

Das geheimnis auf dem Nil

Auteur: Michael Palm & Martin Drewes (El Padre Autorenteam)

Uitgegeven door Euro Games

Een detective spel voor 2-6 personen vanaf 10 jaar.

Achtergrondinformatie.

De beroemde zangeres Lokita Posperita komt woedend bij de kapitein van de stoomboot "Cleopatra". Iemand heeft uit haar kajuit een waardevol halssnoer ontvreemd.

Jullie worden door de kapitein als detectives aangesteld om de vermeende dief te vinden, want de zangeres is soms zo verstrooid dat het best mogelijk is dat ze zelf het halssnoer verkeerd heeft opgeborgen.

Materiaal:

- speelbord :
Toont de Nijl van Assuan tot Kaïro, de stoomboot "Cleopatra" en daaronder de 4 hoofdverdachten.
- Een houten schip:
Dient om de plaats van de stoomboot op de Nijl aan te geven.
- 60 plaatskaarten:
12x zwembad, 12x bar, 12x zonnedeck, 12x restaurant, 6x combinatiekaart en 6x "geen idee!" kaart
- Op deze plaatsen kan men naar aanwijzingen zoeken.
- 36 aanwijzingskaarten:
12x vingerafdruk, 12x vlekken en 12x voetsporen.
Door het geschikt ruilen van deze kaarten kan men de dader opsporen.
- 12 "feiten" kaarten:
4x vingerafdruk, 4x vlekken en 4x voetsporen.
Tonen de sporen van de misdaad, wat er in feite echt gebeurd is.

Vorbereitung:

Neem de 12 "feiten"kaarten. Schud afzonderlijk de 3 verschillende stapeltjes en leg ze op de betreffende plaatsen op het speelbord. Draai de bovenste kaart van de stapel vingerafdruk om. De bovenste kaart van de stapel vlekken wordt slechts na het bereiken of overschriden van het 5de vakje op de stroom omgedraaid hetzelfde voor het bovenste kaartje van de voetsporen en dit nadat het 9de vakje (aangegeven door een dikke zwarte streep op het speelbord) bereikt werd.

Iedere speler krijgt van de plaatskaarten één combinatiekaart en één "geen idee!"kaart.

De overige combinatie en "geen idee!" kaarten komen terug in de doos.

De overige 48 plaatskaarten goed schudden en op elk vakje boven de stroom één open kaart en onder de stroom één gedekte kaart leggen.

De aanwijzingskaarten verdelen in vingerafdruk, vlekken en voetsporen. Elke stapel

goed schudden.

Men legt telkens 2 gedekte kaarten van deze stapels naast de 4 verdachten. De 4 paar vingerafdrukken komen onder de "feiten"kaartstapel met vingerafdrukken te liggen, de vlekkenkaarten onder de "feiten"kaartstapel van de vlekken en de voet spoorkaarten onder de "feiten"kaartstapel van de voetsporen.

De overige kaarten goed schudden en gelijkmatig verdelen onder de spelers.

Plaats het schip op Assuan.

De beginspeler krijgt de "1ste speler" kaart.

Men speelt in wijzerzin.

Spelverloop:

1) Beginnend met de startspeler beslist iedere speler of hij het schip laat varen of dat hij het schip wil laten afremmen.

- Men kan varen of remmen of passen.
- Indien iedereen past dan gaat de boot met de stroom één veld vooruit.
- Wanneer iemand vaart en niemand van de volgende spelers remt dan gaat de boot 2 velden vooruit.
- Wil een speler remmen dan moet hij één van zijn plaatskaarten afgeven uitgenomen de "geen idee!"kaart.
- Wanneer iemand geremd heeft kan een andere speler niet meer verder varen.
- Men mag dadelijk remmen om zo een langzame vaart te bekomen.

2) Het schip wordt één of twee velden voorwaarts op de Nijl geschoven en de plaatskaart onder het schip wordt omgedraaid, eventueel een nieuwe "feiten"kaart in dit op het 5de en 9de vakje.

3) Iedereen kiest één of twee plaatskaarten uit zijn handkaarten en draait ze gelijktijdig om.

- De kaarten die men kiest moeten overeenkomen met de plaatskaarten die naast het schip liggen. Ook de combinatiekaart en de "geen idee!"kaart zijn plaatskaarten en kunnen ingezet worden.
- Met de combinatiekaart kan men gelijk waar gaan met de "geen idee!"kaart mag men nadenken over wat men al weet. Een tweede kaart mag men dan niet meer uitspelen. In plaats daarvan mag men één van de 2 plaatskaarten naast het schip nemen. Dit is de enige mogelijkheid om terug plaatskaarten te bekomen. Hierbij is de speelvolgorde belangrijk wanneer beide kaarten weg zijn gaan de anderen met lege handen naar huis. De uitgespeelde combinatiekaart gaat uit het spel, de "geen idee!"kaart komt terug in de hand.
- De gekozen plaatskaarten geven de plaatsen aan waar men een verdachte kan schaduwen.

4) Om beurt schaduw men een verdachte of neemt men een nieuwe plaatskaart.

- Men mag één van de 3 paar aanwijzingskaarten naast een verdachte bekijken. Wanneer de kaarten geen gelijk paar zijn dan mag men een van deze kaarten

ruilen met een van je handkaarten. Tonen de beide kaarten dezelfde aanwijzing dan mag men ze niet veranderen.

5) De linker buurman wordt nu startspeler.

Komt het schip in Kaïro aan dan vertellen de detectives welke personen verdacht zijn. Enkel wanneer een gelijk paar aanwijzingskaarten naast een persoon ligt kan men hem verdenken.

De speler met de meeste juiste aanwijzingen wint.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief