

DOEL VAN HET SPEL

Dieven zijn stiekem het museum binnengedrongen en proberen er alle waardevolle diamanten te stelen. Als bewakingsagent moet je proberen de dieven op heterdaad te betrappen. Om het spel te winnen, moet je als eerste de 'diefstallen' zien, de meeste kaarten verzamelen en zo de best bewakingsagent worden!

VOORBEREIDING

Plaats de diamant in het midden van de tafel en leg de Stroom AAN/UIT-kaart ernaast (AAN of UIT hangt af van de spelvariant die je wil spelen - zie volgende pagina's). Schud de resterende 60 kaarten en verdeel deze gelijkmatig en gedekt tussen alle spelers. Elke speler legt zijn kaarten in een stapel voor zich. Dit is zijn trekstapel.



SPEEL & PAS JE AAN

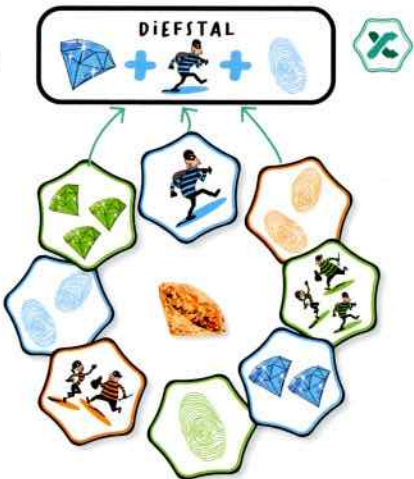
Het spel wordt per ronde gespeeld.

Bij de start van elke ronde roepen alle spelers gelijktijdig 'Hands up!' en draaien ze tegelijk de bovenste kaart van hun stapel open en plaatsen deze in de buurt van de diamant. De spelers herhalen dit en zorgen ervoor dat geen enkele kaart een andere bedekt totdat een speler een 'DIEFSTAL' ontdekt.

Dit gebeurt ALLEEN wanneer er tussen de open kaarten **een diefkaart + een diamantkaart + een vingerafdrukkaart** liggen die **allemaal dezelfde of een verschillende hoeveelheid elementen bevatten** en die overeenkomen met de voorwaarden van de 'Stroom UIT'- of 'Stroom AAN'-spelvarianten.

Een speler die een diefstal opmerkt, moet eerst de diamant grijpen. De eerste speler die daarin slaagt, heeft dan 5 seconden om de 3 kaarten te benoemen die volgens hem de diefstal creëren en deze met zijn vinger aan te duiden.

Nu controleren en bevestigen alle spelers of de diefstal correct is. Als de speler gelijk heeft, krijgt hij de 3 kaarten die de diefstal creëren en legt hij deze open voor zich op een winstapel.



bv. 1 dief + 2 vingerafdrucken + 3 diamanten

INHOUD

60 speelkaarten (18 diamantkaarten, 18 vingerafdrukkaarten, 18 diefkaarten, 3 Licht Uit-kaarten, 3 Veiligheidscamera-kaarten), 1 Stroom AAN/UIT-kaart, 1 diamant, spelregels



Dit spel versterkt je **PERCEPTIESNELHEID** **REACTIESNELHEID**

+ deze 6 andere FlexiQ vaardigheden

- 1 focus & herfocus
- 2 verbindingen maken
- 3 van perspectief wisselen
- 4 meerdere opties overwegen
- 5 werkgeheugen trainen
- 6 probleemoplossend denken

VALS ALARM

Als een speler een fout maakt of de correcte kaarten niet tijdig kan aanduiden, dan veroorzaakt deze een 'vals alarm'! In dit geval krijgt hij een boete en moet hij 2 van zijn gewonnen kaarten weggleggen (als hij er heeft) op een aparte wegwerpstapel aan de zijkant van de tafel. Deze kaarten zijn uit het spel en tellen niet meer mee voor het totaal van de speler.

Bovendien is de speler die het vals alarm veroorzaakte ook 'uit de ronde' en kan deze bijgevolg geen nieuwe diefstal meer aanduiden in diezelfde ronde.



Er is geen diefkaart, dus vals alarm!



Niet alle kaarten hebben dezelfde of een verschillende hoeveelheid elementen.

BLIJF ZOEKEN!

Na deze eerste diefstal wordt de diamant weer op de tafel gelegd en proberen de spelers nog een diefstal te vinden tussen de resterende open kaarten.

