

OUTDOOR

SURVIVAL

SPELREGELS

INLEIDING :

OUTDOOR SURVIVAL is een simulatie spel van noodzakelijke voorwaarden om in leven te blijven wanneer weerloze mensen bedreigd worden door hun omgeving. Het herschept de reële atmosfeer van de wildernis en plaatst geëfende en ongeëfende mensen in noodtoestanden. De spelers beschikken echter over verscheidene mogelijkheden om hun overleving succesvol te kunnen plannen. Dit gebeurt door middel van een aantal scenariosituaties, gerangschikt volgens ingewikkeldheidsgraad, die de overlevingskansen van de speler (s) aangeven alsook hun objectieven.

Elk scenario bevat een "om-te-winnen"-afdeling die het einddoel van dat specifieke spel aanduidt. Dit spel kan dan zijn solo (voor één speler) of meer competitief (dus voor meerdere spelers). Elke beurt in het spel stelt één dag voor : elke zeshoek van het spelbord geeft een ruimte van 5 km (3 mijl) weer.

OUTDOOR SURVIVAL bestaat eigenlijk uit vijf verschillende spelen. VERDWAALD is het basisspel waarin u uit de wildernis moet geraken alvorens gebrek aan voedsel en water een einde maakt aan uw overlevingskansen. In OVERLEVING moet u doorheen een grote wildernis trekken alvorens uw tegenstanders daarin slagen. In ZOEKTOCHT moet u een verdwaalde opsporen en vinden alvorens de andere speurders hem achterhalen. Bij REDDING moet u de verdwaalde niet alleen vinden maar hem ook nog trachten uit de wildernis te halen door gebruik te maken van uw overlevingstalenten. ACHTERVOLGING veronderstelt dat u, als ontsnapte, uit de wildernis en in neutraal gebied moet geraken of dat u als achtervolger, de ontsnapte gevangen neemt. In een aanpassing van dit scenario, kunnen meerdere spelers als jagers optreden terwijl één speler de rol van het wild inneemt.

ONDERDELEN VAN DIT SPEL :

1. Een folder met de spelregels
2. Het overlevings-ABC-boek
3. Een 22" x 24" stafkaart van de wildernis (het spelbord)
4. Een set voorgesneden speelschijfjes die personen voorstellen
(Person Counter)
5. Een legendekaart (Mapboard Movement Chart) afgedrukt op het deksel van de binnenste doos.
6. Vijf scenariokaarten
7. Vier identieke kaarten ter aanduiding van uw levensniveau-index (Life Level Index Chart)
8. Eén dobbelsteen
9. Een kaart met de basisspel. beginnelingen in simulatiespelen zouden eerste het basisspel moeten spelen. Zodra zij dit spel beheersen kunnen zij overgaan tot de regels van het normale spel die nu volgen.

ONDERDELEN & BEKNOPTE BESCHRIJVING :

Het ABC-boekje : Het bevat tips om te overleven, maar deze worden niet gebruikt in dit spel. U kunt het lezen voor of na het spelen. (Niet vertaald. U kunt altijd andere boeken vinden over dit subject.)

De stafkaart of het spelbord : De stafkaart stelt een wildernis voor van \pm 13.200 vierkante mijlen; een uitgestrektheid die alle afschrikkingen bevat die daar inherent aan zijn zoals, bossen, woeste gebieden, moerassen, woestijnen rivieren en bergen. Een hexagonaal traliewerk is er op afgedrukt zodat we de ligging en de verplaatsingen kunnen bepalen (dus zowat hetzelfde principe als de vierkanten van een schaakbord).

De voorgesneden speelschijfjes (Person Counter) : Elk set van gekleurde schijfjes stelt één persoon voor, hierna genoemd Person Counters. Van de letters A tot O geven deze schijfjes de verschillende fasen in de fysische conditie van de persoon weer. Van nu af aan noemen we deze fysische conditie het "levensniveau". "A" is de topconditie die kan aftakelen indien er aan de dagelijkse behoefte aan voedsel en water van deze persoon niet wordt voldaan.

Het nummer dat gedrukt staat op elke Person Counter is zijn toelaatbare verplaatsing en het duidt aan hoeveel openterrein-zeshoeken een persoon, die zich op dat levensniveau bevindt, kan afleggen.

