

# INTERACTIEF VIDEO-BORDSPEL

## DE KLINGON UITDAGING

### HET VERHAAL TOT NU TOE...

De *U.S.S. Enterprise*<sup>®</sup> heeft wegens problemen met het basisgeheugen van de computer bij Sterrebasis 74 aangelegd voor herstelwerkzaamheden. Voordat het werk klaar is, wordt het schip gekaapt door een opstandige Klingon genaamd Kavok.

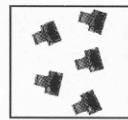
Op het moment van de kaping zijn jullie de enige bemanningsleden die zich aan boord bevinden. Het doel van Kavok is "sterven in de strijd" (de hoogste eer voor een Klingon-krijger). Hij wil de *U.S.S. Enterprise* gebruiken om een intergalactische oorlog tussen de Federatie en het Klingon-rijk te ontketenen. Als Kavok hierin slaagt, gaan jullie samen met hem ten onder!

In de eerste zes minuten van de video leer je Kavok en zijn snode plannen kennen. Het bordspel begint wanneer de balk met de tijdsklok in beeld verschijnt. Het aftellen is begonnen!

Jullie, de spelers, maken deel uit van een Federatie-reparatieploeg aan boord van het ruimteschip *De Enterprise*. Tijdens het spel spreekt Kavok de spelers toe via de verschillende "communicatieschermen" van de *Enterprise*. Jullie televisie is één van deze schermen.

Niet alleen zien jullie Kavok, hij ziet jullie ook! Kavok spreekt tegen jullie en **jullie moeten reageren**. Telkens wanneer hij op het scherm verschijnt, **moet iedereen het bordspel onmiddellijk onderbreken, naar Kavok kijken en al zijn bevelen opvolgen**. Kavok probeert jullie bewegingen op het schip in de gaten te houden. Gelukkig treden er af en toe computerstoringen op waardoor hij niet alles onder controle heeft.

**Zet, voordat je de videoband start, het spel klaar zoals hierna omschreven wordt.**



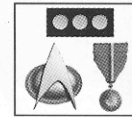
30  
isolineaire chips  
(5 van elke kleur)



1  
dobbelsteen



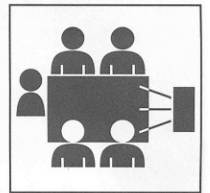
1 plastic draaiwijzer met  
kartonnen standaard &  
zwaard-sticker



1 stickervel met rang-  
stickers, Communicators  
& Medailles

### VOORBEREIDING

1. Druk de kartonnen spelonderdelen voorzichtig los.
2. Zet de draaiwijzer in elkaar: plak de zwaard-sticker bovenop de plastic draaiwijzer en klik hem (met het karton ertussen) in de standaard.
3. Zet het speelbord voor de televisie zodat alle spelers het scherm goed kunnen zien. De spelers moeten allemaal bij het speelbord kunnen en voldoende ruimte hebben om hun kaarten en andere onderdelen zodanig uit te leggen dat de andere spelers ze kunnen zien.
4. Schud de computer-toegangskarten, de Holodeck-kaarten en de blij-kaarten. Leg elk stapeltje op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord.
5. Schud de vier brug-datapenningen en leg ze zonder ze te bekijken *met de goede kant omlaag* op de "Brug" op het speelbord.
6. Leg één Phaser voor iedere speler op het vakje "Phasers". (Bijvoorbeeld 3 Phasers als je met 3 spelers bent.)
7. Leg dobbelsteen, draaiwijzer en Stasis-velden zodanig naast het speelbord dat iedereen er goed bij kan.
8. Leg de zes Federatie-rangen in willekeurige volgorde omgekeerd op tafel. Nu kiezen de spelers er om de beurt één om hun eigen "rang" te bepalen (hierna kunnen de rangen weggelegd worden). Als de tijdsklok gaat lopen, mag de speler met de hoogste rang het spel beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. *De volgorde van de rangen staat aangegeven op het speelbord. Zorg dat iedereen weet wie de hoogste rang heeft, wie de daarop volgende en welk bemanningslid de laagste in rang is.*
9. Kies één van de zes gekleurde standaards en een man- of een vrouw-pion met jouw Federatie-rang en schuif de pion in je standaard. Zet je pion op een willekeurig vakje met Computer-toegang.
10. Plak een sticker met jouw "rang" op je kraag.
11. Trek om de beurt een computer-toegangskaat (de hoogste in rang het eerst) om te gebruiken als het spel begint.
12. Neem een "communicator" en plak hem op de linkerkant van je borst. Je **moet** je communicator dragen totdat je een Jefferies-buis binnengaat.
13. Neem een Tricorder (de rechterkant moet dezelfde kleur hebben als jouw pionstandaard).
14. Leg alle isolineaire chips kleur bij kleur op een rijtje naast het speelbord.
15. Stop de band in de videorecorder **maar start hem nog niet!** (Let op: de videoband blijft tijdens het hele spel doorlopen. Hij mag pas gestopt worden als een speler het spel wint.)



