

KUIFJE



Professor Zonnebloem ontvoerd

Amersfoort - Laatste nieuws.

De internationaal gerespecteerde wetenschapper professor Zonnebloem is ontvoerd.

Na maandenlang in zijn laboratorium te hebben gewerkt, stond Zonnebloem op het punt zijn werk aan een vermoedelijk sensationele uitvinding af te sluiten.

Afgelopen maandag had hij een afspraak met z'n vrienden Kuifje, een journalist, en kapitein Haddock, een ervaren zeeman, maar hij kwam niet opdagen. Omdat beiden wisten, dat er de laatste week geruchten over Zonnebloems uitvinding de ronde deden, haastten ze zich meteen met Kuifjes hond

Bobbie en de beide opgetrommelde detectives Janssens en Janssens naar Zonnebloems laboratorium. Daar vonden ze sporen van een vechtpartij, die duidelijk op een ontvoering wezen.

Klaarblijkelijk willen Zonnebloems ontvoerders informatie over z'n uitvinding afdwingen.

Kuifje en z'n vrienden besloten onmiddellijk met hulp van de slimme hond Bobbie de sporen te volgen en de professor te zoeken.

KUIFJE

Wie ontvoerde professor Zonnebloem?

Ravensburger® Spellen nr. **01 128 5**

Een detectivespel voor 2-4 personen van 8 tot 99 jaar

Idee en ontwerp: AB Chr. Olsen, Handen (Zweden)

© 1987 by HERGE-EXCLUSIVITY FOR EUROPE -
EDITIONS DU LOMBARD



- Inhoud:
- 1 speelbord
 - 4 speelfiguren (Kuifje, Bobbie, Kapitein Haddock en de detectives Janssens & Janssens)
 - 2 figuren (professor Zonnebloem, 1 agent)
 - 6 houdertjes
 - 13 huiskaarten
 - 13 speurkaarten
 - 5 bewijskaarten
 - 1 dobbelsteen
 - 1 envelop

*Voordat u met dit spel begint eerst de spelregels rustig lezen.
U beleeft dan aan dit spel het meeste plezier.*

Doel van het spel

De spelers moeten proberen zo veel mogelijk informatie te verzamelen. Het doel van het spel is uit te zoeken in welk huis professor Zonnebloem door zijn ontvoerder verborgen wordt gehouden en wie de ontvoerder is.

Vorbereiding

Eerst alle delen voorzichtig uit de gestanste kaart drukken. De figuren worden dubbelgevouwen en in de houdertjes gezet. Daarna worden alle **huiskaarten** met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd en geschud. Pak één van deze kaarten en doe deze in de envelop. Natuurlijk zo dat niemand ziet welk huis op de kaart is afgebeeld. Leg de envelop opzij. De overige huiskaarten worden in een rechthoek (3 x 4 kaarten) met de beeldzijde naar beneden naast het speelbord gelegd.

De zaak Zonnebloem wordt opgelost

Als een speler heeft ontdekt in welk huis de professor wordt verborgen en wie de ontvoerder is, dan kan hij het spel beëindigen. Hij gaat door middel van de dobbelsteen naar het huis waarvan hij denkt dat de professor verborgen wordt gehouden. Als hij daar komt, zet hij de figuur die professor Zonnebloem voorstelt op dit huis en de figuur de agent op de speurkaart die volgens hem de ontvoerder aanwijst.

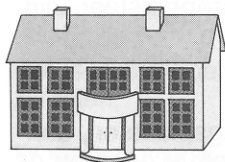
Als bewijs vergelijkt de speler de beide bewijskaarten met de speurkaart, waar de vermoedelijke ontvoerder op staat afgebeeld. Draagt de afgebeelde man de op de bewijskaarten afgebeelde voorwerpen niet, dan is de zaak opgelost. Als het vermoeden onjuist is worden de kaarten blind op hun plaats teruggelegd en de speler die vals heeft beschuldigd, mag niet meer meedoen. De controle van het huis vindt plaats, wanneer de speler die de oplossing gevonden denkt te hebben in de envelop kijkt. Bevindt zich in deze envelop de kaart met het huis waarop hij de figuur professor Zonnebloem heeft gezet, dan laat hij de huiskaart aan de andere spelers zien als bewijs. Als de verdenking onjuist was, dan blijft de kaart in de envelop en de speler die vals heeft beschuldigd, mag niet meer meedoen. De andere spelers spelen verder, tot één van hen de zaak kan oplossen.

Einde van het spel

De speler die tegelijkertijd de juiste ontvoerder en het juiste huis vindt, is winnaar en beëindigt het spel.

De betekenis van de kaarten in het spel

Huiskaarten



Op de huiskaarten zijn alle huizen afgebeeld die ook op het speelbord te zien zijn. In één van deze huizen wordt professor Zonnebloem verborgen gehouden. Deze huiskaart zit in de envelop.

Alleen als een speler alle andere huiskaarten heeft gezien, kan hij met zekerheid zeggen in welk huis professor Zonnebloem is.

Bewijskaarten



(achterkant: oranje) Op de bewijskaarten zijn voorwerpen afgebeeld: een hoed, een bril, een snor, een breekijzer, schoenen.

De twee bewijskaarten die op het bord liggen,

Nu worden de **bewijskaarten** (achterkant: oranje) met de beeldzijde naar beneden geschud. Twee van deze kaarten worden met de beeldzijde naar beneden op de twee oranjekeurige velden van het speelbord gelegd. De overige 3 kaarten worden zonder dat iemand ze heeft gezien, in de doos teruggelegd.

