

# GUÍA AMPLIADA DE LA GALAXIA

Esta expansión consiste en varias partes más o menos independientes que pueden usarse por separado o en combinación para mejorar tus vuelos por la Galaxia.

## NUEVA TECNOLOGÍA

42 componentes de nave con nuevas y desconocidas tecnologías, así como 5 figuras y 5 cartas de especialización para una nueva especie de aliens.

## QUINTO VOLANTE

piezas y reglas para partidas a 5 jugadores.

## NUEVAS CLASES DE NAVES

5 tableros con naves por ambos lados, Clase Ia y IIa.

## MAQUINACIONES MALIGNAS

25 nuevas cartas de aventuras que los jugadores usarán para mantener las cosas interesantes para sus compañeros de vuelo.

## CARRETERA EN MAL ESTADO

25 cartas de aventura brutales que pueden convertir tu crucero transgaláctico de placer en un viaje a través del infierno. (Se trata de una mejorada y expandida versión de una mini-expansión que se ofreció online).

## CARTAS BONUS

6 cartas de aventura para especiar el set original, incluyendo dos cartas que sólo estaban disponibles para los que compraron la primera edición en Essen 2007.

Ahora debes estar pensando en usar todas las expansiones a la vez. Ésto no es una buena idea. Lo probamos con nuestros testers y a varios les explotó la cabeza. De verdad. No estamos exagerando. Bueno, quizá un poco, pero que no se diga que no te avisamos.

Lo mejor es añadir estas expansiones de una en una. Puedes empezar añadiendo el quinto jugador o probando las nuevas clases de nave. Posteriormente ambas cosas a la vez. Una vez ya domines estos elementos puedes añadir las cartas de Maquinaciones Malignas o Carretera en Mal Estado. La primera vez que pruebes las cartas deberías volver a las clases originales de nave.

Una vez familiarizado con todas las expansiones podrás decidir cuándo estarás listo para el gran desafío del Galaxy Trucker usándolas todas juntas.



# NUEVA TECNOLOGÍA

Esta expansión añade nuevos componentes para la nave que te ofrecen nuevas habilidades o combinan habilidades ya conocidas de forma inusual. También añade nuevas figuras, fichas de batería, cubos de mercancía y créditos cósmicos. Las necesitarás para añadir el quinto jugador. (Ver el Quinto Volante).

La expansión Nueva Tecnología contiene:

- 42 nuevos componentes de nave (uno de los cuales es el componente de inicio del quinto jugador).



- 5 nuevas figuras azules para los aliens y 5 cartas describiendo sus roles.



- 14 astronautas, 1 alien naranja y 1 alien violeta.



- 6 fichas de batería (dos de más por si has perdido alguna).



- 8 cubos de mercancía (2 de cada color).



- Más créditos cósmicos.



Las investigaciones de Douglas Adams han revelado que "42" es la respuesta a la última pregunta sobre la vida, el universo y todo. También es la respuesta a "¿Cuántos nuevos componentes deberíamos añadir a Galaxy Trucker?" Puede no ser una coincidencia.

## PREPARACIÓN

Mezcla los nuevos componentes con los originales boca abajo. Coloca las 5 cartas de aliens azules cerca del banco.



## Para partidas con menos de 5 jugadores

Incluyendo esta expansión hay 186 componentes. Éste es el número perfecto para 5 jugadores, pero son demasiados si sois menos.

Por cada jugador de menos de los 5 máximos, quita 25 componentes al azar. Así para 4 jugadores quita 25 componentes, para 3 jugadores quita 50 y para dos jugadores quita 75.

Devuelve estos componentes a la caja sin mirarlos. Para las tres rondas faltarán los mismos componentes. Después de 2 vuelos deberías tener una buena idea de qué componentes tienen una alta demanda para la ronda 3 y construir tu nave acorde a ello.

## NUEVOS COMPONENTES

Aunque Corporaciones Móviles Sociedad Espacial Anónima insiste en haber eliminado la competitividad simplemente construyendo un mejor producto, muchos de los nuevos componentes parecen tener poco que ver con los sistemas de alcantarillado y las casas de bajo coste. Estáis advertidos de no daros cuenta a menos que queráis recibir una invitación para un seminario reeducacional.

Algunos componentes son combinación de componentes del juego básico. Estos componentes se encuentran sujetos a las reglas y restricciones de todos los componentes que combinan.

Algunos componentes sólo pueden funcionar si están unidos a cierto tipo de componente (escudo, cañón, motor o batería). Pueden colocarse en otros lugares de la nave, pero entonces no harán nada.

## Cabina de Lujo



Algunas personas son tan ricas y están tan aburridas que están deseando pagar para experimentar la aventura de estar en la tripulación de una nave espacial. Estas personas tienen sus propias cabinas.

Una cabina de lujo funciona igual que una ordinaria con las siguientes 3 excepciones:

- Cuando prepares tu nave, una cabina de lujo sólo puede contener 1 astronauta. Nunca puede llevar a un alien. (Si supiésemos por qué los aliens no tienen gente rica y aburrida, quizás comprenderíamos mejor a la raza humana).
- Si sacas al astronauta de una cabina de lujo, por la razón que sea, esa cabina debe permanecer vacía hasta el final del vuelo.
- Si completas el vuelo, ganas créditos cósmicos por cada miembro que tengas en una cabina de lujo: 1 crédito por cabina de lujo ocupada en el primer vuelo, 2 créditos en el segundo vuelo y 3 en el tercero.

## Cabina de Estasis



Cuando coloques a la tripulación antes de salir a volar, tumba 4 astronautas humanos en cada cabina de estasis. (Sí, deben estar tumbados, no de pie.)

Estos astronautas están hibernando. No cuentan como parte de la tripulación. (No debes contarlos cuando cuentes tripulación para cartas como Nave Abandonada, Zona de Combate o Sabotaje). No podrán tripular la nave si son los únicos humanos a bordo. Una cabina de estasis no cuenta como cabina (tampoco durante la Epidemia).

CoMoSEA desarrolló la tecnología de estasis como respuesta a un informe detallando cuánto cuesta pagar a tiempo completo personal de mantenimiento y reparación en los confines de la Galaxia. Veremos cómo se detalla en los informes el daño producido por una cañería rota durante el tiempo que necesita el personal de mantenimiento y reparación para despertar totalmente de la hibernación.

Si por alguna razón pierdes un miembro de la tripulación, siempre que tengas como mínimo un humano despierto, inmediatamente puedes despertar a tantos astronautas en hibernación como desees y ponerlos en las cabinas disponibles. Ésto significa que puedes colocar dos astronautas en una cabina que antes contenía un alien. (En cualquier caso, no se te permite colocar ningún astronauta en una cabina de lujo vacía.)

Si no tienes algún humano despierto, debes abandonar el vuelo. Los aliens no saben cómo despertar a los astronautas de su hibernación.

Seamos honestos por un momento. El problema no es que los aliens no sepan pilotar una nave o apretar el botón de 'despertar'. El problema es que el significado de "lealtad" se pierde en la traducción.

## Ejemplo

*El jugador tiene 2 astronautas humanos, 2 aliens y una cabina de estasis con 4 humanos hibernando. Quiere aprovechar una Nave Abandonada que requiere perder a 2 miembros de la tripulación.*

*Renunciar a los que están hibernando no está permitido; el jugador debe entregar miembros de la tripulación que estén despiertos. Si entrega ambos humanos, deberá abandonar el vuelo ya que no quedarán humanos despiertos a bordo de la nave. Luego decide renunciar a 1 alien y 1 humano. Así, tiene como mínimo 1 humano despierto a bordo y puede despertar a 3 humanos de su hibernación (1 reemplaza al humano y 2 al alien). Ahora tiene una tripulación de 5 miembros (1 alien y 4 humanos despiertos) y 1 humano más en la cabina de estasis.*

*Más tarde pierde una batalla contra los traficantes de esclavos y pierde 5 miembros. Desgraciadamente, su única opción es entregar a todos sus humanos despiertos y su alien y abandonar el vuelo. No queda nadie para despertar al que está hibernando.*

## Cañón Bi-Direccional



Funciona como un cañón doble, pero su cañón apunta en diferentes direcciones. La regla "ningún componente puede colocarse en frente de un cañón" se aplica a las dos direcciones de este cañón.

Para usar un cañón bi-direccional, debes gastar una batería. Esto dispara ambos cañones. Cuando cuentas la potencia, los cañones se cuentan individualmente. (Un cañón apuntando hacia adelante cuenta como 1. Un cañón apuntando hacia el lateral o hacia atrás cuenta como 1/2.). Así, la máxima potencia posible es 1 1/2. Aunque no da tanta potencia como un cañón doble apuntando hacia delante, un cañón bi-direccional otorga una mayor protección contra los meteoritos grandes.

## Cañón Motorizado



Un cañón motorizado es simplemente un componente que combina un cañón con un motor. Está sujeto a las limitaciones de ambas partes porque el motor debe apuntar hacia atrás y el cañón hacia delante. La zona enfrente del cañón y la de detrás del motor deben estar vacías.

Cuando una carta o regla se refiera a cañones o motores, este componente es considerado como ambos.

## Bodega de Carga Mixta



Una bodega de carga mixta es una bodega especial con espacio extra para carga no peligrosa. Las mercancías peligrosas sólo pueden almacenarse en los containers especiales señalizados; las no peligrosas pueden almacenarse en cualquier container.

## Batería-Bodega



Como te habrás imaginado, una Batería-Bodega puede almacenar tanto fichas de baterías como mercancías. Cuando una carta o regla se refiera a baterías o a bodegas de carga, este componente es considerado como ambos.

Muchos aficionados a la tecnología han aplaudido el elegante y efectivo diseño de la Batería-Bodega. Otros se preguntan por qué no fue desarrollada hasta después del descubrimiento (en la expansión "Carretera en Mal Estado") de mercancías explosivas y baterías.