### INHOUD



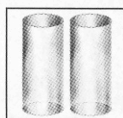
1  
videoband van  
60 minuten



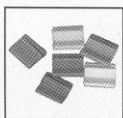
56  
computer-  
toegangskarten



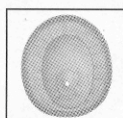
1  
speelbord



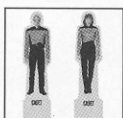
2 Stasis-velden  
(gekleurde  
kunststof cilinders)



6  
gekleurde plastic  
standaards



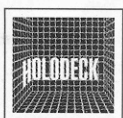
4  
brug-  
datapenningen



12 Federatie  
bemanningsleden  
(6 mannen & 6 vrouwen)



6  
Federatie-  
rangen



12  
Holodeck-  
kaarten



6  
Phasers



12  
Klingon blij-  
kaarten



6  
Tricorders

## DOEL VAN HET SPEL

Het spel is een race tegen de klok. Je missie bestaat uit drie onderdelen:

1. Zorg dat je toegang krijgt tot de vijf niveaus van de hoofdcomputer (door isolineaire chips te verzamelen voor je Tricorder).
2. Bemachtig een Phaser van Bewaking.
3. Krui door een Jefferies-buis en probeer het spel te winnen door het bevel over de *U.S.S. Enterprise* te veroveren.

De *U.S.S. Enterprise* reist met interplanetaire snelheid in 60 minuten naar de Klingon thuiswereld. Je moet je missie volbrengen voordat de tijd klok op het scherm de 00:00 bereikt. Als het je lukt, red je de *Enterprise* en de levens van je medebemanningsleden. Als je faalt, stop je het bordspel en kijk je naar de video om jullie noodlot te zien, te horen en te ondergaan!

## 1. VERPLAATSEN OVER HET SCHIP

Het spel begint zodra de tijd klok op het scherm verschijnt en het aftellen begint.

Als je aan de beurt bent, werp je de dobbelsteen en je verplaatst je pion het gegooide aantal vakjes vooruit. Verplaatst altijd met de wijzers van de klok mee.

Zodra het aftellen begint, moet je zo snel je kunt verplaatsen. Vergeet niet dat dit een race tegen de klok is! Geef, zodra je gegooit hebt, de dobbelsteen door aan de volgende speler - wacht niet tot je jouw pion verplaatst hebt! *Let op:* als je op "Nog eens gooien" komt, vraag je de speler die aan het gooien is om de dobbelsteen zodat je nog eens kunt gooien.

Het speelbord bestaat uit gangen en kamers op de *Enterprise*.

Een kamer telt ook voor één vakje. Je kunt kiezen of je de gangen blijft volgen of stopt in een kamer (dit is meestal afhankelijk van de instructies die op de computer-toegangskarten staan). Je hoeft niet precies in een kamer uit te komen.

Er mogen twee of meer spelers tegelijk op één vakje of in een kamer staan.

