

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. Gebruik jullie gadgets om een dief te vangen voor dat die de schat steelt. Pas wel op want de dief heeft ook een hele reeks trucken om te ontsnappen en zich te verstoppen.

Materiaal

- 2 Spelborden (1 voor de bewakers en 1 voor de dief)
- 2 Bewaker pionnen
- 2 zaklamp pionnen
- heel wat camerapionnen
- 5 blokeer pionnen
- 1 dief pion
- een divider voor het bord van de dief te verbergen
- Verschillende tokens voor abilities

Spelgids

Spel opzet:

- Iedereen kiest een rol: Dief, camerabewaker, scan bewaker of schijner bewaker.
- De dief zet zich op 1 van de rode tegels naar keuze op hun eigen bord, zorg dat de divider juist staat zodat de bewakers niet kunnen zien waar de dief staat. De 2 niet-camera bewakers kiezen beide een blauwe tegel om op te beginnen, maar ze mogen niet op dezelfde tegel beginnen.

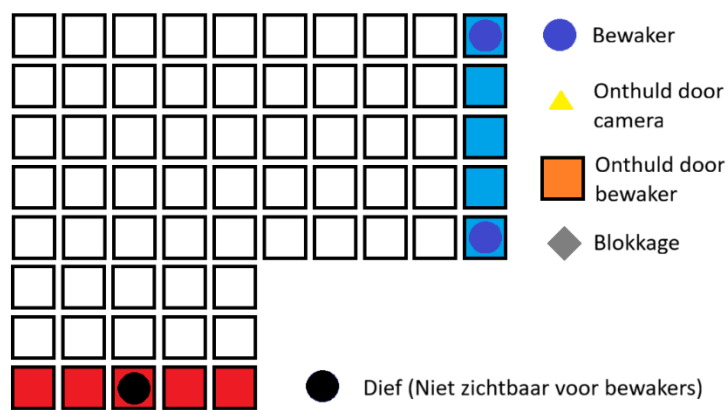
Beurtverloop:

- De dief begint en zet 1 stap, als ze op een camera of een zaklamp pion landen, dan moeten ze hun locatie delen aan de bewakers. De dief kan ook eender wanneer tijdens hun beurt een ability gebruiken door hun tokens te spenderen. De dief krijgt 1 token aan het einde van hun beurt als ze deze beurt er geen gebruikt hebben(max 5 tokens).
- Dief abilities:
 - verwijder camera's(1 token per camera): Verwijder een aantal camera's die op de 8 tegels rond je staan
 - diagonaal(3 tokens): Je mag deze beurt diagonaal bewegen
 - Ren(5 tokens): Je mag deze beurt 2 stappen zetten(als een stap hun ontdekt, moeten ze dit nog altijd zeggen)

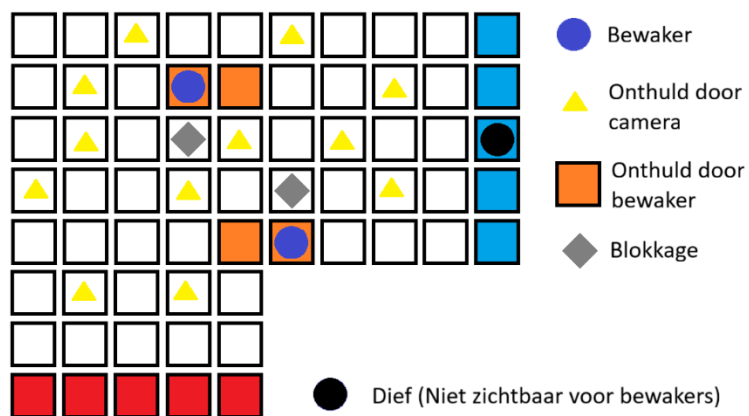
- Nadat de dief hun beurt beëindigt, mogen de bewakers spelen.
- De grond bewakers zetten een stap, daarbij zetten ze hun zaklamp pion 1 tegel verder in de richting waarnaar ze zijn bewogen.
- **Als de dief staat op de tegel waarnaar ze bewogen, dan winnen de bewakers**
- Als de dief staat op de tegel waar hun zaklamp pion is gezet, dan moet de dief dit zeggen en hun locatie geven
- Als de bewaker op een rode tegel komt, dan kan die 1 maal terug naar een blauwe tegel naar keuze bewegen.
- De camerabewaker kiest een tegel om een camera te zetten. Totdat deze wordt verwijderd, zal deze detecteren of de dief op deze tegel staat.
- Op het einde van hun beurt nemen alle bewakers een token.
- Als de grond bewakers hun beurt beginnen met 4 tokens, gebruiken ze hun gadget:
 - De scan bewaker ziet welke richting de dief in is
 - De schijner bewaker kiest een richting, de dief zegt of die op 1 van de tegels in die richting staat
- De camera bewaker kan tot 6 tokens hebben, 4 tokens kunnen gebruikt worden om 1 van hun abilities te gebruiken i.p.v. een gewone camera te zetten:
 - Grote camera: zet cameras in een 2x2 regio
 - Blokkade: Zet een blokkeer pion op een tegel rond een grond bewaker, de dief kan deze enkel weghalen door 5 tokens te gebruiken maar de bewakers kunnen er gewoon doorheen bewegen
- **Als de Dief op een blauwe tegel landt, wint de dief**

Bijlages

Startpositie



Eindpositie A(Dief wint):



Eindpositie B(Bewakers winnen):

