

NUNS ON THE RUN

SPELREGELS

Een geniepig spel voor 2-8 spelers van Frédéric Moyersoën

Spelduur: ca. 45 minuten, vanaf 10 jaar.

“...en weet dat de straf van uw zonde u zal vinden.”

Hoofdstuk 32:23

De novices zijn losgeslagen! De beproeving heeft hen ertoe verleid hun kamertjes te verlaten en zij hopen niet te worden betrapt door de abdis en de priores. Doch de wacht is gewisseld en hun gehoor is excellent. Spitsvondigheid en een beetje geluk zullen dan ook nodig zijn om terug in hun bedden te geraken zonder te worden betrapt!

SPELMATERIAAL

1 zeszijdige dobbelsteen

1 handleiding



Novice gegevensblad



6 novicefiches



2 bewakersfiguren



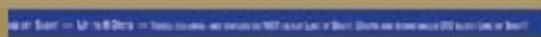
Het speelbord



16 geluid/verdwenen-fiches



“Gevangen” en ronde-markers



1 rechte rand “gezichtsveld”

66 kaarten



6 novice-statuskaarten



4 bewegingskaarten voor de bewakers



24 bewegingskaarten voor de novices



8 geheime wens-kaarten



8 voorspoedkaarten



16 wegkaarten van de bewakers

STARTOPSTELLING

Plaats de “geluid/verdwenen”-fiches naast het speelbord.
Plaats de U-vormige beurtmarker op het veld “1” van het beurtenstroom (rechts bovenaan op het speelbord).
Plaats de marker “# novices captured” (novices gevangen) boven het spoor.

- ✦ Beslis wie de bewakers zal spelen.

Als er 7 of minder spelers aan het spel deelnemen, controleert 1 speler de beide bewakersfiguren. Als er 8 spelers zijn, werken 2 spelers als een team, waarbij elkeen één figuur en haar kaarten controleert. Vervolgens worden de bewakers geplaatst:

- Plaats de 2 figuren in de cel van de abdis (locatie 26).
- Trek een voorspoedkaart voor elk van de bewakersfiguren en wijs één kaart toe aan elk personage.
- Neem de bewegingskaarten voor de bewakers.

Al de andere spelers spelen de novices. Jouw novice ontvangt:

- Een willekeurig getrokken novicefiche. Plaats de fiche in de corresponderende cel/kamer (locaties 1-6).
- 1 geheime wenskaart. Houd de informatie op deze kaart geheim voor de andere spelers.
- 4 bewegingskaarten die jouw novice afbeelden (stilstaand, sluipend, wandelend, lopend)
- 1 willekeurig getrokken voorspoedkaart. Houd deze kaart verborgen voor de andere spelers.
- Jouw novice-statuskaart, een novice gegevensblad, en een voorwerp om mee te schrijven (niet meegeleverd). Plaats jouw statuskaart op de zijde “op de vlucht” (niet de “gevangen” zijde)

- ✦ Kijk niet naar de geheime wens- en voorspoedkaarten die niet werden toegewezen. Leg hen ongezien weg in de speldoos.

VOORSPOED

Elke novice en elke bewaker ontvangt een voorspoedkaart bij de start van het spel. Als slechts één speler met de 2 bewaker speelt, zorg er dan voor dat de 2 voorspoedkaarten gescheiden van elkaar worden toegewezen en elke bewaker enkel de eigen kaart kan gebruiken. Een voorspoed is een uniek voordeel dat je tijdens het spel eenmaal kan gebruiken. Eens je het gebruikt hebt, leg je het terug in de speldoos, uit het spel.



