



City Tracks

HANDLEIDING



LA MOSCA
COME OUT AND PLAY

NOKIA

INHOUD

- 3 **DOEL VAN HET SPEL**
- 4 **START VAN HET SPEL**
- 5 **VRAGEN**
- 6 **OPDRACHTEN**
- 7 **DE SABOTEUR**
- 8 **DE OBSERVER**
- 9 **DE RADAR**
- 10 **BEVRIEZEN**
- 11 **EINDE VAN HET SPEL**
- 12 **SPELOVERZICHT**

COLOFON

Citytracks is een citygame van La mosca.
Check www.lamosca.be voor de laatste nieuwtjes over
Citytracks en onze andere games.

Grafisch ontwerp handleiding
Designkoningin
www.designkoningin.nl

CITYTRACKS

DOEL VAN HET SPEL

Met Citytracks leer je de stad op een nieuwe en leuke manier kennen. Verzamel met je team zo veel mogelijk punten door opdrachten uit te voeren en vragen juist te beantwoorden. Maar let op voor de saboteur die je onderweg kan 'bevriezen' en zo het puntentotaal van je team omlaag haalt...

DE START VAN HET SPEL

De teams verzamelen op een plaats in het spelgebied. De speltijd begint te lopen van zodra het eerste team het spelprogramma heeft opgestart.



De bewegingen van elk team worden weergegeven door een gekleurd icoontje op de kaart, maar elk team ziet alleen zichzelf en geen andere teams. Op de kaart staat ook 1 vlaggetje. Dit is het eerstvolgende doel van het team.

Als een team op deze bestemming aankomt, dan verschijnt automatisch de bijhorende vraag of opdracht. De locaties en de volgorde van vragen en opdrachten zijn vooraf bepaald door de spelleiding.

VRAGEN

Krijgt het team een vraag, dan kan het kiezen uit drie mogelijke antwoorden. Op het volgende scherm wordt weergegeven of het antwoord juist of fout was, samen met de nieuwe score van het team.



Het team kan nu terugkeren naar de kaart om de volgende bestemming te zien. Dit wordt opnieuw aangeduid door een vlaggetje.

OPDRACHTEN

In het geval van een opdracht, is er ook een spelbegeleider aanwezig. Het team overhandigt het toestel aan de begeleider die de opdracht uitlegt.



Wanneer de opdracht is beëindigd, voert de begeleider eerst een paswoord in en duidt aan of de opdracht volledig, voor de helft of helemaal niet is geslaagd.

Paswoord invoeren



Het nieuwe puntentotaal wordt weergegeven en het team kan terugkeren naar de kaart om de volgende bestemming te zien. Dit wordt opnieuw aangeduid door een vlaggetje.

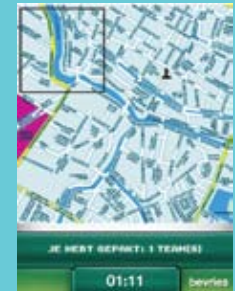
Nieuwe score

DE SABOTEUR

De saboteur is een spelbreker die de teams opspoort en ze tracht te 'bevriezen'. Zo haalt hij het puntentotaal van de teams omlaag. De saboteur kan iemand uit de groep spelers zijn (bijvoorbeeld de baas) of een spelbegeleider.



Saboteur
Team



De saboteur kan een team bevriezen als hij zich in een straal van 25 meter van dit team bevindt (zie pagina 10 'bevriezen')

Om de 6 minuten zien de teams waar de saboteur zich bevindt in de stad. Het zwarte icoontje van de saboteur verschijnt dan op de kaart en blijft staan tot zijn nieuwe positie wordt getoond.

Omgekeerd ziet de saboteur om de 6 minuten de posities van alle teams op zijn kaart.

DE OBSERVER



De observer is iemand die niet deelneemt aan het spel, maar het wel kan observeren. Deze rol wordt opgenomen door iemand van de spelleiding. De observer kan voortdurend de posities van alle teams en de saboteur volgen, samen met de scores. Zo blijft hij goed op de hoogte van wat er gebeurt.

DE RADAR

Op de radar kunnen alle teams voortdurend zien hoe ver ze van de saboteur zijn verwijderd. In dit voorbeeld bevindt het rode team zich tussen 50 en 100 meter van de saboteur.



Radarlijn

Bevinden zich op meer dan 200 meter van de saboteur

Komt een team dichterbij de saboteur, dan beweegt het icoontje naar links en omgekeerd.

Staat het icoontje van een team rechts van de radarlijn, dan bevindt het zich op meer dan 200 meter van de saboteur.

BEVRIEZEN

Bevindt de saboteur zich in een straal van 25 meter van een team, dan kan het dit bevroren door op de 'Bevries' knop te drukken. Hierdoor verliest het team punten.



Het team kan dit verhinderen, door tijdig te ontkomen en buiten het bereik van de saboteur te blijven. Of het kan zich beschermen door op de 'immuniteit' knop te drukken. Dit kost wel een aantal punten, maar niet zo veel als zou het bevroren worden door de saboteur.

← 'Bevries' knop

↑ 'Immuniteit' knop

Deze 'immuniteit' werkt gedurende 5 minuten. Daarna is het team weer onbeschermd.

Een team kan zich maximum 2 maal beschermen tijdens een spel. Het kan ook geen immuniteit krijgen als het niet voldoende punten heeft om het te kopen.

Het puntentotaal van een team kan niet onder 0 zakken als het wordt bevroren.

EINDE VAN HET SPEL

De spelduur wordt vooraf door de spelleiding bepaald. Doorgaans is dit 2 tot 3 uur. Elk team heeft onderaan zijn scherm een aftelklok waarop de resterende tijd wordt weergegeven.



Is het spel afgelopen, dan komen de teams samen op de afsproken plek, zelfs al zijn ze nog niet op alle spellocaties geweest. Ze overhandigen hun toestel aan de spelleiding die alle scores registreert. Is het toestel van een team onderweg uitgeschakeld, dan kan de observer nog altijd de score van dit team noteren.

Het team met de hoogste score wint het spel.

HOU HET VEILIG

Laat je niet te zeer meeslepen door het spel, maar kijk goed uit voor het verkeer en andere gevaren.

Respecteer de verkeersregels en waak over de eigen veiligheid en die van anderen!

CITYTRACKS

Met **Citytracks** leer je de stad op een nieuwe en leuke manier kennen. Verzamel met je team zo veel mogelijk punten door opdrachten uit te voeren en vragen juist te beantwoorden. Maar let op voor de saboteur die je onderweg kan 'bevriezen' en zo het puntentotaal van je team omlaag haalt...

Je GPS-toestel gidst je van de ene leuke plek naar de andere. Daar krijg je een meerkeuzevraag voorgeschoteld of wacht er een opdracht voor het hele team. Ideaal als teambuiding spel en om een nieuwe stad te ontdekken!

Aantal spelers: vanaf 15, onderverdeeld in groepen van 3 tot 6 spelers