## Sobrealimentador de Escudo

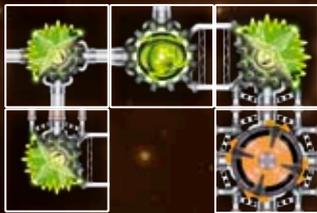


Un sobrealimentador de escudo sólo funciona si está unido a uno o más generadores de escudos. (Por lo demás, es un módulo estructural muy bonito).

Un escudo unido a un sobrealimentador puede ser usado para proteger a tu nave de los meteoritos grandes y de los disparos de cañones pesados (contra los que no puedes defenderte por otros medios). El uso del sobrealimentador de escudo requiere 2 baterías: 1 para el escudo y 1 para activar el sobrealimentador conectado.

Sigue siendo cierto que un escudo, con o sin sobrealimentador, sólo puede protegerte por dos lados. También es cierto que algunos transportistas galácticos alegan que los escudos, con o sin sobrealimentadores, son para los débiles.

### Ejemplo



*Esta nave está protegida en todas direcciones de los meteoritos pequeños y de los disparos de cañón ligero (por el coste de 1 ficha de batería por uso). Esta nave también puede defenderse de los meteoritos grandes y disparos de cañón pesado (por el coste de 2 fichas de batería por uso) en todas direcciones excepto por detrás, el escudo que cubre la parte trasera no tiene sobrealimentador.*



## Sobrealimentador de Cañón



El sobrealimentador de cañón se basa en el principio de la resonancia de partículas en fuertes campos magnéticos bajo condiciones de extrema bla, bla, bla, léete el folleto de CoMoSEA. Lo que nos interesa es que un sobrealimentador de cañón sólo hace algo cuando está unido a uno o más cañones.

Siempre que necesites determinar la potencia de tus cañones, puedes pagar 1 ficha de batería para activar tu sobrealimentador de cañón para aumentar la potencia de los cañones a los que está unido.

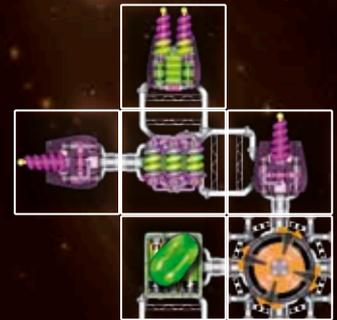
Un sobrealimentador de cañón consigue un bonus de potencia. El bonus para un cañón doble es el mismo que para uno simple. Para un cañón simple apuntando hacia adelante, este bonus es +3. Para un cañón apuntando hacia los lados o detrás, su bonus es +1½.

El problema es, después de sobrealimentar un cañón, éste se desintegra. Debes colocar el componente en tu pila de descarte. Sin embargo, el sobrealimentador en sí mismo permanece intacto y puede ser usado en posteriores cartas de aventura para potenciar a otros cañones a los que esté unido.

Puedes potenciar el cañón de un cañón motorizado (pero luego, por supuesto, perderás la mitad del componente también). También puedes potenciar un cañón bi-direccional. En este caso, consigues un bonus de +3 si alguno de tus cañones apunta hacia delante.

No puedes potenciar un cañón doble o un cañón bi-direccional a menos que pagues el coste estándar de 1 ficha de batería para encenderlo. Incluso si múltiples cañones están unidos a un sobrealimentador, no puedes usarlo más que para uno de ellos.

### Ejemplo



*Los jugadores están resolviendo la última línea de la carta de Zona de Combate. Todos los jugadores excepto el último han contado su potencia de cañones, y la más baja es 4. El último jugador sólo tiene 1 ficha de batería. Si la usa para alimentar su cañón doble, sólo puede obtener una fuerza de 3 ½, que en cualquier caso le deja como el más débil. Vamos a ver si puede hacerlo mejor usando su sobrealimentador de cañón:*

- Si sobrealimentara el cañón que apunta hacia el lado, conseguirá aumentar su potencia sólo con un +1 ½. Usando su ficha de batería en su sobrealimentador le impide activar el cañón doble, lo que le da una potencia total de 3.
- Si pudiera sobrealimentar su cañón doble, el bonus +3 le daría una potencia total de 6 ½. Sin embargo, tampoco funcionaría. Sólo tiene 1 ficha de batería y no puede sobrealimentar un doble cañón que no está alimentado.
- Si sobrealimentara el cañón simple que apunta hacia adelante, podría conseguir un bonus +3 para una fuerza total de cañones de 4 ½. Eso sería suficiente para evitar el efecto negativo de la carta de Zona de Combate, pero cuando se descartara del cañón sobrealimentado, sus otros dos cañones y su sobrealimentador quedarían desconectados de la nave.

*Por lo que el jugador debe elegir entre recibir dos disparos de la Zona de Combate o renunciar a su última ficha de batería y 4 componentes.*

## Sobrealimentador de Motor



Un sobrealimentador de motor presenta todos los atributos asociados con lo último en tecnología del hiperespacio: es elegante, raro, potente, aleatorio y, a veces, incluso útil.

Los sobrealimentadores de motor sólo funcionan si están unidos a uno o más motores. Puedes usar tu sobrealimentador para escaparte de una carta de aventura.

Gasta 1 ficha de batería para alimentar un motor unido a un sobrealimentador. (Si potencias un motor doble, también deberás gastar 1 ficha de batería para activarlo). El motor potenciado es destruido (pon el componente en tu pila de descarte) y tu nave es enviada al hiperespacio donde evitará completamente todos los efectos de la carta de aventura. Es como si temporalmente no estuvieras en la carrera. Tu marcador de nave no se mueve.

Debido a la inconmensurable naturaleza de esta tecnología, permaneces en el hiperespacio incluso durante la próxima carta de aventura. Una vez la siguiente carta se haya resuelto, regresas al juego.

Es legal usar un sobrealimentador de motor para evitar la última carta de aventura de la partida, pero en este caso, también evitarás llegar a tu destinación. Es lo mismo que abandonar.

Un sobrealimentador de motor puede permitirte evitar cualquier carta de aventura, incluyendo las cartas 'Maquinación Diabólica'. Su uso tiene estas limitaciones:

Puedes usarlo cuando la carta de aventura se muestra, o cuando se chequea cualquier parámetro de tu nave (motores, cañones o tripulación). Ésto significa que con ciertas cartas (como Enemigos o Zonas de Combate) puedes esperar hasta que sea tu turno para contar tu potencia de cañones, en ningún caso podrás esperar a ver que contarán los que van detrás tuyo.

### Ejemplo 1



Aparece la carta de Piratas. Los jugadores deben contar su potencia de cañones. El líder es el único que puede reunir los suficientes cañones como para vencer a los piratas, si usa su sobrealimentador de cañón. Decide que es más divertido usar su refuerzo. Paga 2 baterías (1 para usar el sobrealimentador y 1 para encender al doble motor que está reforzando) para saltar al hiperespacio. (Como consecuencia debe descartar su motor doble). Los piratas atacan a los otros jugadores por orden, a pesar de que el líder ya no esté en la carrera y como ninguno de ellos puede conseguir la fuerza de cañones necesaria, serán disparados. Al final, sólo uno de ellos es capaz de continuar; los demás se ven forzados a abandonar.

La siguiente carta es Sabotaje que afecta a la nave con menor tripulación. Como el líder está todavía en el hiperespacio, es como si sólo un jugador estuviera en vuelo. En este caso especial, no le afecta el Sabotaje. (Ver página 14 de las reglas básicas.)

Luego el líder regresa del hiperespacio y la próxima carta ya afectará a ambos jugadores.

### Ejemplo 2



Aparece una carta de "¡Meteoritos!". El jugador cree que su nave puede soportarlo y no usa su refuerzo. El primer meteorito destruye su generador de escudo y expone una parte vulnerable de su nave. Desafortunadamente, es demasiado tarde para usar el sobrealimentador. Los dados se han lanzado y debe sufrir los efectos de los restantes meteoritos también.

### Ejemplo 3



Hay tres jugadores en el juego. Ya se las han visto con las dos primeras filas de la Zona de Combate y ahora es el momento de contar la potencia de los motores. La nave más lenta será disparada por un cañón pesado. El primer jugador tiene una potencia de motores de 7. El segundo puede llegar a 6. El último sólo tiene potencia 1. Sin embargo, el segundo jugador y el tercero tienen sobrealimentadores de motor.

El primer jugador anuncia fuerza 7. El segundo jugador se enfrenta a un dilema; sospecha que el tercer jugador no activará su sobrealimentador de motor ya que ello destruiría su motor. No puede saberlo con certeza y no puede esperar hasta que el tercer jugador decida.

El segundo jugador decide saltar al hiperespacio. Paga una ficha de batería, descarta el motor sobrealimentado y salta al hiperespacio. El tercer jugador hace lo mismo. Ésto deja como líder a la única nave en carrera en este momento. Ello significa que la tercera fila de la "Zona de Combate" no tiene efecto.

La siguiente carta que se muestra es "Espacio Abierto". Sólo el primer jugador resultará afectado y mueve su nave 7 espacios, dejando a las otras naves a distancia. El tercer jugador está contento de encontrarse en el hiperespacio, ya que sin motores la carta de "Espacio Abierto" le obligaría a abandonar. El tercer y segundo jugadores volverán a la carrera después de resolver la carta "Espacio Abierto".

### Horno Reactor



Un horno reactor sólo funciona si está unido a un componente de batería.

Cuando ganas mercancías, puedes recargar uno de los componentes unidos al Horno Reactor descartando un cubo. La batería queda totalmente recargada, cambias un bloque por tantas fichas de batería como hagan falta para llenar el componente. El cubo que alimenta el Horno puede ser uno de los que estás cargando a la nave o uno que ya tuvieses. Incluso puedes alimentar al Horno con cubos para los que no tienes espacio, incluyendo los cubos rojos que no tienen un container donde almacenarse.



