

HANS VAN TOL & GERTJAN OOMIS

COUNTDOWN

Special Ops

COUNTDOWN Special Ops – spelregels

Een coöperatief spel voor 1-6 spelers van 12 jaar en ouder

COUNTDOWN Special Ops heeft een modulaire spelopzet waarmee je een eindeloze variatie aan missies en campagnes kunt creëren en spelen. Het doel is onschuldige burgers tegen de terroristische bedreigingen die ons omringen te beschermen. Missiedoelen kunnen bestaan uit het ontdekken en ontmantelen van bommen, het bevrijden van gegijzelde mensen of het uitschakelen van terroristische leiders. In de briefing krijg je informatie over de geplande missie zoals het hoofddoel en de locatie. Stel je eigen team specialisten samen (Special Ops), dat deze missie het beste kan uitvoeren en ervaar de zenuwslopende ervaring van een Special Ops team in actie.

COUNTDOWN Special Ops heeft een coöperatieve spelopzet. De spelers moeten samenwerken om een missie tot een succes te maken. Een real-time missie duurt 30 minuten. Het is de beste manier om direct de intense sfeer te voelen van een echte missie en tegelijkertijd het spel te leren kennen. Als jij en je teamleden voldoende ervaring hebben opgebouwd met het uitvoeren van missies en je hebt geleerd hoe je succesvol kunt zijn, dan is het misschien tijd om je te wagen aan het echte werk: de campagne. In een campagne zullen de spelers heel goed moeten samenwerken, want het doel is om succesvol te zijn in meerdere missies waarbij de moeilijkheidsgraad toeneemt. In deze spelvorm kunnen de Special Ops ook hun speciale vaardigheden ontwikkelen. Maak slim gebruik van deze vaardigheden, maar gebruik ook de directe confrontaties om beter te kunnen richten op de vijanden. Deze combinatie heb je nodig om op de hogere niveaus te overleven.

Elke speler heeft een eigen Special Op. Ook al is het spel coöperatief, de spelers zullen hun best doen hun eigen Special Op sterker te maken en proberen te overleven in gevaarlijke situaties. De spelers ervaren de zenuwslopende spanning waarbij beslissingen in secondes gemaakt moeten worden om de vijand rondom te overmeesteren en burgers in veiligheid te brengen. Als je COUNTDOWN real-time speelt, dan voelt het alsof je zelf in de missie bent...

Als je nog meer spanning wilt, dan kun je in COUNTDOWN ook één of meer verraders aan het team toevoegen.

Van de ontwerpers:

In de spelregels wordt "de speler" steeds – voor de eenvoud – als "hij" aangemerkt, maar natuurlijk mogen ook vrouwen dit spel spelen. We vinden het wel belangrijk om hier aan te geven dat COUNTDOWN Special Ops minder geschikt is voor jonge spelers, spelers met een zwak hart en overtuigd pacifisten. Dit spel bevat gewelddadige elementen die horen bij de realiteit van de omgeving van de Special Ops

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	1
INHOUDSOPGAVE	2
SPELMATERIALEN	3
SPELOPZET	4
BRIEFING	5
OPZETTEN VAN DE MISSIE	7
SELECTEREN & PLAATSEN OPS	7
SPELOVERZICHT	8
SPELVERLOOP	9
MISSIE SCORE	13
SPECIALE VAARDIGHEDEN	14
TRAITOR MODE	16
CAMPAGNES	16
SCENARIO'S	17
SUPPORT KAARTEN	18
SYMBOLEN UITLEG	20

SPELMATERIALEN

9 Markers

- 1 Tijdmarker
- 1 Scoremarker
- 7 Special Ops markers

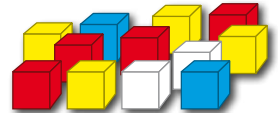


1 Stickervel



48 Blokjes

- 18 levensblokjes (rood)
- 18 energieblokjes (geel)
- 6 schietvaardigheid blokjes (blauw)
- 6 speciale vaardigheid blokjes (wit)



6 Dobbelstenen



8 Spelborden

- 1 Scorebord
- 7 Special Ops kaarten



220 Speelkaarten

- 6 dubbelzijdige overzichtskaarten
- 20 opdrachtkaarten
- 15 locatiekaarten
- 45 doelkaarten (bommen, gegijzelden and terroristische leiders)
- 90 bedreiging kaarten (35x niveau 1, 30x niveau 2, 25x niveau 3)
- 12 support kaarten
- 16 veilig gebied kaarten
- 6 ingang en uitgang kaarten
- 3 kogelbeheersing kaarten
- 7 persoonlijke agenda kaarten (inclusief 2 verrader kaarten)

VOOR JE EERSTE MISSIE

Plak de stickers op de markers

Neem de stickers van het stickervel en plak deze op de 9 ronde markers (dikke zwarte houten schrijven), zodat op elke marker één sticker is bevestigd.



SPELOPZET

IN DIT GEDEELTE VAN DE SPELREGELS LATEN WE ZIEN HOE DE SPELMATERIALEN ER UIT ZIEN EN HOE DEZE KLAARGELEGD MOETEN WORDEN OM DE EERSTE MISSIE TE KUNNEN SPELEN.

1. Leg het scorebord klaar

Leg het scorebord aan één zijde van de tafel zodat er genoeg ruimte is in het midden van de tafel om straks de missie op te zetten. Plaats de markers als volgt:

1. Zet de tijdmarker op het vakje "0" van het tijdspoor;
2. Zet de scoremarker op het vakje "0" van het scorespoor.



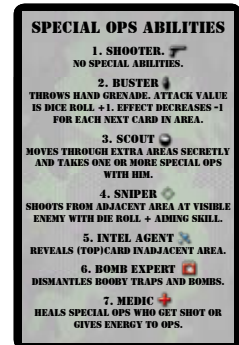
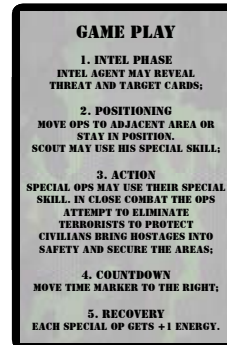
2. Special Ops Kaarten

Leg de 7 grotere karakterkaarten van de Special Ops aan twee kanten van de tafel en leg de markers van de Special Ops met hetzelfde symbool op deze kaarten.



3. Verdeel de dubbelzijdige overzichtskaarten

Geef elke spel speler een overzichtskaart. Deze kaarten geven een overzicht van het spelverloop aan de ene kant en een overzicht van de speciale vaardigheden van de Special Ops op de andere kant:



4. Blokjes

Sorteer de blokjes in de verschillende kleuren. De witte blokjes worden gebruikt om de speciale vaardigheden van de Special Ops bij te houden en worden alleen gebruikt in een missie op niveau 2 (oranje), niveau 3 (rood) of een campagne. Deze kunnen weer terug in de doos. Houd de overige blokjes binnen handbereik. Je gebruikt deze bij het OPZETTEN VAN DE MISSIE.



5. Dobbelstenen

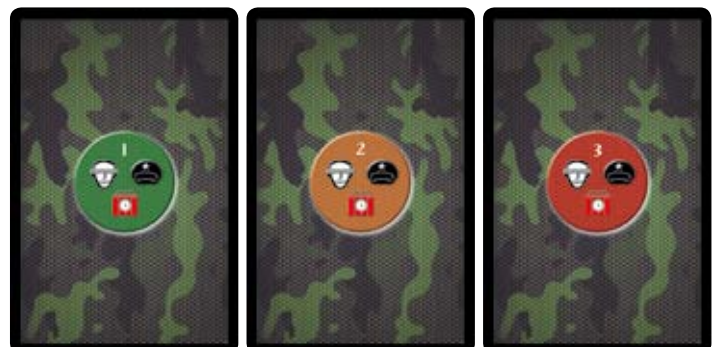
Leg de 6 dobbelstenen binnen handbereik. Deze worden pas gebruikt tijdens de missie.

6. Leg de resterende speelkaarten klaar voor de missie

Sorteer de resterende kaarten in de volgende soorten:

Opdrachtkaarten:

Sorteer de opdrachtkaarten in drie stapels: de groene kaarten zijn de eenvoudige missies, bijvoorbeeld voor een eerste missie. De oranje opdrachtkaarten zijn voor de meer ervaren spelers en de rode kaarten voor de gevorderde COUNTDOWN spelers. Schud elke stapel apart en maak drie gedekte stapels.



Locatiekaarten:

Alle locatiekaarten worden op één stapel gelegd met de afbeelding hier rechts zichtbaar.



Doelkaarten:

Sorteer de doelkaarten in drie stapels: bommen, gegijzelden en terroristische leiders; schud nu elke stapel en maak hiermee drie aparte gedekte stapels.



BOMMENDEK



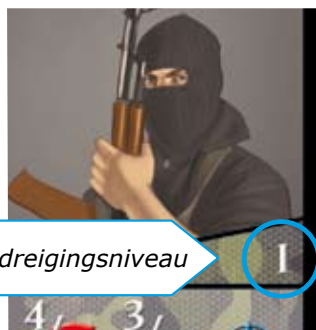
LEIDERSDEK



GEGIJZELDENDEK

Bedreigingkaarten:

Sorteer de kaarten in de niveaus 1, 2 en 3. Alle bedreigingkaarten hebben dezelfde achterzijde. Daarom moeten de kaarten aan de hand van hun bedreigingsniveau gesorteerd worden. Je vindt de niveau indicator aan de voorzijde van de kaarten. Zie de afbeelding hiernaast. *Let op:* bedreigingkaarten bevatten ook burgers en booby traps.



Alleen de stapel met niveau 1 kaarten wordt gebruikt. Doe de niveau 2 en 3 kaarten terug in de doos en schud de stapel met niveau 1 kaarten gedekt. Dit is het threat deck.



ACHTERZIJDE



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

Veilig gebied kaarten:

Maak een stapel van de veilig gebied kaarten. Deze worden straks gebruikt bij het OPZETTEN VAN DE MISSIE.



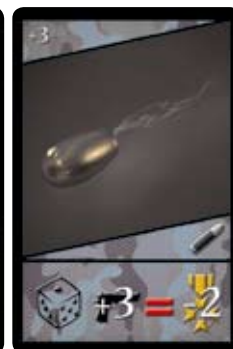
Ingang- en uitgang kaarten:

Er zijn 3 (gele) ingang- en 3 (groene) uitgangkaarten, die tijdens het opzetten van de missie gebruikt worden. Leg deze kaarten klaar.



Kogelbeheersing kaarten:

Leg deze 3 kaarten open op tafel. Deze kunnen tijdens een missie gebruikt worden om de aanvalswaarde van een Special Op eenmalig te verhogen met +2 of +3. Het gebruik van een kaart kost 2 missiepunten en een kaart kan maar 1 keer worden gebruikt.



Speciale kaarten

De volgende kaarten worden alleen gebruikt als het spel met een verrader wordt gespeeld of als je een scenario of campagne speelt.

Persoonlijke agenda kaarten:

Deze kaarten worden alleen gebruikt als je het spel in een TRAITOR MODE speelt. Als je een eerste enkelvoudige missie speelt, dan kun je deze kaarten terug in de doos leggen.



Support kaarten:

De volgende kaarten worden alleen gebruikt bij het spelen van een campagne of scenario. Als je een enkelvoudige missie speelt, dan kun je deze kaarten terug in de doos leggen.



DE BRIEFING

IN DIT GEDEELTE VAN DE REGELS WORDEN UITGELEGD: HET DOEL VAN HET SPEL EN DE OPDRACHTEN DIE ER IN HET SPEL ZIJN. DE BRIEFING GEEFT INFORMATIE OVER HET DOEL EN DE LOCATIE VAN DE MISSIE

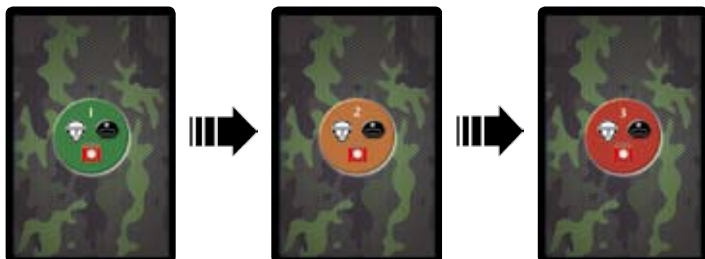
Doel van het spel

De spelers werken samen als één team. Het team wint als ze de missie met een positieve missie score (+1 of meer) eindigen en minimaal één Special Op een exit gebied levend heeft bereikt aan het einde van de missie.

