



Stéphane Brachet  
Gyom  
Alexandre Bonvalot



2-8

30'

8+

**A**vonturiers, gretig om iets te ontdekken, hebben beslist om de aarde achter zich te laten en naar het onbekende te vliegen om een nieuwe, leefbare planeet te vinden, waar ze overnieuw kunnen beginnen. Maar de tijd raakt op, omdat hun voorraden gelimiteerd zijn.

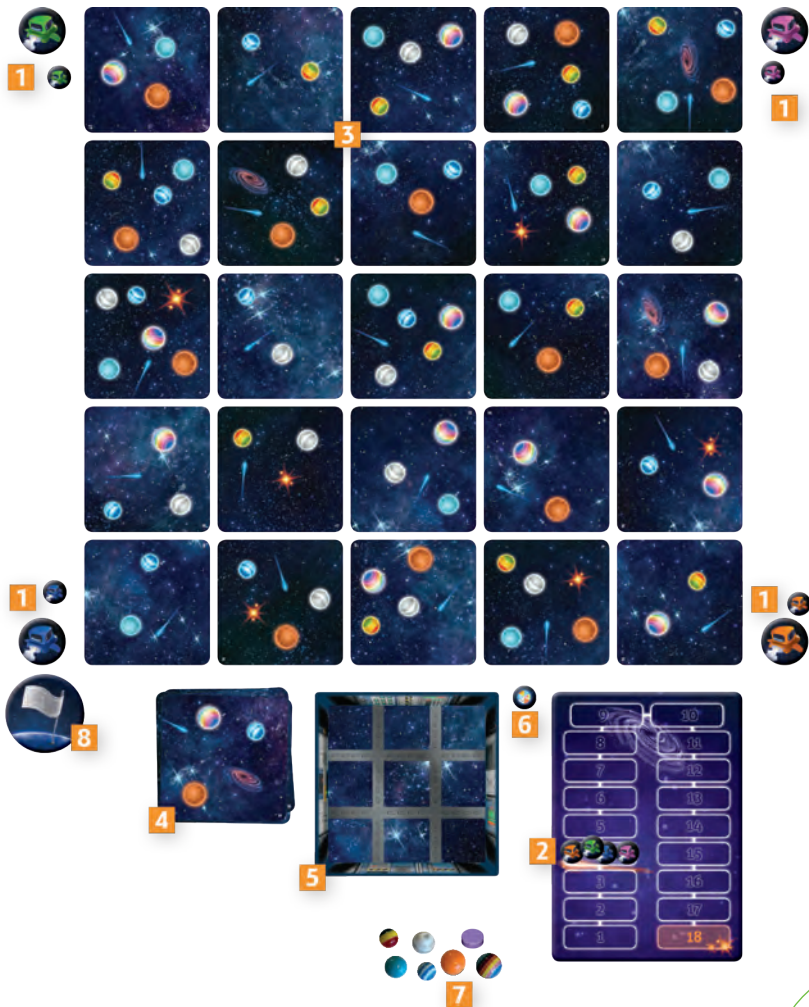
## SPELMATERIAAL

- 1 Scheepscomputer (doos)
- 1 Kartonnen rooster
- 6 Planeetknikers
- 1 bestemmingsschijf (paars)
- 1 Zwart gatschijf (zwart), nodig voor de variant
- 1 Jokerfiche
- 1 Kapiteinsfiche
- 24 Bemanningfiches  
(3 per speler : 1 grote met een rode knop aan de achterkant en 2 kleine)
- 56 Gesterntekaarten
- 1 Scorepoor
- 1 Spelregelboek

