Een spel van Antonin Boccara en Yves Hirschfeld
Illustraties: Olivier Danchin

21 minuten avontuur
Voor 2 tot 6 schattenjagers
vanaf 6 jaar

MYSTERIUM KIDS

DE SCHAT VAN KAPITEIN BOE

INLEIDING

Ergens in het oude, verlaten landhuis aan de rand van de stad ligt een fantastische schat van een kapitein verborgen. Jullie willen de schat vinden en besluiten er de nacht door te brengen.

Jullie geven het bijna op als plotseling de geest van Kapitein Boe verschijnt en jullie wil helpen om zijn schat te vinden. Hij is nogal zwijgzaam, maar hij heeft wel een tamboerijn waarmee hij jullie zal duidelijk maken in welke kamers jullie de schat kunnen vinden.

Doel van het spel

De spelers werken samen om de schat van de kapitein te vinden voordat de zon opkomt en de nacht voorbij is.

In elke ronde **speelt 1 speler de geest van Kapitein Boe**. De geest geeft de andere spelers met de tamboerijn hints om de juiste *lawaaikaart* te raden. Als de andere spelers de juiste kaart raden, krijgen ze een deel van de schat van de kapitein.

Speelmateriaal en voorbereiding

A **1 *landhuisbord***
Leg dit bord in het midden van de tafel.

B **1 *rondetellerbord* en 1 *maanfiche***
Leg het *rondetellerbord* met de zijde “Rustige Nacht” recht boven het *landhuisbord*.
Leg het *maanfiche* op het meest linkse maanveld.

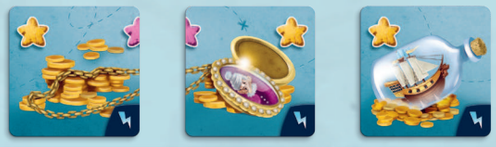
C **78 *lawaaikaarten***
Schud de *lawaaikaarten* en leg er 5 open, 1 in elke kamer van het landhuis. Leg de rest van de *lawaaikaarten* als gedekte trekstapel naast het *landhuisbord*.

D **10 *schattegels***
Neem de 7 *schattegels* **zonder** -symbool, schud ze en leg ze als gedekte trekstapel naast het *landhuisbord*. Leg de tegels met -symbool terug in de doos.

E **5 *geestfiches* en 1 tamboerijn**
De oudste speler neemt de 5 *geestfiches* en de tamboerijn. Hij speelt in de eerste ronde van het spel de geest.

Je kunt het spel moeilijker maken door het *rondetellerbord* met de zijde “Stormachtige Nacht” naar boven te leggen.

Voeg in dat geval de 3 *schattegels* met -symbool toe aan de 7 andere *schattegels*.



SPELVERLOOP

De geest schudt de 5 *geestfiches*, trekt er 1 van, bekijkt deze en legt het gedekt op de tafel, **zodat de andere spelers het niet zien**. Het getal op het *geestfiche* geeft aan welke *lawaaikaart* de geest de andere spelers moet laten raden.

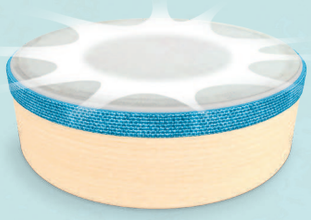
De geest neemt de tamboerijn en vraagt de andere spelers **hun ogen te sluiten**. De geest zegt **'Boe'** om duidelijk te maken dat hij hints zal geven en dan maakt hij met de tamboerijn geluiden om de andere spelers duidelijk te maken welke kaart ze moeten raden. Als hij klaar is, zegt hij opnieuw **'Boe'** om de andere spelers duidelijk te maken dat hij klaar is met de hints. De andere spelers mogen dan **hun ogen weer openen**.

