

Astronauten gezocht! Wetenschappers vermoeden een mysterieuze planeet aan de rand van ons zonnestelsel. Tot nu toe werden echter nog geen concrete bewijzen geleverd. Waag jullie daarom samen aan een uniek avontuur in het heelal. Ontdek of de wetenschappers te veel fantasie hebben of dat jullie inspanningen werkelijk iets opleveren.

In dit coöperatieve slagenspel proberen de spelers 50 verschillende missies te volbrengen. Daarin slagen ze alleen als ze een goed team vormen. Om de opdrachten tot een goed einde te brengen, is een goede communicatie onontbeerlijk, maar dat is in het heelal niet altijd even vanzelfsprekend...

## SPEELMATERIAAL

40 grote kaarten (speelkaarten)

36 kleurenkaarten  
in 4 kleuren,  
met waarde 1-9

4 rakettenkaarten  
met waarde 1-4

5 grote herinneringskaarten

36 kleine kaarten  
(opdrachtkaarten)

16 fiches

10 opdrachtiches

5 communicatiefiches

1 noodsignaalfiche

1 commandantfiguur

De spelregels + logboek



'De crew' is een coöperatief slagenspel met missies.  
Wat betekent dat?

### Coöperatief

De spelers winnen of verliezen samen. Alleen als alle spelers in hun opdracht slagen en elkaar helpen, kunnen ze het spel winnen.

### Met missies

De spelers reizen door het heelal en moeten 50 missies volbrengen. Elke missie houdt een andere opdracht in. Ze vormen een chronologisch verhaal, maar de spelers kunnen ze ook in een willekeurige volgorde spelen, of een meermaals spelen. De missies staan beschreven in het logboek achter in deze spelregels.

De spelers kunnen dit avontuur wellicht niet in één keer uitspelen. Ze kunnen het beter in verschillende sessies spelen, tot ze alle missies hebben volbracht. De eerste missies gaan heel snel en zullen zelden langer dan 5 minuten duren. Hoe verder het avontuur vordert, hoe langer elke missie zal duren.

### Slagenspel

In 'De crew' krijgen de spelers speelkaarten en elke speler speelt in elke ronde één van zijn handkaarten. Die gespeelde kaarten vormen de 'slag'. De speler die de kaart met de hoogste waarde speelt, wint de slag. Daarbij moeten de spelers volgen.

**Volgen** betekent dat de spelers de kleurkeuze van de eerste speler moeten volgen. Ze moeten dus een kaart van dezelfde kleur spelen als ze die hebben. Heeft een speler geen kaart in de gekozen kleur, dan mag hij een andere kaart spelen, in een willekeurige kleur. Alleen spelers die volgen, kunnen de slag winnen. Van die spelers wint de speler die de kaart met de hoogste waarde speelde. Er zijn vijf soorten kaarten:

### OPGELET

Als de kleuren van de kaarten moeilijk te zien zijn, kun je ze ook onderscheiden dankzij deze vier symbolen:



Bij elke kleur van de kleurenkaarten hoort een symbool.

De missies van 'De crew' vormen een chronologisch verhaal, maar de spelers kunnen missies die ze heel leuk vinden telkens opnieuw spelen, want elk spel zal anders zijn. Speel het spel dan ook zo, dat je er het meeste plezier aan beleeft.

In de marge vatten we de belangrijkste regels kort samen. Zo kunnen de spelers als ze het spel lange tijd niet hebben gespeeld, de draad weer snel oppakken.

Iedere ronde spelen de crewleden om de beurt een kaart. Die kaarten vormen de slag. De kaart met de hoogste waarde wint de slag.

De spelers moeten de eerstgespeelde kaart van elke slag volgen.

**Dat geldt zowel voor kleuren- als voor rakettenkaarten.**

Als een speler niet kan volgen, mag hij een kaart naar keuze spelen.

De spelers kunnen alleen met kaarten die de eerste kaart volgen of met een rakettenkaart een slag halen. De spelers zijn niet verplicht een slag te halen.

**Rakettenkaarten** zijn troef en winnen elke slag. Als meerdere rakettenkaarten in een slag zitten, wint de rakettenkaart met de hoogste waarde de slag.

De spelers leggen gewonnen slagen gedekt opzij. Ze mogen alleen de laatste slag bekijken.

roze, blauwe, groene en gele kleurenkaarten. Daarnaast zijn er rakettenkaarten. De speler die een slag wint, legt deze gedekt opzij. De spelers mogen alleen de laatst gespeelde slag opnieuw bekijken.

De spelers zijn niet verplicht een slag te halen. Dat wil zeggen dat een speler, als hij de kleur kan volgen, ervoor mag kiezen een kaart met een lagere waarde dan de reeds gespeelde kaarten te spelen, ook al heeft hij ook een kaart met een hogere waarde waarmee hij de slag had kunnen winnen.

**Rakettenkaarten hebben een bijzondere functie. Ze zijn troef.** De spelers winnen met een rakettenkaart de slag, ongeacht de andere kaarten in de slag. De spelers mogen echter alleen een rakettenkaart spelen als ze de gekozen kleur niet kunnen volgen. **Als de eerste speler een rakettenkaart speelt, moeten de andere spelers indien mogelijk volgen.** Als meerdere rakettenkaarten in een slag zitten, wint de rakettenkaart met de hoogste waarde de slag.

*In de volgende voorbeelden staat de eerstgespeelde kaart rood omrand. Die kaart moeten de spelers dus in de slag volgen:*



**8** en **6** volgen allebei de kleur geel. **8** is de hoogste waarde en wint dus de slag.



**3** volgt de kleur groen. **5** is hoger dan 3 en wint dus de slag. **9** is de hoogste waarde, maar volgt niet de kleur groen en kan de slag dus niet winnen.



**3** volgt de kleur blauw. **7** is hoger en zou dus de slag winnen, maar rakettenkaart **1** is troef en wint dus de slag.



**2** en **4** volgen de rakettenkaart **3**. De hoogste rakettenkaart in de slag is **4**. Deze wint de slag.

In 'De crew' gaat het erom dat de juiste speler de juiste slag wint. Om dat te bereiken, moeten de spelers goed samenwerken.

### Communicatie

Een belangrijke spelregel is dat de spelers de andere crewleden niets mogen zeggen over hun handkaarten en deze niet mogen tonen. Toch kunnen ze met elkaar over hun handkaarten communiceren dankzij de **communicatiefiches**. Iedere speler heeft één communicatiefiche en hij mag dat eenmaal per missie gebruiken. Hij mag het communicatiefiche uitsluitend vóór een slag inzetten, niet tijdens een slag. Halen de spelers een missie niet en besluiten ze de missie opnieuw te spelen, dan mogen ze hun communicatiefiche tijdens de volgende poging opnieuw inzetten.



Bij een missie met opdrachtkaarten moeten de spelers eerst de opdrachtkaarten verdelen voordat ze mogen communiceren. Op bladzijde 8 staat meer uitleg over de opdrachtkaarten.

### Vuistregel voor het uitwisselen van informatie:

De spelers mogen de andere crewleden niets over hun eigen handkaarten zeggen.

Hoogstens één communicatie per crewlid per missiepoging.

De spelers mogen pas na het verdelen van de opdrachtkaarten communiceren en uitsluitend vóór een slag, niet tijdens een slag.

