



# UFO

## Ruimtereizigers

coöperatief strategiespel

2 tot 4 spelers • vanaf 8 jaar • speelduur circa 30 minuten

### Spelidee

De spelers zijn ruimtereizigers. Ze onderzoeken het heelal en hebben zojuist een vreemde planeet ontdekt. Ze parkeren hun moederschap in de planeetbaan en gaan op verkenning met een landingsvaartuig. Voorzichtig naderen de buitenaardse bezoekers deze onbekende wereld. Maar plotseling gaat er iets mis en stort hun landingsvaartuig neer!

Het contact met het moederschap is door de crash verbroken. Ze gaan op zoek naar vier onderdelen om hun landingsvaartuig mee te repareren. Als ze niet op tijd hun vaartuig weten te repareren, verlaat het moederschap de planeetbaan. Dan kunnen ze niet meer terug naar hun eigen planeet en zal deze vreemde planeet hun thuis moeten worden!

De ruimtereizigers komen van een hoogontwikkelde planeet. Iedereen is gelukkig, er is genoeg te eten en er is vrede. Ze hebben allerlei speciale krachten ontwikkeld, zoals teleportatie en telekinese. Op zoek naar de onderdelen voor hun landingsvaartuig, komen ze erachter dat deze planeet anders is. De wezens die hier wonen zijn niet altijd aardig voor elkaar en zorgen niet goed voor de natuur.

Gelukkig kunnen de ruimtereizigers hun speciale krachten gebruiken om zichzelf en elkaar te beschermen. Daarbij willen ze deze planeet en haar bewoners natuurlijk geen schade doen. Misschien kunnen ze met hun verbeeldingskracht en liefde voor alles wat leeft zelfs wel helpen om het evenwicht op de planeet te herstellen...

### Inhoud

Spelbord, spelregels, 4 gekleurde spelerpionnen, 1 grijs moederschipfiche, 1 gewone dobbelsteen, 1 speciale dobbelsteen, 4 grijze onderdelenkaartjes, 20 rode probleemkaartjes, 10 groene krachtkaartjes en 2 blanco reservekaartjes.

### Doel van het spel

Jullie zijn ruimtereizigers en willen terug naar jullie eigen planeet. Zoek de vier onderdelen en breng ze naar het neergestorte landingsvaartuig voordat het moederschap de planeetbaan (de rij met gele sterren aan de bovenkant van het spelbord) verlaten heeft. Soms zal één van jullie in een gevaarlijke situatie terechtkomen. Probeer dan samen een oplossing te vinden die de planeet en haar bewoners geen schade doet.

### Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel. Plaats het moederschipfiche op haar beginpositie, in de linker bovenhoek van het bord.
- Elke speler kiest een pion en plaatst die op het neergestorte landingsvaartuig in de linker onderhoek van het bord. Dit is de startplek (START).
- Schud de 10 groene krachtkaartjes en verdeel er 4 over de spelers (bij 3 spelers krijgt één speler 2 speciale krachten).
- De overgebleven 6 krachtkaartjes worden samen met de 20 rode probleemkaartjes en de 4 grijze onderdelenkaartjes door elkaar geschud en, met de witte kant boven, op de 30 genummerde vakjes gelegd. Op de startplek komt geen kaartje.

### Spelen

1. Om beurten gooien de spelers met de twee dobbelstenen. Kijk eerst naar de speciale dobbelsteen. Als er een grijze stip is gegooid, wordt het moederschap één ster verder gezet.
2. Daarna kijk je naar de gewone dobbelsteen en ga je lopen met

je eigen pion. Je volgt hierbij de lijnen. Binnen één beurt mag je nooit over dezelfde lijn heen en weer.

3. Kom je terecht op een leeg vakje, dan gebeurt er niets.
4. Kom je op een dicht kaartje, dan kun je deze omdraaien. Je mag hem ook laten liggen en op het kaartje blijven staan. Dan gebeurt er niets en is de volgende speler aan de beurt.
5. Heb je besloten om het kaartje om te draaien, dan bepaalt de kleur van het kaartje wat er gebeurt:
  - A. Grijs kaartje: Je hebt één van de onderdelen voor het landingsvaartuig gevonden! Deze moet naar de startplek gebracht worden. Leg het kaartje voor je neer totdat je daar terug bent.
  - B. Groen kaartje: Je hebt een speciale kracht gevonden! Dit kaartje leg je voor je neer totdat je hem wilt gebruiken.
  - C. Rood kaartje: Je hebt een probleem ontdekt. Kijk welk nummer er op het kaartje staat. Leg het kaartje open neer op het vakje met dat nummer. Lig daar nog een dicht kaartje, dan komt het omgedraaide kaartje daar bovenop te liggen.
6. Kom je terecht op een vakje waar een opengedraaid probleem ligt, dan kom je vast te zitten in deze probleemsituatie. Dit kan ook gebeuren doordat je een rood kaartje omdraait met het nummer van het vakje waar je op staat of wanneer een andere speler een rood kaartje omdraait dat op jouw vakje terecht komt. Verderop in deze spelregels kun je opzoeken wat de plaatjes betekenen.

