

HEAD OF SECURITY

OUT OF SIGHT, OUT OF TROUBLE

PELISÄÄNNÖT

PELIN KESTO: 15 MINUUTTIA | PELAAJIA: 3-6 | IKÄSUOSITUS: 8+

SISÄLTÖ

- Kameran linssi
- 4 kiinnitystappia
- 18 taideaarretta
- 2 pakoadukorttia
- Kuminauha



KAMERAN KOKOAMINEN

- Poista rei'itetyt kohdat laatikosta.
- Kiinnitä kuminauha laatikkoon pujottamalla nauha laatikon sisältä reiästä A. Sen jälkeen pujota kuminauha takaisin laatikkoon reiästä B. Toista sama toisella puolella.
- Avaa kameralinssin takana olevan paristokotelon ruuvi ja aseta 3 x AAA-paristoja ja ruuvaa kanssi takaisin kiinni.
- Kiinnitä kameran linssi laatikkoon seuraavalla tavalla:
 - Paina linssin kaksoi koukkua laatikon etupuolella olevista suorakulmion muotoisista rei'istä.
 - Liu'uta linssia alas päin niin, että linssin neljä tappia osuvat laatikon neljään reikään.
 - Kiinnitä linssi painamalla kiinnitystapit laatikon sisäpuolella olevista rei'istä.



ESITTELY

On yö ja taidemuseo on suljettu vierailta. Mutta sinä ja ystäväsi ette olekaan vierailijoita, vaan joukko varkaita! Hiivitset sisään avoimesta ikkunasta, kun kuulette yhtäkkiä outoa ääntä. Kurkistatte varovasti päähalliin ja näetekin jonkin – tai oikeastaan jonkin – kävelemässä ympäri hallia: se on Head of Security, elävä valvontakamera, joka partioi ympäri museota etsien epäilyttävää toimintaa! Teidän täytyy tehdä kaikkenne, jotta onnistutte pihistämään mahdolisimman monta aarretta jäämättä kuitenkaan kiinni...



Etkö jaksa lukea sääntöjä?

Skanna QR-koodi ja katso englanninkielinen video!



Tai vieraille osoitteessa:
<https://identitygames.nl/head-of-security>

PELIN VALMISTELUT

A. VALITKAA PELIALUE

Tämä on aktiivinen peli, jossa pelaajat liikkuvat ja piiloutuvat, joten on tärkeää valita sopiva pelialue, esimerkiksi:

- tilava huone, kuten olohuone
- yhdistelmä samassa tasossa olevia huoneita, kuten olohuone, keittiö, makuuhuone ja käytävä
- rajattu alue ulkona, esim. takapiha

Varmistakaa, että pelialueella on tarpeeksi piilopaikkoja. Voitte tarvittaessa luoda piilopaikkoja siirtämällä huonekaluja, kuten sohvaa tai pöytää.

B. TAIDEARTEIDEN SJOOTTAMINEN

Sekoittakaan taideaarteet (kortit) ja asettakaan ne sattumanvaraisesti ympäri pelialuetta.

Kortit asetetaan kuvaapuoli alas päin.

Kolmen pelaajan peli: Poistakaa pakasta kortit, joissa on kolme naamion kuvaa.



C. ASETTAKAA PAKOAUTOT

Asettakaan pakoautot (kaksi korttia) lattialle pelialueen helposti saavutettaviin nurkkiin, mahdollisimman kauaksi toisistaan.

D. VALMISTELKAA HEAD OF SECURITY -VALVONTAKAMERA

Vanhin pelaaja saa olla ensimmäinen valvontakamera. Muut pelaajat ovat varkaita.

Aseta valvontakamera päähäsi siten, että oikea silmäsi on kurkistusaukon kohdalla.

Vedä kuminauha pääsi taakse: varmista, että kamera istuu päähäsi mukavasti ja tiukasti! Jos kamera tipahduttaa liikuttaessasi päästäsi, säädä kuminauhan pituutta.

PELIN TAVOTE

- Varkaat: Varastakaan mahdollisimman monta taideaarretta kolmen minuutin aikana jäämättä kiinni.
- Valvontakamera: Yritä napata mahdollisimman monta varasta kiinni!

