

# GALERIE DER DIEBE



# Heute: Galerie-Eröffnung

Zum ersten Mal öffnet heute die Galerie ihre Türen, um ihre wertvollen Kunstwerke zu präsentieren. Eine Sammlung, zusammengetragen aus aller Herren Länder, wie sie niemals zuvor in einer privaten Galerie gezeigt wurde.

Unter den exklusiven Gästen dieses Eröffnungsabends befinden sich mehrere honorire Personen, die alle in der Welt der Kunst ihre Spuren hinterlassen haben. Zuerst ist da Bernhard Bauhaus zu nennen, gefolgt von Ursula Offizi. Sie bewundern die wertvollen Plastiken von Rachel Reichs, Pierre Le Pompidou und Matilda Täte, die so schnell aus der Masse der namenlosen Künstler aufgestiegen sind. Ehrengast dieses Abends ist natürlich der berühmte Maler Jose Prado, dessen neuestes Werk im Großen Saal zu sehen ist.

Eine eindrucksvolle Sammlung • ganz besonders für Leute, die gerne mit einem schnellen Griff wertvolle Stücke in ihren Aktentaschen verschwinden lassen. **Kein** Zweifel, jedes Kunstwerk hat so manche haarsträubende Geschichte erlebt, die sich **meistens** eher wertsteigernd auswirkte.

Ein Künstler ganz anderer Art hatte inzwischen das bunte Treiben in der Galerie beobachtet - ein Dieb. Zufrieden stellte er fest, daß seine Verkleidung genau richtig war, und wählte dann einen diskreten Eingang - ein Dachfenster. So weit lief alles nach Plan. Er kannte alle Einzelheiten, wie zum Beispiel die genaue Größe der Werke, und, was viel wichtiger war, seinen genau ausgearbeiteten Fluchtweg. Bewundernd ließ er seine Blicke über Bilder und Figuren gleiten und überschlug die Preise, die sie bringen würden. Das hier würde seine Rache sein, nachdem sein Job als Dekorateur gekündigt worden war - von einem Tag auf den ändern, ohne ein Wort der Erklärung. Was für ein hübscher, kleiner Nebenverdienst, dachte er belustigt.

Alles, was er zu tun hatte, war, seinen Plan auszuführen, jetzt, nachdem die illustren Gäste gegangen waren. Adrenalin schoß durch seine Adern, als er begann, ihn in die Tat umzusetzen ...

