

MIDNIGHT EXCHANGE™



Spelregels



blue orange™
Hot Games Cool Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Inleiding

Je bent een ervaren inbreker die inbreekt in de rijkste huizen van de stad. Je ruilt je buit op de zwarte markt en breidt je waardevolle kunstcollectie uit. Maar wees voorzichtig, het gerucht gaat dat je belangrijkste rivalen je op de hielen zitten.

Ben jij de eerste die de meest waardevolle items steelt? Word jij de beroemdste verzamelaar van allemaal?

Spelmateriaal

- ✦ 4 identiteitsborden
- ✦ 4 zwarte markt-borden
- ✦ 4 ontsnappingsfiches
- ✦ 54 locatiefiches
- ✦ 24 prestigekaarten
- ✦ 60 kunstwerkfiches
- ✦ 1 stoffen buidel



Doel van het spel

Steel de beste buit om die op de zwarte markt te ruilen tegen extravagante kunstwerken en vervulldig je collecties om zo de meeste prestigepunten te scoren.



Spelvoorbereiding

- 1 Elke speler kiest een personage en neemt het bijbehorende bord **A**.
- 2 Spreid alle locatiefiches uit in het midden van de tafel, met de locatiezijde naar boven **B**. De fiches mogen niet op elkaar liggen.
- 3 Neem een ontsnappingsfiche per speler en plaats deze tussen de locatiefiches **C**.
 - > Gebruik voor een spel met 2 spelers ontsnappingsfiches 1 en 2.
 - > Gebruik voor een spel met 3 spelers ontsnappingsfiches 1, 2 en 3.
 - > Gebruik voor een spel met 4 spelers alle ontsnappingsfiches.

Bij spellen met minder dan 4 spelers worden ongebruikte ontsnappingsfiches terug in de doos geplaatst.

- 4 Meng - zonder ze om te draaien - de locatie- en ontsnappingsfiches in het midden van de tafel.
- 5 Plaats per speler een zwarte markt-bord op tafel, met een willekeurige zijde naar boven **D**. In spellen met minder dan 4 spelers worden ongebruikte zwarte markt-borden terug in de doos geplaatst. In dit geval kan tijdens het spel bepaalde buit niet op de zwarte markt geruild worden.
- 6 Plaats de kunstwerkfiches in de buidel en meng ze **E**.
- 7 Trek willekeurig kunstwerkfiches en plaats ze op de lege ronde velden van de zwarte markt-borden tot elk veld gevuld is. Er ligt slechts één fiche per veld **F**.
- 8 Schud alle prestigekaarten en plaats deze in een stapel met de beeldzijde omlaag naast de zwarte markt-borden **G**.
- 9 Leg een prestigekaart open op elk rechthoekig veld van de verschillende zwarte markt-borden **H**. Let op: op een bord moeten 2 prestigekaarten op elkaar worden gelegd.

Voorbeeld van de spelvoorbereiding voor 4 spelers:



Spelverloop

In de loop van opeenvolgende ronden zullen jullie als ervaren inbrekers verschillende inbraken plegen, waarna je je waardevolle buit kunt ruilen tegen kunstwerken. Elke ronde bestaat uit de volgende drie fasen:

1) **Rooftocht**

2) **Einde van de rooftocht**

3) **Ruilen**

Tijdens de Rooftocht en Einde van de rooftocht spelen alle spelers tegelijkertijd.



1) Rooftocht

De jongste inbreker moet «Rooftocht!» fluisteren. Zodra dit wordt gezegd, beginnen alle spelers onmiddellijk gelijktijdig door de locatietegels in het midden van de tafel te zoeken om de buit te nemen die eronder verborgen ligt en die op hun identiteitsborden te bewaren.

Regels voor de Rooftocht:

✦ Je mag slechts met een hand roven (= fiches oprapen). De andere moet in de buurt van je identiteitsbord blijven.