PELIN KULRU

Kun olette valmiita aloittamaan, käänräkää kameran linssi edessä olevasta kytkimestä ON-asentoon. Linssi alkaa laskea nyt aikaa, jotta varkaat ehtivät piiloutua. Kun laskenta on päättynyt, peli alkaa!

VARKAAT

Teillä varkailla on kolme minuuttia aikaa varastaa mahdollisimman monta taideaarretta. Miten se tapahtuu? Etsikää taideaarrekortteja, käänräkää kortti ympäri ja kuljettakaa taideaarre vastaan värisen pakoautokortin pääle.

Huomioitavaa: Jokaisessa taideaarteessa on merkittynä naamio, tai naamioita. Naamioiden lukumäärä osoittaa, kuinka monta varasta tarvitaan liikuttamaan aarretta. Varkaiden pitää pitää kortista kiinni, kun sitä liikutetaan.



Tätä taideaaretta voi liikuttaa yksi varas ja se pitää viedä punaisen pakoauton luokse.



PAKOAUTOKORTTI



Tämän taideaarten liikuttamiseen tarvitaan kolme varasta. Se pitää viedä sinisen pakoauton luokse.



PAKOAUTOKORTTI

Varkaat voivat kantaa vain yhtä korttia kerrallaan!

HEAD OF SECURITY

Valvontakamera kävelee ympäri pelialuetta ja yrittää napata varkaita kiinni itse teossa. Valvontakamera näkee eteensä pienestä kurkistusaukosta, joka avautuu hetkeksi aina neljän sekunnin välein. Kun kurkistusaukko avautuu, kuuluu varoitusääni varkaille.

Varkaiden nappaaminen

Jos olet valvontakamera ja huomaat varkaan, osoita häntä sormella ja huuda hänen nimensä. Jos olit oikeassa, kiinni jäädyn varas huuttaa "Kiinni!" ja jos hänellä oli taideaarre käsissään, hän laskee kortin alas. Jos varas jää kiinni ensimmäisen kerran, hän saa kävellä ripeästi pakoon, eikä häntä voi ottaa kiinni kymmenen sekuntiin.

Kun varas on jäädyn kiinni kaksi kertaa, hänen pelinsä päättyy.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli jatkuu, kunnes:

- kaikki varkaat on saatu kiinni ja poistettu pelistä TAI
- kolmen minuutin peliaika päättyy. Kamera soittaa sävelmän pelajan päätymisen merkiksi ja kurkistusaukko avautuu. Valvontakamera ilmoittaa muille pelaajille, että peli on päättynyt.

Käännä kameran virtakytkin OFF-asentoon.

PISTEYTYKSEN

Kerätäkää kaikki pakoautoille saadut taideaarteet. Laskekkaa taideaarteiden arvot yhteen. Jos taideaarre on väärän värisellä pakoautolla, sitä ei lasketa. Jokaisesta kiinnijääneestä varkaasta vähennetään 2 000 € sakko. Nyt on varkaiden pistesaalis kasassa!

Esimerkki: Varkaat onnistuivat saamaan oikeille pakoautoille seuraavat kortit:



Taideaarteiden arvo on yhteensä 17 000 €. Valvontakamera sai varkaita kiinni yhteensä viisi kertaa (kaksi varasta jää kiinni kahdesti ja yksi kerran), joten $5 \times 2 000 € = 10 000 €$ vähennetään saaliista, eli lopputulos on $17 000 - 10 000 = 7 000 €$!

UUSI PELE

Seuraavaksi joku toinen pelaaja saa toimia valvontakamerana ja varkaat voivat yrittää päähittää edellisen kierroksen pistesaldon!

VINKKEJÄ VARKAILLE!

- Olkaa mahdollisimman hiljaa, jotta valvontakamera ei kuule teitä!
- Kuunnelkaa tarkasti valvontakamerasta kuuluvaa varoitusääntää, kun kurkistusluukku aukeaa. Pian sen jälkeen valvontakamera ei näe mitään neljään sekuntiin ja voitte nopeasti sujahtaa hänen ohitseen!
- Jos seisot aivan valvontakameran takana, hän ei varmasti näe sinua!



