

LOGBOEK

24 augustus 2006 staat vast in jullie geheugen gegrift. Na jarenlang discussiëren werd op de Algemene Vergadering van de Internationale Astronomische Unie beslist dat Pluto een dwergplaneet is en niet langer de negende planeet van ons zonnestelsel. Van de ene op de andere dag vlogen dus nog slechts acht planeten in een baan om onze zon. Neptunus is sindsdien de planeet het verst van de zon.

**LEES EERST
DE SPELREGELS.
DRAAI DAARVOOR
DIT BOEKJE OM.**

In de loop van de jaren erna ontstond een sensationele theorie. Aan de rand van ons zonnestelsel zou zich een tot nu toe onbekend, groot hemellichaam bevinden. Die vermoedens waren gebaseerd op de gegevens die de ruimtesondes *Voyager 2* en later *New Horizons* verzamelden. Vreemde afwijkingen in hun meetwaarden en tijdelijke onderbrekingen in de overdracht van de gegevens stelden de wetenschappers voor een raadsel. Hoewel de theorie in het begin als een hersenspinsel werd afgedaan, raakten na verloop van tijd steeds meer sceptici overtuigd. Maar de gegevens waren ontoereikend en leverden geen concrete bewijzen op.

Toen dr. Markow en zijn onderzoeksteam niet meer wisten hoe het nu verder moest, startten ze het project NAUTILUS op. Ze wilden een bemand ruimteschip de ruimte in sturen, zodat de bemanningsleden met eigen ogen konden zien wat de nieuwe negende planeet kon zijn. Na veel tegenslag en jarenlang onderzoek is de technologie nu eindelijk klaar voor een dergelijke missie. Het enige wat ze nu nog nodig hebben is een crew. Iemand kandidaat?

Vul hier je crew in:

CREW:	☒	☐	☐	☐	☐	☐	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

CREW:	☐	☒	☐	☐	☐	☐	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

CREW:	☐	☐	☒	☐	☐	☐	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

CREW:	☐	☐	☐	☒	☐	☐	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

CREW:	☐	☐	☐	☐	☒	☐	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

CREW:	☐	☐	☐	☐	☐	☒	
Begin:		Einde:		Pogingen:			

Zo gebruik je dit logboek:

In dit overzicht vullen de spelers hun crew in. Ze noteren de namen van de crewleden, de datum waarop ze hun eerste en laatste missie speelden en hoeveel pogingen ze in totaal nodig hadden. Het kruis geeft hun crewveld aan, daarin noteren ze bij elke missie hoeveel pogingen ze nodig hadden. De eerste crew gebruikt bijvoorbeeld het linkse crewveld. Er zijn dus 6 crews die hun vorderingen in het logboek kunnen noteren.

Missienummer. De gouden vijfhoek herinnert de spelers aan de extra spelregel die in een spel met 5 spelers vanaf missie 25 geldt.

Als de spelers bij een missie opdrachtkaarten moeten gebruiken, geeft dit symbool het aantal opdrachtkaarten aan.

Hier staat tekst over de missie. Daarin komen de spelers alles over hun volgende missie te weten. Het grootste deel van de tekst vertelt het verhaal van hun avontuur. **Staat echter een deel van de tekst vet gedrukt, zoals hier, dan gaat het over een speciale regel voor deze missie. Lees deze tekst aandachtig!**

25



Herinnering aan het noodsignaalfiche.

Noodsignaalfiche.

Als de spelers een missie hebben volbracht, noteren ze hier hoeveel pogingen ze nodig hadden. Kleurden ze het noodsignaalfiche, dan verhogen ze dat aantal met 1.

Als een missie herhaaldelijk mislukt of de spelers willen de missie niet langer uitvoeren, dan vullen ze "10" in en beginnen ze aan de volgende missie.

In deze vakjes onder aan elke bladzijde vullen de crewleden in hoeveel pogingen ze in totaal nodig hadden om tot dit punt van het avontuur te komen.

