

De feestelijke opening van het Heist-museum

Het Heist-museum had voor het eerst zijn deuren geopend om z'n kostbare collectie schilderijen voor het publiek ten toon te stellen. De omvangrijke collectie was voornamelijk afkomstig uit waardevolle, particuliere verzamelingen van over de gehele wereld.

Onder de gasten op deze speciale openingsavond bevonden zich enkele opmerkelijke figuren die allen hun sporen verdiend hadden in de wereld van de kunst met een grote "K". Als eerste arriveerde Bernard Bauhaus, al snel gevolgd door Karin Kröller-Müller. Terwijl deze twee de onbetaalbare meesterwerken bestudeerden, herkenden wij in de drukte van verzamelde genodigden Renate Rijks, Pierre Le Pompidou en Matilda Tate. Eregast was natuurlijk de beroemde schilder José Prado. Een selectie van zijn nieuwste werk kon in de grote zaal bewonderd worden.

De collectie was indrukwekkend en menige liefhebber had maar al te graag één of twee stukjes in z'n aktentas laten glijden. Ongetwijfeld kleefde aan ieder schilderij een of ander verhaal, dat de waarde alleen nog maar verhoogde.

Zowel de kunstenaars als de andere gasten bekeken de kostbare stukken met stijgende bewondering en er ontstond een sfeer van aangename opwindning.

Intussen keek de dief rustig toe hoe de gasten het museum binnentraden en controleerde of zijn uitrusting in orde was. Tevreden over zijn keuze klom hij ongezien door een dakraam naar binnen. Tot zover was alles geheel volgens plan verlopen. Hij wist tot in de kleinste details hoe hij ieder kunstwerk kon stelen en, wat belangrijker was, hoe hij kon ontsnappen. Hij bekeek enkele werken en berekende in gedachten de prijs die zij zouden opbrengen. Dit was zijn kans zich te wreken omdat hij op het laatste moment en zonder een woord van toelichting te horen had gekregen dat zijn baantje als suppoost niet door zou gaan. En daar had hij toch leuk mee kunnen verdienen, mijmerde hij. Maar dat lukte op deze manier ook wel - het uur der wrake was aangebroken!

Nu hoefde hij zijn plan alleen nog maar uit te voeren. De adrenaline schoot door zijn aderen nu zijn dromen eindelijk werkelijkheid zouden worden....

