

SHARKS

WITH LASERS



SHARKS WITH LASERS

Leunend tegen de railing van de boot, tuur je over het water en denk je stilletjes: "Daar is het! Zo dichtbij! Ben ik behendig en snel genoeg zijn om levend bij dat strand aan te komen of wordt dit letterlijk mijn LAATSTE examen?". Je kijkt naar je mede geheim agent trainees die bezig zijn hun duikpakken aan te trekken en dan nog eens terug naar het vervaarlijke donkere, koude water voor je. Was dat een schittering van gekleurd licht in de duistere dieptes, of was dat slechts je verbeelding? Er is je verteld dat het de grondig gestoorde maritieme wetenschappers van het Mysterious Intelligence Agency (MIA) eindelijk gelukt is om haaien uit te rusten met lasers aan hun schedel. De veldtest waar je in beland bent is de ultieme test voor deze vreselijke monsters en jij en je mede trainees zijn proefkonijn. Examenangst heeft opens een hele nieuwe betekenis gekregen! Zenuwachtig bereid je jezelf voor op de sprong en je pakt N's nieuwste apparaat beet, een shark-with-laser-dazer. Dat apparaat geeft je invloed op de beweging van de haaien en daarmee een kans om te overleven. Er zit zelfs laserschild ingebouwd in het ding. Die N is toch helemaal zo gek nog niet. De luchthoorn schalt... het is tijd om nat en onsterfelijk te worden.

In Sharks with Lasers ben je een geheim agent trainee die een stuk zee vol haaien met lasers moet trotseren voor een extreem gevaarlijke MIA veldtest. Een nabijgelegen eiland is in zicht en de eerste speler die er levend weet te arriveren die slaagt voor de veldtest, wint het spel en mag zich rekenen tot de elite van MIA geheim agenten. Om het eiland te bereiken speel je gedekt kaarten om je agent te verplaatsen. Alle spelers besturen samen de haaien door gedekt kaarten op de haaien te spelen in een poging

om deze vinnige verschrikkingen achter iedereen behalve henzelf aan te sturen. Het spel wordt gespeeld in rondes die bestaan uit het spelen van kaarten en vervolgens uit het uitvoeren van acties van de agenten en de haaien, zoals hieronder uitgelegd.

HET SPEL WINNEN

Sharks with Lasers kan op de volgende twee manieren gewonnen worden:

1) Je wint het spel als je de eerste speler bent die het water weet over te steken en het einde van de ronde haalt op de laatste rij op het bord (de rij die raakt aan de zandstrand van het eiland). In het geval van gelijkspel wordt de winnaar bepaald op basis van de stand van de dodenteller en als die ook gelijk is dan op basis van speelvolgorde .

OPMERKING: Een speler kan altijd op deze manier winnen, ongeacht de stand van zijn dodenteller.

2) Een alternatieve manier om het spel te winnen is als alle andere spelers drie of meer agenten verloren hebben (stand 3 op de dodenteller kaart), terwijl jij nog niet zoveel agenten verloren hebt. In dat geval win je het spel onmiddellijk.

Sharks with Lasers is een spel zonder speler eliminatie (maar er gaan wel een hoop agenten naar de haaien). Als een agent wordt gedood dan wordt zijn plaats ingenomen door een nieuwe rekrut (see Doodgaan).

INHOUD

-1 bord

-4 agent figuren (een rode, blauwe, groene, en gele duiker)



-3 haai figuren (een witte, grijze, en zwarte haai)



-40 actiekaarten (4 sets van 10 kaarten: een rode, blauwe, groene en gele set, waarbij de kleur wordt aangegeven door de kleur van het duikpak van de agent en de kleur van de actie symbolen in de hoeken van de kaart)

-1 startspeler kaart



-4 dodenteller kaarten



-16 kaarten met speciale acties

-4 blanco kaarten voor zelf bedachte speciale acties



VOORBEREIDING

Elke speler ontvangt 1 agent figuur, 1 dodenteller kaart en 8 actiekaarten in de kleur die overeenkomt met de agent:

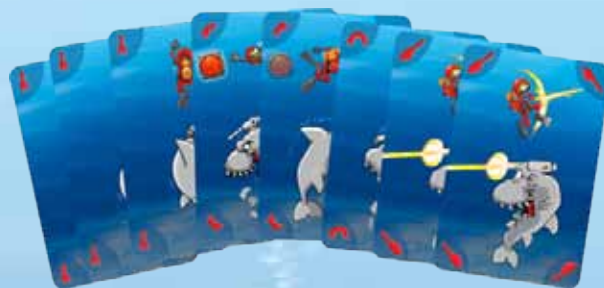
3x Voorwaarts / Voorwaarts (Effect: Agent / Haai)

