

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

SPELREGELBOEK

Space Alert is een overlevingsspel voor teams. Spelers vervullen de rol van een bemanning ruimteverkenners die door de hyperruimte gestuurd worden om een gevaarlijke sector van de Melkweg te onderzoeken.

Het ruimteschip brengt de sector automatisch in 10 minuten in kaart. De taak van de bemanning bestaat uit het verdedigen van het ruimteschip, totdat de missie is voltooid. Indien ze slagen, brengt het schip waardevolle gegevens mee terug. In het andere geval... moet een nieuwe bemanning worden opgeleid.

Space Alert is geen typisch bordspel. Spelers spelen niet tegen elkaar, maar werken samen om de uitdagingen van het spel aan te gaan. De moeilijkheidsgraad wordt door de spelers zelf gekozen. Om de moeilijkste missies tot een goed einde te brengen moet er nauw worden samengewerkt.

Het spel bevat twee boeken: dit spelregelboek en het handboek 'Cursus ruimteverkenner in 7 lessen'.

Begin met het handboek. Dit is ontworpen om je het spel te leren spelen en tegelijkertijd de sfeer van het spel op te roepen. We hebben talrijke groepen spelers kennis laten maken met Space Alert en het handboek is gebaseerd op deze ervaringen. Het materiaal in het handboek is naar complexiteit georganiseerd, zodat beginnende spelers zich kunnen concentreren op de

basisconcepten voordat ze met gevorderde regels worden geconfronteerd.

In dit regelboek worden de regels beknopt beschreven in de volgorde waarin het spel wordt gespeeld. Als je eenmaal het spel met het handboek hebt geleerd, kan je indien nodig specifieke regels opzoeken in het regelboek. Daarnaast worden de moeilijkere dreigingskaarten uitgelegd in het appendix.

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.

1. VOORBEREIDING

De standaardregels zijn voor een spel met vier of vijf spelers. De regels voor een spel met minder spelers worden beschreven in Hoofdstuk 5.

Kies een moeilijkheidsgraad voor gewone dreigingen: laag (kaarten met wit symbool), hoog (kaarten met geel symbool) of gemengd. Maak een stapel externe dreigingen en een stapel interne dreigingen met deze moeilijkheidsgraad.



Gewone externe dreigingen.



Gewone interne dreigingen.

Kies een moeilijkheidsgraad voor ernstige dreigingen en maak een stapel externe dreigingen en een stapel interne dreigingen. De moeilijkheidsgraad van ernstige dreigingen mag verschillen van die van gewone dreigingen, maar de stapels interne en externe dreigingen moeten van dezelfde moeilijkheidsgraad zijn.



Ernstige externe dreigingen.



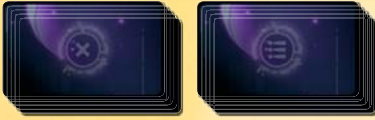
Ernstige interne dreigingen.

Elke speler kiest een kleur. Verdeel de rollen van kapitein, communicatieofficier en veiligheidsofficier. Een speler mag meerdere rollen vervullen.

Zet het spelbord klaar zoals aangegeven in de afbeelding op de volgende pagina.

Kies een soundtrack. Neem voor een volwaardig spel (een missie) één van de acht tracks van de missie-cd. Je kan scenariokaarten S2-1 tot S2-8 gebruiken om willekeurig een soundtrack te kiezen. Heb je geen cd-speler, geef dan de scenariokaart aan de spelleider.

Communicatieofficier



Geschudde stapel gewone externe dreigingen

Geschudde stapel ernstige externe dreigingen



2 sets van 8 achthoekige genummerde (dreiging-) fiches



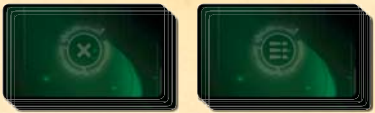
Spelbord

(Gedetailleerde beschrijving op pagina 3)

Stapel actie-kaarten



Veiligheidsofficier

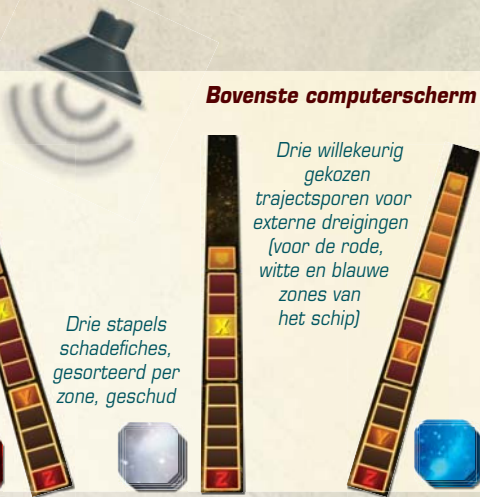


Geschudde stapel gewone interne dreigingen

Geschudde stapel ernstige externe dreigingen



Interne dreiging-fiches



Bovenste computerscherm

Drie willekeurig gekozen trajectsporen voor externe dreigingen (voor de rode, witte en blauwe zones van het schip)

Drie stapels schade-fiches, gesorteerd per zone, geschud



Willekeurig gekozen trajectspoor voor interne dreigingen

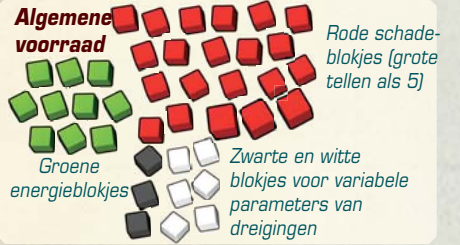
Onderste computerscherm



Markeer-steen



Missieverloop-overzicht (gevorderde kant naar boven)



Algemene voorraad

Rode schade-blokjes (grote tellen als 5)

Groene energieblokjes

Zwarte en witte blokjes voor variabele parameters van dreigingen



Tweede fase

Derde fase

Eerste fase

Actiesporen

Actiekaarten uit de geschudde stapel (5 per fase)

Heroïsche actiekaart, vervangt 1 actiekaart voor de eerste fase

2. ACTIERONDE

Start de soundtrack of lees de scenariokaart voor.

Neem de 5 actiekaarten voor fase 1 op hand. Je mag ze niet tonen aan andere spelers, maar er wel over praten. Je plant je acties voor de eerste fase door je kaarten gedekt neer te leggen op veld 1-3 van je actiespoor.

Actiekaart



Helft 'actie': activeert systeem of geeft bevel aan een team gevechtsrobots.

Helft 'verplaatsing': naar links, naar rechts of van dek wisselen.

Leg de kaarten met de gewenste actiehelpt naar boven gedekt neer. De achterzijde van een kaart toont wat voor soort actie je hebt gekozen. Alleen de bovenste helft van de kaart is van belang: deze actie wordt uitgevoerd. De onderste helft wordt genegeerd. Indien er geen kaart gespeeld wordt op een veld, doe je geen actie in die beurt.

Bij het plannen van acties voor een fase kan je neergelegde actiekaarten omwisselen voordat je de fase beëindigt. Je beëindigt de eerste fase door je kaarten voor de tweede fase te nemen (en ze toe te voegen aan de kaarten die je nog over hebt van de eerste fase).



Geplande acties: beweging in beurt 1, niets in beurt 2, actie in beurt 3.

Zodra je jouw kaarten voor de tweede fase op hand neemt, begin je de acties voor beurt 4-7 te plannen. Je mag kijken naar je kaarten voor de eerste fase, maar je mag ze niet meer wijzigen.

Zodra je jouw kaarten voor de derde fase op hand neemt, begin je de acties voor beurt 8-12 te plannen. De kaarten voor fase 1 en 2 mag je wel bekijken, maar niet meer wijzigen.