Los Hornos Reactores pueden ser alimentados con cualquier cosa, incluso con estiércol congelado de ultramamut del lejano norte de la Galaxia. Incluso un ultramamut entero si el invierno es muy duro. Y para aquellos que comentan que el lejano norte de la Galaxia no es más fría que en cualquier otro lado, nos gustaría verlos a -120° intentando empujar un ultramamut enfadado al horno.

Sólo puedes utilizar el Horno Reactor cuando ganas mercancías, en ningún otro momento. Cada vez que adquieras mercancías, cada Horno Reactor sólo puede quemar un cubo, incluso si está unido a varios componentes de baterías.

## Blindaje Indestructible



El blindaje indestructible está realizado de una aleación que puede soportar cualquier cosa. (Por desgracia, incluso resiste que se lo moldee en otra forma que no sea una lámina gigante).

Estos componentes no hacen nada, pero los lados que están blindados son indestructibles. Ésto significa que los disparos de cañón (ligeros o pesados) y los meteoritos (pequeños y grandes) no tienen efecto cuando impactan a este componente por el lado blindado. Sin embargo, los lados con conectores no son indestructibles, así que debes defenderte de ellos de la forma habitual. Además este componente es susceptible de sabotaje y otras explosiones (como la mercancía explosiva o las baterías explosivas de la expansión Carretera en Mal Estado).

## Soporte Vital Azul



Los soportes vitales de color Azul funcionan de la misma forma que los soportes vitales del juego básico: pueden unirse a cualquier componente pero sólo funcionan si están unidos a una cabina. (Ningún soporte vital permite vivir a los aliens en el componente inicial, una cabina de lujo o una cabina de estasis). Una cabina unida a un soporte vital azul puede contener un alien azul.

## ALIENS AZULES

Los nuevos aliens son una raza de especialistas. Cada uno de ellos tiene un talento en un campo diferente.

Debe tenerse en cuenta que estos campos se pagan muy bien. Es otro ejemplo ilustrado de lo injusta que es la Madre Naturaleza. Los estudios han demostrado que los únicos campos en los que despunta el ser humano por encima de las otras especies de la Galaxia son mímica y la fabricación de ornamentos de yeso para jardín.

Si tienes un módulo de soporte vital azul conectado a una cabina ordinaria, puedes colocar un alien azul en la cabina. Los aliens azules siguen las mismas reglas que los otros aliens. No se puede tener más de un alien azul a bordo.



Cuando colocas tu alien azul en la nave, debes escoger una carta de especialización. Coloca la carta visible delante tuyo. Mientras el alien azul esté en la nave, puedes utilizar la ventaja descrita en la carta. Si pierdes al alien por cualquier razón, pierdes también la ventaja de la carta de especialización.

Los jugadores deciden qué aliens toman en el orden determinado por los números que cogieron después de la fase de construcción. Así los jugadores con los números más bajos escogerán antes y dejarán menos opciones a los otros jugadores. Naturalmente, si no te gustan las especializaciones que quedan puedes escoger colocar dos astronautas en la cabina en vez del alien.

Para una detallada descripción de las especializaciones, ver Apéndice.

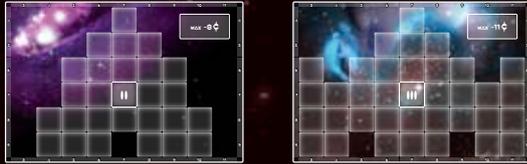


# QUINTO VOLANTE

La expansión Quinto Volante te permite jugar a "Galaxy Trucker" con 5 jugadores. Necesitarás también la expansión Nuevas Tecnologías (sería muy frustrante jugar una partida con 5 jugadores sin los componentes adicionales).

Además de los nuevos componentes, la expansión Quinto Volante contiene:

- 2 tableros reversibles con las naves (I/II y III/IIIa) para el quinto jugador.



- 2 naves-marcador de color naranja.



- Una ficha con el número 5.



Durante muchos años, el Ministerio de Transporte prohibió a los camioneros viajar en convoyes de más de cuatro ya que estaban preocupados de que cinco camiones serían demasiado ruidosos. Los camioneros se quejaron, haciendo notar que el sonido no viaja a través del espacio. No se realizó ningún avance hasta hace poco, cuando el Ministro de Transporte se jubiló.

El nuevo ministro reconoció que cinco camiones no son más ruidosos que cuatro y subió el límite a cinco.

## PREPARACIÓN

Prepara una partida con todos los componentes, incluyendo los componentes de "Nueva Tecnología" de esta expansión. No te olvides de la ficha con el número 5.

Asegúrate que todos puedan alcanzarlo todo: los componentes, las fichas numéricas y las pilas de cartas de aventura. Si alguien lo tiene realmente lejos, asegúrate que sea la persona con los brazos más largos.

## CARTAS DE AVENTURA PARA CINCO JUGADORES

Cuando juegas con más jugadores, los últimos tienen menos opciones de conseguir mercancías y recompensas. Por otro lado, también son menos propensos a recibir disparos de los enemigos. Para compensarlo, algunas cartas tienen reglas especiales para 5 jugadores.

Con estas reglas, las decisiones son más complicadas. Recomendamos evitar las partidas a 5 jugadores hasta que estéis familiarizados con el juego estándar.

Estas reglas se aplican durante el vuelo. Incluso si algún jugador abandona, se siguen usando las reglas de cinco jugadores.

## Planetas

Cuando se escogen planetas, un jugador puede aterrizar en un planeta en el que se encuentre otro jugador. Si eres el segundo jugador en aterrizar, recibes un cubo menos de los que se muestran en el planeta (tú escoges qué cubo no quieres recibir). Una vez un jugador ha utilizado esta opción, nadie más puede; los siguientes jugadores deben aterrizar en planetas no ocupados o no aterrizar.

### Ejemplo



El líder sólo tiene 3 containers, pero todos son especiales. Aterriza en el primer planeta y consigue 3 cubos rojos (y 1 amarillo que debe descartar). El segundo jugador tiene varios containers vacíos y 3 de ellos son especiales. Puede aterrizar también en el primer planeta y conseguir 3 cubos rojos. En vez de ello, escoge el segundo planeta y consigue 2 cubos rojos y 2 de verdes. El tercer jugador tiene varios containers vacíos, pero sólo dos de especiales. Decide aterrizar en el primer planeta y consigue 2 cubos rojos y 1 amarillo. El cuarto jugador también quería conseguir 2 cubos rojos, pero esta opción ya no está disponible. Decide que la paga también es buena en el tercer planeta y aterriza allí. El quinto jugador no tiene elección, no puede aterrizar en ningún planeta.

Todos los jugadores excepto el quinto pierden 4 días de vuelo (con los jugadores más retrasados moviendo primero).

## Nave Abandonada... Estación Abandonada...



En partidas de cinco jugadores estas cartas pueden usarse dos veces. El segundo jugador en usar la oportunidad debe cumplir las mismas condiciones (poseer o entregar el número de tripulantes indicados). Sin embargo, la recompensa es menor:

- El segundo jugador en utilizar la Nave Abandonada recibe 1 crédito menos.
- El segundo jugador en utilizar la Estación Abandonada recibe 1 cubo menos (de su elección).

Cuando dos jugadores se aprovechan de esta oportunidad, ambos pierden el número indicado de días de vuelo, con el último jugador moviendo primero.

La segunda tripulación buscando en una estación abandonada encuentra mercancías que se le pasaron por alto a la primera. Ésto no debería ser una sorpresa. Sin embargo, hay personas que se preguntan por qué una tripulación pagaría para marchar en una nave abandonada la segunda vez que la encuentran misteriosamente abandonada. La respuesta es obvia para cualquiera que ha intentado alguna vez volar a través de la Galaxia en una nave construida con tuberías de alcantarillas.

## Enemigos



En partidas con cinco jugadores, los enemigos deben derrotarse dos veces. Un enemigo derrotado continúa atacando a los jugadores hasta que se le vuelve a derrotar. No se detiene hasta que ha sido derrotado dos veces o ha atacado a todos los jugadores.

El segundo jugador que vence a un enemigo recibe menos recompensa:

- El segundo jugador en derrotar a los Piratas o Traficantes de Esclavos recibe 1 crédito menos.
- El segundo jugador en derrotar a los Contrabandistas recibe 1 cubo menos (de su elección).

Sin embargo, un enemigo que ha sido derrotado una vez también inflige menos daño en ataques posteriores:

- Los Traficantes de Esclavos se llevan un miembro menos de la tripulación.
- Los Contrabandistas se llevan un cubo menos (pero siempre empiezan por los más valiosos).
- Los Piratas nunca disparan el primer disparo de cañón pesado.

Si dos jugadores derrotan al enemigo y ambos deciden recoger sus ganancias ambos pierden los días de vuelo indicados con el último jugador moviendo primero.

### Ejemplo:



Siendo atacados por Piratas los jugadores tienen la potencia de cañones indicada. El líder pierde. El segundo jugador derrota a los piratas sin ganar los 7 créditos ya que no quiere perder días de vuelo. El tercer jugador pierde. El cuarto jugador derrota a los piratas y decide tomar los 6 créditos. El quinto jugador no debe contar su potencia de cañones ya que los Piratas han sido derrotados dos veces.

El cuarto jugador pierde dos días de vuelo. Ahora el líder tira los dados para ver dónde los piratas impactan al primer y tercer jugadores. El primer disparo de cañón pesado sólo afecta al líder. Los otros dos disparos afectan a ambos jugadores.

## Zona de Combate, Sabotaje



Por norma general, cualquier carta que penalice a la nave con menos potencia de cañones, motores o tripulación ahora penaliza a los dos jugadores con el peor número en la categoría indicada. En caso de empate, el jugador más adelantado se considera un número inferior.

