



Aantal kanskaarten:

16. Deze kaarten hebben een blauw/rode rug en zijn van dezelfde afbeeldingen (sporen of bewijzen) voorzien als de bewijskaarten. Ze worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden, in het blauw/rode vak in het midden van het bord afgelegd.

Verdere attributen:

1 speelstuk, door alle spelers te gebruiken;
1 dobbelsteen.

SPELREGELS

1

Nadat de verdachte-, bewijs- en kanskaarten op de aangegeven manier over het speelbord zijn verdeeld, wordt het speelstuk op het met X gemerkte vak van het speelbord geplaatst. Wie het hoogst met de dobbelsteen werpt, mag beginnen.

2

De spelers werpen nu om beurten de dobbelsteen en verzetten het speelstuk evenveel vakken - in de richting van de wijzers van de klok - als zij ogen hebben gegooid. Komt het speelstuk op een verdachtvak, waarin delen van verdachtekaarten liggen, dan neemt de speler het bovenste kaartje van dit stapeltje af en legt het open voor zich neer. Op deze wijze proberen de spelers, complete verdachten, elk bestaande uit 4 delen, te verzamelen. Hierbij moet er op worden gelet dat bij drie deelnemers aan dit spel iedere speler maximaal 4, bij vier of vijf deelnemers elke speler maximaal 3 en bij zes deelnemers iedere speler maximaal 2 complete verdachten mag bezitten.

Zodra een speler 2 delen van een verdachtekaart bezit, mogen de andere spelers, wanneer ze een ander deel van dezelfde verdachtekaart in hun bezit hebben of krijgen, dit niet behouden. Zo'n deel wordt, met de afbeelding zichtbaar, naast het bord afgelegd. De bezitter van de 2 delen mag, wanneer hij 1 of 6 werpt, zich zulk een deel toeëigenen. In dat geval wordt het speelstuk niet verplaatst.

Men mag nooit meer dan 8 delen van incomplete verdachten bezitten. Een teveel aan delen wordt naast het speelbord afgelegd. Anderen kunnen zo'n deel in hun bezit krijgen door 1 of 6 te werpen (speelstuk niet verplaatsen). Het is niet nodig dat men zelf reeds een ander deel van die verdachtekaart bezat.

Komt het speelstuk op een bewijs- of kansvak, zonder dat de speler over ten minste één complete verdachte beschikt, dan mag uit zo'n vak nog geen kaart worden genomen en is de volgende speler aan de beurt.

3

Elke verdachte heeft 8 sporen (bewijzen) achtergelaten. Welke dat zijn wordt men gewaar, zodra men de 4 delen van een verdachtekaart bezit. De kunst is nu, die bewijzen in het dossier te krijgen. Komt het speelstuk daarna op een bewijsvak, dan neemt de speler de bovenste kaart, keert deze om en kijkt, of hij haar kan gebruiken. Dit is het geval, wanneer het op de bewijskaart afgebeelde bewijs overeenstemt met een der op de verdachtekaart afgedrukte sporen. De speler legt de bewijskaart dan in het overeenstemmende vak van het dossier, met de afbeelding zichtbaar.

Indien in het dossiervak reeds een bewijskaart ligt, b.v. 'witte knoop', dan kan een speler, die bewijskaart 'zwarte knoop' heeft getrokken en deze kan gebruiken, de 'zwarte knoop' in het dossiervak leggen, de kaart 'witte knoop' uit het dossiervak nemen en die, met de afbeelding zichtbaar, in het groen/zwarte vak in het midden van het bord afleggen. Niet bruikbare bewijskaarten worden eveneens, met de afbeelding zichtbaar, in dat groen/zwarte vak afgelegd.



case: **Crime** no: **3**

De volgende spelers, die ten minste over één complete verdachte beschikken, doen als ze tijdens hun beurt op een bewijsvak komen, hetzelfde. Men heeft steeds de keus, als het speelstuk op een bewijsvak komt, om óf de bovenste, open liggende kaart van de afgelegde bewijskaarten te ruilen met de in het dossiervak aanwezige bewijskaart, óf de bovenste kaart uit het bewijsvak, waar het speelstuk staat, te nemen en deze in het dossier te leggen en de eventueel daar aanwezige bewijskaart af te leggen.

Wanneer in het dossiervak reeds hetzelfde bewijs ligt als de speler in het bewijsvak heeft aangetroffen, zal de speler die bewijskaart, die aan de situatie niets kan veranderen, zonder meer in het groen/zwarte vak in het midden van het bord afleggen.

4

Komt het speelstuk op een der beide blauw/rode kansvakken, dan mag de speler de bovenste kaart uit het vak met kanskaarten in het midden van het speelbord nemen. Hij mag die kanskaart direct als bewijs in het dossiervak leggen (en de eventueel daar liggende bewijs- of kanskaart afleggen in het midden van het bord) dan wel de kanskaart vasthouden en in een volgende beurt, wanneer het speelstuk op een bewijs- of kansvak is gekomen, gebruiken als hem dat beter schikt.

Belangrijk! Men doet er goed aan, te onthouden welke bewijzen (bewijs- en kanskaarten) uit het spel zijn. Voorts moet men kanskaarten niet te lang aanhouden om het risico te ontgaan, dat een andere speler er eerder in slaagt, de bewijzen in het dossier in overeenstemming te brengen met de sporen van zijn verdachte.

**5
6**

Men mag, als men meer dan één verdachte heeft, tijdens het spel op een andere verdachte overgaan, indien het spelverloop hiertoe aanleiding geeft.

Al spelende raken steeds meer vakken leeg. Komt het speelstuk op een leeg verdachtvak, dan is de volgende speler aan de beurt. Komt het speelstuk op een leeg bewijsvak of op een kansvak terwijl de kanskaarten op zijn, dan kan de speler óf de bovenste kaart van de afgelegde bewijs- en kanskaarten ruilen met een in het dossiervak liggende bewijs- of kanskaart óf een in zijn bezit zijnde kanskaart gebruiken. Indien men daar niet beter van wordt of zelfs zijn positie zou verslechteren, laat men zijn beurt voorbijgaan.

7

Hij, die het eerst de 8 bewijzen heeft geleverd, dat zijn verdachte de dader is, heeft gewonnen. Kan dit bewijs niet worden geleverd, dan is de speler, die aan het einde van het spel de meeste bewijzen heeft geleverd, de winnaar.