SPELVERLOOP

Elke beurt bestaat uit 3 delen:

✦ Novices bewegen

- Noteer de beweging op gegevensbladzijden
- Onthul de bewegingskaarten
- Dobbel voor het maken van geluiden

✦ Bewakers bewegen

- Verplaats de 2 bewakers
- Onthul de bewegingskaarten
- Verwijder fiches
- Dobbel voor het horen van geluiden

✦ Verplaats de beurtmarker

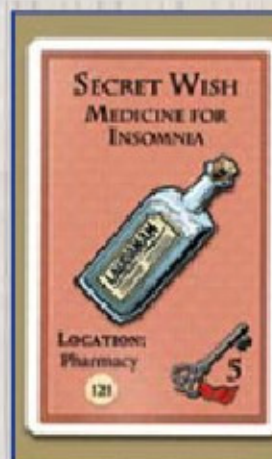
Als niemand gewonnen heeft voor het einde van ronde 15, is het spel ten einde en winnen de bewakers.

Belangrijk: Bij de start van het spel, krijgen de novices twee bewegingsfases. Beide maken deel uit van de eerste beurt van het spel. Verplaats de novices tweemaal volgens onderstaande regels. Vervolgens mogen de bewakers in de eerste beurt bewegen.

Bij de beschrijving van elk beurttype, verwijzen deze kadertjes naar de informatie voor de BEWAKERS.

DE NOVICES

Als novice-speler heb je een geheime wenskaart. Deze kaart toont een set van sleutels en de afgesloten locatie van het verborgen voorwerp. Om te winnen, moet je eerst de sleutels bemachtigen, vervolgens het voorwerp oppikken en ten slotte naar je cel terugkeren. Als je hierin als eerste slaagt, en dit gebeurt voor het einde van ronde 15, win je het spel !



Eerst moet je stip 130 bezoeken in de kapel voor sleutel #5.

Vervolgens moet je naar stip 121 gaan in de apotheek om het medicijn op te pikken.

Tenslotte keer je terug naar je cel zonder betrap te worden.

Als novicespeler, bestaat je speelbeurt uit 3 fases:

- ✦ Noteer welke bewegingen je novice maakt op je gegevensblad (het verplaatsen van je fiche op het speelbord geschiedt enkel als je gezien wordt).
- ✦ Onthul een bewegingskaart, gebaseerd op de afstand die je hebt afgelegd.
- ✦ Verifieer de geluiden.

1. BEWEGINGEN NOTEREN

In plaats van je fiche op het speelbord voort te bewegen, ga je al je bewegingen noteren op het gegevensblad van de novice.

Elke beurt mag je 0 tot 5 stippen voortbewegen, afhankelijk van de bewegingskaart die je koos. Noteer de stip waarop je beweging eindigt. Noteer eveneens de bewegingskaart die je hebt gebruikt (BS = blijven staan, of beginsituatie, S = sluipen, W = wandelen en L = lopen).

Tijdens de eerste beurt, heb je een dubbele verplaatsing (waarbij je tweemaal dezelfde bewegingskaart gebruikt). Alle novicespelers doen deze stap tegelijkertijd.

Je eerste bestemming is de sleutel te bemachtigen waarvan jij de locatie kent. Je mag enkel maar de sleutel oppikken die op je geheime wenskaart is genoteerd.

Om je sleutels te kunnen oppikken, moet je jouw beweging voor een beurt eindigen op de corresponderende stip. (Het aantal stippen dat je beweegt, wordt bepaald door de wijze waarop je novice voortbeweegt; zie verder).

Noteer « SLEUTEL » op je gegevensblad naast de locatie wanneer je de sleutels oppikt.

Van zodra je de sleutels hebt, mag je door elke gesloten deur gaan (inclusief andere gekleurde sleutelgaten en uiteraard ook in de afgesloten kamer met jouw voorwerp). Zelfs als je ooit betrappt wordt, mag je de sleutels houden.

Elke keer dat je naar een stip gaat, moet je verifiëren of je in het zichtveld komt van een bewaker (zie “de bewakers: de bewakers op pad sturen”). Als je gezien wordt, beweeg je jouw novicefiche vanuit je cel naar deze stip. Zolang je in het gezichtsveld van een bewaker bent, beweeg je jouw fiche op zichtbare wijze overeenkomstig de aanduidingen op je gegevensblad. Als je naar een stip gaat waarop je niet meer zichtbaar bent voor de bewakers (en dus hun gezichtsveld verlaat), plaats je een “verdwijnt”-fiche tussen de stip waar je laatst gezien was en de volgende stip naar waar je ging.

