

# **SURVIVOR**

## **handleiding**

---

*Survivor is een spel bedacht door 4 IT studenten van Hogeschool Rotterdam. Survivor is een spel voor gezelligheid maar ook zeker om een fanatieke strijd met elkaar aan te gaan. Het spel Survivor kan gezien worden als een 'boksspel'. Het speelt zich namelijk af in de ring waarbij je aan de hand van de dobbelsteen en de beste tactiek, je tegenstander(s) moet zien uit te schakelen.*

### **Voor je begint:**

Zorg dat iedereen een bokshandschoen als pion heeft en een Scorekaart. Iedere speler begint met 100 Levenspunten en 15 Conditiepunten. De levenspunten schrijft men op het kladblok. De Conditiepunten zijn in de vorm van flesjes bij te houden.

### **Het spel:**

- Wanneer je op een 'Fight!' vakje komt komt er een Superfight.
- Wanneer je op een hoek komt van een tegenstander moet je tegen die tegenstander vechten.
- Wanneer je op hetzelfde vakje komt als een tegenstander moet je tegen die tegenstander vechten.

Dit is gerangschikt op prioriteit dus als je in een hoek komt waar al een pion staat gaat de Hoekfight dus voor. Als je dus op een 'Fight' vak komt waar al iemand staat gaat de Superfight dus voor en wordt er niet met de andere tegenstander gevochten.

### **De gevechten:**

#### **Superfight:**

Je pakt een Superfighter-kaart om te weten tegen wie je vecht. Je dobbelt 1 keer en ziet hoeveel schade de Superfighter doet. Nu kan je zelf kiezen wat je tegenaanval wordt om te zorgen dat je zo min mogelijk schade krijgt. Lever je Conditiepunten in en haal de schade van je Levenspunten af. Als de Superfighter meer schade doet als jou. De schade Superfighter - de schade speler = schade aan de speler. Als jij een hogere schade hebt als de Superfighter heb je zijn aanval verdedigt.

#### **Vakfight:**

Diegene die als 2e in het vak komt te staan is de aanvaller. Hij begint met dobbelen. Hij neemt de keuze via de Scorekaart voor een bepaald aantal schade en vertelt dit tegen de verdediger. De verdediger anticipeert hierop door de juiste schade te kiezen bij dat aantal ogen. De hoogste schade - de laagste schade = schade aan de speler met de laagste schade. De spelers doen hun ingezette Con-

ditiepunten aan de kant en zorgen dat de schade van de Levenspunten wordt afgetrokken d.m.v. het kladblok.

### **Hoekfight:**

Diegene die in de (gekleurde) hoek van een tegenstander komt is de aanvaller. Hij begint met dobbelen. Hij neemt de keuze via de Scorekaart voor een bepaald aantal schade en vertelt dit tegen de verdediger. De verdediger anticipeert hierop door de juiste schade te kiezen bij dat aantal ogen. De hoogste schade - de laagste schade = schade aan de speler met de laagste schade. De spelers doen hun ingezette Conditiepunten aan de kant en zorgen dat de schade van de Levenspunten wordt afgetrokken d.m.v. het kladblok.

### **Het Doel:**

Het doel van het spel is om ervoor te zorgen dat de tegenstander nog 0 Levenspunten overheeft. Zorg er dus voor dat je de juiste schade doet op de juiste momenten. Onthoud dat je maar 15 Conditiepunten hebt per ronde in de ring. Denk dus goed na wanneer je hoeveel Conditiepunten gebruikt bij bepaalde gevechten. Wanneer je natuurlijk in de buurt bent van je hoek is het slim al je Conditiepunten op te maken. Veel plezier met het spelen van Survivor. Overleef de ring en win!

### **Tips voor het winnen van het spel:**

Bedenk goed dat je bij elke aanval een aantal Conditiepunten kwijtraakt. Als je Conditiepunten op zijn ontvang je dus alle schade en kan je jezelf niet meer verdedigen. Een goede strategie zou zijn om je Conditiepunten pas op te maken als je in de buurt bent van je hoek zodat je weer snel je Conditiepunten kunt aanvullen. Wanneer de tegenstander geen Conditiepunten meer heeft of er nog weinig over heeft is het wel zo slim om veel Conditiepunten te gebruiken en je tegenstander zo veel mogelijk schade te doen. De timing is natuurlijk verschillend maar dit is ongetwijfeld de beste manier om het spel te winnen.