## **SPIELAUSSTATTUNG**

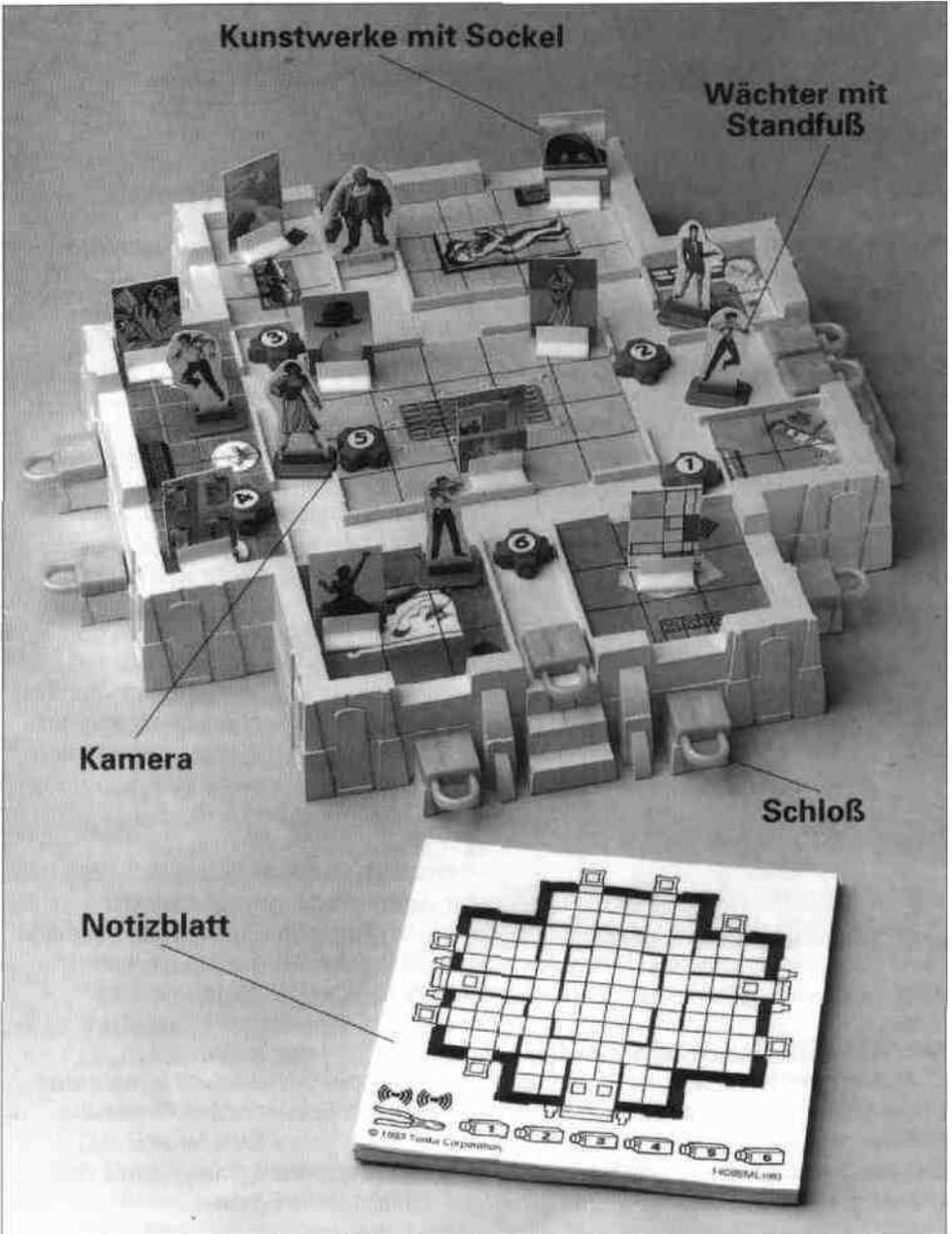
1 dreidimensionales Spielfeld, 1 vorgestanzter Karton mit 8 Raum-Teilen, 9 Kunstwerken, 1 Sichtschutz Dieb, 1 Spielfigur Dieb, 6 Spielfiguren Wächter; • 1 Bogen Aufkleber, 6 Kameras, 11 Schlösser, 9 Sockel für Kunstwerke, 1 Notizblock, 7 Standfüße, 2 Würfel, 1 Spielanleitung

## **DAS ZIEL DES SPIELS**

Als Dieb müssen Sie in die Galerie eindringen, so viele Kunstwerke wie möglich stehlen und damit aus der Galerie entkommen - ohne von einem Wächter gefangen zu werden.

Als Wächter müssen Sie genau diesen Diebeszug verhindern: Sie müssen, zusammen mit den anderen Wächtern, den Dieb fangen, bevor er mit den gestohlenen Kunstwerken aus der Galerie entkommt.