Heroïsche actiekaarten hebben ook een helft 'beweging' en een helft 'actie'. Ze worden op dezelfde wijze ingezet.

Tijdens de Actieronde mag je het spelbord en de speelstukken gebruiken om aan te geven wat je van plan bent, maar enkel geplande acties hebben ook daadwerkelijk effect op het spel.

2.1 COMPUTERMEDEDELINGEN

Opgepast. Vijandige activiteit gedetecteerd. Gelieve de eerste fase te beginnen.

Deze mededeling luidt het begin van de Actieronde in.

Tijdstip T+1 (2, 3, enz.). Dreiging. (Ernstige dreiging.) Rode (witte, blauwe) zone.

Herhaling ...

De communicatieofficier trekt de bovenste kaart van de stapel gewone (of ernstige) externe dreigingen, plaatst deze open naast het trajectspoor dat overeenkomt met de aangegeven zone en legt er het achthoekige fiche op met het nummer dat overeenkomt met het aangekondigde tijdstip.

Tijdstip T+1 (2, 3, enz.). Interne dreiging. (Ernstige interne dreiging.) Herhaling...

De veiligheidsofficier trekt de bovenste kaart van de stapel gewone (of ernstige) interne dreigingen, plaatst deze open naast het trajectspoor voor interne dreigingen en legt er het achthoekige fiche op met het nummer dat overeenkomt met het aangekondigde tijdstip.

Onbevestigde melding: ...

De mededeling die volgt is bedoeld voor een spel met vijf spelers. Negeer de mededeling bij een spel met minder spelers.

Inkomende gegevens. Herhaling ...

Elke speler mag één actiekaart van de stapel actiekaarten trekken.

Gegevensoverdracht. Herhaling. Gegevensoverdracht over vijf, vier,

drie, twee, een <biep>. Gegevensoverdracht voltooid.

Elke speler mag één kaart doorgeven aan een andere speler. Deze kaart moet met de hand worden doorgegeven voor de biep. Heroïsche acties mogen niet worden doorgegeven.

Communicatiesysteem uitgeschakeld ... Communicatie hersteld.

Tussen deze twee mededelingen mogen spelers niet met elkaar communiceren.

Eerste (tweede) fase eindigt over één minuut.

Eerste (tweede) fase eindigt over twintig seconden.

Eerste (tweede) fase eindigt over vijf, vier, drie, twee, één. Eerste (tweede) fase afgelopen. Begin de tweede (derde) fase.

Wanneer het einde van de fase wordt aangekondigd, kan je niet langer acties plannen voor die fase. Neem de kaarten voor de nieuwe fase (indien je dat nog niet gedaan hebt) en begin je acties te plannen voor die fase.

Het is toegestaan eerder een fase te beëindigen en de volgende fase te gaan plannen, voordat het einde van de fase is aangekondigd.

Operatie eindigt over één minuut.

Operatie eindigt over twintig seconden.

Operatie eindigt over vijf, vier, drie, twee, één. Missie voltooid. Sprong naar hyperruimte.

Deze mededeling luidt het einde van de Actieronde in. De spelers kunnen ook besluiten de Actieronde eerder te beëindigen, wanneer ze allen tevreden zijn over hun geplande acties.

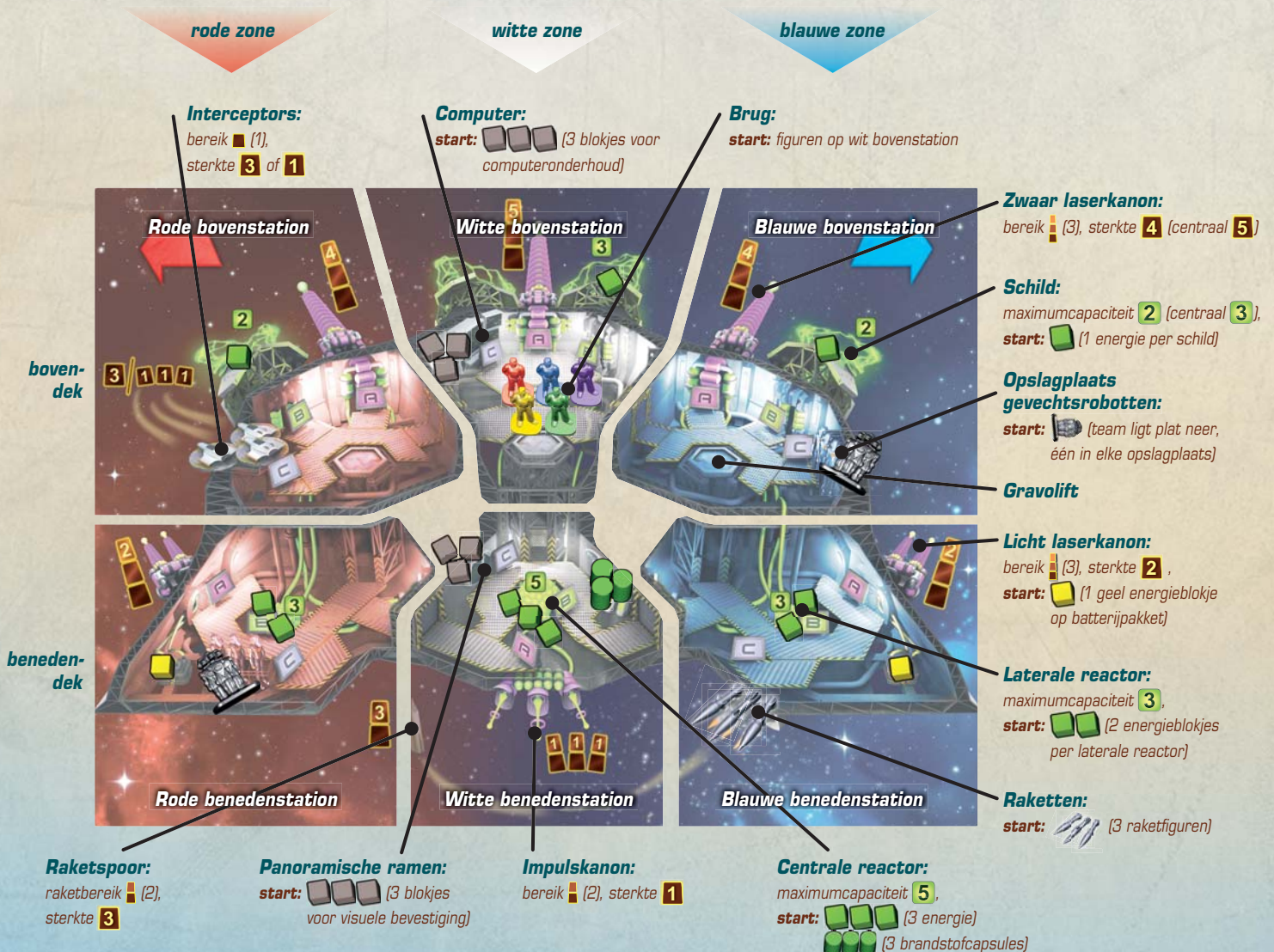
3. UITVOERINGSRONDE

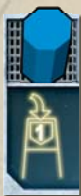
Zet de speelstukken terug op de oorspronkelijke posities.

Gebruik de scenariokaart om te controleren of de communicatieofficier en de veiligheidsofficier de dreigingkaarten bij de juiste trajecten hebben gelegd en er de juiste nummers aan hebben toegekend. Verbeter eventuele fouten

en leg eventueel ontbrekende dreigingen erbij.

Verplaats de blauwe markeersteen langs het Missieverloop-overzicht en voer de aangegeven stappen uit.





3.1 DREIGING VERSCHIJNT

Indien er een dreigingkaart met dit nummer is, plaats dan het tweede fiche met dit nummer op het eerste veld van het trajectspoor van de dreiging.