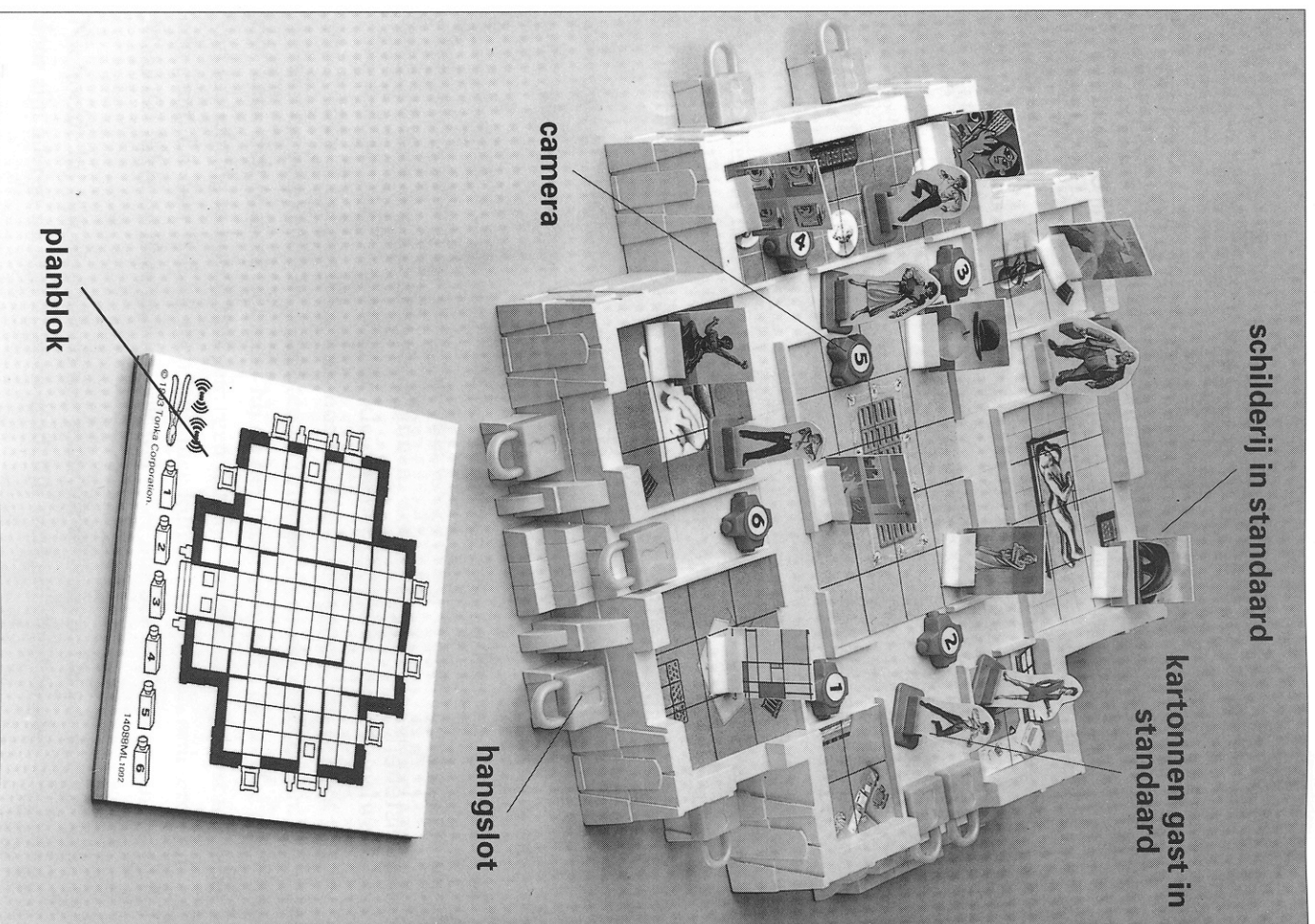
SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Je moet als dief in het museum inbreken, zoveel mogelijk kostbare schilderijen stelen en door een onafgesloten deur of raam ontsnappen - en dat alles zonder dat je wordt ontdekt door één van de videocamera's of detectors en zonder dat je wordt opgemerkt door één van de gasten die achter je aan zitten. Als je veilig weg weet te komen, win jij de ronde! Maar als één van de anderen je te pakken krijgt, winnen zij de ronde!

INHOUD

- 1 stickervel
- 1 driedimensionaal speelbord
- 1 voorgestanst karton met:
 - 8 zalen
 - 9 schilderijen
 - 1 dievescherm
 - 1 dief
 - 6 andere pionnen, de "gasten"
- 6 videocamera's
- 11 hangsloten
- 9 plastic standaards
- 1 planblok voor de dief
- 7 pionstandaards
- 2 dobbelstenen

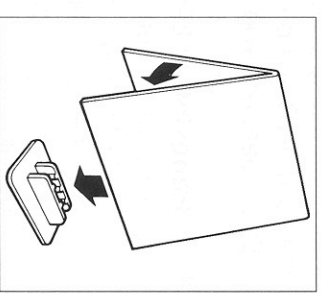


Speelbord

1. Maak alle onderdelen voorzichtig los uit het voorgestante karton.
2. Leg de kartonnen zalen op het speelbord.

Camera's, hangsloten, schilderijen, scherm

4. Maak de nummers op het stickervel één voor één los en plak ze op het rondje bovenop de videocamera's.
5. Maak de  (gesloten) of  (open) stickers los en plak ze aan de binnenkant van de hangsloten.
6. Maak de negen schilderijen voorzichtig los, vouw ze dubbel en steek ze in de plastic standards (zie afbeelding).
7. Vouw het dievescherm zodanig in elkaar dat het blijft staan.
8. Vouw de dief en de andere pionnen en zet de dief in de zwarte standaard, de gasten in de andere gekleurde standards.