2x Schild / Schiet laser

1x Beweeg naar links / Draai links

1x Beweeg naar rechts / Draai rechts

1x Geen effect / Draai 180 graden



Als het spel met 2 spelers gespeeld wordt dan ontvangen de spelers **2 extra** actiekaarten:

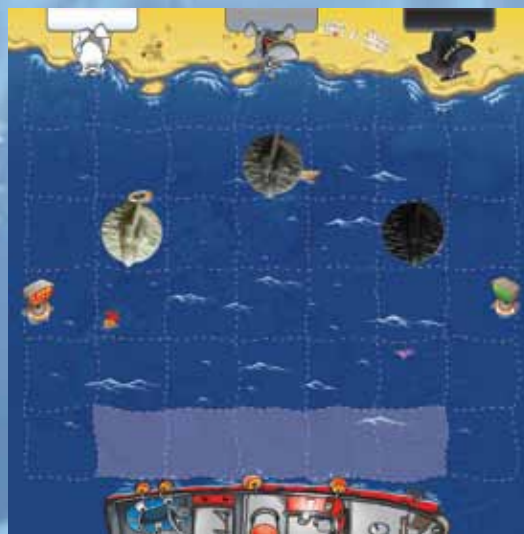
1x Beweeg naar links / Draai links

1x Beweeg naar rechts / Draai rechts

Plaats de haaien als volgt op het bord:



(bord voor 3 tot 4 spelers)



(bord voor 2 spelers)

De gemarkeerde zone is de *startzone* voor *agenten*.

De haaien kijken allemaal richting de boot bij aanvang.

START

De speler die het meest op een haai lijkt begint en ontvangt de startspeler kaart. Agent figuren worden één voor één tegen de klok in op het bord geplaatst, te beginnen met de speler rechts van de startspeler. De agenten mogen op elke vrije plek van de startzone voor agenten (zie Voorbereidingen) geplaatst worden. De startspeler plaatst zijn of haar agent als laatste en daarna start het spel.

HET SPEL

Rondes in het spel bestaan uit drie fasen:

- 1) Plaatsen van agenten (Als er 1 of meer agenten dood zijn gegaan in de vorige ronde)
- 2) Spelen van kaarten
- 3) Afhandelen van acties

Als deze fasen zijn afgerond dan krijgt iedereen zijn kaarten weer terug op handen en wordt de startspeler kaart met de klok mee doorgegeven aan de volgende speler. Vervolgens start er een nieuwe ronde todat er een winnaar is (zie Het spel winnen).

Fase I-Plaatsen van agenten

Elke speler wiens agent in de vorige ronde dood is gegaan plaatst zijn of haar agent op een willekeurige vrije plek op de *startzone voor agenten* (zie Voorbereidingen), te beginnen met de startspeler en vervolgens met klok mee.

Fase II-Spelen van kaarten

Gedurende deze fase kun je het beste een poker gezicht opzetten terwijl je een plan bedenkt hoe je agent en de haaien zouden moeten bewegen. Om een plan te trekken moet je proberen in te schatten wat de andere spelers voor acties in gedachten hebben. Elke speler doet één van de volgende acties, te beginnen met de startspeler en vervolgens met klok mee:

- Een kaart op je agent spelen *OF*
- Een kaart op één van de haaien spelen *OF*
- Passen

Elke actie wordt hieronder uitgelegd. Fase II kan op twee manieren eindigen: (a) als een speler past of (b) als alle spelers al hun kaarten gespeeld hebben.

Het is **niet toegestaan** om andere spelers te vertellen welke kaart je gespeeld hebt.

Een kaart op je agent spelen

Speel een kaart uit je hand **gedekt** voor je. Als dit de tweede kaart is die je speelt op de agent, leg die dan gedekt bovenop de eerste kaart. Je kunt **niet meer dan twee** kaarten op je agent spelen per ronde en je kunt uitsluitend kaarten op je eigen agent spelen (zie 1 in plaatje hieronder).

