



LIVE

**ZOETS
HEB IK NOG NOOIT
GEZIEN!**

LAATSTE NIEUWS
UFO BOVEN NEW YORK CITY
Samantha Legrand is ter plaatse



IK WEL.



Gigantische ruimteschepen dalen neer op onze planeet en spuwen grote aantallen buitenaardse schepen de lucht in. Steden proberen zich wanhopig te verdedigen terwijl ons onderzoeksteam op zoek is naar informatie die ons kan helpen terug te vechten.

HOOFDSTUK 1: DE INVASIE

1

Alle onderdelen van een hoofdstuk hebben een symbool dat aangeeft uit welk hoofdstuk het komt. Handig voor als je alle onderdelen wilt sorteren.

EXTRA ONDERDELEN



Als je in een scenario met het oranje schip en/of de 6 genummerde fiches speelt, geeft het scenario aan hoe ze gebruikt moeten worden.

WAARDES DOBBELSTENEN

Sommige personages en steden laten je de waarde van een dobbelsteen verhogen. Een dobbelsteen heeft een waarde van 1 tot 6. Als een dobbelsteen door een effect een waarde van 7 of meer krijgt, leg je de dobbelsteen op 6.

VELDEN MET TWEE ACTIES



Op sommige velden kun je twee acties uitvoeren voor de prijs van één. Als je de energiekosten betaalt, **mag je beide acties uitvoeren**. Bereken de waarde van het veld zoals gewoonlijk.

Tel de waarden van beide dobbelstenen op en tel de aangegeven waarde hierbij op of trek de aangegeven waarde hiervan af. Het resultaat is de waarde van beide acties. Bepaal zelf in welke volgorde je de acties uitvoert.

Voorbeeld: Je hebt een 3 en een 6 op de velden hierboven geplaatst. De waarde van het veld is $3 + 6 - 2 = 7$. Voor 4 energie mag je beide acties met waarde 7 in een volgorde naar keuze uitvoeren. Je kunt vijandige schepen op explosievelden met een waarde van 7 of minder neerschieten. Als je een robot plaatst, gebruik je 6 omdat een 7 onmogelijk is.



MONTREAL

Montreal laat je toe meerdere velden met dezelfde actie bij elkaar op te tellen. Als je de vaardigheid van Montreal wilt gebruiken voor het uitvoeren van twee acties, bereken je eerst de waarde van het veld. Dit is de basiswaarde voor beide acties. Voer daarna de acties in een volgorde naar keuze uit. Voor elke actie kun je de waarde optellen bij de waarde van velden met dezelfde actie.



HAVANA

In plaats van de waarde van je robotdobbelsteen na gebruik te verlagen, moet je in Havana de robotdobbelsteen verwijderen. De mogelijkheid om ongebruikte dobbelstenen te bewaren voor later (in de vorm van een robot) maakt dit weer goed.



"... VORDERT ONS ONDERZOEK NAAR HET SCHIP GESTAAG."





Zodra vijandelijke schepen worden neergeschoten, grijpt ons team de kans om de buitenaardse biotechnologie te onderzoeken. De voortgang wordt belemmerd door de constante bombardementen.

HOOFDSTUK 2: IN DE LOOPGRAVEN

GEVORDERDE RUIMTETEGEL

In dit hoofdstuk heb je 1 nieuwe ruimtetegel. Tijdens de voorbereiding leg je de nieuwe ruimtetegel **op de plaats** van de onderste ruimtetegel van het basisspel op tafel. **Deze ruimtetegel heeft minder lucht.** Schepen die je stad raken, brengen schade toe zodra ze onder de lucht komen (zie afbeelding).



De gevorderde kant heeft 2 sterren en de eenvoudige kant heeft 1 ster. De eenvoudige kant heeft dezelfde moeilijkheidsgraad als de kant met het hogere dreigingsniveau uit het basisspel. Hopelijk kunnen jouw opgewaardeerde personages de verhoogde dreiging aan.

