



ANDROMEDA ESCAPE

Andromeda Escape

In een verre uithoek van de kosmos dreigt een catastrofale supernova, die het einde betekent voor iedereen in ons sterrenstelsel.

In een wanhopige poging om te overleven, beginnen jullie aan een gedurfde en onbekende reis. De bestemming: het hart van de Andromeda nevel. Hier is een mysterieus wormgat naar een andere plek in het universum, waardoor jullie hopen te ontsnappen aan het naderende onheil.

Jullie zijn niet alleen. Vanuit alle hoeken van het sterrenstelsel verzamelen de ruimteschepen zich voor het wormgat, maar er kan er slechts één tegelijk doorheen. Jullie hartslag stijgt synchroon aan het opladen van de warpaandrijving en vragen je af ... "zijn we op tijd weg?"

Tactiek en Spanning

Andromeda Escape combineert een minimum aan spelregels met een maximum aan tactiek, spanning en speelplezier.

Het spelbord bestaat uit drie interstellaire aanvliegzones verbonden met een centrum: het mysterieuze wormgat. Blokkeer elkaar en positioneer jezelf, om op het juiste moment door het wormgat te vliegen. Ondertussen zijn er kaarten te verdienen om anderen dwars te zitten of jezelf te helpen.

Navigeer je vloot zo snel mogelijk door het wormgat en verdien onderweg Victory Points (VP). De winnaar is de speler met de meeste VP aan het eind van het spel.

<<<< Spelvoorbereiding >>>>

- Iedere speler kiest een Launch Platform en plaatst de bijbehorende kleur ruimteschepen op de aangegeven plaatsen op de kaart:
 - Bij 2 spelers: 9 ruimteschepen
 - Bij 3 spelers: 7 ruimteschepen
 - Bij 4 spelers: 5 ruimteschepen

Daarna plaatst iedere speler:

- 1 schijf op veld 3 van de VP Count HUD
 - 1 schijf op veld 1 van de Skip HUD
 - 1 schip in de Lost Ship HUD
- Schud alle Mission Cards en geef er 3 aan iedere speler. Spelers kiezen 2 missies en leggen deze gesloten voor zich neer. De derde Mission Card gaat terug naar de stapel.
 - Schud **ALERT** en **WARNING** Action Cards en plaats beide decks gescheiden met de achterzijde naar boven op de daarvoor bestemde plekken op het bord. Leg van beide stapels 1 kaart open. Deel tevens aan iedere speler 1 **ALERT** kaart.
 - Stem onderling af wie de startspeler is. De 3e speler mag zijn schijf op veld 3 van de Skip HUD plaatsen en de 4e speler op veld 2.

<<<<<< Basisregels >>>>>>

Iedere speler komt met de klok mee aan de beurt. Alleen aan het begin van je beurt mag je 1 of meerdere Action Cards uit je hand spelen.

Pas daarna mag een speler slechts één van de volgende twee acties doen:

- Een nieuw ruimteschip op de buitenste ring plaatsen, of
- Een reeds geplaatst ruimteschip één knooppunt dichterbij het wormgat schuiven.

Hierbij geldt:

- Ruimteschepen vliegen altijd van buiten naar binnen.
- Ruimteschepen kunnen nooit op elkaar staan. Wanneer een veld bezet is, moet je wachten tot het veld weer vrij komt.
- Een zet doen is verplicht. Passen is geen optie, met uitzondering van de gestippelde verbinding naar een andere aanvliezone. Een zet over een gestippelde verbinding is niet verplicht.
- Als je geen zet kunt doen, moet je passen (zie "Skip").

<<<<<<<<<< Skip >>>>>>>>>>



Op een bepaald moment in het spel wordt het wat druk in de interstellaire vliegzones. Raak niet in paniek als je geen zet kunt doen. Je wordt misschien beloond voor je geduld. Verplaats je schijf in de Skip HUD klokgewijs met 1 veld. Afhankelijk van je nieuwe locatie:

Veld 1: SWAP - wissel van plaats met een ruimteschip direct voor jou.

