

MISSION CONTROL

CRITICAL ORBIT

CRITICAL ORBIT



THE
AETHERNAUT
FILES

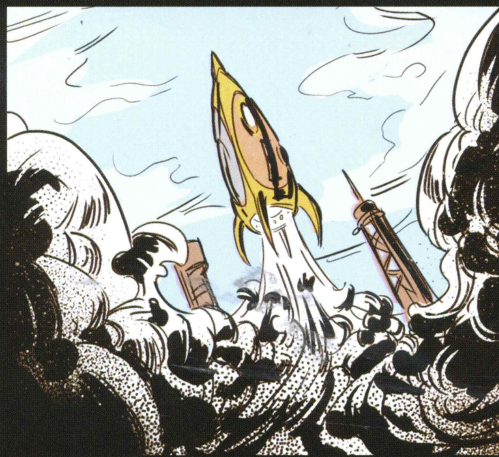


MISSION CONTROL: CRITICAL ORBIT

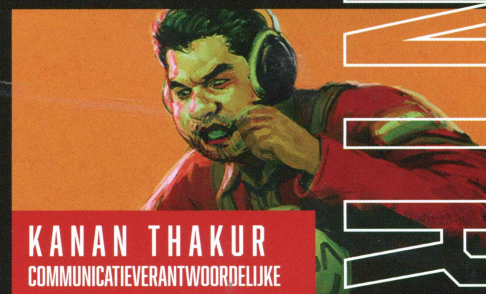
Auteurs:
COREY ANDALORA EN DONNIE COLEMAN

De missie met ruimtevaartuig Mercury III is de 13^{de} bemande ruimtevlucht in het ruimteprogramma van S.A.G.A. en de tweede poging tot een Hyperspace-sprong. Mercury III werd op 24 augustus 1971 gelanceerd vanaf het Kennedy Space Center in Florida. De crew bereikte de buitenste ringen van Saturnus, maakte geweldige nieuwe beelden van de gasreus en nam buiten het ruimtevaartuig stalen van de atmosfeer. De missie bestond erin drie dagen rond Saturnus te cirkelen om dan een Hyperspace-sprong te maken naar Mercurius, waar de crew de eerste succesvolle landing zou maken op de planeet het dichtst bij de zon. Maar de vluchtige atmosfeer van Saturnus gooide roet in het eten. De crew kwam terecht aan de rand van een megastorm en reageerde snel.

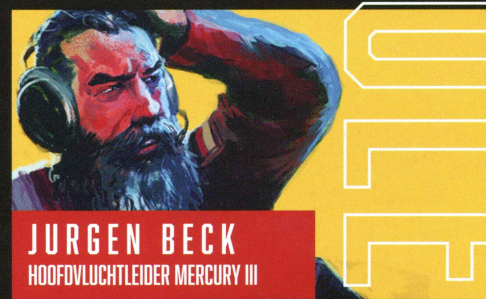
Er was geen tijd voor berekeningen en dus besloot gezagvoerder Baker het meest risicovolle noodprotocol voor terugkeer te starten: een Hyperspace-sprong naar huis. Toen het wormgat naar de Hyperspace echter opende en de Mercury III de subquantumruimte binnenvloog, beschadigden de tegenwerkende krachten van de storm het ruimtevaartuig. De crew overleefde het en bereikte de afgesproken controlepost op 320.000 km van de aarde, maar enkele noodzakelijke systemen zijn erg beschadigd. De moedige crewleden van de Mercury III hebben slechts 20 minuten tijd om te overleggen met de vluchtleaders in de controlecentra en de schade te herstellen... Anders zullen ze sterven in de ruimte.



PEGGY SHEPHERD
HOOFD SUBQUANTUMCOMPUTERS



KANAN THAKUR
COMMUNICATIEVERANTWOORDELIJKE



JURGEN BECK
HOOFDVLUCHTLEIDER MERCURY III

SAGA
M
I
S
S
I
O
N
C
O
N
T
R
O
L

SPEELMATERIAAL



Spelersborden

- 1 spelersbord Mercury III
- 1 scherm voor de gezagvoerder
- 3 spelersborden voor de controlecentra

Tegels

- 30 leidingtegels
- 2 blauwdruktegels



Zak

- 1

Kaarten

- 3 overzichtskaarten voor de controlecentra
- 8 ontgrendelkaarten
- 35 AI-kaarten



Dobbelstenen

- 3

Zuurstofflessen

- 2 blauwe
- 2 groene
- 2 gele



Stiften

- 3 uitwissbare stiften

Hele kleppen

- 3 zwarte
- 3 witte

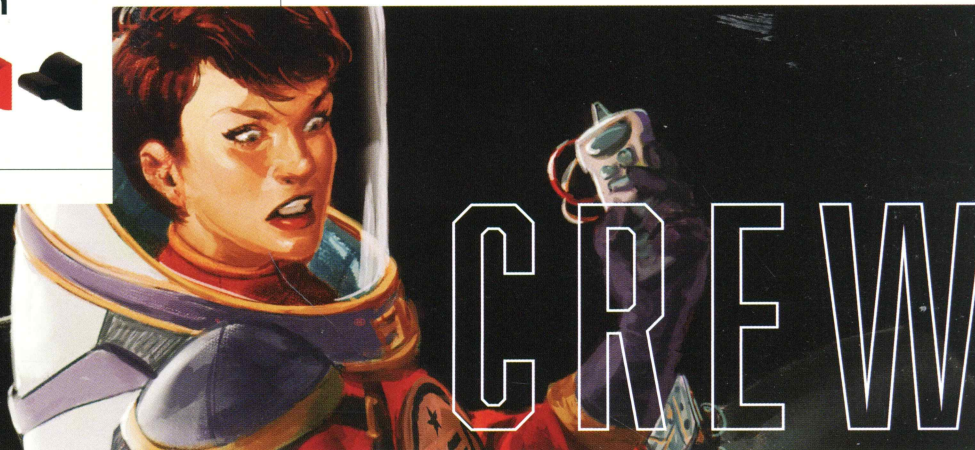


Halve kleppen

- 4 zwarte
- 4 witte
- 2 rode



MIRANDA LYNN BAKER
GEZAGVOERDER



INHOUD

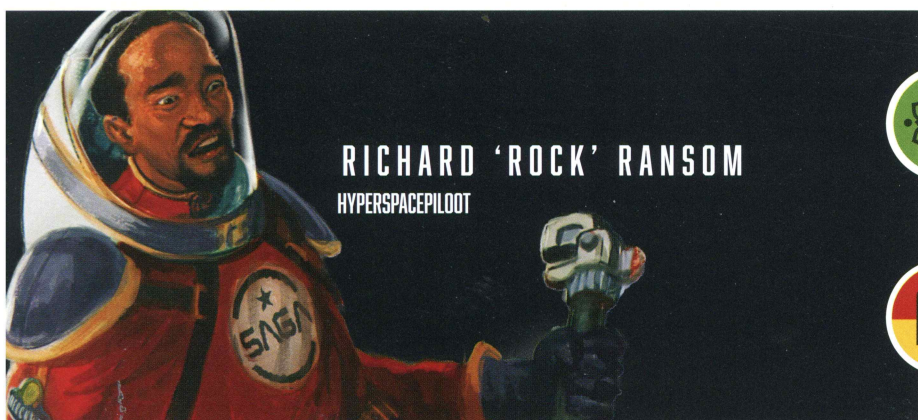
- 3** Overzicht
- 3** Doel van het spel
- 3** Rollen
- 4** Voorbereiding gezagvoerder
- 5** Voorbereiding Houston, Bengaluru, Cologne
- 5** Spelverloop
- 6** Einde van het spel
- 7** Spelregels gezagvoerder
- 11** Spelregels Houston
- 12** Spelregels Bengaluru
- 13** Spelregels Cologne
- 14** Spelregels AI
- 15** Startopstellingen gezagvoerder

