

NACHT & WACHT

ACADEMIE

STRIJD DER WEZENS

Dit doe je eerst

Vouw het spelbord open. Leg de krachtenkaartjes én het startkaartje in willekeurige volgorde op het spelbord. De krachtenkaartjes moeten met de krachten naar boven gelegd worden. Ook het startkaartje wordt zo op het spelbord gelegd, zodat het woord 'Start' leesbaar is. Het spel wordt dus telkens vanop een andere plaats gestart. Laat de weg van de monsters vrij.



Iedere speler kiest of hij een Elf, Weerwolf of Vampier wil worden. **(Let op: elk wezen kan maar één keer gekozen worden in hetzelfde spel).** Iedere speler neemt een opdrachtenkaart van zijn wezen en kiest een kant. Hierop staan de vier krachten die hij moet verzamelen tijdens het spel om de perfecte Elf, Vampier of Weerwolf te worden.

Zorg dat de dobbelsteen binnen handbereik ligt. Het spel kan beginnen!



Het doel

De spelers moeten zo snel mogelijk alle krachtenkaartjes verzamelen die op hun opdrachtenkaart staan zodat ze alle krachten bezitten om de perfecte Elf, Vampier of Weerwolf te worden. Als een speler al zijn krachtenkaartjes verzameld heeft, moet hij met de volle opdrachtenkaart zo snel mogelijk weer naar 'Start'. Maar opgepast want er zitten ook monsters verstopt! Als er 7 monsters gevonden worden voordat er een speler met een volle opdrachtenkaart start heeft bereikt, verliezen alle spelers en wint het spel!

Speelwijze

Iedereen vertrekt vanuit 'Start'. De jongste speler mag het spel beginnen door een keer te dobbelen.



- » Je gooit een cijfer van 1 tot 5: dit geeft aan hoeveel vakken de speler zijn pion mag verplaatsen.
- Let op: de speler moet in een rechte lijn lopen en mag maximaal een bocht maken. Als hij dus 5 gooit mag hij bijvoorbeeld 3 stappen naar boven doen en 2 naar links.
- De speler mag niet op een vak eindigen waar er al een medespeler staat. Enkel bij het starten vertrekken alle spelers samen van het startvak.
- Tip: Stippel op voorhand het beste pad uit om de nodige krachten te bereiken.

Nu zijn er 5 mogelijkheden.

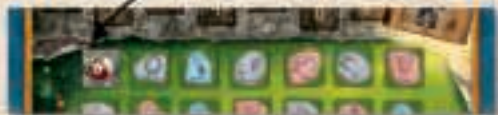
1. De speler komt op een krachtenkaartje dat hij nodig heeft om zijn opdrachtenkaart te vervolledigen? Draai dit krachtenkaartje om.
 - Als er een Nachtwacht-logo op de achterkant staat heeft de speler geluk. Hij mag deze van het spelbord halen en op zijn opdrachtenkaart leggen. De beurt gaat naar de volgende speler.




- Als er een monster op de achterkant staat, dan heeft de speler pech! De speler verliest het krachtenkaartje en het monster wordt op de weg van de monsters gelegd. De beurt gaat naar de volgende speler.



2. De speler komt op een krachtenkaartje dat hij niet nodig heeft om zijn opdrachtenkaart te vervolledigen? Hij draait het krachtenkaartje om.
- Als er een Nachtwacht-logo op de achterkant staat, laat hij het kaartje omgedraaid liggen. Het Nachtwacht-logo ligt nu naar boven gericht. De beurt gaat naar de volgende speler.



- Staat er een monster op de achterkant? Dan moet dit monster op de weg naar Vega worden gelegd. Het wordt steeds spannender. De beurt gaat naar de volgende speler.
3. De speler komt op een kaartje met een Nachtwacht-logo? Dan gebeurt er niets. De beurt gaat naar de volgende speler
4. De speler komt op een leeg vak? Dan gebeurt er ook niets. De beurt gaat weer naar volgende speler.
5. De speler komt op het startvak? De speler moet dit kaartje omdraaien en met het Nachtwacht-logo naar boven leggen. De beurt gaat naar de volgende speler.

» De speler dobbelt het Nachtwacht-logo  De speler mag een krachtenkaartje naar keuze, dat met het Nachtwacht-logo naar boven ligt, terug omdraaien zodat de kracht weer zichtbaar wordt. Dat mag ook als een andere speler op dat moment op het kaartje met het Nachtwacht-logo staat. De spelers kijken best mee welke krachten er worden omgedraaid. Wie weet hebben ze dat kaartje nodig! De beurt gaat naar de volgende speler.

Als er geen kaartjes met het Nachtwacht-logo naar boven liggen dan gebeurt er niets en gaat de beurt naar de volgende speler.

Let op: het startkaartje is omgedraaid! Het is belangrijk dat alle spelers onthouden waar het startkaartje ligt, want zodra er een speler zijn opdrachtenkaart vol heeft, moet hij zo snel mogelijk weer naar 'Start'. Maar dit startkaartje is enkel geldig als het met het woord 'Start' naar boven ligt. Als dit niet het geval is, kan dit enkel terug worden omgedraaid als een speler het Nachtwacht-logo gooit.



Het spel eindigt

- Zodra een speler zijn opdrachtenkaart vol heeft met de nodige krachten, moet hij zo snel mogelijk terug naar het startkaartje om het spelbord te verlaten. Hopelijk lukt dat voordat de monsters Vega bereiken en dan wint deze speler het spel.
- Als er 6 monsters op het pad liggen en een speler draait een 7de monster om. Dan hebben de monsters Vega te pakken en is het spel gedaan! Niemand van de spelers heeft gewonnen.

TIP!

Speel het spel ook in teamverband: zodra een speler de opdrachtenkaart vol heeft, moeten alle spelers zo snel mogelijk weer naar het startvak. Dat moet voordat er 7 monsters op het pad naar Vega verschijnen. Alle spelers winnen samen of verliezen dan samen.

