

Ein Milton Bradley Spiel hergestellt im
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

WARUM

Das neue Kriminalspiel

von Alfred Hitchcock



Warum

Ravensburger, 1961

Een misdadaadspel van Alfred HITCHCOCK.

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Inleiding

WARUM is een fascinerend en geheimzinnig spel dat doelbewust overleg, geduldig plannen en een goed geheugen vereist.

Het probleem van Alfred HITCHCOCK

Het is voor mij onverklaarbaar waarom de geesten, die in dit oude huis rondspoken, de burens en mij niet met rust willen laten. Bekijk en onderzoek zelf de zonderlinge figuren die altijd hun karakteristieke moordwapens met zich meeslepen.

Hun spookachtige verschijning en beeltenis is altijd versnipperd en daarom wordt de zaak nog moeilijker. Wie wil mij helpen om dit geheim te ontraadselen ?

Vele, vele jaren geleden, kwamen ooit eens, in een stormachtige nacht, 6 verklede personen van een gemaskerd bal. Ze zochten in mijn oude huis een schuilplaats en sindsdien is er van hen niets meer gehoord. Hun geesten dwalen echter nog steeds door het huis en ik kan tot op heden niet verklaren wie ze eigenlijk zijn en waarom ze hun gemaskerd bal nog altijd willen voortzetten in mijn oude huis. Dat is de reden waarom ik jullie beleefd verzoek om ook naar hier te komen en mij te helpen. Diegene die het raadsel kan oplossen, ontvangt van mij een vorstelijke beloning.

Alfred Hitchcock

Spelmateriaal

1 speelbord

60 speelkaarten

4 spelfiguren

2 dobbelstenen



Waarover gaat het ?

De spelers kruipen in de rol van privé-detective. Hun opdracht bestaat er in om zoveel mogelijk bewijzen te vinden **WAAROM** de geesten in dit huis rondspoken.

Daarom moeten ze zeer omzichtig, geconcentreerd en oplettend door het stoffige huis, dat vol spinnenwebben hangt, sluipen. Ze moeten in het huis zelf bewijzen verzamelen ofwel bewijzen van andere detectives te pakken krijgen. Ook het schaduwrijke grasveld, dat rondom het huis ligt, kan een schat aan gegevens bevatten.

Als men het huis en zijn omgeving zeer zorgvuldig observeert en regelmatig opnieuw onderzoekt, vindt men steeds nieuwe verborgen bewijsstukken: fragmenten van figuren en moordwapens.

De speler die het spel wil winnen, moet het volgende trachten te vinden:

- Ofwel **één geest** (bestaande uit 4 kaarten), **één moordwapen** (bestaande uit 4 kaarten) en **één motiefkaart** (in totaal dus **9 kaarten**).
- Ofwel **Alfred HITCHCOCK** (bestaande uit 6 kaarten) en **de kaart 'Es ist mir ein Rätsel'** (in totaal dus **7 kaarten**).

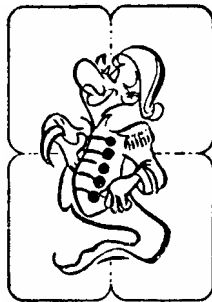
Eens bij volle maan zag Alfred Hitchcock de 6 geesten, allen nog gekostumeerd, en ze droegen verschillende moordwapens bij zich. Gelukkig kon hij van deze verschijningen enkele, vrij duidelijke, schetsen maken.



bevermuts



squaw



Napoleon



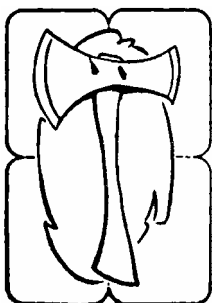
Nero



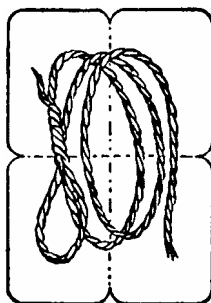
Cleopatra



Hendrik VIII



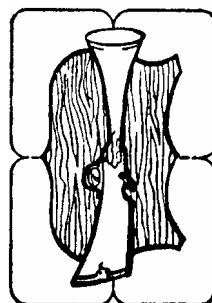
bijl



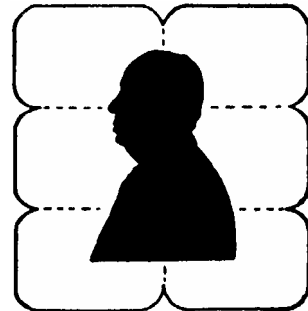
touw



gif



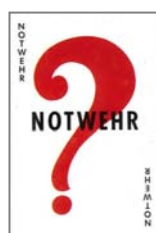
geweer



Alfred HITCHCOCK

Het spel bevat bovendien nog **6 motiefkaarten**, **1 kaart 'Es ist mir ein Rätsel'** (het is voor mij een raadsel) en **7 kaarten met 'Kein Hinweis'** (geen aanwijzing).