# SPELVOORBEREIDING

- 1 Elke speler neemt een set bemanningsfiches in dezelfde kleur. Leg de grote (scheepskant zichtbaar) en een kleine voor jou.
- 2 Leg de andere kleine fiche op veld 4 van het scorespoor.
- 3 Schud de gesterntekaarten en plaats er 25 open in een rooster van 5×5 om het “ heelal ” te vormen.
- 4 Plaats een open stapel van 10 gesterntekaarten (tot de oneindigheid en verder stapel) naast het heelal. Verwijder de resterende gesterntekaarten uit het spel en stop ze terug in de doos, zij worden niet gebruikt in dit spel.
- 5 Plaats de scheepscomputer naast het heelal, zodat iedereen deze duidelijk kan zien en leg het kartonnen rooster er in.
- 6 Plaats het jokerfiche naast het heelal waar iedereen er makkelijk bij kan.
- 7 Hou de 6 Planeetknikers en de bestemmingsschijf bij de hand.
- 8 Kies willekeurig een kapitein : deze speler neemt het kapiteinsfiche.





# OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

**Space Bowl** is een competitief spel, waarin je simultaan speelt, zonder beurten te nemen.

Je moet zo snel mogelijk op zoek gaan naar een bewoonbaar sterrenbeeld ergens in het heelal. Je doet dit aan de hand van een diagram dat gebaseerd is op de posities van nabijgelegen planeten, aan jou overgedragen door een scheepscomputer. Indien je hierin slaagt, verdien je overwinningpunten. Indien je de meeste overwinningpunten hebt aan het einde van het spel, dan win je !

## SPELVERLOOP

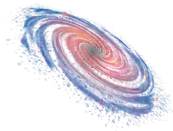
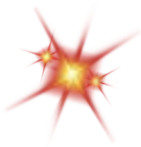
Het spel verloopt over verschillende ronden.

### BELANGRIJK

Verwar een **veld** niet met een **kaart** : de velden zijn begrensd door het rooster in de scheepscomputer, terwijl de kaarten het heelal vormen.

Het spel beroept zich op de relatieve posities van de planeten ten opzichte van elkaar. Elke planeet wordt op twee verschillende manieren voorgesteld : als een knikker in de scheepscomputer en als een tekening op de gesterntekaarten. De planeet zal worden afgebeeld op diverse gesterntekaarten.

Bovenop de planeten vertonen de kaarten ook kometen, sterren en zwarte gaten. Het enige doel van de kometen en sterren is jouw ogen te misleiden ; zwarte gaten worden dan weer gebruikt in de variant (zie *De Zwarte gaten*, pagina 15).



# EEN SPEELRONDE

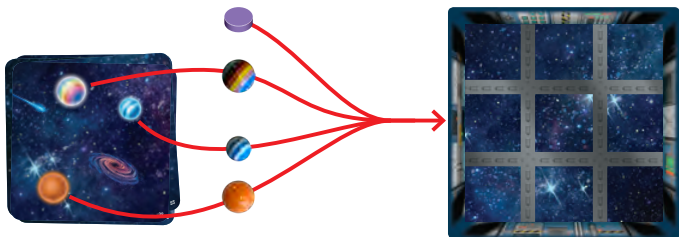
Elke ronde bestaat uit 4 fasen :

1. De scheepscomputer bepaalt het te ontdekken gebied
2. Onderzoek het heelal
3. Deel overwinningspunten uit
4. Einde van de ronde

Iedereen neemt z'n kleine bemanningsfiche op handen, de grote blijft voor je liggen.

## 1 DE SCHEEPSCOMPUTER BEPAALT HET TE ONTDEKKEN GEBIED

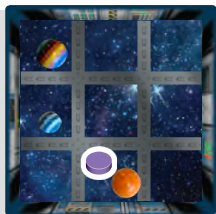
De kapitein neemt de bestemmingsschijf en de knikkers die overeenkomen met de afgebeelde planeten op **de bovenste kaart van de tot de oneindigheid en verder-stapel**. Daarna gooit de kapitein de schijf en de knikkers in de scheepscomputer.