Zo weten de crewleden na een pauze meteen weer hoe ver ze stonden. Boven- en onderaan kunnen de verschillende crews hun vooruitgang met elkaar vergelijken.

4



Als bij een missie speciale regels gelden, staan hier verschillende symbolen. De vet gedrukte tekst in de tekst bij de missie vertelt de spelers er meer over. In de handleiding vind je meer uitleg over de symbolen.

Hier staan alle opdracht-fiches afgebeeld die je nodig hebt voor de huidige missie.

Proficiat! Jullie werden geselecteerd uit heel veel kandidaten en mogen deelnemen aan het opwindendste, belangrijkste en gevaarlijkste avontuur dat de mensheid ooit kende, namelijk de zoektocht naar de nog onbekende negende planeet. Jullie zijn nog maar net aangekomen in het opleidingscentrum en de eerste opleiding begint al: *Teambuilding*.

1



Al snel blijkt dat jullie uitstekend op elkaar zijn afgestemd. Vooral jullie mentale connectie, waarbij het wel lijkt of jullie breinen met elkaar verbonden zijn, belooft een succesvolle samenwerking. Maak je klaar voor opleiding 2 en 3: *Stuurtechniek* en *Gewichtloosheid*.

2



Jullie doorlopen de ene na de andere opleiding. De gecombineerde cursus *Energievoorziening en noodgevallen* vergt een hoge mate van logisch denken om het systeem goed te begrijpen en te kunnen toepassen. Jullie uitgebreide wiskundekennis komt hier goed van pas.

2



De voorbereidingen zijn bijna afgerond. De laatste opleidingen gaan over het opnieuw ijken van de controlemodule, het opnieuw instellen van de communicatiemiddelen en de hoogtechnologische noodsystemen van de ruimtepakken. Het duurt nu niet lang meer voor jullie zullen vertrekken.

3



Te vroeg gejuicht! Een van jullie is ziek en is aan bed gekluisterd. **Nadat alle crewleden hun handkaarten hebben bekeken, vraagt de commandant wat de crewleden ervan denken. Ze mogen alleen met “goed” of “slecht” antwoorden. De commandant beslist dan welk crewlid (niet zichzelf) ziek is. Het zieke crewlid mag geen enkele slag winnen.**

Geen slag



Na deze kleine tegenslag wacht jullie nog één opleiding: Wat te doen in geval van beperkte communicatie. Daarvoor wordt een **zendschaduw** gesimuleerd, die in de ruimte door verschillende omstandigheden kan worden veroorzaakt. Verenig jullie mentale verbondenheid en doorsta ook deze laatste test.

3



4



Totaal

Totaal



5

Dit wordt een gedenkwaardige dag! Bereid jullie voor op de lancering. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-LIFT OFF! Het einde van de opleidingsfase is meteen ook het begin van jullie avontuur. Een enorme kracht drukt jullie tegen de rugleuning. Nu is er geen weg meer terug. Onder oorverdovend geraas verlaten jullie het lanceerplatform, het land, het continent, de planeet.

3



Jullie bevinden je nu in de ruimte, gewichtloosheid treedt in en geeft jullie een onbeschrijflijk gevoel. Jullie ondergingen zoveel tests en opleidingen en toch blijft het een heel speciaal gevoel, telkens opnieuw. Kijk even achter je, naar de aarde, die tot dan toe jullie hele wereld uitmaakte, maar die je nu zelfs achter je duim kunt verstoppen.

3



Plotseling worden jullie uit je gedachten opgeschrikt. De boordcomputer NAVI slaat alarm en vraagt jullie aandacht. In het aandrijfmechanisme is een heel klein stukje metaal verschoven. Om dat te repareren moet je met vaste hand te werk gaan. **Haal ten minste 1 slag met een kleurenkaart van waarde 1 (geen rakettenkaart).**

1 slag met een



Na dit kleine voorval aan het begin van je missie vliegen jullie voorbij de maan. Je stuurt jullie status naar de aarde, starten alle controle- en meetinstrumenten op en activeren het aandrijfmechanisme. De crew staat voor een grote stap, zowel voor jullie als voor de mensheid.