Bewakers: Jullie moeten niet bewegen in de richting van de geluids- of verdwijnfiches. Iedere bewaker mag vrij naar in elke richting bewegen, ook als fiches of een zichtbare novice op het speelbord aanwezig zijn. Dit geeft je de kans om te trachten de weg van een novice af te snijden of naar een andere novice te gaan, waarvan je vermoedt dat deze dichterbij jou is.

Als je de geheime wenslocatie hebt bereikt, moet je jouw beweging eindigen voor een beurt. Noteer GW (geheime wens) op je gegevensblad naast de locatie, om aan te duiden dat je het voorwerp opgepikt hebt.

Als je door de bewakers betrappt wordt, moet je verplicht wandelen (niet lopen) in de richting van je cel volgens de meest korte weg, zolang je zichtbaar bent voor de

bewakers. Leg je novice statuskaart op de “gevangen”-zijde, als herinnering.

Als jouw statuskaart met de “gevangen” zijde zichtbaar ligt, plaats je **geen** verdwijnfiches en rol je **niet** met de dobbelsteen voor geluiden (je krijgt een korte opschorting omdat je betrappt werd).

Ter aanvulling, als je jouw beurt eindigt buiten het gezichtsveld van de bewakers, leg je jouw fiche opnieuw in je cel en draai je jouw novice statuskaart opnieuw op de “op de vlucht”-zijde. Tijdens de volgende beurt, worden de normale novice bewegingsregels toegepast.

Als je al je geheime wenslocatie bereikt hebt en dan pas betrappt wordt, moet je opnieuw naar deze locatie gaan en dan naar je cel terugkeren om te kunnen winnen.

Voorbeeld: Celeste start in haar cel (4). Ze noteert haar naam et haar vertrekkamer op haar gegevensblad (zie hierna).

☐ In de eerste beurt, voert zij tweemaal haar beweging uit en beslist om te lopen (hierbij 10 stippen voortbewegend, naar 88). Op haar gegevensblad noteert zij: “88 – 10 L”

☐ In haar tweede beurt, wandelt zij 3 punten verder, naar stip 130 en stopt daar om haar sleutels op te pikken. Zij noteert: “130 – 3 W. Sleutel”

☐ In beurt 3, vertraagt ze en sluipt 2 stippen verder, naar stip 115, hierbij noterend: “115 – 2 S”

☐ In beurt 4 loopt ze 5 stippen verder, naar stip 126, hierbij noterend: “126 – 5 L”

☐ In beurt 5, loopt ze opnieuw 5 stippen, ditmaal naar stip 121 en pikt haar geheime wens op: “121 – 5 L”

☐ In beurten 6 en 7, loopt ze eerst: “70 – 5 L” en dan: “21 – 5 L”

☐ In beurt 8 wandelt ze in haar cel en wint: “4 – 4 W. Win” Dit in de veronderstelling dat ze nooit betrappt werd.

NUNS ON THE RUN			NOVICE LOG SHEET		
			Novice: <u>Celeste (4)</u>		
Use this sheet to verify your moves at the end of the game.					
Turn #	End Space	Movement ss-st-w-r	Turn #	End Space	Movement ss-st-w-r
1	88	10 r (2x move)	1		
2	130	3 w K	2		
3	115	2 sn	3		
4	126	5 r	4		
5	121	5 r SW	5		
6	70	5 r	6		
7	21	5 r	7		
8	4	4 w win	8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		

Je bewakersfiguren bevinden zich steeds op hun actuele locatie op het spelbord. Wanneer je beweegt, beweeg je tevens jouw figuur op haar pad (zodat novices in de mogelijkheid zijn om te bepalen of ze gezien zijn). Let erop dat jouw figuur in dezelfde richting kijkt als de richting waarnaar ze wandelt.