HET SPEL

De Kraak van de Eeuw kan op twee manieren gespeeld worden.

Het hele spel

Alle spelers spelen om de beurt de rol van de dief. Dus wanneer je bijvoorbeeld met 5 personen speelt, dan speel je vijf rondes. De speler die na de laatste ronde de meeste schilderijen heeft gestolen is de winnaar.

Het snelle spel

Gedurende één ronde speelt één speler de dief die met tenminste drie schilderijen moet ontsnappen. Om het spannender te maken moet de dief in het museum blijven totdat hij door een camera ontdekt wordt en dan maken dat hij wegkomt! Als je als de dief weet te ontsnappen, ben jij de winnaar van het spel. Maar als je gepakt wordt, winnen de andere spelers gezamenlijk.

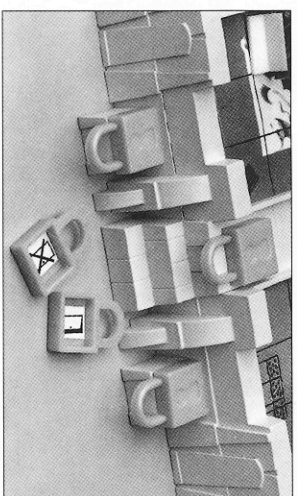
VOORBEREIDING (zie pagina 4)

Bepaal welke speler de eerste dief wordt. De andere spelers nemen elk één van de andere pionnen.

Bij 2 spelers: één speler is de dief, de andere neemt de rol van twee gasten op zich en gooit en verplaatst voor beide pionnen afzonderlijk.

In elk spel staan de camera's en schilderijen op andere plaatsen op het speelbord. In het voorbeeld op pagina 9 kun je zien hoe het spel eruit kan zien nadat de dief 4 keer verplaatst heeft.

Eerst moeten de gasten het museum zodanig inrichten dat het voor de dief zo moeilijk mogelijk is om met de gestolen kunstwerken te ontsnappen. Elke gast-speler zet zijn pion op een vakje naar keuze in het museum *behalve* op een vakje dat direct voor een raam of een deur ligt of in de portiersloge (zie pagina 4).

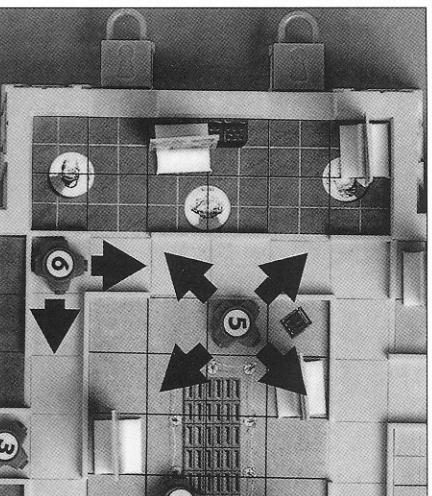


1. Hangsloten: Leg alle hangsloten neer met de sticker omhoog. Hussel ze door elkaar en leg ze geheel willekeurig op de blokjes bij de ramen en de deuren (zie afbeelding).

Variatiemogelijkheid: De gasten mogen de hangsloten *bekijken* en samen besluiten waar ze de **X**'s en de **I**'s leggen.

2. Schilderijen: Zet de negen meesterwerken in de verschillende zalen (er mogen geen schilderijen in de portiersloge of in de gangen staan). Er moet tenminste één schilderij in elke zaal staan. Ze mogen echter *niet* in een deuropening of voor een raam geplaatst worden.

3. Camera's: Plaats de videocamera's (met de nummertjes naar boven) op willekeurige onbezette vakjes. Camera's filmen in een rechte of in een diagonale lijn (zie afbeelding). Stel de camera's zodanig op dat ze verschillende belangrijke dingen tegelijk overzien - bijvoorbeeld: een hele gang en een gedeelte van een zaal.



Intussen moet de dief zijn plan voorbereiden.

1. Zet het dievescherm voor je kartonnen pion en verstop je planblok erachter. Draai het speelbord zodanig dat de ingang naar je toe ligt, net als op de plattegrond.