Bijvoorbeeld : een persoon die start op levensniveau A kan verplaatst worden over zes openterrein-zeshoeken per beurt. Wanneer zijn fysieke conditie echter verzwakt, laat zeggen tot levensniveau D, dan kan hij per beurt nog slechts vier openterrein-zeshoeken afleggen.

Elke speler bezit ook een voedsel-en waterindexschijfje, die gebruikt worden op de kaarten ter aanduiding van de levensniveau-index (Life level index chart). Schijfjes met opschrift "Life level index" worden enkel bij het bezigen van de facultatieve regels gebruikt. Zet ze tijdelijk terzijde.

Kaart ter aanduiding van de levensniveau-index (Life level index chart) : Elke speler neemt één Life level index chart, alle kaarten zijn dezelfde.

Alvorens de eerste beurt te beginnen plaatst elke speler al zijn Person Counters op de overeenkomstige vakjes van de rij met opschrift "Life level index". Hij plaatst ook zijn waterindexschijfje op het vakje met opschrift "Start here" van de waterindexrij, en doet hetzelfde met zijn voedsel (Food) indexschijfje.

Legendekaart (Mapboard Movement Chart) : Deze kaart is afgedrukt op het deksel van de binnenste doos en moet altijd voor iedereen zichtbaar blijven gedurende het ganse spel, of minstens tot wanneer iedereen het van buiten kent. Het duidt exact aan door hoeveel zeshoeken een persoon kan reizen, afhankelijk van de moeilijkheid van dat specifieke terrein.

Basissen en Buitenposten (Outposts) : De "huizen" op de stafkaart (speelbord) zijn basissen. Deze dienen gewoon als merktekens waarop men de Person Counters plaatst bij het begin van het scenario. Buitenposten zijn basissen van onbegrensde bevoorrading. De spelers gebruiken hun onbedrukte schijfjes om deze buitenposten aan te duiden. Zij zijn onbeweeglijk en mogen eender waar geplaatst worden op het bord bij het begin van de situatie die door het respectievelijke scenario wordt opgeroepen.

Scenariokaarten : Er zijn eigenlijk vijf verschillende spelen in Outdoor Survival, gerangschikt naar moeilijkheid en ervaring van nr. 1 tot nr. 5. De instructies nodig om één specifiek scenario te kunnen spelen zijn gedrukt op de kaart zelf. Wanneer één bepaald scenario werd gekozen moet deze kaart in het zicht blijven van elke speler.

1. VERDWAALD : (Lost) : Dit herschept een situatie waarin een kampeerder of "trekker" verdwaald en zonder voedsel geraakt. Deze situatie is ook toepasselijk op iemand die met zijn wagen een ongeluk of panne heeft in een verlaten gebied.
2. OVERLEVING : (Survival) Deze situatie is eigenlijk een variatie op de LOST-situatie. In dit geval moeten de verdwaalde personen een zeer ruim gedeelte van de wildernis doorlopen om thuis te geraken. Deze situatie kan ook een "race" voorstellen tussen mensen die graag gevaarlijk leven.
3. ZOEKTOCHT : (Search) Dit is één van de meest reële situaties. Iemand is verdwaald en u moet hem gaan zoeken. Dit scenario veronderstelt dat, eens de verdwaalde gevonden is, het transport van geredde en redder naar de geciviliseerde wereld kan voorzien worden.
4. REDDING : (Rescue) Dit is een variatie op SEARCH maar hier moet men de verdwaalde persoon niet alleen vinden maar hem ook nog naar de bewoonde wereld terugbrengen. Hier wordt verondersteld dat de zoekers, voor wat de zoekfase betreft, voldoende voedsel en de geschikte uitrusting hebben.
5. ACHTERVOLGING : (Pursue) Het biedt twee aanpassingen waaraan de speler zijn eigen variaties kan toevoegen. Aan de oorlogsspelfan biedt dit spel de ingrediënten voor een ontvluchte-oorlogsgevangene- achtervolgd-door-bewakers-situatie. Voor de natuur mensen is de adaptatie toepasselijk op jagers die hun wild achtervolgen.

