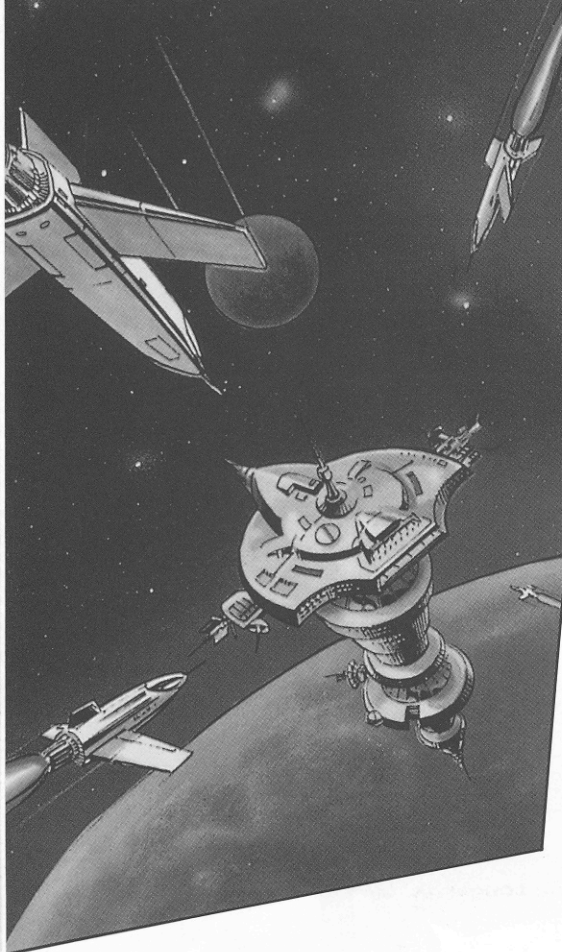




VOOR- BEREIDINGEN

Maak je klaar voor je missie

Kijk op het kartonnen "platform" in de doos hoe de batterijen geplaatst moeten worden en zet ook het speelbord in elkaar.

SPEELBORD: GEVECHTS- SATELLIET 1

Op afbeelding 1 zie je een in elkaar gezet spel voor 4 spelers.

Commando's en Robots

Neem de Commando in de kleur van jouw luchtsluis en zet hem in de luchtsluis.

Neem de Robot in dezelfde kleur als je Commando en duw het pinnetje op zijn rug in het gaatje dat recht voor je in het Commandocentrum zit. Zie afbeelding 1.

Leg ongebruikte Commando's en Robots weg.

Je Commando is uitgerust met

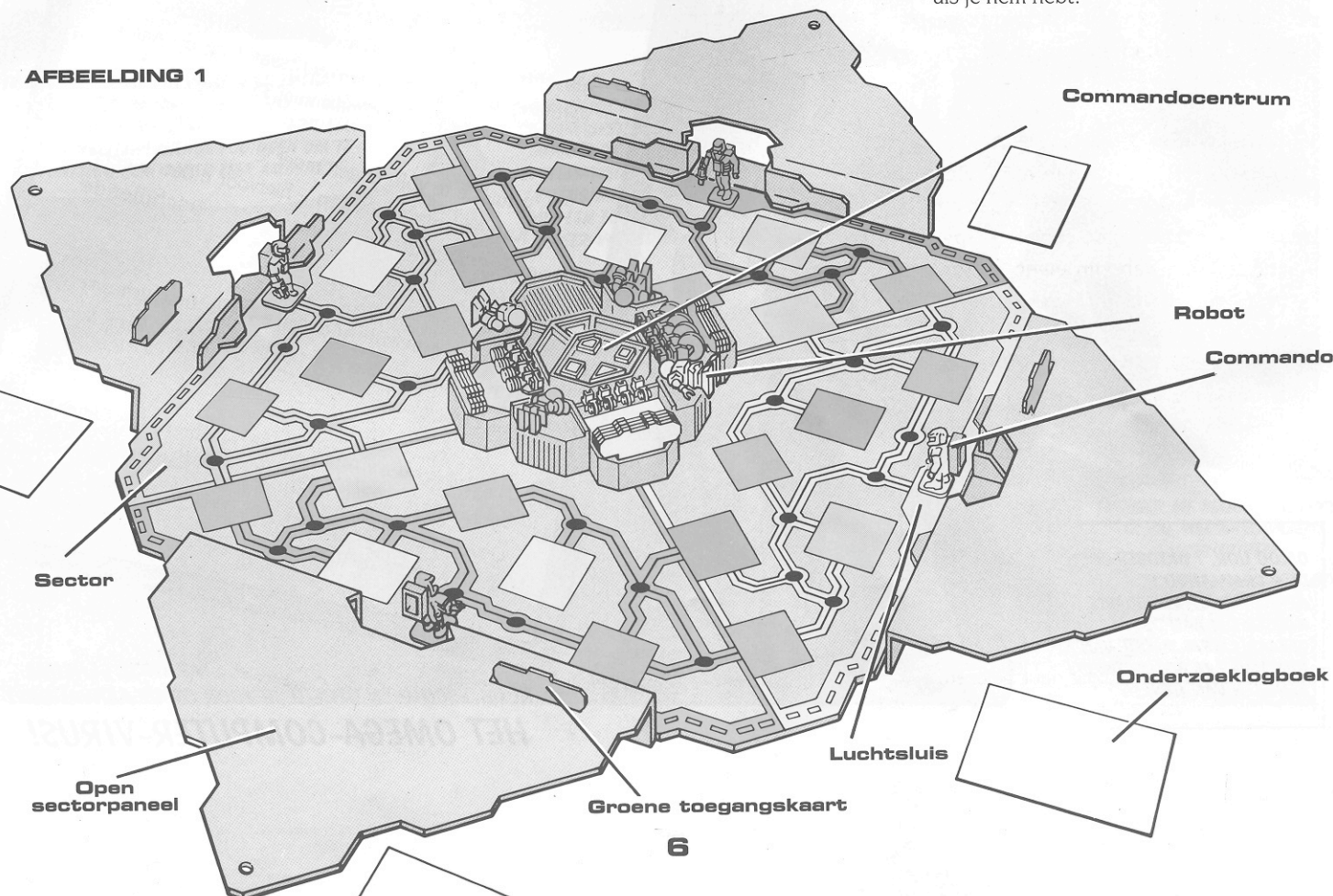
geavanceerde wapens en verdedigingssystemen. Om het Virus te bestrijden, moet je Commando drie Anti-Virus Instrumenten verzamelen en deze aan het Power-pack dat hij op zijn rug draagt bevestigen.

Je Robot is krachtig en kan je zoektijd met de helft verminderen! Zoek hem door kamers te onderzoeken. Zodra je je Robot hebt gevonden, kun je hem onmiddellijk gebruiken om kamers tegelijkertijd met je Commando te onderzoeken. Alles wat de Robot vindt, is eigendom van jouw Commando.

