

De Nachtwacht

Ontwikkelaars

Alexander Wouter Winkel | Behlul Kara | Wout Oris | Jonas Vaerewijck

korte samenvatting

Werk samen als een crew nachtwachters om een schat te beschermen want er is een dief op de loer die een schat wil stelen! Zorg ervoor dat de dief niet ermee weggeraakt of je wordt ontslagen.

Materiaal

- Spelbord (kan een grid op papier zijn of met tegels gelegd)
- 2 Bewaker pionnen
- Camera pionnen (laat zien waar de camera ontdekt heeft)
- 1 dief pion (Als de dief op een apart spelbord beweegt, anders doet de dief het in hun hoofd)

Spelgids

Spel opzet:

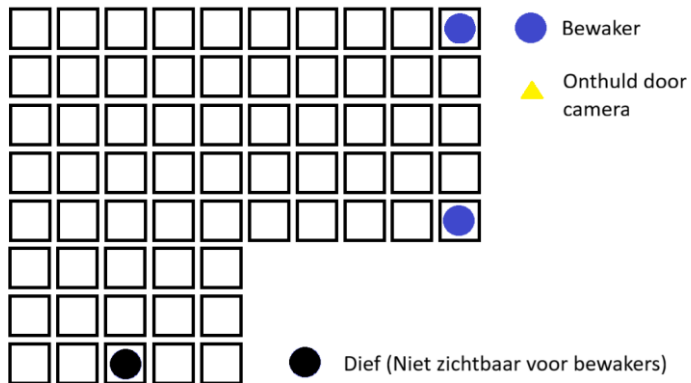
- Er wordt gekozen of de dief op een apart bord speelt met een eigen pion of dat de dief gewoon hun zetten in hun hoofd doet.
- Kies een beginkant voor de dief, die start dan op een van de tegels aan het uiteinden naar keuze. Aan de andere kant van de lay-out beginnen de bewakers. Dus als de dief op de tegels aan dit → uiteinde van de L begint, beginnen de bewakers op de tegels van dit ← uiteinde.

Beurtverloop:

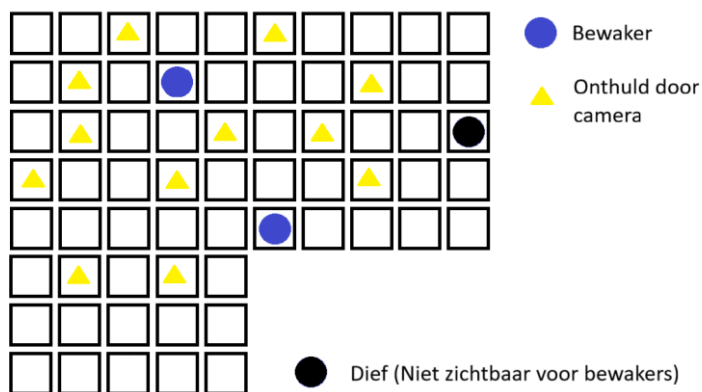
- De dief begint en zet 1 stap, de bewakers weten niet waar de Dief is begonnen op een van de starttegels en weten ook niet waar de dief naartoe beweegt. Noch de dief, noch de bewakers mogen diagonaal bewegen.
- Daarna maken de Bewakers 1 stap en als laatste zet de camerawachter 1 van hun pionnen op een tegel om deze te ontdekken voor de rest van het spel.
- Wanneer de Dief wordt onthuld door de Camerawachter zet de Dief weer een stap zonder dat de Bewakers en Camerawachter weten waarnaartoe, een onthulling betekent nog niet het einde van het spel.
- Pas wanneer een Bewaker op dezelfde tegel staat als de Dief hebben de Bewakers gewonnen.
- Als de Dief Aan het andere einde van het bord komt, dan wint de dief.

Bijlages

Startpositie:



Eindpositie: (Dief wint)



Eindpositie: (Bewakers winnen)

