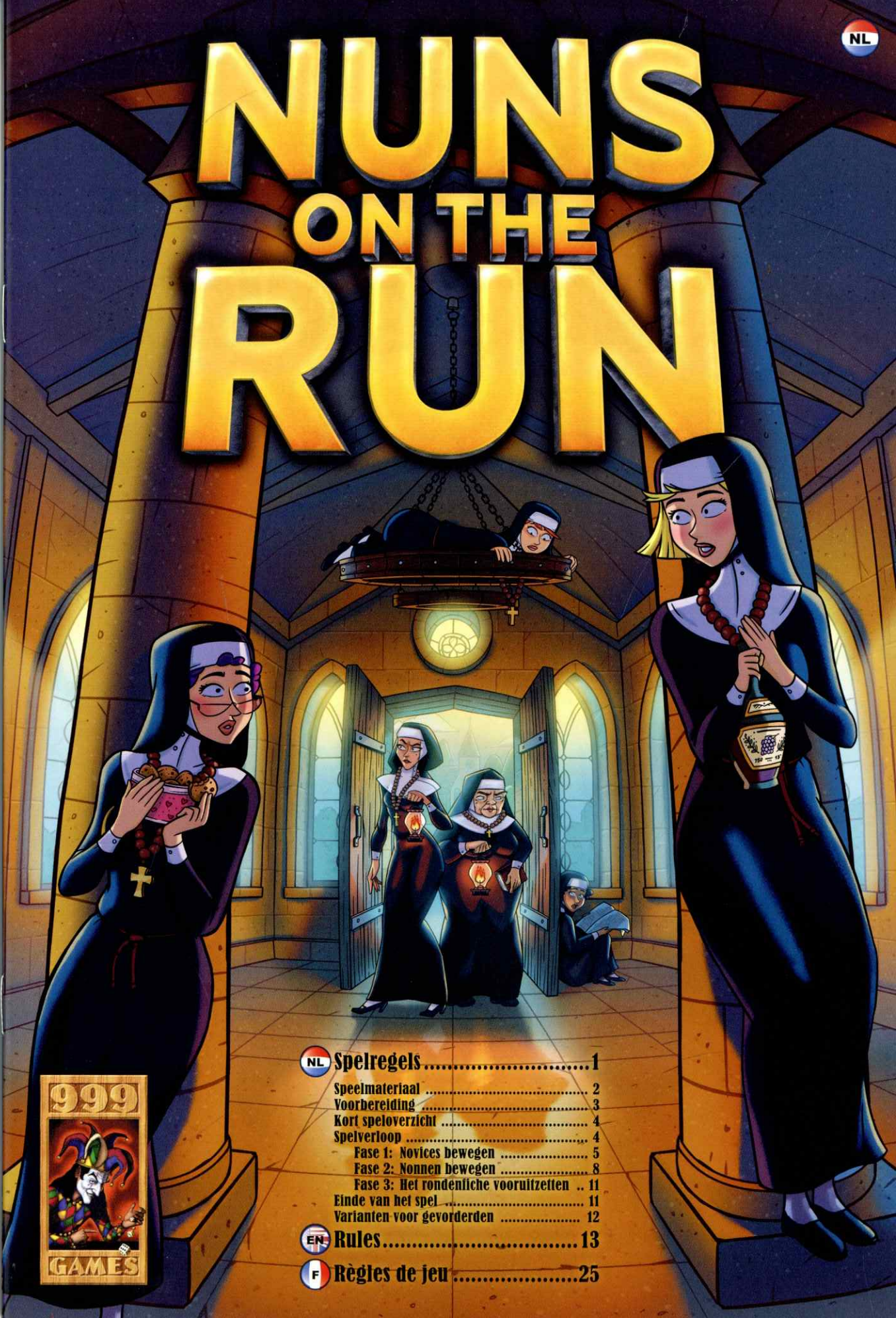


# NUNS ON THE RUN



<b>NL</b> Spelregels .....	1
Speelmateriaal .....	2
Voorbereiding .....	3
Kort speloverzicht .....	4
Spelverloop .....	4
Fase 1: Novices bewegen .....	5
Fase 2: Nonnen bewegen .....	8
Fase 3: Het rondelijke vooruitzetten ..	11
Einde van het spel .....	11
Varianten voor gevorderden .....	12
<b>EN</b> Rules .....	13
<b>F</b> Règles de jeu .....	25

## Speelmateriaal



1 speelbord



6 novicefiches



1 notitieblok voor novices



1 houten priorespion (wit)



