

6-10
jaar

De Engelse detective

Een spannend detectivespel
voor 1-4 spelers van 6 - 10 jaar

Auteur: Kai Haferkamp · Illustraties: Dynamo Limited · Ravensburger® spel nr. 00 543 7
Design: DE Ravensburger · Kinetic · KniffDesign (Spelregels) · Redactie: Clemens Türck

De spannende jacht op Professor Mad!

De gevaarlijk gekke professor Mad wil jullie stad totaal in de war sturen en alleen jullie kunnen hem met zijn allen tegenhouden. Ontmasker de saboteur in de TV-studio, knip de goede draad van de lachgasbom door en kraak de code van de brandkast van professor Mad om zijn plannen in handen te krijgen. Mooi meegenomen dat je ook nog heel wat spannende Engelse woorden leert – én hoe je ze moet uitspreken – met de tiptoi gaat dat vanzelf! Spannende uitdagingen voor slimme detectives.



Het interactieve leersysteem

tiptoi[®]
brengt leren tot leven

Beste Ouders,

Het spel "De Engelse detective" functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger® tiptoi-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Mocht u het spel "De Engelse detective" als starterset samen met de tiptoi-stift gekocht hebben, hoeft u niets te doen. Het benodigde audiobestand is dan al op de stift aanwezig!

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daartoe sluit u de stift met het USB-snoer op uw computer aan. Er verschijnt een verwisselbare schijf met de naam "tiptoi". Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi® Manager" (voor Windows-PC resp. Mac),

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

Inhoud

- 1 1 spelbord
- 10 kleine spelbordjes:
- 2 8 plaatselijke spelbordjes
- 3 1 spelbordje "achtervolging"
- 4 1 aflegbordje voor professor Mad
- 5 4 speelfiguren
- 6 4 loopfiches
- 7 16 medailles
- 8 3 rode ringen (voor de markering van doelplaatsen)



Spelvoorbereiding

- Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.
- Leg de **16 medailles**, de **3 rode ringen**, de **8 plaatselijke spelbordjes** en het **spelbordje "achtervolging"** naast het spelbord, de 8 plaatselijke spelbordjes met de rugzijde naar boven.
- Het **aflegbordje voor professor Mad** komt naast het spelbord, bij zijn laboratorium (rechts beneden). Iedere speler kiest een kleur en neemt het **loopfiche** en de **speelfiguur** van deze kleur.
- De speelfiguren komen op het startveld op het spelbord; dat is het rode veld met de loop in het midden van het spelbord. Dit veld is ook het hoofdkwartier van de detectives (de ernaast staande bouwkeet).
- De spelers leggen ieder hun loopfiche voor zich op tafel.
- Schakel nu de tiptoi-stift in. Dat doe je door de inschakelknop net zolang ingedrukt te houden tot de starttoon klinkt.



Doel van het spel

Gezamenlijk proberen jullie professor Mad te verslaan! Hij duikt op acht verschillende plaatsen op het spelbord op en zaait daar paniek en chaos. Ga naar de doelplaatsen en voer de acht opdrachten uit.



Wie een opdracht met succes heeft uitgevoerd, krijgt een medaille. Als een opdracht niet goed uitgevoerd wordt, pikt professor Mad de medaille in.


De spelers winnen als zij aan het eind meer medailles hebben dan professor Mad heeft.

Voor de **speler die alleen** tegen professor Mad speelt, is het hoofdstuk "**Het spel voor één speler**" op de laatste bladzijde belangrijk.



Lijst van navigatiesymbolen

Met de navigatiesymbolen rechts onder op het spelbord, regel je de belangrijkste spelfuncties:

Aanmelden		Tip met de tiptoi-stift op het aan-symbool om het spel te activeren.
Ontdekken		Willen jullie eerst even rustig om je heen kijken? Tip dan op het symbool ontdekken . Nu kunnen jullie op het spelbord, de plaatselijke bordjes en andere spelelementen tippen. Jullie horen dan uitleg over het spelmateriaal of de Engelse naam van de getipte voorwerpen. Luister goed naar de Engelse woorden, om vast voor de spannende jacht op professor Mad te oefenen!
Info		Door op het symbool info te tippen, krijg je tips en aanwijzingen, bovendien worden kort en overzichtelijk de spelregels uitgelegd. Als jullie willen, kunnen jullie je nu de spelregels laten uitleggen. Als er dan nog vragen opduiken, kan je die in deze gedrukte handleiding nalezen.
Overslaan		Op het symbool overslaan kan je altijd tippen als je een uitleg van de tiptoi wilt overslaan.
Herhalen		Op het symbool herhalen kan je altijd tippen om wat de tiptoi het laatst gezegd heeft nog een keer te horen.
Spel starten		Als jullie er klaar voor zijn om het tegen professor Mad op te nemen, tip dan op het symbool dobbelsteen om het spel te starten.