Als je op een bepaald vakje of in een kamer terecht bent gekomen, gebeurt het volgende:

**EEN BLANCO VAKJE.** Je beurt is voorbij.

**COMPUTER-TOEGANG.** Neem een computer-toegangkaart. Je hoeft de kaart niet hardop voor te lezen. Leg hem met de goede kant naar boven voor je op tafel zodat iedereen hem kan zien. Computer-toegangskarten zijn heel belangrijk voor je missie en je mag ze bewaren om te gebruiken wanneer dat jou uitkomt.

Met computer-toegangskarten voor kamers krijg je toestemming van Bewaking om bepaalde kamers binnen te gaan en isolineaire chips te verzamelen. Als je de kamer die op de kaart genoemd wordt bereikt, ruil je de computer-toegangkaart voor je volgende isolineaire chip en je stopt de kaart onderaan de stapel.

Met Computer-toegangskarten met tijdsaanduiding mag je op heel specifieke momenten in het spel bepaalde dingen doen. Op elke kaart staan twee "kloktijden". Om zo'n kaart te gebruiken moet je de tijd klok op het scherm heel goed in de gaten houden. Als de tijd klok op het scherm precies op één van de genoemde tijden staat, vertel je de spelers dat je je kaart gebruikt en je doet snel datgene wat op de kaart staat. (*Let op:* je hoeft niet aan de beurt te zijn om een kaart met een tijdsaanduiding te gebruiken). Na gebruik stop je de kaart onderaan de stapel. Als je te laat bent, al is het maar een paar seconden, kun je de kaart niet gebruiken tot de volgende tijdsaanduiding op de klok verschijnt. Als allebei de op de kaart genoemde tijden al voorbij zijn, is de kaart nutteloos.

Met andere computer-toegangskarten krijg je hulp, toegang tot de Phasers of bescherming.

**HOLODECK.** Als je een isolineaire chip niveau 1 hebt, mag je een Holodeck-kaart pakken wanneer je op een Holodeck-vakje terecht komt. Met deze kaarten kun je een driedimensionaal beeld raadplegen van een ervaren bemanningslid van de *U.S.S. Enterprise* die je raad of hulp geeft bij het volbrengen van je missie. Je hoeft de kaart niet hardop voor te lezen. Als je de kaart niet direct gebruikt, leg je hem met de goede kant boven voor je op tafel. Na gebruik stop je de kaart onderaan de stapel. Als je geen isolineaire chip niveau 1 hebt, mag je geen Holodeck-kaarten pakken.

**TURBOLIFT.** Als je een isolineaire chip niveau 2 hebt, mag je de turboliften gebruiken om je snel door het schip te verplaatsen. Wanneer je terecht komt op een turbolift-vakje, mag je direct verplaatsen naar een willekeurige turbolift. (*Let op:* je moet precies uitkomen op een turbolift-vakje - het passeren van het vakje telt niet...) Als je geen isolineaire chip niveau 2 hebt, mag je de turbolift niet gebruiken.

**BEWAKING.** Als je een isolineaire chip niveau 3 hebt, heb je toegang tot Bewaking en je krijgt een Phaser. (*Let op:* dankzij computerstoringen kun je Bewaking soms zonder deze chip betreden)

**NOG EENS GOOIEN.** Je mag nog eens gooien en verplaatsen.

**BEURT OVERSLAAN.** Je Tricorder geeft aan dat je bewegingen gevolgd worden. Je moet één beurt overslaan.

**ZIEKENBOEG.** Je voelt je niet lekker. Ga direct naar de ziekenboeg en sla één beurt over om te herstellen.

**CEL.** (De gevangenis aan boord van de *U.S.S. Enterprise*). Je wordt opgesloten en mag gedurende één minuut niet verplaatsen.

**JEFFERIES-BUIZEN.** Dit zijn de toegangsbuizen die naar de brug leiden. Je mag de Jefferies-buizen alleen gebruiken als je alle vijf de isolineaire chips en een Phaser hebt. (*Let op:* als je in een Jefferies-buis een isolineaire chip of je Phaser verliest, moet je achteruit de buis verlaten en proberen deze onderdelen weer te veroveren.)