1 houten abdispion (zwart)



8 overzichtskaarten



24 bewegingskaarten voor de novices



8 geheime wenskaarten



4 bewegingskaarten voor de nonnen



16 routekaarten voor de nonnen



6 schermen voor novices



16 geluids-/verdwijnfiches voor- en achterkant



8 zegeningskaarten



1 "betrap"-fiche



1 rondenfiche



De spelregels



1 dobbelsteen



**Blijf wakker en bid dat jullie niet in beproeving komen; de geest is wel gewillig, maar het lichaam is zwak.**

**Matteus 26:41**



De novices (nieuwelingen) zijn losgeslagen. Verleidingen hebben hen gelokt om hun kamers te verlaten in de hoop niet door de abdis en haar rechterhand, de priores, te worden betrap. De nonnen zijn snel en hun gehoor is uitstekend. Sluwheid en een beetje geluk zijn daarom nodig om zonder te worden betrap in je kamer terug te komen.

## Vorbereiding

- 1 Leg het speelbord midden op tafel.
- 2 Leg de geluids-/verdwijnfiches naast het speelbord.
- 3 Leg het rondenfiche op veld 1 van het rondenspoor (linksonder op het speelbord) zodat het cijfer door de opening zichtbaar is.
- 4 Leg het "betrap"-fiche op veld 0 van het betraptspoor (linksboven op het speelbord) zodat het cijfer door de opening zichtbaar is.

Bepaal wie met de nonnen (de abdis en de priores) speelt. Deze speler:

- 5 zet de 2 nonnen in hun slaapkamer (locatie 26),
- 6 neemt de routekaarten en bewegingskaarten voor de nonnen en een overzichtskaart.

In een spel met 7 of minder spelers speelt één speler met beide nonnen. In een spel met 8 spelers werken 2 spelers als team samen, waarbij ieder van deze spelers één non speelt.

De andere spelers zijn de novices. Iedere novice ontvangt:

- 7 een willekeurig getrokken novicefiche. Leg het fiche met de "niet betrap"-kant naar boven in de corresponderende kamer (locaties 1-6),
- 8 een willekeurig getrokken geheime wenskaart. Houd de informatie op deze kaart geheim voor de andere spelers,
- 9 4 bewegingskaarten voor zijn novice (blijven staan, sluipen, lopen en rennen),
- 10 1 scherm en een vel van het notatieblok, dat hij achter zijn scherm legt,
- 11 1 overzichtskaart.



Niet-betrapt

Betrapt

Leg de overige geheime wenskaarten zonder die te bekijken terug in de doos. De 8 zegeningskaarten worden in het basisspel niet gebruikt.

## Kort speloverzicht

### De novices

Speel je een novice, dan heb je een geheime wenskaart. Deze kaart toont een bepaalde sleutel, het verborgen voorwerp en de locatie ervan. Om te winnen, moet je eerst de sleutel bemachtigen, daarna het voorwerp in de geheime wenslocatie oppikken en ten slotte naar je kamer terugkeren. Lukt dat jou als eerste vóór het einde van ronde 15, dan win je het spel.



### De nonnen

Speel je de nonnen, dan beweeg je de abdis en de prioeres (samen de nonnen genoemd). Je loopt rond in het klooster, op zoek naar novices die hun kamers hebben verlaten en in het klooster rondsluipen. Je wint als je erin slaagt zoveel novices te betrappen als het aantal spelers dat aan het spel meedoet. Je wint ook als geen van de novices vóór het einde van ronde 15 wint. Bij 8 spelers winnen of verliezen de 2 spelers die de nonnen spelen als team.

## Spelverloop

Het spel duurt een onbepaald aantal ronden (maar maximaal 15 ronden). Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

### 1. Novices bewegen

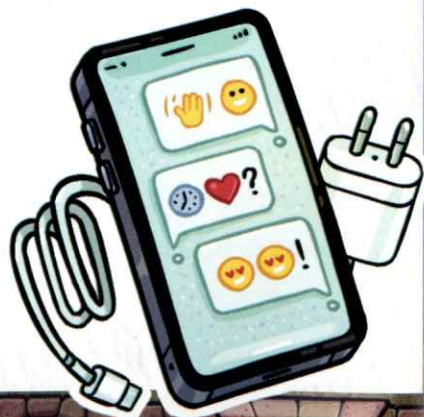
- 1a. Noteer locatie en beweging op het vel
- 1b. Bijbehorende bewegingskaart neerleggen
- 1c. Voor het maken van geluid dobbelen

### 2. Nonnen bewegen

- 2a. De 2 nonnen één voor één verplaatsen
- 2b. Bijbehorende bewegingskaarten neerleggen
- 2c. Geluids-/verdwijnfiches van het spelbord verwijderen
- 2d. Per non voor het horen van geluid dobbelen

### 3. Rondenfiche vooruitzetten

Heeft geen van de novices gewonnen vóór het einde van ronde 15, dan is het spel voorbij en winnen de nonnen.



