

# TRUCKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Corporation Incorporated is an interplanetary construction firm that builds sewer systems and low-income housing on the less-developed planets of the Galaxy. For years, Corp Inc. has tottered on the brink of bankruptcy: transporting building materials to the edge of the Galaxy, where the need for their services is greatest, is a risky business.

The company was saved by a few visionaries on the board of directors. Instead of shipping materials to the Periphery, they reasoned, why not build the materials into spacecraft and let them ship themselves? Furthermore, why hire pilots if there are nut-cases who will do it for free?

That's where you come in. Just sign the contract, and you gain unrestricted access to a Corp Inc. warehouse. Build your own space ship from the available prefabricated components, and fly it to the Periphery. Of course, you may have to eat a loss, but any profits you make along the way are yours to keep, and Corporation Incorporated will pay you a bonus for quick delivery.

It's possible that you will end up with an insurmountable debt and finish your days panhandling on the streets of Deneb III, but if Lady Luck should smile upon you, you just might find yourself among the 10 billion richest people in the Galaxy!

## روند بازی

این بازی شامل سه دور است. در هر دور، بازیکنان با زیر رو کردن انبار شروع به تلاش برای گرفتن بهترین قطعات جهت ساخت بهترین کشتی فضایی می کنند. هنگامی که کشتی ها در راه کسب موقعیت های مالی حرکت کنند، بازیکنان سعی باید تلاش بنمایند تا از تله ها و موانع دوری کنند. هر بازیکن سعی می کند تا اولین نفری باشد که با یک کشتی سالم به کار خود پایان می دهد.

در دور اول، بازیکنان کشتی های کلاس ۱ تولید کرده و آن ها را بر فراز یک هاپ کوتاه و امن به پرواز در می آورند. در دور دوم کشتی های بزرگ کلاس ۲ برای سفری جسورانه تر ساخته می شود. در دور سوم، آن ها کشتی های کلاس ۳ را تولید کرده و برای دورترین و خطرناک ترین گوشه های کهکشان به راه می اندازند.

سفرهای طولانی تر پاداش های بیشتری ارائه می کنند، اما خطرات بیشتری نیز به همراه دارند. برای این قراردادها، شرکت کورپ تنها متقاضیان با تجربه و خوشنام را قبول می کند (و ارزش خالص تضمین می کند که در صورت نیاز شرکت کورپ می تواند هر گونه بدهی را از اموال پیمانکار دریافت کند).

هدف بازی این است که بیشترین اعتبار کیهانی را تا پایان دور سوم کسب کنید.



# اولین کشتی شما

شما می توانید بدون نیاز به خواندن تمامی قوانین، دور اول بازی را شروع کنید. بخش مربوط به ساخت کشتی ها را بخوانید و یکی بسازید. بخش مربوط به آماده سازی و راه اندازی را مطالعه کرده و آماده شوید. بخش تست پرواز را بخوانید و تست پرواز انجام دهید. تنها پس از آن شما نیاز به خواندن بقیه قوانین خواهید داشت و پس از آن می توانید دورهای دوم و سوم را بازی کنید.

## ساختن کشتی

شما با یک قطعه شروع کرده و در ادامه موارد جدیدی را اضافه می کنید. هر قطعه جدید باید در یک مربع خالی، کنار قطعه موجود قرار داده شود. قطعات را فقط می توان بر روی مربع های مشخص شده قرار داد. هر قطعه دارای یک بخش کاربردی و یک تا ۴ اتصال دهنده است. اتصال دهنده ها می توانند ساده، دوگانه یا عمومی باشند.

کلمات وایلد اندی، مولتی میلیونر-ماجراجوی معروف را به یاد داشته باشید: "بهترین راه برای یادگیری پرواز با یک فضا پیمای پرواز با یکی از آن هاست." البته، اندی این کلمات را فقط قبل از سقوط هواپیمای خود گفته بود.

## چینش بازی



هر بازیکن یک صفحه کشتی فضایی با حرف "A" می گیرد. قطعه شروع خود را در مربع کابین خلبان شماسست. از این مربع شروع، چهار عدد و هر کدام با یک رنگ متفاوت وجود دارد. قطعات اضافی را به جعبه بازی برگردانید.



اجزای دیگر را رو به پایین بچرخانید و آن ها را در یک ستون و در جایی که در دسترس همه باشد، وسط میز قرار دهید. این ستون انبار است. نزدیک این ستون، کاشی هایی که از "۱" تا "۴" عدد گذاری شده اند را ("۱" تا "۳" برای سه بازیکن یا "۱" و "۲" برای دو بازیکن) در یک ردیف قرار دهید.

## برداشتن (قاییدن) قطعات

هنگامی که همه آماده شدند، جسورترین بازیکن می گوید: "برو!" هر کس یک قطعه (رو به پایین) را از ستون وسط میز بردارد (بقاپد). در هر بار شما فقط می توانید یک قطعه بردارید. سپس آن را روی صفحه کشتی فضایی خود گذاشته و رو کنید. اکنون شما دو امکان دارید: یا آن را به کشتی فضایی خود اضافه کنید یا آن را رو به وسط میز برگردانید. بنابراین، قطعات به رو بر روی میز ظاهر می شوند. بازیکنان می توانند این قطعه را بردارند یا شانس خود را به امید پیدا کردن قطعه ای بهتر، با برداشتن یک قطعه رو به پایین امتحان کنند. در اینجا برای بازیکنان نوبت وجود ندارد. با توجه به قوانین زیر، تا آنجا که می توانید سریع بازی کنید:

- شما فقط می توانید با یک دست از وسط میز قطعه بردارید. دست دیگر باید در بالای کشتی فضایی تان قرار بگیرد.
- شما نمی توانید یک قطعه رو به پایین را چرخانده و آن را همانجا وسط میز مشاهده کنید. شما باید آن را تا زمانی که بالای کشتی فضایی خود می برید رو به پایین نگه دارید.
- تا زمانی که آن قطعه را به کشتی فضایی خود اضافه نکرده اید یا آن را به وسط میز باز نگردانده اید، نمی توانید قطعه ای دیگر بردارید.
- شما نمی توانید یک قطعه را هنگامی که آن را به کشتی فضایی خود اضافه کرده اید، حرکت دهید. اما می توانید تصمیم بگیرید که قطعه جدید را حرکت داده و ببینید که آن را کجا و چطور اضافه کنید. تا زمانی که شما قطعه دیگری را بر می دارید، می توانید نظر خود را در مورد جایی که آخرین قطعه خود را قرار داده اید، تغییر دهید، یا اینکه آیا آن را حفظ کنید.

## اتصال دهنده عمومی

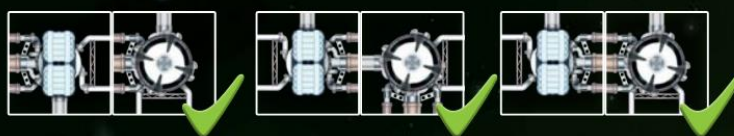


اتصال دهنده ساده

اتصال دهنده دوگانه

## سمت بدون شکل

هر اتصال دهنده می تواند به یک اتصال دهنده دیگر از همان نوع وصل شده و اتصال دهنده عمومی می تواند به همه متصل گردد. یک اتصال ساده نمی تواند با یک اتصال دوگانه جفت شود. وجه بدون اتصال دهنده، سمت بدون شکل نامیده می شود. وجه بدون شکل نمی تواند به هیچ اتصال دهنده ای وصل شود.



هر قطعه ای که قرار می دهید، باید به بقیه کشتی فضایی تان متصل شود. اگر در چند طرف آن، قطعات دیگری وجود داشته باشند، تمام اتصالات باید به صورت قانونی جفت شوند. تا زمانی که قطعه اضافه شده یک اتصال قانونی را در طرف دیگر ایجاد می کند، دو وجه بدون شکل می توانند در کنار یکدیگر قرار بگیرند. در نهایت کشتی شما باید همیشه به همان شکل نگه داشته شود.



## قطعات

قطعه شروع، کابین خلبان شما را نشان می دهد. این قطعه دارای ۴ اتصال دهنده عمومی است و این کار را برای ساخت، آسان می کند. انبار شامل قطعات دیگری که شما را در کشتی فضایی خود نیاز دارید، است.

### کابین ها

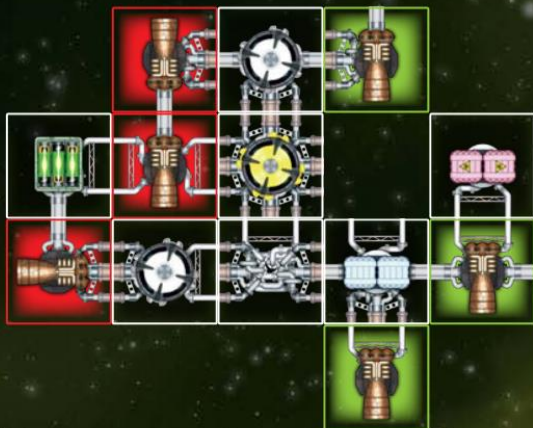


شما می توانید کابین های اضافی را به کشتی خود بیافزایید. کابین به شما اجازه می دهد تا یک خدمه بزرگتر داشته باشید. خدمه های بزرگتر بهتر هستند، بنابراین شما نیاز پیدا می کنید که کابین هایتان را تا آنجا که ممکن است افزایش دهید.

### موتورها



موتورها دارای محدودیت های خاصی هستند: جهت لوله آگروز باید به سمت عقب کشتی فضایی (به سمت بازیکن) باشد و هیچ قطعه ای نمی تواند بر روی مربع پشت موتور بنشیند. این بدان معنی است که لوله آگروز به یک مربع خالی یا لبه منطقه ساخت و ساز، باز می شود.

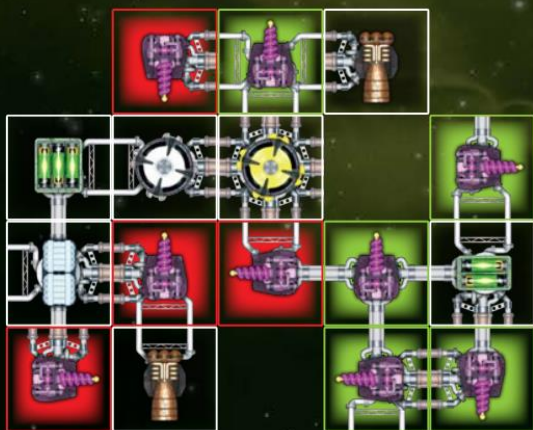


کشتی های با موتورهای بیشتر، سریعتر حرکت می کنند. بنابراین تا جای ممکن، موتورهای خود را افزایش دهید.

### توپ ها



توپ ها می توانند به هر سمتی قرار گیرند. اما زمانی که آن ها رو به جلو (دور از بازیکن) متصل شوند، موثرتر هستند. هیچ قطعه ای در مربع مقابل لوله توپ قرار نمی گیرد.