### De speciale krachten

7. Heb je één of meer groene kaartjes, dan kun je die tijdens jouw beurt gebruiken. Er zijn drie soorten speciale krachten:
  - A. Nummer 1, 2 en 3: Met deze speciale krachten kun je naar een plek van je keuze op het bord springen. Je mag ze op elk moment gebruiken, bijvoorbeeld om uit een probleemsituatie te ontsnappen! Op de plek waar je landt ga je verder met je beurt, je mag dan dus bijvoorbeeld een kaartje omdraaien. Het groene kaartje wordt na de sprong in de doos gelegd.
  - B. Nummer 4 tot en met 9: Met deze speciale krachten kun je een probleem waarin je terecht bent gekomen oplossen. Lees de omschrijving van het probleem en van de speciale kracht verderop in de spelregels. Vertel aan de andere spelers hoe je dit probleem wilt oplossen met behulp van deze speciale kracht. Natuurlijk mag je elkaar helpen om goede oplossingen te verzinnen. Wanneer jullie het er allemaal over eens zijn dat de kracht op deze manier gebruikt kan worden, verdwijnt het probleem. Zowel het rode als het groene kaartje worden in de doos gelegd. Misschien lag er onder het opgeloste probleem een dicht kaartje. Deze mag je nu meteen omdraaien, als je dat wilt.
  - C. Nummer 10: Met deze kracht (helderziendheid) kun je onder dichte kaartjes kijken. Deze kracht is blijvend; je houdt het kaartje het hele spel bij je. Het werkt zo: elke keer als je terechtkomt op een dicht kaartje kies je zoals gewoonlijk om deze om te draaien of te laten liggen. Kies je ervoor om het kaartje te laten liggen, dan mag je je helderziende kracht gebruiken! Pak het kaartje en vertel aan de andere spelers wat er ligt. Daarna leg je het kaartje weer omgekeerd terug en is je beurt afgelopen. Pas in een volgende beurt kan iemand dit kaartje ophalen.

### Bijzondere situaties

8. Als je samen op één vakje staat mag je onderdelen en speciale krachten aan elkaar geven.
9. Om op de startplek te komen mag je minder stappen zetten dan je gegooid hebt. Als je op de startplek bent en daar wilt blijven staan, dan mag dat. Je gooit nog wel elke beurt met de speciale dobbelsteen om te kijken of je het moederschap moet verzetten.



10. Soms beland je in een probleemsituatie, en heb je geen groen kaartje waarmee je het probleem kan oplossen of waarmee je kan ontsnappen. Dan zul je moeten wachten tot een andere speler je komt redden! Ook in deze situatie blijf je elke beurt met de speciale dobbelsteen gooien.
11. Op de startplek kan een extra lastige probleemsituatie ontstaan: Het neergestorte landingsvaartuig is ontdekt en wordt onderzocht. De onderzoekers doen experimenten met de verzamelde onderdelen en met de ruimtereizigers, als deze hier terecht komen. Hierdoor kan het landingsvaartuig niet terugkeren naar het moederschip! Bedenk samen welke speciale kracht jullie kunnen bewaren om dit probleem op te lossen!
12. In de laatste beurt van het spel mag je eerst je speelplan verplaatsen en pas daarna het moederschip verzetten.

### Einde van het spel

Het spel kan op drie manieren aflopen:

1. De vier onderdelen zijn gevonden en alle spelers zijn terug op de startplek, vóórdat het moederschip de planeetbaan verlaten heeft. Het landingsvaartuig kan gerepareerd worden, alle ruimtereizigers keren veilig terug naar het moederschip en kunnen naar huis! Gefeliciteerd!
2. De onderdelen zijn naar de startplek gebracht, maar één of meer spelers zitten vast in een probleemsituatie. Degene die vastzit kan dan besluiten om op deze vreemde planeet te blijven, zodat de anderen wel naar huis kunnen terugkeren. Een dappere keuze!
3. Het moederschip verlaat de laatste ster van de planeetbaan, voordat alle onderdelen zijn gevonden en teruggebracht naar de startplek. De ruimtereizigers kunnen niet meer naar hun thuisplaneet terugkeren. Hopelijk zullen ze zich op deze vreemde planeet thuis gaan voelen...