## Fase 1: Novices bewegen

### 1a. Noteer locatie en beweging op het vel

Een novicespeler verplaatst zijn novice niet werkelijk, maar noteert de locatie ervan op zijn vel (doe dat achter het scherm, zodat niemand mee kan kijken). De afstand die de novice mag afleggen, is afhankelijk van de bewegingskaart die hij kiest. De novice beweegt van stip naar stip en volgt daarbij de lijnen op het spelbord (eventueel ook heen en weer). Sommige deuren zijn met een slot gemarkeerd: dit zijn gesloten deuren, waar een novice niet doorheen kan. Ze mag wel vrij door deuren zonder slot bewegen.

**Opmerking:** loopt een novice door de stip waar een non staat (of eindigt ze daar), dan wordt de novice direct betrapt (zie "Betrapt worden").

Een novicespeler noteert de locatie waar de beweging van zijn novice eindigt. Hij noteert daarnaast de bewegingskaart die hij wil gebruiken. Alle novicespelers doen dit tegelijkertijd. Hij heeft daarbij de volgende opties:

Beweging	Aantal stippen
Blijven staan (BS)	Beweegt niet
Sluipen (S)	1 of 2 stippen
Lopen (L)	3 of 4 stippen
Rennen (R)	1, 2, 3, 4 of 5 stippen

Hoe sneller een novice vooruitgaat, hoe meer geluid zij maakt en hoe groter de kans dat een non haar hoort. Een novicespeler mag elke ronde opnieuw vrij kiezen welke van de 4 bewegingskaarten hij wil spelen. Zo mag hij zijn novice bijvoorbeeld elke ronde laten rennen als hij dat zou willen.

**Belangrijk:** in de eerste ronde van het spel voeren de novices de bewegingsfase tegelijkertijd tweemaal (volgens de gebruikelijke spelregels) uit. Daarbij gebruiken ze hun gekozen bewegingskaart tweemaal. Pas daarna mogen de nonnen hun bewegingen voor de eerste ronde uitvoeren.

**Voorbeeld:** Celeste voert in de eerste ronde tweemaal haar beweging uit en kiest ervoor om te rennen. Ze beweegt in gedachten 10 stippen (2 x 5) van 4 naar 88. Op haar vel noteert ze "88 en R".  
**Onthoud:** ze verplaatst haar novice dus niet echt op het spelbord!



### Gezien worden

Kom je in dezelfde ruimte als een non, dan word je gezien. In dat geval verplaats je jouw novicefiche naar de stip waar je staat op het speelbord. Zolang je in dezelfde ruimte bent als de non, verplaats je jouw fiche naar de locatie die je op je vel hebt opgeschreven. Beweeg je naar een stip waar je niet meer zichtbaar bent voor de non (en de ruimte dus verlaat), dan leg je een verdwijnfiche tussen de stip waar je voor het laatst bent gezien en de eerstvolgende stip op je route (waar je niet meer bent te zien). Na het leggen van een verdwijnfiche haal je jouw novicefiche van het speelbord en leg je dat in jouw kamer terug. Deuren, muren of gordijnen blokkeren het zicht van de non. Daarachter kun je niet worden gezien.

**Voorbeeld:** Angelica rent vanaf 103 de kapel in. De non (die op 60 staat) kon haar in eerste instantie niet zien omdat Angelica achter het gordijn stond. Nu ziet de non haar van 104 naar 129 bewegen. Daarna legt Angelica een verdwijnfiche tussen 129 en 135 om aan te geven dat zij uit haar zicht is.



### Betrapt worden

Zodra een non op dezelfde stip als jouw novice staat, word je betrapt. Ben je betrapt, dan moet je vanaf dat moment, zolang je zichtbaar bent voor de nonnen, via de kortste route in de richting van jouw kamer lopen (niet rennen). Leg je novicefiche ter herinnering met de "betrapt"-kant naar boven. Zolang jouw fiche met de "betrapt"-kant naar boven ligt, leg je geen verdwijnfiches, gooi je niet met de dobbelsteen voor geluiden en kun je geen geheime wens oppakken.