Bij een externe dreiging stelt dit fiche de positie van de dreiging voor. Bij een interne dreiging geeft het fiche de voortgang van de dreiging weer.

Interne dreiging - defect (symbool of)



Levenspunten
(vereist aantal reparaties)

Getroffen station



Defect systeem

Interne dreiging - indringer (symbool of)



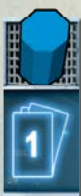
Levenspunten

Beginstation

 Dreiging schiet terug.
 Dreiging schiet niet terug

Neem in geval van een defect een ovaal fiche met de aangegeven letter en gebruik het fiche om de letter van het getroffen systeem in het aangegeven station te bedekken (doe dit voor elk getroffen systeem indien er meerdere systemen getroffen worden).

Neem in geval van een indringer het ovale fiche met de afbeelding van de indringer en plaats het fiche in het aangegeven beginstation.



3.2 ACTIES VAN SPELERS

De spelers laten hun actie voor deze beurt zien (kaarten moeten van links naar rechts worden omgedraaid, zodat de bovenste helft bovenaan blijft). De spelers voeren hun acties uit in speelvolgorde, te beginnen met de kapitein en daarna volgens de wijzers van de klok.

Indien je merkt dat je een kaart omgekeerd hebt neergelegd of de rode en blauwe pijlen met elkaar hebt verwisseld, dan heb je een kaart verkeerd hebt gespeeld, kan je zeggen: "Oeps, foutje". Je voert de actie uit die je wilde spelen in plaats van de actie op de gespeelde kaart, maar je actie voor de volgende beurt wordt uitgesteld.

Een uitgestelde actie betekent: de eventueel geplande kaart wordt naar de volgende beurt verschoven. Ligt daar ook een kaart, dan wordt die ook één beurt verschoven. Dit gaat door totdat je een kaart naar een leeg veld verschuift of de laatste actie bereikt. Indien de actie voor de laatste beurt wordt verschoven, verdwijnt de kaart van het actiespoor en kan je de actie niet uitvoeren.



Rode en blauwe pijlen – Verplaats je speelfiguur door de deur naar het aangrenzende station in de aangegeven richting. Je verandert niet van dek. Indien je speelfiguur reeds in de zone van het schip met die kleur is, vindt er geen verplaatsing plaats.






De gravolift nemen – Verplaats je speelfiguur naar het aangrenzende station op het andere dek. Er wordt niet van zone gewisseld. Indien de gravolift tussen die twee stations is beschadigd of in die beurt reeds door een andere speler werd gebruikt, mag je jouw speelfiguur wel verplaatsen, maar jouw actie voor de volgende beurt wordt uitgesteld.



Een systeem activeren of repareren – Activeer of repareer het aangegeven systeem in het station waar jouw speelfiguur zich bevindt.

Indien het systeem defect is (aangegeven door een ovaal fiche), is deze actie een reparatie. Leg een rood blokje op de kaart van het defect. Wanneer er op de kaart minstens evenveel rode blokjes liggen als het defect levenspunten heeft, is het defect gerepareerd. Geef dan de kaart aan de kapitein en verwijder het fiche van het trajectspoor voor interne dreigingen; verwijder ook de ovale fiche(s) van het spelbord.

Indien het defect niet gerepareerd kan worden (omdat het actie Z heeft uitgevoerd; zie verder), heeft je actie geen effect.

Indien het systeem getroffen wordt door meerdere defecten, geldt de reparatie voor het defect met het fiche met het laagste nummer (zelfs indien het systeem onherstelbaar defect is). Het ovale fiche wordt slechts verwijderd wanneer het defect geheel is gerepareerd. Indien het systeem operationeel is (geen ovale fiches), wordt met deze actie het systeem geactiveerd. Actie  is het wapen in dat station afvuren. Actie  is een energieoverdracht. Actie  is een stationspecifieke actie.



Een zwaar laserkanon of het impulskanon afvuren

Neem een groen energieblokje van de reactor in dezelfde zone en leg het op het wapen dat je afvuurt als teken van activatie. Indien er op de reactor geen blokjes meer liggen of er op het wapen reeds een blokje ligt, heeft deze actie geen effect.



Een licht laserkanon afvuren – Neem het gele blokje van het batterijpakket onder het kanon en leg het op het kanon als teken van activatie. Indien iemand anders dit deze beurt al heeft gedaan, heeft je actie geen effect.



Energie overbrengen naar een schild – Leg groene blokjes van de reactor in dezelfde zone op het schild totdat het schild zijn maximale capaciteit bereikt heeft. Indien er niet genoeg blokjes zijn, verplaats dan alle beschikbare blokjes.



Energie overbrengen naar een laterale reactor – Leg groene blokjes van de centrale reactor op de laterale reactor totdat de reactor zijn maximale capaciteit bereikt heeft. Indien er niet genoeg blokjes zijn, verplaats dan alle beschikbare blokjes.



De centrale reactor heropladen – Leg één brandstofcapsule in de algemene voorraad. Leg groene blokjes uit de algemene voorraad op de centrale reactor totdat de reactor zijn maximale capaciteit heeft bereikt. Indien de brandstofcapsules op zijn, heeft je actie geen effect.



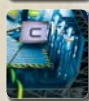
De computer onderhouden – Neem één grijs blokje van de computer op de brug en leg het op de stap Computeronderhoud op het Missieverloop-overzicht in de rij die overeenkomt met de huidige stap Acties van Spelers.



Indien daar al een blokje ligt, heeft deze actie geen effect.



Een raket lanceren – Neem een raketfiguur van het station en leg het op het eerste veld van het raketspoor. Indien alle raketten gelanceerd zijn of dit veld reeds bezet is, heeft je actie geen effect.



Een team gevechtsrobots activeren of reactiveren – Indien je geen team gevechtsrobots leidt, neem dan de figuur van het team gevechtsrobots, dat in dat station opgeslagen ligt en zet deze rechttop naast jouw speelfiguur. Voor de rest van het spel volgt het team gevechtsrobots jouw figuur. Indien het team gevechtsrobots in dat station reeds geactiveerd is, heeft je actie geen effect.

Indien je een uitgeschakeld team gevechtsrobots leidt (figuur ligt plat naast jouw speelfiguur), zet dan het team gevechtsrobots weer rechttop. Je gevechtsrobots zijn opnieuw geactiveerd.

Indien je een geactiveerd team gevechtsrobots leidt, heeft je actie geen effect.



Vertrekken met de interceptors – Indien je een geactiveerd team gevechtsrobots leidt, verplaats je je speelfiguur en het team gevechtsrobots naar de ruimte. Indien je geen team gevechtsrobots leidt, of indien je een uitgeschakeld team gevechtsrobots leidt, of indien de speelfiguur van een andere speler zich reeds in de ruimte bevindt, heeft je actie geen effect.

Wanneer je in de ruimte bent, bevind je je niet in een station of zone. Acties en effecten van dreigingen die spelers op het schip het bewustzijn doen verliezen, hun acties uitstellen of hen op een andere manier beïnvloeden, zijn niet op jou van toepassing. Je bent ook immuun voor uitstel van acties vanwege gebrekkig computeronderhoud.

De interceptors zullen dreigingen aanvallen vanaf de beurt waarin je vertrekt.

Aanvallen met de interceptors in volgende beurten – Indien je je beurt begint in de ruimte, is de enige mogelijke actie . Met actie  blijf je in de ruimte en voer je een aanval met de interceptors uit. Indien je geen actie doet, keren jij en je team gevechtsrobots terug naar het schip in het rode bovenstation. Ook wanneer je een andere actie of verplaatsing hebt gepland, wordt deze uitgesteld (de betreffende actie wordt één beurt opgeschoven, waardoor er een veld zonder actie ontstaat, wat een     terugkeer uit de ruimte betekent).