در سفرتان خطرات زیادی انتظار شما را می کشند. شما می توانید در مبارزه قرار بگیرید، یا ممکن است شما نیاز به منفجر کردن شهاب سنگ ها داشته باشید. به همین دلیل است که تا حد ممکن باید به مقدار توپ های خود بیافزایید، به ویژه توپ هایی که رو به جلو هستند.

## موتورها و توپ های دوگانه



فضای بیرونی کشتی، تعداد موتورها و توپ هایی را که می توان اضافه کرد، محدود می کند. اجزای با قدرت بالا برای افزایش سرعت کشتی و قدرت آتش هستند.

مهندسان به منظور ارائه نقاط نصب بیشتر، سطح منطقه را افزایش دادند. با این حال، از زمانی که ستاره کشتی موبیوس منفجر شد، بیشتر تحقیقات در این زمینه متوقف و در همان زمان تضعیف شد.

توپ ها و موتورهای دوگانه همان قوانین جایگذاری قطعات ساده را دنبال می کنند. آن ها دارای قدرت دو برابر هستند. اما هزینه مصرف انرژی بسیار بیشتری دارند. این قطعات بدون باتری قابل استفاده نیستند.

### باتری ها



انرژی برای توپ ها و موتورهای دوگانه در باتری های با اندازه E ذخیره شده است.

قطعه باتری دارای ۲ یا ۳ سلول E می باشد. هر سلول E انرژی کافی برای یک بار استفاده از قدرت یک موتور دوگانه، یک توپ گانه یا یک سپر (به پایین نگاه کنید) را فراهم می کند. باتری می تواند در هر کجای کشتی باشد. لزومی ندارد که آن ها در کنار قطعه ای که تغذیه می کنند، قرار گیرند.

با فناوری نابودی ماده، این انرژی را می توان در یک باتری بزرگتر از یک سیگار خوب ذخیره کرد. البته امروز، استفاده از این تکنولوژی غیرقانونی است.

شما برای افزایش راندمان کشتی خود، نیاز به توپ و موتورهای دوگانه دارید. به این معنی که شما تا جای ممکن به باتری های زیادی احتیاج دارید.



## بیت عجیب و غریب با هدف نامشخص

در حال حاضر نگران این قطعات نباشید. در اولین پرواز خود، شما می توانید با آن ها مانند ماژول های ساختاری رفتار کنید.

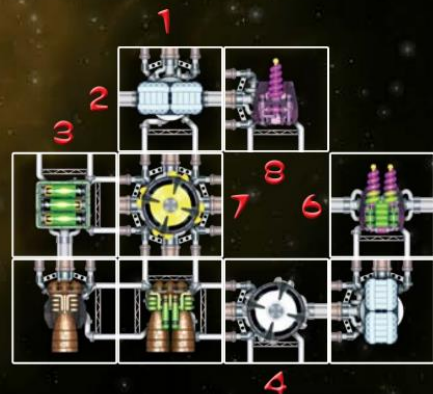


## کشتی خوش ساخت

بالتر از همه، کشتی شما باید بر اساس قوانین ساخته شود. علاوه بر این، باید محکم باشد. با توپ ها و موتورها، پر از کابین، باتری و مخازن باشد و به طور کامل توسط سپر ها محافظت شود.

## اتصال دهنده های معلق

اتصال دهنده هایی که متصل نیستند، یعنی آن هایی که متصل به قطعه دیگری نیستند، معلق در نظر گرفته می شوند.



این کشتی دارای ۸ کانکتور معلق است.

مانعی برای وجود اتصال دهنده معلق وجود ندارد، اما خطر صدمه به کشتی شما را افزایش داده و در برخی موارد می تواند آن را نابود کند. انتهای لوله های معلق در طول سفر تاب بر می دارند. بنابراین شرکت به کشتی هایی که با اتصال دهنده های معلق کمتری وارد می شوند، جایزه می دهد.

## اتمام ساخت کشتی

هنگامی که از ساخت کشتی خود راضی شدید (با هنگامی که مکان های خوب برای اضافه کردن قطعات بیشتر به اتمام رسید)، می توانید کار ساخت را به پایان برسانید. لازم نیست که تمامی مربع های صفحه کشتی خود را پر کنید.

بعد از تکمیل کشتی، کاشی شماره باقی مانده دارای کمترین عدد را بردارید. اگر کشتی هر کس دیگری قبل از شما به پایان برسد، کاشی با شماره بالاتر برایتان باقی می ماند، اما تا زمانی که می خواهید کشتی خود را به اتمام برسانید، زمان دارید. (در بازی کامل، محدودیت زمانی وجود دارد، اما برای اولین بازی تان، فرض می کنیم که هر کسی مدت زمان نامحدودی در اختیار دارد.



کاشی های عدد، تعیین کننده نوبت راه اندازی کشتی های فضایی هستند. ساخت یک کشتی خوب، بدون هیچ اتصال معلق، تنها کافی نیست. شما نیاز دارید که

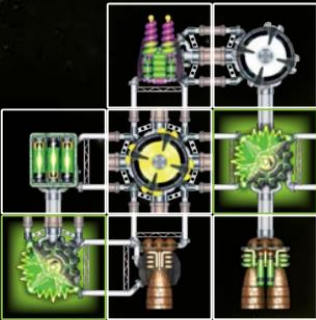
**نفر اول باشید.**

اما قبل از گرفتن این کاشی، دوباره چک کنید تا مطمئن شوید که کشتی شما بر اساس قوانین ساخته شده باشد. در اولین بازی ما می توانیم مهربان باشیم. اگر یک اشتباه مشاهده کردید، آن قطعه را حذف کنید تا مشکل حل شود، سپس بازی را ادامه دهید.

## ژنراتورهای سپر



برای زمانی که همه چیز اشتباه از آب در آمده است، سپرها به میدان می آیند. آن ها می توانند شهاب سنگ های کوچکتر و صدماتی که از توپ های دشمن وارد می شوند را از بین ببرند. آن ها قدرت خود را از باتری ها دریافت می کنند. یک ژنراتور سپر می تواند کشتی را از دو طرف محافظت کند: آن هایی که در تصویر به رنگ سبز درخشان هستند. این کار را از هر مکانی در کشتی انجام می دهند. تنها چیزی که مهم است، جهت آن ها می باشد. حال احتمالا انتظار دارید که بگوییم شما تا آنجا که می توانید، سپر اضافه کنید. البته که نه. شما برای آنکه بتوانید تمام چهار جهت را پوشش دهید، فقط به دو ژنراتور



سپر نیاز دارید. در واقع، اگر می خواهید خودکشی کنید، می توانید بدون هیچ سپری پرواز کنید.

**یک سپر سمت چپ و جلو و دیگری طرف چپ و عقب کشتی را پوشش می دهد. سمت راست محافظت نشده است.**

## مخازن نگه داری محموله



مخزن نگهداری دارای ۲ یا ۳ کانتینر است. شما می توانید آن ها را در هر جایی قرار دهید. آن ها جهت ذخیره سازی کالاهایی که در طول مسیر پیدا می کنید، مورد استفاده قرار می گیرند. البته، این سفر جهت کسب سود از کالاها می باشد، بنابراین شما تا حد ممکن مخازن نگه داری محموله به کشتی خود اضافه کنید.

## مخازن نگه داری محموله ویژه



مواد خطرناک تنها می توانند در کانتینرهای تقویت شده حمل شوند که این فقط با مخازن نگه داری ویژه امکان پذیر است. (این مخازن تنها ۱ یا ۲ کانتینر دارند.) کالاهای معمولی را می توان در مخازن ویژه یا ساده نگهداری کرد، اما کالاهای خطرناک تنها می توانند در محفظه های ویژه حمل شوند.

البته هزاران داستان ترسناک وجود دارد که نشان می دهد چرا کالاهای خطرناک نباید در ظروف معمولی حمل شوند. ما تنها مثالی از جیمز را ارائه می دهیم که تصمیم به حمل چندین تن پلوتونیوم در جعبه های میوه را داشت. پس از فرود، او هر دو دست و یک پایش را در مقابل جمعیتی از هواداران محیط زیست عصبانی از دست داد.

کالاهای خطرناک ارزشمند هستند، بنابراین مهم است که تعداد زیادی از محموله های ویژه را داشته باشید.

## ماژول های ساختاری



ماژول های ساختاری چندان مهم به نظر نمی آیند زیرا هیچ کاری انجام نمی دهند. با این حال، آنها تعداد زیادی اتصال دهنده دارند که بسیاری از آن ها عمومی است. ماژول های ساختاری می توانند کشتی شما را با دوام تر از آن که با اولین برخورد با چیزی از بین برود، بکنند.

### اشتباهات رایج عبارتند از:

- یک اتصال دهنده ساده مجاور یک اتصال دهنده دوگانه قرار گیرد.
- هر گونه اتصال دهنده ای مجاور وجه بدون شکل قرار گیرد.
- سمت یک موتور، رو به عقب نباشد.
- یک قطعه پشت موتور قرار گرفته باشد.
- یک قطعه در مقابل لوله توپ قرار گرفته باشد.
- یک قطعه خارج از منطقه ساخت قرار داده شده باشد.
- قطعه یا بخشی از کشتی که به بقیه قطعات متصل نباشد.



سوال: ۷ اشتباه این کشتی را پیدا کنید.

## اکنون، شما نیازی به خواندن ادامه قوانین ندارید. بروید و اولین کشتی خود را بسازید

### آماده برای پرواز

#### بررسی موضعی

کشتی دیگران را بررسی کنید تا مطمئن شوید که همه آن‌ها بر اساس قوانین ساخته شده باشند. هر کسی که اشکالی در کشتی او وجود داشته باشد، باید کاشی شماره خود را بازگردانده و اشتباه را رفع کند. مجدداً کاشی عدد در میان کسانی که کشتی‌های خود را بر اساس قوانین اصلاح کرده‌اند، توزیع می‌شوند.

#### مخزن

حالا شما می‌توانید کیسه را بردارید و تمام فیگور‌ها، بلوک‌ها، نشانگرها و تاس‌ها را بیرون بیاورید. این مخزن بازی است. این قطعات را در دسترس بگذارید.

#### صفحه پرواز



تمام قطعات باقی مانده را از مرکز میز حذف کنید و صفحه پرواز را آنجا بگذارید. در مرکز صفحه پرواز یک لیست قیمت و یک خلاصه گرافیکی از قوانین دور اول وجود دارد.

در اطراف این جعبه‌های اطلاعات یک دایره از اشکال مثلثی است. این‌ها فضاهای صفحه بازی هستند که موقعیت نسبی کشتی‌های شما را نشان می‌دهند. هر فضا یک روز پرواز را نشان می‌دهد.