4



De radarsystemen melden een dicht meteoroïdenveld waar jullie even later doorheen zullen vliegen. **De commandant wijst een crewlid (niet zichzelf) aan om een andere koers te berekenen. Die taak vergt de hoogste concentratie. Daarom kan dat crewlid tijdens deze missie niet communiceren.**

4



Gespannen kijk je toe hoe jullie rakelings langs de meteoroïden vliegen. In alle opwindning raken de documenten door elkaar, wat enkele minuten voor grote verwarring zorgt. **Meteen na de eerste slag moet elk crewlid een kaart trekken bij het crewlid rechts van hem. Speel daarna gewoon verder.**

4



6



Totaal

Totaal



7

Ondanks de koerswijziging worden jullie toch door enkele kleine brokstukken geraakt. De controlemodule meldt een mankement aan de aandrijving. Jullie moeten alle aandrijvingen controleren om het probleem te vinden. **Win met elke rakettenkaart een slag.**

1 slag
met elke



13



Jullie komen in de buurt van Mars en kunnen de Olympus Mons, de hoogste vulkaan van ons zonnestelsel, met het blote oog herkennen. Jullie maken van de gelegenheid gebruik om de vulkaan en daarna Phobos en Deimos, de manen van Mars, te fotograferen. De prachtige uitzichten maken het minder erg dat jullie door een **zendschaduw** vliegen.

4



14



Jullie vliegen voorbij Mars en verlaten de zendschaduw. Je zit net te dromen van chocoladerepen wanneer plotseling de botsmodule alarm slaat. Nog voor je kunt reageren, slaat een meteoroïde in. Schakel de vier beschadigde modules meteen uit en begin met de reparatie.

4



15



Al met al blijkt de schade mee te vallen en het meeste kunnen jullie snel weer in orde maken. Alleen de negende module, die jullie ruimtepakken controleert, werd bij de botsing sterk beschadigd en is uitgevallen. **Jullie mogen geen slag halen met een 9-kaart.**

Geen slag
met



16



De schade aan de negende controlemodule is groter dan jullie dachten. De reparatie neemt dan ook meer tijd in beslag. Jullie mogen echter je koers niet uit het oog verliezen. Het is ook de hoogste tijd om een bericht naar de aarde te sturen, want daar wacht men vol spanning op de status. **Jullie mogen opnieuw geen slag halen met een 9-kaart.**

2

Geen slag
met



17



Jullie zetten koers naar Jupiter en komen in een stofwolk terecht. Op dat moment doet de communicatiemodule raar. Eerst lijkt de verbinding uitzonderlijk goed te zijn, maar enkele seconden later valt deze volledig weg. **Jullie mogen pas vanaf de tweede slag communiceren.**

5



18



8



Totaal

Totaal



9

De stofwolk blijkt gigantisch te zijn en hoe langer jullie erin rondvliegen, hoe vreemder de communicatiemodule begint te reageren. Het ene moment hoor je elkaar glashelder, een tel later versta je elkaar niet. De storingen duren steeds langer. **Jullie mogen pas vanaf de derde slag communiceren.**

5

1



19



Eindelijk trekt de stofwolk op en de communicatiemodule doet weer normaal. En dan komt Jupiter weer in zicht. Een prachtige planeet. Niet voor niets wordt deze gigant een gasreus genoemd. Lang kunnen jullie deze niet bewonderen, want twee radarsensoren blijken defect. **De commandant bepaalt wie alle opdrachten moet uitvoeren en de schade moet repareren.**

20



2

Allemaal gedekt

Na de reparatie stellen jullie vast dat je door de stofwolk Jupiter te dicht bent genaderd. De aantrekkingskracht van Jupiter is 2,5 keer zo groot als die van de aarde en beïnvloedt jullie koers. Om er weer aan te ontsnappen, moeten jullie geconcentreerd en heel precies werken. Jullie merken daarom amper op dat jullie door een **zendschaduw** vliegen.