Elke ronde, mag één van jouw bewakers hetzij wandelen (3 of 4 stippen verplaatsen), hetzij lopen (5 of 6 stippen verplaatsen).

Wandelen laat een bewaker toe om geluiden te horen die de novices buiten hun respectieve kamers maken.

Lopen is nuttig om een geziene novice te vangen, dan wel om een novice te vangen die vermoedelijk in de buurt is.

Echter hoort een lopende bewaker niets!

Sommige deuren zijn gemarkeerd met een slotsymbool: dit zijn gesloten deuren. Elke bewaker heeft een set sleutels in haar bezit die haar toegang verleent tot elke deur of doorgang. Een deur blokkeert dus nooit de beweging van een bewaker.

Novices: Eens jullie kamers uit, zouden jullie als eerste bestemming jullie sleutels moeten oppikken. Van zodra je deze sleutels hebt, mag je eveneens elke deur passeren.

Zolang er niemand ontdekt is (noch visueel, noch auditief), zal elk van jouw bewakers de weg volgen van het traject op de kaart totdat zij haar bestemming bereikt (de zwarte hexagon op het einde van een traject). Een bewaakster zal maar van traject veranderen nadat ze het vorige traject volledig heeft afgelegd. Als een traject beëindigd is in het midden van de beweging, mag je meteen een nieuw traject selecteren dat op jouw huidige locatie begint en je beweging verder afmaken.

Novices: er zijn twee gevallen waarin een bewaker van haar traject kan afwijken: hetzij door jou te zien (je bevindt je in het gezichtsveld), hetzij door jou te horen (als je te snel beweegt, kan de bewaker jou stappen horen). Sommige kaarten kunnen foute geluiden creëren, die handig zijn om een bewaker van je weg te leiden in de verkeerde richting (of ervoor zorgt dat een bewaker andere novices ziet)!

HET GEZICHTSVELD

Elke keer dat een bewaker op een nieuwe stip terechtkomt (dit betekent: elke stip die tijdens een ronde bezocht wordt), moet elke novice telkenmale verifiëren of ze gezien is (namelijk: in het gezichtsveld van de bewaker, zoals verder gedefinieerd). Een bewaker die een novice ziet, mag onmiddellijk vrij bewegen om de novice(s) te vangen. "Het gezichtsveld" is te definiëren als een 180° hoek aan de voorzijde van de bewakersfiguur (de figuur kijkt altijd in de richting waarnaar ze beweegt).

Dit wil zeggen dat een bewaker alles kan zien in dezelfde rij dat zij zich bevindt en alle rijen hiervoor, tenzij een deur of een muur het zicht beperkt.



In het zicht



In het zicht

Buiten het zicht

Bomen, pilaren en standbeelden versperren het gezichtsveld NIET. Als je hierover twijfels zou hebben, mag de bewaker-speler **enkel** de voorziene rechte rand-tegel gebruiken om een lijn te tonen van het midden van een cirkel naar de bestemmingcirkel. Als er een muur in de weg staat, is de stip niet zichtbaar. De limiet van het gezichtsveld is steeds 6 stippen. Als de afstand tussen een bewaker en een novice groter is dan 6 stippen, kan de novice niet gezien worden.

Er zijn sommige verraderlijke gezichtsveldgebieden op het spelbord – vooral de kloostergang, de kapel, de tuinen en het buitenpad.

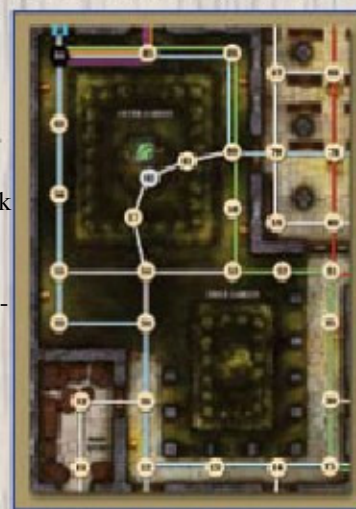
Zie bladzijde 8 voor tabellen, waarop gedetailleerde gezichtsvelden worden vermeld voor deze gebieden.

