

## **Naam van het spel:** Crisis Clash

**Ontwikkelaars:** Thijs Jonas, Guo Alex, Costermans Tim, Jamyang Tenzin Jamyang

### **Korte samenvatting**

Crisis Clash is een kaartspel voor 2-4 spelers waarbij deelnemers crisissituaties moeten doorstaan. Elke speler begint op een unieke locatie met specifieke voor- en nadelen, en moet strategisch navigeren tussen het vermijden van crisiskaarten en het verzamelen van overlevingstokens. Het doel is om als eerste 5 tokens te verzamelen terwijl je voorkomt dat je wordt geëlimineerd door het ontvangen van 2 crisiskaarten van hetzelfde type.

### **Materiaal**

- Klassiek kaartspel
- Effectkaarten
- crisisdeck
- overlevingstokens
- 4 niveaukaarten

### **Spelgids**

#### **Vorbereiding**

1. Verwijder alle kaarten uit het klassieke kaartspel behalve kaarten 2-10 en de aas
2. Iedere speler kiest een niveaukaart en legt die naast zich op tafel
3. Leg het crisisdeck in het midden van de tafel en leg 1 crisiskaart naar boven
4. Iedere speler trekt 3 kaarten uit het deck
5. Iedere speler trekt 1 effectkaart

### ***Spelverloop***

#### **Ronde-overzicht**

Elke ronde bestaat uit 4 fasen:

1. Kaarten spelen – Alle spelers spelen gelijktijdig 1 kaart
2. Effectkaarten spelen – Alle spelers kunnen effectkaarten activeren
3. Puntentelling – De punten worden opgeteld bij iedere speler, de ronde winnaar en verliezer worden bepaald
4. Kaartaanvulling – hand aanvullen tot 3 kaarten + effectkaart. De ronde verliezer trekt een extra effectkaart

#### **Fase 1: Kaarten spelen**

Aan het begin van elke ronde spelen alle spelers **gelijktijdig** één kaart uit hun hand, open op tafel.

### Fase 2: Effectkaarten spelen

Nadat de kaarten gelegd zijn mag iedere speler één of meerdere effectkaarten in zijn hand activeren. Het effect staat steeds duidelijk uitgelegd op de effectkaart. Een speler kan ook besluiten om geen effectkaart te gebruiken. Deze fase gaat door tot alle spelers beslissen geen effecten meer te willen leggen.

### Fase 3: Puntentelling

De ronde puntentelling wordt uitgevoerd. Hierbij wordt rekening gehouden met

- De waarde van de gespeelde kaart
- De niveaukaart modificaties op basis van de actieve crisis
- Eventuele aanpassingen via gespeelde effectkaarten

Niveaukaarten en crisis-effecten:

Niveaukaart	Grond Crisis (geel)	Dak Crisis (groen)	Lucht Crisis (blauw)	Totale Crisis (oranje)
Grond	-1	0	+1	0
Dak	+1	-2	+1	0
Lucht	0	+1	-1	0
Dynamisch	0	0	0	+1

Ronde-uitslag:

- De speler met de hoogste punten krijgt een overlevingstoken
- De speler met de laagste punten krijgt de actieve crisiskaart bij zich
- Bij gelijkstand spelen beide spelers een extra kaart als tiebreaker

Eliminatie: Een speler met 2 crisiskaarten van hetzelfde type (kleur) is verloren en verlaat het spel

### Fase 4: kaartenaanvulling

- Alle spelers vullen hun hand aan tot 3 kaarten
- Alle spelers trekken een effectkaart uit de stapel
- De verliezer van de ronde trekt een extra effectkaart
- Leg een nieuwe crisiskaart open voor de volgende ronde
- Is de trekstapel leeg? Schud dan de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel

**Win-conditie:**

Eerste speler met 5 overlevingstokens OF de laatste speler die overblijft

**Revisies**

In onze vorige versie gebruikten we kaarten in combinatie met een bordspel met collectibles en een finish. We implementeerden een kaartworp om te bepalen hoeveel vakjes iedere pion elke ronde kon verplaatsen. We hebben het hele spelbord met collectibles etc. weggesmeten en zijn overgestapt naar een zuiver kaartspel met meerdere decks.