Veld 2: Moet je wat meer geduld hebben.

Veld 3: WARP - zet een ruimteschip van jezelf rechtop. In één van je latere beurten mag je dit schip tot 2 knooppunten naar voren verplaatsen.

<<<<< Door het Wormgat >>>>

Een schip is gered wanneer je het door het wormgat in het midden van het bord hebt genavigeerd. Je voert dan de volgende twee acties uit:



- Leg het ruimteschip terug in de doos.
- Pak een openliggende Action Card en neem die op de hand.

Let op:

- Pas wanneer er geen Action Cards meer open liggen, worden beide velden weer aangevuld.
- Na het redden van je Last Ship pak je geen Action Card.

<<<<<<<< Lost Ship >>>>>>>>



- Oh jee! Alle spelers missen aan het begin van het spel een ruimteschip: een Lost Ship.
- Dat schip wordt pas gevonden door op enig moment in alle 3 de vliegzones tegelijk een schip te hebben (om te zoeken).
- Pak dan je Lost Ship en zet dat op de buitenste ring.
- Let op: zonder je Lost Ship kun je jouw Last Ship niet redden!

<<<<<< Last Ship >>>>>>

De eerste speler die zijn laatste schip door het wormgat heeft genavigeerd plaatst dit laatste ruimteschip op het 1st veld in de Last Ship HUD. De volgende speler die al zijn schepen heeft gered plaatst zijn laatste ruimteschip op het 2nd veld, en de derde op het 3rd veld.



Controleer voor het plaatsen van je laatste schip of er nog een schip op je Launch Platform ligt en of je Last Ship al gevonden is. Dit om te voorkomen dat spelers vergeten nog een schip in het spel te brengen.

<<<< Einde van het Spel >>>>

Het spel eindigt direct wanneer de voorlaatste speler zijn laatste ruimteschip door het wormgat heeft genavigeerd.

De laatste speler met een ruimteschip op het bord scoort nog wel de VP van de Last Ship HUD (behalve de 4e speler).

<<< En de Winnaar is ... >>>

De speler met de meeste Victory Points (VP) wint! VP zijn tijdens (▷) en aan het eind van het spel (▷) te verdienen door:



Alle schepen door het wormgat te navigeren. De eerste 3 spelers die dat doen, verdienen 9 VP, 4 VP of 2 VP.



Het realiseren van missies tijdens of aan het eind van het spel (zoals aangegeven op de Mission Cards).



Action Cards die je tijdens het spel hebt gespeeld, of aan het einde nog in je hand hebt.

Hou gescoorde punten vanuit gespeelde Action Cards en behaalde missies tijdens het spel bij in de VP Count HUD. Voeg pas aan het eind van het spel de punten uit de Last Ship HUD, Action Cards in je hand en nog niet gescoorde maar wel gerealiseerde missies toe.

<<<<< Uitleg Kaarten >>>>>

***** Mission Cards *****

Spelers kunnen VP verdienen door het realiseren van missies op de Mission Cards. Zodra je een missie hebt gerealiseerd, toon je deze direct aan de andere spelers en werk je de VP in de VP Count HUD bij. Niet behaalde Mission Cards geven noch kosten je VP.



Aantal VP indien de missie is gehaald

Missienummer (zie volgende pagina)

***** Action Cards *****

Action Cards beïnvloeden het spel en geven of kosten VP wanneer ze worden gespeeld (▷) of wanneer je ze aan het eind van het spel nog in je hand hebt (▷).

Een Action Card kan alleen worden gespeeld als de actie ook kan worden uitgevoerd en eventuele negatieve VP kunnen worden geïncasseerd op de VP Count HUD.

Gespeelde Action Cards gaan naar de aflegstapel.



Aantal VP als je de kaart speelt (▷) of wanneer je deze kaart aan het eind van het spel nog in je hand hebt (▷)

Kaartnummer (zie volgende pagina)



Jouw schip



Schip van een tegenstander

