

# NACHTWACHT - MONSTERSTRIJD

## ♣ SPELREGELS ♣



elken in de wereld van de Nachtwacht! Hopelijk ben je klaar voor een stevige strijd, want het kwaad staat in drommen klaar om Schemermeer te overspoelen. Iemand heeft de poorten van de onderwereld wijd opengezet en nu hebben de monsterwezens vrij spel. Gelukkig zijn er de helden van de Nachtwacht om het onheil af te wenden. Maar... elf Keelin, vampier Vladimir en weerwolf Wilko kunnen hulp gebruiken. Jouw hulp.

Alleen dan kunnen ze in hun missie slagen en de monsterwezens terugsturen naar de onderwereld. In dit spel draait alles om samenwerking. De spelers spelen niet tegen elkaar, ze spelen samen tegen de monsterwezens. Er is dus nooit 1 winnaar. Ofwel winnen alle spelers ofwel winnen de monsters en dan verliezen de spelers. Om te winnen moet je de handen in elkaar slaan, want in je sentje door Schemermeer dwalen is echt niet veilig. Het is dus zaak om elkaar te helpen. Bijvoorbeeld door je handkaarten slim te gebruiken of handig gebruik te maken van de magische kruispunten die verspreid liggen over het doep. Pak die trol! Vang dat pantserwezen! Oeps, verliest een andere speler zijn leven in een gevecht met de minnie! Haal hem of haar dan terug uit het dodentijk met een van je kaarten!

De Nachtwacht staat paraat. Jullie ook?

Dan is de jacht nu geopend!



## 240 SPELREGELS VOOR 3 SPELERS

### Dit doe je eerst

De spelers kiezen een pion en plaatsen die in de bibliotheek in het midden van het bord.

Neem de levensringen en leg die op de levensstellers. Je begint met drie levens. Elke speler krijgt de twee krachtstenen die bij zijn pion horen. Keelin krijgt de appelblauwtegroene krachtstenen, Vladimir de rode en Wilko speelt met de blauwe.

Wanneer je met 3 spelers speelt of wanneer je alleen speelt, neem je de 13 monsterkaarten (dus zonder de drie kaartjes met het Nachwacht-teken) uit de doos. Schud de monsterkaartjes grondig en leg ze zonder te kijken op de locaties met de afbeelding van het monster naar beneden.

Schud nu alle kleine krachtkaartjes grondig door elkaar en leg ze ook weer willekeurig in de vakjes naast elke monsterkaart met de afbeelding van de kracht naar beneden. Er moeten altijd 3 krachtkaartjes liggen bij elke monsterkaart. Je zal zien dat er 3 krachtkaartjes overblijven. Leg die zonder er naar te kijken terug in de doos.



De kanskaarten worden grondig geschud en worden op een stapeltje en met de rug naar boven naast het bord gelegd. Elke speler neemt 3 kanskaarten van het stapeltje en legt die met de afbeelding naar boven voor zich.

Neem de 4 kruispunten en leg ze in de uitgespaarde ruimtes op het bord. Je mag zelf kiezen hoe je elk kruispunt legt bij het begin van het spel. Je moet er gewoon voor zorgen dat minstens 1 weg op het kruispunt mooi aansluit bij 1 van de wegen op het bord.



## 240 Spelerskrachtstenen

Elke speler heeft zijn eigen krachtstenen. De krachtstenen hebben telkens een krachtwaarde die niet voorkomt op de krachtstenen van de andere spelers. De krachtstenen van Keelin hebben een voor als bijzondere waarde, de unieke kracht van Vladimir is bloed en Wilko heeft een tand als speciale kracht.

Je kunt op het bord steeds zien welke krachten elke pion heeft. Kijk hiervoor naar de tekeningen die naast de foto's staan.

Spelers mogen nooit gooien met de krachtstenen van de andere spelers!



## 2 Levensringen

De spelers hebben elk een levenssteller. Bij het begin van het spel heeft iedereen 3 levens, maar voor je het weet ben je die kwijt. De ringen in het spel geven aan hoeveel levens een speler nog heeft. Wanneer de teller van een speler op de grafzerk komt is hij uitgeschakeld door de gemene monsters. De speler mag niet meer meestrijden maar mag nog wel deelnemen aan het spel. Dode spelers kunnen echter wel nog door de andere spelers tot leven gewekt worden. Meer uitleg volgt verderop in deze handleiding.



## 2 Een beurt

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de stapsteen en verplaatst zijn pion volgens het geworpen aantal ogen.