Wij raden u aan de "ontmoetingen in de wildernis"-situatie, afgedrukt op de achterzijde van elke scenariokaart enkel te gebruiken wanneer u de verschillende scenario's volledig beheerst. Raadpleeg dan de Facultatieve regels, verder in deze folder.

HOE MOET U SPELEN ?

Te volgen volgorde : Stap 1. Kies één der vijf scenario's uit. Het moet gedurende het ganse spel in het zicht blijven ofwel geeft u het telkens door aan de speler die aan de beurt is. Elke speler plaatst zijn person counter op het speelbord op de door het scenario aangeduide plaats. Plaats al uw andere schijfjes op de juiste plaats op uw life level index kaart (zie voorgaande rubriek "voorgesneden speelschijfjes").

Stap 2. Maak uit (met de dobbelsteen) wie eerst speelt. De speler met de hoogste worp begint. De duur van het spel wordt aangegeven in de afdeling "om te winnen" op de scenariokaart.

Stap 3. Verwijs naar de oriëntatievermogenstabel (Direction ability) op de scenariokaart en gooi met de dobbelsteen. Deze vertelt u in welke richting u moet gaan. Hoe ver u mag gaan wordt aangeduid door het cijfer op u person counter.

Stap 4. Verwijs naar de "benodigheidentabel" van de scenariokaart. Dan moet u na- gaan of uw dagelijkse behoefte aan voedsel en water werd voldaan als gevolg van uw zet. Verplaats naargelang uw voedsel- en waterindexschijfje op uw levensniveau-in- dexkaart (Life level index chart).

Stap 5. Indien de verplaatsing van uw voedsel en/of waterindexschijfje een verande- ring heeft teweeggebracht in het levensniveau van uw person counter, dan moet u deze vervangen door een aangepaste counter uit Life-level-index-rij van uw life level index kaart.

Facultatief (Stap 6. en 7. worden enkel gebruikt bij de facultatieve regels).

Stap 6. Wanneer u uw normale verplaatsingsbeurt hebt beëindigd, gooit u nogmaals met de dobbelsteen. Indien u een 1,2,3, of 4 gooit, is uw beurt ten einde en mag uw te- genspeler terugkeren naar stap 3. en normaal verder spelen. Wanneer u echter een vijf of een zes gooit dan moet u de "ontmoetingen in de wildernis"-kaart spelen. U kon- digt dan aan welke van de drie kolommen u wenst te volgen (Natuurlijke voorvallen, dier/insekt of de persoonlijke voorvallen) en u werpt met de dobbelsteen. Pas ver- volgends uw Voedsel- en waterindexschijfjes aan.

Stap 7. Herhaal stap 5.

Stap 8. Herhaal stap 3. t/m è. tot het spel over is.

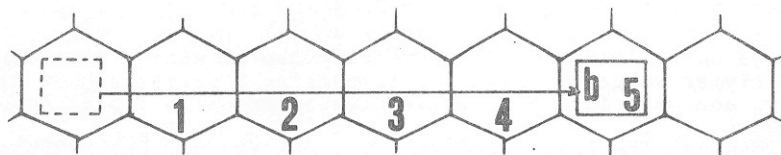
VERPLAATST U DE PERSON COUNTERS. :

Person counters moeten zo ver mogelijk verplaatst worden in over- eenkomst met hun richtingsgegevens en in overeenkomst met de begrenzingen van hun toelaatbare ver- plaatsing en de legendekaart (Mapboard Movement Chart). Procedure : Verplaatst elke eenheid afzonder- lijk, het pad volgend van uw verplaatsing doorheen de zeshoeken.

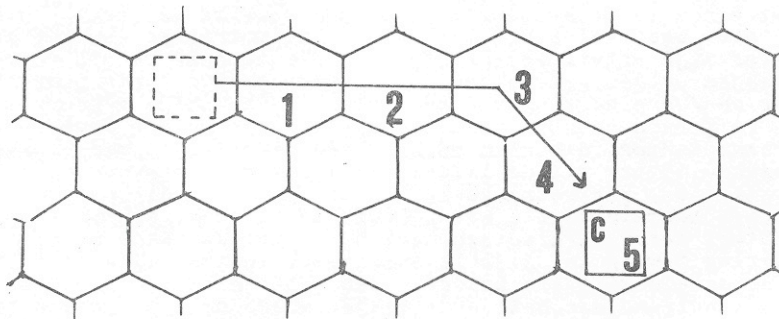
GEVALLEN :

