

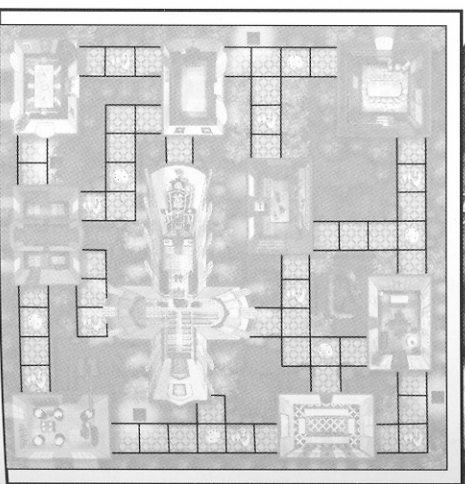
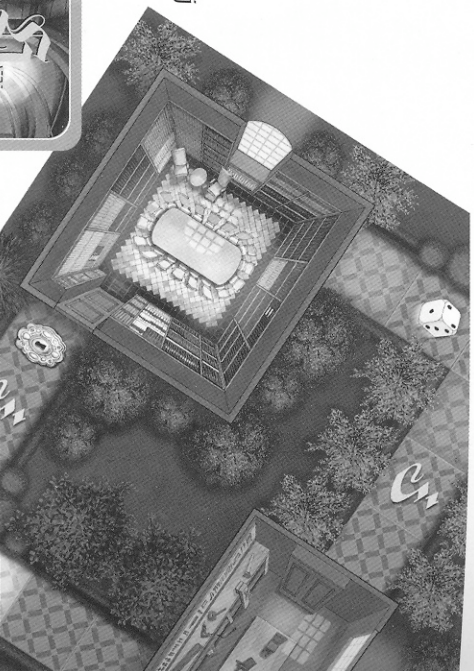
KORTE SPELOMSCHRIJVING

Dwaal door de abdij van Grimbergen en zoek tijdens je speurtocht de paters die je nodig hebt om het geheim van het door jou te brouwen abdijbier te onthullen.

Vezamel de drie geestelijken die ieder een deel van dit geheim kennen in één van de ruimtes van de abdij. Hierbij word je gehinderd door geheime gangen, duistere tunnels maar ook door je tegenspelers, die jij op jouw beurt moet proberen te slim af te zijn. Welke speler slaagt er als eerste in het geheim van Grimbergen te ontfalen?

SPELINHOUD

- 1 speelbord
- 5 pionnen
- 12 paterfiches
- 12 geheimkaarten
- 44 abdijkaarten
- 2 dobbelstenen
- 1 notitieblokje met plattegronden van de abdij
- 5 pottloden
- 1 spelregelholder



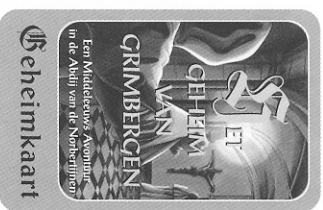
SPELERS

HET GEHEIM VAN GRIMBERGEN is een tactisch spel dat geschikt is voor 2 t/m 5 spelers.



SPELVOORBEREIDING

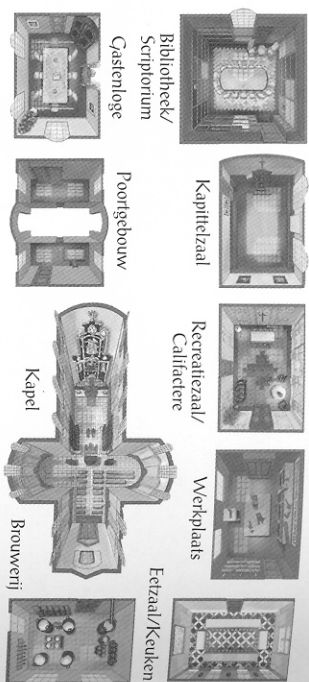
Plaats het speelbord op een vlakke ondergrond. Druk de pionnen in de bierdop-voetjes. Alle spelers kiezen een speekleur en plaatsen hun pion in het poortgebouw van de abdij. Plaats de twaalf paterfiches gesloten (met de iconities naar beneden) op de daarvoor bestemde overeenkomstig gekleurde startvakjes op het speelbord. Schud de abdijkaarten en leg ze naast het speelbord. Schud de geheimkaarten. Elke speler krijgt er één, die hij nadat hij die bekeken heeft gesloten voor zich neerlegt, zonder dat de andere spelers deze kunnen zien. De overige geheimkaarten worden gesloten naast het speelbord gelegd. Alle spelers krijgen een velletje van het notitieblokje. Hierop kunnen zij, onzichtbaar voor de andere spelers, de positie van de verschillende paters in kaart brengen.



