



Je hoeft de spelregels niet te lezen. Bekijk een video waarin de regels worden uitgelegd.



SPELREGELS

WELKOM IN HET JAAR 2075. KORT NADAT KATTEN DE WERELD HEBBEN VEROVERD, RICHTEN ZE ZICH OP EEN NIEUWE MISSIE: DE RUIMTE! DE "KATSTRONAUTEN" STRIJDEN NU OM KOSMISCHE DOMINANTIE. HET IS EEN SPANNENDE RACE VOL MET KATTENKWAAD EN NEERSTORTENDE RAKETTES! WIE KOMT ER ALS WINNAAR UIT DE EPISCHE RACE, KLEMT DE SCHATTEN VAN HET ONEINDIGE MELKWEGSTELSEL TUSSEN ZIJN KLAUWEN EN WORDT DE VEROVERAAR VAN DE KOSMOS?

INHOUD



1 raketbord



4 doeltegels



64 puntenfiches
(20 met waarde 1, 20 met waarde 3, 12 met waarde 5
en 12 met waarde 10)



1 raket



6 dobbelstenen



1 speelmat



5 spelersborden (in 5 kleuren)



1 crashfiche



40 astronautenfiches (in 5 kleuren)

ONTDEKKINGSVARIANT:



20 ontdekkingsfiches

"GEHEIME MISSIE"-VARIANT



20 "Geheime missie"-fiches

UFO-VARIANT:



5 UFO-fiches



14 expeditiefiches



1 UFO

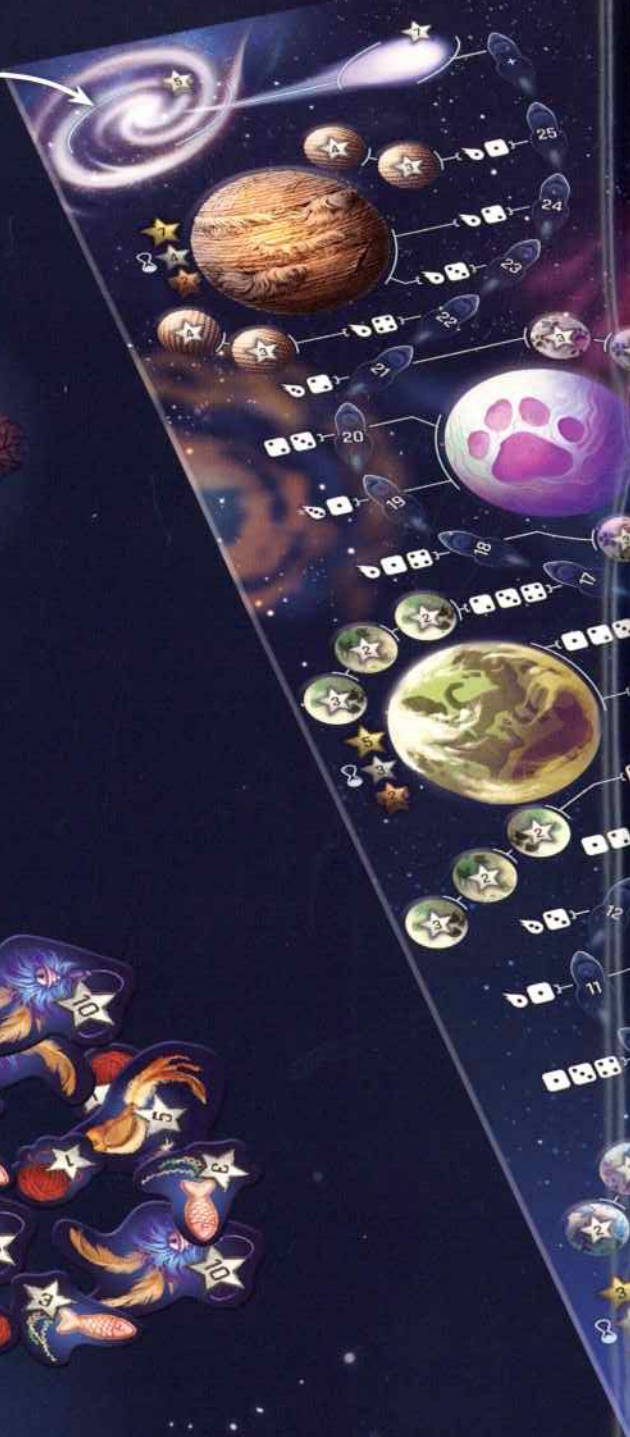
VOORBEREIDING

A Leg de speelmat in het midden van de tafel.