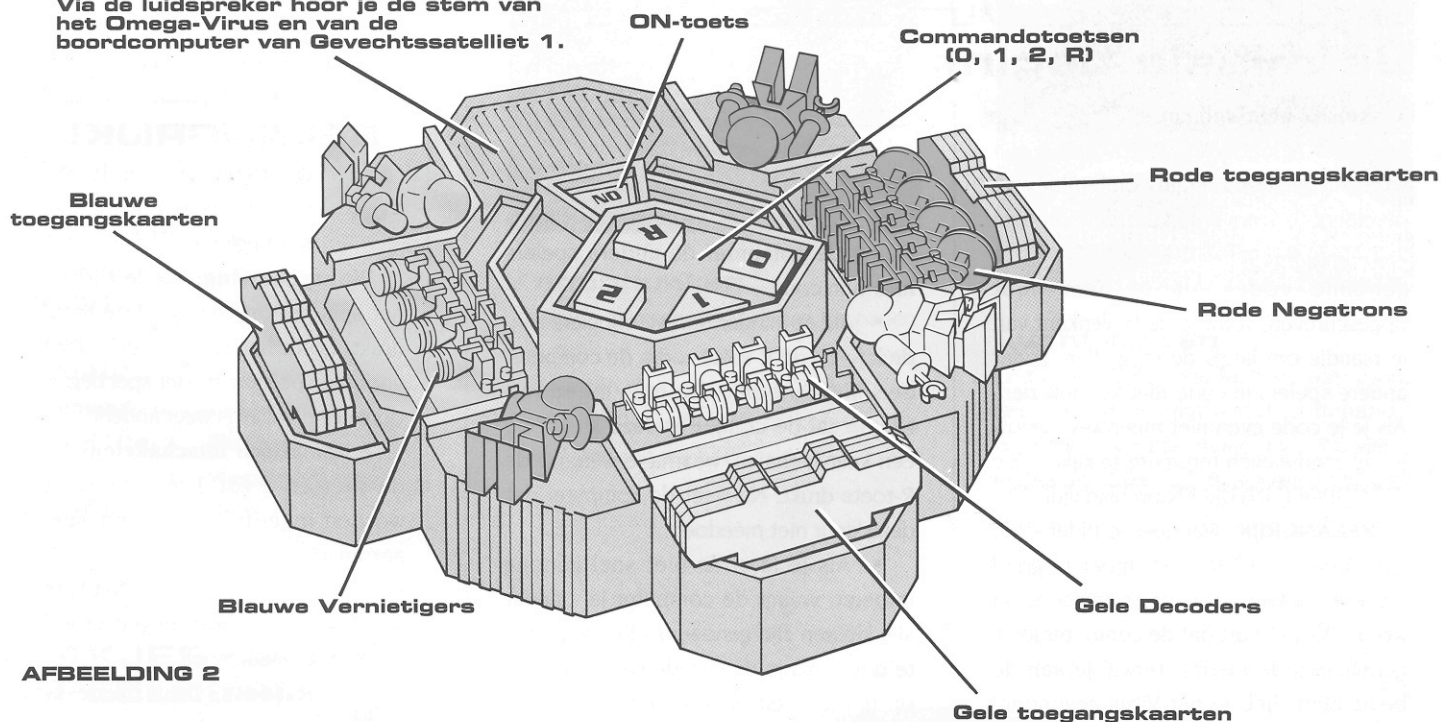
Je Robot kan ook andere Commando's en Robots aanvallen. Je robot kan voorwerpen voor je verzamelen en je helpen het Omega-Virus te lokaliseren, ook al is hij zwakker dan je Commando. *Maar hij kan het Virus niet bestrijden.*

Gedurende het spel kun je je Robot verschillende keren vinden (en verliezen), dus zorg ervoor dat je hem goed gebruikt als je hem hebt!

AFBEELDING 1



Via de luidspreker hoor je de stem van het Omega-Virus en van de boordcomputer van Gevechtssatelliet 1.



AFBEELDING 2

Het Commando Centrum

Er zijn drie 'opslag-ruimtes' op het Commando Centrum: één voor rode Negatrons en rode toegangskarten; één voor gele Decoders en gele toegangskarten; en één voor blauwe Vernietigers en blauwe toegangskarten. Leg deze allemaal in hun eigen 'opslag-ruimte' (zie afbeelding 2).

Gekleurde sectoren

Het speelbord is verdeeld in vier gekleurde sectoren: rood, geel, groen en blauw. Iedere Commando begint het spel in de luchtsluis van zijn eigen sector. Tijdens het spel zullen Commando's en Robots van sector naar sector gaan door langs de zilveren paden te verplaatsen of door wegstralen van de ene luchtsluis naar de andere. Op afbeelding 3 zie je een sector.

Sectorpanelen

Aan iedere sector is een sectorpaneel bevestigd met korte informatie over het starten van het spel, verplaatsen, vechten, commando-codes enz. Als je deze spelregels zorgvuldig hebt gelezen, kun je tijdens het spelen je informatie op het sectorpaneel bekijken.

Zorg dat alle sectorpanelen aan het begin van het spel open zijn (zie afbeelding 1).

Groene toegangskarten

Neem een groene toegangskarte en zet hem in de gleuf van je sectorpaneel (zie afbeelding 3).

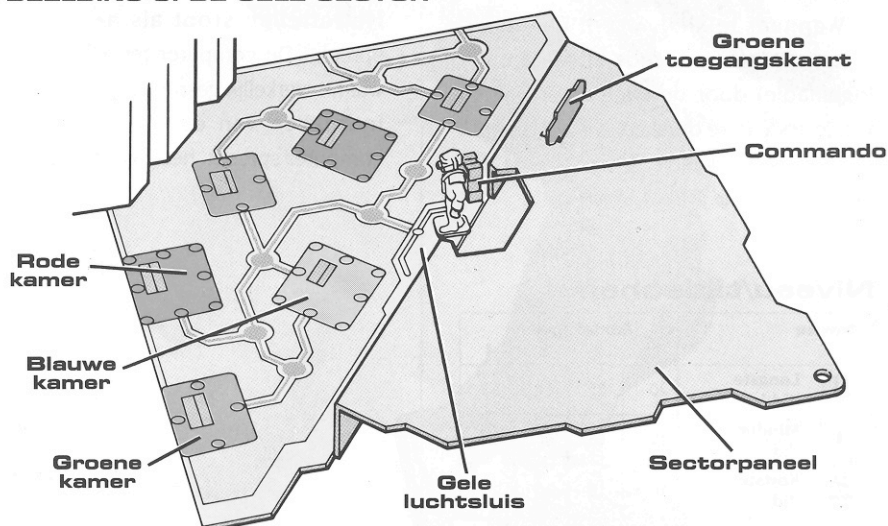
Onderzoeklogboek

Scheur een blaadje van het blok en leg het voor je neer.

Je logboek is je persoonlijke overzicht van je missie. Je kunt erop zien wat je hebt gevonden in de kamers die je onderzocht hebt. Lees JE LOGBOEK INVULLEN op pagina 10.

Nu ben je klaar voor je missie: de jacht op het Omega-Computer-Virus!

AFBEELDING 3: DE GELE SECTOR



HET SPEL

Je missie begint

1. Kies je geheime code

Bovenaan je logboekblaadje schrijf je een willekeurige tweecijferige combinatie van de cijfers 0, 1 en 2. Je kunt bijvoorbeeld 2-2, 1-2, 0-1 of 2-0 kiezen. Dit is je geheime code! Als je hem hebt opgeschreven, vouw je de bovenkant van je blaadje om langs de stippellijn, zodat andere spelers je code niet kunnen zien. Als je je code even niet meer weet, vouw je het randje even terug om te kijken. Zie JE LOGBOEK INVULLEN op bladzijde 10.

BELANGRIJK: Wanneer je tijdens het spel kamers onderzoekt, moet je goed luisteren of jouw geheime code genoemd wordt! Als je hoort dat de computer jouw geheime code noemt, terwijl je aan de beurt bent, heb je het Virus gevonden! En vergeet niet dat alleen JIJ weet dat het Virus in die kamer is!

2. Het Commandocentrum activeren en het speelniveau instellen

Druk als het spel begint op de ON-toets en je hoort: "Toets in: niveau."

Het niveau dat je kiest, bepaalt in hoeveel tijd je de missie moet volbrengen, afhankelijk van het aantal spelers dat meedoet. Zie het niveau/tijdschema hieronder.

Druk de 0, de 1 of de 2 in voor het niveau van je keuze. (Als je voor het eerst speelt, kun je het beste met niveau 0 beginnen).

3. Je geheime code intoetsen

De computer vraagt vervolgens (om de beurt aan alle Commando's): "Rood (blauw, groen of geel), toets in: geheime code."

Wanneer je kleur wordt genoemd, toets je je geheime code in (staat op je logblaadje) door de twee cijfer-toetsen van je code in te drukken.

Zorg dat de andere spelers je code niet kunnen zien; houd je hand ervoor!

Denk erom dat je de "R" niet kunt gebruiken in je geheime code.

Je hebt maar een paar seconden om je geheime code in te toetsen. Daarna vraagt de computer de andere spelers naar hun code.

- Als er minder dan vier spelers zijn, druk je op de R-toets zodra de computer een kleur noemt die niet meedoet. Hierna zal de computer deze kleur nog een keer herhalen, waarna je weer op de R-toets drukt. Nu weet de computer dat deze kleur niet meedoet.

