), la tua nave non sarà considerata.
- **Puoi** vendere le tue merci, ma solo a **metà del prezzo totale**. Calcola il valore totale di tutte le tue merci e poi prendi la metà di quei crediti (arrotondata per eccesso).
- Devi pagare la penale per i componenti che hai perso lungo la rotta (tutto ciò che non hai perso può essere restituito alla EssePiA S.p.A. senza penali, quindi paga solo per quello che hai nella tua pila degli scarti).

Se abbandoni la corsa puoi ancora "vincere", nel senso che qualsiasi profitto conta come una vittoria. E se concludi con più profitti di tutti gli altri sciocchi che hanno effettuato quel maledetto volo, vinci in tutti i sensi. Alla fine, sono i crediti cosmici che contano.

Naturalmente, il trasporto galattico offre altri compensi che molti camionisti trovano più importanti del denaro. C'è il brivido dell'avventura. E la fama. E la gloria. E l'onore. E ... su, chi stiamo prendendo in giro? Con abbastanza denaro, puoi comprare avventura, fama, gloria e onore e avere ancora abbastanza soldi per cenare in un ristorante stellato.



LA TRASVOLATA INTERGALATTICA!

E così, hai volato attraverso piogge di meteoriti. Sconfitto pirati. Forse sei persino uscito da una zona di guerra completamente illeso. Bene, c'è una sfida che non hai ancora visto: la prova definitiva di abilità, velocità e coraggio. Stiamo parlando della Trasvolata Intergalattica.

Nella Trasvolata Intergalattica effettuerai tre voli: uno di livello I, uno di livello II e uno di livello III. Per ogni volo, assemblierai una nave diversa. I crediti che guadagnerai in un volo verranno trasferiti al successivo e accumulerai sempre più ricchezze mentre attraversi la Galassia.

(Naturalmente, il successo non è garantito. Ad esempio, potresti dover abbandonare la corsa durante un volo. Ma anche in questo caso, puoi ripartire e assemblare una nuova nave per il volo successivo. E se in qualche modo avrai perso tutto il tuo denaro, i tuoi debiti saranno coperti da persone a caso a cui piacciono le storie sui camion che esplodono e inizierai il volo successivo con zero crediti).

Oltre ai soliti modi per guadagnare crediti, puoi anche trarre profitto dalla tua reputazione. Nel primo volo, sceglierai un titolo altisonante e poi potrai provare a costruire su di esso una reputazione durante i prossimi due voli.



Download on the
App Store

GET IT ON
Google Play

STEAM

GOG.COM

La Trasvolata Intergalattica ha una lunga tradizione che inizia nel futuro.

Per scoprire le sue origini segrete, dai un'occhiata alla campagna dell'app di Galaxy Trucker (è anche fantastica per giocare a Galaxy Trucker con i tuoi amici e con i nuovi camionisti che incontrerai online).

www.galaxytrucker.game
App disponibile in lingua inglese!

IL PRIMO VOLO



La Trasvolata Intergalattica impiega le tessere titolo, ma solo una per giocatore. Seleziona a caso il numero appropriato di tessere e rimetti le altre nella scatola.

Prepara un volo di livello I con i titoli argento rivolti verso l'alto accanto alla plancia di volo. I giocatori si sfideranno per questi titoli. Ognuno ha i propri criteri, descritti nella pagina successiva. Leggi le loro descrizioni ad alta voce in modo che tutti sappiano cosa stanno cercando di ottenere.

Dopodiché effettua il primo volo secondo le regole usuali.

GUADAGNARE TITOLI

 Alla fine del volo, assegnate normalmente le ricompense e le penalità **ad esclusione della ricompensa per la nave più bella**, al posto della quale i giocatori vengono premiati in base ai criteri dei titoli.

Solo i giocatori che hanno completato il volo possono vincere un titolo. Calcola i punteggi per ogni titolo e assegna il titolo al giocatore con il punteggio migliore. Ad esempio, il titolo di Batterista va al giocatore che ha completato il volo con il maggior numero di componenti alimentati a batteria.

Per ogni titolo, **tutti i giocatori con il punteggio migliore guadagnano 2 crediti** (la normale ricompensa di livello I per la nave più bella), ma solo un giocatore può avere la

tessera titolo. Tra i giocatori in parità, vince il titolo chi ha completato il volo più avanti sulla rotta.

Casi speciali: se tutti i giocatori ottengono zero per un determinato titolo, questo va al giocatore che ha completato il volo in testa, ma nessuno ottiene crediti. Se nessun giocatore ha completato il volo (abbandono collettivo), nessuno guadagna crediti dai titoli e i titoli vengono invece distribuiti casualmente, uno per giocatore.

