

# DE CREW

## HET DEIMOS-AVONTUUR



Beste crewleden,

Jullie worden verdeeld over 9 missies voor nieuwe uitdagingen gesteld: het Deimos-avontuur. Maar wees gerust, de eerste missie van elke bladzijde heeft een gemiddelde moeilijkheidsgraad.

De missies bevatten allerlei nieuwigheden, zoals missies die jullie steeds weer kunnen proberen om een beter resultaat te behalen.

Veel succes op jullie Deimos-avontuur!



# HET DEIMOS-AVONTUUR [1]

Jullie ontvangen een radiosignaal in de buurt van Deimos, een van de Marsmanen. Op basis van jullie foto's is daar inmiddels een onderzoeksteam actief, dat nu om jullie hulp vraagt. Lokaliseer het schip en bereid de aandokprocedure voor door beide sluismodulen precies op elkaar aan te sluiten. **Eén kaart van waarde 4 moet ten minste 1 kaart van waarde 9 winnen.**



wint



A1



Aan boord van de *Morphino* treffen jullie wetenschapper Z. Taylor. Hij geeft aan dat zijn collega's over Deimos zijn verspreid om grondmonsters te nemen. Voor sommige veelbelovende locaties is echter jullie speciale uitrusting nodig. Ga op weg naar de aangegeven coördinaten om de onderzoekers te ondersteunen. **De commandant moet precies 3 slagen winnen, maar daarin mogen geen kaarten van waarde 7, 8 of 9 zitten.**



3 slagen,  
maar geen



A2



Je herkent de locatie direct. Het gesteente is gitzwart en lijkt elk licht op te slokken. Een analyse van het oppervlak openbaart een zo dichte en in elkaar gewoven molecuulstructuur dat zelfs jullie boor moeite heeft om er doorheen te komen. Maar zien hoever jullie komen. **Een verkeerd uitgevoerde opdracht beëindigt de missie niet! Hoeveel opdrachten kunnen jullie volbrengen?**

22

Geen missie-einde

A3



# HET DEIMOS-AVONTUUR [2]

Jullie hebben een merkwaardige zwarte steen geborgen. Deze ligt als lood in jullie tas en lijkt jullie weg naar geologe K.A. Hart sterk te vertragen. Zij laat jullie een verbazingwekkende grot zien waar in het licht van jullie zaklamp iets roze schittert. Jullie hebben een plan nodig om naar boven te komen. De crewleden bepalen zonder de commandant hoeveel slagen hij moet winnen.

**Overige crewleden bepalen het aantal slagen van de**



**B1**



Een van jullie zal de locatie met behulp van een precisiesprongpak voorzichtig moeten naderen. Omdat er geen verankeringmogelijkheden aan het plafond van de grot zijn, moet het oppervlak daarna in zweefmodus worden onderzocht en het voorwerp er weggenomen moeten worden. **De speler die de opdracht krijgt, moet uitsluitend deze ene slag winnen.**

**1** Uitsluitend deze ene slag



**B2**



De steen is daadwerkelijk roze en zeldzaam licht, als een wafje. De analyse ervan moet echter wachten, want jullie zijn in gedachten verzonken op weg naar Dr. B. Cranston, die jullie enthousiast over een soort vloeistof heeft bericht. **Communicatie is niet toegestaan.** Zijn jullie succesvol, probeer deze missie dan opnieuw met 5 opdrachten, enzovoort. Hoe ver komen jullie?

**4** **5** ...



**B3**



# HET DEIMOS-AVONTUUR [3]

Jullie bereiken een kleine grondverzakking en geloven jullie ogen nauwelijks: de blauwachtige substantie gedraagt zich als een elektroviscose vloeistof! Het ene moment lijkt het materiaal vast te zijn, op het volgende stroomt het zachtjes langs de stenen. Jullie hebben het juiste gereedschap nodig om het te kunnen inpakken. **Geen van de slagen mag met een blauwe of een raketkaart worden begonnen.**

**Geen slag beginnen met**



**C1**



De vloeistof is net in jullie bekpakking als hij zijn vaste vorm aanneemt en deze niet meer lijkt te verliezen. Dr. Cranston neemt jullie mee naar scheikundige T. Kwan om haar mening erover in te winnen. Zij vraagt jullie om ondertussen een glanzend licht in een rotsspleet te onderzoeken, dat haar optische sensoren heeft overbelast. **Eén kaart van waarde 1 moet ten minste 2 kaarten van waarde 9 winnen.**



**wint 2**

**C2**



Jullie verlagen de opnamecapaciteit van jullie sensoren om de spleet stukje bij beetje af te tasten en de bron te lokaliseren. Ondanks deze maatregelen toont jullie display nog steeds een felgeel voorwerp. Langzaam en voorzichtig zetten jullie het apparaat aan. **Volbreng de opdrachten pas vanaf de derde slag. Is het jullie gelukt, probeer deze missie dan nogmaals, maar vervul de opdrachten pas vanaf de vierde slag, enzovoort. Hoe ver komen jullie?**



**C3**

