

Inhoud

speelbord
6 detectives met standaard
60 getuigekaartjes (telkens 10 voor Meneer
Was Ti, Mevr. Ring Anh, Meneer Sting Bah,
Jonkvrouwe Moi Ding, Juffr. Mee Kup en
Meneer Tjap Tjoi)
12 kaartjes voor de Wijze
12 kaartjes voor de Spion
24 kaartjes met gelukskoekjes
4 schijfjes met de Chinese Draak
4 daderkaarten
1 boek met 50 mysteries
1 „bloknote” voor de aanwijzingen
1 rode dekodeerstrook
1 spiegelte
1 doorkijkkaart voor de Spion
1 Wie-is-de-Dader masker
1 dobbelsteen
Iedere speler heeft een pen of potlood nodig.

Doel van het spel

Naar aanleiding van een mysterie uit het boek
met mysteries moet je als een beroemde
detective uit Peking ontdekken wie de dader
is.

Spelgegevens

In het oude Peking wonen drie groepen
figuren, die allemaal bij het spel betrokken zijn.
Namelijk:

De detectives

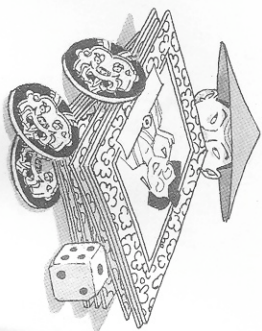
Meneer Tsjia Wat Niu, Meneer Un Clou, Meneer
Rap Ding, Meneer Slim Pi, Meneer Doe Tje, en
Meneer Pak Ti.

De daders

Dit zijn de 12 duistere figuren die staan
afgebeeld op je gekleurde daderkaart. Het zijn



Afbeelding 1: Maak de stickers
los en plak ze op de
overeenkomstig gekleurde
detective-standaard. Let op de
vorm!



Wi Dan, Di Nam, Sluw Ni, Nik Sien, Wi Fang,
Sing Song, Hang Ti, Ah Tsjoe, Ha Tee, Ra Ming,
Hoe Lang, Puh Ding, Jouw detective moet
uitzoeken wie de dader is van de misdaad.

De getuigen

Deze 8 figuren wonen op de aangegeven
lokaties op het speelbord. Jouw detective
moet ze ondervragen om uit te vinden welke
dader de misdaad heeft gepleegd. De
getuigen zijn:

De burgers Mevr. Ring Anh, Meneer Was Ti,
Meneer Sting Bah, Jonkvrouwe Moi Ding, Juffr.
Mee Kup en Meneer Tjap Tjoi. Elk van hen
heeft iets te vertellen over de dader.
De Spion Hij kan je vertellen waar de dader
zich verbergt.

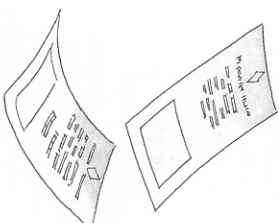
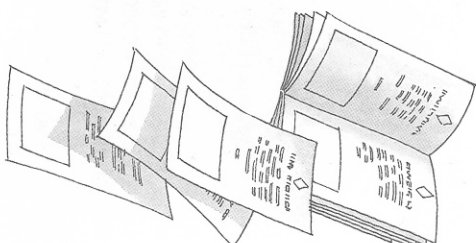
De Wijze Hij vertelt je of één van de burgers
liegt. De Wijze spreekt zelf altijd de waarheid.

De Hulpmiddelen

De meeste kaartjes zijn moeilijk te lezen
zonder hulpmiddelen (rode dekodeerstrook,
doorkijkkaart voor de Spion, Wie-is-de-Dader
of spiegelte). Je moet niet proberen kaartjes
te ontcijferen voordat het spel begint. Dat zou
het spel bederven. Voor ieder spel worden
andere kaartjes gebruikt. In het boek met
mysteries staat steeds aangegeven welke
kaartjes je moet neerleggen.

