

THE GREAT ART ROBBERY



MIN
NY

SPELREGELS

INTRODUCTIE

De Europese kunstcollecties vallen ten prooi aan een reeks kunstrovers... en jullie zijn de daders!

Heel kunstminnend Europa is in rep en roer, Interpol staat op scherp en bekende pronkstukken worden voortdurend tussen verschillende galerijen en musea uitgewisseld om ze niet te lang in dezelfde stad tentoon te stellen. Vanuit verschillende geheime schuilplaatsen in het centraal gelegen Genève plannen jullie als meesterbreinen van Europa's beste kunstroofbendes de systematische diefstal van zelfs de beroemdste kunstwerken van Europa. Elke kunstroofbende heeft zijn eigen stijl, maar jullie hebben allemaal hetzelfde doel: de meest waardevolle collectie kunstwerken bij elkaar roven, en weggomen zonder dat Interpol jullie te pakken krijgt!

Dus grijp je inbraakgereedschap en dan: op naar het museum!

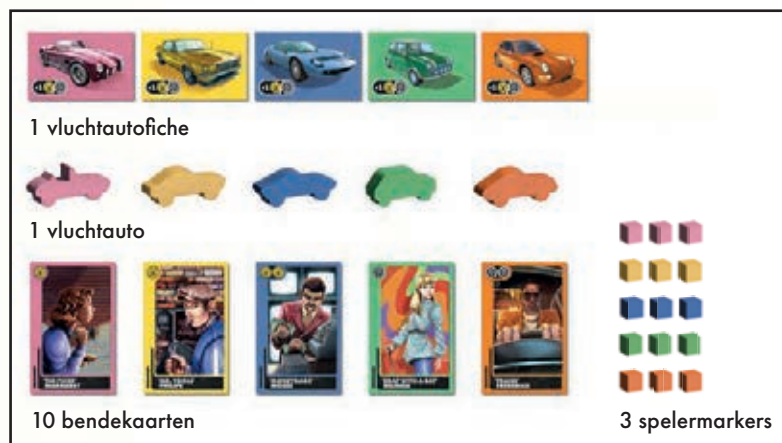


INHOUD



1 speelbord

5 sets gekleurde spelersonderdelen, bestaande uit:



1 vluchtautofiche

1 vluchtauto

10 bendeKaarten

3 spelermarkers



1 tijdmarker



14 Interpolkaarten



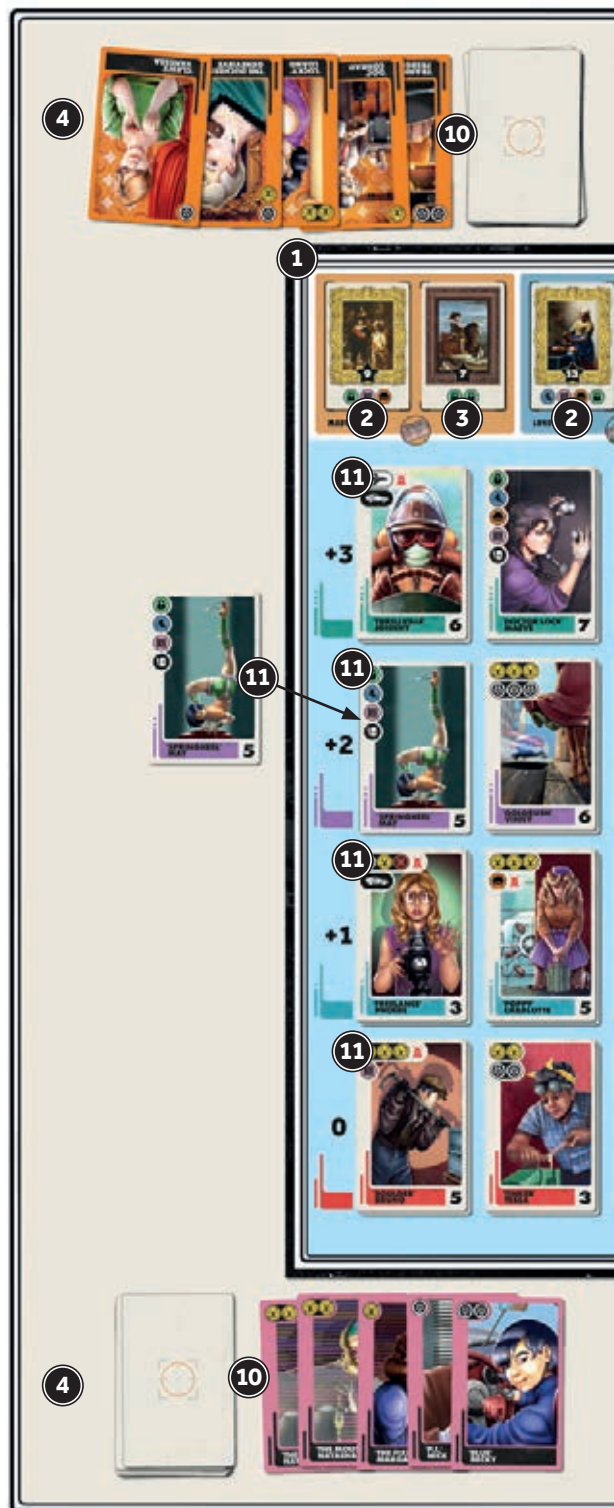
60 specialistkaarten, in 4 kleuren



32 kunstkaarten (14 gouden, 18 bronzen)

