

# VLAADA CHVÁTIL

# SPACE

# ALERT

Het spel bevat twee boeken: het Space Alert spelregelboek en het handboek Cursus Ruimteverkenner in zeven lessen. **Begin met dit handboek.** Dit is ontworpen om het spel te leren en tegelijkertijd de sfeer van het spel op te roepen. We hebben talrijke groepen spelers kennis laten maken met Space Alert en dit handboek is gebaseerd op deze ervaringen.

De regels worden in dit handboek in gele kaders weergegeven.

Voorbeelden en opmerkingen worden in dit handboek in blauwe kaders weergegeven.

Dit is erg handig indien slechts één speler de regels gelezen heeft en ze aan de anderen uitlegt. Teksten buiten de gele kaders zijn afkomstig uit de cursus Ruimteverkenning 101, die aan de Galactische Militaire Academie wordt onderwezen.

Aangezien het spel het snelst te leren is door het te spelen, is dit handboek zo ontworpen dat je onmiddellijk kan beginnen met spelen. Spelers leren stapsgewijs de regels en de principes van het spel kennen en tijdens elke fase van de opleiding krijgen ze de kans om de nieuwe spelmechanismen uit te proberen. Elk spel is kort, intens en duurt ongeveer 25 minuten. Naarmate meer regels worden toegevoegd, wordt het spel moeilijker. Elke groep beslist zelf wanneer zij klaar zijn om de volgende stap te proberen. Dit handboek is ontworpen om je hierbij te helpen.

Aan het einde van dit handboek vind je instructies voor spelers die het spel goed kennen en het uitleggen aan nieuwe spelers. Deze instructies helpen je om de regels uit te leggen aan nieuwe spelers zodat je binnen 20 minuten kan beginnen te spelen.

## Aantal spelers

**Dit handboek beschrijft de regels voor het spel met vier of vijf spelers. We raden aan om de eerste spellen met vier of vijf spelers te spelen. De regels voor het spel met twee of drie spelers bevinden zich achteraan in het handboek, maar het is gemakkelijker om het spel te leren met vier of vijf spelers.**

## Belangrijke opmerking

**Dit spel bevat twee cd's. Deze cd's zijn niet zomaar bonusmateriaal om de juiste sfeer te scheppen. Ze spelen een belangrijke rol in het spel. Het is aangeraden een cd-speler met boxen te gebruiken.**

**Indien je geen boxen hebt, kan je een koptelefoon gebruiken. In dit geval is de speler die de koptelefoon draagt verantwoordelijk voor het doorgeven van informatie aan de groep.**

**Indien je de soundtracks van het spel op geen enkele manier kan afspelen, stel dan één persoon aan als spelleider. Het spel bevat scenariokaarten die deze spelleider op gezette tijden voorleest. De spelleider speelt zelf niet mee, maar het is een leuke rol voor iemand die het spel goed kent en nieuwe spelers het spel gaat leren.**

# CURSUS RUIMTEVERKENNER

# IN ZEVEN LESSEN

*Een transcript van de cursus Ruimteverkenning 101 die onderwezen wordt aan de Galactische Militaire Academie.*

## INLEIDING

Vrienden en familieleden, we zijn hier samengekomen om de uitzonderlijke moed en heldhaftigheid te eren die de overledenen vertoond hebben ten dienste van hun natie ... euh? Oh, sorry. Verkeerde groep. Eum ... hier gaan we dan! Dappere cadetten, welkom bij de versnelde opleiding Ruimteverkenning. Ik bewonder de uitzonderlijke moed en heldhaftigheid die jullie tonen met de beslissing om jullie natie te dienen. En ik twijfel er niet aan dat jullie succes zullen boeken.

Jullie hebben je als vrijwilliger aangemeld voor de bemanning van een verkenningsschip type Zittende Eend. Deze opleiding zal kort en intensief zijn... maar niet enkel omdat de overheid ons budget terugschroeft. Nee. We willen dat jullie zo snel mogelijk de ruimte in kunnen ter vervanging... van... Wel, het is geen moeilijke job. Waarom tijd verspillen aan opleiding?

Het doel van jullie missie is om bepaalde gebieden van het melkwegstelsel te verkennen, vijandige handelingen waar te nemen en gevaarlijke sectoren te identificeren. Jullie schip zal uitgerust zijn met de nieuwste hyperruimtemotoren, automatische scanners en een krachtige computer die jullie handelingen zal sturen. Het is geen moeilijk proces: het schip voert de hyperruimtesprong uit naar de geprogrammeerde sector, de scanners brengen de regio in kaart en wanneer die klaar zijn, keert het schip automatisch terug naar huis. De hele operatie duurt slechts tien minuten,

en in de tussentijd hoef je eigenlijk niets te doen. En zoals ik jullie zeker niet meer hoef te vertellen, het zijn de best betalende tien minuten niets doen die je ooit zal vinden. Ik zie sommigen van jullie lachen, dus ga ik ervan uit dat jullie onze wervingspamfletten nog levendig herinneren.

In feite zouden we jullie zonder enige opleiding kunnen laten vertrekken, maar de wet zegt dat jullie eerst een korte opleiding moeten krijgen. En soms, heel soms, kan je wat vijandelijkheden tegenkomen die in het ergste geval wat schade kunnen berokkenen aan jullie schip. En dat is precies de reden waarom we jullie meesturen. Jullie taak bestaat uit deze zwakke aanvallen af te slaan en het schip operationeel te houden gedurende de 10 minuten die het nodig heeft om de hele sector in kaart te brengen. De computer bepaalt de positie en de bedoelingen van de vijand automatisch en het schip is uitgerust met krachtige schilden, meerdere laserkanonnen, zelfrichtende raketten, gevechtsrobots en andere beveiligingssystemen, dus kan het schip elk... euh... probleem aan waarmee jullie worden geconfronteerd. En ik heb het genoeg jullie te vertellen dat ieder van jullie die daadwerkelijk een vijand tegenkomt, een mooie premie zal krijgen indien jullie terugkeren. Wanneer jullie terugkeren, bedoel ik. Ik twijfel er niet in het minst aan dat... (hoest). Sorry. Het is een beetje muf hier.

We zullen nu een korte pauze nemen, want ik moet een toespraak houden op een... ceremonie voor de vorige bemanning.

# LES 1 – JULLIE SCHIP EN JULLIE BEMANNING

Ik ben blij te zien dat jullie allemaal aanwezig zijn. Ik was wel enigszins teleurgesteld dat de veiligheidsagenten sommigen van jullie eraan moesten herinneren dat jullie een contract hebben getekend en hoop dat er tijdens de volgende pauze niemand meer zal proberen de campus te verlaten.

We zullen beginnen met een klein toelatingsexamen, een korte vlucht waarbij jullie kennis kunnen maken met ruimteverkenning en jullie je vaardigheden en capaciteiten om in team te werken kunnen testen.

Nu we het toch over teams hebben, wie zal jullie kapitein zijn en wie de communicatieofficier?

Benoem een speler tot kapitein. Dat moet iemand zijn met voldoende organisatorische en communicatieve vaardigheden, maar ook met voldoende gezag om te zeggen: "Genoeg gepraat. We doen het."

Kies vervolgens een communicatieofficier. De communicatieofficier is verantwoordelijk voor het bijhouden van informatie die de computer van het schip verschaft en moet ervoor zorgen dat de spelers geen informatie over het hoofd zien. Deze persoon moet op verschillende dingen tegelijk kunnen letten en binnenkomende berichten kunnen opvangen, zelfs wanneer iedereen hevig in een discussie verwickeld is om een ander probleem op te lossen.

Mijn assistent zal nu gekleurde jumpsuits uitdelen. Ja, jullie zullen allemaal een andere kleur dragen zodat jullie elkaar gemakkelijk kunnen herkennen tijdens de vlucht.

Elke speler kiest een kleur. Neem het actiespoor met de cijfers 1-7 in jouw kleur en leg het voor je neer. Het actiespoor met de cijfers 8-12 blijft voorlopig nog in de doos.



Als je nu naar het bord kijkt, zien jullie een afbeelding van een Zittende Eend. Wil de communicatieofficier in de voorste rij plaatsnemen aub? Ja, daar is goed. Zie je, goed opletten is van cruciaal belang binnen jullie job. Dit hier is de interface van de computer van het schip.

De onderstaande afbeelding geeft de ideale startopstelling weer voor een spel met vijf spelers.



Plaats indien mogelijk het spelbord zo op tafel dat iedereen het van de zijkant of voorkant ziet en niemand het bord omgekeerd ziet. Boven het spelbord moet ongeveer 30 cm worden vrijgehouden voor het "computerscherm", waar de computer van het schip belangrijke informatie zal projecteren.

De communicatieofficier moet dichtbij het scherm zitten. Indien je een cd-speler met boxen hebt, moet de communicatieofficier ook het dichtst bij de boxen zitten.

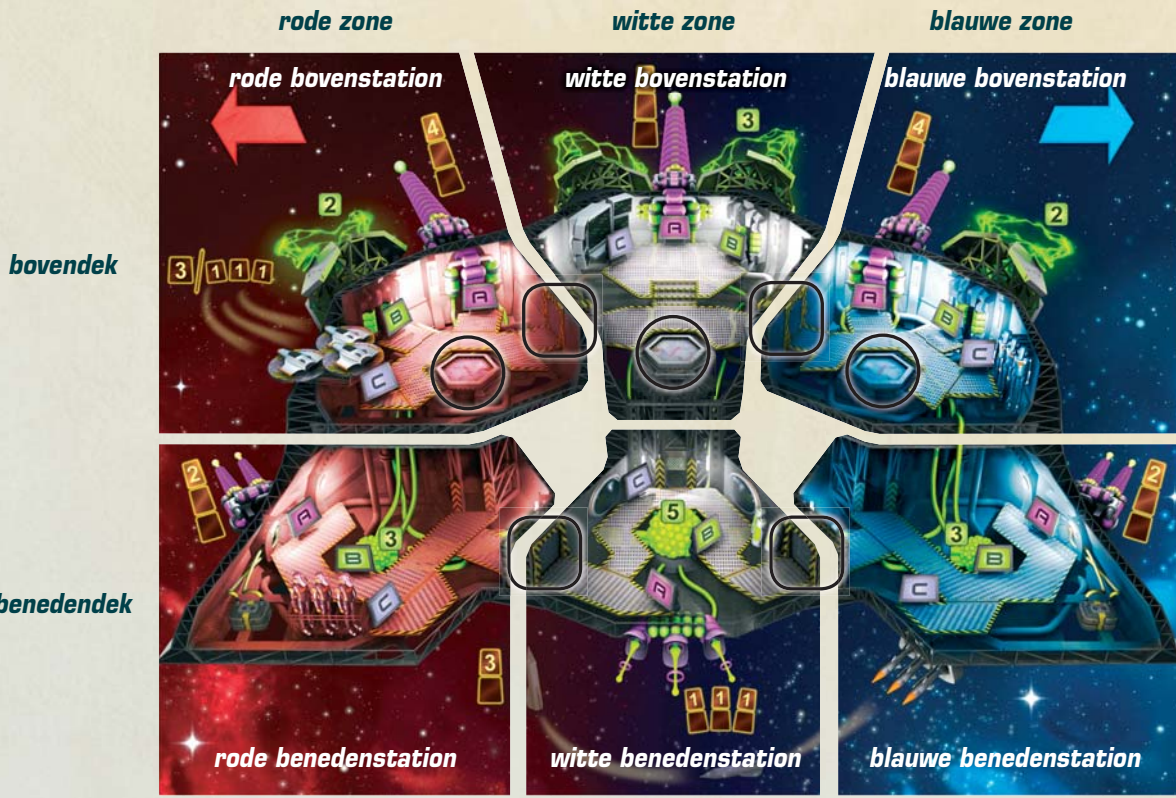
Plaats vervolgens onder het spelbord het missieverloop-overzicht met de eenvoudige zijde naar boven (de zijde met twee rijen).

## HET SPELBORD

Zoals jullie kunnen zien, is het schip ingedeeld in drie zones: bakboord, midden en stuurboord. Wat zeg je? Heb je nooit het verschil geleerd tussen bakboord en stuurboord? Wel, maak je niet ongerust. Om jullie te helpen te herkennen in welk deel van het schip jullie je bevinden, worden ze verlicht in verschillende kleuren: de bakboordzone is rood, de middenzone is wit en de stuurboordzone is blauw. Om verwarring te vermijden zullen we het hebben over de rode, witte en blauwe zones.

Het schip telt twee dekken, het bovendek en het benedendek. Elke zone heeft een gravolift die het boven- en benedenstation verbindt, en stations op hetzelfde dek worden verbonden door deuren.

De zes stations van het schip worden als volgt omschreven: rode bovenstation, rode benedenstation, witte bovenstation, witte benedenstation, blauwe bovenstation en blauwe benedenstation.



## BOORDSYSTEMEN

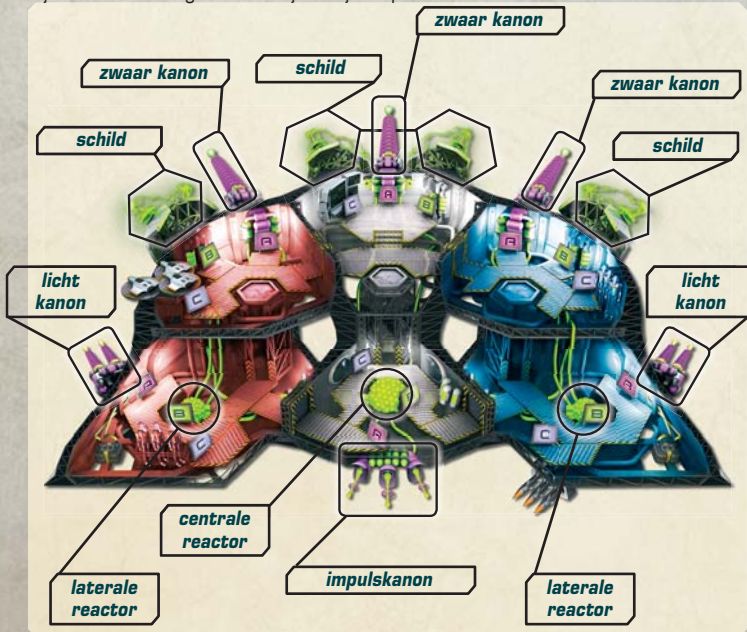
Elk station heeft 3 systemen met labels **A**, **B** en **C**. Nee juffrouw, dat is geen vereenvoudigde weergave. Het schip ziet er exact zo uit en de systemen worden echt geactiveerd door te drukken op de gekleurde knoppen met enkel een grote letter. Wanneer de tijd rijp is, zal je blij zijn dat alles zo eenvoudig is.

Wapensystemen hebben het label **A**. Op het bovendek bevinden zich drie zware laserkanonnen: één in elke zone. De laterale stations van het benedendek zijn uitgerust met lichte laserkanonnen. Deze zijn zwakker, maar gebruiken een eigen energiebron, dus gebruiken geen energie van de reactor. Het centrale station op het benedendek is uitgerust met een universeel impulskanon.

Energiesystemen hebben het label **B**. Op het bovendek bevindt zich in elk deel van het schip een energieschild. Het benedendek is uitgerust met reactoren. Elke zone van het schip heeft zijn eigen reactor en alle systemen (zware kanonnen en schilden) ontleen hun energie aan de reactor in hun zone. De laterale reactoren ontleen energie aan de centrale reactor, die brandstofcapsules verbruikt.

Wat? Vinden jullie dat dit allemaal te ingewikkeld klinkt? We beginnen nog maar net!

Heel goed. We behandelen de systemen met label **C** in een latere les, dus je hoeft ze niet gebruiken tijdens jullie proefvlucht.



## STARTOPSTELLING VAN HET SCHIP

Wanneer jullie de hyperruimte verlaten, ziet het schip er altijd als volgt uit:

Jullie bevinden je allemaal op de brug. De reactoren en schilden zijn gedeeltelijk opgeladen. De centrale reactor heeft drie brandstofcapsules in reserve.



De spelers plaatsen hun speelfiguren in het witte bovenstation (ofwel "de brug").

De groene blokjes stellen de energie van de reactoren en schilden voor. Plaats 1 blokje op elk schild, 2 blokjes op de twee laterale reactoren en 3

blokjes op de centrale reactor. Op de centrale reactor komen ook 3 groene cilinders, die brandstofcapsules voorstellen.

Lichte laserkanonnen hebben elk een eigen onbeperkte energiebron. Plaats op het batterijpakket van elk licht kanon één geel blokje.

Leg de resterende groene en rode blokjes in een algemene voorraad op tafel.

Daarnaast blijven er nog veel andere speelstukken over: fiches, blokjes en speelfiguren. Deze gaan terug in de doos en doen niet mee in het eerste spel.

De cijfers in de groene hokjes geven de maximale capaciteit van de schilden en reactoren aan, maar daar hoeven jullie je voorlopig geen zorgen over te maken. Wat zeg je? Waarom ze niet op maximale capaciteit zitten? Kijk jongeman, het is erg onwaarschijnlijk dat jullie problemen zullen tegenkomen. Het is zinloos om energie te verspillen. Indien er toch een vijand zou verschijnen, zou de beschikbare energie voldoende moeten zijn om de eerste klappen op te vangen, terwijl je de gravolift neemt en meer brandstof in de reactor injecteert.

## RANDOM HET SCHIP

Ik ben zeker dat het geen verrassing zal zijn dat elk sterrenstelsel zijn eigen metriek en topologie heeft. Aha. Ik zie dat het toch een verrassing is. Maakt niets uit. Gelukkig staat de scheepscomputer tot jullie beschikking, die alles meet en de informatie grafisch projecteert in drie dreigingstrajecten. Het enige dat jullie moeten weten is of de rode, witte of blauwe zone van jullie schip wordt bedreigd.

In een normaal spel worden de trajecten en dreigingen willekeurig bepaald. In deze proefvlucht wordt jullie een voorbereid scenario voorgeschoteld.



Neem de trajectsporen met label T4, T2 en T6 en plaats deze "op het computerscherm" boven jullie schip zoals weergegeven in de afbeelding. Laat de resterende trajectsporen in de doos.

Neem de zes paarse dreigingkaarten met label **⊗** en codes E1-01 tot en met E1-06 in de linker benedenhoek. Leg de kaarten op volgorde neer, zodat de kaart met het label E1-01 bovenop ligt en de kaart met label E1-06 onderop. Plaats deze stapel voor de communicatieofficier. Laat de resterende kaarten (paars en groen) voorlopig in de doos.