- Als je je code niet snel genoeg intoetst, vraagt de computer je - nadat alle kleuren zijn genoemd - het nog eens te doen. Als je de tweede keer weer niet op tijd intoetst, kun je niet meespelen. Druk op ON voor een nieuw spel.

- Als je per ongeluk de verkeerde geheime code intoetst, kun je het spel opnieuw starten door op ON te drukken óf de verkeerd ingetoetste code accepteren. Als twee spelers toevallig dezelfde geheime code hebben gekozen, heeft dat geen invloed op het spelverloop.

De stem van het virus meldt nu de maximale speeltijd, bijvoorbeeld "30 minuten en ik neem het over!". De computer kiest dan een speler die mag beginnen, bijvoorbeeld "Rood, help me, help me". De computer zegt ook welke speler hierna mag spelen.

Aftellen

Zodra je Missie begint, start het aftellen! Het aftellen stopt als de computer spreekt. De computer telt alleen de tijd waarin werkelijk gespeeld wordt! Ook het indrukken van een toets terwijl de computer spreekt, heeft geen effect.

BELANGRIJK!



ON-toets: Druk op de ON-toets als je een nieuw spel wilt beginnen.

Waarschuwing: Als je tijdens het spel per ongeluk op deze toets drukt, wordt het computergeheugen voor dat spel gewist. Het spel begint opnieuw en alles is weer anders!

Automatisch uitschakelen: Als de toetsen 2 tot 3 minuten niet worden ingedrukt, gaat het spel automatisch uit. Als je verder wilt spelen, moet je de ON-toets indrukken, maar dan begint er wel een geheel nieuw spel!



R-toets: Druk op de R-toets om de computer iets te laten herhalen. Hij

herhaalt wat je hebt gevonden in een kamer, wat je hebt gestolen of verloren na een aanval, wat je hebt verloren in een gevaarlijke kamer of elke andere speciale aankondiging.

De R-toets heeft nog meer speciale functies, maar die worden verderop in de spelregels uitgelegd.

Niveau/tijdschema

Niveau		Aantal spelers			
		1	2	3	4
0	Langste tijd	20	25	30	35
1	Minder tijd	15	15	20	25
2	Kortste tijd	10	10	15	15

Aantal speelminuten

ALS JE AAN DE BEURT BENT

Als je aan de beurt bent, noemt de computer jouw kleur. Verplaats eerst je Commando. Nadat je je Commando hebt verplaatst, vraagt de computer je ook je Robot te verplaatsen (als je die hebt).

Terwijl je Commando verplaatst wordt, moet hij één van de volgende vier handelingen uitvoeren.

HANDELING 1: Een kamer onderzoeken

HANDELING 2: Een andere Commando of Robot aanvallen

HANDELING 3: 'Passen'

HANDELING 4: Wegstralen naar een andere luchtsluis

Je robot moet tijdens het verplaatsen kiezen uit dezelfde vier handelingen.

VAKJES OP HET SPEELBORD

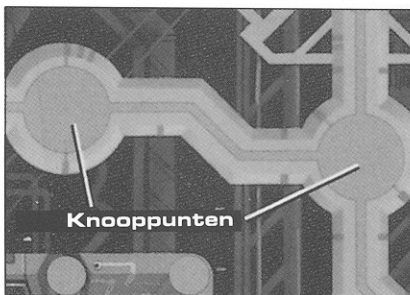
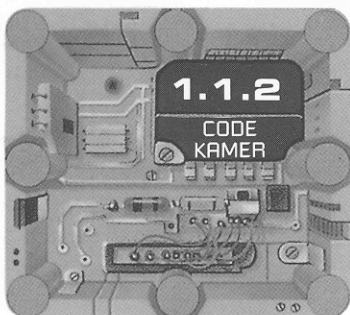
Het speelbord heeft 3 verschillende soorten vakjes: kamers, knooppunten en luchtsluizen, allemaal met elkaar verbonden door de zilveren paden.

Kamers

Er zijn 24 gekleurde kamers. Elke kamer telt als één vakje.

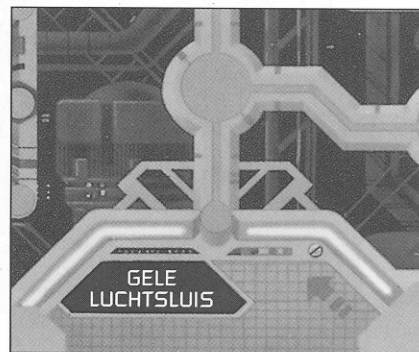
Tijdens het spel onderzoek je de kamers op speciale voorwerpen. De computer vertelt je wat je er vindt: een toegangskaart, je Robot, een AVI (Vernietiger, Negatron of Decoder), een gevaar - of helemaal niets.

Omdat alle spelers aan het begin van het spel een groene toegangskaart krijgen, hoeven ze hier niet naar te zoeken voordat ze een groene kamer binnengaan. Maar om de rode, blauwe en gele kamers binnen te komen, moet je kamers onderzoeken om de benodigde toegangskaart te vinden.