✦ De meeste kamerdoorgangen hebben deuren (die het gezichtsveld beperken), maar sommige ook geen (10 tot 11, 7 tot 8 tot 9, 118 tot 119).

✦ De binnen- en buitentuinen hebben vier hoeken die als dode hoeken gebruikt kunnen worden, alsook enkele verre gezichtsvelden die worden beperkt door de limiet-afstand van 6 stippen. Bovendien is stip 82 feitelijk op de boom! De enige manier om iemand op stip 82 te zien, is door te passeren via stip 82.

✦ In de kloostergang versperren de pilaren het gezichtsveld NIET, maar de muren rond stip 67 doen dit WEL. Bijvoorbeeld: stippen 46, 67 en 68 worden geblokkeerd vanuit 91 door die muur (zie bladzijde 8).

✦ Op het buitenpad, blokkeert de kromming van de buitenmuren sommige gezichtsvelden (zie blz. 8).

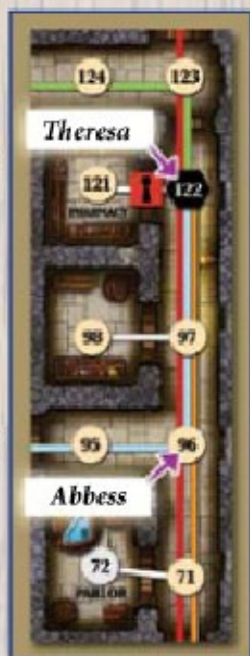


In de kapel, beperken de pilaren het gezichtsveld NIET (bijv. 112 is zichtbaar vanuit 105). Niettemin belemmert de muur rondom het altaar WEL het gezichtsveld (bijv. 134 is niet zichtbaar vanuit 114 en 150 is niet zichtbaar voor alle andere stippen behalve voor 134 en 135). 134et 135). Bovendien zijn de biechtstoelen op 103 en 107 voor niemand zichtbaar, behalve als je deze specifieke plaatsen bezoekt (zie blz. 8).



Een bewaker zal nooit achterwaarts kijken wanneer ze beweegt. Als er een draai is, draait ze mee, kijkt ze vervolgens vanuit haar nieuwe gezichtsveld en gaat ze verder in haar nieuwe richting.

Bijvoorbeeld: Theresa staat stil op stip 122, net achter de abdis, terwijl de abdis de gang vóór haar afwandelt. Helaas voor Theresa, wandelt de Abdis ver genoeg om stip 96 te bereiken en draait ze om naar stip 95 te bewegen. Als de abdis draait, is Theresa in het gezichtsveld en plaatst ze haar fiche op stip 122. De abdis kan nu al haar resterende bewegingspunten aanwenden om achter Theresa te gaan !



DE JACHT OP DE NOVICES

Er zijn 3 redenen die ertoe kunnen leiden dat een bewaker haar pad verlaat:

- ✦ ze ziet een novice
- ✦ ze ziet een “verdwenen”-fiche
- ✦ ze heeft een geluidsfiche naast haar

In al deze gevallen, heeft de bewaker het recht om onmiddellijk haar voorgeprogrammeerde traject in ELKE richting te verlaten (dus niet noodzakelijk in de richting van het geluid of de novice). Je kan altijd tussen 3 en 6 stippen verplaatsen en als je wandelt (3 of 4 stippen), heb je nog de mogelijkheid om naar geluiden van novices te luisteren op het einde van de beurt. Als slechts 1 bewaker het geluid hoorde of de novice zag, mag enkel deze bewaker vrij bewegen. De andere bewaker moet haar vaste traject verder volgen.



Als er geen geluidsfiches of zichtbare novices meer zijn bij het begin van een bewegingsbeurt, zal/zullen de bewaker(s) naar haar/hun traject(en) terugkeren via de kortst mogelijke weg en haar/hun traject(en) moeten hervatten in dezelfde richting als ze voorheen aan het bewegen waren.