Bepaal je dreigingsniveau zoals gewoonlijk. Kies een willekeurig aantal ruimtetegels en draai ze om naar de kant met het hogere dreigingsniveau.

OPGEWAARDEERDE PERSONAGES



Elk spel wordt met 1 basispersonage en 1 opgewaardeerd personage gespeeld. Het basispersonage komt uit hoofdstuk 2. De personages worden zoals altijd willekeurig toegewezen.



Het opgewaardeerde personage is één van de twee die samen met je vecht in hoofdstuk 1. Jij kiest. Het overgebleven personage bewaar je voor het tweede spel.

DE VIJFDE STAD

Dit hoofdstuk heeft 5 steden. Slechts 4 steden zullen willekeurig aan de gevechten worden toegewezen. Nadat je je tweede spel hebt gekozen, zal er één stad overblijven. Leg de stadstegel in de zak met de andere onderdelen die uit de campagne zijn verwijderd. (De aliens hebben besloten deze stad niet aan te vallen. De stad speelt geen rol in je verhaal.)

COMMANDOVELDEN



Wanneer je een commandoveld gebruikt, kun je de waarde ervan naar eigen inzicht verdelen over de dobbelstenen die niet op dat veld staan. Draai de dobbelstenen naar hun nieuwe waarde. Dobbelstenen kunnen nooit hoger dan **3**. Elke extra veldbonus gaat verloren. De actie van een commandoveld kan niet door een robotdobbelsteen gebruikt worden.

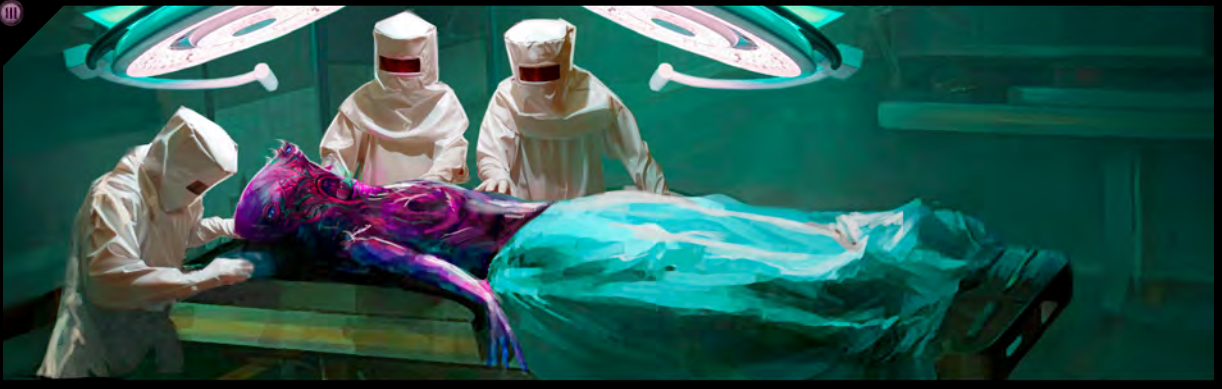


Je mag een robotdobbelsteen niet op een commandoveld plaatsen.

Voorbeeld: Wanneer de waarde van een commandoveld 4 is, kun je één arbeider verhogen met +2 en twee andere met +1. Je kunt ook één arbeider met +4 verhogen.

VERPLAATSING

Door het gebruik van sommige personages en steden kun je een dobbelsteen verplaatsen naar een andere locatie. Op het moment van de verplaatsing moet de nieuwe locatie onbezet en **uitgegraven** zijn.



... EN DOOR
HET IMPLANTAAT TE
VERWIJDEREN ...



... VERANDERDEN
WE ONZE VIJAND ...



"... IN EEN VRIEND."



De technologische superioriteit van de aliens blijft ons overweldigen. Maar nu hebben we er één aan onze kant. Zal hij ons uit kunnen leggen hoe hij door dat apparaat werd bestuurd? Ons onderzoeksteam moet een manier vinden om met hem te communiceren.