5

1 2



21



Als jullie weer op koers zitten, daalt de temperatuur plotseling sterk. Alle controlesystemen slaan alarm. Jullie moeten meteen je ruimtepak aantrekken. Maar de controlemodule ervan heeft amper genoeg energie om te functioneren. Leid één voor één de energievoorzieningen van andere modules om, om te voorkomen dat het hele systeem uitvalt.

5



22



Terwijl veel modules nu op noodenergievoorziening werken, breken jullie je hoofd over die snelle afkoeling. Voorbij Kallisto, een van de 79 manen van Jupiter, lijken jullie de ijskoude zone te verlaten. **Voordat jullie opdrachtkaarten kiezen, mogen jullie twee opdracht fiches van plaats verwisselen. Beslis samen, maar verraad niets over jullie handkaarten.**

5



23



Het onverwachte voorval heeft jullie planning danig in de war gestuurd. Overal valt wel iets te repareren en heel even lijken jullie zonder overleg aan de slag te willen gaan. Gelukkig grijpt de commandant in. Hij roept iedereen samen. **Om gestructureerd te kunnen werken, verdeelt de commandant de opdrachten.**

6



24



10



Totaal

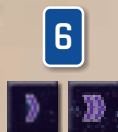
Totaal



11

Jullie bereiken Saturnus en genieten van het schouwspel van stukjes rots die om de planeet vliegen en ringen vormen. Jullie kijken af en toe naar de boordcomputer, maar vooral naar buiten. Omdat jullie in een **zendschaduw** zitten, worden jullie amper gestoord. **Spelen jullie met vijf, dan mogen jullie vanaf nu de extra spelregel voor vijf spelers gebruiken.**

25         



Jullie meten een ongewoon hoge hoeveelheid kosmische straling. Die lijkt op het eerste gezicht geen invloed te hebben en jullie vliegen verder, maar al snel blijkt dat de communicatie verstoord is en de ene keer niet en de andere keer met vertraging werkt. Zo kunnen jullie niet vlot werken. **Jullie mogen pas vanaf de derde slag communiceren.**

28         



Jullie worden opgeschrikt door een luide knal. Twee brokken gesteente uit de ringen van Saturnus sloegen gaten in de romp van het ruimteschip. De boordcomputer schakelt de getroffen onderdelen uit. De brokken gesteente zitten vast in de romp. De crew moet die voorzichtig verwijderen om meer schade te voorkomen. **Jullie moeten ten minste 2 slagen halen met een kleurenkaart van waarde 1 (geen rakettenkaart).**

26        

2 slagen met een

De communicatiemodule lijkt zwaarder beschadigd te zijn dan jullie eerst dachten. Jullie moeten een reeks tests en kalibreringen doen en de uitvoering ervan moeten jullie heel nauwkeurig op elkaar afstemmen. **Tijdens de hele missie mag een crewlid nooit 2 slagen meer gehaald hebben dan een ander. Het ruimteschip vliegt door een zendschaduw.**

29         



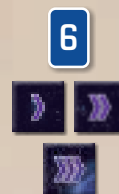
Je stelt vast dat de schade aan de romp ook gevolgen heeft voor het functioneren van het ruimteschip. De flux capacitor is beschadigd. Dat is nu nog geen probleem, maar het onderdeel moet gerepareerd worden, want jullie hebben het onderdeel nodig om terug te keren. **De commandant bepaalt wie de reparatie moet uitvoeren en alle opdrachten moet aanvaarden.**

27          

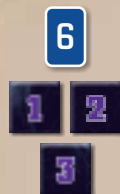
Alles gedekt

De communicatiemodule is deels gerepareerd. De rest van het herstel komt later, want jullie naderen Uranus. Het gladde, lichtblauwe oppervlak van die planeet lijkt haast onnatuurlijk. Jullie moeten echter snel weer aan het werk, want nog niet alle schade is gerepareerd. **Jullie mogen pas vanaf de tweede slag communiceren.**

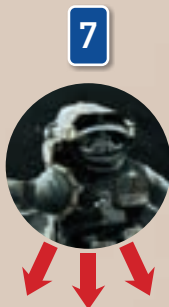
30         



Terwijl jullie Uranus achter jullie laten, krijgen jullie een oproep van het controlecentrum op aarde, waar de medewerkers jullie vragen om gegevens door te sturen over de manen van Uranus. Door de storing komt de oproep echter te laat. Jullie kunnen nog slechts 3 van de 27 manen, Rosalind, Belinda en Puck, observeren. Dat moet voorlopig volstaan.



