

WAAR OF NIET WAAR

Zodra je een vermoeden uitspreekt, moeten je tegenspelers om de beurt proberen te bewijzen dat het niet waar is. De eerste detective die het mag proberen, is de speurneus die links van je zit. Deze detective bekijkt zijn of haar kaarten om te zien of hij/zij een van de drie door jou genoemde kaarten heeft.

Als deze detective een van de genoemde kaarten heeft, moet hij/zij de kaart aan jou laten zien – maar aan niemand anders!

Als de detective meer dan één van de genoemde kaarten heeft, kiest hij/zij er één om aan jou te laten zien.

Als de betreffende detective geen van de genoemde kaarten heeft, dan gaat de kans om te bewijzen dat jouw vermoeden niet waar is naar de volgende speler.

Zodra een detective je één van de door jou genoemde kaarten laat zien, is bewezen dat deze kaart niet in de envelop kan zitten – oftewel: je vermoeden was onjuist. Maak je beurt af door de betreffende kaart te schrappen op je blaadje. (Sommige detectives vinden het handig om aan te geven welke detective de kaart liet zien en schrijven zijn of haar initialen erbij.)

Als niemand kan bewijzen dat jouw vermoeden onjuist is, kun je je beurt beëindigen, óf meteen een "beschuldiging" uitspreken.

BESCHULDIGINGEN

Als je denkt dat je weet welke drie kaarten

in de envelop zitten, mag je als je aan de beurt bent een beschuldiging uitspreken met een antwoord op alle drie de vragen.

Zeg eerst: "Ik beschuldig (naam verdachte) van de moord die met de (wapen) gepleegd werd in de (kamer)". Vervolgens kijk je (zonder dat een van de andere spelers het kan zien) welke kaarten er in de envelop zitten.

In een vermoeden moet de kamer die je noemt de kamer zijn waarin jouw pion staat. Datzelfde geldt voor een beschuldiging: je pion moet in de kamer staan die je noemt.

Pas op: je mag tijdens het spel maar één keer een beschuldiging uitspreken.

VALS BESCHULDIGD?

Als een van de door jou genoemde kaarten niet in de Moord-envelop zit, is je beschuldiging onjuist. Zorg dat niemand de kaarten kan zien en stop ze alle drie weer in de envelop.

Je mag nu niet meer verplaatsen en ook geen vermoedens of beschuldigingen meer uitspreken. Je kunt het spel dus niet meer winnen.

Je pion blijft echter wel staan en je moet desgevraagd bewijzen dat vermoedens van andere detectives onjuist zijn door je kaarten te laten zien.

De andere speurders mogen jouw pion naar de verschillende kamers verplaatsen wanneer zij een vermoeden willen uitspreken.

DE ZAAK OPLOSSEN

Om de zaak op te lossen (en het spel te winnen) moet een beschuldiging helemaal juist zijn – dat wil zeggen dat alle drie door de detective genoemde kaarten ook werkelijk in de Moord-envelop zitten. Als dit gebeurt, legt de winnende speurneus de kaarten op tafel zodat iedereen ze kan zien.

HULP VOOR DE POLITIE BIJ HET ONDERZOEK

De volgende opmerkingen helpen de detectives bij het bedenken van hun vermoedens:

1. Als je op zoek bent naar algemene aanwijzingen, stel dan vragen over personen, kamers en wapens die je niet zelf hebt.

2. Maar als je bepaalde personen, wapens of kamers uit wilt sluiten, kun je bijvoorbeeld juist één (of meer) van jouw eigen wapen- of kamerkaarten in je vermoeden noemen. Wanneer niemand de door jou genoemde verdachte heeft, kun je veilig aannemen dat deze kaart in de moord-envelop zit en dat deze persoon dus de moordenaar is.

Wanneer een andere speler je de kaart met de genoemde persoon laat zien, kun je deze schrappen uit je onderzoek, door een kruisje bij de naam van die persoon te zetten op je lijstje met verdachten.

3. Als je wilt, mag je in dezelfde beurt een vermoeden én een beschuldiging uitspreken.

4. Je mag een vermoeden uitspreken over een verdachte (en/of wapen) die al in de kamer is. In dit geval hoeft je ze niet naar de kamer te verplaatsen. Let op: als er verplaatst moet worden, blijven de betreffende zaken na het uitspreken van het vermoeden in de nieuwe kamer liggen.

5. Als jouw pion in een ander kamer is gezet als verdachte, dan mag je bij je eerstvolgende beurt kiezen wat je doet: je verlaat de kamer (door gooien of via een geheime gang) OF je spreekt een vermoeden uit voor de kamer waarin je staat. Wanneer je besluit een vermoeden te uiten, hoeft je niet te gooien of je pion te verplaatsen.