VOORBEREIDING

- 1 Leg het **speelbord** in het midden op tafel.
 - 2 Schud de **gouden kunstkaarten** en leg er één open op de linkerplek in elke stad. Leg de overgebleven gouden kunstkaarten als gedekte stapel naast het speelbord.
 - 3 Herhaal stap 2 met de **bronzen kunstkaarten** door ze op de rechterplek in elke stad te leggen.
 - 4 Kies een spelerskleur en neem de bijbehorende **spelermarkers**, **vluchtauto**, **vluchtautofiche** en **bendekaarten** (10 kaarten per bende).
 - 5 Plaats een spelermarker op de eerste plek van de schuilplaats. Dit is vanaf nu je **schuilplaatsmarker**.
 - 6 Plaats een spelermarker op de startplek van de verdenkingsmeter. Dit is vanaf nu je **verdenkingsmarker**.
 - 7 Leg de overgebleven spelermarker voor je neer. Dit is vanaf nu je **stadsmarker**.
 - 8 Plaats je **vluchtauto** op een stad naar keuze. Er mogen meerdere vluchtauto's op dezelfde stad staan.
 - 9 Leg je **vluchtautofiche** met de onthulde auto (de 'actieve' zijde) naar boven voor je neer.
 - 10 Schud jouw 10 **bendekaarten** en leg deze als gedekte stapel voor je neer. Neem de bovenste 5 bendekaarten van de stapel in je hand; dit zijn je handkaarten.
 - 11 Verdeel de 60 **specialistkaarten** in 20 stapels op basis van naam en illustratie; er zijn 3 exemplaren van elke kaart. Plaats elke stapel open in de bijpassende gekleurde rij van het specialistenbord, met de stapels per rij willekeurig gerangschikt.
- Als je met 3 of 4 spelers speelt, verwijder dan één kaart uit elke stapel en leg deze terug in de doos.
- Als je met 2 spelers speelt, verwijder dan twee kaarten uit elke stapel en leg deze terug in de doos.
- 12 Leg de **Interpolkaarten** als open stapel naast het speelbord.
 - 13 Plaats de **tijdmarker** op de eerste plek van het tijdspoor op het speelbord. Bij **2 spelers**: plaats de tijdmarker op de plek aangeduid met een .
 - 14 De speler die als laatste een museum heeft bezocht wordt de startspeler.



DOEL VAN HET SPEL

In *The Great Art Robbery* nemen spelers de rol aan van de meesterbreinen achter verschillende kunstroofbendes. Het doel van het spel is om de meest waardevolle kunstcollectie te verzamelen door kunstroven te plegen. De speler wiens 'waardestapel' aan geroofde kunst aan het einde van het spel het meeste geld oplevert, wint het spel.

HET SPEL

Het spel verloopt in beurten, te beginnen met de startspeler en daarna, met de klok mee, de volgende spelers, tot het spel afgelopen is. Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler een kunstroof uitvoert waardoor de tijdmarker op de laatste plek van het tijdspoor terechtkomt.

Tijdens jouw beurt speel je telkens kaarten uit jouw hand en voer je op basis van deze kaarten, gecombineerd met de locatie van jouw vluchtauto op het speelbord, acties uit. Tenslotte leg je al je kaarten die je hebt gespeeld of nog in je hand hebt af en trek je weer nieuwe kaarten van je trekstapel om je volgende beurt mee te plannen.

Deck bouwen

Aan het begin van het spel ontvang je een set van 10 bendekaarten. Hoewel de bendeleden in stijl per set verschillen, bevat elke set wel dezelfde vaardigheden. Gedurende het spel vul je deze kaarten aan met specialistenkaarten (zie '**Een specialist inhuren**' op blz. 9) of dun je je deck uit door kaarten te elimineren (zie '**Elimineren**' op blz. 11). Zo bouw je je eigen persoonlijke deck. Aan het eind van jouw beurt leg je al jouw gespeelde kaarten af op je eigen open aflegstapel. Ingehuurde specialisten worden ook op je aflegstapel gelegd. Ze worden pas weer beschikbaar zodra je trekstapel leeg is en je je aflegstapel schudt om een nieuwe trekstapel te vormen. Ook de andere kaarten rouleren op dezelfde manier: hoe groter je deck, hoe minder vaak ze langskomen.

