

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 moederschip 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 moederschip 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 moederschip 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 moederschip 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 moederschip 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 terechtkomt. 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 moederschip 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 terechtkomen. 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 speelpion 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 Z[☀]nnespel/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 Rijsdijk

(Z[☀]nnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

Illustrator: 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:

Z[☀]nnespel/Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

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

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Z[☀]nnespel

Prinses

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.

De Geheime Gang

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.

Winter

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!

Mount Everest - Bergbeklimmen

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.

Ogen van de Jungle

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.

Archipel - De Chinese Vissers

2-5 spelers, vanaf 11 jaar

De spelers zijn vissers in een Chinees eilandrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

Kracht van 8 kaartspel

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.

UFO

Sky Travellers

co-operative strategy game
2 to 4 players • age 8+ • duration about 30 minutes

Game overview

The players are sky travellers. They explore the universe and have just encountered a strange planet. They bring their mother ship into orbit and embark their scout craft. Carefully the alien visitors approach this unknown planet. But suddenly, a failure causes their scout craft to crash!

After the crash, all contact with the mother ship is cut off. They set off to find four elements they need to repair the scout craft. If they cannot repair their craft in time, the mother ship will leave orbit. Then they won't be able to return to their home planet. They will have to cope with living on this strange planet!

The sky travellers' home world is highly developed. Everyone is happy, there is enough food and there is peace. They have developed various special powers, for example teleport and telekinetic power. In search for the elements for their scout craft, they find out that this planet is very different. The creatures that live here are not always nice to each other and have little respect for nature.

Luckily, the sky travellers can use their special powers to protect themselves and each other. In doing so, of course they will not harm this planet and her inhabitants. Maybe they can even help restore the balance on this planet, by using their imaginative power and their love for all living things...

Contents

Game board, game rules, 4 coloured player pieces, 1 grey mother ship marker, 1 normal die, 1 special die, 4 grey element cards, 20 red problem cards, 10 green special power cards and 2 blank spare cards.

Game objective

You are sky travellers and want to get back to your home planet. Find the four elements and bring them back to the crashed scout craft before the mother ship leaves orbit (the row of yellow stars on the game board). Sometimes one of you will be caught in a dangerous situation. Help each other to find a solution that leaves the planet and her inhabitants unharmed.

Preparations

- Put the game board on the table. Place the mother ship marker on its starting position, the upper left corner of the board.
- Each player chooses a piece and places it on the crashed scout craft in the lower left corner of the board. This is the starting space ('START').
- Shuffle the 10 green cards and divide 4 of them between the players (when 3 play, one player gets 2 special powers).
- The remaining 6 special power cards, the 20 red problem cards and the 4 grey element cards are shuffled together and put face down on the 30 numbered spaces. The starting space gets no card.

Playing

1. At the start of your turn, throw both dice. First look at the special die. When a grey dot is rolled, move the mother ship one star ahead.
2. Then you start moving the number of steps shown by the normal die. Follow the lines. In one turn, you can never go back and forth on the same line.
3. When you land on an empty spot, nothing happens.
4. When you land on a face down card, you may turn it face up.

Or you can choose to keep the card face down. In the last case, nothing happens; it's the next player's turn.

5. If you have chosen to turn up the card, the colour of the card determines the outcome:
 - A. Grey card: You have found one of the elements for repairing the scout craft! This card has to be taken to the starting space. Put the card in front of you until you arrive there.
 - B. Green card: You have found a special power! Put this card in front of you until you decide to use it.
 - C. Red card: You have discovered a problem. Read the number on the card. Put the card face up on the board space with that number. If there is still a face down card on this space, the newly turned up card is put on top of it.
6. When you land on a space with a face up problem, you get stuck in this dangerous situation. This also happens when turning a red card with the number of the space you are on, or when another player turns up a red card that has to be put on your space. To see what trouble you are in, check the list below.

