

# GALAXY TRUCKER

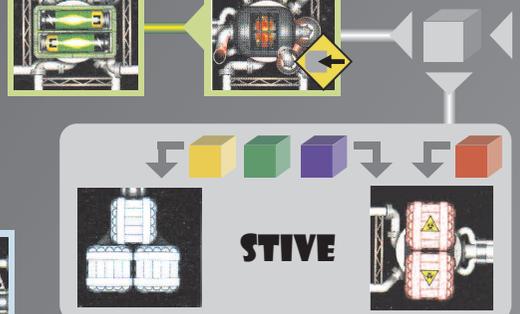
## Sistemi Strutturali

<b>MOTORE</b> solo ↓	1x BOOSTER	2x BOOSTER	Iperspazio per 2 Round
<b>LASER</b> ↑ x1 ↔ x0,5			1 laser +3/+1,5 (a seconda del lato)
<b>SCUDO</b> protegge solo da 2 lati			lo scudo respinge Asteroidi grandi e Laser pesanti

## CELLE D'ENERGIA

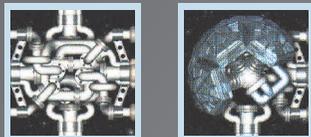
- L'attivazione richiede 1 batteria.
- Funziona solo se direttamente connesso al componente relativo.
- L'attivazione comporta la distruzione del componente potenziato.

## REATTORE



## STRUTTURA

nessun effetto



## SCAFO RINFORZATO

resiste agli attacchi dai lati blindati

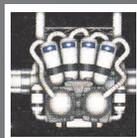


## STIVE

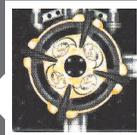
## Equipaggio



**CABINA**  
2 Astronauti  
o 1 Alieno

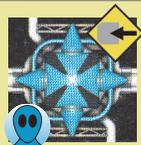


**CAMERA DI STASI**  
4 Astronauti (addormentati)

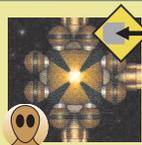


**CABINA DI LUSO**  
1 Astronauta  
(1-2-3c all'arrivo)

Massimo 1 Alieno per tipo!



Specialista



Motori +2



Laser +2

**SUPPORTO VITALE PER GLI ALIENI**

# GALAXY TRUCKER

## Riassunto Regole

### Regola Generale

Un componente appena piazzato non può essere più spostato!

### Iperspazio

Il salto nell'iperspazio dura 2 round: quello in cui si attiva il potenziatore e quello successivo. Attenzione: se si va in iperspazio durante l'ultima carta viaggio, si manca il traguardo ed è quindi equivalente a ritirarsi! Si può saltare appena scoperta carta viaggio o al momento di calcolare un parametro della propria nave, ma non dopo (ad esempio aspettando la mossa del giocatore successivo).

### Incontri Ostili

Se si possiede più forza d'attacco della nave ostile, il nemico è vinto e si ottiene la ricompensa. In caso di parità, non succede nulla e il nemico passa al giocatore successivo.

### 5 Giocatori

Con 5 giocatori i nemici vanno sconfitti 2 volte per essere fermati. La ricompensa o bonus del secondo giocatore che ne usufruisce è ridotta di 1: ad esempio, 1 credito o 1 merce in meno. Per il calcolo di chi ha meno motori, laser o astronauti, si prendono i 2 giocatori coi valori più bassi: per il peggiore piena penalità, per l'altro uno sconto di 1 (di astronauti persi, cannonate ricevute, ecc ecc). Con 2 giocatori rimasti in gara basta prendere il peggiore.

### Astronauti

Servono per pilotare la nave e svegliare i compagni in stasi. Senza astronauti svegli bisogna ritirarsi. Attenzione, gli alieni non possono governare la nave!

### Camera di Stasi

Serve almeno un astronauta (non Alieno) attivo per svegliare quelli in ibernazione, e serve spazio nelle cabine. Gli astronauti ibernati non contano nel calcolo dell'equipaggio, e non possono usare le cabine di lusso.

### Cabina di Lusso

L'astronauta nella cabina di lusso può venir spostato o trasferito. Una cabina di lusso rimasta vuota non può più essere occupata da un altro astronauta.

### Alieni

Il bonus su Motori/Laser si applica solo se viene usato almeno 1 componente relativo. Gli alieni vanno considerati nel conteggio dell'equipaggio. Massimo 1 alieno per tipo.

### Rimaner senza motori

Nessun problema, fintanto che non si raggiunge uno "Spazio Aperto": in tal caso, le astronavi senza motori devono ritirarsi.

### Ritirarsi

Ci si ritira solo in seguito a una carta avventura: si aspetta la fine del viaggio, si rinuncia ad ogni bonus e i rendimenti di merci e cabine di lusso vanno sommati e poi dimezzati (per eccesso).

Traduzione ad opera di Riccardo "Richard" Pellitteri

Björn Weng - www.AirBear.eu