دو نشانگر کشتی فضایی رنگ خود را بردارید. یکی را در مقابلتان و دیگری را در صفحه پرواز قرار دهید. خلاصه قوانین، تفکیک اولیه بین کشتی فضایی شما را نشان می‌دهد: بازیکن با کاشی شماره ۱، کشتی خود را در فضای شروع و بازیکن با کاشی شماره ۲، کشتی خود را ۲ فضا پشت او قرار دهد. (یعنی، همانطور که در نمودار در صفحه نشان داده شده است، با یک فضای خالی بین هم قرار گیرند). بازیکنان دیگر نیز به همین ترتیب پشت سر هم قرار می‌گیرند. اکنون شما می‌توانید کاشی‌های عدد را کنار بگذارید. فیگور شما در صفحه پرواز نشان دهنده نوبت پروازتان است که می‌تواند در طی بازی تغییر کند. بازیکن اول به عنوان فرمانده معرفی می‌شود.

#### کشتی خود را آماده کنید



در هر کابین، ۲ فیگور خاکستری قرار دهید. این‌ها انسان‌هایی در لباس فضایی خاکستری هستند. (آن‌هایی با رنگ‌های دیگر مشخص شده‌اند، بیگانه هستند، اما نگران آن‌ها نباشید.)



در هر قطعه باتری، ۲ یا ۳ توکن سبز (بسته به تعداد سلول‌های E تصویر) بگذارید.

#### کارت‌های ماجرا



کارت‌های ماجرا نشان دهنده خطرات و فرصت‌های مختلفی هستند که ممکن است در سفرتان رخ دهد. از ستون با برجسب "A"، هشت کارت با علامت ستاره در گوشه پایین سمت چپ بردارید. این هشت کارت را برزنید و آن‌ها را در کنار صفحه پرواز قرار دهید.

#### اعتبارات کیهانی



و اکنون بهترین بخش: اعتبارات کیهانی را بردارید و آن‌ها را در ستون‌های مرتب، در نزدیکی مخزن قرار دهید. در



سفر خود، شما می‌توانید وقت به وقت به آن‌ها نگاه کنید و پیش‌بینی کنید که چقدر پول می‌خواهید.

البته مهمتر از پول، هیجان ماجراجویی است. و شهرت و افتخار... آه که ما شوخی می‌کنیم؟ با پول کافی، شما می‌توانید ماجراجویی، شهرت، شکوه و افتخار خریداری کنید و هنوز هم برای شام در یک رستوران کافی است.

هنگامی که شما اعتبارات کیهانی را کسب کردید، آن‌ها را به پشت در مقابل خود قرار دهید تا میزان اعتبار کل خود را پنهان کنید.

## پرواز

پرواز آزمایشی نشان می دهد که چه کسی بهترین کشتی را ساخته است و شامل ۸ کارت ماجرا می باشد. (در بازی کامل، این کارت ها به صورت تصادفی انتخاب خواهند شد، اما برای اولین پروازتان، از ۸ کارت با علامت ستاره استفاده کنید تا اطمینان حاصل شود که شما با هر نوع رویدادی برخورد خواهید کرد.) کارت های ماجرا دارای اثرات مختلفی هستند.

### چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟

#### وارد شدن صدمات به کشتی

یک جعبه در گوشه ای از صفحه بازی، خطرات احتمالی را که کشتی شما ممکن است با آن ها روبرو شود را نشان می دهد. هر تهدید از مسیر خاصی در یک ردیف یا ستون مشخص وارد می شود. خطرات، بعداً توضیح داده خواهند شد. اما در اینجا به صورت خلاصه مطرح می شوند:

شما می توانید با ساخت اصولی کشتی خود، آن را از شهاب سنگ های کوچک حفظ کنید (آن ها فقط وقت شما را تلف می کنند، مگر اینکه به یک اتصال معلق برخورد کنند.) و یا با استفاده از یک سپر از کشتی محافظت کنید (که ۱ توکن باتری برای شما هزینه دارد).

شما می توانید از کشتی خود با تیراندازی یک توپ به شهاب سنگ های بزرگ، محافظت کنید.

شما می توانید از کشتی خود در برابر آتش توپ سبک با یک سپر محافظت کنید (که برای شما ۱ توکن باتری هزینه دارد).

در برابر آتش توپ های سنگین، هیچ چیز از کشتی شما محافظت نمی کند.

اگر کشتی شما صدمه دید (زیرا شما نتوانستید یا نخواستید از آن محافظت کنید)، قطعه ای که مورد اصابت قرار گرفته است باید حذف شود. این ممکن است برخی از قطعات دیگر را نیز حذف کند. آن ها را نیز حذف کنید. اگر کشتی شما به دو بخش تقسیم شود، تصمیم بگیرید که کدام بخش به مقصد و کدام بخش از بین برود.

MAX -5¢

قطعات از دست رفته در سمت راست صفحه کشتی شما و در ستون قطعات حذف شده قرار می گیرند. هنگامی که به مقصد خود رسیدید، باید ۱ اعتبار کیهانی به ازای هر قطعه از دست رفته بپردازید. هر گونه قطعات بازی (خدمه، توکن های باتری، کالا) پس از دست رفتن، به مخزن بر می گردند.

### به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز

برخی از کارت ها دارای عدد در گوشه پایین سمت راست خود هستند. این نشان می دهد که شما با استفاده از این کارت، چند روز پرواز از دست می دهید. هر بار که روزهای پرواز از دست می دهید، فضاهای خالی را بشمارید و نشانگر خود را متناسب با تعداد روز از دست رفته، رو به عقب بگردانید.



اگر آبی ۳ روز پرواز از دست بدهد، او در فضا مقابل قرمز قرار می گیرد.

به طور مشابه، زمانی که روزهای پرواز را به دست می آورید، نشانگر خود را به همان تعداد در فضاهای خالی، رو به جلو ببرید. هیچ دو نشانگری در یک فضا قرار نمی گیرند.

### دریافت کالا



هنگامی که یک کارت، شما را قادر می سازد کالاهای خود را بر روی کشتی خود بارگیری کنید، بلوک های رنگی مشخص را از مخزن بردارید و آن ها را در کانتینر قرار دهید. (هر مخزن محموله دارای ۱ تا ۳ کانتینر است.) هر کانتینر تنها می تواند از یک بلوک نگه داری کند. کالاهای اضافی باید به فضا پرتاب شوند (به مخزن برگردند). لیست قیمت به شما کمک خواهد کرد تا تصمیم بگیرید که چه چیزی را نگه دارید و چه چیزی را تخلیه کنید.



بلوک های قرمز ارزشمندتر هستند، اما آن ها موادی خطرناک بوده و باید در کانتینر تقویت شده در محموله های ویژه نگهداری شوند. اگر کانتینر تقویت شده ندارید، باید بلوک های اضافی قرمز را از بین ببرید.



تا زمانی که فضای کافی دارید، بهتر است تا می توانید کالا دریافت کنید، حتی اگر مجبور باشید کالاهای ارزان را در محفظه های ویژه حمل کنید. هنگامی که کالاهای جدید را بارگیری می کنید، همیشه می توانید هر مقدار محموله را دوباره مرتب کرده یا دور بیندازید.

### از دست دادن کالا یا خدمه

اگر یک کارت به شما بگوید که کالاهایی را رها کنید، باید از ارزشمندترین کالاهایتان به مخزن بازگردانید. اگر کالاهای کافی متناسب با عدد نشان داده شده را نداشته باشید، باید از توکن های سبز باتری استفاده کنید تا کسری تان جبران شود. هنگامی که موجودی کالاها و توکن های باتری شما تمام شده باشد، چیزی نمی پردازید.



اگر یک کارت به شما می گوید که خدمه هایتان را کم کنید، باید به همان تعداد، خدمه به مخزن بازگردانید.

اگر به اندازه کافی خدمه ندارید، فقط باید همان تعدادی که دارید را برگردانید. (در بازی کامل، نداشتن خدمه کافی برای انجام الزامات کارت، یک مشکل بزرگ خواهد بود.)

## قدرت توپ ها

قدرت هر توپ ساده رو به جلو، ۱ می باشد.  
قدرت هر توپ دوگانه رو به جلو که برای آن یک توکن سبز باتری مصرف می کنید، ۲ واحد محاسبه می شود.



هر توپ که به سمت پهلوها یا عقب کشتی اشاره می کند فقط نیم واحد محاسبه می شود (۱/۲) برای هر توپ ساده و یا ۱ واحد به ازای هر توپ دوگانه که برای آن شما یک توکن سبز باتری مصرف می کنید.



## پارامترهای کشتی شما

گاهی اوقات شما باید قدرت موتورها یا توپ های خود را بشمارید. موتورها و توپ های دوگانه نیاز به انرژی دارند. هر بار که شما باید قدرت موتورها یا توپ های خود را محاسبه کنید، باید تصمیم بگیرید که از قدرت کدام یک از موتورها یا توپ های دوگانه خود استفاده می کنید. برای این کار باید انرژی آن را با خرج کردن توکن باتری تامین کنید.

## قدرت موتورها



قدرت هر موتور ساده، ۱ می باشد.  
قدرت هر موتور دوگانه که برای آن یک توکن سبز باتری مصرف می کنید، ۲ واحد محاسبه می شود.

## کارت های ماجرا (حوادث)

فرمانده (بازیکن شروع با کاشی شماره ۱) اولین کارت ماجرا را رو می کند. این کارت باید یا به صورت زیر و یا همانند آنچه در صفحات بعد شرح داده شده است، اجرا شود. (هر یک از ماجراها (حوادث) یک بار اتفاق می افتند، بنابراین زمانی که آن ها رو شدند، شما می توانید در مورد آن ها مطالعه کنید) سپس، فرمانده (که اگر کارت ماجرا ترتیب بازیکنان را مخلوط کند، ممکن است یک بازیکن دیگر باشد) کارت بعدی را رو کرده و تا زمانی که همه هشت ماجرا رخ دهند، این روند ادامه خواهد داشت.

## فضای باز



فضای باز مانند یک نوار کشیده شده است. فرمانده قدرت موتور خود را اعلام می کند. (پارامترهای کشتی را در بالا ببینید). فرمانده باید تصمیم بگیرد آیا توکن های باتری خود را برای موتورهای دوگانه اش مصرف می کند یا خیر. سپس فرمانده نشانگر خود به تعداد قدرت موتور خود، به جلو می برد.

به نوبت، هر بازیکن تصمیم می گیرد که موتورهای خود را روشن کند، قدرت موتور خود را اعلام کرده و کشتی خود را متناسب با آن عدد، در فضاهای خالی به سمت جلو حرکت دهد. هر بازیکن دیگری که در فضای او قرار بگیرد، از روی این نشانگر عبور می کند. زیرا فضاهای اشغال شده محاسبه نمی شوند. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز، در صفحه قبل مراجعه کنید.)

## سیارات



این کارت ها دارای ۲ تا ۴ ردیف کالا هستند که نشان دهنده سیاراتی می باشند که جهت دریافت کالاها باید به آن سیاره بروید. فرود بر روی یک سیاره برای شما به میزان روزهای پرواز نشان داده شده در گوشه پایین سمت راست کارت، هزینه دارد. اگر می خواهید فرود بیایید، باید نشانگر خود را (نشانگر اضافه ای که در مقابل شما قرار دارد) در سیاره ای که انتخاب کرده اید، قرار دهید. فقط یک نشانگر

بازیکن در هر ردیف کارت مجاز است.