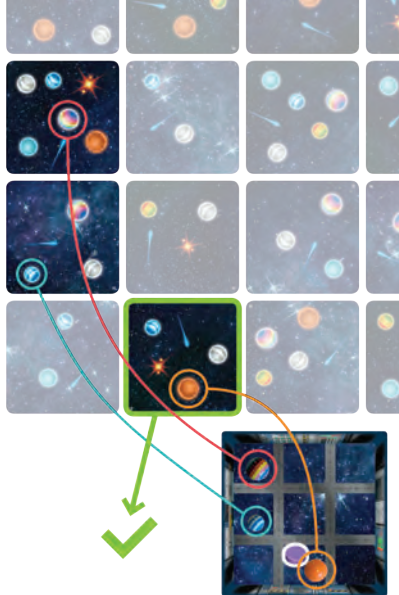


**TIP :** Om het spel te leren kennen of wanneer je met kinderen speelt, plaats je de bestemmingsschijf best in het middelste veld en werp je enkel de knikkers.

### OPMERKING

Na het gooien moet de schijf en elke knikker in **één veld** van het rooster van de scheepscomputer liggen ; het kan perfect dat er diverse zaken in hetzelfde veld liggen. Indien er iets niet volledig in een veld ligt, schud de doos dan een beetje om het op zijn plaats te krijgen.





Het rooster verdeelt de scheepscomputer in 9 velden, en elk veld vertegenwoordigt een gesterntekaart. Deze 9 velden komen overeen met eender welk 3x3 vierkant aan gesterntekaarten in het heelal.

De bestemmingsschijf geeft de aanstaande bestemming van het schip aan.

In speltermen is dit de gesterntekaart waarop je later een bemanningsfiche zal plaatsen. De samenstelling van de knikkers in het rooster, in relatie tot de positie van de bestemmingsschijf, bepalen welke gesterntekaarten geldige bestemmingen zijn.

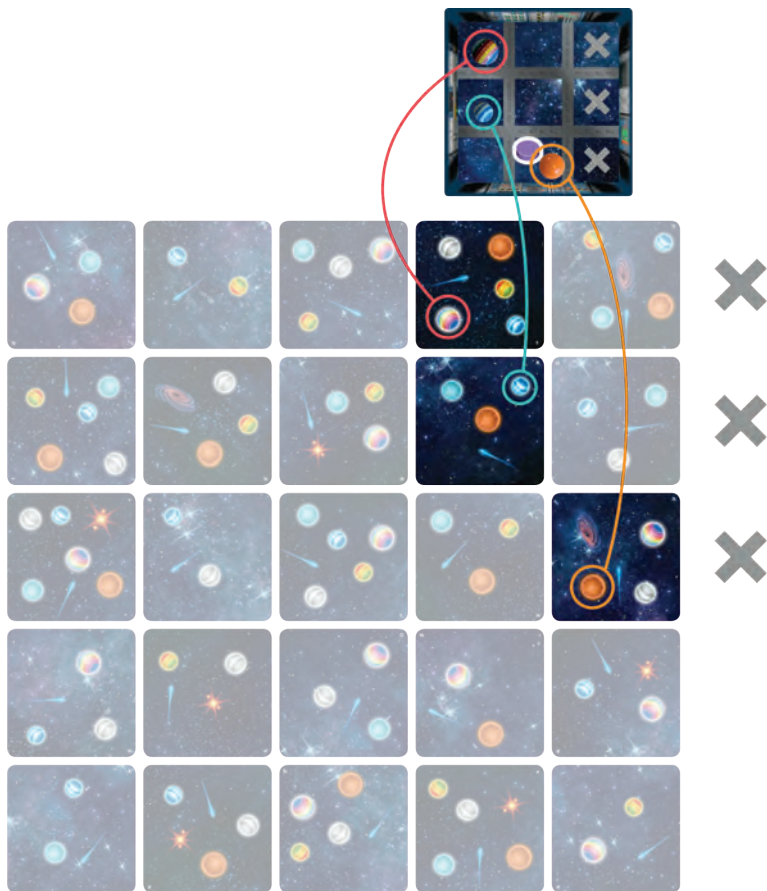
#### OPMERKING

Er is geen materiaal in het spel dat het schip voorstelt : jouw bemanning zoekt enkel naar potentiële bestemmingen voor het schip.