PELIMUUNNELMIA

Jos haluatte pelistää entistä jännittävämmän, voitte kokeilla seuraavia variaatioita pelisääntöihin.
Voitte myös yhdistellä sääntöjä tai keksiä aivan omia!



1. SEISOVA KAMERA

Valvontakameran on pysytettävä paikoillaan keskellä pelialuetta.

2. KERRASTA POIKKI

Jos varas jäätii kiinni, hänen putoaa heti pelistää pois.

3. APUKÄDET (VIIDELLE TAI USEAMMALLE PELAJAJALLE)

Jokaisen taideaarrekortin nostamiseen tarvitaan yksi varas lisää.

4. KAIKKI TAI EI MITÄÄN

Kun olette sekoittaneet taideaarrekortit, valitkaa sattumanvaraisesti kymmenen taideaarretta ja poistakaan loput kortit pelistää. Varkaat voittavat pelin, jos he onnistuvat varastamaan kaikki kymmenen taideaarretta ennen kuin aika loppuu. Jos he eivät onnistu, valvontakamera voittaa. Jos tämä on liian helppoa tai vaikeaa, voitte lisätä tai vähentää korttien määrää.

5. JOUKKUEKILPAILU

Varkaat jaetaan kahteen joukkueeseen: sinisiin ja punaisiin. Sininen joukkue kerää taideaarteita siniselle pakoauteolle ja punainen joukkue punaiselle. Tässä pelissä taideaarreiden väillä ei ole väliä: punaiselle autolle voi viedä sekä sinisiä että punaisia taideaarrekortteja ja toisinpäin. Taideaarteita ei saa varastaa pakoautoista. Jos joukkueessa on kaksi varasta, kolmen varkaan kortteja kannetaan kahdella varkaalla. Joukkue, jolla on pelin lopputua eniten pisteyttä, on voittaja!

TURVALLISUUSOHJEITA

VAROITUKSET

- Älä upota kameran linssiä veteen.
- Älä pura kameran linssiä osiin.
- Älä aseta kameran linssiä tai paristoja veden tai virtalähteiden läheisyyteen, äläkä altista niitä kylmälle tai kuumalle.

HUOLTO JA YLLÄPITO

- Pidä kameran linssi sammutettuna, kun se ei ole käytössä.
- Poista paristot kameran linssistä, mikäli se on pidempään poissa käytöstä.
- Puhdistaa kameran linssi pyyhkimällä se puhtaalla kostealla liinalla.

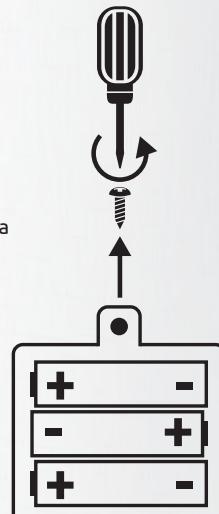
PARISTOJEN VAIHTAMINEN

(AIKUISEN TULEE VAIHTAA PARISTOT)

- Avaa paristokotelon kansi irrottamalla sen ruuvi ruuvimeisselillä.
- Aseta kolme (3) 1,5V AAA alkaliparistoa paikoilleen varmistaen, että niiden (+) ja (-) navat asettuvat oikeaan suuntaan paristolokerossa olevan kuvan mukaisesti.
- Aseta paristolokeron kansi takaisin paikoilleen ja kiinnitä se ruuvilla.
- Käytää aina (3) uusia 1,5V AAA alkaliparistoa (ei välttämättä sisälly) ja varmista, että niiden (+) ja (-) navat asettuvat oikeaan suuntaan paristokotelossa olevan kuvan mukaisesti. Aseta paristokotelon kansi takaisin paikoilleen ja kiinnitä se ruuvilla.

PARISTOVAROITUKSET!