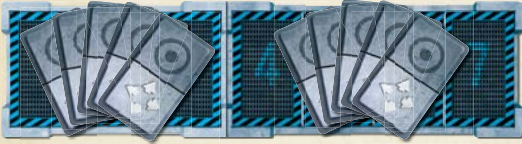
Leg de gele vijfhoekige fiches **1**, **2**, **3** en **4** per paar op tafel. De resterende fiches kunnen voorlopig terug in de doos.

## ACTIEKAARTEN

Voordat we beginnen, wil ik jullie nog waarschuwen dat onze proefvlucht een relatief waarheidsgetrouwe simulatie is van de manier waarop zaken verlopen op een echt schip, waar de situatie nooit zo helder is als wat jullie zien tijdens de les. Jullie zullen geen toegang hebben tot alle informatie of alle opties. Denk daarbij aan het zweet dat in je ogen brandt, wanneer je je langs de verbogen restanten van de schacht van een gravolift voortbeweegt, terwijl alles om je heen ontploft en iemand in je koptelefoon schreeuwt hoe slecht het er aan toe gaat aan de andere kant van het schip. En wanneer je dan uiteindelijk op het benedendek raakt, stel je vast dat er niet genoeg energie in de reactor zit, iets heeft de romp van het schip opengereten en de computer heeft net een binnengedrongen ruimtemonster gedetecteerd dat groter is dan...

Oh. Sorry. Geen reden tot paniek. Ik, euh, overdreef een beetje. Een beetje. Wat ik wil zeggen, is dat het er soms chaotisch aan toe gaat.

Actiekaarten simuleren de chaos aan boord van het schip. Neem de actiekaarten met de grijze achterzijde en schud ze goed door elkaar. Geef elke speler 10 kaarten: 5 gedekte kaarten op actiespoor 1-3 en 5 gedekte kaarten op actiespoor 4-7. Deze kaarten mogen nog niet worden bekeken.



Leg de resterende kaarten in een gedekte stapel voor alle spelers bereikbaar naast het spelbord. De zes kaarten met een gouden achterzijde mag je voorlopig nog in de doos laten.

## SOUNDTRACK

Welkom bij onze simulator. Terwijl jullie even rondkijken, voer ik het proefscenario in de computer in.

Indien je over een cd-speler beschikt, speel dan soundtrack nr. 1 'Eerste proefvlucht' af op de opleidings-cd.

Indien je niet over een cd-speler beschikt, dient de spelleider gebruik te maken van Scenariokaart S1-1 'Eerste proefvlucht'.

Stel het spelbord voor het eerste spel als volgt op:



# LES 2 - ACTIERONDE

**De Actieronde van het spel wordt in "real time" gespeeld met een door de soundtrack bepaalde tijdslimiet. Tijdens deze ronde gebruik je actiekaarten om te plannen wat je wilt doen tijdens de vlucht.**

Oké, iedereen op de brug verzamelen en ik start de simulatie. Heu? Heb ik niet verteld wat je moet doen? Zeker? Oké dan, maar kijk me zo niet aan. Jullie hebben er geen benul van hoe stressvol deze job is, bemanning na bemanning trainen, terwijl je weet dat ze toch .. ahum ... Nou, genoeg over mijn job. Laat me jullie wat meer vertellen over die van jullie.

## ACTIES PLANNEN

Zodra ik op de startknop druk, begint de simulatie. Jullie eerste proefvlucht zal 7 minuten duren. De ervaring leert dat jullie tijdens deze 7 minuten de tijd hebben om 7 dingen te doen. Om synchronisatie te vergemakkelijken wordt de missie onderverdeeld in twee fasen. De eerste fase omvat acties 1-3 en de tweede fase acties 4-7.

Aan het begin van de soundtrack meldt de computer de start van de missie en elke speler neemt de vijf actiekaarten van actiespoor 1-3. Met deze kaarten kun je plannen wat je wilt doen tijdens de eerste drie beurten.



Elke kaart heeft twee helften: verplaatsing en actie. Je kan altijd slechts van één helft gebruik maken. Indien de helft 'verplaatsing' bovenaan ligt, is de kaart een verplaatsing en wordt de actie op de onderste helft genegeerd. Indien de helft 'actie' bovenaan ligt, activeert de kaart het aangegeven systeem in het station waar de speelfiguur van de speler zich bevindt en wordt de verplaatsing op de onderste helft genegeerd.











**Een actiekaart ingezet als een verplaatsing naar de rode zone.**



**Dezelfde kaart ingezet als actie .**

Bij een verplaatsing kan het gaan om een verplaatsing naar links (bakboord), een verplaatsing naar rechts (stuurboord) of het gebruik van een gravolift. Ter verduidelijking wordt een verplaatsing naar links voorgesteld door een rode pijl en een verplaatsing naar rechts door een blauwe pijl. Deze komen overeen met de kleuren op het schip. Daarnaast worden de pijlen ook weergegeven op het spelbord.

Bij een verplaatsing met een gravolift wordt geen richting opgegeven: indien je op het bovendeck bent, brengt de lift je naar het benedendeck. Indien je op het benedendeck bent, brengt de lift je naar het bovendeck.

Bij een actie kan het gaan om activatie van systeem   of  of om de actie 'gevechtsrobots', aangeduid met . In de proefvlucht kan je enkel acties  of  gebruiken. De acties  en  hebben geen effect. Gebruik dergelijke kaarten voor verplaatsingen of gewoon helemaal niet.

Plan je acties door drie kaarten open op veld 1, 2 en 3 van het actiespoor te leggen. Indien je je wilt verplaatsen naar een aangrenzend station, leg de kaart dan zo dat de helft 'verplaatsing' bovenaan ligt. Elke beurt kan je dus 1 verplaatsing maken of 1 actie uitvoeren in het station, waar je je op dat moment bevindt. Indien je tijdens een beurt helemaal niets wil doen, plaats dan geen enkele kaart op het overeenkomstige veld.



De speler heeft besloten om zich in beurt 1 naar links te verplaatsen (naar het rode bovenstation). Hij doet niets in beurt 2. In beurt 3 activeert hij het systeem op deze locatie (het zware laserkanon aan bakboord). De actie en de verplaatsing met de gravolift op de onderste helft van de kaarten worden genegeerd.

De volledige Actieronde wordt in "real time" gespeeld. Je kan je kaarten zo snel als je wilt op je actiesporen leggen. Het is toegestaan dingen te bespreken. Het is zelfs noodzakelijk om te overleggen wie naar waar zal gaan en wat zal doen en om aandacht te hebben voor wat andere spelers doen. Indien je van gedachte verandert, kan je een al neergelegde actiekaart terugnemen en door een andere vervangen. Op elk veld kan je slechts 1 kaart leggen. Ongebruikte kaarten worden op hand gehouden. Je mag je kaarten niet aan andere spelers laten zien, maar mag hen wel vertellen welke kaarten je hebt.

Wanneer je tevreden bent met je acties voor de eerste drie beurten, kan je de tweede fase plannen. Neem de actiekaarten van actiespoor 4-7 en gebruik deze samen met de overgebleven kaarten uit de eerste fase om je laatste vier acties te plannen. **Als je eenmaal de kaarten voor de tweede fase genomen hebt, mag je de kaarten voor beurten 1-3 niet meer veranderen.** De acties voor beurten 4-7 kunnen worden veranderd tot het einde van de Actieronde.

De Actieronde duurt 7 minuten en gedurende die tijd werken de spelers samen om hun acties voor 7 beurten te plannen.

Dat komt misschien wel als een verrassing. Je hebt zojuist een mooi spelbord klaargezet met felgekleurde speelfiguren, fiches en blokjes, en al wat je mag doen is op zeven velden wat kaartjes leggen?

Dat klopt. In de Actieronde plan je enkel wat je speelfiguur gedurende zeven beurten zal doen.

Wel mag je bij het plannen van de acties naar believen gebruik maken van het spelbord. Je mag je speelfiguur volgens plan verplaatsen, energieblokjes verplaatsen enz. In de Actieronde dient het spelbord als hulpmiddel om te helpen bepalen wat je samen met de andere spelers gaat doen. Aan het einde van de Actieronde zijn enkel de kaarten op het actiespoor van belang.

## DE COMPUTER

Alle spelers en in het bijzonder de communicatieofficier moeten aandacht besteden aan de scheepscomputer. De mededelingen hiervan zijn van vitaal belang.

Zodra je de soundtrack start, hoor je:

**Alarm. Vijandelijke activiteit gedetecteerd. Gelieve de eerste fase te beginnen...**

Zodra je deze mededeling hoort, pak je de eerste 5 actiekaarten om je eerste 3 acties te plannen.

De communicatieofficier heeft daarnaast nog een belangrijke taak: de dreigingkaarten beheren.

De computer kan bijvoorbeeld de volgende mededelingen doen:

**Tijdstip T plus 3. Dreiging. Rode zone. Herhaling: Tijdstip T plus 3. Dreiging. Rode zone.**

Op dat moment moet de communicatieofficier het volgende doen:

- De bovenste kaart van de stapel dreigingkaarten nemen.
- Deze kaart open op het traject leggen dat overeenkomt met de kleurencode van het schip ('Rode zone' verwijst bijvoorbeeld naar het traject boven de rode zone, het linker traject).
- Neem een genummerde fiche met het meegedeelde tijdstip en leg dit op de kaart (neem bijvoorbeeld fiche 3 indien de dreiging op tijdstip T+3 verschijnt).

In bovenstaand geval ziet het resultaat er als volgt uit:



De communicatieofficier dient ook de kapitein op de hoogte te brengen, zodat iemand aangewezen kan worden om de dreiging te neutraliseren.

Andere mogelijke mededelingen zijn:

**Inkomende gegevens. Herhaling: Inkomende gegevens.**

Dit betekent dat iedere speler een nieuwe actiekaart mag trekken van de stapel. De communicatieofficier moet ervoor zorgen dat alle spelers weten dat ze deze mogelijkheid hebben.

**Gegevensoverdracht. Herhaling: Gegevensoverdracht over vijf, vier, drie, twee, een <biep>. Gegevensoverdracht voltooid.**

Een gegevensoverdracht stelt elke speler in staat één kaart door te geven aan een andere speler. De andere speler is niet verplicht een kaart terug te geven, en meerdere spelers kunnen kaarten aan één en dezelfde speler geven, maar je mag slechts één kaart weggeven.

Een gegevensoverdracht is niet verplicht. De kaarten moeten worden geschonken voordat de computer biept en moeten met de hand worden doorgegeven. Je mag niet zomaar een kaart naar je teamgenoot gooien of het naast zijn of haar actiespoor leggen. Wanneer je de mededeling van een gegevensoverdracht krijgt, heb je geen tijd om dit te bespreken. Indien je een bepaalde kaart nodig hebt, zorg er dan voor dat iedereen weet wat je nodig hebt en plan wie die kaart aan jou zal geven indien er een gegevensoverdracht is.

**Eerste fase loopt af over één minuut.**

**Eerste fase loopt af over twintig seconden.**

**Eerste fase loopt af over vijf, vier, drie, twee, één. Eerste fase afgelopen. Begin de tweede fase.**

Deze mededelingen laten weten dat er bijna geen tijd meer is om de eerste fase af te ronden. Je moet kaarten plaatsen op veld 1-3, de kaarten nemen voor de tweede fase en beurten 4-7 beginnen te plannen. Zoals hierboven vermeld, kan je indien gewenst hier ook eerder aan beginnen. Zodra de computer het einde van de eerste fase mededeelt, moet iedereen overgaan naar de tweede fase. Je kan de kaarten op veld 1-3 niet meer veranderen, en indien er op één van die velden geen kaart ligt, moet dat veld ook leeg blijven.

**Operatie loopt af over één minuut.**

**Operatie loopt af over twintig seconden.**

**Operatie loopt af over vijf, vier, drie, twee, één. Missie voltooid. Sprong naar hyperruimte.**

Na deze laatste mededeling is de Actieronde afgelopen. Niemand mag nog iets doen met actiekaarten. Het is tijd om de Uitvoeringsronde te beginnen.

Wanneer je denkt dat alles perfect gepland is en er niets meer te doen is, kan je de soundtrack stoppen na de eerste waarschuwing dat de operatie bijna afgelopen is.

## LES 3 – UITVOERINGSRONDE

**In het tweede deel van het spel zien we het feitelijke verloop van de vlucht volgens de geplande acties. Dit deel van het spel verloopt zonder tijdslimiet. Hier moeten geen keuzes worden gemaakt. Je gebruikt enkel het spelbord en de speelstukken om te simuleren wat er op het schip gebeurt. Net alsof je naar een video-opname van je actie kijkt.**

Ik twijfel er niet aan dat jullie allemaal staan te popelen om zelf aan de slag te gaan, maar eerst moeten jullie weten hoe de proefvlucht precies verloopt. Anders zal je gewoon krikras door het schip lopen en willekeurig op knopjes duwen totdat alle energie op is. Ahum. Ik veronderstel dat je dat toch gaat doen, of je nu oplet of niet.

Wat er ook van zij, ik heb veel werk gestoken in deze les, dus zal ik mijn aantekeningen toch maar voorlezen.

Voordat je de Actieronde gaat spelen, moet je weten hoe de Uitvoeringsronde in zijn werk gaat.

In werkelijkheid gebeurt alles natuurlijk tegelijkertijd, maar ik heb het proces in een aantal afzonderlijke stappen ingedeeld, omdat dat makkelijker is om uit te leggen.

En ook omdat het maar een bordspel is.

Op het bord zien jullie nu een schematische voorstelling van de gebeurtenissen tijdens een vlucht, te beginnen met jullie aankomst uit de hyperruimte en te eindigen met jullie terugkeer naar de hyperruimte.

Het missieverloop-overzicht wordt gebruikt om de verschillende stappen van de Uitvoeringsronde weer te geven. Plaats de blauwe markeersteen op het eerste veld van het overzicht, dit geeft het moment aan waarop het schip uit de hyperruimte tevoorschijn komt.



**Missieverloop-overzicht**

Breng het spelbord voor aanvang van de Uitvoeringsronde terug in zijn oorspronkelijke staat met de blokjes en speelfiguren op de plaats waar ze zich bevonden aan het begin van de Actieronde. Kies een speler om de Uitvoeringsronde in goede banen te leiden (men kiest meestal voor de kapitein, maar dat mag iedereen zijn die de regels kent). Deze speler, de tactische officier, verplaatst de markeersteen steeds één veld naar rechts en de spelers voeren de acties uit die bij dat veld horen.

### Dreiging verschijnt

Zodra het schip uit de hyperruimte komt, kan het aangevallen worden. Maar maak je geen zorgen. Zoals ik al zei, nagenoeg elke missie is absoluut zonder gevaar.

Nee, wacht. Weet je wat? Ik ben het beu. Ze betalen me niet genoeg om te blijven liegen tegen jullie. Zodra jullie uit de hyperruimte komen: boem! Ze kunnen van overal tegelijk komen. En dan is het aan jullie.

Dit veld betekent: een dreiging verschijnt. Indien de computer een dreiging heeft aangekondigd voor het tijdstip dat overeenkomt met het nummer op dit veld, heeft de communicatieofficier een dreigingkaart getrokken en een fiche met het overeenkomstige nummer erop geplaatst. Neem nu in de Uitvoeringsronde het andere fiche met dit nummer en plaats het op het eerste veld van het overeenkomstige traject: het veld dat het verst van het schip is verwijderd. Dit betekent dat de kaart bij dit traject hoort.

Indien er voor dit tijdstip geen dreiging werd aangekondigd (en er dus geen kaart met dit nummer is), gebeurt er niets.

**Voorbeeld:** De eerste aankondiging van een dreiging was "Tijdstip T+2. Dreiging. Witte Zone." De communicatieofficier heeft de bovenste dreigingkaart van de stapel getrokken, die naast het centrale traject gelegd en er een fiche met nummer 2 op gelegd. In de Uitvoeringsronde gebeurt er niets in het veld 'Dreiging verschijnt 1', aangezien er geen dreigingen verschenen op tijdstip T+1. Wanneer het veld 'Dreiging verschijnt 2' aan de beurt is, leg dan het tweede fiche met het nummer 2 op het eerste veld van het centrale traject.



### Acties van spelers

De volgende stap zijn de eerste acties van jullie team. Zelfs indien er geen dreigingen verschijnen, kunnen jullie je in het schip voortbewegen, schilden opladen, enz.

Dit veld betekent dat iedereen zijn geplande actie met het overeenkomstige nummer uitvoert. De kapitein begint en de andere spelers volgen met de klok mee. Soms kan de volgorde erg belangrijk zijn!

### Verplaatsingen

Indien je een actiekaart met de helft 'verplaatsing' naar boven hebt gespeeld, verplaats dan je speelfiguur naar het aangrenzende station in de aangegeven richting.

Indien je een rode pijl hebt gespeeld, verplaats dan je speelfiguur door de deur naar het aangrenzende station aan de linkerkant. Je blijft op hetzelfde dek. Met deze verplaatsing kan je van de blauwe zone naar de witte zone of van de witte zone naar de rode zone gaan. Als je speelfiguur al in de rode zone staat, blijft deze gewoon staan.

In geval van een blauwe pijl verplaatst je speelfiguur zich daarentegen naar rechts, naar het blauwe deel van het schip, naar het aangrenzende station op hetzelfde dek.

Indien je een verplaatsing met de gravolift hebt gespeeld, wissel je van dek maar blijf je in de zone met dezelfde kleur. Als je speelfiguur zich op het benedendek bevindt, verplaatst deze zich naar het bovendek. Bevindt je speelfiguur zich op het bovendek, gaat deze naar het benedendek.

## Actie **A** - Wapensystemen

En nu over naar het leukste deel van de missie: de wapens.

Indien je een kaart met actie **A** bovenaan hebt gespeeld, betekent dit dat je het wapen activeert in het station waar jouw speelfiguur staat. Op dit moment wordt enkel kennis genomen van de activatie, de feitelijke uitvoering vindt later plaats.

Op het bovendeck activeer je met actie **A** een zwaar laserkanon. Dit kanon maakt gebruik van energie van de reactor in dezelfde zone (aangegeven door de groene stroomkabels). Neem 1 groen blokje van de reactor en leg dit op het kanon. Indien op dat moment geen blokjes meer op de reactor liggen, heb je pech. De knop geeft enkel een zwakke 'klik' en het wapen wordt niet afgevuurd.

Het kanon kan enkel gebruik maken van energie van zijn eigen reactor. Het kan geen energie onttrekken aan een andere reactor of aan de schilden.