B Leg de 4 doeltegels naast de speelmat.

C Leg alle puntenfiches op een stapel binnen handbereik van alle spelers.

D Plaats het crashfiche op het eerste veld van het crashspoor.



F

Wie het laatst de kattenbak heeft schoongemaakt, begint de ruimte-expeditie. De startspeler legt het raketbord, de raket en alle dobbelstenen voor zich neer.



E

Elke speler neemt een spelersbord en astronautenfiches in de bijbehorende kleur. Leg de fiches in een volgorde naar keuze op het spelersbord.

Leg alle andere spelonderdelen in de doos.



LET OP! Zowel de ontdekkings-, "geheime missie"-, UFO- en expeditiefiches als de UFO worden gebruikt in een spel voor gevorderden. We raden aan om ze niet in het eerste spel te gebruiken.



DOEL VAN HET SPEL

Als leider van een van de vijf Lucht- en Ruimtevaartcentra voor Katten stuur je jouw astronauten naar planeten, manen en de verste uithoeken van het pas ontdekte sterrenstelsel. Het spel bestaat uit een aantal opeenvolgende ruimtereizen, waarbij je telkens een van je astronauten op ontdekking stuurt. Kies ze zorgvuldig uit, want elk van hen heeft een speciale vaardigheid die je in je voordeel kunt gebruiken. Hoe verder je komt, hoe meer punten je krijgt. Maar wees voorzichtig! De raket met astronauten kan neerstorten en dan mislukt je missie. Het spel eindigt zodra iemand al zijn astronauten naar de ruimte heeft gestuurd óf als een raket 11 keer is neergestort. De winnaar van het spel is de speler van wie de astronauten de meeste punten hebben behaald.

3... 2... 1... Lanceer!

KOSMISCHE EXPEDITIE

Een kosmische expeditie bestaat uit een lanceringsfase en een aantal opeenvolgende reis- en landingsfases. De kosmische expeditie eindigt als alle astronauten uit de raket stappen of als de raket neerstort.

Na het beëindigen van een kosmische expeditie, geeft de startspeler het raketbord aan de speler links van hem. Deze speler start de volgende kosmische expeditie.

Lanceringsfase

De speler die de expeditie start, legt de raket op veld O van de kosmische speelmat.

Daarna kiest hij een van zijn astronauten en plaatst deze op het eerste veld van het raketbord.



Met de klok mee kiezen de overige spelers daarna een van hun beschikbare astronauten en plaatsen die op het eerstvolgende veld van het raketbord. De speler die de expeditie start, wordt de **expeditiecommandant** totdat zijn astronaut van boord gaat of totdat de raket neerstort.

 **LET OP!** Elke astronaut heeft een unieke eigenschap. Deze eigenschappen vind je verderop in de spelregels (zie p. 12).



Reisfase

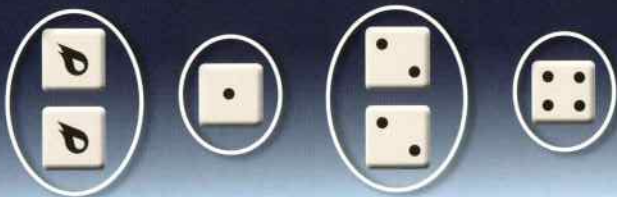
De reisfase bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1

De expeditiecommandant gooit alle beschikbare dobbelstenen (6 in de eerste reisfase). Groepeer ze daarna volgens de gegooide resultaten (een enkele dobbelsteen kan een groep zijn).

Voorbeeld

4 groepen na het gooien van 6 dobbelstenen.



Bekijk de afgebeelde dobbelstenen naast de huidige locatie van de raket. Gegooide dobbelstenen die niet overeenkomen met deze waarden **mogen niet gebruikt worden** tijdens de reisfase.