El jugador con menor número recibe toda la penalización. El segundo jugador con menor número recibe una penalización reducida:

- Cuando se pierden días de vuelo, el jugador pierde 1 menos (el jugador más atrasado mueve primero).
- Cuando se pierde tripulación, pierde 1 miembro menos.
- Cuando se pierde mercancía, el jugador pierde 1 cubo menos (se pierden primero los más valiosos).
- Cuando se es disparado, el jugador ignora el primer disparo de cañón pesado. (Se tiran los dados para ambos jugadores, pero sólo el jugador con peor número es afectado por el disparo).
- Cuando se es saboteado, los saboteadores sólo tiene dos oportunidades (las dos primeras tiradas se aplican a ambos jugadores. La tercera, si es necesaria, sólo se aplica al jugador con el número más bajo. Si el saboteador ha tenido éxito con un jugador sólo el otro jugador debe seguir tirando).

Si quedan sólo dos jugadores en la carrera (por saltos al hiperespacio o por abandono) estas cartas sólo penalizan a un jugador, igual que en la reglas básicas. Si sólo queda un jugador en carrera, las cartas no tienen efecto.

## Sumario de Recompensas y Penalizaciones Reducidas

Aunque puede parecer complicado, las reglas para recompensas y penalizaciones pueden ser resumidas en:

- Si una recompensa está disponible para un número limitado de jugadores, un jugador extra puede reclamar la recompensa, pero su valor se reduce en 1 crédito o 1 cubo.
- Si una penalización afecta a un jugador (el que tenga el número más bajo) o a un grupo de jugadores (los que fueron derrotados por un enemigo) la penalización también se aplica al siguiente jugador o grupo pero se reduce en 1 (1 cubo, 1 día de vuelo, 1 miembro de la tripulación, 1 disparo de cañón pesado o 1 intento de sabotaje).

## FINAL DEL VIAJE PARA CINCO JUGADORES

### Bonus por Acabar

Hay dos primeros premios. Los dos primeros jugadores reciben el bonus por llegar primeros. El premio para la segunda posición lo recibe el tercer jugador en finalizar y así sucesivamente.

### Bonus Nave Mejor Construida

El bonus para el menor número de conectores expuestos lo reciben como mínimo dos jugadores. Si varios jugadores están empatados en el número de conectores expuestos todos reciben el bonus como en las reglas básicas. Si solamente un jugador tiene el menor número de conectores expuestos entonces todos los jugadores con el segundo menor número también reciben el bonus.

### VARIANTE: 4 = 5

Si te gustan las reglas para cinco jugadores, también puedes usarlas en las partidas a cuatro. No lo recomendamos para las partidas a tres o dos jugadores.

# NUEVAS CLASES DE NAVES

Esta expansión contiene:

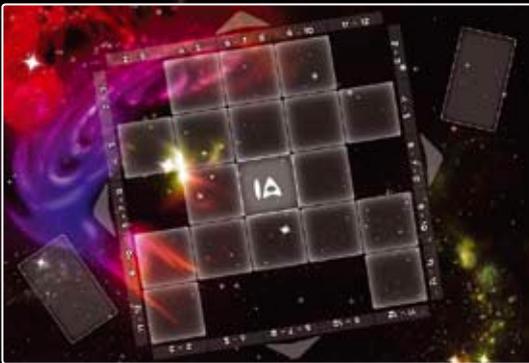
- 5 tableros reversibles para naves de clase Ia y IIa.

Las naves de Clase Ia y IIa pueden usarse combinadas con las otras expansiones.

La Clase Ia está prevista para el primer vuelo y la Clase IIa para el segundo, pero puedes utilizarlas como quieras. Puedes utilizar una clase para sustituir sólo una de las clases del juego básico o puedes añadir más vuelos a la partida incorporando las nuevas clases.

Recomendamos que no uses las naves alternativas hasta que conozcas bien el juego básico. Las nuevas clases de naves tienen reglas más complejas que incrementan la dificultad del vuelo.

## CLASE IA



La Clase Ia tiene unas normas especiales:

### Impactos...

La nave estándar de Clase I puede evitar normalmente los meteoritos y disparos siendo pequeña y afortunada. No ocurre así con la clase Ia. Parece que atraiga los problemas.

Fíjate que la numeración es diferente en las filas y columnas. Cada una tiene varios números. Por ejemplo, la fila o columna del medio recibe un impacto con un 6, 7 ó 8.



La Clase Ia fue diseñada por Dubwabwa Bwabwadu, el empresario teológico que consiguió su primer millón con una franquicia de templos de "oración rápida".

Además de atraer "millones y millones" de clientes también atrajo la atención de varios dioses menores. Como consecuencia de ello, todos los esfuerzos de Bwabwadu están malditos. Naturalmente, una vez se supo, sus ventas se doblaron. Ésta es otra ocasión donde la psique humana es totalmente incomprensible para los seres de inteligencia superior.

### Dirección de vuelo y Bonus de Creatividad...

Según la documentación técnica, una nave de Clase Ia puede volar en cualquier dirección. Durante la fase de construcción decides qué parte será la delantera (puedes escoger cualquiera de los cuatro lados, incluso si dos de ellos parecen ser más "bonitos"). Incluso puedes cambiar de idea mientras construyes (no hace falta girar el tablero, sólo que lo recuerdes).

La decisión final se toma en el chequeo antes del vuelo. Empezando por el líder los jugadores giran sus tableros para indicar en qué dirección volarán sus naves.

Naturalmente, todos los motores tienen que estar orientados hacia la parte trasera de la nave. Si están orientados hacia otro lado se consideran fallos de la construcción y deben ser puestos en tu pila de descarte.

Al final del vuelo, si tu nave está orientada diferente de las otras naves que completaron el vuelo, recibes un bonus de creatividad igual al del bonus de la nave más bonita.

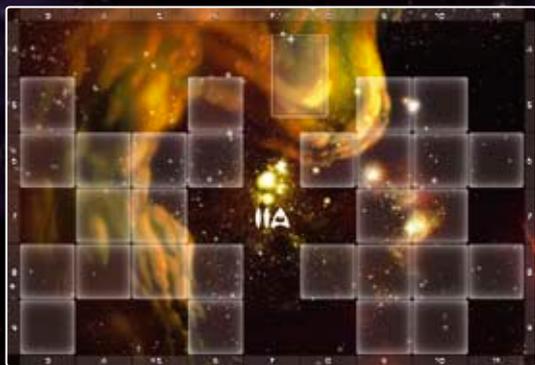
Fíjate que hay dos pilas de descarte en el tablero, usa la que se encuentre arriba.

### Seguro...

A pesar de los problemas e idiosincrasia de este diseño, la Corporación de Seguros Pangaláctica estaba decidida a asegurarla. Fue el propio diseñador quien lió las cosas. En la página 176 de la tercera copia del segundo apéndice del formulario 23C-8 escribió: "Seguro que nadie llegará nunca a leer hasta aquí". Los burócratas de la Galaxia se encuentran habitualmente con este tipos de bromas y tienen un sello especial que pone, "Oh, sí, hasta aquí hemos llegado - SOLICITUD DENEGADA".

Igual que las naves de Clase IIIa, las naves de Clase Ia no son asegurables. Deberás pagar por cada componente que se pierda en el camino.

## CLASE IIA



La Clase IIA es actualmente un par de naves volando juntas. Para ser consecuente con el resto de las reglas, seguiremos hablando de este par de naves como una nave de Clase IIA. Las dos naves serán nombradas como la mitad izquierda y la mitad derecha.

¿Recuerdas cuando tu sueño era ser el capitán de una nave espacial? Éso ya lo conseguiste. Esta nave es para la gente cuyos sueños eran ser el almirante de una flotilla espacial.

## Preparación...

Como puede comprobarse, ninguna de las dos partes tiene un lugar para el componente inicial. Ponlo a un lado, no se utilizará en este vuelo.

## Construcción...

Construyes las dos mitades simultáneamente. En cada mitad, el primer componente puede colocarse en cualquier posición, pero el resto de componentes deben añadirse a éste de la forma habitual. Así, los componentes de cada mitad deben estar siempre unidos, aunque las dos mitades no se encuentren conectadas entre ellas.

Sólo puedes tener 2 componentes separados durante la construcción (fíjate que la pila de descarte está entre las mitades). Puedes utilizar un componente separado para cualquier mitad de la nave.

No puedes mirar las cartas de aventura hasta que cada una de tus mitades tenga como mínimo un componente.



## Preparando el Lanzamiento...

Sigues estando limitado a 1 alien de cada color, así que si una mitad tiene un alien, la otra mitad no puede tener aliens del mismo color.

## El Vuelo...

Las dos mitades vuelan juntas. (Son representadas por una sola figura de cohete en el tablero de vuelo). Las siguientes reglas (bastante intuitivas) se aplican durante el vuelo:

- Las baterías sólo pueden usarse para alimentar componentes de su mitad de la nave.
- Cuando se cuenta la potencia de motores, cada mitad se cuenta por separado y se usa el número más bajo. El bonus del alien naranja sólo se aplica a su mitad y sólo si ésta tiene una potencia de motores por encima de cero.
- Cuando se cuenta la potencia de cañones se suman la de las dos mitades. El bonus del alien violeta sólo se tiene en cuenta si su mitad tiene una potencia de cañones superior a cero.
- Cuando se cuenta la tripulación se suman la de las dos mitades. Pero si una de las dos mitades se queda sin tripulación esa mitad debe abandonar el vuelo (ver más abajo).
- Cuando se consiguen mercancías, puedes reorganizarlas entre las dos mitades (normalmente se encuentran siempre en el mismo hangar, así que no es un problema).
- Cuando pierdas tripulación, mercancías o fichas de batería (excepto cuando se usan para alimentar algún componente) puedes escoger de dónde perderlos. Sin embargo, los astronautas en una cámara de estasis (ver "Nuevas Tecnologías") sólo pueden colocarse en esa mitad de la nave y sólo si hay como mínimo un humano en esa mitad.
- Los meteoritos pequeños laterales sólo impactan al primer componente que encuentran (solamente impactan una de las mitades de la nave).
- Los meteoritos grandes laterales pueden ser destruidos por disparos de cañón de cualquier mitad de la nave.
- Un generador de escudo sólo puede proteger componentes de la mitad en la que está instalado.
- Sobre los aliens azules (ver "Nueva Tecnología"):
  - El Abogado y el Diplomático funcionan en ambas partes de la nave.
  - Las habilidades que se usan durante el vuelo (el bonus del Técnico y Director) sólo funcionan en la mitad que se encuentran.
  - Si ambas partes completan el vuelo, la habilidad del Comerciante y la recompensa del Director por finalizar con aliens se aplica a toda la nave. Si sólo una mitad acaba el vuelo (ver más abajo) el Comerciante o Director se aplica a esa mitad.
- Un sobrealimentador de motor sólo puede enviar su mitad al hiperespacio (ver más abajo).

