

EEN SPEL
VOOR 2 – 6
SPELERS

SUSPICION

HET DETECTIVE SPEL

Spelregels:

INLEIDING

Suspicion is een detective spel dat zich afspeelt in de tijd van de legendarische Sherlock Holmes.

Een speelbord toont het centrum van London.

DOEL:

Het is een spel voor 2 tot 6 spelers.

Elke speler is een detective die de misdaad van DRIE verdachten moet oplossen.

Er zijn in totaal 24 verdachten. Elk van deze mensen draagt de naam van een fictieve Victoriaanse misdadiger. Men kent van hen VIER dingen:

1. een sleutel om hen te identificeren (Clue)
2. bewijs van de misdaad (Evidence)
3. vingerafdruk (Proof)
4. een district van London

Om de misdaad op te lossen moet de detective deze vier informatiepunten samenbrengen.

HOE BEGINNEN?

Men plaatst de pionnen in het centrum van het speelbord, op het "suspicion" motief en de naamplaatjes van de Londense districten op hun respectievelijke plaatjes.

Verder legt men de Clue-, Evidence- en Proof-kaarten in de juiste hoek van het speelbord, de informatie naar onder.

De "Suspect" – of "Verdachten" – kaarten worden dan onderstoken, en men deelt er aan ieder speler DRIZ uit. De rest van de "Suspect" kaarten legt men in het vakje "Suspect on File" weer met de informatie naar onder.

HOE SPELEN?

De spelers gooien met de dobbelstenen, en degene met de hoogste score begint.

Elke speler moet eerst het naamplaatje met het juiste Londense district te pakken krijgen. Hiervoor gaat hij gewoon naar dat gebied en neemt een kaart

van het stapeltje. Dit gebeurt door ieder op zijn beurt met de dobbelstenen te werpen en dit aantal vakjes vooruit te gaan. Om een naamplaat te nemen moet een speler op het donkere vakje van het district komen.

Geen speler mag meer dan TWEE naamplaatjes terzelfdertijd in handen houden. Om de van de informatie te bekomen moet een speler op een vraagteken belanden. Vraagtekens dragen de corresponderende kleur van de pakjes op de hoeken van het speelbord. Een speler die dus b.v. een "Evidence" kaart wil verkrijgen, moet hiertoe op een paars vraagteken staan. Hij mag op zo'n vraagteken slechts een beurt blijven staan, en moet verder gaan naar een volgend vraagteken, om zo meer kaarten te verkrijgen.

Als een speler een bekomen kaart kan gebruiken, plaatst hij die achter de juiste verdachte.

Het is niet nodig dat een speler zijn verdachten of andere kaarten geheim houdt.

Een speler mag enkel die kaarten behouden die hij zelf kan gebruiken dus als hij een "Suspect" kaart heeft die dezelfde informatie bevat. Een kaart die hij niet kan gebruiken plaatst de speler onderaan het pakje.

Als een speler alle informatie van de "Suspect-kaart" bekomen heeft, legt hij deze kaart bij "Scotland Yard", het naamplaatje wordt terug bij het district gedeponneerd en al de informatiekaarten onderaan de corresponderende pakjes.

Een speler mag, als hij dat wenst, zijn "Suspect-kaart" vervangen voor een van het stapeltje "Suspect on file". Als hij dat doet, moet hij echter alle reeds bekomen informatiekaarten die met de afgestane "Suspect-kaart" samengaan, afgeven en onderaan de corresponderende pakjes deponeren.

Als een speler denkt dat een andere speler een kaart in zijn bezit heeft waarop hij niet gerechtigd is, kan hij deze beschuldigen een "corrupte detective" te zijn. Als de beschuldiging klopt, krijgt de speler de betrokken kaart. Zoniet, moet hij aan de beschuldigde detective een van zijn kaarten afstaan.

DE WINNAAR

De speler wint die DRIE verdachten kan ontmaskeren, en bij Scotland Yard inleveren.