Voorbeeld



Stap 2

Uit de resterende dobbelstenen (die hij **mag gebruiken**) kiest de commandant een groep of meerdere groepen dobbelstenen voor het vervolg van de reis. Als de commandant een groep met meerdere dobbelstenen kiest, moet hij **alle** dobbelstenen in die groep gebruiken.

Hij verplaatst de raket het aantal velden dat gelijk is aan de som van de waarden van de gekozen dobbelstenen.

LET OP! De waarde van het nabrander-symbool wordt bepaald door de huidige locatie van de raket.



1 veld
verplaatsen



2 velden
verplaatsen



3 velden
verplaatsen

Voorbeeld



De commandant gebruikt beide dobbelsteengroepen om te reizen. De nabranderdobbelsteen heeft op dit moment een waarde van 1, dus de commandant verplaatst de raket 3 velden ($1 \times \text{flame} + 2 \times \text{dot}$). Hij kan ook kiezen voor slechts een van de dobbelsteengroepen om minder velden te verplaatsen.

Stap 3

Na het verplaatsen van de raket legt de commandant de gebruikte dobbelstenen weg. Leg ze opzij op de speelmat. Deze dobbelstenen **mogen niet opnieuw gebruikt worden** tot het einde van deze expeditie.

LET OP! Het nabrander-symbool  is een uitzondering! Dobbelstenen met dit symbool  worden, in tegenstelling tot andere dobbelstenen, nooit weggelegd. Ze zijn ook tijdens de volgende reisfase beschikbaar.

LET OP! Als de commandant deze stap beëindigt zonder dobbelstenen, neemt hij er een van de speelmat. De commandant moet altijd minstens 1 dobbelsteen hebben.

Hiermee eindigt de reisfase. Als de raket niet is neergestort, start nu de landingsfase.

Voorbeeld

Om te reizen gebruikte deze speler 2 dobbelstenen met het symbool  en 1 met het symbool . Omdat de dobbelstenen met het symbool  nooit weggelegd worden, legt hij alleen de dobbelsteen met het symbool  weg.



De raket stort neer

Als geen van de gegooide dobbelstenen dezelfde waarde heeft als de afgebeelde dobbelstenen op de huidige locatie van de raket, dan stort de raket neer. De commandant verplaatst het crashfiche naar het volgende veld op het crashspoor.

Alle spelers leggen hun astronauten die nog op het raketbord liggen, terug op hun spelersbord.

LET OP! Uitzondering: elke astronaut met een parachute kan nog altijd van boord gaan op het huidige veld van de raket (zie p. 12).

Nadat de raket is neergestort, eindigt de huidige kosmische expeditie. De speler die de expeditie begon, geeft het raketbord aan de speler links van hem. Deze speler start de volgende expeditie.



Crashspoor



Voorbeeld

Geen van de gegooide dobbelstenen heeft dezelfde waarde als de afgebeelde dobbelstenen op de huidige locatie van de raket.

Als gevolg daarvan stort de raket neer. De commandant verplaatst het crashfiche een veld vooruit op het crashspoor.



Landingsfase

De landingsfase vindt plaats na elke reisfase die niet eindigde met het neerstorten van de raket. Eerst beslist de expeditiecommandant of zijn astronaut de expeditie voortzet en in de raket blijft, of dat hij van boord gaat. Daarna beslissen ook alle andere spelers in volgorde van hun plaats op het raketbord (van boven naar beneden) of ze de expeditie voortzetten. Op velden 0 tot 5 zijn geen manen of planeten waar astronauten van boord kunnen gaan. Als de raket op een van deze velden ligt, sla je de landingsfase over.

Van boord gaan op een maan

Als tijdens de landingsfase de raket op een veld naast een maan ligt, plaatst elke speler die beslist om van boord te gaan, zijn astronautenfiche op de onbezette maan die het verst van de raket verwijderd is (de maan met de meeste punten). Elke speler ontvangt onmiddellijk het aantal punten dat op de desbetreffende maan staat afgebeeld.

LET OP! Er kan maar 1 astronaut per maan landen. Als alle manen naast het veld van de raket bezet zijn, mag geen enkele astronaut van boord gaan.