Als een speler denkt er één te zien, dan moet deze de diamant grijpen en gaat het spel verder zoals hierboven beschreven tot alle spelers overeenkomen dat er geen diefstallen meer op tafel liggen. Dit beëindigt dan de ronde. Alle spelers roepen nu opnieuw 'Hands up!', draaien de bovenste kaart van hun trekstapel om. Een nieuwe ronde begint.

SPECIALE KAARTEN

Als er met de Stroom UIT-kaart gespeeld wordt, dan hebben de speciale kaarten 'Licht Uit' en 'Veiligheidscamera' geen effect en tellen deze enkel als bonuskaarten. Met andere woorden, wanneer deze kaarten open liggen en een speler een correcte diefstal heeft aangeduid, kan die speler 1 van deze kaarten als bonus toevoegen aan zijn winstapel, bovenop de 3 andere gewonnen kaarten.



STROOM 'UIT' REGELS (Level voor beginners)

Voor beginners of jonge spelers, zet je de stroomkaart op 'UIT'. Dit betekent dat de dieven de elektriciteit in het museum hebben afgezet en er dus geen licht is en de veiligheidscamera's niet werken. Met andere woorden, in dit level mag je **de kleuren van de kaarten negeren** en doet zich een diefstal voor als aan één van de volgende 2 voorwaarden wordt voldaan:



De 3 kaarten hebben dezelfde hoeveelheid elementen (1, 2 of 3), ongeacht hun kleur.



De 3 kaarten hebben een verschillende hoeveelheid elementen, ongeacht hun kleur.

STROOM 'AAN' REGELS (Level voor gevorderden)

Voor meer ervaren spelers, draai je de stroomkaart op 'AAN'. Nu staan de speciale kaarten AAN. Maximaal speelplezier is AAN! In dit spel zijn de lichten AAN en werken de veiligheidscamera's. De spelers moeten nu **rekening houden met de kleur van de kaarten en met de speciale kaarten**.

Diefstal:

Een combinatie van een diefkaart + een vingerafdrukkaart + een diamantkaart blijft gelden. In dit level zijn er 4 mogelijkheden voor een diefstal:



De 3 kaarten hebben dezelfde hoeveelheid elementen (1, 2 of 3) en dezelfde kleur.



De 3 kaarten hebben dezelfde hoeveelheid elementen (1, 2 of 3) maar 3 verschillende kleuren.



De 3 kaarten hebben een verschillende hoeveelheid elementen, maar alle 3 dezelfde kleur.



De 3 kaarten hebben een verschillende hoeveelheid elementen en 3 verschillende kleuren.

Vals alarm (bij Stroom 'AAN' regels)



De 3 kaarten hebben dezelfde hoeveelheid elementen maar hebben niet allemaal dezelfde kleur of 3 verschillende kleuren.



De 3 kaarten hebben 3 verschillende kleuren maar hebben niet dezelfde hoeveelheid elementen of 3 verschillende hoeveelheden.

DE SPECIALE KAARTEN ZIJN NU ACTIEF!

Deze kaarten beïnvloeden het spel zolang ze open op tafel liggen!

LICHT UIT-KAART

Zolang deze kaart open op tafel ligt, kan er een diefstal plaatsvinden ongeacht de kleuren van de kaarten (dus dezelfde voorwaarden als in het Stroom 'UIT' level). De eerste speler die een correcte diefstal aanduidt, moet ook 1 Licht Uit-kaart nemen als bonus. Eventuele andere open Licht Uit-kaarten blijven op de tafel liggen en 'Licht Uit' blijft actief totdat de volgende, geldige diefstal is aangeduid.

VEILIGHEIDSCAMERA-KAART

Met de veiligheidscamera kan je dieven op heterdaad betrappen en deze onmiddellijk vangen. Als een veiligheidscamera-kaart EN een diefkaart van dezelfde kleur verschijnen, dan mag de eerste speler die de diamant grijpt deze 2 kaarten gewoon oprapen en ze aan zijn winstapel toevoegen.

OPMERKING

Als er een Licht Uit-kaart open ligt, dan kan je met een veiligheidscamera gelijk welke diefkaart oprapen ongeacht haar kleur.

SPELEINDE

Het spel eindigt als de trekstapels op zijn.

DE WINNAAR!

De speler met de meeste kaarten is de winnaar en ook de beste veiligheidsagent! In geval van een gelijke score, wint de speler die de meeste dieven op zijn kaarten heeft staan. Als de score nog altijd gelijk is, winnen al deze spelers.