Het impulskanon in het witte benedenstation werkt op dezelfde manier. Het maakt gebruik van energie van de centrale reactor, dus als je op de knop drukt, verplaatst je een groen blokje van de centrale reactor naar het kanon. (Indien er geen groen blokje ligt, wordt het kanon niet afgevuurd.)

In de laterale benedenstations activeer je met actie **A** een licht laserkanon. Dit kanon heeft een eigen energiebron (een geel blokje op zijn batterijpakket). Deze energiebron raakt nooit op, dus het is mogelijk elk licht laserkanon elke beurt eenmaal af te vuren. Geef aan dat het lichte kanon geactiveerd is door het gele blokje van het batterijpakket naar het kanon te verplaatsen.

Indien meerdere spelers in dezelfde beurt hetzelfde kanon proberen te activeren, wordt het maar één keer afgevuurd. Extra gespeelde acties **A** hebben geen effect.



**Voorbeeld:** Geel speelt actie **B**. Hij legt één brandstofcapsule terug in de algemene voorraad en neemt 3 groene blokjes om de capaciteit van de centrale reactor tot 5 te verhogen. Rood en Blauw doen niets deze beurt.

In de volgende beurt spelen Rood en Geel actie **B** en Blauw speelt actie **A**. In dit geval is de volgorde van belang. Rood is de kapitein en is het eerst aan de beurt, daarna

Blauw en dan Geel. Rood neemt drie blokjes van de centrale reactor om de stuurboordreactor op maximale capaciteit te brengen. Blauw neemt vervolgens één van deze blokjes en verplaatst het naar het kanon om aan te geven dat het kanon geactiveerd is. Tenslotte verbruikt Geel nog een capsule en brengt de capaciteit van de centrale reactor terug op 5.

Indien Blauw de kapitein was en als eerste aan de beurt kwam (gevolgd door Geel en Rood), zou dit gebeuren: eerst probeert Blauw het kanon te activeren. Dit zou mislukken omdat er geen blokjes meer op de stuurboordreactor liggen. Daarna zou Geel een brandstofcapsule terugleggen in de algemene voorraad, maar geen blokjes krijgen omdat de reactor reeds op zijn maximale capaciteit zit. Uiteindelijk zou Rood drie blokjes verplaatsen van de centrale reactor naar de stuurboordreactor – te laat om nog enig effect te hebben in deze beurt.

Denk eraan dat je slechts 3 brandstofcapsules hebt. Bij moeilijke missies zal je dus energie moeten besparen en de centrale reactor enkel herbevoorraden wanneer die bijna leeg is. Niettemin kan het beter zijn een beetje energie te verspillen, in plaats van op een cruciaal moment zonder energie te zitten. Het is al meermaals gebeurd dat... Nee, ga verder. Eet je snack maar op. Ik weet dat jonge mensen hun energie nodig hebben. Nee, je moet je niet excuseren. Ik weet dat mijn jarenlange ervaring voor jullie niets betekent. Je zal het snel genoeg zelf mogen ervaren wanneer er een immens oorlogsschip op jullie afkomt en je in paniek op de schietknop duwt op een moment dat de reactor leeg is... Nee maar. Het lijkt erop dat ik sommigen van jullie bang heb gemaakt. Maak je niet ongerust, juffrouw. Jullie zullen natuurlijk geen oorlogsschepen tegenkomen. Ik liet me gewoon wat meeslepen. Hmm...

## Actie **B** - Energie

De B-terminals stellen jullie in staat om de energie van het schip her te verdelen. Let nu aandachtig op, want een goed begrip van energie is cruciaal om alle boordsystemen te begrijpen.

Op het bovendeck kan je met actie **B** energie overbrengen naar het schild dat bij de zone hoort waar het speelfiguur van de actieve speler staat. Een schild maakt gebruik van energie van de reactor in dezelfde zone (aangegeven door de groene stroomkabels).

Het groene cijfer toont de capaciteit van het schild. Wanneer je actie **B** uitvoert, wordt het schild tot zijn maximale capaciteit opgeladen. Verplaatst groene blokjes van de reactor in dezelfde zone naar het schild, totdat het schild het maximale aantal blokjes heeft. Indien er niet genoeg groene blokjes beschikbaar zijn in de reactor, verplaatst dan alle aanwezige blokjes. In dat geval wordt het schild niet maximaal opgeladen.



**Voorbeeld:** De speler speelt actie **B**. Om het schild volledig op te laden (capaciteit 2), verplaatst hij één blokje van de reactor naar het schild. In de volgende beurt voert hij nogmaals actie **B** uit. Omdat het schild volledig is opgeladen, heeft deze actie geen effect. Later wordt alle energie gebruikt bij een vijandige aanval. Indien hij de volgende beurt actie **B** speelt, verplaatst hij het resterende blokje van de reactor naar het schild. Eigenlijk zou hij twee blokjes moeten verplaatsen indien deze beschikbaar waren op de reactor. Nog een actie **B** in dat station zal geen

effect hebben, tenzij iemand anders energie overbrengt naar de reactor van de rode zone.

Op het benedendeck dient actie **B** om de reactoren te besturen. De laterale reactoren (in de rode en blauwe zone) ontlenen hun energie aan de centrale reactor (in de witte zone). Dit werkt op dezelfde wijze als het overbrengen van energie naar de schilden. Groene blokjes gaan van de centrale reactor naar de laterale reactor om deze tot zijn maximumcapaciteit op te laden. Indien er niet voldoende blokjes zijn, worden alle beschikbare blokjes naar de laterale reactor verplaatst.

**Je kan nooit kiezen hoeveel energie je neemt.** Je drukt enkel op de grote **B**-knop en het systeem verplaatst automatisch zoveel mogelijk energie.

In het centrale benedenstation kan je met actie **B** de centrale reactor bevoorraden. Leg 1 brandstofcapsule (groene cilinder) terug in de algemene voorraad en neem groene blokjes uit de algemene voorraad om de reactor maximaal op te laden. Wanneer je actie **B** speelt als de reactor reeds volledig is opgeladen, moet je ook één brandstofcapsule terugleggen in de algemene voorraad, ook al levert dit geen energie op. Zodra de laatste brandstofcapsule is gebruikt, heeft actie **B** in dit station geen effect meer.

## SCHADEBEREKENING

Het was een grote evolutie op het gebied van oorlogvoering toen het gecompliceerde en archaische "richt-en-schiet"-wapensysteem vervangen werd door een eenvoudig "schiet"-systeem. Maar je moet wel het een en het ander weten om deze wapens effectief te kunnen gebruiken. Volstaat één schot om de vijand te vernietigen? Is het beter een paar schoten te lossen om zeker te zijn? Of kan je beter energie sparen?

Jullie moeten de sterkte en het bereik van je wapens kennen en weten hoe jullie de informatie, die de computer doorgeeft, moeten lezen.

In deze stap van de Uitvoeringsronde worden alle geactiveerde kanonnen afgevuurd. De kanonnen die een schot lossen zijn aangegeven door een geel of groen blokje (ter illustratie van de energie die ze verbruiken). De kenmerken van de wapens zijn op het spelbord te zien.

## Wapens

Bepaal eerst of de wapens iets kunnen raken.

Zware en lichte laserkanonnen werken op dezelfde manier. Ze kunnen enkel een dreiging raken die hun zone van het schip nadert. De laserkanonnen in de rode zone kunnen enkel dreigingen raken op het traject van de rode zone. Ze kunnen niet schieten op dreigingen die langs het traject van de witte of blauwe zone het schip naderen. Indien er geen fiche met een nummer op het overeenkomstige traject ligt, raakt een laserkanon niets (maar verbruikt wel energie). Indien er één of meer fiches liggen, raakt het kanon de eerste dreiging (de dreiging die het minst ver van het schip is verwijderd). Indien er twee fiches op hetzelfde veld liggen, raakt het kanon de dreiging met het laagste nummer.

**5** Naast elk laserkanon zijn drie vakjes afgebeeld. Dit geeft aan dat ze een bereik van 3 hebben. Als je naar de trajectsporen kijkt, zie je dat ze uit drie afzonderlijke stukken bestaan. Dit zijn de drie afstanden. De eerste 5 velden liggen op afstand 1. De volgende 5 velden liggen op afstand 2. De resterende velden liggen op afstand 3. Dit is de maximaal mogelijke afstand: elke dreiging die verschijnt ligt binnen het bereik van de laserkanonnen.

(Let op: X, Y en Z hebben niets met afstand te maken).

Het cijfer op het laserkanon geeft de sterkte aan. Lichte kanonnen hebben een sterkte van 2, terwijl zware kanonnen een sterkte van 4 of 5 hebben.

Het impulskanon werkt anders. Het heeft slechts sterkte 1, maar raakt elke dreiging binnen zijn bereik op alle trajectsporen. Het impulskanon heeft een bereik van 2, dus kan het geen dreigingen raken die heel ver van het schip zijn verwijderd.

## Dreigingen

De computer heeft een uitgebreide databank van interstellaire dreigingen en is in staat om erg accurate informatie te verschaffen.



**niveau dreiging** 3

**naam dreiging** CRYOSCHILD JAGER

**snelheid** 4

**levenspunten** 4

**schildpunten** 1

**speciale regels** Loopt geen schade op bij eerste treffer. Treffers in volgende beurten brengen normale schade toe.

**acties X, Y, Z**

- X Aanval 1.
- Y Aanval 2.
- Z Aanval 2.

**kaartcode** E1-06

**punten** 2/4

In deze fase is de volgende informatie op de dreigingkaart van belang: de levenspunten (het cijfer in de bloedspetter) en de schildpunten (het cijfer in het groene schild).

De levenspunten geven aan hoeveel schade de dreiging moet oplopen voordat deze is vernietigd. De schildpunten geven aan hoeveel schade de dreiging kan absorberen in een beurt, voordat deze schade oploopt.

**De tekst onder de afbeelding is ook van belang. Sommige dreigingen zijn immuun tegen bepaalde aanvallen.**

## Schadeberekening

We moeten er jammer genoeg ook mee rekening houden dat onze vijanden ook schilden hebben, die altijd volledig opgeladen lijken te zijn. Vaak is het nodig om onze vuurkracht te coördineren om impact te hebben.

Bereken de schade als volgt: tel de sterkte van alle wapens die gericht zijn op deze dreiging bij elkaar op. Trek hiervan de schildpunten van de vijand af. De uitkomst hiervan is het aantal schadepunten, dat de dreiging oploopt.

Schade wordt aangegeven door rode blokjes op de dreigingkaart (een groot rood blokje telt als 5 kleine blokjes).

Deze schadeblokjes blijven gedurende de volgende beurten in de ronde liggen. Wanneer het totaal aantal blokjes gelijk is aan of groter dan de levenspunten van de dreiging, is deze vernietigd. Verwijder het fiche van het trajectspoor en geef de dreigingkaart aan de kapitein als trofee.

**Opmerking: Alle doelen staan vast voordat schade wordt berekend.** Dit betekent dat wanneer 2 dreigingen het schip naderen via het traject van de rode zone, beide laserkanonnen in de rode zone zullen schieten op het voorste doel. Zelfs indien de schade van één kanon volstaat om de dichtstbijzijnde dreiging te vernietigen, zal het andere kanon niet schieten op de verder gelegen dreiging. De laserkanonnen kunnen de verder gelegen dreiging pas raken in de beurt nadat de dichtstbijzijnde dreiging is vernietigd.

Zoals je waarschijnlijk al door hebt, wordt de schade pas berekend nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd vanwege de wijze waarop schilden werken. Alle aanvallen raken de vijand tegelijkertijd en de bescherming door de schilden wordt maar één keer afgetrokken. Dit betekent dat het voordelig is om de vuurkracht te bundelen, in het bijzonder bij vijanden met sterke schilden.



**Voorbeeld 1:** De Jager nadert het schip via het traject van de rode zone. Het zware kanon van de rode zone zal 2 schadepunten toebrengen ( $4 - 2 = 2$ ). Het zware laserkanon kan de dreiging vernietigen door 2 beurten te schieten. Hiervoor zijn 2 energieblokjes nodig: 1 per ronde. Het lichte laserkanon verbruikt geen energie, maar zal op zichzelf geen schade toebrengen ( $2 - 2 = 0$ ).

Indien een speler echter het zware kanon afvuurt en een andere speler het lichte kanon tijdens dezelfde beurt, dan loopt de Jager vier schadepunten op ( $4 + 2 - 2 = 4$ ) en wordt deze vernietigd met maar 1 energieblokje.

**Voorbeeld 2:** De Jager nadert het schip via het traject van de witte zone. Het centrale laserkanon kan de dreiging raken. Dit is goed voor 3 schadepunten ( $5 - 2 = 3$ ). Om de dreiging in dezelfde beurt te vernietigen moet een andere speler het impulskanon afvuren. Dit kanon heeft een sterkte van 1 en wordt, indien afzonderlijk gebruikt, tegengehouden door het schild van de Jager. Wanneer

het opgeteld wordt bij het centralelaserkanon, loopt de Jager 4 schadepunten op ( $5 + 1 - 2 = 4$ ). Dit kost 2 energieblokjes. Je bereikt hetzelfde resultaat door het zware laserkanon tweemaal af te vuren, maar hiervoor heb je 2 beurten nodig. Bovendien vuurt het impulskanon in de richting van alle trajecten, zodat de schade van dit kanon ook opgeteld wordt bij aanvallen op andere dreigingen.

Vergeet echter niet dat de dreiging binnen bereik van het impulskanon moet zijn voordat dit gebruikt kan worden om de Jager te vernietigen. Het impulskanon heeft slechts een bereik van 2.

## Energie verbruiken

Verwijder de blokjes van de wapens na berekening van de schade. Groene blokjes (op de zware laserkanonnen en het impulskanon) gaan naar de algemene voorraad. Gele blokjes (op de lichte laserkanonnen) gaan terug naar het batterijpakket van het overeenkomstige kanon.

De afbeelding op het spelbord herinnert je eraan de blokjes weg te nemen.



## VERPLAATSING EN ACTIES VAN DREIGINGEN

Aha, ik zie een sprankje hoop in jullie ogen. Het idee om jullie vijanden te vernietigen geeft jullie het hart van de strijder, niet? Prachtig!

Vergeet niet dat de vijand wel degelijk terugvecht. Ahem. Daar gaat het sprankje hoop.

In deze stap voer je de verplaatsing en acties van de dreigingen uit. Je begint met de dreiging met het laagste nummer (de dreiging die het eerst verscheen) en gaat zo verder tot de dreiging met het hoogste nummer.

De dreiging verplaatst zich eerst en voert daarna de eventueel op de kaart aangegeven actie uit. Ga daarna door naar de volgende dreiging. Doe dit enkel voor dreigingen met fiches op een traject. Dreigingen die nog geen fiche op een traject hebben (omdat ze pas in een volgende beurt verschijnen) of die je hebt vernietigd of overleefd (zie hieronder) voeren geen acties uit.

## Verplaatsing

We hebben talloze gegevens verzameld uit de zwarte dozen van... eum... Wel, we hebben heel wat informatie verzameld over de gedragspatronen van de vijand, en zodoende kan de computer de snelheid en het vermoedelijke gedrag van een aanvaller goed inschatten.



Schuif het fiche van de dreiging door op het trajectspoor met een aantal velden dat gelijk is aan de snelheid van de dreiging (het nummer in de witte pijl). Als het fiche eindigt op of een veld passeert met een X, Y of Z, voert de dreiging de overeenkomstige op de kaart aangegeven actie uit.

Sommige dreigingen hebben geen actie X of Y. Dit betekent dat er niets gebeurt wanneer deze dreigingen een veld X of Y passeren. Alle dreigingen hebben een actie Z, die ze uitvoeren wanneer het fiche het laatste veld van het traject bereikt.

Merk op dat de langere trajecten meerdere Y-velden hebben. Dit betekent dat je meer tijd hebt om de dreiging te elimineren, maar dat zij ook meer acties kunnen uitvoeren. De korte trajecten hebben geen Y-veld.

Snelle dreigingen kunnen verschillende actievelen in een enkele beurt passeren. In dat geval voeren ze alle acties in volgorde uit.

## Typische acties

Ik ga nu niet tegen jullie liegen. De meest voorkomende actie van de vijand is jullie schip aanvallen. Jullie moeten de vijand vernietigen, voordat hij de kans heeft in actie te komen. Indien dat niet lukt, zorg er dan tenminste voor dat je schilden opgeladen zijn.

De meest voorkomende actie is een aanval met een zekere sterkte. Tenzij anders aangegeven valt de dreiging de zone aan die overeenkomt met haar traject (een dreiging in het linker traject zal bijvoorbeeld de rode zone aanvallen).

Schilden kunnen schade volledig of gedeeltelijk voorkomen. **Elk energieblokje in de schilden voorkomt één schadepunt.** De energie is hierna verbruikt. Leg het blokje terug in de algemene voorraad.

Als de energie in het schild niet alle schade van de aanval kan voorkomen (of het schild helemaal niet is opgeladen), wordt de resterende schade



toegebracht aan die zone van het schip. Schade wordt aangegeven door rode blokjes te plaatsen op de beschadigde zone. Plaats deze op de grens tussen het bovendeck en het benedendeck. Schade heeft betrekking op de volledige zone. Er wordt geen onderscheid gemaakt tussen het bovendeck en het benedendeck.



**Voorbeeld:** De Jager verschijnt op het traject van de blauwe zone op tijdstip T+2. Wanneer de dreigingen zich verplaatsen tijdens beurt 1, doet de Jager niets, omdat deze nog niet op het spelbord staat. Het fiche wordt op het traject gelegd aan het begin van beurt 2. Spelers hebben de mogelijkheid er op te schieten. Indien de dreiging dit overleeft, schuift het drie velden door naar het schip tijdens de stap Acties van Dreigingen. Aangezien de Jager veld X niet bereikt, voert het geen actie uit. Spelers hebben nog één kans om de dreiging te vernietigen, voordat ze haar actie uitvoert in beurt 3.

Stel dat de spelers er niet op schieten en ervoor kiezen het schild van de blauwe zone te versterken (tot het maximum van 2 blokjes).

In de stap Acties van Dreigingen in beurt 3 passeert de Jager het X-veld en voert vervolgens Aanval 1 uit. Het schild heeft genoeg energie om deze aanval te doorstaan. Je verwijdert 1 groen blokje van het schild en het schip overkomt verder niets.