RIDISTRIBUZIONE DEI TITOLI

È possibile che ogni giocatore guadagni esattamente un titolo, ma è anche possibile che qualcuno, forse tu, sia stato abbastanza astuto da guadagnarne di più. Se completi il volo con più titoli, devi sceglierne uno da tenere e dare gli altri ai giocatori che non hanno ancora un titolo. Quando cedi dei titoli, puoi assegnarli in modo casuale o utilizzare il criterio che preferisci (nota che si tratta solo di ridistribuire le tessere). I giocatori mantengono tutti i crediti guadagnati durante la fase di valutazione dei titoli). Se più giocatori sono in grado di cedere titoli, il giocatore che ha concluso la corsa più avanti sulla rotta decide per primo.

Nel prossimo volo, tutti i giocatori inizieranno con un titolo, anche quelli che hanno abbandonato la corsa durante il primo volo. **I giocatori mantengono il titolo così ottenuto per il resto della Trasvolata Intergalattica.**

TRASPORTATORE SUPREMO

Conosci tutti i modi per ritirare la merce e sei sempre pronto a caricarne di più. Dicono che trasporteresti un branco di ultramammuti se pensassi di poter trovare un acquirente.



Conta il numero di componenti della nave che alloggiano almeno un cubetto merce.



Suggerimento: avere molto spazio di carico è importante, ma è altrettanto importante essere davanti per non perdere l'opportunità di caricare. Non dimenticare che puoi ridistribuire le merci solo quando le carichi, quindi potrebbe essere una buona idea sparpagliare i cubetti... sempre che tu riesca a mantenere la nave intera.

BATTERISTA

Ami il ronzio degli scudi, il rombo dei motori doppi e lo sfrigolio dei cannoni doppi.



Conta il numero di componenti che utilizzano batterie (scudi, motori doppi e cannoni doppi).



Suggerimento: i vani batteria non contano, ma è bene averne abbastanza per alimentare tutti i tuoi fantastici aggeggi.

XENOQUARTIERMASTRO

Agli alieni piace volare con te, perché sai cosa piace agli alieni: la privacy.



Per ogni alieno sulla tua nave, somma la sua distanza dalla cabina più vicina. La cabina più vicina è quella alla quale l'alieno potrebbe arrivare con il minor numero di passi fra tessere interconnesse (camminando attraverso i connettori). Ad esempio, una cabina su una casella adiacente dista 1, ma solo se è interconnessa (cioè agganciata ad essa tramite un connettore). Se non è interconnessa (le due tessere si rivolgono lati lisci), potrebbe anche non essere la cabina più vicina. Se l'alieno deve passare attraverso un solo componente intermedio per raggiungere la cabina più vicina, la distanza sarà 2. E così via. Anche una cabina vuota potrebbe essere quella più vicina.



Suggerimento: idealmente, vorrai due alieni molto lontani l'uno dall'altro e lontani dalle altre cabine.

CAPITANO DA CROCIERA

È un lungo viaggio attraverso la Galassia. Perché i tuoi passeggeri non dovrebbero apprezzarlo? Aggiungi qualche finestra panoramica e sarai il camionista con cui tutti vorranno viaggiare.



Conta il numero di cabine con vista occupate. Una cabina con vista è una cabina che ha almeno un lato liscio non adiacente ad alcun componente.

Nota: il lato liscio può essere adiacente a una casella vuota, anche circondata da componenti (le viste sui cortili non sono così apprezzate come le viste esterne, ma contano comunque). Può capitare che una cabina all'inizio priva di vista, ottenga una vista panoramica quando un altro componente viene perso durante il volo. La tua cabina di partenza ha connettori su tutti e quattro i lati, perciò non potrà mai avere una vista.

MASTRO INGEGNERE

Non solo sai come assemblare una grande nave, ma sai anche come mantenerla intatta per l'intera durata del volo.



Conta il numero di componenti della tua nave.

Suggerimento: di solito è più semplice contare il numero di caselle vuote e vedere chi ne ha di meno... sempre che il volo non sia stato particolarmente duro.

MASTRO CORRIDOISTA

Sei un avanguardista anticonformista sprezzante delle convenzioni. Alcuni dicono che sei pazzo ad assemblare navi con corridoi così lunghi. Altri dicono che sei stupefacente.



Conta la tua catena più lunga di componenti corridoio. Un componente corridoio è un componente con solo 1 o 2 connettori.

Suggerimento: un modo per ottenere un lungo corridoio consiste nell'assemblare un lungo tentacolo, ma potrebbe essere meglio assemblare un corridoio circolare connesso al resto della tua nave su entrambe le estremità.