## Communicatie:

1. 1 kleurenkaart openleggen (geen rakettenkaart)
2. Communicatiefiche leggen
  - › Boven = hoogste
  - › Midden = enige
  - › Onder = laagste
3. Herinneringskaart nemen

Als een speler wil communiceren, neemt hij één van zijn **kleurenkaarten** uit zijn hand en legt die open voor zich neer, zodat iedereen deze kan zien. De kaart blijft bij zijn handkaarten horen. Hij kan deze dus spelen zoals zijn andere handkaarten. Het enige verschil is dat de andere crewleden deze kaart kennen. De speler legt dan zijn communicatiefiche met de groene zijde naar boven op de kaart. De positie waarin hij het fiche legt, geeft belangrijke informatie over de kaart:

- › Bovenaan de kaart als het zijn hoogste kaart in die kleur is;
- › In het midden van de kaart als het zijn enige kaart in die kleur is;
- › Onderaan de kaart als het zijn laagste kaart in die kleur is.



Hoogste  
roze kaart



Enige  
gele kaart



Laagste  
groene kaart

Alleen als een kaart aan één van deze voorwaarden voldoet, mag een speler erover communiceren. **Spelers mogen nooit communiceren over rakettenkaarten!**

Over **6** mag de speler niet communiceren, want deze is niet de hoogste, niet de laagste en niet de enige gele kaart die hij in zijn hand heeft. Hij mag niet communiceren over de rakettenkaart. Over alle andere handkaarten mag hij wel communiceren.

Een speler mag de positie van het communicatiefiche niet veranderen als zijn handkaarten veranderen. Een 'hoogste' kaart kan in de loop van het spel bijvoorbeeld veranderen in een 'enige' kaart, maar het communicatiefiche blijft bovenaan liggen.

Als een speler een kaart communiceert en dus open voor zich neerlegt, neemt hij zijn **herinneringskaart** in zijn hand. Die herinnert de speler eraan dat hij nog een gecommuniceerde kaart op tafel heeft liggen die hij kan spelen. Zodra de speler de gecommuniceerde kaart heeft gespeeld, legt hij de herinneringskaart opzij. Hij draait dan het communicatiefiche om, met de rode zijde naar boven, zodat hij weet dat hij in deze missie al gecommuniceerd heeft en niet opnieuw mag communiceren.



De voor- en achterkanten van een herinneringskaart verschillen van die van de andere kaarten, zodat ook de andere crewleden zien dat een speler een herinneringskaart in zijn hand heeft.

Een speler mag de positie van het communicatiefiche niet veranderen als zijn handkaarten veranderen.

Zodra een speler een gecommuniceerde kaart heeft gespeeld, legt hij de herinneringskaart opzij.



## MISSIEVOORBEREIDING

Voer voor elke missie de volgende stappen uit:

1. Schud de 40 grote speelkaarten en verdeel ze gedekt onder de spelers. **Bij 3 spelers krijgt 1 speler een kaart meer dan de andere spelers.** Na de laatste slag blijft dan een kaart over, die niet meer wordt gespeeld.
2. Iedere speler legt een communicatiefiche met de groene zijde naar boven voor zich neer. Hij legt ook een herinneringskaart voor zich neer.
3. Leg het noodsignaalfiche gedekt op tafel.
4. Schud de 36 kleine opdrachtkaarten en leg deze gedekt in een stapel op tafel. Leg de opdrachtfiches klaar.

## MISSIEVERLOOP

In de meeste missies moeten de spelers een bepaald aantal opdrachten vervullen. De **opdrachtkaarten** zijn kleinere versies van de speelkaarten. Als een missie geen speciale regels voorschrijft, verdelen de spelers de opdrachten onder elkaar. Hoeveel opdrachten de spelers moeten vervullen, wordt aangegeven door het volgende symbool, bijvoorbeeld voor 4 opdrachten: **4**.

De spelers nemen het opgegeven aantal opdrachtkaarten van de gedekte stapel en leggen deze open midden op tafel. De andere opdrachtkaarten worden in deze missie niet gebruikt. De spelers bekijken hun handkaarten. De speler die rakettenkaart 4 in zijn hand heeft, zegt dit hardop. Hij is tijdens deze missie de **commandant** van de crew. Hij krijgt de commandantfiguur om dit aan te geven.

De commandant kiest altijd als eerste een opdracht uit een van de kaarten midden op tafel en legt de kaart open voor zich neer. Daarna kiezen de andere crewleden met de klok mee een

opdrachtkaart, tot alle opdrachten verdeeld zijn. Een speler kan meerdere opdrachten hebben en niet alle spelers hebben altijd hetzelfde aantal opdrachten.

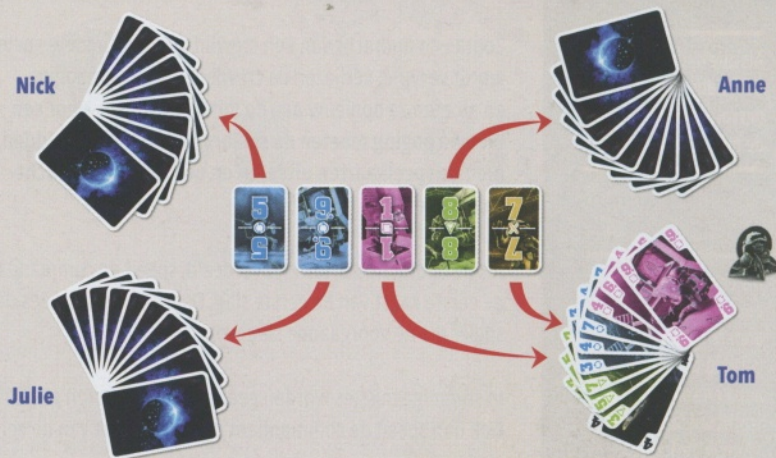
In de eerste missies is het aantal opdrachten heel klein. Daarom zullen niet alle spelers een opdracht hebben en zullen die missies vaak snel gespeeld zijn.

De spelers kiezen met de klok mee een opdrachtkaart, te beginnen met de commandant.

Verdeel de grote speelkaarten onder de spelers. Met deze kaarten spelen ze.

De opdrachtkaarten tonen welke speelkaarten in een slag gehaald moeten worden.

De speler die rakettenkaart 4 bezit, is commandant tijdens deze missie en krijgt de commandantfiguur. Hij speelt echter als een gewoon crewlid.



### Voorbeeld van de voorbereiding en het verdelen van de opdrachten voor missie 18 uit het logboek:

Tom heeft rakettenkaart **4**. Hij is daarom commandant tijdens deze missie en moet als eerste een opdrachtkaart kiezen. Hij kiest de roze **1**, omdat hij zelf de roze **9** in zijn hand heeft en dus de roze **1** gemakkelijk kan winnen in een slag. Julie en Nick kiezen allebei een blauwe opdrachtkaart. Anne kan alleen nog kiezen voor een groene of gele opdrachtkaart en kiest de groene. Er ligt dan nog één opdrachtkaart op de tafel. Alle opdrachten moeten worden verdeeld, Tom moet daarom een tweede opdrachtkaart nemen. Hij moet de gele nemen. Het wordt geen gemakkelijke opgave om die kaart binnen te halen, want hij heeft zelf geen gele kaarten.

Elke opdrachtkaart toont een speelkaart die de speler in een slag moet winnen. Een opdracht is vervuld als de bezitter ervan de juiste speelkaart wint.

Als alle opdrachten van de huidige missie zijn vervuld, heeft de crew de missie gewonnen.

Als een opdracht van een crewlid door een andere speler wordt vervuld of als niet aan een speciale regel wordt voldaan, heeft de crew verloren.

