

HOOFD BEWAKING



PAK JIJ DE BOEVEN? OF PAKKEN ZIJ DE BUIT?!

Geen zin om de spelregels te lezen?

Bekijk dan de online uitlegvideo en scan de QR code!



Of ga naar de website:

<https://identitygames.nl/hoofd-bewaking>

SPELREGELS

SPEELDUUR: 15 MINUTEN | SPELERS: 3-6 | LEEFTIJD: 8+

INHOUD:

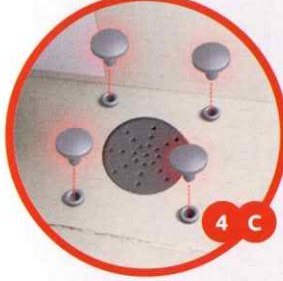
- Cameralens
- 18 kunstschaten
- Elastiek
- 4 doppen
- 2 vluchtauto's

HET MASKER IN ELKAAR ZETTEN

1. Druk alle geperforeerde gaten uit de doos.
2. Maak het elastiek vast aan de doos door deze van binnenuit de doos door gat A te halen. Steek het elastiek daarna de doos weer in door gat B. Herhaal dit aan de andere kant.
3. Schroef het batterijvakje aan de achterkant van de cameralens open, stop er 3 AAA-batterijen in en schroef het vakje weer dicht.
4. Bevestig de cameralens aan de doos in 3 stappen:
 - A. Druk de 2 haken van de lens door de 2 rechthoekige gaten aan de voorkant van de doos.
 - B. Schuif de lens naar beneden zodat de 4 pinnen in de 4 gaten aan de bovenkant van de doos terechtkomen.
 - C. Bevestig in de doos de 4 doppen op de 4 pinnen van de lens.

INLEIDING

Het is nacht en het Museum der Wonderen is gesloten voor bezoekers – het is dus maar goed dat jij en je vrienden geen bezoekers zijn, maar een groep dieven! Terwijl jullie door een niet afgesloten raam naar binnen sluipen, horen jullie plotseling vreemde, mechanische geluiden. Voorzichtig kijken jullie de centrale hal in en zien jullie iemand... of liever gezegd 'iets' door de hal lopen: het is het Hoofd Bewaking, een levende beveiligingscamera die zich door het museum beweegt op zoek naar verdachte activiteiten! Jullie zullen je uiterste best moeten doen om zo veel mogelijk kunstschaten te stelen zonder betrapt te worden...



VOORBEREIDINGEN

A. KIES EEN SPEELRUIMTE

Aangezien 'Hoofd Bewaking' een actief spel is waarbij je rond moet lopen en verstoppen, moet er een geschikte speelruimte gekozen worden, bijvoorbeeld:

- Een ruime kamer, zoals een woonkamer;
- Een aantal aan elkaar grenzende kamers op dezelfde verdieping, bijvoorbeeld de woonkamer, keuken, slaapkamer en gang;
- Een afgebakende plek buiten, zoals de tuin.

Zorg ervoor dat er genoeg plekken zijn waar je je kan verstoppen! Maak bijvoorbeeld verstopplekken door meubels zoals een bank of tafel te verschuiven.

B. PLAATS DE KUNSTSCHATTEN

Schud de kunstschaten (kaarten) en verspreid ze willekeurig door de speelruimte.

Leg de kunstschaten op een zichtbare plek neer met het plaatje naar beneden.

Voor 3 spelers: verwijder alle kunstschaten met 3 maskers erop uit het spel.

C. LEG DE VLUCHTAUTO'S KLAAR

Leg de 2 vluchtauto's (kaarten) op de grond in 2 goed bereikbare hoeken van de speelruimte zodat ze zo ver mogelijk uit elkaar liggen.

D. MAAK HET HOOFD BEWAKING KLAAR

De oudste speler mag beginnen als Hoofd Bewaking; de andere spelers zijn de dieven. Als Hoofd Bewaking zet je het masker op je hoofd op zo'n manier dat jouw rechteroog op dezelfde hoogte zit als het kijkgat. Trek het elastiek over je hoofd; deze moet goed strak zitten! Zakt het masker af wanneer je je hoofd beweegt, pas dan de lengte van het elastiek aan.



