

ESTD ★ 2025

MASTER DETECTIVES®

CODE X

SPELREGELS

MN
XY



1870 • 2025

MASTER DETECTIVES®

CODE X

Meesterdetective Mister X heeft jarenlang een teruggetrokken bestaan geleid. Niemand kent zijn ware identiteit, maar onder vakgenoten wordt hij beschouwd als legende. Toch gaan zelfs legendes ooit met pensioen en wordt het tijd om een opvolger te vinden. Er staat veel op het spel, want de nieuwe meesterdetective wint niet alleen de titel, maar ook toegang tot het geheime archief van Mister X!

De belangrijkste kandidaten krijgen een uitnodiging zich op een bepaalde dag te melden in een duister café, om voor eens en altijd uit te maken wie recht heeft op deze schat aan informatie en zich voortaan de nieuwe meesterdetective mag noemen. Om te bewijzen dat een van jullie de titel waardig is, moet elk van jullie de code kraken die een van de andere detectives heeft samengesteld. Maar slechts één van jullie kan de snelste zijn... en de slimste!

DOEL VAN HET SPEL

In *Master Detectives: Code X* zijn jullie 's werelds slimste detectives. Door tactisch over het speelveld te bewegen, de juiste vragen te stellen aan andere detectives door gebruik te maken van de juiste codefiches en aantekeningen te maken op je notitievel, proberen jullie zo snel mogelijk je eigen geheime code te ontcijferen. De detective die daar als eerste in slaagt, mag zich voor eens en altijd de ultieme meesterdetective noemen.

INHOUD

15 detectivetegels (3 per speler)



3 duotegels



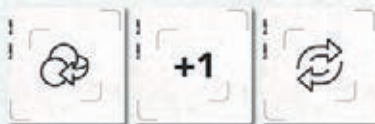
5 detectivefiguren (1 per speler)



5 detectiveschermen (1 per speler)



7 actietegels



3x

2x

2x

30 codefiches (uniek genummerd 1-30)



15 verplaatsingsfiches (3 soorten)



5x

5x

5x

10 spionagefiches (2 soorten)



5x

5x

1 informatiebord



1 notitieblok



5 codehouders



1 beurt pion



VOORBEREIDING

- 1 Alle spelers kiezen een personage. Neem het **detective-scherm**, de **detectivefiguur** en de 3 **detectivetegels** die bij je personage horen, en leg ze voor je neer.
- 2 Neem een **notitievel** en een pen (niet inbegrepen) en leg ze achter je scherm.
- 3 Neem een **codehouder** en plaats deze voor je scherm.
- 4 Neem 1 van elk soort spionagefiches en verplaatsingsfiches en leg deze 5 fiches open naast je scherm.
- 5 Schud de codefiches gedekt en geef elke speler een aantal fiches, afhankelijk van het aantal spelers:

2-3 spelers	6 codefiches per speler
4 spelers	5 codefiches per speler
5 spelers	4 codefiches per speler

Leg de resterende codefiches met de afbeelding naar beneden opzij; deze worden later in de voorbereiding gebruikt.

LET OP! Laat spelers de codefiches niet zien als ze worden uitgedeeld. Alleen als een codefiche achter je scherm ligt, mag je er in het geheim naar kijken. Laat codefiches achter je scherm niet aan andere spelers zien, tenzij een andere regel je dat opdraagt.

- 6 Kies 3 codefiches uit de codefiches die je hebt ontvangen en plaats ze in de codehouder van de speler rechts van je, geplaatst in volgorde van laag naar hoog. Zorg ervoor dat deze speler de cijfers op de codefiches niet kan zien. Alle spelers kunnen de geheime codes van hun tegenstanders zien, maar niet die van zichzelf. Houd de rest van je ontvangen codefiches verborgen achter je scherm.



Hint: streep de cijfers van de codefiches die je kunt zien alvast af op je notitievel. Ze kunnen immers geen deel uitmaken van je eigen geheime code.

- 7 De oudste speler is de startspeler en ontvangt de **beurtpion**.

- 8 Om het **speelveld** samen te stellen maak je een 4x4 raster van tegels in een spel met 2-4 spelers en een 5x4 raster in een spel met 5 spelers. Gebruik de volgende actietegels op basis van je spelersaantal:

2-4 spelers	5 spelers

2 spelers	alle 7 actietegels en 3 duotegels
3 spelers	alle 7 actietegels
4 spelers	4 willekeurig gekozen actietegels
5 spelers	5 willekeurig gekozen actietegels

We raden aan om voor het eerste spel de willekeurige variant van de voorbereiding te spelen. Zodra jullie vertrouwd zijn met het spel, kunnen jullie ervoor kiezen om de gevorderde variant te gebruiken.