The special powers

7. If you possess one or more special powers, you can use them during your turn. There are three types of special powers:
 - A. Numbers 1, 2 and 3: With these special powers you can jump to a space of your choice on the board. They can be used at any time, for example to escape from a dangerous situation! At the spot where you land, you continue your turn. This means that you are allowed to turn over a card there. The green card is put into the game box after use.
 - B. Numbers 4 to 9: These special powers can be used to overcome a problem in which you are stuck. Read the description of the problem and of the special power below. Now tell the other players how you are planning to solve this problem, using this special power. Of course you may help each other in finding a good solution. When you all agree that the power can be used in this way, the problem disappears. Both the red and the green card are put into the box. Maybe there was a face down card beneath the solved problem. If you wish, you can turn that card now.
 - C. Number 10: This force (future sight) helps you to look beneath face down cards. This force is permanent, so you keep the green card during the whole game. It works like this: each time you land on a face down card, as usual you may choose to turn it up or leave it face down. If you choose to leave it face down, you may use your future sight! Take the card and tell the other players what you see. Then put back the card, face down. Your turn is over. Maybe in one of the following turns, someone will come to pick it up.

Special situations

8. When two players meet at the same space, they may give each other elements and special powers.
9. To reach the starting space, you do not have to use up your die roll. When you are at the starting space you may choose to stay there. But you still have to throw the special die to see if the mother ship is moving.
10. You may get stuck in a dangerous situation without any cards to solve the problem or to escape from it. You will have to wait here until another player comes to the rescue! In this situation, you have to throw the special die each turn as well.
11. At the starting space, an especially nasty problem can arise: the crashed scout craft is discovered and being examined. The lab people are experimenting with the collected elements and with the sky travellers, once they arrive here. Therefore the scout craft cannot return to the mother ship! Discuss which special power you can set aside for solving this problem!





- In the last turn of the game, you may move your own piece before moving the mother ship.

Game end

The game can end in three ways:

- The four elements are found and all players have returned to the starting space before the mother ship has left orbit. The scout craft can be repaired. All sky travellers are safely returned to the mother ship and can reach home! Congratulations!
- The elements have been brought to the starting space, but one or more players are stuck in a dangerous situation. Someone who is stuck can decide to stay on this strange planet, so that the others can return home. A valiant choice!
- The mother ship leaves the last star of its orbit, before all the elements are found and returned to the starting space. The sky travellers will not be able to return to their home world. Hopefully, they will learn to cope with living on this strange planet...

More challenge

To increase the game level, the following rules can be added:

- You are only allowed to stay at the starting place when the mother ship is on one of the last 5 stars. Until that time, you have to keep moving.
- The 'future sight' (special power number 10) can only be used three times, after that the card has to be put in the game box.

Description of the dangerous situations (red cards)

START Airforce lab people are keeping you in their laboratory and are performing all kinds of experiments on you.

- You are trapped by killer bees.
- You are caught in a big earthquake.
- You are caught among two warring tribes.
- You are caught in a nuclear accident.
- You are trapped by bloodthirsty sharks.
- You are caught in deadly water pollution.
- You are hijacked by ruthless sea pirates.
- You are caught in a destructive major flood.
- You are caught in unbreathable air pollution.
- You are caught by vicious muggers.
- You are caught in an outbreak of armed conflict.
- You are caught in racial feuding which is out of control.
- You are caught in large scale forest cutting.
- You are trapped by wild animals gone crazy.
- You are caught in a raging forest fire.
- You are trapped in a heavy rock slide.
- You are caught in sudden freezing conditions.
- You are trapped by a brutal bandit gang.
- You are caught in a large scale strip mining operation.

Description of the special powers (green cards)

- Teleport: You can dissolve and reappear in another place.
- You can cure yourself, therefore you can escape any situation.
- You can make a huge jump, fly a bit and then land safely again.
- Telepathy: You can send a mind message to all living creatures.
- You can project a hologram of yourself.
- You have tremendous physical strength.
- Telekinetic power: you can move objects with your thoughts.
- Hypnosis: you can make anything go quietly to sleep.
- Compassion: your loving vibrations make anything turn gentle.
- Future sight: you can look into the future.