In een beurt mag een speler altijd stappen en wanneer hij bij een monster komt ook meteen aanvallen. Daarna is zijn beurt voorbij en gaat de beurt naar de speler die links van hem zit.

Wanneer je in jouw beurt wilt vechten met een monster, hoef je niet te gooien met de stapsteen. De stapsteen wordt alleen gebruikt om naar een andere locatie te gaan.



Stappen doe je over de vakjes. De bibliotheek is ook een vakje. Je mag daar tijdens het spel dus gewoon over stappen maar dat telt als 1 stap. De vakjes waarop monsterkaarten liggen (of lagen) zijn ook stapvakjes en kunnen ook gebruikt worden om je een weg te banen door het dorp.

- ! Kijk goed naar de magische kruispunten. Soms zijn wegen op kruispunten niet bereikbaar en zul je een omweg moeten maken.

Je mag met 2 of meer spelers op hetzelfde vakje staan.

## 2 Stappen door het dorp

De spelers stappen door het dorp door met de stapsteen te gooien. Wanneer een speler op een monsterkaart komt, draait hij het kaartje meteen om en plaatst zijn pion op het monsterkaartje. Je hoeft niet het juiste aantal ogen te gooien; wanneer je op een monsterkaart komt, vervallen de stappen die nog overblijven.



Daarna draait de speler die het monster ontdekte ook de kaartkaartjes van dat monster om. Wanneer je een monsterkaart omdraait móet je steeds meteen vechten! Als je beurt op een monsterkaart eindigt, moet je ook vechten! Meer uitleg hierover lees je verderop in de handleiding.



## 2 Magische kruispunten

In het dorp van Schemermeer is alles magisch en vreemd. Ook de kruispunten van de straten lijken wel betoverd. In dit spel zijn er 4 kruispunten. Je zult zien dat niet altijd alle wegen bereikbaar zijn. Daarvoor moet je de wegen van het magische kruispunt verdraaien. Je kunt dit alleen doen door een kanskaart uit te spelen. Meer uitleg over de kanskaarten vind je verderop in deze handleiding. Zorg ervoor dat er telkens wel minstens 1 weg is die perfect aansluit op het kruispunt!



## 3 Sterke monsters en zielige beestjes

Wanneer je de krachtkaartjes van een monster omdraait, ontdek je welke krachten dat monster heeft. Het zou kunnen dat het monster waar je op terechtkomt, krachten heeft die jij met jouw dobbelstenen niet kunt dobbelen. Het is dus aan de andere spelers om dat monster te verslaan. Maar... gelukkig zijn er nog de kanskaarten die je misschien kunnen helpen. Je leest hier later meer over.

## 3 Een gevecht starten

Wanneer een speler een monsterkaartje omdraait, heeft hij weinig keuze: hij móét in dit beurt meteen vechten met het monster. Ook wanneer hij bij toeval op een al omgedraaide monsterkaart terechtkomt, moet de speler vechten.

Om te vechten moet je steeds eerst op het vakje van het monsterkaartje komen.

## x 3 Hoe verloopt een gevecht?

De speler gooit met zijn krachtstroom. Er zijn nu twee mogelijkheden:

- De speler gooit een of meer van de krachten die op de krachtkaartjes van het monster staan. Hij mag de krachtkaartjes die overeenkomen met zijn worp van het bord nemen. De krachtkaartjes gaan terug in de doos.
- De speler gooit geen enkele van de krachten die op de krachtkaartjes van het monster staan. Wanneer de speler geen enkele van de krachten gooit, verloopt hij een leven. De speler moet zijn levens op de levenssteller met 1 verminderen tenzij iemand hem helpt.

Wanneer de speler het laatste krachtkaartje van het monster kan wegspelen, verslaat hij het monster. Hij mag de monsterkaart van het bord nemen en mag die meteen voor zich leggen.



Tijdens een gevecht mag een speler altijd hulp krijgen van de andere spelers die hem kanskaarten geven om de strijd makkelijker te maken. Meer uitleg hierover staat verderop in de handleiding.

Je kunt in 1 beurt maar 1 keer aanvallen. Na elke aanval is je beurt voorbij.

## Kanskaarten verzamelen

Telkens wanneer een speler een 1 gooit, moet hij de bovenste kaart van het stapeltje met kanskaarten nemen. De kanskaarten worden met de afbeelding naar boven voor de speler op de tafel gelegd. Iedereen mag zien welke kanskaarten een speler heeft.