Hoewel de missies goed vorderen, wordt duidelijk dat jullie al heel lang samen onderweg zijn en af en toe steken ergerenissen de kop op. Om ruzie te voorkomen, verdiepen jullie je elk in jullie taken. **De commandant neemt de leiding en verdeelt de opdrachten.**



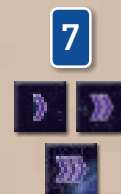
Iemand moet naar buiten! Een van de luiken is defect en moet gerepareerd worden. Het ruimteschip verlaten is altijd riskant. **Nadat iedereen zijn handkaarten heeft bekeken, vraagt de commandant aan ieder crewlid of hij de missie ziet zitten. Jullie mogen alleen met "ja" of "nee" antwoorden. De commandant kiest dan één van de crewleden (niet zichzelf). Deze moet precies 1 slag winnen, maar dat mag niet met een rakettenkaart gebeuren.**



Neptunus komt in zicht, maar juist dan begint het ruimteschip te zwakken. Beman de stabilisatoren om de controle niet te verliezen. De commandant moet de zwaartekrachtmodule opnieuw instellen. **Tijdens de hele missie mag een crewlid nooit 2 slagen meer gehaald hebben dan een ander. De commandant moet bovendien de eerste en de laatste slag winnen.**



Ingetogen bereiken jullie de buitenste planeet van ons zonnestelsel: de ijsreus Neptunus. De felblauwe kleur bezorgt je rillingen. Terwijl het ruimteschip langzaam voorbij Neptunus vliegt, ontvang je weer een bericht van de aarde. Ruimtesonde *Alpha 5* vliegt rond Neptunus met enkele defecte sensoren. Zoek de ruimtesonde en repareer deze.



Jullie gebruiken een zeldzaam rustig moment om opnieuw toenadering tot elkaar te zoeken. De vele kleine en grote noodgevallen, de verantwoordelijkheid die jullie dragen, de onzekerheid over hoe het avontuur zal aflopen, dat alles drukt op ieder van jullie. Het doet je goed om even samen te zijn, je hart te kunnen luchten en naar elkaar te kunnen luisteren. Daarna zijn jullie klaar voor de volgende uitdaging. **De commandant verdeelt de opdrachten.**



Het ruimteschip bereikt de dwergplaneet Pluto. Jarenlang werd deze beschouwd als de negende planeet. Je denkt terug aan wat jullie vaders vroeger over Pluto vertelden. Vergeet het ruimteschip niet op koers te houden. **De commandant bepaalt wie zich daarmee bezighoudt en alle opdrachten moet vervullen.**



4

Allemaal gedekt

37



Het ruimteschip bereikt de heliopauze, de grens van ons zonnestelsel. Volgens de berekeningen kan de negende planeet niet ver meer zijn. Jullie worden nerveus, het uur van de waarheid nadert. De boordinstrumenten slaan op hol en jullie zitten op het puntje van je stoel. Het blijkt helaas slechts een tijdelijke storing. **Jullie mogen pas vanaf de derde slag communiceren.**

8

38



Nu is het zover! De meetwaarden die op de schermen verschijnen, kunnen alleen door gigantische objecten worden veroorzaakt. Het effect is zo groot dat zelfs jullie **communicatie verstoord** is. Jullie moeten de instrumenten opnieuw kalibreren en uitzoeken wat de precieze oorzaak is.