#### BELANGRIJK

Een gesterntekaart is pas een geldige bestemming indien er op deze en de naburige kaarten **minstens** de planeten staan afgebeeld die op de scheepscomputer te zien zijn. Ze mogen nog andere planeten hebben, maar ze **moeten** de afgebeelde bevatten.

Lege velden op de scheepscomputer kunnen kaarten van buiten het heelal voorstellen.



Je kan de scheepscomputer niet roteren. De oriëntatie ten opzichte van het heelal moet steeds dezelfde blijven.

## 2 ONDERZOEK HET HEELAL

Zo gauw de scheepscomputer een potentiële bestemming heeft aangegeven, beginnen alle spelers onmiddellijk en simultaan te zoeken naar geldige bestemmingen in het heelal. Ze zoeken naar gesterntekaarten die voldoen aan de criteria die worden opgelegd door de scheepscomputer (zie 1. *De scheepscomputer bepaalt het te ontdekken gebied*, pagina 5).

### OPMERKING

Eens de schijf en knikers in de scheepscomputer zijn gegooid, is het best mogelijk dat er voor die configuratie meerdere bestemmingen mogelijk zijn ; elke speler hoeft er slechts één te ontdekken om in de missie te slagen.

Na het gooien, kunnen twee dingen gebeuren :

- A. Iemand kondigt aan een geldige gesterntekaart te hebben gevonden
- B. Iemand kondigt aan dat er geen geldige gesterntekaart te vinden is

### A. Iemand kondigt aan een geldige gesterntekaart te hebben gevonden

Wanneer je denkt dat je een geldige gesterntekaart hebt gevonden, roep je “*Gaan !*” en steek je je vinger in de lucht (richting de hemel !) en begin je af te tellen (“*10, 9, 8...*”). Gedurende het aftellen mogen de andere spelers “*Ik volg !*” aankondigen als ook zij een geldige gesterntekaart hebben gevonden.

Wanneer je “*0*” bereikt, is de zoekfase ten einde.

De speler die “*Gaan !*” en de spelers die “*Ik volg !*” aankondigden **moeten nu simultaan en zonder aarzelen** hun bemanningsfiche plaatsen op de gesterntekaart die ze voor ogen hadden. Meerdere spelers kunnen hun fiche op dezelfde kaart plaatsen.

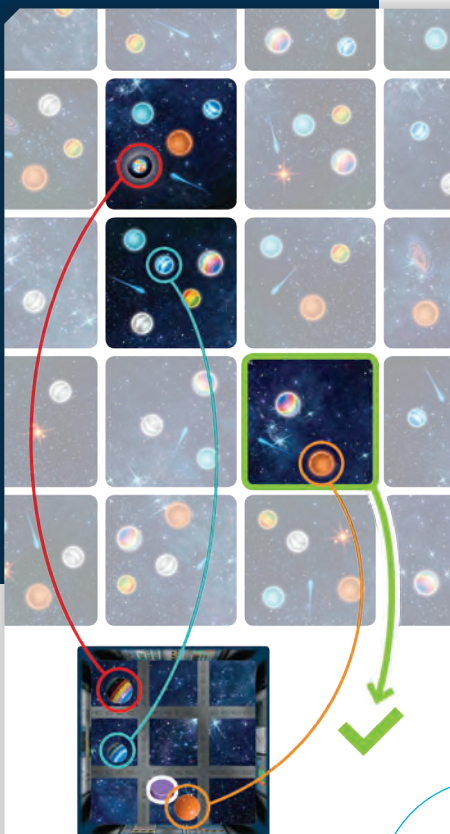
De spelers die niets hadden aangekondigd, kunnen hun bemanningsfiche niet plaatsen en zullen geen overwinningspunten scoren (zie 3. *Deel overwinningspunten uit*, pagina 11).



