

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER



LA GUÍA DEL TRANSPORTISTA GALÁCTICO

¡No te asustes! ¡O asústate si quieres! Aunque este reglamento pueda parecerte largo, piensa que aprenderás a jugar solo con leerte la primera mitad. De hecho, lo hemos redactado de tal forma que **puedes aprender a jugar al mismo tiempo que lo lees**.

Cuando hayas terminado de leer la página 5 ya podrás preparar la partida. Y cuando termines la página 8 ya podrás construir tu primera nave espacial. Después te contaremos cómo volar por el espacio... ¡y ya podrás empezar tu primera aventura galáctica! Cuando te encuentres con alguna carta de aventura durante la partida, consulta las páginas 12 y 13, y para cuando llegues a la página 15 ya habrás completado tu primer vuelo.

Así que, como puedes ver, no hay motivo para asustarse. Al menos mientras no te topes con tu primera lluvia de meteoritos (y, de todos modos, para entonces ya será demasiado tarde).

PIEZAS Y COMPONENTES

PARA TU PRIMER VUELO



tableros de nave

Aquí construirás una preciosa nave espacial.



tablero de vuelo con una **L**

La "L" es porque estás aprendiendo a pilotar tu primera nave. Como en la autoescuela. O en la navescola.



8 cartas de aventura de nivel I con una **L**

También sirven para aprender a pilotar. Deberían estar todas juntas en la parte superior del mazo.



cohetes

Representan la nave que pilotarás (aunque no son ni de lejos tan bonitos).



cabinas iniciales

Todas las naves tienen que empezarse por algún sitio.



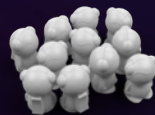
dados

Tú y el Universo iréis lanzando los dados para perjudicar al otro. Lástima que a ti no te toca tirar nunca.



fichas de mercancía

Aunque puedan parecer unos simples cubos, en realidad son representaciones abstractas de productos muy valiosos. O tal vez sean representaciones literales y resulta que el comercio interestelar acabará realizándose con unos gigantescos cubos de gelatina coloreada.



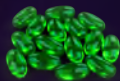
figuras de astronauta

Sus trajes espaciales casi seguro que son herméticos.



losetas de componentes

Si quieres más detalles, consulta la página siguiente. Si quieres detalles más útiles, consulta las páginas 6 y 7.



fichas de batería

Corporación S.A. defiende el uso de la energía verde.

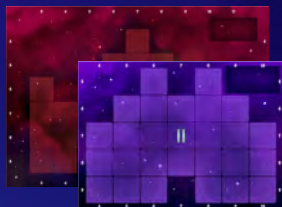


cosmocréditos

La moneda de curso legal desde Alfa Centauri hasta Raticulín.

PARA PROFESIONALES

Deja estos componentes en la caja si todavía estás aprendiendo el juego.



otras caras de los tableros de nave

Cada tablero tiene una nave de nivel I en una cara, una nave de nivel II en otra, y una nave de nivel III en otra. ¡Sí: un tablero con tres caras! ¡Bienvenido al futuro!



tableros de vuelo

¡Vuela por toda la galaxia! ¡Explora los últimos confines del espacio! (pero sin salirte de los triangulitos).



3 mazos de cartas de aventura

¡Con tres niveles de ganancias! (y tres niveles de destrozarte la nave).



reloj de arena

La gravedad hace que la arena caiga desde el espacio superior al inferior. Y, según la Teoría General de la Relatividad, al mezclar gravedad y espacio, obtenemos tiempo.



fichas de título

Una forma brillante de hacerse famoso (con otra cara más brillante todavía).



figuras de alienígenas

Los alienígenas no vendrán contigo mientras estés aprendiendo a pilotar porque desconfían de los pilotos noveles.

UN REPASO ÚTIL* A LOS COMPONENTES

Como transportista especial trabajarás para Corporación S.A., una empresa de construcción transgaláctica que fabrica sistemas de alcantarillado y viviendas asequibles en los lindes de la civilización. A continuación, te enseñamos todo lo que transportarás hasta la Periferia:



Tuberías para el alcantarillado. La parte más importante en cualquier sistema de alcantarillas. Tan resplandecientes y redonditas que es fácil quedarse prendado de ellas. O, como mínimo, tolerarlas.



Perforadoras de plasma. Si quieres construir un sistema de aguas residuales tendrás que empezar haciendo unos cuantos agujeros en el suelo.



Calentadores térmicos. Dicen que uno de estos artefactos puede llegar a hervir una megatonelada de xenotritorio líquido en menos de 12 kesels. ¿Acaso saben de lo qué están hablando? Nosotros, no.



Unidades modulares para viviendas. Económicas, fáciles de instalar y con ducha y retrete incluidos. ¿Qué más se puede pedir en un planeta fronterizo?



Unidades centrales para viviendas. El centro de la colonia. Los extraterrestres afirman que son una horterada, pero a los humanos les encantan los colores vivos.



Compartimentos para almacenamiento. No son unos simples trasteros: son unos trasteros espaciales. Por favor, utiliza los compartimentos rojos para cualquier sustancia que deba estar fuera del alcance de los niños (y de la mayoría de adultos).



Módulos para alienígenas. Los extraterrestres nos han dado unas instrucciones muy precisas sobre cómo deben acoplarse estos módulos a sus viviendas. No tenemos ni idea de cómo funcionan.



Generadores de energía. ¡Porque lo único mejor que una red de alcantarillado es una red de alcantarillado con más energía!



Generadores de escudo. Mantienen a salvo las unidades residenciales ante los meteoritos, los rayos cósmicos y los bombardeos orbitales de baja intensidad (si tu casa está sujeta a bombardeos orbitales de gran intensidad, tal vez tendrías que ir pensando en mudarte).

Pero, como habrás visto ya, no vas a usar estos componentes para construir un sistema de alcantarillado. Lo que harás será soldarlos para construirte una nave espacial.

A decir verdad, Corporación S.A. intentó transportar sus productos usando gigantescos cargueros espaciales, pero los piratas los atacaban constantemente y los meteoritos no paraban de destruirlos, con lo cual los cargamentos se acababan perdiendo. Y encima los pilotos empezaron a pedir un plus de peligrosidad.

Así que Corporación S.A. decidió cambiar su modelo de negocio. Construirían las naves a partir de las tuberías que fabricaban. ¡Así el producto se transportaría solo por el espacio! Y, en vez de contratar a pilotos de cargueros (que resultaban muy caros), subcontratarían a transportistas más económicos y harían que ellos mismos pagaran cualquier posible pérdida de su propio bolsillo. Para Corporación S.A. es un negocio redondo pero... ¿y para los transportistas? ¿Pueden llegar a tener beneficios?

Pues sí. No solo pueden, sino que los tienen. Y en esta guía te enseñaremos cómo lograrlo. Aquí encontrarás todo lo que necesitas saber para convertirte en un auténtico transportista espacial.

* La utilidad es un concepto subjetivo. Y Corporación S.A. no se hace responsable de lo que tú entiendas por "útil". En realidad, este resumen probablemente sea totalmente innecesario para tu carrera de transportista.

CONSTRUIR TU PRIMERA NAVE

PREPARATIVOS

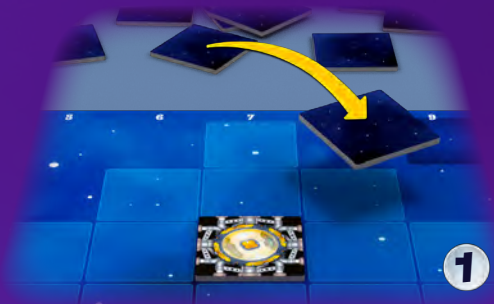
- 1** En tu primera partida, utiliza el tablero de juego señalado con una  (es un vuelo de iniciación).
- 2** Pon todas las losetas en el centro de la mesa de modo que todos puedan alcanzarlas bien. Estas losetas son los componentes para las naves.
 - a. Voltea todos los componentes para que queden boca abajo.
 - b. Mézclalos bien para que nadie sepa qué hay en cada lugar.
- 3** Cada jugador/a se queda un tablero de nave y lo dobla de tal modo que pueda usar la cara del nivel I.
- 4** Cada jugador/a elige un color y se queda los cohetes y la cabina inicial de ese color. La cabina inicial debe colocarse en el centro de tu tablero de nave.
- 5** Coloca uno de los cohetes en tu tablero de nave.
- 6** Coloca el otro cohete en el aparcamiento que hay en el tablero de vuelo.

Cuando estéis todos listos el jugador/a más valiente grita “¡Ya!” y empezáis a construir vuestras naves simultáneamente, siguiendo las reglas que se indican a continuación.



CÓMO CONSTRUIR TU NAVE

- 1** Toma una loseta usando una sola mano.
- 2** Sitúala sobre tu tablero y luego voltéala para examinarla.
- 3A** Si decides quedártela, acóplala a tu nave.
- 3B** Si no te la quedas, devuélvela al montón dejándola boca arriba.



Ten en cuenta que todos los jugadores estarán construyendo sus naves simultáneamente y tan deprisa como puedan, y que todos estarán tomando las losetas del mismo montón. A medida que los jugadores descubran losetas se irán devolviendo algunos componentes y estos se quedarán boca arriba. Los componentes que elijas pueden estar boca arriba o boca abajo pero, sea como sea, solo puedes tomarlos de uno en uno. Si eliges un componente que esté boca abajo, tendrás que acercarlo primero hasta tu tablero antes de revelarlo. Bajo ningún concepto podéis girar los componentes en el centro de la mesa.