HOOFDSTUK 3: OVERWELDIGEND

VOORBEREIDING RUIMTETEGELS

Leg de ruimtetegels neer zoals in een basisspel, maar vervang 2 basisruimtetegels met de overeenkomstige gevorderde ruimtetegels uit dit hoofdstuk. De gevorderde ruimtetegel uit hoofdstuk 2 wordt niet gebruikt. Bepaal je dreigingsniveau zoals gewoonlijk.



OPGEWAARDEERDE PERSONAGES



Naast het nieuwe personage uit dit hoofdstuk, heb je nu twee opgewaardeerde personages in een gevecht. Voor je eerste gevecht kies je 2 van de 4 personages uit de vorige hoofdstukken. Voor je tweede gevecht gebruik je de andere 2 personages.



VERTICALE VELDEN



Een verticaal veld is een meervoudig veld met velden die verticaal onder elkaar liggen. Omdat je in elke kolom slechts één arbeider mag plaatsen, moet je voor dit meervoudige veld minimaal 1 robot gebruiken.

MOEDERSCHIPACTIE: VERPLAATS SCHEPEN



In elke kolom dalen alle vijandige schepen het aantal aangegeven velden. Schepen die je stad bereiken richten schade aan en regenereren, maar de schepen veroorzaken geen effect op het veld waarop ze landen.

EFFECT SCHIP: TELEPORTEREN

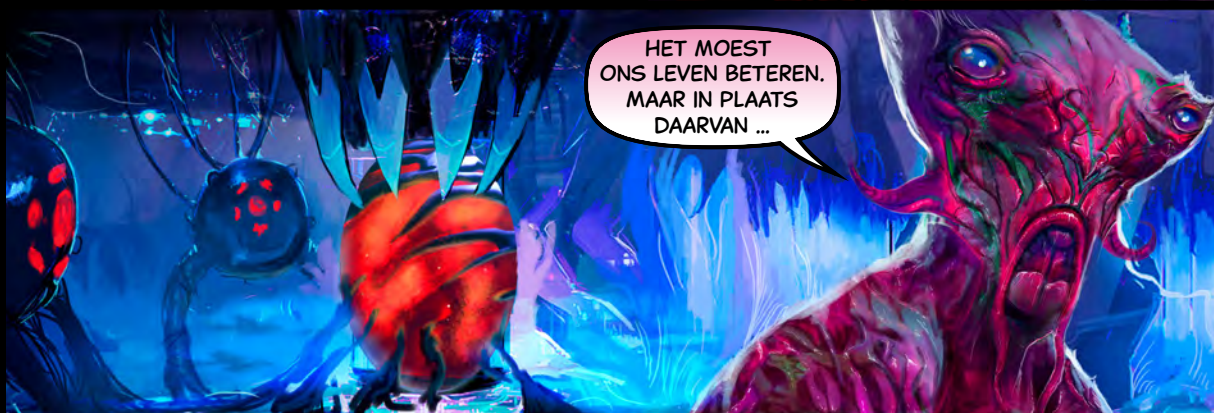


Teleporteren is een nieuw effect dat vijandelijke schepen kunnen activeren als ze bewegen tijdens de planfase. Teleportevelden zijn altijd twee velden die naar elkaar wijzen. Als een schip eindigt op een teleporteveld, wordt het schip geteleporteerd naar het andere veld. Het effect wordt niet uitgevoerd als het veld bezet is door een ander schip of als het moederschip het veld al heeft bereikt.

Dit effect kan een schip naar boven en naar beneden teleporteren.



WE CREËERDEN
EEN MACHINE DIE
KAN DENKEN.



HET MOEST
ONS LEVEN BETEREN.
MAAR IN PLAATS
DAARVAN ...



... HEBBEN
ZE HET
GESTOLEN.



"IK WEET DAT WE JULIE VIJAND ZIJN, MAAR JULIE ZIJN ONZE ENIGE HOOP."