Willekeurige variant

Meng alle detectivetegels en actietegels van de spelers door elkaar en vorm hiermee een gedekte stapel. Leg de tegels 1 voor 1 en in willekeurige volgorde open op het speelveld neer.

Gevorderde variant

Schud de actietegels (bij 2 spelers ook de duotegels) gedekt en geef elke speler een aantal tegels, afhankelijk van het aantal spelers:

2 spelers	5 actietegels/duotegels per speler
3 spelers	2 actietegels per speler. Plaats de overgebleven actietegel open in het midden van het speelveld als de eerste tegel van het speelveld
4-5 spelers	1 actietegel per speler

In deze variant kies je zelf waar je je tegels neerlegt. De plek waar je een actietegel of detectivetegel neerlegt kan tijdens het spel van strategisch belang zijn.

Houd jouw 3 detectivetegels en de door jou ontvangen actietegels voor je.

De startspeler, en daarna de andere spelers met de klok mee, kiest 1 van zijn detectivetegels of actietegels om op tafel te leggen. Elke nieuwe tegel moet daarbij met minimaal 1 zijde aansluiten op een van de bestaande tegels en het raster moet kloppen met het aantal spelers.

- 9 Leg op alle **actietegels** op het speelveld 1 willekeurig codefiche.

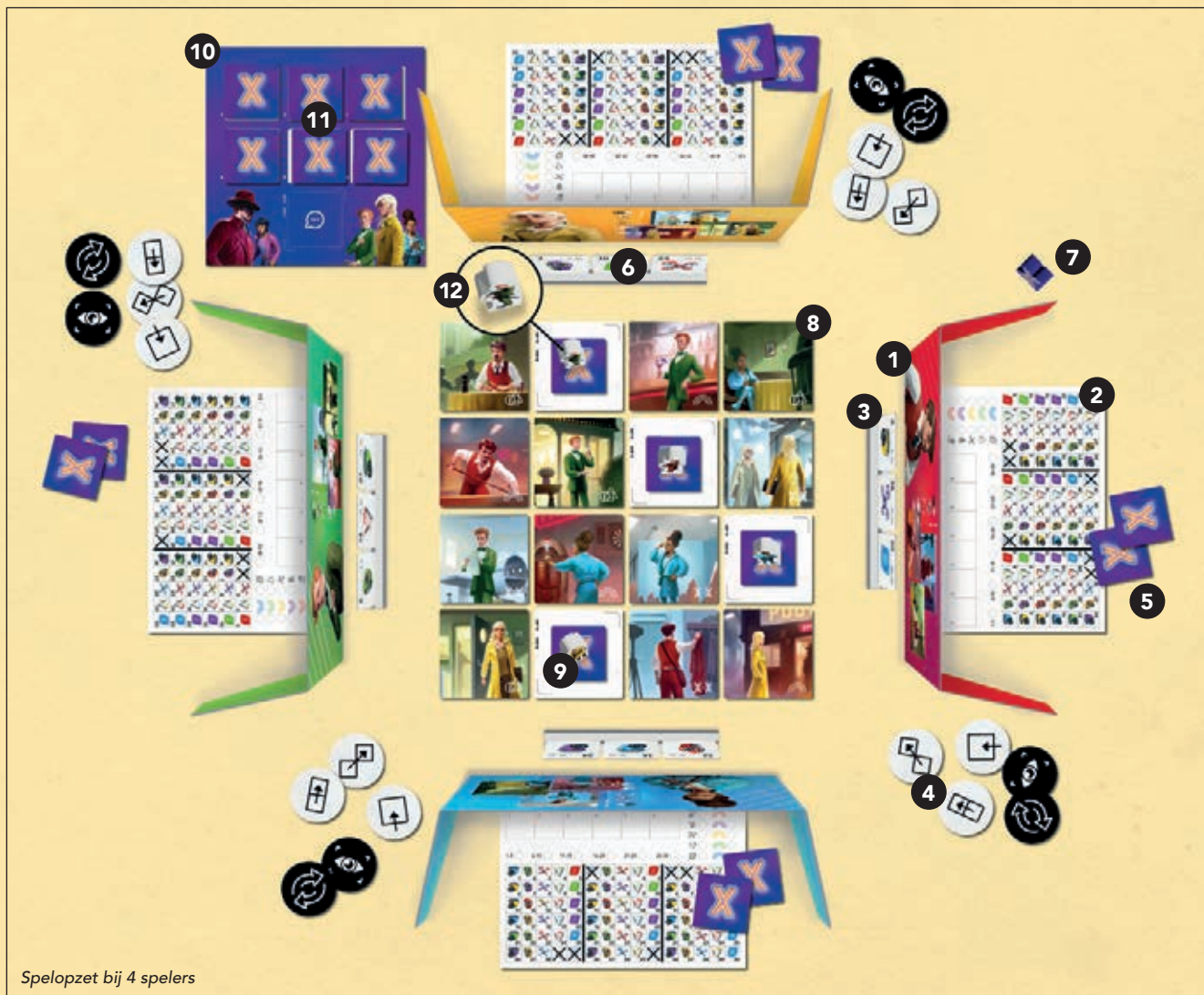
10 Leg het **informatiebord** naast het speelveld.

11 Neem een aantal van de **codefiches** (6 codefiches bij 2 of 4 spelers, 5 codefiches bij 3 of 5 spelers) en leg ze gedekt op de velden van het informatiebord.

- Bij 2 spelers plaats je de 5 overgebleven codefiches open naast het speelveld. Deze **open** codefiches blijven tijdens het spel liggen: dit zijn alvast 5 cijfers die je kunt wegstrepen op je notitievel.

12 Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee plaats je jouw detectivefiguur op een van de actietegels op het speelveld. Er mogen meerdere detectivefiguren op dezelfde tegel staan.

13 Stop alle ongebruikte spelonderdelen terug in de doos. Nu zijn jullie klaar om te starten!



Spelopzet bij 4 spelers

HET SPEL

Het spel verloopt in beurten, tot 1 van de spelers zijn geheime code heeft geraden. De startspeler is als eerste aan de beurt en daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Als je aan de beurt bent kun je kiezen uit 2 mogelijkheden:

A. Verplaatsen en een actie uitvoeren

OF

B. Codefiches ontcijferen

A. Verplaatsen en een actie uitvoeren

Voer 1 van de volgende 2 verplaatsingen uit:

- **In een L-vorm bewegen:** verplaats je detectivefiguur in een L-vorm naar een andere tegel, zoals een paard in een schaakspel: 2 velden vooruit en 1 opzij, of andersom.



L-vorm voorbeelden

- **Met 1 verplaatsingsfiche bewegen:** gebruik 1 van je verplaatsingsfiches om een speciale verplaatsing uit te voeren.



Voer vervolgens een actie uit op basis van de tegel waar je op landt.



Voorbeeld: de gele speler verplaats in een L-vorm.

Verplaatsingsfiches

Er zijn 3 verschillende soorten verplaatsingsfiches:



Verplaats je detectivefiguur naar een horizontaal of verticaal aangrenzende tegel op het speelveld.



Verplaats je detectivefiguur naar een diagonaal aangrenzende tegel op het speelveld.



Verplaats je detectivefiguur naar een tegel naar keuze op het speelveld.

Draai het verplaatsingsfiche om nadat je het hebt gebruikt: het fiche is nu gedeactiveerd. Je kunt je verplaatsingsfiches heractiveren via een actietegel op het speelveld, of als je 1 van je codefiches hebt ontcijferd (zie **'Codefiches ontcijferen'** op blz. 12).



Na je verplaatsing zijn er 4 mogelijkheden, afhankelijk van de tegel waar je op geland bent:

- **Een codefiche pakken:** Als er een codefiche ligt op de tegel waarop je detective is geland, pak je het codefiche zonder het aan andere spelers te laten zien, streep je het overeenkomstige cijfer op je notitievel door en leg je het codefiche uit het zicht van andere spelers achter je detectivescherm.



Stap 1:
Pak het
codefiche



Stap 2:
Bekijk het
codefiche



Stap 3: Streep
het nummer
door op alle drie
de secties van je
notitievel



- **Een actie uitvoeren:**

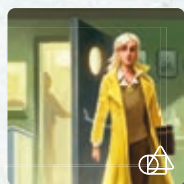
Als er geen codefiche op de tegel ligt, en de tegel is een actietegel, dan voer je de actie van die actietegel uit (zie 'Actietegels' op blz. 8).