اول فرمانده انتخاب می کند، سپس بازیکنان دیگر به نوبت این کار را انجام دهند. هیچ بازیکنی مجبور به فرود نیست. در حقیقت، اگر چند سیاره وجود داشته باشند، ممکن است بازیکنان ابتدایی همه آن ها را اشغال کنند و دیگران را از فرود در آن کارت، بی بهره بگذارند.

بازیکنانی که تصمیم به فرود گرفتند کالاهای مشخص شده را در کشتی های خود بارگیری کنند. در این زمان می توان محصولات را دوباره مرتب کرد یا از کشتی خارج کرد. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - دریافت کالا در صفحه قبل نگاه کنید). این که فقط برای از بین بردن فرصت بازیکنان دیگر، حتی اگر نمی توانید از کالاهای مشخص شده در سیاره بردارید، در آن فرود بیایید، یک حرکت قانونی است (اما توجه داشته باشید که به ازای این حرکت روز پرواز از دست می دهید).

هنگامی که همه تصمیم فرود خود را گرفتند، کسانی که فرود آمده اند نشانگرهای خود را متناسب با روزهای پرواز کارت، در فضاهای خالی، پشت سر بازیکنی که ابتدا حرکت کرده است، به عقب برگردانند. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحه قبل نگاه کنید).



## بارش شهاب سنگ



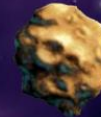
یک بارش شهاب سنگ واقعا می تواند کار شما را خراب کند. این کارت چندین شهاب سنگ بزرگ و کوچک و مسیرهایی را که از آن ها می آیند را نشان می دهد. شهاب سنگ ها در یک زمان با شما برخورد می کنند. آن ها به طور همزمان هر بازیکن را تحت تاثیر قرار می دهند.

فرمانده برای هر شهاب سنگ، دو تاس می ریزد. عدد تاس های ریخته شده تعیین می کند که شهاب سنگ می تواند از کدام

ردیف یا ستون تاثیر بگذارد (ردیف برای شهاب سنگ های با فلش چپ یا راست، ستون برای شهاب سنگ های با فلش بالا یا پایین). شماره ردیف و ستون در لبه صفحه کشتی شما درج شده است. هر بازیکن بررسی کند و ببیند که کدام قطعه از کشتی او توسط شهاب سنگ تهدید می شود. در برخی از تاس ریختن ها ممکن است کشتی خود را به طور کامل از دست بدهید. اگر این اتفاق نیفتاده، به صورت زیر عمل کنید:



یک شهاب سنگ کوچک برای یک کشتی خوش ساخت، دردسری ایجاد نمی کند. این فقط زمانی مشکل ساز می شود که به یک اتصال معلق برخورد کند (لوله هایی که در جهت برخورد شهاب سنگ، آزاد هستند). در این صورت، اگر شما می خواهید از آن طرف محافظت کنید، می توانید با ایجاد یک سپر، از آسیب دیدن اجتناب کنید. شما باید ۱ توکن سبز باتری پرداخت کنید. اگر نمی توانید یا نمی خواهید از آن قسمت محافظت کنید، قطعه ای که شهاب سنگ به آن برخورد کرده است، از کشتی شما حذف می شود (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - وارد شدن صدمات به کشتی در صفحات قبل نگاه کنید).



البته شهاب سنگ بزرگ، خیلی خطرناک است. حتی می تواند به یک کشتی خوش ساخت نیز آسیب برساند و سپر نمی تواند آن را متوقف کند. تنها امید شما این است که آن را منهدم کنید. شما فقط زمانی می توانید این کار را بکنید که در راستای برخورد شهاب سنگ توپ داشته باشید. اگر یک توپ دوگانه دارید، مجبور خواهید بود ۱ توکن سبز باتری برای استفاده از آن پرداخت کنید. شهاب سنگ های بزرگ از روبرو برخورد می کنند، به همین دلیل توصیه کرده ایم که توجه ویژه ای به توپ های رو به جلو داشته باشید.

اگر شما به شهاب سنگ بزرگ شلیک نکرديد، قطعه ای که صدمه دیده است، از کشتی شما حذف می شود. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - وارد شدن صدمات به کشتی در صفحات قبل نگاه کنید).

## دشمنان (قاچاقچیان، برده ها، دزدان دریایی)



دشمنان تهدیدی برای همه هستند و به کشتی بازیکنان حمله می کنند. آن ها اول به فرمانده حمله می کنند. اگر پیروز شوند، به بازیکن بعدی حمله کرده و به همین ترتیب تا زمانی که به همه حمله کنند یا تا زمانی که کسی آن ها را شکست دهد، پیش می روند.

این کارت ها به دو قسمت تقسیم می شوند. در بالایی (تیره تر) آن نشان داده شده است که اگر شما شکست بخورید چه اتفاقی

می افتد. (اگر شما از قاچاقچیان شکست بخورید، باید ۲ کالا از با ارزش ترین کالاهای خود را پرداخت کنید). در نیمه روشن تر (پایینی) آن نشان داده شده است که اگر شما برنده شوید چه اتفاقی می افتد. (اگر شما قاچاقچیان را شکست دادید، کالاهای نشان داده شده را برنده خواهید شد).

قدرت دشمن توسط عدد کنار علامت توپ نشان داده شده است. (این قاچاقچیان دارای قدرت ۴ هستند)

فرمانده قدرت کشتی خود را محاسبه کند (هزینه هر توپ دوگانه ای که استفاده می کند را بپردازد). اگر این قدرت بیشتر از دشمن بود، بازیکن پیروز شده و پاداش خود را دریافت می کند. این اقدام تعداد مشخصی از روزهای پرواز که در گوشه پایین سمت راست کارت نشان داده شده است، هزینه دارد. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحات قبل نگاه کنید). اگر یک بازیکن برنده شود، دشمنان از بین رفته و به بازیکنان باقی مانده حمله نمی کنند.

## کشتی متروکه



اگر یک کشتی متروکه پیدا کردید، نانتان در روغن است! برخی از پروتکل ها برای گزارش دادن این موارد وجود دارند، اما همه آن ها به جهنم، مطمئنا برخی از خدمه شما حالشان از شما به هم می خورد و به فکر داشتن یک کشتی از خودشان هستند. کشتی متروکه را تعمیر کنید و آن را به قیمت مناسبی به آن ها به فروش برسانید.

فقط یک بازیکن می تواند از این فرصت استفاده کند. فرمانده زودتر از همه تصمیم می گیرد. او می تواند به تعداد مشخص شده، از فیگورهای خدمه خود به مخزن بازی بازگرداند و میزان مشخصی از اعتبارات کیهانی را به دست آورد. این اقدام نیز مقدار مشخصی از روزهای پرواز هزینه به همراه دارد. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحات قبل نگاه کنید).

اگر فرمانده تصمیم به استفاده از این فرصت را نداشته باشد، نوبت تصمیم گیری به بازیکن بعدی می رسد و الی آخر. هنگامی که کسی تصمیم به تعمیر کشتی فضایی بگیرد، بازیکنان باقی مانده از این شانس محروم می شوند.



## ایستگاه متروکه



هنگام فرار از فاجعه غم انگیزی که این ایستگاه فضایی پشت سر گذاشت، احتمالاً پس از غارت، ساکنان آن پشت محموله های کالا پنهان شده اند. با این وجود، یک خدمه بزرگ برای جستجو برای آن مورد نیاز است. برای استفاده از این فرصت، شما باید حداقل به تعداد مشخص شده در کارت، خدمه داشته باشید.

فقط یک بازیکن می تواند از این فرصت استفاده کند. فرمانده اول

تصمیم می گیرد. اگر رهبر خدمه به اندازه کافی داشته باشد، می تواند از مشغول به کار شود. اگر رهبر نتواند یا نخواهد، این فرصت به بازیکن نوبت بعد می رسد و به همین ترتیب تا آخر. هنگامی که کسی تصمیم به استفاده می گیرد، بازیکنان بعد از او، این شانس را از دست خواهند داد.

هنگامی که شما وارد یک ایستگاه فضایی متروکه می شوید، کالاهای نشان داده شده را بازگیری کرده و در کشتی خود قرار دهید. (شما می توانید کالاهای خود را دوباره مرتب کرده و یا دور بیندازید. به بخش های چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ و به دست آوردن کالا در صفحات قبل نگاه کنید). نشانگر خود را به میزان مشخص شده، در فضاهای خالی رو به عقب حرکت دهید. (به بخش های چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ و به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحات قبل نگاه کنید). توجه داشته باشید که در ایستگاه فضایی رها شده هیچ خدمه ای از دست نمی دهید. همانند کشتی متروکه، توکن خدمه علامت منفی ندارد.)



اگر بازیکن شکست بخورد (دارای قدرت پایینتری نسبت به دشمن باشد)، باید جریمه مشخص شده در نیمه بالای کارت را پرداخت کند.

در زمان تساوی (زمانی که قدرت بازیکن برابر با دشمن باشد) هیچ چیز به بازیکن نمی رسد. در هر یک از این دو مورد گذشته، دشمن شکست نخورده به دنبال حمله به بازیکن بعدی می رود.



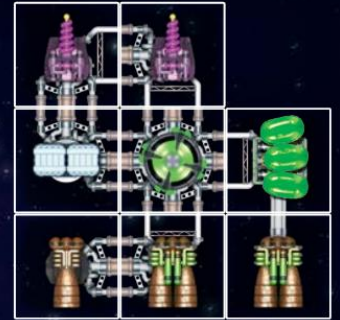
بازیکن قرمز فرمانده است. قدرت او ۵ است (۲ واحد برای توپ ساده، ۲ واحد برای توپ دوگانه رو به جلو، ۱ واحد برای توپ دو گانه ای که به سمت راست کشتی اشاره دارد)، اما این ۲ توکن باتری هزینه دارد و او تنها قادر به پرداخت ۱ توکن است. او تصمیم به استفاده از همان ۱ عدد و به کارگیری میزان قدرت ۴ است که با قدرت قاچاقچیان برابر است. نتیجه تساوی بوده و هیچ چیز به قرمز نمی رسد.

ابتدا، بازیکن دارای کمترین فیگور خدمه سه روز پرواز از دست می دهد. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحات قبل نگاه کنید).

سپس، بازیکن با ضعیف ترین موتور (بخش های پارامترهای کشتی و قدرت موتور را ببینید) دو فیگور خدمه از دست می دهد. بازیکنان قدرت موتور خود را به ترتیب، با شروع از فرمانده اعلام کرده و در نوبت خود تصمیم می گیرند که آیا از توکن های باتری در موتورهای دوگانه استفاده کنند یا خیر.



زرد دارای قدرت موتور ۳ می باشد. او دارای موتورهای دوگانه نیست، بنابراین او جایی برای تصمیم ندارد.



سبز می تواند قدرت موتور ۱، ۳ یا ۵ داشته باشد، بسته به اینکه صفر، ۱ یا ۲ توکن باتری مصرف کند.