Keep this power with you during the whole game!

Description of the elements (grey cards)

- Special metals
- Magnet power
- Electronic chips
- Super glue

Colophon

© 2010 Z[☼]nnespel/Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Sky Travelers' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1989, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☼]nnespel) and

Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☼]nnespel).

Illustrators: Jim Deacove and David McBrearty (Family Pastimes).

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

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

This game is dedicated to Robert Jan de Klein, since he is the ultimate co-operative person (possibly together with Jim Deacove).

Publisher:

Z[☼]nnespel/Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

Some other co-operative games by Sunny Games

Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen. A co-operative memory game.

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Winter

1-12 players, age 6+

Winter has come. Snow and ice block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

Mount Everest - Mountaineering

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.

Archipel - Somewhere in China

2-5 players, age 11+

The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...

UFO

Raumfahrer

kooperatives Strategiespiel
für 2 - 4 Spieler • ab 8 Jahren • Spieldauer ca. 30 Minuten

Spielidee

Die Spieler sind Raumfahrer. Sie erkunden das Universum und haben gerade einen fremden Planeten entdeckt. Ihr Mutterschiff haben sie im Orbit des Planeten stationiert. Mit einer Landungsfähre versuchen sie den Planeten vorsichtig zu erkunden. Aber ein Fehler verursacht den Absturz ihrer Landungsfähre. Nach dem Absturz ist jeder Kontakt mit dem Mutterschiff abgebrochen. Auf dem Planeten suchen sie nach 4 Ersatzteilen, um ihr Raumfahrzeug zu reparieren. Schaff en sie es nicht in einer bestimmten Zeit, verlässt das Mutterschiff den Orbit. Sie werden dann nicht mehr in Lage sein, ihren Heimatplaneten zu erreichen und müssen dann für immer auf dem fremden Planeten leben!

Die Heimat der Raumfahrer ist hoch entwickelt. Jeder ist glücklich, es ist genug Nahrung für alle vorhanden und sie haben Frieden. Zusätzlich haben sie spezielle Kräfte entwickelt z.B. Teleportation und Telekinese. Auf der Suche nach den Ersatzteilen, finden sie heraus, dass der Planet sehr verschieden zu ihrem eigenen ist. Die Bewohner gehen mit einander und der sie umgebenden Natur sehr schlecht um. Glücklicherweise können die Raumfahrer ihre Spezialkräfte einsetzen, um sich und andere zu schützen. Dabei werden sie dem Planeten und seinen Bewohner keinen Schaden zufügen. Vielleicht können sie gar mit ihrer Phantasie, ihrer Friedfertigkeit und ihrer allumfassenden Liebe helfen, das Gleichgewicht auf diesem Planeten wiederherzustellen.

Inhalt

Spielbrett, Spielregeln, 4 farbige Spielfiguren Raumfahrer, 1 silbernes Mutterschiff, 1 normaler Würfel, 1 Mutterschiffwürfel, 4 graue Ersatzteile, 20 rote Gefahrenkarten, 10 grüne Karten mit Speziellen Kräften, 2 leere Ersatzkarten.

Spielziel

Ihr seid Raumfahrer und wollt zurück zu eurem Heimatplaneten. Findet die 4 Ersatzteile und bringt sie zu eurer abgestürzten Landefähre bevor euer Mutterschiff den Orbit (die Reihe gelber Sterne auf dem Spielbrett) verlässt. Manchmal wird einer von euch in einer gefährlichen Situation fest stecken. Helft euch gegenseitig und findet Lösungen, die den Planeten und seine Bewohner keinen Schaden zufügen.