8



39



Je vliegt recht op het object af, maar nog steeds weet niemand wat het is. Het zou ook een maan van Pluto kunnen zijn. Nee, het is geen maan! Jullie hebben de negende planeet ontdekt! Euforie maakt zich van jullie meester, jullie zijn in één klap alle tegenslagen vergeten. Uit een scan van het oppervlak blijkt dat de planeet een harde korst heeft. Het gaat dus niet om een gasreus, maar om een planeet waarop geland kan worden. Een landing zou een geweldige afsluiter van het avontuur zijn. **Voor het kiezen van opdrachtkaarten mogen jullie één opdrachtliche verplaatsen en bij een opdracht leggen waar nog geen opdrachtliche ligt. Beslis samen, maar verraad niets over je handkaarten.**

8



40



Stel de aandrijvingen in en bereid jullie voor op de landing. Omdat nooit eerder iemand in dit onbekende gebied een landing maakte, moet één van jullie deze in goede banen leiden. **Nadat iedereen zijn handkaarten heeft bekeken, vraagt de commandant aan ieder crewlid of hij de missie ziet zitten. Je mag alleen met "ja" of "nee" antwoorden. De commandant kiest dan één van de crewleden (niet zichzelf). Dat crewlid mag alleen de eerste en de laatste slag winnen. Omdat alleen de straalpijpen worden gebruikt om te sturen, mag het crewlid beide slagen niet met een rakettenkaart halen.**

Alleen de eerste en laatste slag



41



16



Totaal

Totaal



17

De planeet lijkt extreem koud en onherbergzaam, maar wel bewoonbaar. Dan merken jullie dat een gebied de meetinstrumenten op tilt doet slaan. Hoe dichterbij jullie komen, hoe groter de meetfouten. Wat hier gebeurt, kan door de huidige wetenschap niet worden verklaard. Het gaat om een beperkt gebied, want als jullie weer afstand nemen, normaliseren de waarden.

9



In naam van de wetenschap wagen jullie je toch opnieuw dichterbij. De zwaartekracht lijkt hier anders te werken. Voor alle zekerheid verankeren jullie het ruimteschip met haken van vibranium in het oppervlak van de planeet. **De commandant verdeelt de opdrachten.** Uit de resultaten kunnen jullie maar één ding afleiden: jullie hebben een wormgat ontdekt.

9



Over wormgaten bestonden slechts vermoedens, maar dit is er écht een. Het lijkt een gigantische zwarte rots die voor jullie zweeft. Jullie zijn nieuwsgierig, en sturen een bericht naar de aarde, waarna de aandrijving ingeschakeld wordt. **Win met elke rakettenkaart een slag. Haal eerst een slag met rakettenkaart 1, dan met rakettenkaart 2, daarna 3 en ten slotte 4.**

**in oplopende
volgorde 1 slag
met elke**



Daar gaat hij! Jullie zitten goed vastgemaakt in je stoelen en toch voelt het alsof je alle kanten wordt opgeslingerd. Kleuren en vormen veranderen, het licht vormt een flakkerende massa en lijkt wel een intelligent wezen dat jullie opslokt. Concentreer je op de boordinstrumenten en probeer je verstand niet te verliezen.

9



Terwijl jullie worden overstelpd met waanzinnige indrukken, reageert ieder instinctief op mogelijke gevaren. Als alle hoofdmodules van het ruimteschip uitvallen, trekken de rode waarschuwingslampjes jullie aandacht. **Het crewlid dat links van het crewlid met de rode 9 zit, moet alle rode kaarten winnen. Wie de rode 9 bezit, mag dat bekendmaken.**

**Alle rode
kaarten**



Jullie zijn aan het eind van jullie krachten. Het wormgat heeft jullie in zijn greep. Jullie kunnen realiteit en fantasie amper van elkaar onderscheiden. Jullie lichaam schreeuwt het uit dat dit niet langer dan 10 seconden volgehouden kan worden. Het is verrassend hoe lang 10 seconden dan kan duren! Doodsbenauwd tellen jullie af en dan... verlaten jullie plotseling het wormgat.