### Het spel moeilijker maken

Voor meer uitdaging kunnen de volgende regels toegevoegd worden:

- Je mag pas op de startplek blijven staan als het moederschip op één van de laatste 5 sterren staat. Tot die tijd moet je blijven lopen.
- De 'helderziendheid' (speciale kracht nummer 10) kun je maar drie keer gebruiken, daarna moet je het kaartje inleveren.

### Beschrijving van de probleemsituaties (rode kaartjes)

**START** Onderzoekers van het leger houden je gevangen in hun laboratorium en doen allerlei experimenten met je.

- 1 Je wordt aangevallen door agressief geworden bijen.
- 3 Je bent terechtgekomen in een grote aardbeving.
- 6 Je zit middenin een oorlog tussen twee stammen.
- 7 Er is een ongeluk gebeurd met een kerncentrale.
- 9 Bloeddorstige haaien nemen je te grazen.
- 10 Een dodelijk giftige waterverontreiniging.
- 12 Je bent gekidnapt door meedogenloze zeepiraten.
- 13 Je wordt meegesleurd in een alles vernietigende overstroming.
- 15 Je zit vast in een verstikkende luchtverontreiniging.
- 16 Je bent gevangen genomen door boosaardige straatrovers.
- 18 Je zit middenin een gewapend conflict.
- 19 Je komt terecht in een ruzie tussen mensen van verschillende rassen.
- 21 Overall om je heen worden alle bomen gekapt.
- 22 Je wordt aangevallen door wilde dieren die dol geworden zijn.
- 24 Je zit vast in een laaiende bosbrand.
- 25 Je wordt bedolven onder een steenlawine.
- 27 Je bent terechtgekomen in een plotselinge strenge vrieskou.
- 28 Je bent gevangen door een wrede boevenbende.
- 30 Je zit middenin een grootschalig mijnbouwproject.

### Beschrijving van de speciale krachten (groene kaartjes)

- 1 Teleportatie: Je kunt in het niets oplossen en op een andere plek weer verschijnen.

- 2 Je kunt jezelf genezen. Hierdoor kun je ontsnappen.
- 3 Je kunt hoog springen, een stuk vliegen en dan weer veilig landen.
- 4 Telepatie: Je kunt een gedachtenboodschap sturen naar alle levende wezens.
- 5 Je kunt een hologram (levensecht beeld) van jezelf projecteren.
- 6 Je bent supersterk.
- 7 Telekinese: Je kunt dingen verplaatsen met je gedachten.
- 8 Hypnose: Je kunt alles in slaap laten vallen.
- 9 Compassie: met je liefdevolle uitstraling kun je alles kalmeren.
- 10 Helderziendheid: Je kunt in de toekomst kijken.  
**Deze kracht hou je het hele spel bij je!**

### Beschrijving van de onderdelen (grijze kaartjes)

- A Speciale metalen
- B Magneetkracht
- C Computerchips
- D Superlijm

**Colofon**  
 © 2010 Zonnespel/Sunny Games.  
 Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Sky Travelers' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
 Originele spelregels © 1989, Jim Deacove (Family Pastimes).  
 Vertaling en bewerking © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).  
 Illustратор: Jim Deacove en David McBrearty (Family Pastimes).  
 Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.  
 Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.  
 Zonnespel draagt dit spel op aan Robert Jan de Klein, omdat hij zo'n extreem coöperatief mens is.