## Abandonar...

Es posible que la mitad de tu nave deba abandonar durante el vuelo, mientras la otra mitad continúa.

Algunas de las reglas estándar sobre abandonos se aplican

sólo a una mitad de la nave. Algunas sobre toda la nave:

- Antes que se muestre la siguiente carta de aventura, puedes decidir abandonar el vuelo con una o ambas partes.
- Si una carta de aventura deja a una mitad de tu nave sin humanos, esta mitad debe abandonar una vez se haya resuelto la carta. Los astronautas en una cabina de estasis sólo pueden ser despertados por un humano en su mitad de la nave.
- Si eres doblado, entonces ambas partes deben abandonar.
- Si la mitad de tu nave tiene una potencia de motores de cero cuando te encuentres con una carta de "Espacio Abierto", esta mitad debe abandonar. La otra mitad continúa y mueves el marcador tantos días como la potencia de motor de esta mitad. Naturalmente, si ambas mitades tienen potencia cero, ambas deben abandonar. Si ninguna de ellas tiene potencia cero, entonces avanzas según la potencia de la nave más lenta. (No es posible abandonar la mitad más lenta para poderte mover más rápido, la decisión voluntaria de abandonar debe realizarse antes de mostrar la carta de aventura).

#### Cuando una mitad abandona:

- Inmediatamente ganas la mitad de los créditos por las mercancías a bordo de esa mitad. Redondeando hacia arriba.
- Devuelves la tripulación, fichas de batería y mercancías de esa mitad al banco. Devuelves los componentes al centro de la mesa. Los componentes que se perdieron durante el vuelo se mantienen en la pila de descarte. Deberás pagar por ellos al final del vuelo.
- La otra mitad sigue en vuelo y sigue las normas estándares de vuelo de una sola nave (incluyendo las normas de abandono).

## Sobrealimentador de Motor

Un sobrealimentador de motor sólo funciona en su mitad de la nave. Para evitar una carta de aventura con ambas partes de tu nave debes activar un sobrealimentador (y sacrificar un motor adjunto) en cada mitad. Si sólo usas un sobrealimentador, solamente esa parte salta al hiperespacio. (Para el resto de la actual carta de aventura y durante la siguiente es como si sólo tuvieses la mitad restante en el vuelo).

### Ejemplo



Esta nave está en apuros. Una Zona de Combate se ha mostrado y parece que esta nave será la más débil en la primera y tercera categorías. Primero la Zona de Combate se llevará las mercancías y después intentará destruir la nave a disparos.

*El jugador usa su sobrealimentador en la primera fila de la Zona de Combate, lo que envía su mitad derecha de su nave en el hiperespacio. Aún tiene la tripulación más pequeña, pero ahora su mercancía está en el hiperespacio, así que no puede descartarse de ninguna mercancía.*

*Al haber otra nave con menos potencia de cañones no le afecta la segunda fila.*

*Ahora debe contar la potencia de motores. Al tener sólo una mitad en vuelo ahora mismo su potencia es igual a la de la mitad que aún está en vuelo, una potencia de 5, que no es la más lenta. Así que otra nave debe recibir los disparos.*

*Si la otra mitad no estuviese en el hiperespacio, la potencia de motores hubiese sido de 2, ya que el alien sólo se aplica a la mitad izquierda de la nave.*

*La siguiente carta en mostrarse es Planetas. El jugador no puede cargar ninguna mercancía, ya que la parte izquierda de la nave no tiene bodegas de carga y la parte derecha aún está en el hiperespacio. Las dos mitades se reencontrarán en la siguiente carta.*

## Bonus por finalizar

Todos los jugadores que acaben con ambas partes se considera que han finalizado por delante de los jugadores con sólo una mitad.

### Ejemplo

*Los jugadores finalizan en el siguiente orden: Rojo, Amarillo, Verde y Azul. Rojo y Azul sólo tienen una mitad y Amarillo y Verde ambas partes. Por lo que Amarillo recibirá 8 créditos, Verde 6, Rojo 4 y Azul recibe 2.*

## Bonus por Nave Mejor Construida

Las naves con ambas partes son más bonitas que aquellas con sólo una mitad. Si alguien finaliza con ambas partes, solamente las naves con ambas partes se tienen en consideración cuando se cuentan los conectores expuestos.

La única forma en que un jugador que finaliza con la mitad de la nave gane este bonus es si nadie ha acabado con ambas partes.

## Seguro

Según nuestras reglas, llamamos a una nave de la Clase IIA una nave, pero para la Corporación de Seguros Pangaláctica se trata de una flotilla. Las flotillas no pueden asegurarse. Deberás pagar por cada componente que pierdas.



# MAQUINACIONES MALIGNAS

Las cartas de aventura Maquinaciones Malignas son cartas que los jugadores pueden colocar en las pilas ellos mismos.

La expansión Maquinaciones Malignas contiene:

- 24 Cartas de Maquinaciones Malignas.



- Marcadores de Préstamo.



Hace poco, varios camioneros se reunieron y decidieron que era buena idea empezar a tomar las rutas más seguras a través de la Galaxia. Unos pocos dedicaron semanas a estudiar mapas e informes de accidentes. Como siempre ocurre, los camioneros que se dedicaron a dar una vuelta y tomar café sólo tuvieron que seguir sin peligro a los que hicieron todo el duro trabajo.

Al final, uno de los que estudiaron duro se cansó de que le siguiesen los vagos. Añadió unos potentes escudos a su nave y guió al convoy a través de una densa nube de meteoritos. Todo el mundo pensó que era una gran broma (al menos, todos los que sobrevivieron lo pensaron). En breve todos los camioneros intentaron superarse unos a otros y se convirtió en una atención común planear como mínimo una sorpresa para los compañeros camioneros. Lo divertido, es que los que trabajan más duro para encontrar nuevas bromas son los mismos que no tenían interés en investigar cuando se trataba de la seguridad.

Antes de cada vuelo, preparas una carta de aventura Maquinaciones Malignas que los otros jugadores no conocen. Suelen ser sorpresas desagradables a las que te adelantas preparando tu nave de cierta forma o tomando ciertas decisiones durante el vuelo.

La expansión "Maquinaciones Malignas" se recomienda para los camioneros que ya tienen varios vuelos exitosos en su haber.

## PREPARACIÓN

### Antes de la Partida...

Mezcla las cartas Maquinaciones Malignas y reparte 4 a cada jugador. Puedes mirarlas pero no enseñarlas a los otros jugadores.

Se devuelven las cartas restantes a la caja sin mirarlas.

### Antes de la Construcción...

Antes de la construcción cada jugador escoge una de sus cartas. Estas cartas se colocan en una pila cerca del tablero de vuelo. Nadie puede mirarlas.

Guardas el resto de tus cartas para rondas posteriores (bajo tu tablero de nave es un buen sitio). En una partida a tres vuelos quedará una sin usar.

Si también usas la expansión Carretera en Mal Estado no se robarán cartas hasta que todos los jugadores hayan escogido una Maquinación Maligna.

## Preparando las Cartas de Aventura

Las cartas de Maquinaciones Malignas se mezclan entre las cartas de aventura como sigue:

- Baraja las cartas de aventura según la forma habitual.
- Separa la cuarta parte superior e inferior del mazo. (Cada parte tendrá 2, 3 ó 4 cartas dependiendo del vuelo).
- Mezcla las cartas de Maquinaciones Malignas en la parte central del mazo hasta que quede una carta de Maquinaciones Malignas en la parte superior.
- Vuelve a colocar las partes superior e inferior separadas en el mazo.

## Variante Mayor Previsión...

Si usas la variante Mayor Previsión de las reglas básicas (dónde no se mezclan las cartas) usa las siguientes reglas:

- Los jugadores no colocan las cartas en un mazo, las mantienen ocultas delante suyo.
- Cuando se preparen las cartas de aventura, ordena las cartas de Maquinaciones Malignas según el orden de finalización de construcción de los jugadores. La carta del jugador con el número 1 estará en la parte superior. Este mazo se coloca entre el segundo y tercer grupo de Cartas de Aventura.

## REVELAR UNA MAQUINACIÓN MALIGNA

Las cartas de Maquinación Maligna funcionan igual que las cartas de aventura. Cuando se muestra una, se lee y se procede según lo escrito. Afectan a todos los jugadores incluso al que la colocó en el mazo.

Una explicación detallada para algunas de las cartas puede encontrarse en el Apéndice. Puedes leer también el capítulo de Principios Generales al principio del Apéndice.

## PRÉSTAMOS

Con las cartas de Maquinación Maligna en juego puedes necesitar dinero durante el primer vuelo. Por suerte, puedes ahogarte en deudas. Para conseguir un préstamo, toma un marcador de préstamo y 10 créditos cósmicos del banco.

Puedes devolver el préstamo en cualquier momento, devolviendo el marcador de préstamo y 12 créditos al banco.

Debes devolver todos tus préstamos al final de la partida. Si no puedes, pierdes.

Es verdad, los banqueros que prestan dinero a los camioneros cargan un 20% de interés. También trabajan 7 horas al día y libran los fines de semana. Pero nunca conocerán la emoción de navegar a través de una nube de asteroides con sólo una batería restante.