Paterfiches
In de abdij van Grimbergen wonen 12 paters die ieder een eigen taak hebben. Voor elk van de paters bevat het spel een paterfiche. Op de bovenkant van deze fiches staat het gebrandschilderde raam met de Phoenix die herrijst uit de as. Dat is het logo van Grimbergen. Op de onderkant staan iconities voor de verschillende taken die de paters in de abdij vervullen.

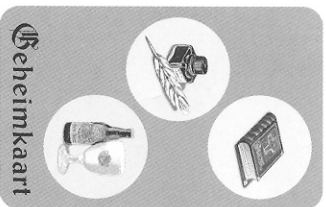
Notieblokje

Gedurende het spel moeten de spelers precies kunnen onthouden waar zich in de abdij welke paters bevinden. Daarom bevat het spel een notieblokje met de plattegrond. Hierop kan een speler, onzichtbaar voor de andere spelers, de positie van de verschillende paters in kaart brengen.



DOEL VAN HET SPEL

Op zijn geheimekaart ziet de speler drie iconities: het bier waarvan hij de geheime receptuur moet achterhalen, en de iconities van de twee paters die hun deel van dit geheim met zich meedragen. Een speler wint het spel als hij erin slaagt om in een ruimte één van de vier bierbrouwende paters te verenigen met de twee paters waarvan de iconities overeenkomen met de iconities op de geheimekaart.

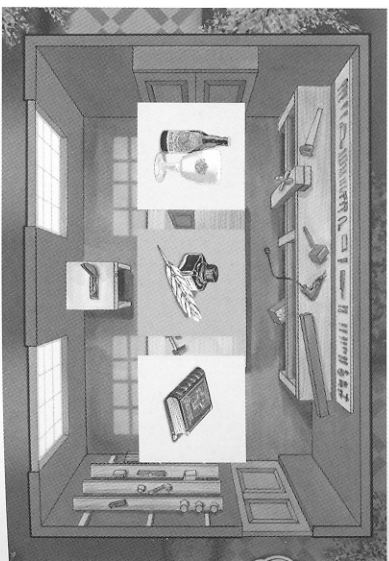


BEGIN VAN HET SPEL

Alle spelers werpen met de twee dobbelstenen. De speler met de hoogste totale worp mag het spel beginnen. Beurtten wisselen hierna in de richting van de wijzers van de klok.

AAN DE BEURT

Een speler die aan de beurt is werpt de dobbelstenen. Afhankelijk van zijn worp mag hij paterfiches en/of zijn eigen pion verplaatsen. Hij mag de ogen van de twee dobbelstenen bij elkaar optellen en één item (1 paterfiche of zijn pion) conform de totale worp verplaatsen. Hij mag ook twee items (2 paterfiches, dan wel 1 paterfiche en zijn pion) verplaatsen volgens de twee afzonderlijke dobbelstenen.

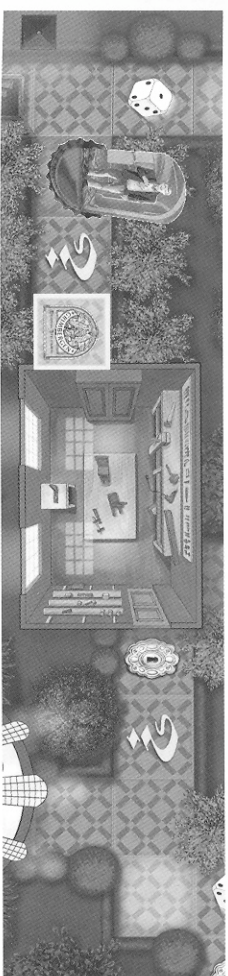


Als een speler bijvoorbeeld 3 en 5 gooit, dan mag hij:
- zijn pion 8 ($= 3 + 5$) vakjes verplaatsen, of
- een pater naar keuze 8 ($= 3 + 5$) vakjes verplaatsen, of
- een pater 3 en een andere pater 5 vakjes verplaatsen, of
- zijn pion 3 en een pater 5 vakjes verplaatsen, of
- zijn pion 5 en een pater 3 vakjes verplaatsen.

Hoewel de vertrekken aanzienlijk groter zijn dan de vakjes en plaats bieden aan meerdere fiches en pionnen, tellen ze bij het verplaatsen toch als één vakje. Voor het verplaatsen van een paterfiche en van de eigen pion gelden verschillende regels. Als een speler niets kan zetten, dan is zijn beurt voorbij.