Visuele bevestiging uitvoeren – Neem aan het einde van de stap Acties van Spelers een blokje van het raam en leg het op het genummerde veld op het Missieverloop-overzicht dat overeenkomt met de huidige fase en het aantal spelers dat in deze beurt visuele bevestiging uitvoerde.

Indien er al een blokje ligt op een lager veld, verplaats dan dat blokje naar het nieuwe veld in plaats van een nieuw blokje te gebruiken. Indien er op dat veld of op een hoger veld al een blokje ligt, heeft visuele bevestiging geen effect.



Aanvallen met gevechtsrobots – Indien je een geactiveerd team gevechtsrobots leidt, valt je team gevechtsrobots een indringer in het station aan waar je je op dat moment bevindt. Plaats een rood blokje op de kaart van de indringer. Indien daar minstens evenveel rode blokjes op liggen als de indringer levenspunten heeft, is de indringer verslagen. Geef de kaart aan de kapitein, verwijder het fiche van de indringer op het trajectspoor voor interne dreigingen en verwijder het ovale fiche van de indringer van het spelbord.

Indien op de kaart van de indringer het symbool  staat, schiet de indringer terug: je team gevechtsrobots is uitgeschakeld. Leg het team plat neer naast jouw speelfiguur. Het team blijft nog steeds jouw figuur volgen.

Indien er meerdere indringers zijn in het station, valt het team gevechtsrobots de indringer aan met het fiche met het laagste nummer.


Indien je een uitgeschakeld team gevechtsrobots leidt, of indien je geen team gevechtsrobots leidt, of indien er geen indringer in het station is, heeft je actie geen effect.

Aanvallen met interceptors – Indien je een geactiveerd team gevechtsrobots in de ruimte leidt, kan je zoals hierboven beschreven met deze actie in de ruimte blijven.




Heroïsche verplaatsing – Verplaats je speelfiguur onmiddellijk naar het aangegeven station, ongeacht hoeveel andere stations en beschadigde gravoliften er tussen liggen.





Heroïsche verdediging – Vuur het wapen in het station af overeenkomstig de regels om actie  uit te voeren. In deze beurt is het wapen 1 punt sterker. Dit geldt ook voor het impulskanon.




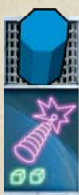
Heroïsche energieoverdracht – Breng energie over overeenkomstig de regels om actie  uit te voeren. Indien er minstens één energieblokje wordt overgebracht, leg dan een extra blokje uit de algemene voorraad op het energiesysteem waarnaar de energie wordt geleid. Het is zelfs toegestaan de maximale capaciteit van een reactor of schild hierbij te overschrijden. Dit werkt zelfs bij het heropladen van de centrale reactor.

Heroïsche reparatie – Indien deze actie als een reparatie wordt gebruikt, leg dan op de kaart van het defect 2 rode blokjes in plaats van één.





Heroïsche aanval met gevechtsrobots – De gevechtsrobots vallen een indringer aan overeenkomstig de regels voor actie . Zelfs als de indringer terugschiet , worden de gevechtsrobots niet uitgeschakeld.

In de ruimte vallen de interceptors aan volgens de regels voor actie , maar zijn 1 punt sterker.



3.3 SCHADEBEREKENING

In deze stap wordt de schade aan externe dreigingen berekend. De interne dreigingen zijn reeds besproken in de stap Acties van Spelers. Het onderstaande is niet van toepassing op interne dreigingen en op het trajectspoor voor interne dreigingen.

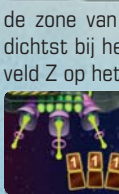
Alle kanonnen met een groen of geel blokje brengen schade toe. Een raket in het tweede veld van het raketspoor brengt schade toe (een raket richt schade aan in de beurt na de lancering). Interceptors brengen schade toe indien er een speler in de ruimte is (Interceptors vallen aan in de beurt waarin ze opstijgen met actie  en tijdens alle beurten waarin ze in de ruimte blijven met actie ).

Trajecten zijn verdeeld in drie afstanden. De vijf velden die het dichtst bij het schip zijn, bevinden zich op afstand 1. De volgende vijf velden bevinden zich op afstand 2. De rest van het traject is gelegen op afstand 3. Elk wapen heeft een bepaald bereik (aangegeven door 1, 2 of 3 vakjes) en een bepaalde sterkte (geel nummer).

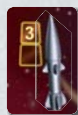
Bepaal eerst welke dreigingen door welke wapens worden geraakt. De tekst op de kaart kan de wijze, waarop een dreiging kan worden geraakt, veranderen. Indien er geen dreiging binnen het bereik van een wapen ligt, brengt het geen schade toe.



Een zwaar of licht laserkanon raakt 1 dreiging in zijn zone. Laserkanonnen hebben een bereik van 3 en kunnen dus een dreiging op elke afstand aanvallen. Indien er meerdere dreigingen zijn in de zone van een laserkanon, valt het kanon de dreiging aan die zich het dichtst bij het schip bevindt (=de dreiging waarvan het fiche het dichtst bij veld Z op het trajectspoor ligt).



Het impulskanon raakt alle dreigingen binnen zijn bereik (=op afstand 1 of 2) in alle zones.



Een raket raakt de dichtstbijzijnde dreiging van alle trajectsporen. Indien er meerdere dreigingen evenveel velden van veld Z op hun trajecten zijn verwijderd, dan raakt de raket de dreiging met het fiche met het laagste nummer.

Raketten hebben slechts een bereik van 2. Indien er binnen hun bereik geen mogelijk te treffen dreigingen zijn op afstand 1 of 2, gaat de raket terug naar de algemene voorraad zonder dat deze schade toebrengt.



Interceptors vallen alle vijanden op afstand 1 aan. Indien er slechts één dreiging is op afstand 1, vallen de interceptors aan met sterkte 3. Indien er meerdere dreigingen zijn op afstand 1, vallen de interceptors al deze dreigingen aan met sterkte 1.

Externe dreigingkaart



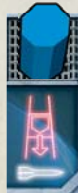
Levenspunten.

Schildpunten

Tel de sterkte van alle wapens op die een dreiging raken. Trek daar de schildpunten van de dreiging af om te bepalen hoeveel schadepunten worden toegebracht aan de dreiging. Indien deze uitkomst nul of minder is, loopt de dreiging geen schade op. Plaats bij schade één rood blokje voor elk schadepunt op de dreigingkaart.

Indien het aantal schadeblokjes op de dreigingkaart gelijk of groter is dan het aantal levenspunten van de dreiging, hebben de spelers de dreiging vernietigd. Geef de kaart aan de kapitein en verwijder het fiche van de dreiging van het trajectspoor. Overtollige schadepunten worden niet overgedragen op andere dreigingen, zelfs niet indien het om verschillende wapens gaat. Alle schoten werden afgevuurd op één dreiging.

Verwijder nadat alle schade is berekend eventuele groene energieblokjes van de kanonnen en leg ze in de algemene voorraad. Verwijder de eventuele raket op het tweede veld van het raketspoor en leg deze in de algemene voorraad. Verwijder eventuele gele energieblokjes van de lichte laserkanonnen en leg ze terug op het batterijpakket van hun kanon.



3.4 ACTIES VAN DREIGINGEN

De dreigingfiches schuiven op langs het trajectspoor, te beginnen met het fiche met het laagste nummer. Wanneer het fiche van een dreiging opschuift, kan die dreiging één of meerdere acties uitvoeren.

Verplaats, nadat alle dreigingfiches opgeschoven zijn, een eventuele raket van het eerste veld naar het tweede veld op het raketspoor.