In de stap Acties van Dreigingen in beurt 4 passeert de Jager het Y-veld en voert het actie Y uit: Aanval 2. Eén schade punt wordt voorkomen door het schild (het schild verliest het laatste groene blokje) en één schade punt wordt toegebracht aan de blauwe zone (er wordt een rood blokje in de blauwe zone gelegd). Het schild is nu leeg. Tijdens beurt 5 zal de Jager een ander Y-veld bereiken en nogmaals aanvallen. Zonder schild brengt deze aanval 2 schade punten toe aan het schip. Indien de spelers de Jager nog niet hebben vernietigd, bereikt de Jager het Z-veld in de volgende beurt en brengt het nog eens 3 schade punten toe. Als de spelers erin slagen het schild te herladen, worden 2 schade punten voorkomen en loopt het schip maar 1 extra schade punt op.

Sommige aanvallen zijn gericht op alle zones van het schip. Een dergelijke aanval wordt beschouwd als drie afzonderlijke aanvallen, één op elke zone.

Sommige dreigingen hebben ook niet-standaard acties. Deze worden beschreven op de kaart. Indien je een vraag hebt over de kaart, kan je die opzoeken in de appendix in het Spelregelboek.

## Een dreiging overleven

Het goede nieuws is dat de vijand niet eeuwig kan blijven aanvallen. Ze vliegen uiteindelijk jullie schip voorbij en gaan op zoek naar een ander doelwit. Wel, met uitzondering van kamikazes natuurlijk, maar het heeft geen zin die te bespreken. Het zou jullie alleen maar angst aanjagen. Wat zeg je? Waarom ik ze dan vermeld? Een goede vraag, juffrouw. Ik weet niet waarom ik ze eigenlijk vermeld...

Wanneer een dreiging het laatste veld van het traject bereikt (of passeert), voert ze haar laatste actie uit (actie Z). Daarna valt ze niet meer aan en kan ze niet meer worden beschoten. Je bemanning heeft deze dreiging

“overleefd” (tenzij het schip is vernietigd natuurlijk).

Verwijder het fiche van het traject. Geef de kaart niet aan de kapitein, maar aan de communicatieofficier. De kapitein houdt trofeeën bij van vernietigde dreigingen en de communicatieofficier van dreigingen die je hebt overleefd.



## SPRONG NAAR HYPERRUIMTE

En dan is jullie missie voltooid and springt jullie schip terug naar de hyperruimte (indien het daartoe in staat is). Wel, in feite is jullie schip zo groot omdat we geen kleinere hyperruimtemotor kunnen bouwen. Dat is waarom je ervoor moet zorgen dat alle zones van het schip intact blijven. Het goede nieuws is dat de computer automatisch berekent wanneer het schip vernietigd zal worden en gebruik maakt van een kleine stroomstoot van de motor om de zwarte doos terug te zenden net voor de fatale impact. Als de zwarte doos eenmaal terecht is, kunnen we die analyseren om te bepalen waar jullie missie verkeerd liep... Hm. Ik zie dat jullie niet onder de indruk zijn.

Wel, het andere goede nieuws is, dat wanneer een zone van een schip vernietigd is, de andere zones hermetisch afgesloten worden, waardoor de resterende bemanningsleden gespaard blijven van onmiddellijke decompressie, wat hen in staat stelt misschien nog een uur of twee in leven te blijven. Hmmm.

**Elke zone van het schip kan maximaal 6 schade punten oplopen.** Indien één zone 7 of meer schade punten ophoopt, is die zone vernietigd en verlies je het spel, ongeacht de zone waarin je speelfiguur zich op dat moment bevindt.

## MISSIEVERLOOP-OVERZICHT

Bekijk nu het gehele missieverloop-overzicht: elke rij stelt één fase van de missie voor (fases zijn van belang voor de Uitvoeringsronde. Tijdens je proefvlucht zijn fases niet zo belangrijk in de Uitvoeringsronde). Let op dat elke beurt onderverdeeld is in een aantal stappen waarin dreigingen verschijnen, de spelers zich verplaatsen en ten slotte de dreigingen zich verplaatsen.

**Tip: Je moet je bewust zijn van welke dreigingen meespelen in welke beurten.** Indien je in beurt 4 bent, dan is de dreiging T+4 niet in het spel gekomen (en bevindt zich aan het begin van zijn traject). Dreigingen met hogere nummers zijn nog niet in het spel gekomen (je kan dus niet schieten op de dreiging T+6). Dreigingen met een lager nummer zijn reeds dichterbij het schip. Ze kunnen nog in het spel zijn, reeds vernietigd zijn of het einde van hun traject hebben bereikt. Om alles overzichtelijk te houden kan je de genummerde fiches gebruiken om je acties te plannen in de Actieronde. En natuurlijk kan je de blokjes en speelfiguren gebruiken om aan te geven in welke staat het schip volgens jou zal zijn op een bepaald tijdstip.

Een eenvoudig te onthouden regel voor beginners: **Je kan niet schieten op een dreiging met een hoger nummer tijdens een beurt met een lager nummer.**

En dat is het, cadetten. Ik neem aan dat ik jullie aandacht nog moet vestigen op het feit dat jullie na uitvoering van jullie laatste acties nog twee zetten van de vijand moeten overleven voordat jullie terug naar de hyperruimte springen. Zorg er trouwens voor dat jullie in een stabiele positie zitten voor de sprong: de rug gebogen, knieën opgetrokken tot aan de borstkas, handen weggestoken of achter de nek. Je weet wel, de standaardpositie zodat je lichaam zo weinig mogelijk plaats inneemt. Je zou niet willen dat bepaalde ledematen uitgerokken worden door de onregelmatigheden van het hyperruimteveld...

Zie je, juffrouw? Daarom zou je beter niet eten tijdens de les.

# LES 4 – JULIE EERSTE PROEFVLUCHT

Indien jullie opgelet hebben tijdens de les of een leesbare kopie in de wacht wisten te slepen van de notities van iemand anders, zouden jullie nu klaar moeten zijn voor jullie eerste proefvlucht. Controleer jullie uitrusting nog een keer en zodra de juffrouw terugkomt van het toilet kunnen we beginnen.

## ACTIERONDE

Zet het spelbord klaar zoals aangegeven op pagina 4.

Start de soundtrack en speel de Actieronde zoals beschreven in les 2 (indien je geen cd-speler hebt, start de spelleider de stopwatch en leest op de juiste momenten de scenariokaart voor). De communicatieofficier moet de door de computer aangekondigde dreigingen klaar zetten. Voor het einde van de soundtrack moeten alle te spelen actiekaarten neergelegd zijn.

**Je kan nu beginnen te spelen.  
Het is niet nodig verder te lezen.**

## UITVOERINGSRONDE

Wel? Wat vonden jullie ervan, cadetten? Oei. Jullie zien er wat geschokt uit. Wel, volg me naar het leslokaal en we zullen eens de video van jullie prestatie bekijken.

Ga zitten en we zullen eens stap voor stap kijken wat jullie hebben gedaan.

Indien je tijdens de Actieronde speelstukken hebt verplaatst, zet dan alles terug op de oorspronkelijke posities. Je kan ook de Scenariokaart erbij nemen en controleren of de communicatieofficier de dreigingkaarten correct heeft klaargelegd.

Plaats de markeersteen die het verloop van de missie weergeeft op het eerste veld van het missieverloop-overzicht en voer de verschillende stappen uit zoals beschreven in les 3. Het is mogelijk dat iemand rood en blauw door elkaar heeft gehaald of een kaart met de verkeerde helft naar boven heeft gespeeld. Dat is niet zo goed. In een standaardspel kan dit ernstige problemen veroorzaken. Aangezien het jullie eerste spel is, mag je deze fouten corrigeren in de proefvlucht.

Indien je de spelregels en de volgorde van de gebeurtenissen goed hebt begrepen, moet het volgende zijn gebeurd:

**\*\*\* Waarschuwing: sla onderstaande tekst over indien \*\*\*  
je de eerste proefvlucht nog niet hebt geprobeerd.**

Nog voordat jullie je eerste actie konden uitvoeren verscheen er een Impulsbal. Indien jullie erin geslaagd zijn deze te vernietigen, hebben jullie er waarschijnlijk twee keer op geschoten met het zware laserkanon in de blauwe zone of (tenminste als jullie goed samenwerkten) hebben jullie het in dezelfde beurt beschoten met beide kanonnen in de blauwe zone. Daarvoor heb je echter minstens drie beurten nodig (naar rechts verplaatsen, schieten, schieten; of naar rechts verplaatsen, wachten op een andere speler die zich ook naar rechts verplaatst, naar beneden verplaatsen en tegelijkertijd schieten). In beurt 3 bereikt de Impulsbal veld X en valt het de drie zones van het schip aan met sterkte 1. Dit kost elk schild 1 energieblokje. Dat is geen probleem. Soms is het niet mogelijk om de dreiging te vernietigen voordat deze haar eerste actie uitvoert. Daarom beschik je over schilden. Als jullie de Impulsbal echter niet vernietigd hadden, zouden jullie in grote problemen gezeten hebben. Acties X, Y en Z zouden veel schade toebrengen.

Na jullie eerste actie verscheen een Ruimtekruiser op het centrale traject. Deze kan vernietigd worden met twee schoten van het centrale zware laserkanon (elk schot brengt  $5 - 2 = 3$  schadepunten toe). Indien jullie het centrale kanon afgevuurd hebben in beurt 1, gebeurde er niets omdat de Ruimtekruiser op dat moment nog niet in het spel was. Er kan het beste op geschoten worden in beurt 2 en 3. Op die manier wordt de dreiging vernietigd voordat deze zelfs een eerste aanval kan uitvoeren.

Een andere manier om de Ruimtekruiser aan te pakken is het centrale schild in beurt 3 op te laden. Het traject heeft enkel acties X en Z, die het schip 3 schadepunten toebrengen. Dat is net zoveel als het centrale schild

kan absorberen indien het zijn energie niet volledig gebruikt heeft bij de Impulsbal.

Indien jullie je niet verdedigen tegen de Ruimtekruiser, zitten jullie in de penarie. De Impulsbal verzwakt je centrale schild aan het einde van beurt 2 en de kaart van de Ruimtekruiser vertelt je dat aanvallen tegen zones van het schip die niet door een schild beschermd worden dubbele schade toebrengen. Indien het centrale schild uitgeschakeld is, kunnen aanvallen X en Z tot 6 schadepunten toegebracht hebben.

De laatste dreiging is de Stealth-Jager die verscheen op tijdstip T+3. Indien je de tekst van de kaart aandachtig bekeken hebt, weet je dat het geen zin heeft erop te schieten totdat het zijn actie X heeft uitgevoerd. Tot dan kan het schip niet worden geraakt. De meeste groepen slagen er niet in om de Stealth-Jager te vernietigen tijdens hun eerste proefvlucht voordat deze minstens één aanval uitvoert. Als je dat gelukt is... proficiat! De enige mogelijke manier is om tegelijkertijd de kanonnen van de rode zone af te vuren in beurt 5. Dit is de juiste procedure: het schip verschijnt in beurt 3, je kan één actie uitvoeren en het verplaatst zich. Omdat de Jager veld X niet passeert, kan het niet door jouw acties geraakt worden in beurt 3 of 4. In beurt 4 passeert de Jager veld X, dus kan de dreiging aangevallen worden in beurt 5. Een gezamenlijke aanval met beide kanonnen van de rode zone zal het vernietigen ( $4 + 2 - 2 = 4$ ). Indien het niet vernietigd wordt door acties van spelers in beurt 5, passeert de Jager veld Y en valt aan.

Het is ook mogelijk om je te verdedigen tegen de Stealth-Jager met de schilden. Dan moet de overdracht van energie precies worden getimed. De centrale reactor moet worden heropgeladen en de energie moet op het juiste moment naar de bakboordreactor worden gestuurd.

## EVALUATIE

Wel, beste cadetten, tot zover jullie eerste vlucht. Ik moet toegeven dat ik slechtere proefvluchten heb gezien.

De instructeur zegt dit tegen elke groep ongeacht of ze het perfect hebben gedaan (zodat hun succes hen niet naar het hoofd stijgt) of hun schip is ontploft (om hen niet te ontmoedigen). Hoe heeft jullie bemanning het er van af gebracht?

Indien je schip werd vernietigd en je er niet in slaagde het merendeel van de vijanden te vernietigen, geen paniek. Dat gebeurt met de meeste bemanningen tijdens hun eerste vlucht. Dat is waarom er een proefvlucht is. Probeer nu de tweede proefvlucht in les 4a nu je een beter idee hebt van de manier waarop het spel werkt.

Indien je schip slechts matige schade heeft opgelopen en je minstens twee vijanden hebt vernietigd, kan je de tweede proefvlucht in les 4a uitproberen of meteen doorgaan naar les 5. Maar pas op... les 5 is veel moeilijker!

Indien je tijdens je eerste vlucht buiten een paar krassen geen schade hebt opgelopen, kan je les 4a gerust overslaan. Het is duidelijk dat je weet wat te doen en je geen tweede proefvlucht nodig hebt.

# LES 4A – JULLIE TWEDE PROEFVLUCHT

Wat? Eén proefvlucht was niet genoeg? Jullie behoren zeker tot de harde werkers. Natuurlijk hebben we een tweede proefvlucht voorbereid. Daardoor zal de les waarschijnlijk wel uitlopen tot na de middagpauze, maar we hebben alles voor jullie over, cadetten. We zitten uiteindelijk allemaal in hetzelfde schuitje! Hahaha! Kijk niet zo somber, cadet. Je kan toch wel één keer de lunch overslaan?

Indien je de juiste dreigingkaarten voor de eerste proefvlucht hebt gebruikt, zitten er in de stapel nog drie kaarten (**E1-04**, **E1-05** en **E1-06**) voor de tweede proefvlucht.

Leg het spelbord klaar op exact dezelfde manier met uitzondering van de trajectsporen: gebruik spoor **T3** voor de rode zone, spoor **T5** voor de witte zone en spoor **T1** voor de blauwe zone.



Gebruik soundtrack 2, "Tweede proefvlucht", op de opleidings-cd (of zoek scenariokaart S1-2 indien je geen cd-speler hebt).

**Speel de tweede proefvlucht volgens dezelfde regels als de eerste proefvlucht.**

## UITVOERINGSRONDE

Mmmm. Mmmmm. O, jullie zijn al terug. Mijn excuses. Terwijl jullie in de simulator zaten, ben ik naar de cafetaria van de faculteit geweest en heb een kleine snack meegenomen. Ik zal de rest wel opeten terwijl we naar de video met jullie prestatie kijken.

Breng het schip terug in zijn oorspronkelijke staat. Controleer of de communicatieofficier de dreigingkaarten correct heeft klaargelegd (deze proefvlucht zijn de nummers 1, 2 en 4 nodig. (Er werd geen dreiging aangekondigd op tijdstip T+3). Plaats de markeersteen die het verloop van de missie weergeeft op het eerste veld van het missieverloop-overzicht. Je kan met de Uitvoeringsronde beginnen.

**\*\*\* Waarschuwing: sla onderstaande tekst over indien \*\*\*  
je de tweede proefvlucht nog niet hebt geprobeerd.**

Een Energiewolk verscheen op het witte traject op tijdstip T+1. Er zijn twee manieren om deze te vernietigen. Drie schoten met het centrale zware laserkanon zullen per schot twee schadepunten toebrengen (je kan in de eerste beurt beginnen met schieten). Een elegantere oplossing is om een schot van het zware laserkanon te combineren met een schot van het impulskanon. Het impulskanon zal de schildpunten van de Energiewolk doen dalen tot 0, zoals aangegeven door de kaart. Dit is echter pas mogelijk in de derde beurt. In beurt 1 en 2 is de Energiewolk nog buiten het bereik van het impulskanon.

Je kan in elk geval de Energiewolk pas in de derde beurt vernietigen, wat betekent dat aan het einde van beurt 2 de energie van alle schilden van jullie schip op is. We hopen dat jullie geen energie verspild hadden om ze op voorhand op te laden. We hopen in elk geval dat jullie erin geslaagd zijn om de Energiewolk te vernietigen: acties Y en Z van de Energiewolk zijn aanvallen op de andere twee zones van het schip (in dit geval de rode en de blauwe zone).

Laten we nu eens kijken wat er aan de rode kant is gebeurd. Op tijdstip T+2 verscheen een Slagschip. Slagschepen zijn trager dan Jagers, maar sterker en gevaarlijker. Als jullie geprobeerd hebben dit schip te vernietigen met enkel het zware laserkanon, hebben jullie maar 2 schade toegebracht per beurt en was in de tweede beurt de energie van de reactor van de rode zone op. Indien niemand de reactor heeft heropgeladen, kan het Slagschip de rode zone 7 schadepunten toebrengen (schilden waren leeg in beurt 2 door de Energiewolk).

Een betere oplossing zou zijn de aanvallen op het Slagschip te coördineren. Het zware en lichte kanon brengen samen  $6 - 2 = 4$  schadepunten toe. Het zou volstaan om in beurt 2 het Slagschip te beschieten met het zware kanon en in beurt 3 met beide kanonnen (je kan pas beide kanonnen afvuren in beurt 3 aangezien er iemand zich naar links en beneden moet verplaatsen, wat 2 beurten duurt).

Hebben jullie een nog elegantere aanpak bedacht? Beurt 3 is jullie eerste kans om de Energiewolk te vernietigen met behulp van het impulskanon. Als je wacht tot beurt 3, kan je het centrale kanon, beide kanonnen in de rode zone en het impulskanon afvuren om de Energiewolk en het Slagschip in één beurt te vernietigen. Indien jullie dat echt gedaan hebben, zijn we onder de indruk.

Enkel de Cryoschildjager blijft over, die met hoge snelheid het schip nadert via een kort traject. Er is dus niet veel tijd om deze dreiging aan te pakken.

De Jager verschijnt op tijdstip T+4. Het cryoschild betekent dat de Jager niet wordt geraakt als er de eerste keer op wordt geschoten. Het heeft dus geen zin om de aanvallen te concentreren in beurt 4. Je kan op de Jager schieten met ofwel het laserkanon van de blauwe zone of zelfs met het impulskanon (op het korte traject is de Jager reeds binnen bereik zodra hij verschijnt). Eén schot is voldoende om het cryoschild uit te schakelen en de volgende beurt kan je de Jager normaal beschadigen. Een gecoördineerd schot van de lichte en zware laserkanonnen of van het zware laserkanon en het impulskanon volstaat om deze dreiging in één beurt te vernietigen. Indien jullie hierin slagen in beurt 5, heeft de Cryoschildjager geen mogelijkheid jullie schip te beschadigen. Indien jullie te traag waren en geen energie overbrachten naar jullie schilden, zou de Jager de blauwe zone beschadigen in beurt 5 en 6.