EEN NOVICE BETRAPPEN

Als één van je bewakers naar een stip beweegt waarop zich een novice bevindt, is de novice betrapt, krijgt ze een preek en wordt ze terug naar haar cel gezonden. De novice moet in de richting van haar cel bewegen en verliest haar geheime wens indien ze er al één zou hebben gehad (zie bladzijde 3).



Je scoort 1 punt en beweegt de “# novices gevangen”-marker (niet de rondemarker !) één verder op het desbetreffende spoor.

Je mag je beweging verderzetten nadat je een novice gevangen hebt. Je kan dezelfde novice meer dan eens vangen tijdens het spel – je scoort een punt telkens je haar vangt.

Als je als bewaker(s) evenveel punten scoort als het aantal spelers, win je het spel !

Novices: betrapt/gevangen worden is slecht: je zal gedwongen worden om in de richting van je cel terug te wandelen zolang je voor de bewaker zichtbaar bent én je verliest je geheime wens. Toch houd je wel de sleutels, als je deze al zou hebben opgepikt.

2. ONTHUL BEWEGINGSKAARTEN

Nadat beide bewakers bewogen hebben, onthul je de bewegingskaart voor elke bewaker. Een bewaker kan er niet voor kiezen om minder te bewegen dan de aangeduide snelheid (bv. een lopende bewaker kan niet slechts 4 stippen ver gaan).

3. VERWIJDER FICHES

Verwijder alle geluids- en “verdwenen”-fiches van het speelbord. Geen enkele fiche blijft langer dan één beurt op het speelbord liggen. Al kan dezelfde novice onmiddellijk de plaatsing van een andere fiche veroorzaken.

4. DOBBEL OM GELUIDEN TE HOREN

Elke bewaker die haar “Wandel”-bewegingskaart heeft gespeeld tijdens de huidige beurt, mag een zeszijdige dobbelsteen werpen. Dit is de basisafstand waarbinnen de bewaker geluiden kan horen. Er wordt geteld van stip tot stip, volgens alle paden en doorheen deuren.

Elke novice die zich binnen hoorafstand bevindt, past haar geluidscorrectie toe zoals aangeduid op haar bewegingskaart (zie bladzijde 4).

Indien de afstand tussen de novice en de bewaker minder of gelijk is aan de gecorrigeerde dobbelwaarde, moet de novice een geluidsfiche naast de bewakersfiguur plaatsen in de richting van het geluid (hierbij het kortst mogelijke traject volgend).

Indien er twee verschillende paden van gelijke afstand zijn, plaats je een geluidsfiche op één van de paden naar keuze.

Zelfs als er al een geluidsfiche naast de bewaker ligt, leg je er één extra.

Elke novice binnen geluidsafstand van een wandelende Bewaker moet een geluidsfiche leggen (de bewakers kunnen meerdere geluiden tegelijkertijd horen!). Een novice die zich binnen geluidsafstand van beide bewakers bevindt, moet een geluidsfiche voor elke bewaker leggen.

Novices: je dobbelt eveneens voor het geluid dat je maakt op het einde van je beweging. Een hoge dobbelwaarde is goed voor de bewakers en slecht voor jou !

Een voorspoedkaart ("Blessing") mag worden gespeeld tijdens het deel van de beurt waarop het betrekking heeft. Als je een kaart hebt die de dobbelwaarde wijzigt, speel je deze uit nadat je met de dobbelsteen geworpen hebt. Een vals geluid laat aan de bewakers toe om van het traject te gaan in eender welke richting (zelfs in een andere richting dan het valse geluid!).



Novices: Als je de voorspoedkaart « vals geluid » hebt gebruikt, mag je een geluidsfiche tijdens deze fase neerleggen. Als je dit doet, onthul jouw kaart niet tot aan de VOLGENDE speelbeurt in dezelfde fase !

BEWEEG RONDEMARKER

Glijd de rondemarker één stap verder op het desbetreffende spoor. De huidige ronde is beëindigd en het is opnieuw aan de novices om te bewegen. Het spel eindigt aan het einde van ronde 15.

