

Een spannende dierenjacht door Londen
voor 2 – 4 spelers* vanaf 6 jaar

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Inhoud

- 1 spelbord
- 4 speelfiguren
- 16 tickets
- 12 X-fiches
- 2 aflegbordjes
- 2 zichtschermen

Spelidee

Waar is Mister FoX? Steeds weer ontsnapt de sluwe boef – en soms is zijn handlanger RoXy er ook bij! De twee slimme detectives Willy Watson en Milly Marble pakken elke keer het spoor weer op.

Kan de brutale vos de detectives negen keer misleiden – dan wint hij het spel. Als de twee detectives de vos drie keer vangen, zijn ze de gezamenlijke winnaars!

Spelregels voor 2 tot 3 spelers

Voorbereiding

Druk de onderdelen voorzichtig uit het karton. Zet de figuren in de opzetvoetjes.

Spreek af wie de rol van **de boef** gaat spelen. Deze krijgt:

- de **vos Mister FoX**.
- een set **tickets**, bestaand uit een metro, bus, taxi en boot
- het **Mister FoX aflegbordje**
- een **zichtschermbordje**



De tegenpartij speelt **altijd** met de **beide detectives**, ongeacht met hoeveel spelers jullie zijn. Jullie krijgen:

- de **hond Willy Watson** en de **kat Milly Marble**
- twee setjes **tickets**
- het **detective aflegbordje**

Zet jullie **speelfiguren** op de gemarkeerde stations op het **spelbord** om het spel te beginnen: Mister FoX op een willekeurig X-veld, de twee detectives op de lichtgele velden.

Vanaf de stations starten en stoppen verschillende vervoersmiddelen: metro **--- rode lijn**, bus **— blauwe lijn**, taxi **— gele lijn**, boot **— zwarte lijn**.

Tijdens het spel zetten jullie je speelfiguren langs deze lijnen een station verder.

Leg de **X-fiches** klaar en leg al het materiaal dat je niet nodig hebt in de doos. Nu kan de jacht beginnen!

Spelverloop

Het spel bestaat uit meerdere rondes, waarbij Mister FoX steeds aan het begin ontsnapt en vervolgens door beide detectives wordt achtervolgd. Aan het einde van iedere ronde controleren jullie of het de detectives gelukt is op hetzelfde veld als de boef te staan of dat hij is ontsnapt.

Mister FoX beslist

Zet als Mister FoX je **zichtschermbordje** op, zodat niemand je verraderlijke blikken ziet. Neem je **vier tickets** in **een hand**. Beslis naar welk station je wilt gaan. Pak het ticket dat je daarvoor nodig hebt in de **andere hand** en sluit je hand in een vuist. Je hebt ook de mogelijkheid om **te blijven staan**. In dit geval blijft je hand leeg.

Geen van de detectives mag zien wat je hebt gekozen, daarom houdt je beide handen tijdens de wissel onder de tafel. Leg vervolgens je vuist voor iedereen zichtbaar op tafel.

Let op: Je mag ook een station uitkiezen, waarop al één of meer figuren staan!

Voorbeeld: Hier heb je als Mister FoX vijf mogelijkheden:

- 1 Blijven staan
- 2 — Met de boot gaan
- 3 — Met de bus gaan
- 4 — Met de taxi gaan
- 5 --- Met de metro gaan



De detectives en Mister FoX zetten

Zodra Mister FoX besloten heeft, zijn beide detectives in willekeurige volgorde aan de beurt. Ze mogen daarbij afspreken of ze met hun figuur **een station verderzetten** of willen **blijven staan**. Waar kan Mister FoX naartoe gevlucht zijn?

Bij twee spelers worden beide detectives door dezelfde speler gezet.

Als je een station wilt verlaten, leg je het ticket met je gekozen vervoersmiddel op tafel en zet je met je figuur langs de overeenkomstige lijn.

Jullie mogen als detective natuurlijk ook stations kiezen, waar al figuren op staan.

Nu wordt het spannend: Mister FoX laat zien, wat hij in zijn vuist verstopt heeft en zet met zijn figuur naar het nieuwe station. Heeft hij geen ticket gekozen, dan blijft hij staan.



22 **Einde van een ronde**

Mister FoX staat op hetzelfde station als een detective

Hij is gevangen: de detectives mogen een X-fiche op een leeg veld van hun bord leggen. Dat is ook het geval, wanneer beide detectives naar hetzelfde station hebben gezet.

Mister FoX staat op een station zonder detective

Hij is ontsnapt en mag als beloning een X-fiche op zijn bordje leggen.

Alle spelers pakken hun **vier tickets** weer en starten de volgende ronde **vanaf hun huidige positie**.

Einde van het spel

Het spel eindigt meteen, zodra een aflegbordje volledig met X-fiches bedekt is.

De detectives winnen, nadat ze Mister FoX drie keer hebben gevangen.

Mister FoX wint, zodra hij negen keer succesvol is ontsnapt.

Spelregels voor 4 spelers

Spelen jullie met z'n vieren, dan krijgt Mister FoX een handlanger: **RoXy**.

Beide proberen zoals hiervoor beschreven de detectives tijdens hun vlucht te misleiden.

Mister FoX en RoXy draaien hun aflegbordje op de kant waarop beide te zien zijn.



© 2024

Ze krijgen allebei een setje tickets en een zichtscherf. Alle speelfiguren worden op de startposities gezet.

Aan het begin van de speelronde beslissen beide boeven in het geheim waar ze naartoe willen gaan. Ook hier mag je velden uitkiezen die al bezet zijn, want de puntentelling is pas aan het einde van de ronde.

Ook met vier spelers is er maar **één X-fiche** per ronde:

- als één of beide boeven werden gepakt of
- als beide konden ontsnappen.

Ook hier eindigt het spel meteen, nadat één van de aflegbordjes is gevuld met X-fiches.

Wil je bij het volgende spel van rol wisselen?



Game Design: Michael Schacht
Illustration: Gregor Forster, Studio Hive
Design: Ingrid Rieger, Gisela Köster,
Steffi Brockschläger
Game Development: Monika Gohl



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5 · Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com