---

# SURVIVOR

## handleiding

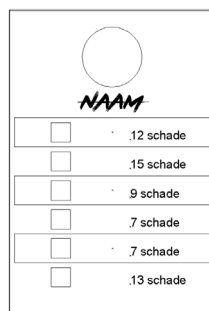
1. Diegene die het hoogst gooit begint met het spel.
2. Elke speler heeft zijn eigen hoek (3 vakjes) en start vanaf die hoek met de klok mee.
3. Elke speler begint met 100 Levenspunten en 15 Conditiepunten.
4. Elke speler heeft een Scorekaart van zijn Character en een bijpassende pion (bokshandschoen).
5. Er wordt gedobbeld om voort te bewegen over het bordspel.
6. Wanneer een speler op een vakje 'Fight!' terechtkomt moet deze vechten tegen de Superfighter ongeacht of er een speler ook op dat vakje staat.
7. De Superfighter wordt bepaald door een Superfighter-kaart van de stapel op het bordspel te pakken. Leg deze hierna weer onderaan de stapel.
8. Dobbelen geeft, aan de hand van de Scorekaart, een schade aan met de bijbehorende Conditiepunten.
9. Wanneer men geen Conditiepunten meer heeft kan er géén schade aan de tegenstander worden gedaan!
10. Wanneer er gevochten moet worden en beide spelers geen Conditiepunten hebben ontvangt de verdediger 15 schade.
11. De hoogste schade - de laagste schade = schade aan de speler met de laagste schade.
12. Wanneer 2 spelers op hetzelfde vak komen wordt er tegen elkaar gevochten. Meer dan 2 spelers op één vak? Dan kiest de diegene die als laatste op het vak terecht is gekomen een tegenstander die ook op het vak staat.
13. Wanneer je beide op een 'Fight!' vak terechtkomt wordt er alleen gevochten met de Superfighter en niet met elkaar.
14. Je ontvangt 15 Conditiepunten als je langs je eigen hoek komt (max = 15 Conditiepunten).
15. Je ontvangt 10 Levenspunten als je op je eigen hoek komt.
16. Je kan je Levenspunten bijhouden aan de hand van het kladblok dat is bijgeleverd.
17. Wanneer een hoek leeg is wordt er -10 Levenspunten gerekend. Met 2 of 3 spelers heb je dus een lege hoek. Ook wanneer iemand af is heb je een lege hoek.
18. Verwijder je pion wanneer je geen Levenspunten meer hebt. Je hebt verloren.



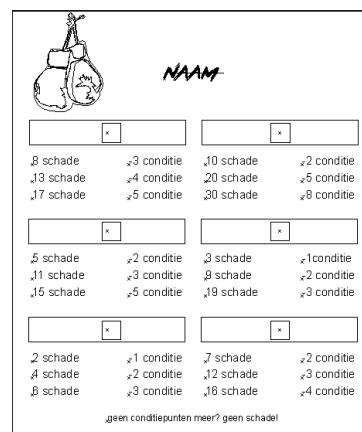
**PION**



**CONDITIE  
PUNT**



**SUPER  
FIGHTER**



**SCORE  
KAART**

# SURVIVOR MANUAL

---

*Survivor is a game invented by 4 IT students from Hogeschool Rotterdam.. Survivor is a game about fun but also for competing fanaticly with each other. The game Survivor can be seen as a boxing game. On the basis of your dice throw and the best tactic you should eliminate your opponent. With a good dice throw and the right tactic you will eliminate the opposition.*

## **Before you begin:**

Everyone should have a boxing glove as a pawn and a scorecard together with 100 lifepoints and 15 condition points. Everyone's life points should be written down on the scorecard. There are bottles included which act as a way to track your condition points.

## **The Game:**

- When you land on the 'Fight!' space there will be a Superfight.
- When you land on the corner of an opponent you will have to fight against that opponent.
- When you land on the same space as your opponent you will have to fight.

This is set in order of priority. If you land in a corner where there is already a player you will have to start a corner fight. If you land on the 'Fight' space and there is already a opponent on it ,you will only have to fight the Superfighter.

## **The fights:**

### **Superfight:**

You take a Superfighter-card so you can know who to fight with. You throw the dice 1 time and see how much damage the Superfighter does. Now you can choose your counterattack to receive the least amount of damage. turn in your conditionpoints and calculate the damage dealt to your lifepoints. If the Superfighter does more damage than you: the damage of the Superfighter - damage player = damage dealt to player. If your damage is higher than the superfighter you succesfully defended the attack of the Superfighter.