ENSAMBLAR LOS COMPONENTES

Cada componente que añadas a tu nave deberá colocarse en una casilla vacía junto a un componente que ya forme parte de la nave. Deberá acoplarse a tu nave usando uno de estos tipos de conectores:

conector universal



conector de una tubería

conector de dos tuberías

costado liso
(no es un conector)

Un conector siempre se puede ensamblar con otro conector del mismo tipo. **Un conector con una tubería no puede unirse a un conector con dos tuberías.**



Un conector con tres tuberías es universal. **Los conectores universales se pueden unir a cualquier conector.**



Los costados sin conectores se llaman costados lisos. **Un costado liso no puede estar adyacente a un conector.**



Si un componente nuevo se acopla a tu nave por varios puntos, todos los conectores deberán ser válidos. Dos costados lisos pueden estar en contacto siempre y cuando la loseta que añadas esté conectada correctamente por otro lado. **La nave no puede estar separada en ningún momento.**



Cuando vayas a añadir un componente, podrás irlo moviendo para ver dónde te encaja mejor. Sin embargo, en cuanto elijas otro componente el anterior quedará soldado a la nave. **En cuanto un componente quede soldado a la nave, ya no podrás moverlo.**

COMPONENTES

CABINAS



Siempre empezarás con una cabina que, por motivos obvios, se llamará cabina inicial. Tener más cabinas te permitirá tener más tripulación, así que **cuantas más cabinas tengas, mejor**.

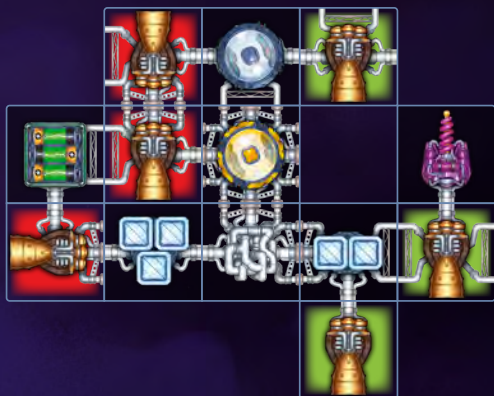
MOTORES



Los motores tienen algunas limitaciones: los tubos de escape deben apuntar hacia la **parte posterior** de la nave (es decir, hacia ti) y **en la casilla que quede detrás del motor no puede haber ningún otro componente**. Así

pues, un tubo de escape debe quedar junto a una casilla vacía o junto al borde de la zona de construcción.

Las naves con más motores viajan más deprisa, así que **cuantos más motores tengas, mejor**.

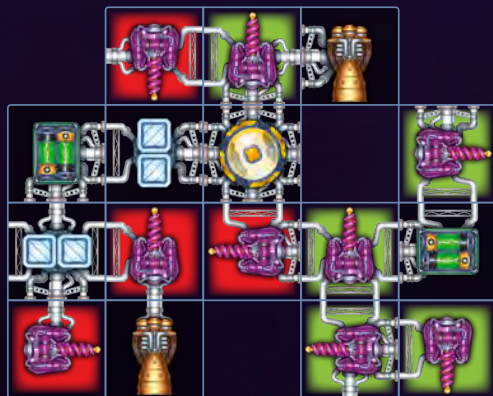


CAÑONES



Los cañones pueden apuntar en cualquier dirección, pero son más eficaces si apuntan hacia adelante (en dirección opuesta a ti). No puede haber ningún componente en la casilla que quede delante del cañón.

En tu viaje te esperan muchos peligros. Puede que entres en combate o puede que tengas que destruir algunos meteoritos. Por eso, **cuantos más cañones tengas, mejor** (sobre todo, apuntando hacia adelante).



MOTORES Y CAÑONES DOBLES



Los ingenieros diseñaron estos cañones y motores dobles para intentar embutir más motores y cañones en el casco compacto de una nave.

A los ingenieros también se les pasó por la cabeza ampliar los puntos de ensamblaje aumentando considerablemente la superficie de la nave. Sin embargo, las investigaciones en este sentido se abandonaron por completo cuando la Nave Estelar Moebius explotó e implosionó al mismo tiempo.

Los motores y cañones dobles tienen las mismas restricciones a la hora de colocarse que los motores y cañones normales. Tienen el doble de potencia, pero a cambio consumen mucha más energía. **Estos componentes no se pueden usar sin baterías.**

BATERÍAS



La energía necesaria para los motores y cañones dobles se almacena en baterías de tamaño E (la "E" es de "E-norme").

Un componente con baterías tendrá 2 o 3 baterías. Cada batería contiene suficiente energía como para activar una vez un motor doble, un cañón doble o un escudo. Las baterías pueden estar en cualquier lugar de la nave: no es necesario que estén junto al componente que alimentan.

Mediante la tecnología de desintegración molecular fue posible almacenar la misma cantidad de energía en una batería del tamaño de una pelota de golf. Hoy día, obviamente, esas baterías son ilegales gracias a los esfuerzos de los activistas proderechos de las moléculas, que recibieron también el apoyo de la Fundación en Recuerdo de los Golfistas Despietados.

Para sacarle el máximo partido a tu nave, necesitarás cañones y motores dobles, o sea que **cuantas más baterías tengas, mejor**.

GENERADORES DE ESCUDOS



Los escudos van bien para cuando las cosas se tuercen. Pueden ayudarte a desviar pequeños meteoritos y algunos impactos de armas enemigas. Obtienen la energía de las baterías.

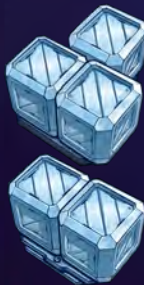
Un generador de escudos puede proteger la nave por dos costados y funciona desde cualquier lugar de la nave; lo único que importa es su orientación.

Seguro que ahora estarás esperando que te digamos que cuantos más tengas, mejor. Pues no. **Solo necesitarás dos generadores de escudos**, siempre y cuando estén orientados para cubrir los cuatro costados de la nave. De hecho, si eres muy valiente (o muy suicida) puedes ponerte a volar sin ningún escudo.



Un generador de escudos cubre la parte izquierda y frontal de esta nave. El otro cubre la parte izquierda y posterior. La parte derecha está desprotegida.

BODEGAS DE CARGA



Las bodegas de carga tienen 2 o 3 contenedores y puedes ponerlas donde quieras. Estos contenedores se usan para almacenar las mercancías que te irás encontrando por el camino. Obviamente, las mercancías se acaban convirtiendo en beneficios, que de eso se trata al final, así que **cuantas más bodegas de carga tengas, mejor**.

BODEGAS DE CARGA ESPECIALES



Las mercancías rojas son materias peligrosas que solo se pueden transportar en estas bodegas de carga especiales. Estas bodegas solo tienen 1 o 2 contenedores, pero están muy reforzadas y —según nos han contado— son a prueba de radiación. Como cumplen con los máximos requisitos de seguridad, estos contenedores pueden almacenar todo tipo de mercancías. Son "especiales" porque son los

únicos contenedores que pueden almacenar mercancías rojas.

Como es de suponer, hay miles de historias terroríficas que ejemplifican porque no hay que trasladar mercancías peligrosas en contenedores normales. Únicamente te vamos a contar el caso de Antonio Ponche, el Avispado, que decidió transportar varias toneladas de plutonio en unas cajas de fruta. Cuando aterrizó perdió dos brazos y una pierna frente a una turba de ecologistas encolerizados.

Las mercancías peligrosas son las más valiosas, así que **cuantas más bodegas de carga especiales tengas, mejor**.

MÓDULOS ESTRUCTURALES



Los módulos estructurales pueden parecer poco importantes porque no hacen nada. Sin embargo, tienen muchos conectores, muchos de ellos universales.

Los módulos estructurales pueden hacer que tu nave dure más tiempo y no se venga abajo la primera vez que choque con algo.

PIEZAS DE ORIGEN DESCONOCIDO



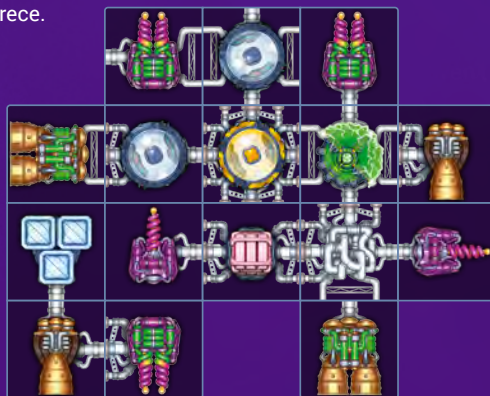
De momento no te preocupes por estos componentes. En tu primer vuelo puedes tratarlos como si fueran módulos estructurales.

¡EXAMEN SORPRESA!

Ahora que ya te conoces todas las reglas para construir una nave, deberías ser capaz de encontrar 7 errores que hay en la nave que aquí aparece.

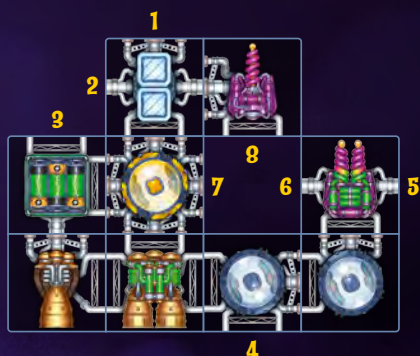
¡CUIDADO CON ESTOS ERRORES!

- Un conector de una tubería adyacente a un conector de dos tuberías.
- Cualquier tipo de conector adyacente a un costado liso.
- Un motor que no apunta hacia atrás.
- Un componente situado justo detrás de un motor.
- Un componente situado justo enfrente de un cañón.
- Un componente fuera de la zona de construcción.
- Un componente o una parte de la nave que está separada del resto.



CONECTORES EXPUESTOS

Los conectores que no estén ensamblados (es decir, que no estén adyacentes a otro conector) se consideran expuestos.



Esta nave tiene 8 conectores expuestos (contando los lados expuestos, y no cada una de las tuberías).

Se pueden tener conectores expuestos, pero aumentan el riesgo de que la nave resulte dañada y, en ocasiones, la pueden ralentizar. Los extremos de las tuberías que quedan expuestas se acaban deformando durante el viaje, así que Corporación S.A. paga una prima extra a las naves que lleguen con pocos conectores expuestos.

