

TRAVIS E. PRESTON



Bardziej instytucja niż człowiek, a jednak bardziej ludzki, niż większość ludzi kiedykolwiek będzie - Travis E. Preston cieszy się, że może pracować u twojego boku przez swoje ostatnie trzy lata w firmie. Niech nie przestraszy cię jego aura.

OPIS

Ten moduł dodaje Trvisa E. Prestona, którego można używać jako grywalnej Postaci (zob. moduł Postaci na str. 19) albo jako Postać Bezstronną w dowolnej rozgrywce w Galactic Cruise, zgodnie z poniższymi zasadami.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Należy użyć dołączonych znaczników Celu, zamiast tych z gry podstawowej. Losowo umieśćcie po jednym w polu startowym (na dole dla albo w środku dla) każdego Celu. Odwróćcie znacznik „1” na stronę pomarańczową, a znaczniki „2” i „3” na stronę szarą.

Po umieszczeniu wszystkich Bezstronnych Pracowników (w grze dla 1 albo 2 graczy) umieśćcie Pracownika Trvisa w pierwszej dostępnej lokacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od neutralnego Rozwinięcia wskazanego w w sekcji Technologii użytej podczas przygotowania rozgrywki.

Może także uczestniczyć w rozgrywkach z Bezstronną Zoë. Najpierw umieśćcie Trvisa, a potem Zoë.

ZASADY

Każdego roku poprzedzającego przejście na emeryturę, Travis wybrał konkretny Cel Firmy, jako swój Roczny Cel.

Na początku gry Rocznym Celem jest Cel Firmy wskazany przez Znacznik Celu „1”. Po RWZ A, Rocznym Celem staje się Cel Firmy wskazany przez Znacznik Celu „2”. Po RWZ B, Rocznym Celem staje się Cel Firmy wskazany przez Znacznik Celu „3”. Zawsze odwracacie znaczniki tak, aby znacznik aktywnego Celu był na stronie pomarańczowej, a pozostałe na stronie szarej.

Gdy Travis jest wypychany, porusz go do następnej pustej lokacji, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli nie ma pustych lokacji, Travis wypycha Pracownika w następnej lokacji. Travis będzie omijał twoich Pracowników, chyba że masz odblokowane odpowiednie Ulepszenie.

Gdy wypychasz Trvisa mając zrealizowany jego Roczny Cel, zyskujesz X . W przeciwnym razie tracisz X . X = bieżąca sekcja toru Postępu (1/2/3).



Gdy Rachel przepycha Trvisa, standardowo zyskuje albo traci Reputację.

Uwaga: Grając Trvisem E. Prestonem jako grywalną Postacią, używając jednocześnie modułu z nowymi żetonami Celów Podróży (str. 18): musisz odblokowywać Ulepszenia zgodnie ze wskazaniem na jego karcie i nie mogą być one zakrywane nowymi żetonami Celów Podróży.

Przykład:

Znaczniki Celów Trvisa są losowo rozmieszczone zgodnie ze wskazaniem poniżej:



Oznacza to, że dopóki gracze nie zrealizują środkowego Celu Firmy polegającego na budowaniu zestawów Ikon Segmentów, mogą chcieć unikać lokacji Trvisa w obawie przed „reprimendą” (i utratą Reputacji).

Z drugiej strony, jeśli uda im się zrealizować ten Cel Firmy, zostaną nagrodzeni „pochwałą” (i Reputacją).

Po RWZ A, środkowy znacznik zostaje odwrócony na stronę nieaktywną (szarą), a znacznik z prawej strony zostaje odwrócony na stronę aktywną (pomarańczową). **Travis** nie przejmuje się już Celem z poprzedniego roku i skupia się wyłącznie na nowym zadaniu - na Starcie Statków. Wartość ewentualnego zysku i straty Reputacji wzrosła teraz do 2.



I wreszcie po RWZ B znaczniki są odwracane tak, że aktywny pozostaje tylko ten z lewej. Tak jak poprzednio, **Travis** idzie dalej i skupia się wyłącznie na nowym zadaniu - zatrudnianiu Doświadczonych Pracowników. Wartość ewentualnego zysku i straty Reputacji osiąga teraz maksymalną wartość wynoszącą 3.

Travis nagradza kierowników, którzy są czujni i planują z wyprzedzeniem!

LUNA

Jeśli znacie pana Prestona, znacie też zapewne Lunę, jego wierną suczkę setera irlandzkiego. Jeśli chcecie zyskać sympatię pana Prestona, okażcie Lunie trochę czułości! Uwielbia te małe psie ciasteczka w kształcie kości.

OPIS

Podczas gry z Travisem jako Bezstronnym Pracownikiem, możecie też dołączyć moduł Luni, który pozwala zdobywać premie dzięki karmieniu psa Trávisa, Luny, jej ulubionymi psimi Smaczkami.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Używanie Trávisa jako Bezstronnego Pracownika jest obowiązkowe dla tego modułu. Zobacz przygotowanie i zasady Trávisa na str. 20.

Umieście jedną, losową kartę Luni obok planszy Głównej, a pozostałe odłóżcie do pudełka. Umieście Lunę w lokacji, w której został umieszczony Travis jako Bezstronny Pracownik.

Każdy gracz otrzymuje 4 Smaczki, a pozostałe Smaczki umieście w pobliżu planszy Głównej, tworząc ich zapasy.