Als je de TRAITOR MODE speelt, dan is het doel van de verrader(s) om de missie te laten mislukken (score 0 of minder) en de patriotten doen hun uiterste best om de missie positief te eindigen.

De Briefing van een enkelvoudige missie

De Briefing geeft de belangrijkste informatie over de missie die je gaat doen. De beste manier om kennis te maken met het spel is om een opdrachtkaart van de groene beginners set te nemen en je eerste missie te starten.



Voer het niveau op

Als jij en je teamleden één of meer opdrachten van de groene opdrachtenset met succes hebben uitgevoerd, dan kun je eens uitproberen een opdracht op niveau "oranje" of zelfs niveau "rood" te spelen. Ga niet te snel naar het

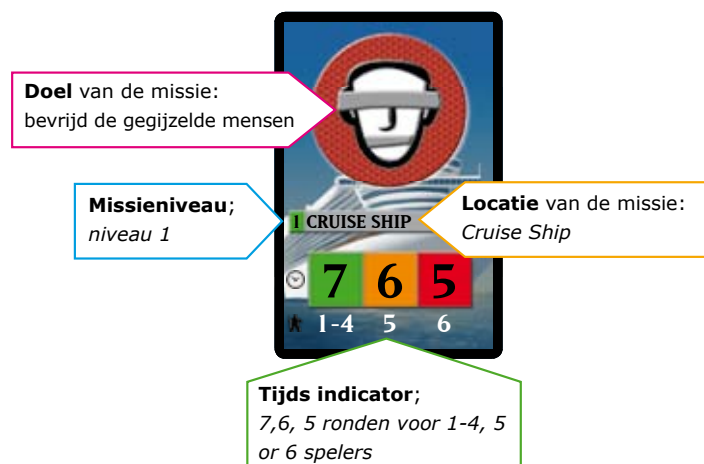
hoogste niveau voor enkele missies, tenzij je graag een zelfmoordcommando leidt.

Training on the job

De beste manier om het spel te leren kennen en ervaring op te bouwen in missies is door het spel in een real-time mode van 30 minuten te spelen. Het opzetten van een nieuwe missie duurt hooguit 5 minuten. In de eerste missies leer je wat voor een tegenstand je tegen zou kunnen komen, hoe de Special Ops met hun eigen vaardigheden krachtige combinaties kunnen vormen en je leert sneller beslissingen te nemen. Deze vaardigheden hebben echte Special Ops ook nodig in echte missies. Deze training on the job is noodzakelijk voor als je daarna een echte campagne wilt spelen en verhoogt de voelbare, realistische tijdsdruk.

Opdrachtkaart trekken

Neem de bovenste kaart van de stapel groene opdrachtkaarten (voor je eerste missie) en leg deze open op tafel. Hieronder zie je een voorbeeld van een opdracht op niveau 1. De kaart toont het doel, niveau, tijd en de locatie van de missie. Na de onthulling van deze opdrachtkaart ga je verder bij OPZETTEN VAN DE MISSIE.



Doel

Het symbool op deze kaart toont het doel van de missie. Dit kan het elimineren van terroristische leiders, het ontmantelen van tijdbommen of het bevrijden van gegijzelde mensen (voorbeeld) zijn. Neem de stapel doelkaarten met het zelfde symbool (hier het symbool van de gegijzelde) en leg deze klaar. De andere twee stapels doelkaarten worden in deze missie niet gebruikt en kun je terug in de doos doen.

Niveau

De groene opdrachtkaarten zijn van niveau 1. Het hoogste niveau enkelvoudige missies is op niveau 3. Dit zijn de rode opdrachtkaarten.

Tijd

De tijdsindicator aan de onderzijde van de opdrachtkaart toont drie vakjes met aflopende getallen. Het getal links - in het groene vak - geeft aan hoeveel rondes het team heeft als er 1-4 spelers mee doen.

Het volgende getal, in het oranje vak, is de tijd bij 5 spelers en het rechter getal in het rode vakje geeft aan hoeveel tijd de spelers hebben als ze met 6 mensen spelen. Zet de tijdmarker op het tijdspoor naar het vakje met het overeenkomstige getal. Als in dit voorbeeld met 5 spelers gespeeld zou worden, dan gaat de tijdmarker bijvoorbeeld naar positie 6.

Locatie

De naam van de locatie op de opdrachtkaart komt overeen met de naam op de locatiekaart. Zoek deze kaart op in de stapel open liggende locatiekaarten en je weet hoe de structuur van deze missie is.

Opmerking voor je eerste missie

Als je jouw allereerste missie speelt, dan kun je de uitleg hieronder overslaan aangezien je dan op niveau 1 start. Ga direct verder met OPZETTEN VAN DE MISSIE op pagina 7. Als je één of meer missies op niveau 1 met succes hebt afgerond en je wilt een niveau hoger, lees dan de uitleg hieronder.

HEB JE WEINIG SUCCES MET MISSIES?

Je kunt altijd een andere locatie of ander missiedoel uitproberen. Je kunt ook het aantal rondes (tijdsfactor) van de missie verhogen.

Opdrachten op niveau 2 en 3

Neem de bovenste kaart van de stapel met oranje opdrachtkaarten (niveau 2) of de bovenste kaart van de stapel met rode opdrachtkaarten (niveau 3) en leg deze open op tafel. Hieronder is een opdrachtkaart op niveau 2 afgebeeld. De kaart geeft aan: het doel, missieniveau, de naam van de locatie en het beschikbare aantal rondes. Opmerking: niveau 2 missies bieden ook een alternatieve missie als je de kaart omdraait. Kies hieruit de opdracht die jij en je teamleden willen uitvoeren. In dit voorbeeld moet een keuze uit de locaties Underground en Terrorist Camp worden gemaakt. Neem de locatiekaart die je gekozen hebt en ga verder met OPZETTEN VAN DE MISSIE op pagina 7.



Doel

Het symbool in het centrum van de kaart verwijst naar het doel van de missie. Neem de stapel met doelkaarten met hetzelfde symbool. De doelkaarten met andere symbolen kunnen terug in de doos.

Locatie

De locatiennaam op de opdrachtkaart komt overeen met de benaming op de locatiekaarten. Neem de bijbehorende locatiekaarten van de open stapel met locatiekaarten en kies op welke locatie je deze missie graag wilt uitvoeren.

WEINIG SUCCES MET MISSIES OP NIVEAU 2 OF 3?

Een tip voor gevorderde speler: start met het gebruik van de ontwikkeling van je speciale vaardigheden.

Voor beginnende spelers hebben we de spelregels voor een missie eenvoudig gehouden. Maar de gevorderde spelers die het aandurven om missies op niveau 2 of 3 te spelen kunnen nu ook starten met het bijhouden van de ontwikkeling van de speciale vaardigheden van hun Ops. Op niveau 2 en 3 worden de locaties groter en complexer. Ontwikkeling in speciale vaardigheden wordt dan steeds belangrijker. Als je een scenario of campagne speelt, dan kun je niet zonder deze ontwikkeling. Je leest alles over SPECIALE VAARDIGHEDEN op pagina 14.

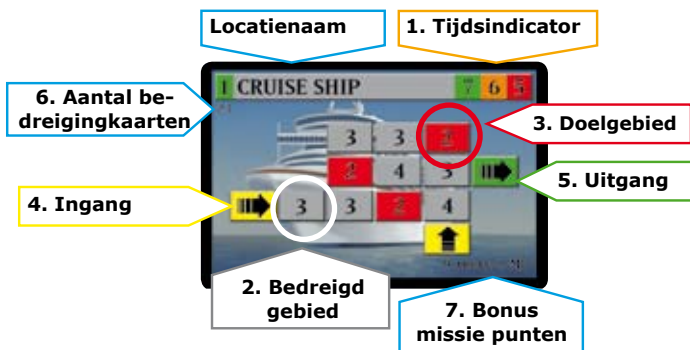
Tips voor gevorderde spelers

- Gevorderde spelers kunnen ook helemaal zelf kiezen – zonder opdrachtkaarten – wat het doel van de missie (bommen, leiders of gegijzelden) en de locatie van de missie (keuze uit 15 locaties met verschillende moeilijkheidsgraad) gaat worden.
- Gevorderde spelers kunnen een missie ook moeilijker maken door de beschikbare tijd van een missie te beperken door de tijdsmarker één of meer posities lager te zetten.
- Gevorderde spelers kunnen ook een eigen campagne opzetten van 3 missies achter elkaar met oplopende moeilijkheidsgraden; voor de exacte spelregels lees de CAMPAGNE MODE (pag. 16).
- Gevorderde spelers kunnen ook het startniveau van de bedreigingen verhogen door voor aanvang van een campagne 5-15 bedreigingkaarten van de stapel te verwijderen; hierdoor komt het team bij een eerste of tweede missie sneller de zwaardere bedreigingkaarten van niveau 2 tegen; een campagne kan hierdoor aanzienlijk worden verzwaard.



OPZETTEN VAN DE MISSIE

HIER WORDT UITGELEGD HOE DE MISSIE WORDT OPGEZET OP BASIS VAN DE INFORMATIE OP DE LOCATIEKAART.



1. Tijdsindicator:

Zet de tijdsmarker op de aangegeven tijd. Zet de tijd op de waarde in het groene vak bij 1-4 spelers. Bij 5 spelers is de tijd gelijk aan de waarde in het oranje vak en met 6 spelers zet je de tijd op de positie zoals aangegeven in het rode vak. In dit voorbeeld wordt de marker gezet op 7, 6 of 5.

2. Bereid de bedreigde gebieden voor:

Leg eerst op alle grijze gebieden één 'secured area' kaart. Leg daarna een gedekte stapel met bedreigingkaarten, waarbij het cijfer op het gebied op de locatiekaart aangeeft hoeveel bedreigingkaarten er per gebied geplaatst moeten worden; in het afgebeelde voorbeeld leg je 3 bedreigingkaarten op het omcirkelde grijze gebied;

3. Bereid de doelgebieden voor:

Leg eerst op alle rode gebieden één secured area kaart; leg daarna een gedekte stapel met doelkaarten met het symbool dat is aangegeven op de opdrachtkaart op de secured area kaart in dit gebied; ook hier geeft het cijfer aan hoeveel (doel)kaarten hier komen te liggen; in dit voorbeeld: leg 2 doelkaarten op het omcirkelde doelgebied;

4. Ingangsgebied(en) aangeven:

Leg de gele ingangkaarten zoals aangegeven met de pijl in de goede richting; elke ingangkaart heeft twee zijden, leg de juiste kant boven;

5. Uitgangsgebied(en) aangeven:

Leg de groene uitgangkaarten zoals aangegeven met de pijl in de goede richting; elke uitgangkaart heeft twee zijden, leg de juiste kant boven;

6. Aantal bedreigingkaarten:

Dit getal geeft het aantal bedreigingkaarten aan dat bij het opzetten van de missie wordt gebruikt, deze informatie is alleen nodig voor het spelen van een campagne.

7. Bonus missie punten:

Hiermee wordt aangegeven hoeveel gebieden veilig moeten zijn om 2 extra missie punten te kunnen verdienen.

SELECTEREN & PLAATSEN OPS

HIER WORDT UITGELEGD HOE DE LAATSTE VOORBEREIDINGEN WORDEN GEDAAN: HET KIEZEN EN PLAATSEN VAN DE SPECIAL OPS.