Een kaart op één van de haaien spelen

Speel een kaart uit je hand **gedekt** op één van de gekleurde haaienvakken op de rand van het bord. Elk vak is gekoppeld aan de haai met de overeenkomstige kleur (het witte vak voor de witte haai, het grijze vak voor de grijze haai en het zwarte vak voor de zwarte haai). Kaarten worden gedekt bovenop elkaar gespeeld en zullen een stapel vormen. Er is geen limiet aan hoe groot deze stapel mag zijn. (2 in figure below).

Passen

Als een speler "pas" roept in plaats van het spelen van een kaart dan mogen alle andere spelers nog een laatste actie doen of van die laatste actie afzien... De speler die gepast heeft mag geen actie meer doen.



Fase III-Afhandelen van acties

In deze fase kom je erachter of je plan uit de vorige fase zal werken. Deze fase bestaat uit drie opeenvolgende stappen:

- 1) Eerste actie agent
- 2) Acties haaien
- 3) Tweede actie agent

Alle spelers beginnen met het omdraaien van kaarten die ze op hun agent gespeeld hebben. Dit betekent dat de onderste gedekte kaart, de bovenste open kaart zal worden. De actie op de kaart die je als eerste op je agent hebt gespeeld wordt dus als eerste afgehandeld.



Eerste actie agent

De startspeler begint en met de klok mee handelt elke speler de actie af op de bovenste open kaart van de kaarten die op de agent gespeeld zijn (zie Acties agenten afhandelen).

Acties haaien

De haaien handelen in volgorde: Eerst de witte haai (het is immers de great white shark), dan de grijze haai en vervolgens de zwarte haai. Alle kaarten die op een haai gespeeld zijn worden op dezelfde wijze omgedraaid als de kaarten die op agenten gespeeld zijn: De kaart die als eerste gespeeld is komt open bovenop te liggen en de kaart die als laatste gespeeld is komt onderop te liggen. Kaarten worden van boven naar beneden afgehandeld (zie Acties haaien afhandelen).

Tweede actie agent

De startspeler begint en met de klok mee handelt elke speler de actie af op de tweede kaart die op de agent gespeeld is (See Acties agenten afhandelen).

ACTIES AFHANDELEN

Acties agenten afhandelen

Beweeg vooruit

De beweeg vooruit kaart beweegt de agent één plaats vooruit.



Beweeg naar links / Beweeg naar rechts

De beweeg naar links kaart beweegt de agent één plaats naar links. Als de agent al op de meest linkse plek staat op het bord, dan heeft deze kaart geen effect en dan beweegt de agent niet. Agenten kunnen niet draaien en blijven altijd naar het strand kijken.

De beweeg rechts actie wordt op exact dezelfde manier afgehandeld als de beweeg links actie, alleen beweegt de agent een plaats naar rechts in plaats van naar links.



Opmerking: Als spelers tegenover elkaar zitten dan kan er verwarring ontstaan over "links" en "rechts". Om spelers te helpen is de linkerzijde van het bord gemarkeerd door een rood signaalbord met het woord "Left" en de rechterzijde door een groen signaalbord met het woord "Right", de beweeg links kaart toont een agent die naar een rood sein met de letter "L" zwemt en de beweeg rechts kaart toont een agent die naar een groen sein met de letter "R" zwemt.

Schild

De schild kaart moet als de **eerste actie** op een agent gespeeld worden, anders heeft de kaart geen effect. De kaart beschermt tegen **één enkel laserschot** afgevuurd door een haai tijdens de acties van de haaien. Als de agent door een laserschot geraakt wordt, dan draait de speler de schildkaart een kwartslag om, om aan te geven dat de kaart gebruikt is en de agent overleeft het vooralsnog. Als het schild als tweede actie op een agent gespeeld wordt dan heeft het schild geen effect, omdat het dan te laat geactiveerd is (if you snooze, you lose).



Acties haaien afhandelen

Beweeg vooruit

De beweeg vooruit kaart beweegt de haai een plaats naar voren in de richting waarin de haai kijkt.

Als de haai een kant van het bord raakt met het strand of met de boot dan wordt de haai niet verplaatst maar 180 graden geroteerd (zie voorbeeld hieronder). Een haai kan nooit van het bord af zwemmen aan de kant van de boot of het strand.



Als een haai van het bord af beweegt aan een kant met open water, dan wordt de haai verplaatst naar de tegenoverliggende zijde en blijft in dezelfde richting kijken. Het wemelt van de haaien en zodra een haai uit zicht beweegt dan duikt een nieuwe haai met dezelfde kleur op aan de tegenoverliggende kant: Als dat geen toeval is... (zie grijze haai in voorbeeld hierboven)

Draai links / Draai rechts

De draai links kaart roteert de haai 90 graden naar links. Rotatie volgt de richting van de pijlen op de kaart. De draai rechts kaart werkt hetzelfde als de draai links kaart, maar roteert de haai naar rechts.