DOEL VAN HET SPEL

- Als dieven: probeer binnen 3 minuten zo veel mogelijk kunstschaten te stelen binnen de tijd zonder betrapt te worden!
- Als Hoofd Bewaking: probeer zo veel mogelijk dieven te betrappen!

SPELVERLOOP

Als iedereen er klaar voor is, zet dan de AAN/UIT-schakelaar op de voorkant van de cameralens op AAN. De lens zal nu beginnen met aftellen zodat de dieven genoeg tijd hebben om weg te rennen. Zodra het aftellen klaar is, begint het spel!

DIEVEN

Als dief heb je 3 minuten de tijd om zo veel mogelijk kunstschaten te stelen. Hoe doe je dat? Zoek een kunstschat, draai die om, raap hem op, loop ermee naar de vluchtauto met dezelfde kleur als de kaart en leg hem boven op de vluchtauto. Let op: op elke kunstschat staat een aantal maskers. Dit aantal geeft aan hoeveel dieven deze kaart moeten vasthouden om de kaart te kunnen verplaatsen.



Deze kunstschat kan door één dief worden verplaatst en moet naar de **rode** vluchtauto

Drie dieven moeten deze kunstschat vasthouden om hem te mogen verplaatsen. Deze moet naar de **blauwe** vluchtauto

Dieven mogen maar één kaart tegelijkertijd dragen!

HOOFD BEWAKING

Ondertussen loopt het Hoofd Bewaking rond door de speelruimte en probeert zo veel mogelijk dieven te betrappen. Als Hoofd Bewaking kun je door een klein kijkgaatje kijken. Het kijkgat gaat maar eens in de 4 seconden kort open. Als het kijkgat opengaat, klinkt er een geluid om de dieven te waarschuwen.

Dieven betrappen

Zie je als Hoofd Bewaking een dief, wijs diegene dan aan en roep zijn naam. Klopt deze naam bij de aangewezen dief, dan roept de dief: 'Betrap!' en laat hij, als hij een kunstschat draagt, deze vallen. Daarna loopt de dief snel weg en kan hij 10 seconden lang niet betrapt worden.

Wanneer een dief 2 keer is betrapt, is hij af!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als:

- alle dieven af zijn;
- de 3 minuten speeltijd voorbij zijn. De cameralens speelt een geluid om aan te geven dat het spel voorbij is en het kijkgat gaat open. Het Hoofd Bewaking laat aan de dieven weten dat het spel afgelopen is.

Zet daarna de AAN/UIT-schakelaar van de cameralens op OFF.

PUNTENTELLING

Verzamel de kunstschaten die op de vluchtauto's zijn gelegd. Tel alle bedragen die op de gestolen kunstschaten staan bij elkaar op. Kunstschaten die op de verkeerde kleur auto liggen, tellen niet mee. Haal een boete van €2.000 van dit bedrag af voor elke keer dat een dief is betrapt. Dit is de score van de dieven!

Bijvoorbeeld: de dieven hebben op de juiste manier deze kaarten op de vluchtauto's gelegd:



Bij elkaar opgeteld zijn deze kunstschaten €17.000 waard. Het Hoofd Bewaking heeft in totaal 5 dieven betrapt (2 dieven zijn 2 keer ontdekt en een andere 1 keer): er wordt dus $5 \times €2.000 = €10.000$ afgetrokken van de score, waardoor het eindresultaat uitkomt op $€17.000 - €10.000 = €7.000$!

NIEUW SPEL

Nu mag een andere speler het Hoofd Bewaking zijn en kunnen de dieven gaan proberen de score te verbeteren!

DIEVENTIPS!

- Wees zo stil mogelijk om te voorkomen dat het Hoofd Bewaking je hoort!
- Speel je binnen? Trek dan je schoenen uit om stiller te kunnen sluipen!
- Luister goed naar het geluid dat aangeeft wanneer het kijkgat van het Hoofd Bewaking opengaat. Kort daarna kan het Hoofd Bewaking 4 seconden niks zien en kan jij snel langs hem heen glippen!
- Als je vlak achter het Hoofd Bewaking staat, kan hij je zeker niet zien!