OVERZICHT

Mission Control: Critical Orbit is een asymmetrisch coöperatief spel waarin 1 speler de gezagvoerder aan boord van het ruimtevaartuig Mercury III is en de andere spelers vluchtleiders in controlecentra. De vluchtleiders vervullen elk andere doelen met dobbelstenen en voorzien zo het ruimtevaartuig van hulpmiddelen om te overleven. Ondertussen vormt de gezagvoerder met tegels met verschillende vormen leidingen om het ruimtevaartuig te herstellen zodat het veilig naar de aarde kan terugkeren.

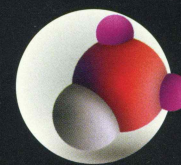
DOEL VAN HET SPEL

De gezagvoerder moet het zuurstofniveau in het ruimtevaartuig herstellen tot een bepaald niveau. Daarvoor bouwt hij met leidingtegels leidingen tussen bij elkaar passende zuurstofflessen langs de rand van het spelersbord Mercury III. Hij moet ook kleppen openen in de leidingen door ze te verdienen en te plaatsen. De leidingen moeten het vereiste zuurstofniveau bereiken binnen de 20 minuten, anders is de missie mislukt. Hoeveel zuurstofeenheden nodig zijn voor de overwinning, hangt af van de gekozen moeilijkheidsgraad: makkelijk, normaal of moeilijk.



RICHARD 'ROCK' RANSOM
HYPERSPACEILOOT

MOEILIKHEIDS- GRAAD



zuurstof-
eenheid

MAKKELIJK	NORMAAL	MOEILIK
6	8	10

ROLLEN

Iedere speler kiest 1 van de 4 rollen. Als er minder dan 4 spelers zijn, mogen de spelers het AI-deck gebruiken (zie 'Spelregels AI', blz. 14) of kunnen 1 of meer spelers meerdere rollen op zich nemen.



GEZAGVOERDER MERCURY III

Legt leidingen aan met tegels, kleppen en zuurstofflessen.



HOUSTON

Leverd tegels door lettervormen te maken.



BENGALURU

Leverd kleppen door unieke waarden in rasters in te vullen.



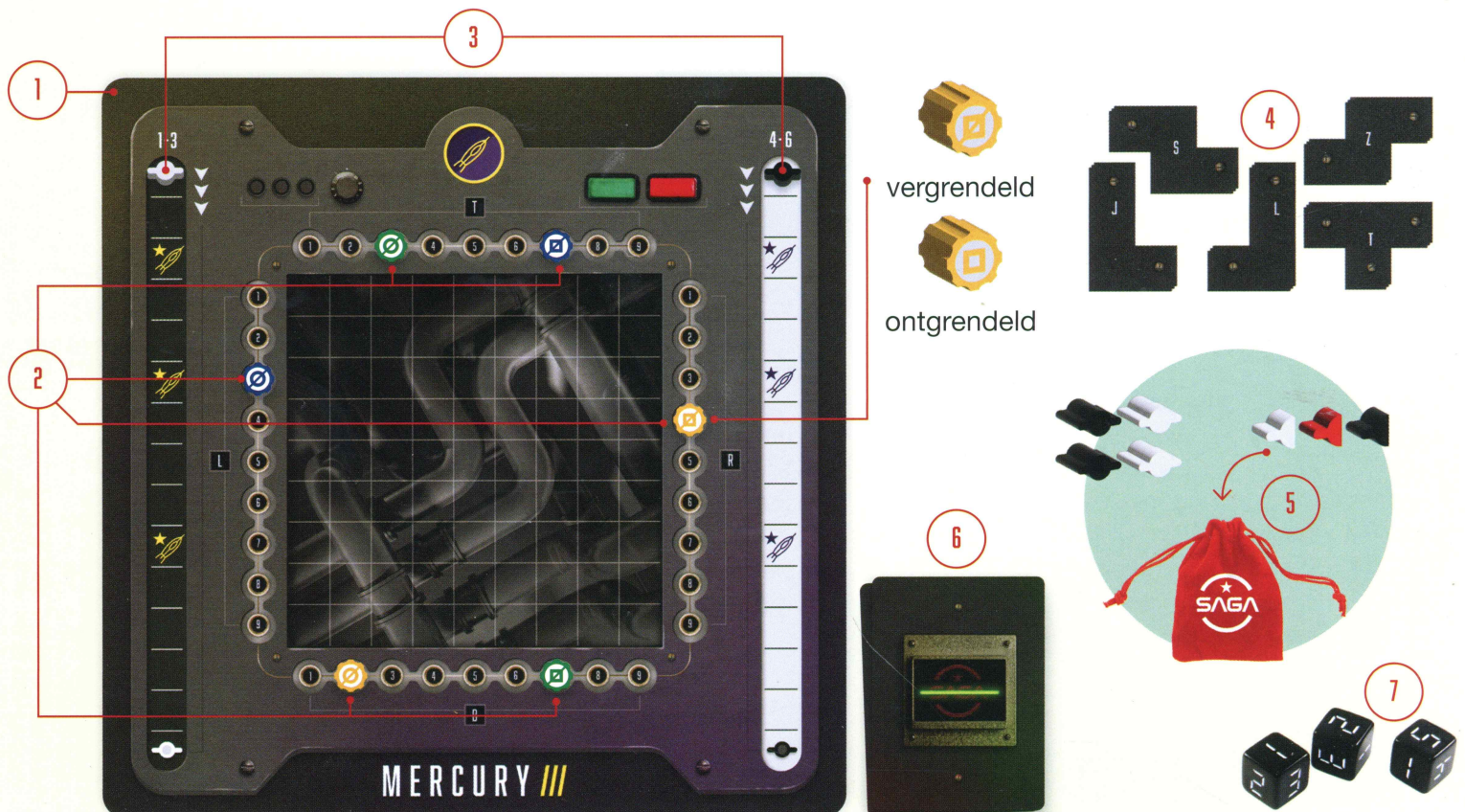
COLOGNE

Ontgrendelt zuurstofflessen door goed te rekenen.