2. Wanneer de gasten alle schilderijen, camera's en pionnen hebben neergezet, zet jij op je plattegrond een "X" in de vakjes waar een schilderij staat en een rondje met een cijfer voor de positie van de camera's (zie afbeelding op pagina 11).

3. Je houdt al je bewegingen bij op je planblok, dus niemand kan zien waar je bent - tenzij ze je betrapten, want dan ben je gedwongen je pion op het speelbord te zetten! Dit gebeurt alleen als één van de gasten je met z'n "ogen" ziet (zie pagina 10).

DE GROTE KRAAK BEGINT...

De dief verplaatst als eerste en mag *na elke beurt van een gast* opnieuw verplaatsen. Hij gebruikt GEEN dobbelstenen om te verplaatsen (zelfs niet wanneer hij zijn pion op het bord heeft moeten zetten), maar plant zijn bewegingen op de plattegrond zodat niemand ziet wat hij doet. Wanneer de dief eenmaal "gezien" is (zie pagina 10), dan moet hij zijn pion op het vakje zetten waar hij ontdekt werd en vanaf dat moment zijn pion over het bord verplaatsen.

Als alle gast-pionnen op het bord staan, mag de dief het museum ingaan. Hij zet een "I" (ingang) op het planblok op het vakje van het raam of de deur waar hij het museum binnensluipt. De hangsloten kunnen hem alleen bij zijn ontsnapping tegenhouden. Als hij eenmaal ontsnapt is, mag hij het museum niet opnieuw binnengaan.

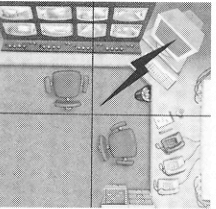
Als hij in het museum is, mag hij maximaal drie vakjes omhoog, omlaag en/of opzij lopen voordat de eerste gast verplaatst. Hij mag alleen haakse hoeken maken, **niet** diagonaal verplaatsen. Terwijl hij verplaatst moet hij een lijn trekken door de vakjes waar hij over loopt en het vakje waar hij stopt aanduiden met een stip (●). Hij mag in één beurt niet terugkomen op hetzelfde vakje en moet zorgen dat hij niet eindigt op een vakje waar één van de gasten staat - anders is hij meteen overmeesterd!

Om een kunstwerk te stelen moet hij zijn beurt precies beëindigen op het vakje waar het schilderij staat en een cirkeltje om de X op zijn planblok trekken. Bij zijn volgende beurt verplaatst hij en pakt hij DAARNA het schilderij van het speelbord. (Doordat je eerst loopt, kunnen de gasten niet *precies* weten waar je staat, hoewel ze natuurlijk wel weten dat je er maar 1, 2 of 3 vakjes vandaan kunt zijn!)