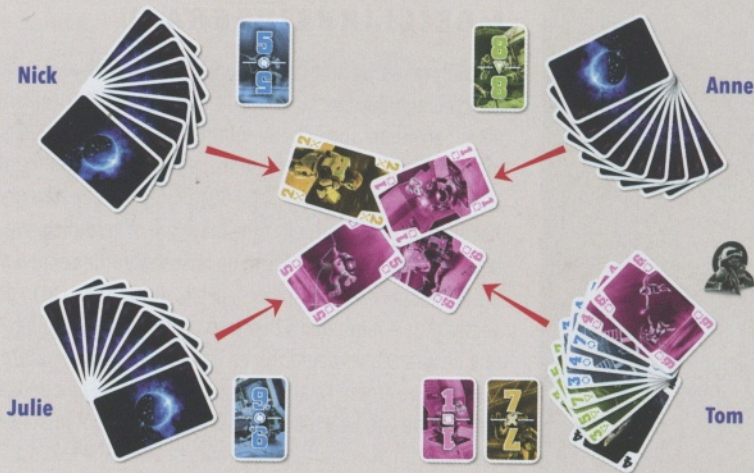
De commandant speelt altijd de eerste kaart van de eerste slag. In volgende slagen begint de speler die de voorgaande slag won.

Een opdracht is vervuld als een crewlid een slag wint waarin de speelkaart zit die overeenkomt met zijn opdrachtkaart. Hij draait dan de betreffende opdrachtkaart om. Een crewlid kan meerdere opdrachten in één slag vervullen. Zodra alle crewleden hun opdrachten hebben vervuld, is de missie geslaagd en kan de crew aan de volgende missie beginnen. De crewleden noteren in het logboek hoeveel pogingen ze hebben moeten ondernemen om de missie te laten slagen.

Zodra een opdracht van een crewlid door een andere speler wordt vervuld, verliezen de crewleden de missiepoging en moeten ze opnieuw aan de missie beginnen. Voor een nieuwe poging moeten de spelers alle kaarten schudden, nieuwe speelkaarten uitdelen en ook nieuwe opdrachtkaarten kiezen.

Als de opdrachtkaarten zijn verdeeld, speelt de commandant de eerste kaart van de eerste slag. Daarna begint steeds de speler die de voorgaande slag won.

In sommige missies worden geen opdrachtkaarten gebruikt. Ook dan speelt de commandant de eerste kaart van de eerste slag.



Tom is commandant en speelt daarom de eerste kaart. Hij speelt zijn roze 9 en hoopt zo de roze 1 te winnen. Julie speelt de roze 5. Nick heeft geen roze kaarten in zijn hand en speelt daarom een willekeurige kaart uit. Hij kiest de gele 2. Anne heeft de roze 1 en speelt deze. Tom speelde de roze kaart met de hoogste waarde en wint de slag. Zijn opdracht, het winnen van de roze 1, is vervuld en hij mag dus de opdrachtkaart met de roze 1 omdraaien.

### AAN DE SLAG!

Je kent nu de basisregels en kunt beginnen met de eerste missie. Draai deze handleiding om en lees het logboek.

Op bladzijde 12 en 13 staat informatie over de moeilijkheidsgraad en het noodsignaal voor een eenvoudiger spel. Vanaf bladzijde 14 worden extra regels en symbolen uit het logboek uitgelegd.

Op bladzijde 19 staan de spelregels voor 2 spelers.

**De commandant** is altijd de speler die rakettenkaart 4 in zijn hand heeft. De commandant heeft de volgende taken:

1. Als eerste een opdracht kiezen.
2. De eerste kaart van de eerste slag spelen.
3. Speciale regels van missies uitvoeren.

## MOEILIKHEIDSGRAAD

Houd er rekening mee dat de opdrachten van de missies niet altijd eenvoudig zijn. Maar je zult vaststellen dat je telkens als je een missie speelt beter wordt in het spel en dat elke mislukte missiepoging je meer inzicht in het spel geeft en je speelvaardigheid verbetert. De 50 missies worden naarmate het verhaal vordert steeds moeilijker om te vervullen. We bevelen je daarom om deze in de juiste volgorde te spelen. Als je het spel met vier spelers speelt, zijn er alleen al in de eerste missie **meer dan 42 triljard** combinaties mogelijk van hoe de kaarten verdeeld zijn en dat aantal wordt in latere missies nog groter. Daardoor kan een missie bij een bepaalde combinatie van kaarten verrassend eenvoudig of juist heel moeilijk zijn. Aanvaard dat gewoon, het heelt werkt nu eenmaal niet altijd mee.

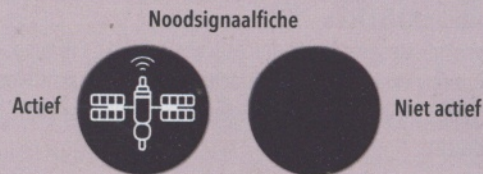
De moeilijkheidsgraad van de Crew hangt ook van het aantal spelers af. Een crew van 3 spelers levert een kleinere uitdaging op dan een van 4 of 5 spelers (zie blz. 18 en 21).

Anderzijds kan het ook gebeuren dat je je (overgebleven) handkaarten ziet en ervan overtuigd bent dat de missie niet kan slagen. Laat dit niet merken aan de andere crewleden en geef niet te snel op. Want vaak vergeet je een detail of heb je te snel geoordeeld. Speel de poging gewoon uit, lang duurt een missiepoging nooit en wie weet volgt onverwacht toch nog een overwinning.

## NOODSIGNAAL

In geval van nood kunnen de crewleden rekenen op de steun van het controlecentrum op aarde. Aan het begin van elke missie, nadat alle speelkaarten en eventuele opdrachtkaarten verdeeld zijn, maar voordat de crewleden over een handkaart communiceren, kunnen de crewleden een noodsignaal naar het controlecentrum sturen. Ze draaien dan het

noodsignaalfiche om, met de actieve zijde naar boven (met de satelliet). De crewleden beslissen samen of hulp nodig is.



De crewleden kleuren in het logboek meteen hun noodsignaalveld bij de huidige missie in. Elk crewlid moet een handkaart aan zijn buurman geven. De crewleden mogen echter geen rakettenkaarten doorgeven! De crewleden beslissen samen of ze de kaart naar links of naar rechts doorgeven. Alle crewleden moeten hun kaart in dezelfde richting doorgeven. Daarna begint de missie volgens de gebruikelijke regels.

Het noodsignaalfiche blijft actief tot de huidige missie is volbracht, ongeacht het aantal pogingen dat de crewleden daarvoor moeten ondernemen. Aan het begin van elke poging mogen de crewleden een handkaart aan hun linker- of rechterbuurman geven, maar ze zijn dat niet verplicht. Ook als ze besluiten om dat niet te doen, blijft het noodsignaalfiche actief. Pas wanneer de crew aan een nieuwe missie begint, draaien de crewleden het fiche om naar niet actief.

Het gebruik van het noodsignaalfiche heeft natuurlijk gevolgen voor de prestaties van de crew. Na elke volbrachte missie vullen de crewleden in hoeveel pogingen ze hebben moeten ondernemen om de missie te volbrengen. Is hun noodsignaalveld gekleurd, dan moeten ze dat aantal verhogen met 1.

De crewleden mogen deze hulp naar eigen goeddunken gebruiken. Voor een snel verloop van het avontuur kunnen ze de hulp al bij de eerste poging inroepen. Onthoud echter dat alle missies haalbaar zijn zonder het noodsignaalfiche.

---

Alle crewleden geven een handkaart door en moeten dat allemaal in dezelfde richting doen.

---

---

De crewleden mogen geen rakettenkaarten doorgeven.

---

---

Het noodsignaalfiche blijft actief tot de huidige missie is volbracht. Het gebruik van het noodsignaalfiche verhoogt het aantal pogingen van die missie met 1.

---

---

ALLE missies zijn haalbaar zonder gebruik van het noodsignaalfiche. Gaan jullie die uitdaging aan?

---

---

Voordat de commandant de eerste kaart van de eerste slag speelt, kunnen de crewleden een noodsignaal versturen. Ze draaien daarvoor het noodsignaalfiche met de actieve zijde naar boven en kleuren het noodsignaalveld van de huidige missie in.

---

---

Is het noodsignaal actief, dan geeft elk crewlid een handkaart aan zijn buurman. De crewleden mogen geen rakettenkaarten doorgeven!

