

DE CREW

DE VLUCHT NAAR HET ISS



Het is 4 april en er zijn alweer 4 weken verstreken sinds jullie fantastische terugkeer van de 9^e planeet. Terwijl je belevenissen nog altijd de wereldwijde media bezighouden, krijgen jullie met een verbazingwekkende vanzelfsprekendheid opnieuw een opdracht. De robotarm Canadarm 2 van het internationale ruimtestation ISS moet van de nieuw ontwikkelde Zordon-module worden voorzien. Het uitrusten en in bedrijf nemen ervan is allesbehalve eenvoudig en moet daarom uitsluitend door een op elkaar ingespeeld team worden uitgevoerd. Geen wonder dat men zich tot jullie wendt!

Je ziet de ISS al opdoemen als jullie door de uitlopers van een massieve zonne-eruptie worden verrast. De zendinstallatie reageert zeer gevoelig, waardoor de commandant een orderketting start. Verdeel de speelkaarten en zeg om beurten hoeveel slagen je linkerbuurman gaat halen. De commandant begint. De missie is geslaagd als alle voorspellingen correct zijn.

Aantal slagen van linkercrewlid aangeven



Een onverwachte belasting, maar jullie hebben die geroutineerd doorstaan. Dok nu bij de ISS aan. Deze manoeuvre hebben jullie tijdens de opleiding steeds weer geoefend. Elk handvat moet vastzitten, alles moet perfect op elkaar afgestemd zijn. Dit werk vereist uiterste precisie. Alle 4 opdrachten moeten in 4 direct op elkaar volgende slagen worden volbracht.

4

Afzonderlijk in 4 direct op elkaar volgende slagen



Gelukt! De ruim 2 ton zware en bijna 18 meter lange Canadarm 2 rijst voor je omhoog. Begin nu met het inbouwen van de blauw glinsterende Zordon-module in de multifunctionele Canadese robotarm. Leg de blauwe opdrachtkaarten 1, 2, 3 en 4 midden op tafel in plaats van het trekken van 4 willekeurige opdrachten.

4



DE
CREW



Som