Voorbereiding

Elke missie start met:

1. Planning

De spelers bestuderen de plattegrond van de missie locatie en houden daarbij rekening met het doel van de missie (leiders, gegijzelden of bommen). Nu kunnen ze een plan uitwerken hoe ze denken deze missie tot een succesvol einde te brengen.



Deze afbeelding toont de opzet van een missie op de locatie van een Cruise Ship.

2. Kies de Special Ops

De spelers kiezen nu welke Special Ops met deze missie mee gaan. Het aantal Special Ops dat mee gaat is afhankelijk van het aantal spelers.

- 4-6 spelers: elke speler kiest een Special Op en legt de Special Op kaart voor zich; het aantal Special Ops in een missie is bij 4-6 spelers exact gelijk aan het aantal spelers;
- 1-3 spelers; bij 1 speler bestuurt één speler 4 Special Ops; 2 spelers: elke speler neemt 2 Special Ops voor zich om mee te spelen; 3 spelers: elke speler krijgt één personage en gezamenlijk besturen ze 1 "dummy" Special Op.

Verwijder de ongebruikte Special Ops kaarten en markers en doe deze terug in de doos.

3. Leg blokjes op de Special Ops Kaarten

Bereid de gekozen Special Ops kaarten voor:

1. Leg 2 levens eenheden (rode blokjes) op de eerste twee vakjes naast het hart symbool;
2. Leg 2 energie eenheden (gele blokjes) op de eerste twee gele vakjes naast het bliksem symbool;
3. Leg 1 schietvaardigheid eenheid (blauw blokje) op het ontwikkeltraject van de schietvaardigheid, bij het symbool van een pistool, op positie "0";
4. de vaardigheid van de specialiteit ontwikkelt zich niet tijdens een enkelvoudige missie op niveau 1; alleen bij missies op niveau 2 of hoger en campagnes/scenario's wordt dit ontwikkelspoor gebruikt; bekijk hiervoor de regels bij SPECIALE VAARDIGHEDEN (pag. 14).

Elke speler neemt zijn Special Op kaart(en) voor zich. Bij 3 spelers: leg de "dummy" Special Op naast het scorebord zodat alle spelers er bij kunnen.



4. Opstellen Special Ops

De spelers bepalen nu gezamenlijk vanaf welke ingangsgebieden zij willen starten hoe zij de Special Ops over deze gebieden verdelen. Leg de markers van de Special Ops op de ingangskarten.



DEFENSIEVE STRATEGIE **OFFENSIEVE STRATEGIE**

Tip: het opsplitsen van het team is toegestaan. Hiermee kun je tijd besparen, maar het is ook riskanter voor de overlevingskansen van de Special Ops.

OVERZICHT VAN DE MISSIE

Zet de klok aan

Zet de timer op 35 minuten voor aanvang van de missie voorbereiding als je een Real-time missie speelt.

Doel van de missie

Behaal een positieve missie score aan het einde van de missie en zorg er voor dat er minimaal één Special Op de missie overleeft en veilig een exit gebied bereikt heeft.

Spelverloop

Het spel heeft een coöperatieve spelwerking waarbij alle spelers hetzelfde doel hebben. Alleen in de TRAITOR MODE is dit anders. De spelers mogen overleggen, maar elke speler moet uiteindelijk zelf bepalen wat zijn Special Op doet. Elke missie bestaat uit een aantal spelrondes, zichtbaar op het tijdstraject. In elke ronde worden de volgende 5 fasen in vaste volgorde doorlopen:

- 1. Intelligence;** in deze fase mag de Intel agent Jill haar vaardigheid gebruiken om gebieden te verkennen: Jill kan bedreiging- of doelkaarten onthullen (top-down);
- 2. Positionering;** de Special Ops mogen één gebied verder bewegen; als een Op een secured area betreedt, dan mag deze één gebied verder trek-

ken, één keer per ronde; Scout Vince kan nu zijn speciale vaardigheid gebruiken om, eventueel met één andere Special Op, onzichtbaar door gebied(en) te bewegen;

3. Actie;

- als Special Ops onveilige gebieden in gaan, dan is dit risicovol; ze kunnen in een schietgevecht met de vijand geraken of geraakt worden door een verstopte booby trap; in een schietgevecht is het belangrijk om de schietvaardigheid te verhogen om effectiever te worden;
- als Special Ops zich in een gebied zonder vijanden of booby traps bevinden, mogen ze hun speciale vaardigheden gebruiken; de bommen expert kan bommen onschadelijk maken en booby traps als deze ontdekt waren voor het binnentreden, de sniper en buster kunnen vanuit een aangrenzend gebied aanvallen en de Intel agent kan waardevolle informatie verzamelen; de Medic helpt andere Special Ops op kritische momenten en kan extra energie geven;

4. Countdown; schuif de tijdsmarker één positie naar rechts;

5. Recovery; geef elke Special Op één eenheid energie.

Einde van de ronde

Na spelfase 5, Recovery, start de volgende ronde bij spelfase 1, Intelligence.

Trigger time

Zodra de tijdmarker niveau 0 heeft bereikt, dan gaan alle doelen af. Dit heet Trigger time. Op dit moment gaan tijdbommen die nog niet onschadelijk zijn gemaakt af, terroristenleiders die nog niet uitgeschakeld zijn ontsnappen en gegijzelde mensen, die nog niet in de veilige handen van de Special Ops zijn, worden geëxecuteerd. Trigger time kan veel missiepunten kosten als het team niet op tijd de doelgebieden heeft bereikt en de bedreigingen heeft weggenomen. Ook als alle Special Ops zich in de uitgangen bevinden, op Trigger time gaan alle doelen eerst "af" voordat de missie ten einde is. Het is mogelijk om door te gaan met een missie na Trigger time. Dit kost extra missiepunten, maar kan gunstig zijn om bijvoorbeeld gegijzelde mensen in veiligheid te brengen of de bonus voor het aantal veilige gebieden te scoren.

Einde van de missie

Het spel gaat door totdat alle overlevende Special Ops de uitgangen hebben bereikt, tenzij het team de missie al eerder opgeeft omdat ze niet verwachten de missie succesvol te kunnen afronden (score +1 of meer). De missie eindigt direct als de tijdmarker voorbij -3 komt, er geen Special Op meer leeft of als de missie score op -8 of lager komt.

De missie is succesvol als deze eindigt met een positieve missie score en er is minimaal één Special Op die een uitgang levend heeft bereikt. Hoe je punten kunt behalen (en verliezen) kun je vinden in de MISSIE SCORE op pagina 13.

SPELVERLOOP

HIER WORDEN DE VIJF SPELFASEN VAN HET SPELVERLOOP VOLLEDIG UITGELEGD

Fase 1: INTELLIGENCE

In deze fase mag **Jill**, de Intel agent, haar speciale vaardigheid gebruiken om één of meer bedreiging- of doel kaarten in aangrenzende gebieden zichtbaar te maken. Voor 1 energie mag Jill de bovenste gedekte bedreiging- of doelkaart in een horizontaal of verticaal aangrenzend gebied zichtbaar maken. Voor elke keer dat zij een kaart zichtbaar maakt levert zij 1 geel energieblokje van haar karakter kaart in. Als de energie op is, kan zij geen kaarten meer bekijken.



Ontwikkeling van Intel specialiteit: in een missie op niveau 2 of 3, of in een campagne, kan Jill haar speciale Intel vaardigheid ontwikkelen waardoor ze 2 of 3 kaarten mag bekijken voor 1 energie. Meer details zijn te vinden bij de uitleg van de SPECIALE VAARDIGHEDEN op pagina 14. Bij het uitvoeren van een missie op niveau groen (laagste niveau) kan deze Special Op alleen op vaardigheidsniveau 1 opereren.



Speciale situatie: sniper terrorist

Als Jill een terrorist met een sniper symbool ontdekt, dan schiet deze terrorist op haar. Werp met de dobbelsteen om de kracht van de aanval door deze terrorist te bepalen. Als de worp gelijk of lager is dan de aanvalskracht van de sniper terrorist, dan raakt hij Jill en verliest ze 1 leven. Neem 1 rood blokje van haar kaart. Als deze terrorist een hogere waarde werpt, dan mist hij haar. De kaart met

de sniper terrorist blijft na zijn aanval open liggen. In dit voorbeeld raakt de sniper terrorist de Intel agent met een worp van 4 of minder.

Opmerking: deze sniper komt uit een niveau 2 deck (campagnes), maar er zitten ook sniper terroristen in het niveau 1 deck dat je in een enkelvoudige missie tegenkomt.

Fase 2: POSITIONERING

Na de Intelligence fase, moeten alle Ops tegelijkertijd beslissen of ze in hetzelfde gebied blijven of dat ze gaan bewegen naar een ander gebied. Elke Special Op kan één grensoverschrijding maken naar een horizontaal of verticaal aangrenzend gebied. Deze beweging kost geen energie. Verplaats de markers van de Special Ops in beweging naar de gebieden waar zij naar toe gaan.

Vince, de scout, is de enige Special Op die extra mag bewegen. Hij mag één of meer extra grenzen

over en hij mag een Special Op mee nemen. Bovendien zijn Vince en zijn metgezel niet zichtbaar voor de terroristen zolang ze geen directe confrontatie aan gaan. Voor elke extra beweging levert Vince een energie blokje in.



Ontwikkeling van de speciale vaardigheid: in een missie op level 2 of 3, of een campagne/scenario kan Vince zijn specialiteit vaardigheid verbeteren waardoor hij meer Special Ops mee kan nemen. Bij het uitvoeren van een missie op niveau groen (laagste niveau) kan deze Special Op alleen op vaardigheidsniveau 1 opereren.



Speciale situatie: veilige gebieden.

Als een gebied veilig is, dan mogen alle Special Ops hier sneller doorheen: +1 beweging per ronde. Als alle bedreiging en doelkaarten in een gebied weg zijn, dan is een gebied pas veilig.

Fase 3: ACTIE

Schieten

Schieten op terroristen en terroristische leiders is in de actie fase belangrijk om verder te komen. Alle Special Ops kunnen de vijand aanvallen mits zij energie hebben. Alle Special Ops hebben de vaardigheid om het vuur te openen op de vijand, maar sommigen leren sneller bij en kunnen hun schietvaardigheid sneller verhogen. Hierdoor neemt hun aanvalskracht toe met +1 t/m +6 (Shooter op hoogste niveau). Bij de aanvang van een enkelvoudige missie heeft elke Special Op een schietvaardigheid van 0. De aanvalswaarde wordt dan alleen bepaald door de worp van de dobbelsteen. Gedurende een missie kunnen de Special Ops hun schietvaardigheid alleen verhogen door de directe confrontatie aan te gaan. De sniper is de enige specialist die zijn schietvaardigheid ook kan verhogen door zijn sniper rifle vanaf een aangrenzend gebied te gebruiken. Als je COUNTDOWN Special Ops goed speelt, dan kun je je schietvaardigheid snel verhogen. Je mag het vaardigheidsniveau bij de worp van de dobbelsteen optellen.

Gebruik van de Special Ops

Behalve Gustav, de Shooter, heeft elke Special Op een eigen specialiteit. Het is belangrijk om de vaardigheden van de verschillende agenten goed te combineren. Een volledige uitleg van de speciale vaardigheden van de Special Ops en hun ontwikkelmogelijkheden vind je bij de sectie SPECIALE VAARDIGHEDEN op pagina 14.