- **Een vraag stellen:** Als er geen codefiche op de tegel ligt, en de tegel is een detectivetegel van een andere speler, dan mag je deze speler een van je codefiches geven en aan de hand van dit codefiche een vraag stellen die jou informatie geeft over je eigen code (zie 'Een vraag stellen' op blz. 9).



- **Geen actie:** Als er geen codefiche op de tegel ligt, en de tegel is een van je eigen detectivetegels, dan eindigt je beurt meteen en voer je geen actie uit.



Nadat je één van de bovenstaande acties hebt uitgevoerd, is je beurt voorbij. Geef de beurtmarker door aan de speler links van je.



EEN ACTIE UITVOEREN

Er zijn 3 verschillende soorten actietegels.



Heractiveren: Draai 2 van je gebruikte verplaatsings- en/of spionagefiches open. Ze zijn opnieuw beschikbaar.



Extra beurt: Voer meteen een extra beurt uit.



Ruilen: Neem, zonder dit vooraf te bekijken, 1 codefiche van het informatiebord of van het speelveld. Ruil dit codefiche gedekt om met een van de codefiches achter je scherm. Eenmaal achter je scherm mag je het codefiche bekijken.

Voorbeeld:

Matthias (groen) wil een vraag stellen aan Sarah (blauw) over het bereik van zijn code. Hij gebruikt een van zijn verplaatsingsfiches om naar een horizontaal aangrenzend veld te bewegen. Dit veld staat hem toe meteen een extra beurt uit te voeren. Hij gebruikt een L-verplaatsing om naar de detectivetegel van Sarah te bewegen. Nu mag hij haar een vraag stellen.



EEN VRAAG STELLEN

Als je een vraag stelt, krijg je informatie over je geheime code door deze te vergelijken met een codefiche. Je geeft echter ook informatie aan een andere speler door hem of haar dat codefiche te laten zien.

De detectivetegel waarop je bent geland laat zien aan welke speler je een vraag stelt, maar ook waarover de vraag gaat: over een object , over een kleur  of over bereik . Elke vraag die je stelt, kost je 1 van je codefiches. Dat codefiche bepaalt weer over welk object, kleur of bereik je vraag gaat.

Voor 2 spelers: op een duotegel mag je een vraag stellen aan je tegenstander.

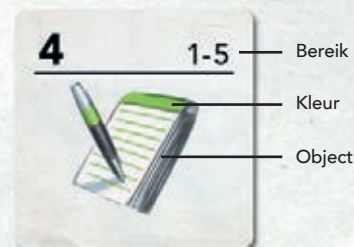


Om de vraag te mogen stellen, neem je 1 van de codefiches achter je detectivescherm en geef je die gedekt aan de speler op wiens detectivetegel je staat. Deze speler mag het bekijken zonder het aan de andere spelers te laten zien. Deze speler weet nu via dit codefiche over welk bereik, kleur of object hij of zij een antwoord moet geven.

LET OP! Als je geen codefiches achter je scherm hebt liggen, kun je geen vraag stellen en eindigt je beurt meteen.

Als je in een restaurant bent, moet je vragen stellen over een object. De vraag gaat over het object op het codefiche dat je de andere speler hebt gegeven. Als je in een bar bent, moet je vragen stellen over de kleur. De vraag gaat over de kleur van het codefiche dat je de andere speler hebt gegeven. Als je op een filmset bent, moet je vragen stellen over bereik. De vraag gaat over het bereik op het codefiche dat je de andere speler hebt gegeven.

LET OP! Geef bij het stellen van de vraag geen specifiek object, kleur of bereik aan, aangezien dit al wordt aangegeven door het codefiche. Alleen jij en de speler die de vraag beantwoordt weten waar het naar verwijst.



Voorbeeld: codefiche

Je kunt een vraag stellen over je hele code, of over een van de voor jou onbekende codefiches:

A) Hoeveel codefiches van mijn code vertonen dit object/kleur/bereik? Het antwoord dat je krijgt van de andere speler is **0, 1, 2** of **3**.

OF

B) Staat dit object/kleur/bereik op mijn laagste/middelste/hogste codefiche? Het antwoord dat je krijgt van de andere speler is **ja** of **nee**.