## HET JOKERFICHE

Op eender welk moment **tijdens de tien seconden durende aftelling**, kan iedereen (inclusief diegene die “*Gaan !*” heeft aangekondigd) het jokerfiche plaatsen op eender welke gesterntekaart in het heelal. Let erop dat je geen betekenisvolle informatie op de kaart hiermee afdekt. **Iedereen** kan dit jokerfiche gebruiken op de bestemming die ze voorstellen ; het vervangt eender welke benodigde planeet die op de kaart ontbreekt. Het jokerfiche gebruiken kost je wel een straf (zie 3. *Deel overwinningpunten uit*, pagina 11) !

- Eens geplaatst kan het jokerfiche niet meer verplaatst worden tijdens de huidige ronde.
- Indien je het jokerfiche plaatst, **moet** je het gebruiken op de bestemming die je voorstelt als geldig. Indien de bestemming na het plaatsen van de fiche nog steeds niet geldig is, wordt dit aanschouwd als het suggereren van een ongeldige bestemming (zie 3. *Deel overwinningpunten uit*, pagina 11).
- Een speler die “*We gaan allemaal sterven !*” aankondigt, kan het jokerfiche niet meer gebruiken. Ook spelers die op dat moment volgen, kunnen het jokerfiche niet gebruiken.



## B. Iemand kondigt aan dat er geen geldige gesterntekaart te vinden is

Indien je denkt dat er geen geldige bestemmingen voor handen zijn met de gegooide configuratie – zelfs niet na gebruik van het jokerfiche – kondig je “ *We gaan allemaal sterven !* ” aan en draai je jouw grote bemanningsfiche naar de kant met de rode knop. Ook nu start je weer met aftellen ( “ 10, 9, 8... ” ). Door dit te doen, verzaak je zelf aan volgende opties :

- Een geldige bestemming aanwijzen deze ronde.
- Het jokerfiche gebruiken.

Tijdens het aftellen hebben de andere spelers twee opties :

- Akkoord gaan door hun groot bemanningsfiche ook om te draaien naar de kant met de rode knop en aankondigen “ *Ik volg !* ”. Op die manier verzaken ze ook aan het aanwijzen van een bestemming en gebruik van het jokerfiche.
- Doorgaan met het zoeken naar een geldige gesterntekaart die je nog niet had opgemerkt. Aan het eind van het aftellen moet je jouw bemanningsfiche op een gesterntekaart naar keuze plaatsen, gelijktijdig met de andere spelers die verder gingen met het op zoek gaan naar een geschikte gesterntekaart.



### 3 DEEL OVERWINNINGSPUNTEN UIT

Elke speler scoort als volgt, en beweegt z'n bemanningsfiche overeenkomstig op het scorespoor.

|                                                                           | Indien geldige bestemmingen zijn gevonden                          | Indien er geen zijn gevonden       |
|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| <b>+1 PUNT</b><br>voor elke speler die heeft aangeduid...<br>(en          | ...een geldige gesterntekaart.                                     | ...de rode knop.                   |
| <b>+1 PUNT</b><br>voor de speler die riep...                              | ...“Gaan ! ”.                                                      | ...“ We gaan allemaal sterven ! ”. |
| <b>+1 PUNT</b><br>voor elke speler die heeft aangeduid...                 | ...een gesterntekaart die niemand anders heeft aangeduid.          | —                                  |
| <b>-1 PUNT</b><br>voor elke speler die het jokerfiche heeft gebruikte ... | ...om een planeet te vervangen in het gevraagde patroon.           | —                                  |
| <b>-1 PUNT</b><br>voor elke speler die heeft aangeduid...<br>(en          | ...een ongeldige gesterntekaart.                                   | ...een ongeldige gesterntekaart.   |
| <b>-1 POINT</b><br>voor de speler die riep...                             | ...“Gaan ! ” en <b>geen</b> geldige gesterntekaart heeft aangeduid | —                                  |
| <b>-1 PUNT</b><br>voor de speler die riep...                              | ...“ We gaan allemaal sterven ! ”.                                 | —                                  |
| <b>-1 PUNT</b><br>voor elke speler die heeft aangeduid ...                | ...de rode knop.                                                   | —                                  |