Vorbereitungen

- Legt das Spielbrett bereit. Setzt das silberne Mutterschiff auf die Startposition in der linken oberen Ecke des Spielbretts.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das herabgestürzte Landungsfahrzeug in der linken, unteren Ecke des Spielbretts. Das ist das Startfeld.
- Nehmt die 10 Karten mit den Speziellen Kräften, mischt diese und verteilt 4 dieser Karten an die Spieler (bei 3 Spielern bekommt ein Spieler 2 Spezielle Kräfte und 2 Spieler bekommen jeweils eine).
- Mischt die verbliebenen 6 Karten mit Speziellen Kräften, die 20 roten Gefahrenkarten und die 4 Ersatzteile verdeckt und legt diese verdeckt auf die 30 nummerierten Felder. Das Startfeld bekommt keine Karte.
- Legt eine Spielerreihenfolge fest und gebt dem Startspieler die beiden Würfel.

Spielen

1. Am Anfang eines Zuges werden beide Würfel geworfen.

Zuerst wird der Spezialwürfel betrachtet. Wurde ein grauer Punkt gewürfelt, wird das Mutterschiff einen Stern weiter nach rechts versetzt.

2. Danach wird die Spielfigur entsprechend der Augenzahl des normalen Würfels versetzt. Der Spieler folgt dabei den grauen Linien und darf dabei innerhalb eine Runde nicht über dieselbe Linie vor und zurück.
3. Wenn ihr auf einem leeren Feld landet, passiert nichts.
4. Wenn ihr auf einer verdeckt liegenden Karte landet, darf man diese umdrehen. Ihr könnt sie auch verdeckt liegen lassen. In diesem Falle passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe
5. Dreht ihr die Karte um, hängt der nächste Schritt von der Farbe der Karte ab.
 - A. Graue Karte: Es ist ein Ersatzteil. Dieses muss man zur Startposition (abgestürztes Landungsfähre) zurückbringen. Legt diese Karte vor euch hin bis ihr wieder auf die Startposition gelaufen seid.
 - B. Grüne Karte: Ihr habt eine Spezielle Kraft gefunden. Diese Karte legt der Spieler vor sich ab, bis ihr euch entscheidet, sie zu benutzen.
 - C. Rote Karte: Ihr habt eine Gefahr entdeckt. Lest die Nummer der Karte und legt sie offen auf das Feld mit dieser Nummer. Eventuell verdeckt liegende Karten auf diesem Feld bleiben liegen und können erst umgedreht werden, wenn die Gefahr gebannt wurde.
6. Wenn man auf einem Feld mit einer umgedrehten Gefahren-Karte landet, oder man dreht eine Gefahren-Karte mit der Nummer des Feldes um, auf dem man gerade steht, dann sitzt man in dieser Situation fest. Es kann auch passieren, dass man durch das Aufdecken einer Gefahr durch einen anderen Spieler ebenfalls auf dem Feld blockiert wird, auf dem man gerade steht. Um zu erfahren, welcher Gefahr ihr ausgesetzt seid, lest in der Liste weiter unten nach.

Die Speziellen Kräfte

7. Besitzt ein Spieler eine oder mehrere Spezialkräfte, kann er sie während seines Zuges einsetzen. Es gibt drei verschiedene Arten von Spezialkräften:
 - A. Kartennummern 1-3: Mit diesen Karten könnt ihr euch auf jedes beliebige Feld des Spielbrettes bewegen. Sie können jederzeit eingesetzt werden, z.B. um einer Gefahr zu entfliehen. Auf dem Feld, auf dem ihr landet, setzt ihr euren Zug normal fort. Das heißt ihr könnt dort eine eventuell verdeckte Karte umdrehen. Die Karte mit der benutzten Spezialkraft wird aus dem Spiel genommen.
 - B. Kartennummern 4 bis 9: Diese Spezialkräfte könnt ihr nutzen um eine Gefahr zu beseitigen in der ihr feststeht. Lest die Beschreibung der Gefahr weiter unten. Erzählt nun den Mitspielern wie ihr die Kraft einsetzen wollt, um das Problem zu lösen. Natürlich könnt ihr euch gegenseitig helfen ein gute Lösung zu finden. Wenn ihr alle einverstanden seid, kann die Kraft eingesetzt werden und das Problem verschwindet. Die rote und die grüne Karte werden aus dem Spiel genommen. Eventuell lag unter der gelösten Gefahr eine verdeckte Karte. Wenn ihr wollt könnt ihr diese jetzt aufdecken.
 - C. Nummer 10: Diese Kraft (Röntgenblick) hilft euch, unter die verdeckten Karten zu blicken. Diese Karte bleibt dauerhaft im Besitz des Spielers und kann eingesetzt werden so oft man will. Der Spieler, der diese Kraft besitzt, darf eine verdeckte Karte, auf der er landet, umdrehen und sich ansehen. Seinen Mitspielern kann er nun mitteilen, um welche Kartenart es sich handelt. Dann legt er die Karte wieder verdeckt hin. Der Zug ist vorbei. Im weiteren Spielverlauf kann entschieden werden, ob und wann diese (nun bekannte) Karte aufgedeckt werden soll.