Vor dem allerersten Spiel-

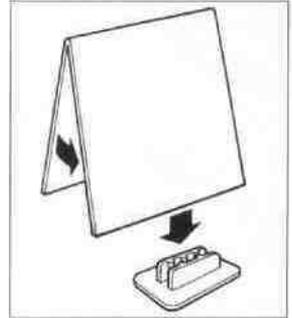


## Das Spielfeld

1. Trennen Sie vorsichtig die vorgestanzten Teile aus dem Bogen.
2. Setzen Sie die Raumteile in das Spielfeld ein.

## Kameras, Schlösser, Kunstwerke, Sichtschutz, Spielfiguren

3. Lösen Sie die Aufkleber mit den Nummern und kleben Sie diese in die Vertiefung oben auf den Kameras.
4. Lösen Sie die Aufkleber  (Verriegelt) und  (Offen) und kleben sie jeweils einen in die 11 Schlösser hinein (Unterseite).
5. Lösen Sie die neun vorgestanzten Kunstwerke aus dem Bogen, falten Sie sie in der Mitte zusammen und setzen Sie jedes in einen Sockel (siehe Abb.).
6. Trennen Sie den Sichtschutz ab, falten ihn und stecken ihn so zusammen, daß er aufrecht steht.
7. Falten Sie jetzt die Spielfiguren (Dieb und Wächter). Stecken Sie den Dieb in den schwarzen Fuß und die Wächter in die übrigen bunten Standfüße.



## VORBEMERKUNG

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich entscheiden, welche der zwei Spielmöglichkeiten Sie wählen:

### Das Komplettspiel

Jeder Spieler muß einmal - eine Runde lang - den Dieb spielen, während die übrigen als Wächter fungieren. Es werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler vorhanden sind, z.B. bei 5 Spielern insgesamt 5 Runden. Eine Runde endet, sobald ein Dieb gefangen wird oder sobald er aus der Galerie geflüchtet ist. Am Ende gewinnt, wer mit den meisten gestohlenen Kunstwerken aus der Galerie entkommen konnte.

### Das Kurzspiel

Es wird nur eine einzige Runde gespielt. Derjenige, der den Dieb spielt, muß mit drei gestohlenen Kunstwerken entkommen. Seine Aufgabe wird dadurch erschwert, daß er in der Galerie bleiben muß, bis ihn einer der Wächter entdeckt - erst dann darf er aus der Galerie fliehen. Schafft der Dieb das, so gewinnt er allein das Spiel; schafft er es nicht, so gewinnen alle Wächter gemeinsam.

## DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Zuerst wird entschieden, wer als Erster den Dieb spielt. Melden sich mehrere Spieler, so wird einer per Los ermittelt. Alle anderen Spieler übernehmen die Rolle eines Wächters.

**Bei nur 2 Spielern:** Ein Spieler fungiert als Dieb. Der zweite Spieler muß zwei Wächter einzeln durch das Spiel führen.

## Vorbereitung der Wächter

Zuerst stellen die Wächter gemeinsam die Kunstwerke und Kameras in der Galerie auf. Dabei sollten sie es dem Dieb so schwer wie nur möglich machen, mit den gestohlenen Werken zu entkommen. Es ist ratsam, nach jedem Spiel einen anderen Standort für Kunstwerke und Kameras zu wählen.

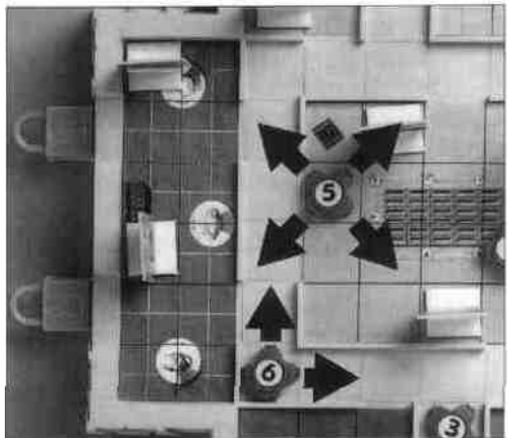
- 1. Kunstwerke:** Die neun Stücke werden beliebig auf die sechs Ausstellungsräume verteilt, mindestens ein Kunstwerk pro Raum. Kunstwerke sollten nicht direkt vor ein Fenster oder die Tür gesetzt werden, um dem Dieb die Arbeit nicht zu leicht zu machen.  
**Grundsätzlich gilt:** Kunstwerke dürfen **nicht** in die Gänge gesetzt werden und **nicht** in die Beobachtungszentrale und das Büro.

