

Meisterdiebe

Spelidee:

In het juwelen wereldje barst de hel los! De juweliers proberen “**onechte**” juwelen (*imitaties*) kwijt te raken. De smokkelaars bundelen hun krachten om hun grote slag te slaan. En de dieven stelen alle juwelen, die zij kunnen vinden. Echt alle juwelen???

Ik dacht het niet! Want, dat er enkele laden waardevolle geheime vakjes bezitten, weten alleen de meesterdieven.

Bij het spel “Meesterdieven” is bijna alles geoorloofd. Je moet er alleen voor zorgen om niet gepakt te worden door de detective. Die gaat voor zijn eigen kansen

Spelmateriaal:

1 schatkist:

Deze bestaat uit 3 niveaus met 12 laden, waarvan er zes laden een geheim vakje hebben.

17 kussens:

8 witte kussens; 8 zwarte kussens en 1 rood kussen.

102 juwelen:

6 robijnen (rood); 16 saffieren (blauw) en 80 diamanten (transparant).

48 karakterkaarten:

met zes verschillende karakters.

8 overzichtskaarten:

In 8 verschillende kleuren.

8 alarmsystemen:

Dit zijn houten schijfjes.

1 spelhandleiding:

In twee talen.

Het doel van het spel:

Elke speler probeert zijn “onechte” juwelen kwijt te raken, want imitaties leveren aan het einde van het spel minpunten op. Tegelijkertijd probeert hij zoveel mogelijk “echte” juwelen te vergaren, die hem aan het einde van het spel pluspunten zullen brengen. Wie aan het einde van het spel de meeste pluspunten heeft, wint het spel.

De schatkist:

De schatkist bestaat uit **drie** niveaus. Deze zijn ieder afzonderlijk door een magneetmechanisme te draaien. In elk niveau bevinden zich **twee korte en twee lange laden**, die tegenover elkaar liggen. Alle laden hebben **een dubbele bodem**. Elke lade heeft dus onderin en bovenin een vak (zie afbeelding 1).

Tekst bij afbeelding 1:

De lange laden bezitten eveneens achter het voorste vak een geheimvak

Spelvoorbereiding:

De schatkist wordt in het midden op tafel gezet, zodat elke speler er goed bij kan. Het rode kussen wordt er naast gelegd.

De kaarten:

De 48 karakterkaarten worden in **zes aparte stapels** gesorteerd, waarbij elk van de zes stapels uit **8 kaarten** bestaat met één en hetzelfde karakter.

Dus b.v. 1 stapel van 8 kaarten met alleen maar smokkelaars. De stapels worden één voor één goed geschud. Nu krijgt elke speler van elk van de zes stapels één kaart en heeft uiteindelijk zes verschillende karakterkaarten op de hand. Bij minder dan 8 spelers worden de overige kaarten uit het spel genomen.

Overzichtskaart en alarmsysteem:

Iedere speler krijgt een overzichtskaart en een **alarmsysteem** (*houten schijfje*) in zijn kleur. De overzichtskaart wordt tussen het witte en zwarte kussen gelegd. Het houten schijfje (alarmsysteem) wordt op de overzichtskaart bij de *mannelijke* juwelier geplaatst. Dit is ook op de overzichtskaart aangegeven.

Kussens en imitaties:

Elke speler krijgt een wit kussen en een zwart kussen. Op het *witte kussen* legt iedere speler zijn *10 imitaties*. Bestaande uit 8 transparante diamanten en twee blauwe saffieren. Het *zwarte kussen* blijft bij aanvang van het spel *leeg*.

Alleen juwelen, die op het witte kussen liggen, zijn imitaties. Alle juwelen, die zich in de laden bevinden, of tijdens het spel uit laden vallen of op het rode kussen of op zwarte kussens neergelegd worden, zijn echte en daarom waardevolle juwelen.

Het opvullen van de schatkist:

Aan het begin van het spel worden de zes rode robijnen in de *geheime vakken* (*achterste* vakjes) van de lange laden gelegd. Er worden eveneens *12 diamanten* in de *voorst*e laden gestopt.

De robijnen:

De beste manier om de zes robijnen in de geheime vakjes van de lange laden te stoppen is de volgende:

Draai de drie niveaus dusdanig dat er aan iedere kant van de schatkist de drie lange laden precies boven elkaar liggen. Open nu aan één kant van de schatkist één voor één de lange laden en plaats in elk geheim vakje een rode robijn. Vervolgens wordt de schatkist op zijn kop gezet (de bovenkant is dus nu de onderkant geworden) en worden er in de drie tegenoverliggende lange laden in elk geheim vakje een rode robijn geplaatst.

Tekst bij afbeelding 4:

Zoals te zien is in afbeelding 4, bevinden zich nu 6 robijnen in de schatkist: drie robijnen in een geheim vakje elk aan de onderkant van een lange lade en drie robijnen in een geheim vakje elk aan de bovenkant van een lange lade.