زرد جلوتر است، بنابراین اگر آنها در قدرت مساوی شوند، زرد باید مجازات شده و برای بازیکن سبز اتفاقی نمی افتد. فقط سبز باید ۱ توکن باتری صرف کند.



بازیکن سبز نفر بعدی است. با پرداخت ۲ توکن سبز باتری، از میزان قدرت ۴ و نیم استفاده می کند. این برای شکست دادن قاچاقچیان کافی بوده و لذا سبز ۲ کالای خود را می گیرد. (او بلوک آبی را از حذف می کند. زیرا نمی تواند آن را در کشتی خود جای دهد.) او همچنین کشتی خود را ۱ فضای خالی به عقب حرکت می دهد.



بازیکن آبی که آخرین نفر در صف پرواز است، خوش شانس می باشد. او نمی تواند قدرت خود را به میزان بالاتر از ۳ برساند، بنابراین اگر کسی جلوتر از او قاچاقچیان را شکست نداده بود، کالا های خود را از دست می داد.

در نهایت، بازیکن با ضعیف ترین توپ (بخش های پارامترهای کشتی و قدرت توپ را ببینید) با آتش توپ سبک و آتش توپ سنگین از پشت تهدید می شود. باز هم با شروع از فرمانده بازیکنان تصمیم می گیرند که برای کدام توپ دو گانه توکن باتری هزینه کنند. صدمه از آتش توپ همانند آسیب از شهاب سنگ ها می باشد (بخش بارش شهاب سنگ را ببینید) با این تفاوت که دفاع در برابر آن ها دشوار است. هر آسیب یک جهت دارد. بازیکن دو تاس می ریزند تا مشخص شود که به کدام ردیف یا ستون صدمه وارد می شود، در نتیجه تعیین می شود که کدام قطعه کشتی (در صورت وجود) در خطر است.

تنها راه محافظت در برابر آتش توپ سبک، سپری است که در مقابل آسیب از این سمت محافظت می کند. این را می توان در ازای هزینه ۱ توکن سبز باتری انجام داد. در غیر این صورت، قطعه تخریب می شود. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - وارد شدن صدمات به کشتی در صفحات قبل نگاه کنید).

هیچ راهی برای دفاع در برابر آتش توپ های سنگین وجود ندارد. تنها امید شما در برابر آن این است که نتیجه تاس، بالا یا به اندازه کافی کم باشد که کشتی خود را به طور کامل از دست ندهید. در غیر این صورت، قطعه مورد اصابت توپ، نابود می شود (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - وارد شدن صدمات به کشتی در صفحات قبل نگاه کنید).

## منطقه جنگی



آزمایش واقعی هر کشتی فضایی آن است که از درون یک منطقه جنگی پرواز کند. کارت منطقه دارای ۳ خط است که به صورت متوالی ارزیابی می شوند. هر خط معیار و مجازات را برای بازیکنی که در آن منطقه ضعیف است، ارائه می دهد. (اگر چندین بازیکن در جایگاه ضعیف ترین کشتی با هم برابر باشند، کسی که در دورتر از همه است، مجازات می شود).



## رویداد ویژه: استارداست



کارت های زرد رویدادهای خاص هستند. اثر آنها بر روی کارت نوشته شده است.

رویداد استارداست می گوید که هر بازیکن یک روز پرواز را برای هر اتصال معلق از دست می دهد. (هر اتصال معلق تنها یک بار محاسبه می شود، صرف نظر از اینکه آیا ساده، دو گانه یا عمومی است). با شروع از آخرین بازیکن، هر بازیکن اتصالات خود را شمرده و نشانگر خود را به همان میزان در فضاهای خالی رو به عقب برد. (به بخش چه چیزهایی برای شما اتفاق خواهند افتاد؟ - به دست آوردن و از دست دادن روزهای پرواز در صفحات قبل نگاه کنید).

تنها عراضی باقی مانده، مناطق وحشی مرزی هستند. فعالیت های جنگی که به تفکر موجودات و ماشین ها آسیب می رساند، توسط کنوانسیون جدید ژنو ممنوع اعلام شده است، بنابراین جنگ بسیاری از فشار ها را از دست داده است. و واقعا، مثل همیشه برای از بین بردن اقتصاد دشمن، کالاهای ارزان تر از پر کردن آسمان با جنگ، موثر است.

## پایان سفر

سفر شما پس از اینکه آخرین کارت از هشت کارت ماجرا اجرا شد، به پایان می رسد.

### پاداش ها و جریمه ها

اطلاعات مندرج در مرکز صفحه پرواز نشان دهنده پاداش و مجازات شما در پایان پروازتان می باشد. شما باید از چپ به راست شروع به بررسی آن ها کنید: ابتدا پاداش ها، سپس فروش کالاها و در نهایت جریمه ها.



### جوایز

جعبه قوانین در مرکز صفحه بازی پاداش های موجود در دور اول را نشان می دهد.

اعدادی که توسط خطوط جدا شده اند، نشان دهنده میزان اعتباری است که شما براساس 4-3-2-1¢ نوبتی که در مقصد فرود می آید، دریافت می کنید. بنابراین، پس از آن که آخرین کارت ماجراجویی مورد رسیدگی قرار گرفت، فرمانده 4 اعتبار کیهانی و نفر دوم، دومین جایزه و بقیه بازیکنان به همین ترتیب تا آخر، جوایز را دریافت می کنند.

شماره درون براکت های مربعی، پاداش بازیکنی است که با بهترین کشتی فرود می کند، آمده است. اتصالات معلق [ +2¢ ] کشتی های خود را بشمارید. (هر اتصال معلق تنها یک بار محاسبه می شود، صرف نظر از اینکه آیا ساده، دو گانه یا عمومی است.) هرکسی که کمترین مقدار را داشت، پاداش نشان داده شده را دریافت می کند. (اگر در کمترین مقدار بین بازیکنان تساوی برقرار باشد، همه آن ها پاداش را دریافت می کنند.)



### کالاها

تمام کالاهای خود را به مخزن بازگردانید و با توجه به آنچه که لیست قیمت ها نشان می دهد، از اعتبارات کیهانی بردارید.



### تلفات

حالا شما باید قطعات کشتی خود را به شرکت کورپ منتقل کنید. به ازای هر قطعه ای که شما در طول راه از دست داده اید 1 اعتبار کیهانی از دست می دهید. (هنگامی که قطعه ای را از دست دادید، آن را در ستون انهدام در صفحه کشتی خود گذاشته اید، بنابراین بررسی تعداد قطعات از دست رفته آسان است.)



خوشبختانه، گروه خودروهایی آسمانی نیاز به بیمه کردن هر کشتی فضایی دارد، بنابراین محدودیتی برای تعداد قطعات از دست رفته وجود دارد. حداکثر این

MAX -5¢

مقدار در ناحیه قطعات از بین رفته صفحه کشتی شما نشان داده شده است. (برای کشتی های کلاس 1، محدودیت 5 اعتبار کیهانی وجود دارد). اگر قطعه های از دست رفته بیش از این مقدار بود، باید به همان میزان از اعتبارات کیهانی خود پرداخت کنید.

با این حال، اگر بیش از دو برابر این مقدار، قطعه از دست بدهید ... خوب، پس باید بیشترین مقدار جریمه را بپردازید. اما شرکت کورپ آن کسی را که شما را برای این کار انتخاب کرده اند، اخراج می کند.

### پایان دور

بابت تکمیل اولین پروازتان به شما تبریک می گوئیم. تمام توکن ها، بلوک ها و فیگورها را به مخزن بازگردانید. تمام اجزای کشتی فضایی خود را بجز کابین خلبان برداشته و آن ها را در ستون انبار در مرکز میز قرار دهید. کارت های ماجرا را می توان به جعبه بازی برگرداند: در دوره های بعدی شما از کارت های مختلفی استفاده می کنید.

اعتبار کیهانی خود را نگه دارید. شما باید کاشی ها را در یک ستون رو به پایین در مقابل خود قرار دهید تا هیچکس دیگر نتواند آن ها را ببیند. (دیگر بازیکنان باید سعی کنند پول خودشان را بپردازند و از شما انتظاری نداشته باشند.) حالا شما می توانید قوانین کامل را بخوانید و یا بازی های دور 2 و 3 را بازی کرده یا یک بازی جدید شروع کنید.

## قوانین کامل

متن زیر فرض می کند که شما قبلا اولین پرواز خود را انجام داده اید. این بخش تنها قواعد اضافی را که در بازی کامل مورد استفاده قرار می گیرد، ارائه می دهد. از این قوانین برای دور دوم و سوم اولین بازی استفاده کنید. در بازی های بعدی، از این قوانین در دور اول استفاده کنید.

### چینش بازی

در هر دور از صفحه های کشتی با شماره مربوط به همان دور استفاده کنید. (در دور سوم، از صفحه III استفاده کنید، نه IIIa)



الزامات شکل برای کشتی های I، II و III بوسیله قرارداد آداباران شکل گرفت که چندین دهه جنگ میان اتحادیه مهندسان - و انجمن نویسندگان داستانی علمی را ایجاد کرد.



قبل از شروع به ساخت کشتی های خود، صفحه پروازتان را در نزدیکی انبار قرار دهید. اگر این شروع دور دوم یا دور سوم بود، کارت قوانین مناسب را پیدا کرده و آن را در بالای صفحه اول قوانین دور اول قرار دهید.

### کارت های ماجرا

در بازی کامل، شما می توانید از بخش پیش بینی شرکت کورپ استفاده کرده و در هنگام ساخت کشتی خود، کارت های ماجرا را مشاهده کنید. قبل از اینکه بازیکنان شروع به قاپیدن قطعات کنند، سه ستون از کارت های ماجرا به صورت تصادفی ایجاد کرده و آن ها را روی مربع های مشخص شده در صفحه بازی قرار دهید. هر ستون باید شامل کارت هایی باشد که در گوشه پایین سمت چپ کارت قوانین نشان داده شده است. هر ستون شامل ۲ کارت از کارت های مربوط به دور کنونی و ۱ کارت از هر یک از کارت های با عدد پایین تر می باشد.



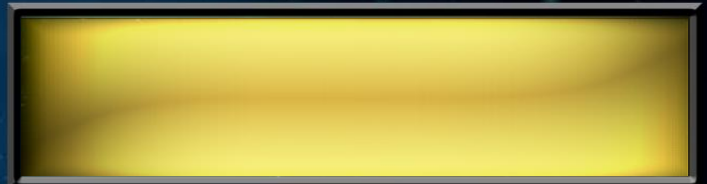
### بررسی کارت ها

اگر حداقل یک قطعه به کشتی خود اضافه کرده باشید، می توانید از ساختن کشتی دست بکشید و یکی از سه ستون را انتخاب کرده تا از کارت های آن را ببینید. هنگامی که آن ها را به سر جای خود باز می گردانید، می توانید به سراغ ساخت و ساز رفته یا به سراغ ستون های کارت دیگر بروید. شما می توانید تا زمانی که دوست دارید، ستون ها را یک به یک نگاه کنید و همچنین می توانید آن را هر چند بار که دوست دارید، بردارید. اطمینان حاصل کنید که هر ستون را به جایی که آن را برداشته اید باز می گردانید تا همه بازیکنان اطمینان حاصل کنند که آن ستون را دیده اند یا خیر.