**Opmerking:** loopt de kortste route via een stip met een non, dan moet je die route verplicht nemen. Je wordt dan natuurlijk niet opnieuw betrapt.

Eindigt de beweging van jouw fiche in een ruimte waar geen non aanwezig is, dan leg je je fiche weer in jouw kamer. Omdat je dan niet meer zichtbaar bent voor de nonnen, hoef je niet meer in de richting van jouw kamer te lopen. Vanaf dat moment mag je weer zelf bepalen welke bewegingskaart je speelt (BS = blijven staan, S = sluipen, L = lopen en R = rennen) en in welke richting je beweegt. Zodra je niet meer in de richting van jouw kamer loopt, draai je je novicefiche naar de "niet betrapt"-kant. Vanaf nu moet je weer voor geluiden dobbelen en kun je weer betrapt worden. Zolang je je aan het bevel houdt om naar je kamer terug te keren, blijf je betrapt, dobbel je niet voor geluiden, kun je geen geheime wens oppakken en kun je niet opnieuw betrapt worden.

**Let op:** als je betrapt bent, mag je een eventuele sleutel houden. Heb je jouw geheime wenslocatie bereikt en word je daarna betrapt, dan verlies je je geheime wens en moet je deze locatie opnieuw bezoeken.

**Opmerking:** omdat het van belang kan zijn hoe vaak een novice wordt betrapt, zet je een kruis in de laatste kolom op je vel om aan te geven dat je bent betrapt.

NUNS RUN		Angelica		
1	60	R		
2	104	L		
3	130	L sleutel		
4	137	R		X
5				
6				
7				

### Bestemmingen bereiken

Jouw eerste bestemming is de locatie van de op jouw geheime wenskaart aangegeven sleutel. Die is op het speelbord afgebeeld. Je mag geen andere sleutels oppikken dan de sleutel die op jouw geheime wenskaart staat. Om jouw sleutel te kunnen oppikken, moet de beweging van je novice op de betreffende stip eindigen. Lukt dat je, noteer dan "SLEUTEL" naast die locatie op je vel. Zodra je jouw sleutel hebt, mag je ook door elke deur met een slot. Om het voorwerp op je geheime wenslocatie te kunnen oppikken, moet je de verplaatsing van jouw novice op de betreffende stip eindigen. Lukt dat je, noteer dan "GW" (geheime wens) naast die locatie op je vel.

### 1b. Bijbehorende bewegingskaart neerleggen

Iedere novicespeler legt nu de in de vorige fase op zijn vel ingevulde bewegingskaart open voor zich neer.

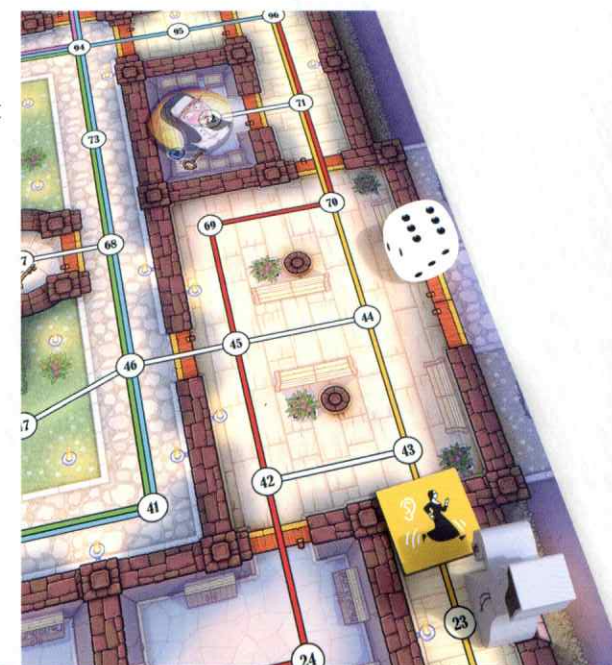
### 1c. Voor het maken van geluid dobbelen

Nadat alle novicespelers hun bewegingskaart hebben neergelegd, gooit iedere novicespeler (met de klok mee vanaf de nonnenspeler) met 1 dobbelsteen. Hij past daar de geluidscorrectie van zijn gespeelde bewegingskaart op toe:

Beweging	Geluidscorrectie
Blijven staan (BS)	-3
Sluipen (S)	-2
Lopen (L)	-1
Rennen (R)	+1

Het resultaat is de afstand (in stippen) waarop de nonnen de geluiden die jouw novice maakte kunnen horen. Tel van stip tot stip via elk pad en door deuren heen. Staat een non binnen de berekende afstand van de betreffende novice, dan moet de novicespeler een geluidsfiche leggen. Leg het fiche naast de non in de richting van het geluid. Om de juiste richting te bepalen, kies je steeds de kortste route van de non naar je novice. Zijn er meerdere kortste routes, dan kiest de novicespeler op welke van die routes hij het fiche legt. Ligt er al een geluidsfiche naast een non, dan leg je er 1 bij.

