

MURPHY (C BBW 1989)

by Rik van Even

(NL)

1. INHOUD

1 spelbord
35 kaarten
1 dobbelsteen
1 bundel speelgeld (50 x 1.000 FT.)
1 bloknoot
15 pionnen
1 spelregelboekje

2. SPEELDUUR

Ongeveer een uur.

3. AANTAL SPELERS

2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar.

4. INLEIDING

Op een mooie dag kreeg het detective-bureau MURPHY het bezoek van een Amerikaanse notaris. De oude Mc Coin bleek te zijn overleden en liet een gigantisch fortuin na!

Het bureau MURPHY werd verzocht om de erfgenaam – of erfgenamen – van het fortuin op te sporen.

Geachte Heren MURPHY,

Aangezien Uw reputatie mij welbekend is, stel ik U voor de erfgenaam – of de erfgenamen – van mijn fortuin terug te vinden. Mocht U deze opdracht tot een goed einde brengen, zal mijn notaris U een honorarium van 250.000 dollar uitbetalen.

Voor zover ik weet zijn er nog 8 Mc Coins in leven.

Allen leven in het Verre Oosten, inclusief mijn verfoeilijke neef Crooky die in Macao leeft, maar het is mijn wens dat deze onverlaat de erfenis niet krijgt!

Een echte Mc Coin beantwoordt aan de 4 volgende kenmerken:

- hij is bijziend en draagt dus een bril;
- hij speelt saxofoon;
- hij is verzamelaar en jaagt op vlinders;
- hij is in staat een vliegtuig te besturen.

Ik wil dat het onderzoek uiterst diskreet verloopt. Daarom wil ik dat U de volgende 2 regels goed in acht neemt:

- Een detective mag nooit meer dan één kandidaat tegelijk ontmoeten en hij mag nooit vergezeld zijn van een collega;
- Bezoek aan Macao is strikt verboden.

Indien Uw detectives zich niet goed aan deze regels houden, wordt Uw bureau ontheven van de opdracht.

Dit is mijn wens. Veel succes gewenst, Heren.

Joe Mc Coin senior.

5. DOEL VAN HET SPEL

Als eerste de erfgenaam – of erfgenamen – van de oude Mc Coin opsporen.

6. SPELVOORBEREIDING

1) het spelbord:

Beschrijving van links naar rechts:

- Uiterst links bevindt zich een schaal in 7 kleuren; elk veld hiervan draagt een letter - van A tot G. Op veld A wordt een grote ronde markeersteen geplaatst.
- Hiernaast bevinden zich 7 kleursecties waarop stapeltjes kaarten gelegd worden. Dit wordt dadelijk uitgelegd.
- Centraal bevindt zich een geografische kaart, waarop 7 steden met een grijs veld en een 8ste stad (Macao) met een wit veld zijn aangeduid. Op elke stad, behalve op Macao, wordt een willekeurige pion geplaatst.
- Op de hoeken van de kaart bevinden zich 4 ronde velden waarop telkens een symbool van de te zoeken aanwijzingen staat afgebeeld (vliegtuig, vlindernet, bril, saxofoon). Op het vliegtuig-veld wordt de 2de grote ronde markeersteen geplaatst.
- Tenslotte bevindt zich uiterst rechts een schaal, ingedeeld in 6 kolommen: voor elke speler 1 kolom. Elke speler kiest zijn kolom en behoudt deze gedurende het gans het spel. De kleine ronde markeerstenen worden hiervoor gebruikt.

2) de kaarten:

- a) **De “aanwijzende”-kaarten:** (vliegtuig, vlindernet, bril, saxofoon) hebben op de verborgen zijde een kleurveld. Als dit kleurveld groen is, geeft de kaart een positieve inlichting. (Vb: een groen vliegtuig betekent dat de bedoelde Mc Coin een vliegtuig kan besturen en dus een mogelijke erfgenaam is). Als het kleurveld rood is, geeft de kaart een negatieve inlichting. (En de bedoelde Mc Coin is in dat geval zeker geen mogelijke erfgenaam!).
- b) **De zwarte kaarten:** deze duiden een blokkade aan, en bijgevolg wordt er geen enkele inlichting verstrekt over de bedoelde Mc Coin zolang de blokkade-kaart niet eerst verplaatst wordt. N.B.: Het is best mogelijk dat vanaf het begin van het spel, een zwarte kaart de topkaart is.

Plaatsing:

Scheid de kaarten, aanwijzing per aanwijzing (geel gedrukt op grijze achtergrond): vliegtuigen, vlindernetten, brillen, saxofoons en zwarte kaarten.

Schudt de aldus verkregen pakjes kaarten. Verdeel ze in 7 kleine stapeltjes, zodat in elk stapeltje alle aanwijzingskaarten en een zwarte kaart voorkomen. Plaats willekeurig deze stapeltjes op de 7 daartoe voorziene kleursecties van het bord.

3) De pionnen:

De pionnen in 7 verschillende kleuren zijn de speelfiguren en hebben een dubbele functie:

- a) Detective: wanneer een pion **bezoekt**, is hij een **detective**;
- b) Mogelijke erfgenamen: wanneer een pion **bezocht wordt**, is hij een Mc Coin en dus een **mogelijke erfgenaam**!

4) Rondom het spelbord:

- Een der spelers wordt aangeduid als "bankier": naast zijn detective-rol, beheert hij het geld.
- Elke speler beschikt over een inlichtingenblad en heeft een potlood ter beschikking.

7. SPELVERLOOP

De speler die de hoogste score gooit met de dobbelsteen begint het spel. De anderen spelen om de beurt in uurwijzerzin.

