



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

SPELMATERIAAL

- * 24 verdachtentegels
- * 1 nooduitgangtegel
- * 32 hintkaarten (8 soorten hints in 8 kleuren, 4 kaarten per soort)
- * 48 onderzoeksfiches (in 4 kleuren, 12 fiches per kleur)
- * 4 detectiefiches (A, B, C, D)
- * 4 notitieboekjes
- * 4 potloden

SPELREGELS



blue orange
Hot Games Cool Planet

DRRRRRRRiiiiiiiiiiiiNNNNNG!

Snel, sla alarm en sluit alle deuren! Er werd een museumstuk gestolen! De directeur roept de hulp in van jullie, ervaren detectives, om de dief (of dieven!) te ontmaskeren tussen de 16 verdachten die nog in het gebouw zijn. Gebruik de hints om het mysterie op te lossen... Of zou de dief zijn ontsnapt voor de deuren sloten?



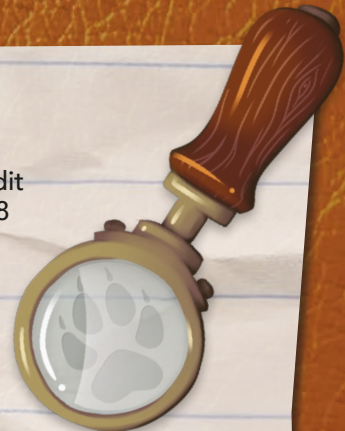
DOEL VAN HET SPEL

Vind de dief of dieven tussen de 16 verdachten met behulp van hints in het museum. Noteer tijdens de 6 rondes alle hints in je notitieboekje om je onderzoek vooruit te helpen. De speler die het meest heeft ingezet op de echte dief of dieven, wint het spel.

VOORBEREIDING

1. Leg de nooduitgangtegel open op de tafel.
2. Schud de 24 verdachtentegels en leg er 16 open op de tafel in een raster van 4x4: dit raster stelt de 16 zalen van het museum voor, met in elke zaal een verdachte. Doe de 8 overgebleven tegels terug in de doos.
3. Neem de 32 hintkaarten:
 - Sorteert ze per soort hint en vorm 8 gedekte trekstapels:

- 1. Dier
- 2. Hoed
- 3. Kledingstuk
- 4. Accessoire
- 5. Decoratie
- 6. Rij
- 7. Kolom
- 8. Hoek



- Schud de stapels afzonderlijk en gedekt.
- Neem van elke stapel 1 kaart en schud die 8 kaarten tot een nieuwe stapel van 8 kaarten. Doe de overige kaarten van de 8 stapels terug in de doos zonder ze te bekijken.
- Leg de 8 kaarten gedekt aan weerszijden van het raster met de 16 verdachten.



Doe niet-gebruikt speelmateriaal terug in de doos.

4. Ledere speler krijgt:
 - 1 notitieboekje
 - 1 potlood
 - 1 detectiefiche:
 - ❖ gebruik in een spel met 2 spelers fiches A en B;
 - ❖ gebruik in een spel met 3 spelers fiches A, B en C;
 - ❖ gebruik in een spel met 4 spelers fiches A, B, C en D.
 - 12 onderzoeksfiches in dezelfde kleur als hun detectiefiche. De spelers leggen de onderzoeksfiches gedekt voor zich neer.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 6 rondes.

Speler A is de startspeler, daarna is speler B aan de beurt, daarna speler C enzovoort, afhankelijk van het aantal spelers.

In zijn beurt **moet de speler** de volgende 2 acties uitvoeren in deze volgorde:

1. Een hint onderzoeken
2. Een verdachte aanduiden

1. Een hint onderzoeken

De speler die aan de beurt is, kiest een van de 8 beschikbare hints. Hints helpen de spelers bij het bepalen welke verdachten onschuldig zijn.

De hint hiernaast geeft bijvoorbeeld aan dat de dief of dieven niet te vinden zijn in een van de 4 zalen rechtsboven in het museum.

Er zijn twee mogelijke situaties:

- Er ligt geen onderzoeksfiche op de hint: de speler kan de hint bekijken.
- Er liggen één of meer onderzoeksfiches op de hint: voor de speler de hint mag bekijken, moet hij controleren of hij een onderzoeksfiche bezit die **gelijk of hoger is dan de fiche met de hoogste waarde op de hint**. Als hij dat niet heeft, kan de speler de hint niet bekijken en moet hij een andere kiezen.

Als een speler een hint heeft bekeken, mag hij de informatie in het geheim noteren in zijn notitieboekje. Hij kruist de hintkaart aan die hij juist zag en de vakjes in het raster van 4 x 4 aan waarvan hij zeker weet dat de verdachten er niet aanwezig zijn.

Daarna legt hij 1 onderzoeksfiche op de hint. Als hij de hint als eerste bekeek, mag hij er een onderzoeksfiche met een waarde naar keuze op leggen (als andere spelers de hint al bekeken, moet het fiche **eenzelfde of hogere waarde** hebben dan het hoogste fiche op de kaart). Als de speler geen voldoende hoge fiche heeft om een hint te onderzoeken, voert hij direct de actie 'Een verdachte aanduiden' uit.



2. Een verdachte aanduiden

De speler die aan de beurt is, moet een van zijn onderzoeksfiches **gedekt** leggen op:

- **een van de 16 verdachtentegels:**
 - als deze verdachte de dief blijkt te zijn, levert het fiche aan het einde van het spel punten in functie van zijn waarde. Er kunnen meerdere fiches op één verdachte liggen en de spelers kunnen meerdere onderzoeksfiches op één verdachte leggen (1 fiche per beurt).



- **de nooduitgangtegel:**

als een speler denkt dat geen van de 16 verdachten de dief is en dat de echte dief is ontsnapt, legt hij zijn onderzoeksfiche op de nooduitgangtegel.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is gedaan na 6 rondes.

Draai de hintkaarten een voor een om. Telkens als een hint wordt omgedraaid, draaien de spelers de verdachtentegels van verdachten die onschuldig blijken, om. Ze verwijderen eventuele onderzoeksfiches op onschuldige verdachten uit het spel.

Zodra alle hintkaarten zijn omgedraaid, zijn de volgende 3 situaties mogelijk:

• **1 verdachtentegel ligt open:** dit is de dief! De spelers die deze verdachte als dief aanduiden, tellen de waarde van hun fiches op de dief op en de speler met de hoogste score wint het spel.

• **Geen van de 16 verdachten was de dief, de dief is ontsnapt:** de spelers die onderzoeksfiches op de nooduitgangtegel legden, tellen de waarde van hun fiches op die tegel op en de speler met de hoogste score wint het spel.

• **Meerdere verdachtentegels liggen open:** dit zijn allemaal dieven! De spelers die een of meer van deze verdachten als dief aanduiden, tellen de waarde van hun fiches op de dieven op en voegen er 1 punt aan toe per dief die ze terecht aanduiden. De speler met de hoogste score wint het spel.

Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.

Als niemand de juiste verdachte aanduidde, wint niemand het spel. Blijf oefenen tot jullie uitstekende detectives zijn! Speel het spel opnieuw om te tonen wat jullie kunnen.



Charlotte



Felix

In het voorbeeld hiernaast zijn Charlotte en Felix de dieven. De gele speler heeft in totaal 11 punten (6+4+1 omdat hij 1 verdachte juist heeft). De roze speler heeft in totaal 12 punten (5+3+2+2 omdat hij 2 verdachten juist heeft). De roze speler wint dus het spel.