**BRUGTOEGANGSPANEEL.** Als je op één van deze vakjes terecht komt, pak je direct de bovenste brug-datapenning. Zie "DE WINNAAR" voor meer informatie. (*Let op:* je hoeft niet precies op dit vakje uit te komen.)

## 2. STASIS-VELDEN

Dit zijn energievelden die je "vasthouden". Als je in een Stasis-veld gezet wordt, neem je één van de plastic cilinders en zet die over je pion op het speelbord. Je kunt niet verplaatsen en moet je beurten overslaan totdat je wordt bevrijd. (*Let op:* een Stasis-veld kan gedeactiveerd worden door Kavok, door kaarten, door een andere speler of door je isolineaire chip niveau 4). Omdat de computer storingen vertoont, kunnen er maar twee Stasis-velden tegelijk geactiveerd worden. Als er een "derde" speler in een Stasis-veld gezet wordt, bepaalt hij of zij wie van de andere spelers bevrijd wordt.

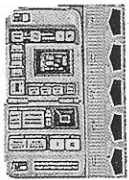
Als iemand terecht komt bij een **SPANNINGSPANEEL** kost dat elektriciteit waardoor alle Stasis-velden onmiddellijk gedeactiveerd worden.



### 3. ISOLINEAIRE CHIPS

Deze verschaffen je computercodes waarmee je toegang tot verschillende systemen van het schip krijgt. Bevestig de isolineaire chips aan je Tricorder (ze passen als een legpuzzel in elkaar).

Houd je Tricorder voor je op tafel zodat iedereen hem kan zien en gebruik alleen isolineaire chips van je eigen kleur. Je moet de isolineaire chips in de juiste volgorde (van 1 tot 5) verzamelen. Op elke chip staat de functie aangegeven. Chips geven je toegang tot de volgende systemen:



- NIVEAU 5:** geeft je de computercodes om een **BRUGTOEGANGSPANEEL** te openen.
- NIVEAU 4:** bevrijdt je automatisch uit **STASIS-VELDEN**.
- NIVEAU 3:** geeft je toegang tot Bewaking en een **PHASER**.
- NIVEAU 2:** je mag direct van de ene **TURBOLIFT** naar de andere wanneer je op een turbolift-vakje komt.
- NIVEAU 1:** je mag telkens wanneer je op een **HOLODECK**-vakje terecht komt een Holodeck-kaart pakken.

(Let op: Wanneer je een chip verliest, is dat overeenkomstig de Wetten van Ferengi altijd je hoogste chip!)

### 4. BEVELEN VAN KAVOK

Telkens wanneer Kavok op het scherm verschijnt, moet iedereen het spel onmiddellijk onderbreken, naar Kavok kijken en reageren op zijn bevelen. Als Kavok het "communicatiescherm" weer verlaat, gaat het spel verder. Wanneer Kavok tegen je spreekt, leg je je vingers op je communicator en antwoord je hem: "Ja, captain Kavok!" Als je geen communicator draagt of niet juist antwoordt wanneer Kavok spreekt, riskeer je zijn wraakzucht en breng je de missie voor alle bemanningsleden in gevaar. Als je niet antwoordt, kan de eerste speler die dat merkt optreden "voor de groep" en onmiddellijk één van je kaarten pakken.

- Als Kavok Klingon spreekt i.p.v. Nederlands vertaalt de universum-translator aan boord van het ruimteschip deze zinnen meestal in ondertitels. Aangezien je niet altijd kunt vertrouwen op een computer met storingen volgen hier een paar Klingon woorden die je moet weten: "KRONOS" is de Klingon thuiswereld; "MEV" betekent "stop" en "bli" (spreek uit: bijzz) betekent "straf". Af en toe gebruikt Kavok Klingon vloeken, maar de vertaling van dergelijke woorden is niet in de universum-translator geprogrammeerd.
- Als Kavok je een naam geeft, moet je de rest van het spel op deze naam reageren.
- Wanneer Kavok tegen jou "onderga bli" roept, trek je een bli-kaart en je doet wat er op de bovenste helft van de kaart staat. Maar... als er op dat moment een computerstoring op het scherm gaat knippen, doe je wat er op de onderste helft van de kaart staat. Je hoeft de kaart niet hardop voor te lezen. Stop de kaart als je klaar bent onderaan de stapel.
- Als Kavok spreekt tegen "het bemanningslid dat nu aan zet is" - betekent dit de speler die als laatste de dobbelsteen heeft aangeraakt. Die speler moet snel antwoorden!
- Wanneer Kavok jou beveelt "de uitdaging van het Klingon-zwaard" te grijpen, laat je onmiddellijk de draaiwijzer draaien. Het lot bepaalt dan of je een bli-kaart moet nemen of een computer-toegangskaart.