Je kunt die kanskaarten uitspelen wanneer je maar wilt. Kanskaarten mogen niet doorgegeven worden, maar je mag ze wel gebruiken om andere spelers te helpen. Wanneer je een kanskaart gebruikt, leg je die terug in de doos.

Elke speler kan maximaal 4 kanskaarten in zijn bezit hebben.

Wanneer een speler een zeldzame kanskaart moet nemen, moet hij een van de kaarten in zijn hand terug in de doos leggen of kan hij een van zijn kaarten meteen gebruiken om een andere speler te helpen.

Wanneer de kanskaarten op zijn, gebeurt er iets vreemdlijks. Benieuwd? Lees dan snel verder.

## Welke kanskaarten zijn er?

### X Krachtsymbool:

dit zijn heel belangrijke kaarten. Sommige kanskaarten hebben de afbeelding van een van de krachten (veer, bloed, tand, toversdrank, boek, fakkel of zwaard). Deze kaart vervangt een krachtsteenswoep. Wanneer je een aanval uitvoert, kun je deze kaart gebruiken om een van de krachtkaartjes van het monster uit te schakelen. Die waarde hoef je dus alvast niet meer te werpen. Je kunt de kaart maar 1 keer gebruiken. Wanneer je beurt voorbij is, gaat de kaart terug in de doos. Je kunt deze kaart ook van andere spelers krijgen om je te helpen een monster te verslaan. Deze kaart kan ook gebruikt worden om een kracht die je niet hebt op je krachtenen toch te gebruiken in een gevecht!

De gebruikte kaart gaat daarna terug in de doos.

### Verbandbist:

Wie deze kaart uitspeelt, mag zijn levensmeter met 1 verhogen. Je mag deze kaart ook gebruiken om een van je medespelers te helpen. Deze kaart kan ook gebruikt worden om een speler die uit het spel is weer tot leven te wekken. De gebruikte kaart gaat daarna terug in de doos.



### Kruispunt draaien:

Wanneer je deze kaart uitspeelt, mag je een kruispunt naar keuze draaien. Je kiest dan zelf helemaal hoe je het kruispunt legt. Zorg er wel voor dat er telkens minstens 1 weg is die perfect aansluit op het kruispunt. Er mogen pionnen op het kruispunt staan wanneer het draait. Je mag zelfs stappen in 1 beurt tot op een kruispunt, dan het kruispunt draaien om dan meteen je weg voort te zetten. De gebruikte kaart gaat daarna terug in de doos.



### Vega:

Wie een Vegakaart uitspeelt, mag meteen naar een locatie naar keuze springen zonder daarvoor te moeten dobbelen. De gebruikte kaart gaat daarna terug in de doos.



### Daadshoofd:

De monnen slaan ook toe in de kamkaarten. Wie deze kaart trekt, verliest meteen 1 leven. De kaart gaat dan terug in de doos. Als je deze kaart trekt wanneer je bij het begin van het spel je eerste 3 kaarten neemt, heb je meteen pech. Je start het spel dan meteen met een leven minder!



### ! Nachtwachtsymbool:

Dit is een heel goede kaart, gebruik die slim. Met deze kaart kun je een monner meteen verslaan zonder dat je moet werpen met je krachstreken. Je mag alle krachkaartjes van het monster meteen weer in de doos doen en mag het monsterkaartje voor je leggen. Wanneer je de kaart speelde, gaat de kaart terug in de doos. Er is maar 1 kaart met het Nachtwachtsymbool in het hele spel.



## 2 Een kanskaart gebruiken

Een speler kan op elk moment in het spel een kanskaart uitspelen. Een kanskaart kan telkens maar 1 keer gebruikt worden binnen dezelfde beurt. Op het einde van de beurt leg je de kanskaart terug in de doos.

Je mag kanskaarten ook gebruiken voor andere spelers. Zo kun je er met een Vegakaart bijvoorbeeld voor zorgen dat een van jouw medespelers snel naar een bepaalde plek op het boed gaat om zo een monner te verslaan, je mag kanskaarten gebruiken om andere spelers een leven bij te geven, je mag kanskaarten met krachten gebruiken om andere spelers te helpen bij een gevecht... Je zult de kanskaarten moeten gebruiken om te kunnen winnen van de monners!

Een speler mag tijdens zijn beurt ook verschillende kanskaarten gebruiken, zelfs wanneer hij die kreeg van andere spelers!