## Deudas...

Cuando se juega con la expansión Maquinaciones Malignas, la regla de no tener deudas no se aplica. Si no tienes bastante dinero para pagar por los componentes perdidos debes pedir un préstamo para pagarlos.

De hecho, ahora que pensamos en ello, quizá a los banqueros les gustaría "experimentar la aventura" del vuelo espacial. Mientras negocias con ellos tu préstamo intenta venderles un camarote en una cabina de lujo.

# CARRETERA EN MAL ESTADO

Esta expansión estaba disponible como descarga en Internet. Ésta es la versión oficial con más cartas y mejores dibujos.

Esta expansión contiene:

- 25 Cartas de Carretera en Mal Estado.



## ADVERTENCIA

Esta es una horrible expansión diseñada sólo para camioneros con experiencia. Si de forma habitual construyes naves que superan todos los obstáculos y llegan sin rasguños, si eres nostálgico y quieres recordar tus primeros vuelos cuando tus naves eran destruidas en pedazos y sólo llegaban algunos fragmentos de ella, entonces **esta expansión es para ti**. Esta expansión devuelve la emoción a los viajes espaciales, y es tan dura que las lágrimas volverán otra vez a tus ojos.



Si crees que no es divertido cuando tu nave se parte en dos piezas, **esta expansión no es para ti**.

Si sólo has jugado unas pocas partidas de "Galaxy Trucker" y tus naves suelen quedar a trozos durante el vuelo, **no te recomendamos usar aún esta expansión**. Esta expansión, como el universo, es injusta. Guárdala para más adelante, cuando empieces a pensar que los vuelos espaciales son demasiado fáciles.

Pero lo más importante: **Ni se te ocurra usar esta expansión con jugadores nuevos**.

La política de CoMoSEA prohíbe la exposición de los nuevos reclutas de Galaxy Trucker a hologramas, vídeo o incluso audio (normalmente con chillidos y explosiones) de las regiones más duras de la Galaxia.

## NIVEL DE DIFICULTAD

Bien, parece que nuestras advertencias no te han disuadido de usar esta expansión. ¡Adelante mis valientes!

Antes de empezar todos los jugadores deberían ponerse de acuerdo en el nivel de dificultad. Nosotros recomendamos un nivel 2 ó 3. Todos deben estar de acuerdo. También puede ocurrir que algún jugador cobarde insista en que juguéis sin la expansión Carretera en Mal Estado (o que la tires a la basura) y deberéis jugar al juego básico. (O al Memory con los componentes de la nave).

Mezcla las cartas de Carretera en Mal Estado. Al principio de cada ronda, antes de empezar a construir, roba tantas cartas como el nivel de dificultad. Coloca estas cartas boca arriba donde todos puedan verlas. Estas cartas describen nuevas reglas que se aplicarán durante este vuelo. Explicaciones detalladas pueden encontrarse en el Apéndice.

Roba nuevas cartas al principio de cada ronda (descartando las ya usadas en rondas anteriores). Los jugadores deben conocer las reglas especiales antes de empezar a construir y así tendrán la opción de construir sus naves de acuerdo con el vuelo que les espera (y prepararse psicológicamente para el hecho que es posible que no lleguen a la meta esta ronda).

Si también estáis usando la expansión de Maquinaciones Malignas, los jugadores escogen sus cartas antes de saber qué cartas de Carretera en Mal Estado se mostrarán.

## VARIANTE - HÁNDICAP PARA CARRETERA EN MAL ESTADO

Si los jugadores tienen diferentes niveles de experiencia, pueden usarse las cartas de Carretera en Mal Estado como hándicap para los jugadores más experimentados.

Para esta variante descarta la carta de Destino Despiadado. Escoge un nivel de dificultad. Antes de cada vuelo, roba ese número de cartas. Éstas sólo se aplicarán a los jugadores experimentados. Los novatos no se verán afectados por ellas.

También puedes usar un hándicap diferente para cada jugador. Por ejemplo, los novatos pueden ignorar las cartas, los jugadores experimentados se ven afectados por dos cartas y el jugador que siempre gana recibe dos cartas más. Queda a vuestra elección la forma de igualar la competición.

# CARTAS DE BONIFICACIÓN

Las cartas de bonificación son nuevas cartas de aventura para el juego básico. Para evitar reducir la frecuencia de cartas “normales” sólo hay unas pocas.

Esta expansión contiene:

- 2 cartas para cada vuelo, etiquetadas I, II o III.



Para cada dificultad (I, II y III) hay un evento especial y una carta de oportunidad. Los nuevos eventos consiguen un juego más interactivo, mientras que las oportunidades añaden decisiones interesantes.

Las cartas de bonificación pueden mezclarse con las cartas normales para cada vuelo.

Una explicación detallada para las cartas de bonificación puede encontrarse en el Apéndice.

## COMBINANDO EXPANSIONES

Las expansiones que se encuentran aquí pueden combinarse con el juego básico de muchas maneras. Cómo quieras usarlas depende de ti.

Algunas expansiones (Quinto Volante, Nuevas Tecnologías, Cartas de Bonificación) se centran en añadir variedad al juego. Otras (Nuevas Clases de Nave, Maquinaciones Malignas, Carretera en Mal Estado) añaden variedad incrementando el nivel de dificultad. Ten cuidado con éstas e intenta mantener el juego lo suficientemente fácil para que los jugadores menos experimentados puedan disfrutarlo.

### ESCOGER EXPANSIONES

Naturalmente, si todos sois camioneros experimentados a quienes no les importa que sus naves exploten, podéis utilizar todas las expansiones juntas. Pero incluso todo esto puede dejar de emocionaros al poco tiempo.

### Para los indecisos...

Si no quieres perder tiempo pensando qué expansiones deberíais usar, prueba lo siguiente:

El juego básico sin cartas de Carretera en Mal Estado (nivel 0), sin cartas de Maquinaciones Malignas y con naves de clase estándar es nivel de dificultad 0. Escoge un nivel de dificultad (por ejemplo 3 ó 4) y tira un dado de 6 caras tantas veces como la dificultad para determinar qué expansiones usar:

**1** – Usa la Clase IA en vez de la Clase I. Si ya usas la Clase IA, aumenta el nivel de Carretera en Mal Estado en 1.

**2** – Usa la Clase IIA en vez de la Clase II. Si ya usas la Clase IIA, aumenta el nivel de Carretera en Mal Estado en 1.

**3** – Usa la Clase IIIA en vez de la Clase III. Si ya usas la Clase IIIA, aumenta el nivel de Carretera en Mal Estado en 1.

**4, 5** – Juega con las cartas de Maquinación Maligna. Si ya están en juego, aumenta el nivel de Carretera en Mal Estado en 1.

**6** – Aumenta el nivel de Carretera en Mal Estado en 1.

Naturalmente, puedes olvidarte del dado y usar tus expansiones favoritas. Y si no te gustan no las uses. Esta tabla sólo sirve para ayudarte a decidir.



# APÉNDICE

## PRINCIPIOS GENERALES

Hay algunos principios generales que se aplican normalmente a todas las cartas.

### Orden

A menos que se diga lo contrario, lo siguiente se realiza en orden:

- Si los jugadores deben tomar una decisión, la toman en orden empezando por el líder.
- Cuando se determinan los parámetros de la nave, los jugadores cuentan por orden, empezando por el líder. (Un jugador puede decidir saltar al hiperespacio cuando le toque contar.)
- Cuando ganes días de vuelo, el jugador más adelantado mueve primero. Cuando se pierden el jugador más atrasado mueve primero.
- Cuando los jugadores apuestan, empieza el líder (o pasa). Por orden de vuelo, los jugadores aumentan la apuesta o pasan. Una vez un jugador ha pasado está fuera de la subasta. La apuesta continúa del primero al último tantas veces como haga falta hasta que todos menos uno hayan pasado. El mejor postor paga y recoge su recompensa. Si todos los jugadores pasan nadie consigue la recompensa.

### Tirar los Dados

- Cuando varios jugadores pueden ser impactados, no se tiran los dados individualmente. Una tirada de dados se aplica a todos ellos.
- Cuando se tira para coordenadas, la primera tirada es para la columna, la segunda para la fila.
- Cuando un jugador es el origen de un disparo, este jugador tira los dados. De otro modo los dados los tira el jugador que está más adelantado entre los que se ven afectados por la tirada de dados. (Realmente no importa, pero si la gente se enfada por una mala tirada de dados, es mejor que se realice tal como pone en el reglamento).
- Si un jugador ha de recibir un disparo del jugador posterior no importa si éste tiene cañones o no. No preguntes como lo consiguen; la inventiva de los camioneros no tiene límites cuando se trata de burlarse de sus compañeros.

### Componentes Perdidos

Al final del vuelo, los jugadores deben pagar por los componentes perdidos durante el viaje. Para algunas cartas importa cómo se perdieron los componentes. Hay tres maneras en las que los componentes pueden acabar en tu pila de descartes:

- Los componentes se destruyen por meteoritos, cañones, sabotaje y cartas que especifican que se destruye.
- Los componentes se caen cuando no siguen conectados al resto de la nave o cuando una carta específica que se caen.
- Algunas cartas requieren que un jugador descarte un componente.

Todos ellos cuentan como componentes perdidos durante el viaje.

## CARRETERA EN MAL ESTADO

La mayoría de las cartas son auto-explicativas. Si una carta de Carretera en Mal Estado parece especialmente dura, seguramente la estás interpretando correctamente.

La mayor parte de esta sección es para asegurarnos que estás jugando correctamente. Aún así, hay cartas que requieren una explicación más detallada y están marcadas con un icono de libro . La primera vez que os encontréis con ellas deberíais mirarlas aquí.

El icono de construcción indica qué cartas se aplican durante la construcción. (Esto es importante para la carta Problemas Inesperados.)

### Dura Competición



Si escoges usar una Nave Abandonada o una Estación Abandonada, cuentas tu potencia de disparo. Todos los jugadores por detrás también cuentan su potencia de cañones y todos aque-

llos que sean más potentes te dispararán una ráfaga de cañón pesado.