Het opvullen van de schatkist met diamanten:

Er worden 12 transparante diamanten onder de spelers verdeeld. Al naar gelang het aantal deelnemende spelers krijgt niet iedere speler evenveel diamanten uitgereikt. Dit heeft verder geen invloed op het spel. Met de wijzers van de klok mee stopt nu iedere speler zijn diamanten in één of meer laden en sluit deze.

Bij het opvullen van de laden met diamanten mag slechts *het voorste gedeelte van iedere lade* geopend worden.

Vallen er tijdens het opvullen diamanten onderuit de lade, dan worden deze diamanten op het rode kussen gelegd.

Daarna mag de speler wanneer hij wil *het bovenste niveau* of *de twee bovenste niveaus* 90 graden horizontaal draaien. Welke richting bepaalt de speler zelf. Ook mag hij daarna de hele schatkist *éénmaal* 180 graden verticaal omdraaien zodat de bovenkant de onderkant wordt en andersom. Deze twee acties zijn vrijwillig.

Het spelverloop:

Het uitspelen van de kaarten:

Alle spelers kiezen *één* van hun karakterkaarten uit. Deze wordt *gesloten* voor de speler op tafel neergelegd. De kaart geeft aan welk karakter de speler voor de komende spelronde in zijn beurt wil gebruiken. Elk karakter bezit weer een andere eigenschap. Deze eigenschap houdt een bepaalde actie in, die de speler in zijn beurt uit mag voeren.

Allereerst worden de *kaarten van de smokkelaars* omgedraaid. Nadat alle smokkelaars hun beurt hebben beëindigd, worden alle andere kaarten gelijktijdig omgedraaid. De overige beurten van de spelers worden volgens de *volgorde* van de verschillende karakters **op de overzichtskaart** afgewerkt. Hebben twee of meer spelers dezelfde karakterkaart uitgekozen dan wordt er naar *het getal* op ieders kaart gekeken en dan geldt het volgende:

De kaart met het laagste getal mag als eerste zijn actie uitvoeren.

Voorbeeld van een spelronde:

Tijdens een spelronde met 8 spelers worden de volgende karakterkaarten uitgespeeld:

1 x vrouwelijke juwelier met het getal 8.

3 x smokkelaar met de getallen 2, 5 en 8.

1 x een detective met het getal 4.

1 x meesterdief met het getal 3.

2 x dieven met de getallen 5 en 7.

De volgorde is nu als volgt:

- *Smokkelaar met het getal 2*
- *Smokkelaar met het getal 5*
- *Smokkelaar met het getal 8*
- *Vrouwelijke juwelier met getal 8 (was er een mannelijke juwelier uitgespeeld, had die speler voorrang)*
- *Dief met het getal 5*
- *Dief met het getal 7*
- *Meesterdief met het getal 3*
- *Detective met het getal 4*

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de spelronde voorbij. De uitgespeelde kaart bij iedere speler blijft voor hem op tafel liggen. Hij mag deze **niet** meer op de hand nemen. Pas na zes spelrondes (wanneer elke speler dus geen kaarten meer op de hand heeft) pakt elke speler de zes kaarten, die voor hem op tafel liggen op en *geeft deze zes kaarten door aan de speler, die links van hem zit* (dit is gedaan zodat de getallen op de karakterkaarten tijdens het spel ook rouleren. Zo heeft bij het uitspelen van twee of meer dezelfde karakterkaarten niet telkens dezelfde speler het voordeel van eerder te mogen dan de ander).

Aan het begin van de zevende spelronde heeft iedere speler dus weer alle zes karakterkaarten tot zijn beschikking.

Het leegmaken en opvullen van een lade:

Elke speler mag in zijn beurt altijd maar **één** lade openen. Aan welke kant van de schatkist hij een lade opent, maakt niet uit. Het is echter absoluut verboden om de schatkist 90 graden horizontaal te draaien of 180 graden verticaal te draaien (op z'n kop zetten dus), voordat hij een lade opent.

Een lade moet altijd zover geopend worden dat het voorste gedeelte (dus **niet** het geheime vakje = achterste gedeelte van de lade) van de lade volledig te zien is en dus alle juwelen eruit kunnen vallen, die zich in het onderste vak bevonden van de bewuste lade (zie afbeelding 6).

Vallen er tijdens het openen van de schatkist juwelen uit de lade, dan mag de speler de actie, die bij zijn karakterkaart hoort **niet** uitvoeren. Hij sluit de lade en mag nog wel het bovenste niveau of de beide bovenste niveaus van de schatkist 90 graden horizontaal draaien en / of de schatkist ondersteboven zetten (180 graden verticaal draaien). Hierna eindigt voor deze speler zijn beurt (uitzondering hierop vormt de karakterkaart van de vrouwelijke juwelier).