*De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:*

Zonnespel/Sunny Games Keizerfazant 54 1704 WL Heerhugowaard 072-5747825 (072-kristal) info@zonnespel.nl <a href="http://www.zonnespel.nl">www.zonnespel.nl</a>	Earthgames Burggraaf 28 7371 CX Loenen 055-5050152 info@earthgames.nl <a href="http://www.earthgames.nl">www.earthgames.nl</a>
---	---

*Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:*

### Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

<p><b>Prinses</b>          2-4 spelers, vanaf 4 jaar          Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.</p> <p><b>De Geheime Gang</b>          1-8 spelers, vanaf 5 jaar          We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.</p> <p><b>Winter</b>          1-12 spelers, vanaf 6 jaar          Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!</p> <p><b>Mount Everest - Bergbeklimmen</b>          2-6 spelers, vanaf 7 jaar          Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.</p>	<p><b>Ogen van de Jungle</b>          1-12 spelers, vanaf 8 jaar          Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.</p> <p><b>Archipel - De Chinese Vissers</b>          2-5 spelers, vanaf 11 jaar          De spelers zijn vissers in een Chinees eilandenrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...</p> <p><b>Kracht van 8 kaartspel</b>          1-42 spelers, 4 tot 12 jaar          Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.</p>
--	--



# UFO

## Les Voyageurs de l'Espace

jeu de stratégie coopératif  
2 à 4 joueurs • à partir de 8 ans • durée: environ 30 min.

### Idée du jeu

Les joueurs sont des voyageurs de l'espace. Ils explorent l'univers, et ont découvert une planète étrange. Après avoir mis en orbite leur vaisseau, ils embarquent dans leur module d'exploration. Avec précaution, ces visiteurs, venus d'ailleurs, s'approchent de la planète inconnue. Mais soudain, une panne survient, et le module s'écrase! Après avoir repris leurs esprits, nos voyageurs s'aperçoivent que tout contact avec le vaisseau mère est rompu. Ils décident de se mettre en route à la recherche des 4 éléments dont ils ont besoin pour réparer leur module. S'ils n'y parviennent pas en temps voulu, le vaisseau mère quittera son orbite. Ils ne pourraient plus alors retourner sur leur planète, et devraient faire face à la perspective de vivre dans ce monde étrange...

Le monde de nos voyageurs est hautement évolué. Chacun y vit heureux, guerre et famine sont des choses inconnues. Les habitants y ont développé des pouvoirs étonnants, comme la téléportation, la télékinésie... A la recherche des éléments nécessaires à la réparation de leur module d'exploration, ils découvrent que cette planète est très différente de ce qu'ils connaissent. Les créatures qui y vivent ne sont pas vraiment sympathiques, et se soucient peu de la nature. Heureusement, nos voyageurs pourront utiliser leurs pouvoirs pour se protéger les uns les autres, et cela sans nuire à la planète et à ses habitants. Peut-être même aideront-ils à restaurer l'équilibre sur cette planète, grâce à leur force d'imagination, et à leur amour de toute vie...

### Contenu

Plateau, règles, 4 pions de couleur, 1 jeton gris «vaisseau mère», 1 dé normal, 1 dé spécial, 4 cartes «éléments de réparation» (grises), 20 cartes «problèmes» (rouges), 10 cartes «superpouvoirs» (vertes), et 2 cartes de réserve blanches.

### But du jeu

Vous êtes les «voyageurs de l'espace». Votre but est de retourner sur votre planète. Pour cela, il vous faudra trouver et ramener à l'endroit du «crash», les 4 éléments nécessaires à la réparation de votre module d'exploration, avant que le vaisseau mère ne quitte son orbite (la rangée d'étoiles jaunes en haut du plateau). Parfois, l'un d'entre vous se trouvera dans une situation dangereuse. Entraidez-vous pour trouver une solution qui ne nuira pas à la planète ni à ses habitants.

### Préparation

- Installez le plateau. Placez le vaisseau mère sur sa case de départ (sur le coin en haut à gauche du plateau).
- Chacun choisit un pion, et le place à l'endroit où s'est écrasé le module, le coin en bas à gauche du plateau. C'est la case de départ («START»).
- Mélangez les 10 cartes vertes (superpouvoirs). 4 d'entre elles seront distribuées aux joueurs (dans le cas de 3 joueurs, l'un d'eux en recevra 2, et 2 chacun pour 2 joueurs).
- Les 6 cartes «superpouvoirs» restantes, les 20 cartes rouges «problème» et les 4 cartes grises «éléments de réparation» sont mélangées et placées, face cachée, sur les 30 cases numérotées. (Pas de carte sur la case départ).

### Le jeu

1. A votre tour, lancez les 2 dés. Regardez d'abord le dé spécial: s'il montre un face grise, avancez le vaisseau mère d'une étoile.
2. Puis avancez votre pion du nombre de cases indiquées sur

l'autre dé, en suivant une ligne. Lors d'un tour, vous ne pouvez pas aller et venir sur la même ligne.