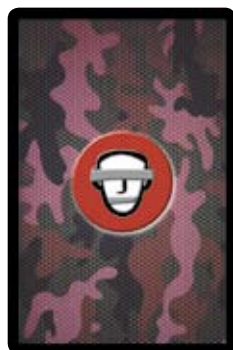
Bedreigingen and doelen

De mogelijke acties zijn afhankelijk van de bedreigingen en doelen die de Special Ops in de missie tegenkomen. Bedreigingkaarten vind je alleen in de grijs gemarkeerde gebieden, zoals aangegeven op de locatiekaart. Doelkaarten bevinden zich in de rood gemarkeerde gebieden. Hierna wordt de werking van alle bedreiging-

en doelkaarten die je tijdens een missie kunt tegenkomen uitgelegd:



Bedreigingen



Doelen

Booby Traps

Direct nadat één of meer Special Ops een onveilig gebied intrekken worden alle bedreiging- en doelkaarten open gelegd. Leg de kaarten in volgorde naast de missie plattergrond. Als een booby trap in het gebied is geplaatst en het nog niet eerder ontdekt was voordat de Special Ops het gebied introkken, dan gaat de booby trap direct af. Het aantal harten op de Booby Trap kaart geeft de kracht van bom aan. Gegijzelde mensen en rondlopende burgers zijn de eerste die slachtoffer zijn van een exploderende booby trap in die volgorde. Neem de kaart weg en trek de missiepunten af. Daarna worden de Special Ops geraakt, in volgorde van de slagorde. Er is altijd een vaste slagorde waarin de Special Ops een gebied binnen gaan: de Special Op met het laagste nummer, te vinden in de linker bovenhoek van de Special Ops kaart, gaat voorop en wordt dan ook als eerste geraakt. Daarna de volgende Special Op in volgorde van de nummering. Wordt een Special Ops geraakt: neem dan een rood (levens)blokje van de karakterkaart van de Special Op.

Voorbeeld

Als twee Special Ops, Gustav de Shooter (1) en Rita de Medic (7) een gebied binnengaan en hier een verborgen booby trap en een burger vinden. Het effect van de booby trap: de burger komt om (= -2 missiepunten) en Gustav verliest 1 leven (rood blokje), omdat hij als eerste binnen komt (laagste nummer). Rita blijft ongedeerd. Als de burger een terrorist was geweest, dan hadden



beide Special Ops een levenspunt verloren. Als de Shooter in zijn eentje het gebied binnen was gegaan en er was geen burger in dezelfde ruimte, dan zou hij het niet meer kunnen navertellen.



Hier vind je drie voorbeelden van booby traps uit verschillende bedreigingsdecks en een bommendeck. De eerste komt uit een niveau 2 bedreigingsdeck, de tweede uit een deck op niveau 3. De derde booby trap kun je alleen tegenkomen bij een terroristische leidersmissie.

Hoe ontmantel je de booby traps?

- Steve "Wires" Andersen, alias de bommen expert, kan een booby trap in één keer ontmantelen, maar alleen als deze niet verborgen is. De booby trap moet dus al zichtbaar zijn voordat de ops de ruimte binnen gaan. Het kost Steve één energie blokje om de booby trap veilig te ontmantelen;
- Bob "Hellfire" Jones, alias de Buster, kan ook een booby trap uitschakelen door een handgranaat in de ruimte te werpen. Zodra de booby trap zichtbaar wordt dan gaat deze af. Er bestaat echter wel het risico dat de booby trap aanwezige burgers en gegijzelde mensen raakt: het aantal hartjes op de booby trap is het aantal kaarten dat direct daarna open wordt gedraaid. Terroristen hebben de booby traps geplaatst en kunnen hierdoor niet geraakt worden door een exploderende booby trap.

De vijand: terroristen en terroristische leiders

Terroristen en terroristische leiders worden aangeduid als de vijand in de spelregels. Als Special Ops een gebied binnengaan met één of meer vijanden, dan leidt dit vrijwel altijd tot een schietgevecht. De Special Ops mogen als eerste schieten, uitzondering: terrorist met first strike. De vijanden die de eerste aanval hebben overleefd schieten daarna op burgers en Special Ops. Alleen als alle Special Ops een gebied binnengaan en in één keer worden uitgeschakeld door een combinatie van booby trap, bazooka's of andere bedreigingen, dan komt het niet tot een schietgevecht. Zelfs als de Special Ops de vijand ongemoeid laten, dan zullen zij toch het vuur op de Special Ops openen.

Speciale vaardigheden van de vijand

Er zijn vijanden die speciale vaardigheden bezitten die geactiveerd worden als ze worden omgedraaid, voor het schietgevecht en voordat de vijand terugschiet.

1) Als nieuwe terroristen aan een gebied worden toegevoegd als het gevolg van het **T+1** of **+1T** symbool, dan wordt een bedreigingskaart getrokken net zo lang totdat het een terrorist is. Andere kaarten worden weggelegd. Leg de nieuwe terroristkaart open in het nieuwe gebied, maar negeer de speciale vaardigheid van de extra terrorist (geen bazooka, **+1T** of andere effecten);

2) Het effect van de speciale vaardigheden van de terroristen is één keer per spelronde; bijvoorbeeld een terrorist met een bazooka mag maar één keer zijn bazooka gebruiken als er één of meer Special Ops het gebied binnen gaan; maar als het team een voorgaande ronde uit een gebied is teruggetrokken en het een volgende ronde nog een keer probeert, dan wordt het **+1T** symbool of bazooka opnieuw geactiveerd.

Kies je tegenstander

De Special Ops moeten eerst bepalen op welke vijand zij het vuur openen. In een schietgevecht kunnen de Special Ops hun speciale vaardigheden niet gebruiken. Zij kunnen in een schietgevecht alleen hun wapen inzetten en een hogere schietvaardigheid maakt ze daarbij effectiever. Maar elke Special Op mag aanvallen mits hij energie heeft. Als alle Special Ops bepaald hebben welke terrorist ze aanvallen door hun marker er op te leggen, wordt er tegelijkertijd met de dobbelsteen geworpen. De aanvalskracht is de worp + eventuele toevoeging door een hogere schietvaardigheid. De schietvaardigheid kan oplopen tot +6. Is de aanvalskracht gelijk of hoger dan de verdedigingswaarde van de vijand, dan wordt deze uitgeschakeld. Het is toegestaan dat meerdere Special Ops eenzelfde vijand aanvallen om de kans van een succesvolle aanval te verhogen. Ook kan het zijn dat er meer vijanden dan Special Ops zijn. De Special Ops kunnen echter maar één vijand tegelijkertijd aanvallen dus moeten zij vooraf kiezen welke terroristen ze aanvallen en welke ze – voor nu – niet aanvallen.

First strike

Elke Special Op die op een vijand schiet moet hiervoor één energie opgeven. Daarna werp je een dobbelsteen voor elke Special Op die schiet. De dobbelsteenworp + het niveau van schietvaardigheid is de aanvalswaarde waarmee de Special Ops hun tegenstander aanvallen. Is de waarde gelijk of hoger dan de verdedigingswaarde van de terrorist, dan is deze direct uitgeschakeld.

Voorbeeld:



Deze afbeeldingen van twee verschillende terroristen van niveau 1 kunnen in een enkelvoudige missie aangetroffen worden. De terrorist links kan met een aanvalskracht van "3" of meer worden uitgeschakeld. De terrorist rechts is gevaarlijker. Ten eerste is er maar 1/6de kans om deze uit te schakelen als de Special Op die het vuur opent nog geen schietvaardigheid heeft opgebouwd, omdat de verdedigingswaarde 6 is. Bovendien, als deze terrorist niet bij de first strike door de Special Ops is uitgeschakeld, dan komt er een extra terrorist in het gebied als back up. Als de terrorist de kans krijgt om terug te schieten dan heeft hij een succeskans van 50% (1, 2 of 3 is raak). De zwaardere terrorist kan wel extra ervaringspunten opleveren als hij in een directe confrontatie wordt uitgeschakeld: 1 extra

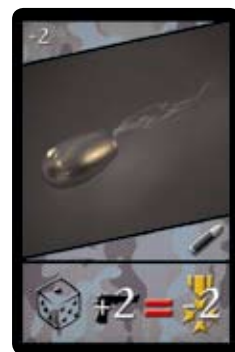
ervaring op basis van de waarde in de blauwe ster.

Directe confrontatie

Als terroristen en Special Ops in hetzelfde gebied staan en een schietgevecht hebben, dan wordt dat een directe confrontatie genoemd. Een directe confrontatie levert extra ervaring voor de Special Ops op als ze het gevecht overleven. Elke poging om een vijand uit te schakelen in een schietgevecht levert altijd +1 schietervaring op waardoor het blauwe blokje één vakje verder wordt geplaatst. Bij het uitschakelen van een terrorist of een leider, dan kan dit een extra ervaringsbonus opleveren. Deze bonus kan alleen worden verdiend bij een directe confrontatie.

Kogelbeheersing inzetten

Als de aanvalskracht (worp + schietvaardigheidsniveau) onvoldoende is om een vijand uit te schakelen, dan kunnen de spelers er voor kiezen om hun Special Op extra beheersing over de afgevuurde kogel te geven. Na de worp mag één van de drie Kogelbeheersing kaarten ingezet worden om de aanvalskracht met +2 of +3 te verhogen. Het gebruik van deze kaart kost 2 missiepunten, die direct van de missie score worden afgetrokken. In totaal zijn er 3 Kogelbeheersing kaarten en elke kaart kan maar 1x per missie worden gebruikt.



Vijandig vuur

Als één of meer terroristen de "first strike" hebben overleefd, dan schieten ze als eerste terug op hun directe aanvallers, tenzij er gegijzelde mensen of burgers in hetzelfde gebied zijn. Dit wordt uitgelegd bij de sectie SLACHTOFFERS. Als er geen burgers en gegijzelde mensen zijn en een terrorist heeft de aanval van Bob overleefd, dan zal hij Bob eerst aanvallen. Is een terrorist niet onder vuur genomen, dan zal hij de Special Op die voorop in de troepen loopt als eerste aanvallen. Dat is de Special Op met het laagste nummer linksboven op zijn of haar karakterkaart. Het vijandig vuur wordt geopend zodra de Special Ops hun first strike hebben afgerond (maximaal 1x schieten per Special Op). Het is dus ook mogelijk dat een Special Op door twee of meer terroristen tegelijkertijd wordt aangevallen. Werp de dobbelsteen om de aanvalskracht van het vijandige vuur per terrorist te bepalen. Als de worp van de dobbelsteen gelijk of lager dan de aanvalswaarde van de terrorist is, dan raakt de Special Op gewond: verwijder een rood blokje. Als een terrorist geen levenspunten meer heeft en er is ook geen Medic die hem kan helpen, dan overlijdt deze en wordt hij uit de missie verwijderd en worden twee missiepunten direct afgetrokken.

Voorbeeld:



Als de terrorist links is neergeschoten en de rechter heeft de first strike overleefd, dan schiet de rechter terug op de Special Ops die op hem geschoten hebben. Zijn er twee Special Ops geweest die het vuur op hem hebben geopend, dan valt hij de Special Op met de laagste waarde aan. Werp de dobbelsteen voor terrorist nummer 70. Hij moet 1, 2 of 3 werpen om een Special Op te raken, omdat zijn aanvalswaarde 3 is. Werpt hij "2" dan kost dit de Special Op een levenspunt. Als hij 4, 5 of 6 werpt dan gebeurt er niets.

Slachtoffers

Als een terrorist een aanval overleeft, dan zal hij terugschieten. De slachtoffers van dit vijandelijke vuur worden in deze volgorde verwerkt:

1. Gegijzelden
2. Burgers
3. De Special Ops die op hem geschoten hebben
4. De Special Op met het laagste nummer

Als er meerdere burgers of gegijzelde mensen in een gebied zijn, dan worden de "duurste" slachtoffers als eerste geraakt: de slachtoffers die de meeste missiepunten kosten als eerste. Gegijzelde mensen en burgers kunnen zich zelf niet verdedigen. Hierdoor is de aanvalswaarde van de terrorist niet van belang en hoeft er niet met de dobbelsteen te worden geworpen. Als een terrorist de keuze heeft uit meerdere Special Ops, dan zal hij altijd schieten op de Special Op die het dichtst bij staat: het laagste nummer. Een terrorist kan tijdens elk vijandelijk vuur maar één target uitschakelen. Uitzondering: een terrorist met een bazooka, deze kan nog voor aanvang van de first strike al meerdere Special Ops raken.