---

## VERKLARING VAN DE SYMBOLEN IN HET LOGBOEK

### Opdrachtfiches

In veel missies worden opdrachtfiches gebruikt. Elk fiche wordt toegekend aan een opdrachtkaart. De opdrachtfiches leggen extra voorwaarden op voor het vervullen van de opdracht.

#### Dit zijn de opdrachtfiches:

	De spelers moeten de opdracht <b>als eerste</b> vervullen.		De spelers moeten de opdracht <b>als laatste</b> vervullen.
	De spelers moeten de opdracht <b>als tweede</b> vervullen.		De spelers moeten de opdracht <b>vóór</b> » vervullen.
	De spelers moeten de opdracht <b>als derde</b> vervullen.		De spelers moeten de opdracht <b>na</b> » vervullen.
	De spelers moeten de opdracht <b>als vierde</b> vervullen.		De spelers moeten de opdracht <b>na</b> »» vervullen.
	De spelers moeten de opdracht <b>als vijfde</b> vervullen.		De spelers moeten de opdracht <b>na</b> »»» vervullen.

Als de spelers zich niet aan de voorwaarde op een opdrachtfiche voldoen, is de missie onmiddellijk mislukt.

Opdrachtfiche **1** betekent niet dat de spelers de opdracht in de eerste slag moeten vervullen. Het betekent alleen dat deze opdracht de eerste opdracht moet zijn die de spelers vervullen.

Het is mogelijk dat één crewlid meerdere opdrachten met opdrachtfiches in één slag vervult. Haalt hij bijvoorbeeld de bij elkaar horende opdrachtfiches **1** en **2** of » en »» in één slag, dan is aan beide voorwaarden voldaan, ongeacht de volgorde waarin de opdrachten in de slag werden gelegd.

In de beschrijving van de missies staat telkens vermeld hoeveel opdrachtkaarten en welke opdrachtfiches de spelers moeten gebruiken. Als het om een missie met opdrachtfiches gaat, leggen de spelers eerst de vermelde opdrachtfiches open in het midden van de tafel. Ze trekken daarna de opdrachtkaarten en leggen ze van links naar rechts, te beginnen bij het eerste opdrachtfiche. Bij elk opdrachtfiche mag slechts één kaart liggen.

In deze missie moeten de spelers 3 opdrachtkaarten trekken en opdrachtfiches 1 en 2 gebruiken.

De spelers leggen eerst de opdrachtfiches naast elkaar.



Daarna trekken de spelers opdrachtkaarten en ze leggen die van links naar rechts open, te beginnen bij het eerste opdrachtfiche.

Het is mogelijk meerdere opdrachten met opdrachtfiches in één slag te vervullen als de fiches bij elkaar horen.

#### Opbouw:

1. Opdrachtfiches leggen.
2. Opdrachtkaarten van links naar rechts leggen, te beginnen bij het eerste opdrachtfiche.

Opdrachtfiches maken het moeilijker een opdracht te vervullen door extra voorwaarden op te leggen.

Als de spelers niet aan de voorwaarde op een opdrachtfiche voldoen, hebben ze verloren.

Daarna verdelen de crewleden de opdrachtkaarten zoals eerder beschreven. Neemt een crewlid een kaart, dan moet hij ook het bijbehorende opdrachtfiche nemen.

De opdrachtfiches met cijfers en pijlen bepalen de volgorde waarin de spelers de opdrachten moeten vervullen. De fiches met pijlen geven de spelers echter meer vrijheid:



In deze missie zijn er 3 opdrachtkaarten en opdrachtfiches 1 en 2.

De spelers moeten eerst de blauwe 6 halen, daarna de groene 3 en ten slotte de roze 1.



In deze missie zijn er 3 opdrachtkaarten en de opdrachtfiches met de eerste twee pijlen.

De spelers moeten er nu alleen op letten dat ze de blauwe 6 vóór de groene 3 halen. Het maakt niet uit of ze de roze 1 voor de blauwe 6, tussen de blauwe 6 en de groene 3 of na de groene 3 halen.

## Zendschaduw

Staat bij een missie dit symbool, dan is de communicatie verstoord en kunnen de crewleden slechts beperkt communiceren. Als ze willen communiceren, leggen ze zoals gebruikelijk één van hun handkaarten open voor zich neer. Die kaart moet aan één van de drie voorwaarden voldoen (deze is de hoogste, enige of laagste handkaart in die kleur). De spelers mogen het communicatiefiche niet op de kaart leggen. Ze draaien het met de rode kant naar boven en leggen het naast de kaart. De andere crewleden moeten aanvoelen wat het crewlid hen probeert duidelijk te maken.



## Storing

Staat bij een missie dit symbool, dan is communicatie tijdelijk niet mogelijk. Het cijfer geeft aan vanaf welke slag de crewleden mogen communiceren. Daarvóór mag geen enkel crewlid een handkaart communiceren. Vanaf de aangegeven slag gelden de gebruikelijke communicatieregels.

In dit geval mogen de crewleden tijdens de eerste 2 slagen van de missie niet communiceren. Pas bij het begin van de derde slag mag dat weer.



## Commandantenbesluit

Staat bij een missie dit symbool, dan moeten de spelers de opdrachtkaarten gedekt midden op tafel leggen. Nadat de crewleden hun handkaarten hebben bekeken, vraagt de commandant de crewleden één voor één of ze de missie zien zitten. De commandant beslist daarna welk crewlid (niet zichzelf) alle opdrachten moet vervullen en draait de opdrachtkaarten open. De missie is geslaagd als het aangeduide crewlid alle opdrachten vervult.



Bij zendschaduw kunnen de crewleden slechts beperkt communiceren. Ze communiceren een handkaart, maar leggen er geen communicatiefiche op.

Bij storing mogen de crewleden pas vanaf de aangegeven slag communiceren.

Bij het commandantenbesluit wijst de commandant één crewlid (niet zichzelf) aan dat alle opdrachten moet vervullen. Pas daarna worden de opdrachtkaarten opengelegd.



---

Bij de commandantenverdeling verdeelt de commandant de opdrachten gelijkmatig over de hele crew.

---

### Commandantenverdeling

Staat bij een missie dit symbool, dan verdeelt de commandant de opdrachtkaarten. De crewleden bereiden de missie zoals gebruikelijk voor maar leggen geen opdrachtkaarten open in het midden van de tafel. De commandant draait één opdrachtkaart open en vraagt om de beurt aan alle crewleden of ze de opdracht willen aannemen. De crewleden mogen alleen met "ja" of "nee" antwoorden. De commandant beslist daarna wie de opdracht moet vervullen. Hij mag de opdracht ook aan zichzelf geven. De commandant herhaalt dit tot alle opdrachten zijn verdeeld. Hij moet de opdrachten wel gelijkmatig verdelen. Nadat alle opdrachten zijn toegekend, mag niemand 2 opdrachten meer hebben dan een ander. Horen bij de missie opdracht fiches, dan moet de commandant deze zoals gebruikelijk met de opdrachtkaarten uitdelen, dus het eerste fiche bij de eerste opdrachtkaart, enzovoort.



### MET VIJF SPELERS

De basisregels veranderen niet in een spel met vijf spelers. Houd er echter wel rekening mee dat het spel met vijf spelers moeilijker is en dat vooral later in het avontuur de moeilijkheidsgraad enorm toeneemt. Als jullie er met een crew van vijf leden toch in slagen om alle missies te vervullen, is eeuwige roem verzekerd.

De regels die we tot nu toe bespraken, blijven gelden, maar er geldt een **extra spelregel voor missies met opdrachtkaarten**. Die spelregel geldt vanaf missie 25. Om de crewleden daaraan te herinneren staat vanaf missie 25 een gouden vijfhoek om het missienummer als er opdrachtkaarten worden gebruikt.