✦ Elke inbreker rooft zoals hij wil. Wanneer een buit je interesseert, plaats je deze op je identiteitsbord. Als de buit je niet interesseert, leg die dan – met een zijde naar keuze naar boven – terug tussen de andere tegels in het midden van de tafel. Herinnering: tegels mogen niet op elkaar worden gelegd.



✦ Elke buit wordt op je bord bewaard. Je mag per ronde maximaal 6 locatiefiches bewaren. Je mag dezelfde buit meermaals bewaren, met uitzondering van sleutels. Je mag tijdens de rooftocht maar één ijzeren en één koperen sleutel bewaren.

✦ Wees voorzichtig, want als de rooftocht begint, heb je alleen toegang tot de blauwe garage die een beetje open staat. Het kantoor (paarse tegels) of de kluis (oranje tegels) mag nog niet beroofd worden.



✦ Ijzeren sleutel

Om in het kantoor te komen (paarse tegels) moet je een van de ijzeren sleutels roven die je in de blauwe garage vindt. Zodra deze sleutel op je identiteitsbord is geplaatst, mag je beginnen met het beroven van het kantoor (paarse tegels).



✦ Koperen sleutel

Om in de kluis te komen (oranje tegels) moet je een van de koperen sleutels roven die verborgen zijn in het kantoor (paarse tegels). Zodra deze sleutel op je identiteitsbord is geplaatst, mag je beginnen met het beroven van de kluis (oranje tegels).



✦ Op elk moment tijdens de Rooftocht-fase maar wel voordat deze voorbij is, mag je zoveel buitfiches terug op tafel leggen als je wilt. Om dit te doen, moet je een fiche dat je terug wilt leggen van je identiteitsbord nemen en het met een zijde naar keuze omhoog tussen de locatiefiches in het midden van de tafel plaatsen.

Je mag echter geen sleutels

terugleggen. Nadat een sleutel op je identiteitsbord is geplaatst, moet deze daar blijven tot het einde van deze ronde.



2) Einde van de rooftocht

Wanneer een speler tevreden is met de 6 locatiefiches die ze op hun identiteitsbord gelegd hebben, mogen ze hun rooftocht beëindigen door het nog beschikbare ontsnappingsfiche met het laagste cijfer te nemen. Ze plaatsen dit op hun bord en roepen het cijfer op dit fiche.

«Een!»



Daarna kunnen alle andere spelers doorgaan met hun rooftocht of zoals hoger ermee stoppen als ze tevreden zijn met hun 6 locatiefiches.

Ze moeten dan het nog beschikbare ontsnappingsfiche met het laagste cijfer nemen, dit op hun bord plaatsen en het cijfer op deze fiche roepen.

Het einde van de rooftocht vindt plaats wanneer er nog maar één ontsnappingsfiche over is tussen de locatiefiches. De laatste speler die nog aan het roven is, moet nu onmiddellijk stoppen en het laatste ontsnappingsfiche nemen, zelfs als hij niet in staat is geweest om al 6 buitfiches te verzamelen.

Voorbeeld: in een spel met 4 spelers eindigt de rooftocht zodra een speler het ontsnappingsfiche met cijfer 3 neemt en het nummer roept. De vierde en laatste speler moet de rooftocht onmiddellijk stoppen en het laatst beschikbare ontsnappingsfiche nemen.



3) Ruilen

Als alle spelers klaar zijn met roven, is het tijd om hun kostbare buit door te verkopen op de zwarte markt. Om de beurt – de speler met het laagste cijfer op zijn ontsnappingsfiche begint en zo verder met steeds het volgende cijfer – kan elke speler de zwarte markt van zijn keuze bezoeken om zijn eerste ruil met de heler uit te voeren.

Regels voor het ruilen:

Om te ruilen moet een speler een van de volgende acties uitvoeren:

✦ **Kies een van de zwarte markt-borden en betaal met buit de vereiste kosten die links bovenaan op deze markt staan.** Om dit te doen, neemt de speler de vereiste buitfiches van zijn identiteitsbord en plaatst deze, met de locatiezijde naar boven, tussen de locatiefiches die nog in het midden van de tafel liggen..