Snelheid

Snelheid

Acties

Acties

Dreigingfiches schuiven zoveel velden op als de aangegeven snelheid van de dreiging. Indien het fiche eindigt op of langs een veld met een X, Y of Z komt, voert de dreiging de aangegeven actie onmiddellijk uit. Indien het fiche meerdere dergelijke velden passeert, voert de dreiging alle acties in volgorde uit.

Wanneer een dreiging op het einde van haar trajectspoor terecht komt, voert ze haar actie Z uit en kan ze niet meer getroffen worden door acties van spelers. De spelers hebben de dreiging 'overleefd'. Geef de dreigingkaart aan de communicatieofficier en verwijder het fiche van het trajectspoor. Deze dreiging voert geen acties meer uit.

Indien een indringer actie Z uitvoert, wordt ook het corresponderende ovale fiche van het spelbord verwijderd. Bij een defect blijft het fiche echter liggen. Het getroffen systeem kan niet meer worden gerepareerd, nadat deze zijn actie Z heeft uitgevoerd.

Aanval n – Dit geeft de sterkte aan van de aanval van een externe dreiging op de zone die overeenkomt met haar traject. De aanval brengt n schadepunten toe aan die zone, maar deze schade kan worden beperkt. Elk energieblokje in het schild van die zone vermindert de schade met 1 punt, maar het blokje gaat na gebruik terug in de algemene voorraad. Indien het schild tenminste n blokjes heeft, verwijder je n blokjes en wordt het schip niet beschadigd.

In het andere geval verwijder je alle blokjes en wordt de resterende schade toegebracht aan die zone.

Trek voor elk resterend schadepunt een achthoekig schadefiche van de stapel schadefiches voor die zone en leg het fiche op het afgebeelde deel van het schip. Dat systeem werkt niet langer optimaal.



Vermindert de sterke van een licht of zwaar laserkanon.



Vermindert het bereik van het impulskanon.



Vermindert de capaciteit van een schild of reactor. Overtollige energie gaat meteen terug naar de algemene voorraad.



Beschadigt de gravolift. Bij gebruik van de gravolift in deze zone wordt de actie voor de volgende beurt uitgesteld.



Structurele schade heeft geen speciaal effect.

Elke zone heeft zes schadefiches. Indien je een zevende keer een fiche moet nemen, is de zone vernietigd en is het spel verloren.

Aanval n op alle zones. – Aanvallen op meerdere zones worden van links naar rechts (rood, wit, blauw) uitgevoerd. Elke zone krijgt een aanval met sterkte n te verwerken.

Aanval gelijk aan resterende levenspunten. – De sterkte van deze aanval is gelijk aan het aantal levenspunten van de dreiging min het aantal schadeblokjes op de kaart.

Brengt (Brenge) n schade toe. – Interne dreigingen brengen schade toe die niet voorkomen kan worden door schilden. De schade wordt toegebracht aan de zone waar het ovale fiche van de interne dreiging ligt. Trek voor elk toegebracht schadepunt aan het schip een schadefiche.

Schild +(-)n. Snelheid +(-)n. Schild = n. – Sommige dreigingen hebben variabele parameters. Gebruik zwarte blokjes om een daling aan te geven en witte blokjes om een stijging aan te geven.

Herstel n schadepunten. – Verwijder n rode blokjes van de dreigingkaart. Indien er op de kaart minder dan n blokjes liggen, verwijder dan alle blokjes.

Verplaatst (verplaatsen) zich naar links. Verplaatst (verplaatsen) zich naar rechts. Wisselt (wisselen) van dek. – Interne dreigingen gebruiken deze acties om zich binnen het schip te verplaatsen. Verplaatst het

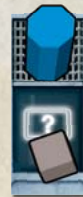
ovale fiche van de dreiging naar het aangegeven aangrenzend station. Interne dreigingen kunnen van dek wisselen ongeacht of de gravolift beschadigd is of niet.

Uitstel volgende actie voor (alle spelers op het schip, alle spelers in dit station, alle spelers in deze zone). – Spelers die aan de voorwaarde voldoen moeten hun actie voor de volgende beurt uitstellen.

(Alle spelers, spelers in dat station enz.) verliezen het bewustzijn. De aangegeven spelers verliezen het bewustzijn en liggen uit het spel. Leg hun speelfiguren neer op het spelbord. Hun resterende acties hebben geen effect. Het is zelfs mogelijk de missie te voltooien wanneer alle spelers het bewustzijn verloren hebben. Indien een speler die een team gevechtsrobots leidt het bewustzijn verliest, leg dan de figuur van het team gevechtsrobots ook neer op het bord. Dit team is voor de rest van de missie uitgeschakeld.

Neemt schip over. Vernietigt schip. Schip valt uit elkaar. – Een actie die aangeeft dat er iets fataals is gebeurd en dat de spelers onmiddellijk het spel verliezen ongeacht eventuele schade.

Een gedetailleerde uitleg van alle kaarten kan je vinden in het appendix van dit spelregelboek.



3.5 CONTROLE COMPUTERONDERHOUD

Er moet een grijs blokje op dit veld liggen wanneer de blauwe markeersteen dit punt passeert. Indien er geen blokje ligt, hebben de spelers de computer niet onderhouden in de eerste twee beurten van deze fase. Alle spelers moeten hun actie voor de volgende beurt uitstellen.



3.6 RAKETTEN

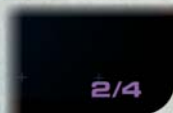
In beurt 13, vlak voordat het schip naar de hyperruimte springt, voeren de spelers geen acties meer uit. Een in beurt 12 gelanceerde raket vliegt echter nog verder naar zijn doel. Bereken de schade in deze stap. Een speler die nog in de ruimte is met de interceptors keert in deze beurt naar het schip terug.

In beurt 13 is er ook nog een stap Acties van Dreigingen.

4. SCOREBEREKENING

Indien je de missie voltooit, kan je jullie score berekenen. Je krijgt geen punten wanneer de missie is mislukt.

Punten van dreigingskaarten



Punten voor overleefde dreigingen / Punten voor vernietigde dreigingen

Voor dreigingen die je hebt overleefd (en die door de communicatieofficier worden bijgehouden) krijg je het minste aantal vermelde punten. Voor dreigingen die je hebt vernietigd (en die door de kapitein worden bijgehouden) krijg je het hoogste aantal aangegeven punten.

Tel deze punten op en trek daarvan de volgende strafpunten af:

- Totaal aantal schadepunten toegebracht aan het schip.
- Aantal schadepunten toegebracht aan de zwaarst beschadigde zone.
- 2 punten voor elke speler die tijdens de missie het bewustzijn verloor.
- 1 punt voor elk team gevechtsrobots dat op het einde van het spel (nog) uitgeschakeld is.

Tel hier tenslotte nog eventuele punten voor visuele bevestiging bij op (deze punten zijn met grijze blokjes gemarkeerd op het Missieverloop-overzicht).

Het resultaat daarvan is je score, die je in het logboek van het schip kan schrijven.

4.1 LOGBOEK

Elke pagina in het logboek is bedoeld voor een andere bemanning.



De eerste regel is bedoeld voor de namen van de bemanningsleden. Je kan symbolen gebruiken om hun rang aan te geven: een ster voor * Ⓜ Ⓛ de kapitein, een koptelefoon voor de communicatieofficier en een uitroepetekens voor de veiligheidsofficier.



Datum van de missie.



Gebruikte soundtrack.



Moeilijkheidsgraad gewone dreigingen: 1 voor dreigingen met witte symbolen, 2 voor dreigingen met gele symbolen. 1+2 indien gemengd.



Moeilijkheidsgraad ernstige dreigingen: 1 voor dreigingen met witte symbolen, 2 voor dreigingen met gele symbolen. 1+2 indien gemengd.