Van boord gaan op een planeet

Als tijdens de landingsfase de raket op een veld naast een planeet ligt, plaatst elke speler die beslist om van boord te gaan, zijn astronautenfiche op de desbetreffende planeet. Er is geen limiet aan het aantal astronauten op een planeet.

LET OP! Punten voor het bezetten van een planeet worden op het einde van het spel verzilverd.



Er is geen limiet aan het aantal astronauten op een planeet. Plaats de astronauten onder elkaar om de volgorde aan te geven waarin de astronauten op de planeet van boord gingen.

Let in latere landingsfases op het volgende:

- Als een astronaut landt op een planeet waar al een astronaut van dezelfde kleur staat, plaats je de nieuwe astronaut naast de oude (zodat er een rij astronauten in die kleur ontstaat).
- Als dit de eerste astronaut van een bepaalde kleur op de planeet is, plaats je hem onderaan en maak je een nieuwe rij.



Van boord gaan in de verre ruimte

Als de raket de verre ruimte bereikt (het laatste veld op de speelmat), moeten alle astronauten van boord gaan. De commandant zet zijn astronaut op de komeet en krijgt meteen 7 punten. Alle andere spelers plaatsen hun astronaut op het sterrenstelsel en krijgen elk 5 punten.



Er is geen limiet aan het aantal astronauten in het sterrenstelsel of op de komeet.

Wisselen van commandant

Als de commandant de raket verlaat, wordt de volgende speler op de raket meteen de nieuwe commandant. Hij krijgt de ongebruikte dobbelstenen. De nieuwe commandant mag vanaf nu dobbelen en de dobbelsteengroepen kiezen tijdens de reisfase. Het raketbord blijft voor de oorspronkelijke commandant liggen zodat de spelersvolgorde duidelijk blijft.

De kosmische expeditie beëindigen

De kosmische expeditie eindigt als alle astronauten de raket hebben verlaten of als de raket neerstort.

Doelen

De eerste speler die tijdens de landingsfase aan de voorwaarden van een doeltegeltel voldoet, pakt deze doeltegeltel. Nadat een speler een doeltegeltel heeft gepakt, kan niemand anders deze doeltegeltel nog verzilveren. Aan het einde van het spel is elke doeltegeltel 5 punten waard.



Eerste speler met 4 astronauten op **4 verschillende planeten**.



Eerste speler met 3 astronauten op **1 planeet**.



Eerste speler met 4 astronauten op **4 manen**.



Eerste speler met 2 astronauten in de verre-ruimte (op een komeet of in het sterrenstelsel).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- na 11 crashes, als het crashfiche het laatste veld op het crashspoor bereikt, of
- als alle 8 astronauten van een speler van boord zijn gegaan. In dit geval beëindig je de huidige kosmische expeditie.

Puntentelling

Tel per planeet de punten, te beginnen met de planeet die het meest onderaan op de speelmat ligt. Op elke planeet zijn punten te verdienen voor spelers die er astronauten hebben staan.



Het zandloper-symbool herinnert je eraan dat je deze punten aan het einde van het spel moet tellen.



Punten voor de speler met de meeste astronauten op de planeet.



Punten voor de speler met het op een na hoogste aantal astronauten op de planeet.



Punten voor alle andere spelers met minstens 1 astronaut op de planeet.

Als twee of meer spelers op een planeet gelijk staan, krijgt de speler die als eerste van boord is gegaan op de planeet het hoogste aantal punten. Er is dus maximaal 1 speler die het hoogste aantal punten krijgt en maximaal 1 speler die het op een na hoogste aantal punten krijgt. Alle andere spelers met minimaal 1 astronaut krijgen elk de punten voor de derde plaats.



Voorbeeld

De blauwe speler heeft de meeste astronauten op een planeet staan. Hij krijgt hiervoor 5 punten. Alle andere spelers hebben elk maar 1 astronaut op deze planeet, maar de gele speler is er als eerste van boord gegaan. De gele speler krijgt dan 3 punten. De 2 andere spelers met astronauten op deze planeet krijgen elk 2 punten.



Elke speler telt zijn punten (voor het van boord gaan op planeten, manen en in de verre ruimte, en voor het behalen van doelen). De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de spelers de overwinning.