HET VERPLAATSEN VAN DE EIGEN PION

Bij het verplaatsen van de pion zijn er een aantal beperkingen. Ten eerste in de vorm van gesloten deuren (aangegeven door sleutelgaten), die alleen door de paters of met behulp van een sleutelkaart geopend kunnen worden. Dit geldt zowel voor het binnengaan als voor het verlaten van een vertrek. Een speler mag maximaal één zo'n sleutelkaart in zijn bezit hebben. Als voor de ingang van een vertrek geen sleutelgat staat aangegeven dan mag iedereen dit vertrek van deze kant binnengaan en weer verlaten. Een andere regel is dat een pion binnen een beurt niet twee keer hetzelfde vakje mag aandoen. Tenslotte zijn vakjes waarop zich al een andere pion bevindt verboden terrein. In de ruimtes van de abdij mogen zich wel meerdere fiches en pionnen bevinden.



HET VERPLAATSEN VAN EEN PATERFICHE

Binnen hun eigen abdij hebben ook de paters zich aan bepaalde regels te houden. Abdiyvakjes (aangegeven door een vraagteken), worpvakjes (aangegeven door een dobbelsteen) en vakjes waarop zich al een andere pater of een pion bevindt, zijn voor hen verboden terrein. Paters mogen echter wel te allen tijde en ook via de gesloten deuren ruimtes van de abdij betreden, ook als zich in de betreffende ruimte al pionnen en/of andere paterfiches bevinden. Paterfiches mogen door een speler alleen uit een ruimte worden verplaatst, als de pion van deze speler zich in de betreffende ruimte bevindt. De laatste regel met betrekking tot het verplaatsen van paterfiches is tenslotte dat paters binnen een beurt niet twee keer hetzelfde vakje mogen aandoen. Als een speler zijn pion volgens één van de dobbelstenen heeft verplaatst, en hij blijft met het oog op bovenstaande regels geen paters meer te kunnen verplaatsen, dan is zijn beurt voorbij, afgezien van de afhandeling van een eventueel speciaal vakje waarop de pion is uitgekomen.

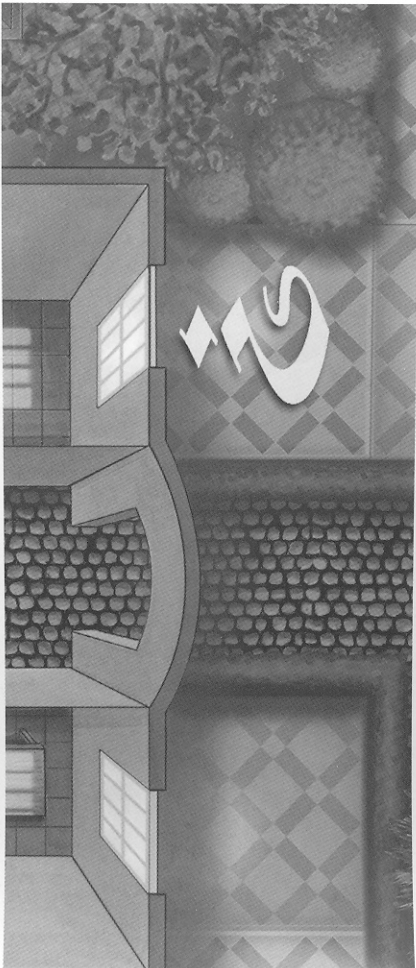
SPECIALE VAKJES

Afhankelijk van de worp met de dobbelstenen en hoe de speler deze heeft aangewend om pion en/of paterfiches te verplaatsen, kunnen zich één of meer van de volgende situaties voordoen:

DE PION KOMT OP EEN ABDIJVAKJE (vraagteken)

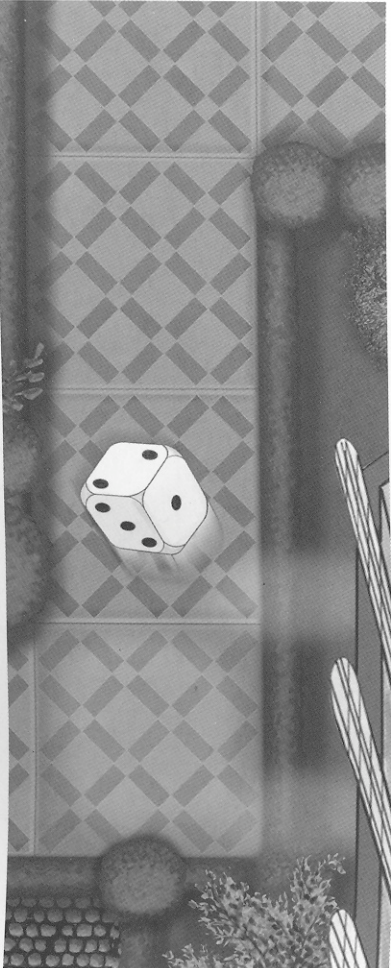
Als een speler met zijn pion op een abdijvakje terecht komt, pakt hij een abdijkaart van de stapel. Deze kaart, die voor de speler meestal positief maar soms negatief kan uitpakken, wordt voorgelezen, uitgevoerd en weer gesloten onderop de stapel gelegd.