De zes motiefkaarten zijn: Liebeskummer (**liefdesverdriet**), Eifersucht (**jaloerie**), Streit (**ruzie**), Katzenjammer (**kater**), Notwehr (**wettige zelfverdediging**) en Schnupfen (**verkoudheid**).



Spelverdeling

Spel met 4 personen

In dit spel worden alle **60 kaarten** gebruikt en worden de **zes genummerde kamers** van het huis doorzocht.

Spel met 3 personen

In dit spel worden 2 volledige geesten en 1 volledig moordwapen (in totaal dus 12 kaarten) uit het spel verwijderd. Het spel wordt dan gespeeld met **48 kaarten** en de **zes genummerde kamers** van het huis worden doorzocht.

Spel met 2 personen

In dit spel worden 3 volledige geesten, 2 volledig moordwapens, 3 motiefkaarten en 3 kaarten 'Kein Hinweis' (in totaal dus 26 kaarten) uit het spel verwijderd. Het spel wordt dan gespeeld met **34 kaarten** en men doorzoekt alleen **de genummerde kamers 1 - 4** van het huis.

Spelregels

1. De kaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere privé-detective (speler) ontvangt 7 kaarten. De resterende kaarten worden ongeveer in gelijke delen in de 6 genummerde kamers van het huis gelegd (zie de spelverdeling bij 2 en 3 spelers).
2. Gedurende het volledige spel heeft iedere speler maximaal 7 kaarten in de hand.
3. Iedere speler kiest zich een spelfiguur. Er wordt gestart in de 'Wohnzimmer' die men via de opening 'Tür zum Wohnzimmer' kan verlaten en opnieuw betreden.
4. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, trekken de speler naar voor. Elk groen veld telt als één punt. Iedere speler dobbelt maar éénmaal per ronde. Er wordt gedobbeld met twee dobbelstenen.
5. De speler die het hoogste getal dobbelt, begint het spel.
6. Het doel van het spel bestaat er in om de bewijskaarten te vinden die ofwel de 4 delen van een volledige geest en de vier delen van een volledig moordwapen en één motiefkaart bevatten ofwel alle 6 delen van Alfred Hitchcock en één kaart 'Es ist mir ein Rätsel'.

Hoe verzamelt men bewijsstukken in de kamers ?

1. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, **dobbelt** elke speler met de **2 dobbelstenen** en gaat via de gangen in de verschillende kamers. Elk groen veld kost één punt.
2. Men kan in gelijk welke richting door de gangen dwalen, maar men mag zijn richting binnen één speelbeurt niet wijzigen.
3. Als ingang en uitgang van elke kamer moet de **'Tür zum ...'** worden gebruikt.
4. Een kamer kan maar worden betreden met een **exacte worp**. De kamer zelf telt daarbij ook voor één punt.
5. Als men **7, 11** of **dubbel** (twee dezelfde getallen) gooit, dan mag de speler zijn spelfiguur onmiddellijk **in elke andere** gewenste kamer plaatsen zonder rekening te houden met het aantal velden dat hij nog moet gaan.
6. Bij het **betreden van een kamer** wordt onmiddellijk (dus nog in dezelfde ronde) **de bovenste bewijskaart** van deze kamer getrokken. Nadat men deze kaart zorgvuldig heeft bekeken, legt men deze kaart of een andere kaart uit de hand terug neer.

De afgelegde bewijskaart moet eerst **aan alle spelers** worden getoond. Daarna wordt de kaart, **met de beeldzijde naar onder**, ergens **op het gazon** gelegd. Het gazon is de ruimte rondom het huis. De kaart mag nooit op een andere kaart worden gelegd. Het is belangrijk om goed op te letten waar welk bewijsstuk wordt weggelegd.

De privé-detective die een goed geheugen heeft en zich kan herinneren op welke plaats op het gazon welk bewijsstuk ligt, op het moment dat hij het nodig heeft, zal meestal het spel winnend afsluiten.