EIGENSCHAPPEN VAN DE ASTRONAUTEN

Elke speler heeft een identieke set van 8 astronauten met de volgende eigenschappen:



Als je deze astronaut op het raketbord plaatst, leg de raket dan op het veld met de satelliet (3de veld) om de expeditie vanaf daar te starten.



LET OP! Als er twee of meer van zulke astronauten in de raket zitten, dan start de raket nog steeds vanaf het veld met de satelliet.



Tijdens de landingsfase mag deze astronaut de raket verlaten alsof de raket een veld hoger (+ 1) of een veld lager (- 1) ligt.



LET OP! Als de astronaut vanaf veld 25 naar de verre ruimte gaat, krijgt de speler onmiddellijk slechts 5 punten.



Als de raket neerstort op een veld met een planeet of een onbezette maan, mag deze astronaut zijn parachute gebruiken om daar te landen.



LET OP! Als er geen ruimte vrij is op het huidige veld, of als de speler beslist om niet van boord te gaan, keert de astronaut terug naar de speler.



Als deze astronaut van boord gaat op een maan, dan scoort de speler het dubbele aantal punten voor deze maan.



Als deze astronaut van boord gaat op een planeet, dan scoort de speler het dubbele aantal punten voor deze planeet.



Als deze astronaut van boord gaat in de verre ruimte, dan scoort de speler het dubbele aantal punten (14 of 10 punten).



Als deze astronaut de raket verlaat, moet de huidige commandant een dobbelsteen wegleggen (zoals tijdens een reis). Onthoud dat de laatste dobbelsteen altijd naast de raket en de commandant blijft liggen.



Zolang deze astronaut in de raket zit, mag de commandant hem tijdens de reisfase gebruiken als een dobbelsteen met waarde 1, naast de andere gegooide dobbelstenen. De commandant mag de eigenschap van deze astronaut maar een keer gebruiken tijdens een expeditie. Als er meer van zulke astronauten in de raket zitten, mag de commandant kiezen welke hij gebruikt (hij mag er meer dan 1 gebruiken tijdens de reisfase). Draai het astronautenfiche na gebruik om.



LET OP! Om deze eigenschap te kunnen gebruiken, moet de raket op een plaats staan met dobbelsteenwaarde 1.



LET OP! Als geen van de gegooide dobbelstenen dezelfde waarde heeft als de afgebeelde dobbelstenen op de huidige locatie van de raket, maar de locatie staat wel toe om 1 veld te bewegen, dan mag de commandant deze astronaut gebruiken om een veld te bewegen in plaats van neer te storten.

VARIANTEN VOOR GEVORDERDEN

Als je het basisspel onder de knie hebt, kun je een van de volgende varianten toevoegen om de volgende spellen nog interessanter te maken. De varianten staan los van elkaar maar je kunt ze combineren.

UFO

Nadat je alles hebt klaargezet volgens de spelvoorbereiding op pagina 4-5, schud je ook alle expeditiefiches. Leg ze gedekt op elkaar en plaats daarna de UFO op het laatste veld van de speelmat (aangegeven met het symbool "+"). Leg de UFO-fiches naast het speelbord op een gedekte stapel van hoogste naar laagste waarde (het bovenste fiche moet waarde 5 hebben).



Bij het begin van elke expeditie draait de commandant het bovenste expeditiefiche om en legt die naast het raketbord. Elk expeditiefiche bevat het volgende:

- **UFO-verplaatsing:** Verplaats de UFO 0 tot 3 velden in de richting van de start van het raketspoor. Na elke expeditie staat de UFO dichterbij de start van het spoor.
- **Aantal dobbelstenen:** De commandant begint de expeditie met 4, 5 of 6 dobbelstenen. Ongebruikte dobbelstenen worden weggelegd.
- **Extra eigenschappen:** Er zijn 3 soorten extra eigenschappen die de commandant tijdens de expeditie kan gebruiken.



Extra dobbelstenen: Ongeacht het aantal gegooide dobbelstenen mag de commandant de extra dobbelstenen op het expeditiefiche gebruiken. Als hij deze eigenschap gebruikt, moet hij **alle** dobbelstenen van het fiche gebruiken die overeenkomen met de afgebeelde dobbelstenen op de huidige locatie van de raket.