البته، برای نگاه کردن به کارت ها باید از زمان برداشتن کاشی ها صرف کنید، اما اطلاعاتی در مورد آنچه که ممکن است در آن قسمت از کپکشان رخ دهد، بسیار مفید خواهد بود. (به عنوان مثال، اگر تعداد زیادی سیاره را مشاهده کنید، احتمال دارد که بخواهید مخازن محموله بیشتری بردارید.)

### آماده سازی کارت های ماجرا

وقتی کار ساخت همه بازیکنان به اتمام رسید، کارت هایی که هیچ کس آن ها را ندیده است، اضافه کنید. ستون چهارم کارت ها را همانطور که سه ستون دیگر را ایجاد کرده اید، بسازید. تمام چهار ستون را روی هم گذاشته و کاملا مخلوط کنید. اگر شماره کارت بالایی با شماره دور منطبق نبود، تا زمانی که این اتفاق بیافتد به مخلوط کردن ادامه دهید. (البته این مسئله در دور اول صادق نیست.)



در دور اول، شما باید سه ستون دو کارتی داشته باشید. هنگامی که شما ستون چهارم را مخلوط می کنید، ۸ کارت دارید، درست همانطور که در پرواز آزمایشی انجام دادید. در دورهای بعدی شما کارت های بیشتری خواهید داشت زیرا آن ها پرواز های طولانی تری هستند.

### زمان سنج

#### گفتن "برو!"



در دور اول، جسورترین بازیکن می گوید: "برو!" در دور ۲ و ۳، این نقش به بازیکنی می رسد که در دور قبلی اولین فرود را داشته است. علاوه بر گفتن «برو!» این بازیکن باید زمان سنج را نیز فعال کند و آن را در دایره ای که مربوط به عدد دور است، در صفحه پرواز قرار دهد.

#### چرخاندن زمان سنج

زمان سنج، زمان لازم برای برای ساخت کشتی را مشخص می کند. وقتی که این زمان تمام شود، بازیکنان می توانند زمان سنج را مجددا چرخانده و آن را در دایره بعدی قرار دهند (از شماره بالاتر به پایین تر). معمولا این کار توسط فردی انجام می شود که به خوبی پیشرفت می کند و نمی خواهد دیگران به راحتی قطعات را بچاپند.

## برگرداندن آخر

START

هنگامی که زمان تمام شود و زمان سنج روی عدد ۱ قرار گیرد، می توان آن را برای آخرین بار چرخاند و در دایره "شروع" قرار داد. با این حال، فقط بازیکنی که کار ساخت را به اتمام رسانده و کاشی شماره را برداشته است می تواند این کار را انجام دهد. آخرین چرخش نشان می دهد که بقیه بازیکنان چه قدر زمان دارند تا کشتی خود را درست کنند. هنگامی که آن زمان به پایان برسد، هیچ کس نمی تواند قطعه دیگری اضافه کند. همه کار ساخت را متوقف کنند و یک کاشی شماره بردارند. (کاشی با کمترین عدد باقی مانده به کسی می رسد که زودتر آن را بیاورد.)

در دور اول بازی کامل، وضعیت به شرح زیر است: جسور ترین بازیکن زمان سنج را در دایره ۱ تنظیم می کند و می گوید: "بروا!" اولین بازیکنی که کار ساخت را به پایان برساند کاشی شماره ۱ را بر می دارد. تا این جا، احتمالاً زمان سنج تمام شده است، بنابراین بازیکن باید آن را چرخانده و در دایره با برجسب "شروع" بگذارد. به این ترتیب شمارش معکوس برای بازیکنان دیگر شروع می شود. (البته اگر هنوز هم در حال اجرا است، بازیکنان باید صبر کنند تا تمام شود.)

در دور دوم، کار زمان سنج از دایره ۲ می شود. هنگامی که تمام می شود، هر کسی می تواند آن را چرخانده و در دایره ۱ قرار دهد. شما نمی توانید آن را از دایره ۲ به طور مستقیم به دایره "شروع" منتقل کنید، حتی اگر کار ساخت شما به اتمام رسیده و کاشی شماره را گرفته باشید. شما باید آن را چرخانده و در دایره ۱ قرار دهید.

## کنار گذاشتن قطعات

MAX -5

در هنگام ساخت، شما می توانید تا دو قطعه را کنار بگذارید. این ها در گوشه بالای سمت چپ صفحه کشتی شما قرار می گیرند (یعنی، ستون کاشی های خارج شده). هیچ کس نمی تواند این ها را از شما بگیرد. شما نیز نمی توانید آن ها را به انبار بازگردانید. تنها کاری که می توانید با آن ها انجام دهید اضافه کردن شان به کشتی است. هنگامی که یکی از آن ها را اضافه می کنید، شما یک فضای خالی برای کنار گذاشتن قطعه ای دیگر خواهید داشت، اما نمی توانید بیش از دو قطعه کنار بگذارید. اگر قطعه ای را کنار گذاشته و سپس نتوانید آن را به کشتی خود اضافه کنید، آن را در ستون کاشی های خارج شده خود قرار دهید. این در پایان سفر به عنوان یک قطعه از دست رفته در طول مسیر به حساب می آید.

## بیگانگان

### قطعات پشتیبان زندگی

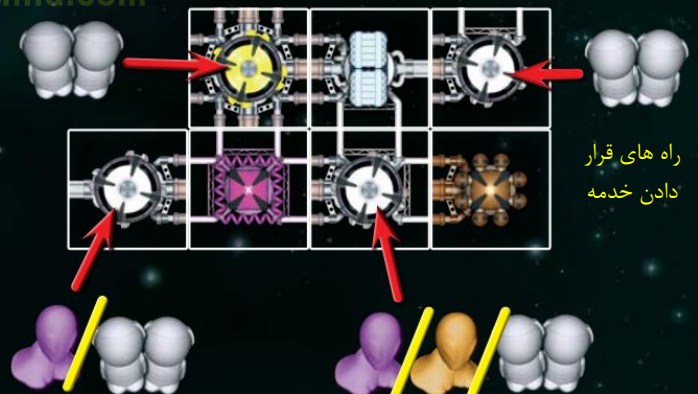
این قطعات خنده دار که ما از قبل توضیح دادیم چه هستند؟ اجزای نارنجی و بنفش سیستم های زندگی بیگانگان هستند. برای اینکه سیستم پشتیبان زندگی عمل کند، باید به یک کابین متصل باشد. در این صورت آن کابین به رنگ کاشی پشتیبان در می آید. (شما نمی توانید در قطعه شروع یا کابین خلبان بیگانه بگذارید.) محل انسان ها، در فضای خاکستری است و نیازی به قطعات پشتیبان زندگی ندارد و آن ها می توانند در هر کابینی قرار بگیرند.



### قرار دادن خدمه

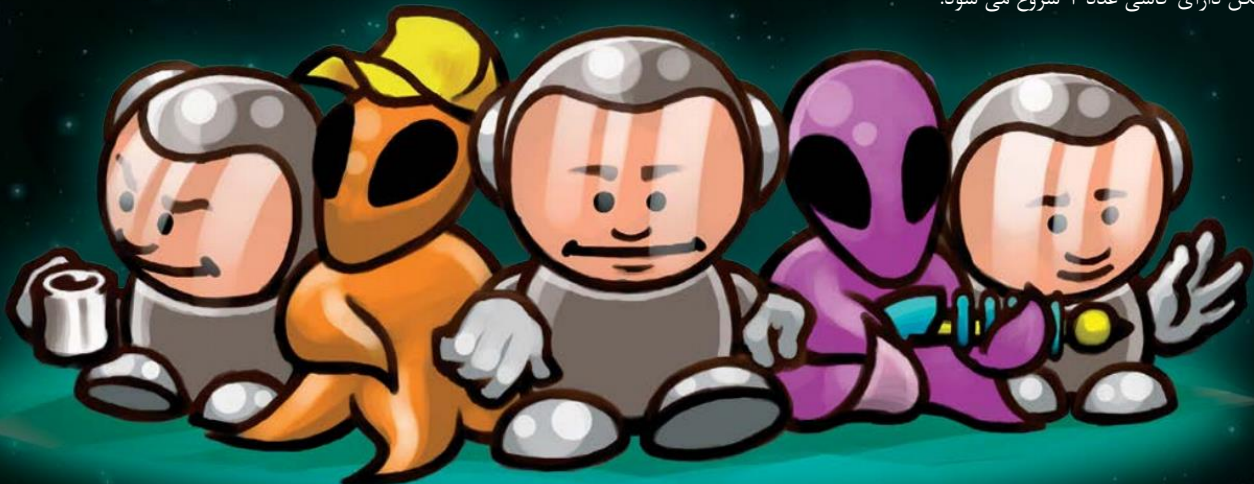
فیگورهای خدمه مطابق با قوانین زیر قرار می گیرند:

- در کابین خلبان ۲ انسان قرار می گیرد. (هیچکدام از این ها "شما" نیستند، اما در یک سفر طولانی آن ها همسایه شما هستند، بنابراین بعد از مدتی ممکن است فکر کنید که آن ها شما هستید.)
- ۲ انسان در کابینی که به یک سیستم پشتیبان زندگی متصل نیست، قرار می گیرند.
- کابینی که به یک سیستم پشتیبان زندگی متصل می شود ۲ انسان یا یک بیگانه از رنگ مناسب در خود جای می دهد.
- کابینی که به یک سیستم پشتیبان زندگی از هر رنگ متصل است با ۲ انسان یا ۱ بیگانه بنفش یا ۱ بیگانه نارنجی در خود جای می دهد.



- کشتی شما نمی تواند بیش از ۱ بیگانه از هر رنگ داشته باشد.

بازیکنان یک بار در هر زمان تصمیم می گیرند که چگونه خدمه های خود را قرار دهند و این با بازیکن دارای کاشی عدد ۱ شروع می شود.



## نقص در طی پرواز کشف شود

اگر کسی در حین پرواز متوجه شود که کشتی شما نقص قانونی دارد (در هر زمان پس از اینکه اولین کارت ماجرا معلوم شد) شما باید همانطور که در بالا توضیح داده شد، بلافاصله اشتباه را تصحیح کرده و ۱ اعتبار کیهانی برای نقض قوانین فیزیک به مخزن پرداخت کنید.

### دشمنان پیشرفته

در بازی کامل، شما همچنین با دزدان دریایی و برده داران روبرو می شوید. هنگامی که شما آن ها را شکست دادید، کالایی به دست نمی آورید؛ اعتبارات کیهانی به شما تعلق می گیرد. کشتی خود را به تعداد مشخص شده در فضاهای خالی رو به عقب منتقل و از مخزن اعتبار کیهانی دریافت کنید. اگر نمی خواهید روزهای پرواز از دست بدهید، می توانید انتخاب کنید که اعتبار کیهانی (یا در مورد قاچاقچیان، کالاها) را دریافت نکرده و کشتی خود را در همانجا که هست، بگذارید. در هر صورت، هیچ بازیکن دیگری نیز نمی تواند پاداش را پس از شکست دشمن به دست آورد.