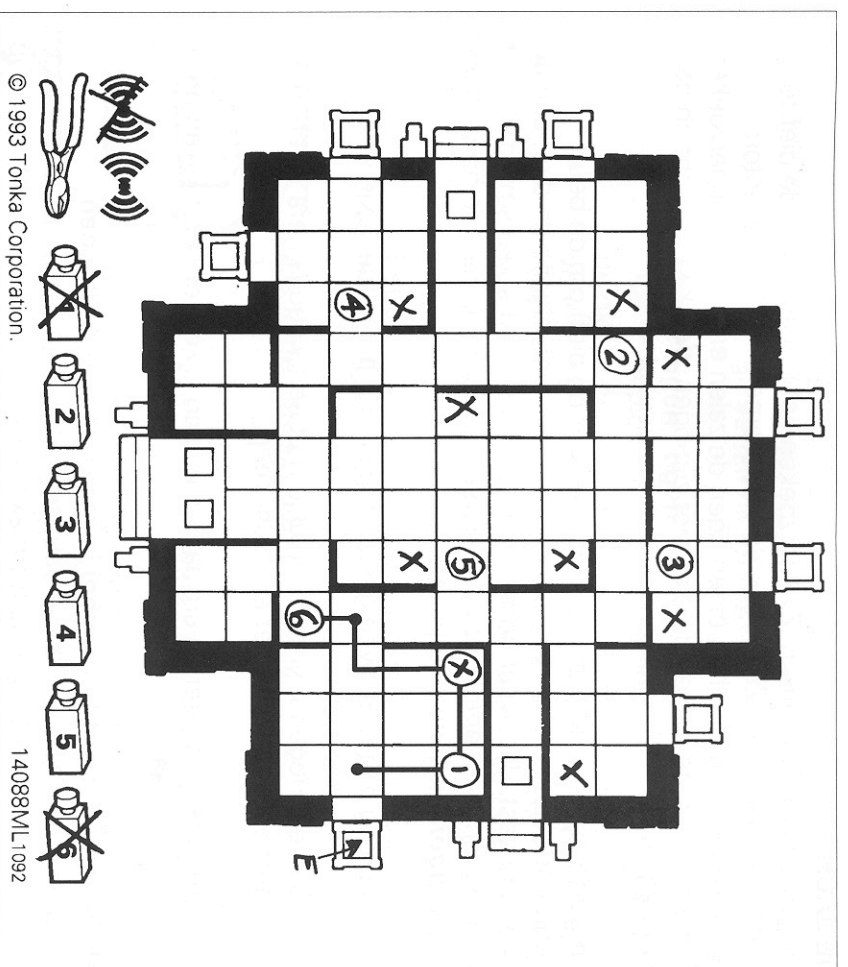
- * **Videocamera's:** de dief is nóg "onzichtbaarder" als hij de videocamera's onklaar maakt. Hij beëindigt hiervoor zijn beurt op een cameravakje en "schakelt de camera uit". Nu zet de dief op zijn plattegrond een kruis door dit cameranummer, zodat hij weet dat deze camera niet meer werkt. Dit hoeft hij pas aan de anderen bekend te maken als iemand vraagt of de camera werkt, of alle camera's "controleert" (zie pagina 11).



In de muren van het museum zijn detectors verborgen, maar de dief kan ook deze onklaar maken als een speler die dit symbool heeft gegoid (zie pagina 11) hem ondervraagt. Wanneer de speler vraagt op welke kleur de dief staat, moet de dief **óf** de kleur zeggen van het vakje waarop hij staat, **óf** de detector uitschakelen. Om te laten zien dat hij een detector heeft uitschakeld, kruist hij één van de symbolen op z'n planblok weg. Hij kan dit slechts *twee maal* per ronde doen.



De hoofdschakelaar bevindt zich in de portiersloge, de kleine grijze kamer naast de hoofdingang. Hier kan de dief alle camera's en detectors uitschakelen. Hij hoeft pas te vertellen dat de stroom is uitgeschakeld op het moment dat een gast een camera of een detector wil gebruiken. Eén van de gasten moet dan op het -vakje terechtkomen om de stroom weer in te schakelen en de videocamera's en detectors weer te activeren.



Planblok dief na 4 maal verplaatsen:
Je hebt camera 1 en 6 "uitgeschakeld".
Je hebt 1 keer een detector "uitgeschakeld".
Je hebt 1 schilderij gestolen.

Als één van de gasten de dief met zijn ogen **ziet** (niet met een videocamera), moet de dief zijn pion op het speelbord zetten. Zijn tegenspelers kunnen daarna dus alles zien wat hij doet. Hij blijft al zijn bewegingen echter ook bijhouden op het planblok.

Wanneer hij eenmaal **gezien** is, moet hij proberen op een vakje direct voor een raam of een deur te komen. Als de deur of het raam  gesloten is, moet hij in het museum blijven en een andere ontsnapingsroute zoeken voordat een van de gasten op zijn vakje terechtkomt en hem overmeestert. Maar als het raam open  is, kan hij ontsnappen en wint hij de ronde.

DE JACHT

De gasten werken samen. Zij doorzoeken het museum om de dief te vinden en te pakken. Zij mogen de videocamera's en de detectors gebruiken en ook met hun eigen ogen de zalen en gangen onderzoeken. Zodra één van de gasten de dief met zijn ogen **ziet**, kan de jacht op de dief beginnen om te voorkomen dat hij ontsnapt.

