

INTERPOL®

Een tactisch bordspel

Aantal spelers: 2 - 4

Leeftijd: va. 9 jaar

Inleiding

In de Tower, de voormalige staats-gevangenis van Londen, worden de kroonjuwelen voor het Engelse staatshoofd bewaard. Jaarlijks trekken honderdduizenden toeristen er langs, om ze te bewonderen.

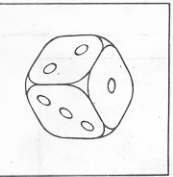
Op een dag zijn 4 toeristen - **Irma** uit Duitsland, **Mario** uit Italië, **Claude** uit Frankrijk en **Peter** uit Engeland - op weg naar deze kostbaarheden. Drie van hen met het doel ze te bekijken, de vierde om ze te ... stelen!

Elke deelnemer aan dit Interpol-spel kan met zijn Interpol-agent die ene toerist, de dief dus, ontmaskeren. Hij kan dan het spel winnen door als eerste de dief met zijn Interpol-agent (I.A.) te arresteren of juist de dief de kroonjuwelen te laten stelen.

Beurt

Iedere keer dat een speler aan de beurt komt, moet hij een speektaart uitspelen en de hierop vermaide opdracht uitvoeren. Vervolgens legt hij bedoelde kaart weg. Hiermede is zijn beurt geëindigd.

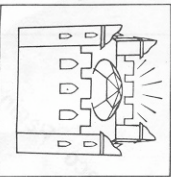
De spelonderdelen



A De dobbelsteen



B Het speelbord



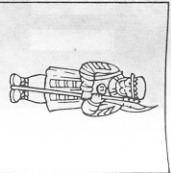
C De Tower met de kroonjuwelen



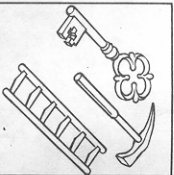
D De toeristen (Irma, Mario, Claude en Peter)



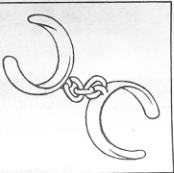
E De Interpol-agenten (I.A.'s)



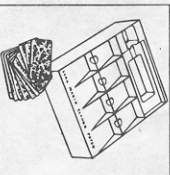
F De lijfwacht (beef-eater)



G De ladder, het houwiel en de sleutel



H De boeien



I Het Interpol-archief



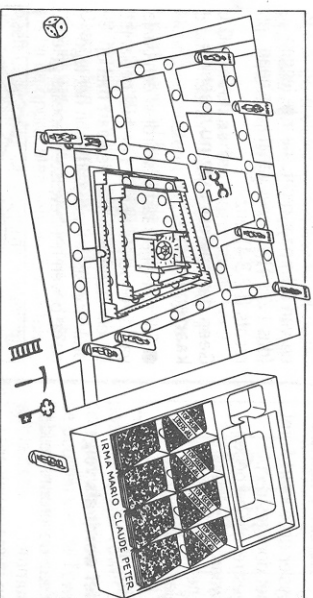
J De speektaarten

De betekenis van de spelonderdelen

A De dobbelsteen Dit is een normale dobbelsteen.

B Het speelbord Het speelbord stelt de omgeving van de Tower voor. De toeristen en I.A.'s moeten via de cirkels verplaatst worden. De speelrichting is vrij. Alle cirkels, bezet of onbezet, met of zonder symbool, worden steeds meeged. Er mag slechts één persoon-toerist of I.A. - op een cirkel staan. Kan men onmogelijk een onbezette cirkel bereiken, dan blijft de toerist of I.A. op zijn plaats staan.

C De Tower Toeristen en I.A.'s kunnen de Tower in- en uitgaan via de poorten. Voor de toeristen zijn de poorten van buiten- en binnenmuur gesloten als de beef-eater op wacht staat, d.w.z. in de Tower op zijn plaats staat. I.A.'s kunnen uit hoofde van hun functie altijd via de poorten de Tower in- en uitgaan.



Opstelling De verplichte opstelling van de spelonderdelen op en om het speelveld, bij het begin van het spel. Er worden evenwel I.A.'s op de cirkels van dezelfde kleur opgesteld als er spelers meedoen (iedere speler beschikt over een I.A. van een bepaalde kleur). Alle toeristen worden opgesteld, ook wanneer er minder dan 4 spelers zijn. De toeristen behoren niet toe aan de spelers, maar zijn speelfiguren, die door iedere speler mogen worden verplaatst.

D De toeristen De toeristen zijn arts, volfst, reporter of dief van beroep. Maar de grote vraag is: **wie is wat?** En vooraf: **wie is de dief?** Dat moet iedere speler voor zichzelf trachten te ontdekken. Bij sommige gelegenheden mogen de spelers alle toeristen verplaatsen.

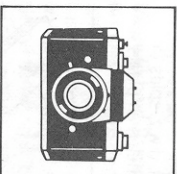
E De Interpol-agenten (I.A.'s) Iedere speler beschikt over een I.A. en mag deze als enige verplaatsen. Als een speler met zijn I.A. een of meer toeristen passeert, mag hij over die toeristen inlichtingen inwinnen bij het Interpol-archief. Zie aldaar.