7. Als de speler de kaart heeft afgelegd, is de ronde voor hem beëindigd. In zijn volgende ronde kan hij verder door de gangen gaan, op zoek naar een andere kamer. Als hij echter een **7**, **11** of **dubbel** gooit, kan hij het volgende doen:
 - a. Hij blijft in dezelfde kamer en hij neemt een andere kaart.
 - b. Hij gaat met zijn spelfiguur naar een andere kamer om daar een bewijsstuk te gaan halen (zoals eerder onder punt 6 werd beschreven) of hij gaat naar de woonkamer (Wohnzimmer).
 - c. Hij blijft in de kamer en hij vraagt aan een collega, die zich in dezelfde kamer moet bevinden, naar een gezocht bewijsstuk.
8. Als men een kamer heeft verlaten, kan men de kamer via de gang in de volgende ronde opnieuw betreden.

Hoe verzamelt men bewijsstukken van andere privé-detectives ?

Als men een medespeler met het dobbelen ontmoet in de gang (op hetzelfde veld) of in een kamer, dan kan men deze speler in dezelfde ronde naar bewijsstukken vragen.

1. Om te beginnen toont men hem een deel van een bewijsstuk dat men graag zou hebben (een gelijksoortige kaart die men in de hand heeft). Daarna vraagt men bijvoorbeeld: "Hier is een kaart van Napoleon en ik hoop dat jij een andere kaart van Napoleon hebt."
2. Als de bevroagde speler een gelijksoortige kaart in de hand heeft dan **moet** hij deze kaart afgeven tenzij hij de kaart 'Kein Hinweis' bezit. De vrager geeft nu, in ruil voor de afgegeven kaart, één van de kaarten die hij in zijn hand heeft aan de bevroagde speler en de ronde is beëindigd.
3. De kaart '**Kein Hinweis**'
Als de bevroagde tegenspeler een kaart 'Kein Hinweis' in de hand heeft, dan hij deze kaart afgeven in plaats van de gevraagde kaart. Zodra de vrager deze kaart 'Kein Hinweis' ontvangt, moet hij deze kaart uit het spel verwijderen en zijn ronde is beëindigd. De bevroagde speler die nu nog maar 6 kaarten in de hand heeft, mag geen kaarten meer afleggen vooraleer hij opnieuw 7 kaarten in de hand heeft.

Aandacht

Als een speler minder dan 7 kaarten in de hand heeft en in de loop van het spel ontvangt hij van een medespeler één kaart dan geeft deze speler in ruil geen handkaart af.

De medespeler die nu zelf ook maar 6 kaarten heeft, mag geen kaarten meer afleggen vooraleer hij opnieuw 7 kaarten in de hand heeft.

4. Als de bevroagde medespeler geen van de gevraagde kaarten heeft, dan geeft hij niets aan de vrager en hij kan nu, in dezelfde ronde, aan de vrager een kaart vragen die hij graag zou hebben. Dit gebeurt op dezelfde manier zoals werd beschreven op de punten **2** en **3**. Als ook de eerste vrager de gewenste kaarten niet heeft, eindigt de ronde.
5. Naar de kaarten '**Es ist mir ein Rätsel**' en **motiefkaarten** kan men uiteraard vragen zonder een gelijksoortige kaart te moeten tonen.

Bekende bewijsstukken die hier en daar op het gazon liggen

Men kan één of meerdere kaarten van het gazon opnemen en dit te allen tijde, als men:

1. In de woonkamer terugkeert (Wohnzimmer). Dit kan gebeuren door het dobbelen in elke ronde of door een speciale worp (7, 11 of dubbel) die de speler toelaat om zijn spelfiguur onmiddellijk in een gewenste kamer te plaatsen.
Als men in de woonkamer is, toont men (nog in diezelfde ronde) een eigen handkaart van de soort die men zoekt. Men wijst een kaart aan die op het gazon ligt en men zegt bijvoorbeeld: "Deze kaart hoort toe aan het touw." Men draait de kaart om zodat alle spelers ze kunnen zien.
2. Als de aangewezen kaart (in ons voorbeeld de strik van het touw) inderdaad behoort tot de genoemde groep, neemt men deze kaart in de hand en men legt een andere handkaart verdekt af op het gazon. Als men wil kan men dan zijn actie beëindigen. Men kan echter zolang men wil kaarten van het gazon nemen totdat men een verkeerde kaart neemt. Zolang men een correcte kaart omdraait:
 - a. Kan men in dezelfde ronde nog kaarten van dezelfde soort (die men heeft getoond) blijven omdraaien