Tactics voor gevorderden: pull back of push forward

Nadat de terroristen hun vijandig vuur hebben geopend mogen de Special Ops er voor kiezen om door te gaan met het schietgevecht, zich (gedeeltelijk) terug te trekken (◀) of door te stoten (➡):

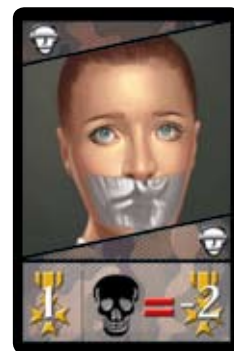
1. Next strike: volg de uitleg bij "first strike";
2. Terugtrekken (◀): de Special Ops mogen zich terugtrekken naar een veilig gebied dat grenst aan het gebied waarin zij zich bevinden; dit mag maar 1x per ronde;
3. Doorstoten (➡): als de tegenstand in een gebied te groot is eventueel gecombineerd met tijdgebrek, dan mogen de Special Ops ook doorstoten naar een onveilig gebied. dit mag maar 1x per ronde; belangrijk: de Special Ops krijgen geen energie want de beweging is in dezelfde ronde; schietgevechten en booby traps moeten direct afgehandeld worden.

Opmerking: het is toegestaan om een deel van het team terug te laten gaan naar een veilig gebied en het gevecht voort te zetten met een aantal Special Ops. Hetzelfde geldt voor het Doorstoten.

Tip: Doorstoten kan handig zijn als de Special Ops door een gebied heen moeten waar hele sterke weerstand is van terroristen met een hoge verdedigingswaarde. Het kan ook tijd besparen. De strategie is echter gevaarlijk doordat de Special Ops geen energie bij kunnen tanken en soms blind een ruimte in moeten gaan. Dit kan leiden tot een zelfmoordactie.

Andere bedreiging- of doel kaarten

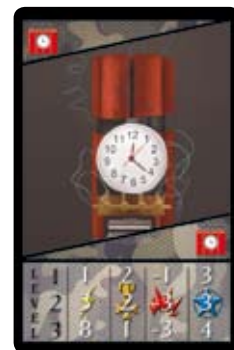
Gegijzelden: één van de doelen van een missie kan het redden van gegijzelde mensen zijn. Deze gegijzelde mensen moeten door de Special Ops meegenomen worden naar de uitgangen om echt in veiligheid te komen; eventuele vijanden in het gebied moeten eerst uitgeschakeld worden; elke Special Op kan maximaal 1 gegijzelde mee nemen; Special Ops mogen gegijzelde mensen eerst in veiligheid brengen en daarna weer terug in de missie locatie; dit kan veel punten opleveren en is minder risicovol, want als gegijzelde mensen omkomen bij een schietgevecht kost dit ook veel punten; de afbeelding links toont een gegijzelde die 1 punt oplevert als ze in veiligheid wordt gebracht. Komt ze om, dan kost het 2 missiepunten.



Burgers: de Special Ops moeten hun best doen om slachtoffers onder burgers zo veel mogelijk te voorkomen. Zij kunnen dit bereiken door booby traps en tijdbommen tijdig te traceren en onschadelijk te maken, vijanden te elimineren voordat ze terug kunnen schieten en niet te vaak blind met handgranaten te werpen; als een gebied in veiligheid wordt gebracht, dan kunnen de burgers naar huis; neem deze kaarten dan uit

het spel; burgers hebben geen wapens, maar kunnen wel slachtoffer worden van vijandig vuur; burgers hoeven – in tegenstelling tot gegijzelde mensen – niet naar een uitgang te worden gebracht om veilig te zijn, maar ze leveren ook geen punten op. Als de burger in deze afbeelding een missie niet overleeft dan kost dit 2 missiepunten.

Tijdbommen: tijdbommen kunnen alleen door een bommenexpert worden ontmanteld. Sommige bommen zijn complexer en kosten meer energie om ontmanteld te worden. Tijdbommen gaan af als de tijd op is: als Trigger time is bereikt. Alle burgers en gegijzelden in dit gebied overleven dat niet. Special Ops die zich in hetzelfde gebied bevinden overleven dit ook niet. Deze afbeelding toont een tijdbom met een complexiteit van 1 op niveau 1 (enkelvoudige missie). Als de bommenexpert er in slaagt om deze bom te ontmantelen dan levert dit 2 punten op. Als de bom afgaat, dan kost dit 1 missiepunten.



Schietervaring opbouwen

Elke aanvalspoging op een terrorist of terroristische leider bij een directe confrontatie levert +1 schietervaring op voor elke Special Op die een poging doet, zelfs als er mis wordt geschoten. Elke poging kost 1 energie. Na afronding van de aanvalsgolf van de Special Ops kan het blauwe blokje 1 positie verder worden geschoven om de ervaring van de Special Op bij te houden. Sommige (zwaardere) terroristen kunnen extra ervaring opleveren

als ze in een directe confrontatie worden uitgeschakeld. Als meerdere Special Ops dezelfde terrorist aanvallen, dan mogen ze onder de Special Ops die raak hebben geschoten de extra ervaringspunten verdelen. Als de extra beloning een levenspunt is, dan mogen de succesvolle schutters kiezen wie er een rood blokje bij krijgt.

Verbeter je schietvaardigheid

Houd de ervaring van een Special Op in schieten bij door het blauwe blokje verder te schuiven op het spoor dat onder het symbool van een pistool is weergegeven. Elke Special Ops start op 0 ervaring. Ook het vaardigheidsniveau hetgeen links van ervaringsspoor is weergegeven is bij elke Special Op een waarde van 0. Als de ervaring verder toeneemt, dan neemt op bepaalde niveaus ook het vaardigheidsniveau toe.

Voorbeeld:

De Bomb Expert komt op een schietvaardigheidsniveau van (+)1 als hij een ervaring in schieten heeft van 4 (of meer). Vanaf nu mag de Bomb Expert een waarde 1 aan zijn worp toevoegen aan zijn aanvalswaarde in een schietgevecht. Op ervaringsniveau 11, mag hij zelfs 2 aan zijn worp toevoegen om zijn aanvalswaarde te bepalen. Opmerking: de maximale schietvaardigheid voor deze Special Op is 3.



Veilig gebied

Als er geen bedreigingen in een gebied zijn, dan is het gebied veilig. Dit betekent dat er geen vijanden, booby traps of andere bommen in het gebied zijn. Burgers die gered zijn van de bedreiging gaan naar huis en gegijzelde mensen kunnen met de Special Ops mee (één gegijzelde per Special Op). Als alle bedreigingen weg zijn wordt de "secured area" kaart zichtbaar.

Fase 4: COUNTDOWN

Schuif de tijdmarker één vakje verder naar rechts om aan te geven dat er 1 tijdronde minder is.

TRIGGER TIME

Zodra de tijdmarker op 0 komt, worden alle gedekte kaarten in de doelgebieden open gelegd om te laten zien welke bommen, terroristische leiders of gegijzelde mensen zich nog in deze gebieden bevinden:

- Bommen exploderen: het aantal minpunten staat voor het explosieve symbool rechtsonder op de bommenkaart; als er gegijzelde mensen, burgers of Special Ops in dezelfde ruimte zijn dan worden ze allemaal 1x geraakt; voor burgers en gegijzelde mensen is dit fataal, Special Ops verliezen 1 levenspunt;
- Terroristische leiders ontkomen, dit kost minpunten: de waarde voor het vluchtsymbool;
- Gegijzelde mensen worden geëxecuteerd, dit kost het aantal missiepunten dat vermeld is bij het doodshoofd symbool.

Uitzondering: gegijzelde mensen die bij een Special Op zijn (en zich niet in een gebied met een exploderende tijdbom bevinden) worden niet geëxecuteerd op Trigger

Time. De Special Ops mogen ze ook in "reservetijd" veilig naar één van de uitgangen brengen. Natuurlijk bestaat er altijd nog het risico dat ze tijdens hun vlucht door vijanden of booby traps omkomen.

Fase 5: OPLADEN

Elke Special Op komt aan het einde van de ronde op krachten en ontvangt in spelfase 5 één energieblokje van de algemene voorraad. Geef elke Special Op één geel energieblokje en leg deze op de karakterkaart van de Special Ops. Een Special Op kan maximaal 3 energie hebben.

Einde van de missie

Een missie eindigt zodra aan één van de onderstaande voorwaarden wordt voldaan:

Mislukte missies:

- De tijdmarker is voorbij -3 en het team is nog niet in veiligheid (niet alle Special Ops in uitgangen);
- Alle Special Ops zijn uitgeschakeld;
- De missie score is -8 of lager;
- De spelers geven de missie op omdat ze verwachten de missie niet succesvol af te ronden;
- Alle (overlevende) Special Ops bevinden zich in de uitgang(en), maar de missiescore is negatief of nul.

Geslaagde missies:

- De missie is geslaagd als de missie score +1 of hoger is en minimaal één Special Op een uitgang heeft bereikt. Er mogen echter geen andere Special Ops meer in de missie locatie zijn.

MISSIE SCORE

Doel van het spel

De spelers moeten hun missie succesvol afronden door een positieve missie score te behalen en met minimaal één Special Ops een uitgang bereikt hebben.

Doelkaarten

De meeste missiepunten kunnen behaald worden door de doelkaarten van de missies te bereiken en met succes de doelen van de missie af te ronden. Dit kan het ontmantelen van tijdbommen, het uitschakelen van terroristische leiders en het in veiligheid brengen van gegijzelde mensen zijn. Op de doelkaarten kun je het aantal missiepunten en de aftrekpunten als een doel niet wordt bereikt vinden.

Overleef de missie: Special Ops

COUNTDOWN Special Ops is een coöperatief spel waarin het essentieel is om samen te werken om een missie tot een succes te maken. Elke Special Op die je tijdens een missie kwijtraakt of die nog niet in een uitgang is, kost 2 missiepunten.

Tijd

- +1 missiepunt voor elke tijdseenheid dat de missie sneller eindigt dan het nulpunt (Trigger Time);
- Als de missie precies in de tijd eindigt, dan is er geen effect op de missiescore;
- -1 missiepunt voor elke tijdseenheid dat de missie later eindigt dan het nulpunt (Trigger Time).

Burgers

- Burgers kosten missiepunten als ze tijdens een missie zijn omgekomen.

Bonuspunten voor veilige gebieden

- Op elke locatiekaart staat rechtsonderaan aangegeven hoeveel gebieden je veilig moet stellen om een bonus van 2 missiepunten te behalen.

SPECIALE VAARDIGHEDEN

Elke Special Op heeft de vaardigheid om te kunnen schieten op de vijand. Elke Special Op heeft nog geen ervaring bij de start van de eerste missie: het blauwe blokje wordt daarom op het ervaringspoor op de karakterkaart van de Special Op op het eerste vakje "0" gezet. De Special Ops kunnen tijdens een missie hun schietvaardigheid verhogen, ook bij een enkelvoudige missie.

Naast de schietvaardigheid hebben zes van de zeven Special Ops een eigen speciale vaardigheid. Bij een missie op niveau 2 of 3 of bij het spelen van een campagne wordt de ontwikkeling van de speciale vaardigheden bijgehouden. Elke Special Op (uitzondering: de Shooter) start hiervoor op vaardigheidsniveau 1. Plaats een wit blokje op positie "1" voor aanvang van een missie. In dit gedeelte van de regels leggen we uit hoe je de speciale vaardigheden kunt gebruiken en kunt ontwikkelen.

1. Gustav "the Butcher" Schneider, alias Shooter



Gustav is de enige Special Op zonder speciale vaardigheden. Zijn kracht is zijn stijle leercurve op schietvaardigheid. Bovendien is hij de enige die zijn schietvaardigheid op een niveau 6 kan brengen. Als hij een ervaring van 40 of meer op schieten heeft kan hij bij een schietgevecht een waarde van 6 bij zijn dobbelsteenworp optellen!

2. Bob "Hellfire" Jones, alias Buster

SPECIALE VAARDIGHEID

Bob's zijn specialiteit is om handgranaten in een horizontaal of verticaal aangrenzend gebied te werpen waarmee hij veel schade in één keer kan aanrichten. Hij verbruikt één energie voor elke keer dat hij een granaat werpt.