Punten voor overleefde dreigingen (bijgehouden door de communicatieofficier).



Punten voor vernietigde dreigingen (bijgehouden door de kapitein).



Strafpunten voor schade, bewusteloos geraakte spelers en uitgeschakelde teams gevechtsrobots.



Punten voor visuele bevestiging.



Totale score.

Je kan ook mislukte missies opschrijven in het logboek. Vul dan geen scores in. Je kan die ruimte gebruiken om de naam op te schrijven van de dreiging die jullie schip uiteindelijk vernietigd heeft.

Een spel van Vlaada Chvátil

Hoofd artwork & letterzetting: Filip Murmak

Grafisch ontwerp: David "Dave" Zapletal

Illustraties kaarten en doos: Milan Vavroň

Spelbord & speelfiguren: Radim "Finder" Pech

Nederlandse vertaling: Greet Desmet en Bart Hillewaert

Eindredactie: Jeroen Hollander

Grafische bewerking: Tom Hollander

Stemacteur: Sebastiaan Elbertsen

© Czech Games Edition, oktober 2008.

© QWG Games, oktober 2009



Hoofdinstruuteur: Petr Murmak

Testpiloten: dilli, Patrik, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin en anderen van Brno Boardgame Club, Obiwan, Cauly en anderen van Ostrava, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi en anderen van Plzeň, Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Bůra, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick en veel andere gekende en anonieme soldaten uit Tsjechië, Slowakije, Oostenrijk, Duitsland, Polen, Hofyland en Öland. We zullen jullie offer nooit vergeten...



5. MET MINDER DAN 4 SPELERS

Gebruik voor een spel met drie spelers één androïde. Gebruik voor een spel met 2 spelers 2 androïden. Een androïde is een bemanningslid zonder speler met een eigen actiespoor en speelfiguur.

5.1 VOORBEREIDING

Een androïde krijgt maar één kaart: een heroïsche actiekaart die gedekt op de eerste rij van zijn actiespoor wordt gelegd.

In een spel met drie spelers krijgt elke speler in elke fase 6 kaarten (in de eerste fase is één van de 6 kaarten een heroïsche actiekaart).

In een spel met twee spelers krijgt elke speler in de eerste fase 9 kaarten en in de andere twee fasen 6 kaarten (in de eerste fase is één van de 9 kaarten een heroïsche actiekaart).

Bepaal de speelvolgorde van de androïden (bepaald door waar ze zouden zitten indien ze volwaardige spelers waren).

5.2 ACTIERONDE

Elke speler mag acties plannen voor een androïde door één van zijn of haar kaarten open te spelen op het actiespoor van de androïde. Zodra een kaart voor een androïde is gespeeld, kan die niet meer worden verplaatst of teruggenomen.

Je kan jouw heroïsche actiekaart niet op het actiespoor van een androïde leggen.

De heroïsche actiekaart van een androïde wordt onthuld aan het begin van de eerste fase. De heroïsche actiekaart van een androïde kan alleen door de androïde zelf worden gespeeld.

Onbevestigde meldingen doen niet mee.

5.3 UITVOERINGSRONDE

Het is aan te raden om voor elke androïde een speler aan te stellen die

de acties van de androïde uitvoert tijdens deze ronde. Voer acties van androïden op dezelfde manier uit als acties van spelers. Kaarten en regels die van toepassing zijn op spelers zijn ook van toepassing op androïden.

5.4 VARIANT – VIJFDE BEMANNINGSLID

Je kan ook androïden gebruiken om het aantal bemanningsleden tot 5 te verhogen. In dat geval doen onbevestigde meldingen wel mee in het spel.

Iedere speler krijgt hetzelfde aantal kaarten als in een spel met vier spelers (zonder de extra androïde). Daarnaast krijgt iedere speler voor de eerste fase 1 extra kaart.

5.5 VARIANT – SPACE ALERT VOOR 1 SPELER

Space Alert is ontworpen als een spel voor meerdere spelers waarbij onderlinge communicatie en samenwerking erg belangrijk zijn, dus is het beter met een groep mensen. Niettemin zijn er ook regels voor een spel met 1 speler.

Speel met 4 androïden (negeer onbevestigde meldingen). Geef elke androïde één gedekte heroïsche actiekaart voor de eerste fase. Leg alle actiekaarten open voor je neer.

Start de soundtrack en draai de heroïsche actiekaarten om. Plan de acties voor de eerste fase. Elke androïde kan om het even welke actiekaart spelen, maar enkel zijn eigen heroïsche actiekaart. In tegenstelling tot androïden in een spel met meerdere spelers mogen geplande actiekaarten gewisseld worden totdat de soundtrack het einde van de respectievelijke fase aankondigt. Negeer mededelingen zoals gegevensoverdracht, inkomende gegevens en communicatiesysteem uitgeschakeld.

Waarschuwing: Het spel met 1 speler is niet gemakkelijk. Het kan vermoeiend zijn om binnen de tijd de acties voor 4 androïden te plannen. Indien je de spelmechanismen gewoon wilt oefenen, neem dan een scenariokaart om de vijanden te bepalen en speel zonder de soundtrack.

6. VERKENNINGSCAMPAGNE

Een verkenningcampagne bestaat uit maximaal drie opeenvolgende missies. Het is de bedoeling zoveel mogelijk punten te scoren. Schade aan het schip is cumulatief door de campagne heen, maar je kan een aantal reparaties doen. Je kan de moeilijkheidsgraad kiezen voor elke missie, en je kan er zelfs voor kiezen de campagne te beëindigen en enkel punten te scoren voor één of twee missies. Indien je een missie verliest, verlies je de volledige campagne.

Bij het kiezen van een moeilijkheidsgraad voor normale en ernstige dreigingen of bij het bepalen om al dan niet door te gaan moet iedereen akkoord gaan. Lukt dit niet, dan wordt het meest voorzichtige voorstel uitgevoerd.

6.1 INDIVIDUELE MISSIES

Kies voor elke missie eerst een moeilijkheidsgraad voor normale en ernstige dreigingen, en vervolgens een willekeurige soundtrack.

Speel de missie zoals je gewend bent. Indien je schip wordt vernietigd, is de campagne mislukt.

6.2 REPARATIES TUSSEN MISSIES

Alle ovale fiches worden verwijderd, zodat door defecten aangetaste systemen automatisch zijn hersteld. Bewusteloze spelers, schadetegels en uitgeschakelde gevechtsrobots worden volgens de volgende regels hersteld:

- Een speler die bewusteloos raakte keert terug voor de volgende missie, maar kan niets herstellen (zelfs een speler die in de ruimte bewusteloos werd keert terug: de interceptors brengen uitgeschakelde bemanningsleden en gevechtsrobots automatisch terug naar het schip).
- Een speler die niet bewusteloos raakte kan één schadefiche of één uitgeschakeld team gevechtsrobots repareren. Herstelde schadefiches worden van het spelbord verwijderd en terug met de rest van de juiste stapel gemengd.
- In elke zone kunnen maximaal twee schadefiches worden verwijderd.

Na de bespreking van de reparaties spelen de spelers in speelvolgorde,

te beginnen met de kapitein. Elke speler komt of weer bij bewustzijn, of verwijdert een schadefiche, of repareert een uitgeschakeld team gevechtsrobots. Androïden kunnen volgens dezelfde regels herstellingen maken. Hun reparaties worden uitgevoerd door een aangestelde speler.