SPELEINDE & WINST

Een **NOVICE** wint **meteen** wanneer zij haar sleutels opgepikt heeft, haar geheime wens heeft bemachtigd en terug in haar cel is aangekomen met haar voorwerp.

Als twee of meer novices in dezelfde ronde winnen, wint de novice die het minst aantal keren gevangen genomen werd. Is ook deze voorwaarde gelijk voor deze novices, delen zij de overwinning!

Opmerking: *Als je gevangen wordt terwijl je van je geheime wens-locatie op weg bent naar je cel, moet je jouw geheime wens-locatie opnieuw bezoeken om te kunnen winnen!*

De **BEWAKERS** winnen als de punten voor het vangen van novices groter is dan of gelijk is aan het aantal spelers (bijv. 6 punten in een spel met 6 spelers).

Zij winnen eveneens als geen enkele novice het spel gewonnen heeft op het einde van ronde 15.

VARIATIES

Je kan voor aanvang van het spel afspreken om één of beide van de volgende varianten te gebruiken.

✦ Wanneer je "lopen" kiest, moet je **exact** 5 stippen bewegen (in plaats van 1 tot 5).

✦ Wanneer een ervaren speler-bewaker tegen een aantal onervaren novices speelt, kan je een handicap aan de speler-bewaker geven door de bewegingen van de bewakers te beperken tot maximum 5 stippen.

Om de taak van de bewaker te vergemakkelijken, kan je ook overeenkomen het aantal gevangennemingen gelijk te maken aan het aantal novices (in plaats van gelijk aan het aantal spelers).

Om de mogelijkheid van de novices gevoelig te verhogen, kan je de initiële dubbele verplaatsing van de novices afschaffen. Opgelet, het vertrek zal moeilijk zijn!

OPMERKINGEN VAN DE SPELAUTEUR

✦ De bewakers moeten voorzichtig afwisselen tussen lopen om zoveel mogelijk afstand af te leggen en wandelen om geluiden te horen. Het juiste pad kiezen (en, als je dichterbij het einde komt, wat je volgende pad zal zijn), zijn belangrijke beslissingen.

✦ Spelers moeten eerlijk spelen wanneer zij hun beweging noteren en de regels volgen van het gezichtsveld en de geluiden. De bewakers mogen ook hun bewegingen noteren om op het einde het gehele spelverloop te achterhalen.

✦ De novices moeten vermijden om teveel risico's te nemen (zoals lopen met een bewaker in de buurt). Soms is blijven stilstaan de beste optie, alhoewel niet vergeten mag worden dat het spel eindigt na ronde 15.

✦ Novices moeten ook bijzondere aandacht besteden aan de voorgeprogrammeerde trajecten van de bewakers. Zolang er geen geluiden worden gehoord, weten de novices precies waar en hoever een bewaker zich zal verplaatsen in een ronde.

✦ Tezelfdertijd zouden de bewakers aandacht moeten besteden aan de bewegingskaarten van de novices, om hen een idee te geven hoever zij hebben kunnen bewegen (en in welk deel van het klooster zij zich kunnen bevinden).

✦ Sommige locaties (de tuinen, kapel en kloostergang) zijn moeilijk voor novices om ongezien over te steken. Betreed deze gebieden met voorzichtigheid (en snelheid)!

✦ Blijven stilstaan in een schuilplaats kan soms de beste manier van handelen zijn, maar vergeet niet dat je in dat geval gemakkelijker gevangen kan worden ingeval van een hoge dobbelwaarde.

DANKBETUIGINGEN

Spelontwerper: Frédéric Moyersoën

Grafische vormgeving: Jacob Chabot (doos, kaarten, markers), Jared Blando (speelbord)

Ontwikkeling:

Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton

Production: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Speltesters: De spelers van Red Dragon,

Repos du Guerrier, TSA, en Speltafel,

Alexander Moyersoën, Su Pellitieri, Tom Pellitieri.

en de Ann Arbor en Toledo Gaming Groups.