10



18



Totaal



19

Jullie krijgen amper de tijd om je te oriënteren. Plotseling wordt het vreselijk warm om jullie heen. De boordcomputer slaat alarm voor het hele ruimteschip. De eerste modules bezwijken al onder de extreme temperaturen. Ook al wordt de temperatuur in jullie ruimtepakken geregeld, het zweet breekt jullie al na enkele seconden uit. Jullie moeten de noodprocedures opstarten, de hitteschilden uitklappen en zo snel mogelijk afstand nemen van de hittebron. **De opdracht die bij opdrachtfiche  ligt, mogen jullie pas in de laatste slag vervullen.**

3



In de laatste slag

48



De rust keert weer terug, de omstandigheden zijn bijna weer normaal. Gelukkig kon je net op tijd ingrijpen voor jullie uitgeput instortten. Het duurt even voor je beseft waar jullie je nu bevinden en je kunt het ook amper geloven. Je vliegt in een baan rond Venus! Het wormgat vormt blijkbaar een directe verbinding tussen de negende planeet en Venus, de tweede planeet! Dat verklaart de extreme hitte, want Venus bevindt zich veel dichterbij de zon dan de aarde. Dan dringt het tot jullie door: Het ruimteschip kan naar de aarde terugkeren! Controleer de 10 hoofdmodules en geef daarbij voorrang aan de toevoer naar de ruimtepakken, de aandrijving en de communicatie. Zet dan koers naar de aarde.

10



49



Terugkeren is minder eenvoudig dan het lijkt. Enkele modules zijn onherstelbaar beschadigd en jullie worstelen met de immense aantrekkingskracht van de zon. Je kunt je nu geen fouten meer veroorloven. De terugkeer moet heel nauwkeurig gepland worden. Jullie moeten eerst gebruikmaken van de zwaartekrachtsslinger om van koers te veranderen. Vervolgens moeten jullie de modules onder controle houden en de vlucht naar de aarde voorbereiden. Ten slotte vereist ook de landing op aarde net zoveel aandacht als elke andere manoeuvre. **Bekijk jullie handkaarten. Eén crewlid moet de eerste 4 slagen halen. Een ander crewlid moet de laatste slag winnen. De overige crewleden moeten de slagen daartussen halen. De commandant vraagt aan elk crewlid welke opdracht hij het liefst uitvoert. Daarna beslissen jullie samen als crew wie wat doet. Jullie mogen daarbij niets verraden over jullie handkaarten.**

Alleen de eerste vier slagen



Alleen de laatste slag



50



20



Totaal

Totaal



21

EPILOOG

Het ruimteschip is veilig op aarde geland. Jullie verrassende terugkeer trekt wereldwijd de aandacht van de pers. Het nieuws over de tocht door het wormgat verspreidt zich als een lopend vuurtje over alle continenten, het is overal het gesprek van de dag. Zodra jullie je familie en vrienden terugzien, vergeten jullie hoe zwaar het avontuur soms was en alle deelnemers genieten er na het lange verblijf in de ruimte van om eindelijk weer thuis te zijn.

De inzichten en gegevens die de reis opleverden, leiden al snel tot spectaculaire theorieën. Dankzij het wormgat in de relatieve nabijheid van de aarde kunnen astronauten in heel korte tijd de negende planeet bereiken. Na een grondige analyse wordt bevestigd dat het oppervlak van die planeet inderdaad bewoonbaar is. Deze ontdekking opent dus onverwachte mogelijkheden. In de toekomst kunnen astronauten eerst naar de negende planeet worden gebracht. Daar kan een ruimtestation worden gebouwd en van daaruit kunnen de astronauten verdere missies ondernemen.

Als we met de verkenning van het heelal aan de rand van ons eigen zonnestelsel kunnen beginnen, blijkt eindelijk wat tot nu toe als sciencefiction gold, namelijk het ondernemen van ruimtereizen buiten ons eigen zonnestelsel. Dankzij jullie is dus een nieuw tijdperk in de ruimtevaart aangebroken!