

# SUSPECT™



Getuigen, aanwijzingen, compositiefoto, ...  
... wie is de beste detective?

Een spel voor 1 - 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Dominique Ehrhard

Illustraties: Stéphane Poinso

Design: Asmodée

Ravensburger® spel nr. 26 512 1

## Inhoud

---

- 1 spelbord met stadsplattegrond
- 1 intercom met de politiecentrale
- 1 display voor de compositiefoto
- 12 onderdelen voor de compositiefoto
- 18 verhoorfiches
- 12 sirenefiches
- 1 blok voor de aanwijzingen (voor de informanten)
- 6 detectives
- 6 promotiepijonnen

## Voorwoord

---

Het is heel belangrijk om even stil te staan bij de gebruikte termen in het spel:

**Getuige :**



geeft uitsluitend aanwijzingen over het uiterlijk van informanten, deze informatie noteer je op het aanwijzingformulier.

**Informant:**


geeft aanwijzingen voor de compositiefoto van de verdachten, aan de hand van deze informatie wordt een onderdeel van de compositiefoto op de houder gelegd.


## Werking van de interactieve module

Voor het eerste gebruik, 2 batterijen van 1,5 V type LR6/AA inleggen. Zie pagina 8.

- Om de module te starten: de -knop indrukken en vervolgens de gesproken instructies volgen om het moeilijkheidsniveau in te stellen.
- Om het spel opnieuw te starten: gedurende 5 seconden de -knop ingedrukt houden.
- Om de module uit te schakelen: na 15 minuten zonder actie, schakelt de module automatisch in de slaaptoestand.

In geval er een verkeerd nummer ingegeven werd:

- Indien het nummer van de getuige of de verdachte niet bestaat reageert de module niet.
- Indien een bestaand maar onjuist nummer werd ingegeven, kan de speler dit corrigeren door op de -knop te drukken; de laatste zin wordt herhaald waarna het juiste nummer kan worden ingegeven.

Om een informatie opnieuw te beluisteren: de -knop indrukken om de laatst gesproken zin te herhalen.

## Doel van het spel

De bank werd overvallen en de daders zijn nog steeds op vrije voeten ergens in de stad. Verplaats je door alle straten, luister naar aanwijzingen die je krijgt via de politiecentrale en het laboratorium of via informanten. Aan de hand van alle informatie ontstaat een compositiefoto waarmee de gangsters snel kunnen worden ingerekend.

Met scherpzinnigheid, bluf en snelheid word jij de SuperSpeurder in dit Super Spannende SpeurdersSpell! Het spel is afgelopen zodra alle verdachten aangehouden zijn. Telkens als een speler een onderdeel van de compositiefoto weet toe te voegen, promoveert hij. Promotie krijg je uiteraard ook door gangsters aan te houden. De speler die aan het slot het meest gepromoveerd is, wint het spel.

## Vorbereiding van het spel

*Voordat met het eerste spel wordt begonnen, moeten de detective spelfiguren, de onderdelen voor de compositiefoto, de verhoor- en sirenefiches voorzichtig uit het karton worden losgemaakt. Vervolgens worden alle detective spelfiguren op een voetje gedrukt.*

Houd pen en papier bij de hand.


Elke speler kiest een detectivefiguur in zijn favoriete kleur en plaatst deze op een vrij metro veld (blauwe velden met een rode cirkel) naar keuze.

Elke speler neemt de promotiepen van dezelfde kleur en plaatst die op het 0 veld van de promotiemeter links op het spelbord.

Elke speler legt drie verhoorfiches, twee sirenefiches en 1 aanwijzingformulier voor zich.

De display voor de compositiefoto en de afzonderlijke onderdelen voor de foto worden naast het spelbord gelegd.



Druk op de -knop van de politiecentrale en volg de gesproken aanwijzingen voor het kiezen van de moeilijkheidsgraad van het spel.

## Het spelverloop

De jongste detective begint. Het spel verloopt verder om de beurt in de richting van de wijzers van de klok.

De spelers verplaatsen hun spelfiguur om de beurt door de stad om de eerste informant te vinden die een aanwijzing voor het samenstellen van de compositiefoto van de eerste bandiet zal prijsgeven.

Om deze informant te vinden ondervragen de detectives de verschillende personages die zich op het spelbord bevinden door hun 2-cijferig nummer op de politiecentrale in te voeren.

**Voorbeeld: om Charlie die zich links onderaan het spelbord bevindt te kunnen ondervragen voer je het nummer 47 in.**



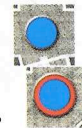
### 1- Verplaatsingen

Elke speler heeft per beurt telkens 3 verplaatsingspunten tot zijn beschikking.