Besondere Situationen

8. Wenn sich zwei Spieler auf einem Feld treffen, können Ersatzteile oder Spezielle Kräfte tauschen oder übergeben werden.
9. Für das Erreichen der Startposition wird nicht die genaue Augenzahl benötigt. Wer auf der Startposition steht und dort stehen bleiben will, darf das tun. Es muss aber in jedem Fall der Würfel für das Mutterschiff geworfen werden.
10. Es kann passieren, dass ihr aufgrund einer Gefahr fest sitzt und auch keine Karten zur Lösung besitzt. In diesem Fall müsst ihr warten bis ein Mitspieler euch zu Hilfe kommt. In jedem Fall muss der Würfel für das Mutterschiff geworfen werden.
11. Auf dem Startfeld kann ein unangenehmes Problem entstehen. Die abgestürzte Landefähre wurde entdeckt und geborgen. In Laboratorien werden Experimente mit den Einzelteilen und den Raumfahrern die das Startfeld erreichen durchgeführt. Solange das Problem besteht kann die Landefähre nicht zum Mutterschiff zurückkehren. Besprecht miteinander welche Spezialkräfte ihr aufheben müsst, um dieses möglicherweise auftretende Problem zu lösen.
12. Am Ende des Spiels kann es vernünftig sein, erst die eigene Spielfigur zu versetzen und dann das Mutterschiff.

Ende des Spieles

Es gibt drei Arten, das Spiel zu beenden:

1. Alle Ersatzteile sind gefunden und alle Spielfiguren sind auf die Startposition zurückgekehrt bevor das Mutterschiff den Orbit verlassen hat. Alle Raumfahrer kehren sicher Heim. Gratulation!
2. Alle Ersatzteile sind auf der Startposition, aber ein oder mehrere Spieler sitzen fest in einer Gefahr. Die übrigen Spieler können versuchen, den oder die Spieler zu befreien. Wenn das nicht gelingt, kann sich der Spieler opfern, damit die anderen Spieler zur rechten Zeit heimkehren können!
3. Das Mutterschiff hat den Orbit verlassen bevor alle Einzelteile zur Startposition zurückgebracht worden sind. Die Raumfahrer können nie wieder zu ihrem Heimatplaneten zurückkehren. Hoffentlich werden sie auf diesem fremden Planeten gastfreundlich empfangen...

Größere Herausforderung

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können folgende Regeln hinzugenommen werden:

- Man darf nicht auf der Startposition stehen bleiben, es sei denn das Mutterschiff steht auf einem der letzten fünf Sterne.
- Die Spezielle Kraft 10 "Röntgen-Blick" darf man nur 3 Mal benutzen. Danach wird sie aus dem Spiel genommen.

Beschreibung der Gefahren (rote Karten)

START Ihr werdet gefangen und im Luftwaffen-Labor von Wissenschaftlern mit aller Art von Experimenten untersucht.