Zodra de andere spelers hun ogen openen, mogen ze overleggen welke *lawaaikaart* de geest hen probeert te laten raden. **De geest mag niets zeggen en geen hints meer geven!** Als de spelers het eens zijn over welke *lawaaikaart* ze moesten raden, zeggen ze dat tegen de geest. Als ze het niet eens worden, beslist de speler links van de geest welke kaart ze kiezen.

De geest draait het *geestfiche* om dat hij aan het begin van de ronde bekeek. Komt het getal op het *geestfiche* overeen met het kamernummer van de *lawaaikaart* die de spelers kozen?

Hints geven voor een *lawaaikaart*

De geest mag een geluid naar keuze maken (schrapen, kloppen, tikken, wrijven, verschillende ritmes enzovoort) met de tamboerijn.



Voor jonge spelers is het soms moeilijk om de ogen gesloten te houden terwijl de geest hints geeft. Eventueel kunnen zij zich in plaats daarvan omdraaien.

De spelers kozen de juiste kaart:

Jullie vonden een deel van de schat!

Draai de bovenste *schattegel* om en leg deze naast het *landhuisbord*.

De spelers kozen de foute kaart:

Jullie ontdekken in deze ronde geen deel van de schat.

Op sommige *schattegel*s staat slechts de helft van een grotere schat. Leg de helften tegen elkaar zodra je beide helften hebt gevonden.

EINDE VAN DE RONDE

Ongeacht of de spelers wel of geen schat hebben gevonden, **verschuiven ze het *maanfiche* 1 veld naar rechts**. Ze verzamelen alle *lawaaikaarten* op het *landhuisbord* en leggen deze terug in de doos. De geest geeft de tamboerijn en de 5 *geestfiche*s aan de speler links van hem. Die speler is de geest in de volgende ronde. De nieuwe geest draait 5 nieuwe *lawaaikaarten* om en begint een nieuwe ronde.

1 OF 2 KAARTEN RADEN

Het aantal kaarten dat is afgebeeld naast een *maanveld,* geeft aan hoeveel *lawaaikaarten* de spelers in die ronde moeten raden.

: **de spelers moeten 1 *lawaaikaart* raden.**

De geest trekt 1 *geestfiche* en geeft, zoals eerder beschreven, hints met de tamboerijn.

: **de spelers moeten 2 *lawaaikaarten* raden** en rekening houden met de volgende aanpassingen aan de spelregels (de andere spelregels veranderen niet):

De **geest** trekt deze ronde 2 *geestfiches*. Hij geeft eerst hints voor de ene en daarna voor de andere kaart.

Als de spelers hun ogen sluiten, zegt de geest **'Boe'** en hij geeft met de tamboerijn hints voor het eerste *geestfiche*. Daarna zegt de geest **'Boe'** om de andere spelers duidelijk te maken dat hij hints zal geven voor het tweede *geestfiche* (**de spelers houden hun ogen gesloten**). Tot slot zegt de geest **'Boe'** om de andere spelers duidelijk te maken dat ze **hun ogen mogen openen**.

De andere spelers overleggen welke 2 *lawaaikaarten* ze zullen kiezen, in de juiste volgorde. Nadat ze bekend hebben gemaakt welke ze als eerste *lawaaikaart* kiezen, draait de geest het eerste *geestfiche* om. Ongeacht of de eerste *lawaaikaart* goed of fout is, maken de spelers bekend welke ze als tweede *lawaaikaart* kiezen en de geest draait het tweede *geestfiche* om. **Voor elke kaart die de andere spelers juist raden, draaien ze 1 *schattegel* open**.

EINDE VAN HET SPEL

Als het *maanfiche* het laatste veld bereikt, komt de zon op. De laatste ronde begint.
Na de laatste ronde berekenen de spelers hun score. Ze krijgen 1 punt per **complete** ster op de openliggende *schattegel*s.

Score tijdens een rustige nacht:

0–3 punten:
Niet slecht...
Maar er is nog veel te ontdekken in het landhuis...

4–6 punten:
Wat een buit!
Toch heeft het landhuis nog enkele verrassingen.