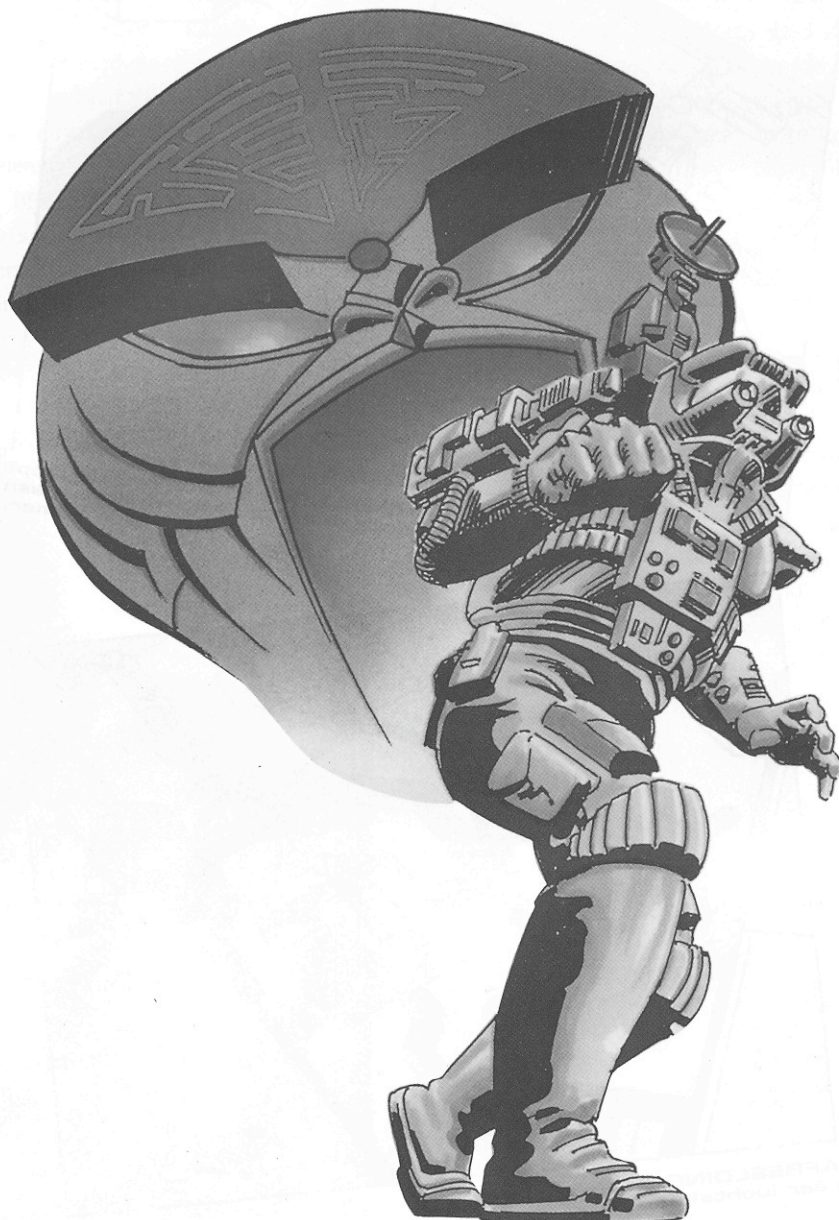
Knooppunten

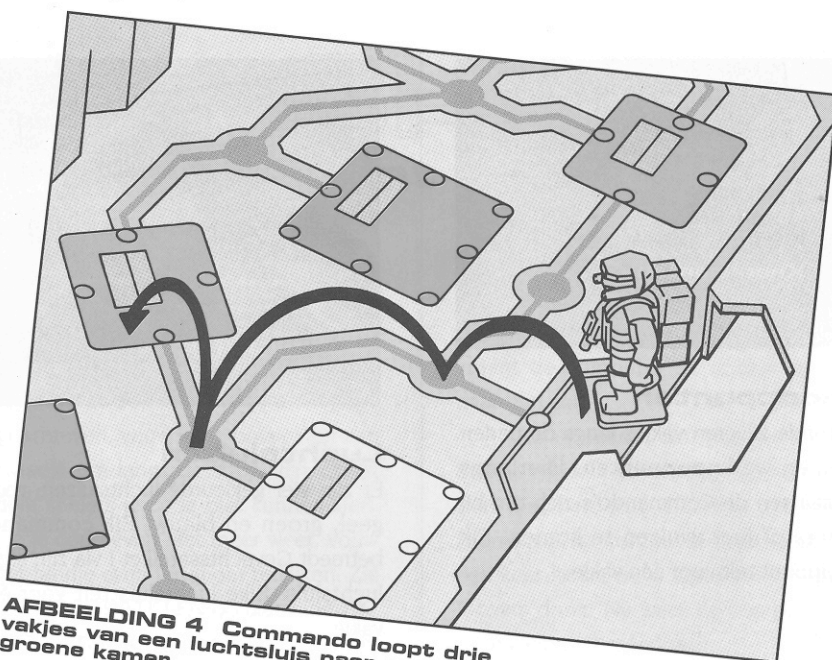
De ronde zilveren vakjes langs de paden noemen we knooppunten. Hierlangs verplaatsen de Commando's zich om bij kamers of luchtsluizen te komen. Elk knooppunt telt voor één vakje.



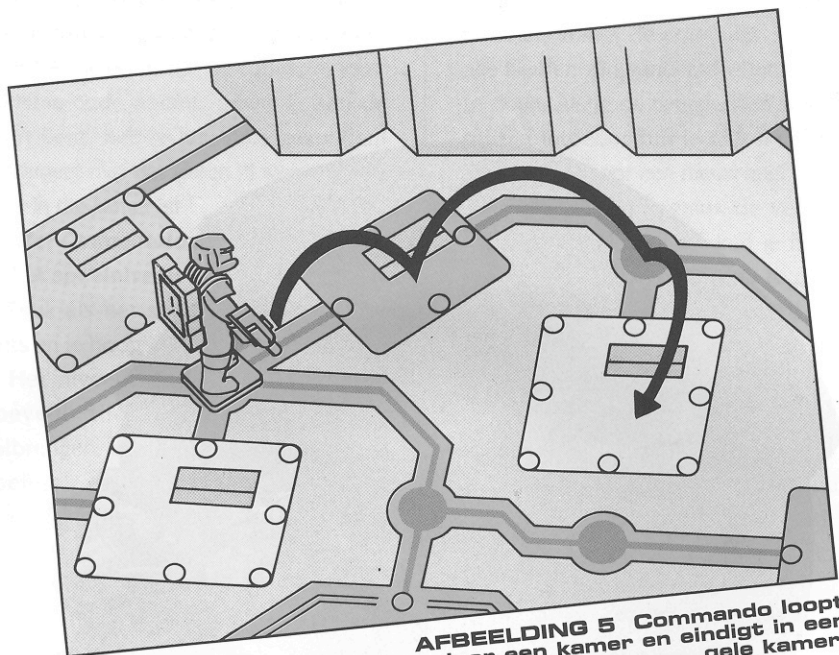
Luchtsluizen

Er zijn vier gekleurde luchtsluizen: rood, geel, groen en blauw. Elk commando betreedt Gevechtssatelliet I via zijn eigen luchtsluis. Elke luchtsluis telt voor één vakje.

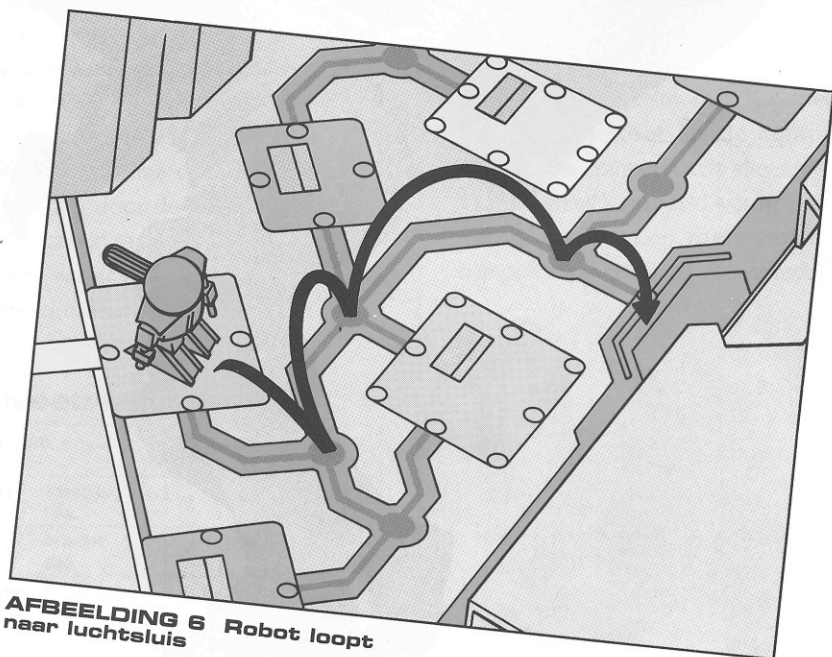




AFBEELDING 4 Commando loopt drie vakjes van een luchtsluis naar een groene kamer.



AFBEELDING 5 Commando loopt door een kamer en eindigt in een gele kamer.



AFBEELDING 6 Robot loopt naar luchtsluis

REGELS VOOR HET VERPLAATSEN

Verplaatsen door Gevechtssatelliet I

- Als je van kamer naar kamer verplaatst, of naar een luchtsluis, moet je Commando of Robot de knooppunten volgen. Elk knooppunt en elke kamer en luchtsluis telt voor één vakje!

- Er mogen twee of meer Commando's of Robots tegelijk op hetzelfde vakje staan.

- **Commando's** mogen maximaal drie vakjes per beurt verplaatsen (zie afbeelding 4). Zij kunnen een kamer binnengaan of doorlopen, maar daarvoor moeten ze wel de juiste toegangskaart hebben. (Commando's hoeven, als zij dat niet willen, niet te stoppen in een kamer en te onderzoeken). Zie afbeelding 5.

- **Robots** mogen per beurt zoveel vakjes lopen als ze maar willen. Zij mogen van de ene kamer of de ene luchtsluis naar een willekeurig andere kamer of andere luchtsluis lopen. Robots moeten stoppen op het moment dat zij een kamer of luchtsluis bereiken, zij mogen niet door een kamer heen lopen of op een knooppunt stoppen. Ook een Robot moet de juiste toegangskaart hebben om een kamer binnen te kunnen gaan. (Robots hoeven kamers, als zij dat niet willen, niet te onderzoeken). Zie afbeelding 6 en 7.

JE LOGBOEK INVULLEN

Ieder genummerd vakje op je logboekblaadje verwijst naar een kamer op het speelbord. (Let op: de kamers van één kleur staan bij elkaar, niet van één sector). Als je een kamer onderzocht hebt, noteer je op je logboekblaadje wat je er gevonden hebt.

Zet een tekenje (✓) in het vakje waar je een voorwerp, dat je nodig had, hebt gevonden (toegangskaarten, AVI's en je Robot).

Zet een kruisje (x) in het vakje waar je een gevaar hebt gevonden (verrassingsaanval en wegstraalvalstrik).