- 2. Kameras:** Die sechs nummerierten Kameras werden in der Galerie verteilt, jede auf ein beliebiges, freies Feld. Felder mit einem Kunstwerk sind nicht mehr frei. Jede Kamera kann gleichzeitig vier Richtungen beobachten. Kameras können so gesetzt werden, daß sie entweder horizontal **und** vertikal über Felderreihen sehen, **oder**



diagonal (siehe Abb.). Die Standorte für die Kameras sollten so gewählt werden, daß ihre Sichtweite möglichst groß ist, also z.B. einen Gang entlang und in einen Raum hinein.

**Achtung:** Die Blickrichtung der Kameras darf während des Spiels nicht mehr verändert werden.



- 3. Schlösser:** Alle Schlösser werden so auf den Tisch gelegt, daß die Aufkleber darunter verdeckt sind. Die Schlösser werden gemischt und in beliebiger Reihenfolge auf ihre Plätze vor Fenstern und Türen gesetzt (siehe Abb.).  
**Variante:** Die Wächter sehen sich zuerst die Aufkleber in den Schlössern an und verteilen dann gezielt offene und verriegelte Schlösser.

- 4. Jeder Wächter** stellt seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld der Galerie. Der Spieler links vom Dieb beginnt; die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Grundsätzlich gilt: Wächter dürfen nicht auf Felder gestellt werden, die direkt vor einem Fenster, einer Tür oder direkt vor oder in der Beobachtungszentrale liegen (siehe Seite 8).

Damit haben die Wächter ihre Vorbereitungen abgeschlossen.

## **Vorbereitung des Diebes**

1. Stellen Sie den Sichtschutz vor sich auf. Dahinter legen Sie das Notizblatt des Diebes so ab, daß kein anderer Einblick nehmen kann. Drehen Sie die Galerie so, daß Sie genau vor dem Eingang sitzen - genauso, wie auf dem Notizblatt. Ihre Spielfigur "Dieb" stellen Sie vor dem Sichtschutz **ab**.
2. Nachdem die Wächter alle Kunstwerke, Kameras, Schlösser und Spielfiguren plaziert haben, markieren Sie auf Ihrem Notizblatt folgendes: Mit einem "X" den Standort eines jeden einzelnen Kunstwerkes. Mit einem Kreis und der Nummer darin den Standort jeder einzelnen Kamera (siehe Abb. auf Seite 8).

Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen und das Spiel kann beginnen.

## **DER SPIELABLAUF**

Der Dieb beginnt und ist nach jedem Wächter erneut am Zug. Die Reihenfolge lautet also: Dieb - 1. Wächter (der Spieler links vom Dieb) - Dieb - 2. Wächter (der linke Nachbar des 1. Wächters) - Dieb - 3. Wächter usw.

### **Der Zug des Diebes**

Der Dieb dringt durch ein beliebiges Fenster oder eine Tür in die Galerie ein. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Schloß verriegelt ist oder nicht. Das ist nur für die Flucht wichtig. (Übrigens: Wenn der Dieb einmal die Galerie verlassen hat, darf er nicht wieder hinein; das Spiel ist dann zu Ende.)

Der Dieb notiert den Einstiegsort auf seinem Notizblatt mit einem "E" und markiert das Feld dahinter mit einem Punkt. Hier beginnt sein Weg durch die Galerie.