Vuur laser

De vuur laser kaart zal de haai een laserstraal laten afvuren die in een denkbeeldige rechte lijn beweegt in de richting waarin de haai kijkt. Een laserstraal zal het eerste object raken dat het tegenkomt. Onbeschermde agenten (geen schild) die door een laserstraal geraakt worden die zullen het niet overleven (zie Doodgaan). De laserstraal heeft geen effect op haaien.



Een laserstraal gaat niet door een figuur heen!



Roteer 180°

De haai maakt een u-bocht (oftewel, roteert 180 graden).

DOODGAAN

Er zijn twee manieren waarop agenten dood kunnen gaan

- Gefrituurd door een laser: Als een onbeschermd agent door een laser geraakt wordt
- Opgegeten door een haai: Als een agent op dezelfde plaats als een haai komt dan wordt de agent door de haai opgepeuzeld (see Aanvaringen).

Als een agent is overleden, gaan verdere acties op de agent verloren en wordt het agent figuur op de boot geplaatst. De agent komt weer in het spel in fase I - "Plaatsen agent". De eerste drie doden worden geteld door de dodenteller kaart met de klok mee naar het volgende symbool te draaien. Na drie doden wordt de tel gestopt om de moraal hoog te houden. Als alle spelers op één na drie keer of meer zijn dood gegaan dan wint de speler die minder dan drie keer is dood gegaan (zie Het spel winnen).

AANVARINGEN

Als een beweging resulteert in een situatie waarbij een figuur naar een plaats beweegt waar reeds een ander figuur staat, dan zal een aanvaring plaatsvinden. Er zijn drie soorten aanvaringen:

- Aanvaring tussen agent en haai
- Collision between two agents
- Collision between two sharks

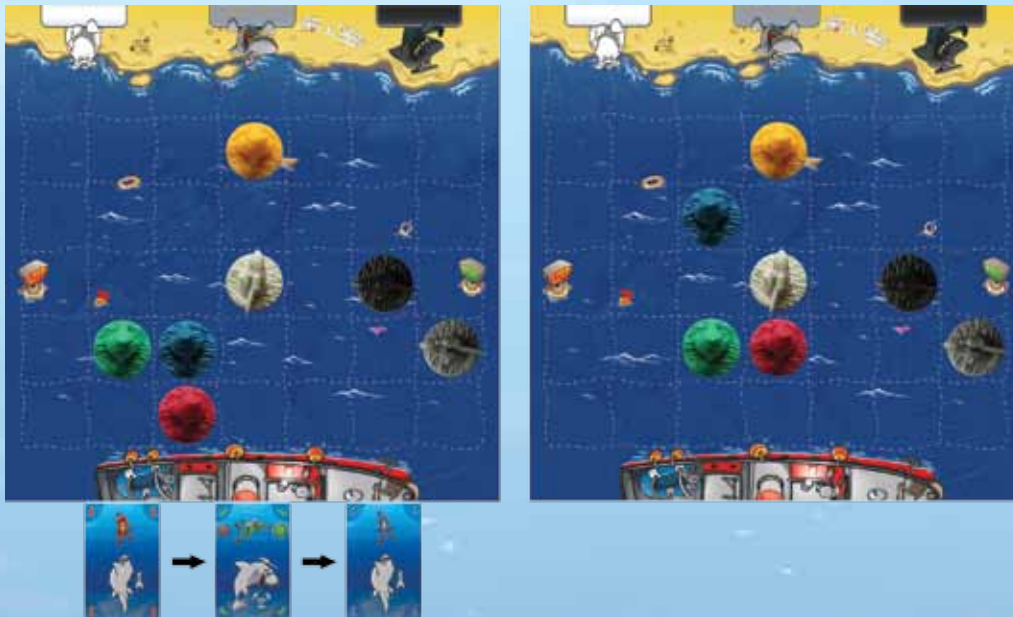
Aanvaring tussen agent en haai

Jammer maar helaas, de agent wordt opgegeten en is er geweest. Een geactiveerd schild beschermt **NIET** tegen scherpe haaiantanden.