Hij verplaatst zijn spelfiguur naar keuze: te voet, per taxi of per metro.

Elke van deze manieren om zich te verplaatsen kost 1 punt.

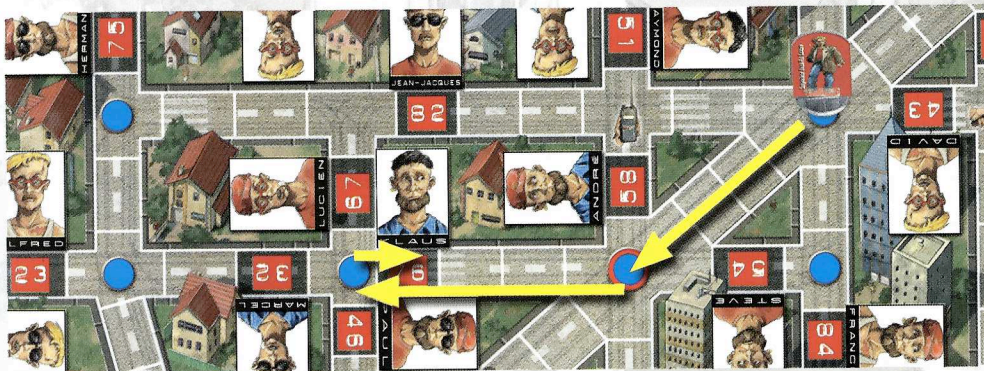
- De velden met een blauwe stip stellen een taxistandplaats voor.
- De velden met een blauwe stip en een rode rand stellen zowel de ingang van een metrostation als ook een taxistandplaats voor.
- Zich **in één rechte lijn** verplaatsen van taxistandplaats naar de volgende taxistandplaats kost 1 punt.
- Zich **in één rechte lijn** verplaatsen van een metrostation naar het volgende metrostation kost 1 punt.
- Zich te voet verplaatsen **van één veld naar het eerstvolgende** veld kost ook 1 punt.
- Spelers mogen deze punten naar eigen inzicht combineren en zijn ook niet verplicht ze allemaal te gebruiken.
- Op een veld mogen zich verschillende spelfiguren bevinden.
- Verplaatsen per taxi en metro mag uitsluitend **in één rechte lijn** gebeuren.



**Eerste verplaatsingsvoorbeeld: de rode speler verplaatst zich per metro, vervolgens per taxi en gaat dan nog één veld te voet verder om getuige nr. 84 te gaan ondervragen. Hij gebruikte hiervoor in totaal 3 verplaatsingspunten.**



**Tweede verplaatsingsvoorbeeld: de rode speler verplaatst zich tweemaal per taxi en gaat dan te voet één veld terug. Hij gebruikte hiervoor in totaal 3 verplaatsingspunten.**



De speler kan naast zijn drie verplaatsingspunten ook één van zijn sirenefiches inzetten. Deze actie is drie extra verplaatsingspunten waard die hij op elk gewenst moment in gedurende het spelverloop kan inzetten.



## 2- Ondervragingen

Indien de detective aan het eind van zijn verplaatsing op een neutraal veld (zonder nummer) eindigt, gebeurt er niks en is de volgende speler aan de beurt.

Indien de detective aan het eind van zijn verplaatsing op een genummerd veld eindigt, mag hij de afgebeelde persoon ondervragen of als verdachte aanhouden.

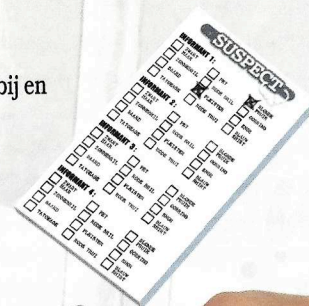


Deze persoon kan dus getuige, informant en verdachte zijn:

### Als het een getuige is:

Kan deze ofwel van niets weten: in dat geval is de beurt van de speler voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Ofwel iets kunnen vertellen: in dit geval geeft hij een uiterlijk kenmerk of een aanwijzing over de plaats die de spelers in staat stelt om de informant op het spelbord te lokaliseren. De informatie wordt op het aanwijzingformulier voor informanten aangevinkt. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.



### Als het een informant is:

Dan geeft hij een nauwkeurige aanwijzing voor een onderdeel van de compositiefoto van de gezochte verdachte. De speler die de informant ondervraagt heeft neemt het genoemde onderdeel en legt het op de display voor de compositiefoto. Als beloning mag hij zijn promotiepijon één veld vooruit zetten.

De spelers gaan door met hun zoekacties naar meer informatie die hen helpt om de compositiefoto te voltooien.