Nadat de handkaarten en opdrachtkaarten zijn verdeeld en voordat de crewleden met de eerste slag beginnen, mag één crewlid één van zijn opdrachten aan een ander crewlid geven. De crewleden beslissen samen wie een opdracht afgeeft en wie de opdracht zal overnemen. Ze mogen echter niets over hun handkaarten verraden. De crewleden mogen deze extra spelregel ook in missie 27 en 37 gebruiken.

Nadat een crewlid een opdrachtkaart aan een ander crewlid heeft gegeven, heeft één crewlid een opdracht meer en een ander een opdracht minder. Het totale aantal opdrachten blijft hetzelfde. De crewleden mogen dus geen opdracht op de stapel terugleggen. De crewleden hoeven het aantal pogingen in het logboek door toepassing van deze extra regel **niet** met 1 te verhogen.

### MET TWEE SPELERS

"De crew" is het leukst met een crew van minstens 3 spelers. Toch kan ook een crew van 2 het heelal verkennen. Bereid een missie in dat geval als volgt voor:

1. Leg rakettenkaart 4 opzij.
2. Leg van de overige 39 grote speelkaarten er 7 gedekt in een rij naast elkaar. Leg daarna 7 kaarten open in een rij op de 7 gedekte kaarten.
3. Voeg rakettenkaart 4 toe aan de overige kaarten, schud ze en verdeel deze gedekt en gelijkmatig over beide crewleden, zodat ze ieder 13 kaarten hebben.
4. Ieder crewlid legt een communicatiefiche met de groene kant naar boven voor zich neer en ook een herinneringskaart.
5. Leg het noodsignaalfiche gedekt klaar.
6. Schud de 36 kleine opdrachtkaarten en leg ze als een gedekte stapel klaar. Leg de opdracht fiches klaar.

---

Voordat de crewleden met de eerste slag beginnen, mag een crewlid een opdracht aan een ander crewlid geven.

---

In een spel met 2 spelers wordt een derde crewlid, JARVIS, gesimuleerd door een dubbele rij met 14 kaarten.

De commandant kiest de opdrachten voor JARVIS en beslist welke kaarten JARVIS speelt. Hij mag daarvoor niet met het andere crewlid overleggen.

Ook in een spel met 2 spelers is de speler die rakettenkaart 4 heeft de commandant. Zijn taken blijven onveranderd (hij kiest als eerste een opdracht, begint de eerste slag en voert indien nodig de speciale regels uit die bij een bepaalde missie horen).

Daarnaast bestuurt de commandant JARVIS. JARVIS is een kunstmatige intelligentie, die de 2 crewleden op hun avontuur begeleidt. Hij wordt voorgesteld door de dubbele rij met 14 kaarten en helpt de crewleden. Omdat JARVIS geen persoon maar een kunstmatige intelligentie is, moet de commandant in zijn plaats beslissen. De crewleden behandelen JARVIS als een derde crewlid en beslissen waar hij "zit". Als JARVIS aan de beurt is, beslist altijd de commandant welke van de openliggende kaarten JARVIS in de slag zal spelen. Hij mag daarvoor niet met het tweede crewlid overleggen. Ook bij het kiezen van de opdrachtkaarten beslist de commandant welke opdrachten JARVIS zal vervullen.



Voorbeeld van JARVIS aan het begin van een missie.

De commandant kan alleen open kaarten van JARVIS spelen.

De commandant kan alleen open kaarten van JARVIS spelen. Als een open kaart is gespeeld, wordt na de slag, en nooit tijdens de slag, de daaronder liggende gedekte kaart omgedraaid.

## TIPS EN VARIANTEN

- Geen communicatie is ook communicatie. Want als geen enkel crewlid een kaart communiceert, betekent dat vaak dat de crew de opdrachten gemakkelijk kan vervullen.
- Het is vaak eenvoudiger om een kaart in een slag te winnen als je die kaart niet zelf in je hand hebt. Dat geldt vooral voor lage kaarten.
- Met behulp van rakettenkaarten kunnen de spelers in een slag gemakkelijker kaarten winnen in een kleur die ze niet zelf in de hand hebben.
- Onthoud dat rakettenkaart 4 **altijd** een slag wint omdat deze de hoogste kaart in het spel is.
- Meerdere opdrachten in één slag vervullen is goud waard. Denk daar al aan bij het kiezen van de opdrachten.
- Als een speler van een bepaalde kleur alleen de 8 en de 9 in de hand heeft, kan hij beter de 8 als laagste kaart communiceren dan de 9 als hoogste. Want zo maakt hij meteen duidelijk dat hij ook de 9 bezit.

### Uitdaging voor 3 spelers

Willen de spelers de uitdaging voor een spel met 3 spelers vergroten, dan kunnen ze de volgende variant proberen:

- Doe tijdens de voorbereiding de rakettenkaart met waarde 1 en alle groene kleuren- en opdrachtkaarten terug in de doos. Start dan het spel volgens de gebruikelijke spelregels.
- Alle bijzondere spelregels voor de missies uit het logboek zijn van toepassing.
- Alleen missies 13 en 44 worden door deze verandering beïnvloed. De crew hoeft geen slag te halen met de rakettenkaart van waarde 1.

### CREËER JE EIGEN MISSIES

Als de spelers de 50 missies hebben voltooid, kunnen ze met het materiaal zelf nieuwe missies verzinnen.

Ze combineren daarvoor een willekeurig aantal opdrachten en opdracht fiches en kunnen speciale regels verzinnen.

Ze kunnen er nog een kort verhaal bij bedenken en zo hebben ze hun eigen missie samengesteld.

# LOGBOEK

24 augustus 2006 staat vast in jullie geheugen gegrift. Na jarenlang discussiëren werd op de Algemene Vergadering van de Internationale Astronomische Unie beslist dat Pluto een dwergplaneet is en niet langer de negende planeet van ons zonnestelsel. Van de ene op de andere dag vlogen dus nog slechts acht planeten in een baan om onze zon. Neptunus is sindsdien de planeet het verst van de zon.

**LEES EERST  
DE SPELREGELS.  
DRAAI DAARVOOR  
DIT BOEKJE OM.**

In de loop van de jaren erna ontstond een sensationele theorie. Aan de rand van ons zonnestelsel zou zich een tot nu toe onbekend, groot hemellichaam bevinden. Die vermoedens waren gebaseerd op de gegevens die de ruimtesondes *Voyager 2* en later *New Horizons* verzamelden. Vreemde afwijkingen in hun meetwaarden en tijdelijke onderbrekingen in de overdracht van de gegevens stelden de wetenschappers voor een raadsel. Hoewel de theorie in het begin als een hersenspinsel werd afgedaan, raakten na verloop van tijd steeds meer sceptici overtuigd. Maar de gegevens waren ontoereikend en leverden geen concrete bewijzen op.

Toen dr. Markow en zijn onderzoeksteam niet meer wisten hoe het nu verder moest, startten ze het project NAUTILUS op. Ze wilden een bemand ruimteschip de ruimte in sturen, zodat de bemanningsleden met eigen ogen konden zien wat de nieuwe negende planeet kon zijn. Na veel tegenslag en jarenlang onderzoek is de technologie nu eindelijk klaar voor een dergelijke missie. Het enige wat ze nu nog nodig hebben is een crew. Iemand kandidaat?