- Aikuisen on vahdettava paristot.
- Aseta paristot niin, että niiden napaisuus on oikein.
- Älä käytä erityyppisiä tai uusia ja vanhoja paristoja yhdessä.
- Älä lataa paristoja, joita ei ole tarkoitettu ladattaviksi.
- Ladattavat paristot on poistettava lelusta ennen lataamista.
- Paristot on ladattava aikuisen valvonnassa.
- Syöttöliittimiä ei saa oikosulkea.
- Poista paristot, jos lelu ei käytetä pitkään aikaa.
- Poista tyhjentyneet paristot lelusta ja toimita käytetyt paristot asianmukaiseen jätteiden keräyspisteesseen.



Säilytä nämä turvallisuusohjeet.

VAROITUS! Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Värit ja yksityiskohdat saattavat poiketa kuvasta. Säilytä tiedot myöhempää tarvetta varten.

ToyRock



Toyrack Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi
FB: [toyrockoy](https://www.facebook.com/toyrockoy) / IG: [toyrockoy/](https://www.instagram.com/toyrockoy/)

©2023, Identity Games International BV
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam
The Netherlands | www.identitygames.com

HEAD OF SECURITY

OUT OF SIGHT, OUT OF TROUBLE

SPELREGLER

SPELTID: 15 MINUTER | ANTAL SPELARE: 3-6 | ÅLDERSREKOMMENDATION: 8+

INNEHÅLL

- Kamerans lins
- 4 Fästpluggar
- 18 konstskatter
- 2 flyktbilskort
- Gummiband

MONTERA KAMERAN

- Avlägsna de perforerade delarna från lådan.
- Fäst gummibandet på lådan genom att trä bandet genom hål A från insidan av lådan. Trä sedan tillbaka gummibandet genom hål B. Upprepa på andra sidan.
- Öppna batteriluckan bakom kamerans lins och sätt i 3 st AAA-batterier. Skruva sedan fast batterilocket.
- Fäst kamerans lins på följande sätt:
 - Tryck in de två krokarna på linsen i de rektangulära hålen på framsidan av lådan.
 - Skjut ner linsen tills de fyra stiftarna på linsen passar i de fyra hålen uppå på lådan.
 - Fäst linsen genom att trycka fast fästpluggarna mot stiftarna på insidan av lådan.

INTRODUKTION

Det är natt och konstmuseet är stängt för besökare. Vilken tur att du och dina vänner är inte besökare, utan ett team av inbrottstjuvar! Medan ni smyger in på museet genom ett öppet fönster hör ni ett konstigt mekaniskt ljud... Ni ser er omkring och plötsligt ser ni någon – eller snarare något – röra på sig! Det är Head of Security – en levande övervakningskamera som letar efter misstänkt aktivitet. För att ni ska lyckas ska stjäla så många konstskatter som möjligt måste ni vara extremt försiktiga...



Vill du inte läsa reglerna?

Skanna QR-koden och titta på videon (på engelska)!



Eller besök sidan:
<https://identitygames.nl/head-of-security>

FÖRBEREDELSE

A. VÄLJ ETT SPELOMRÅDE

Detta är ett aktivt spel där spelarna rör på sig och gömmer sig, så det är viktigt att välja ett lämpligt spelområde. Detta kan till exempel vara:

- Ett stort rum, som vardagsrummet
- En kombination av rum på samma våning, som vardagsrum, kök, sovrum och korridor
- Ett avgränsat område utomhus, till exempel bakgården

Se till att spelområdet har tillräckligt med gömställen. Du kan vid behov skapa gömställen genom att flytta möbler, såsom soffan eller ett bord.

B. PLACERING AV KONSTSKATTER

Blanda konstskatterna (korten) och placera dessa slumpmässigt över spelområdet.

Korten placeras med bildsidan nedåt.

Spel med tre spelare: Avlägsna korten med tre masker från spelet.



C. PLACERA FLYKTBILARNA

Placera flyktbilarna (två kort) på golvet i lättillgängliga hörn på spelområdet, så långt ifrån varandra som möjligt.