Met dank aan: Peter Bromley, Robert T. Carty Jr., Dan Decker, Morgan Dontanville, Bill Fogarty, Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Jim Miles, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright © 2010 Mayfair Games, Inc. "N uns On The Run!" is a handelsmerk van Mayfair Games, Inc. Alle rechten voorbehouden.



Als je spelonderdelen mankeert, gelieve contact te nemen met: custserv@mayfairgames.com.

LOS FOR GARDENS — = blocked, = visible

55	56	57	58	80	81	82	83	84	85	86	
											12
											13
											14
											15
											30
											31
											33
											34
											35
											51
											52
											53
											54
											55
											56
											57
											58
											80
											81
											82
											83
											84
											85

12-15, 30-31, 33-35, 51-54 all have LOS to each other; except that 33 is blocked from 12-15 and 30-31.

SPELVERLOOP

Elke speelbeurt bestaat uit 3 delen:

★ Novices bewegen

- Noteer de beweging op gegevensbladzijden
- Onthul de bewegingskaarten
- Dobbel voor het maken van geluiden

★ Bewakers bewegen

- Verplaats de 2 bewakers
- Onthul de bewegingskaarten
- Verwijder fiches
- Dobbel voor het horen van geluiden

★ Verplaats de beurtmarker

Als niemand gewonnen heeft voor het einde van ronde 15, is het spel ten einde en winnen de bewakers.

Vertaling: Sven Talboom

www.forumfederatie.be; www.forummortsel.be

LINE OF SIGHT FOR CLOISTER — = blocked, = visible

65	66	67	68	73	74	75	76	90	91	92	93	94		
														37
														38
														39
														40
														41
														46
														47
														48
														49
														62
														63
														64
														65
														66
														67
														68

Dots 37-41, 46-49, and 62-64 all have LOS to each other.
Dots 73-76 and 90-94 all have LOS to each other.

LINE OF SIGHT FOR CHAPEL — = blocked, = visible

103	104	105	106	107	112	113	114	115	116	129	130	131	134	135	150	
																59
																60
																61
																77
																78
																79
																87
																88
																89
																103
																104
																105
																106
																107
																112
																113
																114
																115
																116
																129
																130
																131
																134
																135
																150
																150

LOS FOR OUTSIDE

132	133	151	152	153	154	
						110
						132
						133
						151
						152
						153

Dots 59, 60, 61, 77, 78, 79, 87, 88, 89 all have LOS to each other.

BLESSING



Plaats een foute geluidsfiche naast een bewaker.
Verwijder deze kaart na gebruik.
De novices mogen één beurt wachten alvorens te verwijderen.

BLESSING



Verhoog of verlaag de waarde van de geluidsafstand:
Bewakers: +1
Novices: -1.
Verwijder deze kaart na gebruik.

BLESSING



Verplaats één stip meer.
(2 naar 3 bij sluipen, 4 naar 5 bij wandelen en tot 6 stippen bij het lopen).
Verwijder deze kaart na gebruik.

BLESSING



Negeer het resultaat van de dobbelsteen en gooi opnieuw.
Verwijder deze kaart na gebruik.

BLESSING



Negeer het resultaat van de dobbelsteen en gooi opnieuw.
Verwijder deze kaart na gebruik.

Druk deze bladzijde af op een zelfklevend A4-papier, snijd de kaarten en lijm ze op de kaarten "BLESSING" (voorspoed / heil)

Of houd deze pagina als vertaling.

Voor alle vragen:
info@fredericmoyersoen.net

BLESSING



Plaats een foute geluidsfiche naast een bewaker.
Verwijder deze kaart na gebruik.
De novices mogen één beurt wachten alvorens te verwijderen.

BLESSING



Verhoog of verlaag de waarde van de geluidsafstand:
Bewakers: +1
Novices: -1.
Verwijder deze kaart na gebruik.

BLESSING



Verplaats één stip meer.
(2 naar 3 bij sluipen, 4 naar 5 bij wandelen en tot 6 stippen bij het lopen).
Verwijder deze kaart na gebruik.