

Te hoog, te laag?



Een riskant gis- en gokspel voor 2 – 5 gespelede schurken van 7 – 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 10 minuten

Je gaat met Karel Kluizenkraker op strooptocht! Er liggen sieraden, goudstukken en ook een heleboel bankbiljetten in de kluizen. Jullie hoeven ze alleen maar open te maken! Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig: als jullie verkeerd gokken, blijft de kluis dicht. En als de buit niet op tijd naar de schuilplaats en in veiligheid is gebracht, worden jullie door de politie betrapt en moet alles weer worden teruggegeven. Wees dus voorzichtig en word de grootste meesterkraker aller tijden!

Spelidee

Iedere speler probeert een zo groot mogelijke buit te behalen door brandkasten te kraken. Maar let op: vergeet niet om je buit op tijd in veiligheid te brengen. Want als je teveel riskeert en de volgende kluis niet kunt kraken, moet je de hele buit weer afstaan.

Het doel van het spel is om aan het eind de meeste buitkaarten te bezitten.

Spelvoorbereiding

Iedere speler pakt een geldzakje. Leg de vier brandkastenkaarten op een rij midden op tafel. Schud alle buitkaarten en leg zoals afgebeeld een kaart open onder elk van de vier brandkasten. Deze stellen de eerste buit van de bijpassende brandkast voor. Elke keer als er een boevengok wordt gedaan, verandert de buit (= het aantal buitkaarten) in het spel: hij wordt groter of kleiner.

De overige kaarten worden zoals afgebeeld verdekt als stock ernaast gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het grootste sieraad draagt, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- **Een kleur**

De gegooide kleur geeft aan welke brandkast je nu mag "kraken".

- **Een geldzak**

Reuzeboevenmazzel! Je mag de brandkast uitkiezen die je het liefst zou willen "kraken". Noem een van de vier kleuren van de brandkasten.



Hoe kraak je de brandkasten?

Om een brandkast te kraken, moet je raden of het getal op de buitkaart die je zodadelijk gaat omdraaien, hoger of lager is dan het getal op de bovenste buitkaart van de brandkast die je gaat kraken. Raak de brandkast aan en zeg "hoger" of "lager"! Pak de bovenste buitkaart van de stock en draai hem om.

Heb je goed geraden?

- **Ja**

Geweldig! Als beloning krijg je alle buitkaarten van de bijpassende brandkast en leg je ze open voor je neer. De zojuist omgedraaide buitkaart leg je vervolgens op de vrijgekomen plek van de leeggehaalde brandkast.

- **Nee**

Wat een boevenpech! Je legt de zojuist gepakte buitkaart op de buitkaart(en) van deze brandkast.

Maar let op:

als je eerder al geluk hebt gehad en buitkaarten hebt verzameld die je echter nog niet in veiligheid hebt gebracht, raak je deze nu allemaal kwijt! Je moet ze omgekeerd onderop de stock leggen.

Hoe je je buit in veiligheid kunt brengen, wordt hieronder beschreven.

Voorbeeld:



De buitkaarten zijn genummerd van 1 tot 52.

Filip gooit rood. De buitkaart onder de rode brandkast heeft het getal 10. Ernaast ziet hij onder de gele kluis het getal 11 staan. Hij moet dus gokken dat het eerstvolgende getal van de stock tussen 1 en 9 of tussen 12 en 52 ligt. Hij zegt "hoger" en draait de bovenste buitkaart om.

Op de omgedraaide kaart staat het getal 38. Hij heeft dus goed geraden en krijgt alle kaarten van de rode brandkast. De kaart met 38 die hij zojuist heeft getrokken, legt hij op de vrijgekomen plek onder de rode brandkast.

Nu is Tim aan de beurt en gooit. Hij gooit blauw. Hij zegt "lager" en pakt de bovenste kaart van de stapel. Hierop staat het getal 51. Helaas! Hij heeft verkeerd gegokt. Nu legt hij de zojuist getrokken kaart op de openliggende kaart van de blauwe kluis. Als hij al buitkaarten voor zich heeft liggen die nog niet in veiligheid zijn gebracht, moet hij deze verdekt onderop de stock leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Hoe breng je je buit in veiligheid?

Als je aan de beurt bent, kan je besluiten om niet te gooien en in plaats daarvan je buit in veiligheid te brengen. Draai de buitkaarten die je voor je open hebt liggen om en leg ze op een stapel. Op de achterkant staat een boef afgebeeld. Leg de stapel opzij en beveilig hem door er een geldzak op te leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Opgelet:

Als je je buit niet op tijd in veiligheid hebt gebracht en je gokt verkeerd, gaan alle buitkaarten die je in de voorgaande ronden hebt verzameld verloren!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kaart van de stock is omgedraaid en uitgedeeld. Nu telt iedereen zijn verzamelde buitkaarten bij elkaar op. De speler met de meeste buitkaarten wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler die de kaart met het hoogste getal in zijn/haar bezit heeft.

L'as des coffres-forts



Un jeu dans lequel il va falloir deviner juste sans prendre trop de risques, pour 2 à 5 escrocs rusés de 7 à 99 ans.

Idée :

Heinz Meister

Illustration :

Thies Schwarz

Durée de la partie : env. 10 minutes

Tu accompagnes Coco l'as des coffres-forts au cours de l'un de ses cambriolages ! Bijoux, pièces d'or et piles de billets sont enfermés dans les coffres-forts. Il n'y a plus qu'à les forcer ! Mais ce n'est pas si facile : si vous vous trompez dans votre estimation, le coffre-fort reste fermé. En plus, si vous ne mettez pas à temps votre butin à l'abri, la police vous prend sur le fait et vous devez redonner la totalité du butin. Soyez donc prudents et devenez les plus grands voleurs de tous les temps !