BELANGRIJK: *het is verboden om een handgranaat in een ruimte te werpen waar één of meer Special Ops zich op dat moment bevinden.*

De aanvalswaarde van de granaat wordt bepaald door de worp van de dobbelsteen + 1. Bob kan een handgranaat werpen in een gebied, ook als de bedreiging- of doelkaarten gedekt zijn. Open dan de bovenste kaart van de stapel. Wordt deze kaart geraakt door de handgranaat, leg deze kaart dan af en open de volgende kaart. De aanvalswaarde van de handgranaat neemt steeds met 1 punt af voor elke volgende kaart (top down) die geraakt wordt. Als een



vijand geraakt wordt met een aanvalswaarde die gelijk of hoger dan de verdediging is, dan wordt deze geëlimineerd. Burgers of gegijzelde mensen die geraakt worden door de granaat overleven dit niet. De aanvalswaarde is niet van belang, omdat deze mensen zich niet kunnen verdedigen. Ga door de stapel van boven naar beneden totdat het effect van de granaat is uitgewerkt of de stapel kaarten op is. Open geen kaarten meer als de granaat is uitgewerkt. Bob kan ook een booby trap laten afgaan. Zodra een booby trap zichtbaar is geworden, verwijder deze dan en trek de volgende 1, 2 of 3 kaarten in de stapel (afhankelijk van het aantal hartjes op de booby trap kaart). Als een burger of gegijzelde wordt geraakt, verwijder deze kaart en verwerk de aftrek van punten op de missiescore. Alle andere kaarten, zoals vijanden en bommen, blijven echter in de ruimte maar wel zichtbaar. Een booby trap heeft hier geen effect op.

ERVARING OPBOUWEN

Bob krijgt +1 ervaring in zijn speciale vaardigheid voor elke vijand die hij met zijn granaat uitschakelt. Verplaats het witte blokje met even veel stappen op het ervaringspoor.

ONTWIKKELEN

Op een vaardigheidsniveau 2 kan Bob met 2 dobbelstenen werpen en mag hij nog steeds +1 toevoegen aan de aanvalswaarde van zijn handgranaat. De aanvalswaarde is de som van de worp van beide dobbelstenen +1. Bob wordt effectiever als hij een ervaringsniveau van 8 heeft bereikt. Op een ervaringsniveau van 20 of meer werpt Bob met drie dobbelstenen en is hij nog effectiever.

3. Vince "Speedy" Armstrong, alias Scout

SPECIALE VAARDIGHEID

Vince's specialiteit is dat hij onzichtbaar voor de vijand door gebieden kan bewegen, hierbij een Special Op mee kan nemen én sneller door een missielocatie kan bewegen. Tijdens spelfase 2, positie bepalen, kan Vince zijn specialiteit inzetten. Door één energie te gebruiken kan hij in het geheim bewegen en een collega meenemen. Als hij in dezelfde fase verder wil bewegen, dan kost elke extra grensoverschrijding 1 energie extra. Gebruik de gele blokjes van zijn karakterkaart en leg deze in de algemene voorraad.



ERVARING OPBOUWEN

Voor elke keer dat Vince een Special Op meeneemt krijgt hij +1 ervaring. Hij krijgt geen extra ervaring door verder te bewegen. Verplaats het witte blokje met even veel stappen op het ervaringspoor.

ONTWIKKELEN

Op hogere vaardigheidsniveaus kan Vince meer Special Ops meenemen op zijn tochten. Vanaf een ervaringsniveau van 8 kan hij een tweede Special Op meenemen. De energiekosten blijven gelijk. Met ervaring van 20 kan hij samen met drie andere Special Ops geheim en sneller door de missie verplaatsen.

4. Matt "Dead Eye" Nakamura, alias Sniper



SPECIALE VAARDIGHEID

Matt's specialiteit is het aanval- len van vijanden die hij in het vi- zier heeft vanaf een horizontaal of verticaal aangrenzend gebied aan te vallen met zijn sniper gun. Hij loopt bij het gebruik van zijn specialiteit alleen risico als hij een vijand met een sniping spe- cialiteit aanvalt. Matt kan alleen een doel aanvallen als hij het ziet: de kaart moet open liggen. Zijn er meerdere doelen zicht- baar, dan mag hij zelf zijn doel

uitkiezen! Elke schietpoging kost 1 geel energieblokje. Als Matt een doel heeft uitgezocht werpt hij een dobbelsteen om zijn aanvalswaarde te bepalen. Als hij op een hoger schietvaardigheidsniveau komt voeg dan dit vaardigheids- niveau toe. Bij een aanvalswaarde van even veel of meer dan de verdediging van de vijand is zijn aanval succesvol en is de vijand uitgeschakeld. Matt krijgt +1 ervaring in schietvaardigheid voor elke poging tot het uitschakelen van een vijand. Zijn schietvaardigheid neemt sneller toe in close combat, omdat hij bij het uitschakelen van een vijand in close combat ook eventuele bonuservaring kan verdienen.

Let op: de Sniper is de enige Special Op die zijn schiet- vaardigheid kan verhogen bij het inzetten van zijn speciale vaardigheid. Alle andere Special Ops kunnen alleen schiet- ervaring opbouwen in close combat.

ERVARING OPBOUWEN

Matt krijgt schietervaring voor het gebruik van zijn speci- aliteit: +1 voor elke schietpoging. Dit gebeurt ook als hij mist! Maar hij moet wel energie opgeven. Als hij de vijand uitschakelt, dan krijgt hij bovendien +1 ervaring in zijn speciale vaardigheid. Verplaats het witte blokje met even veel stappen op het ervaringsspoor.

ONTWIKKELEN

Op hogere vaardigheidsniveaus kan de sniper op meer doelen tegelijkertijd schieten, waarbij hij maar 1 energie hoeft te gebruiken. Op ervaringsniveau 8 mag hij twee doelen aanvallen en op niveau 20 kan hij op drie doelen tegelijkertijd met gebruik van 1 energie schieten.

5. Jill "Brains" Bradley, alias Intel

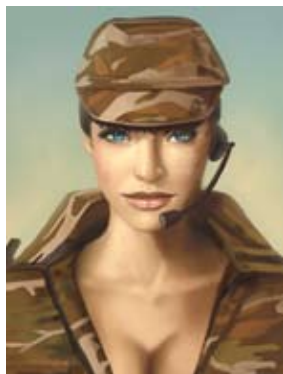


SPECIALE VAARDIGHEID

Jill haar specialiteit is het zichtbaar maken van kaarten in (horizontaal of verticaal) aangrenzende gebieden. Ze gebruikt 1 energie voor elke kaart die ze opendraait. Jill ont- hult kaarten van boven naar beneden. Het is bijvoorbeeld toegestaan om in de eerste beurt twee energie te gebruiken om de bovenste twee kaarten te openen.

BELANGRIJK: Jill kan haar specialiteit zowel in spelfase 1 (Intel) als spelfase 3 (actie) inzetten.

Als Jill een sniper terrorist onthult, dan schiet deze een maal op haar. Werp de dobbelsteen. Als de worp gelijk of



hoger is dan de aanvalswaarde van de sniper terrorist, dan verliest ze één leven.

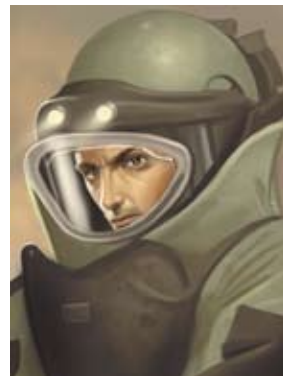
ERVARING OPBOUWEN

Elke keer dat Jill een terrorist of een primair doel onthult krijgt ze +1 ervaring. In een bommenmissie is het onthul- len van een werkende tijdbom een primair doel, bij een "hostage" missie is dit een gegijzelde burger en bij een "terrorist leader" missie zijn de terroristische leiders de primaire doelen. Verschuif het witte blokje op het erva- ringsspoor voor de opgedane ervaring.

ONTWIKKELEN

Op vaardigheidsniveau 2 (bij een ervaring van 8 of meer) mag Jill twee kaarten opendraaien voor 1 energie. Jill mag hierbij kiezen of ze kaarten in verschillende gebieden wil opendraaien. Op niveau 3 (met 20 of meer ervaring) mag ze 3 kaarten opendraaien voor 1 energieblokje.

6. Steve "Wires" Andersen, alias Bomb Expert



SPECIALE VAARDIGHEID

Steve zijn specialiteit is het ont- mantelen van tijdbommen en booby traps die al ontdekt zijn. Een zichtbare booby trap kan hij altijd met één energie uitscha- kelen: deze booby trap moet al voordat de Ops een gebied bin- nen gaan onthuld zijn (door Intel of Buster). Er zijn complexe tijd- bommen die hem meer energie kosten, zoals aangegeven op de bommenkaart. Dummies kunnen

geen schade aanrichten en worden direct afgelegd.

BELANGRIJK: Steve kan zijn specialiteit niet uitvoeren tij- dens een schietgevecht. Hij kan dan ook alleen opereren als er geen vijanden in het gebied zijn waar hij zijn werk- zaamheden uitvoert.

ERVARING OPBOUWEN

Elke bommenkaart toont de ervaring die met het ontman- telen van de bom verdient kan worden. Het onschadelijk maken van een booby trap levert +1 ervaring op. Ver- schuif het witte blokje op het ervaringsspoor van de bom- menexpert met de opgebouwde ervaring.

ONTWIKKELEN

Op een hoger vaardigheidsniveau kan Steve bommen ontmantelen met minder energieverbruik. Op niveau 2 (ervaring 8 of meer) kan hij met 1 energieblokje een complexiteit van 2 energie aan. Bijvoorbeeld: op vaardig- heidsniveau 2 kan Steve een tijdbom met een complexiteit (kolom met energie symbool) van 4 ontmantelen door 2 energieblokjes te gebruiken.

7. Rita "Heartbeat" Garcia, alias Medic



SPECIALE VAARDIGHEID

Rita's specialiteit is het genezen van Special Ops en hen nieuwe energie te geven.

- Rita kan een teamlid genezen als ze zich samen in een veilig gebied bevinden. Dit kan ook een ingang of een uitgang zijn. Ze heeft 2 energieblokjes nodig om de Spe- cial Ops te genezen, die hiermee weer een leven (een rood blokje) op zijn of haar karakterkaart mag leggen.



Rita kan een Special Op echter niet een derde rood blokje geven. Dit kan wel via speciale beloningen tijdens een missie als bijvoorbeeld een uitgeschakelde vijand een hart als beloning op zijn kaart heeft staan;
- Rita kan een teamlid (haar eigen) energie geven als zij zich in hetzelfde gebied bevinden; dit is bijvoorbeeld handig als de Shooter op een hoge schietvaardigheid zit en midden in een schietgevecht zijn energie opraakt; Rita geeft haar energieblokjes aan de andere Special Op; het is toegestaan dit in een vijandige omgeving te doen.

ERVARING OPBOUWEN

De ervaring van Rita neemt toe met +2 voor elke genezing en +1 voor elke keer dat ze iemand 1 energie geeft. Verschuif het witte blokje met evenveel stappen op haar ervaringsspoor.

ONTWIKKELEN

Op het tweede vaardigheidsniveau (ervaring 8+) kan Rita twee Special Ops op hetzelfde moment genezen door 1 energieblokjes te gebruiken. Ze mag ook met 1 energie 2 andere Special Ops een energie geven. Het extra energieblokjes wordt van de algemene voorraad genomen. Op niveau 3 (ervaring 20+) kan ze 3 Special Ops tegelijkertijd genezen of door 2 energie te gebruiken of 1 energie gebruiken om 3 andere Special Ops van +1 energie te voorzien (tegen inlevering van 1 eigen energie).

