

TIME ~ of ~ TRIBES

Het spel

In *Time Of Tribes* stappen teams een wereld binnen waarin de fysieke omgeving verandert in een strategisch strijdveld. Hoewel het speelveld uit echte locaties bestaat, zijn de bases en mijnen fysiek onzichtbaar. Er staan geen vlaggen of bordjes; teams navigeren volledig via de digitale kaart op de spelwebsite, waar zij hun eigen positie en die van de mijnen en bases zien. Door het aanklikken van een locatie krijg je er meer informatie hierover, maar interactie is alleen mogelijk door fysiek er naar toe te gaan.

Om bij het spel te komen moeten spelers inloggen met een van de drie teamaccounts bestaande uit een gebruikersnaam en een pincode die ze aan het begin krijgen van de spelleiding. **Hou deze informatie gedurende het spel bij de hand; deze is namelijk ook nodig om te kunnen handelen met andere teams!**

Grondstoffen en de Dagconsumptie

Het spel draait om vier grondstoffen: **Voedsel, Hout, Steen en Munten**. Deze zijn zichtbaar in de bovenbalk van de spelpagina. Elk team begint met een startkapitaal, maar moet rekening houden met de **dagconsumptie**: een automatische afschrijving van elk type grondstof na elke in-game van **15 minuten**. De speeltijd en hoe lang de in-game dag nog duurt is ook bovenin het scherm te zien.

Eén minuut voor de afschrijving ontvangen de teams een melding. De hoogte van de consumptie wordt gedurende het spel bepaald door de spelleiding, maar start op 50 van elke grondstof. Kan een team de consumptie niet meer betalen? Dan is het team direct uitgeschakeld en worden de spelers verdeeld over de overgebleven teams.

De Basis

Elk team start bij een eigen basis: een fysieke plek die op de digitale kaart gemarkeerd staat met een kasteel met daaromheen een cirkel in de kleur van het team. Dit is het centrale punt dat koste wat kost verdedigd moet worden. Een aanvaller kan dan ter plekke, voor 150 Munten, via de spelwebsite gedurende **2 minuten en 30 seconden** de basis 'aanvallen'. Gedurende deze tijd moet de aanvallende speler binnen de straal van de locatie blijven staan.

Om dit te bemoeilijken, kunnen teams hun eigen basis upgraden via het digitale menu:

- **Upgrade 1 (Wachtposten):** Verlengt de oorspronkelijke aanvalstijd naar **3 minuten en 45 seconden**.
- **Upgrade 2 (Palissademuur):** Verlengt de oorspronkelijke aanvalstijd naar **5 minuten**.
- **Upgrade 3 (Fortificaties):** Verlengt de oorspronkelijke aanvalstijd naar **7 minuten en 30 seconden**.

Als een team hun basis verliest dan wordt de basis neutraal (zonder eigenaar) en hebben ze tot het eind van de in-game dag om hun basis terug te claimen. Uiteraard kost dit ook weer grondstoffen, en ook andere teams kunnen een neutrale basis claimen. Lukt het team dit niet, dan is het team ook uitgeschakeld en worden de spelers verdeeld over de overgebleven teams.

Mijnen Claimen en Verbeteren

Mijnen zijn de belangrijkste manier om passief Voedsel, Hout en Steen te genereren. Om een onbebouwde mijn te claimen, moet een speler fysiek naar de locatie lopen, de kosten betalen en in de pop up de knop aanklikken. Hierna verandert de knop in een timer van 30 seconden, en moet de speler binnen de GPS-straal blijven. Pas na het verlopen van de timer worden de kosten daadwerkelijk betaald en is de mijn geclaimd.

Het aanvallen van een bebouwde mijn van een ander team kost 75 Munten. De mijn moet eerst gedurende **1 minuut en 30 seconden** (zonder upgrades) worden vernietigd, via eenzelfde soort interactie als voor het claimen van een onbebouwde mijn maar dan worden de kosten vooraf betaald, voordat deze opnieuw geclaimd kan worden. Bij vernietiging gaan de geïnvesteerde grondstoffen verloren.

Mijnen kunnen ook geüpgraded worden, hiervoor moet een speler van het team waarvan de mijn is wel in de GPS zone zijn. Dit werkt wederom via het pop up menu, en de knop voor upgrade 2 verschijnt pas nadat upgrade 1 gekocht is:

- **Upgrade 1 (Gewapende Arbeiders):** Verlengt de oorspronkelijke vernietigingstijd naar **2 minuten en 15 seconden**.
- **Upgrade 2 (Buitenpost):** Verlengt de oorspronkelijke vernietigingstijd naar **3 minuten**.