Zet een "V" in het vakje als je jouw geheime code hoort wanneer je aan de

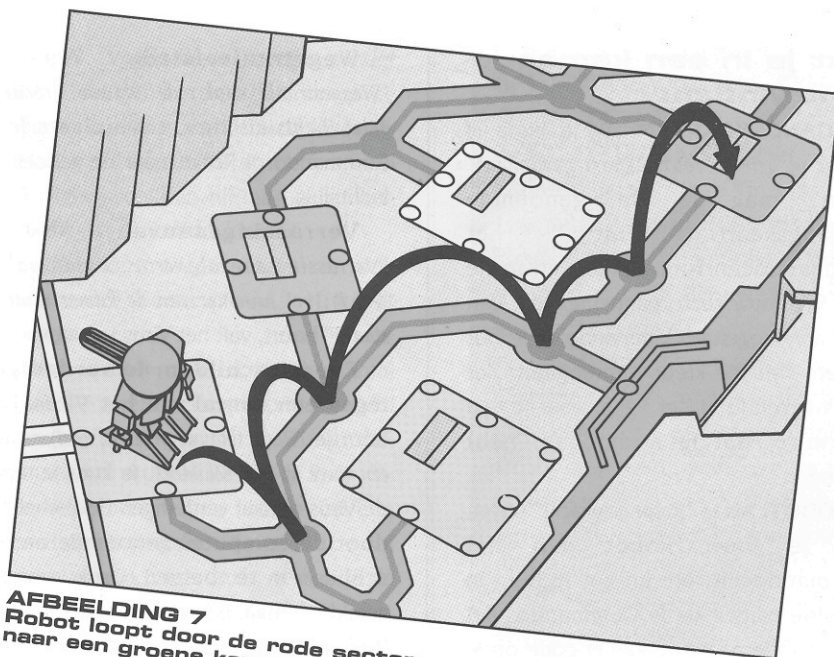
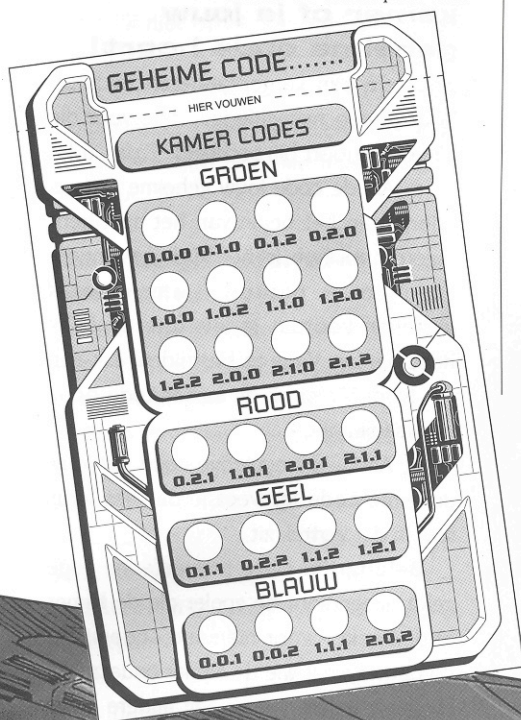
beurt bent - nu weet je waar het Virus zich verbergt!

HANDELING 1

Een kamer onderzoeken

Je verbruikt de meeste tijd met het onderzoeken van kamers op zoek naar toegangskarten, AVI's en je Robot. (In sommige kamers vind je gevaren of helemaal niets). In kamers met voorwerpen vindt iedere onderzoeker over het algemeen voorwerpen (maar niet altijd *dezelfde* voorwerpen). Zo komt iedereen in gevaarlijke kamers over het algemeen ook iedere keer weer gevaren tegen.

Verschillende spelers vinden verschillende voorwerpen: de computer weet altijd welke speler welke kamer onderzoekt en welke voorwerpen die



AFBEELDING 7
Robot loopt door de rode sector naar een groene kamer

speler nodig heeft. Daarom kunnen verschillende spelers in dezelfde kamer verschillende voorwerpen (of gevaren) vinden. Groene kamer 1.2.0. kan bijvoorbeeld de ene speler een gele toegangskart geven, een andere speler een gevaar - en een derde speler helemaal niets!

BELANGRIJK: Hoewel dezelfde kamer verschillende voorwerpen voor verschillende spelers kan bevatten, is de Virus-kamer voor alle spelers dezelfde kamer!

Een kamer onderzoeken

Stap 1. Zet je Commando of je Robot in de kamer. Denk eraan dat je wel de juiste toegangskart moet hebben.

Stap 2. Druk op toets 2 (Explore/onderzoeken) van het Commando-centrum. Je hoort nu "Welke kamer?" of "Toets in: kamer code". Toets de 3 cijfers van de code van de kamer in (de code staat in de kamer op het speelbord).

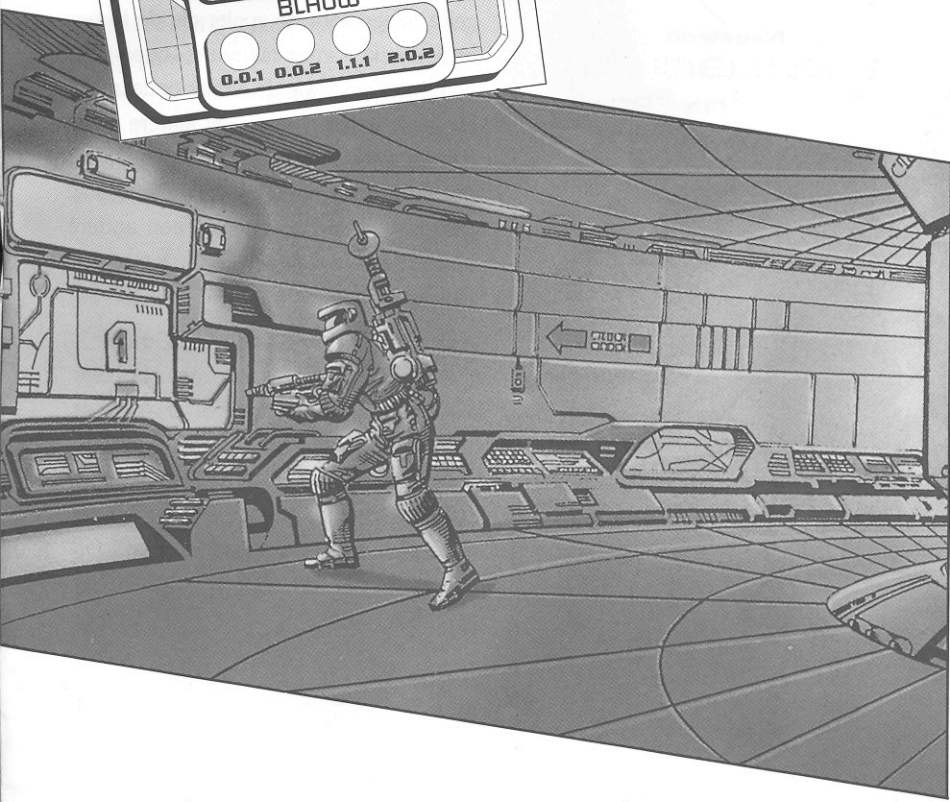
Voorbeeld: je Commando of Robot staat in de groene kamer 1.0.0. Druk op toets 2 om te onderzoeken en toets vervolgens de code van de kamer in.

Dus:



Stap 3. Dan hoor je wat je in die kamer hebt gevonden (zie hieronder). Je beurt is voorbij.

Let op: als je dezelfde kamer twee keer onderzoekt, zonder tussendoor een andere kamer te onderzoeken, vind je er de tweede keer niets.



Wat je in een kamer kunt vinden:

TOEGANGSKAARTEN: Als je "Rode (of blauwe of gele) toegangskaart gevonden!" hoort, mag je de genoemde toegangskaart uit het Commandocentrum pakken en in de gleuf van jouw sectorpaneel steken. Van nu af aan mogen je Commando en Robot kamers van die kleur binnengaan. Zet een √-tekentje in het vakje waar je een voorwerp, dat je nodig had, hebt gevonden.

ROBOT: Als je "Robot gevonden!" hoort, pak je jouw Robot van het Commandocentrum en zet je hem in dezelfde kamer als je Commando. Zet een tekentje naast de kamer-code op je blaadje.