Wanneer je een kaart uit je hand speelt, leg je deze open voor je op tafel. Afhankelijk van de **symbolen** die op elke kaart staan weergegeven, mag je bepaalde acties uitvoeren. Als de symbolen verticaal zijn gerangschikt (onder elkaar), moet je één rij symbolen kiezen om te gebruiken wanneer je de kaart speelt. Als de symbolen horizontaal zijn gerangschikt (naast elkaar), mag je alle afgebeelde symbolen gebruiken.

Voorbeeld: 'The Mouse' Natasha heeft 2 geldsymbolen naast elkaar en geeft je daarom 2 geld. 'The Thinker' Roberto heeft 1 geldsymbool en 1 wielsymbool onder elkaar, en laat je daardoor kiezen tussen ofwel 1 geld of 1 wiel, maar niet beide.

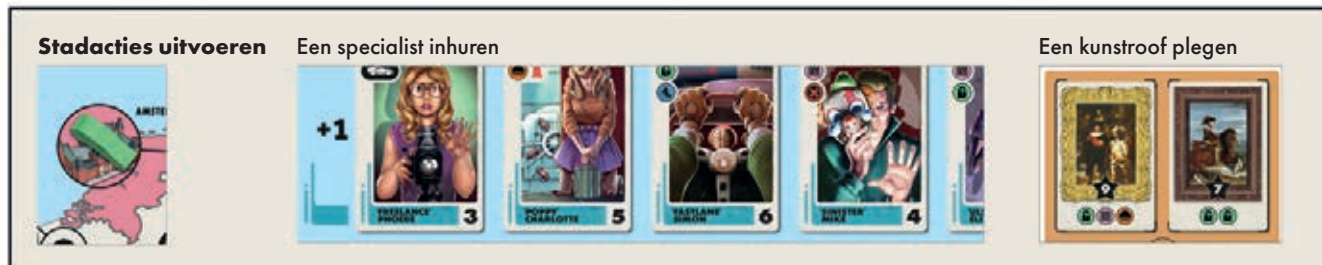
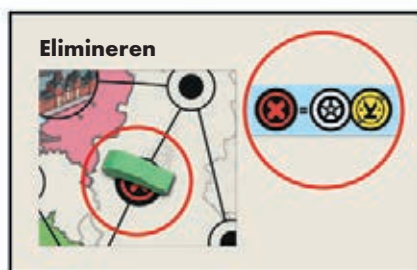


Geld en wielen

De meeste kaarten, waaronder de bendekaarten die je aan het begin van het spel ontvangt, hebben minstens 1 geldsymbool (💰) en/of 1 wielsymbool (🚗). Alle reguliere acties vragen om geld of wielen, of een combinatie van deze twee. Als een kaart je twee of meer geld- of wielsymbolen geeft, mag je die tijdens je beurt naar eigen inzicht gebruiken. Wielen worden gebruikt om te bewegen en geld wordt gebruikt om dingen te betalen. Om iets te betalen, moet je het aantal geldsymbolen uitgeven dat gelijk is aan de kosten.

De specialistkaarten hebben naast geld en wielen ook andere symbolen. Zie **'Vaardigheden en symbolen'** op blz. 14 voor een overzicht van de verschillende symbolen.

Mogelijke acties:



BEWEGEN

Je mag elk wielsymbool (🚗) uitgeven om je vluchtauto 1 vak op het speelbord te verplaatsen. Elke cirkel op het speelbord is een vak. Deze zijn met lijnen verbonden. Telkens wanneer je beweegt, mag je alleen langs de lijnen naar het volgende vak verplaatsen. Je mag je vluchtauto zo veel vakken verplaatsen als je wilt tijdens je beurt, zolang je genoeg wielen hebt om uit te geven. Je mag dit doen vóór, na of zelfs tijdens andere acties.

Voorbeeld: 'Blue' Becky geeft je twee wielen. Je gebruikt 1 wiel om je vluchtauto naar een stad te verplaatsen en huurt daar een specialist in voor 5 geld. Daarna gebruik je het tweede wiel om je vluchtauto verder te verplaatsen naar een andere stad.



STADACTIES UITVOEREN

Als jouw vluchtauto zich in een stad bevindt, mag je daar stadacties uitvoeren, behalve in Genève (zie '**Schuilplaats verbeteren**' op blz. 12). Je mag elk van de volgende acties eenmaal uitvoeren:

Een specialist inhuren

Een kunstroof plegen

Om niet te veel op te vallen, kun je niet te lang in dezelfde stad actief zijn en moet je in beweging blijven.

Je mag tijdens een beurt niet 2 dezelfde acties uitvoeren in dezelfde stad. Je kunt dus nooit 2 kunstroven plegen of 2 specialisten inhuren in dezelfde stad in dezelfde beurt.

Zodra je in een stad een specialist hebt ingehuurd of een kunstroof hebt gepleegd, of beide (in dezelfde beurt), plaats je jouw stadsmarker bij die stad. Je mag in diezelfde stad pas weer een nieuwe actie uitvoeren nadat je in een **andere** stad een actie hebt uitgevoerd en daar je stadsmarker hebt geplaatst. Die andere stad mag ook Genève zijn.



