GALAXY TRUCKER

De VIC is een interplanetaire bouwonderneming, die rioolsystemen en goedkope woonhuizen bouwt op andere planeten. De speler is een piloot van het VIC en probeert piraten en meteoren van zich af te houden om zoveel mogelijk astronauten en goederen te leveren. De snelste speler, wordt flink uitbetaald.

Doel van het spel

Het spel eindigt na ronde III, zodra alle beloningen zijn uitgedeeld en alle boetes betaald. De winnaar is de speler met de meeste kosmische credits.

Voorbereiding

- Elke speler neemt van zijn kleur: een startcockpit, 2 ruimteschepen en een ruimteschipbord (klasse I). Plaats jouw cockpit in het midden van je schipbord
- Sorteer al het materiaal: Credits, kaarten (I,II,III), goederen en bemanning
- Leg alle bouwonderdelen gedekt in het midden van de tafel, het moet goed bereikbaar zijn voor iedereen
- Leg de fiches (nr. 1 t.e.m. 4) naast het ruimtevluchtbord

Materiaal

Bouwonderdelen	
Cockpits	Is nodig voor bemanning! 2 bemanning per cockpit
Motoren	Motoren stuwen je vooruit. Ze moeten steeds naar achter wijzen en er mag geen onderdeel achter geplaatst worden
Kanonnen	Kanonnen beschermen je tegen vijanden en projectielen. Geen enkel onderdeel mag er zich voor bevinden
Batterijen	Voorzien de dubbele kanonnen, dubbele motoren en energieschilden van stroom
Energieschild	Beschermen jouw schip (batterijverlies) langs 2 kanten tegen projectielen en kanonvuur
Laadruimte	Ze kunnen goederen opslaan. Speciale laadruimtes slaan gevaarlijke goederen (rode) op.
Levenssysteem	Hierdoor kan er een alien in je cockpit overleven

Belangrijke regels

- Als de zandloper leeg is, mag iedere speler (uitzondering: veld "Start") hem omdraaien en naar een lager veld verplaatsen
- Als je **na het bouwen** nog onderdelen hebt liggen in je magazijn dan tellen deze mee, aan het einde van de vlucht, voor verloren onderdelen
- Een kanon voorwaarts gericht, heeft een sterkte van 1. Een kanon zijwaarts gericht = 0,5. Een dubbel kanon voorwaarts = 2, een dubbel kanon zijwaarts = 1
- Bij het verkrijgen van goederen in je schip, kan je steeds herindelen en weggooien
- Bij gelijkspel bij de kaart **"oorlogsgebied",** ontvangt de speler die het verst vooraan vliegt de boete.
- Als je evenveel kanonsterkte hebt als je **vijand (smokkelaar, slavenhandelaar of piraat)** dan gebeurt er niks, maar vliegt de vijand door naar de volgende speler. Je ontvangt geen bonus maar je verliest ook geen vluchtdagen
- Paarse alien = +2 kanonsterkte Bruine alien = +2 motorsterkte
- Als het levenssysteem van de alien eraf geschoten wordt, dan sterft de alien.
- Als je al je bemanningsleden (bemanning is geen alien) verliest tijdens de vlucht, als de vluchtleider je inhaalt of je komt in een open ruimte zonder motoren, dan moet je opgeven. Door op te geven ontvang je geen bonussen en moet je je goederen verkopen tegen de helft van de prijs (naar boven afgerond).





GALAXY TRUCKER

Spelverloop

De 3 spelrondes

Elke ronde bestaat uit 5 afzonderlijke fasen

1. Voorbereiding

- Neem het ruimteschipbord van de huidige ronde
- Pas de prijslijst aan op het ruimtevluchtbord volgens de ronde
- Leg het aantal avonturenkaarten gedekt neer volgens de ronde

2. Ruimteschip bouwen

Plaats de zandloper op de huidige ronde van het ruimtevluchtbord en draai hem om, voor de start van de ronde. Iedereen neemt één bouwonderdeel van de tafel. Dit onderdeel kan je toevoegen aan je schip, terugleggen (open) op de stapel of bewaren in je magazijn (maximaal 2 onderdelen). Bouw zo verder aan je schip. **Gelegde onderdelen mogen niet meer verplaatst worden.** Als jouw schip voltooid is, dan neem je zo snel mogelijk de fiche met het laagste nummer. Wanneer de zandloper op **veld I volledig leeg is,** mag deze voor de laatste keer worden omgedraaid en in de Cirkel "Start" geplaatst worden. Dit mag alleen gebeuren door een speler **die klaar is en al een fiche heeft genomen.** Tijdens het bouwen mag je ook in de avonturenkaarten kijken

3. Voorbereiding lancering

A. Controleer de schepen of ze gebouwd zijn volgens de regels. Foute schepen leveren hun getalfiche in en herstellen hun schip. De getalfiches worden herverdeeld over de juiste schepen
B. Plaats de ruimteschepen, volgens de ronderegels, op het ruimtevluchtbord
C. Beman de cockpitten (2 bemanning of indien mogelijk 1 alien) en laad de batterijcomponenten op met energiestenen

4. De Ruimtevlucht

Handel de avonturenkaarten één voor één af. Tijdens je ruimtevlucht win je of verlies je vluchtdagen. De vluchtleider (eerste op het ruimtevluchtbord) begint steeds. De rest van de spelers volgen beurtelings (ook afhankelijk van het ruimtevluchtbord)

Avonturenkaarten	
Open ruimte	Bereken de kracht van je motoren en verplaatst evenveel velden vooruit.
Planeten	Je ontvangt goederen maar verliest een aantal vluchtdagen.
Verlaten schip	Geef het aantal bemanning af, verlies vluchtdagen en ontvang de bonus
Verlaten station	Geef het aantal bemanning af, verlies vluchtdagen en ontvang de bonus
Meteoren	Handel de meteoren af met dobbelsteenworpen en bereken de schade
Vijanden	Overtref de vijand met je kanonsterkte, verlies vluchtdagen en ontvang de bonus
Oorlogsgebied	Volg de instructies op de kaart

5. Aankomst

Je reis is ten einde zodra de laatste avonturenkaarten is afgehandeld. De prijslijst geeft de bonussen aan: **de snelheid van de aankomst** (bovenste getallen) en speler met het mooiste schip (onderste getal, bij gelijkstand krijgen beide spelers de bonus). Alle goederen worden verkocht en voor ieder verloren onderdeel dat je verloren bent, betaal je 1 credit. Gelukkig ben je verzekerd en moet je maar een maximale prijs (afhankelijk van de ronde) betalen als je teveel onderdelen verloor.