LET OP! Als geen van de gegooide dobbelstenen dezelfde waarde heeft als de afgebeelde dobbelstenen op de huidige locatie van de raket, EN de commandant gebruikt de extra dobbelstenen om te reizen, dan stort de raket niet neer.

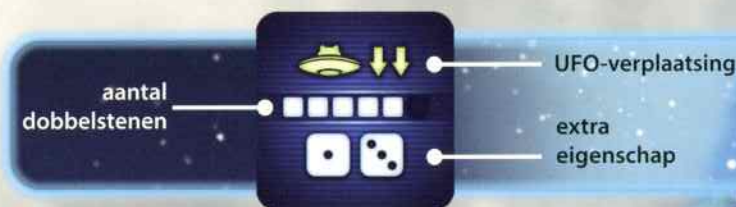


Houd de dobbelstenen bij: Leg de dobbelstenen die tijdens deze reisfase worden gebruikt, **niet** weg.



Opnieuw gooien: De commandant mag **alle** beschikbare dobbelstenen eenmaal opnieuw gooien. Hij moet de nieuwe resultaten gebruiken.

De extra eigenschap mag maar **eenmaal** worden gebruikt. Leg het expeditiefiche na gebruik terug in de doos. Als de commandant wisselt en het expeditiefiche nog niet is gebruikt, mag de nieuwe commandant het fiche nog steeds gebruiken.





Contact met de UFO

Als de raket zijn reisfase **beëindigt** op hetzelfde veld als de UFO, krijgt de commandant het bovenste UFO-fiche van de stapel (als er nog fiches over zijn). De commandant legt het UFO-fiche gedekt voor zich neer. Aan het einde van het spel leveren de UFO-fiches extra punten op (tel de punten bij het resultaat op).

Ontdekkingen

Nadat je alles hebt klaargezet volgens de spelvoorbereiding op pagina 4-5, schud je alle ontdekkingsfiches. Leg ze gedekt op een stapel. Draai 5 ontdekkingsfiches om en leg ze op de corresponderende velden van de speelmat.



Als de raket zijn reisfase **beëindigt** op een veld met een ontdekkingsfiche, wordt het fiche onmiddellijk geactiveerd.

LET OP! Verwijder het fiche na gebruik, trek daarna een nieuw ontdekkingsfiche en leg die op het corresponderende veld zodat er altijd 5 fiches op de speelmat liggen. Als de stapel ontdekkingsfiches op is, dan voeg je geen fiches meer toe.

Soorten ontdekkingsfiches:



1, 2 of 3 punten: De commandant ontvangt het ontdekkingsfiche en legt die gedekt op zijn spelersbord. Tel de puntenwaarde op dit fiche aan het einde van het spel bij het resultaat op.



Een dobbelsteen terugnemen: De commandant mag 1 weggelegde dobbelsteen terugnemen. Als de commandant bij het activeren van dit fiche alle 6 dobbelstenen al heeft, mag hij dit fiche weggleggen zonder het effect ervan te gebruiken. Leg het fiche na gebruik in de doos.

LET OP! Onthoud dat de commandant eerst de gebruikte dobbelstenen weglegt en daarna pas het effect van het ontdekkingsfiche toepast.



Wormgat: De commandant zet de raket onmiddellijk 4 velden vooruit. Meteen daarna eindigt de reisfase. Als de raket eindigt op een veld met een ontdekkingsfiche, activeer deze dan onmiddellijk.

Geheime missies

Nadat je alles hebt klaargezet volgens de spelvoorbereiding op pagina 4-5, schud je alle "geheime missie"-fiches. Deel 4 fiches uit aan elke speler. Elke speler kiest 3 fiches die hij wil houden en legt het vierde fiche terug in de doos. De fiches blijven geheim voor de andere spelers. Om een geheime missie te volbrengen, moet je een astronaut van boord laten gaan op de maan of planeet die op het fiche staat aangegeven. De nummers op de fiches geven de velden aan waarop je astronaut van boord kan gaan.

Spelers krijgen meer punten (2, 5 of 10) als ze een of meer geheime missies volbrengen. Alle spelers tellen aan het einde van het spel de punten voor voltooide geheime missies bij hun resultaat op.