**OPGELET: informatie gaat als een lopend vuurtje door de stad en de volgende informant kan zich achter elk personage schuil houden, zelfs achter iemand die al eerder verhoord werd en toen geen enkele informatie kon geven.**

De volgende speler is aan de beurt.

### Als het de verdachte is:

Als de detective zijn verplaatsing eindigt voor een personage waarvan hij denkt dat het wel eens de gezochte gangster zou kunnen zijn, drukt hij op de ?-knop en tikt het nummer van de verdachte in. Als zijn verdenking klopt, bevestigt de politiecentrale dat duidelijk door middel van een felicitatieboodschap. De speler mag in dit geval zijn promotiepijon 3 velden vooruit zetten. Vervolgens neemt hij alle onderdelen van de compositiefoto van de display.

En de spelers zetten de zoektocht naar een nieuwe informant die informatie kan geven over de volgende verdachte voort.

Maar als de speler het bij het verkeerde eind had, zal de politiecentrale hem een berisping geven en moet de speler zijn promotiepijon 2 velden terugzetten.

En de volgende speler is aan de beurt.



### 3- Verhoorfiches



Indien de verplaatsing van een detective eindigt op een veld met een telefoon (25), een microscoop (42) of een vergrootglas (18), mag hij de centrale oproepen door het betreffende nummer in te tikken. Hiervoor moet dan wel een verhoorfiche ingeleverd worden.

Soms krijgt men een interessante aanwijzing te horen, maar soms is de verbinding zo slecht dat die verbroken wordt en de beurt voorbij is. De volgende speler is dan aan de beurt. Een verbroken verbinding geeft geen recht op teruggave van het ingeleverde verhoorfiche.

**LABORATORIUMVELD:** De speler roept de centrale op door het nr. 42 in te tikken en ontvangt een informatie over een nieuw onderdeel voor de compositiefoto. Hij plaatst het overeenkomstige deel op de display en zet zijn promotiepion één veld vooruit. Soms meldt het laboratorium dat geen nieuwe aanwijzingen gevonden zijn. Ook in dat geval moet de speler een verhoorfiche afgeven.

**TELEFOONVELD:** De speler roept de centrale op door het nr. 25 en vervolgens het nummer van de getuige of informant die hij telefonisch wenst te ondervragen in te tikken. Dit is handig wanneer een speler denkt te weten waar de getuige of informant zich bevindt en die snel en zonder tijdrovende verplaatsingen wil ondervragen.

**LOEPVELD:** De speler roept de centrale op door het nr. 18 in te tikken en vervolgens het nummer van de verdachte die hij wenst te schaduwen in te tikken. De centrale laat hem weten of het inderdaad om de gezochte gangster of om een onschuldig iemand gaat (ook in het laatste geval is een verhoorfiche verschuldigd). Als het wel degelijk om de gezochte verdachte gaat, mag de speler zijn promotiepion één veld vooruitzetten. Bovendien krijgt hij 3 extra verplaatsingspunten tot zijn beschikking om te proberen om de verdachte te bereiken.

Zodra de jacht op de volgende voortvluchtige verdachte begint, krijgen de spelers hun ingeleverde verhoor- en sirenefiches terug.



**SUSPECT**

INFORMANT 1:	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD
INFORMANT 2:	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD
INFORMANT 3:	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD
INFORMANT 4:	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD	<input type="checkbox"/> HAIR	<input type="checkbox"/> EYES	<input type="checkbox"/> NOSE	<input type="checkbox"/> MOUTH	<input type="checkbox"/> EARS	<input type="checkbox"/> BUILD



## OPGELET !

### Inleggen en/of vervangen van batterijen

Het inleggen van de batterijen moet door een volwassene gedaan worden.

Het spel werkt op 2 batterijen van 1,5 VF van het type LR6 (AA; UM3)

De schroef van het batterijenvakje losschroeven.

2 nieuwe batterijen inleggen (liefst alkaline) en de positie van de polen in acht nemen.

Het deksel weer dicht schroeven.

Uitsluitend 1,5 V batterijen van het type LR6/AA gebruiken. Wij raden het gebruik van alkalinebatterijen aan.

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!

Opladbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!

Opladbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!

Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!

Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!

Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!

De aansluitklemmen niet kortsluiten!

Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.

Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.

Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit een enkele van meerdere.

**Belangrijk:** de informatie op de verpakking en bijsluiter bewaren om later te kunnen raadplegen.



Producten die dit symbool dragen moeten op de volgende wijze verwijderd worden:

De elektrische onderdelen van dit spel mogen niet bij het huisvuil gedaan worden maar moeten worden afgegeven bij een verzamelpunt voor elektrische apparaten.

Vraag hier desnoods naar bij de gemeente waar u woont.