Voorbeeld: de groene speler heeft in Amsterdam een specialist ingehuurd en een kunstroof gepleegd. Hij plaatst zijn stadsmarker op Amsterdam en mag hier geen acties meer doen totdat hij een nieuwe stadactie heeft uitgevoerd in een andere stad.

De 7 steden waar je een stadactie kunt uitvoeren:



Madrid



Londen



Parijs



Amsterdam



Florence



Praag



Boedapest



Genève

Een specialist inhuren

De kosten van elke nieuwe specialist staan rechtsonder op elke specialistkaart vermeld plus de kosten van de rij waar je de specialist inhurt. Deze kosten moeten betaald worden in geld (€).

Wanneer een stapel specialistenkaarten op is, schuif je de stapels erboven naar beneden om de lege plek op te vullen. Hierdoor worden die specialisten goedkoper.

Leg de ingehuurde specialist open op je aflegstapel.

In deze rij zijn de kosten +3 € boven op wat de specialistkaarten rechtsonder aangeven.

In deze rij zijn de kosten +2 € boven op wat de specialistkaarten rechtsonder aangeven.

In deze rij zijn de kosten +1 € boven op wat de specialistkaarten rechtsonder aangeven.

In deze rij zijn de kosten exact wat de specialistkaarten rechtsonder aangeven.

Kosten van de specialist.

Voorbeeld: de blauwe speler wil 'Sinister' Mike inhuren. Dat kost 5 geld, namelijk 4 voor de kaart zelf, +1 omdat hij zich in de blauwe rij bevindt. De speler legt handkaarten voor zich neer tot de waarde van 5 geld is bereikt en legt de ingehuurde specialistkaart op zijn eigen aflegstapel. De stapel 'Sinister' Mike is nu op, dus de twee stapels kaarten erboven schuiven elk 1 rij naar beneden om de lege plek op te vullen.



Een kunstroof plegen

In elke stad heb je de keuze uit 2 verschillende kunstroven: een grote kunstroof (goud) en een kleine kunstroof (brons). Voor elke kunstroof moet je specialistkaarten afleggen die aan de vereiste vaardigheden voldoen. De bendeleden in je startkaarten hebben deze vaardigheden niet. Om een kunstroof te plegen zul je dus eerst specialisten moeten inhuren met de benodigde vaardigheden.



Grote kunstroof (goud)

Kleine kunstroof (brons)

Waarde/
punten

Vereiste
vaardigheden



Locatie (Amsterdam Rijkmuseum)

Voer een kunstroof als volgt uit:

- 1 Kies een kunstkaart in de stad waar je vluchtauto zich bevindt.
- 2 Speel specialistkaarten met de juiste vaardigheden om aan de vereisten van de kunstkaart te voldoen.
- 3 Leg de kunstkaart gedekt in je persoonlijke waardestapel.
- 4 Trek de bovenste kaart van de bijbehorende kunstkaartenstapel en leg deze open op de vrijgekomen plek op het speelbord. Als een stapel kunstkaarten op is, kunnen er geen nieuwe kunstkaarten van die kleur meer op het bord komen en blijven die plekken voor de rest van het spel leeg.
- 5 Verplaats je verdenkingsmarker 1 plek naar rechts op de verdenkingsmeter.
- 6 Als er een stadsmarker van een **andere** speler aanwezig was in de stad waar je net een kunstdiefstal hebt gepleegd, verplaats je ook de verdenkingsmarker van die speler(s) 1 plek naar rechts op de verdenkingsmeter.
- 7 Verplaats de tijdmarker 1 plek naar rechts op het tijdspoor. Als de tijdmarker op een politieautosymbool terechtkomt, moeten de speler(s) met de meeste verdenking een Interpolkaart pakken. Daarna worden de verdenkingsmarkers van alle spelers teruggezet naar de beginpositie.



Verdenkingsmeter

De verdenkingsmeter geeft aan hoe erg Interpol jou verdenkt. Jouw verdenkingsmarker gaat op deze meter naar rechts als:

- je een kunstroof hebt gepleegd,
- je stadsmarker op een stad staat waar een andere speler een kunstroof pleegt,
- je een optie van een van je handkaarten speelt waar een sirene naast staat afgebeeld (Zie **'Vaardigheden en symbolen'** op blz. 14).