## Vul hier je crew in:

<b>CREW:</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Begin:	<input type="text"/>	Einde:	<input type="text"/>	Pogingen:	<input type="text"/>				
<b>CREW:</b>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Begin:	<input type="text"/>	Einde:	<input type="text"/>	Pogingen:	<input type="text"/>				
<b>CREW:</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Begin:	<input type="text"/>	Einde:	<input type="text"/>	Pogingen:	<input type="text"/>				
<b>CREW:</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Begin:	<input type="text"/>	Einde:	<input type="text"/>	Pogingen:	<input type="text"/>				
<b>CREW:</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Begin:	<input type="text"/>	Einde:	<input type="text"/>	Pogingen:	<input type="text"/>				

## Zo gebruik je dit logboek:

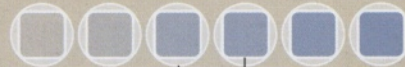
In dit overzicht vullen de spelers hun crew in. Ze noteren de namen van de crewleden, de datum waarop ze hun eerste en laatste missie speelden en hoeveel pogingen ze in totaal nodig hadden. Het kruis geeft hun crewveld aan, daarin noteren ze bij elke missie hoeveel pogingen ze nodig hadden. De eerste crew gebruikt bijvoorbeeld het linkse crewveld. Er zijn dus 6 crews die hun vorderingen in het logboek kunnen noteren.

Missienummer. De gouden vijfhoek herinnert de spelers aan de extra spelregel die in een spel met 5 spelers vanaf missie 25 geldt.

Als de spelers bij een missie opdrachtkaarten moeten gebruiken, geeft dit symbool het aantal opdrachtkaarten aan.

Hier staat tekst over de missie. Daarin komen de spelers alles over hun volgende missie te weten. Het grootste deel van de tekst vertelt het verhaal van hun avontuur. **Staat echter een deel van de tekst vet gedrukt, zoals hier, dan gaat het over een speciale regel voor deze missie. Lees deze tekst aandachtig!**

25



Herinnering aan het noodsignaalveld.

Noodsignaalveld.

Als de spelers een missie hebben volbracht, noteren ze hier hoeveel pogingen ze nodig hadden. Kleurden ze het noodsignaalveld, dan verhogen ze dat aantal met 1.

Als een missie herhaaldelijk mislukt of de spelers willen de missie niet langer uitvoeren, dan vullen ze "10" in en beginnen ze aan de volgende missie.

Als bij een missie speciale regels gelden, staan hier verschillende symbolen. De vet gedrukte tekst in de tekst bij de missie vertelt de spelers er meer over. In de handleiding vind je meer uitleg over de symbolen.

In deze vakjes onder aan elke bladzijde vullen de crewleden in hoeveel pogingen ze in totaal nodig hadden om tot dit punt van het avontuur te komen.

Zo weten de crewleden na een pauze meteen weer hoe ver ze stonden. Bovendien kunnen de verschillende crews hun vooruitgang met elkaar vergelijken.

Hier staan alle opdracht-fiches afgebeeld die je nodig hebt voor de huidige missie.

Totaal



Proficiat! Jullie werden geselecteerd uit heel veel kandidaten en mogen deelnemen aan het opwindendste, belangrijkste en gevaarlijkste avontuur dat de mensheid ooit kende, namelijk de zoektocht naar de nog onbekende negende planeet. Jullie zijn nog maar net aangekomen in het opleidingscentrum en de eerste opleiding begint al: *Teambuilding*.



Al snel blijkt dat jullie uitstekend op elkaar zijn afgestemd. Vooral jullie mentale connectie, waarbij het wel lijkt of jullie breinen met elkaar verbonden zijn, belooft een succesvolle samenwerking. Maak je klaar voor opleiding 2 en 3: *Stuurtechniek* en *Gewichtloosheid*.



Jullie doorlopen de ene na de andere opleiding. De gecombineerde cursus *Energievoorziening en noodgevallen* vergt een hoge mate van logisch denken om het systeem goed te begrijpen en te kunnen toepassen. Jullie uitgebreide wiskundekennis komt hier goed van pas.



1

De voorbereidingen zijn bijna afgerond. De laatste opleidingen gaan over het opnieuw ijken van de controlemodule, het opnieuw instellen van de communicatiemiddelen en de hoogtechnologische noodsystemen van de ruimtepakken. Het duurt nu niet lang meer voor jullie zullen vertrekken.



Te vroeg gejuicht! Een van jullie is ziek en is aan bed gekluisterd. Nadat alle crewleden hun handkaarten hebben bekeken, vraagt de commandant wat de crewleden ervan denken. Ze mogen alleen met "goed" of "slecht" antwoorden. De commandant beslist dan welk crewlid (niet zichzelf) ziek is. Het zieke crewlid mag geen enkele slag winnen.



Na deze kleine tegenslag wacht jullie nog één opleiding: Wat te doen in geval van beperkte communicatie. Daarvoor wordt een **zendschaduw** gesimuleerd, die in de ruimte door verschillende omstandigheden kan worden veroorzaakt. Verenig jullie mentale verbondenheid en doorsta ook deze laatste test.



3

Geen slag



3



5

Dit wordt een gedenkwaardige dag! Bereid jullie voor op de lancering. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-LIFT OFF! Het einde van de opleidingsfase is meteen ook het begin van jullie avontuur. Een enorme kracht drukt jullie tegen de rugleuning. Nu is er geen weg meer terug. Onder oorverdovend geraas verlaten jullie het lanceerplatform, het land, het continent, de planeet.

7 

Jullie bevinden je nu in de ruimte, gewichtloosheid treedt in en geeft jullie een onbeschrijflijk gevoel. Jullie ondergingen zoveel tests en opleidingen en toch blijft het een heel speciaal gevoel, telkens opnieuw. Kijk even achter je, naar de aarde, die tot dan toe jullie hele wereld uitmaakte, maar die je nu zelfs achter je duim kunt verstoppen.

8 

Plotseling worden jullie uit je gedachten opgeschrikt. De boordcomputer NAVI slaat alarm en vraagt jullie aandacht. In het aandrijfmechanisme is een heel klein stukje metaal verschoven. Om dat te repareren moet je met vaste hand te werk gaan. **Haal ten minste 1 slag met een kleurenkaart van waarde 1 (geen rakettenkaart).**

9 



6        Totaal

3  
Ω

Na dit kleine voorval aan het begin van je missie vliegen jullie voorbij de maan. Je stuurt jullie status naar de aarde, starten alle controle- en meetinstrumenten op en activeren het aandrijfmechanisme. De crew staat voor een grote stap, zowel voor jullie als voor de mensheid.

10 

De radarsystemen melden een dicht meteoroïdenveld waar jullie even later doorheen zullen vliegen. **De commandant wijst een crewlid (niet zichzelf) aan om een andere koers te berekenen. Die taak vergt de hoogste concentratie. Daarom kan dat crewlid tijdens deze missie niet communiceren.**

11 



Gespannen kijk je toe hoe jullie rakelings langs de meteoroïden vliegen. In alle opwindning raken de documenten door elkaar, wat enkele minuten voor grote verwarring zorgt. **Meteen na de eerste slag moet elk crewlid een kaart trekken bij het crewlid rechts van hem. Speel daarna gewoon verder.**

12 



Totaal

4

4  
1

4  
Ω

7

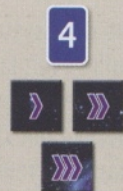
Ondanks de koerswijziging worden jullie toch door enkele kleine brokstukken geraakt. De controlemodule meldt een mankement aan de aandrijving. Jullie moeten alle aandrijvingen controleren om het probleem te vinden. **Win met elke rakettenkaart een slag.**

13 



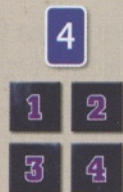
Jullie komen in de buurt van Mars en kunnen de Olympus Mons, de hoogste vulkaan van ons zonnestelsel, met het blote oog herkennen. Jullie maken van de gelegenheid gebruik om de vulkaan en daarna Phobos en Deimos, de manen van Mars, te fotograferen. De prachtige uitzichten maken het minder erg dat jullie door een zendschaduw vliegen.