Voorbeeld "geheime missie"-fiches

maan



planeet



nummers van velden waarop een astronaut van boord kan gaan om zijn geheime missie te volbrengen

Punten voor voltooide geheime missies

extra punten



aantal voltooide geheime missies

Colofon

Spelontwerper: Reiner Knizia

Illustraties: Joanna Rzepecka

Grafisch ontwerp: Joanna Rzepecka,
Bartłomiej Kordowski

Spelontwikkeling: Andrzej Olejarczyk,
Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak

Spelregels: Studio Rebel

Projectcoördinatie: Sławomir Gacal

Nederlandse vertaling en opmaak: Hanne Guns

Layout: Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

Dankwoord van de ontwerper:

Ik wil alle testers bedanken die hebben geholpen om dit spel te maken, in het bijzonder: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer en Philipp Winter.

Rebel Studio wil ook graag de testgroep Roboty Planszowe bedanken: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr Reiner Knizia, 2023.
Alle rechten voorbehouden



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



UITLEG PICTOGRAMMEN

Eigenschappen van de astronauten



Als je deze astronaut op het raketbord plaatst, leg de raket dan op het veld met de satelliet (3de veld) om de expeditie vanaf daar te starten.



Tijdens de landingsfase mag deze astronaut de raket verlaten alsof de raket een veld hoger (+ 1) of een veld lager (- 1) ligt.



Als de raket neerstort op een veld met een planeet of een onbezette maan, mag deze astronaut zijn parachute gebruiken om daar te landen.



Als deze astronaut van boord gaat op een maan, dan scoort de speler het dubbele aantal punten voor deze maan.



Als deze astronaut van boord gaat op een planeet, dan scoort de speler het dubbele aantal punten voor deze planeet.



Als deze astronaut van boord gaat in de verre ruimte, dan scoort de speler het dubbele aantal punten (14 of 10).



Als deze astronaut de raket verlaat, moet de huidige commandant een dobbelsteen wegleggen (zoals tijdens een reis). Onthoud dat de laatste dobbelsteen altijd naast de raket en de commandant blijft liggen.



Zolang deze astronaut in de raket zit, mag de commandant hem tijdens de reisfase gebruiken als een dobbelsteen met waarde 1, naast de andere gegooide dobbelstenen. De commandant mag de eigenschap van deze astronaut maar een keer gebruiken tijdens een expeditie. Als er meer van zulke astronauten in de raket zitten, mag de commandant kiezen welke hij gebruikt (hij mag er meer dan 1 gebruiken tijdens de reisfase). Draai het astronautenfiche na gebruik om.

Doelen



Eerste speler met 4 astronauten op 4 verschillende planeten.



Eerste speler met 3 astronauten op 1 planeet.



Eerste speler met 4 astronauten op 4 manen.



Eerste speler met 2 astronauten in de verre ruimte (op een komeet of in het sterrenstelsel).

UFO- en expeditiefiches



Extra dobbelstenen: Ongeacht het aantal gegooide dobbelstenen mag de commandant de extra dobbelstenen op het expeditiefiche gebruiken. Als hij deze eigenschap gebruikt, moet hij alle dobbelstenen van het fiche gebruiken die overeenkomen met de afgebeelde dobbelstenen naast de huidige locatie van de raket.



Houd de dobbelstenen bij: Leg de dobbelstenen die tijdens deze reisfase worden gebruikt niet weg.



Opnieuw gooien: De commandant mag alle beschikbare dobbelstenen eenmaal opnieuw gooien. Hij moet de nieuwe resultaten gebruiken.

Ontdekkingsfiches



1, 2 of 3 punten: De commandant ontvangt het ontdekkingsfiche en legt die gedekt op zijn spelersbord. Tel de puntenwaarde van dit fiche aan het einde van het spel bij het resultaat op.



Een dobbelsteen terugnemen: De commandant mag 1 weggelegde dobbelsteen terugnemen. Als de commandant bij het activeren van dit fiche alle 6 dobbelstenen al heeft, mag hij dit fiche wegleggen zonder het effect ervan te gebruiken. Leg het fiche na gebruik in de doos.



Wormgat: De commandant zet de raket onmiddellijk 4 velden vooruit. Meteen daarna eindigt de reisfase. Als de raket eindigt op een veld met een ontdekkingsfiche, activeer deze dan onmiddellijk.