TERMINAR DE CONSTRUIR

Cuando estés satisfecho con tu nave (o cuando ya no te quede ningún buen sitio para añadir más componentes), puedes dar por terminada tu nave. No es necesario que pongas una loseta en cada una de las casillas de tu tablero.

Para dejar de construir, deja la ficha de cohete que tienes en el aparcamiento en una de las casillas iniciales disponibles en el tablero de vuelo. El primer jugador en terminar situará el cohete en la casilla 1, el segundo jugador en la casilla 2, etc.

(En una partida completa hay un límite de tiempo, pero en los vuelos de iniciación creemos que si alguien juega más despacio de lo habitual se le puede convencer educadamente para que termine arreándole en la cabeza con la tapa del juego).



Cada vez que los jugadores tengan que hacer algo "por orden", nos referimos al orden señalado por los cohetes que hay en el tablero de vuelo. Algunas aventuras serán más difíciles para los jugadores que vayan en cabeza, pero si tienes una buena nave normalmente compensa ir delante. Así pues, no basta con haber construido una nave impecable que tenga de todo y ningún conector expuesto: **también se trata de terminarla antes que nadie para ser el primero.**

NO HACE FALTA QUE SIGAS LEYENDO

¡EMPIEZA A CONSTRUIR TU PRIMERA NAVE!

PREPARÁNDOSE PARA EL DESPEGUE

- 1 Revisa las naves de los demás para asegurarte de que todas se hayan construido según las reglas indicadas y arregla cualquier nave que no sea correcta.
- 2 Ya no necesitarás las losetas de componentes para construir naves, así que puedes dejarlas a un lado.
- 3 Toma las figuras de astronauta y pon 2 astronautas en cada cabina de tu nave.
- 4 Toma las fichas de batería y pon las fichas indicadas (2 o 3) en los componentes para baterías.
- 5 Deja las fichas de créditos y de mercancías cerca. Empezarás sin ninguna, pero si todo va bien conseguirás unas cuantas durante el vuelo.
- 6 Ah... y los dados. También necesitarás los dos dados.
- 7 Y ahora solo falta preparar el mazo de aventuras para tu primer vuelo.

ARREGLAR UNA NAVE

Cualquier jugador que haya construido una nave con algún error tendrá que retirar componentes hasta que la nave sea válida. Normalmente en este caso Corporación S.A. aplicaría una penalización, pero tratándose de tu primer vuelo nos podemos olvidar de ello de momento. De hecho, cualquier transportista en prácticas debería tener un poco más de tiempo para corregir sus errores. Al hacerlo, deberá retirar su ficha de cohete y todos los que estuvieran detrás suyo avanzarán manteniendo el mismo orden de vuelo mientras reconstruye su nave.

MAZO DE AVENTURAS



Anverso



Reverso

Para un vuelo de iniciación necesitarás las **8 cartas de aventura señaladas con una L**. Se encuentran en el mazo de nivel I.

Baraja las cartas boca abajo. Estas cartas constituyen el mazo de aventuras para este vuelo.



HORA DE PONERSE A VOLAR

Entrega el mazo de aventuras al líder (el jugador cuya nave se encuentra en la casilla 1). El líder empieza la aventura revelando la primera carta del mazo.

EL VUELO

RESUMEN DEL VUELO

Durante el vuelo te encontrarás con una serie de aventuras. El líder mostrará la primera carta del mazo y los jugadores la resolverán. Después el líder mostrará la segunda carta y los jugadores la resolverán. Y así, sucesivamente.

El tablero de vuelo muestra la posición de cada jugador respecto a los demás. Algunas aventuras pueden que te permitan adelantar posiciones. Otras te harán retroceder. Siempre que el jugador que vaya al frente cambie, el mazo se pasará al nuevo líder.

El vuelo terminará cuando se resuelva la última carta de aventura.

PERDER DÍAS DE VUELO



Algunas cartas tienen un número en la esquina inferior derecha. Este número señala la cantidad de días que perderás si te quedas la recompensa que ofrece la carta. Cada vez que pierdas días de vuelo (ya sea voluntariamente o no), tendrás que retrasar tu cohete ese mismo número de **casillas vacías** (saltándote cualquier otro cohete que hubiera). Esta es una de las maneras en las que puede cambiar quién va en cabeza. Si varios jugadores pierden días de vuelo a la vez, los perderán **en orden inverso** (es decir, el jugador que vaya más rezagado se retrasará primero).



Si la jugadora Amarilla perdiera 3 días de vuelo, terminaría en la casilla justo delante del rojo.

IMPACTOS EN LA NAVE

El tablero de vuelo muestra los posibles peligros a los que tal vez se enfrente tu nave. Cada amenaza vendrá de una dirección determinada, señalada por una fila o una columna concreta. Luego te lo explicaremos con más detalle, pero te avanzamos un resumen:

 Puedes protegerte de los **meteoritos pequeños** si has construido bien la nave (ya que rebotan contra los costados lisos) o si utilizas un escudo que esté bien orientado (lo cual te costaría 1 ficha de batería).

 Puedes protegerte de los **meteoritos grandes** disparándoles con un cañón.



Puedes protegerte del **fuego de cañones ligeros** si tienes un escudo bien orientado (lo cual te costaría 1 ficha de batería).

Nada puede protegerte contra el **fuego de cañones pesados**.

Si un componente de tu nave recibe algún impacto (ya sea porque no puedes protegerlo o porque no quieres hacerlo), quedará **destruido** y tendrás que retirar esa loseta. Esto podría provocar que otros componentes quedaran separados de la nave y se **desprendieran**: en este caso también tendrías que retirarlos. Si tu nave queda separada en varias partes, tendrás que decidir cuál de ellas sigues pilotando y dejar que el resto se desprenda.

Tendrás que dejar cualquier componente que pierdas (ya sea porque resultó destruido o porque se desprendió) en tu pila de descartes; el recuadro situado en la esquina superior derecha de tu tablero de nave. Cuando llegues a tu destino perderás 1 cosmocrédito por cada componente que hayas perdido durante el viaje. Cualquier ficha (tripulación, baterías, mercancías...) que hubiera en un componente perdido se tendrá que devolver al banco.

CONSEGUIR CRÉDITOS



Si una carta te aporta cosmocréditos, tómalos del banco. Puedes dejarlos en una pila para que nadie sepa cuántos tienes. A fin de cuentas, no es de su incumbencia.

CONSEGUIR MERCANCÍAS



Si una carta te permite cargar mercancías en tu nave, toma las fichas de color correspondientes del banco y ponlas en tus contenedores (cada bodega de carga tiene entre 1 y 3 contenedores). Cada contenedor puede almacenar 1 ficha. Cualquier ficha sobrante tendrá que arrojarla al espacio (o sea, devolverla al banco). La lista de precios te ayudará a decidir qué vale la pena quedarse y qué arrojar por la borda.

- 4** Los cubos rojos son los más valiosos, pero son mercancías peligrosas y deben almacenarse en contenedores rojos especiales. Si no tienes suficientes contenedores rojos disponibles, tendrás que descartarte de cualquier cubo rojo sobrante.
- 3**
- 2**
- 1** Mientras tengas suficiente espacio, deberías quedarte todo lo que pudieras; incluso aunque tengas que poner mercancías menos valiosas en los contenedores rojos. **Cuando vuelvas a cargar mercancías, podrás redistribuir o descartar las mercancías anteriores.**



Arrojar mercancías al espacio supone una infracción de las normas sanitarias y puede ser sancionable con una multa y con penas de cárcel. Bajo ningún concepto deberás decir a las autoridades que Corporación S.A. te ha sugerido que lo hicieras.

PERDER MERCANCÍAS O TRIPULACIÓN

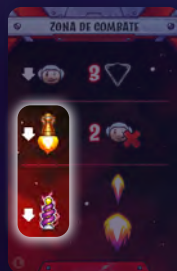


Si una carta te obliga a devolver mercancías al banco, tendrás que devolver primero **las más valiosas**. Si no tuvieras suficientes mercancías para cubrir las pérdidas señaladas, tendrás que descartar fichas de batería para cubrir la diferencia. Si no te quedan mercancías ni baterías, no tendrás que devolver nada más.



Si una carta te obliga a perder tripulación, tendrás que devolver el número de figuras indicadas al banco.

CARACTERÍSTICAS DE LA NAVE



A veces tendrás que determinar tu potencia de fuego o tu velocidad a partir de tus cañones y tus motores respectivamente.

Los cañones y motores dobles necesitan baterías. Cada vez que tengas que calcular la potencia de fuego y la velocidad, tendrás que decidir qué cañones y motores dobles quieres usar.

Las baterías que consumas se devolverán al banco.

VELOCIDAD

+1



+2



Cada motor sencillo vale por 1.

Cada motor doble que consuma una ficha de batería vale por 2.

POTENCIA DE FUEGO

+1



+2



Cada cañón sencillo que apunte hacia adelante vale por 1.

Cada cañón doble que apunte hacia adelante y consuma una ficha de batería vale por 2.

+1/2



+1/2



Cada cañón que apunte hacia un lateral o hacia atrás solo vale la mitad ($\frac{1}{2}$ en el caso de un cañón sencillo o 1 en el caso de un cañón doble que consuma una batería).

+1



+1



Seguro que ahora te estarás preguntando si se redondea hacia arriba o hacia abajo. Pues no se redondea. Una potencia de $5\frac{1}{2}$ es algo mejor que 5 y algo peor que 6.

¡A VOLAR CON TU PRIMERA NAVE!

Ahora que ya tienes una idea aproximada de los múltiples peligros y recompensas que ofrece el transporte galáctico, ya puedes seguir jugando.

En las dos páginas siguientes se explican con detalle cada una de las 8 cartas de aventura. Cuando reveles una carta, búscala en la página 12 o 13, lee las instrucciones y luego aplica su efecto. Repite este proceso hasta que te hayas enfrentado a todas las aventuras del mazo.