## EVALUATIE

Mmmmm. Dat was lekker. Oh, de video is afgelopen. Ja, jullie proefvlucht was natuurlijk ook goed... niet?

Laten we eens kijken hoe jullie het ervan hebben afgebracht terwijl de instructeur zijn lunch opeet.

Indien jullie erin geslaagd zijn de meeste dreigingen te vernietigen, of indien jullie er één vernietigd hebben en een deel van de schade hebben opgevangen met jullie schilden, dan werd jullie schip niet al te zwaar beschadigd en zijn jullie klaar om verder te gaan.

Indien de dreigingen opnieuw voorbij jullie verdediging zijn geraakt, is de keuze aan jullie: jullie proberen de proefvluchten opnieuw (gebruik de juiste trajecten, dreigingkaarten en soundtrack) of jullie weten, wat er fout is gegaan en zijn ervan overtuigd, dat jullie zonder problemen kunnen doorgaan naar de volgende les.

# LES 5 – GESIMULEERDE MISSIE

Vandaag sturen we jullie op jullie eerste missie. Waarom die ongelukkige gezichten? Oh! Je hebt het gevoel nog niet klaar te zijn. Dat is een opluchting. Ik vreesde al dat jullie op een of andere manier een video van een van de zwarte dozen hadden gezien.

Misschien zal dit jullie geruststellen: we sturen jullie niet op een echte missie. We gebruiken enkel een grotere en meer realistische simulator. Het is evident dat we jullie niet de ruimte in zullen sturen, voordat jullie goed opgeleid zijn. Niet wanneer er een duur ruimteschip op het spel staat. Heu? O, en jullie levens, ja. Dat spreekt voor zich.

Laten we nog eerst een aantal details doornemen die we nog niet eerder besproken hebben tijdens de les.

## DUUR VAN DE VLUCHT

Ik denk dat ik dit reeds in een vorige les heb vermeld, maar ik herhaal dat een echte missie tien minuten duurt. Jawel. Die zou altijd tien minuten moeten duren. Maar, geloof me, sommige missies hebben veel korter geduurd. Laten we, omdat jullie nu ervaren cadetten zijn, aannemen dat jullie in 10 minuten tijd ongeveer 12 acties kunnen uitvoeren.

Plaats het Missieverloop-overzicht met de gevorderde zijde naar boven. Jullie zien dat een vlucht nu is onderverdeeld in 3 fasen met in totaal 12 beurten. Jullie moeten gebruik maken van het actiespoor voor de derde fase van de vlucht (beurt 8-12). Plaats het naast of onder jullie eerste en tweede actiespoor (beurten 1-7).

Geef elke speler 5 actiekaarten voor de eerste fase, 5 voor de tweede fase en 5 voor de derde fase. Op elke fase van het actiespoor moet een gedekte stapel van vijf actiekaarten liggen.



De derde fase verloopt zoals de andere fasen. Zodra jullie tevreden zijn met jullie acties voor de tweede fase, mogen jullie de laatste stapel kaartjes

nemen en acties 8-12 plannen. Als je eenmaal de kaarten van de derde stapel genomen hebt, mag je de actiekaarten voor de eerste en tweede fase op het actiespoor niet meer wijzigen.

## GEDEKTE ACTIEKAARTEN

Zoals jullie zien lijkt de grote simulator veel meer op een echt schip: hij is bijvoorbeeld groter, heeft echte muren, vloeren en plafonds. Dit bemoeilijkt de communicatie met bemanningsleden in andere stations aangezien ze je niet kunnen zien. En ze kunnen je evenmin horen schreeuwen. Euh, "praten". Daarom zijn jullie helmen uitgerust met oortjes en microfoons.

In tegenstelling tot de proefvlucht, worden in een echte missie **actiekaarten gedekt neergelegd door de spelers**. Je mag andere spelers vertellen welke kaarten je gaat spelen en de speelstukken gebruiken om je acties te illustreren, maar niemand mag zien welke acties je hebt gepland; ze weten enkel wat je hen vertelt.

Je mag op elk moment je geplande acties bekijken, maar je mag ze enkel veranderen indien je nog niet met het plannen voor de volgende fase bent begonnen. Merk op dat de achterzijde van een actiekaart aangeeft of je een actie of een verplaatsing speelt. Medespelers weten dus tenminste in welke beurten je van plaats verandert, een actie uitvoert of afwacht.

Tijdens elke stap Acties van Spelers in de Uitvoeringsronde draaien alle spelers gelijktijdig hun actiekaarten om voor die beurt. Vervolgens voeren ze om beurten hun acties uit, te beginnen met de kapitein.

**Draai je kaart niet verticaal om wanneer je een geplande actie onthult.** Je moet de kaart van links naar rechts omdraaien, niet van boven naar onder. Dit kan wat oefening vergen indien je dit niet gewend bent. Wellicht lukt dit beter, wanneer je hiervoor je andere hand gebruikt.



## DREIGINGEN EN TRAJECTEN





In tegenstelling tot de proefvlucht zal dit geen voorbereid scenario zijn. De simulator genereert de dreigingen en trajecten willekeurig. We hebben hem op deze manier ontworpen om te vermijden dat cadetten te veel te weten komen van de groep voor hen... hoewel dat geen probleem gebleken is... hmm...

Ik neem aan dat ik jullie moet waarschuwen dat de dreigingen die jullie tegenkomen in de gesimuleerde missie veel gevaarlijker kunnen zijn dan de eenvoudige tegenstanders waarmee jullie te maken hadden in de proefvluchten.

Neem voor de gesimuleerde missie de 7 trajectsporen, schud deze en leg er drie willekeurig aan de bovenkant van het spelbord.

De groene dreigingkaarten zijn niet nodig voor deze missie. Deze gaan terug in de doos.



Sorteer de paarse kaarten naar het symbool in de linkerbovenhoek. Er zijn 4 soorten dreigingen:

-  – gewone dreigingen (die heb je al tegengekomen);
-  – ernstige dreigingen;
-  – gevorderde gewone dreigingen;
-  – gevorderde ernstige dreigingen.


Je zal op deze missie geen gevorderde dreigingen tegenkomen; de kaarten met gele symbolen gaan terug in de doos. De kaarten voor gewone en ernstige dreigingen met witte symbolen blijven over. Schud beide stapels en leg ze bij de communicatieofficier. Merk op dat je aan de achterzijde van de kaarten kan zien of het een gewone of ernstige dreiging betreft.



## Dreigingen met variabele parameters

Sommige dreigingen hebben andere parameters wanneer ze actie X of Y uitvoeren. Ze kunnen versnellen of hun schilden verlagen of verhogen. Indien een parameter verandert, wordt dat aangeduid met het symbool  of .

Om dit goed bij te houden zijn er zwarte en witte blokjes. Plaats een wit blokje naast het overeenkomstige nummer wanneer een dreiging zijn snelheid of schilden verhoogt. Gebruik een zwart blokje indien de parameter daalt. Een zwart blokje kan ook worden gebruikt om aan te geven dat de Cryoschildjager (waarvan sprake was in les 4a) of het Cryoschildfregat al zijn geraakt.

Het symbool  naast de levenspunten van een dreiging betekent dat de dreiging zichzelf kan genezen of herstellen. Het heeft een actie X of Y waarbij een aantal rode blokjes van de dreiging wordt verwijderd (indien de dreiging niet beschadigd was op het moment van deze actie gebeurt er niets).

## SOUNDTRACKS

Er staan drie gesimuleerde missies (genaamd Simulatie 1, Simulatie 2 en Simulatie 3) op nummer 3, 4 en 5 op de opleidings-cd. Kies één van deze missies (indien je geen cd-speler hebt, maakt de spelleider gebruik van scenariokaart S1-3, S1-4 of S1-5).

Er zijn een aantal mededelingen in de gesimuleerde missies die niet voorkomen in de proefvluchten.

**Tijdstip T+3. Ernstige dreiging. Witte zone. Herhaling. Tijdstip T+3. Ernstige dreiging. Witte zone.**

Soms waarschuwt de computer voor een "ernstige dreiging" in plaats van een "dreiging". Gaat het om een "dreiging", dan trekt de communicatieofficier de dreigingkaart van de stapel met symbool . In geval van een ernstige dreiging wordt de kaart getrokken van de stapel met symbool . In dit voorbeeld zou de communicatieofficier de bovenste kaart van de stapel met symbool  trekken, die naast het centrale traject (witte zone) plaatsen en het fiche met nummer  erop leggen.

**Onbevestigde melding. Tijdstip T+5. Dreiging. Blauwe zone. Herhaling. Onbevestigde melding. Tijdstip T+5. Dreiging. Blauwe zone.**

Onbevestigde meldingen zijn bedoeld om dezelfde soundtrack te gebruiken in een spel met vier of vijf spelers. **Indien je met minder dan 5 spelers bent, negeer dan de onbevestigde meldingen.** In een spel met vijf spelers moet je ook afrekenen met de in onbevestigde meldingen aangekondigde dreigingen.

**Communicatiesysteem uitgeschakeld... ..**

**... Communicatie hersteld.**

Deze mededeling betekent dat de koptelefoons van jullie team niet meer werken. Op de soundtrack klinkt ruis. **Zolang de communicatie niet is hersteld, mogen spelers op geen enkele manier met elkaar praten of plannen maken.** Wel mag je actiekaarten neerleggen en figuren en blokjes over het spelbord bewegen. Dit is een goed moment om even te pauzeren en na te denken, **en om de dreigingkaarten aandachtig te lezen.**



**Tweede fase eindigt over één minuut.**

**Tweede fase eindigt over twintig seconden.**


**Tweede fase eindigt over vijf, vier, drie, twee, één. Tweede fase afgelopen. Begin derde fase.**

Net als in de eerste fase wordt ook tijdens de tweede fase een aantal keer aangekondigd dat de fase bijna voorbij is. Zodra de soundtrack het einde aankondigt, mag je geplande acties voor fase twee niet meer veranderen. Neem nu de laatste stapel kaarten en plan je acties voor de derde fase.

## NIEUWE SYSTEMEN

Nu zullen we aan aantal nieuwe boordsystemen bespreken die jullie wel zullen interesseren: raketten en de computer. Deze worden aangegeven met de letter . Goed gezien. Er zijn ook andere systemen die met de letter  worden aangeduid. Die zullen we in een latere les bespreken. Dat klopt, dit is nog steeds geen volledige simulatie. Maar ik ben er zeker van, dat er genoeg zal gebeuren om jullie bezig te houden.

## Raketten

Jullie schip is uitgerust met drie zelfgeleidende raketten. Deze bevinden zich in het blauwe benedendek en worden aangeduid met de letter . Wanneer jullie een raket lanceren, zoekt deze automatisch het dichtstbijzijnde vijandelijke schip en valt het aan. Raketten zijn geprogrammeerd om machines te identificeren en aan te vallen, en negeren dus interstellaire organismes en mineraalformaties.

In feite is het een beetje een kunst om te bepalen wat een raket zal aanvallen. In feite (ik zou jullie dit eigenlijk niet mogen vertellen) is het soms gewoon een goed idee om toch maar een raket af te vuren. Soms red je op die manier het hele schip, en achteraf kan je dan zeggen dat je perfect wist waar je mee bezig was.

Leg tijdens de voorbereiding drie raketten op het spelbord.



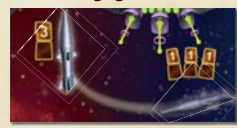
Raketten verbruiken geen energie. Wanneer je actie  speelt in het blauwe benedenstation, wordt 1 raket gelanceerd. Plaats een raketfiche op het eerste veld van het raketspoor.

De raket raakt geen doel in de beurt waarin deze wordt gelanceerd. Bij het


berekenen van de schade wordt een raket die zich op het eerste veld van het raketspoor bevindt genegeerd.




Aan het einde van de stap Acties van Dreigingen beweegt de raket, zoals aangegeven door de raket in de afbeelding, naar links:



Verplaats, nadat de dreigingen zich hebben verplaatst en hun acties hebben uitgevoerd, de raket van het eerste veld naar het tweede veld op het raketspoor.

De raket raakt zijn doel bij de volgende stap Schadeberekening. **De raket raakt de dichtstbijzijnde dreiging binnen zijn bereik in een van de drie trajecten.** Een raket heeft een bereik van 2 en kan dus enkel dreigingen in de twee dichtstbijzijnde regio's van de trajecten raken. Veel dreigingen kunnen niet door een raket worden geraakt. Dit staat vermeld op de kaart en wordt aangeduid met het symbool . De raket negeert deze dreigingen. Uit de resterende dreigingen kiest hij degene die het dichtst bij het schip is (minste aantal velden verwijderd van veld Z). Indien er meerdere dreigingen even ver van het schip zijn verwijderd, valt de raket de dreiging aan met het laagste nummer. Indien de raket geen doelwit heeft binnen zijn bereik, verdwijnt deze zonder schade aan te richten.

Een raket brengt 3 schadepunten toe op dezelfde wijze als elke andere aanval: tel de schadepunten op bij de andere schadepunten voor die dreiging, trek de schildpunten van de dreiging af en leg op de dreiging het juiste aantal schadeblokjes. Leg de raket nadat je de schade hebt berekend terug in de algemene voorraad. Je beschikt slechts over 3 raketten per missie. Zijn ze op, dan heeft actie  geen effect meer in dit station.

Je kan per beurt maar 1 raket lanceren. Het is wel mogelijk de volgende beurt opnieuw een raket te lanceren. De eerste raket zal dan op het tweede veld liggen (heeft zich verplaatst wanneer de dreigingen zich verplaatsten) en de tweede raket kan dan op het eerste veld gelegd worden. Bij de volgende stap (Schadeberekening) gaat de eerste raket terug naar de algemene voorraad, waardoor de nieuwe raket verder kan bewegen tijdens de stap Acties van Dreigingen.

**Tip:** Wanneer je een raket met kanonvuur combineert, denk er dan aan dat de raket gelanceerd moet worden in de beurt voorafgaand aan de beurt waarin het kanon wordt geactiveerd. Wanneer je met het laserkanon schiet in beurt 4, moet je de raket dus lanceren in beurt 3.

## Computeronderhoud

Jullie zijn natuurlijk al vertrouwd met de boordcomputer. Op het echte schip bevindt de computerterminal zich op de brug. Ik weet zeker dat ik jullie niet moet vertellen dat de computer jullie trouwste bondgenoot is, en zonder de accurate rapporten en duidelijke schema's van de computer zouden jullie zeker verdwalen in de ruimte.

Maar er is nog iets: de computer moet onderhouden worden. Niets ingewikkelds hoor. Jullie moeten enkel af en toe op een knopje drukken. Anders denkt hij dat jullie hem niet nodig hebben en springt hij op schermbeveiliging. Wegens de bekabeling van het schip worden de lichten daardoor tijdelijk uitgeschakeld. Op die manier kan je wel wat tijd verliezen.

Ja, we hebben er aan gedacht de schermbeveiliging uit te schakelen, maar dat mogen we niet doen omdat er dan een advertentie van onze sponsor, Corporation Incorporated, verschijnt. Af en toe moeten jullie de computer dus een klein duwtje geven, ok?

De computer moet eenmaal per fase worden onderhouden. Het onderhouden van de computer is een speciale stap, die eenmaal per fase moet gebeuren (indien je de uitleg van de schermbeveiliging maar niets vindt, moet je maar denken dat je een diagnose-rapport maakt of geheugenchips vervangt of iets dergelijks. Vergeet gewoon niet op de knop te drukken).



Plaats tijdens de voorbereiding 3 grijze blokjes naast de computer op het spelbord. Wanneer iemand actie uitvoert in het witte bovenstation, verplaats dan een grijs blokje naar het veld Controle Computeronderhoud op het missieverloop-overzicht. Leg het in dezelfde rij als de fase waar je op dat moment mee bezig bent (dus in dezelfde fase van het missieverloop-overzicht). Indien deze actie meerdere malen wordt uitgevoerd in dezelfde fase, verplaats dan geen extra grijze blokjes – slechts één per fase.

De plaats van het veld op het missieverloop-overzicht geeft aan dat de computer in de eerste of tweede beurt van een fase moet worden onderhouden. Controleer wanneer de markeersteen op het veld Computeronderhoud komt of er een grijs blokje op ligt. **Is dit niet het geval, dan heeft de bemanning verzuimd de computer te onderhouden. Alle acties van de spelers voor de volgende beurt worden uitgesteld (zie hieronder).**

## UITSTEL

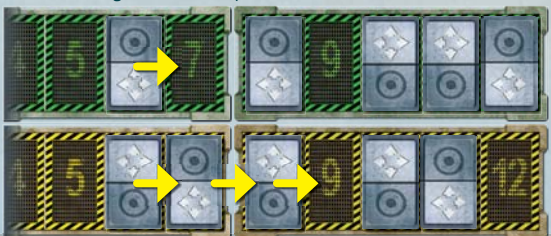
Soms denk je dat je alles goed hebt gepland, en dan gaat er iets mis. Iemand is net iets te traag van begrip en alles mislukt. Jullie moeten je voorbereiden op deze kleine tegenslagen.

Wanneer een kaart of regel zegt, dat een actie tijdens een bepaalde beurt wordt uitgesteld, gebeurt het volgende: de geplande acties voor de volgende beurt schuiven één beurt door op het trajectspoor, totdat je een actiekaart doorschuift naar een beurt waar je geen actie gepland had of totdat je alle resterende acties opgeschoven hebt (in laatstgenoemd geval wordt de laatste actiekaart van het actiespoor verwijderd en niet uitgevoerd).

Indien jullie de computer niet onderhouden, worden de acties van alle spelers uitgesteld. De acties die jullie voor de volgende beurt gepland hadden, worden pas de volgende beurt daarop uitgevoerd (net als alle eventueel volgende acties).

**Voorbeeld:** Niemand had in beurt 4 of 5 gepland om de computer te onderhouden. Dit betekent dat de actie van alle spelers voor beurt 6 wordt uitgesteld. Spelers moeten hun actiekaarten opschuiven. Groen moet slechts één kaart opschuiven. Geel moet drie kaarten opschuiven. Blauw moet al zijn actiekaarten opschuiven en de actie die hij gepland had voor beurt 12 wordt helemaal niet uitgevoerd. Rood had geen actie gepland voor beurt 6 en moet dus geen kaarten opschuiven.

Door het uitstel zal geen enkele speler in beurt 6 een actie uitvoeren.



