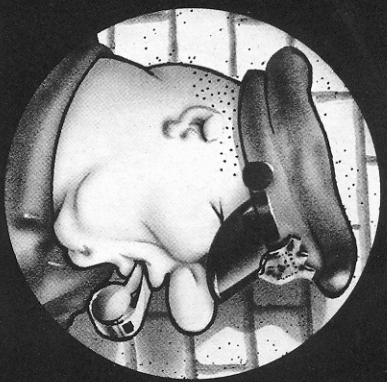




Doel van het spel

De eerste politieagent die het laatste vakje bereikt en de dief arresteert, wint het spel.

Voorbereiding

● **Voordat je "Houd de Dief" kunt spelen, moet het spel in elkaar gezet worden (zie de aanwijzingen op pagina 5-6).**

● **Alle spelers kiezen een kleur.**

● **Pak de politieagent en vier tralies van jouw kleur en ga zitten aan de kant van het speelbord waar de signalement-vakken jouw kleur hebben.**

● **Schud de Diefkaarten en leg ze naast het speelbord. Zet alle agenten op het startvakje waar een politieagent op staat afgebeeld die de richting aanwijst waar de dief naar toe is gegaan (dit is de speelrichting)**

Het spel

De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijsers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en je verplaatst je politieagent precies het gegooid aantal vakjes vooruit. Er zijn vijf verschillende vakjes waarop je kunt uitkomen. Op de volgende bladzijden zie je wat je bij elk soort vakje moet doen.



Dief-vakje

Zet de draaiende stoep met de platte kant van het hekje naar je toe. Duw nu de hond aan de onderkant van de stoep met de klok mee totdat je klik hoort. Pak de bovenste Diefkaart van de stapel en schuif hem, zonder dat iemand anders hem kan zien, in de kaarthouder van het hekje.

Als iedereen er klaar voor is, geef je de hond een tikje op z'n rug. De dief draait een rondje waardoor iedereen even een glimp van hem kan opvangen.

De andere spelers moeten nu een signalement van de dief geven. Probeer vier dingen van zijn uiterlijk te onthouden die passen bij de afbeeldingen in je signalement-vakken. Leg jouw vier tralies op de vier dingen die jij denkt te hebben gezien toen de dief voorbij kwam. (Je mag niet stiekem spijken bij je tegenstanders.)

Als iedereen z'n vier tralies heeft neergelegd, bekijkt de speler die de Diefkaart gepakt had de signalement-vakken van de andere spelers om te controleren hoeveel onderdelen iedere speler goed heeft.

Een speler mag zijn of haar agent 1 vakje verplaatsen voor elk juist geraden onderdeel van het signalement.

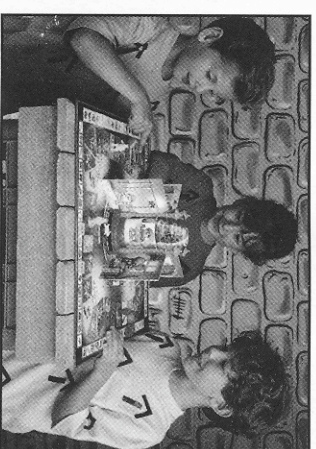
Tip van de politie:

Ook al weet je niet zeker hoe de dief er uitzag, een gokje wagen kun je natuurlijk altijd!



Voorbeeld

Toen de dief langs kwam, zag je dat hij een blauwe broek had en een baard. Je gelooft dat hij ook nog laarzen droeg en een zaklantaarn bij zich had. Leg je tralies op deze vier onderdelen in je signalement-vak. De broek en de baard van de dief klopten, maar de zaklantaarn en de laarzen niet: je mag dus twee vakjes vooruit.





Pet-vakje

Dit is het vakje waar je je pet terug kunt vinden wanneer je hem kwijt bent. Verder gebeurt hier niets.



Pet kwijt

Als je op zo'n vakkie terecht komt, merk je dat je je pet kwijt bent. Ga direct terug naar het Pet-vakje om hem te zoeken.



Onbetrouwbare getuige

Iemand geeft je een verkeerde aanwijzing en brengt je op een dwaalspoor. Gooi de



Aanwijzing

Op dit vakje vind je een aanwijzing die je kan helpen de dief te vangen. Ga direct naar het vakje vóór de speler die aan kop staat. Als je zelf op kop staat, blijf je staan waar je staat. Als je door deze zet op het laatste vakje terechtkomt, heb je het spel gewonnen.



Veilig vakje

Op dit vakje gebeurt niets. Dus andere spelers krijgen niet de gelegenheid eventueel verder te gaan.

Denk erom: de bovenstaande regels gelden alleen als je op het vakje terechtkomt na het gooien van de dobbelsteen. Deze regels gelden dus niet als je op een vakje terechtkomt doordat je onderdelen van het signalement goed hebt geraden of doordat je de opdracht van een ander vakje hebt uitgevoerd.