**Voorbeeld:** de abdis bevindt zich op stip 23. Theresa loopt en eindigt op stip 72. Zij gooit 6 met de dobbelsteen en past -1 als geluidscorrectie toe (bij lopen). Dit geeft een afstand van 5. Theresa is dus binnen gehoorsafstand als ze op 5 stippen of minder afstand van een non staat. Dat is het geval ten opzichte van de abdis. Theresa legt een geluidsfiche tussen stippen 23 en 43.



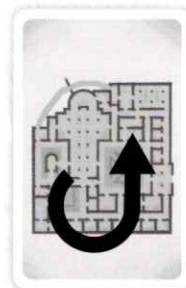
## Fase 2: Nonnen bewegen

### 2a. De 2 nonnen één voor één verplaatsen

De nonnenspeler verplaatst nu eerst 1 van de 2 nonnen het aantal stippen op de bewegingskaart die hij voor haar wil gaan spelen (lopen of rennen). Daarna doet hij hetzelfde met de andere non. Hij kan voor beide nonnen afzonderlijk een bewegingskaart kiezen. De gespeelde bewegingskaarten mogen gelijk of verschillend zijn. Daarbij volgt een non in principe de aan haar toegekende route. Heeft een non nog geen route, dan kiest de nonnenspeler 1 van zijn routekaarten en legt hij die vóór de betreffende non neer. De speler verplaatst de non dan over de op de kaart aangegeven gekleurde route. Bereikt een non de zeshoek aan het einde van de gekleurde route (dat kan ook midden in de beweging zijn), dan verwijdt de nonnenspeler de gebruikte routekaart uit het spel en kiest hij een nieuwe uit de resterende routekaarten. Heeft hij nog bewegingspunten over, dan gebruikt hij die direct op de nieuwe route.

### Routekaarten kiezen

Bij het kiezen van een routekaart moet de nonnenspeler rekening houden met de locatie waar een non zich bevindt. Hij mag alleen routekaarten kiezen waarop het beginpunt gelijk is aan de huidige locatie van de non. Hij hoeft daarbij geen rekening te houden met de route van de andere non.

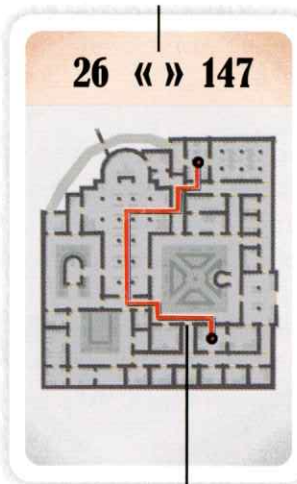


**Opmerking:** er zijn twee routekaarten die de mogelijkheid bieden om rechtsomkeert te maken en de zojuist afgelegde route in tegengestelde richting opnieuw af te leggen.

De nonnenspeler verplaatst de pionnen van de nonnen daadwerkelijk op het speelbord zelf. Het is dus altijd voor iedereen zichtbaar waar een non zich bevindt. Een non kan vrij door elke deur (met of zonder slot) en doorgang bewegen. Een non mag ook op een stip met een andere non eindigen of er doorheen bewegen.

**Voorbeeld:** John wil met de abdis via de rode route van 26 naar 147 bewegen. Hij kiest de afgebeelde kaart en legt die naast de bewegingskaarten van de abdis. Daarna zet hij 6 stappen met de abdis in de richting van 147 en zet zijn pion op 50.

Startlocaties route



Voorbeeld route

### Nieuwe ruimte betreden

Elke keer dat een non een nieuwe ruimte betreedt, moet iedere novice controleren of ze gezien wordt. Een non ziet alles in de kamer, tuin of gang waar zij zich bevindt. Een non kan niet door een deur, muur of gordijn kijken. Novices kunnen niet achter banken, pilaren, bomen of standbeelden schuilen. Een non die 1 of meer novices ziet, mag vanaf dat moment van haar route afwijken en vrij bewegen om de novice(s) te betrappen.



