

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

4209

Höchst verdächtig!



HABA[®]

Hoogst verdacht

Een dubbelspel met beweegbaar spelbord voor 2 - 4 kinderen vanaf 6 jaar.

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: ca. 15 minuten

Een vervaarlijke boef is op de vlucht en heeft zich in het stadspark verscholen. Welke detective komt hem als eerste op het spoor?

Spelinhoud:

- 1 boef
- 4 detectives
- 1 spelbord
- 1 dobbelsteen (1 - 3 ogen)
- 13 beloningskaarten (van 0 tot 3 punten waard)

Korte inleiding:
boeven vangen

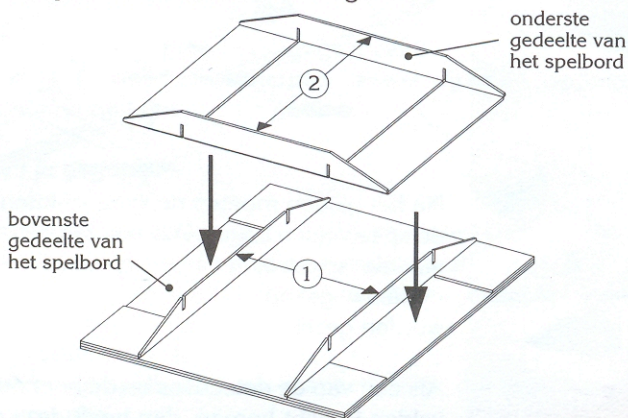
Doel van het spel:

Welke detective kan de meeste punten behalen bij de boevenjacht?

spelbord in
elkaar zetten

Spelvoorbereiding:

Voordat voor de eerste keer met het spel kan worden begonnen, moet het spelbord in elkaar worden gezet:



Leg het bovenste gedeelte van het spelbord met de onderzijde naar boven gekeerd op tafel. Vouw de beide strips (1) omhoog. Vouw ook de strips van het onderste gedeelte van het spelbord (2) omhoog. Steek beide delen zodanig in elkaar, dat de sleuven in elkaar vallen.

detective



boef



spelbord
kantelen

Zet het **spelbord** in het midden op tafel neer.

Het spelbord geeft het **stadspark** weer, dat door een hokjespatroon in afzonderlijke **vakjes** is opgedeeld.

- Als er twee kinderen meespelen, dan neemt ieder kind twee detectives naar keuze.
- Als er drie of vier kinderen meedoen, dan krijgt ieder kind één detective.

De **speurneuzen** worden elk op een willekeurig **vak aan de rand van het stadspark** opgesteld. Opgelet: de hoekvelden mogen niet worden bezet.

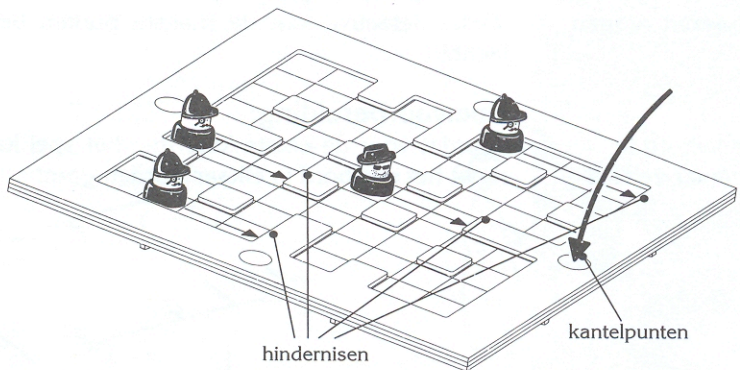
De zwarte **boef** komt in het midden van het stadspark op het als zodanig aangegeven boevenvak te staan.

Het verplaatsen van de speelstukken

De boef en de detectives worden bewogen door het **spelbord te kantelen**.

