

Zarné

Meisterdiebe

Spiegel



voor
2 - 8 spelers
vanaf 10 jaar
Duur: ca. 60-75 min.

Joop zum
Spielen

In de "juwelen-scene" is de duivel losgelaten! De juweliers proberen "onechte" juwelen (imitaties) kwijt te geraken. De smokkelaars ontwikkelen smokkelaarsbenden om de grote coup te plegen. En de dieven stelen alle juwelen, die er te vinden zijn. Werkelijk alle???

Zeker niet! Want dat menige schuifladen waardevolle geheimvakken bezitten, weten enkel en alleen de "meesterdieven".

Bij MEISTERDIEBE (Meesterdieven) is haast alles toegelaten. Door de detektive zal je je echter niet mogen laten betrappen! Deze gaat namelijk zijn eigen gang ...

Spelmateriaal

1 smokkelaarkist

bestaande uit 3 niveaus met 12 schuifladen, waarbij 6 een geheim vak hebben.

17 kussens

8 witte kussens
8 zwarte kussens
1 rood kussen

102 juwelen

6 robijnen (rood)
16 safieren (blauw)
80 diamanten (transparant)

48 karakterkaarten

met 6 verschillende
karakters

8 overzichtskaarten (in 8 spelkleuren)

8 alarminstallaties uit hout

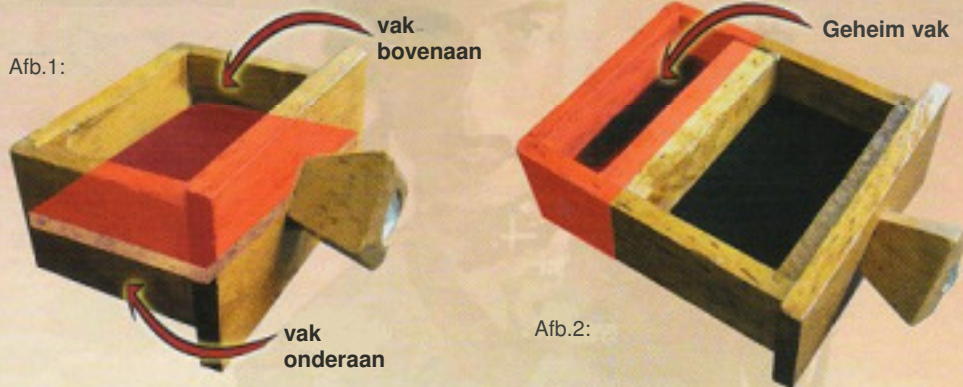
1 spelhandleiding in 2 talen

Speldoel

Iedere speler probeert zijn "onechte" juwelen kwijt te geraken, want voor imitaties krijg je op het einde minpunten. Gelijktijdig probeert hij zoveel mogelijk "echte" juwelen te pakken te krijgen, want deze brengen pluspunten op. Daartoe kruipen de spelers telkens opnieuw in de rol van een ander karakter, om van hun eigenschappen gebruik te maken. Wie op het einde van het spel de meeste pluspunten heeft, wint het spel.

De smokkelaarkist

De smokkelaarkist bestaat uit 3 niveaus. Deze zijn op zich draaibaar. In elk niveau bevinden zich 2 korte en 2 lange schuifladen, die zich telkens tegenover mekaar bevinden. Alle schuifladen hebben een dubbele bodem. Elke schuifla heeft ook een bovenste en een onderste vak. (Afb. 1)



De lange schuifladen bezitten bijkomend achter het eerste vak een geheim vak. (Afb. 2)

Spelvoorbereiding

De smokkelaarkist wordt in het midden van de tafel geplaatst, zodat iedere speler deze goed kan bereiken. Het rode kussen wordt daarnaast gelegd.

De kaarten

De 48 karakterkaarten worden per karakter in 6 kaartenstapels gesorteerd. Er ontstaat nu 1 stapel met 8 dieven, 1 stapel met 8 smokkelaars enz. Elke stapel wordt op zich geschud. Daarna ontvangt iedere speler een kaart van elke stapel. Bij minder dan 8 spelers, verdwijnen de overige kaarten uit het spel. Iedere speler heeft nu 6 verschillende karakterkaarten op handen.

Overzichtskaart & alarminstallatie

Iedere speler krijgt een overzichtskaart en een alarminstallatie (houtschijf) in zijn spelerskleur. De overzichtskaart wordt tussen het witte en het zwarte kussen geplaatst. De alarminstallatie wordt op gemarkeerde plaats in de rij van de juwelier op de overzichtskaart gereed gelegd.