## 2 Een kanskaart SLIM gebruiken

Wanneer een speler in een gevecht verward is, kunnen de andere leden van de Nachtwacht hiertbij helpen. Wanneer de vechtende speler in zijn beurt geen enkele kracht gooit die overeenkomt met de krachten van het monster, verliest deze speler eigenlijk een leven, dat las je al eerder in deze spelregels. Tenzij... een van de spelers een kanskaart met een overeenkomende kracht heeft. Aangezien kanskaarten elk moment in het spel gebruikt kunnen worden, mag de speler de kanskaart gebruiken voor de andere speler. Hij legt meteen na de mislukte aanval van zijn medespeler de kanskaart af en doet het overeenkomende krachtkaartje in de doos. Zo hoeft zijn medespeler geen leven te verliezen. Wanneer hij hiermee het monster definitief kan uitschakelen, mag hij het monsterkaartje van het bord nemen en mag hij dat dan als trofee voor zich leggen.

## 2 Veel praten

In dit spel zul je heel veel moeten praten en overleggen. Kijk goed naar elkaars kanskaarten, spreek af wie naar welke locatie gaat, help elkaar door kanskaarten uit te spelen... In je eentje kun je dit spel nooit winnen!

## 2 O wee, de kanskaarten zijn op!

De spelers moeten proberen alle monsters te verslaan voordat alle kanskaarten op zijn! Wanneer alle kanskaarten op zijn, wordt het pas echt spannend. De spelers mogen dan blijven spelen totdat een van de spelers een 1 gooit met de stapsteen. Wanneer die 1 valt, is het spel meteen afgelopen en winnen de monsters! Speel dus slim en kijk of je met je kanskaarten kunt vermijden om veel te dobbelen. Misschien heeft er wel iemand een Vegakaart overgehouden?

## 2 Alle spelers zijn dood!

Wanneer de levens van alle spelers op de grafzerk staan, is het spel meteen afgelopen en winnen de monsters! Zolang 1 van de spelers leeft, mogen de andere spelers ook nog meedobbelen met de stapsteen. Zo kunnen ze kanskaarten verzamelen die ze dan kunnen gebruiken om de overlevende spelers te helpen. Wanneer een dode speler een verbandkaartje trekt, mag hij dat gebruiken om zichzelf weer 1 leven te geven. Dode spelers kunnen geen monsters aanvallen.



## 2 De monsters zijn dood!

Wanneer de spelers erin slagen om alle monsters te verslaan voordat de kanskaarten op zijn, winnen de spelers het spel! Sehermermeer is nu helemaal monstervrij! Hoera!



## DE WINNAARS

In dit spel winnen alle spelers samen. Wanneer het de spelers lukt om alle monsters terug naar de onderwereld te sturen voordat alle kanskaarten op zijn, winnen ze samen het spel. Lukt dat niet, dan winnen de monsters.



## SPELREGELS VOOR 1 SPELER

Je kunt dit spel ook alleen spelen. De spelregels zijn precies hetzelfde als wanneer je met drie speelt, je speelt alleen zelf met alle drie de pionnen.



## SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Kies elk een pion en de bijbehorende krachtstenen. De overblijvende pion en krachtstenen gaan terug in de doos.

Kijk naar de speciale kracht die hoort bij de pion die je niet gebruikt. Voor Keelin is dit de vries, voor Wilko is dat een tand en voor Vladimir is dit het bloed.

Zoek de overeenkomende kracht tussen de krachtkaartjes. Het zijn er 3 in totaal. Leg die kaartjes ook in de doos.

Zoek nu ook de overeenkomende kracht in de kanskaarten. Het zijn er 3 in totaal. Leg ook deze kaarten in de doos.

Neem de 3 blanco monsterkaarten (dat zijn de kaartjes met het Nachtwacht-teken) en voeg ze bij de andere monsterkaarten. Schud ze grondig en leg een monsterkaart op elke locatie zonder eraar te kijken. Er blijven nu 3 monsterkaarten over. Leg ook die, zonder te kijken, terug in de doos.

In het spel voor 2 spelers kun je geluk hebben en ontdek je misschien het Nachtwacht-logo op een van de monsterkaarten. Je mag dat kaartje meteen van het bord nemen en voor je leggen. In het beste geval moet je in een spel voor 2 spelers dus maar vechten tegen 10 monsters. De krachtkaartjes die bij de monsterkaart met het Nachtwacht-logo horen, mag je zonder te kijken weer in de doos werpen.

- ✕ De spelregels zijn verder hetzelfde als bij het spel voor 3 spelers.

AD INFERNOS!



Wil je hulp bij het bestrijden van al deze monsters, raadpleeg dan het boek: Nachtwacht Encyclopedie.