VOORBEREIDING GEZAGVOERDER

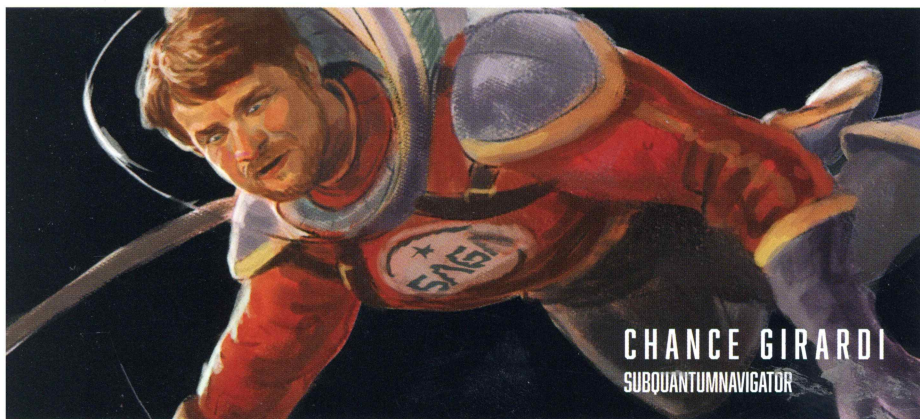
- 1 De gezagvoerder legt het bord Mercury III voor zich neer en regelt een timer van 20 minuten (niet bijgeleverd).
- 2 Kies een startopstelling (zie 'Startopstellingen gezagvoerder', blz. 15) en zet de 6 zuurstofflessen (geel, blauw en groen) op het bord Mercury III, zoals aangegeven in de gekozen startopstelling. Zet elke zuurstoffles met de 'gesloten' kant naar boven.
- 3 Leg een witte hele klep op het eerste veld van het zwarte klepherstelspoor (1-3) op het bord Mercury III en een zwarte hele klep op het eerste veld van het witte klepherstelspoor (4-6).
- 4 Schud de leidingtegels per vorm (L, J, S, Z en T) en leg ze als gedekte stapels naast je spelersbord.
- 5 Doe alle halve kleppen in de zak (4 zwarte, 4 witte en 2 rode). Leg de overgebleven 2 witte hele kleppen en 2 zwarte hele kleppen naast je spelersbord.
- 6 Schud de 8 ontgrendelkaarten en leg ze als een gedekte stapel naast je spelersbord.
- 7 Leg de 3 dobbelstenen naast je spelersbord.
- 8 Zet het scherm voor de gezagvoerder voor het bord Mercury III, zodat de andere spelers het niet zien.
- 9 Kies een moeilijkheidsgraad: makkelijk, normaal of moeilijk (zie 'Moeilijkheidsgraad', bladzijde 3).



VOORBEREIDING HOUSTON, BENGALURU EN COLOGNE

ROLLEN CONTROLECENTRA

Als de 3 rollen zijn verdeeld onder de spelers, nemen ze een uitwisbare stift en het spelersbord en de overzichtskaart die bij hun controlecentrum horen.



SPELVERLOOP

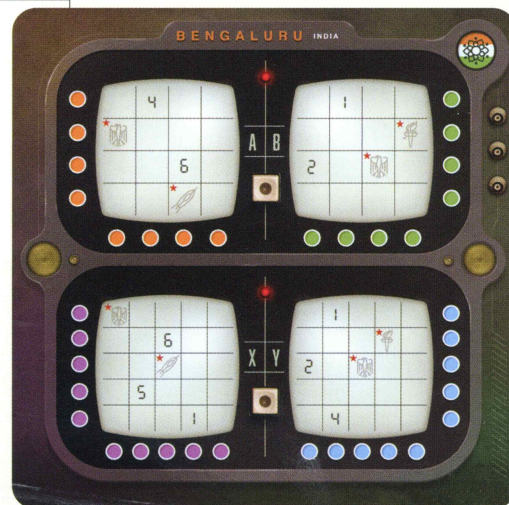
Mission Control duurt 20 minuten en verloopt in rondes. Elke ronde werpt de gezagvoerder de 3 dobbelstenen. De controlecentra kiezen de 2 waarden die ze willen behouden en na overleg met de gezagvoerder noteren ze die op hun individuele spelersbord. Door zorgvuldig te plannen en te communiceren leveren de controlecentra hulpmiddelen aan de gezagvoerder, waaronder sterren.



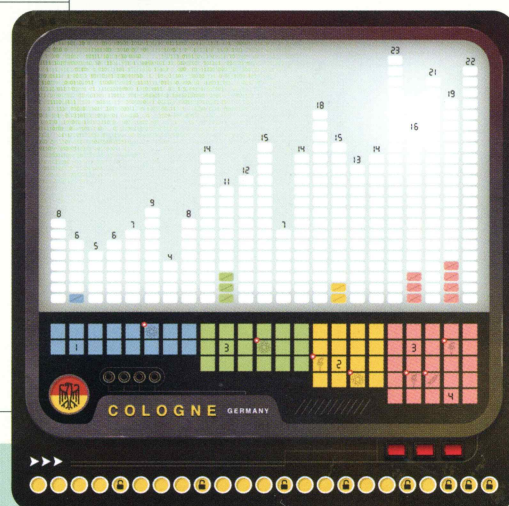
HOUSTON



BENGALURU



COLOGNE



STERSYMBOLLEN

De controlecentra mogen getallen noteren in velden met stersymbolen om hulp te bieden aan de speler met de rol die overeenkomt met dat symbool.



Mercury III



Houston



Bengaluru



Cologne

Als een speler een getal noteert in een veld met een stersymbool, meldt hij dat aan de overeenkomstige speler. Die speler mag direct een extra getal tussen 1 en 6 noteren op zijn spelersbord. Ook hij mag dat extra getal in een veld met een stersymbool noteren. Voor sterren die hulp betekenen aan de gezagvoerder, gelden andere regels (zie 'Sterren voor de gezagvoerder', bladzijde 9).

EINDE VAN DE RONDE

Als alle controlecentra hun beurt hebben beëindigd, moeten ze de naam van hun locatie zeggen en daarachter 'locked'.

Als controlecentrum Houston beide getallen heeft genoteerd, zegt de speler hardop: 'Houston locked'.

Het laatste controlecentrum dat zijn beurt afsluit, voegt eraan toe: 'Mission Control locked'. De gezagvoerder weet dan dat hij de dobbelstenen mag werpen voor de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de gezagvoerder het vooropgestelde zuurstofniveau behaalt of de tijd op is. Als de gezagvoerder met correct aangesloten leidingen het vereiste zuurstofniveau heeft behaald voor de tijd op is, winnen alle spelers. Als de gezagvoerder daar niet in slaagt voor de tijd op is, verliezen ALLE spelers.



SPELREGELS GEZAGVOERDER

Als alle spelers hun speelgebied hebben voorbereid en klaar zijn om te spelen, start de gezagvoerder de timer van 20 minuten.

De gezagvoerder leidt het spel. Aan het begin van elke ronde werpt hij de 3 dobbelstenen achter zijn scherm en zegt de waarden van de dobbelstenen hardop tegen de andere spelers.

Alle spelers overleggen welke 2 dobbelstenen ze zullen gebruiken. Als ze het eens zijn, kondigt de gezagvoerder de 2 gekozen getallen hardop aan. Hierna mogen de spelers hun keuze niet meer aanpassen.