De verticale dimensie (3D beperking) hebben we geïntegreerd als kernelement van het spel via de niveaukaarten. Elke speler kiest aan het begin van het spel een niveau:

Grond (geel)

Dak (groen)

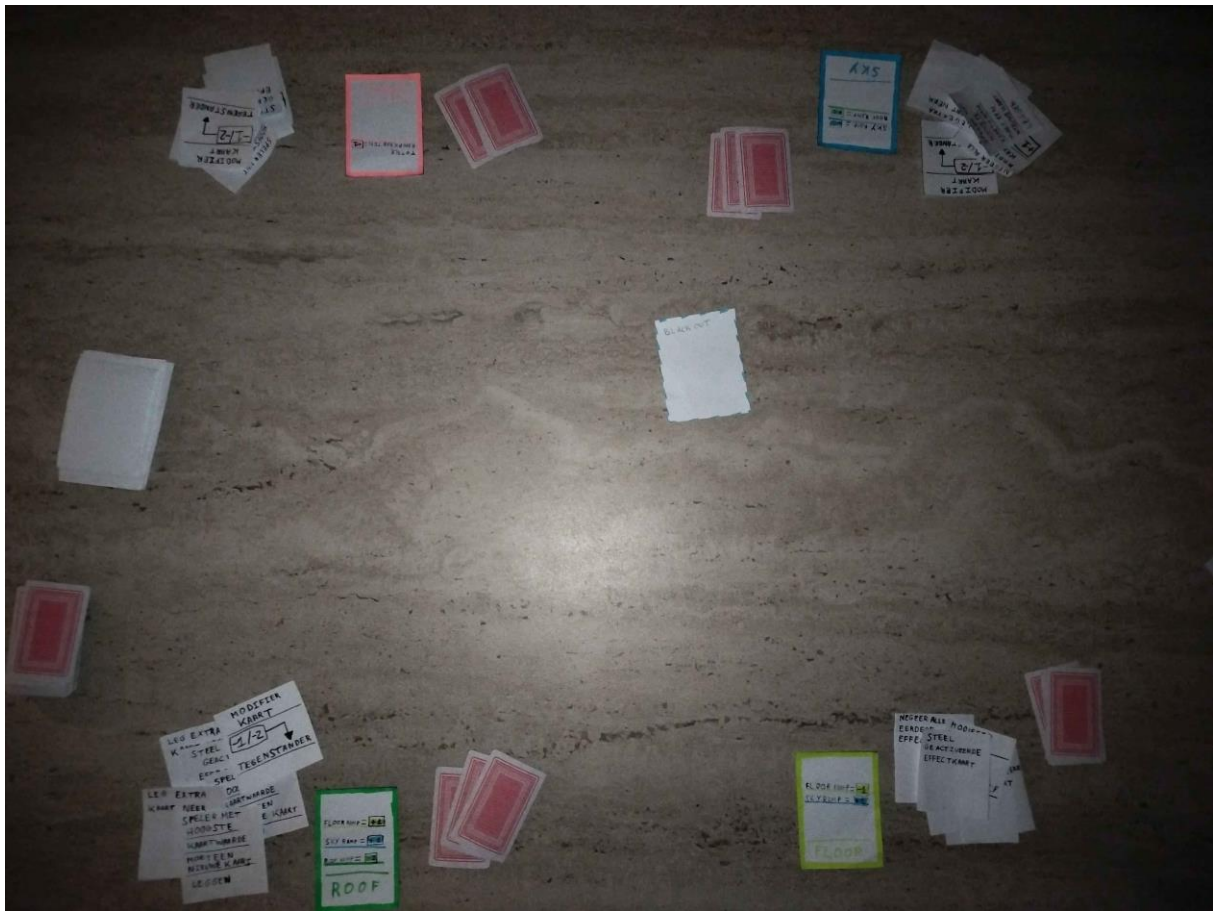
Lucht (blauw)

Dynamisch (oranje - beweegt tussen niveaus)