- \* Der Dieb läßt seine Spielfigur außerhalb des Spielbretts. Sie wird am Anfang nicht benutzt, da der Dieb zunächst verdeckt, also ungesehen, zieht.
- \* In jedem Spielzug (auch im ersten - der Einstieg gilt nicht als Zug) rückt der Dieb nach Belieben 1, 2 oder 3 Felder in der Galerie vor.
- \* Der Dieb würfelt niemals, auch nicht, wenn seine Spielfigur später auf dem Spielbrett stehen sollte.
- \* Der Dieb muß jeden seiner geheimen Züge auf dem Notizblatt einzeichnen: Jeden Schritt mit einem Strich, das Ende des Zuges mit einem Punkt (siehe Abb. Seite 8).

- \* Der Dieb darf nur waagrecht oder senkrecht ziehen, niemals diagonal. Das Abbiegen im rechten Winkel ist erlaubt.
- \* Der Dieb darf kein Feld in einem Zug zweimal betreten.
- \* Beendet der Dieb seinen Zug auf einem Feld, auf dem ein Wächter steht, so ist der Dieb sofort "gefangen" und das Spiel ist beendet. Der Dieb darf aber während seines "unsichtbaren" Zuges ein Feld mit einem Wächter gefahrlos passieren.

Am Ende seines Zuges kann der Dieb aber weitere Aktivitäten durchführen, wenn er auf bestimmten Feldern steht.

### 1. Kunstwerk stehlen:

Wenn der Dieb seinen Zug genau auf dem Feld eines Kunstwerks beendet, kann er es stehlen. Dazu zeichnet er auf seinem Notizblatt einen Kreis um das "X" dieses Werkes. In seinem **nächsten** Zug (nachdem zwischendurch wieder ein Wächter einen Zug gemacht hat) bewegt sich der Dieb zunächst zum neuen Standort; erst DANACH nimmt er das gestohlene Kunstwerk vom Spielbrett. Merke: Diese Verzögerung beim Wegnehmen des Werkes verschleiert den genauen Standort des Diebes. Bekannt ist nur, daß er jetzt 1, 2 oder 3 Felder weit entfernt sein muß!

### 2. Kameras ausschalten:

Um seine Bewegungen besser zu schützen, kann der Dieb Kameras "ausschalten" - indem er seinen Zug auf dem Feld beendet, auf dem die Kamera steht. Die Nummer der ausgeschalteten Kamera streicht er auf seinem Notizblatt durch. Dieses "Ausschalten" wird nicht bekannt gegeben. Es wird erst dann offensichtlich, sobald ein Wächter diese Kamera benutzen will oder sobald er alle Kameras zur "Überprüfung" einschaltet (siehe Aktionen der Wächter, Seiten 10-11).



### 3. Hauptschalter aus:

Der Hauptschalter aller Sicherheits-Einrichtungen befindet sich in der Beobachtungszentrale, dem kleinen Zimmer neben dem Eingang der Galerie. Landet der Dieb auf dem Feld mit diesem Symbol, so kann er alle Kameras und alle Bewegungsmelder ausschalten. Das Ausschalten wird auf dem Notizblatt allein dadurch markiert, daß der Dieb auf dem bezeichneten Felde einen Punkt macht.

