

Minefield

Ontwikkelaars

Lowie Casteels, Jonathan De Nies, Jonas Vaerewijck, Haast Jelle

Korte samenvatting

Je bent een soldaat in een oorlogsomgeving waar je je zich in een mijnen veld bevind, de bedoeling is nu om met het gebruik van verschillende klassen en acties om tot aan de overkant te raken, hierbij spelen twee mensen tegen elkaar die elkaars mijnen veld hebben gemaakt.

Materiaal

- Spelbord van 7x9 (7 breed en 9 hoog).
- 14 mijnen per speler.
- Standaard blokjes (die geen mijn zijn).
- Muren.
- 1 pion per speler.
- Een eventueel blad met de acties en klassen op voor tijden het spelen.

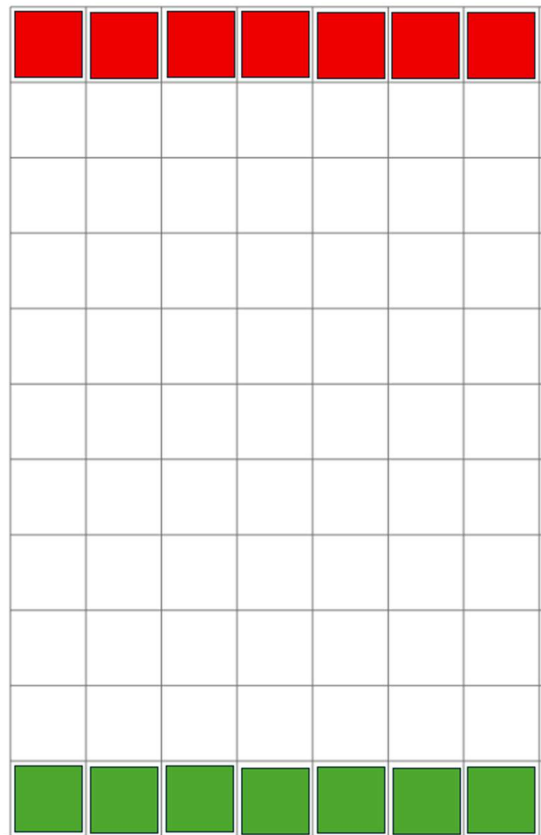
Spelgids

De spelers zullen elk een eigen **klasse** kiezen die hun bevoordeeld op een **actie**, hierbij zullen beide spelers tactisch om moeten gaan met zijn **acties** en **zetten** om de overkant van het mijnenveld te bereiken.

1. Speler maakt zijn mijnenveld voor de vijand en beide spelers wisselen dan van "spelbord"
2. Speler kiest een klasse (Builder, Spy, Runner, Demolition, Recon).
3. Speler begint aan het begin van het mijnen veld
4. Speler zet een zet
5. Als een eventuele mijn geraakt wordt -> terug naar start lijn (als ren actie gebruikt wordt telkens per zet een vakje omdraaien, als het een mijn is dan direct naar start positie)
6. Als speler genoeg zetten heeft -> kan kiezen om alleen een zet te zetten of een actie en een zet te doen [blokkeer, Sluip, Ontdek, Ren, Breek] (één zelfde actie kan niet in meerdere aantallen verzamelt worden)
7. Stappen 4-6 herhalen zich afwisselend voor beide spelers.
8. De speler die het eerste aan de overkant op de rode tegels staat wint.

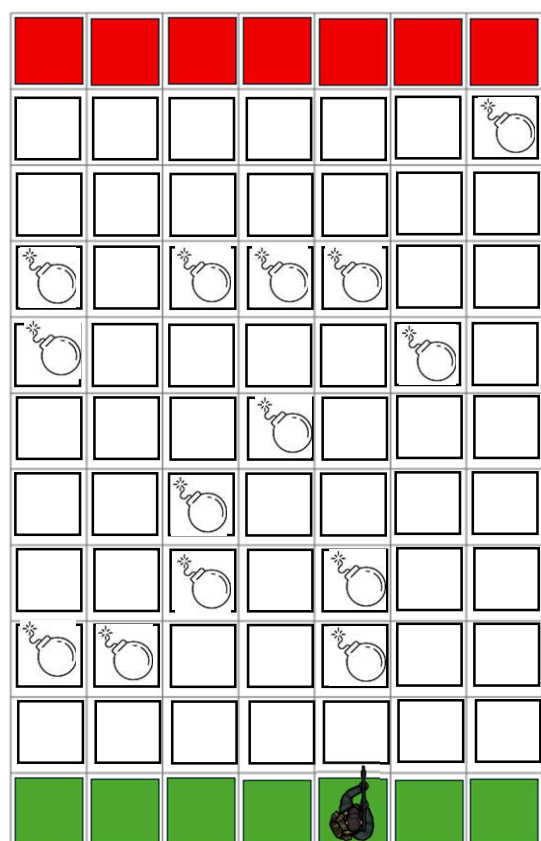
Bijlages

Standaard leeg bord



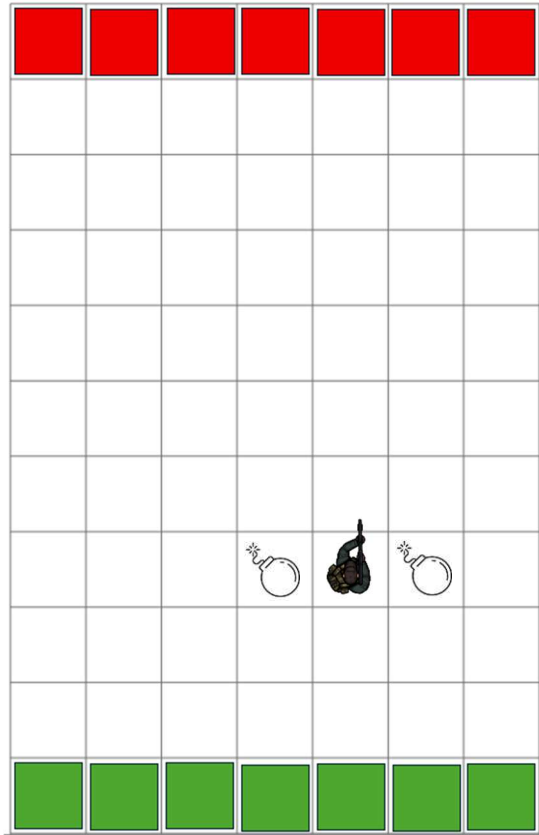
Set-up

tegenstander legt al zijn blokjes en 14 mijnen (met icoon naar onder) en behoud een mogelijk pad de andere speler start op groen.



Game-play

Voorbeeld: speler heeft voorruitbewogen en is nog niet op een mijn gestapt en kiest om de actie spotten te gebruiken terwijl hij recon is en dus twee vakjes rond hem naar keuze onthult.



Win state

als de speler die het eerste de overkant bereikt wint