## **Player vs Player fight:**

The player who lands second on the space is the attacker. the attacker is the one that throws the dice. Depending on what is thrown with the dice the attacker chooses a attack from the Scorecard. He tells the defender what attack he will do. The de-

fender reacts and chooses a counterattack with the the right amount of damage depending on what was thrown with the dice. The highest amount of damage - the lowest amount of damage = damage dealt to the player with the lowest amount of damage. The players turn there conditionpoints and the player with the lowest amount of damage writes the lifepoints - the amount of damage taken on the notepad.

## **Cornerfight:**

The one that lands on a corner of a player is the attacker. The attacker is the one that throws the dice. Depending on what is thrown with the dice the attacker chooses a attack from the Scorecard. He tells the defender what attack he will do. The defender reacts and chooses a counterattack with the the right amount of damage depending on what was thrown with the dice. The highest amount of damage - the lowest amount of damage = damage dealt to the player with the lowest amount of damage. The players turn there conditionpoints in and the player with the lowest amount of damage writes the lifepoints- the amount of damage taken on the notepad.

## **The objective:**

The objective of the game is to get your opponents to 0 lifepoints. Use the right amount of damage on the right time. Remember you only have 15 conditionpoints for each round in the ring. So think about when to use a amount of conditionpoints on certain fights. When you are near your own corner it is smart to use all your conditionpoints in a fight. Good luck with Survivor. Survive the ring and win!

## **Winning strategy:**

Each attack will cost you Condition points. If you fight without Condition points, you will get the full amount of damage from your opponent. It could be a good strategy if you would save your Condition points until you are about to reach your own corner, so you can regenerate your amount of Condition points. It would be smart to use a lot of Condition points if your opponent lost (almost) all Condition points, so you can damage him severely. Timing depends on your situation but this would be the easiest way to win the game.

---

# SURVIVOR MANUAL

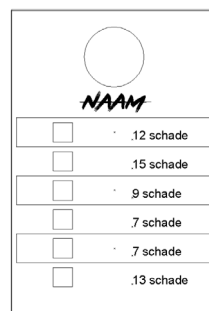
1. The one that throws the highest amount with the dice will start the game.
2. Every player has his own corner (size of 3 boxes) and starts from that corner. The game is played clockwise.
3. Every player starts with 100 Levenspunten(lifepoints) written on the notepad and 15 (physical) conditionpoints.
4. Every player has a score card of a character with matching pawn(boxing glove).
5. You throw the dice to move forward on the boardgame.
6. When a player lands on the 'Fight' space, the player is obliged to fight a Superfighter regardless if there is a opponent on the same space.
7. The Superfighter is specified by taking a Superfighter-card from the deck on the boardgame. After using the Superfighter-card, you should put it back under the deck of cards.
8. Depending on the thrown amount of dice eyes you can choose an attack from the Scorekaart with the right amount of conditionpoints.
9. When one does not have any or not enough conditionpoints there can not be any damage done to the opponent!
10. When players have to fight and both do not have any or not enough conditionpoints the defender receives 15 damage.
11. The highest amount of damage - the lowest amount of damage = damage dealt to the player with the lowest amount of damage.
12. If 2 players meet at the same box, then the 2 players are obliged to fight with eachother. The player that lands on the box last will be the attacker. More than 2 players in a box? The last player must choose an opponent.
13. When there is more than one player on the 'Fight' space there will only be a fight with the Superfighter and not with eachother
14. You receive 15 conditionpoints if you pass or land on your own corner(max = 15 conditionpoints).
15. You receive 10 Levenspunten if you land on your own corner(max = 100 Levenspunten).
16. You can keep record of your Levenspunten with the help of the notepad.
17. Remove your pawn when you have no (0) Levenspunten(lifepoints) left. You have lost the game. You are K.O.



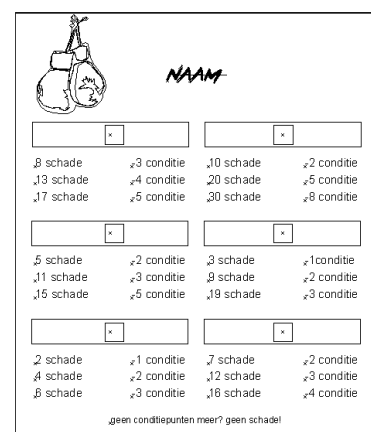
**PAWN**



**CONDITION  
POINT**



**SUPER  
FIGHTER**



**SCORE  
CARD**