IL SECONDO VOLO

Le carte Avventura usate nel primo volo devono essere rimosse dal gioco. Puoi rimetterle nella scatola. Preparati per un volo di livello II secondo le regole usuali, con una plancia vuota e tutti i componenti a faccia in giù e rimescolati. Le uniche cose che conservi del tuo primo volo sono il tuo titolo e i tuoi crediti.

Conserva il titolo nell'angolo in alto a sinistra della plancia nave, con il lato argento rivolto verso l'alto. In questo volo proverai a difendere il tuo titolo.



Alla fine del volo, invece delle ricompense per la nave più bella, tutti i giocatori che hanno difeso con successo il proprio titolo guadagnano 4 crediti. **Avrai difeso il tuo titolo** se avrai completato il volo e realizzato il punteggio più alto in esso (anche in parità). Contano solo le navi che hanno completato il volo. Non guadagni crediti per i titoli di altri giocatori. Ogni giocatore mantiene il proprio titolo anche qualora non sia riuscito a difenderlo.

Tutti i giocatori, che hanno difeso con successo il proprio titolo, lo girano sul lato oro. I giocatori, che non sono riusciti a difenderlo, mantengono il titolo sul lato argento.

IL TERZO VOLO

Ancora una volta, rimetti le carte avventura usate nella scatola e preparati per il volo successivo, questa volta di livello III.

Nel terzo volo, i giocatori che non sono riusciti a difendere il titolo nel volo precedente possono riprovare.

I giocatori, che hanno difeso il loro titolo, hanno adesso un titolo d'oro che fornirà loro uno svantaggio. Tuttavia, chiunque riesca a difendere con successo un titolo d'oro guadagnerà una doppia ricompensa e inciderà il proprio nome nell'Albo d'Oro dei Camionisti.

TRASPORTATORE SUPREMO

La tua nave ora rientra ufficialmente nella categoria "cargo". Il che significa normative più fastidiose. Congratulazioni!



Se due stive sono adiacenti l'una all'altra, nessuna delle due può immagazzinare merci. Questa restrizione si applica anche se non sono interconnesse. Naturalmente, se una delle stive va persa durante il volo, l'altra diventa improvvisamente utilizzabile.



BATTERISTA

Gli ispettori della sicurezza hanno verificato le tue navi sovrallimentate e hanno deciso di scrivere nuove norme di cablaggio che si applicano solo a te.



Non puoi collocare segnalini batteria su un vano batteria interconnesso a un componente che consuma energia (un motore doppio, un cannone doppio o uno scudo). Ad esempio, se un vano batteria è interconnesso ad un motore doppio, non riceve alcun segnalino batteria prima del volo.



XENOQUARTIERMASTRO

Hai soddisfatto così bene le richieste degli alieni che i tuoi clienti sono diventati un po' viziati. I loro moduli di supporto vitale devono ora soddisfare specifiche rigorose.



I moduli di supporto vitale per gli alieni funzionano solo se tutti i loro connettori sono connessi a connettori identici. Ad esempio, se su un lato della connessione c'è un connettore universale, anche sull'altro lato ci deve essere un connettore universale, altrimenti il modulo di supporto vitale non ha alcun effetto.



CAPITANO DA CROCIERA

A causa della tua reputazione di voli piacevoli, molti dei membri dell'equipaggio sono in realtà turisti... e sono sorti alcuni problemi di sicurezza.



Ogni connettore esposto di ciascuna cabina ne riduce la capienza di uno. Una cabina con un connettore esposto può ospitare un solo umano; non

può ospitare un alieno. Una cabina con più connettori esposti deve essere lasciata vuota. Inoltre, se una cabina si trova ad avere un nuovo connettore esposto durante il volo, deve subito rinunciare a un membro dell'equipaggio di quella cabina a prescindere da quanti ne contiene (i turisti diventano nervosi).

MASTRO INGEGNERE

Questa volta pensano tutti che la sfida che hai accettato sia impossibile. Ma immagina la loro faccia quando tutto andrà a posto all'ultimo momento... di nuovo.



