



Rechercheur Muis

stopt het gespuis!

Een verdraaid spannend geheugenspel voor 1-4 speurders vanaf 5 jaar.

Auteur: Markus Nikisch • **Illustraties:** Valeska Scholz • **Redactie:** Patrick Tonn • **Speelduur:** 15-20 minuten

De figuur van rechercheur Muis is ontstaan naar een idee van Sibylle Rieckhoff.

Rechercheur Muis heeft jullie hulp nodig! Hij heeft al veel boeven achter slot en grendel gezet, maar nu zit dat gespuis op iets te broeden: ze plannen een ontsnapping! Als het alarm afgaat, komt het erop aan een goed geheugen en fijne speurneus te hebben. Immers alleen wie weet welke boef als laatste in de cel met de vluchttunnel zat, kan de ontsnappingspoging verijdelen.

Wie heeft het beste geheugen en kan de meeste boeven weer inrekenen?

Spelinhoud



Spelvoorbereiding

Verwijder eerst voorzichtig alle kartonnen onderdelen uit de voorgestante platen.

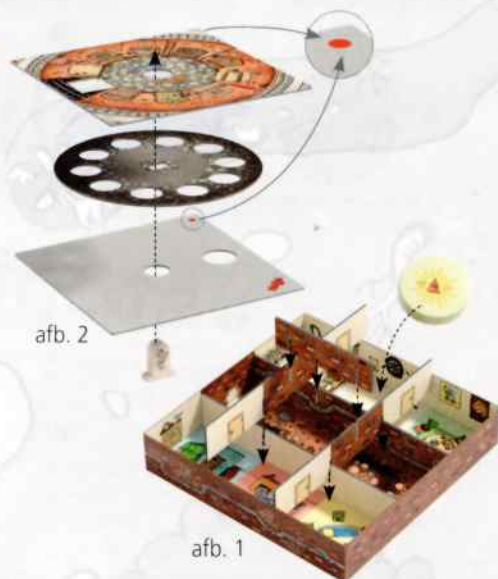
Alles wat met een gemarkeerd is, mag je weggooiden.

Monteer nu het inzetkruis zoals op afb. 1 en plaats het in de doos. De twee lange tunnelwanden moeten naar binnen, naar de tunnel in de doos gericht zijn. Plaats het alarmsysteem in de daarvoor bedoelde ruimte op de beige cirkel.

Leg vervolgens de drie speelborden op elkaar, zoals in afb. 2. De rode stippen op de achterkant van de vierkante speelborden geven de juiste opstelling aan. Steek daarna de draaifiguur rechercheur Muis van onderaf door de gaten in het midden van de speelborden. Nu kun je het drielaagse speelbord aan de draaifiguur vasthouden en op het inzetkruis in de doos leggen. Hierbij moet de cel met de brandende alarmbel zich boven het alarmsysteem in de doos bevinden.

Plaats de doos met het speelbord in het midden van de tafel en zet de vluchtauto er naast (bij de uitgang van de tunnel).

Iedereen krijgt een boevendossier en het bijbehorende vergrootglas. De resterende boevendossiers en vergrootglazen worden niet gebruikt. Meng de boevenplaatjes verdekt en leg ze naast de doos. Een willekeurig getrokken boevenplaatje wordt open aan de ingang van het cellenblok gelegd. Leg de beloningssterren en dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste een geheim ontsluit heeft, mag beginnen en als eerste met de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegooid?

- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok met de klok mee.
- Draai met behulp van rechercheur Muis het cellenblok tegen de klok in.
- Je mag zelf kiezen in welke richting je het cellenblok draait.

Let op! Tijdens het draaien moeten alle spelers heel stil zijn en de oren spitsen. Er komt immers een boef zal willen uitbreken en dan gaat het alarm af. Onthoud ook altijd welke boevenplaatjes in het cellenblok worden gelegd.

Draai rechercheur Muis ... • ... tot de ingang van het cellenblok leeg is. Neem een van de verdeckte boevenplaatjes en leg het open aan de ingang. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

of • ... tot het alarm afgaat. Nu moeten jullie de 'ontsnappingspoging verijdelen'!

Ontsnappingspoging verijdelen

Wat gebeurt er wanneer het alarm afgaat? Draai de gevangenis cellen niet verder, maar stop onmiddellijk! Iedereen mag nu een tip geven welke boef als laatste in de cel met de brandende alarmbel was en daar wilde uitbreken. Hiervoor leg je, zonder dat de andere spelers het kunnen zien, je vergrootglas op de verdachte boef in je boevendossier. Klap het dossier daarna dicht. Als iedereen zijn tip heeft gegeven, nemen jullie het speelbord uit de doos om te kijken welk boevenplaatje op het alarm gevallen is. Controleer nu in jullie boevendossiers of jullie tip juist was.