1) De testamentaire beschikkingen:

- a) Geen enkele pion mag ooit in Macao stoppen (wit veld). Men mag dit veld uitsluitend passeren.
- b) Nooit mogen zich meer dan 2 pionnen samen in eenzelfde stad bevinden.

2) Spelbeurt:

Wanneer een speler de beurt heeft,

- moet hij de markeerder, op de van letters voorziene kleurenstrip ("strip van de detective-beurt"), 1 veld verder zetten in de richting: A, B, ... Van G wordt de markeerder opnieuw naar A verplaatst. De nieuwe kleur duidt nu de kleur van de detective aan die de speler op de geografische kaart zal moeten verplaatsen.
- moet hij de dobbelsteen gooien. De speler ontvangt nu een aantal bewegingspunten (het door de dobbelsteen aangeduide cijfer). Bovendien ontvangt hij van de bank zoveel geldbiljetten als het verschil met 7 bedraagt. (Vb.: speler gooit 3; hij krijgt dus 3 bewegingspunten en bovenop 4.000 FT van de bank).
- moet hij de detective-pion verplaatsen om een Mc Coin te kunnen ontmoeten.
- mag hij ook een tweede pion verplaatsen. Daartoe worden de bewegingspunten verdeeld (over maximaal 2 pionnen!). In elk geval moet de detective-pion steeds minimaal 1 veld worden verplaatst!
- de pionnen mogen zowel in de ene als in de andere richting worden gespeeld, maar elke beweging "vooruit/achteruit", uitgevoerd door dezelfde pion, is verboden.

- de speler moet al zijn bewegingspunten opgebruiken.
- het vermeerderen of verminderen van het aantal bewegingspunten kan, mits betaling van 3.000 FT per bewegingspunt, indien de speler dit wenst.

Betalende steden:

Bepaalde steden waar een detective aankomt zijn voorzien van een bedrag, dat de speler extra zal moeten betalen, vooraleer hij een inlichting kan verkrijgen.

Krediet:

Wanneer een speler geldgebrek heeft, dan kan hij krediet krijgen. Dit krediet wordt aangeduid op de "krediet-strip" (rechts op het bord). Het kredietoverzicht van speler nr. 1 is aangegeven in de eerste kolom; die van speler nr. 2 in de 2de kolom, etc.

Elk kolomveld vertegenwoordigt 1.000 ontleende FT.

Maar het krediet is duur en de spelers moeten 3.000 FT aan de bank betalen om hun krediet met 1 veld omlaag te brengen!

- Tenslotte kan de speler nu een inlichting verkrijgen.

3) Het verkrijgen van inlichtingen:

Wil een speler een inlichting verkrijgen van een (door een kleurpion voorgestelde) Mc Coin, dan moet hij een ontmoeting organiseren tussen zijn detective-pion en een pion in de kleur waarover hij een inlichting wenst te verkrijgen.

Daarna mag de speler 1 kaart (en niet méér dan 1), van het pakje dat overeenkomt met de kleur van de ondervraagde pion, inkijken. Deze inlichting is gratis als: (a+b)

- a) de kaart bovenaan het pakje ligt.

(wil een speler een kaart inkijken die onder de topkaart ligt, dan moet hij 1.000 FT betalen per verplaatste kaart. - Vb.: desperser wenst de topkaart niet in te kijken, hij plaatst deze onderin het stapeltje en betaalt 1.000 FT, en zo verder.

Evenwel, de speler zal gestopt worden door de zwarte kaart – "de blokkade" – zegauw deze topkaart zou worden!).

Een ingekeken kaart moet steeds onderin de stapel gelegd worden.

- b) de markeerder staat op het symbool dat overeenkomt met het symbool van de in te kijken kaart.

(Is dit niet het geval, dan moet de speler de markeerder van de symbolen verplaatsen – in de richting van de pijlen en 1.000 FT betalen per verplaatst veld!).

4) Het vrijmaken van een kleur:

Wanneer een zwarte kaart de topkaart is van een pakje kaarten, kan er geen inlichting van een Mc Coin in een geblokkeerde kleur verkregen worden, vooraleer betreffende kleur niet eerst gedeblokkeerd wordt.

De enige manier om de zwarte kaart te verplaatsen is de volgende: de markeerder die de te spelen detectiekleur aangeeft, moet, op de strip van A naar G, meteen op dezelfde hoogte gezet worden

als die van het geblokkeerde pakje kaarten. D.w.z.: nadat de speler eerst 1 of 2 pionnen heeft verzet om een "geblokkeerde" Mc Coin te bereiken, moet hij nogmaals de "detective-markeerder" in de richting van A naar G verplaatsen en per afgelegd kleurveld 1.000 FT betalen!

Nu mag de blokkade-kaart onderin het stapeltje gelegd worden en de speler mag nu elke kaart van het pakje inkijken zonder daarvoor te hoeven betalen, ook als de gekozen kaart niet de topkaart is.

5) **Het noteren van de inlichtingen:**

De spelers noteren op hun inlichtingenblad de resultaten van hun onderzoek. Het is aanbevolen de gegevens, waarover de andere detectives beschikken, te noteren!

6) **Einde van het spel:**

De speler die heeft ontdekt wie de erfgenaam – of de erfgenamen – zijn (of, uitzonderlijk geval: *er is geen erfgenaam!*), mag zijn oplossing bekend maken.

Maar hij mag dit alleen doen, en alleen dan, als zijn kredietpion zich **niet** op meer dan 4 velden afstand bevindt van de kredietpion die zich in de laatste positie op de kredietschaal bevindt!

De eerste speler die de goede oplossingen geeft en daarbij alle regels in acht heeft genomen, is de winnaar van het spel.