Als de abdijkaart een sleutelkaart betreft, dan mag de speler deze hebben om later in het spel te gebruiken. Hierbij geldt dat een speler niet meer dan één sleutelkaart in zijn bezit mag hebben. Pakt een speler een tweede sleutelkaart, dan moet deze weer terug gelegd worden onder op de stapel



DE PION KOMT OP EEN WORPVAKJE (dobbelsteen)

De speler blijft aan de beurt en mag, zij het slechts met één dobbelsteen, nogmaals werpen om zijn pion te verplaatsen.



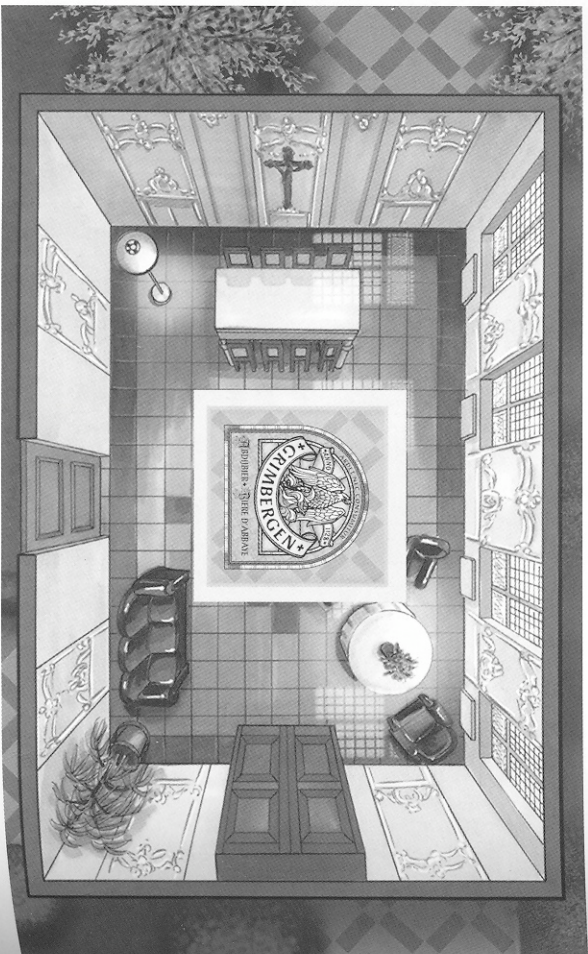
DE PION KOMT OP EEN VAKJE WAAR EEN PATER STAAT

De speler mag het fiche voor zichzelf omdraaien en bekijken. De andere spelers mogen uiteraard niet meekijken. Als de speler gezien heeft welke pater er op het fiche staat afgebeeld, plaatst hij zijn pion erop. Een speler kan de positie van deze pater voor zichzelf noteren op zijn plattegrond.



DE PION KOMT IN EEN RUIMTE WAARIN ZICH EEN PATER BEVINDT

Als de speler zijn pion verplaatst heeft en in een ruimte komt waarin zich één of zelfs meer paters bevinden, dan mag hij voor zichzelf één paterfiche omdraaien en bekijken. De positie van deze pater kan hij voor zichzelf noteren op zijn plattegrond.



DE PION OF EEN PATER KOMT OP EEN LUIKVAKJE

Als een pion of een pater op een luikvakje uitkomt, mag deze zich in deze beurt via een onderaardse tunnel direct verplaatsen naar een ander luikvakje elders in de abdij.



EINDE EN WINNAAR VAN HET SPEL

Als een speler erin geslaagd denkt te zijn om (a) zijn pion, (b) één van de vier brouwende paters en (c) twee paters die ieder een deel van het door hem te onthullen geheim kennen binnen de muren van dezelfde ruimte te verenigen, dan mag hij de betreffende fiches omdraaien en voor zichzelf bekijken. Is hij er inderdaad in geslaagd, dan toont hij dit de andere spelers en is hij de winnaar van **HET GEHEIM VAN GRIMBERGEN**.

Heeft hij zich vergist, dan is het spel voor hem ten einde. De andere spelers spelen verder, en proberen op hun beurt hun speurtocht door de abdij te voltooien.