## Foutjes

In de chaos van een missie kan van alles gebeuren. En de kleinste misstap of vergetelheid kan jullie kostbare seconden kosten. Heh heh. Ooit zag ik eens een komische video waarin een ruimteverkenner naar een deur rende en per abuis met zijn hoofd tegen de muur liep. Natuurlijk kon hij niet tijdig de schilden activeren. Hmm, jullie lachen niet. Wel, de onderzoekscommissie vond het ook niet echt grappig.

Met de gedekte kaarten kan je gemakkelijk fouten maken. Je speelde een rode pijl terwijl je een blauwe wilde spelen, of je plaatste een kaart omgekeerd zodat je in plaats van het laserkanon af te vuren de gravolift gebruikt. Indien dat gebeurt, hebben de rest van je acties geen zin meer, omdat je niet op de plaats zal zijn waar je had gepland te zijn. Daarom is er een regel over foutjes.

**Indien je een kaart omdraait en merkt dat je pijlen verwisseld hebt of de actieheft met de verplaatsingsheft hebt verward, kan je zeggen: 'Oeps, foutje!'** Je kan dan je misstap rechtzetten en je oorspronkelijk geplande actie uitvoeren, maar je volgende actie wordt uitgesteld: je volgende actie (en eventuele volgende acties) vinden één beurt later plaats dan gepland.

Maak geen misbruik van deze regel. Je mag deze regel niet gebruiken om een extra rode pijl te krijgen door een blauwe pijl te spelen en zeggen dat je een foutje hebt gemaakt. Tijdens de Uitvoeringsronde moet je uitspelen wat je tijdens de Actieronde van plan was te spelen. Je mag niet nagaan of het voordeliger zou zijn om te zeggen dat je een foutje hebt gemaakt of door de actie die je op je actiespoor hebt neergelegd te behouden. De regel is er niet om fouten in de planning te corrigeren, maar enkel om te vermijden dat een verkeerd geplaatste kaart het spel verknoeit.

## Gravoliften en Ladders

En soms loop je naar de gravolift en merk je dat die reeds bezet is. Inderdaad... er is slechts plaats voor één passagier. En je snapt natuurlijk ook dat er niemand naar boven kan gaan terwijl er iemand anders naar beneden gaat! In dat geval moet je de dienstladder gebruiken.

Elke gravolift kan elke beurt maar door één speler worden gebruikt. Indien meerdere spelers dezelfde lift proberen te gebruiken tijdens dezelfde beurt, kan enkel de eerste speler die gebruiken (de kapitein of de speler die het eerst links vanaf de kapitein zit – rang heeft zijn voordelen). Alle andere spelers moeten de ladder gebruiken. Indien je de ladder gebruikt, verandert je speelfiguur van dek maar wordt je actie voor de volgende beurt uitgesteld.








## SCHADE AAN HET SCHIP

En dan bestaat natuurlijk ook nog de kans dat vijandelijk kanonvuur jullie gravolift uitschakelt. Komt dit als een verrassing? Denk je dat een echt schip gewoon een aantal treffers incasseert en dan zegt: 'Game Over'? Een ruimteschip zit vol gecompliceerde en delicate elektronica. Na één of twee treffers werken systemen niet langer optimaal.

Van nu af aan worden rode blokjes enkel gebruikt om schade aan dreigingen weer te geven. Om de schade aan je schip bij te houden, gebruik je de 18 achthoekige schadefiches. Sorteert deze fiches tijdens de voorbereiding naar kleur (rood, wit en blauw). Schud dan elke stapel en leg ze bovenaan het spelbord boven het overeenkomstige trajectspoor.



Wanneer een zone van het schip één of meerdere schadepunten oploopt, neem dan evenveel schadefiches van de overeenkomstige stapel. Deze fiches stellen verschillende onderdelen van het schip voor. Plaats ze op het spelbord zodat ze het afgebeelde onderdeel bedekken.

-   Een treffer op een zwaar of licht laserkanon vermindert de efficiëntie van het kanon met één (het cijfer op het schadefiche vervangt de originele waarde).
-  Een treffer op het impulskanon vermindert het bereik van het kanon met 1.
-   Een treffer op een reactor of schild vermindert de capaciteit (het cijfer op het schadefiche vervangt de originele waarde). Indien de reactor of het schild nu meer energie heeft dan de nieuwe capaciteit, gaat de overtollige energie naar de algemene voorraad.
-  Een treffer op een gravolift stelt deze buiten werking. Indien je gepland had de gravolift te gebruiken, moet je in plaats daarvan de dienstladder gebruiken. Je speelfiguur verandert van dek, maar je volgende actie wordt uitgesteld.
-  Structurele schade brengt geen schade toe aan één van je boordsystemen, maar telt wel mee als schade.

Net als in de proefvlucht kan elke zone van het schip maximaal 6 schadepunten oplopen (je hebt 6 schadefiches voor elke zone van het schip). Indien je een schadefiche moet trekken en er geen meer zijn, breekt die zone van het schip af en verlies je het spel.

**Belangrijk:** De schadefiches worden pas in de Uitvoeringsronde omgedraaid. Dit betekent dat je niet weet wat er zal gebeuren wanneer je schip wordt geraakt. Indien je in je plan voorziet dat het schip een treffer oploopt, moet je rekening houden met de kans dat systemen worden beschadigd. Misschien kan je beter een extra schot lossen in plaats van de mogelijkheid te riskeren dat een beschadigd kanon er niet in slaagt de vijand zoals gepland te vernietigen.

## KLAAR VOOR ACTIE

Controleer of alle spelmaterialen op de juiste positie staan of liggen.



Een overzicht van de nieuwe spelregels:

- Een missie telt 3 fasen en 12 beurten.
- Actiekaarten worden gedekt gespeeld.
- Er zijn twee soorten dreigingen: gewone dreigingen en ernstige dreigingen.

- Negeer onbevestigde meldingen indien je met minder dan 5 spelers speelt.
- Als het communicatiesysteem is uitgeschakeld, kan je niet met elkaar praten.
- Raketten raken het dichtstbijzijnde geldige doel binnen hun bereik in de beurt nadat ze afgevuurd worden.
- Je moet de computer tijdens de eerste of tweede beurt van elke fase onderhouden. Is dat niet het geval, dan worden de acties van alle spelers uitgesteld.
- Indien je een kaart verkeerd hebt gespeeld, kan je 'Deps, foutjel!' zeggen: je mag je actie rechtzetten, maar je volgende actie wordt uitgesteld.
- Indien meerdere spelers de gravolift op hetzelfde moment willen gebruiken, mag enkel de eerste dat doen. De andere spelers moeten hun acties uitstellen, maar wisselen wel van dek.
- In plaats van rode blokjes geef je schade aan het schip aan met schadefiches, die de efficiëntie van bepaalde systemen verminderen.

**Tip:** Beweeg tijdens de Actieronde niet enkel de speelfiguren over het spelbord. Gebruik ook de energieblokjes en de genummerde fiches om te zien waar de vijand zal zijn. Dit zal je helpen om acties te plannen en maakt samenwerken gemakkelijker.

## Je kan nu de gesimuleerde missie spelen.

### UITVOERINGSRONDE

Tijdens je eerste gesimuleerde missie kan het gebeuren dat je schip wordt vernietigd. Dit is normaal. Dit is waarom je een simulatie speelt, voordat je een echte missie uitvoert. De volgende keer zal het beter gaan.

Indien je de gesimuleerde missie met succes hebt uitgespeeld, kan je je score berekenen.

### Scoreberekening

Natuurlijk hebben we een scoresysteem om jullie prestaties te evalueren. We waarderen jullie prestaties ook in echte missies, maar denk eraan dat het niemand kan schelen hoeveel punten jullie hebben gescoord als jullie schip is vernietigd.

**Je mag enkel de score berekenen indien het schip niet werd vernietigd tijdens de missie.**

Op elke dreigingkaart staat rechtsonder een puntenverdeling. Je krijgt het hoogste aantal punten als je de dreiging hebt vernietigd. Je krijgt het laagste aantal punten als je de dreiging hebt overleefd (de dreiging heeft veld Z bereikt en haar aanval uitgevoerd). Vijanden die zich nog op een traject bevinden wanneer het schip naar de hyperruimte springt, leveren geen punten op (deze hebben actie Z ook niet uitgevoerd).

Je verliest punten voor schade aan je schip en voor het risico van het mislukken van de missie wegens hoge schade aan één zone van je schip (2 schadepunten in elk van de 3 zones is minder link dan 6 schadepunten in 1 zone).

Bereken de score als volgt:

- De kapitein telt de punten op voor alle vernietigde dreigingen (hoogste cijfer).
- De communicatieofficier telt de punten op voor alle overleefde dreigingen (laagste cijfer).
- Tel deze punten bij elkaar op.
- Trek daar het aantal schadepunten van alle zones van het schip van af.
- Trek daar nogmaals het aantal schadepunten van de zwaarst beschadigde zone van af.

### EVALUATIE

Dames en heren, de simulator staat nu volledig tot jullie beschikking. Ik zie jullie straks in de volgende les.

Je kan zoveel simulaties spelen als je wilt. Er zijn maar 3 soundtracks, maar de trajecten en dreigingen worden willekeurig bepaald, waardoor elk spel anders is.

Als je in de eerste simulatie hebt gefaald, zullen de tweede en derde zeker beter verlopen. Zelfs indien je maar met moeite naar de hyperruimte bent ontsnapt (en misschien zelfs een negatieve score hebt), is dat een succes. En elke score boven de 10 punten is heel goed.

Maar misschien ben je geïnteresseerd in de andere speelstukken. In de doos zitten nog groene kaarten, een aantal fiches en elegante robotfiguren.

# LES 6 – GEVORDERDE SIMULATIE

Vandaag zullen we het hebben over de laatste zaken die jullie moeten weten om je voor te bereiden op een echte missie.

## INTERNE DREIGINGEN

Jammer genoeg hebben vijandige aliens technologie ontwikkeld voor de overdracht van materie, dus soms zal er een groep vijanden of een atoombom ineens op het dek verschijnen. Ze hebben ook verschillende manieren om in de boordsystemen te infiltreren. En natuurlijk zijn er talrijke defecten die veroorzaakt worden door de topologische instabiliteit van het universum.

Maar ik wil jullie natuurlijk niet de indruk geven dat jullie schip een instabiele en onveilige plaats is die van het ene op het andere moment in een cocktailparty voor aliens kan veranderen. Soms gebeuren die dingen nu eenmaal. Denk eraan dat je ook in een van de rustigste sectoren van ons sterrenstelsel terecht kan komen waar al millennia niets is gebeurd. Sciencefictionauteurs willen jullie doen geloven, dat aliens die daar leven jullie als goden behandelen. En misschien hebben ze gelijk. Wat ze echter vergeten te vermelden is dat de meeste bewoners in ons sterrenstelsel een afkeer van hebben goden en niets liever doen dan ze opblazen. Dus kan je vijandig gedrag verwachten van alles wat bij jullie aan boord komt.

Om de veiligheidsofficier te helpen het overzicht te bewaren, toont de computer informatie over interne dreigingen op het onderste scherm.

Kies een veiligheidsofficier die verantwoordelijk zal zijn voor de aanpak van interne dreigingen. Indien gewenst kan ook de communicatieofficier deze rol vervullen, maar het is leuker functies te verdelen.

Laat tijdens de voorbereiding wat ruimte onderaan het spelbord open voor het onderste scherm van de computer. Trek willekeurig een vierde trajectspoor en leg dit aan de onderkant van het spelbord met veld Z naar rechts. Dit is het traject voor interne dreigingen.

Sorteer de groene kaarten naar het symbool in de linkerbovenhoek. Leg de kaarten met gele symbolen in de doos. Je hebt nu twee stapels groene kaarten met witte symbolen: gewone en ernstige interne dreigingen. Leg deze kaarten voor de veiligheidsofficier neer.

Neem alle ovale fiches en leg ze in een stapel naast het spelbord. Deze fiches geven de positie van interne dreigingen weer tijdens de Uitvoeringsronde. Je kan ze ook gebruiken om je geplande acties te visualiseren tijdens de Actieronde.

Tijdens de Actieronde kan je volgende mededelingen krijgen:

**Tijdstip T+4. Interne dreiging. Herhaling. Tijdstip T+4. Interne dreiging.**

**Tijdstip T+6. Ernstige interne dreiging. Herhaling. Tijdstip T+6. Ernstige interne dreiging.**

Deze mededelingen vertellen de veiligheidsofficier dat hij de bovenste kaart van de overeenkomstige groene stapel moet omdraaien (X gewone of O ernstige dreigingen). Kaarten met een interne dreiging komen naast het trajectspoor voor interne dreigingen te liggen en krijgen een fiche met het vermelde nummer.

Merk op dat de communicatieofficier nog steeds verantwoordelijk is voor het correct verwerken van alle berichten van de computer. Dat betekent dat hij ervoor moet zorgen dat de veiligheidsofficier de mededeling hoort en het juiste nummer toekent aan de interne dreiging.

## GEVECHTSROBOTS

Jullie hebben misschien al opgemerkt dat er zich in twee stations van het schip een team gevechtsrobots bevindt. Deze angstaanjagende robotsoldaten zijn uitgerust voor de strijd en voor andere speciale taken.

Indien jullie behoefte hebben aan een dodelijke strijdkracht op het dek, kan je een beroep doen op de gevechtsrobots. Probeer nooit zelf de vijand te bevechten. De robots zijn veel beter uitgerust dan jullie. Wat? Of gevechtsrobots ooit de bemanning aangevallen hebben? Wat een domme vraag! Hmmm... laten we verder gaan.

Leg tijdens de voorbereiding één robotfiguur in het rode benedenstation en één in het blauwe bovenstation (op de robotafbeelding) neer. Deze speelfiguren worden plat neergelegd om aan te geven dat ze nog niet geactiveerd zijn.

Wanneer je actie C uitvoert in een van deze twee stations, worden de gevechtsrobots in dat station geactiveerd. Zet het robotteam recht op en plaats het naast jouw speelfiguur. Tijdens het verdere verloop van deze missie zullen ze je volgen op het schip. Het robotteam in een station kan slechts door één speler worden geactiveerd. Een andere speler kan dus niet hetzelfde team activeren. Er zijn slechts 2 teams aan boord. Een speler kan slechts één team leiden en het is niet mogelijk je team over te dragen aan

een andere speler.

Wanneer de gevechtsrobots je volgen, kan je andere acties gewoon uitvoeren alsof de robots er niet zijn. Daarnaast kan je ook acties uitvoeren met gevechtsrobots (A). Daarbij vallen de gevechtsrobots een interne vijand aan (zie hieronder). Haal deze acties niet door elkaar: **je activeert een team gevechtsrobots door actie C uit te voeren in het station waar ze zich bij aanvang van het spel bevinden**, niet door actie A te gebruiken. Actie A dient enkel om een reeds geactiveerd robotteam orders te geven.

## INTERNE DREIGINGSKAARTEN

Er zijn twee soorten interne dreigingen: defecten en indringers. Defecten geven een probleem met een specifiek boordstelsel weer, mogelijk veroorzaakt door sabotage. Indringers zijn vijanden of monsters die het schip binnendringen.

Defecten en indringers hebben veel gemeen, wat blijkt uit deze afbeeldingen:



locatie waar dreiging verschijnt

hoe te vernietigen

Interne dreigingen hebben net als externe dreigingen een snelheid en acties X, Y en Z. Tijdens de stap Acties van Dreigingen verplaatsen interne dreigingen zich op dezelfde wijze als externe dreigingen over een trajectspoor en voeren ze acties uit wanneer ze op een veld X, Y of Z terechtkomen of passeren.

Interne dreigingen hebben levenspunten en leveren punten op wanneer ze worden vernietigd of overleefd.

In tegenstelling tot externe dreigingen zegt de soundtrack niet waar een interne dreiging aanvalt. Dat staat op de kaart. Linksonder in de afbeelding zie je een plattegrond van het schip waarop is aangegeven waar de interne dreiging verschijnt.

Het symbool rechtsonder in de afbeelding geeft aan hoe je de dreiging kan vernietigen. Bij een defect wordt aangegeven welk systeem je moet repareren (B of C). Bij een indringer geeft het symbool aan dat je een team gevechtsrobots nodig hebt (A).

## Defecten

Soms begint een van de boordsystemen zich vreemd te gedragen. In plaats van te helpen wordt het een dreiging voor het schip. De plattegrond linksonder in de afbeelding geeft aan welk station getroffen wordt. De letter rechtsonder geeft aan om welk systeem van dat station het gaat.



**Voorbeeld:** Dit defect betreft een systeem in het rode bovenstation. De B geeft aan dat het schild defect is.

Een defect is actief vanaf het moment dat het fiche op het trajectspoor wordt geplaatst (aan het begin van de beurt die overeenkomt met het nummer op het fiche, voor de Acties van Spelers en Dreigingen).

B Bedek wanneer een defect verschijnt ook de letter van het defecte systeem op het spelbord met een ovaal fiche met dezelfde letter en omgekeerde kleuren. Vanaf nu kan het defecte systeem in dat station niet meer worden gebruikt.

Een actie in dat station betekent nu het repareren van het defect. Elke poging om het defect te repareren brengt 1 schadepunt toe aan de dreiging (gebruik zoals bij externe dreigingen rode blokjes om de schade aan te geven). Indien er meerdere spelers in het station zijn, kunnen ze samen aan het probleem werken en dus zelfs in dezelfde beurt meerdere schadepunten toebrengen aan de interne dreiging door die actie uit te voeren.

**Voorbeeld:** Om de Gehackte Schilden te repareren, moeten spelers drie keer actie **B** uitvoeren in het rode bovenstation. Eén speler kan dit doen door drie keer actie **B** te doen in 3 opeenvolgende beurten, of andere spelers kunnen komen helpen om het defect sneller te verhelpen. Hoe sneller je het defect repareert, hoe minder schade het toebrengt aan het schip. Elke beurt verplaatst het defect zich langs zijn traject en kan het eventueel actie X, Y en Z uitvoeren.



Sommige dreigingen hebben meerdere doelwitten. Markeer in dit geval alle getroffen systemen met overeenkomstige ovale fiches. Om het defect te repareren, kan of moet je de acties uitvoeren in de betreffende getroffen stations.

Als het aantal rode blokjes op de kaart gelijk is aan het aantal levenspunten van de dreiging, is het defect gerepareerd. De kapitein houdt de kaart bij als trofee, de fiches worden verwijderd en het systeem kan onmiddellijk weer worden gebruikt, zelfs tijdens dezelfde beurt.

Indien het defect niet gerepareerd is wanneer het corresponderende fiche op veld Z komt, is het systeem tijdens het verdere verloop van de missie onbruikbaar. De communicatieofficier houdt de dreigingkaart bij. Een actie uitvoeren in dat station zal geen effect hebben.