- (A) De berekening van uw verplaatsing wordt uitgedrukt in zeshoeken. Het algemeen principe is dat elke speler één verplaatsingspunt opgebruikt van zijn totale toelaatbare verplaatsing voor elke zeshoek die hij betreedt. Het betreden echter van sommige typen van zeshoeken vereist meer dan één verplaatsingspunt. Raadpleeg hiervoor de legendekaart (Mapboard Movement Chart).
- (B) Bij elke beurt, mag de speler beslissen zijn counter niet te verplaatsen en dus stationair te blijven op zijn zeshoek. Dit moet echter gebeuren alvorens hij met de dobbelsteen werpt om zijn richting te kennen, tenzij anders bepaald wordt in de oriëntatievermogentabel (Direction ability)
- (C) Person counters moeten verplaatst worden in overeenstemming met hun richtingsgegevens, zoals ze gegeven worden door de oriëntatievermogentabel en de dobbelsteenworp.
- (D) Person counters mogen zich bewegen over verschillende soorten van terrein als ze maar voldoende verplaatsingspunten hebben om dat bepaalde gebied te betreden. Dus, een persoon met een ver- plaatsingsfactor van 2 kan helemaal niet meer bewegen indien hij omringd wordt door berg- of moeraszeshoeken.
- (E) Person counters moeten verplaatst worden in de opgelegde richting. De verplaatsing kan gebeuren op twee manieren : rechtlijnig zonder bochten of rechtlijnig met een bocht. Voorbeelden hier- van zijn :

Rechtlijnig zonder bocht



Rechtlijnig met bocht



- (F) Indien u verplicht wordt van het bord af te gaan, bij voorschrift van de "Random direction Chart" (afgedrukt op het speelbord) en u wenst deze richting niet te volgen, dan mag u verkiezen op uw plaatst te blijven.
- (G) Person counters mogen nooit een bocht van 180° maken, d.w.z. terugkeren naar een zeshoek die u zojuist verlaten hebt. Na een bocht te hebben gemaakt zijn de counters weer verplicht rechtdoor te gaan. Zij mogen een bocht maken op elk punt na de eerste zeshoek betreden te hebben, maar ze zijn verplicht een bocht te maken.

VERPLAATSING OVER EEN SPOOR (Trail) :

Telkens een counter een zeshoek betreedt die een spoor bevat, dan heeft de speler de keuze de voorschriften van de oriëntatievermogentabel te negeren en zijn verplaatsing voort te zetten over dit spoor.

GEVALLEN :

- (A) Bochten in de verplaatsing veroorzaakt door bochten en kronkels in het spoor druisen niet tegen de verplaatsingsbegrenzingsen die door de oriëntatievermogentabel zijn voorgeschreven. M.a.w., de verplaatsing over een spoor wordt beschouwd als zijnde een rechte lijn. Wanneer u op een spoorzeshoek belandt, mag u dit spoor volgen ondanks de bochten.
- (B) Wanneer u een spoor verlaat moet u rechtdoor gaan in de richting waar een het spoor wijst, tenzij u een "draaivermogen" hebt in die beurt, te wijten aan uw worp op de oriëntatievermogentabel.
- (C) Wanneer u over een spoor trekt, moogt u de resultaten van de "Random direction Chart" negeren. U moet echter nog steeds de dobbelsteen gebruiken om te zien op de oriëntatievermogentabel wat uw "draaivermogen" is wanneer u het spoor zou willen verlaten of wanneer het spoor eindigt.
- (D) Wanneer u een spoorzeshoek verlaat, na deze spoorzeshoek te hebben betreden met een spoorverplaatsingskost van één punt per zeshoek, in een andere richting dan dewelke waarheen het spoor wijst, dan kost u dat zoveel punten als vereist wordt door het andere gebied in die spoorzeshoek. Uitzondering : indien de verplaatsingskost van de zeshoek die u betreedt groter is dan deze van het terrein waarin het spoor gelegen is, dan gebruikt u steeds de grootste kost van de twee.
- (E) Bij het verlaten van het spoor mag u enkel van richting veranderen indien de oriëntatievermogentabel u daar van een "draaivermogen" voor die beurt voorziet.
- (F) Elke onenigheid over de situering van een uitgangszeshoek of over andere dubbelzinnigheden kunnen vriendelijk opgelost worden met een gewonen worp met de dobbelsteen.
- (G) U mag enkel een spoorzeshoek betreden aan de verplaatsingskost van één punt indien u deze zeshoek betreedt via een zijde van de zeshoek die gelegen is in open terrein of die doorboord wordt door een spoor.