D. FÖRBERED HEAD OF SECURITY-ÖVERVAKNINGSKAMERAN

Den äldsta spelaren får vara den första övervakningskameran. De andra spelarna är tjuvar. Placera övervakningskameran på huvudet så att ditt högra öga är beläget vid kikhålet. Dra gummibandet bakom ditt huvud: se till att kameran sitter bekvämt och att den är ordentligt fastspänd. Om kameran faller av när du rör på huvudet, justera längden på gummibandet.

SPELETS MÅL

- Tjuvar: Stjäl så många konstskatter som möjligt under tre minuter utan att bli upptäckta.
- Övervakningskamera: Försök att fånga så många tjuvar som möjligt!

SPELETS GÅNG

När ni är redo att börja, för strömbrytaren på framsidan av linsen till ON-läget. Linsen börjar nu räkna ner tiden så att tjuvarna hinner gömma sig. När nedräkningen är klar, börjar spelet!

TJUVAR

Ni som är tjuvar har tre minuter på er att stjäla så många konstskatter som möjligt. Hur gör ni det? Leta upp en konstskatt, vänd på kortet och bär konstskatten till det matchande flyktbilskortet. Observera: Varje konstskatt är markerad med en eller flera masker. Antalet masker visar hur många tjuvar som behövs för att bära skatten. Tjuvarna måste hålla i kortet när konstskatten förflyttas.



Denna konstskatt kan förflyttas av en tjuv och den bör föras till den **röda** flyktbilen.



För att förflytta denna konstskatt behövs tre tjuvar. Skatten måste föras till den **blåa** flyktbilen.



Tjuvarna kan bara bära ett kort åt gången!

HEAD OF SECURITY

Övervakningskameran patrullerar runt på spelområdet och försöker fånga tjuvorna på bar gärning.

Övervakningskamerans kikhålet öppnas var fjärde sekund. När kikhålet öppnas hör tjuvorna ett varningsljud.

Fånga tjuvorna

Om du spelar rollen som övervakningskamera och upptäcker en tjuv, peka på personen och ropa ut personens namn. Om du har rätt, kommer den gripna tjuven att skrika "fångad!". Om tjuven har en konstskatt i handen, lägger hen ner kortet. Om tjuven grips för första gången, får hen lov att snabbt springa iväg och kan inte gripas igen under de följande tio sekunderna.

När en tjuv har gripits två gånger, är personen ute ur spelet.

SPELETS SLUT

Spelet fortsätter tills:

- alla tjuvar har gripits och är ute ur spelet ELLER
- när speltiden på tre minuter är slut. Kameran spelar en melodi för att signalera slutet på spelet och kikhålet öppnas. Övervakningskameran meddelar de andra spelarna att spelet är över.

För kamerans strömbrytare i OFF-läge.

RÄKNA POÄNG

Samla alla konstskatter som transporterats till flyktbilarna. Räkna samman värdet av skatterna. En konstskatt som är belägen vid en flyktbil av fel färg räknas inte. Dra av 2 000 € för varje gång en tjuv blivit gripen. Slutresultatet är antalet poäng som tjuvorna lyckats samla!

Exempel: Tjuvorna lyckades bära följande kort till rätt flyktbilar:



Konstskatternas totala värde är 17 000 €. Övervakningskameran fångade tjuvorna totalt fem gånger (två tjuvar fångades två gånger och en tjuv en gång). Detta innebär att $5 \times 2 000 \text{ €} = 10 000 \text{ €}$ dras av konstskatternas värde, vilket ger ett slutresultat på $17 000 - 10 000 = 7 000 \text{ €}$!

NYTT SPEL

Nu får nästa spelare vara övervakningskamera. Tjuvorna kan försöka slå poängsaldot för föregående omgång!

TIPS FÖR TJUVARNA!

- Var så tysta som möjligt så att övervakningskameran inte hör er!
- Lyssna noga på varningsljudet som hörs från övervakningskameran när kikhålet öppnas. Strax efteråt ser övervakningskameran inte något i fyra sekunder och ni kan då smita förbi honom/henne.
- Om du står precis bakom övervakningskameran, kommer hen garanterat inte att se dig!



