



Uitgever: Pegasus Spiele • **Auteur:** Reiner Knizia • **Jaar:** 2008
Spelers: 2 tot 5 • **Leeftijd:** vanaf 8 jaar • **Spelduur:** ± 20 min.



Londen aan het einde van de 19^{de} eeuw. Een reeks spectaculaire misdaden houdt Scotland Yard in de ban: de gestolen goudvoorraden uit de Bank of Engeland, het verlies van een schilderij uit de National Gallery, de ontvreemding van een beeldhouwwerk uit het British Museum en het verdwijnen van geheime documenten uit Westminster Palace. Zelfs voor de kroonjuwelen uit de Tower hadden de dieven geen respect.

Doel van het spel

Elke speler kruipt in de huid van een detective. Door zoveel mogelijk getuigen te ondervragen verzamelen de spelers aanwijzingen over de dader. Des te waardevoller een aanwijzing blijkt voor het oplossen van het misdrijf, des te meer punten de spelers daarvoor krijgen. Wees echter op je hoede! Eén van de vijf misdaden zal onopgelost blijven en de aanwijzingen daarvoor zijn aan het einde waardeloos.

Spelmateriaal

102 kaarten, waarvan:



72 getuigen
(telkens 18 agenten,
straatboefjes,
muzikanten en dames)



25 aanwijzingskaarten



5 misdrijven

Het spel voorbereiden

Alle **aanwijzingskaarten** worden blind geschud en vervolgens open in **5 verticale kolommen van telkens 5 aanwijzingen** gelegd. De **misdrijven** worden zichtbaar aan de zijkant gelegd. Alle **getuigen** worden blind geschud en daarvan ontvangt **elke speler 4 kaarten** in de hand. Nog eens **4 getuigen** worden open naast elkaar aan de zijkant gelegd. De resterende getuigen worden als blinde stapel klaargelegd.

Voorbeeld van een beginopstelling:



Spelverloop

De speler die als laatste een misdaadroman gelezen heeft, begint het spel. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder. Een beurt van een speler kan **maximaal uit de 3 volgende acties** bestaan:

1. Aanwijzing verwijderen (optioneel)
2. Aanwijzing oprapen (optioneel)
3. Getuigen verhoren (verplicht)

De afzonderlijke acties zijn hieronder in detail beschreven.

1. Aanwijzing verwijderen

Deze actie moet niet uitgevoerd worden. Ze is optioneel en wordt zelden gebruikt.

Een speler die aan de beurt is, kan **twee dezelfde getuigen** naar keuze uit zijn hand afleggen, om de **onderste aanwijzing** uit een kolom te verwijderen. Hij mag dit echter alleen doen wanneer hij de **volgende**, daarboven liggende **aanwijzing** uit dezelfde kolom in zijn tweede actie **opraapt**. Als een speler de volgende aanwijzing niet kan of wil oprapen, mag hij de onderste aanwijzing nu ook niet verwijderen.

De speler kan ook **vier (zes/acht) dezelfde getuigen** afleggen om zo de onderste twee (drie/vier) aanwijzingen uit een kolom te verwijderen, voor hij het volgende spoor in de kolom oprappt. Hij mag echter alleen aanwijzingen uit **maximaal één kolom** verwijderen.

De verwijderde aanwijzingen worden **uit het spel** genomen en in het doosje gelegd. De afgelegde getuigen komen op een open aflegstapel.

Belangrijk: De bovenste aanwijzing in een kolom kan nooit verwijderd worden! Ook wanneer een speler door het verwijderen van een aanwijzing het spel zou beëindigen (zie: Einde van het spel), mag deze niet verwijderd worden.



Voorbeeld:

Bernd legt 2 muzikanten af en verwijdert in de beginopstelling van hierboven de onderste aanwijzing uit de vierde kolom (3 dames). Met zijn volgende actie moet hij daarom de volgende aanwijzing in deze kolom (4 straatboefjes) oprapen.

2. Aanwijzing oprapen

Deze actie moet niet uitgevoerd worden, ze is optioneel. Uitzondering: Wanneer een speler met de vorige actie een aanwijzing uit een kolom verwijderde, moet hij nu de volgende aanwijzing in deze kolom oprapen.

Bij elk misdrijf horen een aantal **aanwijzingskaarten** in dezelfde kleur. (Spelers die moeilijk kleuren kunnen onderscheiden, kunnen zich baseren op de symbolen die de verdwenen voorwerpen voorstellen.)

Elke aanwijzingskaart geeft aan **hoeveel getuigen en van welke soort** een speler moet verhoren om de aanwijzingskaart te kunnen oprapen. Daarvoor legt een speler in deze fase eenvoudig het overeenkomstige aantal van de afgebeelde getuige uit zijn hand af. Dan neemt hij de aanwijzingskaart en legt deze open voor zich neer.