Tekst bij afbeelding 6:

Afbeelding zes laat het correct openen van een lade zien met daarbij een juweel dat er aan de onderkant uitvalt.

Overigens mag het geheime vakje (= achterste vakje) in een lange lade alleen geopend worden door een meesterdief.

Juwelen, die **onderuit een lade** vallen, worden altijd op het **rode** kussen geplaatst (uitzondering hierop vormt het alarmsysteem. Lees meer hierover in het hoofdstukje "Juwelier").

Het draaien en omkeren van de schatkist:

Aan het einde van zijn beurt mag (niet verplicht dus) de speler altijd **twee acties** met de schatkist uitvoeren;

Hij mag wanneer hij wil **het bovenste niveau of de twee bovenste niveaus 90 graden horizontaal** draaien. Welke richting bepaalt de speler zelf. Ook mag hij daarna **de hele schatkist éénmaal 180 graden verticaal omdraaien** zodat de bovenkant de onderkant wordt en andersom. Deze twee acties zijn beide vrijwillig. Je hoeft het dus niet uit te voeren.

Bijzondere uitzondering:

De karakterkaart van de detective mag **absoluut niet** één van de bovengenoemde twee vrijwillige acties uitvoeren.

De smokkelaar:

..... neemt alle juwelen uit het voorste gedeelte van de lade, die hij opent en legt deze als "buit" op het rode kussen. Vervolgens legt hij een willekeurige imitatie (transparante diamant) vanaf zijn witte kussen terug in de zojuist geopende lade. Dat mag hij ook doen wanneer hij een lege lade geopend zou hebben. Daarna sluit hij de lade.

Wordt de smokkelarbende door de detective gesnapt of wordt de buit door de verschillende smokkelaars onderling verdeeld???

Is de laatste smokkelaar klaar met zijn beurt dan worden alle overige gesloten karakterkaarten, die in deze spelronde door de andere spelers op tafel waren gelegd omgedraaid.

Nu wordt er gekeken of er zich onder de zojuist omgedraaide kaarten soms nog meer smokkelaars of detectives bevinden.

Zijn de *detectives in de meerderheid*, krijgen de *smokkelaars geen juwelen*. Zijn er echter *meer smokkelaars dan detectives aan tafel* of zijn er van *beide groepen evenveel* dan worden direct *alle juwelen*, die zich op het rode kussen bevonden *verdeeld onder de in die spelronde aanwezige smokkelaars*. De smokkelaar met het laagste getal op de kaart mag nu als eerste een juweel van het rode kussen afpakken. De rest volgt in volgorde van laag naar hoog getal.

Let op:

Wanneer er een juweel op tafel valt tijdens het openen van een lade door een smokkelaar, mag deze smokkelaar bij de verdeling van de juwelen op het rode kussen **niet** meedoen!!! Bij het bepalen van de meerderheid aan detectives of smokkelaars wordt hij uiteraard **wel** meegeteld.

De mannelijke juwelier:

..... legt een willekeurige imitatie vanaf zijn witte kussen in de door hem geopende lade. Ook dan wanneer er al juwelen in die lade liggen. Als hij wil kan hij ook het alarmsysteem (= houten schijfje in zijn kleur) vanaf zijn overzichtskaart ook in de desbetreffende geopende lade leggen.

Er mag altijd maar één alarmsysteem in een lade liggen.

Ligt er al in een lade, die door een juwelier geopend wordt, een alarmsysteem van een andere juwelier, mag deze niet verwisseld worden.

Opent een speler (met welk karakter dan ook) een lade waarin zich zo'n alarmsysteem bevindt dan zijn er **twee** mogelijkheden:

- **Het alarm is uitgeschakeld:**
Bevindt het alarmsysteem zich in het bovenste vakje van de geopende lade dan is het systeem uitgeschakeld. De speler, die deze lade geopend heeft legt overeenkomstig zijn karakterkaart één of meerdere imitaties in de lade of haalt er juist juwelen uit. Zijn alle juwelen weg blijft het alarmsysteem desondanks in de lade aanwezig.
- **Het alarm gaat af:**
Het alarm gaat af wanneer het alarmsysteem (= houten schijfje) vanuit het onderste vakje van een lade op tafel valt. In dat geval worden alle juwelen, die op tafel vallen direct op het zwarte kussen van de eigenaar van het alarmsysteem gelegd. De eigenaar van het alarmsysteem krijgt zijn alarmsysteem terug en legt hem weer op de overzichtskaart bij de juwelier.
Heeft de eigenaar van het alarmsysteem zelf het alarm geactiveerd (door zelf de lade te openen) dan worden alle juwelen op het rode kussen (zoals gebruikelijk) gelegd. De eigenaar van het alarmsysteem legt ook nu zijn houten schijfje terug op de overzichtskaart.