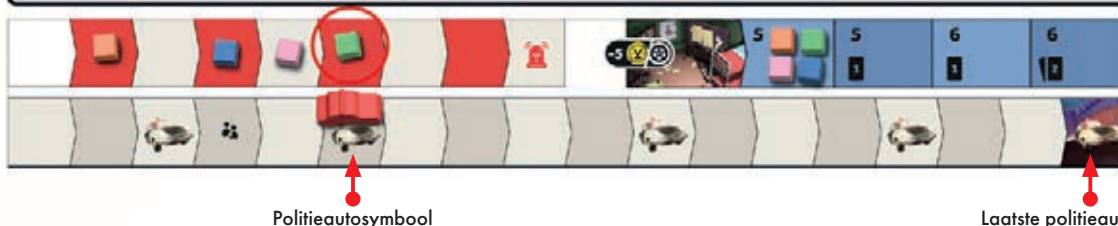
Staat je verdenkingsmarker op de hoogste plek, dan schuift deze niet verder naar rechts. Er kunnen meerdere verdenkingsmarkers op dezelfde plek staan.

Interpolkaarten

Wanneer je een Interpolkaart krijgt, voeg je deze toe aan je open aflegstapel. Als een Interpolkaart via je open aflegstapel weer in je gedekte trekstapel komt, en via de trekstapel weer in je hand terecht komt, doet deze niets anders dan in de weg zitten. De Interpolkaart mag elke keer dat hij voorbij komt direct afgelegd worden op je aflegstapel (zonder een nieuwe kaart te mogen pakken), maar hij mag op dat moment ook worden verwijderd via de 'eliminieren'-actie.



Let op! Je ontvangt aan het eind van het spel 1 strafpunt voor elke Interpolkaart die je nog in je hand, deck of aflegstapel hebt.



Voorbeeld: de oranje speler heeft een kleine kunstroof (brons) gepleegd waardoor de tijdmarker op een politieautosymbool komt te staan. De groene speler staat op de hoogste positie op de verdenkingsmeter en krijgt daardoor een Interpolkaart. Hierna gaan alle verdenkingsmarkers weer naar de startplek.

ELIMINEREN

Met de 'eliminieren'-actie kun je kaarten uit jouw hand permanent uit het spel verwijderen, tegen betaling van 1 geld (€) én 1 wiel (♻️) per kaart. Je mag in dezelfde beurt meerdere kaarten elimineren, steeds tegen betaling van 1 geld en 1 wiel per geëlimineerde kaart. Interpolkaarten kunnen op deze wijze worden geëlimineerd. Leg geëlimineerde Interpolkaarten terug op de stapel Interpolkaarten en leg overige geëlimineerde kaarten terug in de doos.



Vakken met het eliminatiesymbool

Vakken met het eliminatiesymbool gelden niet als steden, dus je verplaatst je stadsmarker niet naar dit vak als je hier kaarten elimineert. Ook mag je de 'eliminieren'-actie zo vaak uitvoeren als je wilt, ook meerdere beurten achter elkaar, zolang je vluchtauto maar op een vak met een eliminatiesymbool staat en je 1 wiel en 1 geld betaalt per kaart die je wilt elimineren.



Specialistkaarten met eliminatiesymbolen

Sommige specialistkaarten hebben ook een eliminatiesymbool. Door het spelen van deze kaart mag je die beurt de 'eliminieren'-actie zo vaak uitvoeren als je wilt, zolang je het je kunt veroorloven. Specialistkaarten die naast het eliminatiesymbool ook 1 geld (€) en 1 wiel (♻️) opleveren, geven je dus alvast de betaling die nodig is voor het elimineren van 1 kaart.



HET VLUCHTAUTOFICHE

Aan het begin van het spel start je met een onthuld vluchtautofiche (de actieve zijde) naar boven. Tijdens je beurt mag je jouw vluchtautofiche inzetten als 1 extra geld of 1 extra wiel. Zodra je dit doet, draai je het vluchtautofiche om zodat de verhulde auto (de inactieve zijde) naar boven ligt. Ook mag je op elk moment tijdens een van je beurten tegen betaling van elke willekeurige combinatie van 3 geld en/of wielen het vluchtautofiche weer omdraaien naar de actieve zijde. De vluchtauto mag je tijdens je beurt, zo vaak als je maar wilt en kunt, activeren en opnieuw inzetten.

Actief:

1 extra geld of
1 extra wiel te
besteden.



Inactief:

Het kost 3 geld en/of
wielen om het vluchtautofiche
weer te activeren.



Voorbeelden:

- De blauwe speler wil in een stad 'Boulder' Bruno inhuren (kosten: 5 geld), maar heeft die beurt maar 4 geld te besteden. Door het vluchtautofiche in te zetten, kan zij toch 5 geld betalen. Het vluchtautofiche staat daarna wel in de inactieve stand.
- De groene speler heeft in een beurt nog 3 wielen te besteden, maar hij staat al bij een stad waar hij in een volgende beurt een specialist wil inhuren. Hij gebruikt de 3 wielen om zijn inactieve vluchtautofiche te activeren, en zo in de volgende beurt via het vluchtautofiche eventueel 1 extra geld ter beschikking te hebben voor het inhuren van de specialist.
- De roze speler wil tijdens haar beurt graag Florence bereiken, maar komt 2 wielen tekort. Ze heeft wel 6 geld over, waarmee ze tijdens haar beurt voor 3 geld het vluchtautofiche activeert en direct weer inzet voor 1 wiel, en dat herhaalt met de overige 3 geld. Zo verplaatst ze haar vluchtauto naar Florence.