3. Si vous tombez sur une case vide, il ne se passe rien.
4. Si vous tombez sur une carte cachée, vous pouvez la retourner. Vous pouvez aussi choisir de ne pas le faire. Dans ce cas, il ne se passe rien, c'est alors au suivant de jouer.
5. Si vous choisissez de retourner la carte, sa couleur détermine la suite:
  - A. Carte grise: Vous avez trouvé un des éléments nécessaire à la réparation du module! Gardez cette carte jusqu'à votre retour à la case départ, où elle sera déposée.
  - B. Carte verte: Vous détenez un superpouvoir! Gardez la carte jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser.
  - C. Carte rouge: Vous tombez sur un problème. Regardez le numéro de la carte et placez la, face visible sur la case de ce numéro. Si cette case est encore occupée par une carte cachée, celle que nous avons trouvée viendra au dessus.
6. Lorsque vous tombez sur une case où a été déposée une carte «problème», vous vous trouvez alors dans une situation dangereuse. Cela peut aussi arriver lorsque vous, ou un autre joueur, retournez la carte «problème» portant le numéro de la case où vous êtes. Pour savoir quelle est la situation, consultez la liste ci-dessous.

### Les pouvoirs spéciaux

7. Si vous possédez un ou plusieurs «superpouvoirs», vous pouvez les utiliser pendant votre tour. Ils sont de 3 sortes:
  - A. Numéros 1, 2, et 3: Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle case du plateau. Ce pouvoir peut être utilisé à n'importe quel moment, par exemple pour fuir une situation dangereuse. Vous continuez alors votre tour à la case où vous avez atterri. Ce qui signifie que vous pouvez y retourner une carte. La carte verte est retirée du jeu après utilisation.
  - B. Numéros 4 à 9: Ces pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés pour résoudre une situation dans laquelle vous êtes coincé. Lisez la description du problème et celle de votre super pouvoir ci-dessous. Expliquez aux autres joueurs comment vous comptez résoudre ce problème, avec ce pouvoir, et trouver ensemble la meilleure solution. Quand vous êtes tous d'accord sur la façon dont votre pouvoir viendra à bout du problème rencontré, alors, celui-ci disparaît. Les 2 cartes, rouge et verte, sont retirées du jeu. Peut-être y avait-il une carte encore cachée sous la carte «problème» retirée. Vous pouvez, si vous le souhaitez, retourner alors cette carte.
  - C. Numéro 10: Ce pouvoir (vision du futur) vous permet de voir la face cachée des cartes. C'est un pouvoir permanent. Vous le gardez donc tout au long de la partie. Lorsque vous tombez sur une carte cachée, vous pouvez toujours choisir de la retourner ou non. Mais avec ce pouvoir, si vous choisissez de ne pas la retourner, vous pouvez la regarder et dire aux autres joueurs ce que vous avez vu. Après avoir remis la carte en place, votre tour est terminé. Peut-être que lors d'un prochain tour, quelqu'un viendra la chercher.

### Situations particulières

8. Lorsque 2 joueurs se rencontrent sur la même case, ils peuvent s'échanger pouvoirs et éléments de réparation.
9. Pour atteindre la case départ, au retour, il n'est pas nécessaire d'obtenir le chiffre exact avec le dé. Lorsque vous êtes sur cette case, vous pouvez choisir d'y rester. Mais vous devez quand même jeter le dé spécial, et faire éventuellement avancer la vaisseau mère.
10. Vous pouvez vous retrouver en mauvaise situation sans aucune carte pour résoudre votre problème, ou pour vous permettre d'y échapper. Dans ce cas, il faudra attendre qu'un autre joueur vienne à votre secours. Et vous devez de toutes



façons jeter le dé spécial à chaque tour.

11. Sur la case départ, vous pouvez voir confronté à une situation particulièrement grave: le module d'exploration endommagé est découvert, et analysé. Des chercheurs font des essais sur les éléments trouvés et sur les voyageurs eux-mêmes, lorsqu'ils sont de retour au départ. Dorénavant, le module ne pourra plus retourner au vaisseau mère. Réfléchissez ensemble à quel pouvoir vous pourriez mettre de côté pour résoudre ce problème!
12. Au dernier tour de la partie, vous pouvez bouger votre pion avant d'avancer le vaisseau mère.

### Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 3 façons:

1. Les 4 éléments ont été trouvés et tous les joueurs sont revenus à la case départ avant que le vaisseau mère n'ait quitté son orbite. Le module est réparé. Les voyageurs vont regagner le vaisseau et pourront alors retourner chez eux. Félicitations!
2. Les éléments ont été amenés à la case départ, mais un ou plusieurs joueurs sont restés coincés, en situation dangereuse. Ceux-ci pourront décider de rester sur cette étrange planète, pour permettre aux autres de repartir. Un choix courageux!
3. Le vaisseau mère quitte la dernière étoile représentant son orbite avant que les 4 éléments soient rassemblés à la case départ. Les voyageurs de l'espace ne pourront pas repartir vers leur monde d'origine. Espérons qu'ils parviennent à s'adapter à la vie sur cette planète...

### Pour plus de difficulté

Pour augmenter le niveau de jeu, les règles suivantes pourront être ajoutées:

- Vous ne pouvez stationner sur la case départ que si le vaisseau-mère se trouve sur l'une des 5 dernières étoiles de son orbite. Tant qu'il n'y est pas, vous devez toujours bouger.
- La «vision du futur» (superpouvoir no 10) ne peut être utilisée que 3 fois. La carte est ensuite retirée du jeu.

### Description des situations dangereuses (cartes rouges)

**START** Les chercheurs de l'armée de l'air vous retiennent dans leur laboratoire et procèdent sur vous à toutes sortes d'expériences.

- 1 Vous êtes piégé par des abeilles tueuses.
- 3 Vous êtes pris dans un terrible tremblement de terre.
- 6 Vous êtes pris dans une guerre entre 2 tribus.
- 7 Vous vous retrouvez dans la zone d'un accident nucléaire.
- 9 Vous êtes entourés de requins assoifés de sang.
- 10 Vous êtes dans une zone où l'eau est mortellement polluée.
- 12 Vous avez été capturé par d'impitoyables pirates.
- 13 Vous êtes pris dans une grave inondation.
- 15 Vous vous retrouvez dans un air pollué irrespirable.
- 16 Vous êtes face à de cruels agresseurs.
- 18 Vous vous retrouvez au départ d'un conflit armé.
- 19 Vous êtes au milieu d'une émeute raciale incontrôlable.
- 21 Vous vous trouvez devant une immense étendue de forêt rasée.
- 22 Vous êtes piégé par des animaux sauvages devenus fous.
- 24 Vous êtes pris dans un violent feu de forêt.
- 25 Vous êtes pris au piège par un éboulement de rochers.
- 27 Vous êtes soudain surpris par un froid extrême.
- 28 Un gang de bandits vous attrape.
- 30 Vous êtes dans une immense zone dévastée par une exploitation minière.

### Description des superpouvoirs (cartes vertes)

- 1 Teleportation: vous pouvez disparaître et réapparaître n'importe où.
- 2 Vous pouvez vous soigner vous-même, et par conséquent, vous sortir de toutes les situations.

- 3 Vous pouvez faire des sauts gigantesques, même un peu voler, et atterrir sans problème n'importe où.
- 4 Télépathie: vous pouvez envoyer un message mental à toute créature vivante.
- 5 Vous pouvez projeter un hologramme de vous-même.
- 6 Vous avez une immense force physique.
- 7 Télékinésie: Vous pouvez déplacer les objets par la force de votre pensée.
- 8 Hypnose: vous pouvez plonger dans un profond sommeil tout ce que vous voulez.
- 9 Compassion: votre fluide d'amour apaise et adoucit toute chose.
- 10 Vision du futur: Vous pouvez connaître l'avenir.

**Gardez ce pouvo durant toute la partie!**

### Description des éléments de réparation (cartes grises)

- A Métaux spéciaux
- B Force magnétique
- C Puces électroniques
- D Colle spéciale

### Colophon

© 2010 Z<sup>sun</sup>nnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Sky Travelers» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1989, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Z<sup>sun</sup>nnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), France. [www.jeux-de-traverse.com](http://www.jeux-de-traverse.com)

Illustrateurs: Jim Deacove et David McBrearty (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Fabrication: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Z<sup>sun</sup>nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

[info@sunnygames.eu](mailto:info@sunnygames.eu)

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

#### La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans

Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

#### Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

L'oiseau, la souris et l'ecureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

#### Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

#### Tempête de Neige

1-12 joueurs, à partir de 6 ans

Voici venu l'hiver. Neige et verglas bloquent les routes. À l'aide de chasse-neige et de saleuses, nous pourrons rentrer chez nous en toute sécurité!

#### Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans

Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

#### Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

#### Archipel - Dans les Mers de Chine

2-5 joueurs, à partir de 11 ans

Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...