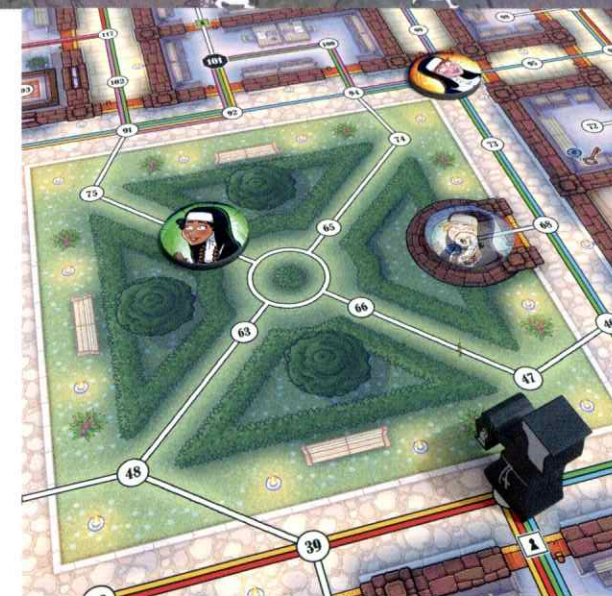
### Achter de novices aangaan

Er zijn 3 situaties waarbij een non haar door de routekaart bepaalde route mag verlaten:

- Ze ziet een novice
- Ze ziet een verdwijnsfiche
- Er ligt een geluidsfiche naast haar

In al deze gevallen mag de non direct haar door de routekaart bepaalde route in elke richting verlaten (dus niet verplicht in de richting van het geluid of de novice). Dit geldt uitsluitend voor de non die het geluid hoorde of de novice zag. De andere non moet haar vaste route verder volgen.

Zijn er aan het begin van de beweging van een non geen geluidsfiches, verdwijnsfiches of zichtbare novices meer, dan moet(en) de non(nen) via de kortst mogelijke weg naar haar/hun route(s) terugkeren en die in dezelfde richting als daarvoor voortzetten. Zijn er meerdere kortste wegen naar haar route, dan kiest de non welke ze neemt.



**Voorbeeld:** de non beweegt vanaf 26 naar de patio. Zij kan iedereen in de tuin zien, maar niet de novice op 67, want die zit in de toren.



### Een novice betrappen

Komt een non op een stip terecht waar zich een novice bevindt, dan is de novice betrapt, krijgt ze een preek en wordt ze naar haar kamer teruggestuurd. De novice moet vanaf dan in de richting van haar kamer lopen en verliest haar geheime wens, mits ze die al heeft (zie ook blz. 6). De non zet als beloning het "betrapt"-fiche 1 veld op het "betrapt"-spoor vooruit. Na het betrappen van een novice zet een non haar beweging voort. Het is toegestaan en meestal zelfs noodzakelijk om dezelfde novice meer dan eens in het spel te betrappen.

**Opmerking:** een novice kan niet in haar eigen kamer worden betrapt. Daar is ze veilig.

### 2b. Bijbehorende bewegingskaarten neerleggen

De nonnenspeler legt nu voor ieder van beide nonnen de bewegingskaart die overeenkomt met het aantal stippen dat hij met haar heeft bewogen open voor haar neer. De opties zijn:

Beweging	Aantal stippen
Lopen	3 of 4
Rennen	5 of 6

De nonnenspeler mag er niet voor kiezen om een non minder stippen dan het aangegeven aantal te verplaatsen (een lopende non mag bijvoorbeeld niet 2 stippen bewegen).

**Opmerking:** het is toegestaan om zich tijdens het verplaatsen aan de situatie aan te passen. Mocht een non onderweg een novice zien, dan kan ze bijvoorbeeld besluiten om te rennen in plaats van gewoon verder te lopen. De bewegingskaart wordt steeds gekozen na de verplaatsing, nooit ervoor. In dit geval legt de nonnenspeler de bewegingskaart "Rennen" voor haar neer.

### 2c. Geluids-/verdwijnfiches van het speelbord verwijderen

Verwijder alle geluids- en verdwijnfiches van het speelbord.