Aanvaring tussen twee agenten

Aan de kant maat: Als een agent een aanvaring heeft met een andere agent, dan zal de agent die het bezette vakje in beweegt de agent op dat vakje duwen in de beweegrichting (opzij of naar voren). Agenten die geduwd worden kunnen op hun beurt andere agenten duwen. Als één van de agenten van het bord afgeduwd zou worden dan kan de actie

niet plaatsvinden: Alle agenten blijven op de plek waar ze waren en de gespeelde bewegegactie heeft geen effect.



Aanvaring tussen twee haaien

Een aanvaring tussen twee haaien werkt grotendeels hetzelfde als een aanvaring tussen twee agenten. Haaien kunnen elkaar duwen en de richting wordt bepaald door de beweegr richting van de duwende haai. Als een haai door een duw het strand of de boot raakt dan draait de haai 180 graden (zie ook Beweeg vooruit voor haai). Verder kan een haai aan een kant met open water van het bord geduwd worden. Een haai met dezelfde kleur zal dan aan de tegenoverliggende zijde van het bord opduiken (zie ook Beweeg vooruit kaart haai).



SPECIALE ACTIES

Wat is een geheim agent zonder gadgets of een hoop vuile trucs? In Sharks with Lasers zijn die aanwezig in de vorm van een set kaarten met speciale acties. Deze kaarten zijn gemarkeerd met het MIA logo. Het spel kan gespeeld worden met of zonder de set speciale acties. Als het spel met de speciale acties gespeeld wordt dan krijgt elke speler 2 random geselecteerde kaarten met een speciale actie. *OPMERKING: De eerste paar potjes kun je het beste zonder deze speciale acties spelen, om een goed gevoel voor het basisspel te krijgen.*

Speciale acties die op een agent of haai gespeeld moeten worden die worden gespeeld tijdens fase II – Spelen van kaarten. Dit betekent dat je die speciale actie kan spelen in plaats van een andere actie. Andere speciale acties hebben geen invloed op fase II – Spelen van kaarten. Kaarten met speciale acties kunnen slechts één maal gebruikt worden en ze worden afgelegd als de actie is afgehandeld.

Sharkcellerator

De Sharkcellerator kaart wordt op een haai gespeeld en beweegt de haai twee plaatsen vooruit. Het vooruit bewegen werkt zoals de “Beweeg vooruit” actie voor haaien.



Deadly Diagonal Left

De Deadly Diagonal Left kaart wordt op een haai gespeeld en beweegt de haai alsof hij diagonaal links naar voren beweegt. Deze beweging wordt gerealiseerd door de haai naar links te draaien, naar voren te bewegen, naar rechts te draaien, en opnieuw naar voren te bewegen.



Deadly Diagonal Right

De Deadly Diagonal Right card werkt analoog aan de Deadly Diagonaal Right, alleen beweegt de haai alsof hij rechts naar voren beweegt. Deze beweging wordt gerealiseerd door de haai naar rechts te draaien, naar voren te bewegen, naar links te draaien, en opnieuw naar voren te bewegen.



Shark-o-Porter

De Shark-o-porter kaart wordt gespeeld voorafgaand aan een ronde, dus voor fase I – Plaats agenten. De actie op deze kaart teleporteert een haai naar keuze naar een willekeurige lege plek op het bord



Ultra-Power Laserbeam

De Ultra-Power Laserbeam kaart wordt op een haai gespeeld en laat de haai een laserstraal afschieten die in één rechte lijn beweegt in de richting waarin de haai kijkt. Deze laserstraal zal door alle agenten heen schieten die het op zijn weg tegenkomt. Haaien worden niet geraakt door de Ultra-Power Laserbeam. De Ultra-Power Laserbeam is te krachtig voor een MIA standaard schild, dus die zal geen bescherming bieden tegen deze krachtige laserstraal. Achter je collega's schuilen zal ook NIET werken tegen deze laserstraal, want de straal zal dwars door ze heen gaan. Het Ultra-Power Shield houdt de laserstraal wel tegen, de Blast Deflector niet.



Shark Freeze

De shark Freeze kaart wordt op een haai gespeeld en blokkeert alle kaarten die gespeeld zijn op de haai nadat de Shark Freeze is gespeeld. Kaarten na de Shark Freeze kaart worden als blanco beschouwd en hebben geen effect.



Beserk Fire

De Beserk Fire kaart wordt op een haai gespeeld en zal de haai normale laserstralen laten afschieten naar achter, naar voren en naar de zijkanten in horizontale en verticale lijnen. Een normale laserstraal zal het eerste raken wat het op zijn weg tegenkomt. Onbeschermde agenten gaan dood, haaien worden niet gedeerd door de laserstralen.