- 1 Ihr werdet von aggressiven Bienen angegriffen.
- 3 Ihr seid in einem großen Erdbeben gelandet.
- 6 Ihr seid mitten in einem Stammeskrieg gelandet.
- 7 Ihr seid in einem Nuklear-Unfall gefangen.
- 9 Hungerige Haifische wollen euch fressen
- 10 Ihr seid in einer tödlichen Wasserverschmutzung gefangen.
- 12 Piraten haben euch entführt.
- 13 Ihr seid in einer großen Überschwemmung gefangen.
- 15 Ihr seid in einer erstickenden Luftverschmutzung gefangen.
- 16 Ihr seid von Räufern gefangen worden.
- 18 Ihr seid mitten im Krieg gelandet.
- 19 Ihr seid in einer Rassenunruhe gefangen.
- 21 Es werden um euch herum massenhaft Bäume gefällt.
- 22 Ihr seid bedroht von wilden Tieren.
- 24 Ihr seid gefangen in einem Waldfeuer.
- 25 Ihr seid begraben unter einer schweren Steinlawine.

- 27 Ihr seid gefangen in eiskaltem Wetter.
- 28 Ihr seid gefangen von rücksichtslosen Banditen.
- 30 Ihr seid mitten in einem großen Bergbauprojekt gelandet.

Beschreibung der Speziellen Kräfte (grüne Karten)

- 1 Kraft des Verschwindens: Man kann sich im Nichts auflösen und an einer anderen Stelle wieder erscheinen.
- 2 Kraft der Selbstheilung: Man kann seine Verletzungen selbst heilen.
- 3 Kraft zum Springen und fliegen: Man kann zu einer anderen Stelle springen oder fliegen.
- 4 Kraft der Telepathie: Man kann eine Gedankennachricht zu jedem lebenden Wesen schicken.
- 5 Kraft des Hologramms: Man kann ein lebensechtes Bild von sich selbst projizieren.
- 6 Superkraft: Man hat eine ungeheuerlich große körperliche Kraft.
- 7 Kraft der Telekinese: Man kann Sachen mit Gedankenkraft transportieren.
- 8 Kraft der Hypnose: Mit Hilfe der Gedankenkraft kann man alles hypnotisieren.
- 9 Kraft des Mitgefühls: Durch die Kraft des Mitgefühls kann man alles beruhigen und harmonisieren.
- 10 Kraft des Röntgenblicks: Man kann in die Zukunft sehen.

Behalte diese Kraft während des ganzen Spiels.

Beschreibung der Ersatzteile (graue Karten)

- A Spezialmetall
- B Magnetkraft
- C Computerchip
- D Extremklebstoff

Colofon

© 2010 Z[☼]nnessel/Sunny Games.
 Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Sky Travelers' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.
 Originalspielregeln © 1989, Jim Deacove (Family Pastimes).
 Diese Version © 2010, Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☼]nnessel) und Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.
 Übersetzter: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.
 Illustratoren: Jim Deacove und David McBrearty (Family Pastimes).
 Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Holland.
 Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Z[☼]nnessel/Sunny Games
 Keizerfazant 54
 1704 WL Heerhugowaard
 Die Niederlande
 +31-72-5747825 (072-kristal)
 info@sunnygames.eu
 www.sunnygames.eu

Workshops zu den Themen
Kooperation und kooperative
Spiele:

Olduvai
 Kieholzstraße 6
 12435 Berlin
 Deutschland
 +49-30-64823808
 notiz@olduvai.eu
 www.olduvai.eu

Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Game

Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+
 Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

können wir sicher nach Hause kommen!

Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+
 Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

Winter

1-12 Spieler, Alter 6+
 Der Winter hat begonnen. Schnee und Eis blockieren die Straßen. Mit der Hilfe von Schneepflügen und Streuwagen

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 nécessaires 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 le 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.
- 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!
 - 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:

- 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!
- 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!
- 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.

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

Description des superpouvoirs (cartes vertes)

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

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

Gardez ce pouvoi durant toute la partie!

Description des éléments de réparation (cartes grises)

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

Colophon

© 2010 Zönnespel/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 (Zönnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), France. 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:

Zönnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

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'écureuil 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 pourrions 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...