In ruil daarvoor mag de speler naar keuze een van de prestigekaarten of een van de kunstwerkfiches uit de gekozen markt nemen.

Voorbeeld: op deze zwarte markt moet een speler één contant geld en één goudstaaf betalen. Om dit te betalen, neemt hij deze twee buitfiches van zijn identiteitsbord en plaatst deze met de locatiezijde naar boven in het midden van de tafel.

In ruil daarvoor neemt hij een van de vier kunstwerkfiches of een van de drie prestigekaarten die door de heler worden voorgesteld.



Belangrijk: een van de zwarte markt-velden bevat 2 prestigekaarten, de ene op de andere. In dit geval neemt de speler tijdens de ruil beide kaarten.

OF

★ Ruil een van de lederen tassen in die tijdens de rooftocht zijn genomen. Om dit te doen, neemt de speler het lederen tas-fiche van zijn identiteitsbord en plaatst dit, met de locatiezijde naar boven, tussen de locatiefiches in het midden van de tafel.



In ruil daarvoor trekt de speler een willekeurige kunstwerkfiche uit de buidel en ontdekt hij de schatten daarop. De speler plaatst dit kunstwerk-fiche vervolgens op de gewenste plaats:

- > ofwel op hun identiteitsbord om later te gebruiken
- > of op een van de eerder aangeschafte collectiekaarten.



Uitzondering: als een speler een kunstwerkfiche uit de buidel trekt maar deze leeg is, neemt de speler geen fiche. Ze moeten wel het lederen tas-fiche terug in het midden van de tafel plaatsen.

Dit betekent ook dat het spel eindigt als deze laatste Ruilen-fase afgelopen is: zie Einde van het spel.

★ Wanneer iedereen een eerste keer buit heeft kunnen ruilen op de zwarte markt, komt iedereen terug aan de beurt voor een tweede ruil. Dat gaat in dezelfde volgorde als voorheen, in volgorde van het cijfer op de ontsnappingsfiches.

★ Als een speler niets meer kan ruilen, moet hij zijn beurt overslaan.

★ Deze tweede ruilronde eindigt als iedereen aan de beurt is geweest. De Ruilen-fase is voorbij en de ronde eindigt. Een nieuwe ronde kan beginnen.

Prestige van de verzamelaars

Door te ruilen op de zwarte markt zullen inbrekers verschillende meesterwerken verwerven: kunstwerk- of prestigekaarten, waarvan sommige opgewaardeerd kunnen worden om nog meer prestigepunten te verdienen.



Prestigekaarten

Dit zijn ofwel unieke stukken of een deel van een te vervolledigen collectie.



★ Uniek stuk

(kaart zonder upgradekader)

Als een speler een kaart met uniek stuk verzamelt, moet hij deze naast zijn identiteitsbord leggen. Dit levert 3 prestigepunten op aan het einde van het spel.

★ Collectie

(kaart met upgradekader)

> Als een speler een collectiekaart verzamelt, legt hij deze open naast zijn identiteitsbord omdat deze kan worden vervolledigd. Als ze niet wordt vervolledigd, is ze 2 prestigepunten waard aan het einde van het spel.

> Als een speler erin slaagt om deze collectie completer te maken met behulp van de vereiste kunstwerkfiches, levert de kaart een overeenkomstig aantal punten op: zie **Kunstwerkfiches**.

Voorbeeld: deze prestigekaart maakt deel uit van een collectie. Zonder upgrade levert die zijn eigenaar 2 punten op aan het einde van het spel. Als er een manuscript-fiche op geplaatst wordt, levert ze 4 punten op in plaats van 2.



> Als alle velden op het upgradekader gevuld zijn voor het einde van het spel, wordt de collectiekaart met de beeldzijde omlaag gedraaid naast het identiteitsbord. Alle kunstwerkfiches van deze kaart worden vervolgens terug in de speldoos geplaatst.

Kunstwerkfiches

Om meer prestigepunten te scoren, kunnen spelers hun collecties opwaarderen door kunstwerken op de upgradekaders van hun kaarten te plaatsen.