• Heeft iemand de juiste tip gegeven?

Iedereen die gelijk had, krijgt een beloningsster uit de voorraad

en legt deze in de doos, in het speurdersappartement van zijn/haar kleur. Het juist geraden boevenplaatje wordt **verdeckt** uit het spel genomen.

• Er liggen twee of meer boevenplaatjes op het alarm-systeem?

Dan hebben jullie helaas een of meerdere ontsnappingspogingen niet gehoord. In dit geval worden alle boevenplaatjes waar jullie geen juiste tip voor hebben gegeven, open in de vluchtauto gelegd. Iedereen die toch een juiste tip heeft gegeven, krijgt een beloningsster. De juist geraden boevenplaatjes worden **verdeckt** uit het spel genomen.

- **Niemand heeft de juiste tip gegeven of er ligt helemaal geen boevenplaatje op het alarmsysteem?**

Oh, oh ... jullie moeten nu alle niet-geraden boevenplaatjes die op het alarmsysteem liggen, open op een vrije plaats in de vluchtauto leggen. Als er helemaal geen boevenplaatjes op het alarmsysteem liggen, hebben jullie verkeerd geluisterd. Leg het speelbord gewoon weer op de doos.

Nadat jullie een ontsnappingspoging hebben vrijdeld, leggen jullie het speelbord weer op het inzetkruis. Als de ingang van het cellenblok nu leeg is, moeten jullie daar een nieuw boevenplaatje leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als ...

- ... de vluchtauto volledig bezet is. O jee! Deze keer konden de boeven ontsnappen. Jullie hebben helaas samen verloren. Maar met de hulp van rechercheur Muis krijgen jullie de boeven snel weer te pakken!
- ... het laatste boevenplaatje in de lege ingang van het cellenblok wordt gelegd. Super, jullie hebben geweldig speurwerk verricht! Iedereen telt nu zijn beloningssterren. Wie er de meeste heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tips voor de moeilijkheidsgraad

Voor jonge speurders: Het spel wordt eenvoudiger, als jullie niet met alle 15 boeven spelen. Leg in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open en voor iedereen zichtbaar opzij. Deze boeven zijn deze ronde onschuldig.

Voor ervaren speurdeuzen: Als jullie de opdracht wat moeilijker willen maken, kunnen jullie in het begin van het spel enkele boevenplaatjes open of – om het extra moeilijk te maken – verdekt in de vluchtauto leggen. Begin met één boef en verhoog langzaam het aantal.

De boeven:



De Luizenfamilie

De Cariësbende

De Virusgang

De Kleptoclan

De Buikpijngroep

Coöperatieve en solovariant

Met deze regels kun je zowel alleen als samen in groep spelen. Hierbij gelden de basisregels met de volgende wijzigingen:

Spelvoorbereiding

- Je hebt geen beloningssterren nodig en slechts één boevendossier met een vergrootglas.
- Je speelt met alle 15 boevenplaatjes.

Spelverloop

- Als het alarm afgaat, overleggen jullie op welke boef jullie het vergrootglas in het dossier willen leggen.
- **Is jullie tip juist?** Dan wordt het boevenplaatje verdekt uit het spel genomen.
- **Is jullie tip verkeerd?** Dan wordt het boevenplaatje verdekt in de vluchtauto gelegd. Jullie mogen niet meer naar de boeven in de vluchtauto kijken.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als ...

- ... de vluchtauto vol is. O jee! De boeven zijn ontsnapt en jullie hebben samen verloren.
- ... jullie het laatste boevenplaatje aan de lege ingang van het cellenblok leggen. Uitstekend! Jullie hebben samen gewonnen!

Baasvariant

Met deze regels wordt het spel nóg moeilijker:

- Leg aan het begin van het spel, zonder te kijken, een boevenplaatje verdekt op de bestuurdersstoel van de vluchtauto. Dit is de baas, die de hele ontsnapping gepland heeft.
- Voordat jullie aan het einde van het spel jullie beloningssterren tellen, moeten jullie nog een laatste belangrijke tip geven: wie is de baas? Als jullie goed opgelet hebben, weten jullie welke boef het cellenblok niet is binnengekomen en dus de baas moet zijn.
- Iedereen geeft in het geheim zijn tip. Daarna wordt het boevenplaatje op de bestuurdersstoel omgedraaid.
- Iedereen die het bij het rechte eind had, krijgt een beloningsster.

Tip: Deze variant kan ook coöperatief of solo worden gespeeld. Dan beslis je op het einde in je eentje of met z'n allen samen wie de baas moet zijn. Alleen als jullie het juist hebben, kunnen jullie het spel winnen.

Beste ouders, lieve kinderen, Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.