DOORWAADBARE PLAATSEN (Fords) :

Doorwaadbare plaatsen hebben niet dezelfde eigenschappen als sporen. In de doorwaadbare plaatsen negeren we eigenlijk de rivier. We benaderen ze enkel met het doel de rivier over te steken. M.a.w., indien u de rivier volgt kunt u aan een doorwaadbare plaats geen bocht maken (om over te steken), tenzij de oriëntatievermogentabel u toelaat tijdens die beurt een bocht te maken.

RIVIEREN :

De prijs om een rivier zeshoek te betreden is altijd drie verplaatsingspunten of u nu de rivier volgt of kruist. Uitzondering : moeraszeshoek die een rivier bevatten worden overgestoken aan de prijs van vier verplaatsingspunten i.p.v. drie.

HOE GEBRUIKEN WE DE KAART TER AANDUIDING VAN DE INDEX VAN HET LEVENSNIVEAU ? (Life level index Chart)

Elke speler heeft zijn eigen kaart en plaatst zijn eigen person counters, zijn voedsel- en waterindexschijfjes volgens de aanduidingen op deze kaart.

Waterindex : Op het einde van elke beurt, gedurende dewelke de normale dagelijkse behoefte aan water niet werd voldaan (let op : in de moerassen kan men geen watervoorraad opdoen), moet se speler zijn waterindexschijfje één plaats naar rechts verschuiven. De verschillende groeperingen van vakjes worden gescheiden door zogehete "indirecte punten" (daar waar staat "1 life level"). Wanneer een verplaatsing van een waterindexschijfje gebeurt over zulk een "indirect punt" dan verliest de person counter van deze speler zijn huidig levensniveau. Dat betekent dat de speler zijn person counter, die zich op het bord bevindt, nu moet vervangen door de person counter met de volgende letter uit de life-level-index-rij. Bijvoorbeeld : indien na de eerste beurt (elke beurt stelt een dag voor) speler nr. 1 gedurende die eerste dag geen water heeft kunnen vinden om aan zijn normale dagelijkse behoefte te voldoen, dan moet hij zijn waterindexschijfje van het vakje "Start here" verplaatsen naar het volgende vakje rechts. Deze verplaatsing brengt geen verandering teweeg in zijn levensniveau. Indien hij echter bij zijn volgende beurt nogmaals aan zijn normale dagelijkse behoefte aan water niet kan voldoen, dan moet hij zijn waterindexschijfje verschuiven naar het derde vakje, waardoor hij dus een "indirect punt" kruist en dus zijn levensniveau verandert. Dus moet de speler nu zijn person counter A, die zich op het bord bevindt, vervangen door person counter B. U zult merken dat het verplaatsingsvermogen van person B het verplaatsingsvermogen van de speler vermindert tot vijf zeshoeken per beurt i.p.v. de vorige zes. Het is mogelijk dat een persoon een verandering in levensniveau ondergaat door een tekort aan water en een tekort aan voedsel in dezelfde beurt. In zulk geval worden de veranderingen samengeteld en de resulterende som wordt van het levensniveau afgetrokken.

Het is uiteraard ook mogelijk dat een persoon meer voorraad aan water en voedsel kan opdoen dan nodig voor zijn normale dagelijkse behoefte. In die zin kan een persoon recupereren en dus zijn water- en voedselindexschijfjes verplaatsen in tegenovergestelde richting (naar links), één vakje voor elke stap die hij recupereert. Kruist hij hierbij een "indirect punt" dan stijgt dus zijn levensniveau en past de speler zijn person counter in overeenstemming aan. Bijvoorbeeld : Indien een speler waterindexschijfje zich in het vakje bevindt en er wordt hem opgedragen "te recuperen over twee stappen" dan wordt dit schijfje verplaatst naar het derde vakje. En indien daarbij zijn person counter (op het bord) zich op levensniveau D bevindt, dan wordt deze vervangen door de person counter met levensniveau C.