Kussen en imitatie

Iedere speler ontvangt een wit en een zwart kussen. Op het witte kussen legt iedere speler zijn 10 imitaties, bestaande uit 8 transparante diamanten en 2 blauwe safieren. Het zwarte kussen is bij het begin van het spel leeg.

Enkel juwelen, die zich op het witte kussen van een speler bevinden, zijn IMITATIES. Alle juwelen, die zich in schuifladen bevinden, tijdens het spel uit de schuifladen vallen en op het rode of zwarte kussen worden afgelegd, zijn ECHT en bijgevolg WAARDEVOL.

Afb. 3: opbouw van het spelmateriaal van een speler.

wit kussen



10 imitaties:
8 diamanten
2 safieren

overzichtskaart



alarminstallatie



zwart kussen (leeg)



6 verschillende karakterkaarten

Het vullen van de smokkelaarkist

In het begin van het spel worden 6 rode robijnen in de geheime vakken van de lange schuifladen en 12 transparante diamanten in de voorste schuifladen gelegd.

a) de robijn

Het eenvoudigste is, wanneer men de niveaus van de smokkelaarkist vooraf zo draait, dat de 3 lange schuifladen zich tegenover mekaar bevinden. In elk bovenaan liggende geheime vak van de 3 schuifladen van een zijde wordt nu telkens 1 robijn gelegd. Daarna wordt de smokkelaarkist 1x omgedraaid, zodat de steun die voorheen bovenaan was zich nu onderaan bevindt. Nu worden de 3 langen, tegenoverliggende schuifladen op dezelfde wijze gevuld.

Afb.4:



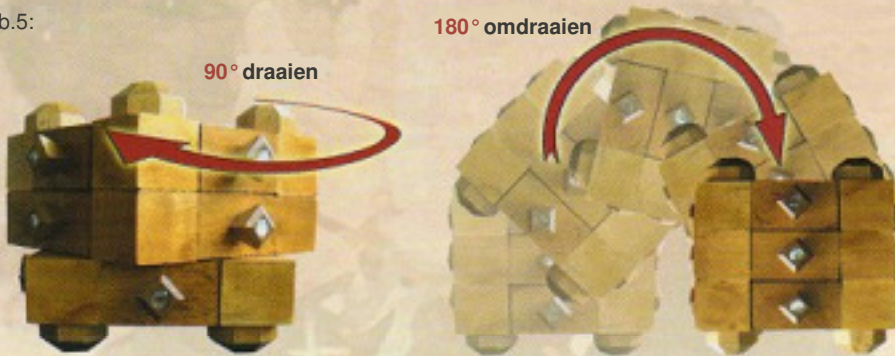
Zoals men op afbeelding 4 ziet, bevinden zich nu 3 robijnen in een geheim vak bovenaan en 3 robijnen in een geheimvak onderaan.

b) vullen met diamanten

12 diamanten (transparant) worden tussen de spelers verdeeld. Afhankelijk van het spelersaantal, krijgt niet iedere speler hetzelfde aantal diamanten, wat voor het verdere spelverloop evenwel geen belang heeft. Volgens de wijzers van de klok mee, legt nu iedere speler zijn diamanten in één of meerdere willekeurige schuifladen en sluit deze weer.

Bij het vullen van de schuifladen met diamanten mag enkel het voorste vak geopend worden. Daarna draait hij het bovenste niveau of de bovenste twee niveaus 90 graden in een willekeurige richting en/of keert hij de smokkelaarkist éénmaal om. (*De draai- en omdraaiacties zijn vrijwillig*).

Afb.5:



Vallen bij het vullen van de smokkelaarkist al diamanten eruit, worden deze onmiddellijk op het rode kussen gelegd.

Spelverloop

Het uitspelen van de kaarten

Alle spelers kiezen een karakterkaart uit hun hand en leggen ze verdeckt voor zich af. De uitgespeelde kaart duidt aan, welk karakter een speler heeft uitgekozen voor de lopende spelronde. Elk karakter is verbonden met een eigenschap, die de speler in zijn spelbeurt mag uitvoeren.