Resterende schadefiches hebben hun normale effecten in de volgende missie. Daarnaast geldt:

- Niet gerepareerde reactoren en schilden krijgen (naast de verminderde capaciteit) één blokje minder tijdens de voorbereiding.
- Niet gerepareerde structurele schade betekent dat schade aan de zone wordt verdubbeld (trek voor elk schadepunt dat voorbij de schilden geraakt 2 schadefiches). Dit geldt enkel voor structurele schade uit een vorige missie.
- Een niet gerepareerd team gevechtsrobots wordt niet op het spelbord geplaatst. Indien er daardoor maar één team op het spelbord komt te liggen, mag je kiezen in welk station dat team zich aan het begin bevindt.

6.3 SCORE EN LOGBOEK

Schrijf missies zoals gewoonlijk, één per regel, op. Strafpunten en de totale score worden pas aan het einde van de campagne berekend.

Indien het schip tijdens een missie wordt vernietigd, verlies je het spel en is de campagne afgelopen. Bereken geen score. Schrijf de naam op van de dreiging die het schip heeft vernietigd.

Repareer het schip niet na de derde missie (of na je laatste missie indien je besluit eerder te stoppen). Schrijf strafpunten op.

Berekening van de score voor de campagne:

- Tel de punten voor vernietigde en overleefde dreigingen voor alle missies op.
- Trek enkel de strafpunten aan het einde van de laatste missie af.
- Deel het aantal punten voor visuele bevestiging door het aantal voltooid missies. Rond af naar beneden (2 : 3 = 0). Tel dit resultaat op bij de totale score.

Schrijf het eindtotaal op de laatste regel. Zet de missies tussen haakjes om aan te geven, dat deze tot dezelfde campagne behoorden.

7. APPENDIX

Merk op dat elke kaart een code heeft in de linkerbenedenhoek. Deze code heeft geen betekenis binnen het spel en is enkel bedoeld om de kaart te identificeren.

7.1 EXTERNE DREIGINGEN

Stealth-Jager, Spookjager

Onzichtbaar voor alle wapensystemen totdat ze actie X uitvoeren.

Indien de Spookjager wordt geraakt door een raket (nadat hij zichtbaar werd), brengt de raket geen schade toe (en wordt afgelegd).

Cryoschildjager, Cryoschildfregat

De eerste keer dat de dreiging geraakt wordt door minstens één wapen absorbeert het cryoschild alle schade. In de eerste stap Schadeberekening waarin de dreiging geraakt wordt door minstens één wapen, wordt de dreiging niet beschadigd, ongeacht het aantal schildpunten en de totale sterkte van je wapens. Leg in de plaats een zwart blokje op het cryoschildsymbool om aan te geven dat het cryoschild vernietigd is. In volgende beurten kan de dreiging normaal worden geraakt en beschadigd.

Ruimtekruiser

Bereken het resultaat van de aanval met de aangegeven sterkte, maar trek 2 schade fiches (in plaats van 1) voor elk schadepunt dat door de schilden breekt.

Energiewolk, Maalstroom

Indien de dreiging binnen het bereik van het impulskanon is en het impulskanon wordt afgevuurd, heeft de dreiging in die beurt 0 schildpunten. Het impulskanon kan normaal schade toebrengen. In de daarop volgende beurten zal de dreiging opnieuw het op de kaart aangegeven aantal schildpunten hebben (tenzij het opnieuw door het impulskanon wordt geraakt).

Verkenner

Een zwaar laserkanon zal de Verkenner negeren en in de plaats de volgende dreiging op het traject aanvallen.

Zodra de Verkenner actie X uitvoert, zijn alle andere externe dreigingen bij hun aanvallen 1 punt sterker, totdat de Verkenner wordt vernietigd (dreigingen met een hoger nummer dan de Verkenner krijgen deze bonus reeds in die beurt). Indien de Verkenner actie Z uitvoert (en dus niet werd vernietigd), blijft deze bonus van kracht tot het einde van de missie.

Verplaats zodra de Verkenner actie Y uitvoert alle dreigingen 1 veld vooruit. Ze verplaatsen zich in volgorde volgens de nummers van de fiches. Indien een dreiging een veld X, Y of Z bereikt, wordt de aangegeven actie onmiddellijk uitgevoerd.

Zwerm

De Zwerm kan enkel vernietigd worden door het in 3 verschillende beurten te raken, ongeacht de sterkte van de wapens die het raken (Uitzondering: de Zwerm kan twee schadepunten oplopen in de beurt waarin de Reuzentanker wordt vernietigd).

Kwal

De vermelding -2 schildpunten betekent dat wanneer de Kwal wordt aangevallen, je 2 punten bij de aanval optelt in plaats van aftrekt. Natuurlijk wordt de Kwal niet beschadigd indien die niet geraakt wordt.

Kaper

Zodra de Kaper zijn actie X uitvoert, krijgen alle externe dreigingen (inclusief de Kaper) +1 schildpunt totdat de Kaper vernietigd wordt. Deze bonus geldt zelfs voor dreigingen die pas verschijnen na actie X van de Kaper. Indien de Kaper actie Z uitvoert (en dus niet vernietigd werd), blijft deze bonus van kracht tot het einde van de missie.

Reuzentanker

Wanneer de Reuzentanker wordt vernietigd, krijgen alle externe dreigingen ongeacht hun schildpunten en speciale effecten een extra rood blokje (dreigingen die niet geraakt kunnen worden, dreigingen met een cryoschild en zelfs de Zwerm krijgen een extra schadepunt).

Psionische Satelliet, Impulsatelliet

Indien een Satelliet zich op afstand 3 bevindt, wordt die door alle wapensystemen genegeerd.

Behemoth

Interceptors die enkel de Behemoth aanvallen, hebben sterkte 9 in plaats van sterkte 3. De speler die hen leidt wordt uitgeschakeld tijdens de schadeberekening en zijn of haar team gevechtsrobots is voor de rest van het spel uitgeschakeld. Op die manier krijgt je team 3 strafpunten en kunnen andere spelers geen interceptors meer gebruiken tijdens deze missie. De heroïsche actie gevechtsrobots verhoogt de sterkte van de interceptors tot 10, maar de speler zal nog steeds het bewustzijn verliezen en het team zal nog steeds worden uitgeschakeld.

Indien er zich minstens één andere vijand op afstand 1 bevindt, zullen de interceptors alle dergelijke dreigingen aanvallen, inclusief de Behemoth, met de gebruikelijke sterkte 1, en zal de speler niet het bewustzijn verliezen.

Moloch

Indien de Moloch zich op een traject bevindt, negeren raketten alle andere dreigingen. Ze zullen altijd de Moloch raken, zelfs indien die buiten hun normaal bereik ligt. De Moloch krijgt +1 schildpunt nadat de schade van de raket is berekend.

Nemesis

De Nemesis valt alle zones aan op het einde van elke stap Schadeberekening waarin het minstens 1 rood blokje kreeg (zelfs indien dit blokje kwam van een vernietigde Reuzentanker).

De Nemesis ondervindt schade van eigen acties X en Y. Bij de berekening van deze schade worden de schildpunten genegeerd. Indien de Nemesis op deze manier zichzelf vernietigt, geldt dit nog steeds als een vernietigde dreiging en wordt de kaart als trofee bijgehouden door de kapitein.

Indien de Nemesis actie Z uitvoert, verlies je het spel. Het feit dat de Nemesis ook vernietigd wordt, is misschien een troost, maar je krijgt geen punten indien je verliest.

Kleine Asteroïde, Asteroïde, Grote Asteroïde

Aan het einde van elke stap Schadeberekening waarin een Asteroïde wordt vernietigd, voert deze nog een aanval uit gebaseerd op het aantal velden X en Y dat deze heeft gepasseerd (of waar deze op terechtgekomen is). Indien er meerdere dergelijke aanvallen zijn, worden deze in volgorde uitgevoerd, te beginnen met de dreiging met het fiche met het laagste nummer.