Voorbereidingen van een spel

1. Kies een mysterie uit het boek met mysteries.
2. Zoek de 8 in het mysterie genoemde
getuigekaartjes uit (de kaartjes zijn
genummerd) en leg die, met de letterkant
onder, op hun plaats:
Mevr. Ring Anh op de Juwelierszaak
Meneer Was Ti op de Wasserij
Meneer Sting Bah op de Haven



Jonkv. Moi Ding op het Jade Paleis
Juffr. Mee Kup op de Schoonheidssalon
Meneer Tjap Tjoi op het Restaurant
De Spion op de Markt
De Wijze op de Tempel

3. Iedere speler kiest een detective en zet deze op de cirkel in het midden van het speelbord – het centrum van Peking.

4. Iedere speler neemt een daderkaart, een aanwijzingenblad en een potlood. (Als er meer dan 4 spelers meedoen, gebruik je één daderkaart met z'n tweeën.)

5. Leg de volgende spullen naast het speelbord: de gelukskoekjes (geschud en op een stapel met de goede kant naar beneden), de rode dekodeerstrook, het spiegelte, de doorzichtigkaart voor de spion en het Wie-is-de-Dader masker.

6. Leg de schijfjes met de Chinese Draak op de vakjes voor de Tempel, de Markt, de Haven en het Jade Paleis. Je mag zelf kiezen welke kleur je waar legt. (Afbeelding 2).

7. Een speler leest hardop het mysterie uit het boek met mysteries voor. Zo nodig mag het twee of meerdere keren voorgelezen worden.

8. Iedere speler werpt één maal met de dobbelsteen; wie het hoogst gooit, mag beginnen. Het spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Het spel

Verplaatsen van de detective

Als je aan de beurt bent, mag je je detective verplaatsen in iedere gewenste richting. Hij moet altijd verplaatst worden.

• Er mogen twee of meer detectives op één

vakje of lokatie staan.

• Het centrum van Peking en iedere lokatie tellen als een vakje gedurende het spel.

• Wanneer je op een kruising komt mag je van richting veranderen, maar je mag niet dezelfde weg teruggaan.

• Wanneer je een lokatie bereikt, mag je stoppen, ook als je meer gegooid hebt, of je mag de lokatie passeren.

• Een Chinese Draak mag niet gepasseerd worden.

• Wanneer je terechtkomt op een riksja, mag je naar ieder gewenst vakje of lokatie op het speelbord gaan; ook de Draken kunnen je niet tegenhouden.

Wanneer je terechtkomt op een vakje met rode ruit, moet je een kaart met een gelukskoekje nemen.

Gelukskoekjes

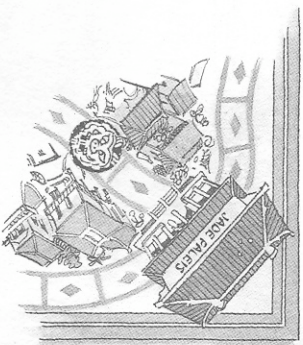
Iedere keer wanneer je op een vakje met rode ruit terechtkomt, neem je de bovenste kaart met een gelukskoekje erop, je leest hem hardop voor en doet wat er op het kaartje staat. Dan leg je hem met de goede kant naar boven naast de andere kaarten op een zogenaamde afgestapel.

Je mag per beurt niet meer dan één kaart nemen.

Wanneer de stapel op is, wordt de afgestapel geschud en opnieuw gebruikt.

De Chinese Draken

Tijdens grote feesten in Peking zijn er optochten met enorme Chinese Draken. Ze hebben een grote, kleurige kop en hun lange lichamen worden overleind gehouden en voortbewogen door mannen, die erin verstopt zitten. Wanneer een gelukskoekje bijvoorbeeld vermeldt „Verplaats één Draak“, dan moet je één van de Draken verplaatsen naar een ander vakje met rode ruit. Je mag de Draken echter niet zó plaatsen dat ze een lokatie of een



Afbeelding 2. Leg de draken-
schijfjes hier.



speler blokkeren. (Afbeelding 3).