Voorbeeld: de gezagvoerder werpt 2, 5 en 6. Na kort overleg melden de controlecentra aan de gezagvoerder dat ze 5 en 6 kiezen. De gezagvoerder is het eens met hun keuze en kondigt aan: 'Mission Control, jullie krijgen een 5 en een 6.' De gezagvoerder houdt de 2.

Opmerking: de gezagvoerder bepaalt uiteindelijk welk getal hij houdt en welke getallen de controlecentra krijgen.

De waarde van de dobbelsteen die de gezagvoerder zelf houdt, bepaalt of de klep op het witte of zwarte klepherstelspoor een veld vooruitgaat: wit (bij waarde 1-3) of zwart (bij waarde 4-6). Als de klep zo een veld met een ster bereikt, krijgt de gezagvoerder zelf een ster. Als de klep het laatste veld op het spoor bereikt, mag de gezagvoerder

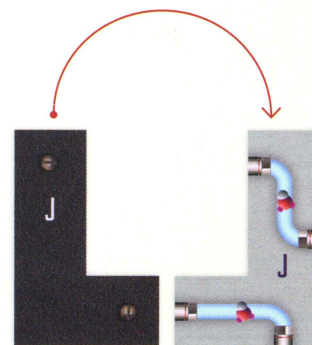
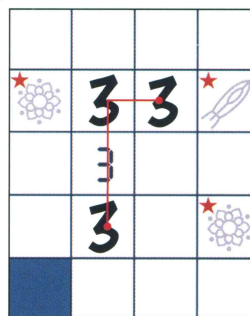
de klep nemen en op een later tijdstip gebruiken op een klepsectie (zie 'Kleppen', bladzijde 9).

Als alle controlecentra de gekozen waarden hebben ingevuld en eventuele sterren die ze van andere controlecentra kregen, hebben toegepast, kondigen ze aan: 'Mission Control is locked'. Een volgende ronde begint.

LEIDINGTEGELS

De gezagvoerder is tegelijkertijd verantwoordelijk voor het aanleggen en verbinden van leidingen om het zuurstofniveau te verhogen. De middelen die hij daarvoor nodig heeft (leidingtegels, ontgrendelkaarten en hele kleppen) leveren de controlecentra door doelen te bereiken.

Als Houston op zijn spelersbord een vorm afmaakt (L, J, S, Z of T, zie 'Spelregels Houston', bladzijde 11), krijgt de gezagvoerder een leidingtegel met dezelfde vorm. Hij mag die in een willekeurige richting gedraaid op zijn spelersbord leggen.



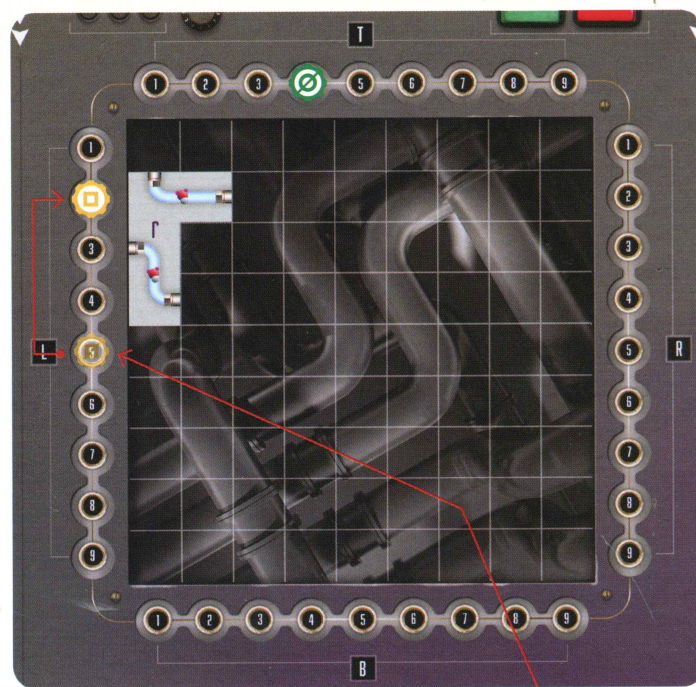
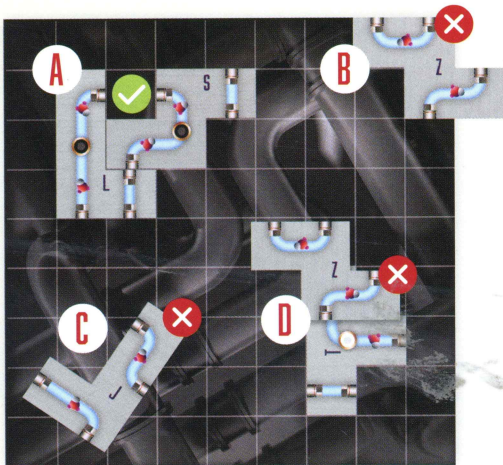
Telkens als de gezagvoerder een leidingtegel omdraait met daarop een stersymbool (zowel als hij een leidingtegel krijgt omdat Houston een vorm afmaakt als door een stersymbool), kondigt hij de ster direct aan.



De gezagvoerder is niet verplicht elke leidingtegel die hij krijgt, op zijn spelersbord te leggen. Hij mag ook op elk moment tijdens het spel de leidingtegels op zijn spelersbord verplaatsen (zie 'Plaatsing leidingtegels' hierna).

PLAATSING LEIDINGTEGELS

- ✓ **A** Deze leidingtegels zijn juist geplaatst.
- ✗ **B** Leidingtegels moeten op het bord passen.
- ✗ **C** Leidingtegels moeten op de velden passen.
- ✗ **D** Leidingtegels mogen elkaar niet overlappen.

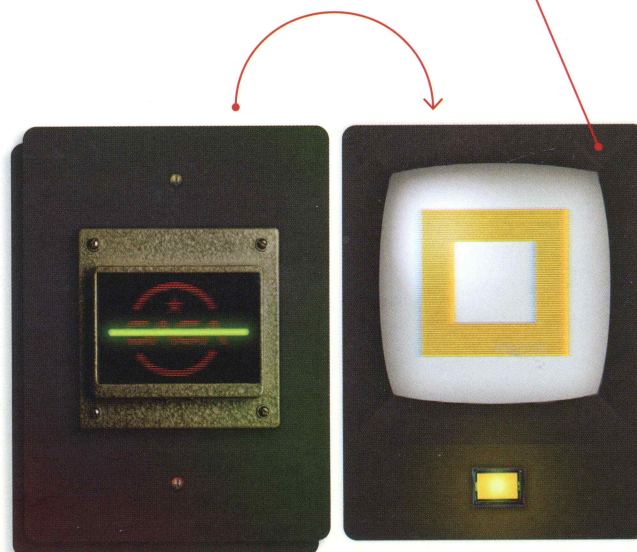
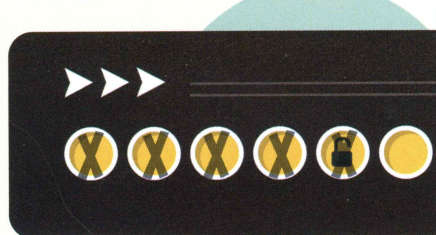
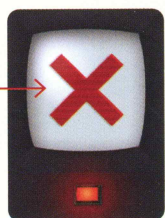


ONTGRENDELKAARTEN

Als Cologne een veld met een ontgrendelsymbool bereikt (zie 'Spelregels Cologne', bladzijde 13), draait de gezagvoerder de bovenste ontgrendelkaart om. Staat het symbool van een zuurstoffles op de kaart, dan draait de gezagvoerder de overeenkomstige zuurstoffles om naar de ontgrendelde kant.