LET OP! De niet betrokken spelers horen alleen of je vraagt naar de hele code (A) of naar een specifiek codefiche (B). Ze weten of je een vraag stelt over object, kleur of bereik, maar niet over welk object, kleur of bereik, omdat deze bepaald wordt door het codefiche dat alleen jij en de speler die de vraag beantwoordt hebben gezien.

Nadat je een antwoord hebt ontvangen, kun je deze informatie gebruiken om aantekeningen te maken op je notitievel. De speler aan wie je de vraag stelde, kan aantekeningen maken op basis van het codefiche dat je diegene gaf.

De speler die de vraag heeft beantwoord doet het volgende:

- 1: Leg het net ontvangen codefiche op het vraagveld van het informatiebord.
- 2: Verplaats een gedekt codefiche naar een vrije tegel van het speelveld (een tegel zonder codefiche of detectivetegel).
- 3: Het codefiche gaat van het vraagveld naar de vrijgekomen plek op het informatiebord.

LET OP! Bij 3 of 5 spelers: er liggen maar 5 codefiches op het informatiebord. Het zesde vakje blijft gedurende het hele spel leeg.



Voorbeeld:

Matthias (groen) verplaatst zich naar de detectivetegel van Sarah (blauw). Deze tegel bepaalt dat Matthias een vraag moet stellen over een bereik. Hij geeft het codefiche met het nummer 17 (geel, horloge) aan Sarah. Hierop staat een bereik van 16-20 afgebeeld.

Matthias vraagt: 'Staat dit bereik op mijn middelste codefiche?' Sarah antwoordt: 'Nee.' Matthias streep op zijn notitievel bij zijn middelste codecijfer de nummers 16-20 af, en Sarah streep het cijfer 17 drie keer door op haar notitievel.

Sarah legt het codefiche van Matthias gedekt op het vraagveld van het informatiebord. Daarna neemt ze een codefiche van het informatiebord en legt dit gedekt neer op een vrije tegel van het speelveld. Tot slot verplaatst ze het codefiche dat ze van Matthias heeft gekregen van het vraagveld naar de vrijgekomen plek op het informatiebord.



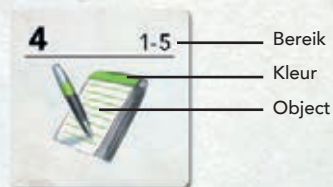
HINT: als je een vraag stelt, krijgt de speler aan wie je de vraag stelt via het ontvangen codefiche extra informatie. Aan het begin van het spel liggen de codefiches alleen op de actietegels, maar tijdens het spel is het ook mogelijk om codefiches op detectivetegels te plaatsen. Door codefiches op de detectivetegels van andere spelers te plaatsen, voorkom je dat die spelers vragen krijgen en dus informatie verkrijgen via een codefiche dat ze ontvangen.

HINT: uit de antwoorden '0', '1', '2', '3', 'ja' of 'nee' is voor de niet-betrokken spelers soms af te leiden welk bereik, kleur of object het uitgewisselde codefiche vertoont. Als die kleur of dat bereik of object voor jou van belang kan zijn om een vraag over te stellen, kun je dat codefiche 'volgen' naar het speelveld en eventueel zelf oppikken van het speelveld in een latere beurt.

CODEFICHES EN NOTITIEBLOK

Het spel bevat 30 unieke codefiches met waarden van 1 tot 30. Elk codefiche geeft een object en kleur, en valt binnen een bereik van 5 nummers.

Het notitieblok is verdeeld in een aantal secties om het overzichtelijk te houden.



Aantekeningen over codefiches op het informatiebord.

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Noteer hier hoe vaak een bereik voorkomt.

1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30
-----	------	-------	-------	-------	-------



Noteer hier hoe vaak een kleur of object voorkomt.

															
1	2	3	4	5		6	7	8	9	10			11	12	13
															
6	7	8	9	10		11	12	13	14	15			16	17	18
															
11	12	13	14	15		16	17	18	19	20			21	22	23
															
16	17	18	19	20		21	22	23	24	25			26	27	28
															
21	22	23	24	25		26	27	28	29	30			31	32	33
															
26	27	28	29	30		31	32	33	34	35			36	37	38

Spionagefiches

Je kunt de spionagefiches aan het einde van je beurt inzetten om aanvullende informatie te verzamelen.



Gluren-spionagefiche

Bekijk een codefiche naar keuze op het speelveld of het informatiebord.