F De lijfwacht (de beef-eater) Als de beef-eater op de speciaal voor hem gereserveerde grijze cirkel bij de hoofdpoot van de Tower op wacht staat, zijn alle poorten in zowel de binnen- als de buitenmuur gesloten.

G De ladder, het houwiel en de sleutel Behalve via de poorten kunnen alle speelfiguren de Tower met de ladder of het houwiel binnendringen en verlaten. Als ze gebruikt worden moeten ze op de juiste, op het speelbord aangegeven, plaatsen worden opgesteld. Om de schatkamer, het binnenste van de Tower, te bereiken, is het te allen tijde noodzakelijk, dat de sleutel voor de schatkamerpoort ligt.

H De boeien Een I.A. kan alleen tot arrestatie overgaan als hij in het bezit is van de boeien. Hij kan ze bemachtigen door de ingang van het politiebureau te bereiken of te passeren. Zijn de boeien reeds in het bezit van de I.A. van een andere speler, dan moet eerstgenoemde I.A. laatstgenoemde passeren.

I Het Interpol-archief Op een informatie-kaart staan 4 symbolen, t.w.:



De reporter



De volfst



De arts

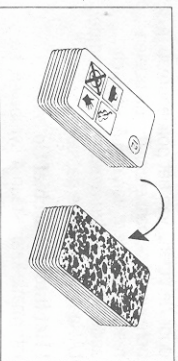


De dief

Als men zo'n informatie-kaart mag inzien, kan men hen treffen, dat 1 of 2 symbolen zijn doorgestreept. Dat betekent dat de

Het Interpol-archief wordt als volgt ingericht:

- Leg de kaarten op nummer-volgorde, met de beeldzijde naar boven, t.w.:
 - 4 kaarten nr 1, daarop 1 kaart nr 2,
 - daarop 2 kaarten nr 3, daarop 1 kaart nr 4,
 - daarop 3 kaarten nr 5, daarop 2 kaarten nr 6, daarop 1 kaart nr 7,
 - daarop 2 kaarten nr 8, daarop 2 kaarten nr 9, daarop 1 kaart nr 10, daarop 2 kaarten nr 11 en tenslotte 3 kaarten nr 12.
- Draai de gehele stapel om, zodat de ruggeven boven komen te liggen.



Geen der spelers mag nu meer de kaarten inzien.

Voorbeeld: Een speler heeft kaarten mogen zien betreffende Irma, Claude en Peter en zijn notities zien er nu als volgt uit:

Als de speler nu nog een kaart van Peter zou mogen inzien, waaruit blijkt dat deze

J De speelkaarten |edere spel

De mogelijkheden, die de speelkaarten bieden, zijn de volgende:

U kunt hiermede of uw I.A. of één van de 4 toeristen verplaatsen.

U kunt hiermede een informatie-kaart over een toerist van uw keuze in het Interpol-archief inzien.

De twee mogelijkheden om het spel te winnen

Mogelijkheid 2: het stelen van de juwelen De juwelen zijn gestolen als de speler met de verdachte toorst de schatkamer in de Tower heeft bereikt, wat alleen een juwelier is, wanneer de speler dat aanwezig is. Hij zegt duidelijk dat hij de juwelen steelt. Een overschot aan gegroefde ogen met de dobbelsteen wordt verwaarloosd.

Om achter de identiteit van de toerist te komen wordt diens top-secret kaart afgegeven. Blijft deze toerist inderdaad de dief te zijn, dan is die speler de winnaar van het spel. Maar als de verdachte toerist niet de dief blijkt te zijn, dan mag die speler niet meer meedoen. Zijn I.A. wordt van het bord verwijderd, de toerist wordt als de sleutel blijven op het bord aanwezig.

Begin van het spel en een advies

Wie de hoogste ogen gooit, mag het spel beginnen, daarna volgt de speler links van hem, enz.

Tracht in het begin van het spel zoveel mogelijk over de toeristen aan de weef te komen. U kunt b.v. de toeristen in de buurt van uw I.A. brengen (toerist-kaart) en daarna zoveel mogelijk toeristen door uw I.A. laten passeren (I.A.-kaart).

Daarna mag u de bovenste informatie-kaart uit het dossier van die toerist(en) inzien. Hierdoor komt u steeds meer te weten over hun beroepen. Ook de Interpol archief-kaart verschaft u de mogelijkheid, over één van de toeristen inlichtingen te verzamelen. Houdt datgene, wat u te weten komt, strikt geheim voor uw medespelers.

Meent u uit uw aantekeningen te kunnen opmaken, wie de dief is, dan kan uw I.A. hem arresteren; u moet dan wél in het bezit van de boeien zijn. U kunt hem ook de kroonjuwelen laten stelen, waarvoor de sleutel ter plaatse aanwezig moet zijn. Veel plezier!