CARTAS DE AVENTURA

PLANETAS

La carta "Planetas" tiene de 2 a 4 planetas donde podrás conseguir mercancías. Aterrizar en ellos te costará el número de días de vuelo que aparece indicado en la esquina inferior derecha. Si quieres aterrizar, señala el planeta elegido con tu segundo cohete (el que no está en el tablero de vuelo). **En cada planeta solo puede haber un cohete.**



El líder será el primero en elegir, seguido por el resto de jugadores en orden. Nadie está obligado a aterrizar. De hecho, a veces los jugadores que van delante puede que no dejen aterrizar a los demás.

Los que hayan aterrizado cargarán las mercancías indicadas en su nave (ver "Conseguir mercancías", p. 11). En ese momento se pueden redistribuir o descartar mercancías. Está permitido aterrizar simplemente para evitar que algún otro jugador lo haga, pero asegúrate de que los días de vuelo perdidos hayan valido la pena.

Cuando todos los jugadores hayan decidido si aterrizan o no, los que lo hayan hecho tendrán que retrasar sus fichas de cohete el número de casillas indicado, **empezando por el jugador más rezagado.**

NAVE ABANDONADA

¡Encontrar una nave abandonada es un chollo! Seguro que hay algún tipo de protocolo para notificar este tipo de cosas, ¿pero a quién le importa? Arréglala un poquito y véndesela a tu tripulación (sí; están tan hartos de volar contigo que están dispuestos a pagar lo que sea para cambiar de nave).



Solo un jugador podrá aprovecharse de esta oportunidad. **El líder será el primero en decidirlo.** Si decide hacerlo, tendrá que **devolver el número indicado de figuras de su tripulación** y conseguir a cambio los cosmocréditos señalados. También le costará algunos días de vuelo.

Si el líder no puede o no quiere aprovechar esta oportunidad, será el siguiente jugador quien pueda hacerlo y así, sucesivamente. En cuanto un jugador se quede la nave, el resto de jugadores ya no tendrá ocasión de hacerlo.

A veces te encontrarás con una nave que estarás tentado de quedarte. No seas avaricioso y deja que se la quede tu tripulación. A fin de cuentas, por algo será que la abandonaron...

ESTACIÓN ABANDONADA

Al huir de la tragedia que posiblemente tuvo lugar en esta estación espacial, seguro que sus inquilinos se dejaron algo de valor detrás. Sin embargo, hará falta mucha tripulación para registrarlo todo. Si quieres aprovechar esta oportunidad, necesitarás al menos tantos tripulantes como los que aparecen en la carta.



Solo un jugador podrá aprovecharse de esta oportunidad. **El líder será el primero en decidirlo.** Si el líder no tiene suficiente tripulación o no quiere perder esos días de vuelo, puede cederle la oportunidad al jugador que tenga detrás. En cuanto un jugador decida acoplarse a la estación, el resto ya no podrá hacerlo.

Cuando te acoples a una estación espacial, carga las mercancías indicadas en tu nave (ver "Conseguir mercancías", p. 11). En ese momento podrás redistribuir las mercancías o descartarlas. Retrasa tu cohete el número indicado de días de vuelo.

Ten presente que en una estación abandonada **no perderás tripulantes.**

CONTRABANDISTAS

Los contrabandistas y otros amigos de lo ajeno suponen una amenaza para todos, pero **atacan las naves de los jugadores por orden.** Primero atacarán al líder. Si le derrotan, atacarán al siguiente jugador y así, sucesivamente, hasta que hayan atacado a todos los jugadores o hasta que alguien les derrote.



La esquina superior derecha de la carta indica qué sucederá si pierdes (estos contrabandistas se quedarían tus 2 mercancías más valiosas; si no te quedaran mercancías, se quedarían con tus baterías). La parte inferior de la carta indica lo que conseguirás si les derrotas (si derrotas a los contrabandistas, podrías cargar las mercancías indicadas; ver "Conseguir mercancías", p. 11).

La potencia de fuego del enemigo se indica en el número que aparece junto al símbolo del cañón (estos contrabandistas tienen una potencia de 4).

El líder contará su potencia de fuego, consumiendo un batería por cada cañón doble que quiera usar. Si su potencia es superior a la del enemigo, **el jugador habrá vencido** y podrá quedarse la recompensa perdiendo algunos días de vuelo. Si cualquier jugador les vence, los enemigos se alejarán y el resto de jugadores no sufrirá ningún ataque.

Si el jugador pierde (al tener menos potencia que el enemigo), tendrá que pagar la penalización indicada en la mitad superior de la carta. Después el enemigo atacará al siguiente jugador.

En caso de empate (si la potencia del jugador y del enemigo son idénticas), al jugador no le sucederá nada, pero el enemigo tampoco habrá sido derrotado. Así pues, el enemigo pasará a atacar al siguiente jugador.

En la página 14 podrás ver un ejemplo detallado.



ESPACIO SIDERAL

El espacio sideral es como si fuera una enorme autopista de 6 carriles donde cada jugador podrá ganar días de vuelo.

Por turnos, **cada jugador declarará su velocidad, empezando por el líder** y siguiendo el orden señalado por los cohetes en el tablero de vuelo.

Cuando te toque declarar tu velocidad (ver p. 11), tendrás que decidir si quieres consumir fichas de batería para tus motores dobles. Después podrás avanzar tu cohete ese mismo número de casillas. De este modo podría ser que adelantaras a otros jugadores que tuvieras delante (recuerda que las casillas ocupadas se ignoran) e incluso que te situaras en cabeza.



LLUVIA DE METEORITOS

Una lluvia de meteoritos te puede dejar la carrocera hecha unos ciscos. Esta carta muestra varios meteoritos grandes y/o pequeños y la dirección de la que provienen. Todos los jugadores tendrán que enfrentarse a los meteoritos simultáneamente, empezando por los de arriba.



Para cada meteorito **el líder** deberá lanzar dos dados. La tirada determinará en qué fila o columna puede impactar el meteorito. La numeración de cada fila y columna aparece en el borde del tablero de nave. Cada jugador recibirá su propio meteorito y comprobará si impacta contra su nave o no. Si el meteorito fuera a impactar, sigue estos pasos:



Un **meteorito pequeño** rebota sin causar daños si impacta en una nave bien construida. Solo supone un problema si choca con un conector expuesto. En este caso, todavía podrías evitar los daños activando un escudo **que protegiera ese lado**. Para hacerlo tendrás que consumir **1 ficha de batería**. Si no puedes o no quieres evitar el impacto contra un conector expuesto, ese componente quedará destruido. Retíralo de la nave y añádelo a la pila de componentes que hayas perdido por el camino.

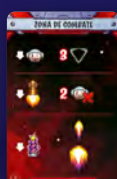
Un **meteorito grande** obviamente es más peligroso. Dañaría incluso una nave bien construida y los escudos no pueden detenerlo. **Tu única opción es destruirlo** disparando un cañón que apunte hacia **esa misma columna**. Si se trata de un cañón doble, tendrás que consumir 1 batería para usarlo. Los meteoritos grandes acostumbran a venir por delante, y por eso te recomendábamos antes que los cañones apunten al frente a ser posible.

Si no logras destruir un meteorito grande, el componente contra el que impacte será destruido.



ZONA DE COMBATE

La verdadera prueba de fuego para una nave consiste en atravesar una zona de combate. La carta "Zona de combate" tiene 3 líneas que deberán evaluarse una tras otra. Cada línea señala una característica y una penalización para el jugador que sea el último en ese aspecto.



En primer lugar, el jugador con menos tripulantes pierde 3 días de vuelo.

Después, el jugador con menos velocidad pierde 2 tripulantes. Cada jugador deberá determinar su velocidad por orden, empezando por el líder y decidiendo entonces si quiere consumir baterías o no para sus motores dobles.

Finalmente, el jugador **con menos potencia de fuego** será atacado con fuego ligero y fuego pesado por detrás. Nuevamente, cada jugador deberá decidir si quiere consumir baterías para sus cañones dobles, empezando por el líder y siguiendo el orden habitual.

Los disparos enemigos funcionan como los meteoritos, pero es más difícil defenderse contra ellos. Cada disparo viene de una dirección. El jugador tendrá que tirar dos dados para determinar de qué fila o columna proviene el disparo, y así determinar qué componente de la nave correrá peligro (en caso de haberlo).



La única forma de defenderse contra el fuego ligero es con un **escudo que proteja ante los disparos desde esa dirección**. Para activar el escudo habrá que consumir **1 ficha de batería**. Si no, el componente será destruido.

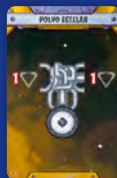
No es posible defenderse contra el fuego pesado. Tu única esperanza es que la tirada sea lo bastante alta o baja como para que no impacte contra tu nave. Si no, el componente que reciba el disparo será destruido.

En cada una de las características (menos tripulación, menos velocidad y menos potencia de fuego) es posible que haya empates. De ser así, **el jugador empatado que vaya más adelantado será el único que deberá enfrentarse a la penalización** (normalmente es bueno estar por delante, pero en una zona de combate es peligroso).



POLVO ESTELAR

Las cartas amarillas son sucesos especiales. En tu vuelo de iniciación el único suceso especial es el polvo estelar. Cada jugador perderá 1 día de vuelo por cada conector que tenga expuesto (cada conector solo se cuenta una vez, tanto si es de una tubería, de dos, o universal). Empezando por el último jugador y **siguiendo en orden inverso**, cada jugador deberá contar sus conectores expuestos y retroceder ese número de casillas.



EJEMPLO: CONTRABANDISTAS



Las jugadoras Roja, Verde y Azul están navegando por la galaxia en este orden cuando se topan con unos contrabandistas de potencia 4.



La jugadora Roja es la líder. Su máxima potencia de fuego es 5 (2 por sus cañones sencillos, 2 por el cañón doble apuntando al frente y 1 por el cañón doble que apunta a un lado), pero llegar al máximo le supondría consumir 2 fichas de batería y solo tiene una. Decide consumirla, con lo cual iguala la potencia 4 de los contrabandistas. Como el resultado es un empate no le sucede nada. Ha tenido suerte: si hubiera perdido el combate, los contrabandistas le hubieran quitado 1 mercancía roja y 1 amarilla.

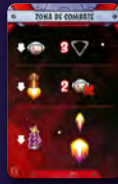


Después le toca a la jugadora Verde. Decide consumir 2 baterías para alcanzar una potencia de 4 ½. Con esto le basta para derrotar a los contrabandistas y quedarse 2 de sus mercancías (aunque decide descartar el cubo azul porque no le cabe en la nave). También retrocede su nave 1 casilla.



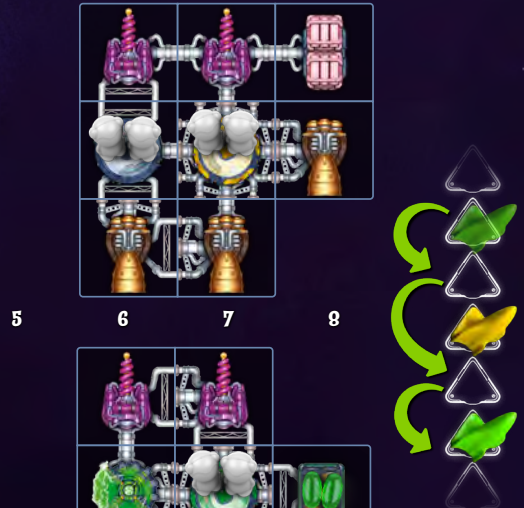
Azul ha tenido suerte de ser la última. No habría podido tener una potencia mayor de 3, así que habría perdido su mercancía azul y 1 batería. Sin embargo, como Verde ha derrotado a los contrabandistas esta aventura no le afecta.

EJEMPLO: ZONA DE COMBATE



Las jugadoras Verde y Amarilla van navegando tan tranquilas por la galaxia en este orden cuando de repente se encuentran en medio de una zona de combate.

Primero ambas comparan su tripulación. Como Amarilla tiene más tripulantes, Verde pierde 3 días de vuelo. Esto sitúa a Amarilla a la cabeza.



5

6

7

8



Después comparan su velocidad.

Amarilla alcanza velocidad 3. No tiene ningún motor doble, así que no tiene que tomar ninguna decisión.

Verde puede alcanzar velocidad 1, 3 o 5, en función de si decide consumir 0, 1 o 2 fichas de batería.

Como Amarilla va por delante, en caso de empate Amarilla tendrá que hacer frente a la penalización y Verde no. Así pues, Verde decide consumir 1 ficha de batería y Amarilla pierde 2 tripulantes.

Finalmente comparan su potencia de fuego. Vuelven a estar empatadas, así que Amarilla es quien recibe los disparos.

En primer lugar, tira los dados para determinar el fuego ligero. La tirada es un 5 y un 2 (o sea, un 7). Como no tiene escudo, el motor que había en la columna 7 resulta destruido. Amarilla lo deja en su pila de descartes.

Para el fuego pesado el resultado es un 1 y un 4, que no supone ningún impacto ya que no hay ningún componente en la columna 5.

(Si hubiera salido un 7 otra vez, la cabina inicial de Amarilla habría sido destruida, lo cual habría provocado que el motor derecho se desprendiera de la nave).

Sea como sea, ya han atravesado la zona de combate. Ahora Verde le pasa el mazo a Amarilla para que descubra la siguiente carta.

FIN DEL VIAJE

Tu vuelo terminará en cuanto se hayan resuelto las 8 cartas de aventura. ¡Será el momento de entregar todas esas tuberías para las alcantarillas!

En el tablero de vuelo se indican las recompensas y penalizaciones que recibirás al concluir el vuelo.

RECOMPENSA SEGÚN POSICIÓN FINAL



4, 3, 2, 1

Indica los créditos que recibirás por completar el vuelo. El jugador que esté más adelantado conseguirá la mayor cantidad, el segundo la segunda mayor cantidad, etc.

PREMIO A LA MEJOR NAVE



2

Este premio es para el jugador que termine con la mejor nave. Cuenta el número de conectores expuestos en tu nave (cada conector expuesto solo se tiene en cuenta una vez, tanto si tiene una tubería, dos o es universal). El jugador con menos conectores expuestos recibirá los créditos indicados. En caso de empate, todos los jugadores empatados recibirán la recompensa.

VENTA DE MERCANCÍAS



Devuelve todas tus mercancías al banco y recibe el número de cosmocréditos correspondiente según la lista de precios.

PÉRDIDAS



-1

Finalmente tendrás que entregar los componentes de tu nave a Corporación S.A.. Por cada componente que hayas perdido por el camino perderás un cosmocrédito (mientras perdías componentes los fuiste dejando en la pila de descartes de tu tablero, así que será muy fácil contarlos).

GANAR LA PARTIDA

Suma todos los cosmocréditos que tengas. ¡Si la cifra es mayor que cero ya puedes considerar que has ganado!

Tu objetivo era conseguir dinero y eso has hecho. ¿A quién le importa si alguien ha conseguido más que tú?

Claro que, quien haya conseguido más créditos habrá ganado un poco más que los demás.



Y AHORA, ¿QUÉ?

Cuando hayas completado el primer vuelo ya tendrás todos los conocimientos básicos sobre el transporte galáctico y podrás empezar a ganarte la vida como transportista profesional. Los transportistas profesionales pilotan naves más grandes y se enfrentan a retos mayores. Pueden tener una cierta previsión de la ruta que seguirán y así construir

naves que estén mejor preparadas para las aventuras que tendrán que superar. ¡Y también pueden tener ayudantes alienígenas! (siempre que sepan cómo ensamblar sus sistemas de soporte vital). **Para empezar tu carrera como transportista profesional, solo tienes que pasar de página.**

REGLAS ADICIONALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE NAVES

¡Enhorabuena! ¡Ya has completado tu primer vuelo! Suponemos que habrás llegado hasta el final porque todavía no te hemos explicado la alternativa (perder la nave). De hecho, hay varias cosas que no te hemos explicado, pero ahora que has completado tu vuelo de iniciación creemos que ya te las podemos contar.

ELEGIR UN NIVEL

Cualquier transportista con un poco de experiencia puede hacerse cargo de naves más grandes, problemas más complicados y sorpresas más desagradables. A partir de ahora, antes de empezar a construir una nave, deberéis acordar entre todos con qué nivel queréis jugar: I, II o III. Utilizad el tablero de vuelo y los tableros de nave que se correspondan con ese nivel.

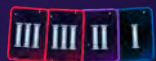


El nivel I va bien para enseñar el juego a alguien que no lo conozca. También es el vuelo más corto. El nivel III ofrece todos los problemas imaginables y supone una partida más larga. El nivel II, obviamente, queda entremedio.

EL MAZO DE AVENTURAS

PILAS DE CARTAS

Antes de que os pongáis a construir la nave, alguien tendrá que hacer 4 pilas de cartas de aventura. En el tablero de vuelo se indica la composición de cada pila.



Un vuelo de nivel III utiliza 2 cartas de nivel III, 1 carta de nivel II y 1 carta de nivel I en cada pila.

Mezcla los mazos correspondientes y toma las cartas necesarias para crear cada pila sin mirarlas. Deja 3 pilas en la zona inferior del tablero de vuelo y 1 en la parte superior.

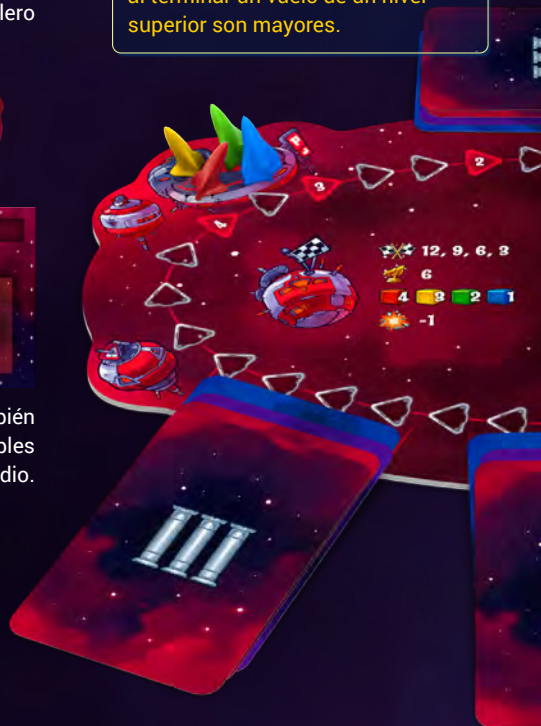
PREVISIÓN DE VUELO

Las 3 pilas que hay en la parte inferior son la previsión de vuelo de Corporación S.A. Cuando hayas añadido al menos un componente a tu nave podrás mirar cualquiera de las pilas. No puedes añadir ningún componente mientras estés mirando las cartas. Cuando devuelvas la pila, podrás seguir construyendo o bien mirar otra pila. Puedes mirar las cartas tantas veces como quieras mientras no hayas terminado tu nave. Ten en cuenta que, cuando decidas ponerte a examinar una pila, el último componente que hayas colocado en tu nave quedará soldado (igual que cuando eliges una nueva loseta).

PREPARARSE PARA EL VUELO

La pila de la parte superior no se puede examinar. Ningún jugador puede mirarla y las aventuras que contenga serán una sorpresa para todos. Cuando todos hayáis terminado de construir, el líder juntará las cuatro pilas de cartas y las mezclará a conciencia. La carta superior deberá coincidir con el nivel del vuelo (baraja tanto como sea necesario hasta que coincida).

Ten en cuenta que las recompensas al terminar un vuelo de un nivel superior son mayores.



EL RELOJ DE ARENA

Gira el reloj en esta casilla del tablero de vuelo. El jugador que lo gire debería decir "¡Ya!" cuando lo haga.