Vervolgens worden de **speurkaarten** (achterkant: geel) met de beeldzijde naar onder geschud en dan met de beeldzijde naar beneden op de gele velden van dezelfde grootte op het speelbord verdeeld.

Nu kiest iedere speler een speelfiguur. De figuren met professor Zonnebloem en de agent blijven in de doos. Dit zijn geen **speel**-figuren en komen pas later in het spel voor.

De speelfiguren worden op één van de twee helikopter-landingsplaatsen gezet. Hierbij mag elke speler zelf weten in welke van de 2 hoeken hij wil beginnen.

Spelregels

De jongste speler mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De figuren komen vooruit door middel van de dobbelsteen. Er is geen vastgestelde looprichting, maar in een beurt mag slechts in één richting worden gezet.

De informatiekaarten mogen in het voorbijgaan worden bekeken. De spelers hoeven dus niet met een juiste worp op een informatieveld te komen.

Voorbeeld: Gooit een speler, die 3 velden van de ingang van een huis verwijderd is 5, dan zet hij eerst 3 velden, bekijkt een huiskaart en zet vervolgens nog de overige 2 velden vooruit.

Het is dus mogelijk tijdens een beurt meerdere informaties te verzamelen.

Er mogen ook 2 figuren op een veld staan. Bij het gooien van 6, mag niet nog een keer worden gegooid.

Komt een speler op een donker veld voor de ingang van een huis te staan, dan mag hij een huiskaart pakken van het stapeltje dat naast het speelbord ligt, dit huis bekijkt hij en wordt weer blind

op de plaats teruggelegd. Deze kaart geeft hem de informatie dat professor Zonnebloem in dit huis niet kan zijn verstoppt. Daarom moet de speler die de kaart heeft gepakt, deze zo bekijken dat de andere spelers het niet kunnen zien. Iedere speler mag notities maken van welke huiskaarten hij al heeft gezien.

Komt een speler op een veld waar een **speur- of bewijskaart** naast ligt, dan mag hij deze bekijken en daaruit zijn conclusies trekken. Het bekijken van deze kaarten moet ook zo gebeuren dat de andere spelers niet zien wat erop staat.

Kortere wegen

Gewoonlijk gaan de figuren over de straat, omdat ze daar bij de informaties komen. Maar buiten de straten is er ook nog een spoorlijn, een rivier en 2 helikopter-landingsplaatsen op het bord. Deze maken de volgende kortere wegen mogelijk:

1. De spoorlijn

Komt een speler bij een spoorwegovergang, dan mag hij over de rails naar een andere spoorwegovergang, zonder dat hij daarvoor met de dobbelsteen hoeft te gooien. Van daaruit gaat hij dan weer gewoon verder.

Voorbeeld: Een speler staat 1 veld voor een spoorwegovergang en gooit „4“. Als hij 1 veld vooruit gaat, staat hij op de rails. Hiervandaan gaat hij naar een andere spoorwegovergang. Daar komt hij op een loopveld, wat hem het tweede punt van de dobbelsteen kost. Vanaf de spoorwegovergang mag hij nu nog 2 velden verder.

2. De rivier

Komt een speler op een van de beide bruggen over de rivier, dan mag hij zich van daar tot aan de andere brug in het water laten drijven, zonder dat hij daarvoor ogen van de dobbelsteen hoeft te gebruiken. Wanneer nog niet alle punten van de dobbelsteen zijn gebruikt, dan mag hij van daaruit nog verder zetten.

3. De helikopter-landingsplaatsen

Komt een speler op een van de helikopter-landingsplaatsen, dan mag hij van daar naar een willekeurig informatieveld vliegen en de daar aanwezige informatie inkijken of hij kan naar de andere landingsplaats vliegen. In beide gevallen worden voor de vlucht geen ogen van de dobbelsteen berekend. Hij kan, als hij nog niet alle ogen van de dobbelsteen heeft gebruikt, van daaruit verder zetten.



Speurkaarten

laten zien wat de ontvoerder op zijn vlucht heeft verloren. Deze twee voorwerpen kan de ontvoerder dus niet bij zich hebben.

(achterkant: geel) Tien speurkaarten met verdachte personen, die als ontvoerder in aanmerking komen. Deze personen lijken op elkaar, maar slechts één persoon komt als ontvoerder van professor Zonnebloem in aanmerking.



Voorbeeld:

Liggen de bewijskaarten met de hoed en de schoenen op het bord, dan moet de man zonder hoed en schoenen (hij draagt rode sokken) de ontvoerder zijn. In dit geval draagt hij de 3 voorwerpen waarvan de bewijskaarten niet op het bord liggen, bij zich: hij draagt dus een zonnebril, een snor en heeft het breekijzer in z'n hand.



De twee speurkaarten waar een dobbelsteen op staat afgebeeld, betekenen dat de speler die één van deze kaarten omdraait, nog een keer mag gooien. De kaart wordt daarna blind teruggelegd.



De kaart waar alle 5 voorwerpen (hoed, bril, snor, breekijzer, schoenen) op staan afgebeeld, betekent dat de ontvoerder de gelegenheid heeft gehad zijn uiterlijk te veranderen. Wordt deze kaart door een speler omgedraaid, dan moeten de vijf bewijskaarten opnieuw met de beeldzijde naar beneden worden geschud en er worden weer 2 andere kaarten in het spel gebracht die blind op de onranjekleurige velden worden gelegd. De overige drie bewijskaarten worden weer blind in de doos teruggelegd.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort



257131