

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 moederschipsfiche, 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.

Voorbereiding

- Leg het spelbord op tafel. Plaats het moederschipsfiche 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. Licht 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 Overal 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 Telepathie: 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).

Illustrator: Jim Deacove en David McBrearty (Family Pastimes).

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

Product: 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
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 Zonnespel

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 eilandenrijk. 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.