TRAITOR MODE

ALLEEN BESCHIKBAAR VOOR 3-6 SPELERS

Je kunt COUNTDOWN Special Ops ook met 1-2 verraders spelen. Hierdoor wordt het spel coöperatief met een verdieping. Deze "Traitor mode" is alleen mogelijk voor 3 spelers of meer. Er bevindt zich altijd een verrader in het spel en met 5-6 spelers kan er ook een tweede verrader in het spel zitten.



Je hebt 7 persoonlijke agenda kaarten in het spel: 5 patriot (groene)- en 2 verrader (rode) kaarten.

- 3-4 spelers met 1 verrader: neem de 7 persoonlijke agenda kaarten en haal 1 verrader kaart uit het spel door deze terug in de doos te leggen; neem de andere verrader kaart en leg deze gedekt op tafel; leg nu gedekt de rest van de kaarten op deze kaart, één voor één totdat er in totaal precies even veel kaarten liggen als het aantal spelers; plaats kaarten die over zijn terug in de doos; schud de

gedekte stapel en geef elke speler één kaart gedekt; de spelers mogen nu (in het geheim) naar hun kaart kijken;

- 5-6 spelers met 1 of 2 verraders: neem de 7 persoonlijke agenda kaarten, leg één verrader kaart gedekt op tafel; schud de rest van de kaarten en voeg deze daarna gedekt aan de verrader kaart toe totdat het totale aantal kaarten op de stapel precies overeenkomt met het aantal spelers; leg de resterende kaarten terug in de doos; schud de stapel en geef elke speler een gedekte kaart; de spelers mogen nu (in het geheim) hun kaart bekijken.

Doel van het spel

Het doel van het spel verschilt voor de spelers die een (rode) verraderkaart hebben ontvangen van de andere (groene) patriotten. De verraders proberen de missie te laten mislukken en de patriotten proberen de missie te laten slagen: +1 of hoger.

Aan het einde van de missie is er een moment waarop de spelers hun verdiensten naar andere spelers kunnen uitspreken. Alle spelers mogen een stem uitbrengen op een teamgenoot. Als verrader moet je dus niet te opzichtig een missie proberen te laten mislukken.

Showdown

Als de missie ten einde is volgt er een stemronde. Het doel van de stemming is om de verrader te vinden. Neem eerst de kaarten uit de doos terug die niet gebruikt zijn. Hierdoor weet je of er 1 of 2 verraders in het spel zitten. Alle spelers mogen nu stemmen op een speler waarvan zij denken dat hij of zij een verrader is. Er mag gediscussieerd worden over de keuze, maar niet over de uitslag!

Als de meerderheid een speler verdenkt, dan laat deze speler zijn persoonlijke agendakaart zien. Is deze een verrader, verhoog de missiescore dan met +3 punten. Als de verdachte speler een patriot blijkt te zijn, verlaag dan de missie score met 2 punten. Vervolg de stemming totdat alle verraders zijn ontmaskerd. Als een verrader is ontmaskerd, dan mag hij niet meer meestemmen. Als iedereen de kaart van een patriot heeft gezien die ten onrechte is beschuldigd, dan mag de patriot wel mee stemmen. Eindigt de missie met een positieve score, dan hebben de patriots gewonnen. Is de score negatief of nul, dan winnen de verraders.

Verbod op aanval van Special Ops

Het is niet toegestaan om een andere Special Op te verwonden of uit te schakelen door op hem of haar te schieten of een handgranaat te werpen in de ruimte waarin zich Special Ops bevinden. De verrader(s) zullen hun doelen moeten bereiken op een meer slinkse wijze door hun teamgenoten te beïnvloeden.

CAMPAGNE

Inleiding

Het is mogelijk om een aantal missies achter elkaar te spelen om hiermee een anti-terreur campagne uit te voeren, bestaande uit 3 missies. De Special Ops krijgen in deze spelvorm veel meer mogelijkheden om hun speciale vaardigheden te ontwikkelen. De Special Ops moeten zich door een "threat deck" (samengesteld uit bedreigingkaarten van oplopend niveau) heen vechten met terroristen die steeds gevaarlijker worden. Het is ook mogelijk dat ze vijanden tegenkomen die ze in een eerdere missie gezien hebben, maar er niet in geslaagd zijn deze uit te schakelen. Een

campagne kan ook stranden na het falen van een missie. Het is alleen toegestaan een volgende missie uit te voeren als de vorige is geslaagd.

Support kaarten

Een belangrijk verschil tussen een enkelvoudige missie en een campagne is dat het Special Ops team aan het begin van de campagne 4 support kaarten (hulpkaarten) krijgt. Dit zijn de kaarten die ze kunnen gebruiken gedurende de hele campagne. Er komen geen nieuwe supportkaarten bij. Elke support kaart kan maar één keer gebruikt worden in een campagne en wordt daarna afgelegd.

Gebruik van kogelbeheersing

De 3 kogelbeheersingkaarten zijn net als bij een enkelvoudige missie aan het begin van een missie beschikbaar. In een campagne kan een kogelbeheersingkaart in totaal dus 3 keer gebruikt worden aangezien er 3 missies gespeeld worden.

Campagne tips

Wij doen een voorstel voor een combinatie van missies die samen een campagne vormen:

- Bommen missies in dichtbevolkte gebieden: Shopping mall, Train station en Stadium.
- Uitschakelen van terroristische leiders: Warehouse, Harbor en Energy plant.
- Bevrijdingsmissies: red gegijzelde mensen in een Cruise Ship, Metropolis en Government office.

Maak een campagne nog uitdagender!

Is het te gemakkelijk voor jouw team? Neem dan de 10 of 20 bovenste kaarten van de stapel met bedreigingskaarten. Hierdoor bereik je de level 2 and 3 bedreigingskaarten veel sneller en zal het veel lastiger worden om een Campagne met succes af te ronden.

Opzetten van de campagne

Zet je eigen campagne als volgt op:

1. Kies het type missiedoel dat je wilt bereiken: bommen, gegijzelde mensen of leiders;
2. Sorteert de locatiekaarten in de drie niveaus: 1. Groen, 2. Oranje en 3. Rood. Schud elke stapel gedekt en trek van elke stapel één kaart. Bekijk de missielocaties en leg vervolgens de locatiekaart van niveau 3 onderop, niveau 2 daarboven en niveau 1 bovenop;

Speloverzicht campagne

De spelers kiezen het missiedoel: bommen, gegijzelde mensen of terroristische leiders. De opzet van de missie is hetzelfde als een enkelvoudige missie, alleen wordt er eerst één stapel met bedreigingen samengesteld met kaarten met een oplopend bedreigingsniveau. Vier supportkaarten en drie kogelbeheersingkaarten worden klaargelegd. De doelkaarten en bedreigingkaarten worden over de missielocatie verspreid. De spelers kiezen hun Special Ops, zetten ze op de gele startgebieden en de eerste missie kan van start gaan. Als de eerste missie succesvol is, dan volgt een tweede missie. Het doel is de derde missie ook succesvol af te ronden.

Opmerking: het is niet eenvoudig om een Campagne tot een goed einde te brengen. De ontwerpers adviseren je dan ook om eerst meerdere enkelvoudige missies uit te voeren, ook op niveau 2 en 3, voordat je met een campagne start.

Vorbereiding voor een Campagne

1. Volg de opzet voor een enkelvoudige missie;

2. Kies de Special Ops die je op de campagne mee wilt nemen.

BELANGRIJK: het team kan niet gewijzigd worden tijdens een campagne;

3. Zet een wit blokje op het eerste vakje met "1" van het ervaringsspoor van de speciale vaardigheid van de deelnemende Special Ops;
4. Schud de stapel support kaarten gedekt en neem de bovenste 4 kaarten van de stapel; leg deze open op tafel.

Na je eerste Campagne missie

Is jouw eerste missie succesvol, dan ga je verder met de volgende missie. Is je missie mislukt, dan eindigt jouw campagne hier. Natuurlijk kun je een nieuwe poging wagen vanaf een eerste missie.

Voordat je met je tweede missie van de Campagne start:

1. **Herstel:** een missie krijgen alle Special Ops hun levenspunten en energie weer aangevuld tot twee blokjes; heeft een Special Op meer dan 2 blokjes, dan behoudt hij deze;
2. **Vorbereiden bedreigingen:** neem alle bedreigingkaarten uit de vorige missie die nog gedekt op tafel liggen en de zichtbare terroristen (geen leiders) die nog leven. Maak hier een gedekte stapel van en tel het aantal kaarten in deze stapel. Voeg daarna nieuwe kaarten van het nog niet gebruikte "threat deck" toe aan deze kaarten zodat je precies het aantal kaarten krijgt dat is aangegeven op de locatiekaart. Je vindt dit aantal linksboven op de locatiekaart. Schud nu deze nieuwe set met precies evenveel kaarten als op de locatiekaart gedekt en verdeel deze over de nieuwe bedreigingsgebieden van de volgende locatie op basis van de aantallen per gebied zoals op de locatie aangegeven.

BELANGRIJK: Speel het juiste niveau

Als je een eerste missie van een Campagne speelt, dan gelden de waardes die bij niveau 1 op de doelkaarten staan. Je tweede missie wordt uitgevoerd op niveau 2 en voor de derde missie geldt niveau 3.

De bedreigingskaarten die je in een Campagne tegenkomt worden "automatisch" verzwaaard als je dieper in het "threat deck" komt.

SCENARIO'S

Een scenario spelen

Als je het zelf opzetten van een Campagne te veel werk vindt of je wilt graag een bestaande uitdaging uitproberen, dan kun je één van de volgende drie scenario's uitproberen. De spelwerking is exact hetzelfde als bij een Campagne, alleen hebben wij de keuzes alvast voor je gemaakt

1. Operation Ace

Deze operatie bestaat uit het uitschakelen van geïnfiltreerde terroristische cellen die zich in een magazijn van een grote stad ophouden, een geheime operatie in het Midden Oosten om terroristische leiders uit te schakelen en een verborgen laboratorium in een energiecentrale op te blazen. Vind de terroristische leiders en schakel ze direct uit.



Locaties

Neem de volgende drie locaties en leg de locatiekaart "Energy plant" van niveau 3 onderop en het "Warehouse" van niveau 1 bovenop. Het Terrorist camp er tussen in:

- Level 1: Warehouse
- Level 2: Terrorist camp
- Level 3: Energy plant

Threat level

Operation Ace wordt gespeeld onder moeilijke omstandigheden. Bereid het "threat deck" net als bij een Campagne en neem dan de bovenste 5 bedreigingskaarten van de stapel. Doe deze terug in de doos.

2. Operation Bomberjack

Deze operatie bestaat uit het vinden en ontmantelen van tijdbommen die geplaatst zijn in dichtbevolkte gebieden ter voorkoming van een groot aantal slachtoffers onder burgers. Je start in een winkelcentrum, daarna verplaats je het werkterrein van je team naar een treinstation om vervolgens je door een volgepakt stadion heen te werken oom de bommen te vinden die op veel plekken verstopt kunnen zijn. Ben je op tijd?



Locaties

Neem de volgende drie locatiekaarten en leg de locaties in volgorde van niveau op een stapeltje met de locatie van het hoogste niveau (het stadion) onderop en het laagste niveau (de Shopping Mall) bovenop:

- Level 1: Shopping Mall
- Level 2: Train station
- Level 3: Stadium

Threat level

Operation Bomberjack wordt gespeeld onder zeer zware omstandigheden. Bereid het "threat deck" net als bij een Campagne en neem dan de bovenste 10 bedreigingskaarten van de stapel. Doe deze terug in de doos.

3. Operation Civilization

Deze operatie heeft tot doel de ontwrichtende werking van grote terroristische aanslagen tegen te gaan. Eerst gaat jouw team gegijzelde toeristen op een Cruise Ship bevrijden. De tweede opdracht is het binnendringen van een kantoorgebouw in een grote stad, de gegijzelde mensen en burgers op locatie te redden. Tenslotte zul je de President moeten bevrijden uit de handen van niets ontziende terroristen. Als jij en jouw team dit scenario tot een succes brengen, dan ben je een echte held!