De Centrale Post, Handel en Missies

De **Centrale Post** is een neutrale zone waar niet getikt mag worden, hier kunnen teams ook grondstoffen aan de spelleiding verkopen voor digitale Munten. Deze handel en die met andere teams verloopt via het **Handelsmenu**, waar spelers deals kunnen voorstellen. Deze moeten door de andere speler of spelleider worden goedgekeurd met hun pincode.

Daarnaast zijn er **Missies**: in-game uitdagingen óf (foto)opdrachten waarmee extra grondstoffen verdiend kunnen worden. Deze missies zijn gebonden aan de in-game dagen,

als de dag voorbij is dan wordt de volgende missie actief. Bij goedkeuring door de spelleiding ontvangt het team de extra grondstoffen.

Strijd met Levend Stratego-kaarten

Om locaties te verdedigen of aan te vallen, kopen spelers met Munten blinde Levend Stratego-kaarten bij de Centrale Post. De kracht van de kaarten werkt volgens de klassieke regels en een speler mét kaart wint altijd van een speler zonder kaart. Een speler mag maximaal één eigen kaart op zak hebben, er zit geen limiet aan hoeveel gewonnen kaarten je op zak mag houden.

Wordt een speler getikt tijdens een digitale claim, aanval of upgrade? Dan blijft hij binnen de straal van de locatie tot het duel voorbij is. Verliest de aanvallende speler, dan klikt hij direct op annuleren en verlaat hij de locatie om terug te gaan naar zijn eigen basis. **LET OP:** Als een speler met een telefoon in de handen staat, tik dan nooit te hardhandig en zorg dat de telefoon niet valt! De winnaar van het duel krijgt ook de kaart van de verliezer, die weer verkocht kan worden bij de Centrale Post.

Uitschakeling en de Overwinning

Een team verliest als de basis wordt veroverd of als de dagconsumptie niet wordt gehaald. De spelers van het uitgeschakelde team worden dan verdeeld over de resterende teams. De winnaar is de stam die als laatste overblijft, of het team dat na de totale speeltijd van **120 minuten** de beste score heeft. Deze wordt aan het einde bepaald aan de hand van de volgende som;

A. Economische Score (Huidige grondstoffen)

- **Punt:** 1 punt per 10 eenheden (totaal van Voedsel + Hout + Steen + Munten).

B. Kapitaal Score (Waarde van alle Locaties & Upgrades)

- **Mijn (Standaard):** 100 punten.
- **Mijn Upgrade 1 (Gewapende Arbeiders):** +50 punten (Totaal 150).
- **Mijn Upgrade 2 (Buitenpost):** +75 punten (Totaal 225).
- **Basis (Standaard):** 400 punten.
- **Basis Upgrade 1 (Wachtposten):** +100 punten (Totaal 500).
- **Basis Upgrade 2 (Palissademuur):** +150 punten (Totaal 650).
- **Basis Upgrade 3 (Fortificaties):** +250 punten (Totaal 900).

C. Militaire Score (Balans Stratego kaarten)

- **Punt:** Balans van koop/verkoop Stratego kaarten * 200

D. Missie Score (Voltooide missies)

- **Punt:** 125 punten per voltooide missie.

Overzicht tijden

Omschrijving	Tijdsduur
Totale speeltijd vanaf start spel	120 min
In-game dag (dagconsumptie en missies)	15 min
Claimen onbebouwde mijn of basis	30 sec
Vernietigen bebouwde mijn zonder upgrades	1 min 30 sec
Vernietigen bebouwde mijn + gewapende arbeiders (upgr 1)	2 min 15 sec
Vernietigen bebouwde mijn + buitenpost (upgr 2)	3 min
Vernietigen basis	2 min 30 sec
Vernietigen basis + wachtposten (upgr 1)	3 min 45 sec
Vernietigen basis + palissademuur (upgr 2)	5 min
Vernietigen basis + fortificaties (upgr 3)	7 min 30 sec

Overzicht economie

Voedsel= V, Hout = H, Steen = S, Munten = M

Omschrijving	Kosten/opbrengsten
Startkapitaal	150 V, 150 H, 150 S, 150 M
Start dagconsumptie	50 V, 50 H, 50 S, 50 M
Opbrengst Mijn per minuut (V, H of S afhankelijk van type Mijn)	+10
Claimen neutrale Mijn	75 V, 75 H, 75 S
Mijn upgrade 1: gewapende arbeiders	50 V, 50 M
Mijn upgrade 2: buitenpost	75 H, 75 S
Aanvallen Mijn	75 M
Claimen neutrale Basis	300 V, 300 H, 300 S, 150 M
Basis upgrade 1: wachtposten	100 H, 50 S
Basis upgrade 2: palissademuur	150 H, 150 S
Basis upgrade 3: fortificaties	200 H, 200 S, 100 M
Aanvallen Basis	150 M
Levend Stratego Kaart (Start v.h. spel)	50 M

Dagconsumptie verhoogt/verlaagt elke 30 min, afhankelijk van hoe het spel verloopt