Terwijl wij onze nieuwe gevechtsvliegtuigen opstarten, beveelt een AI satelliet zijn marionetten om hun aanval te verdubbelen.

IV

HOOFDSTUK 4: HET EINGEVECHT

VOORBEREIDING RUIMTETEGELS

Vervang de basisruimteteegel met de gevorderde ruimteteegel van dit hoofdstuk. Gebruik ook de twee gevorderde tegels uit het vorige hoofdstuk. Alleen de onderste tegel is een ruimteteegel uit het basisspel. (De tegel met minder luchtvelen uit hoofdstuk 2 wordt hier niet gebruikt.) Bepaal je dreigingsniveau zoals gewoonlijk.



RODE EXPLOSIES



De explosievelden op de nieuwe ruimteteegel zijn rood. Een straaljageractie kan op rode of gele explosievelden worden uitgevoerd, maar niet op beide explosievelden tegelijkertijd.

HET HOOFDSTUK SPELEN

Dit hoofdstuk heeft slechts één scenario: het eindgevecht.



Blader door de vorige hoofdstukken in je notitieboek en noteer alle steden die je hebt kunnen redden (de steden waarbij je één van de twee spellen hebt gewonnen).

Kies één van deze steden en draai de stadsteegel naar de **beschadigde kant**. Stel een team samen van 3 opgevoerde personages die eerder in de campagne aan je zijde hebben gevochten. Speel het scenario.



Wanneer je verliest, wordt de stad vernietigd. Noteer een **X**. Kies een andere stad op je lijst en probeer opnieuw. Blijf proberen tot je wint of al je steden op zijn. Je team kan telkens hetzelfde zijn of uit andere personages bestaan.

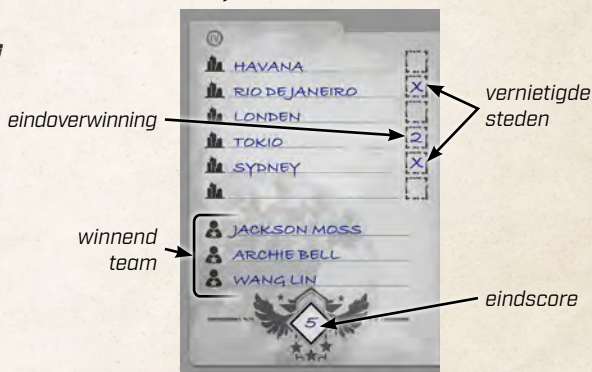


Als je een spel wint, win je onmiddellijk de campagne. Noteer het dreigingsniveau in het veld van die stad.



Noteer de namen van de drie personages die je hebben geholpen om de eindoverwinning te behalen.

Bereken nu je score. Tel de dreigingsniveaus van alle gewonnen campagnespellen bij elkaar op en trek er 1 af voor elke **X**. Noteer je eindscore onderaan het scoreblad.



... WAT IS HET VOLGENDE?

Wat jij wil! Je hebt nog heel veel personages, scenario's en steden om te ontdekken. Campagne onderdelen kunnen gebruikt worden in opzichzelfstaande spellen, of je kunt ze toewijzen aan een hoofdstuk en de campagne opnieuw spelen. De scenario's horen bij specifieke hoofdstukken, maar de steden, personages en ruimtetegels kun je mixen. Wat de ruimtetegels betreft, gebruik één gevorderde tegel in hoofdstuk 2, twee verschillende gevorderde tegels in hoofdstuk 3 en drie willekeurige gevorderde tegels in hoofdstuk 4.

Je kunt ook een nieuwe campagne proberen met een gevorderde ruimteteegel vanaf het begin. Dit betekent dat je waarschijnlijk met een lager dreigingsniveau moet spelen dan je gewend bent, maar als je de stad redt, noteer je het dreigingsniveau +1 als compensatie voor het verhogen van de moeilijkheidsgraad door het gebruiken van de gevorderde ruimteteegel.