اگر برده داران شما را شکست دهند، مجبورتان می کنند تا برخی از خدمه خود را تقدیم آن ها کنید. انتخاب اینکه انسان ها یا بیگانگان را در ازای آزادی خود تسلیم کنید، با شما است.



گر دزدان دریایی شما را شکست بدهند، کشتی شما به گلوله بسته می شود. (کارت نشان دهنده اندازه و جهت آتش توپ است.) تمام بازیکنانی که تا اینجا شکست خورده اند مشمول این جریمه هستند. اولین بازیکنی که شکست خورده است دو تاس برای تعیین ردیف یا ستون شلیک هر یک از گلوله ها بریزد. نتیجه این تاس ها روی همه بازیکنان شکست خورده اعمال می شود. آتش توپ سبک فقط می تواند توسط سپر در جهت درست و هزینه یک توکن باتری متوقف شود. آتش توپ سنگین را نمی توان متوقف کرد (به بخش منطقه جنگی نگاه کنید).

### بارش شهاب سنگ



در دوره های بعد، امکان بارش شهاب سنگ از سمت چپ یا راست کشتی شما وجود دارد. شهاب سنگ های بزرگی که از جلوی شما می آیند می توانند توسط توپی که در همان ستونی که از آن نزدیک می شوند قرار دارد، منهدم شوند. اما شهاب سنگ های بزرگی که از پهلوها نزدیک می شوند تنها توسط توپی که با هم ردیف با آن ها در ردیف مجاورشان است و همچنین به آن سو اشاره می کند، منهدم شوند (کشتی شتاب خود را برای شلیک به شهاب سنگ ها تنظیم می کند). شهاب سنگ های کوچک آن قدر ریز هستند که با آتش توپ ها برخورد نمی کنند.

## توانایی بیگانه ها

بیگانگان اعضای خدمه هستند و در قوانین مربوط به منطقه جنگی یا ایستگاه متروکه در نظر گرفته می شوند. شما می توانید آن ها را به کشتی متروکه بفرستید یا آن ها را به برده داران بدهید.

از معایب جای دادن یک بیگانه در کشتی این است که او فضای دو انسان را اشغال می کند. اما، البته مزایای خاصی هم برای او وجود دارد.



بیگانه های بنفش، موجوداتی جنگاور هستند. اگر شما یک بیگانه بنفش دارید، ۲ قدرت به دست می آورید. (اگر قدرت توپ شما بدون بیگانه صفر باشد، شما این پاداش را دریافت نمی کنید.)



بیگانگان نارنجی مکانیک خوبی هستند. اگر شما یک بیگانه نارنجی دارید، ۲ به قدرت موتور شما افزوده می شود. (اگر قدرت موتور شما بدون بیگانه صفر باشد، این پاداش را دریافت نمی کنید.)

### وارد شدن صدمه به سیستم های پشتیبان زندگی

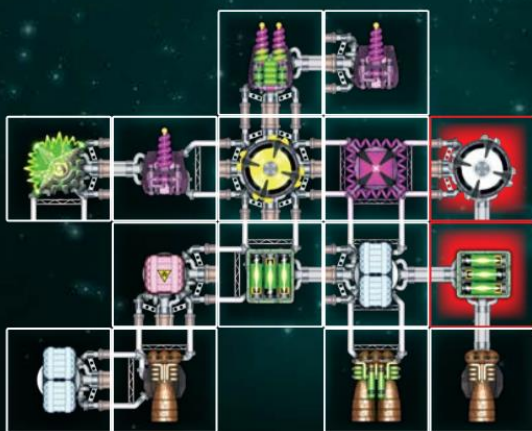
اگر کشتی شما یک سیستم پشتیبان زندگی را از دست بدهد و هم زمان یک بیگانه در کابین متصل به آن باشد، دیگر نمی تواند از آن حمایت کند. لذا بیگانه را به مخزن بازگردانید.

### اشتباه در ساخت کشتی

اگر متوجه شدید که یک قطعه را به صورت غیرقانونی اضافه کرده اید، دیگر کاری نمی توانید انجام دهید. این مشکل در حین بررسی دقیق قبل از راه اندازی حل خواهد شد.

### بررسی موضعی

مجازات یک کشتی غیرقانونی در بازی کامل بسیار سخت تر است. در حین بررسی دقیق، مطمئن شوید که کشتی شما بر اساس قوانین ساخته شده است. اگر قانونی در کشتی شما نقض شده باشد، باید یک یا چند قطعه را حذف کنید که نتیجه مطابق با قوانین شود. این به عنوان عمل ساخت اضافی حساب نمی شود (کاشی عدد خود را نگه دارید) اما نمی توانید هیچ قطعه جدیدی اضافه کنید. قطعات برداشته شده در ستون قطعات خارج شده قرار می گیرند. هنگامی که به مقصد رسیدید مجبور خواهید شد که جریمه آن ها را پرداخت کنید.



این کشتی دارای اشتباه است و برای رفع آن، بازیکن باید کابین یا باتری را حذف کند. او می خواهد در داخل کابین، بیگانه قرار دهد، بنابراین باتری را از بین می برد. وقتی او این کار را بکند، یکی از موتورها را از دست می دهد. سپس هر دو قطعه را در ستون کاشی های خارج شده در صفحه کشتی خود قرار می دهد.

## رویداد های خاص

### EPIDEMIC

Each occupied cabin joined to another occupied cabin loses 1 crew member.



کارت اپیدمی می تواند در دور دوم یا سوم وارد بازی شود. این کارت ماجرا باعث می شود که شما ۱ خدمه (انسان یا بیگانه) را از هر کابین اشغال شده ای که به یک کابین اشغال شده دیگر متصل است، حذف کنید. لذا باید توجه داشته باشید که در هنگام ساخت هیچ دو کابینی را در مجاورت هم نسازید. اگر شما کابین ها را متصل کرده اید می توانید سعی کنید قبل از وقوع اپیدمی یکی از آن ها را خالی کنید. (این که بدانید اپیدمی در میان کارت های ماجرای آن دور وجود دارد یا خیر، بسیار مفید است.)

### SABOTAGE

The player with the fewest crew members loses 1 ship component at random. (Roll for it. If 3 rolls fail to select a component on the ship, the saboteur gives up.)



خرابکاری می تواند در دور سوم رخ دهد. این کارت ماجرا به صورت تصادفی یک قطعه را در کشتی با کمترین خدمه منفجر می کند. (اگر چند کشتی در میزان کمترین خدمه برابر باشند، سهم خرابکاری به بازیکنی که جلوتر است، می رسد.) برای انتخاب قطعه، آن بازیکن ۲ تاس برای تعیین ستون و ۲ تاس برای تعیین ردیف بریزد. اگر هیچ قطعه ای در این مختصات وجود نداشته باشد، برای مختصات جدید مجدداً تاس ها را بریزد. اگر همچنان قطعه ای وجود نداشت، باز هم این کار تکرار شود. ولی اگر سومین بار هم مختصات بدون قطعه ریخته شوند، خرابکارها منصرف می شوند و هیچ اتفاقی نمی افتد.

اگر خرابکارها یک قطعه را منفجر کنند، آن را مانند هر قطعه دیگری که در طول سفر آسیب دیده است، کنار بگذارید. ضربه به مرکز کشتی می تواند ویرانگر باشد.

## تسلیم شدن

در بازی کامل، ممکن است مجبور شوید قبل از رسیدن به مقصد خود، تسلیم شوید. گاهی اوقات شما حتی ممکن است بخواهید که تسلیم گردید. خوشبختانه، شما همیشه می توانید یک انبار شرکت کورپ در نزدیکی خود پیدا کنید. اگر شما تسلیم شدید:

- تماشگر خود را از صفحه بازی حذف کنید. شما برای بقیه دور فقط یک تماشاگر خواهید بود و هیچکدام از کارت ها نمی توانند بر شما تاثیر بگذارند.

- شما هیچ پاداشی برای سفارشی که تحویل داده اید، دریافت نمی کنید (به دلیل اینکه شما سفر خود به پایان نرسانده اید). هنگامی که پاداش کشتی با کمترین اتصالات معلق داده می شود، کشتی شما در نظر گرفته نمی شود.

- تلاش شما برای فروش کالاهای تان، تنها به دریافت نصف قیمت کل می انجامد. قیمت کل فروش تمام کالاهای خود را به دست آورید و به میزان نصف آن اعتبار کیهانی به دست آورید (روند به بالا).

- شما باید مجازات قطعاتی که در طی مسیر از دست داده اید، پرداخت کنید. (هر چیزی که هنوز از دست نداده اید را بدون جریمه به شرکت کورپ بازگردانید، بنابراین فقط برای آن هایی که در ستون کاشی های خارج شده قرار دارند، جریمه پرداخت کنید. فراموش نکنید که برای جریمه شما محدودیت وجود دارد.)

اگر تنها کسی هستید که پس از تسلیم شدن دیگران هنوز بازی می کند، می توانید ادامه دهید و سعی کنید از طریق ماجراهای باقیمانده به راه خودتان ادامه دهید. در این مورد، ماجراهای منطقه جنگی و خرابکاری را نادیده بگیرید (که بازیکن را با کمترین موتور، توپ یا اعضای خدمه مجازات می کند).

## از دست دادن همه انسان ها

اگر یک کارت ماجراجویی باعث شود تا شما تمام خدمه انسان کشتی خود را از دست بدهید، شما باید تسلیم شوید. (بیگانگان نمی توانند کشتی شما را اداره کنند.) این ممکن است به دلیل صدمه ای است که به آخرین کابین اشغال شده شما وارد شده است، پس از مواجهه با منطقه جنگی یا برده داران، یا فرستادن داوطلبانه آخرین عضو خدمه تان به یک رها کشتی متروکه، رخ دهد. اگر این اتفاق در یک منطقه جنگی بیافتد، شما نمی توانید تا تمام اثرات کارت مورد رسیدگی قرار نگیرد، کشتی خود را از مسابقه خارج کنید.

## فضای باز بدون موتور

با توجه به قانون اینترسی، کشتی شما می تواند تا زمانی که با فضای باز رو برو نشده است، سفر خود را به پایان برساند. هنگامی که با یک کارت فضای باز مواجه می شوید، اگر قدرت موتور شما صفر باشد (که ممکن است به علت عدم داشتن موتور و یا داشتن موتورهای دوگانه بدون باتری باشد)، باید تسلیم شوید. فراموش نکنید که در اینجا بیگانه نارنجی به شما در قدرت موتور اضافه کمک نمی کند.

## دور گردشی عقب بیافتید

اگر فرمانده شما را دور بزند (یعنی، بیش از یک گردش کامل شما را پشت سر بگذارد)، باید تسلیم شوید.