Locations

Neem de locatie kaarten zoals hieronder aangegeven:

- Level 1: Cruise ship
- Level 2: Metropolis
- Level 3: Government building

Maak daarna een stapel met de locatie van het laagste niveau bovenop.

Threat level

Operation Civilization wordt gespeeld onder extreme omstandigheden. De terroristen zijn heel sterk geworden en de taak van jouw team is om complete chaos te voorkomen en de President te redden uit de handen van levensgevaarlijke terroristen. Zet het threat deck op net als in een Campagne, alleen verwijder de bovenste 15 kaarten van het deck. Nu zijn er nog maar 20 level 1 bedreigingskaarten in het threat deck!

Opmerking van de spelers

Als je er in geslaagd bent om dit laatste scenario tot een goed einde te brengen, zou je heel trots op jezelf en jouw team moeten zijn. Jullie kunnen uitstekend samenwerken én hebben het maximale uit jullie Special Ops gehaald.

Als je jouw prestaties graag wilt delen omdat je één of meer scenario's met succes hebt afgerond, dan nodigen wij je van harte uit om The Game Master een mail te sturen: info@thegamemaster.nl. Als het meerdere teams lukt om deze scenario's te halen, dan zullen wij op www.thegamemaster.nl nieuwe uitdagingen opnemen.

SUPPORT KAARTEN



Adrenaline Rush: Alle Special Ops krijgen 1 Energie. Als een Special Op a 3 energie blokjes heeft, dan krijgt hij geen extra blokje.



Big Gun: 1 Special Op heeft +3 attack in een close combat situatie; hij mag deze kaart maar één keer gebruiken voordat hij met de dobbelsteen werpt.



Blow Out: verwijder 1 zichtbare terrorist naar keuze.



Bulitproof Vest: Alle vijanden in een gebied krijgen -1 op hun aanvalswaarde tot het einde van deze spelronde.



Energy Burst: 1 Special Op kan 2 vijanden tegelijkertijd aanvallen en gebruikt hiervoor 1 energie. Hij werpt de dobbelsteen één keer voor beide aanvallen.



First Aid Kit: Genees een Special Op. Neem 1 levensblokje van de voorraad. Deze kaart mag alleen gebruikt worden voor een Op die geraakt is. Het gebruik van deze kaart mag alleen in een veilig gebied.



Grenade: 1 Special OP mag een handgranaat in een aangrenzend gebied werpen. Werp de dobbelsteen en voeg het schietvaardigheidsniveau toe aan de worp om de kracht van de granaat te bepalen. Levert geen ervaring op.



Helicopter Dropping: Start de missie vanaf een gebied naar keuze. Deze kaart kan alleen aan het begin van een missie worden gebruikt.



Infrared Vision: Elke Special OP krijgt +1 attack tot het einde van de ronde.



Shield: Blokkeer de aanval van 1 terrorist of een terroristische leider. Kies de terrorist die je wilt blokkeren voordat de dobbelsteen wordt geworpen.



Sniper Rifle: 1 Special OP kan vanaf een aangrenzend gebied schieten tot het einde van de ronde. De Special Op krijgt alleen schietervaring van +1 voor elke uitgeschakelde vijand.



Teargas: Elke terrorist of terroristische leider in een gebied hebben een defense van -1 tot het einde van de ronde.

Dankwoord

De spelauteurs hebben veel plezier gehad in het ontwikkelen van dit spel. Gedurende dit avontuur waarin dit 100% modulaire spel tot stand is gekomen hebben we veel werk gehad aan het balanceren van het spel en het gebruik van statistiek. Maar nog belangrijker is de bijdrage geweest van vele enthousiaste testers. We willen graag iedereen bedanken die een bijdrage heeft geleverd aan de realisatie van dit spel. Ten eerste willen wij Marcel van Vliet bedanken voor zijn input bij de totstandkoming van de eerste versie van het spel.

Verder bedanken wij Willeke Christiaans, Robert Petersen, Ron Huising and Tol Ghrisov voor hun opmerkingen en enthousiasme in de G5 sessies in de Koperen Hoogte in Zwolle. Daarnaast willen we de volgende spelgroepen bedanken voor hun waardevolle bijdragen: Roll the Dice, Spelvereniging Blauw, Het Geel Pionneke, Alphen Games Guild, de testspelers in de Outpost Antwerpen, alle testspelers van SPIEL'12 en het Spielezentrum in Herne.

Colofon

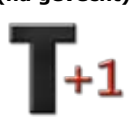
Spelontwerp:	Hans van Tol & Gertjan Oomis
Illustraties:	George Patsouaris
Grafisch ontwerp:	Gertjan Oomis
Uitgever:	The Game Master

© 2011-2013 All rechten behoren aan Speluitgeverij The Game Master, The Netherlands.

After Sales

Als je een vraag hebt over het spel, bekijk dan eerst de website van The Game Master www.thegamemaster.nl. The Game Master besteedt grote zorg aan de kwaliteit van onze producten. Mocht het toch zijn dat je een spelonderdeel mist of het voldoet niet aan de verwachtingen, neem dan direct contact op met The Game Master. Voor eventuele vragen over de spelregels, raadpleeg de FAQ op onze website. Ook kun je de website van The Game Master raadplegen voor vragen over uitbreidingen, nieuwe missies, scenario's en andere relevante informatie over COUNTDOWN Special Ops.

APPENDIX: SYMBOLEN

Special OP  Dit symbool geeft aan dat dit een Special OP is. Dit symbool vindt je ook terug op 5 van de 7 Agendakaarten.	Ervaringspunten  Dit symbool staat op de terroristen, leiders en bommen. Het getal erop geeft aan hoeveel Ervaringspunten de Special OPs mogen verdelen na het uitschakelen van de bedreiging of het doel.	Leider  Dit symbool geeft aan dat deze kaart een Leider is of uit het Leiderdeck komt. Leaders worden hetzelfde behandeld als terroristen, maar ze worden sterker op hogere levels tijdens een campagne of scenario.
Intel  Dit symbool staat op de kaart van de Intel Agent. De Intel Agent kan kaarten opendraaien in 1 of meerdere aangrenzende gebieden, per kaart kost dit 1 energie.	Missie punten  Dit symbool staat op Doelen, Burgers en op de Scoremarker. Het getal erop geeft aan hoeveel punten de Special OPs kunnen krijgen of verliezen tijdens het spel.	Gegijzelde  Dit symbool geeft aan dat deze kaart een gegijzelde is of uit het gijzelaarsdeck komt. Gegijzelde moeten gered worden door ze naar een uitgang te begeleiden. De gegijzelde wordt eerst aangevallen, daarna pas op de Special OP die hem begeleidt.
Tijdbom  Dit symbool staat voor een tijdbom, maar staat ook voor de speciale vaardigheid van de Bomb expert.	Explosie  Dit symbool staat op de bommen. Het getal erop geeft aan hoeveel punten de Special OPs verliezen als de bom niet op tijd wordt ontmanteld.	Booby trap  Dit symbool geeft aan dat deze kaart een Booby trap is. Booby traps doen schade aan Special OPs en schakelen burgers en gegijzelde uit. 1 gegijzelde heeft een Booby trap die alleen hem uitschakeld en schade doet aan Special OPs. WERKT 1x
Handgranaat  Dit symbool staat op de kaart van de Buster. De Buster kan een granaat in een aangrenzend gebied gooien. Werp de dobbelsteen om de aanvalswaarde aan te geven en tel er 1 bij op.	1 Schietkans  Dit symbool staat op sommige Leaders. De Leider moet uitgeschakeld worden voordat hij terug kan schieten. Als de Special OPs falen, dan zal hij ontsnappen en verliezen de Special OPs punten.	Dummy  Dit symbool geeft aan dat dit een Dummy is. Dummy's zitten alleen in het Bommen-deck. Dummy's worden uit het spel verwijderd zodra ze omgedraaid worden.
Genees  Dit symbool staat op de kaart van de Medic. De Medic kan andere Special Ops, die geraakt zijn, genezen of extra energie geven tijdens de actie fase.	Ontsnapt  Dit symbool staat op Leaders. Het getal erop geeft aan hoeveel punten de Special OPs verliezen als de Leider ontsnapt.	Terrorist  Dit symbool geeft aan dat deze kaart een Terrorist of een Verrader (op een agendakaart) is. Sommige terroristen hebben speciale vaardigheden.
Snipe  Dit symbool staat op de kaart van de Sniper en sommige Terroristen. De Sniper kan aanvallen vanuit aangrenzende gebieden. Terroristen met Snipe kunnen ook de Sniper aanvallen en ze vallen de Intel Agent aan zodra ze omgedraaid worden door haar.	Blokkeren  Dit symbool staat op sommige gegijzelde. De Special OP die deze gegijzelde begeleidt kan niet aan een gevecht deelnemen, maar mag wel zijn speciale vaardigheid gebruiken, met uitzondering van de Sniper.	Burger  Dit symbool geeft aan dat deze kaart een Burger is. Burgers worden als eerste uitgeschakeld door terroristen of leiders die niet uitgeschakeld zijn door de Special OPs. Als een burger uitgeschakeld wordt verliezen de Special OPs punten.
Camouflage  Dit symbool staat op de kaart van de Scout. De Scout kan in het geheim bewegen en een andere Special OP meenemen. Hij mag ook verder bewegen dan 1 gebied,	Uitgeschakeld  Dit symbool staat op burgers en gegijzelde. Als ze worden uitgeschakeld door terroristen of leiders dan verliezen de Special OPs punten.	Support  Dit symbool geeft aan dat dit een supportkaart is. Supportkaarten worden alleen tijdens een campagne of scenario gebruikt.
Leven  Dit geeft de hoeveelheid leven aan van een Special OP. Op sommige terroristen staat dit symbool ook. Ook de impact van een Booby Trap wordt hiermee aangegeven.	First Strike  Dit symbool geeft aan dat de terrorist First Strike heeft. Als de Special OPs een gebied betreden met daarin deze terrorist, dan zal deze terrorist eerst aanvallen voordat de Special OPs aanvallen.	Agenda  Dit symbool geeft aan dat dit een agendakaart is. Agendakaarten worden alleen gebruikt in de Traitor mode.
Energie  Dit geeft de hoeveelheid energie aan van een Special OP. Dit symbool staat ook op de bommen, het getal erop geeft aan hoeveel energie het kost om de bom te ontmantelen.	Bazooka  Dit symbool geeft aan dat de terrorist een Bazooka heeft. Als de Special OPs een gebied betreden met daarin deze terrorist, werp een dobbelsteen. Elke OP in het gebied met een gelijk of lager nummer verliezen 1 leven. 1x PER RONDE	Kogelbeheersing  Dit symbool geeft aan dat dit een Kogelbeheersingkaart is. Deze kaarten verhogen de aanvalswaarde van 1 Special OP. Je kunt deze kaarten inzetten na de worp. Als je dat doet, dan kost dit 2 Missie punten per kaart.
Aanval  Dit symbool geeft de aanvalswaarde van de terroristen en leiders aan. Dit symbool geeft ook de hoogte van de schietvaardigheid van de Special Ops aan.	Extra Terrorist (voor gevecht)  Dit symbool staat op sommige terroristen en Leaders. Voordat de Special OPs aanvallen, open kaarten van het Bedreigings-deck totdat je een terrorist tegenkomt. De Special OPs moeten ook deze terrorist uitschakelen. 1x PER RONDE	
Verdediging  Dit symbool geeft de verdedigingswaarde van de terroristen en leiders aan. De Special OPs hebben een gelijke of hogere aanvalswaarde nodig, na de worp, om de vijand uit te schakelen.	Extra Terrorist (na gevecht)  Dit symbool staat op sommige terroristen en Leaders. Voordat de vijand aanvalt, open kaarten van het Bedreigings-deck totdat je een terrorist tegenkomt. De Special OPs moeten ook deze terrorist uitschakelen. 1x PER RONDE	 © 2011-2013 All rights reserved by The Game Master, The Netherlands.