- Als Kavok iedereen beveelt "de uitdaging van het Klingon-zwaard" te grijpen, moeten alle spelers direct de draaiwijzer draaien en de gevolgen daarvan ondergaan zoals de cijfers op het scherm aangeven.

### DE WINNAAR

Je kunt alleen maar winnen als je een Phaser hebt en alle vijf de isolineaire chips in je Tricorder zitten. Dan moet je op de brug zien te komen voordat Kavok er is, of - als hij er al is - de brug veilig stellen door hem met je Phaser te verdoven. Je komt op de brug via een "Jefferies-buis". Maar... voordat je een Jefferies-buis betreedt, moet je je communicator verwijderen zodat Kavok je niet bemerkt. Als een speler je in de Jefferies-buis ziet met je communicator op, heeft Kavok je in de gaten en word je onmiddellijk naar de cel gestraald.

Aan het eind van de Jefferies-buis kom je terecht op een brugtoegangspaneel (let op: je hoeft niet precies op dit vakje uit te komen). Je kunt meteen proberen de brug te betreden door de bovenste brug-datapenning om te draaien. Als hier "Computerstoring! Toegang brug geweigerd" op staat, leg je de penning weg en je probeert het je volgende beurt opnieuw. Als er "Je verdooft Kavok!" op staat, heb je het bevel over de U.S.S. Enterprise in handen weten te krijgen! Druk direct de stoptoets van de videorecorder in om de levensgevaarlijke reis van het ruimteschip af te breken. Als je deze taak met succes weet te volbrengen voordat de tijd klok op 00:00 staat, heb je het spel gewonnen! Je medebemanningsleden vinden je een "held" en belonen je met de fel begeerde Medaille voor Betoonde Moed.

### CEREMONIËLE UITREIKING VAN DE MEDAILLE

Als iemand het spel wint, verwijder je één van de medaille-stickers en plakt die op de borst van de winnaar. Lees hierbij het volgende citaat voor: "Voor bewezen diensten die uw plicht ver te boven gingen, en voor het redden van onze levens, belonen wij u, \_\_\_\_\_ (naam) \_\_\_\_\_, met de Medaille voor Betoonde Moed van de Planetenfederatie. Gefeliciteerd. Lang zal hij leven!"

### START DE VIDEOBAND!

Als je de spelregels eenmaal kent en je bent klaar om het spel te beginnen, start je de band. Ontspan je en bekijk de inleiding (ongeveer 6 minuten). In dit gedeelte zie je hoe Kavok de U.S.S. Enterprise kaapt en de uitdaging van het spel uiteen zet. Zorg dat je klaar bent om met het bordspel te beginnen zodra de tijd klok in beeld verschijnt.

### BELANGRIJK

Er zijn momenten in het spel waar verwarrende dingen gebeuren. Het hoge tempo van dit spel kan ook een zekere mate van verwarring veroorzaken. Stop echter nooit de videoband - laat hem het hele spel doorlopen. Als je niet meer weet waar je stond of wie er aan de beurt is, kies je gewoon een speler en je gaat door! Het belangrijkste is namelijk dat dit spel een race tegen de klok is. Alle spelers moeten zo snel mogelijk verplaatsen. Veel succes!

**MB**  
**SPELLEN**

© & © 1994 Paramount Pictures. All Rights Reserved.  
Rules copyright © 1994 Decipher Inc. All Rights Reserved.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

14187NL1193