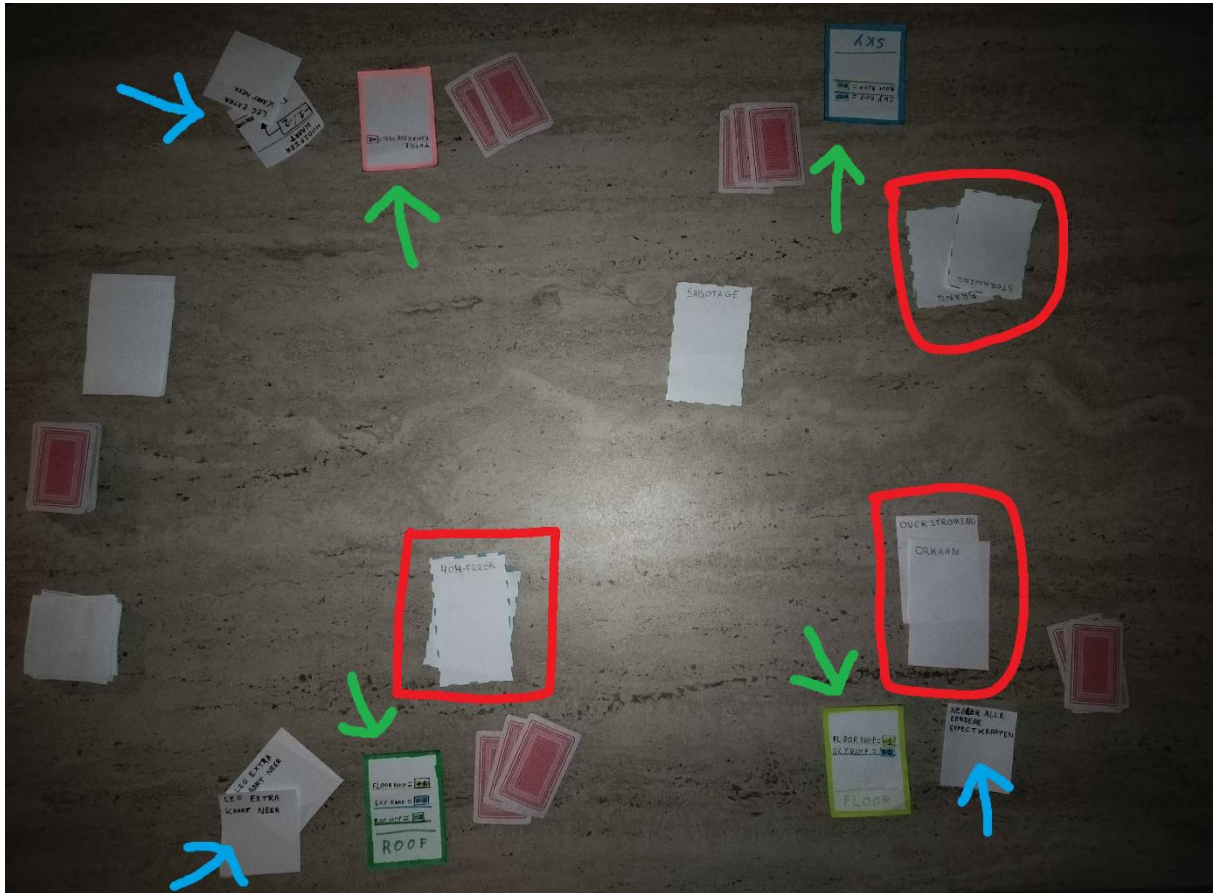
Karakters op deze verschillende niveaus reageren elk anders op de crisissen die het spel treffen. Een grondspeler heeft bijvoorbeeld voordeel bij luchtcrisis (+1 punt) maar nadeel bij grondcrisis (-1 punt). Dit maakt het spel strategischer omdat spelers moeten anticiperen op welke crisis-types er komen en hoe hun gekozen niveau daarop reageert.

**Bijlages**

Start toestand



## Win toestand



**Groen:** Niveaukaart

De speler kiest deze aan het begin van het spel.

**Blauw:** Effectkaarten

Deze kaarten kunnen gebruikt worden in fase 3, na de klassieke kaarten.

**Rood:** verzamelde crisiskaarten

De speler met de oranje niveaukaart wint. Alle andere spelers hebben 2 crisiskaarten van hetzelfde type verzameld en zijn dus verloren. Een tweede manier om te winnen is door 5 overlevingstokens te verzamelen.

Er is geen foto voor het onderbord toegevoegd want onze game werkt niet met een spelbord.