VARIATIES

Om het spel nog spannender te maken, zou je een van de volgende variaties op de spelregels kunnen proberen. Je kunt ze ook met elkaar combineren, of je eigen regels verzinnen: wat je wil!

1. OP DE PLAATS

Het Hoofd Bewaking moet op zijn plek blijven staan in het midden van de speelruimte.

2. VERHOOGD RISICO

Je bent als dief af als het Hoofd Bewaking je één keer ziet (in plaats van na 2 keer).

3. SPAGHETTI-ARMEN (5 SPELERS OF MEER)

Voor iedere kunstschat geldt dat je een extra dief nodig hebt om de kaart te kunnen oppakken.

4. ALLES OF NIETS

Leg, nadat je alle kunstschaten hebt geschud, net zo veel schatten weg totdat je er 10 overhoudt. De dieven winnen het spel als ze al deze 10 kunstschaten op het einde van het spel hebben weten te stelen. Zo niet, dan wint het Hoofd Bewaking. Is het te makkelijk of te moeilijk voor de dieven om te winnen? Verhoog of verlaag dan het aantal kunstschaten.

5. TEAMGEVECHT (5 SPELERS OF MEER)

De dieven worden verdeeld in 2 teams: team blauw en team rood. Team blauw moet de kunstschaten naar de blauwe vluchtauto zien te brengen en het rode team probeert ze bij de rode vluchtauto te krijgen. De kleuren van de kunstschaten doen er in deze variant niet toe: blauwe schatten mogen naar de rode auto en andersom. Kunstschaten mogen niet van de vluchtauto's gestolen worden. Teams bestaande uit 2 dieven mogen kaarten met 3 maskers erop met 2 dieven tillen. Het team dat aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint!

VEILIGHEIDSMATREGELEN

WAARSCHUWINGEN

- De Cameralens niet onderdompelen in water.
- De Cameralens niet uit elkaar halen.
- Plaats de Cameralens en de batterijen niet in de buurt van water, elektriciteit, warmte- en/of koudebronnen.
- Gooi gebruikte batterijen direct weg in de daarvoor bestemde inzamelbakken.
- Nieuwe en gebruikte batterijen buiten bereik van kinderen houden.
- Bij het vermoeden dat een batterij is ingeslikt of in het lichaam is geplaatst, raadpleeg onmiddellijk een arts.

ZORG EN ONDERHOUD

- Verwijder de batterijen als de Cameralens gedurende langere tijd niet gebruikt gaat worden.
- Zet de Cameralens altijd uit als deze niet in gebruik is.
- Maak de Cameralens schoon door deze met een zachte, vochtige doek voorzichtig af te nemen.

BATTERIJEN PLAATSEN EN VERVANGEN

- De batterijen moeten geplaatst of vervangen worden door een volwassene.
- Gebruik een schroevendraaier om de schroef en het batterijcompartiment-klepje te verwijderen.
- Gebruik 3x 1,5V AAA alkalinebatterijen (niet bijgeleverd) en zorg dat de (+) en (-) de goede richting uitwijzen zoals aangegeven aan de binnenkant van het batterijcompartiment.
- Plaats het klepje terug en draai de schroef weer vast.

BATTERIJ INFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN

- Exclusief 3x 1,5V AAA-batterijen.
- Gebruik geen verschillende typen of oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Plaats de batterijen met de polen in de juiste richting.
- De batterijen moeten geplaatst of vervangen worden door een volwassene.
- Oplaadbare batterijen moeten uit de Cameralens worden verwijderd door een volwassene, alvorens te worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet (opnieuw) opgeladen worden.
- Er mag geen kortsluiting tussen de batterijpolen ontstaan.
- Verwijder lege batterijen uit de Cameralens.
- Lever lege batterijen in als KCA (Klein Chemisch Afval).



Bewaar deze veiligheidsinstructies goed, ze bevatten belangrijke informatie.