Vervolgens onthullen nu uitsluitend die spelers die een **smokkelaar** hebben uitgekozen, tegelijkertijd hun smokkelaarkaart. Eerst nadat alle smokkelaars hun spelbeurt beëindigd hebben, onthullen de overige spelers hun verdeckte kaarten eveneens gelijktijdig. Gezamenlijke spelbeurten worden in de volgorde van de karakters uitgevoerd, zoals op de overzichtskaart aangegeven is. Hebben twee of meer spelers hetzelfde karakter uitgekozen, beslist het getal op de desbetreffende karakterkaart de beurtvolgorde van deze spelers: Hoe lager het getal op de uitgespeelde kaart, hoe vroeger de betrokken speler in dit geval aan de beurt is.

Voorbeeld van een beurtvolgorde:

Tijdens een spelronde met 8 spelers worden volgende karakterkaarten uitgekozen:

1 juwelierster met het nummer 8, 3 smokkelaars met de nummers 2, 5 en 8, 1 detective met nummer 4, 1 meesterdief met nummer 3 en 2 dieven met de nummers 5 en 7.

De beurtvolgorde overeenkomstig de overzichtskaart en de getallen op de respectieve kaarten is als volgt:

Eerst worden uitsluitend de smokkelaars opengelegd. Dan voert eerst smokkelaar nr. 2 zijn spelbeurt uit, gevolgd door smokkelaar nr. 5 en als laatste door smokkelaar nr. 8. Pas dan leggen alle overige spelers hun uitgespeelde kaarten open. Aangezien er geen juwelier gespeeld werd, is de juwelierster als volgende aan de beurt. Daarna volgen de dieven, waarbij dief nr. 5 voor dief nr. 7 aan de beurt is. Aansluitend is de meesterdief aan de beurt. Als laatste volgt de detective.

Nadat iedere speler aan de beurt is geweest, is een spelronde beëindigd. De uitgevoerde kaarten worden niet opnieuw op de hand genomen, maar worden omgedraaid en blijven verdeckt voor hun spelers liggen. In de volgende spelronde kan iedere speler nu nog uit 5 handkaarten van een karakter kiezen, in de daarop volgende ronde nog slechts uit 4 handkaarten, enz. Na de zesde spelronde (*wanneer alle kaarten uitgespeeld werden*) nemen de spelers hun kaarten weer opnieuw op en geven ze aan hun linkerbuur verder. Een nieuwe spelronde begint en ieder kan opnieuw uit 6 karakterkaarten kiezen.

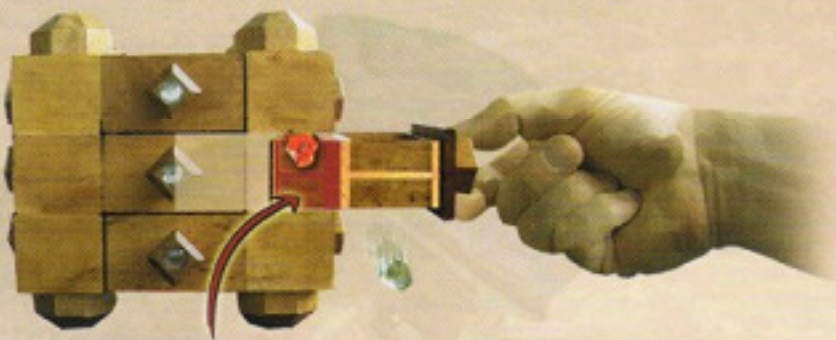
Ledigen en vullen van een schuifla

Iedere speler mag per spelbeurt altijd slechts één schuifla openen. Ap welke zijde van de smokkelaarkist de schuifla zich bevindt, is willekeurig. Hij mag de smokkelaarkist in ieder geval **nooit vooraf** draaien of omdraaien.

Een schuifla moet altijd zover geopend worden, dat het voorste vak volledig zichtbaar wordt en alle juwelen eruit vallen, die zich aan de onderkant van het vak bevinden. (Afb. 6).

Vallen bij het openen van een schuifla juwelen eruit, mag de speler de actie van het gekozen karakter niet uitvoeren. Hij sluit de schuifla en mag het draaien en omdraaien van de smokkelaarkist nog uitvoeren (zie onder). Hiermee eindigt zijn beurt (Uitzondering: juwelierster).

(Afb. 6 toont het juist openen van een schuifla met een diamant, die eruit valt).



Het geheime vak mag enkel door de meesterdief geopend worden.

