

Supernase  
Ravensburger, 1993  
WENDT Detlef  
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar  
± 30 minuten

## Inleiding

Opschudding in de stad !

De vier meest gezochte schurken hebben weer eens toegeslagen. Ditmaal werden ze bijna gesnapt, maar op het laatste ogenblik is het hen toch weer gelukt om te ontsnappen en onder te duiken.

Hier kan dus enkel nog Superneus, de meest beroemde en wijd en zijd bekende speurhond, helpen. Welke speler slaagt er in om met de hulp van Superneus de gezochte spitsboeven als eerste te klissen ?

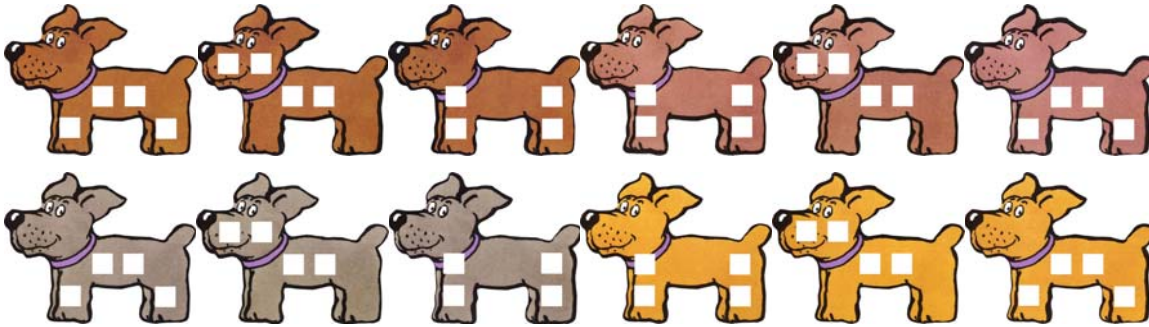


## Doel van het spel

De speler die het snelste reageert en de meeste schurken kan vatten, wordt de winnaar van dit spel.

## Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 12 Superneuzen ;



- 16 boevenkaarten
- 27 zoekkaarten 'Wanted'
- 1 rode kaart ;



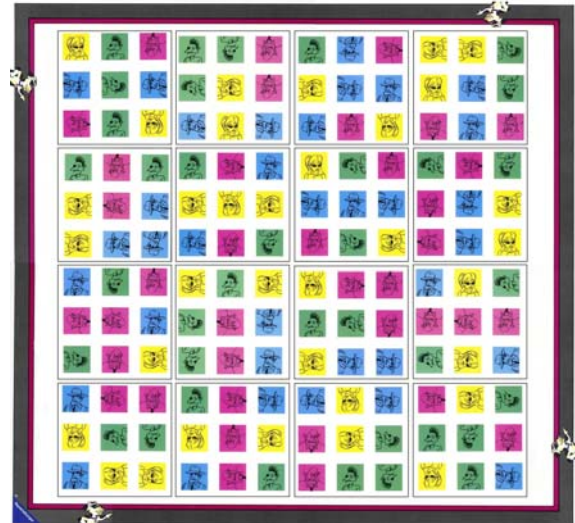
- 1 handleiding.

## Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de 3 Superneuzen van één kleur.

De 16 boevenkaarten worden willekeurig in het speelbord gelegd, zodat er een kwadrant van 4 x 4 kaarten ontstaat.

De zoekkaarten worden grondig geschud en als verdeckte afneemstapel naast het speelbord gelegd. Ook de rode kaart wordt binnen handbereik gelegd. De speurtocht kan beginnen.



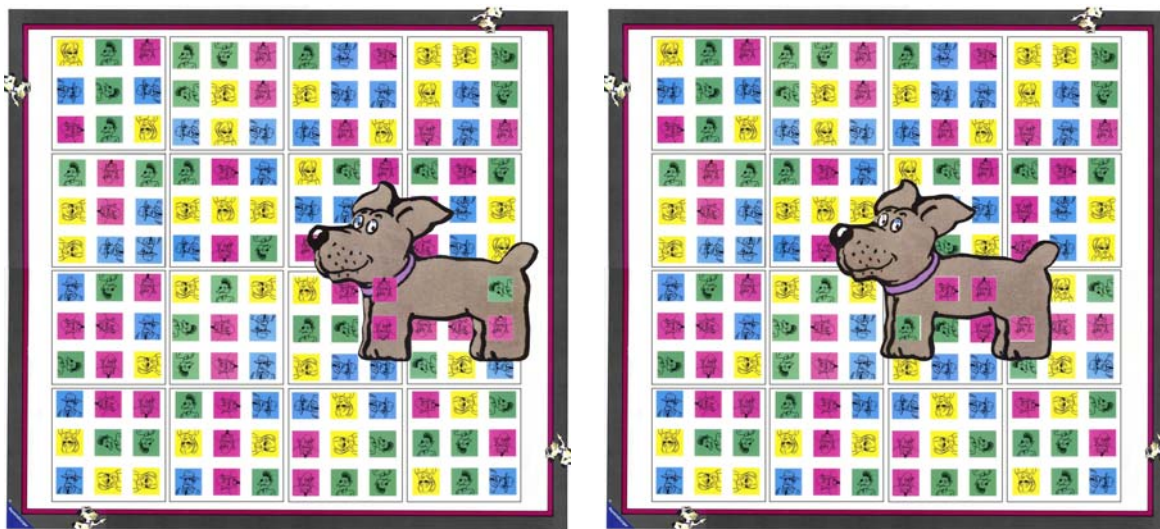
## Spelverloop

De bovenste kaart van de zoekstapel wordt omgedraaid en voor alle spelers duidelijk zichtbaar naast het speelbord gelegd. Eén speler neemt de rol van spelleider (de oudste bijvoorbeeld) en noemt de 4 gezochte gangsters bij naam.