ZASADY

Raz na turę możesz sprawić, że Luna wykona sztuczkę (dając ci premię), gdy znajduje się w tej samej lokacji co twój aktywny Pracownik. Jeśli nie znajduje się w twojej lokacji, możesz wydać 1 Smaczka, aby przesunąć ją do twojej lokacji.

Karta Luni wskazuje sztuczki, które Luna może wykonać (wraz z premiami, które otrzymasz) oraz ich koszt w Smaczkach.

Za każdym razem, gdy przepychasz Trávisa, zyskaj 1 Smaczka z ich zapasów.

Możesz także w dowolnym momencie swojej tury wydać 1 Reputację, aby zyskać 1 Smaczka z zapasów. Można to zrobić tylko raz na turę.

Podczas każdego RWZ Travis zapewni ci 1 Smaczka, jeśli masz zrealizowany jego Roczny Cel. Zdobycie także 1 Smaczka, jeśli masz najwięcej Reputacji (także remisując).

Na koniec gry policz pozostałe ci Smaczki w sekcji punktowania Zapasów, tak jak robisz to z pozostałymi Pieniędźmi, Reklamami itd.



Jeśli Rachel umieści Pracownika w lokacji z Luną, przesun Lunę do kolejnej lokacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, w której nie ma żadnego Pracownika Rachel. Rachel nie zyskuje Smaczków ani nie aktywuje Luni.

Przykład:



Żółty ① wypycha Trávisa do następnej lokacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara ②, przez co **Żółty** otrzymuje nagrodę w postaci Reputacji za Roczny Cel Trávisa oraz 1 Smaczka.

Żółty chce, aby **Luna** ③ wykonała sztuczkę, ale nie znajduje się ona w lokacji aktywnego Pracownika **Żółtego**.

Żółty wydaje 1 Smaczka, aby poruszyć Lunę do lokacji aktywnego Pracownika **Żółtego** ①.



Żółty wybiera sztuczkę spośród opcji wskazanych na karcie Luni. **Żółty** decyduje się dobrać kartę Planu, co kosztuje 2 Smaczki. Ma tylko 1 Smaczka, więc najpierw wydaje 1 Reputację, aby zyskać dodatkowego Smaczka.

Żółty daje 2 Smaczki **Lunie** i dobiera kartę Planu. Aport!

KARTY WYZWANIA



Masz ochotę na więcej? Rozpiera cię duma i chcesz pokazać światu, na co cię stać? A może po prostu lubisz stawiać się w trudnych sytuacjach? Niezależnie od tego, który z grzechów głównych jest twoim ulubionym, wiemy jedno - pragniesz nowego wyzwania!

OPIS

Szukasz kolejnych Wyzwań z którymi możesz się zmierzyć?

Ten moduł można dodać do dowolnej rozgrywki w Galactic Cruise, aby dać graczom dodatkowe Wyzwanie do pokonania. Niektóre wyzwania mogą być trudniejsze od innych, w zależności od przygotowania rozgrywki lub stylu gry.

Możecie nawet użyć tych kart, aby dać nowemu graczowi przewagę podczas gry przeciwko bardziej doświadczonym graczom. Dajcie bardziej doświadczonemu graczowi trudniejsze Wyzwanie, a nowemu graczowi łatwiejsze, albo nawet nie dawajcie mu żadnego!



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Rozdajcie każdemu graczowi po dwie karty Wyzwania. Każdy gracz, zanim podczas przygotowania rozgrywki umieści swoje Rozwinięcie, wybiera jedną z tych kart, którą zachowuje, a drugą odkłada do pudełka.

Jeśli gracze również z modułem Postaci, powinniście odrzucić każdą kartę Wyzwania, która jest niemożliwa albo nie ma sensu w połączeniu z wybraną Postacią, i dobrać w jej miejsce nową kartę Wyzwania.

ZASADY

Każdy gracz musi przez cały czas przestrzegać ograniczeń wskazanych na jego karcie Wyzwania. Nie możesz zostać zwycięzcą, jeśli choćby przypadkowo nie przestrzegałeś ograniczeń i zostanie to wykryte na koniec gry.

Wyjaśnienia - „Finanse przede wszystkim” i „Ulepszenia do końca!”:

Wciąż możesz planować i doprowadzać do Startów Rejsów po usunięciu czterech żetonów, ale nie będziesz odwracać/usuwać żadnych żetonów Ulepszenia.

Wyjaśnienia - „Przodownik”:

Musisz zrealizować dowolne 2 Osiągnięcia (zwykłe lub Zaawansowane) w aktualnej rozgrywce, w przeciwnym razie nie możesz zostać zwycięzcą. Jeśli nie zrealizujesz 2 Osiągnięć i masz najwięcej PZ, zamiast tego wygrywa gracz z drugim najwyższym wynikiem PZ.

Przykład:

Zielony otrzymuje karty Wyzwania „Mocny duet” oraz „Tech-no-LOGIA”. Uznaje, że karta „Mocny duet” stanowiłaby dla niego zbyt duże wyzwanie, więc odkłada ją do pudełka, a zachowuje „Tech-no-LOGIĘ”.

Zielony buduje swoje Początkowe Rozwinięcie na Technologii, zamiast w Sieci, ignorując standardowe zasady przygotowania rozgrywki.

