

# ANDROMEDA ESCAPE SCENARIOS

## <<<< Manual Override >>>>



**X** HUD system failed to load

Oh nee! Alle Head-Up Displays van de hulpsystemen zijn uitgevallen. Alleen de intergalactische vliegroutes zijn nog zichtbaar. Speel zonder kaarten, skip-acties, bruggen en lost ship.

Punten zijn niet relevant: de Commander die als eerste al zijn schepen redt, wint!

Dit scenario vraagt van Commanders om meer vooruit te plannen. Er zijn geen kaarten of bonussen te verkrijgen om je uit een verloren positie te halen. Kijk goed naar de bewegingen van je tegenstanders en zorg dat je zo min mogelijk hoeft te passen.

## <<< Echoes in the void >>>



Een goede Commander vertrekt niet eer iedereen is gevonden. Net als in het basisspel, heeft iedere Commander een lost ship, dat dwaalt in de eindeloze leegte van de ruimte. Pas nadat je je lost ship hebt gevonden, mag je eerste schip door het wormgat. Dat betekent echter niet dat Commanders direct moeten beginnen met zoeken naar je schepen. Wellicht loont het om eerst je beschikbare schepen te positioneren voor je op zoek gaat.

In dit scenario zal het spelbord snel worden gevuld met ruimteschepen. Dat brengt nog meer interactie tussen de spelers, wat de uitkomst onvoorspelbaarder maakt.

## <<< Cooperative Rivalry >>>

De Intergalactische Federatie heeft alle Commanders bevolen het sterrenstelsel te helpen door alle missies te halen die de spelers in hun handen hebben na de spelopzet. Als aan het eind van het spel een Commander één of meerdere missies niet heeft gehaald, verliest iedereen.

Commanders mogen niet communiceren welke missies ze hebben, maar ze mogen elkaar wel tips geven over de te maken zet. Behaalde missies worden net als in het reguliere spel zichtbaar op tafel gelegd. Uiteindelijk blijft er wel één eindwinnaar: de Commander met de meeste punten. Punten van Last Ship tellen niet mee! Punten van Actiekaarten wel.

In dit scenario moeten Commanders samenwerken om het spel uit te spelen. De uitdaging in dit spel is, dat het verschil in punten niet meer wordt gemaakt door als eerste binnen te komen, maar door welke missies je kiest en hoe je om gaat met Actiekaarten.



## <<<< Critical drift >>>>

Het automatisch stabilisatiesysteem is uitgevallen. De bemanning moet met handmatige manoeuvres proberen het schip in beweging te houden. De Skip HUD is defect. Passen levert nu geen bonussen op.

Dit scenario lijkt het meest op het reguliere spel. Dit scenario vraagt van Commanders om meer vooruit te denken, omdat passen je geen bonusactie meer kan leveren. Kijk goed naar de bewegingen van je tegenstanders en zorg dat je zo min mogelijk hoeft te passen.



## <<<<< Mass Exodus >>>>>

Er dreigt een Supernova maar in een drie- of vierspeler-spel blijven er ruimteschepen in de hangar? De Intergalactische Federatie beveelt de Commanders om alle middelen in te zetten om zoveel mogelijk mensen te redden!

Speel een drie- of vierspeler-spel waarbij iedere speler over alle 10 de schepen beschikt. Dit scenario zal een totale chaos en drukte met zich meebrengen, omdat in theorie bijna het complete speelveld kan worden bezet. Dit levert maximale interactie en onvoorspelbaarheid op.

Wanneer de stapel met Actiekaarten is uitgeput, schud dan de aflegstapel en vorm een nieuw dek.



GET IN TOUCH



[www.badrulegames.com](http://www.badrulegames.com)

[info@badrulegames.com](mailto:info@badrulegames.com)