SCHUILPLAATS VERBETEREN

Het vak van de stad Genève  geldt niet als een reguliere stad. Je kunt hier dus ook geen specialisten inhuren. In plaats daarvan kun je in Genève geld en/of wielen investeren om het niveau van jouw schuilplaats, die op deze locatie gevestigd is, te verbeteren. Alle spelers starten op niveau 1. Door het niveau van jouw schuilplaats te verbeteren, kun je ervoor zorgen dat je kaarten mag bewaren aan het eind van een beurt en/of je hand mag **aanvullen** tot 6 kaarten in plaats van 5. Tegen betaling van een willekeurige combinatie van 5 geld en/of wielen mag je jouw schuilplaatsmarker op de schuilplaats een plek naar rechts zetten om het niveau van jouw schuilplaats aan te geven. De schuilplaats bevat 4 opeenvolgende plekken:

Aan het einde van elke beurt:

[Niveau 1] Gaan alle gespeelde en niet-gespeelde handkaarten naar je aflegstapel. Aantal handkaarten na pakken of aanvullen: 5.

[Niveau 2] Mag je 1 handkaart die je nog niet hebt gespeeld in je hand houden. Aantal handkaarten na pakken of aanvullen: 5.

[Niveau 3] Mag je 1 handkaart die je nog niet hebt gespeeld in je hand houden. Aantal handkaarten na pakken of aanvullen: 6.

[Niveau 4] Mag je 2 handkaarten die je nog niet hebt gespeeld in je hand houden. Aantal handkaarten na pakken of aanvullen: 6.

LET OP! Investeren in je schuilplaats geldt wél als een stadsactie. Je verplaatst dus direct nadat je jouw schuilplaatsmarker een plek verder hebt geschoven op de schuilplaats je stadsmarker naar Genève. Je moet nu eerst in een andere stad een actie uitvoeren, voordat je weer in Genève in jouw schuilplaats kunt investeren.



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

EINDE VAN JE BEURT

- 1 Leg al je gespeelde kaarten die voor je liggen, samen met je resterende ongespeelde handkaarten, op een persoonlijke open aflegstapel.
- 2 Afhankelijk van het niveau van je schuilplaats moet je ofwel al je niet-gespeelde kaarten afleggen, of mag je een bepaald aantal daarvan in je hand houden.
- 3 Trek nieuwe kaarten (afhankelijk van het niveau van jouw schuilplaats) van je dichte trekstapel voor je volgende beurt. Is op enig moment jouw dichte trekstapel op, dan schud je direct jouw open aflegstapel tot een nieuwe gedekte trekstapel.

LET OP! Vergeet niet dat eventuele specialist(kaart)en die je in die beurt hebt ingehuurd direct worden toegevoegd aan jouw open aflegstapel.

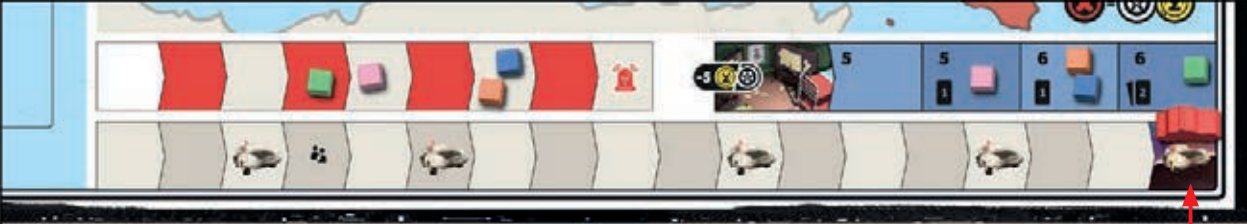
EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler een kunstroof pleegt waardoor de tijdmarker terechtkomt op de laatste plek van het tijdspoor , stopt het spel direct. De speler of spelers waarvan de verdenkingsmarker het hoogst op de verdenkingsmeter staat, moeten nog een laatste Interpolkaart nemen. Daarna nemen alle spelers alle eventuele Interpolkaarten die zich in hun hand en/of stapels bevinden en voegen deze toe aan hun **waardestapel**.

Bereken de uiteindelijke waarde als volgt:

- Tel de waarde van alle geroofde kunstwerken in je waardestapel bij elkaar op.
- Trek vervolgens per Interpolkaart 1 punt van deze waarde af.

De speler die nu het hoogste aantal punten heeft, wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler die het laagste aantal kunstkaarten heeft verzameld. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, delen alle gelijkspelende spelers de overwinning.



Laatste plek tijdspoor

Voorbeeld:
De blauwe speler heeft een kunstroof gedaan waardoor de tijdmarker op de laatste plek van het tijdspoor komt en het spel direct stopt. Omdat blauw en oranje het hoogst op de verdenkingsmeter staan moeten zij beide een Interpolkaart pakken.