14 



Jullie vliegen voorbij Mars en verlaten de zendschaduw. Je zit net te dromen van chocoladerepen wanneer plotseling de botsmodule alarm slaat. Nog voor je kunt reageren, slaat een meteoroïde in. Schakel de vier beschadigde modules meteen uit en begin met de reparatie.

15 



Al met al blijkt de schade mee te vallen en het meeste kunnen jullie snel weer in orde maken. Alleen de negende module, die jullie ruimtepakken controleert, werd bij de botsing sterk beschadigd en is uitgevallen. **Jullie mogen geen slag halen met een 9-kaart.**

16 



De schade aan de negende controlemodule is groter dan jullie dachten. De reparatie neemt dan ook meer tijd in beslag. Jullie mogen echter je koers niet uit het oog verliezen. Het is ook de hoogste tijd om een bericht naar de aarde te sturen, want daar wacht men vol spanning op de status. **Jullie mogen opnieuw geen slag halen met een 9-kaart.**

17 



Jullie zetten koers naar Jupiter en komen in een stofwolk terecht. Op dat moment doet de communicatiemodule raar. Eerst lijkt de verbinding uitzonderlijk goed te zijn, maar enkele seconden later valt deze volledig weg. **Jullie mogen pas vanaf de tweede slag communiceren.**

18 



De stofwolk blijkt gigantisch te zijn en hoe langer jullie erin rondvliegen, hoe vreemder de communicatiemodule begint te reageren. Het ene moment hoor je elkaar glashelder, een tel later versta je elkaar niet. De storingen duren steeds langer. **Jullie mogen pas vanaf de derde slag communiceren.**

5

1



19 

Eindelijk trekt de stofwolk op en de communicatiemodule doet weer normaal. En dan komt Jupiter weer in zicht. Een prachtige planeet. Niet voor niets wordt deze gigant een gasreus genoemd. Lang kunnen jullie deze niet bewonderen, want twee radarsensoren blijken defect. **De commandant bepaalt wie alle opdrachten moet uitvoeren en de schade moet repareren.**



2

Allemaal gedekt

20 

Na de reparatie stellen jullie vast dat je door de stofwolk Jupiter te dicht bent genaderd. De aantrekkingskracht van Jupiter is 2,5 keer zo groot als die van de aarde en beïnvloedt jullie koers. Om er weer aan te ontsnappen, moeten jullie geconcentreerd en heel precies werken. Jullie merken daarom amper op dat jullie door een **zendschaduw** vliegen.

5

1

2



21 

Als jullie weer op koers zitten, daalt de temperatuur plotseling sterk. Alle controlesystemen slaan alarm. Jullie moeten meteen je ruimtepak aantrekken. Maar de controlemodule ervan heeft amper genoeg energie om te functioneren. Leid één voor één de energievoorzieningen van andere modules om, om te voorkomen dat het hele systeem uitvalt.

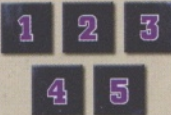
5



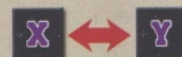
22 

Terwijl veel modules nu op noodenergievoorziening werken, breken jullie je hoofd over die snelle afkoeling. Voorbij Kallisto, een van de 79 manen van Jupiter, lijken jullie de ijsskoude zone te verlaten. **Voordat jullie opdrachtkaarten kiezen, mogen jullie twee opdrachtfiles van plaats verwisselen. Beslis samen, maar verraad niets over jullie handkaarten.**

5



23 



Het onverwachte voorval heeft jullie planning danig in de war gestuurd. Overal valt wel iets te repareren en heel even lijken jullie zonder overleg aan de slag te willen gaan. Gelukkig grijpt de commandant in. Hij roept iedereen samen. **Om gestructureerd te kunnen werken, verdeelt de commandant de opdrachten.**

6



24 

10

Totaal

Totaal

11



Jullie bereiken Saturnus en genieten van het schouwspel van stukjes rots die om de planeet vliegen en ringen vormen. Jullie kijken af en toe naar de boordcomputer, maar vooral naar buiten. Omdat jullie in een **zendschaduw** zitten, worden jullie amper gestoord. **Spelen jullie met vijf, dan mogen jullie vanaf nu de extra spelregel voor vijf spelers gebruiken.**

25 



6



Jullie meten een ongewoon hoge hoeveelheid kosmische straling. Die lijkt op het eerste gezicht geen invloed te hebben en jullie vliegen verder, maar al snel blijkt dat de communicatie verstoord is en de ene keer niet en de andere keer met vertraging werkt. Zo kunnen jullie niet vlot werken. **Jullie mogen pas vanaf de derde slag communiceren.**

28 



6



Jullie worden opgeschrikt door een luide knal. Twee brokken gesteente uit de ringen van Saturnus sloegen gaten in de romp van het ruimteschip. De boordcomputer schakelt de getroffen onderdelen uit. De brokken gesteente zitten vast in de romp. De crew moet die voorzichtig verwijderen om meer schade te voorkomen. **Jullie moeten ten minste 2 slagen halen met een kleurenkaart van waarde 1 (geen rakettenkaart).**

26 



2 slagen met een



De communicatiemodule lijkt zwaarder beschadigd te zijn dan jullie eerst dachten. Jullie moeten een reeks tests en kalibreringen doen en de uitvoering ervan moeten jullie heel nauwkeurig op elkaar afstemmen. **Tijdens de hele missie mag een crewlid nooit 2 slagen meer gehaald hebben dan een ander. Het ruimteschip vliegt door een zendschaduw.**

29 



Je stelt vast dat de schade aan de romp ook gevolgen heeft voor het functioneren van het ruimteschip. De flux capacitor is beschadigd. Dat is nu nog geen probleem, maar het onderdeel moet gerepareerd worden, want jullie hebben het onderdeel nodig om terug te keren. **De commandant bepaalt wie de reparatie moet uitvoeren en alle opdrachten moet aanvaarden.**

27 



3  
Alles gedekt

De communicatiemodule is deels gerepareerd. De rest van het herstel komt later, want jullie naderen Uranus. Het gladde, lichtblauwe oppervlak van die planeet lijkt haast onnatuurlijk. Jullie moeten echter snel weer aan het werk, want nog niet alle schade is gerepareerd. **Jullie mogen pas vanaf de tweede slag communiceren.**

30 



6



12

Totaal

Totaal


13

Terwijl jullie Uranus achter jullie laten, krijgen jullie een oproep van het controlecentrum op aarde, waar de medewerkers jullie vragen om gegevens door te sturen over de manen van Uranus. Door de storing komt de oproep echter te laat. Jullie kunnen nog slechts 3 van de 27 manen, Rosalind, Belinda en Puck, observeren. Dat moet voorlopig volstaan.

31 

6  
1 2  
3

Hoewel de missies goed vorderen, wordt duidelijk dat jullie al heel lang samen onderweg zijn en af en toe steken ergerenissen de kop op. Om ruzie te voorkomen, verdiepen jullie je elk in jullie taken. **De commandant neemt de leiding en verdeelt de opdrachten.**

32 

7  
  
↓ ↓ ↓

Iemand moet naar buiten! Een van de luiken is defect en moet gerepareerd worden. Het ruimteschip verlaten is altijd riskant. **Nadat iedereen zijn handkaarten heeft bekeken, vraagt de commandant aan ieder crewlid of hij de missie ziet zitten. Jullie mogen alleen met "ja" of "nee" antwoorden. De commandant kiest dan één van de crewleden (niet zichzelf). Deze moet precies 1 slag winnen, maar dat mag niet met een rakettenkaart gebeuren.**

33 

Precies 1 slag   


Neptunus komt in zicht, maar juist dan begint het ruimteschip te zwakken. Beman de stabilisatoren om de controle niet te verliezen. De commandant moet de zwaartekrachtmodule opnieuw instellen. **Tijdens de hele missie mag een crewlid nooit 2 slagen meer gehaald hebben dan een ander. De commandant moet bovendien de eerste en de laatste slag winnen.**

34 

  
 **De eerste en laatste slag**

Ingetogen bereiken jullie de buitenste planeet van ons zonnestelsel: de ijsreus Neptunus. De felblauwe kleur bezorgt je rillingen. Terwijl het ruimteschip langzaam voorbij Neptunus vliegt, ontvang je weer een bericht van de aarde. Ruimtesonde *Alpha 5* vliegt rond Neptunus met enkele defecte sensoren. Zoek de ruimtesonde en repareer deze.