## بخواهید تسلیم شوید

گاهی اوقات ممکن است بهتر باشد از تلفات و هزینه های خود بکاهید. شما می توانید اقدام به تسلیم شدن کنید. اما باید قبل از اینکه کارت ماجرای بعدی نشان داده شود، تسلیم شدن خود را اعلام کنید. (اگر پس از مشاهده یک کارت ماجرا تصمیم بگیرید، ابتدا باید آن ماجرا به طور کامل اجرا شود، سپس اقدام خود را عملی کنید).



## پیروز بازی

این بازی پس از دور سوم به پایان می‌رسد. هنگامی که تمامی پاداش‌ها جمع‌آوری شده و تمام جریمه‌ها پرداخت شد. تمام اعتبارات کیهانی خود را جمع کنید. بازیکن با بیشترین امتیاز، پیروز بازی می‌شود.

البته، بازیکنانی که بیشترین اعتبار را دارند، کمی بیشتر از یک برنده هستند.

## تغییرات بازی

### بازی کوتاه‌تر

بازی با بازیکنان با تجربه، معمولاً یک ساعت به طول می‌انجامد. برای یک بازی کوتاه، شما فقط می‌توانید یک یا دو دور بازی کنید. انجام دورهای بعد و بیشتر بازی، به اختیار خودتان است.

### دور 3a

بازیکنان با تجربه می‌توانند بازی را با یک دور بیشتر، طولانی‌تر و چالش‌برانگیزتر کنند. دور اضافی با توجه به قوانین دور ۳ و با استفاده از کشتی کلاس IIIa بازی می‌شود. (توجه داشته باشید که این صفحه هیچ فضایی برای کاشی‌های خارج شده ندارد. شما فقط می‌توانید قطعات دور ریخته شده خود را در کنار صفحه خود بگذارید. این کشتی‌ها مطمئن نیستند، بنابراین شما باید به ازای هر قطعه‌ای که از دست می‌دهید، جریمه پرداخت کنید. شما همچنین می‌توانید به جای دور ۳، فقط 3a را بازی کنید.

### پیش‌بینی بیشتر

اگر حافظه خوبی دارید و علاقه دارید تا در طول بازی خود، برنامه‌ریزی کنید، از قوانین زیر استفاده کنید:  
سه ستون کارت‌های ماجرا را مخلوط نکنید. زمانی که در طول مرحله ساخت به آن‌ها نگاه می‌کنید، ترتیب‌شان را تغییر ندهید. پس از اتمام مرحله ساخت، آنها را با هم مخلوط نکنید. در عوض، آن‌ها را به صورت مرتب در بالای یکدیگر قرار داده و ستون چهارم را (با کارت‌هایی هیچ‌کس ندیده است) در پایین همه آن‌ها اضافه کنید. حالا شما خوب می‌دانید چه اتفاقاتی خواهند افتاد و چه زمانی (به جز آخرین مجموعه کارت).

### بازی تیمی

پس از چند بار بازی کردن، شما در ساخت کشتی خود بسیار سریع می‌شوید. این می‌تواند هنگام ورود بازیکنان جدید به بازی مشکل ایجاد کند. زمان سنج نهایی قبل از پایان ساخت آن‌ها تمام خواهد شد و کشتی‌های‌شان در برابر دیگر بازیکنان، خوب از آب در نمی‌آید. در این صورت بازی با چنین شرایطی چندان سرگرم‌کننده نیست نخواهد بود.

بازی تیمی می‌تواند به حل این مشکل کمک کند.

این نوع بازی برای چهار نفر مناسب است. با بازیکن تجربه‌تر باید با بازیکنی که تجربه کمتری دارد، همکاری کند و دو بازیکن دیگر با هم یک تیم تشکیل دهند. همکاران باید از یکدیگر جدا باشند. این بازی با توجه به قوانین معمول ولی با دو استثنا انجام می‌شود:

۱. همکاران اعتبار کیهانی خود را در یک ستون ذخیره می‌کنند.

۲. پس از ساخت، شما با کشتی شریک خود پرواز می‌کنید.

با این کار، بازیکن مبتدی با یک کشتی خوش‌ساخت آشنا می‌شود و شما می‌توانید از تجربه گذشته خود برای رسیدن به موفقیت استفاده کنید.

### بازی تیمی بازیکنان با تجربه

بازی تیمی برای بازیکنان با تجربه می‌تواند سرگرم‌کننده باشد. این باعث اضافه شدن عناصر تاکتیکی جدید می‌شود. مانند تصمیم‌گیری در مورد اینکه آیا بهتر است خودتان از یک فرصت استفاده کنید یا آن را برای شرکای خود بگذارید. شما می‌توانید همانطور که در بالا توضیح داده شد، بازی کنید و یا می‌توانید از قانون ساخت کشتی مشترک استفاده کنید:

هنگامی که زمان سنج از یک دایره شماره به دایره بعدی منتقل می‌شود، بازیکنی که این کار را انجام می‌دهد، بلند بگوید "سوئیچ". سپس هر بازیکن باید به طرف مقابل در میز حرکت کند و بر روی کشتی شریک خود کار کند. هنگامی که زمان سنج از دایره ۱ به دایره «شروع» منتقل می‌شود، هیچ سوئیچی وجود نخواهد داشت، بنابراین شما در حین ساخت دور اول تغییر مکان نخواهید داشت. شما در دور دوم یک بار در دور سوم دو بار سوئیچ خواهید داشت. پس از ساخت، یک بار دیگر سوئیچ کنید تا در کشتی شریک خود، همانند آنچه در بازی تیمی استاندارد گفته شد، پرواز کنید (بنابراین شما همچنان در دور اول خود تجربه کسب خواهید کرد).

شما باید سریع روشی پیدا کنید تا قادر به تشخیص این مسئله که شریک شما به دنبال چیست، باشید و آنچه که برای تکمیل کشتی لازم است، انجام دهید. کشتی حاصل از آن واقعا ثمره یک تلاش تیمی خواهد بود.

## سوالات پر تکرار

اگر اعتبار من در پایان دور برای پرداخت جریمه کافی نباشد چه کار کنم؟  
باید تمام اعتباراتی که اکنون دارید را به مخزن بازگردانید. شما دور بعدی (اگر وجود داشت) با صفر اعتبار شروع خواهید کرد.

اگر اولین نفری باشم که کار ساخت را به پایان رسانده است، اما نمی خواهم در جایگاه اول بازی باشم، چه کنم؟

وقتی کار ساخت کشتی تمام شد، می توانید هر یک از اعداد باقی مانده را بگیرید. نخستین بازیکنی که کار ساخت او به پایان برسد، می تواند کاشی شماره ۱ را بر ندارد و آن را برای بازیکنان دیگر بگذارد.

آیا می توانم تصمیم بگیرم که از یک موتور یا توپ ساده استفاده نکنم؟  
شماره موتور و توپ های ساده و پاداش بیگانگان همواره اضافه می شود. تنها چیزی که شما می توانید تصمیم بگیرید این است که آیا از موتور یا توپ های دوگانه استفاده کنید یا خیر (یعنی در مورد هزینه کردن ۱ توکن باتری انتخاب کنید). (به طور مشابه، شما تصمیم می گیرید که آیا از سپر استفاده کنید یا خیر).

آیا می توانم با یک توپ که در وسط کشتی من قرار دارد به یک شهاب سنگ بزرگ شلیک کنم؟

بله توپ خود را باید در جهت درست و در ستون همان شهاب سنگ (در برابر شهاب سنگ بزرگی که از پیش رو می آید) یا در همان ردیف یا یکی از دو ردیف مجاور (در برابر شهاب سنگ بزرگی که از پهلو می آید)، قرار داده باشید. البته مربع مقابل لوله توپ باید خالی باشد؛ در غیر این صورت، کشتی دارای ایراد قانونی است.

اگر اتصال در داخل کشتی من قطع شود، چه می شود؟

اگر یک سوراخ در وسط کشتی شما به وجود بیاید، اتصال دهنده های مجاور سوراخ به عنوان اتصالات معلق در نظر گرفته می شوند. با این حال، از شهاب سنگ ها محافظت می شوند، زیرا آن ها به اولین قطعات موجود در ردیف یا ستون را مورد حمله قرار می دهند.

آیا می توانم تصمیم بگیرم که کدام بلوک، فیگور یا توکن را برگردانم؟

بله وقتی مجبور شدید کالاهای خود را از بین ببرید، ابتدا باید گران ترین ها را برگردانید، اما در انتخاب بین دو رنگ مشابه، حق تصمیم گیری دارید. هنگامی که خدمه را بر می گردانید، بین بیگانگان یا انسان ها و اینکه از کدام کابین، آن ها را بر می گردانید، حق انتخاب دارید. به طور مشابه، شما برای توکن های باتری تصمیم می گیرید. توصیه می شود ابتدا از بخش هایی از کشتی که احتمال از دست رفتنشان بیشتر است، استفاده کنید.

آیا می توانم در هر زمان کالا، خدمه و توکن باتری ها را دوباره مرتب کنم؟  
خیر. تنها چیزهایی که می توانید دوباره مرتب کنید، کالاها هستند و تنها وقتی آنها را به دست آوردید، می توانید دوباره مرتب شان کنید.

اگر موجودی یک از کالاها در مخزن تمام شود، چه اتفاقی می افتد؟

اگر موجودی مخزن از کالایی که قرار است بارگیری گردد، تمام شده باشد، این از کم شناسی شما خواهد بود. شما آن ها را نمی گیرید. در سیارات، بازیکنان باید کالاها را به ترتیب، با شروع از فرمانده بارگیری کنند. (اگر یک بازیکن در هنگام بارگیری، کالایی را برگرداند، پس از آن کالاها دور انداخته شده برای بازیکنان دیگر در دسترس قرار می گیرند).

اگر موجودی مخزن از توکن های باتری یا فیگورهای خدمه ها تمام شود، چه اتفاقی می افتد؟

در این مورد، به زیر میز نگاه کنید. برای پر کردن کابین و باتری ها به اندازه کافی و به تعداد بازیکنان، توکن قرار داده شده است. (اگر دیدید که بیگانگان کافی برای گذاشتن ندارید، ممکن است فراموش کرده باشید که کشتی شما فقط می تواند یک بیگانه از هر نوع داشته باشد).

کجا می توانم نسخه الکترونیکی بازی را دریافت کنم؟

برای پیدا کردن لینک دانلود به GALAXYTRUCKER.COM مراجعه کنید. اگر سوالی در مورد این بازی دارید، لطفاً از طریق فرم تماس به این وب سایت پیام ارسال کنید.



برای خرید اینترنتی

به سایت سیاره بازی مراجعه فرمائید:

[www.BaziPlanet.com](http://www.BaziPlanet.com)

اخبار ما را در

اینستاگرام و تلگرام دنبال کنید

@LBMinD



مترجم: محمدجواد ربیع نژاد

برای دانلود راهنمای بازی ها به

سایت و تلگرام ما مراجعه فرمائید:

[www.LBMinD.com](http://www.LBMinD.com)

[Telegram.me/BGPersianRules](https://t.me/BGPersianRules)

تلفن های تماس: ۲-۸۸۷۲۸۹۶۱