SPELVARIATIONER

Om ni vill ha ännu mer spänning i spelet kan ni prova följande spelvariationer.
Ni kan också kombinera regler eller skapa egna!



1. STÅENDE KAMERA

Övervakningskameran måste stå stilla i mitten av spelområdet.

2. EN GÅNG OCH UT

Om en tjuv blir gripen, är hen omedelbart ute ur spelet.

3. HJÄLPANDE HÄNDER (FÖR FEM ELLER FLER SPELARE)

För varje konstskatt som ska bäras, behövs en extra tjuv.

4. ALLT ELLER INGET

Efter att ni har blandat konstskatterna, välj slumpmässigt ut tio kort och avlägsna resten av korten från spelet. Tjuvarna vinner spelet om de lyckas stjäla alla tio konstskatter innan tiden går ut. Om de inte lyckas, vinner övervakningskameran. Om detta är för lätt eller svårt, kan ni öka eller minska antalet kort.

5. TÄVLA I LAG

Tjuvarna delas in i två lag: de blåa och de röda. Det blåa laget samlar konstskatter till den blåa flyktbilen och det röda laget samlar konstskatter till den röda flyktbilen. I denna spelvariation spelar färjen på konstskatten ingen roll: man kan ta både blåa och röda konstskatter till den röda bilen, och vice versa. Konstskatter får inte stjälas från flyktbilarna. Om laget består av två tjuvar, förflyttas kort med tre masker av två tjuvar. Laget som samlar flest poäng vinner!

SÄKERHETSANVISNINGAR

VARNING

- Sänk inte ned kamerans lins i vatten.
- Ta inte isär linsens delar.
- Placera inte kamerans lins eller batterier nära vatten eller strömkällor och utsätt dem inte för kyla eller värme.

UNDERHÅLL

- Håll kamerans lins avstängd när den inte används.
- Avlägsna batterierna ur kamerans lins om den inte kommer att användas under en längre tid.
- Rengör kamerans lins genom att torka av den med en ren, fuktig trasa.

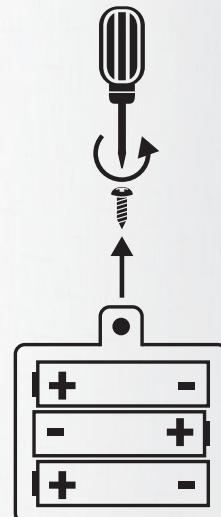
BYTE AV BATTERIER

(EN VUXEN PERSON SKA BYTA BATTERIERNNA)

- Öppna batteriluckan genom att avlägsna skruven med en skruvmejsel.
- Sätt i tre (3) 1,5V AAA alkaliska batterier och se till att de (+) och (-) polerna är rätt placerade enligt bilden på batterifacket.
- Sätt tillbaka batteriluckan och spän fast skruven.
- Använd alltid nya (3x) 1,5V AAA alkaliska batterier (ingår ej) och se till att (+) och (-) polerna är rätt placerade enligt bilden på batterifacket. Sätt tillbaka batteriluckan och spän fast skruven.

BATTERIVARNINGAR!

- Batterier ska bytas av vuxen.
- Sätt in batterierna så att polariteten blir rätt.
- Batterier av olika typ eller förbrukade och nya batterier får ej användas tillsammans.
- Ladda inte icke laddningsbara batterier.
- Avlägsna batterierna från leksaken före laddning.
- Batterier ska laddas under uppsikt av vuxen.
- Anslutningsklämmor får inte kortslutas.
- Avlägsna batterierna om leksaken inte ska användas på en längre tid.
- Avlägsna tomma batterier från leksaken.
- Lämna förbrukade batterier till rätt avfallsinsamling.



VARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningsrisk. Färger och detaljer kan skilja sig från beskrivningen. Spara informationen för senare behov.

ToyRock

Toyrack Oy, Lemminkäisenkatu 46,
20520 Turku, Finland. www.toyrack.fi
FB: toyrackoy / IG: toyrackoy/



©2023, Identity Games International BV
Westersingel 108 | 3015 LD Rotterdam
The Netherlands | www.identitygames.com