of

 - b. een andere kaart die men in de hand heeft tonen en kaarten van deze nieuwe soort op het gazon omdraaien.
Telkens men 7 kaarten in de hand heeft, moet men een kaart op het gazon afleggen, nadat men deze kaart aan alle spelers heeft getoond.
3. Als men een foutieve kaart heeft opgeraapt, moet men deze kaart behouden en in de hand nemen en in plaats daarvan de getoonde kaart (die de speler wou verzamelen) op deze plaats afleggen. Deze ronde is dan voor de speler beëindigd.
Het kan soms zijn dat deze regel toch in het voordeel uitdraait van de betreffende speler (zie verder onder de speciale regels nr. 1).
4. De kaarten 'Es ist mir ein Rätsel' en de motiefkaarten kunnen worden geïdentificeerd en van het gazon worden geplukt zonder dat er een andere kaart moet worden getoond.
5. Men kan alleen kaarten van het gazon nemen als de spelfiguur in de woonkamer is.

Wat gebeurt er als er geen kaarten meer in de kamers liggen ?

Dit betekent dat de bewijskaarten die men nodig heeft zich op het gazon of in de handen van de tegenspelers bevinden. Alle spelers keren naar de woonkamer terug (via het dobbelen) en blijven in de woonkamer tot aan het einde van het spel.

Vanaf nu gelden de volgende regels:

1. Er wordt opnieuw gedubbeld. Nu kan echter **enkel bij de oneven getallen** (3, 5, 7, 9, 11) of bij **een dubbelworp** zoals op de gebruikelijke wijze naar bewijskaarten worden gezocht op het gazon. Dit wel met de uitzondering dat vanaf nu **elke nieuwe kaart** die op het gazon wordt teruggelegd, niet verdekt maar **open** wordt afgelegd (zie speciale regels nr. 2).
2. Enkel als men een **7, 11** of een **dubbelworp** gooit, mag men, als men dit wil, aan een tegenspeler naar een bewijskaart vragen.
3. Als men een **even getal** gooit (2, 4, 6, 8, 10) maar geen dubbelworp, dan moet de speler een **beurt overslaan**.

Wat gebeurt er wanneer men een complete geest of een compleet moordwapen bezit ?

1. De vier kaarten die samen horen worden, met de beeltenis naar boven, vóór de speler op de tafel gelegd.
2. In de volgende rondes legt de speler geen kaarten af totdat hij opnieuw 7 kaarten in de hand heeft.

Einde van het spel

1. De speler wint die het raadsel heeft opgelost of Alfred HITCHCOCK heeft gevonden.
 - a. Om het raadsel op te lossen, moet men een volledige geest en een volledig moordwapen en een motiefkaart hebben.
Voorbeeld: Napoleon en het gifflesje en de kaart jaloezie.
Uiteraard is dit maar één van de vele mogelijkheden.
 - b. Om Alfred HITCHCOCK te vinden, moet men de 6 kaarten van HITCHCOCK gevonden hebben en de ene kaart 'Es ist mir ein Rätsel'.
2. De eerste speler die zulk een combinatie heeft verzameld, legt de combinatie op de tafel en wint het spel.

Speciale regels

1. Als men van het gazon een kaart wil nemen waarvan men zelf geen bewijsstuk in de hand heeft, kan men opzettelijk naar een 'verkeerde' kaart vragen.
Voorbeeld
 - a) Men toont een kaart die men in de hand heeft (bijvoorbeeld een bijl).
 - b) Men wijst naar een kaart van Cleopatra op het gazon en men zegt: "Dit is een kaart van de bijlsoort."
 - c) Omdat men opzettelijk op de valse kaart heeft gewezen, moet men de kaart van Cleopatra nemen en in plaats daarvan de bijlkaart op het gazon leggen. Op deze manier kan men verhinderen dat een tegenspeler, van wie men weet dat hij kaarten van Cleopatra verzamelt, zijn collectie kan uitbreiden.
2. Om een moeilijker spel te spelen, kan men enkele aanpassingen doen.
Tot en met het einde van het spel worden de kaarten verdekt op het gazon gelegd. Men kan, om de beloning te verhogen, meerdere complete geesten en/of complete moordwapens verzamelen.

1 complete geest:	€ 500,00 beloning
1 compleet moordwapen:	€ 500,00 beloning
1 complete Alfred HITCHCOCK:	€ 1.000,00 beloning
Speler die het spel beëindigt:	€ 1.000,00 beloning
Motiefkaarten en 'Kein Hinweis':	€ 0,00 beloning

Als een speler slechts een deel van Hitchcock of de kaart 'Es ist mir ein Rätsel' in de hand heeft, ontvangt hij voor elke kaart € 200,00. De totale sommen worden genoteerd.
De speler met de grootste beloning wint het spel.