Voltea el reloj y ponlo en la siguiente casilla. Cualquier jugador puede hacerlo en cuanto se haya agotado el tiempo. Si nadie quiere girarlo, todos seguiréis construyendo hasta que alguien decida hacerlo o hasta que todos hayáis terminado. El número de casillas varía según el tablero (en un tablero de nivel I este paso se ignora y se va directamente a la última casilla).

Voltea el reloj y ponlo en la última casilla. Esto solo lo puede hacer un jugador que haya terminado de construir su nave (y solo si el tiempo en la anterior casilla ya se ha agotado).

TERMINAR DE CONSTRUIR

Puedes dejar de construir en cualquier momento. Para terminar de construir coloca tu cohete en una de las casillas iniciales que no esté ocupada por nadie más. Puedes elegir cualquier casilla inicial que esté vacía, siempre y cuando el número no sea superior al número de jugadores en la partida (normalmente, la mayoría de transportistas prefieren empezar tan adelante como puedan).

Cuando el tiempo se haya agotado en la última casilla, quien gire el reloj deberá decir "¡Alto!" y cualquiera que todavía esté construyendo deberá parar de inmediato y poner su cohete en una de las casillas iniciales; quien ponga su cohete antes, ocupará la mejor casilla.

RESERVAR COMPONENTES



Mientras construyas **podrás reservar hasta 2 componentes**. Estos componentes se dejan en la esquina superior derecha de tu tablero de nave. Nadie te los podrá quitar y podrás añadirlos a tu nave mientras construyes.

Cuando añadas uno te quedará espacio para reservar otro componente, pero en ningún momento podrás tener más de 2 en reserva. **No podrás devolver un componente reservado a la mesa.**

Si reservas un componente y no lo acabas añadiendo a tu nave, tendrás que dejarlo en tu tablero; contará como parte de tu pila de descartes. Así pues, **al final del vuelo te penalizará** como si se tratara de un componente que hubieras perdido por el camino.

A nadie le importa si los componentes han quedado tirados por la zona de lanzamiento ni tampoco si esa chatarra vale solo una fracción de la penalización que Corporación S.A. te impone en caso de pérdida. Un contrato es un contrato.

UNA ÚLTIMA COMPROBACIÓN

Después de construir, comprueba la nave de los demás. Si alguna nave incumple una o varias reglas de construcción, retira los componentes necesarios hasta que deje de incumplirlas. Deja estos componentes (junto con cualquier otro que se hubiera desprendido) en su pila de descartes. Se considerarán como componentes que se hubieran perdido por el camino.

Si el error se descubre cuando la nave ya ha despegado, se deberá corregir el error de inmediato siguiendo las instrucciones descritas anteriormente y pagando además 1 cosmocrédito al banco por infringir las leyes de la física.

ALIENÍGENAS

SISTEMAS DE SOPORTE VITAL



¿Qué son estos componentes tan curiosos que antes no te hemos querido contar? Son sistemas de soporte vital para alienígenas.



Para que el sistema de soporte vital pueda funcionar tendrá que unirse a una cabina. De este modo, los alienígenas de ese color podrán vivir en la cabina. Sin embargo, no

puedes poner un alienígena en tu cabina inicial (dicen que la pintura huele mal).

Los tripulantes humanos llevan un traje espacial, así que pueden estar en cualquier cabina, incluso aunque tenga un sistema de soporte vital alienígena conectado.

COLOCAR LA TRIPULACIÓN

Los tripulantes se colocan siguiendo estas reglas:

- La cabina inicial recibe **2 humanos** (ninguno de ellos te representa a ti, pero van a ser tus compañeros de viaje durante tanto tiempo que es normal que acabes identificándote con uno de ellos).
- Una cabina que no esté unida a un sistema de soporte vital recibe **2 humanos**.
- Una cabina unida a un sistema de soporte vital recibe **2 humanos** o bien **1 alienígena del color correspondiente**.
- Una cabina unida a un sistema de soporte vital de cada color recibe **2 humanos** o bien **1 alienígena violeta** o bien **1 alienígena marrón**.
- Tu tablero **no puede tener más de 1 alienígena de cada color**.



Possibilidades al colocar tripulantes. Recuerda que no puedes tener 2 alienígenas violetas en tu nave.

Si alguien prefiere elegir a humanos o alienígenas en función de lo que hagan los demás jugadores, entonces se deberían colocar los tripulantes por orden, empezando por el líder.

HABILIDADES ALIENÍGENAS

Los alienígenas son miembros de la tripulación y así se les considera a efectos de la “Zona de combate” y la “Nave abandonada”. Puedes enviarlos a que ocupen una nave abandonada o entregarles a los traficantes de esclavos (ver la página siguiente).

La desventaja de tener un alienígena a bordo es que ocupa el lugar de dos humanos. Pero claro, tienen sus ventajas.

Las **alienígenas violetas** son una raza guerrera. Si tienes un alienígena violeta, sumarás **+2 a tu potencia de fuego** (si tu potencia de fuego sin el alienígena fuera 0, no obtendrías esta bonificación; ¡ni que fuera a luchar por el espacio a golpe de tentáculo!).

Los **alienígenas marrones** son buenos mecánicos. Si tienes un alienígena marrón sumarás **+2 a tu velocidad** (si tu velocidad sin el alienígena fuera 0, no obtendrías esta bonificación; ¡ni que fuera a salir y empujar la nave!).



DAÑOS A LOS SISTEMAS DE SOPORTE VITAL

Si tu nave pierde un sistema de soporte vital y con ello quedara un alienígena en una cabina sin soporte, devuelve el alienígena al banco (se va en una cápsula de escape, obviamente).

OTRAS CARTAS DE AVENTURA

METEORITOS GRANDES POR TODOS LOS LADOS



Los meteoritos pueden venir por la izquierda, por la derecha o incluso por detrás. Los meteoritos grandes que vengan por delante solamente se pueden destruir con un cañón que apunte hacia adelante y esté en la misma columna de donde provienen, pero un **meteorito grande que venga**

por los lados o por detrás se puede destruir con un cañón que apunte al meteorito **desde la misma fila o columna o bien desde una adyacente**. En el tablero de vuelo hay un recordatorio de esta regla.

La mayoría de naves se protegen contra los meteoritos con torretas automatizadas, misiles guiados o campos de desintegración. Tu nave se protege con cañones hechos a partir de tuberías.



OTROS ENEMIGOS

Durante el vuelo puede que también te topes con piratas y traficantes de esclavos. Si les derrotas, no conseguirás mercancías, sino cosmocréditos contantes y sonantes. Retrasa tu cohete el número señalado de casillas vacías y toma los créditos del banco. Si no quieres perder días de vuelo, puedes decidir no quedarte los créditos (o las mercancías, en el caso de los contrabandistas) y dejar tu cohete donde esté. Decidas lo que decidas, ningún otro jugador podrá quedarse con la recompensa en cuanto hayas derrotado a ese enemigo.



Si los traficantes de esclavos te derrotan, tendrás que entregarles parte de tu tripulación. Podrás elegir qué humanos o alienígenas les entregas a cambio de tu preciada libertad.



Si los piratas te derrotan, tu nave recibirá algunos disparos (la propia carta indica la potencia y dirección de los disparos). Cuando ataquen, recuerda qué jugadores han sido derrotados y luego haz que el primer jugador derrotado lance dos dados para determinar la fila o columna de cada disparo. Esa tirada se aplicará a todos los jugadores derrotados.

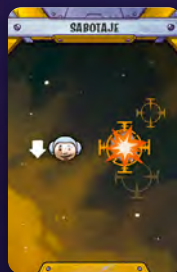
El fuego ligero solo se puede detener con un escudo orientado en la dirección correcta y activado con la energía de una batería. El fuego pesado no se puede detener (ver "Impactos en la nave", p. 10).

Atención: al contar la potencia de fuego o la velocidad, podrías decidir no consumir una batería aunque la tuvieras. Sin embargo, los motores y cañones normales, así como los alienígenas, se usan automáticamente, y no podrías dejar de usarlos para tener menos potencia o velocidad.

OTROS SUCESOS ESPECIALES



"Epidemia" te hace perder 1 tripulante (humano o alienígena) por cada cabina ocupada que esté junto a otra cabina ocupada. Lo más seguro es construir la nave de manera que no tengas dos cabinas juntas. Si tienes cabinas adyacentes, tal vez te topes con una aventura que te permita vaciar una de ellas antes de verte afectado por la epidemia.



"Sabotaje" destruye un componente al azar de la nave que tenga menos tripulación (en caso de empate, la nave con menos tripulación más rezagada). Para ver qué componente perderá, el jugador afectado tirará 2 dados para determinar la columna y luego 2 dados más para determinar la fila. Si no hubiera ningún componente en esas coordenadas, el jugador vuelve a tirar los dados.

Si se llegan a tirar los dados tres veces sin que llegue a afectar a ningún componente, los sabotadores se retiran y no sucede nada.

Si los sabotadores destruyen un componente de tu nave, deberás dejarlo en la pila de descartes, junto con cualquier otro que se desprendiera. Perder un componente en el centro de la nave puede ser demoledor.

FALTA DE MERCANCÍAS



En los vuelos de mayor nivel puede que no haya suficientes mercancías para todos. De ser así, los jugadores tendrán que cargar las mercancías por orden. Si alguna nave más adelantada se descarta de mercancías, las naves de detrás podrían aprovecharlas. Los jugadores que se queden sin mercancías para cargar habrán tenido mala suerte y seguirán habiendo perdido los días de vuelo.

RETIRARSE

OBLIGADO A RETIRARSE

El transporte galáctico es un negocio arriesgado, y de vez en cuando vas a recibir de lo lindo. Se trata de no recibir más de la cuenta para poder seguir en la partida.