✦ Wanneer een speler een kunstwerkfiche van de zwarte markt verzamelt, kan hij dit plaatsen:

> op hun identiteitsbord om later te gebruiken,



> of op een van hun eerder aangeschafte collectiekaarten.

✦ Wanneer een speler besluit om een kunstwerkfiche op een van zijn collectiekaarten te plaatsen, moet hij dit op het onderste lege veld van het upgradekader plaatsen. Dit fiche moet het kunstwerk tonen dat vereist wordt door de kaart.

Spelers mogen geen fiche op het veld plaatsen als dat niet overeenkomt met het vereiste kunstobject. Elke fiche op een kaart mag niet worden verplaatst tot het einde van het spel of totdat de collectie is voltooid.

Voorbeeld: een speler wil zijn collectie kelken opwaarderen. Hij begint met het plaatsen van hun eerste kelfiche op het laagste lege veld van het upgradekader, waardoor hij 4 prestigepunten verdient. Later in het spel kan hij het tweede veld vullen met een nieuw kelfiche om 7 prestigepunten te scoren in plaats van 4.

Ter herinnering, er zijn in totaal 2 kelfiches nodig om deze collectie te vervolledigen en er mag geen ander kunstwerk dan een kelk worden geplaatst.



✦ Elke collectiekaart moet altijd van onder naar boven worden opgevuld, waarbij het aantal prestigepunten telkens toeneemt. Tijdens de eindwaardering levert elke op deze manier opgewaardeerde collectie evenveel prestigepunten op als getoond op het hoogst gevulde veld.

Herinnering: als op een collectiekaart aan het einde van het spel geen kunstwerkfiches liggen, scoort de speler 2 prestigepunten.



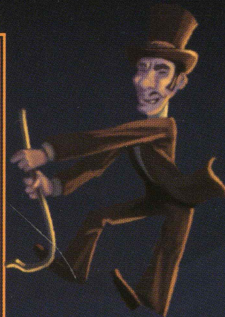
Voorbeeld: op deze collectiekaart moet de speler het eerste lege veld van het upgradekader vullen met een sieradenfiche. De collectie is dan 5 prestigepunten waard aan het einde van het spel in plaats van 2.



Als de speler dat wil, kan hij deze collectie later vervolledigen door het tweede veld te vullen met een uurwerkfiche. Dan is de kaart 9 prestigepunten waard in plaats van 5.



Als de speler er ook nog in slaagt om het derde en laatste veld te vullen met een schilderijfiche, levert zijn collectie 14 prestigepunten op aan het einde van het spel in plaats van 9.



Nieuwe ronde

✦ Inbrekers bereiden zich samen voor op de nieuwe ronde door het volgende te doen:

> Elke speler neemt al zijn niet-geruilde buitfiches van zijn identiteitsbord en plaatst ze in het midden van de tafel. De sleutels die geroofd werden, worden ook teruggelegd in het midden van de tafel.

> Meng alle fiches en zorg ervoor dat alle garage-, kantoor- en kluisfiches met de locatie-zijde naar boven liggen zoals bij het begin van het spel. Niet vergeten: geen enkel fiche mag bovenop een ander liggen.

> Vul op elk zwarte markt-bord de lege velden op met kunstwerken-fiches uit de buidel en de lege vakken met prestigekaarten van de trekstapel.

> Let op: als deze voorbereidingen er niet toe leiden dat het spel eindigt (zie **Einde van het spel**), dan moet elke speler ook zijn ontsnappingsfiche tussen de locatietegels plaatsen.

✦ Speel een nieuwe ronde, beginnend met de **Roofocht**, vervolgens het **Einde van de roofocht** en eindigend met **Ruilen**.

✦ Blijf zoveel rondes spelen als nodig is om het spel te beëindigen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een van de volgende situaties zich voordoet:

✦ Er zijn geen kunstfiches meer in de buidel.