De gezagvoerder kan met ontgrendelkaarten de zuurstoffles op zijn bord verplaatsen langs de randen van het raster (T, R, L of B). Hij mag ontgrendelde flessen de rest van het spel verplaatsen, maar alleen langs de rand waar ze zich in het begin bevonden. Op elk veld past slechts 1 fles.

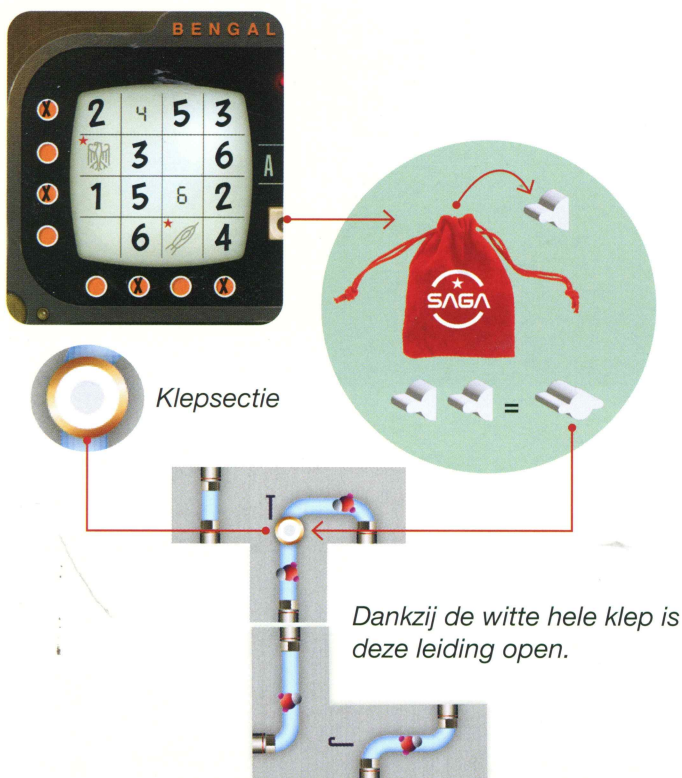
Opmerking: staat een rode 'X' op de kaart, dan blijven de zuurstoffles staan.



Voorbeeld: de gezagvoerder draait de ontgrendelkaart met een geel vierkant om. Hij draait de gele zuurstoffles met het vierkant om naar de ontgrendelde kant en mag ze vanaf nu verplaatsen van de oorspronkelijke positie L5 naar een andere locatie langs die rand van het raster. Hij verplaatst de fles in dit geval naar L2.

KLEPPEN

Als Bengaluru een raster voldoende vult (zie 'Spelregels Bengaluru', bladzijde 12), neemt de gezagvoerder een halve klep uit de zak. Afhankelijk van de vooruitgang van Bengaluru laat Bengaluru de gezagvoerder weten of hij in de zak mag kijken terwijl hij een klep neemt of dat hij een willekeurige klep moet trekken.

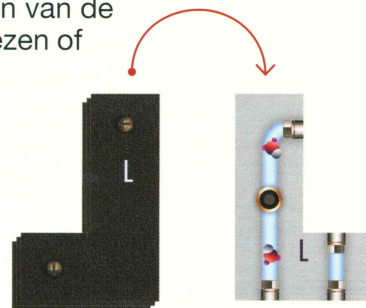


Om een leiding te voltooien is soms een klep nodig om de lucht erdoorheen te laten stromen. Als in een leiding een klepsectie zit, moet de gezagvoerder daarop een hele klep in dezelfde kleur, zwart of wit, leggen om de leiding te kunnen gebruiken. Hij verkrijgt een hele klep in ruil voor 2 halve kleppen in dezelfde kleur. Hij verwijdert de halve kleppen uit het spel en neemt een hele klep in dezelfde kleur. Rode halve kleppen zijn stuk en dus niet bruikbaar. De gezagvoerder hoeft de hele klep niet direct te plaatsen en mag ze te allen tijde verplaatsen.

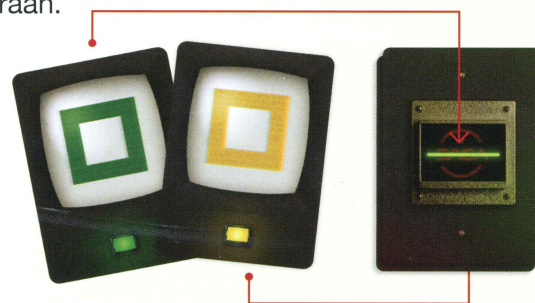
STERREN VOOR DE GEZAGVOERDER

Als de gezagvoerder een ster krijgt, van een controlecentrum of van zichzelf, mag hij 1 van de volgende 3 steracties uitvoeren:

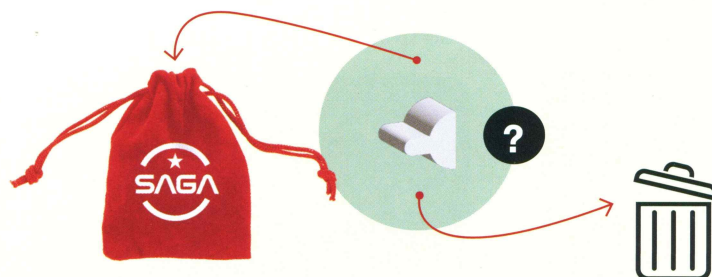
1 Hij draait 1 leidingtegel om. Hij vermeldt het aantal sterren erop, maar mag de tegel nog niet gebruiken. Als de gezagvoerder later in het spel een leidingtegel mag nemen, mag hij een van de openliggende tegels kiezen of de bovenste van de gedekte stapel, als die overeenkomt met de verdiende letter.



2 Hij bekijkt de bovenste 2 ontgrendelkaarten van de trekstapel. Hij legt 1 kaart terug bovenaan de stapel, de andere onderaan.