Indien jouw score voor de ronde onder 0 zou komen, stop je gewoon bij 0.

## VOORBEELD 1

### **Score voorbeeld wanneer iemand zegt : “ Gaan ! ”**

Emma kondigt aan, “ Gaan ! ” Aan het einde van het aftellen door haar, hebben drie spelers (Emma, Marie en Lucas) hun bemanningsfiche op kaarten in het heelal geplaatst, terwijl twee anderen hiervan hebben afgezien. Emma and Marie kozen verschillende kaarten, echter beiden geldig ; Lucas heeft echter een foutje gemaakt en een ongeldige bestemming gekozen.

#### **Emma wint 3 punten**

- aankondigen “ Gaan ! ”
- geldige bestemming
- de enige die haar locatie heeft gekozen

#### **Marie wint 2 punten**

- geldige bestemming
- de enige die haar locatie heeft gekozen

#### **Lucas verliest 1 punt**

- ongeldige bestemming
- De twee andere spelers hun score blijft ongewijzigd.

## VOORBEELD 2

### **Score voorbeeld wanneer iemand zegt : “ We gaan allemaal sterven ! ”**

Emma heeft “ We gaan allemaal sterven ! ” aangekondigd en draait haar bemanningsfiche naar de kant met de rode knop. Marie volgt haar en toont ook de rode knop op haar bemanningsfiche. Aan het einde van het aftellen, plaatst Lucas zijn bemanningsfiche op een kaart in het heelal, terwijl de twee andere spelers verzaken iets te doen. De bestemming die Lucas koos, blijkt geldig te zijn, dus Emma en Marie zaten fout.

#### **Emma verliest 2 punten**

- fout aankondigen “ We gaan allemaal sterven ! ”
- fout tonen van de rode knop

#### **Marie verliest 1 punt**

- fout tonen van de rode knop

#### **Lucas wint 2 punten**

- geldige bestemming
- de enige die zijn locatie heeft gekozen
- De twee andere spelers hun score blijft ongewijzigd.

## 4 EINDE VAN DE RONDE



Een nieuwe kapitein wordt als volgt aangesteld :

|                                                             | Indien geldige doelen zijn gevonden                                                      | Indien er geen zijn gevonden                                      |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Het <b>kapiteinsfiche</b> gaat naar de persoon die roept... | ...“ <i>Gaan !</i> ”.                                                                    | ...“ <i>We gaan allemaal sterven !</i> ”.                         |
| De kapitein neemt...                                        | ...de gesterntekaart die door de kapitein werd aangewezen.                               | ...de bovenste kaart van de tot de oneindigheid en verder stapel. |
| Dan...                                                      | ...vervang deze kaart met de bovenste kaart van de tot de oneindigheid en verder stapel. | —                                                                 |

Indien de tot de oneindigheid en verder stapel is uitgeput, of als iemand minstens 18 punten heeft, eindigt het spel (zie pagina 14).