Durante l'assemblaggio, non puoi agganciare componenti se prima non ne prenoti 2. Non potrai agganciare questi componenti prenotati fino a quando tutti non avranno terminato l'assemblaggio. Non si tratta nemmeno di componenti facili: devono avere connettori su almeno 5 lati (in totale, ovviamente. Sappiamo che le tessere non hanno 5 lati). Scegli questi due componenti nel solito modo, rovistando nel mucchio e poi mettili sulla tua plancia nell'angolo in alto a destra. Non puoi agganciare componenti alla tua nave se prima non prenoti questi due componenti. Non potrai però agganciarli durante l'assemblaggio. Una volta che tutti (incluso te) hanno terminato l'assemblaggio, mostra quanto sei bravo e agganciali alla tua nave, mettendoli in caselle vuote. Se non ci riesci, devi pagare 1 credito per ogni lato con connettore presente su ciascuna tessera inutilizzata. Rimetti poi ciascuna tessera inutilizzata nel mucchio al centro del tavolo.

MASTRO CORRIDOISTA

Ti hanno detto di non assemblare lunghi corridoi. Li hai irrisi. Ora il tuo karma è crudele.



Quando un componente corridoio viene distrutto, tutti i componenti corridoio ad esso interconnesso si sganciano e volano via (questa non è una reazione a catena: "volare via" è diverso da "distrutto"). Nota che ciò non si applica ai componenti con connettori su tre o quattro lati.



6

I giocatori cercano di difendere i loro titoli come nel secondo volo. Chiunque riuscirà a difendere con successo un titolo d'argento otterrà 6 crediti.



Chiunque riuscirà a difendere con successo un titolo d'oro otterrà una ricompensa doppia di 12 crediti.

VINCERE IL VIAGGIO

Dopo il terzo volo, i giocatori rivelano quanti crediti hanno. Come sempre, i giocatori che concludono con almeno un credito possono considerarsi vincitori. Inoltre, puoi considerarti un leggendario "Qualunque-sia-il-tuo-Titolo" se hai difeso con successo il lato oro del tuo titolo.

Il giocatore con il maggior numero di crediti è riconosciuto come Camionista Supremo. Non ci sono spareggi. C'è abbastanza spazio nella Galassia per più Camionisti Supremi.



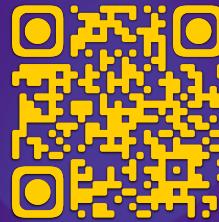
STRADE ACCIDENTATE

Il gioco potrebbe essere molto duro per i nuovi camionisti; tuttavia, dopo qualche volo, capirai come funzionano le cose e imparerai davvero come assemblare navi migliori. Sarai tra quelli che di solito arrivano al traguardo senza graffi e con grande profitto. Allora potresti diventare nostalgico e guardare indietro a quegli inizi divertenti, quando meteoriti e pirati potevano far esplodere la tua nave, facendoti andare lentamente alla deriva verso la destinazione finale con una singola cabina.

Per riportarti a quelle sensazioni, presentiamo con orgoglio la mini-espansione gratuita Strade Accidentate (disponibile per ora solo in formato digitale).

Questa mini-espansione ti consentirà di aggiungere casualmente una (o più) carte Strade Accidentate ai tuoi voli che non solo ti offriranno nuove sfide ma, ci puoi scommettere, faranno di nuovo a pezzi la tua nave, mentre piangerai lacrime di disperazione e gioia.

L'espansione Strade Accidentate può essere aggiunta ai voli singoli come anche alla Trasvolata Intergalattica. Basta seguire questo link e poi le istruzioni.



cge.as/gterr

UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

Direzione Artistica: Jakub Politzer

Grafica: Michaela Zaoralová

Illustratori: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

Illustratore 3D: Radim "Finder" Pech

Produzione: Vít Vodička

Regolamento: Jason Holt

Capo Progetto: Jan Zvoníček

**Supervisore del Progetto
e principale Playtester:** Petr Murnak

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto

Traduzione Italiana: Stefania Niccolini (traduzione),
John A. Camplani (revisione)

Grazie: ai playtester della versione originale, che ci hanno aiutato a consegnare il nostro primo grande gioco ai giocatori nel 2007, alla nostra squadra di sviluppo dell'app, che ha portato il gioco nell'era digitale e a tutti quei coraggiosi camionisti che da allora trasportano fantastilioni di tubi di cartoncino o virtuali attraverso innumerevoli piogge di meteoriti e zone di guerra.

Un ringraziamento speciale: a tutti coloro che in CGE si sono impegnati così tanto per questa nuova brillante versione, in particolare Miša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Vítá, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka e Tony.

E ultimi, ma non per importanza, ringraziamo le nostre nuove leve di testatori, che non avevamo a nostra disposizione quando abbiamo creato la prima versione, ovvero i nostri figli Lukáš, Terezka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachi, Otík, Markétka, Vendelín.

Distributore esclusivo per l'Italia:

Cranio Creations s.r.l.

Via Ettore Romagnoli 1

20146 Milano

P. iva 06592630963

www.craniocreations.it