Voorbeeld

Nadat je de Spion bezocht hebt, weet je dat de dader zich in één van de vier Draken verbergt. De Spion vertelt je in welke Draak.

Bezoek aan de getuigen

Wanneer je bij een lokatie aankomt, mag je de getuige daar ondervragen door de getuigekaart op te pakken en te lezen.

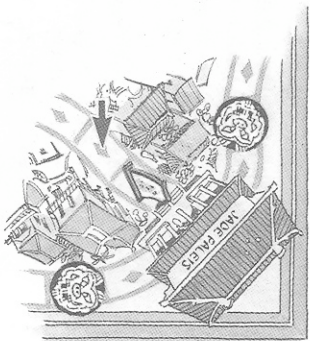
De kaart van een burger lees je door de rode dekoderstrook over de tekst te leggen. De burgers zeggen dingen als: „Hij droeg een hoed” of „Hij had geen litteken” of „Ik heb de dader niet gezien”.

De kaart van de Wijze lees je door de kaart voor je op tafel te leggen en het spiegelijze rechtop er vlak achter te plaatsen. Als de Wijze je vertelt dat één van de burgers de waarheid niet spreekt, kun je aannemen dat het tegenovergestelde waar is. Bijv. wanneer je al weet dat Jonkvrouwe Moi Ding zei: „Hij droeg een hoed”, en de Wijze vertelt je dat de Jonkvrouwe de waarheid niet spreekt, dan weet je dus dat de dader geen hoed droeg. **De kaart van de Spion** lees je door de doorkijkkaart zorgvuldig op de andere kaart te passen. Dan kun je de boodschap zien. De Spion vertelt je waar de dader zich verbergt.

Nadat je een getuigekaart hebt gelezen, leg je hem terug op zijn lokatie.

Aanwijzingen

Tijdens het voorlezen van het mysterie uit het boek met mysteries krijg je al de nodige nuttige informatie. Bijvoorbeeld, als Mewr. Ring Anh naar de Wasseriej was toen haar Juwelierszaak werd beroofd, dan kun je bedenken dat zij zelf niets gezien heeft. Wanneer er buiten het



Afbeelding 3: Op deze straat mag je geen Draak zetten, want dan zou je Meneer Un Clou blokkeren, evenals de toegang tot het Jade Paleis.



Restaurant een rofoverval gepleegd is, kun je aannemen, dat Meneer Tjap Tjoi een glimp van de dader gezien heeft.

Het geeft niets wanneer je deze aanwijzingen niet meteen door hebt, ze kunnen je alleen helpen de dader een beetje sneller te vinden.

Het gebruik van je aanwijzingenblad

Iedere keer wanneer je een kaartje leest, noteer je stiekem op je aanwijzingenblad wat die persoon je verteld heeft. Als je de Wijze eenmaal bezocht hebt om erachter te komen of er iemand liegt, kun je beginnen met het uitzoeken van de eventuele daders. De nummers in de hokjes onderaan de aanwijzingenblaadjes korresponderen met de nummers op de daderkaart; dus wanneer je bijvoorbeeld hebt uitgevonden dat de dader geen bril droeg, dan kun je de nummers 2, 5, 6, 8, 9, 10 en 11 doorstrepen. Wanneer er nog maar één nummer overblijft, heb je de dader gevonden!

Het beschuldigen van een dader

Wanneer je denkt te weten wie de dader is (of je besluit een gokje te wagen!), dan zoek je je weg naar de Draak waar de dader zich verstopt heeft (je hoeft niet precies op het geworpen aantal ogen uit te komen) en je zegt bijvoorbeeld: „Ik beschuldig nummer 2, Di Nam”. Om te zien of je gelijk hebt, neem je het Wie-is-de-Dader masker en je legt het zorgvuldig over de nummers onderaan de gebruikte bladzijde van het boek met mysteries. Leg de hoeken van de kaart precies gelijk met de tekenjes om de nummers. In één van de ogen van het masker verschijnt het nummer van de dader.

De Winnaar

Als je de dader, wiens nummer in het oog verschijnt, hebt beschuldigd, dan zeg je