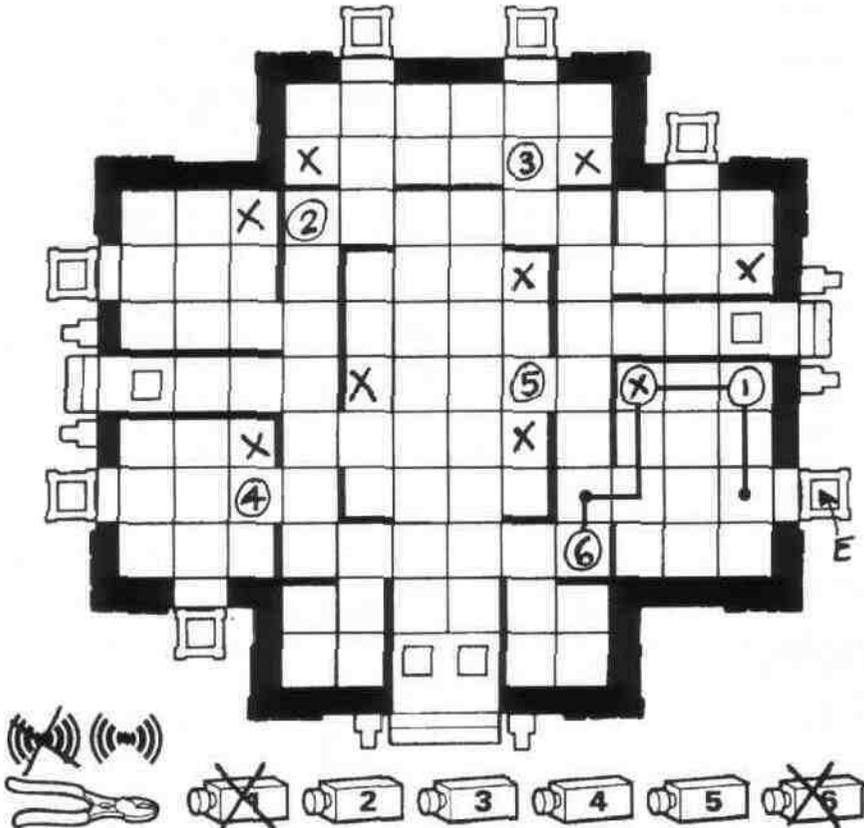
Auch diese Aktion bleibt geheim, bis ein Wächter versucht, eine Kamera oder einen Bewegungsmelder zu benutzen. Dann muß der Dieb bekanntgeben, daß alles abgeschaltet ist. Die Wächter können den Hauptschalter auf gleiche Weise wieder einschalten.



#### 4. Bewegungsmelder stören:

Diese Aktion ist eine Reaktion des Diebes auf die Aktion eines Wächters. Aktiviert ein Wächter die (unsichtbaren) Bewegungsmelder, weil er das entsprechende Symbol gewürfelt hat (siehe Seite 11), so kann der Dieb entweder der **Farbe** seines derzeitigen Standortes nennen, oder er stört die Bewegungsmelder und gibt keine Auskunft. Dazu streicht er eines der beiden Symbole auf seinem Notizblatt durch. Die Bewegungsmelder können nur zweimal gestört werden.

#### Notizblatt des Diebes nach seinem 4. Zug:



© 1993 Tonka Corporation.

14088MU092

Er hat 2 Kameras "ausgeschaltet": 1 und 6.  
 Er hat einmal den Bewegungsmelder "gestört".  
 Er hat 1 Kunstwerk gestohlen.

## Die Entdeckung des Diebes

Sobald der Dieb von einem Wächter mit den Augen "gesehen" wird (Achtung: Kamera zählt nicht), muß der Dieb seine Spielfigur auf das Spielbrett stellen - genau auf das Feld, auf dem er gesehen wurde und das er auf seinem Notizblatt als Standort notiert hat. Ab sofort führt der Dieb alle seine Bewegungen auf dem Spielbrett aus. Auf dem Notizblatt vermerkt er nur noch das Ausschalten von Kameras und das Stören der Bewegungsmelder.

Auf dem Spielbrett darf der Dieb nicht mehr über Felder hinwegziehen, auf denen ein Wächter steht.

Kunstwerke kann der Dieb jetzt ohne zeitliche Verzögerung stehlen, also sofort mitnehmen, wenn er auf einem solchen Feld landet.

Einmal entdeckt, sucht der Dieb sein Heil in der Flucht: Er muß versuchen, ein Feld direkt vor einer Tür oder einem Fenster zu erreichen. Hat er seinen Zug darauf beendet, schaut er sofort unter das davorliegende Schloß:

- Ist das Schloß **verriegelt**, kann der Dieb nicht hinaus und muß sich im nächsten Zug einen anderen Fluchtweg suchen, bevor ein Wächter ihn erreicht.
- Ist das Schloß **offen**  verläßt er sofort die Galerie und gewinnt damit diese Runde. Dies gilt auch, wenn der Dieb das Feld vor dem Ausstieg mit seinem dritten Schritt erreicht hat.