Zodra je de Robot hebt gevonden, hoor je "Blauw (rode, gele, groene) Robot, haast je, help me!". Dit is het teken dat je jouw Robot moet verplaatsen. Een Robot kan alles wat een Commando ook kan (onderzoeken, aanvallen, 'passen' of wegstralen) - behalve het Omega-Computer-Virus bestrijden. Als een Robot een AVI vindt, maak je deze onmiddellijk vast aan het Power-pack van je Commando.

ANTI-VIRUS INSTRUMENTEN

(AVI's): Als je "Decoder (Vernietiger of Negatron) gevonden!" hoort, pak je de genoemde AVI uit het Commandocentrum en bevestig je het, zoals afgebeeld in afbeelding 8, op je Power-pack. Zet een tekentje bij de betreffende kamer-code op je blaadje. Onthoud dat je alle drie de AVI's moet hebben om het Virus te kunnen bestrijden.

NIETS: Als je "Hier is niets!" hoort, is je beurt voorbij. Je hebt geen voorwerp of gevaar gevonden.

Later in het spel, als je voorwerpen in de kamers gevonden hebt, kan het gebeuren dat je niets vindt in een kamer als je het voor de tweede keer onderzoekt. Maar op een ander moment kunnen deze kamers weer wel een voorwerp, dat je nodig hebt, bevatten!

GEVAAR: Je kunt twee soorten gevaar tegenkomen, namelijk een wegstraalvalstrik of een verrassingsaanval. Als je één van deze twee tegenkomt, zet je een kruisje (voor gevaar) bij de betreffende kamer-code op je blaadje.

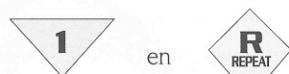
Wegstraalvalstrik: Als je "Weggestraald naar rode (blauwe, groene of gele) luchtsluis" hoort, verplaats je je Commando of Robot naar de genoemde luchtsluis.

Verrassingsaanval: Als je "Verrassingsaanval, verrassingsaanval op ### (het nummer van de kamer waar jij staat)!" hoort, valt het Virus jou aan!

Energieschilden: Je verdedigen tegen een aanval van het Virus. Dan hoor je "Rood (blauw, groen of geel) activeer één (twee of drie) schilden". Je kunt je tegen de Virus-aanval verdedigen door snel het door de computer genoemde aantal schilden in te toetsen. Druk voor elk schild éénmaal een andere toets in (0, 1, 2 of R).

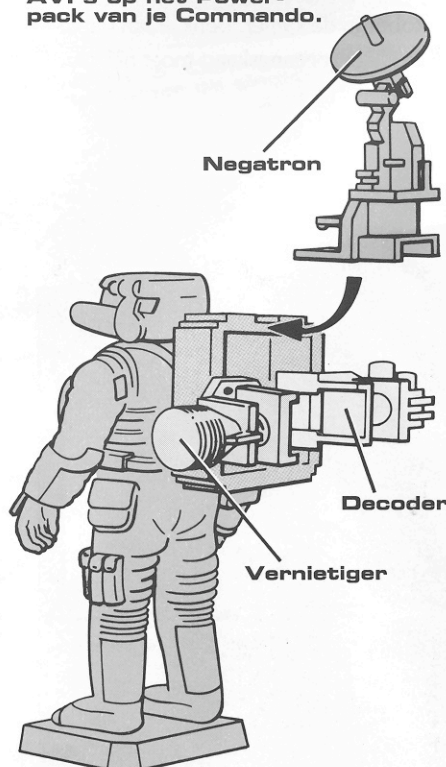


Als je bijvoorbeeld "Activeer twee schilden" hoort, kun je intoetsen:



Je hebt maar weinig tijd om op een aanval te reageren. Als je niet snel genoeg op een toets drukt, verlies je de kans om je te verdedigen!

AFBEELDING 8
Zo bevestig je de drie AVI's op het Power-pack van je Commando.



- Als je de juiste toets(en) hebt ingedrukt, heb je de aanval afgeslagen! Je hoort de Virus dan zeggen: "Mís!"

- Als je niet de juiste toets(en) indrukt, wint het Virus de aanval. Het Virus vernietigt één van je toegangskaarten, een AVI of je Robot - of het straalt je weg naar een andere plek. Zet vernietigde voorwerpen op het Commandocentrum (ze kunnen weer teruggevonden worden als je kamers onderzoekt). Als je wordt weggestraald, verplaats je je Commando of Robot naar de genoemde luchtsluis. Als je een toegangskaart verliest, kun je kamers van die kleur niet binnengaan totdat je de benodigde kaart later in het spel weer vindt.

Luister bij het onderzoeken van een kamer of je jouw geheime code hoort!

Nadat je een kamer onderzocht hebt, hoor je een tweecijferige code voor die kamer. Je hoort bijvoorbeeld "Code... 0.1."

- Als de code jouw geheime code is (die je aan het begin van het spel hebt ingetoetst), heb je het Virus gevonden! Dit moet je natuurlijk aan *niemand* vertellen voordat je alle drie de AVI's hebt om het Virus te bestrijden. Zet een "V" (voor Virus) bij de kamer-code op je logblaadje.

- Als de tweecijferige code *niet* jouw geheime code is, weet je dat het Virus niet in dat vertrek zit.

Belangrijk: Deze tweecijferige code geldt alleen voor de speler die de kamer onderzoekt - voor niemand anders! De computer weet wie de kamer onderzoekt en geeft iedere speler een andere code (tenzij één of meer spelers toevallig dezelfde code hebben). Dus als je jouw geheime code hoort terwijl een andere speler aan de beurt is, moet je dat gewoon negeren!

HANDELING 2

Een andere Commando of Robot aanvallen

Een Commando of Robot kan een tegenstander aanvallen om vijandelijke toegangskarten of AVI's te vernietigen of te stelen - of om die tegenstander te hinderen. Wanneer een Commando of een Robot een andere Robot met succes aanvalt, kan die Robot vernietigd worden.

Je mag een andere speler alleen aanvallen als je op hetzelfde vakje staat. (Je kunt natuurlijk ook rustig op hetzelfde vakje staan zonder hem aan te vallen).

Commando's kunnen andere Commando's aanvallen op knooppunten of in kamers.

Commando's kunnen Robots alleen in kamers aanvallen (Robots mogen namelijk niet op een knooppunt blijven staan).

Robots kunnen andere Robots en Commando's alleen aanvallen in kamers.

Spelers kunnen elkaar niet in een luchtsluis aanvallen.

Een tegenstander aanvallen

Om een tegenstander aan te vallen moet je op hetzelfde vakje staan. Volg de volgende stappen:

Stap 1. Toets de opdrachtcode in voor de Commando of Robot die je wilt laten aanvallen. (De codes voor Commando's en Robots zijn verschillend).

BELANGRIJK: Zie *Opdrachtcodes* op je sectorpaneel.

Als jij bijvoorbeeld de blauwe Commando bent en je wilt de rode Commando aanvallen, dan toets je 1.0.0. in op het Commandocentrum:



Stap 2. Aanvallen: De computer meldt de aanval en vertelt je een toets in te drukken. Je hoort b.v. "Blauw valt rood aan. Blauw schiet zo goed mogelijk."

Als aanvaller druk je *zonder dat iemand het ziet* op één van de vier toetsen van het Commandocentrum (houd je hand er voor).

Stap 3. Verdedigen: Je tegenstander moet zich nu verdedigen door te proberen *dezelfde* toets in te drukken als jij! De verdediger luistert hoeveel verdedigingsschilden hij mag gebruiken en toetst dat aantal schilden in.

Voorbeeld: je tegenstander (de rode Commando) hoort "Rood, activeer 3 schilden."

De verdediger moet nu snel dat aantal schilden activeren door voor elk schild *andere* toetsen van het Commandocentrum in te drukken (0, 1, 2 of R).

Je hebt maar weinig tijd om op een aanval te reageren. Als je niet snel genoeg op een toets drukt, verlies je de kans om je te verdedigen!

Stap 4. De computer vermeldt de uitslag van het gevecht en dan is je beurt voorbij.