Una vez resuelto el disparo de cañón, puedes cambiar de idea. (Los disparos pueden dejarte sin tripulación suficiente para aprovechar la oportunidad o perder bodegas de carga). Si cambias de idea no pierdes los días de vuelo y la oportunidad pasa al siguiente jugador, que debe cumplir las mismas condiciones. Ello significa que puede ser que los jugadores deban contar varias veces su potencia de cañones durante una sola carta de aventura.

### ¡Qué Mala es la Envidia!



El disparo se realiza si de la resolución completa de la carta de aventura (incluyendo abandonos forzados por la carta o naves que vuelven del hiperespacio) resulta un líder diferente del que había

antes de la carta de aventura. En particular, si el líder abandona o salta al hiperespacio, habrá un nuevo líder a quien se le disparará.

Los jugadores en el hiperespacio no se consideran en carretera, así si el líder utiliza un sobrealimentador de motor habrá un nuevo líder, así como si se vuelve del hiperespacio en primera posición.

Si debido al resultado del disparo hay un nuevo líder no vuelvas a aplicar ¡Qué Mala es la Envidia! una segunda vez. Pasad a la siguiente carta de aventura.

### Basura Espacial



Si como mínimo un componente cae durante una carta de aventura, los jugadores deben enfrentarse a la Basura Espacial después. (Debe tenerse en cuenta que esta carta no se aplica a los

componentes que se destruyen o descartan). Cuando un componente cae de la nave se coloca en una pila especial.

Una vez resuelta la carta de aventura, todos los componentes que han caído de la nave del líder actúan como meteoritos grandes. El líder tira los dados para saber en qué columna estos componentes sueltos impactarán (una tirada para cada componente de su pila especial). Éstos impactan a todas las naves que le siguen, por la parte delantera. Los componentes que se caigan durante este aluvión de componentes se acumulan en sus pilas especiales. Después, el segundo jugador tirará por sus componentes sueltos, que impactarán todas las naves por detrás y así hasta el penúltimo jugador (el último no tiene nadie detrás).

Después de resolver Basura Espacial, mueve las pilas especiales a la pila normal de descarte.

Nota: Basura Espacial se evalúa después de que se resuelva completamente la carta de aventura (incluyendo posibles pérdidas de días de vuelo). Raramente, puede ocurrir que seas impactado por componentes de una nave que estaba por detrás tuyo cuando fue impactada.

## Déjà vu



**DURANTE EL VUELO**, las cartas de aventura deben ordenarse en dos pilas:

- Una pila visible de cartas donde algún jugador usó una oportunidad (Planetas en los que aterrizó como mínimo un jugador, Naves Abandonadas o Estaciones Abandonadas que fueran utilizadas, enemigos derrotados; de las Cartas de Bonificación, un Almacén Espacial o Chatarrería que se visitó; de Maquinaciones Malignas una Chatarra en Venta que se compró o una Nave Varada que se ayudó).
- Una pila boca abajo de cartas que los jugadores han sufrido (¡Meteoritos!, Espacio Abierto, Zona de Combate, cartas amarillas de eventos, todas las Maquinaciones Malignas no mencionadas anteriormente) y las cartas en las que nadie usó ninguna oportunidad (incluyendo enemigos no derrotados).

Después de completar la última carta de aventura, coge las cartas que están boca abajo y sin mezclarlas continúa el vuelo como si fuesen las cartas de aventura restantes. Para esta segunda vez las cartas se descartan visibles.

## Psicosis Cósmica... Fatiga del Metal



Tira para las coordenadas como en la carta Sabotaje, pero sólo una vez. Y sí, si la tirada es 7-7 la carta afecta a tu componente inicial.

## Baterías Defectuosas



Por ejemplo, usar un escudo, un doble motor o un cañón doble cuesta 2 fichas de batería en vez de 1. Sobrealimentar un motor o cañón simple cuesta 2 fichas de batería para alimentar el sobrealimentador. Pero las combinaciones de Escudo + Sobrea-

alimentador, Motor Doble + Sobrealimentador o Cañón Doble + Sobrealimentador sólo cuesta 3 fichas de batería, no 4.

## Inversión Meteórica



Con esta carta, puedes ser impactado por meteoritos grandes por detrás. Igual que con los meteoritos que impactan de frente, sólo puedes dispararlos con un cañón en esa columna.

## Viaje Difícil



En la Ronda 1, añade 2 cartas de nivel III. En la Ronda 2, añade 3 cartas de nivel III. En la ronda 3, añade 4 cartas de nivel III.

Si juegas con la variante Mayor Previsión, añade estas cartas al final.

## Destino Despiadado



Por ejemplo, Sabotaje afectará a todos menos al jugador con más tripulación. (En caso de empate el jugador más atrasado escapa del Sabotaje.)

Cuando se tira para los disparos de cañón en la carta Zona de Combate, cada tirada se aplica a todas las naves afectadas. Cuando se tira para Sabotaje, tira 3 veces. Las tiradas se aplican a todas las naves, pero si un jugador es afectado por una tirada, no se verá afectado por las siguientes tiradas.

## Proyectiles Penetrantes



Esta carta se aplica a meteoritos y disparos de cualquier tamaño. Normalmente el siguiente componente será adyacente al primero. Pero a veces el proyectil volará a través de espacios vacíos antes de impactar a otro componente de la misma fila o columna. Normalmente el segundo componente también será destruido a menos que sea un blindaje indestructible bien orientado. Un meteorito pequeño sólo destruirá el segundo componente si tiene un conector expuesto y los conectores expuestos por la destrucción del primer componente cuentan ahora como expuestos.

Esta carta se aplica a meteoritos y disparos de cualquier tamaño. Normalmente el siguiente componente será adyacente al primero. Pero a veces el proyectil volará a través de espacios vacíos antes de impactar a otro componente de la misma fila o columna. Normalmente el segundo componente también será destruido a menos que sea un blindaje indestructible bien orientado. Un meteorito pequeño sólo destruirá el segundo componente si tiene un conector expuesto y los conectores expuestos por la destrucción del primer componente cuentan ahora como expuestos.

## Nave Sindical



El sindicato no aceptará fichas de batería en vez de mercancías.

## Mercancías y Baterías Explosivas



Estas cartas sólo se aplican a los componentes que son destruidos (por cañones, meteoritos, sabotaje o explosiones)



multar a los camioneros y confiscar parte de su nave. Naturalmente si le pasas disimuladamente algunos créditos quizá se fijará en las debilidades de tus adversarios.

La introducción de policías robóticos gobernados por inteligencia artificial autoadaptativa fue diseñada para evitar la corrupción. Los ingenieros robóticos y los programadores se sorprendieron cuando la primera acción de la inteligencia artificial fue modificarse ella misma para aceptar sobornos. Después de un arduo debate sobre de quién era la culpa, lo dejaron estar y declararon que la corrupción policial era una ley de la Madre Naturaleza.

Los jugadores escogen cuanto quieren ofrecer en secreto. Quién ofrezca más, debe pagar. Los otros guardan sus créditos. El mejor postor debe escoger cualquier coordenada, incluso fuera de la nave, siempre que ninguna de ellas sea el número 7. (Ésto no protege el componente inicial de las naves de Clase la ya que 6 y 8 son opciones válidas).

Cualquier jugador con un componente en esas coordenadas (incluyendo el jugador que las escogió) debe descartar ese componente y cualquier cosa que contenga.

Nota: Para evitar que los jugadores se demoren para decidir qué coordenadas causarán el mayor daño, puedes usar el reloj para establecer un tiempo límite razonable.

## Billar Espacial...

A veces hace falta más que otra taza de café para mantener a los camioneros despiertos. Entonces es el momento de acercarse a un anillo planetario para una partida de Billar Espacial. Intenta enviar meteoritos a tus compañeros sin que tu nave sea destruida. ¡Mantendrás los ojos abiertos! ¡Garantizado!



El líder escoge una fila y un oponente. El oponente se defiende de los meteoritos según las reglas de ¡Meteoritos!, exceptuando que el jugador que escoge la fila tira los dados. Entonces el segundo jugador escoge una de las filas restantes y un jugador, y sucesivamente hasta que cada jugador haya escogido una fila. Usa los marcadores para indicar qué filas han sido escogidas.

No hay restricción sobre qué oponente puedes escoger. Un jugador puede tener que defenderse de varias filas de meteoritos.

En una partida a cinco jugadores, se permite escoger una fila dos veces. La segunda vez que se escoja la fila ignora el primer meteorito grande.

Consejo: Puedes usar esta carta para nivelar el campo de juego, pero a veces es más divertido enviarlos a la nave que tiene más opciones de ser destruida.

## Chatarrería...



Las chatarrerías interestelares son lugares fascinantes, llenos de interesantes (aunque potencialmente peligrosos) trastos e interesantes (aunque potencialmente peligrosos) chatarreros. Puedes regatear por cualquier cosa y, si el chatarrero no lo tiene, probablemente podrás encontrarlo si estás dispuesto a navegar a través de restos de naves y disparos perdidos de caño-

nes. (Ésto último intenta desviarte de tu camino cuando un chatarrero piensa que te acercas a algo que él quiere).

De acuerdo con la Agencia de Estadísticas sólo hay un caso de violencia en una chatarrería. Este caso fue anotado por un estadista que fue apalizado por un grupo de chatarreros. Desde entonces, los estadistas han evitado las chatarrerías, con el resultado de que las estadísticas oficiales listan a las chatarrerías entre los sitios más seguros de la Galaxia.

La carta Chatarrería se divide en 4 espacios representando 4 áreas de la chatarrería. En cada espacio la parte izquierda muestra el precio que debes pagar y la parte derecha la recompensa.

