

THE HUNT

Kan jij verdwijnen van de radar? Verdwij met je team van de radar en zorg dat je uit handen blijft van de hunters, tijdens de super spannende citygame The Hunt.

Een groep bankovervallers is net ontsnapt uit de gevangenis en probeert nu alle kluizen in de stad te kraken. De hunters proberen hen te stoppen! Wie zal deze strijd winnen?

Met deze citygame kruip je in de huid van zowel een crimineel als een jager. De rollen worden halverwege namelijk omgedraaid. Welk team heeft de beste tactiek en wie toont het meeste lef?

Veel succes!

PAS GOED OP HET VERKEER!



LIZ EVENTS
UITJES SPECIALIST

LIZ EVENTS
RENSGARS 5 | 1741BR SCHAGEN
WWW.LIZEVENTS.NL | INFO@LIZEVENTS.NL

Criminelen

Jullie hebben als doel uit de handen van de hunters te blijven. Bij de start van een spelronde heb jullie een minuut de tijd om je uit de voeten te maken. De hunters kunnen jullie dan niet vangen en moeten eerst naar een politiebureau, voor ze van start kunnen. Zelf kunnen jullie in deze eerste minuut ook nog geen kluizen kraken.

Locatie hunters en jijzelf



Op jullie scherm zien jullie wat de afstand is tussen jullie en de hunters, maar je ziet niet waar ze zich bevinden. De hunters zien jullie locatie een keer per 5 minuten. Jullie zien zelf wanneer dit gaat gebeuren.

Ook als er een stil alarm is afgegaan of jullie een kluis hebben gekraakt zien de hunters jullie locatie. Snel wegwezen dus!



Jullie kunnen 1 keer in een ronde een minuut lang de locatie van alle hunters te zien krijgen door op de knop te klikken.

Speelveld

Het speelveld wordt aangegeven met een oranje rechthoek. Als jullie je tijdens het spel langer dan 1 minuut buiten dit gebied bevinden krijgen de hunters jullie locatie continu te zien en **verliezen jullie 10 punten**.

Gevangen worden

Als jullie toch gevangen worden **verlies je 10 punten**. Jullie zijn dan **3 minuten 'inactief'** en kunnen niet gevangen worden maar ook geen kluizen kraken. Zorg er in deze periode voor dat jullie weer zo ver mogelijk van de hunters vandaan komen.

Punten verdienen

Tijdens het spel kunnen jullie punten verdienen door kluizen te kraken. Op de kaart zijn verschillende symbolen zichtbaar van kluizen die gekraakt kunnen worden. Zorg dat een kluis zich in jullie actiecirkel bevindt en klik er dan op om te beginnen met kraken. Zorg dat je stil blijft staan tijdens het kraken.

De puzzels/minigames die jullie moeten oplossen zijn verschillend, maar hebben wel allemaal één ding gemeen, het gaat om de juiste volgorde. Een voorbeeld hiervan is een mastermind puzzel. Bij deze kluis moet je de code volgorde ontcijferen.

Groen  : cijfer is juist en staat op de juiste plek.

Oranje  : cijfer is juist, maar staat op de verkeerde plek.

Rood  : cijfer is onjuist en komt niet in de code voor.

Jullie hebben een oneindig aantal pogingen om de kluis te kraken. Maar let op, het kost wel tijd. Tussen elke poging zit een bepaalde hoeveelheid tijd. Hoe meer tijd je moet wachten, hoe meer punten een kluis oplevert.

Kluis	Tijd tussen pogingen	Punten
	4 seconden	2
	5 seconden	4
	7 seconden	10
	9 seconden	15

Let op! Een kluis kan een stil alarm bevatten welke direct afgaat bij de eerste poging. Zit er geen stil alarm op dan gaat het alarm af nadat jullie de kluis hebben gekraakt. Bij het afgaan van een alarm krijgen de hunters direct jullie locatie te zien. Jullie moet dan dus snel wegwezen om niet gepakt te worden.

The screenshot shows the game's interface. The top half is a map of a city street grid. A red circle highlights a player's location. Arrows point from labels to various elements: 'Kluizen' (treasures) points to a green treasure icon; 'Resterende tijd' (remaining time) points to a timer showing '00:26:52'; 'Actiecirkel' (action circle) points to a green circle around a player icon; 'Spelkarakter' (game character) points to the player icon in the red circle. The bottom half is a dark grey bar with icons and labels: 'Kaart' (map) points to a map icon; 'Afstand tot jagers' (distance to hunters) points to a yellow icon with '132 s'; 'Tijd tot volgende locatieupdate' (time to next location update) points to a yellow icon with '132 s'; 'Jagers 1 minuut zichtbaar' (hunters visible for 1 minute) points to a yellow icon with '10'; 'Score' points to a green icon with '10'; 'Berichten' (messages) points to an envelope icon.

