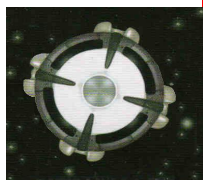
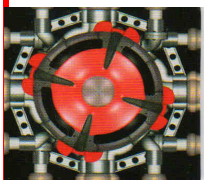




## Componenten

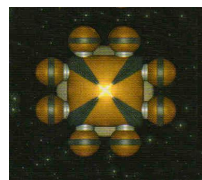
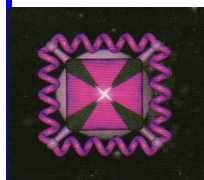
© Sven Talboom



**basiscockpit**

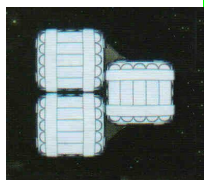
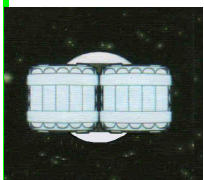
**extra cockpit**

- \* biedt plaats aan:  
2 gewone astronauten *of*  
1 alien (als naast levensruimte)
- \* Als er geen astronauten meer zijn,  
is het ruimteschip verloren !



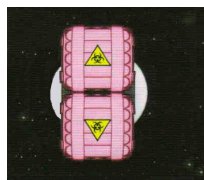
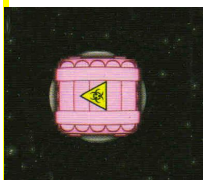
**vreemde levensruimten**

- \* indien deze levensruimte rechtstreeks  
met een cockpit verbonden is, mag **in de cockpit** 1 alien plaats nemen (cf. kleur)  
*paarse alien: kanonsterkte +2*  
*bruine alien: motorsterkte +2*  
**Opgelet: géén alien in basiscockpit**



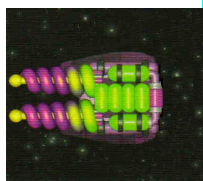
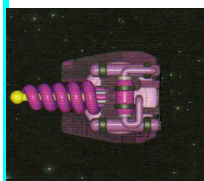
**laadruimtes**

stockeert gewone handelsgoederen (blauw, groen of geel) maar géén gevaarlijke handelsgoederen (rood)



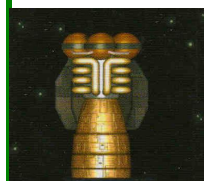
**speciale laadruimtes**

stockeert alle handelsgoederen, inclusief de gevaarlijke (rode) handelsgoederen



**kanon en dubbel kanon**

- \* **Opgelet!** Er mag géén component vóór een (dubbel) kanon worden geplaatst
- \* sterkte van een kanon:  
enkel kanon naar voren gericht = 1  
dubbel kanon naar voren gericht = 2  
enkel kanon in andere richting = 0,5  
dubbel kanon in andere richting = 1
- \* Een dubbel kanon werkt telkens als 1 E-cel (van batterij) wordt afgegeven



**motor en dubbele motor**

- \* **Opgelet!** Er mag géén component achter een (dubbele) motor worden geplaatst
- \* **Opgelet!** Een motor moet steeds naar achter worden gericht !
- \* Een dubbele motor werkt telkens als 1 E-cel (van batterij) wordt afgegeven
- \* Een ruimteschip zonder motoren is verloren als zich de gebeurtenis "open ruimte" voordoet.



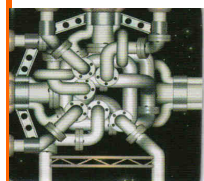
**schild**

1 E-cel af te geven beschermt tegen kleinere meteoren en licht vijandelijk kanonvuur



**batterijen (met 2 of 3 E-cellen)**

1 E-cel kan worden gebruikt om 1 maal een schild, een dubbel kanon of een dubbele motor te laten werken



**structurele module**

wordt gebruikt om componenten met elkaar te verbinden



## gebeurteniskaarten

© Sven Talboom

### OPEN RUIMTE

Te beginnen met de vluchtleider, kan elke speler beslissen hoeveel motoren hij activeert. Daarna wordt het ruimteschip bewogen. **Opgelet : als motorsterkte 0 is = opgave !**

### PLANETEN

*kaart bevat 2 tot 4 planeten*  
Te beginnen met de vluchtleider, mag elke speler op één planeet landen (als ze nog vrij is). Je neemt en stockeert goederen en betaalt vluchtdagen (**eerst laatste**)

### SMOKKELAARS

Vallen spelers in volgorde aan, te beginnen met de vluchtleider.  
**Verlies:** afgeven van (de meest waardevolle) goederen, anders energiestenen  
**Gelijkstand:** volgende wordt aangevallen  
**Winst:** ontvangst buit+betalen vluchtdagen

### STERRENSTOF

Iedere speler verliest 1 vluchtdag voor elke open verbinding.  
Te beginnen met de laatste speler

### VERLATEN SCHIP

**Voor slechts 1 speler !**  
De vluchtleider mag bemanningsleden afstaan en vluchtdagen betalen, om geld te verkrijgen. Indien deze past, mag de volgende speler beslissen, enzovoort.

### VERLATEN RUIMTESTATION

**Voor slechts 1 speler !**  
De vluchtleider kan goederen ontvangen mits vluchtdagen te betalen en mits over voldoende bemanning (**die niet moet worden afgeven !**) te beschikken.  
*Als deze past, mag volgende speler...*

### SLAVENHANDELAREN

Vallen spelers in volgorde aan, te beginnen met de vluchtleider.  
**Verlies:** afgeven van bemanningsleden  
**Gelijkstand:** volgende wordt aangevallen  
**Winst:** ontvangst buit+betalen vluchtdagen  
**Opgelet: géén mensen meer = opgave !**

### EPIDEMIE

Elke **bezette** cockpit die verbonden is met andere **bezette** cockpit, verliest 1 bemanningslid (mens of alien).

### OORLOGSGEBIED

De zwaksten in aantal bemanningsleden, aantal motoren en aantal kanonnen worden beboet zoals aangegeven. Ingeval van meerdere zwaksten in een bepaalde categorie, wordt de speler beboet die het verst vooraan vliegt. Als licht kanonvuur: activeren schild  
Als zwaar kanonvuur: géén bescherming

### METEORENZWERM

Alle spelers moeten de meteoren trachten te ontwijken.  
Kleine meteor ketst af op schip als daar geen open verbinding is. Open verbinding? Schild activeren!  
Grote meteoren moeten worden vernietigd door ze neer te schieten.  
*Voorwaarts:* 1 rij (rij van kanon)  
*Zijwaarts:* 1 rij + 2 grenzende rijen

### PIRATEN

Vallen spelers in volgorde aan, te beginnen met de vluchtleider.  
**Verlies:** schip wordt beschoten!  
Als licht kanonvuur: activeren schild  
Als zwaar kanonvuur: géén bescherming  
**Gelijkstand:** volgende wordt aangevallen  
**Winst:** ontvangst buit+betalen vluchtdagen

### SABOTAGE

De zwakste in aantal bemanningsleden wordt gesaboteerd.  
1 component van het schip wordt opgeblazen: 2x dobbelen:  
1° worp = kolom ; 2° worp = rij  
Max. 3 pogingen (ingeval geen component op die plaats). Anders: géén sabotage.