Probeer het voor jullie met het spel beginnen eerst om beurten eens uit:

Druk het spelbord op een van de vier aangegeven **kantelpunten aan de rand** voorzichtig helemaal naar beneden. Nu zetten alle speelstukken zich in beweging en glijden in rechte lijn tot aan de eerstvolgende hindernis.



Na het glijden moeten de speelstukken in het **midden** van een van de speelvelden liggen. Als een van de stukken over de rand van een van de speelvelden heen is geschoven, dan moet het, **voordat** opnieuw gekanteld mag worden, naar het **midden van dit vak** worden gezet.

Als een van de detectives en de boef op twee naast **elkaar liggende velden** terecht komen, dan heeft deze detective de boef te pakken gekregen.

- **Opgelet:** twee naast elkaar liggende vakken, wil zeggen dat ze horizontaal of vertikaal aan elkaar grenzen. Een vak dat er schuin naast ligt (in diagonaal), telt **niet** als zodanig.

Voor de in z'n kraag gevatte boef ontvangt de detective vervolgens een **beloningskaart**.

De beloningskaarten

Bekijk de kaarten eens goed. Ze zijn steeds een verschillend aantal punten waard. Ze tellen steeds voor nul, een, twee of drie punten.

kaarten



Wie b.v. een beloningskaart van drie punten ontvangt, heeft een gevaarlijke zware jongen in z'n kraag gevat.



Staan er nul punten op de beloningskaart, dan heeft de detective ten onrechte een totaal onschuldige burger opgepakt. Daarvoor krijg je natuurlijk geen enkele beloning!

De **beloningskaarten** worden geschud en **omgekeerd op een stapel** naast het spelbord gelegd.

dobbelsteen

De **dobbelsteen** wordt eveneens klaargelegd.

Spelverloop:

dobbelen

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie van jullie heeft de scherpste ogen? Jij mag beginnen en eenmaal met de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegooid?

spelbord
kantelen

- **Een één:**
- **Kantel het spelbord** door een van de vier aangegeven kantelpunten voorzichtig naar beneden te drukken. Blijf net zo lang drukken, tot **alle** figuren naar de volgende hindernis zijn gegleden.
- **Een twee of een drie:**

Je mag het spelbord twee, respectievelijk drie keer naar beneden drukken.

Opgelet: zodra je detective de boef in z'n kraag heeft gevat, vervallen alle overgebleven beurten.

De boef wordt gevangen:

eigen detective
vangt de boef:
bovenste kaart

detective
verzetten

volgende kind

andere detective
vangt de boef:
bovenste kaart

detective
verzetten

volgende kind

4 belonings-
kaarten: einde

Wie heeft de
meeste punten?

Krijgt tijdens jouw beurt je detective de boef te pakken?

- Komen je detective en de boef op twee aan elkaar grenzende vakken terecht? Dan heeft je detective de boef in zijn kraag gevat.
- Als premie krijg je de **bovenste beloningskaart** van de stapel die naast het bord klaarligt.
- Het kind dat rechts van je zit plaatst je **detective** terug op een veld naar keuze – natuurlijk zo ver mogelijk van de boef verwijderd. De **boef** blijft op dezelfde plaats staan.
- Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Krijgt tijdens jouw beurt een andere detective de boef te pakken?

- Als tijdens jouw beurt een **andere detective** naast de boef terecht komt, krijgt natuurlijk die **betreffende speler** een beloningskaart van de stapel.
- Vervolgens zet **jij** deze detective op een speelveld naar keuze. De **boef** blijft op zijn plaats staan.
- In het geval dat je nog niet opgebruikte ogen van je worp over hebt, mag je je **beurt uitspelen**.
- Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Zodra de eerste detective zijn **vierde beloningskaart** heeft ontvangen, is het spel afgelopen.

Nu telt ieder kind de **punten van al zijn kaarten** bij elkaar op. De gene die het **hoogste aantal punten** heeft behaald, heeft gewonnen.