Verloop van het spel

Voor 2-4 spelers (de bijzonderheden voor het spel voor één speler vind je op de laatste bladzijde onder het hoofdstuk "Het spel voor één speler".)

Nadat jullie op de dobbelsteen getipt hebben en het spel dus gestart is, volg je de aanwijzingen van de tiptoi: Om te beginnen, moeten jullie je aanmelden: Tip met de tiptoi-stift één voor één na elkaar op je eigen loopfiche.



De laatste speler die zich heeft aangemeld, tip nu op het hoofdkwartier op het spelbord (de omgebouwde bouwkeet in het midden van het spelbord).

De tiptoi-stift zegt nu wie begint. Daarna zijn alle spelers één voor één aan de beurt.

Het hoofdkwartier van de detectives is het startveld – vanaf het ronde veld met de loop verzetten jullie je speelfiguren over de grijze loopvelden.

Zo wordt gezet:

Wie aan de beurt is, tipt op zijn loopfiche en verzet zijn speelfiguur zoveel velden als de tiptoi zegt.

Je mag je figuur in elke willekeurige richting verplaatsen. Velden waarop een andere figuur staat, sla je over en tel je niet mee.

De zet moet dus op een vrij veld eindigen. Je mag in je beurt ook stappen laten vervallen.

Doelplaatsen:

De tiptoi noemt bij het begin van het spel **drie doelplaatsen**, waar nu een opdracht moet worden uitgevoerd. Leg de **drie rode ringen** om de rode velden die bij de genoemde plaatsen horen op het spelbord.

Nadat een opdracht is uitgevoerd, leggen jullie de rode ring op de volgende doelplaats die tiptoi noemt. Zo kunnen jullie altijd zien naar welke drie doelplaatsen jullie moeten lopen.

Doelplaats bereikt?

Wanneer je één van de drie doelplaatsen bereikt hebt, zet je jouw speelfiguur op het rode veld. Daarna neem je het bijbehorende spelbordje voor je en probeer je de opdracht uit te voeren.

-  Daarvoor moet je eerst op het symbool voor Info tippen om de regels voor deze opdracht te horen. Als je daarna op GO! tipt, start de opdracht.

Bij de meeste doelplaatsen probeert de speler die deze plaats als eerste bereikt heeft, alleen de opdracht uit te voeren. Alleen de opdracht in het hoofdkwartier van de detectives proberen jullie gezamenlijk te klaren.



De opdrachten:



Het laboratorium van professor Mad

Kraak de code van de kluis van professor Mad! Je moet de correcte drcijferige combinatie tippen en met de groene knop bevestigen. Met de rode knop kun je de ingevoerde combinatie wissen. Maar let op: als je drie keer verkeerd invoert, gaat het alarm af en is de opdracht mislukt!



Dierentuin

Professor Mad wil de dieren uit hun kooien laten ontsnappen en zo angst en verwarring zaaien in de stad. Hij kan de sloten op afstand openen. De directeur van de dierentuin heeft hem door en stuurt je steeds precies naar de dieren die vrijkomen, zodat jij op tijd de kooien weer kunt afsluiten. Als het je lukt om de vier goede dieren te vinden voor de tijd verstreken is, is de opdracht succesvol uitgevoerd.



Museum

Professor Mad probeert de opening van de tentoonstelling in de soep te laten lopen en heeft stiekem een lachgasbom geïnstalleerd. Lukt het jou om de bom uit te schakelen voor hij ontploft? Een bomexpert noemt je per telefoon de kleuren van de drie draden die je binnen 10 seconden moet doorknippen, door erop te tippen. Maar pas op dat je geen verkeerde draad doorknipt, want dan...



TV studio

Professor Mad heeft een saboteur de studio in gesmokkeld. Over 30 seconden begint de uitzending en jij moet hem dus snel ontmaskeren! Tip op de symbolen voor kleding en haarkleur. Dan vertelt een getuige je per telefoon de kleur van het betreffende kledingstuk of welke kleur haar de saboteur heeft. Als je zeker weet wie de saboteur is, tip je op hem en de opdracht is gelukt! Als je op de verkeerde persoon tipt, verlies je tijd.



Openlucht podium

Red het concert! Professor Mad heeft de dirigent uitgeschakeld en jij moet nu de leiding overnemen. De tiptoi helpt je en noemt de namen van de instrumenten waarop jij zo snel mogelijk moet tippen. Als je vier keer goed getipt hebt, kan het concert doorgaan en is de opdracht dus succesvol uitgevoerd.



Speelgoedwinkel

Om het plezier van de kinderen te bederven, heeft professor Mad al het speelgoed in de winkel grijs gemaakt! Help de winkelier om alles weer kleur te geven. Tip daarvoor eerst op een kleur. De winkelier vertelt dan welk speelgoed deze kleur moet krijgen. Als je vier dingen goed hebt gekleurd, is de opdracht volbracht.