### 2d. Per non voor het horen van geluid dobbelen

De nonnenspeler gooit nu voor iedere non die de bewegingskaart "Lopen" heeft gespeeld 1 dobbelsteen (een rennende non hoort niets). Het resultaat is de afstand (in stippen) waarbinnen de non geluiden kan horen. Tel via alle paden van stip naar stip en door deuren heen. Iedere novice die zich binnen gehoorsafstand bevindt, past de geluidscorrectie op haar bewegingskaart toe (zie blz. 7). Is de afstand tussen de novice en de non kleiner of gelijk aan het gecorrigeerde dobbelresultaat (zie voorbeeld op blz. 7), dan moet de novice een geluidsfiche naast de non leggen in de richting van het geluid (waarbij ze de kortst mogelijke weg moet volgen). Zijn er meerdere kortste wegen, dan kiest de novice er 1 van.

**Opmerking:** deze spelregels gelden voor iedere novice afzonderlijk. Een non kan meerdere geluiden tegelijkertijd horen. Het is dus mogelijk dat meerdere novices een geluidsfiche moeten neerleggen.

## Fase 3: Het rondenfiche vooruitzetten

Zet het rondenfiche op het rondenspoor 1 veld vooruit. De huidige ronde is voorbij. De novices starten de volgende ronde weer met noteren van een nieuwe locatie.

## Einde van het spel

Het spel kan op 3 manieren eindigen:

1. Een novice wint direct als zij met haar sleutel en haar geheime wens weer in haar kamer terug is. Winnen meerdere novices in dezelfde ronde, dan wint van hen de novice die de minste keren is betrapt. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de overwinning. **Ter herinnering:** word je betrapt terwijl je je geheime wens in bezit hebt, dan verlies je die weer en moet je de geheime wenslocatie opnieuw bezoeken.
2. De nonnen winnen direct als ze minimaal zoveel novices hebben betrapt als het aantal spelers (novicespelers plus nonnenspelers). Het is mogelijk dat een novice meermaals betrapt wordt. Elke keer dat dat gebeurt, geldt dat opnieuw als een betrapte novice. **Voorbeeld:** in een spel met 4 spelers (3 novicespelers en 1 nonnenspeler) moeten de nonnen 4 novices betrappen om te winnen.
3. De nonnen winnen ook als geen van de novices aan het einde van ronde 15 heeft gewonnen.



© 999 Games b.v.  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Frederic Moyersoen  
Illustraties: Dmitry Kazak  
Spelregels: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

## Varianten voor gevorderden

Wil je meer variatie of uitdaging, dan kun je 1 of meer van de volgende varianten gebruiken. Spreek dit vóór het begin van het spel met alle spelers af.

### Zegeningen

Iedere novice en iedere non krijgt aan het begin van het spel 1 zegeningskaart. Worden beide nonnen door 1 speler gespeeld, zorg er dan voor dat ieder van beide nonnen 1 zegeningskaart krijgt toegewezen en ook uitsluitend die gebruikt. Een zegeningskaart geeft een uniek voordeel, dat de betreffende non of novice eenmaal per spel kan gebruiken. Na gebruik gaat de kaart uit het spel. Houd deze kaart geheim voor de andere spelers.

Er zijn 4 soorten zegeningskaarten, die onderstaande voordelen geven:



Beweeg 1 stip verder (novices: bij sluipen 2 -> 3, bij lopen 4 -> 5, bij rennen maximaal 6 stippen; voor nonnen: bij lopen 4 -> 5, bij rennen 6 -> 7 stippen). Speel deze kaart bij het noteren van je nieuwe locatie.



Negeer het resultaat van de dobbelsteen en gooi opnieuw. Speel deze kaart na je dobbelsteenworp.



Verhoog of verlaag de waarde van de geluidsafstand met 1 (voor nonnen: +1, voor novices: -1). Speel deze kaart als een speler voor geluiden dobbelt.



Leg een geluidsfiets naast een non tijdens fase 1c. *Voor het maken van geluid dobbelen.* Een novice legt de kaart pas af op het moment dat het geluidsfiets wordt verwijderd. Tot die tijd houdt de novice de kaart geheim.

**Opmerking:** een vals geluid staat de nonnen toe om van hun route af te wijken (zelfs in een andere richting dan het geluid).

### Trage nonnen

Speelt een ervaren nonnenspeler tegen een paar onervaren novices, dan kun je de nonnenspeler een handicap geven. De nonnenspeler mag per ronde maximaal 5 stippen bewegen.

