

NACHTWACHT - DE MONSTERS KOMEN!

❖ SPELREGELS ❖

❖ DIT DOE JE EERST

Geef elke speler een spelersmagneet. Op de spelersmagneten staan Keelin, Vladimir en Wilko. Elke speler kiest een lichtblauw startvak in Schemermeer en plaatst zijn spelersmagneet daarop.

Neem alle monstermagneten en leg ze naast de kubus. Iedereen kiest 1 monstermagneet en plaatst die op een van de donkerrode monstervakken op de kubus. Je mag zelf kiezen welk monster je waar plaatst. Iedereen neemt opnieuw een monstermagneet en plaatst die op een leeg monstervak. Blijf dit doen tot wanneer alle monsters netjes over de monstervakken verdeeld zijn.

- ❖ Neem de Nachtwachtdoorgangen en plaats ze op de donkerblauwe vakken op de zijvlakken van de kubus. De Nachtwachtdoorgangen zijn de magneten met het Nachtwachtlogo.
- ❖ Plaats de kubus in het midden van de tafel met Schemermeer naar boven.
- ❖ Neem de dobbelstenen uit de doos. Kleef de stickers op de juiste dobbelstenen. Je bent nu helemaal klaar om te beginnen.

❖ BEDOELING VAN HET SPEL

De spelers moeten monsters vangen door met hun spelersmagneet op een monstermagneet te springen. Elk monster heeft een monsterscore. Alle monsterscores worden op het eind van het spel opgeteld. Wie het meeste punten kan verzamelen wint het spel.



❖ LICHTBLAUW, DONKERROOD, DONKERBLAUW!!

Een beurt gaat als volgt.



De speler gooit met de drie dobbelstenen tegelijk. Hij kijkt nu naar de uitkomst van de drie dobbelstenen maar steeds in deze volgorde: lichtblauw, donkerrood, donkerblauw!

1) De speler kijkt eerst naar de worp van de lichtblauwe dobbelsteen en verplaatst zijn spelersmagneet volgens het aantal ogen. Je mag je spelersmagneet alleen horizontaal en verticaal verplaatsen maar je mag wel over de zijdes van de kubus gaan.

Bij het verplaatsen mag je niet over andere spelersmagneten of monstermagneten springen. Je moet er altijd met een boogje rondgaan.



Lichtblauwe startvakken:
Startpositie van Keelin,
Wilko of Vladimir

Donkerblauwe vakken:
Nachtwachtdoorgangen



Schemermeer

Donkerrode
startvakken:
Startpositie
monsters

2) Wanneer de speler zijn spelersmagneet verplaatst heeft, kijkt hij naar de donkerrode dobbelsteen.



Verplaatst een monstermagneet naar keuze volgens het aantal ogen. Je mag maar 1 monstermagneet verplaatsen per beurt. Als het monster hierbij op een andere spelersmagneet kan komen, moet die speler terug naar een lichtblauw startvak naar keuze in Schemermeer. Het monster blijft dan op de plek waar hij de speler versloeg.

Je kan natuurlijk ook monstermagneten verplaatsen in de richting van jouw eigen spelersmagneet om ze zo in een volgende beurt te kunnen vangen. Maar dat kan ook gevaarlijk zijn omdat de volgende speler jou dan misschien terug naar Schemermeer kan sturen.

Wanneer Schemermeer aan de onderkant van de kubus zit doordat de kubus gedraaid werd (zie verder) kan er niemand naar zijn startvak gestuurd worden. Je kan het monster dan niet op Keelin, Wilko of Vladimir plaatsen.

3) Als laatste kijkt de speler naar de donkerblauwe dobbelsteen. Je hebt nu drie mogelijkheden:



Je gooit een kubus.

Je moet de kubus 1 slag kantelen. Het vak dat dus onderaan stond, wordt een zijvlak van de kubus.

Wanneer een spelersmagneet op deze manier op de onderkant van de kubus verzameld geraakt, kan deze speler zijn magneet niet meer verplaatsen.

Wanneer het zijn beurt is, mag hij wel met de dobbelstenen werpen maar moet hij de worp van de lichtblauwe dobbelsteen negeren.

Je kan zo een speler blokkeren maar je kan ook de startvakken naar beneden draaien zodat niemand kan aangevallen worden door een monster.

Je gooit een Nachtwachtdoorgang.

Wanneer je een Nachtwachtdoorgang gooit, mag je 1 van de Nachtwachtdoorgangen verplaatsen naar een willekeurig vak waar geen andere magneet staat. Je leest alles over de Nachtwachtdoorgangen in het volgende stukje van deze spelregels.

Je gooit een blanco.

Jammer, je kan in deze beurt de donkerblauwe dobbelsteen niet gebruiken.

DE NACHTWACHTDOORGANGEN !



In de onderwereld bestaan doorgangen langs waar de leden van de Nachtwacht bliksemsnel kunnen reizen. Wanneer je met je spelersmagneet op een Nachtwachtdoorgang terechtkomt, mag je meteen jouw spelersmagneet verplaatsen naar een andere Nachtwachtdoorgang naar keuze. De sprong naar een andere Nachtwachtdoorgang telt niet als stap, je krijgt die beweging dus cadeau. Wanneer je in de die beurt nog stapjes overhebt (volgens het aantal ogen dat je gooid met de lichtblauwe dobbelsteen) mag je die meteen ook zetten.

Wanneer je geen stapjes meer over hebt na de sprong naar de andere Nachtwachtdoorgang, plaats je je spelersmagneet op een vakje dat grenst aan de Nachtwachtdoorgang. Als je hierdoor terechtkomt op een monstermagneet, heb je geluk en mag je de monstermagneet meteen van de kubus nemen!

Bij het begin van het spel staan de Nachtwachtdoorgangen moes in het midden van de zijvlakken van de kubus.

Wanneer je met de donkerblauwe dobbelsteen een Nachtwachtdoorgang gooit mag je een Nachtwachtdoorgang van de kubus nemen en mag je die verplaatsen naar een vakje waar nog geen enkele magneet staat (geen spelersmagneet, geen monstermagneet en geen andere Nachtwachtdoorgang). Bij je volgende beurt kan je dan eventueel die Nachtwachtdoorgang gebruiken. Je mag in 1 beurt gerust verschillende Nachtwachtdoorgangen gebruiken aangezien de sprongen tussen doorgangen niet tellen als stappen.

Monsters kunnen niet via de Nachtwachtdoorgangen reizen!

OPGEPAST

VECHTEN MET EEN MONSTER

Het strijden met een monster is heel eenvoudig. Je moet proberen precies op een monstermagneet te landen. Luist je dat, dan is het monster verslagen en mag je de monstermagneet van de kubus nemen. Leg de monstermagneet voor je. Jouw spelersmagneet plaats je op het vakje waar je het monster verslagen hebt.

DE WINNAAR

Wanneer alle monsters verslagen zijn, worden de monsterscores opgeteld. De spelers tellen de waarden van de monsters die ze verslagen hebben op. Wie het meeste punten heeft, wint het spel. !

Ad INFEROS!