VOEDSELNIVEAU :

Handel op dezelfde manier als bij de waterindex. U zult echter opmerken dat iemands fysische conditie sneller afneemt bij gebrek aan water dan bij gemis aan voedsel. Weer, zoals bij het water, is het mogelijk verloren levensniveau te herwinnen. In geen geval echter kunnen de water- en voedselindexen voedsel of water herwinnen verder naar links dan het "Start here"-vakje.

LEVENSNIIVEAU-INDEX (Life level index) :

De counter van A tot en met O geven de fysische conditie van een bepaalde speler weer. Op het bord zelf kan er zich slechts één tegelijk bevinden. Wanneer een speler zijn counter O op het bord heeft staan en hij verliest één of meer levensniveaus, dan wordt er veronderstelt dat hij niet heeft overleefd en wordt hij automatisch uitgeschakeld. Zijn counter wordt van het bord verwijderd.

FACULTATIEVE REGELS

=====

ONTMOETINGEN IN DE WILDERNIS :

Het aspect "ontmoetingen in de wildernis" wordt aangewend bij stap 6. Aan het einde van uw normale verplaatsing in elke beurt, gooit u éénmaal de dobbelsteen om uit te maken of u de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel dient te gebruiken of niet. Indien u een 1,2,3 of 4 gooit, is uw beurt ten einde en moet één uwer tegenstanders onmiddellijk overgaan naar stap 3. Indien u een 5 of een 6 gooit moet u de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel gebruiken. In dit geval maakt u luidop bekend welke van de drie soorten ontmoetingen u wenst te gebruiken. Gooi vervolgens nogmaals de dobbelsteen en neem op de tabel het vakje dat enerzijds overeenkomt met uw worp en anderzijds met de verkozen soort ontmoeting. Pas uw voedsel- water- en/of levensniveauindexschijfjes in overeenstemming aan. Uw beurt is nu ten einde en het spel wordt op dezelfde wijze door de volgende speler voortgezet. U mag de winsten of verliezen die u oploopt door de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel nooit negeren zelfs wanneer u zich op dat moment op een voedsel- of waterindex bevindt.

Wanneer de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel een verlies vereist van een levensniveau, dan worden de voedsel- en waterindexen niet veranderd. Vervang eenvoudig uw person counter door een andere met lager levensniveau zonder de normale additionele verandering in de voedsel- of waterindexen aan te brengen. Dit veronderstelt immers een zagezegde aantasting van de fysische conditie die veroorzaakt wordt door andere elementen dan gebrek aan voedsel of water.

U hebt waarschijnlijk opgemerkt dat wij u de kans geven één der wildernisontmoetingen te kiezen om aan dit spel meer een strategisch aspect te geven. In het echte leven hebben de reizigers natuurlijk helemaal niet die controle over de ontmoetingen in de wildernis. Indien u dit aspect aan het spel wenst toe te voegen, kunt u bijvoorbeeld nog een worp met de dobbelsteen inlassen zodat bijvoorbeeld een worp van 1 een natuurlijk toeval, een worp van 2 en 3 een dier/insect-ontmoeting en een worp van 4,5 of 6 een persoonlijk element voorstelt.

U zult merken dat de drie ontmoetingsopties zorgen voor variatie bij het beslissen en gerangschikt zijn van het conservatieve tot het paniekstadium. Waargelang u meer ervaring opdoet en u dus grotere uitdagingen denkt aan te kunnen moet u de meer gevaarlijke kiezen. "Ontmoetingen" die wij als natuurlijk toeval kunnen beschouwen zijn bos branden, plotselinge overstromingen en zeer slecht weer. De dier/insectontmoetingen omvatten enerzijds negatieve elementen zoals giftige slangen, insectenbeten, stukgeslagen schuilplaatsen en voedselvoorraden die vernield of verorberd werden door rondzwervende dieren. Anderzijds omvatten zij ook positieve elementen die het vermogen van de mens herstellen om succesrijk dieren en insecten te vangen en op te eten. Onder de persoonlijke elementen vinden we negatieve elementen zoals lichamelijke letsels, gebruik van gepolueerd water en vergiftigd voedsel, maar ook positieve elementen zoals het vermogen van de mens om voedselvoorraden en watersurplus aan te leggen, schuilplaatsen te bouwen, vuur te maken en zichzelf medisch te behandelen.