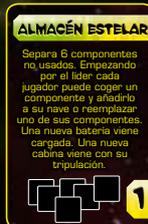
Empezando por el líder, los jugadores deciden si quieren parar en la Chatarrería (de forma similar a los Planetas). Si decides parar, coloca tu marcador en el espacio que uses. Paga el coste inmediatamente: descarta la tripulación o fichas de batería, enfréntate a meteoritos (porquería volando) o a disparos de cañón. Entonces consigues tu recompensa:

- Nuevos astronautas (no aliens) pueden ir en cualquier cabina donde haya espacio. También puedes ponerlos en una cabina de estasis, pero no en una cabina de lujo. Puedes recolocar tu tripulación en este momento.
- Nuevas fichas de batería puede ir en cualquier componente de baterías con espacio para ellas. Puedes recolocar tus fichas de batería en este momento.
- Si ganas días de vuelo, muévete hacia adelante inmediatamente.

Una vez el precio ha sido pagado y la recompensa recogida, el próximo jugador debe elegir alguno de los restantes espacios de la Chatarrería.

En una partida con cinco jugadores, uno de los espacios puede usarse dos veces, como en Planetas. El segundo jugador en pararse en el lugar paga el precio entero, pero la recompensa es 1 menos (según las reglas estándares para reducción de recompensas). Si la recompensa tiene dos partes, cada una se reduce en 1. Por ejemplo, el segundo jugador en aterrizar en la primera fila de la Chatarrería del nivel III deberá tirar los dados para todos los disparos de cañón. (Las tiradas sólo se aplican a su nave ya que el primer jugador en aterrizar ya debió haber tirado cuando llegó). La recompensa del segundo jugador, sin embargo, será reducida en 1 astronauta y 1 crédito.

## Almacén Estelar...



Puedes usar el Almacén Estelar para reemplazar o añadir un nuevo componente a tu nave. Si reemplazas un componente, deja el componente antiguo a un lado. No lo pongas en la pila de descarte. No lo coloques entre los otros componentes de un Almacén Estelar. Tu nuevo componente debe ser añadido según las reglas básicas de construcción.

Desafortunadamente, los Almacenes Estelares son raros: CoMoSEA dejó de construirlos cuando descubrió que las multas por no devolver los componentes suponían el 63% de las ventas.

Sólo consigues nuevas fichas de batería o nueva tripulación en el nuevo componente que conseguiste del almacén. En una nueva cabina, puedes colocar 2 humanos o 1 alien (si la cabina está junto a su apropiado módulo de soporte vital y si no tienes ya un alien de ese color) pero añadiendo un nuevo módulo de soporte vital no te permite cambiar la tripulación en cabinas adyacentes.

Todo aquel que coja un componente del almacén, pierde un día de vuelo.

Consejo: ¿No quieres volver a poner boca abajo todos los componentes para escoger 6 al azar? Que un jugador cierre los ojos y escoja 6 después de que otro jugador los haya mezclado.

## ALIENS AZULES

### Abogado...



Las naves de clase I, II o III son asegurables. Las naves no asegurables son de Clase Ia, IIa y IIIa.

Con un abogado a bordo, puedes decir adiós a tus componentes perdidos cuando salen volando por el espacio. Claro que, cuando un disparo extraviado destruye el soporte vital del abogado puedes decir adiós a tu cartera. El efecto del Abogado sólo se aplica si está a bordo cuando acabas el vuelo (o abandonas).

### Director...



El Director ayuda a los otros aliens a trabajar mejor. Un alien violeta con un Director tiene +3 en la potencia de cañones y un alien naranja con un Director tiene un +3 en la potencia de motores (en vez de +2).

Si el Director se encuentra a bordo al final del vuelo consigues una recompensa por cada especie de alien que se encuentre a bordo: 1 crédito si el Director es el único, 3 créditos si tienes al Director y a otro alien y 6 créditos si tienes los tres aliens. Si abandonas no consigues esta recompensa.

### Comerciante...



El Comerciante sabe regatear. Consigues un crédito extra por cada cubo rojo o amarillo que vendas. Si abandonas estos créditos extra no se dividen entre dos.

### Ejemplo

*El jugador abandona el vuelo. Tiene el Comerciante a bordo y mercancías por valor de 19 créditos: 2 rojas, 3 amarillas y 1 verde. Consigue 10 créditos por las mercancías (la mitad de 19 redondeando arriba) más 5 créditos extra por los 5 bloques rojos y amarillos, para conseguir un total de 15 créditos.*

## Técnico...



El Técnico sabe cómo conseguir el máximo rendimiento de tu sistema de energía. Por cada carta de aventura tu primer uso de batería es gratis. Por ejemplo, si quieres alimentar 3 cañones dobles el Técnico te permite hacerlo por sólo dos fichas de batería.

El Técnico no puede obtener energía de la nada, debes tener como mínimo una ficha de batería para conseguir el uso gratis.

### Ejemplo

*El jugador tiene una ficha de batería y quiere alimentar su motor doble. El Técnico permite alimentar el motor doble y quedarse la ficha. Si no tiene fichas de batería, el Técnico no podrá alimentar el motor doble.*

*El Técnico no te ayuda cuando una carta de aventura quita fichas de batería (por ejemplo, si tienes que descartarte de mercancía y no tienes).*

### Diplomático...



El Diplomático puede convencer a los enemigos para que te dejen en paz. Funciona de forma diferente a saltar al hiperespacio. Puedes resolver toda la carta con los otros jugadores. El Diplomático no puede ayudarte para ganar o escaparte, sólo te salva de los efectos de perder. Puedes esperar a utilizarlo hasta que tengas claro que has perdido: cuando has declarado una potencia de fuego menor que la del enemigo o cuando eres el jugador que debe sufrir el efecto de la fila actual de la carta Zona de Combate.

Si usas el Diplomático para que te salve de un enemigo, aún pierdes. El enemigo no es derrotado y continúa atacando al siguiente jugador en orden. Si usas el Diplomático para evitar una fila de una carta de Zona de Combate, aún eres el peor jugador en esa categoría. Esa fila no te afectará, pero tampoco afectará a nadie más.

Una vez utilizas la habilidad del Diplomático descarta el alien azul de tu nave.

Se creía que los diplomáticos eran héroes que arriesgaban sus vidas y libertad para salvar la nave y sus compañeros. Sin embargo, un vídeo de una fiesta salvaje subido al UniversoTube nos muestra las razones reales de que el Diplomático no vuelva. También muestra el contenido de su maletín secreto: cinco botellas de licor y un pack de sombreros de fiesta.

# RESUMEN DE NUEVOS COMPONENTES

## Cabina de Lujo...



Puede contener sólo un astronauta (no un alien). Un astronauta perdido de una cabina de lujo durante el vuelo no puede ser reemplazado. Si aún tienes al astronauta al final del vuelo, conseguirás 1, 2 ó 3 créditos dependiendo de la ronda.

## Cabina de Estasis...



Puede contener 4 astronautas (no aliens). No cuentan como tripulación. Si se pierden miembros de tripulación, los astronautas de la cabina de estasis pueden reemplazarlos.

## Cañón Bi-Direccional...



Una ficha de batería activa ambos cañones. La potencia se calcula sumando la de ambos cañones como si cada uno fuese un solo cañón.

## Sobrealimentador de Escudo...



Cuando activas un escudo conectado al sobrealimentador de escudo, puedes pagar una ficha de batería adicional para proteger a la nave de meteoritos grandes y ráfagas de cañón pesado.

## Sobrealimentador de Cañón...



Cuando cuentas la potencia de cañones puedes pagar una ficha de batería para sobrealimentar un cañón conectado. El cañón consigue un bonus de +3 (si apunta hacia adelante) o +1½ (si apunta a cualquier otro lado). Ésto destruye el cañón sobrealimentado.

## Sobrealimentador de Motor...



Cuando se muestra una carta de aventura o cuando cuentas algún parámetro de tu nave, puedes pagar 1 ficha de batería para sobrealimentar un motor conectado a un sobrealimentador de motor. (Si sobrealimentas un motor doble también debes pagar 1 ficha de batería para activarlo). Ésto destruye el motor y envía tu nave al hiperespacio. Dejas la carrera durante la carta de aventura actual y la siguiente.

## Horno Reactor...



Cuando cargas mercancías puedes descartar una mercancía (incluso un cubo para el que no tengas espacio) y rellenar al máximo un componente de batería conectado al horno reactor.

## Blindaje Indestructible...



Por los lados que está blindado este componente no puede ser destruido ni por meteoritos ni fuego de cañón de ninguna clase.

## Soporte Vital Azul...



Si está conectado a una cabina ordinaria (ni a un componente inicial ni a una cabina de lujo) el soporte vital te permite colocar 1 alien azul en la cabina. (Cada jugador puede tener sólo 1 alien azul).

## Componentes Combinados...



Los componentes combinados cuentan como ambos componentes, con los atributos y restricciones de cada uno de ellos.

# PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Esta expansión nos trae muchos elementos nuevos al juego y pueden darse situaciones poco habituales que no estén cubier-

tas por las reglas. Si te encuentras con alguna puedes consultar las Preguntas Más Frecuentes en [www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

## Un juego de Vlaada Chvatil

Portada y Dibujos: Radim "Finder" Pech

Ilustraciones: Tomáš Kučerovský

Diseño Gráfico: Filip Murmak

Traducción: Pol Cors y Aidi Riera

Me gustaría agradecer a todos los devotos, experimentados o valientes camioneros, quienes testearon esta expansión

durante su creación, especialmente a Ladinek's Big Game Weekend, Festival of Fantasia, Gamecon, Settlers of Öland, Merklín, Mind Sports Olympiad etc. Esta expansión está construida con vuestras risas y lágrimas. Gracias a Petr, dilli, Filip y Martina, los camioneros más incansables que conozco.

Agradecer también a todos los participantes todas las ideas de Carretera en Mal Estado. En esta expansión se puede encontrar cartas basadas en las ideas de René Putin, Dave Shukan, Veli-Mikko Äijälä, Eric Humrich, Alessandro Fibbi, Simon Poledna y Monika Dillingerová.