Uitgevallen juwelen worden altijd op het rode kussen gelegd (Uitzondering: alarminstallatie, zie in het hoofdstuk "Juwelier")

Draaien en omdraaien van de smokkelaarkist

Aan het einde van zijn spelbeurt mag een speler **altijd tot 2 acties** uitvoeren met de smokkelaarkist: Hij mag de bovenste of de bovenste twee niveaus samen **90 graden** in een willekeurige richting **draaien** en de smokkelaarkist **180 graden** omdraaien. De draai- en omdraai-acties zijn vrijwillig, zodat een speler aan één actie of zelfs aan allebei de acties kan verzaken (zie afb. 5)

Belangrijke uitzondering: detectives mogen de smokkelaarkist noch draaien, noch omdraaien.



De smokkelaar

... neemt **alle** juwelen uit het voorste vak van een schuifla en legt ze als "buit" op het rode kussen. Daarna legt hij een willekeurige imitatie van zijn wit kussen in diezelfde schuifla. Dat mag hij ook wanneer hij een lege schuifla geopend had.

Kraken de detectives de smokkelaarkist of verdelen de smokkelaars de buit onder elkaar?

Heeft de (laatste) smokkelaar zijn spelbeurt beëindigd, dan leggen alle andere spelers onmiddellijk hun uitgespeelde karakterkaarten open. Nu wordt nagekeken of zich in deze spelronde meer smokkelaars of meer detectives aan de tafel bevinden. Zijn de detectives in de meerderheid, ontvangen de smokkelaars geen juwelen. Zijn er echter meer smokkelaars dan detectives, of zijn beide in gelijk aantal voorhanden, worden alle juwelen die zich al op het rode kussen bevinden, onmiddellijk onder de smokkelaars verdeeld. De smokkelaar met het laagste getal neemt als eerste een juweel, dan de smokkelaar met het onmiddellijk erboven komende getal enz. Zo gaat het verder, tot dat het rode kussen leeg is.

Opgelet: Een smokkelaar, bij wie bij het openen van een schuifla juwelen eruit vallen, wordt van de verdeling van de buit uitgesloten. Hij wordt weliswaar bij de bepaling van de smokkelaarsmeerderheid (tegenover de detectives) als aanwezige smokkelaar meegeteld en zijn uitgevallen juwelen komen (zoals gebruikelijk) op het rode kussen terecht – maar hij ontvangt niets van de buit.



De juwelier

... legt een willekeurige imitatie van zijn wit kussen in de door hem geopende schuifla – ook wanneer er daar reeds juwelen liggen. Wanneer hij wil, mag hij er zijn alarminstallatie bijleggen. Hij mag altijd slechts één alarminstallatie in een schuifla leggen. Bevindt zich reeds een alarminstallatie in een schuifla, mag deze niet worden omgeruild. Opent een speler (ongeacht welk karakter hij gekozen heeft) in het verdere spelverloop een schuifla waarin een alarminstallatie aanwezig is, zijn er 2 mogelijkheden:

1. Het alarm is uitgeschakeld:

Bevindt zich een alarminstallatie in het bovenste vak van een geopende schuifla, is het uitgeschakeld. De speler, die de schuifla geopend had, legt overeenkomstig zijn gekozen karakter zijn imitatie(s) daarbij of neemt de juwelen eruit. Ligt na deze uitvoering de alarminstallatie zonder juweel/juwelen in een schuifla, blijft zij daar liggen.

2. Het alarm werd in werking gesteld:

Het alarm wordt in werking gesteld wanneer de alarminstallatie bij het openen van een schuifla eruit valt. In dit geval worden de eruit vallende juwelen onmiddellijk op het zwarte kussen van de bezitter van de alarminstallatie gelegd. De bezitter ontvangt ook zijn alarminstallatie weer terug.

Heeft de bezitter zelf het alarm in werking gesteld, komen eruit gevallen juwelen (zoals gebruikelijk) op het rode kussen. De bezitter ontvangt zijn alarminstallatie weer.



De juwelierster

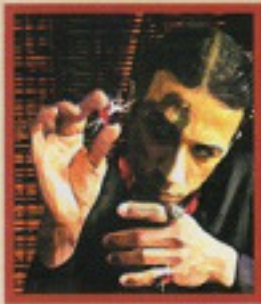
... legt **altijd** een willekeurige imitatie van haar witte kussen in de geopende schuifla. Zij doet dit **ook wanneer** er juwelen uit de schuifla vallen.

Per detective, die zich in de lopende ronde bevindt, mag zij een verdere imitatie van haar wit kussen wegnemen en in dezelfde schuifla leggen.