## Indringers



Alle interne dreigingen die niet aan een bepaald boordsysteem zijn gebonden, worden indringers genoemd. Plaats het genummerde fiche van deze indringer op het trajectspoor en het fiche met dezelfde afbeelding op de startlocatie van de indringer, zoals aangegeven in de plattegrond linksonder in de afbeelding

De meeste indringers lopen rond in het schip. Ze doen dit met actie X, Y of Z tijdens de stap Acties van Dreigingen. Wanneer een indringer zich verplaatst, leg dan het fiche op het nieuwe station. Indringers maken geen gebruik van de gravolift om van dek te wisselen (ze kunnen door de schacht van de gravolift

springen, vliegen of sijpelen) en de gravolift blijft dus beschikbaar voor de spelers.

Om een indringer aan te vallen moet een speler zich in hetzelfde station bevinden waar ook de indringer zich bevindt en vervolgens de actie gevechtsrobots **AAA** uitvoeren. **Je kan deze actie alleen uitvoeren wanneer je een actief team gevechtsrobots bij je hebt.** Indien je geen team gevechtsrobots leidt, heeft actie **AAA** geen effect.

Indien er in een station meerdere indringers zijn, vallen de gevechtsrobots de indringer met het laagste nummer aan.

Elke keer dat een team gevechtsrobots een vijand schade toebrengt, komt er een rood blokje op de kaart van de indringer. Wanneer het aantal rode blokjes gelijk is aan de levenspunten van de indringer, is de indringer vernietigd en krijgt de kapitein de kaart van de indringer.

Indien de indringer niet is vernietigd als zijn fiche het einde van het trajectspoor bereikt, voert hij actie Z uit en verlaat het schip. Verwijder zijn fiche van het spelbord en geef de kaart aan de communicatieofficier.

Sommige indringers laten op zich schieten zonder terug te schieten. Deze indringers herken je aan het standaard symbool voor de actie gevechtsrobots **AAA** rechts onderaan de afbeelding. Andere indringers schieten terug. Die herken je aan het symbool **AAA**.



Indien je actie **AAA** uitvoert tegen een indringer die terug schiet, breng je schade toe aan de indringer, **maar schakelt de indringer je team gevechtsrobots uit.** Leg het team plat neer op het bord. Het uitgeschakeld team volgt je nog steeds op het bord, maar actie **AAA** heeft geen effect totdat het team opnieuw wordt geactiveerd. **Om een uitgeschakeld team gevechtsrobots te heractiveren moet je naar één van de activatiestations voor gevechtsrobots gaan en actie **C** uitvoeren.** Dit kan zowel in het station waar je ze eerst geactiveerd hebt als in het andere station (blauwe bovenstation of rode benedenstation).

Dit is zelfs mogelijk indien het andere team gevechtsrobots nog niet is geactiveerd (je leidt al het uitgeschakelde team en er is een beperking van één team per speler, dus het is duidelijk dat je met actie **C** dat team herstelt en niet een extra team oppikt).

Het is goed om een uitgeschakeld team gevechtsrobots te herstellen

zelfs wanneer je het niet meer nodig hebt. Uitgeschakelde teams zijn niet voorbereid op de hyperruimtesprong en kunnen dan extra schade oplopen, wat resulteert in een lagere eindscore.

**Tip:** Het kan erg gevaarlijk zijn om vijanden met 2 levenspunten die terugschieten aan te vallen. Je moet je team heractiveren en terugkomen om de indringer opnieuw aan te vallen, wat niet vanzelfsprekend is aangezien de indringer zich ook kan verplaatsen. Het is gemakkelijker om samen te werken met de andere speler die een team gevechtsrobots leidt.

## Acties van Dreigingen

Een dreiging kan het schip mogelijk beschadigen met actie X, Y of Z. **Schade van interne dreigingen wordt niet voorkomen door schilden.** Tenzij anders aangegeven wordt de schade toegebracht aan de zone waar de interne dreiging zich bevindt, ongeacht of de dreiging zich op het bovendeck of benedendeck bevindt.

Bepaalde dreigingen kunnen bemanningsleden buiten bewustzijn brengen. **Indien je buiten bewustzijn bent, mag je in de huidige missie geen acties meer uitvoeren.** Je resterende acties hebben geen effect meer. Verwijder je speelfiguur van het spelbord. Indien je een team gevechtsrobots leidt, wordt dit team eveneens verwijderd (en als een uitgeschakeld team beschouwd bij het berekenen van de score).

Sommige dreigingen kunnen ervoor zorgen dat acties van spelers worden uitgesteld. Zie hiervoor de hierboven vermelde regels voor uitstel.

## INTERCEPTORS

Gevechtsrobots zijn zelfs nuttig wanneer er niets in de gangen van het schip rondsluip. Ze kunnen de interceptors besturen die te bereiken zijn via het rode bovenstation. Jullie kunnen het schip met een team gevechtsrobots verlaten als laatste verdedigingslinie tegen externe dreigingen.

Indien je een geactiveerd team gevechtsrobots leidt, kan je actie **C** in het rode bovenstation gebruiken om het schip te verlaten in de interceptors. Plaats je speelfiguur en het team gevechtsrobots in de ruimte om actieve interceptors weer te geven. Interceptors vallen vanaf deze beurt aan tijdens de stap Schadeberekening.

**Indien je actie **AAA** speelt in de volgende beurt, blijf je aanvallen met de interceptors.** Je kan in de ruimte blijven zolang je de actie voor gevechtsrobots **AAA** speelt. Wanneer je met de interceptors aanvalt, ben je niet in het schip. Dit betekent dat je in geen enkel station bent en beschermd bent tegen dreigingen die spelers buiten bewustzijn brengen of tegen uitstel van acties als gevolg van dreigingen of onvoldoende computeronderhoud.

Dit is de enige actie die je in de ruimte kan uitvoeren. Je kan terugkeren naar het schip door geen actie uit te voeren. Indien je een andere actie speelt dan **AAA**, wordt die actie uitgesteld. Die beurt speel je dan geen actie en keer je terug naar het schip. Wanneer je terugkeert naar het schip, keer je samen met je team gevechtsrobots terug naar het rode bovenstation.

## Aanval met interceptors

Interceptors vallen dreigingen aan op alle trajecten, maar hebben slechts een bereik van 1. Indien er maar 1 dreiging binnen bereik is, brengen de interceptors 3 schadepunten toe aan die dreiging. Indien er meerdere dreigingen zijn, vallen de interceptors alle dreigingen binnen bereik op alle trajecten aan en brengen alle dreigingen 1 schadepunt toe ongeacht het aantal dreigingen.

Natuurlijk wordt de schade door interceptors toegevoegd aan de totale schade die in die beurt wordt toegebracht aan een dreiging. En dat is waar de gevechtsrobots voor dienen. Zoals je ziet, ze zijn erg veelzijdig.

Wat zegt u juffrouw? Ze kunnen alleen maar vechten? Dat is incorrect. Kijk maar eens wat er gebeurt na de vlucht wanneer ze worden geactiveerd door het onderhoudspersoneel. Elke gevechtsrobot heeft in zijn linkerarm een ingebouwde zwabber en hun algoritmes om vuil op te sporen zijn erg gesofisticeerd.

## KLAAR VOOR ACTIE

En nu zijn we klaar om te vertrekken. Eum... een collega van me vroeg me jullie eraan te herinneren dat dit nog altijd maar een simulatie is. De indringers die in het schip rondlopen zijn enkel gekostumeerde docenten van de academie. Een opvliegende juffrouw van de vorige groep liet zich even gaan in het heetst van de strijd en... wel, mijn collega is nog steeds kreupel.

Controleer of de spelmaterialen op de juiste posities staan.





Gebruik voor de gevorderde simulatie soundtracks 6, 7, of 8 op de cd (scenariokaarten S1-6, S1-7 of S1-8). Deze opnames zijn getiteld "Gevorderde simulatie" (voor het eerste spel raden we Gevorderde Simulatie 1 aan).

## Je kan nu de Gevorderde Simulatie spelen.

### EVALUATIE

Wel, hoe was het? Ik hoop dat het goed ging, want de gevorderde simulatie is de laatste stap voordat we jullie in de ruimte loslaten. Dat betekent dat de volgende les de laatste zal zijn. Euh, ik bedoel natuurlijk niet dat... ik wil gewoon zeggen dat de opleiding erop zit.

De score voor de gevorderde simulatie wordt op dezelfde manier berekend als de gewone simulatie. **Trek daarnaast 2 punten af voor elke speler die tijdens de missie buiten bewustzijn raakt en 1 punt voor elk team gevechtsrobots dat aan het einde van de missie niet (meer) is geactiveerd.**

Opmerking: Indien het schip terugkeert, winnen alle spelers, ook de spelers die buiten bewustzijn zijn. Het kan soms een onderdeel van je strategie zijn om 1 bemanningslid buiten bewustzijn te laten brengen.

Je kan zoveel gevorderde simulaties spelen als je wilt. De gevorderde simulaties zijn niet moeilijker dan de gewone simulaties. Voor elke interne dreiging is er een externe dreiging minder. Het doel van de gevorderde simulatie is je kennis te laten maken met de spelmechanismen van interne dreigingen zodat ze niet voor verrassingen zorgen tijdens een echte missie.

Gevorderde simulaties zijn de laatste simulaties voor je eerste echte missie. Het verdient aanbeveling pas aan een echte missie te beginnen als je minstens één gevorderde simulatie hebt gewonnen. Denk eraan dat er een heel duur schip op het spel staat!

Het is natuurlijk slechts een spel en de mooie kleine speelfiguren zijn slechts stukjes plastic, dus speel gerust je eerste missie wanneer je maar wilt.

Wil je echt in de huid van ruimteverkenner kruipen? Dan moet je natuurlijk goed opgeleid zijn om de volgende les te overleven.

## LES 7 – JULLIE EERSTE MISSIE

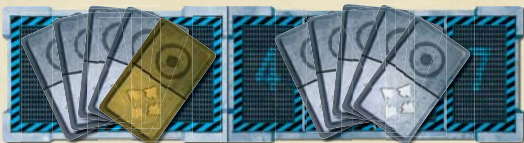
Wel, cadetten, vandaag is de dag waarop jullie niet langer een klas zijn maar een bemanning worden. Jullie glansrijke carrière bij de Ruimteverkenningdienst begint met jullie eerste missie.

### HEROÏSCHE ACTIES

Jullie zijn een solide bemanning en ik ben zeker dat jullie eerste missie zonder moeilijkheden zal verlopen. Misschien lukte niet alles in de simulaties, maar wanneer het er op aan komt, zullen jullie beter presteren dan jullie ooit voor mogelijk hielden.

De goudkleurige heroïsche actiekaarten worden enkel gebruikt in echte missies. Schud de zes goudkleurige kaarten en geef elke speler gedekt een kaart. De overgebleven kaarten gaan ongezien terug in de doos.

**Een heroïsche actiekaart komt in plaats van één van de normale actiekaarten voor de eerste fase.** Op actiespoor 1-3 liggen aan het begin van een missie 4 gewone actiekaarten en 1 heroïsche actiekaart.



Een heroïsche actiekaart kan op dezelfde wijze als elke andere actiekaart in elke fase van het spel worden gespeeld, maar jij bent de enige speler die deze kaart mag gebruiken. **Heroïsche actiekaarten mogen niet worden doorgegeven bij een gegevensoverdracht.**

Net zoals een reguliere actiekaart heeft een heroïsche actiekaart twee helften en kan je de kaart gebruiken om je te verplaatsen of om een actie uit te voeren.



Met de helft 'verplaatsing' van een heroïsche actiekaart kan je onmiddellijk naar het afgebeelde station gaan (met de kaart hieronder kan je bijvoorbeeld direct naar het rode benedenstation gaan). Met de kaart kan je naar om het even welk station, ongeacht je huidige positie en eventueel beschadigde gravoliften. Indien je een team gevechtsrobots leidt, komen ze met je mee.

Met de helft 'actie' van een heroïsche actiekaart kan je verbeterde versies van acties **A**, **B** of **III** uitvoeren.






Wanneer je met deze actie een kanon afvuurt, is het kanon 1 punt sterker. Vuur je bijvoorbeeld het centrale laserkanon af, dan heeft het sterkte 6 (of sterkte 5 indien beschadigd). Vuur je het impulskanon af, dan breng je 2 schadepunten toe aan alle dreigingen binnen bereik.




Wanneer je met deze actie energie overbrengt, mag je, als je minstens 1 blokje verplaatst, één extra blokje uit de algemene voorraad nemen. Daarbij mag de maximumcapaciteit van een schild of een reactor worden overschreden. Met deze actie kan je dus het centrale schild 4 blokjes opladen, een laterale reactor met 5 blokjes vullen, of de centrale reactor 6 blokjes opladen. Indien de actie echter inefficiënt wordt gebruikt (energieoverdracht naar volledig opgeladen schild of reactor of vanuit een lege reactor of opladen van de centrale reactor wanneer de brandstofcapsules op zijn) krijg je geen extra blokje.

Indien je deze actie gebruikt om een defect (interne dreiging) te repareren dat met actie **B** gerepareerd kan worden, telt deze actie als twee uitgevoerde reparaties.





Deze actie kan op twee manieren worden gebruikt. Wanneer je de actie gebruikt om een indringer aan te vallen die kan terugschieten (zoals aangegeven door symbool ) wordt je team gevechtsrobots niet uitgeschakeld. Dit maakt het makkelijker om vijanden met 2 levenspunten die terugschieten te vernietigen. In een eerste beurt gebruik je actie  om 1 schadepunt toe te brengen. Je gevechtsrobots worden niet uitgeschakeld, dus kan je de volgende beurt actie  doen om een tweede schadepunt toe te brengen (ditmaal worden de gevechtsrobots wel uitgeschakeld).

Je kan deze actie ook gebruiken wanneer jij en je team gevechtsrobots buiten zijn in de interceptors. Actie  verhoogt de sterkte van de interceptors met 1. Indien er slechts 1 vijand binnen bereik is, brengen de interceptors vier schadepunten toe. Indien er meerdere vijanden binnen bereik zijn, brengen de interceptors elke dreiging twee schadepunten toe.

Natuurlijk moet je een geactiveerd team gevechtsrobots leiden om actie  te kunnen gebruiken.





## VISUELE BEVESTIGING

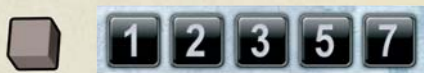
Oh, juist. We hebben nog niet besproken wat actie  op het witte benedendek doet. In feite is er helemaal geen systeem  in dat station, enkel twee panoramische ramen waardoor je naar buiten kan kijken.

Ik ging dat eigenlijk niet tijdens de les behandelen omdat ik echt niet wil dat jullie daar je tijd aan spenderen tijdens jullie eerste vlucht. Ik ben echt op jullie gesteld geraakt en denk dat als je tijd over zou hebben, die tijd beter kunt spenderen aan voorzorgsmaatregelen, zoals voor de zekerheid een extra schot afvuren, een extra raket lanceren of de schilden opladen, in plaats van zomaar uit het raam te kijken.

De Ruimteverkenningdienst stelt visuele bevestiging echter erg op prijs.

Actie  in het witte benedenstation staat voor visuele bevestiging ter verificatie van door de computer verzamelde gegevens. Deze actie levert enkel punten op als je de missie succesvol beëindigt. Het is echter aangeraden je te focussen op de aanpak van dreigingen en slechts uit het raam te kijken wanneer je niets anders te doen hebt.

Leg voor aanvang van de missie drie grijze blokjes op de patrijspoort, één blokje voor elke fase van de missie. Visuele bevestiging kan worden uitgevoerd door één of meerdere spelers die actie  uitvoeren in het witte benedenstation. Je krijgt meer punten indien meerdere spelers visuele bevestiging uitvoeren in dezelfde beurt. Indien één of meerdere spelers visuele bevestiging uitvoeren, plaats dan een grijs blokje op het missieverloop-overzicht op het nummer dat overeenkomt met de huidige fase en het aantal spelers dat visuele bevestiging heeft uitgevoerd tijdens die beurt.



Het cijfer geeft aan hoeveel punten de visuele bevestiging waard is: één speler kan 1 punt scoren, twee kunnen 2 punten scoren, drie kunnen 3 punten scoren, vier kunnen 5 punten scoren en vijf spelers kunnen 7 punten scoren.

Enkel de visuele bevestiging die de meeste punten oplevert in elke fase wordt meegeteld. Indien je in dezelfde fase nogmaals een visuele bevestiging uitvoert, verplaats je het blokje enkel naar het veld met het hogere nummer indien meer spelers daarbij betrokken waren; anders blijft de score voor die fase dezelfde.

# EEN CARRIÈRE ALS RUIMTEVERKENNER





En zo begint jullie avontuurlijke en gevaarlijke carrière als ruimteverkenner.

Jullie kennen allen de regels, maar elke missie zal anders zijn. De talrijke combinaties van soundtracks, dreigingkaarten en trajecten garandeert dat elke missie een unieke uitdaging vormt. Jullie steeds betere missiescores zullen het bewijs leveren dat jullie echte beroeps worden.

## MOEILIKHEIDSGRADEN

Indien je de standaardmissies zonder veel problemen kan uitspelen, kan je de moeilijkheidsgraad verhogen door de gevorderde dreigingen te gebruiken: de kaarten met gele symbolen die tot nog toe in de doos zijn gebleven. De gevorderde dreigingen volgen dezelfde regels als de dreigingen met witte symbolen.

Kies aan het begin van het spel de moeilijkheidsgraad van de normale en ernstige dreigingen. Je kan bijvoorbeeld de kaarten met gele symbolen

**Voorbeeld:** In de eerste twee beurten heeft Rood de gravolift genomen naar het benedendek en de centrale reactor opgeladen. In beurt 3 heeft Rood niets anders te doen, dus doet hij actie . Wanneer men bij deze stap van de Uitvoeringsronde komt, neemt Rood een grijs blokje en plaatst het in de eerste rij. In de tweede fase hebben de spelers het zo druk dat niemand uit het raam kijkt. In de tweede rij wordt geen grijs blokje gelegd. In de derde fase elimineren de spelers alle dreigingen op tijd en vier spelers spreken af aan de patrijspoort om actie  uit te voeren in beurt 11. Wegens een misverstand voert één speler actie  uit in beurt 10. Deze speler plaatst een grijs blokje op het eerste scoreveld van de derde rij. In beurt 11 voeren de andere drie actie  zoals gepland uit en verplaatsen dus dat grijze blokje van het eerste naar het derde scoreveld.