De blauwe speler hiernaast heeft nu de volgende waardekaarten: 1 gouden kunstroof, 2 bronzen kunstroven, en 2 Interpolkaarten.
 $13+3+3-1-1=17$



VAARDIGHEDEN EN SYMBOLEN

Naast geld en wielen kunnen ingehuurse specialisten diverse andere vaardigheden en symbolen hebben.



Vaardigheden: ingehuurse specialisten kunnen 4 verschillende vaardigheden hebben: acrobaat , kluizenkraker , infiltrant , en vervalser . Elke kunstroof vraagt om specifieke vaardigheden en soms om meerdere specialisten met dezelfde vaardigheid.



Vluchtautofiche: draai jouw vluchtautofiche van de inactieve zijde naar de actieve zijde. Hiervoor hoef je geen geld of wielen te betalen.



Vervanging: leg deze kaart af, en voeg direct één of twee (afhankelijk van de kaart) nieuwe kaarten van je dichte trekstapel toe aan je hand.



Eliminatie: specialistkaarten met het eliminatiesymbool geven dezelfde optie als een vak met hetzelfde symbool, zonder dat je vluchtauto op een dergelijk vak hoeft te staan. Je moet nog wel 1 geld én 1 wiel betalen per kaart die je elimineert.



Vliegtuig: verplaats je vluchtauto van een stad naar een andere stad. Je kunt alleen van stad naar stad vliegen. Ook Genève is een stad.



Interpol: verplaats jouw verdenkingsmarker 1 plek naar rechts op de verdenkingsmeter.



Minder zichtbaar: verplaats jouw verdenkingsmarker op de verdenkingsmeter 2  of 5  plekken naar links, afhankelijk van de minwaarde op de specialistkaart.
LET OP! Je kunt je verdenkingsmarker nooit lager zetten dan de startplek van de verdenkingsmeter.

Voorbeelden:

Door het spelen van 'Sinister' Mike mag je ofwel kaarten (tegen betaling) elimineren, ofwel 2 geld en 2 wielen spelen (met 1 plek naar rechts op de verdenkingsmeter), ofwel een specifieke vaardigheid inzetten bij een kunstroof.



Door het spelen van 'Doctor Lock' Maeve mag je ofwel een nieuwe kaart van je trekstapel pakken, ofwel 1 van de 4 vaardigheden inzetten bij een kunstroof.



Door het spelen van 'Monet' Amelie mag je ofwel kaarten elimineren (waarbij de kosten voor de eerste kaart al zijn gegeven), ofwel je vluchtauto bewegen van een stad naar een andere stad.



Door het spelen van 'Wheely' Wayne mag je ofwel een nieuwe kaart van je trekstapel pakken, ofwel gratis je vluchtautofiche activeren (met 1 plek naar rechts op de verdenkingsmeter), ofwel je verdenkingsmarker 2 plekken naar links zetten op de verdenkingsmeter.