Shark Spy

De Shark Spy card wordt open gespeeld in fase II – Spelen van kaarten. Op listige wijze filter je het signaal van de sharks-with-laser dazers van de andere spelers. De speler die de kaart speelt mag een stapel kaarten bekijken die tot dan toe gespeeld is op één van de haaien.



Ultra-Power Shield

De Ultra-Power Shield kaart wordt op een agent gespeeld als de eerste actie van de agent en beschermt de agent tegen een **enkele Ultra-Power Laserbeam** aanval of tegen alle normale laserschoten. Net als de schild kaart heeft deze kaart alleen nut als de kaart als eerste agent actie gespeeld wordt en beschermt de kaart agenten niet tegen het opgegeten worden door hongerige haaien.



Shark Cage

De Shark Cage kaart wordt gespeeld op een agent als de eerste actie van de agent en beschermt de agent tegen het opgegeten worden door hongerige haaien. Aanvarigen tussen een agent en een haai zullen afgehandeld worden volgens de regels bij een aanvaring tussen twee agenten. De agent kan nooit van het bord geduwd worden. Net als de schild kaart heeft deze kaart alleen nut als de kaart als eerste agent actie gespeeld wordt. Een agent die beschermd wordt door de Shark Cage kan nog steeds gefrituurd worden door een goed gericht laserschot.



Tractor Beam

De Tractor Beam kaart wordt gespeeld voorafgaand aan een ronde, dus voor fase I – Plaats agenten, en trekt een agent naar keuze één plaats horizontaal of verticaal in jouw richting. Agenten blijven altijd naar het strand kijken.



Shark Scare

De shark Scare kaart wordt gespeeld voorafgaand aan een ronde, dus voor fase I – Plaats agenten, en beweegt een haai naar keuze één plaats horizontaal of verticaal van jou vandaan. Er mag niet meer dan één plaats tussen jou en de haai zitten op het bord.



Laser Blast Deflector

De Laser Blast Deflector kaart wordt gespeeld op een agent als de eerste actie van de agent en zal een normale laserstraal 90 graden doen afbuigen of over je heen laten gaan. De kaart is nutteloos tegen een Ultra-Power Beam aanval. Net als de schild kaart heeft deze kaart alleen nut als de kaart als eerste agent actie gespeeld wordt en beschermt de kaart agenten niet tegen het opgegeten worden door hongerige haaien. De speler die de Laser Blast Deflector gespeeld heeft mag bepalen in welke richting het laserschot afbuigt. De Laser Blast Deflector kan maximaal twee laserschoten afbuigen.



Diagonal Left

De Diagonal Left kaart wordt gespeeld op een agent als de eerste actie van de agent en beweegt de agent diagonaal links naar voren. Als er al een andere agent aanwezig is op de plaats waar de agent naar toe beweegt, dan zal de aanwezige agent een plaats naar links of naar voren bewogen worden (Dit wordt bepaald door de speler die de Diagonal Left kaart heeft gespeeld).



Diagonal Right

De Diagonal Right kaart wordt gespeeld op een agent als de eerste actie van de agent en beweegt de agent diagonaal rechts naar voren. Als er al een andere agent aanwezig is op de plaats waar de agent naar toe beweegt, dan zal de aanwezige agent een plaats naar links of naar voren bewogen worden: Dit wordt bepaald door de speler die de Diagonal Left kaart heeft gespeeld.



Current Generator

De Current Generator kaart wordt gespeeld voorafgaand aan een ronde, dus voor fase I – Plaats agenten, en zal een stroming genereren die alle haaien één plaats dichterbij het strand beweegt.



CREDITS

Ontwerpers:

Edwin Commandeur, Alwin Derijck, Sander Kouwenhoven

Kunstenaar:

Panayiotis Lyris

Play testen:

Jurgen Westerhof, Sjoerd Jones, Dries Meinema, Mirjam Rustenburg, Lambert Willem Manden, Marc Remmers, Vincent van Nimwegen, Casandra van Bavel, Adrie Rijnen, Raymond Schellevis, Frank Meye, Lars von Oerthel, Edwin Alserda, Godfried van der Heijden, Chantal Pont, Steven van Leeuwen.

Speciale dank voor Maikel Lambregts voor logistieke ondersteuning.

Extra speciale dank aan onze partners, Marjo (Edwin), Ilse (Alwin) and Mirjam (Sander).