**Opmerking:** in combinatie met de betreffende zegeningskaart mag een non eenmalig 6 stippen bewegen.

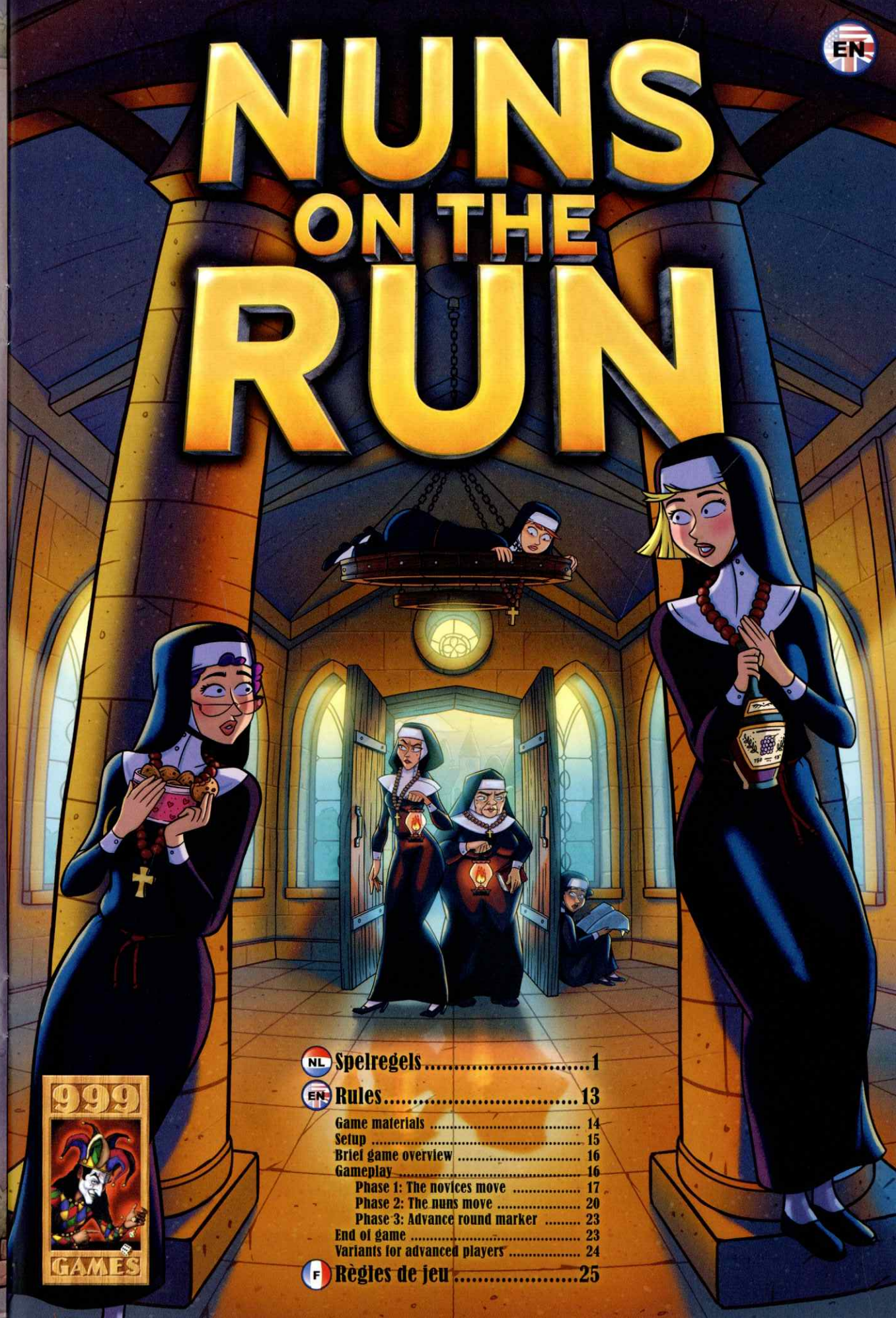
### Snuggere novices

Winnen de novices te makkelijk, dan kun je hen een handicap geven. De novices mogen dan in de eerste ronde maar één keer bewegen (in plaats van de gebruikelijke 2 keer).

### Aantal betrapte novices

Blijkt de taak van de nonnen te moeilijk, dan kun je het aantal novices dat ze moeten betrappen om te winnen naar het aantal novices in het spel verlagen (in plaats van het aantal spelers).

# NUNS ON THE RUN



<b>NL</b> Spelregels.....	1
<b>EN</b> Rules.....	13
Game materials .....	14
Setup .....	15
Brief game overview .....	16
Gameplay .....	16
Phase 1: The novices move .....	17
Phase 2: The nuns move .....	20
Phase 3: Advance round marker .....	23
End of game .....	23
Variants for advanced players .....	24
<b>F</b> Règles de jeu .....	25