ONZE
SPELLEN





HET ZELFOPOFFERING VAN TITUSZ
DUGOVICS (1859)
ALEXANDER VON WAGNER



BACCHUS (C. 1596)
CARAVAGGIO



DAVID EN GOLIATH (1599)
CARAVAGGIO



VROUW MET PARASOL (1886)
CLAUDE MONET



DE JAPANESE BRUG EN DE WATERLILIES
(1899)
CLAUDE MONET



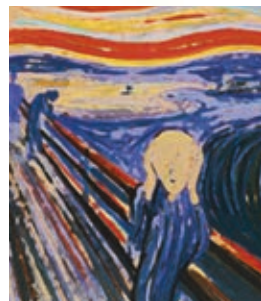
PORTRET VAN FILIPS IV TE PAARD
(1635-1636)
DIEGO VELÁZQUEZ



VENUS VOOR DE SPIEGEL
(1647-1651)
DIEGO VELÁZQUEZ



HET CROQUETSPEL (1873)
EDOUARD MANET



DE SCHREEUW (1893)
EDVARD MUNCH



DE VRIJHEID LEIDT HET VOLK (1830)
EUGÈNE DELACROIX



DE TOREN VAN BLAUWE PAARDEN
(1913)
FRANZ MARC



BADERS BIJ ASNIÈRES (1884)
GEORGES SEURAT



DE EED VAN DE HORATHI (1784)
JACQUES-LOUIS DAVID



DE TUIN DER LUSTEN
(C. 1480-1490)
JHERONIMUS BOSCH



HET MELKMEISJE (C. 1658-1659)
JOHANNES VERMEER



MEISJE MET DE PAREL
(C. 1665-1667)
JOHANNES VERMEER



MONA LISA (1503-1506)
LEONARDO DA VINCI



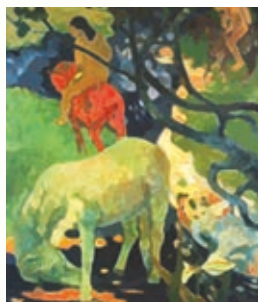
TONDO DONI (1504)
MICHELANGELO



PICKNICK IN MEI (1873)
PAL SZINYEI MERSE



HET BUFFET (1877)
PAUL CEZANNE



HET WITTE PAARD (1898)
PAUL GAUGUIN



DE AANKOMST VAN MARIE DE MEDICI
IN MARSEILLE (c. 1622-1625)
PETER PAUL RUBENS



HET MARTELAARSCHAP VAN SINT
THOMAS (c. 1637-1638)
PETER PAUL RUBENS



THE LOVERS (1875)
PIERRE-AUGUSTE RENOIR



MADONNA MET DE DISTELVINK
(1505-1506)
RAFAËL



DE NACHTWACHT (1642)
REMBRANDT VAN RIJN



DE GEBORTE VAN VENUS (1483)
SANDRO BOTTICELLI



PORTRET VAN EEN JONGE VROUW
(1480-1485)
SANDRO BOTTICELLI



HET VLOT VAN DE MÉDUSE (1818)
THÉODORE GÉRICAUT



GROENE TARWEVELD MET CIPRES
(1889)
VINCENT VAN GOGH



VAAS MET VIJFTIEN ZONNEBLOEMEN
(1888)
VINCENT VAN GOGH



ZELFPORTRET MET GRIJZE VILTHOED
(1887)
VINCENT VAN GOGH





THE GREAT
ART
ROBBERY



HIGH CLASS ROBBERS

Dure kleding, luxe voertuigen en extravagante overvallen: de High Class Robbers voegen een flinke dosis 'klasse' toe aan de kunstroofwereld. In hun dagelijkse jetset-leven bezoeken ze vrijwel alle luxe feesten van Europa, waar zij ongemerkt geruchten oppikken en informatie verzamelen over hun volgende doelwit. Via hun vele connecties weten zij alle musea van Europa binnen te komen, vooral na sluitingstijd. Hun favoriete strategie is het organiseren van een benefietfeest in het door hen uitgekozen museum, om vervolgens weg te sluipen en hun doelwit te stelen.



MODERN ROBBERS

De Modern Robbers ogen over het algemeen niet veel anders dan de gewone medemens, en daarin ligt dan ook hun kracht. Onder de dekmantel van een doorsnee Brits gezin verkennen zij als toeristen ongehinderd de musea waar zij uit willen stelen. In werkelijkheid bestaat deze nepfamilie natuurlijk uit doorgewinterde kunstdieven, die zelfs met de meest alledaagse voorwerpen nog een kunstroof kunnen plegen. Daarna verdwijnen zij met gemak weer in de menigte, voordat Interpol doorheeft wat er is gebeurd.



SPY ROBBERS

Met hun zwarte kleding, lange jassen en handige gadgets zijn de Spy Robbers hét toonbeeld van de gemaskerde meesterdief. Stuk voor stuk zijn ze voormalige spionnen of geheim agenten, die nu hun vakkennis gebruiken om zelfs de meest zwaarbewaakte musea te infiltreren. Hun arsenaal aan gestolen en zelfgemaakt spionagegereedschap komt in elke situatie van pas, waardoor zij doorgaans op spectaculaire wijze weten te ontsnappen.



STREET ROBBERS

De Street Robbers zijn een kleurrijk geheel van opportunisten die de steden van Europa onveilig maken. Hun motto, 'pakken wat je pakken kan', laat blijken dat zij niet tevreden zijn met hoe de maatschappij hen heeft behandeld. Het leven op straat heeft ieder van hen echter vaardigheden bijgebracht die goed van pas komen bij het roven van kunst. Met hun gemeenschappelijke achtergrond hopen zij een fortuin aan kunstobjecten te verzamelen en zo onder het juk van een armoedig bestaan uit te komen.



TECH ROBBERS

'De toekomst is nu!', vinden de Tech Robbers, die hun obsessie met de nieuwste technologieën combineren met het roven van kunst. Deze technisch goed onderlegde dieven draaien hun hand niet om voor het aftappen en hacken van musea-apparatuur om hun doelwit in kaart te brengen: zo weten ze altijd precies wat er gaande is tijdens hun kunstroven. Een gefaalde kunstroof mag wat hen betreft nooit aan de technologie liggen, en daarom spenderen ze al dagen voor de roof tijd aan het controleren, onderhouden en poetsen van hun technische snufjes.

TIPS



Zet je vluchtautofiche in.



Draai je vluchtautofiche om naar de actieve zijde.



Plan alvast je route voor je volgende beurt.



Upgrade je schuilplaats om meer handkaarten te krijgen.



Elimineer slechte kaarten.



Verzamel verschillende nieuwe specialisten voor een mix van vaardigheden.



Development: Robert Brouwer
Anjan van Houwelingen

Illustrations: François Guibet

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com



10-99



2-5



60

© 2025 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.