

DER SCHATTENDIEB

Doel van het spel

In het holst van de nacht werden er in de hotelkamers van Grand Hotel waardevolle juwelen gestolen. Na enkele diefstallen worden de gasten voorzichtig en proberen ze zo veel mogelijk juwelen op te bergen in hun hotelkluis. Desondanks slaan de dieven steeds weer toe. De spelers verzamelen zo waardevol mogelijke juwelen in hun kluis, want alleen in een kluis zijn deze veilig voor de dieven. De speler die op het einde van het spel de meest waardevolle juwelen in zijn gesloten kluis heeft liggen, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 80 juweelkaarten : 4 kleuren met per kleur twee reeksen van 1 t.e.m. 10
- ⇒ 20 'gesloten kluis'-kaarten met de waarden 4 t.e.m. 15
- ⇒ 7 'open kluis'-kaarten
- ⇒ 5 diefkaarten in 5 kleuren : 4 gespecialiseerde dieven die elk geïnteresseerd zijn in één specifieke soort juweel (4 kleuren) en één zwarte schattendief die geïnteresseerd is in alle

juwelen.

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler ontvangt één 'open kluis'-kaart en legt deze voor zich op tafel. De resterende 'open kluis'-kaarten worden terug in de doos gelegd.
- ⇒ Alle andere kaarten (inclusief de 'gesloten kluis'-kaarten) worden geschud. Elke speler ontvangt 4 kaarten en neemt deze ter hand. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel midden op tafel gelegd.

Spelverloop

- ⇒ Een spelronde bestaat uit 7 acties die gelijktijdig door alle spelers na elkaar uitgevoerd worden : kaart uitspelen, pat-situatie, dief, resterende juweelkaarten uitspelen, kluis vullen, kluis sluiten, kaarten bijnemen.
- ❶ **Eén handkaart uitspelen** : Elke speler neemt één van de 4 juweelkaarten uit zijn hand en legt deze verdekt voor zich op tafel. Een dergelijke kaart kan een juweel-, 'open kluis'- of 'gesloten kluis'-kaart zijn. Zodra alle spelers een kaart verdekt voor zich hebben afgelegd, worden ze gelijktijdig omgedraaid.
- ❷ **Pat-situatie** : Als juweelkaarten met dezelfde waarde (cijfer,

niet noodzakelijk zelfde kleur) omgedraaid worden, ontstaat er tussen deze kaarten een pat-situatie. De betrokken kaarten worden op de aflegstapel naast de voorraadstapel gelegd.

- ❸ **De dief** : De speler die een diefkaart heeft uitgespeeld, neemt één uitgespeelde juweelkaart van de soort waarin de uitgespeelde dief zich gespecialiseerd heeft. Hij legt de gestolen juweelkaart op zijn 'open kluis'-kaart. Mochten er geen juweelkaarten van zijn specialisatie uitgespeeld zijn, dan krijgt hij geen juweelkaart. Als een speler een zwarte schattendiefkaart uitspeelde, neemt hij een uitgespeelde juweelkaart naar keuze en legt die op zijn 'open kluis'-kaart. Als er zowel gewone dief- als schattendiefkaarten uitgespeeld werden, is eerst de schattendief aan de beurt. Onafhankelijk of de dief succesvol was of niet, belandt de uitgespeelde diefkaart op de aflegstapel.
- ❹ **Resterende juweelkaarten uitspelen** : De speler die nog een juweelkaart voor zich heeft liggen, mag indien gewenst extra juweelkaarten uit de hand uitspelen die overeenkomen (kleur, niet noodzakelijk cijfer) met reeds door hem bij actie ❶ uitgespeelde juweelkaart.
- ❺ **Kluis vullen** : Alle uitgespeelde juweelkaarten die voor de spelers liggen, moeten nu zichtbaar in de kluis van de eigenaar ervan gelegd worden. Juweelkaarten in de kluis

blijven tot het einde van het spel in de kluis liggen.

⑥ **Kluis sluiten** : Als een speler een 'gesloten kluis'-kaart heeft uitgespeeld waarvan de waarde gelijk of groter is dan het aantal juweelkaarten dat in de kluis ligt, legt hij deze kaart op zijn laatst uitgespeelde juweelkaart en sluit hiermee zijn kluis. Vervolgens legt hij zijn resterende handkaarten verdeckt onder de voorraadstapel. Van nu af speelt hij niet meer actief mee.

Belangrijk : Een speler mag zijn kluis pas sluiten op voorwaarde dat er minimaal één juweelkaart in ligt. Als er zich nog geen juweelkaart in bevindt, wordt de uitgespeelde 'gesloten kluis'-kaart op de aflegstapel gelegd. Mocht een speler een 'gesloten kluis'-kaart uitspelen die een lagere waarde heeft dan het aantal juweelkaarten dat zich in de kluis bevindt, belandt de uitgespeelde kaart zondermeer op de aflegstapel.

⑦ **Kaarten bijnemen** : Alle spelers wiens kluis nog niet gesloten is, vullen hun handkaarten terug aan tot 4. Daarna begint een nieuwe spelronde met actie ①. Mocht de voorraadstapel onvoldoende kaarten bevatten om alle spelers terug 4 handkaarten te geven, dan worden de handkaarten van alle spelers terug aangevuld tot 3. De resterende kaarten worden dan op de aflegstapel gelegd. Als er geen

voorraadstapel meer is, vervalt actie ⑦.

Einde van het spel

⇒ Het spel eindigt onmiddellijk als :

- * Nog slechts één speler een open kluis heeft. Hij mag zijn kluis niet meer sluiten en ontvangt voor zijn juwelen 0 punten.
- * Alle actieve spelers beslissen om in een bepaalde spelronde hun kluizen te sluiten. Ze mogen hun juwelen niet meer afrekenen en ontvangen 0 punten.
- * Als er geen voorraadstapel meer is, eindigt het spel onmiddellijk als een speler na actie ④ 'Resterende kaarten uitspelen' geen handkaarten meer over houdt. Alle spelers wiens kluis op dat moment nog niet gesloten is, ontvangen dit spel 0 punten.

⇒ Nu wordt er afgerekend : Alle spelers die hun kluis tijdig sloten, tellen de totale waarde (cijfers) van de juwelen in hun kluis bij elkaar op. De speler die het hoogste totaal bereikt, wint het spel.

⇒ Meestal worden er 3 partijen 'Der Schattendieb' gespeeld. De speler die op het einde van deze 3 partijen de meeste punten heeft verzameld, wint.

DER SCHATTE DIEB		
Amigo	Grunau, Jürgen	2001
3 - 7 spelers	vanaf 8 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 2001