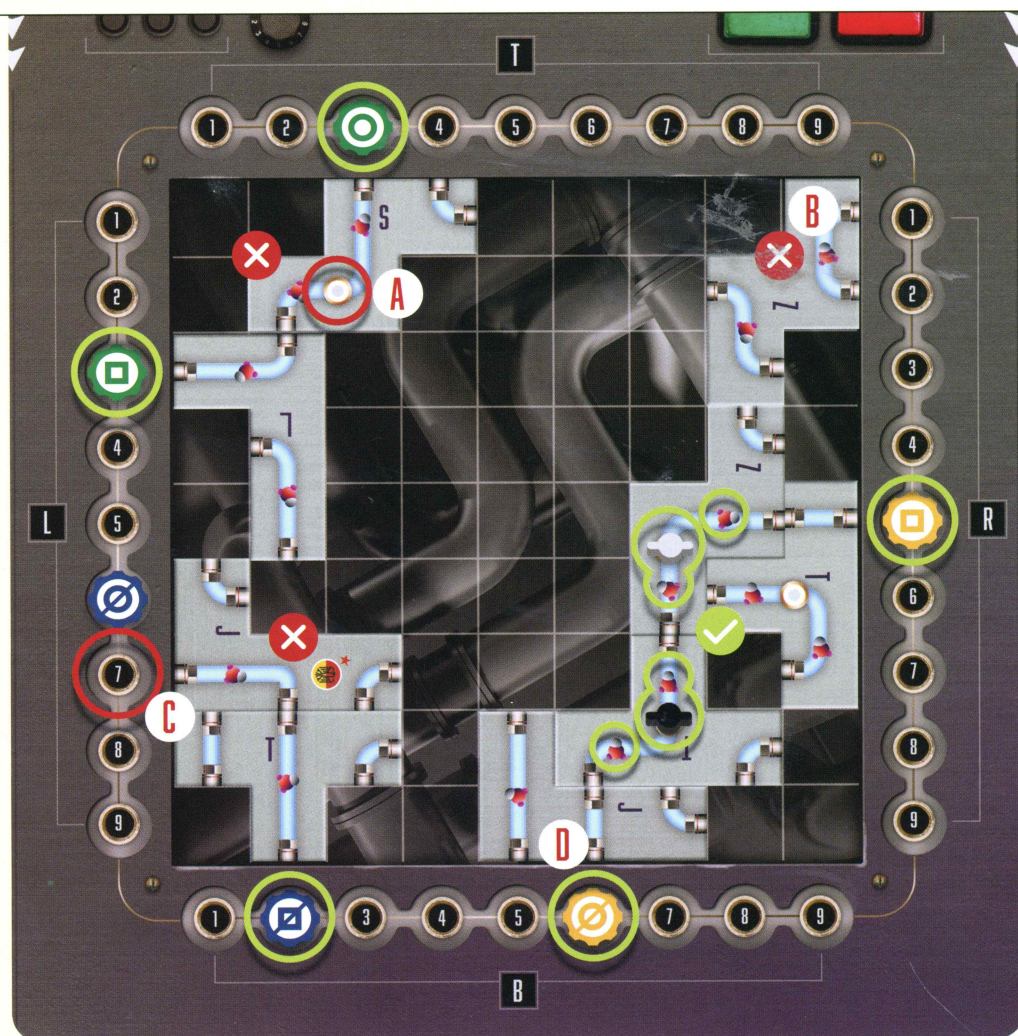


3 Hij trekt een willekeurige halve klep uit de zak. Hij mag ze uit het spel verwijderen of terug in de zak stoppen.



LEIDINGEN VOLTOOIEN

Geldige leidingen lopen ononderbroken tussen 2 zuurstofflessen van eenzelfde kleur. Leidingen met een klepsectie zijn alleen geldig als zich een hele klep op de sectie bevindt. De gezagsvoerder mag meer dan 1 leiding voltooien op zijn spelersbord. Hij mag te allen tijde het aantal zuurstofeenheden tellen langs elke voltooide leiding. Als het totale aantal eenheden gelijk aan of groter dan het vereiste aantal zuurstofeenheden voor dit spel is, winnen de spelers.



In dit voorbeeld is de moeilijkheidsgraad Normaal en dus heeft de gezagsvoerder 8 zuurstofeenheden nodig om te winnen.

- ✗ **A** In deze leiding ontbreekt een witte hele klep op de witte klepsectie.
- ✗ **B** Deze leiding verbindt geen zuurstofflessen.
- ✗ **C** Deze leiding is alleen verbonden met 1 blauwe zuurstoffles.
- ✓ **D** Deze leiding verbindt 2 bij elkaar passende gele zuurstofflessen en op alle klepsecties bevinden zich passende hele kleppen.

De gezagsvoerder bezit 4 zuurstofeenheden in leiding D. Hij heeft nog 4 zuurstofeenheden nodig om de crew te redden. Om nog meer leidingen te voltooien, kan hij ze herschikken of langer maken om zo nog 4 zuurstofeenheden te verdienen.

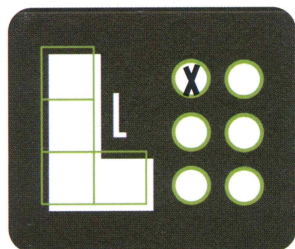
SPELREGELS HOUSTON



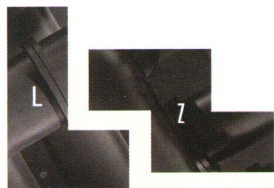
In zijn beurt vult Houston telkens de 2 gekozen waarden van de dobbelsteenworp van de gezagvoerder in zijn raster in. Telkens als vier dezelfde, aan elkaar grenzende getallen een geldige vorm (L, J, S, Z of T) vormen, meldt Houston de vorm aan de gezagvoerder, hij duidt de vorm aan in zijn raster en kruist een cirkel aan naast de overeenkomstige vorm onder het raster.

Opmerking: getallen kunnen nooit deel uitmaken van meerdere vormen.

Houston mag de vormen draaien, maar niet spiegelen. Hij MOET elke beurt de 2 waarden in zijn raster invullen. Hij MOET elk getal orthogonaal grenzend aan een eerder ingevuld getal invullen (naast, boven of onder, niet diagonaal), ook als het gaat om een ander getal. Hij mag geen getallen invullen in gekleurde vakjes. Als Houston een ster krijgt, mag hij een getal naar keuze volgens de geldende regels op een willekeurige plek invullen.



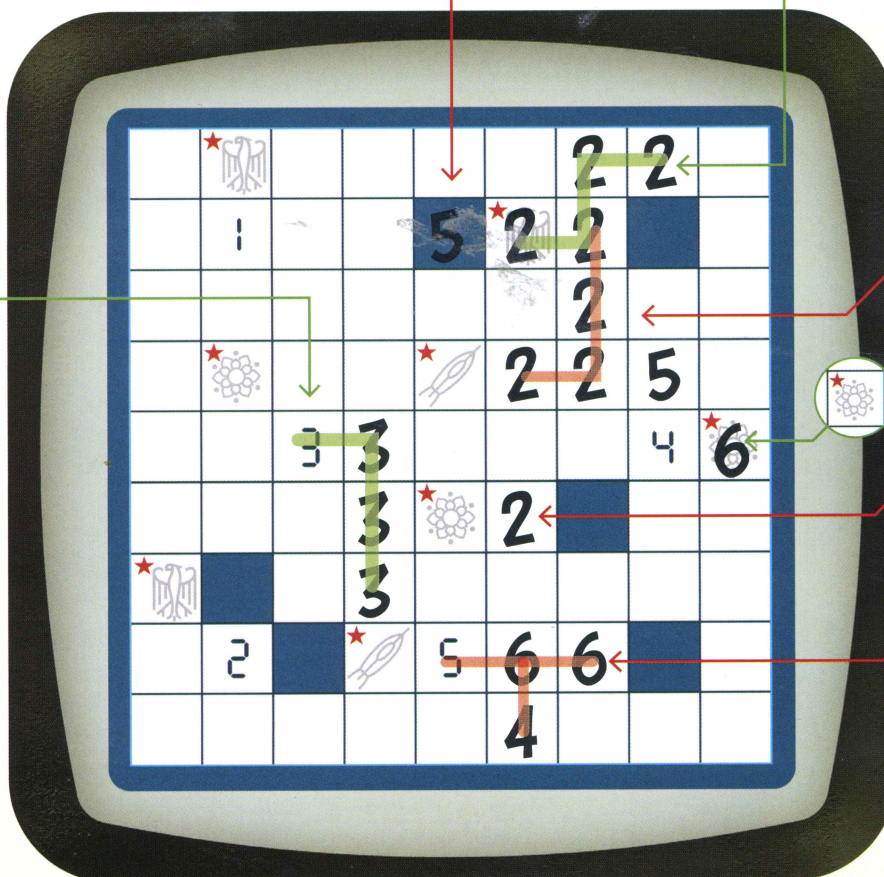
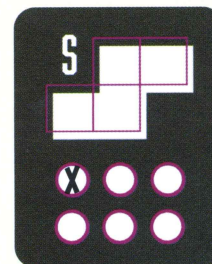
Dit is een geldige, gedraaide L-vorm. ✓