Ruilen-spionagefiche

Kies een codefiche naar keuze op het speelveld of het informatiebord, en ruil het gedekt om met een van de codefiches achter je scherm.

Je mag per beurt maximaal 1 spionagefiche gebruiken. Draai het spionagefiche om nadat je het hebt gebruikt. Het fiche is nu gedeactiveerd. Je kunt je spionagefiches heractiveren via een actietegel op het speelveld, of als je een van je codefiches hebt ontcijferd.

B. Codefiches ontcijferen

Als je op enig moment een of meerdere cijfers van je code zeker weet, kun je, in plaats van een gebruikelijke beurt, ervoor kiezen 1 van de getallen van je code te noemen. Je moet daarbij ook aangeven of het om het laagste, middelste of hoogste getal van de code gaat. De overige spelers zeggen of dit codedeel klopt of niet. Klopt het niet, geef dit dan aan op je notitievel. Je beurt eindigt meteen en je moet ook de **eerstvolgende beurt** overslaan. Klopt het wel, dan mag je al je eerder ingezette verplaatsings- en spionagefiches terugdraaien en opnieuw gebruiken in latere beurten. Na het heractiveren van de fiches is de beurt voorbij. Hetzelfde getal mag in een volgende beurt niet opnieuw worden genoemd om fiches te heractiveren, maar een eventueel nieuw getal wel!

Als je op enig moment alle drie getallen van je code denkt te weten, mag je aan het begin van je beurt de getallen van je code noemen. De overige spelers zeggen daarna of het geheel klopt of niet. Klopt het niet, dan weet je niet welk cijfer of welke cijfers niet correct zijn, en ben je de huidige beurt kwijt en moet je ook de eerstvolgende beurt overslaan. Klopt het wel, dan heb je het spel gewonnen!

Einde van het spel

De speler die als eerste alle cijfers van zijn geheime code weet te ontcijferen, wint onmiddellijk het spel.





ICONENOVERZICHT



Object



Kleur



Bereik



Horizontaal
of verticaal
verplaatsen



Diagonaal
verplaatsen



Verplaatsen
naar keuze



Extra beurt



Heractiveren



Ruilen



Bekijken



Object:
camera



Object:
kladblok



Object:
smartwatch

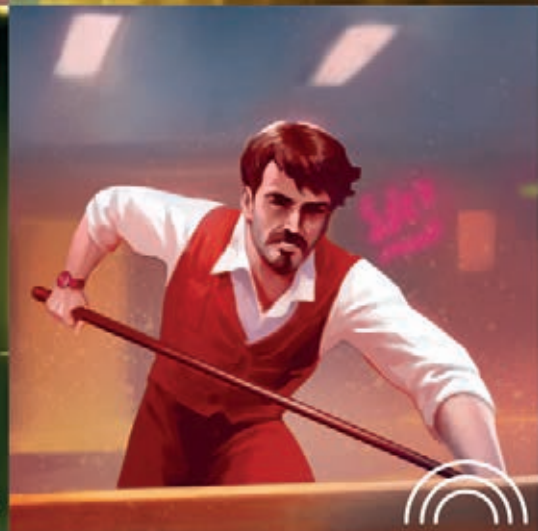


Object:
drone

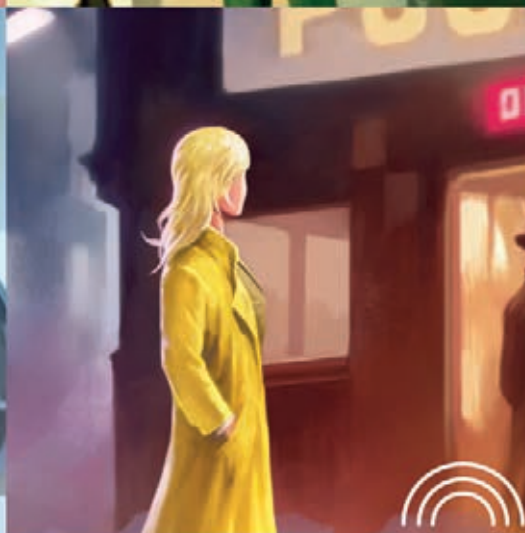


Object:
vingerafdruk

BEKIJK ONZE
SPELLEN:



@mnkyentertainment



ESTD ★ 2025

MASTER DETECTIVES



Development: Robert Brouwer
Anjan van Houwelingen

Illustrations: Lukas Thelin

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com



8-99



2-5



45

© 2025 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.