7.2 INTERNE DREIGINGEN



Onstabiele Kernkoppen

Dit defect heeft 1 levenspunt per raket die zich nog op het schip bevindt; het is dus mogelijk het aantal levenspunten te verminderen door raketten af te vuren voordat het defect verschijnt (als de dreiging verschenen is, kunnen raketten pas opnieuw gelanceerd worden nadat het defect verholpen is). Indien er zich op het schip geen raketten meer bevinden wanneer de dreiging verschijnt, is de dreiging onmiddellijk uitgeschakeld. De kaart wordt aan de kapitein gegeven. Raketten op het raketspoor tellen niet mee voor het aantal levenspunten van het defect.

Indien de dreiging actie Z uitvoert, tel dan het aantal raketten op het schip en trek er het aantal rode blokjes op de kaart van af. Vermenigvuldig het resultaat met 3. Het defect brengt zoveel schade toe aan deze zone.

Slijm

Wanneer je figuur een station passeert waar er een ovaal slijmfiche ligt, wordt je actie voor de volgende beurt uitgesteld.

Slijm in de rode zone schakelt als actie X het team gevechtsrobots uit, maar enkel een team dat nog geen speler volgt. Plaats in dat geval een zwart blokje op het team om aan te geven dat het uitgeschakeld is. Wanneer je het team activeert (actie ) , verwijder je het zwarte blokje, maar zet de figuur nog niet rechtop. Het team zal je speelfiguur volgen als een uitgeschakeld team gevechtsrobots , totdat het wordt gerepareerd (met nog een actie ).

Slijm in de blauwe zone vernietigt een raket. Dit vermindert de levenspunten van Onstabiele Kernkoppen indien die dreiging in het spel is.

Slijm verspreidt zich met actie Y. Leg een ovale slijmfiche in het aangegeven station (het witte benedenstation bij de eerste keer dat het zich verspreidt). Dit is Klein Slijm.

Klein Slijm is net zoals oorspronkelijk Slijm. Het vertraagt spelers die het station binnendringen, verspreidt zich in dezelfde richting bij actie Y, en doet 2 schade aan de zone bij actie Z.

Klein Slijm heeft maar één levenspunt, terwijl het oorspronkelijke Slijm er twee heeft. Wanneer je team gevechtsrobots Klein Slijm schade toebrengt, verwijder dan het fiche. Dit brengt geen schade toe aan het oorspronkelijke Slijm.

Verwijder het fiche van het oorspronkelijke Slijm wanneer het minstens 2 schadeblokjes heeft, maar laat de dreigingkaart en het genummerde fiche liggen totdat alle fiches van Klein Slijm ook verwijderd zijn of actie Z uitgevoerd hebben. Slijm verspreidt zich niet naar een station waar er reeds een slijmfiche ligt; je hebt nooit meer dan drie fiches nodig: één voor elk station op het benedendek. Merk op dat wanneer je Klein Slijm hebt uitgeschakeld, het oorspronkelijke Slijm zich weer naar dat station kan verspreiden als het nog een actie Y uitvoert.

Wanneer Slijm actie Z uitvoert, kan het niet meer worden vernietigd. De ovale fiches blijven op het spelbord liggen tot het einde van de missie.

Acties van spelers die deze stations betreden worden uitgesteld.

Opmerking; instel van acties is niet cumulatief tijdens dezelfde beurt. Indien je naar een door slijm geïnfecteerd station gaat met een gravolift in beurt 2 terwijl de computer in die fase niet werd onderhouden, wordt je actie voor beurt 3 maar 1 beurt uitgesteld, zelfs indien je een foutje maakte bij het uitvoeren van je actie voor beurt 2.

Oververhitte Reactor

De speelvolgorde is van belang. Je kijkt of er spelers zijn op de andere stations wanneer je de actie uitvoert die de dreiging vernietigt. Spelers die later in dezelfde beurt in die stations aankomen, worden niet getroffen, evenmin als spelers die die stations verlaten hebben voordat je die actie uitvoert.

Alien


Indien de Alien actie X nog niet uitgevoerd heeft, worden gevechtsrobots die deze dreiging aanvallen niet uitgeschakeld. Indien de Alien reeds actie X heeft uitgevoerd, worden gevechtsrobots, die deze dreiging aanvallen, uitgeschakeld.

Scheur

Om de Scheur te repareren, moet je twee acties met interceptors uitvoeren (elke actie brengt 1 schade toe aan de dreiging). Merk op dat de interceptors zelfs in dezelfde beurt aanvallen als waarin ze vertrekken. Totdat de Scheur vernietigd is, vallen interceptors geen externe dreigingen aan.

Na actie X van de Scheur, trek je twee schade fiches in plaats van één voor ieder schadepunt aan de rode zone. Na actie Y geldt dit voor het hele schip. Als de Scheur eenmaal is gerepareerd , wordt schade niet langer verduubbeld.


Rebellerende Robots

Om het defect te repareren kunnen spelers actie  uitvoeren in elk van beide locaties. Indien spelers minstens één zo'n actie uitvoeren in elke locatie binnen dezelfde beurt, krijgt het defect een extra rood blokje aan het einde van de stap Actie van Spelers.

Actie X van het defect zorgt ervoor dat een speler die een actief team gevechtsrobots leidt het bewustzijn verliest, behalve als de speler zich in de ruimte bevindt. Wanneer een speler hierdoor het bewustzijn verliest, is zijn team gevechtsrobots "uitgeschakeld".

Acties Y en Z worden uitgevoerd ongeacht de locatie van de teams gevechtsrobots.

Overbelasting

Om dit defect te repareren, kunnen spelers actie  uitvoeren in elk van de drie locaties. Indien spelers minstens één zo'n actie uitvoeren in elke locatie binnen dezelfde beurt, krijgt het defect twee extra rode blokjes op het einde van de stap Actie van Spelers.

Zoekrobot

Wanneer de Zoekrobot zich verplaatst, tel dan het aantal spelers in de aangrenzende stations (dus in de 2 of 3 stations die in 1 verplaatsing bereikt kunnen worden). Verplaats de Zoekrobot naar het aangrenzende station waar zich de meeste spelers bevinden. Verplaats bij een gelijke stand de Zoekrobot niet.


Merk op dat het mogelijk is dat de Zoekrobot zich verplaatst naar een station waar zich minder spelers bevinden dan dat van waaruit hij vertrok: wanneer de Zoekrobot een doel zoekt, houdt hij geen rekening met het station waar hij zich op dat moment bevindt.

Indien de Zoekrobot vernietigt, verlies je het bewustzijn en is je team gevechtsrobots uitgeschakeld. Dit bezorgt je bemanning drie strafpunten, maar de punten van de Zoekrobot compenseren dat.

Besmetting



Oorspronkelijk zijn er vier stations besmet (duid deze aan met ovale besmettingsfiches).

Acties X, Y en Z van de dreiging gelden voor elk station waar op het moment van de actie nog een besmettingsfiche ligt.

Wanneer je (en je team gevechtsrobots) actie  uitvoert in een besmet station, mag je het besmettingsfiche daar verwijderen. Wanneer je op deze wijze drie fiches hebt verwijderd, mag je ook het vierde fiche verwijderen. Besmetting heeft maar 3 levenspunten.

Indien de dreiging actie Z uitvoert, laat dan de resterende besmettingsfiches voor de rest van de missie op het spelbord liggen. Spelers die besmette stations betreden, verliezen onmiddellijk het bewustzijn (inclusief spelers die uit de ruimte terugkeren wanneer het rode bovenstation nog besmet is).

Atoombom

Deze dreiging heeft maar één levenspunt, maar kan enkel uitgeschakeld worden als drie spelers actie  uitvoeren in dat station tijdens dezelfde beurt. Indien maar één of twee spelers actie  uitvoeren, heeft dit geen effect.