7–8 punten:
Jieha! Jullie zijn er bijna!

9 punten:
Proficiat, niets ontsnapt aan jullie oog!

Score tijdens een stormachtige nacht:

0–5 punten:
Niet slecht!
Jullie zijn op de goede weg!

6–9 punten:
Fantastisch werk voor zulke jonge avonturiers.

10–12 punten:
Indrukwekkend!
Jullie hebben duidelijk ervaring.

13 punten:
Perfect. Jullie zijn de beste schattenjagers!

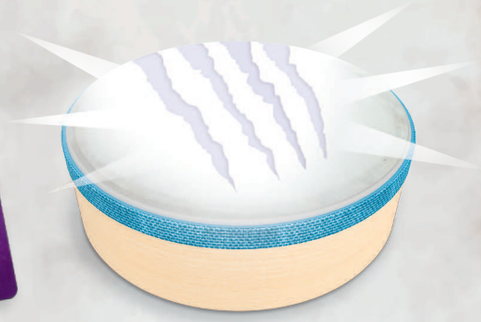
VOORBEELD VAN EEN RONDE

De geest trekt *geestfiche* **5** en moet dus hints geven voor de *lawaaikaart* in kamer **5** van het landhuis (de kaart met de kat).

De geest zegt **'Boe'** en geeft daarna hints.

Om de andere spelers duidelijk te maken dat ze de *lawaaikaart* met de kat moeten raden, denkt de geest na over een geluid dat een kat maakt (spinnen, miauwen...). De geest kan ook een geluid maken van iets anders op de kaart, bijvoorbeeld het krabben van de kat aan de muur. De geest besluit dat geluid na te doen door op de tamboerijn te krabben.

Daarna zegt de geest **'Boe'** om de hints te beëindigen.



De andere spelers twijfelen tussen 2 kaarten: de hark (kamer **3**) en de kat (kamer **5**).
Ze overleggen en besluiten de kat te kiezen, omdat ze denken dat de geest het geluid korter na elkaar zou hebben herhaald als het om de hark ging.

De geest draait het *geestfiche* om: de getallen komen overeen en dus is de kat de juiste *lawaaikaart*. De spelers draaien een *schattegel* open. Het is de andere helft van de telescoop. Ze leggen de tegels tegen elkaar, zodat een extra ster ontstaat. Daarna gaan ze over tot het **EINDE VAN DE RONDE**.

Verantwoording en dankwoord

Projectleiding: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow).

Ontwikkeling: Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow).

Vormgeving: Maëva Da Silva (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow).

Grafisch ontwerp: Joeva Gaubin, Simon Hay (Libellud), Vincent Diez (Space Cow).

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Productie: Léa Moinet (Space Cow), Norhane Bey (Asmodee Group).

Verkoop en logistiek voor Libellud: Maximilien Da Cunha.

Marketing voor Libellud: Laurent Contios, Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Paul Neveur.

Bedankt, ...

de rest van het Libellud-team voor jullie steun en feedback: Alexandra Soporan, Alexandre Garcia, Anouk Girard-Dagnas, Lucas Forlacroix, Marion Ludovici, Matthis Garcia, Quentin Gourbeault, Stéphane Robert, Thomas Dutertre, Valentin Gaudicheau, en daarnaast Hannah Martel, Clément Heuzé en Wilfried Fort van Space Cow.

ontwerpers Antonin en Yves, met jullie onuitputtelijke bron van humor, energie en talent.

illustrator Olivier, voor je waanzinnig talent.

Oleg en Oleksandr voor jullie vriendelijke toestemming.

Aline Vidberg en haar jonge testspelers met hun heldere en verhelderende meningen.

Mysterium Kids: De schat van Kapitein Boe is een spel voor kinderen in de reeks **MYSTERIUM**.
Mysterium is een spel van Oleksandr Nevskiy en Oleg Sidorenko.