In dit geval zouden de spelers  $1 + 3 = 4$  punten scoren voor visuele bevestiging. Jammer genoeg verdienen ze helemaal geen punten, omdat ze hun kanonvuur verkeerd hebben getimed, waardoor een Oorlogsbodem werd gemist en het schip vervolgens aan flarden werd geschoten.

## JULLIE EERSTE MISSIE

Wel, ik haat afscheid nemen. Jullie waren een goede groep, en ik ben wel op jullie gesteld geraakt, hoewel ik me deze keer had voorgenomen wat afstand te bewaren. Wel... het gaat jullie goed! Jullie werken nu voor de Ruimteverkenningdienst. Dus als we elkaar niet meer zien... Ja, ik weet het. Jullie vertrekken zijn hiernaast. Maar indien we elkaar toch niet zouden terugzien, wel, veel succes.

En, juffrouw? U ziet er echt goed uit in die jumpsuit. Hmm...

Leg alles klaar voor jullie eerste echte missie. De regels zijn dezelfde als voor de simulaties, behalve dan dat je heroïsche acties ter beschikking hebt en visuele bevestiging kan uitvoeren. De soundtracks zijn moeilijker dan bij de simulatie en er staat veel meer op spel als jullie je inleven in je rol.

Voor een echte missie kan je gebruik maken van de acht soundtracks op de tweede CD. Indien de cd-speler uitgerust is met een functie om willekeurig een nummer te selecteren, kan je die functie gebruiken om een missie te kiezen. Je kan ook de acht scenariokaarten S2-1 tot S2-8 erbij nemen en er willekeurig een uitnemen. Speel het overeenkomstige nummer af zonder de gekozen kaart te lezen.

## Veel succes!

Indien er tijdens je eerste vlucht iets verkeerd gaat en het schip ontploft, vat dat dan niet persoonlijk op. De zelfopoffering van je personage is een demonstratie van zijn uitzonderlijke moed en heldhaftigheid. Je kan dan de rol op je nemen van een nieuwe bemanning die net de opleiding heeft afgerond (met een nog nerveuzere instructeur met een paar grijze haren meer) en klaar is om haar eerste missie voor de Ruimteverkenningdienst te ondernemen.

Ongeacht het succes van je eerste missie raden we aan alles op te schrijven in het logboek (zie hieronder).

gebruiken voor de ernstige dreigingen maar de kaarten met witte symbolen voor normale dreigingen. Of omgekeerd. En als je een echte uitdaging wil, gebruik dan de kaarten met gele symbolen voor alle dreigingen. Dit geldt dan zowel voor interne als externe dreigingen. Als je gevorderde ernstige externe dreigingen gebruikt, moet je ook gevorderde ernstige interne dreigingen gebruiken.

Je kan ook de moeilijkheidsgraad door het lot laten bepalen door één stapel te maken met de kaarten met gele symbolen en kaarten met witte symbolen en deze goed te schudden (dat is waarom de achterkant identiek is). Dit kan interessant zijn zelfs wanneer je missies met gevorderde dreigingen hebt overwonnen: je zal oude, bekende vijanden tegenkomen maar in nog nooit geziene combinaties.

Merk op dat de moeilijkheidsgraad automatisch wordt verwerkt in je score: gevorderde dreigingen zijn meer punten waard.

## LOGBOEK

Het kan een ontgoocheling zijn wanneer het spel terug in de doos gaat na één van je beste missies ooit en je heroïsch teamwerk niet wordt opgetekend. Of misschien wil je wel noteren hoe je team heldhaftig maar tevergeefs de strijd aanbond met de Behemoth terwijl de Eliminator de bemanningsleden van je schip één voor één liquideerde.

Daarom zit er bij het spel een logboek waarin je al je successen en mislukkingen kan opschrijven. Je gebruikt het logboek natuurlijk niet voor de simulaties, maar de echte missies zijn het waard om neergeschreven te worden. Gebruik het gerust. Indien het vol is, kan je op [www.qwggames.nl](http://www.qwggames.nl) een ander exemplaar downloaden en uitprinten.

Zie pagina 6 van het Spelregelboek voor richtlijnen om het logboek in te vullen.

## ANDERE SOUNDTRACKS

De missie-cd telt 8 soundtracks. Je kan ze in chronologische of willekeurige volgorde spelen. De willekeurig geselecteerde trajecten en kaarten verzekeren dat elk spel uniek is, zelfs met dezelfde soundtrack.

# MET MINDER DAN 4 SPELERS

Verkenningsschepen van het type Zittende Eend zijn ontworpen voor 4 of 5 bemanningsleden. Indien je met slechts 2 of 3 spelers bent, moet je androiden mee aan boord nemen. Hoewel deze robots op mensen lijken, zijn ze veel gehoorzamer. Op het stomme af.

## ANDROÏDEN

Een androïde is een bemanningslid zonder speler dat door alle spelers samen wordt gecontroleerd; een androïde heeft een eigen speelfiguur en een eigen actiespoor, dat binnen het bereik van alle spelers wordt geplaatst.

In een spel met twee spelers heb je twee androiden nodig, in een spel met drie spelers slechts één. Je speelt met 4 bemanningsleden en negeert de onbevestigde meldingen.

Je kan de androiden een naam geven. Noteer hun namen tussen haakjes in het logboek (vb. [Marvin] of [ICU2]). De speelvolgorde van de androiden wordt bepaald door waar ze zouden zitten indien ze volwaardige spelers waren.

Natuurlijk zal in een spel met 2 spelers één iemand de rol van twee officieren moeten spelen. Je kan een androïde niet vertrouwen om de functie van kapitein, communicatieofficier of veiligheidsofficier te vervullen.

## ANDROÏDEN BESTUREN

Androïden kunnen alles wat een speler kan, zelfs een team gevechtsrobots leiden. Spelers besturen de androïden door kaarten van zichzelf op de actiesporen van de androïden te leggen. Je speelt de kaarten op het actiespoor van dezelfde fase als waarvoor jijzelf op dat moment aan het plannen bent. In de tweede fase kan je dus kaarten op actiespoor 4-7 van jezelf, maar ook op dat van de androïde spelen.

Wanneer je een actiekaart speelt voor een androïde, leg je die open neer. Controleer goed of het de gewenste actie is, want zodra een kaart is neergelegd op het actiespoor van een androïde, kan deze niet meer worden gewijzigd. Je kan een kaart niet terugnemen of verplaatsen, en androiden maken nooit 'foutjes'.

## VERKENNINGSCAMPAGNE

Een spelletje duurt normaal gesproken zo'n 25 minuten. Indien je zin hebt in een grotere uitdaging, iets episch, kan je een verkenningcampagne proberen. Daarvoor heb je zo'n 90 minuten nodig – of minder, indien er iets mis gaat.

Een verkenningcampagne bestaat uit maximaal drie opeenvolgende missies. Schade aan het schip blijft de hele campagne van kracht, maar je kan een aantal reparaties uitvoeren. Je kan de moeilijkheidsgraad kiezen voor elke missie, en je kan ervoor kiezen de campagne stop te zetten en enkel punten te scoren voor één of twee missies. Indien het schip wordt vernietigd tijdens de campagne, heb je verloren.

Een campagne maakt het spel intenser, wat zal blijken wanneer je moet beslissen al dan niet de laatste missie te riskeren met een zwaar beschadigd schip in de hoop een topscore neer te zetten. De regels voor verkenningcampagnes zijn te vinden op pagina 7 van het Spelregelboek.

Tijdens de Actieronde kan iedereen acties plannen voor androïden. In de Uitvoeringsronde is het aangeraden om de verplaatsingen en acties van een androïde door één speler uit te laten voeren.

## AANTAL KAARTEN

Androïden hebben geen eigen actiekaarten, maar de spelers krijgen extra kaarten:

- In een spel met drie spelers krijgt iedere speler in elke fase 6 kaarten (in plaats van 5).
- In een spel met twee spelers krijgt iedere speler 9 kaarten in de eerste fase en 6 in de volgende fases.

Dit geldt ook voor proefvluchten en simulaties (bij een proefvlucht met 2 spelers krijgt ieder 9 kaarten in de eerste fase en 6 in de tweede fase).

## ANDROÏDEN EN HEROÏSCHE ACTIES

Tijdens volwaardige missies hebben spelers heroïsche actiekaarten tot hun beschikking en net zoals in het standaardspel is je heroïsche actiekaart een van de kaarten die je in de eerste fase krijgt (in een spel met twee spelers krijgt elke speler 8 actiekaarten en 1 heroïsche actiekaart).

Androïden krijgen ook een heroïsche actiekaart bij een echte missie. Die kaart wordt onthuld wanneer de computer het begin van de eerste fase aankondigt (denk eraan de heroïsche actiekaart van de androïde naast het actiespoor te leggen na het omdraaien. Een op het actiespoor geplaatste kaart kan niet worden teruggenomen).

Dit is de enige kaart die de androïde krijgt. Alle andere acties komen uit de hand van de spelers.

Iedere speler kan deze actie plannen voor de androïde. Je kan niet jouw heroïsche actie op het actiespoor van een androïde leggen en je kan de heroïsche actiekaart van een androïde niet aan een andere speler of een andere androïde geven. Een heroïsche actiekaart kan niet doorgegeven worden; een dergelijke kaart kan enkel gespeeld worden door de speler of de androïde die de kaart heeft gekregen.

# APPENDIX – VERVANGERS OPLEIDEN

Wil je een aantal nieuwe spelers uitleggen hoe ze Space Alert moeten spelen? Vond je dat het spel in dit handboek goed werd uitgelegd? Je kan de rol van instructeur aan de academie op je nemen en je vrienden door het opleidingsproces loodsen. Dit zal eenvoudiger, sneller en leuker zijn dan hen de tekst te laten lezen.

Indien je het spel goed genoeg kent, moet je niet het volledige handboek doorlezen. Alles wat je nodig hebt, zijn deze aantekeningen. Je kan de rol

van de nerveuze instructeur op je nemen of voor een directere aanpak kiezen. Wat je ook doet, we raden je aan je vrienden als ruimteverkenners te behandelen. De sfeer is een belangrijk onderdeel van dit spel.

Je beslist zelf hoe je anderen het spel aanleert, maar deze aantekeningen zijn gebaseerd op onze ervaring in het uitleggen van het spel aan talloze groepen spelers, en het leek ons zonde ze niet mee te geven.

## Inleiding

- Thema van het spel. Ruimteverkenningsschip type Zittende Eind. Verkenningmissies. Hyperruimtesprongen.
- Doelstelling is schip 10 minuten intact te houden.

## Les 1 - Schip en bemanning

- Laat spelers kleuren, kapitein en communicatie-officier kiezen. Leg uit hoe kaarten verdeeld worden.
- Leg het spelbord klaar voor de eerste proefvlucht zoals aangegeven op pagina 4 terwijl de rollen en kaarten verdeeld worden (Leg details zoals trajecten en kaarten kiezen nog niet uit). Leg de dreigingkaart Jager naast het spelbord.
- Beschrijf beknopt het schip: drie zones, zes stations, wapens, schilden en reactoren.

## Les 2 - Actieronde

- Er zijn 7 rondes voor 7 acties.
- Leg met resterende actiekaarten uit hoe verplaatsingen en acties worden gepland.
- Leg het concept van fasen uit (Neem 5 kaarten. Plan acties 1-3. Neem volgende vijf kaarten voor acties 4-7; acties 1-3 kunnen nu niet meer worden veranderd).
- **Mededelingen.**
  - » Taak communicatieofficier bij mededelingen van dreigingen (geen ernstige, onbevestigde of interne dreigingen tijdens proefvluchten).
  - » Inkomende gegevens, gegevensoverdracht, einde fase, einde missie.

## Les 3 - Uitvoeringsronde

- Toon het missieverloop-overzicht.
- Stap "Dreiging verschijnt".
- **Acties van Spelers (volgorde uitleggen).**
  - » Verplaatsingen uitleggen (Laat regel voor 2 spelers in gravolift voorlopig weg).
  - » Actie A (Blokjes worden verplaatst, maar schade wordt nog niet berekend).
  - » Actie B (Energieoverdracht naar schilden en reactoren. Heropladen centrale reactor).
- **Schadeberekening.**
  - » Bereik en sterkte van wapens. Leg nadruk op beperkt bereik impulskanon.
  - » Leg met de Jager uit hoe de schildpunten van een dreiging werken.
  - » Benadruk dat spelers de tekst op dreigingkaarten moeten lezen.
- **Acties van Dreigingen.**
  - » Snelheid en acties. Gebruik de Jager op blauw traject als voorbeeld.
  - » Aanvallen en hun effect op schilden (gebruik weer de Jager: elke aanval van de Jager is anders).
  - » Wijs erop dat dreigingen soms ook nog andere acties uitvoeren.
  - » Actie Z en het verdwijnen van de dreiging.
  - » **Tip: Rekening houden met positie dreiging tijdens elke beurt.**
- **Sprong naar hyperruimte.**
  - » Wijs op twee vijandige acties op het einde.
  - » Verloren bij zeven schadepunten in 1 zone.

## Les 4 - Eerste proefvlucht

- Spelers kunnen speelstukken gebruiken om acties te plannen, maar enkel de kaarten op de actiesporen zijn van belang.
- Start de soundtrack (of begin de Scenariokaart te lezen) en zie wat er gebeurt.
  - » Let op de communicatieofficier. Onderbreek de soundtrack indien hij of zij iets mist.
  - » Controleer of iedereen de regels begrijpt.
- Begeleid de Uitvoeringsronde en leg uit wat er gebeurt.
  - » Laat spelers hun acties uitvoeren (verplaatsingen, kanonvuur, energieoverdracht).
  - » Bereken schade en voer acties van dreigingen uit en leg de spelers uit wat je aan het doen bent.
- Help bij de keuze voor een simulatie of voor een tweede proefvlucht.

## Les 4a - Tweede proefvlucht

- Help de spelers op weg wanneer ze onbewust grove fouten maken (zoals niet communiceren). Soms is het nodig hen aan te moedigen om een andere speler de rol van kapitein te laten vervullen. Maar als je denkt dat ze het probleem zelf kunnen oplossen, laat ze dan doen.
- Start de soundtrack.
- Laat de spelers in de Uitvoeringsronde zelf de schade berekenen en vijandige acties uitvoeren.

## Les 5 - Simulatie

- Langere missie: actiespoor voor beurten 8-12, gecompliceerder missieverloop-overzicht, einde tweede fase verloopt identiek aan einde eerste fase.
- Actiekaarten worden gedekt gespeeld. Achterzijde kaarten.
- **Ernstige dreigingen** (Aparte stapel en mededeling).
  - » Vertel dat dreigingen soms variabele parameters hebben of herstellen. Laat witte en zwarte blokjes nog achterwege.
- Leg concept en geldigheid van onbevestigde berichten uit.
- **Raketten:** Lancering, verplaatsing, doelen en schade (benadruk bereik).
  - » Sommige dreigingen immuun tegen raketten. Geef voorbeeld.
- **Computeronderhoud:**  
Leg belang van onderhoud uit (schermb beveiliging).
  - » Moet in eerste 2 beurten van elke fase gebeuren.
  - » Blokjes om onderhoud aan te geven.
  - » Uitgestelde acties. Geef enkele voorbeelden.
- **Andere oorzaken van uitstel:**
  - » Gravoliftconflicten (Wijs op belang van volgorde).
  - » Defecte gravoliften. Dit valt onder...
- **Schade aan het schip:**
  - » Leg concept uit. Wijs erop dat niemand weet wat beschadigd wordt tot de Uitvoeringsronde.
  - » Leg elke schadefiche uit.
- Toon de variabele opstelling. Laat hen de kaarten schudden en de trajecten kiezen.
- Start de soundtrack.

- Laat tactische officier de Uitvoeringsronde spelen.
  - » Let op voor verkeerd gespeelde kaarten.
  - » Leg indien nodig de 'Oeps, foutje'-regel uit.
  - » Controleer juiste uitvoering van vijandige verplaatsingen en acties.
- Leg eventueel uit hoe score wordt berekend.
- Vraag of ze nog meer zin hebben in Space Alert. Zo ja, help ze dan een nieuwe missie te kiezen.

## Les 6 - Geavanceerde simulatie

- Interne dreigingen en hun trajectspoor.
- Toon enkele **interne dreigingen.**
  - » Gelijkenissen: levenspunten, snelheid, acties.
  - » Verschillen: beginlocatie en hoe te vernietigen.
- **Defecten**, symbool  en 
  - » Plaats fiche op defect systeem wanneer dreiging verschijnt. Systeem werkt niet meer.
  - » Hoe te vernietigen (een of meerdere spelers in een of meerdere beurten).
  - » Snelheid en acties van defecten. Schade is permanent indien defect niet is gerepareerd.
- **Indringers**, symbool  en 
  - » Fiche op het schip leggen wanneer de indringer verschijnt.
  - » Fiche verplaatsen wanneer de indringer verplaatsingsactie doet.
  - » Indringers verslaan: gevechtsrobots.
- Activeer **gevechtsrobots** met actie 
  - » Gevechtsrobots vallen aan met actie .
  - » Gevechtsrobots volgen altijd de speler die ze geactiveerd heeft. Max. 1 team per speler.
  - » Sommige vijanden schieten terug. Concept en reactivering defecte gevechtsrobots.
- Wijs op de moeilijkheid van indringers met 2 levenspunten en op het belang van de tekst te lezen.
- Gevechtsrobots kunnen **interceptors** in de ruimte brengen.
  - » Interceptors vertrekken met actie  vallen dan aan met actie  en keren terug indien geen actie. Elke actie behalve  wordt uitgesteld zodat interceptors eerst kunnen terugkeren.
  - » Bereik en sterkte van interceptors (3 tegen 1 of 1 tegen allen).
- Laat spelers hun eigen spel spelen. Controleer enkel of ze alles juist doen.

## Les 7 - Eerste missie

- Waarschuw spelers dat de eerste missie moeilijker zal zijn dan simulaties.
- **Heroïsche acties:**
  - » Toon de kaarten en leg ze uit.
  - » Laat spelers kaarten zelf uitdelen.
- **Visuele bevestiging:**
  - » Indien nog niet voor punten wordt gespeeld, kan je dit in de eerste missie weglaten.
- Laat spelers hun eigen spel spelen. Controleer enkel of ze alles juist doen.

## Wat dan?

- Vertel spelers dat er verschillende moeilijkheidsgraden zijn en ze campagnes of met androïden kunnen spelen, of toon hen waar ze dit in het handboek kunnen vinden. Geniet op je gemak van een drankje. Je werk zit erop.