Zur Erinnerung: Im Kurzspiel darf der Dieb erst fliehen, wenn er drei Kunstwerke gestohlen hat. Ist ihm das bei seiner Entdeckung noch nicht gelungen, muß er vor der Flucht seine Beutejagd fortsetzen.

## Die Verfolgung: Züge der Wächter

Die Wächter arbeiten zusammen, als ein Team. Gemeinsam versuchen sie, den Dieb zu fangen. Sie können Kameras und Bewegungsmelder als Hilfsmittel einsetzen. Sobald einer der Wächter den Dieb mit seinen eigenen Augen "sieht", wird der Dieb sichtbar und die Verfolgung geht in ihre heiße Phase.

Trotz der Teamarbeit führt jeder Wächter seinen eigenen Zug aus, wenn er an der Reihe ist.

Jeder Wächter, der an der Reihe ist, wirft beide Würfel:

- Der Zahlenwürfel zeigt die Anzahl der Felder, die der Wächter ziehen kann (siehe Absatz a).
- Der Symbolwürfel zeigt die zusätzliche Aktivität, die der Wächter innerhalb seiner Runde ausführen kann (siehe Absatz b).

Es bleibt dem Wächter überlassen, ob er zuerst die Aktion des Symbolwürfels ausführt und dann seine komplette Bewegung macht (entsprechend der gewürfelten Zahl) oder umgekehrt. Er kann jedoch nicht ziehen, dann eine Aktion unternehmen und danach weiterziehen.

## a) Zahlenwürfel: Bewegungen eines Wächters

- Die Zahl auf dem Würfel zeigt an, wie viele Felder der Wächter ziehen kann. Er kann auch weniger weit ziehen, muß aber mindestens ein Feld vorrücken.
- Auch der Wächter zieht senkrecht und/oder waagrecht, niemals aber diagonal. Er kann rechtwinklig abbiegen.
- Auf jedem Feld darf nur ein Wächter stehen.
- Ein Wächter darf über einen anderen Wächter hinwegziehen.
- Ein Wächter darf nicht über Felder mit Kunstwerken hinwegziehen und nicht darauf landen.
- Felder mit Kameras darf ein Wächter betreten und auch darüber hinwegziehen.

## b) Symbolwürfel: Aktion eines Wächters

Bei dem Augensymbol kann der Spieler wählen, ob er mit dem "Auge" der Kamera nach dem Dieb suchen will oder mit den "Augen" seiner Wächter-Spielfigur:



### Suchen mit der Kamera:

Der Spieler stellt dem Dieb die erste Frage:

1. "Funktioniert die Kamera Nr. ? noch?"

- Lautet die Antwort NEIN, so wird diese Kamera sofort vom Spielbrett entfernt; sie kann nicht wieder ins Spiel gebracht werden.

• Lautet die Antwort JA, so stellt der Spieler die zweite Frage:

2. "Kann diese Kamera den Dieb sehen?"

- Antwortet der Dieb NEIN, so bleibt er unentdeckt.
- Antwortet er mit JA, so ist er entdeckt, verrät aber seinen genauen Standort nicht.

### Suchen mit den Augen des Wächters:

Der Spieler fragt den Dieb:

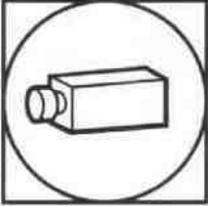
"Kann mein Wächter den Dieb sehen?"

- Antwortet der Dieb NEIN, so bleibt er unentdeckt.
- Antwortet er mit JA, so muß der Dieb sofort seine Spielfigur auf das Feld des Spielbretts setzen, auf dem er sich aufhält. Damit ist der Dieb entdeckt und die "sichtbare" Verfolgung kann beginnen (siehe Seite 9).