35 

7  
↩ ↪  
↩↪

Jullie gebruiken een zeldzaam rustig moment om opnieuw toenadering tot elkaar te zoeken. De vele kleine en grote noodgevallen, de verantwoordelijkheid die jullie dragen, de onzekerheid over hoe het avontuur zal aflopen, dat alles drukt op ieder van jullie. Het doet je goed om even samen te zijn, je hart te kunnen luchten en naar elkaar te kunnen luisteren. Daarna zijn jullie klaar voor de volgende uitdaging. **De commandant verdeelt de opdrachten.**

36 

7  
1 2  
  
↓ ↓ ↓



De planeet lijkt extreem koud en onherbergzaam, maar wel bewoonbaar. Dan merken jullie dat een gebied de meetinstrumenten op tilt doet slaan. Hoe dichterbij jullie komen, hoe groter de meetfouten. Wat hier gebeurt, kan door de huidige wetenschap niet worden verklaard. Het gaat om een beperkt gebied, want als jullie weer afstand nemen, normaliseren de waarden.

9

42 

In naam van de wetenschap wagen jullie je toch opnieuw dichterbij. De zwaartekracht lijkt hier anders te werken. Voor alle zekerheid verankeren jullie het ruimteschip met haken van vibranium in het oppervlak van de planeet. **De commandant verdeelt de opdrachten.** Uit de resultaten kunnen jullie maar één ding afleiden: jullie hebben een wormgat ontdekt.

9

43 



Over wormgaten bestonden slechts vermoedens, maar dit is er écht een. Het lijkt een gigantische zwarte rots die voor jullie zweeft. Jullie zijn nieuwsgierig, en sturen een bericht naar de aarde, waarna de aandrijving ingeschakeld wordt. **Win met elke rakettenkaart een slag. Haal eerst een slag met rakettenkaart 1, dan met rakettenkaart 2, daarna 3 en ten slotte 4.**

**in opepende  
volgorde 1 slag  
met elke**



44 

Daar gaat hij! Jullie zitten goed vastgemaakt in je stoelen en toch voelt het alsof je alle kanten wordt opgeslingerd. Kleuren en vormen veranderen, het licht vormt een flakkerende massa en lijkt wel een intelligent wezen dat jullie opslokt. Concentreer je op de boordinstrumenten en probeer je verstand niet te verliezen.

9

45 

Terwijl jullie worden overstelpt met waanzinnige indrukken, reageert ieder instinctief op mogelijke gevaren. Als alle hoofdmodules van het ruimteschip uitvallen, trekken de roze waarschuwingslampjes jullie aandacht. **Het crewlid dat links van het crewlid met de roze 9 zit, moet alle roze kaarten winnen. Wie de roze 9 bezit, mag dat bekendmaken.**

**Alle roze  
kaarten**




46 

Jullie zijn aan het eind van jullie krachten. Het wormgat heeft jullie in zijn greep. Jullie kunnen realiteit en fantasie amper van elkaar onderscheiden. Jullie lichaam schreeuwt het uit dat dit niet langer dan 10 seconden volgehouden kan worden. Het is verrassend hoe lang 10 seconden dan kan duren! Doodsbenauwd tellen jullie af en dan... verlaten jullie plotseling het wormgat.

10

47 

Jullie krijgen amper de tijd om je te oriënteren. Plotseling wordt het vreselijk warm om jullie heen. De boordcomputer slaat alarm voor het hele ruimteschip. De eerste modules bezwijken al onder de extreme temperaturen. Ook al wordt de temperatuur in jullie ruimtepakken geregeld, het zweet breekt jullie al na enkele seconden uit. Jullie moeten de noodprocedures opstarten, de hitteschilden uitklappen en zo snel mogelijk afstand nemen van de hittebron. **De opdracht die bij opdrachtfiche  ligt, mogen jullie pas in de laatste slag vervullen.**

3



In de laatste slag

48 

De rust keert weer terug, de omstandigheden zijn bijna weer normaal. Gelukkig kon je net op tijd ingrijpen voor jullie uitgeput instortten. Het duurt even voor je beseft waar jullie je nu bevinden en je kunt het ook amper geloven. Je vliegt in een baan rond Venus! Het wormgat vormt blijkbaar een directe verbinding tussen de negende planeet en Venus, de tweede planeet! Dat verklaart de extreme hitte, want Venus bevindt zich veel dichterbij de zon dan de aarde. Dan dringt het tot jullie door: Het ruimteschip kan naar de aarde terugkeren! Controleer de 10 hoofdmodules en geef daarbij voorrang aan de toevoer naar de ruimtepakken, de aandrijving en de communicatie. Zet dan koers naar de aarde.

10



49 

Terugkeren is minder eenvoudig dan het lijkt. Enkele modules zijn onherstelbaar beschadigd en jullie worstelen met de immense aantrekkingskracht van de zon. Je kunt je nu geen fouten meer veroorloven. De terugkeer moet heel nauwkeurig gepland worden. Jullie moeten eerst gebruikmaken van de zwaartekrachtsslinger om van koers te veranderen. Vervolgens moeten jullie de modules onder controle houden en de vlucht naar de aarde voorbereiden. Ten slotte vereist ook de landing op aarde net zoveel aandacht als elke andere manoeuvre. **Bekijk jullie handkaarten. Eén crewlid moet de eerste 4 slagen halen. Een ander crewlid moet de laatste slag winnen. De overige crewleden moeten de slagen daartussen halen. De commandant vraagt aan elk crewlid welke opdracht hij het liefst uitvoert. Daarna beslissen jullie samen als crew wie wat doet. Jullie mogen daarbij niets verraden over jullie handkaarten.**

Alleen de eerste vier slagen



Alleen de laatste slag



50 



20        Totaal

Totaal

21

# EPILOOG

Het ruimteschip is veilig op aarde geland. Jullie verrassende terugkeer trekt wereldwijd de aandacht van de pers. Het nieuws over de tocht door het wormgat verspreidt zich als een lopend vuurtje over alle continenten, het is overal het gesprek van de dag. Zodra jullie je familie en vrienden terugzien, vergeten jullie hoe zwaar het avontuur soms was en alle deelnemers genieten er na het lange verblijf in de ruimte van om eindelijk weer thuis te zijn.

De inzichten en gegevens die de reis opleverden, leiden al snel tot spectaculaire theorieën. Dankzij het wormgat in de relatieve nabijheid van de aarde kunnen astronauten in heel korte tijd de negende planeet bereiken. Na een grondige analyse wordt bevestigd dat het oppervlak van die planeet inderdaad bewoonbaar is. Deze ontdekking opent dus onverwachte mogelijkheden. In de toekomst kunnen astronauten eerst naar de negende planeet worden gebracht. Daar kan een ruimtestation worden gebouwd en van daaruit kunnen de astronauten verdere missies ondernemen.

Als we met de verkenning van het heelal aan de rand van ons eigen zonnestelsel kunnen beginnen, blijkt eindelijk wat tot nu toe als sciencefiction gold, namelijk het ondernemen van ruimtereizen buiten ons eigen zonnestelsel. Dankzij jullie is dus een nieuw tijdperk in de ruimtevaart aangebroken!