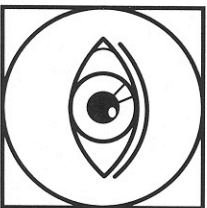
De gasten spelen (steeds afgewisseld door de dief) om de beurt.

Gedurende het hele spel verplaatst een gast, vervolgens de dief, dan de volgende gast, dan weer de dief, en zo verder. Gast-spelers mogen omhoog, omlaag, en/of opzij verplaatsen (je mag een haakse hoek maken) - maar **nooit** diagonaal verplaatsen.

- * Je mag niet met twee gasten tegelijk op hetzelfde vakje staan.
- * Gasten mogen wel op een vakje met een videocamera staan, maar **niet** op een vakje met een schilderij.
- * Een gast mag eerst verplaatsen en dan kijken, of eerst kijken en dan verplaatsen.

Als je aan de beurt bent, gooi je met twee dobbelstenen

Op de cijferdobbelsteen zie je hoeveel vakjes je mag verplaatsen: je loopt een willekeurig aantal vakjes tot *maximaal* het gegooide aantal ogen. Op de speciale symbooldobbelsteen zie je wat je (behalve verplaatsen) nog meer mag doen.



Als je het oog gooit, mag je **of** kijken met de ogen van de camera **of** met je eigen ogen:

Met een camera - Vraag de dief:

1. "Werkt camera nummer ... nog?" *Als het antwoord*

Nee is, haal je die camera van het bord; hij mag niet meer gebruikt worden. Het spel gaat meteen verder.

Als het antwoord Ja is, mag je vragen:

2. "Kan camera nummer ... (*hetzelfde nummer*) jou zien?" *Als de dief Nee zegt*, blijft hij veilig verborgen; als hij Ja zegt, vertelt hij **niet** waar hij precies staat.

Met je eigen "ogen" - Vraag de dief:

"Kan mijn pion jou zien?" (Met andere woorden, staat de dief in een rechte lijn met jouw pion - hetzij recht voor je, hetzij recht achter je, of recht naar opzij - maar *niet* diagonaal). Als het antwoord Ja is, moet de dief op het bord gezet worden op het vakje waar hij zich op dat moment op het planblok bevindt en de jacht kan beginnen! (Zie pagina 10).

Let op: camera's en pionnen kunnen niet door andere gasten heen kijken.



Als je de camera gooit, vraag je de dief:

1. "Werken alle camera's nog?" *Als het antwoord Nee is*, haalt de dief alle camera's die hij stiekem heeft uitgeschakeld van het speelbord. Je vraagt dan:

2. "Kan één van de camera's jou zien?" De dief moet nu vertellen welke camera('s) hem kan (kunnen) zien.



Als je dit symbool gooit, vraag je de dief:

"In welke zaal sta je?" De dief moet nu **of** de waarheid vertellen en je vraag beantwoorden, **of** de detectors uitschakelen.

De dief vangen

Het spel gaat verder totdat één van de gasten zijn beurt beëindigt op het vakje waar de dief zich bevindt, ook al staat zijn pion nog niet op het bord. De dief moet zich dan overgeven en de gasten winnen (gezamenlijk) de ronde.

DE WINNAAR

Als de dief met succes weet te ontsnappen met tenminste drie schilderijen, dan is **hij** de winnaar. Maar als één van de gasten precies op het vakje van de dief terecht komt, dan zijn **zij** de winnaar.

In de lange versie van het spel wint de speler die met succes ontsnapte én de meeste gestolen schilderijen bij zich had.

Speeltips

Als je de dief bent

Probeer te ontsnappen via een kamer met twee uitgangen, zodat je nóg een mogelijkheid hebt wanneer de ene gesloten blijkt te zijn!

Als je één van de gasten bent

Omdat je allemaal samenwerkt, kun je je aan het begin van het spel het beste verspreiden totdat je weet waar de dief zich bevindt!

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig. Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:

Hasbro B.V.

Postbus 3010

3502 GA Utrecht.

Voor België:

S.A. Hasbro N.V.

Internationale Laan 55/4

1070 Brussel.



14088NL1192