Houston kan eventueel met de blauwdruktegels de juiste vorm bepalen.

Houston mag de 5 niet in een gekleurd vakje invullen. ✗

Dit is een geldige S-vorm. ✓



De J-vorm is niet geldig omdat hij gebruikmaakt van een reeds gebruikt getal. ✗

Door de 6 hier in te vullen, krijgt Bengaluru een ster. ✓

Deze 2 grenst niet aan een ander getal en mag hier dus niet worden ingevuld. ✗

Deze T-vorm is niet geldig omdat hij niet allemaal dezelfde getallen bevat. ✗

SPELREGELS BENGALURU



In zijn beurt vult Bengaluru telkens de 2 gekozen waarden van de dobbelsteenworp van de gezagvoerder in 1 of 2 van zijn rasters in (A, B, X of Y). Hij MOET elk getal orthogonaal grenzend aan een eerder ingevuld getal invullen. Elke rij en kolom is slechts geldig als elk getal er niet meer dan 1 keer in voorkomt. Als Bengaluru een geldige rij of kolom voltooit, mag hij de bijbehorende cirkel aankruisen.

Elk raster kan de gezagvoerder tot 2 halve kleppen opleveren. Als Bengaluru de 4^{de} en 8^{ste} cirkel bij de bovenste

rasters (A of B) aankruist, meldt hij dat aan de gezagvoerder. Die mag een halve klep uit de zak trekken. Als Bengaluru de 5^{de} en 10^{de} cirkel bij de onderste rasters (X of Y) aankruist, meldt hij dat aan de gezagvoerder. Die mag een halve klep uit de zak kiezen.

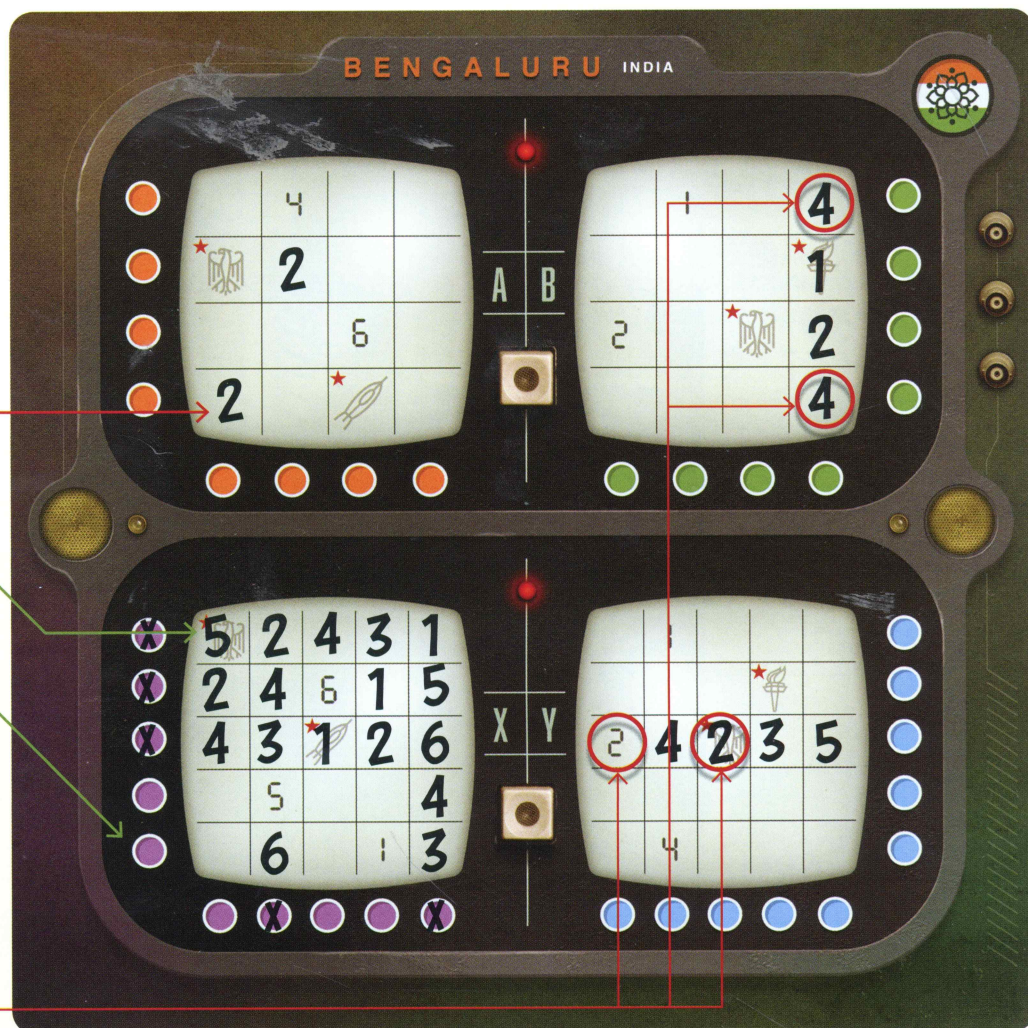
Bengaluru MOET elke beurt de 2 waarden in 1 of 2 rasters invullen. Als Bengaluru een ster krijgt, mag hij een getal naar keuze volgens de geldende regels invullen in een van de vier rasters.

Dit getal is niet geldig omdat het niet grenst aan een ander getal.

Door de 5 hier in te vullen, krijgt Cologne een ster.

Bij dit raster kruiste Bengaluru 5 cirkels aan. De gezagvoerder mag daarom een halve klep uit de zak kiezen.

Hoewel de omcirkelde getallen geldig werden ingevuld, is de rij en de kolom niet langer geldig omdat in de rij 2 tweeën staan en in de kolom 2 vieren. Bengaluru mag dus de cirkels naast de rij en onder de kolom niet aankruisen. Hij kan deze rasters nog wel verder invullen om andere geldige rijen en kolommen te maken.