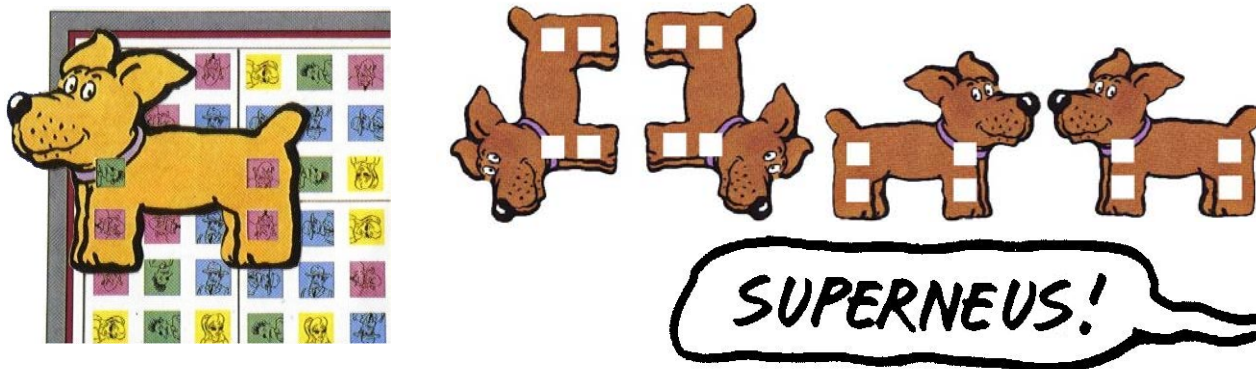
Nu proberen alle spelers tegelijkertijd de gezochte gangsters op het speelbord op te sporen. Er mag alleen met de ogen worden gezocht. Er mag niet worden geprobeerd met Speurneus.

De gangsters worden als gevonden beschouwd als een speler er in slaagt om één van zijn Superneuzen zo op het speelbord te leggen dat de 4 gangsters in de openingen van de hond zijn te vinden.



**Voorbeeld** : 2 mogelijke oplossingen.

De kop en staart van de speurhonden mogen gedeeltelijk over de rand van het speelbord uitsteken. Een Superneus kan ook in alle mogelijke richtingen op het speelbord worden gelegd.



De speler die gelooft dat hij de 4 gezochte gangsters heeft gevonden, roept luid : "Superneus !".

De zoektocht wordt nu onderbroken en de speler die Superneus heeft geroepen, legt als bewijs de passende Superneus op het speelbord.

Als de speler de correcte combinatie heeft gevonden, ontvangt hij de zoekkaart en neemt zijn Superneus van het speelbord. De volgende zoekkaart wordt omgedraaid.

Als de speler zich heeft vergist en de 4 gezochte gangsters passen niet in Superneus dan ontvangt de speler de rode kaart. Ook zijn speurhond wordt van het speelbord gehaald.

De andere spelers zetten hun zoektocht verder terwijl de bezitter van de rode kaart in deze en de daaropvolgende beurt moet passen. Daarna mag hij de rode kaart terug naast het speelbord leggen en aan de nieuwe zoektocht meewerken.

Als een andere speler zich ondertussen vergist, terwijl de rode kaart al bij een speler ligt, dan wordt de rode kaart onmiddellijk aan deze speler gegeven en mag de vorige bezitter opnieuw aan het spel deelnemen.

De speler die gelooft dat de zoekkaart met geen enkele speurhond te vinden is, roept luid : "Ontsnapt !".

**ONTSNAPT!**

De andere spelers hebben dan nog één minuut de tijd (de speler die heeft geroepen houdt de klok in het oog) om de combinatie te vinden.

Als een speler er inderdaad in lukt dan ontvangt de speler die "Ontsnapt !" heeft geroepen de rode kaart en hij moet een beurt overslaan.

Als er binnen de afgesproken tijd inderdaad geen oplossing wordt gevonden dan wordt de zoekkaart aan de speler gegeven die "Ontsnapt !" heeft geroepen.

## Einde van het spel

Van zodra een speler de laatste zoekkaart heeft verkregen, eindigt het spel.

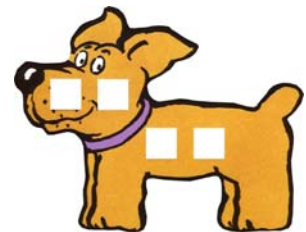
De speler die de meeste zoekkaarten heeft veroverd, wordt de winnaar van het spel en mag zich terecht super Superneus noemen.



## Speeltips

In een spel met 2 spelers wordt de rode kaart niet gebruikt. Als een speler zich heeft vergist of onterecht "Ontsnapt !" heeft geroepen, ontvangt de andere speler de zoekkaart en het spel gaat gewoon verder.

Als er in een spel wordt gespeeld met geoefende en ongeefende spelers, dan moeten de geoefende spelers deze speurhond weglaten.



De zoektocht wordt nog moeilijker als de speler die een zoekkaart heeft gekregen, een willekeurige boevenkaart op het speelbord omdraait. Op deze manier wordt het speelbord telkenmale gewijzigd.