Hoofdkwartier van de detectives (hier spelen jullie bij wijze van uitzondering allemaal mee!) Die verdraaide professor Mad! Hij heeft ingebroken in het hoofdkwartier en een microfoon verstopt. Help allemaal mee om hem te vinden! Wie het hoofdkwartier als eerste bereikt heeft, mag ook als eerste een voorwerp op het bijbehorende spelbordje tippen. De tiptoi vertelt of de microfoon daar verstopt is. Als dat niet het geval is, mag de volgende speler het proberen en zo verder. Wie de verborgen microfoon opspoort, krijgt de medaille.



Restaurant

Elke morgen haalt een hulpje het ontbijt voor de gekke professor. Vermomd als hulpje in de keuken stel jij voor het hulpje het ontbijt volgens zijn bestelling samen. Op die manier ben je in staat om stiekem slaappoeder in het eten te doen. Maar let op: het hulpje neemt het ontbijt alleen mee als je de bestelling helemaal correct uitvoert. Tip op het levensmiddel op het beeldscherm dat het hulpje bestelt. Als het je lukt om het ontbijt helemaal foutloos samen te stellen, is de opdracht uitgevoerd.

Als een speler zijn opdracht succesvol heeft uitgevoerd, mag hij een medaille uit de voorraad pakken en voor zich op tafel leggen. Als het hem niet lukt, moet hij een medaille op het aflegbordje van professor Mad leggen.

Tip: voor je aan een opdracht op een plaatselijk spelbordje begint, kun je op de voorwerpen, dieren enz. op het bordje tippen om ze beter te leren kennen. Voorbereiding is het halve werk en dus zal het gemakkelijker zijn om de opdracht tot een goed einde te brengen.

Bijzondere opdracht

Tussendoor kan het gebeuren dat de politie je hulp inroept bij een bijzondere opdracht. Je krijgt die opdracht per telefoon. De speler moet in dat geval zijn beurt onderbreken en de opdracht uitvoeren, voor hij verder kan gaan met waarmee hij bezig was.

Er zijn twee bijzondere opdrachten:

De **achtervolging** en het **vinden van de stinkbommen**.

Achtervolging

Neem het spelbordje Achtervolging voor je.

Tip op het



Go!-symbool

om de opdracht te starten of eerst op het



info-symbool om meer over de bedoeling van de opdracht te weten te komen.



Houd de dief! Een handlanger van professor Mad heeft iets waardevols gestolen en jij moet hem achtervolgen. Vanuit een helikopter krijg je informatie over de richting waarin de dief op zijn skateboard vlucht. Jij moet op de goede pijl tippen, zodra de tiptoi je een richting noemt. Maar wees snel want anders is de dief gevlogen en is de opdracht mislukt.

Stinkbommen

Het zoeken naar de stinkbommen gebeurt op het grote spelbord. Je start de opdracht door op het politiebureau te tippen. Om de spelregels van deze opdracht te horen, moet je op het info-symbool op het spelbord tippen.

Professor Mad heeft op verschillende plaatsen in de stad stinkbommen verstopt. Zoek op het grote spelbord naar de plaatsen die de helikopterpiloot je noemt en tip erop. Als je snel genoeg bent, zijn de bommen onschadelijk. Maar als je te langzaam bent of op de verkeerde plaats tippt, ontploffen de bommen en stinkt de stad verschrikkelijk.



Metro

Er zijn twee metrovelden op het spelbord. Wie deze velden benut kan grote afstanden afleggen. Een

metroveld telt als een normaal loop-veld. Als je speelfiguur op dit veld staat, moet je beslissen dat je in je volgende beurt naar het andere metroveld springt of gewoon je weg vervolgt. Als een of beide metrovelden bezet zijn, kun je toch de metro nemen en neger je de betreffende speelfiguur of Speelfiguren.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen nadat bij alle acht plaatsen op het spelbord, een opdracht uitgevoerd is. Tel nu alle medailles van alle spelers bij elkaar en vergelijk het resultaat met dat van professor Mad (de tiptoi heeft ook meegeteld en noemt de uitslag). Als professor Mad de meeste medailles heeft, is hij de winnaar. Hebben jullie meer medailles? Dan hebben jullie gewonnen en professor Mad zal zich voorlopig niet meer laten zien. De speler die de meeste medailles heeft, is de "meesterdetective".



Het spel voor één speler

Als je alleen speelt, loop je niet op het spelbord van plaats naar plaats. In plaats daarvan, zegt tiptoi je op welke plaats een opdracht op je wacht. Je neemt het bijbehorende spelbordje en probeert professor Mad te slim af te zijn. Vervolgens noemt de tiptoi de volgende plaats enzovoort.

Heb je aan het slot meer medailles dan professor Mad? Geweldig! Dan heb jij hem in je eentje overwonnen!



© 2010 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA · BITM, Atomiumsquare, P.O. box 357 · B-1020 Brussel / Bruxelles
www.ravensburger.com
www.tiptoi.nl
www.tiptoi.be