- > Als dit gebeurt tijdens de voorbereidingen van een nieuwe ronde, eindigt het spel onmiddellijk.
- > Als dit gebeurt tijdens de fase Ruilen wanneer een speler een kunstwerkfiche uit de buidel neemt, dan neemt deze speler niets. Ze moeten hun lederen tas-fiche in het midden van de tafel plaatsen en alle spelers gaan verder met deze laatste Ruilen-fase; als deze voorbij is eindigt het spel.



OF

✦ Er zijn tijdens de voorbereidingen van een nieuwe ronde niet genoeg prestigekaarten meer om alle zwarte markt-borden te vullen.



Elke speler toont al zijn prestigekaarten en de eindwaardering van de punten voor elke inbreker wordt doorgevoerd. Elke speler ontvangt:

- > 1 prestigepunt per zilveren kunstwerk (manuscript, kelk of beeldje) dat nog op hun identiteitsbord ligt.
- > 2 prestigepunten per goud kunstwerk (sieraden, horloge of schilderij) dat nog op hun identiteitsbord ligt.
- > 3 prestigepunten voor elke uniek werk-kaart.
- > het aantal prestigepunten aangegeven bovenaan het upgradekader van elke voltooide collectiekaart.
- > het aantal prestigepunten aangegeven op het hoogst gevulde veld van het upgradekader van elke onvolledige collectiekaart.

Herinner: als het upgradekader leeg is, leveren collectiekaarten hun eigenaren nog steeds 2 punten op.

Lederen tassen zijn aan het einde van het spel geen punten waard.

De speler met de meeste prestigepunten aan het einde van het spel wordt de meest gerespecteerde verzamelaar van allemaal!

In het geval van een gelijkspel wint de speler die aan het einde van de laatste ronde het ontsnappingsfiche met de laagste cijfer heeft genomen.





Voorbeeld: de paarse inbreker heeft de volgende prestigepunten bij elkaar gesprokkeld:

- ✦ 1 prestigepunt voor het zilveren kelkfiets en
4 prestigepunten voor de gouden sieraden en het uurwerk die nog op zijn identiteitsbord liggen.
- ✦ 3 prestigepunten voor hun Uniek werk (standbeeld van een Farao).
- ✦ 5 prestigepunten voor hun voltooide collectie juwelen.
- ✦ 4 prestigepunten voor hun onvolledige collectie beeldjes.
- ✦ 11 prestigepunten voor hun voltooide collectie manuscripten.
- ✦ 9 prestigepunten voor hun onvolledige collectie glazen kast met kunstwerken.

De inbreker scoort dus in totaal 37 prestigepunten voor zijn collecties kunstwerken.

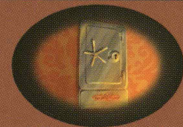
Verdeling van buit op de achterkant van locatiefiches



Garage (blauw)



Kantoor (paars)



Kluis (oranje)

Sieraden en Contant geld zijn aanwezig in alle locaties: 4 fiches per locatie.



Lederen tassen zijn aanwezig in alle locaties: 2 fiches per locatie.



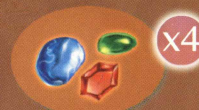
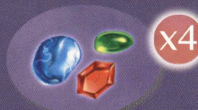
Nadat je ze op je identiteitsbord hebt geplaatst, geeft elke **sleutel** je toegang tot de volgende locatie waar je kan roven.



Een **ijzeren sleutel** is te vinden in de garage (blauw) en geeft toegang tot het kantoor (paars): 4 fiches.



Een **koperen sleutel** is te vinden in het kantoor (paars) en geeft toegang tot de kluis (oranje): 4 fiches.



Edelstenen zijn te vinden in het kantoor (paars) en in de kluis (oranje): 4 fiches per locatie.



Alleen te vinden in de garage (blauw): meerdere **lege laden** doen je kostbare tijd verliezen of helpen je om je identiteitsbord sneller vol te krijgen: 4 fiches.



Goudstaven zijn alleen te vinden in de kluis (oranje): 4 fiches.