- Wanneer de aanval geslaagd is, zegt de computer wat er met de verdediger gebeurt. De aanvaller steelt b.v. iets van de verdediger of er wordt een voorwerp vernietigd en/of de verdediger wordt weggestraald. Zie *Vernietigde of gestolen voorwerpen*.

Voorbeeld: de rode verdediger is er niet in geslaagd dezelfde toets in te drukken als de blauwe aanvaller, dus de blauwe aanvaller wint! De computer zegt dan b.v. "Blauw steelt een Decoder!"

- Als de aanval mislukt, meldt de computer dit en er gebeurt niets met de aanvaller of de verdediger.

Voorbeeld: de rode verdediger drukt dezelfde toets in als de blauwe aanvaller, dus de computer zegt "Blauw, mis!"

HANDELING 3

'Passen'

Soms wil je (of moet je) 'passen' als je aan de beurt bent. Dan druk je op de 0-toets (Pass/passen) van het Commandocentrum en is je beurt voorbij.

Voorbeeld: je weet dat de kamer waarin je terecht bent gekomen een gevaarlijke kamer is of dat er niets te vinden is. Dan kun je dus het beste 'passen'. Soms eindigt de beurt van je Commando op een leeg knooppunt en niet in een kamer, dan *moet* je wel 'passen'.

VERNIETIGDE OF GESTOLEN VOORWERPEN:

Wanneer je door het Virus of een tegenstander wordt aangevallen, kunnen er voorwerpen vernietigd of gestolen worden. Als een voorwerp vernietigd wordt, moet je het terugleggen op het Commandocentrum. Als een voorwerp door een tegenstander wordt gestolen, geef je hem dat voorwerp. (Je tegenstander houdt het of bevestigt het op het Power-pack van zijn Commando.)

Vergeet niet dat je een verloren voorwerp altijd weer terug kunt vinden door kamers te onderzoeken.

HANDELING 4

Wegstralen naar een andere luchtsluis

Commando's en Robots kunnen worden weggestraald van de ene luchtsluis naar een andere. Dit is een snelle, gemakkelijke manier om snel op een ander deel van het speelbord te komen.

Wegstralen

Stap 1. Je Commando of Robot moet eerst een luchtsluis bereiken.

Stap 2. Druk op toets 0 (passen) van het Commandocentrum.

Stap 3. Verplaats je Commando of Robot van de ene luchtsluis naar de luchtsluis van je keuze. Je beurt is dan voorbij. Je Commando of Robot begint zijn volgende beurt vanuit die luchtsluis. Zie afbeelding 9.

HET AFTELLEN

De tijd is bijna voorbij!

Tijdens het spel vermeldt het Virus af en toe hoeveel speeltijd er nog over is. Je hoort b.v. "Nog 15 minuten... en ik neem het over!"

SECTOR GESLOTEN

Als de tijd om is, worden de sectoren één voor één afgesloten. Telkens wanneer een sector wordt afgesloten, gaat het spel verder in de overgebleven open sectoren. Je kunt kamers in een gesloten sector niet onderzoeken.

Wanneer je nog ongeveer **9 minuten** over hebt voor je missie, hoor je dat de eerste sector afgesloten moet worden. B.v. "Groene sector gesloten!"

Als er nog ongeveer **6 minuten** over zijn, moet de tweede sector afsluiten.

En als er nog maar **3 minuten** over zijn, wordt de derde sector afgesloten. Het Virus bevindt zich altijd in de laatste sector die open blijft!

Uitzondering: in niveau 2 worden de sectoren niet afgesloten.

Voorwerpen worden verplaatst:

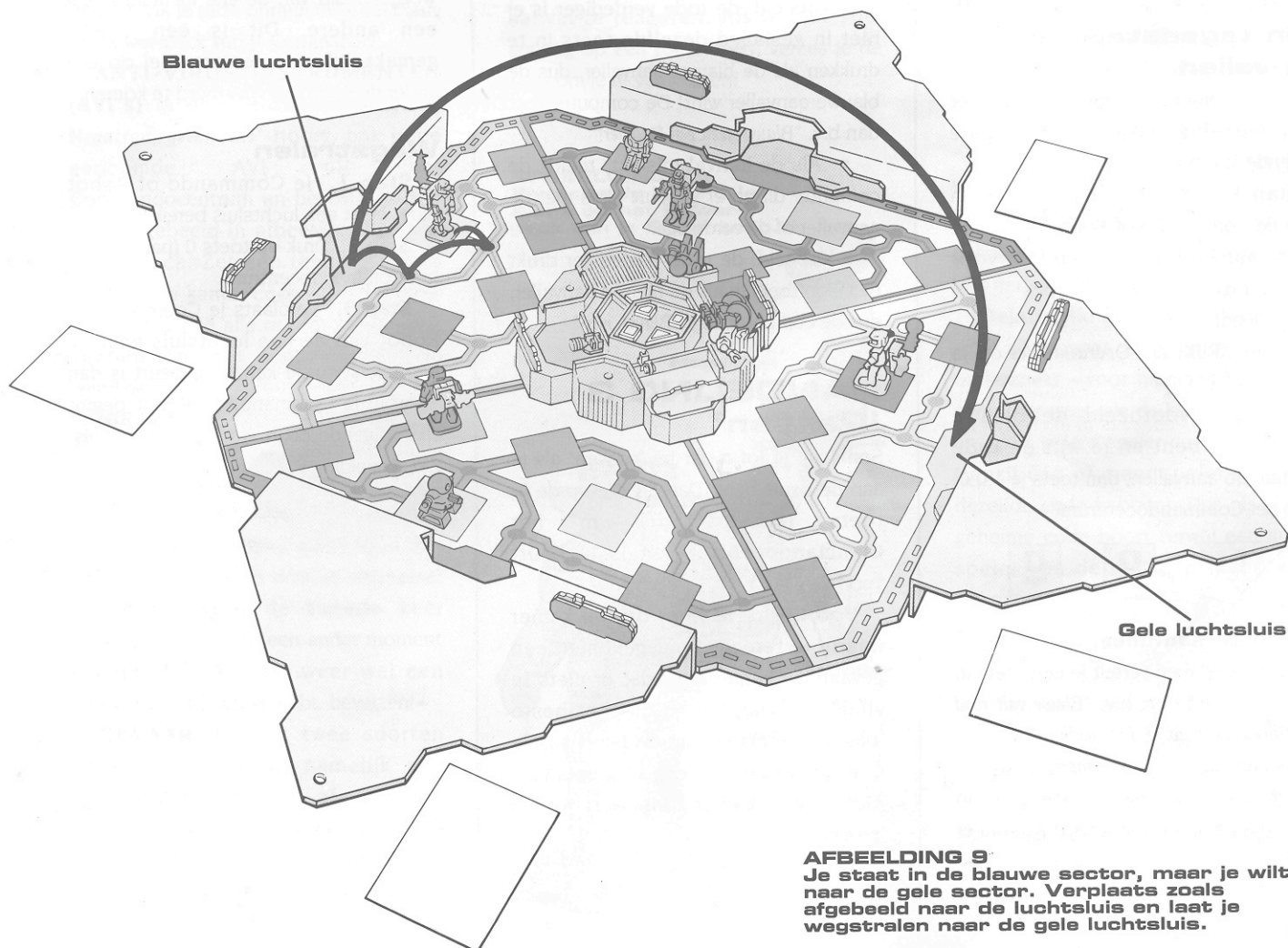
Als een sector wordt gesloten, worden voorwerpen naar andere kamers verplaatst. Je kunt nu dus sommige voorwerpen vinden op een plaats waar je ze niet verwacht. Maar de kamer waar het Virus zich bevindt, verandert nooit.

Wat moet je doen als een sector wordt afgesloten

Stap 1. Alle spelers die een Commando of een Robot in die sector hebben, moeten deze onmiddellijk verplaatsen naar een luchtsluis in een open sector.

Denk eraan: Spelers mogen elkaar niet aanvallen in een luchtsluis.

Stap 2. Nu moet het sectorpaneel gesloten worden. Haal eerst de toegangskarten uit de gleuf. Vouw het paneel nu naar voren met de punt op het Commandocentrum. Als daar een Robot ligt, gebruik je deze om het paneel vast te zetten. Plaats de toegangskarten weer in de gleuf van het sectorpaneel. Zie afbeelding 10.