Hunters

Het is jullie taak om de ontsnapte criminelen te pakken te krijgen.

Politiebureau



Voordat jullie kunnen jagen moeten jullie eerst het politiebureau bezoeken. Volg de rode stippellijn en krijg het bureau in jullie actiecirkel. Hebben jullie een crimineel gevangen, moeten jullie ook naar het politiebureau. Daarna kunnen jullie weer verder met nieuwe criminelen vangen.

Locatie criminelen en jijzelf

De criminelen worden getrackt met een GPS signaal. Jullie krijgen hun exacte locatie op vier manieren door.

- Één keer per 5 minuten
- Bij het plegen van een misdaad
- Stil alarm
- De signaal knop



Jullie kunnen 1 keer in een ronde een minuut lang de locatie van alle criminelen teams te zien krijgen door op deze knop te klikken. Op het scherm zie je het gelopen pad van de criminelen. Jullie moeten dus slim nadenken waar ze zich op dit moment zouden kunnen bevinden.



Onder dit symbool zien jullie de afstand tot het dichtstbijzijnde criminelen team.

Stil alarm plaatsen

Lopen jullie langs een kluis dan kun je een stil alarm plaatsen. Bevind dekluis zich in jullie actiecirkel, klik dan op de kluis. Deze verandert van kleur en het stil alarm is geplaatst. Start een team criminelen met kraken ontvangen jullie direct een alarm zonder dat zij dit door hebben.

Crimineel vangen



Pas als je de crimineel hebt gespot en je zeker weet dat deze zich in je 'actiecirkel' bevindt, druk je op de 'vang crimineel' knop.

Criminelen gevangen? Je verdient **20 punten**.

Niet gevangen? Je moet 1 minuut wachten voordat je weer kunt proberen de criminelen te vangen.

Let op! Als je op deze knop drukt terwijl de crimineel te ver weg of hard rent is de kans groot dat je de crimineel niet vangt.

Chatten met andere hunter teams

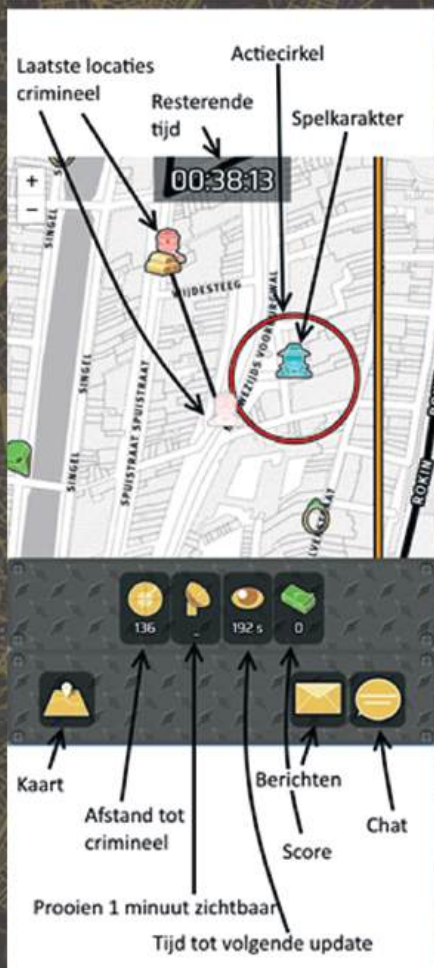
Via de chat kun je contact onderhouden met je andere hunter teams om zo de juiste tactiek te bepalen en met elkaar samen te werken. Bedenk wel dat je alleen punten verdient als jullie team de criminelen vangt en niet als een ander hunter team de criminelen vangt.

Pauze / wisselen van rol

Precies op de helft van de speeltijd gaat het spel op pauze. Je kunt de lengte van de pauze zelf bepalen. Wil je direct verder klik je door. Hebben jullie zin om even uit te rusten en/of wat te drinken? Dat kan. Pas als jullie klikken om door te gaan is de pauze ten einde en begint de tweede spelronde.

Bij de start van de tweede spelronde wissel je van rol. Was je eerst crimineel wordt je nu hunter en vice versa. Dit geeft het spel zelf aan.

Scherma hunters





THE HUNT

www.lizevents.nl