LIFE-LEVEL-INDEX-SCHIJFJE OF HET SCHIJFJE TER AANDUIDING VAN UW LEVENSNIVEAU :

Wanneer de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel een daling in het levensniveau opeist dan wordt er verondersteld dat dit te wijten is aan een opgelopen letsel dat waarschijnlijk gedurende het spel niet meer zal genezen. Wanneer u gebruik maakt van deze facultatieve regel wordt het Life-level-index-schijfje geplaatst op vakje A van de life-level-index-rij om het spel te beginnen. Voor elke daling van het levensniveau dat expliciet vereist wordt door de "ontmoetingen in de wildernis"-tabel, wordt het life-level-index-schijfje één vakje naar rechts geschoven. Het life-level-index-schijfje vertegenwoordigt gewoon het hoogste of het "top"-stadium waarin een speler counter zich kan bevinden gedurende het spel. Indien het life-level-index-schijfje zich in vakje B op de life-level-index-rij bevindt, dan kunt u nooit een hoger levensniveau herwinnen.

Voedsel- waterindexen mogen voortgaan hoger te stijgen zonder rekening te houden met het life-level-index-schijfje, maar "indirecte punten" worden genegeerd indien de daaruit resulterende winst in levensniveau het gebruik van een hogere person counter zou inroepen dan dat toegelaten door het life-level-index-schijfje.

BASISSEN :

Indien u van mening bent dat in elk scenario de overleving uiterst moeilijk te bereiken is, mag u de basissen beschouwen als een punt dat dezelfde voordelen biedt als een gecombineerde voedsel-water-zeshoek. Verder kunt u één voedsel- en een waterindexvakje herwinnen door op zal heel nuttig blijken te zijn in het "overlevings"-scenario.

SCENARIO 6. :

Een van de meest interessante aspecten van OUTDOOR SURVIVAL is dat het u de kans geeft zelf scenario's uit te denken. Eens u het meer technische gedeelte van dit spel beheerst, zult u vindingrijker worden en meer snuffjes aan het spel kunnen toevoegen waaraan u uw kennis en ervaring kunt toetsen. Door nieuwe situaties in het standaard spel in te lassen wordt het spel nog aangenamer en uitdagender. Om deze mogelijkheid te illustreren, geven we nog even in het kort de regels voor een man-dier-achtervolging. Voor deze illustratie veronderstellen we dat het dier een reebok is en de achtervolger een hertenjager. Om de grotere snelheid en lenigheid van het dier weer te geven, verdubbelen we op alle niveau's de verplaatsingsfactor van de person counter die de reebok voorstelt. Het dier voldoet zijn dagelijkse behoefte aan voedsel telkens het zijn verplaatsing beëindigt in een open-terreinzeshoek of een boszeshoek. Telkens het stopt in of trekt doorheen een waterreservoir-, rivier- of moeraszeshoek wordt zijn dorst gelest. De reebok, die uiteraard niet de verstandelijke vermogens heeft van de mens, moet bij elke beurt de oriëntatievermogen tabel van het "verdwaald"-scenario raadplegen. Het dier mag het speelbord niet verlaten - het spel wordt voortgezet ofwel tot de achtervolger het wild heeft gevangen, ofwel tot de achtervolger gevallen is tot levensniveau G - op welk punt hij toegeeft een nederlaag te hebben geleden en hij de jacht opgeeft. De jager, voor zijn part, gebruikt de oriëntatievermogen- en de benodigdheden tabel van het "zoektocht"-scenario. Om succesvol het scenario te beëindigen, moet de jager de open-terreinzeshoek bezetten die ligt naast de zeshoek bezet door de reebok (punt waarop verondersteld wordt dat de jager zonder problemen kan neerschieten). Andere mogelijkheid om de jacht succesvol te beëindigen is dat de jager zich bevindt in dezelfde niet-openterreinzeshoek als het dier (d.w.z. moeras-, gebergte-, of boszeshoek). Wanneer de jager zich samen met het dier op een boszeshoek bevindt wordt hij verplicht een 1,2, of 3 te gooien met de dobbelsteen, wil hij het dier kunnen neerschieten. Deze regel werd er aan toegevoegd om de moeilijkheid weer te geven van een raak schot in een dicht bebost gebied. U moet dit scenario helemaal niet bekijken als een vaste regel. We hebben het hier enkel ingelast om u de mogelijkheid van vernieuwing aan te tonen, die bestaat in de creatie van nieuwe scenario's. Inderdaad, de uitvinding van gelijksoortige scenario's is één van de redenen waarom OUTDOOR SURVIVAL zulk een uitstekend spel is om alleen te spelen.