Si se da cualquiera de estas circunstancias, tendrás que abandonar el vuelo:

- **Perder a todos tus humanos.** Si pierdes a tu último astronauta humano tendrás que retirarte. Los tripulantes alienígenas no pueden pilotar la nave solos.
- **Sin velocidad en el espacio sideral.** Normalmente podrías llegar a la línea de meta aun cuando a tu nave no le quedaran motores. Pero si te topas con una carta de "Espacio sideral" tendrás que declarar una velocidad superior a cero para no tener que abandonar.
- **Si te doblan.** Si el líder te lleva más de una vuelta de ventaja, tendrás que retirarte.

Tendrás que comprobar estas circunstancias solamente **cuando la carta de aventura se haya resuelto por completo**. Por ejemplo, si pierdes a tu último tripulante humano en una zona de combate, tendrás que pasar por el resto de pasos antes de que tu nave abandone el trayecto. Lo bueno de hacerlo así es que, si el líder te adelanta en el espacio sideral, aún tendrás la oportunidad de superarle y tal vez así evites que te doble.

RETIRARSE VOLUNTARIAMENTE

Si crees que no vas a salir bien parado del resto de aventuras, puede que valga más la pena dejarlo y evitar más pérdidas. Puedes decidir retirarte, pero deberás hacerlo antes de descubrir la siguiente carta de aventura (si decides retirarte después de ver la carta, tendrás que resolverla primero).

Algunas veces es mejor retirarse a tiempo. Otras veces, te retiran a destiempo.

TERMINAR SOLO

Si solo queda un jugador porque los demás se han retirado, ese jugador podrá intentar terminar solo. De ser así, ignoraría las aventuras de "Zona de combate" y "Sabotaje" (que penalizan al jugador con menos velocidad, potencia de fuego o tripulación).

ATERRIZAR ANTES DE TIEMPO

No importa en qué lugar te retires; Corporación S.A. siempre tiene algún almacén bien cerquita para guardar todas las tuberías que transportabas (y para cobrarte todas las que hubieras perdido). **Si te retiras:**

- Retira tu cohete del tablero de vuelo. Durante el resto de la partida serás un espectador y no te afectará ninguna de las cartas.
- No recibirás ninguna recompensa en función del orden de llegada (básicamente, porque no llegaste). Cuando los jugadores comparen sus naves para ver cuál tiene menos conectores expuestos, tu nave no se tendrá en cuenta.
- **Podrás vender** tus mercancías, pero **a mitad de precio**. Suma el precio de venta normal de todas tus mercancías y después quédate la mitad de créditos (redondeando hacia arriba).
- Tendrás que pagar la penalización por cualquier componente que hayas perdido por el camino (todo lo que no hayas perdido todavía se puede devolver a Corporación S.A., así que solo pagarás por lo que tengas en tu pila de descartes).

Aunque te retires podrías llegar a "ganar", ya que cualquier beneficio, por pequeño que sea, se puede considerar una victoria. Y si encima terminas con más beneficios que todos esos locos que decidieron seguir por esa ruta endemoniada, también conseguirás ganar sin las comillas. A fin de cuentas, se trata de tener más créditos que nadie al final.

Evidentemente, transportar mercancías aporta otras compensaciones que muchos consideran más importantes que el dinero. La emoción de la aventura, por ejemplo. Y la fama. Y la gloria. Y el honor. Y... Bueno, ¿a quién queremos engañar? Si tienes pasta de sobras podrás conseguir toda la fama, gloria y honor que quieras y aún te sobrará algo para disfrutar de una buena cena en un restaurante de lujo.



LA TRAVESÍA INTERGALÁCTICA

Ya has atravesado varias lluvias de meteoritos y has derrotado a unos cuantos piratas. Incluso puede que hayas salido indemne de una zona de combate. Pero hay un reto que todavía no has superado; la prueba definitiva de habilidad, velocidad y coraje: la Travesía Intergaláctica.

En la Travesía Intergaláctica tendrás que realizar tres vuelos: de nivel I, nivel II y nivel III. En cada vuelo tendrás que construir una nueva nave. Los créditos que consigas en un vuelo se acumularán para el siguiente, y a medida que cruces la galaxia irás acumulando más riquezas.

(Evidentemente, nadie te garantiza que todo vaya a ir bien. Por ejemplo, podría ser que en algún vuelo tuvieras que retirarte. Pero, aun así, podrás regresar al siguiente y volver a construir otra nave. Y si acabas perdiendo todo tu dinero, seguro que algún forastero al que le encantan las historias de naves que acaban estallando en mil pedazos te cubrirá

las deudas y empezará el siguiente vuelo con cero créditos).

Aparte de las formas habituales para conseguir créditos también podrás aprovecharte de tu notoriedad. En el primer vuelo podrás ganarte una fama y luego aprovechar esa reputación en los dos vuelos siguientes.



La Travesía Intergaláctica tiene una larga tradición que empieza en el futuro. Si quieres saber más acerca de sus orígenes, échale un vistazo a la campaña disponible en la aplicación *Galaxy Trucker* (también es estupenda para jugar con los amigos o con cualquier transportista que conozcas por Internet).

www.galaxytrucker.game

EL PRIMER VUELO



La Travesía Intergaláctica utiliza las fichas de título, pero solo una por jugador. Elige al azar el número necesario de fichas y devuelve el resto a la caja.

Prepara un vuelo de nivel I y deja las fichas de título con la cara de plata visible junto al tablero de vuelo. Los jugadores competirán por estos títulos. Cada uno se basa en unos criterios concretos, como se explica en la siguiente página. Lee la descripción de cada uno en voz alta para que todos sepáis qué se evaluará.

Después realizad el primer vuelo siguiendo las reglas de siempre.

GANARSE UN TÍTULO



Cuando termine el vuelo recibirás las recompensas y penalizaciones de siempre, pero **en vez de la recompensa para la mejor nave**, los jugadores recibirán una recompensa según los criterios detallados en los títulos.

Únicamente podrán conseguir un título los jugadores que hayan terminado el vuelo. Suma los puntos pertinentes para cada título y entrégale el título al jugador con más puntos. Por ejemplo, el título de Transportista Enérgica será para el jugador que haya terminado el vuelo con más componentes que requieran baterías.

Para cada título **todos los jugadores que obtengan la puntuación más alta en esa característica recibirán 2 créditos**

(equivalentes a la recompensa por la mejor nave en el nivel I), pero solo un jugador puede quedarse con el título. Entre los jugadores empatados, entrega el título al jugador que llegara antes.

Casos especiales: si ningún jugador puntúa para un título determinado, el título se entregará al jugador que haya llegado antes, pero nadie recibirá ningún crédito por ello. Si ningún jugador finalizó el vuelo, nadie conseguirá ningún crédito por los títulos y los títulos se repartirán al azar de modo que cada jugador reciba uno.

REPARTIR LOS TÍTULOS

Es posible que cada jugador reciba exactamente un título, pero también es posible que alguien (tal vez tú) haya sido lo bastante listo como para conseguir más de uno. Si acabas el vuelo con más de un título, tendrás que elegir uno con el que quedarte y entregar el resto a los jugadores que todavía no tengan ninguno. Cuando repartas alguno de estos títulos, puedes hacerlo al azar o siguiendo el criterio que prefieras (ten en cuenta que aquí solo se está hablando de repartir los títulos; cada jugador seguirá quedándose los créditos que consiguiera durante la asignación de títulos). Si hubiera varios jugadores que tuvieran que repartir sus títulos, el jugador que haya llegado antes decidirá primero.

En el siguiente vuelo cada jugador empezará con un título, incluso aquellos jugadores que se retiraron durante el primer vuelo. **Los jugadores conservarán su título durante el resto de la Travesía Intergaláctica.**

MULA DE CARGA

Conoces todas las formas de conseguir mercancías y siempre estás dispuesto a cargar alguna más. Se dice de ti que estarías dispuesto a transportar un rebaño de ultramamuts si lograras encontrar a un comprador.



Cuenta el número de bodegas de carga que tengan al menos una ficha de mercancía.

Un consejo: tener mucho espacio en las bodegas es importante, pero también tendrás que estar bien situado para no perder la oportunidad de cargar mercancías. Recuerda que solo podrás redistribuir las mercancías cuando cargues, así que tal vez valdría la pena repartir las fichas por la nave tanto como puedas... siempre que la nave no se vaya a partir en dos.

TRANSPORTISTA ENÉRGICA

Te encanta el zumbido de los escudos, el rugido de los motores dobles y el chisporroteo de los cañones pesados.



Cuenta el número de componentes que usen baterías (escudos, motores dobles y cañones dobles).

Un consejo: los componentes para baterías no cuentan, pero está bien tener suficiente energía para activar todos esos trastos.

INTENDENTE MARCIANO

A los alienígenas les encanta volar contigo porque sabes lo que les gusta: intimidad.



Por cada alienígena que tengas, suma la distancia hasta la cabina más cercana.

La cabina más cercana es aquella a la que se puede llegar en menos movimientos, pasando por las tuberías. Por ejemplo, una cabina situada en una casilla adyacente estaría a distancia 1, pero solo si estuviera unida. Si no estuviera unida, puede que no fuera la más cercana. Si el alienígena tuviera que atravesar otro componente para llegar hasta la cabina más cercana, estaría a distancia 2. Y así, sucesivamente. Incluso una cabina vacía podría ser la más cercana.

Un consejo: a poder ser deberías tener a los alienígenas muy separados entre sí y muy alejados de las demás cabinas.



CAPITÁN DE CRUCERO

Atravesar la galaxia lleva su tiempo. ¿Por qué no iban a disfrutar los pasajeros? Pon unas cuantas ventanas panorámicas y seguro que la gente estará encantada de venir de viaje contigo.



Cuenta el número de cabinas ocupadas con vistas. Se considera que una cabina tiene vistas siempre y cuando tenga al menos un costado liso que no esté adyacente a otro componente.