Zoniet, dan bereid je een nieuwe ronde voor :

- Indien het jokerfiche in het heelal is geplaatst, verwijder het uit het heelal en leg het ernaast waar iedereen erbij kan.
- Indien je jouw klein bemanningsfiche op een gesterntekaart plaatste, krijg je het terug.
- Indien jouw groot fiche met de rode knop zichtbaar ligt, draai je deze terug naar de scheepszijde.
- Verwijder het bestemmingsfiche en de knikkers uit de scheepscomputer.
- Start een nieuwe ronde met

1. De *scheepscomputer* bepaalt het te ontdekken gebied

# EINDE VAN HET SPEL

Twee situaties kunnen het spel beëindigen :

- Iemand bereikt het laatste vak van het scorespoor (beëindig de ronde).
- De tot de oneindigheid en verder stapel is uitgeput (aan het einde van 10 ronden).

De speler met de meeste punten wint het spel.

Ondanks het feit dat het scorespoor maar tot 18 punten loopt, is je score niet gelimiteerd tot 18 punten. Jouw actuele, finale score telt, dus bijvoorbeeld, indien je de 18 overtreft, versla je iemand die slechts 18 punten behaalde.

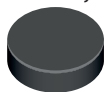
In geval van gelijkstand, wint de speler die het meeste gesterntekaarten heeft genomen. Er zijn geen verdere tiebreakers.



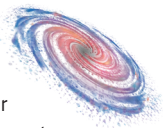
# VARIANTEN

## DE ZWARTE GATEN

Indien de **bovenste gesterntekaart van de tot de oneindigheid en verder stapel** een zwart gat toont, voeg je de Zwart gatschijf toe wanneer je de knikkers en bestemmingsschijf in de scheepscomputer



gooit. Indien een knikker in hetzelfde vak als de zwart gatschijf terecht komt, mag de overeenkomstige gesterntekaart in het patroon deze planeet **niet** bevatten.



De zwart gatschijf heeft geen effect op de bestemmingsschijf of een leeg veld.



ONTWERPER

**Stéphane BRACHET**

ILLUSTRATORS

**Gyom** spelgoed

**Alexandre BONVALOT** kaarten

GRAFISCH ONTWERPER

**Marie OOMS**

PROJECT MANAGER

**Didier DELHEZ**

NEDERLANDSE VERTALING

**Arne DE CNODDER**

**Sit Down !**

rue Sanson 4

5310 Longchamps, België

Tel. **+32 468 37 51 31**

**info@sitdown-games.com**

**www.sitdown-games.com**

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2019). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING !** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

# DE MOEILIKHEIDSGRAAD AANPASSEN

We bieden diverse methodes aan om de moeilijkheidsgraad van **Space Bowl** aan te passen aan je persoonlijke noden.

## GEEN JOKERFICHE = MINDER OPLOSSINGEN

Spel simpelweg zonder jokerfiche.

## DE LEEGTE VAN DE RUIMTE = MINDER OPLOSSINGEN

Alvorens de gesterntekaarten te schudden en een heelal uit te leggen, draai je 3 willekeurige kaarten gedekt. Wanneer ze op de tafel komen, laat je ze gedekt liggen, zodat ze geen planeten tonen. Indien er een gedekte kaart bovenop de tot de oneindigheid en verder stapel komt te liggen, draai je deze open en ga je verder.

**Opgelet :** deze kaarten kunnen geen geldige bestemmingen zijn !

## EEN GROTE HEELAL = MEER OPLOSSINGEN

Bereid een 6×6 heelal voor.

## VIRTUELE ROTATIE TOEGELATEN = MEER OPLOSSINGEN

Nu kan je ook een geldige gesterntekaart aanduiden indien deze het patroon van de scheepscomputer 90°, 180° of 270° geroteerd toont. De scheepscomputer zelf mag je echter niet roteren.

## RINGKERNHEELAL = MEER OPLOSSINGEN

Kaarten aan de tegenoverliggende grenzen van het heelal worden als aangrenzend beschouwd. Dit betekent dat het patroon dat een geldige gesterntekaart aangeeft, verdeeld kan zijn over kaarten aan de verste randen van het heelal.