WENK : een andere variatie op hetzelfde thema kan gemakkelijk geconstrueerd worden door de schaal van het speelbord te veranderen tot één zeshoek = 100 yards. U kan dan een kanstabel opmaken die de accuraatheid van een geweerschot kan weergeven op afstanden van 100 tot 500 yards. Zoals u zit zijn de mogelijkheden onuitputtelijk en worden de situaties enkel beperkt door de sterkte van uw imaginatie.

MAPBOARD MOVEMENT CHART

vertaling van het engelse kaart (voor de tekeningen zie het engelse kaart)

Kolom A : soort terrein

Kolom B : hoeveel verplaatsingspunten het kost om zulk terrein te betreden.

Clear terrain : open terrein, vlakke

Swamp : moeras

Woods/Rough : bossen/woest gebied

Ford : doorwaadbare plaats

Desert : woestijn

Catch-Basin : waterreservoir

Mountains : gebergte

Base : basis

Rivers : rivieren

Food Source : Voedselbron, bevoorradingsplaats

Trail : spoor, pad

Same as dominant terrain feature : kost hetzelfde aantal punten als het overheersende terrein waarin zulke zeshoek gelegen is.

VOORBEELDEN : De spelers mogen verkiezen, of worden soms gedwongen te trekken doorheen een combinatie van verschillende soorten terreinen. De afstand, uitgedrukt in zeshoeken, per beurt wordt opgegeven door het cijfer, afgedrukt op de person counter van de speler.

VOORBEELD 1. : Een person met levensniveau A heeft een toelaatbare verplaatsing van zes zeshoeken per beurt. Daar het hem enkel 1 punt kost om een open-terreinzeshoek te betreden, kan hij dus in één beurt 6 open-terreinzeshoeken betreden. Natuurlijk, als hij slechts een levensniveau D heeft, kan hij enkel 4 open-terreinzeshoeken betreden.

VOORBEELD 2. : Een person met levensniveau A verplaatst zich over verschillende soorten terreinen eerst in woest gebied (2) dan in open terrein (1) en tenslotte in het gebergte (3). Hier moet zijn beurt beëindigen : $2 + 1 + 3 = 6$.

VOORBEELD 3. : Veronderstel dat de derde zeshoek van voorbeeld 2. een moeraszeshoek is in plaats van een gebergtezeshoek. Het betreden van een moeraszeshoek kost 4 punten, dus 1 punt meer dan de punten die hem resten. Zulke verplaatsing is dan niet toegelaten en er wordt dan van hem vereist zijn beurt te beëindigen op de tweede zeshoek die hij betreden (de open-terrein). Ongebruikte verplaatsingspunten kunnen noch overgedragen, noch opgesteld worden van beurt op beurt.

VOORBEELD 4. : Ingeval een spelers enig mogelijke verplaatsing hem in een zeshoek zou brengen die hem meer punten kost dan degene waarover hij beschikt voor deze beurt, dan wordt van hem vereist dat hij op zijn plaats blijft staan tot een alternatieve route vrij komt of tot hij voldoende Life levels heeft herwonnen. Dit kan voorvallen bij een person, laat zeggen met levensniveau H, die dus enkel beschikt over 2 verplaatsingspunten en die, wil hij zich verplaatsen, enkel een gebergtezeshoek kan betreden, wat hem 3 punten zou kosten.