AFBEELDING 9
Je staat in de blauwe sector, maar je wilt naar de gele sector. Verplaats zoals afgebeeld naar de luchtsluis en laat je wegstralen naar de gele luchtsluis.

VERNIETIGING VAN ROBOTS

Gedurende de laatste paar minuten van het spel worden de Robots in willekeurige volgorde vernietigd. Je hoort b.v. "Gele Robot vernietigd!"

Als jouw Robot vernietigd is, druk je hem met z'n pinnetje in het gaatje van het Commandocentrum.

DE STRIJD TEGEN HET VIRUS

Als je alle 3 de AVI's (Decoder, Vernietiger en Negatron) hebt en je weet in welke kamer het Virus is, ben je klaar voor de strijd tegen het Virus! Alleen Commando's kunnen het Virus bestrijden, Robots niet!

Tip: Als je "Rood (blauw, groen of geel) moet worden vernietigd!" hoort, vertelt het Virus je welke speler weet waar het Virus zich bevindt. (Die speler aanvallen of volgen kan dus heel gunstig zijn.)

Hoe bind je de strijd aan met het Omega-Computer-Virus:

Stap 1. Verplaats je Commando (met z'n 3 AVI's) volgens de regels naar de Virus-kamer. Druk op 2 (onderzoeken) en toets de code van de kamer in. Bijvoorbeeld:



Stap 2. Het Virus daagt je direct uit hem te verslaan door te zeggen "Je hebt me gevonden. Probeer me te stoppen!"

Stap 3. Druk snel en zonder dat iemand het ziet één toets in (0, 1, 2 of R) voor vernietiging van het Virus! Denk eraan dat je je hand ervoor houdt, zodat niemand het kan zien!

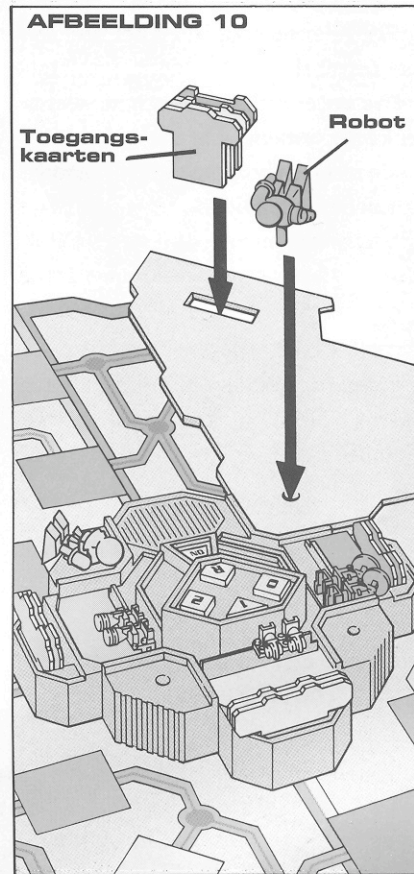


Oh, nee! Fout!

Als je de verkeerde vernietigingstoets hebt ingedrukt, hoor je een zoemer en dan "Fout!". Nu moet je tot je volgende beurt wachten voordat je het weer kunt proberen. Als je het Virus eenmaal gevonden hebt, hoeft je de kamer niet meer te verlaten. Als je weer aan de

beurt bent, volg je bovenstaande drie stappen en je kiest een andere vernietigingstoets!

De andere spelers proberen nu ook hun missie te volbrengen en het spel te winnen. Zij kunnen namelijk:



- Kamers onderzoeken op AVI's.
- Andere spelers aanvallen om voorwerpen te stelen of te vernietigen.
- Het Virus aanvallen met 3 AVI's.

Let op: als er niet veel tijd meer over is en het ziet ernaar uit dat het Virus gaat winnen, kun je 'passen' zodat andere spelers met AVI's meer tijd hebben voor hun gevecht met het Virus!

Je wint! De Aarde is gered! Het spel is voorbij.

Als je de juiste vernietigingstoets indrukt, heb je het Virus vernietigd! Je hoort "Je hebt gewonnen! Ik ben vernietigd!". Gefeliciteerd! Het Virus is overwonnen! Gevechtssatelliet I en de Aarde zijn gered! Het spel is afgelopen.

Het Virus wint! De Aarde is verloren! Het spel is voorbij.

Als de tijd om is en niemand heeft het Virus vernietigd, begint de overname van Gevechtssatelliet I. Je hoort "Te laat! Dit station is van mij! Ik heb gewonnen!".

Dan vernietigt het Virus de Commando's. Je hoort "Rood vernietigd! Blauw vernietigd! Geel vernietigd! Groen vernietigd!"

PIEP! MENSELIJKE FOUT!

Hier volgen een paar dingen die mis kunnen gaan.

De verkeerde kamer-code intoetsen

Als je merkt dat je een verkeerde toets indrukt en je bent nog niet klaar met de gehele code, dan druk je op R. Je hoort "Welke kamer? Toets in: code kamer". Nu kun je de juiste code intoetsen.

Als je een verkeerde code hebt ingevoerd - jammer! Je mag voorwerpen die je er vindt houden. Maar als het een gevaarlijke kamer is, moet je ook het eventuele gevaar trotseren! (Let op dat je de informatie van deze kamer niet bij het verkeerde vakje op je logblaadje invult.) Als je weer aan de beurt bent, mag je blijven waar je bent en nu onderzoeken met de juiste kamer-code.

Een verkeerde toets indrukken

Als je wilt 'passen' of aanvallen maar per ongeluk toets 2 (onderzoeken) indrukt, hoor je "Welke kamer? Toets in: code kamer". Druk meteen 3 keer toets 2 in om je eerste opdracht ongeldig te maken (2.2.2. is een ongeldige kamer-code). Je hoort "Fout!". En vervolgens vraagt de computer je weer te verplaatsen met "Rood (blauw, geel of groen), haast je, help me!"



Toegang geweigerd

Als je een kamer-code intoetst van een kamer waarvoor je geen toegangskaart hebt, hoor je "Toegang geweigerd". Verplaats je Commando of Robot terug naar het vakje waar je beurt begon en je beurt is voorbij.

EEN NIEUWE MISSIE BEGINNEN

Als je een nieuw spel wilt starten, kiest elke speler een Commando en neemt

een nieuw logboekblaadje en een groene toegangskaart. Dan kies je een geheime code. Druk op de ON-toets om een nieuw spel te starten en toets het speelniveau in. (Als je wilt dat het spel sneller gaat, kies je een moeilijker niveau). Dan toetsen alle spelers hun nieuwe geheime code in en het spel kan weer beginnen.

Pas op! Het Virus kan zich nu weer in elke kamer verbergen! Je zult ook merken dat de meeste voorwerpen zich in andere kamers bevinden!

SOLO-SPEL

Je kunt het Omega-Virus ook in je eentje bestrijden! Kijk in het Niveau/tijdschema op pagina 8. Voor een solo-spel gebruik je de gewone spelregels, alleen het hoofdstuk over andere Commando's en Robots aanvallen vervalt. Veel succes!

90 DAGEN GARANTIE

De "Speaker" van dit spel wordt door de distributeur, zoals hierna vermeld, aan de eerste koper gegarandeerd voor productie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal Hasbro de "speaker", in geval van productie- en materiaalfouten, kosteloos repareren of vervangen, mits de "speaker" voldoende gefrankeerd aan Hasbro is verzonden.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de "speaker" te retourneren aan:

Voor Nederland:

Hasbro B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Voor België:

S.A. Hasbro N.V.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Vergeet niet uw klacht zorgvuldig te omschrijven en een bewijs van aankoop mee te sturen.

VERWIJDER ALLE BATTERIJEN. STUUR DEZE NIET MEE!

BELANGRIJK: Voordat u de "speaker" ter reparatie terugstuurt, raden wij u aan de "speaker" nogmaals te proberen met nieuwe batterijen. Zelfs nieuwe batterijen kunnen kapot of leeg zijn en het blijkt dat storingen vaak worden veroorzaakt door een te lage batterijspanning.