De dief

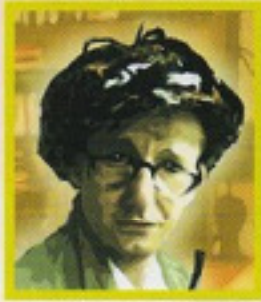
... neemt alle juwelen, die hij in het voorste vak van de door hem geopende schuifla vindt en legt ze op zijn zwarte kussen.



De meesterdief

... mag als enige karakter het geheime vak openen. Dat mag hij ook, wanneer zich in het voorste vlak geen juwelen bevinden. Hij kan kiezen of hij het eerste vak plundert dan wel verder opent en het geheime vak doorzoekt. Bevindt zich een rode robijn in het geheime vak, mag hij hem tezamen met de juwelen uit het eerste vak op zijn zwart kussen leggen.

Opgelet: valt een robijn onderaan uit het geheime vak uit, gaat de meesterdief met lege handen naar huis. De robijn komt niet op het rode kussen terecht, maar wordt in het geheime vak van de geopende schuifla gelegd. De schuifla wordt weer gesloten.



De detective

...is een stille waarnemer van de opkomende bedrijvigheid aan de schuifladen. Hij zelf laat liever de vinger van de smokkelaarkist (wegens de vingerafdrukken) en verheugt zich veel meer over de mislukte pogingen van de andere karakters.

Op het einde van een spelronde krijgt de detective alle juwelen, die zich op het rode kussen bevinden. Zijn meerdere detectives in een spelronde aanwezig, moeten zij de juwelen onder elkaar verdelen. Net zoals bij de smokkelaarkist worden de juwelen overeenkomstig de getallen op de detectivekaarten verdeeld:

De detective met het laagste getal neemt als eerste een juweel, dan de detective met het op één na laagste getal enz. Dat gaat zolang door, totdat het rode kussen leeg is. Is in een spelronde geen detective aanwezig, blijven de juwelen voor de volgende ronde gewoon op het rode kussen liggen.

Belangrijk: De detective mag de smokkelaarkist niet weer draaien, noch omdraaien.

Speleinde en overwinning

Het spel eindigt van zodra aan het einde van een spelronde een speler geen imitatie meer op zijn wit kussen heeft liggen of de zesde en laatste robijn uit een geheim vak wordt gehaald. De speler, die de meeste punten heeft, wint. Daarbij tellen:

Pluspunten (zwart kussen):

Diamant (transparent) + 1 punt

Safier (blauw) +2 punten

Robijn (rood) +4 punten

na aftrek van de minpunten (wit kussen):

Diamant (transparent) -1 punt

Safier (blauw) -2 punten

Bij gelijkstand wint de speler met de meeste robijnen. Heerst daarna nog altijd een gelijkstand, wint de speler met de meeste safieren.

Veel plezier!

De smokkelaarkist is een product uit hout. Elke enkele schuifla heeft haar eigen tekening.

Gebruik deze bijzonderheden als waarnemingshulp.

In het hoofdstuk „Ledigen en vullen van een schuifla” is gesteld dat een schuifla altijd zover geopend moet worden dat juwelen die zich in het voorste vak onderaan bevinden, eruit kunnen vallen. Het kan dus niet zijn, dat zich juwelen op beide zijden van een schuifla bevinden. Het kan weliswaar in enkele gevallen gebeuren dat een schuifla ondeskundig werd geopend, zodat zich later in het spel toch eenmaal “bovenaan” vette buit bevindt, terwijl gelijktijdig “onderaan” één of meerdere juwelen eruit vallen. In dit geval mag de speler zijn actie in de geopende schuifla uitvoeren (wegens twijfel over de schuldigen).

Uitgevallen juwelen komen op het rode kussen terecht.

Speelvariant

Wie bij al het draaien en omdraaien van de smokkelaarkist teveel hoofdpijn zou krijgen, kan het DRAAIEN EN OMDRAAIEN van de smokkelaarkist na elke spelbeurt tot EEN actie beperken: aan het einde van zijn spelbeurt mag iedere speler opnieuw tot 2 niveaus samen 90 graden in een willekeurige richting draaien OF de smokkelaarkist 180 graden omdraaien.

Verschenen bij Zoch Verlag, Copyright: 2004
Auteur, illustratie & design: Czarne

Vertaling naar NL:
Sven Talboom

Firma en auteur

...bedanken de vele testspelers voor ideeën en voorstellen. Bijzondere dank aan de personen die model voor de karakters stonden. Veel dank aan de manager en producenten van de "smokkelaarkist", die geen moeite hebben gespaard om onze hoge eisen meer dan alleen maar te vervullen.