SPELREGELS COLOGNE



In zijn beurt vult Cologne telkens de 2 gekozen waarden van de dobbelsteenworp van de gezagvoerder één voor één in in een gekleurd vakje dat orthogonaal grenst aan een reeds ingevuld vakje. Daarna doorstreept hij evenveel cellen in de kolom boven het ingevulde vakje als het getal aangeeft. Hij MOET de 2 waarden gebruiken. Als een kolom juist is ingevuld (zowel de vakjes als de cellen), mag Cologne de meest linkse lege cirkel onderaan zijn spelersbord aankruisen. Er kunnen meer streepjes in een

kolom staan dan er cellen zijn, maar dan mag Cologne geen cirkel aankruisen.

Als Cologne een cirkel met een ontgrendelsymbool aankruist, meldt hij dat direct aan de gezagvoerder. Die mag dan een ontgrendelkaart trekken. Als Cologne een ster krijgt, mag hij een getal naar keuze volgens de geldende regels invullen in een gekleurd vakje.

Cologne mag geen cirkel aankruisen omdat de som van de ingevulde getallen groter is dan het aantal cellen.

Dit getal is niet geldig omdat het niet grenst aan een ander getal.

Cologne mag geen cirkel aankruisen omdat niet alle vakjes zijn ingevuld.

Cologne mag geen cirkel aankruisen omdat niet alle cellen zijn doorstreept.

Dit is een geldig getal omdat het grenst aan een ander getal.

Door de 3 hier in te vullen, krijgt Houston een ster.

Twee kolommen zijn volledig ingevuld en geldig, dus heeft Cologne 2 cirkels aangekruist.

Cologne moet de cirkels van links naar rechts aankruisen.

SPELREGELS AI

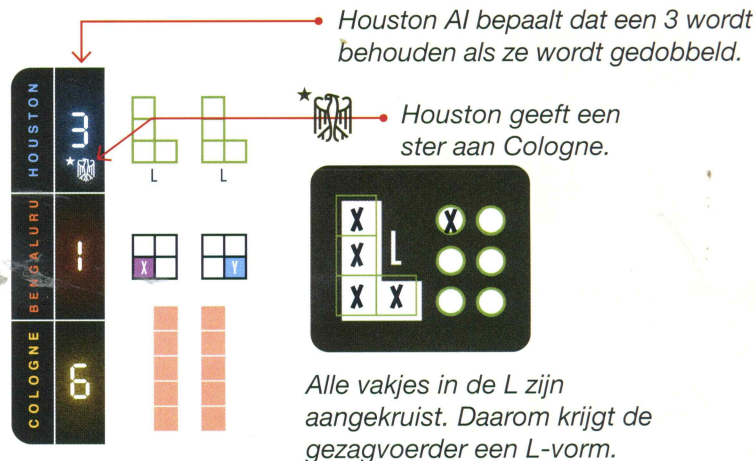
In een spel met 2 of 3 spelers is altijd 1 speler gezagvoerder en AI kan de rol van de overblijvende controlecentra op zich nemen. De spelers kiezen welke stad of steden AI speelt. De menselijke controlecentra zijn verantwoordelijk voor het uitvoeren van de acties van AI op zijn spelersbord, ook voor de sterren die AI geeft of krijgt.

Elke ronde draait een speler na de dobbelsteenworp de volgende AI-kaart open. Als een gedubbelde waarde overeenkomt met een getal naast een door AI gecontroleerde stad, MOETEN de controlecentra die dobbelsteenwaarde in deze beurt gebruiken. Het is mogelijk dat AI beide gekozen dobbelstenen bepaalt. Negeer op de kaart de controlecentra die in handen zijn van de spelers.

Opmerking: voer altijd de 2 acties rechts op de kaart voor elk AI-controlecentrum uit, ongeacht gedubbelde waarden.

Houston

AI gebruikt het raster van Houston niet, alleen de vormen rond het raster. Een speler kruist voor het spel in elke vorm 1 vakje aan. Bovenaan elke AI-kaart staan 2 vormen. De speler kruist voor elke afgebeelde vorm 1 vakje aan in de overeenkomstige vorm op het spelersbord van Houston. Als een vorm volledig is aangekruist, meldt de speler dat aan de gezagvoerder. Hij veegt de kruisen weg en kruist een cirkel bij de vorm aan. Op sommige Houston-kaarten staat een ster. De speler moet de ster aankondigen voor gebruik op het betreffende spelersbord.



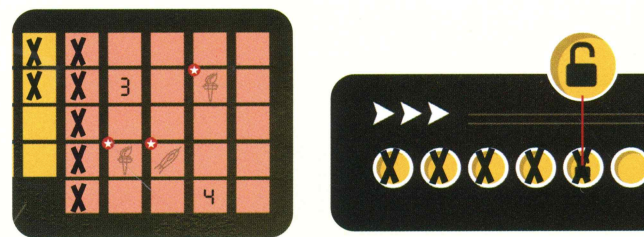
Bengaluru

In het midden van de AI-kaart staan 2 blokken met daarin rasters vermeld (A, B, X of Y). Een speler mag een veld naar keuze aankruisen volgens de geldende regels in het overeenkomstige raster op het spelersbord van Bengaluru. Soms staan meerdere rasters vermeld in 1 blok. In dat geval mag de speler kiezen in welk van die rasters hij een veld aankruist. Als voldoende rijen en kolommen zijn voltooid en er dus voldoende cirkels zijn aangekruist, meldt de speler dat aan de gezagvoerder en mag hij de bijbehorende actie uitvoeren.



Cologne

Onderaan de AI-kaart staan 2 kolommen van 2 tot 5 vakjes. Een speler mag 1 veld aankruisen in een kolom van dezelfde grootte, volgens de geldende regels. Hij hoeft geen cellen te doorstrepen. Als een kolom vakjes volledig is gevuld, mag de speler 1 cirkel onderaan het spelersbord aankruisen, van links naar rechts. Staat daarin een ontgrendelsymbool, dan meldt de speler dat aan de gezagvoerder.



STARTOPSTELLINGEN GEZAGVOERDER

1

T8 R2

T1 B5

L1 L8

2

R1 T4

B3 T8

T6 L4

3

B4 T9

R5 B6

B9 T5

4

T5 R7

L6 R4

T7 L8

5

T4 B8

B9 R3

R9 L6

6

T6 L3

R9 R3

T2 T7

Bepaal de startopstelling door met 1 dobbelsteen te gooien. Plaats de zuurstofflessen zoals aangegeven bij de gedubbelde waarde hiernaast. Of kies zelf een startopstelling.

JE KRIJGT 20 MINUTEN... BEN JE KLAAR?

Publisher
Michael DeVito

Business Director
Kenny Welker

Speciale dank gaat uit naar
Keith Ward en Kayt Free

Based on the original 3WS
property The Aethernaut Files | Printed in China
by Whatz Games



Auteurs:

Corey Andalora & Donnie Coleman

Illustraties:

Victor Maristane

Grafisch ontwerp:

Brian Robertson

Spelregels:

David A. Rodriguez

Nederlandse vertaling:

Anja De Lombaert

Spelontwikkeling:

Michael Guigliano