Belangrijk: Een speler kan altijd alleen de onderste aanwijzing uit een kolom nemen. Een speler kan in zijn beurt bovendien **maximaal één aanwijzing** oprapen.

De afgelegde getuigen komen op de open aflegstapel.



Voorbeeld:
Bernd legt 4 straatboefjes af en raapt in de situatie van hierboven de oorspronkelijk tweede kaart van onderen uit de vierde kolom op. Door zijn eerste actie was dit de onderste kaart geworden. De aanwijzing legt hij open voor zich neer, de 4 straatboefjes komen op de aflegstapel. (Als Bernd voordien geen aanwijzing verwijderd had, zou hij nu een getuige kunnen uitsparen door de onderste aanwijzing uit de derde kolom op te rapen.)

3. Getuigen verhoren

Deze actie moet uitgevoerd worden. Ze is voor iedere speler verplicht.

Elke speler rondt zijn beurt af door een getuige te verhoren. Daartoe kiest hij **één van de vier open liggende getuigen** en voegt deze bij zijn handkaarten. Vervolgens trekt hij de bovenste getuigenkaart van de blinde stapel en legt deze open op de vrijgekomen plaats. De speler kan er ook voor kiezen om in plaats van een open getuigenkaart **de bovenste getuige van de blinde stapel** te nemen en deze bij zijn handkaarten voegen. Daarmee eindigt de beurt van een speler.

Zodra de stapel getuigenkaarten opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe blinde stapel klaargelegd. In het geval dat de vier open liggende getuigen van dezelfde soort zouden zijn, mag de volgende speler er onmiddellijk voor kiezen om alle vier de kaarten op de aflegstapel te leggen en vier nieuwe getuigenkaarten om te draaien. Hij is dit echter niet verplicht.

Joker

Een speler kan een **paar** van twee dezelfde getuigenkaarten **als joker** voor een willekeurige andere getuige inzetten. Bij het verwijderen en oprapen van aanwijzingskaarten, mag een onbeperkt aantal jokers gebruikt worden.

Afbeelding 1:



Dana legt 3 agenten en 2 straatboefjes (= 1 joker) af en verwijdert de twee onderste aanwijzingen uit de vijfde kolom.

Afbeelding 2:



Vervolgens legt ze 3 muzikanten, 2 dames (= 1 joker) en 2 straatboefjes (= 1 joker) af en pakt ze de aanwijzing "5 muzikanten" uit de vijfde kolom.

Oplossen van een misdrijf

Telkens wanneer de laatste aanwijzing over een misdrijf opgeraapt of verwijderd wordt, is het misdrijf in kwestie opgelost. De speler wiens aanwijzingen over dit misdrijf de **hoogste gezamenlijk waarde** (de som van de opgedrukte waarden) opleveren, krijgt **als bonus** de kaart met het misdrijf. In geval van een gelijke stand krijgt niemand de kaart en wordt deze uit het spel genomen.



Voorbeeld:
Axel legt 2 straatboefjes af en raapt de bovenste aanwijzing uit de tweede kolom op. Daar er nu geen paarse aanwijzingen meer beschikbaar zijn, is het misdrijf nu opgelost. Axels aanwijzingen over dit misdrijf hebben een gezamenlijke waarde van 8, Bernds aanwijzing heeft een waarde van 4 en de aanwijzingen van Dana zijn samen goed voor een waarde van 7. Daarom krijgt Axel de misdrijfkaart die hem 5 bonuspunten oplevert.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk gedaan van zodra vier misdrijven opgelost zijn. Het laatste misdrijf blijft altijd onopgelost. Alle aanwijzingen over de onopgeloste zaak evenals de misdrijfkaart zelf worden uit het spel genomen en leveren geen punten op.

Dan tellen alle spelers de waarde van hun aanwijzingen en opgeloste misdrijven op. Elke kaart levert zoveel punten op als de opgedrukte waarde. De speler met het hoogste totaal wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Tactische tip

In de loop van het spel krijgt elke speler ongeveer evenveel getuigenkaarten en ook quasi evenveel punten voor de aanwijzingen. De bonuspunten voor het oplossen van een misdrijf en de verliespunten voor onopgeloste zaken maken vaak het verschil tussen winst en verlies. Uit de beginopstelling valt bovendien vaak al af te leiden welk misdrijf waarschijnlijk niet opgelost dreigt te worden...

Variant

Opdat elk misdrijf evenveel kans heeft om opgelost te worden, dient men er bij het begin op letten dat de bovenste aanwijzing in elke kolom telkens van een ander misdrijf (kleur) is.

Colofon

Auteur: Reiner Knizia (www.knizia.de)
Illustraties: Paul E. Niemeyer
Vormgeving: Michaela Ahrlé (www.michaela-ahrle.de), Hans-Georg Schneider
Realisatie: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Alle rechten voorbehouden

Vertaling: Sven De Backer, versie 01.00
voor FORUM-Federatie vzw, www.forumfederatie.be