De winnaar

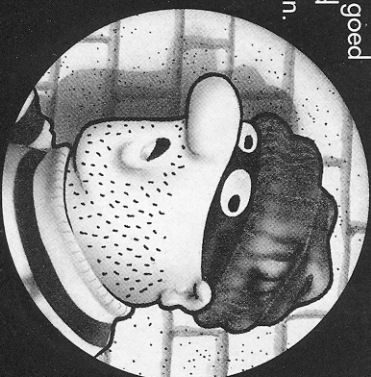
Om het spel te winnen, moet je als eerste politieagent de plaats van de misdaad bereiken en de dief arresteren. Je bereikt dit vakje of door het gooien van de dobbelsteen als je aan de beurt bent of door voldoende onderdelen van de dief juist te raden. Als twee of meer politieagenten op hetzelfde moment op dit vakje terechtkomen, wint de speler die de meeste onderdelen van de dief goed raadde. Als twee agenten evenveel onderdelen goed hebben gezien, hebben zij het spel samen gewonnen.

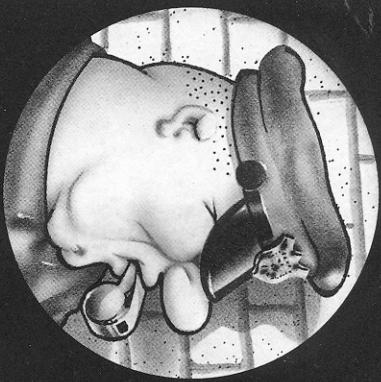


© 1994, Tonka Corporation
Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Consumentenadvies
Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er
omstandigheden 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:
Parker B.V.
Postbus 3100
3802 GA Utrecht

Voor België:
S.A. Hasbro N.V.
Postbus 100
1070 Brussel





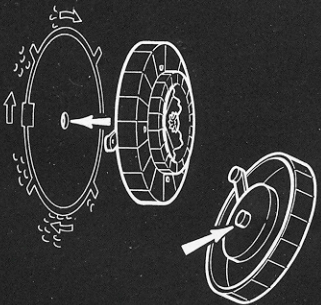
Het spel opzetten

1

Mak alle plastic onderdelen los uit de frames. Druk het karton uit de opening middenin het speelbord.

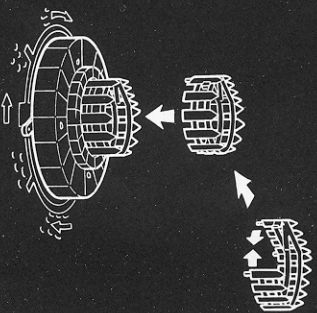
2

Zet de draaiende stoep middenop het speelbord (de pinnetjes aan de onderkant vullen in de gaatjes).



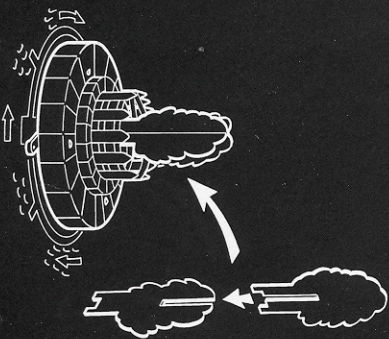
3

Buig het gele hekje in een D-vorm (d.w.z. met één rechte kant) en druk de drie pinnetjes van het hekje in de gaatjes van de stoep.



4

Druk de boom uit het karton en schuif de onderdelen kruislings in elkaar. Zet de boom middenop de draaiende stoep.

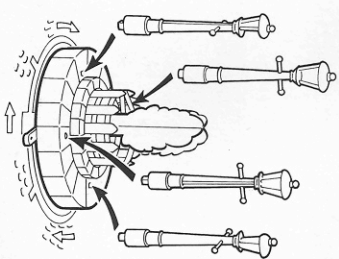


5

Druk de vier lantaarnpalen stevig in de gaatjes in de buitenrand van de stoep.

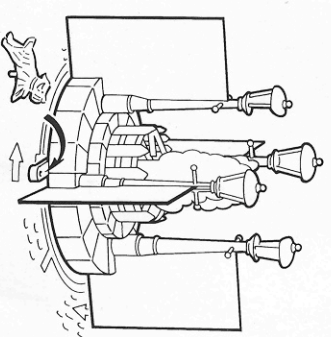
6

Druk de vier tussenschotten uit het karton en schuif ze in de groefjes van de lantaarnpalen. De kaarthouder aan de platte kant van het hekje mag maar voor één speler zichtbaar zijn.



7

Druk tenslotte voorzichtig de hond op het hendeltje aan de onderkant van de stoep.



Inhoud

1 speelbord, 1 draaiende stoep, 4 politiagent-pionnen, 16 troles: 4 rode, 4 blauwe, 4 gele en 4 groene, 4 lantaarnpalen, 1 hekje, 1 hond, 1 voorgestanst karton met: 4 tussenschotten, 2 boomdelen, 15 diefkaarten.

Opbergen

Verwijder de boom, het hek en de lantaarnpalen. Je hoeft de tussenschotten niet uit de lantaarnpalen te halen. Til de stoep uit het speelbord en berg alles op in de doos.