Atención: el costado liso puede estar adyacente a una casilla vacía y que esta a su vez esté rodeada por otros componentes (las vistas al patio no son tan populares como las vistas al exterior, pero aun así cuentan). A veces una cabina puede empezar sin vistas y acabar teniendo unas vistas magníficas al perder un componente adyacente por el camino. Tu cabina inicial tiene conectores por los cuatro lados, así que nunca puede llegar a tener vistas.



INGENIERA INGENIOSA

No solo sabes construir una nave bien grande, sino que encima sabes cómo hacer que aguante todo un viaje.



Cuenta el número de componentes que tiene tu nave.

Un consejo: normalmente es más sencillo contar el número de casillas vacías y ver quien tiene menos. A no ser que el viaje haya resultado especialmente agitado.



PASILLISTA

Eres un inconformista. Un vanguardista. Alguien avanzado a su tiempo. Hay quien dice que estás loco por construir unas naves con unos pasillos tan largos. Y hay quien dice que molan un montón.



Cuenta la cadena más larga de componentes de pasillo. Un componente de "pasillo" es aquel que solo tiene 1 o 2 conexiones.

Un consejo: una manera de conseguir un pasillo muy largo es construir un tentáculo enorme, aunque quizás salga más a cuenta crear un pasillo circular que se conecte con el resto de la nave por ambos extremos.



EL SEGUNDO VUELO

Las cartas de aventura que se usaran en el primer vuelo deben retirarse de la partida. Puedes devolverlas a la caja. Prepara el vuelo de nivel II de la manera habitual, con el tablero vacío y todos los componentes boca abajo. Lo único que conservarás del primer vuelo es el título y los créditos. Deja el título en la esquina superior izquierda de tu tablero, con la cara de plata visible. Durante este vuelo intentarás defender tu título.



Al finalizar el vuelo, en vez de conseguir recompensas por la mejor nave, cualquiera que haya defendido con éxito su título recibirá 4 créditos. **Habrás defendido el título** si completas el vuelo y tienes la puntuación más alta para tu título (solo se tendrán en cuenta las naves que hayan terminado). En caso de empate, habrás defendido el título. No recibirás créditos por los títulos de los demás jugadores. Cada jugador conservará su título, incluso aunque no lograra defenderlo.

Cualquier jugador que haya logrado defender su título lo volteará para que el lado de oro quede visible. Los jugadores que no consiguieran defenderlo seguirán manteniéndolo por el lado de plata.

EL TERCER VUELO

Una vez más, devuelve las cartas de aventura usadas a la caja y prepara el siguiente vuelo. Esta vez, de nivel III.

En el tercer vuelo, los jugadores que no lograron defender su título podrán volverlo a intentar.

MULA DE CARGA

Ahora tu nave se considera oficialmente del tipo "carguero". Lo cual significa que tendrás que atenerse a una normativa más estricta. ¡Enhorabuena!



Si tienes dos bodegas de carga adyacentes, ninguna de ellas podrá tener mercancías.

Esta restricción se aplica incluso aunque no estén unidas entre sí. Obviamente, si una de las bodegas se pierde por el camino, la otra pasará a poder usarse.

TRANSPORTISTA ENERGICA

Los inspectores de seguridad han estado examinando tus naves sobrealimentadas y han decidido redactar una nueva norma sobre el cableado que solo se aplica a ti.



No puedes tener fichas de batería en un componente que esté unido directamente a otro que requiera energía (un motor doble, un cañón doble o un escudo). Por ejemplo, si un componente para baterías estuviera unido a un motor doble, no recibiría fichas de batería antes de empezar el vuelo.

INTENDENTE MARCIANO

Has hecho tan buen trabajo cuidando a los alienígenas que tus clientes se han vuelto un poco caprichosos. Ahora los sistemas de soporte vital tienen que cumplir unas especificaciones muy precisas.



Los sistemas de soporte vital para alienígenas solo funcionan si todos sus conectores coinciden perfectamente.

Así pues, si en un lado hay un conector universal al otro lado también debe haber un conector universal. Si no, el sistema de soporte vital no tiene ningún efecto.

CAPITÁN DE CRUCERO

Por culpa de la reputación que te has ganado con tus viajes de placer, tus tripulantes tienden a comportarse más bien como turistas. Y a los turistas les preocupa la seguridad.



Cada conector expuesto reduce la capacidad de una cabina en un tripulante. Así pues, una cabina con un conector expuesto solo puede alojar un humano.

Los jugadores que consiguieron defender su título ahora tienen el título de oro, que les aplica un hándicap. Sin embargo, cualquiera que logre defender el título de oro recibirá una doble recompensa y se habrá ganado un lugar entre los elegidos.

y ningún alienígena. Una cabina que tenga más de un conector expuesto permanecerá vacía. Además, si durante el vuelo una cabina queda con un nuevo conector expuesto, tendrás que retirar un tripulante de esa cabina, independientemente de si cabe o no (los turistas son muy asustadizos).

INGENIERA INGENIOSA

La gente cree que esta vez te has planteado un reto insuperable. Pero imagina la cara que pondrán cuando vean que todo vuelve a encajar a la perfección. Y en el último momento.



Cuando construyas no podrás añadir componentes a tu nave hasta que no hayas puesto 2 en la reserva. No añadirás estos dos componentes hasta que los demás hayan terminado de construir. Además, no pueden ser unos componentes cualesquiera: al menos 5 lados deben tener conectores (en total, claro; ya sabemos que las losetas no tienen 5 lados). Elegirás los componentes como siempre, rebuscando entre el montón de losetas hasta llegar a encontrar dos que poner en la reserva. No podrás añadir ningún componente a tu nave hasta que tengas la reserva llena, y no podrás usar estos dos componentes apartados durante la construcción. Cuando todos los jugadores (incluido tú) hayáis terminado de construir vuestra nave, déjalos bien impresionados añadiendo los dos componentes en los huecos que habrás dejado en tu nave. Si no pudieras hacerlo, tendrás que asumir una penalización por cada loseta que no utilices: paga 1 crédito por cada lado que tenga un conector y devuelve la loseta al montón del centro.

PASILLISTA

La gente te decía que no hicieras pasillos tan largos. Y tú te reíste de ellos. Ahora el karma te va a enseñar lo que es bueno.



Cuando un componente de pasillo resulte destruido, cualquier otro pasillo con el que esté unido se desprenderá (sin provocar una reacción en cadena; no es lo mismo "desprenderse" que "destruirse"). Ten en cuenta que esto no se aplica a los componentes que tengan conectores por tres o cuatro lados.



6

Cada jugador intentará defender su título del mismo modo que lo hizo en el segundo vuelo. Cualquiera que consiga defender su título de plata recibirá 6 créditos.



Cualquiera que consiga defender su título de oro recibirá el doble: 12 créditos.

GANAR LA TRAVESÍA

Después del tercer vuelo los jugadores enseñarán los créditos que tengan. Como siempre, si terminas con algún crédito ya puedes considerar que has “ganado”. Además, si lograste defender tu título de oro, podrás considerarte un Lo-Que-Fueras legendario.

El jugador que tenga más créditos será reconocido como el Mejor Transportista de Todos los Tiempos. No hay desempates; en la galaxia hay espacio de sobras para más de un Mejor.



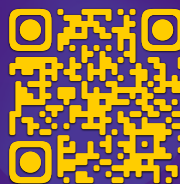
UN VIAJE ACCIDENTADO

Este juego puede ser muy exigente para los transportistas novatos, pero después de unos cuantos vuelos ya le irás pillando el tranquillo y aprenderás a crear naves mejores. Normalmente las que acaban cruzando la línea de meta lo consiguen sin ningún arañazo y con pingües beneficios. Y luego puede que eches la vista atrás y recuerdes con nostalgia esos inicios tan emocionantes cuando los meteoritos y los piratas te destrozaban la nave haciendo que llegaras a tu destino final con paso renqueante y una sola cabina (con suerte).

Para que puedas revivir esa sensación ahora tienes la miniexpansión gratuita *Un viaje accidentado* (disponible en inglés en versión digital).

Esta miniexpansión te permitirá añadir una o más cartas de “Viaje accidentado” a tus vuelos. Estas cartas se añaden al azar y no solo suponen un nuevo reto, sino que puedes estar seguro de que tu nave volverá a caerse a trozos otra vez. Así recuperarás esas lágrimas de gozo y desesperación que tanto añorabas.

Un viaje accidentado se puede añadir a un solo vuelo o incluso a la Travesía Intergaláctica. Solo tienes que seguir este enlace y seguir las instrucciones.



cge.as/gterr

UN JUEGO DE VLAADA CHVÁTIL

Dirección artística: Jakub Politzer

Diseño gráfico: Michaela Zaoralová

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

Gráficos 3D: Radim “Finder” Pech

Producción: Vít Vodička

Redacción del reglamento: Jason Holt

Responsable del proyecto: Jan Zvoníček

**Supervisión del proyecto
y responsable de pruebas:** Petr Murmak

De la presente edición en español:

Responsable editorial: Xavi Garriga

Traducción y adaptación: Oriol Garcia

Un agradecimiento a: los probadores de la versión original que nos ayudaron a sacar nuestro primer gran juego allá por 2007; al equipo de desarrollo de la aplicación por ayudarnos a que el juego entrara en la era digital; y a todos aquellos valientes transportistas que desde entonces han cargado chorrocintas mil tuberías virtuales y de cartón sin dejar de atravesar lluvias de meteoritos y zonas de combate.

Un agradecimiento muy especial a: toda la gente de CGE que tanto esfuerzo dedicó a esta nueva y resplandeciente versión, sobre todo a Míša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Víťa, Zvonda, Radek, Janča, Uhlik, David, Dávid, Lenka y Tony.

Y por último, pero no por ello menos importante, a ese nuevo campo de pruebas que no teníamos cuando creamos la primera versión. Es decir, a nuestros hijos e hijas: Lukáš, Terežka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachi, Otík, Markétka y Vendelín.



© Czech Games Edition
Junio de 2021
www.CzechGames.com



Distribución:
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com