

**Naam van het spel:** Steal the Glory

**Ontwikkelaars**

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

**Korte samenvatting**

*Dit snelle en tactische bordspel voor 2-6 spelers draait om slim kaarten uitspelen, strategisch bewegen en op het juiste moment collectibles te bemachtigen of stelen. Elke ronde spelen spelers gelijktijdig een kaart, verdienen punten afhankelijk van de kaartwaarde en verplaatsen hun pionnen vooruit op het bord. Onderweg kunnen ze twee unieke collectibles verzamelen of van anderen proberen te stelen. Het spel eindigt zodra een speler alle collectibles bezit én als eerste de finish bereikt.*

**Materiaal**

- Spelbord
- Pionnen (1 per speler)
- Kaartendeck (zonder jokers)
- 2 of meer collectible-tokens
- Trekstapel + aflegstapel (gemaakt van het kaartendeck tijdens het spel)

## Spelgids

### Vorbereiding

1. Verwijder de jokers uit het kaartendeck.
2. Iedere speler ontvangt 3 kaarten uit de trekstapel.
3. Iedere speler kiest een pion en plaatst deze op het startveld.
4. Plaats de collectible-tokens op de aangegeven vakjes op het bord.
5. De overige kaarten vormen de trekstapel.

---

### Spelverloop

#### Ronde-overzicht

*Elke ronde bestaat uit 4 fasen:*

1. Kaarten spelen - Alle spelers spelen **gelijktijdig** 1 kaart
2. Punten bepalen - Kaarten vergelijken en punten toekennen
3. Pionnen verplaatsen - Van hoog naar laag behaalde punten
4. Kaarten aanvullen - Hand aanvullen tot 3 kaarten

#### Fase 1: Kaarten spelen

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

#### Fase 2: Punten bepalen

De kaarten worden vergeleken op waarde (Aas = 1, Boer = 11, Vrouw = 12, Heer = 13):

- Laagste kaart → 1 punt
- Op één na laagste → 2 punten
- Op twee na laagste → 3 punten
- (...en zo verder...)
- Hoogste kaart → aantal punten gelijk aan totaal aantal spelers

Bij gelijke waarden:

- Spelers met dezelfde waarde spelen direct een tiebreaker-kaart
- Tiebreakers kunnen meerdere rondes doorgaan tot alle gelijke standen zijn opgelost

#### Fase 3: Pionnen verplaatsen

Spelers verplaatsen hun pionnen in volgorde van behaalde punten (hoogste eerst):

1. Normale verplaatsing: Verplaats je pion vooruit met het aantal stappen gelijk aan je punten
2. Collectibles claimen: Eindig je op of voorbij een vakje met een nog niet-geclaimde collectible? Claim deze direct
3. Collectibles stelen: Zie onderaan bij *Collectibles*

#### **Fase 4: Kaarten aanvullen**

- Alle spelers vullen hun hand aan tot 3 kaarten
- Is de trekstapel leeg? Schud dan de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel

---

#### ***Collectibles***

##### **Claimen (eerste bezit)**

- Eindigt je pion op of voorbij een vakje met een nog niet-geclaimde collectible? Dan claim je deze automatisch.

##### **Stelen (van andere spelers)**

Een collectible kan alleen gestolen worden tijdens de pionverplaatsing-fase als:

1. Voorwaarde: Je eindigt op of voorbij het vakje waar de huidige eigenaar staat
2. Steelpoging: Beide spelers spelen één kaart uit hun hand:
  - Hoogste kaart wint de collectible
  - Gelijke waarde → huidige eigenaar houdt de collectible
  - Eigenaar heeft geen kaarten → verliest automatisch de collectible
3. Limiet: Per ronde mag elke speler slechts één poging doen voor elke individuele collectible

Je kunt in dezelfde beurt een collectible claimen EN proberen er een te stelen.

Gespeelde kaarten voor steelpogingen gaan naar de aflegstapel.

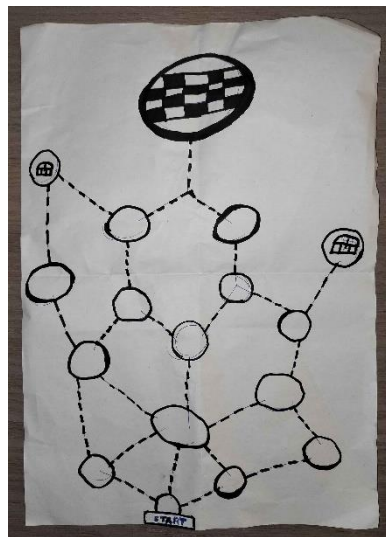
---

#### **Einde van het spel**

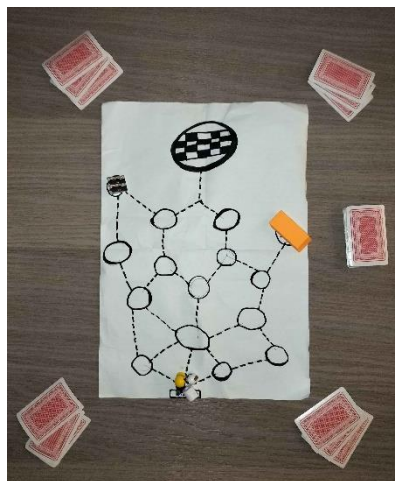
- Winnaar: De eerste speler die de finish bereikt terwijl hij beide collectibles bezit
- Einde spelverloop: Zodra er een winnaar is, eindigt het spel onmiddellijk

## Bijlagen

Voorbeeld spelbord:



*Normale setup spel:*



*Speler heeft gewonnen:*