Contenu du jeu

- 1 dé à points multicolores et à symboles
- 5 sacs à butin en bois
- 4 coffres-forts
- 52 cartes de butin
- 1 règle du jeu

carte de butin

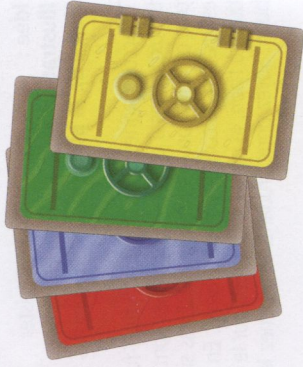


recto



verso

coffres-forts



Idée

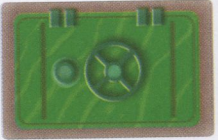
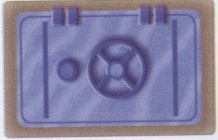
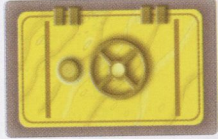
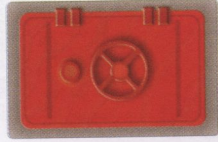
Chaque joueur essaye de récupérer le plus gros butin en forçant des coffres-forts. Mais attention : il ne faut pas oublier de mettre à temps son butin en lieu sûr. En plus, s'il prend trop de risques et ne peut plus forcer le prochain coffre-fort, il lui faudra redonner le butin.

Le but du jeu est de posséder le plus de cartes de butin à la fin de la partie.

Préparatifs

Chaque joueur prend un sac à butin. Poser les quatre cartes de coffre-fort au milieu de la table en une rangée. Mélanger toutes les cartes de butin et poser une carte, face visible, en dessous de chaque coffre-fort, comme illustré ci-après. Ces cartes représentent le premier butin du coffre-fort respectif. Le butin (= nombre de cartes de butin) changera au cours de la partie à chaque fois qu'un escroc donnera son estimation, c'est-à-dire qu'il grossira ou diminuera.

Poser les cartes restantes à côté en une pile de pioche, faces cachées, comme montré ci-après. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui portera les plus gros bijoux clinquants commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Cette couleur t'indique quel coffre-fort tu vas forcer.

- **Un sac rempli d'argent**

Quelle chance ! Tu as le droit de choisir le coffre-fort que tu vas forcer. Nomme une des quatre couleurs de coffre-fort.



Comment force-t-on les coffres-forts ?

Pour forcer un coffre-fort, tu dois deviner si le nombre indiqué sur la carte de butin de la pioche que tu vas retourner est supérieur ou inférieur au nombre marqué sur la carte de butin visible du coffre-fort que tu es en train de forcer. Pose un doigt sur le coffre-fort et dis : « supérieur » ou « inférieur ». Prends la carte de butin posée en haut de la pile de pioche et retourne-la.

As-tu bien deviné ?

- **Oui**

Super ! En récompense, tu récupères toutes les cartes de butin du coffre-fort correspondant et les poses devant toi, faces visibles. Ensuite, tu poses la carte que tu viens de retourner à la place vide sous le coffre-fort que tu viens de forcer.

- **Non**

Pas de chance ! Tu poses la carte de butin sur la/les carte(s) de butin de ce coffre-fort.

Mais attention :

si tu as déjà récupéré des cartes de butin mais ne les as encore mises à l'abri, tu les perds toutes ! Remets-les en dessous de la pile de pioche, faces cachées. Pour savoir comment mettre ton butin à l'abri, lis les explications données plus bas.



Exemple :

Les cartes de butin sont numérotées de 1 à 52. Philippe lance le dé sur le rouge. La carte de butin en dessous du coffre-fort rouge indique le nombre 10. À côté, il y a le coffre-fort jaune avec le nombre 11 en dessous. Il doit donc deviner si le nombre indiqué sur la prochaine carte de la pioche qu'il va retourner est compris entre 1 et 9 ou 12 et 52. Il dit « supérieur » et retourne la carte posée en haut de la pile de pioche.

La carte retournée indique le nombre 38. Il a donc bien deviné et récupère toutes les cartes du coffre-fort rouge. Il pose ensuite la carte avec le 38 à l'emplacement vide en dessous du coffre-fort rouge.

C'est alors au tour de Tim de lancer le dé. Il obtient la couleur bleue. Il dit « infé-rieur » et tire la carte de butin suivante. Elle indique le nombre 51. Dommage ! Il n'a pas eu de chance en donnant son estimation. Il pose la carte qu'il vient de retourner sur la carte de butin du coffre-fort bleu. S'il a déjà récupéré des cartes de butin mais ne les a pas mises à l'abri, il doit les glisser en dessous de la pile de pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Comment mettre son butin à l'abri ?

Quand c'est à ton tour de jouer, tu peux choisir de ne pas lancer le dé, mais de mettre ton butin à l'abri. Retourne tes cartes de butin récupérées et empile-les : au dos de ces cartes, on voit un escroc. Mets la pile de côté et mets-la en sécurité en posant ton sac à butin dessus. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention :

Si tu n'as pas mis à temps ton butin à l'abri et si tu te trompes en donnant ton estimation, tu perds toutes tes cartes de butin récupérées au cours des tours précédents !

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de butin de la pioche est retournée et récupérée. Chacun compte les cartes de butin qu'il a récupérées. Le joueur ayant le plus de cartes de butin gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura la carte indiquant le plus grand nombre.