De vrouwelijke juwelier:

..... Legt altijd een willekeurige imitatie vanaf haar witte kussen in de zojuist geopende lade. Zij doet dit zelfs wanneer er juwelen van onderuit de lade op tafel vallen.

Per detective, die in de lopende spelronde meedoen, mag zij een imitatie van haar witte kussen pakken en in de lade stoppen.

De dief:

..... neemt altijd juwelen, die hij in het voorste vak van de door hem geopende lade ziet liggen en legt deze juwelen op zijn zwarte kussen.

De meesterdief:

..... mag als enige karakter het geheime vak openen (dus een lade eigenlijk verder opentrekken). Dat mag hij ook doen wanneer er zich in het voorste gedeelte van de lade geen juwelen bevinden.

Hij mag kiezen of hij het voorste gedeelte van de lade plundert en dan vervolgens de lade sluit of dat hij de lade nog verder opent en in het geheime vakje kijkt. Ligt daar een rode robijn in dan mag hij ook deze pakken. De buit uit het *voorst*e gedeelte van de lade samen met de *rode robijn* worden op het *zwarte kussen* van de meesterdief gelegd.

Let op:

Valt er tijdens het verder opentrekken van een lade door de meesterdief een rode robijn op tafel uit een geheim vakje aan de onderkant van deze lade dan krijgt de meesterdief helemaal ***niets***. De rode robijn, die hij aantroft in het geheime vakje komt niet op het rode kussen, maar wordt in het geheime vakje van de door de meesterdief geopende lade gelegd. De lade wordt weer gesloten.

De detective:

..... is een stille getuige van het drukke gedoe bij de schatkist. Hijzelf zit liever niet met zijn vingers aan de schatkist (***vanwege de vingerafdrukken***), maar scheidt genoeg in de mislukte pogingen van de andere karakters.

Aan het einde van een spelronde krijgt de detective ***alle juwelen, die op het rode kussen liggen***. Zijn er in een spelronde meerdere detectives aanwezig dan worden de juwelen onder hen verdeeld.

Evenals bij de smokkelarij het geval was, mag eerst de detective met het laagste getal op de kaart als eerste een juweel van het rode kussen pakken. Vervolgens mag de detective met het op één na laagste nummer een juweel van het kussen afpakken, net zolang totdat het rode kussen leeg is.

Zijn er helemaal geen detectives in de lopende spelronde dan blijven alle juwelen op het rode kussen liggen.

Let op:

De detective mag de schatkist absoluut niet draaien (90 graden horizontaal) of keren (180 graden verticaal).

Einde van het spel en de winnaar:

Het spel kan op **twee** manieren eindigen:

- Het eindigt zodra aan het einde van een spelronde een speler **geen imitaties** meer op zijn witte kussen heeft liggen.
- Het spel kan ook eindigen wanneer de **zesde en laatste robijn** uit een geheim vakje gehaald is.

De speler, die dan de meeste punten heeft, is winnaar. Daarbij geldt het volgende:

- Pluspunten (zwarte kussen):

Elke transparante diamant	+ 1 punt
Elke blauwe saffier	+ 2 punten
Elke rode robijn	+ 4 punten

- Minpunten (witte kussen):

Elke transparante diamant	- 1 punt
Elke blauwe saffier	- 2 punten

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste robijnen. Staat het dan nog gelijk dan wint vervolgens de speler met de meeste blauwe saffieren.

De schatkist is een product van hout en dus een natuurproduct. Elke lade kan er dan ook anders uit zien. Gebruik dit door tijdens het spel je bepaalde kenmerken van een lade in te prenten.

In het hoofdstukje “**Het leegmaken en opvullen van een lade**” is gezegd dat een lade zover geopend moet worden dat de juwelen, die zich in het onderste voorste vakje bevinden, eruit moeten kunnen vallen.

Het kan dus niet zo zijn dat er aan beide kanten van een lade juwelen aanwezig zijn. Het kan echter wel eens voorkomen dat een lade per ongeluk verkeerd geopend wordt met later in het spel als gevolg dat er bovenin de lade een dikke buit op de spelers ligt te wachten en dat er tegelijkertijd onderuit één of meer juwelen vallen.

In dit geval mag de speler zijn actie bij de zojuist door hem geopende lade toch uitvoeren. Juwelen, die er dan uitvallen, worden op het rode kussen gelegd.

Spelvariant:

Voor wie het draaien en omkeren van de schatkist te veel duizelt, kan dit draaien en omkeren laten beperken tot **of** draaien **of** omkeren en **niet beide**. Dus slechts één van de twee acties mogen nu uitgevoerd worden in plaats van beide acties.

Veel spelplezier.