Welche Blickrichtung haben Wächter und Kameras:

- Wächter suchen von ihrem Standort aus die Felderreihen in senkrechter und waagrechter Richtung ab, niemals diagonal.

- Kameras suchen Felderreihen in die vier Richtungen ab, in die die Objektive zeigen. Das kann entweder senkrecht **und** waagrecht sein **oder** nur diagonal.
- Kameras und Wächter können beliebig weit sehen - bis sie auf ein Hindernis stoßen. Hindernisse sind Wächter, Kunstwerke und Wände. Türen und Kameras sind keine Hindernisse.



### Überprüfung aller Kameras

Der Wächter fragt den Dieb:

1. "Funktionieren alle Kameras?"

- Antwortet der Dieb NEIN, so darf er alle Kameras entfernen, die er heimlich ausgeschaltet hat.
  - Antwortet der Dieb JA, so bleiben alle Kameras auf dem Spielbrett und der Wächter stellt die zweite Frage;
2. "Können Kameras den Dieb sehen?"
- Der Dieb muß die Nummer(n) der Kamera(s) nennen, die ihn sehen können.
  - Er verrät aber nicht seinen genauen Standort.

**Wichtig:** Kameras werden nur vom Spielbrett genommen, wenn der Dieb sie einzeln ausgeschaltet hat. Funktionieren sie nicht, weil er den Hauptschalter in der Beobachtungszentrale ausgeschaltet hat, bleiben die Kameras auf dem Spielbrett!

**Merke:** Der Hauptschalter kann von den Wächtern wieder eingeschaltet werden. Dazu muß ein Wächter auf dem Feld mit dem ~~seinem~~ seinen Zug beenden.



### Suchen mit Bewegungsmeldern

Der Wächter fragt den Dieb:

"Welche Farbe hat der Standort, auf dem sich der Dieb gerade befindet?"

- Der Dieb muß *entweder* die Farbe nennen **oder** den Bewegungsmelder stören.

### Das Fangen des Diebes

Das Spiel wird so Zug um Zug fortgesetzt, bis es einem Wächter gelingt, auf dem Feld zu landen, auf dem der Dieb steht. Der Standort des Diebes muß nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden.

Der Dieb kann auch gefangen werden, wenn sich seine Spielfigur noch nicht auf dem Brett befindet. In diesem Fall muß sich der Dieb sofort zu erkennen geben.

**Grundsätzlich gilt:** Wird der Dieb von einem Wächter erreicht, so muß er sofort aufgeben. Der Dieb hat diese Runde verloren.

### **DAS ENDE DES SPIELS**

Das Kurzspiel endet entweder

- wenn der Dieb gefangen wird. Dann gewinnen alle Wächter gemeinsam;
- oder, wenn es dem Dieb gelingt, mit mindestens drei gestohlenen Kunstwerken die Galerie" zu verlassen. Dann gewinnt der Dieb.

Das Komplettspiel endet, nachdem so viele Runden gespielt sind, wie Spieler teilnehmen.

- Eine Runde endet, sobald ein Dieb gefangen wird oder sobald er aus der Galerie flüchten kann.
- Nach Beendigung der letzten Runde gewinnt der Spieler, der als Dieb die meisten Werke gestohlen hat und damit aus der Galerie flüchten konnte.

### **Wichtig! Bitte Aufbewahren. Verbraucher-Service!**

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:  
Kenner Parker  
Verbraucherservice  
Klößnerstraße 1  
D-6054 Rodgau 3

Österreich:  
Hasbro Österreich GmbH  
Verbraucherservice  
Davidgasse 92 - 94  
A-1100 Wien

Schweiz:  
MB (Switzerland) AG  
Verbraucherservice  
Bremgartenstraße 2  
CH-8968 Mutschelien