6. Het aantal verdachten en wapens in één bepaalde kamer is onbeperkt.

7. Als ontdekt wordt dat jij per ongeluk bent vergeten een in een vermoeden genoemde kaart te tonen, word je uitgesloten van het onderzoek. Je moet echter wel blijven meespelen om op vermoedens te reageren. (Vergeet niet dat je maar één kaart hoeft te laten zien, ook al heb je meer dan één van de genoemde kaarten.)

De tekst op de kaarten is niet bedoeld om de spelers op enige wijze aanwijzingen te geven omtrent de identiteit van de moordenaar, de plaats van de moord of het gebruikte moordwapen. Denk eraan, het spel is iedere keer dat je speelt weer anders!

© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

020014536104

DE ZAAK SWART - DETECTIVES VERHOREN VERDACHTEN

Vandaag zijn detectives begonnen met het verzamelen van bewijzen op Slot Swaenesteyn, het kasteel van wijlen Dr. Swart die afgelopen donderdagavond vermoord werd aangetroffen. Een aantal verdachten – gasten van Dr. Swart – wordt ondervraagd. Een verzameling voorwerpen waarvan de speurders vermoeden dat zij met de zaak te maken hebben, is voor nader onderzoek bijeengebracht.



WIE? WAAR? HOE?

Om uit te vinden wie Dr. Swart om het leven bracht, waar en met welk wapen, worden alle kamers van het slot door de detectives aan een grondig onderzoek onderworpen.

EQUIPPED FOR THE TASK

De detectives beschikken over een doos met de volgende zaken: 1 speelbord, 6 pionnen, 6 standards, 6 wapens (een dolk, een kandelaar, revolver, een stuk touw, een

loden pijp en een Engelse sleutel), 21 kaarten (één voor elk van de 6 verdachten, 6 wapens en 9 kamers), een blocnote met detectiveblaadjes, een Moord-envelop en 2 dobbelstenen.

SCHAAR

De speurders zullen bij het losmaken van de plastic onderdelen uit de frames voorzichtig moeten zijn. Indien nodig kunnen zij een schaar ter hand nemen of een ouder persoon om assistentie verzoeken.

De verdachten en hun gekleurde standards zijn genummerd. Zij moeten als volgt gecombineerd worden:

1. Kolonel van Geelen – geel
2. Professor Pimpel – paars
3. Dominee Groenewoud – groen
4. Mw. Blaauw van Draet – blauw
5. Rosa Roodhart – rood
6. Mw. de Wit – wit.

VOORBEREIDING

De detectives hebben een speelbord voor zich met negen kamers van het kasteel. Iedere detective houdt zich bezig met één Verdachte. Zij kiezen een Verdachte en zetten die Verdachte (hun pion) op het startvakje met de naam van de verdachte. Als er minder dan zes detectives aan de zaak werken, worden de resterende pionnen toch op hun betreffende startvakjes gezet – deze verdachten zouden tenslotte net zo goed bij de zaak betrokken kunnen zijn en hun aanwezigheid ter plaatse is dus vereist.

DE IN HET KASTEEL AANGETROFFEN WAPENS

De wapens worden als volgt over de verschillende kamers verdeeld. Leg:

- de dolk in de balzaal,
- de loden pijp in de serre,
- de revolver in de studeerkamer,
- het touw in de zitkamer,
- de kandelaar in de eetkamer,
- de Engelse sleutel in de keuken.

VERBORGEN AANWIJZINGEN IN EEN ENVELOP

Leg de lege Moord-envelop in het midden van het speelbord en sorteer de kaarten in drie stapeltjes: Verdachten, Kamers en Wapens. Schud de stapeltjes en leg ze met de goede kant omlaag op tafel.

Neem vervolgens – zonder dat iemand kan zien wat erop staat – de bovenste kaart van elke stapel en doe hem in de envelop. Deze Moord-envelop bevat nu de antwoorden op de vragen: Wie? Waar? Met welk wapen?

Schud alle overige kaarten door elkaar en deel ze met de goede kant omlaag en met de klok mee uit aan de spelers. (Het maakt niet uit als enkele detectives een kaart meer hebben dan andere). Bekijk je eigen kaarten zonder dat de anderen ze kunnen zien. Omdat jij deze kaarten hebt, weet je dat ze niet in de Moord-envelop kunnen zitten – dat wil zeggen dat geen van jouw kaarten bij de moord betrokken is!



BEWIJS VERZAMELEN

Elke detective krijgt één blaadje van de detectiveblocnote. Vouw je blaadje dubbel (zodat niemand kan zien wat je opschrijft) en markeer de verdachten, de wapens

en de kamers die op jouw kaarten staan met een kruisje in de bijbehorende vakjes.

Rosa Roodhart – in handen van de detective met de rode pion – mag altijd beginnen.

Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als Rosa Roodhart niet meespeelt, begint de eerstvolgende speler links van haar startvakje.

HET ONDERZOEK

Gedurende het onderzoek moeten de detectives rekening houden met de volgende regels met betrekking tot hun bewegingen door het kasteel van Dr. Swart.

Tijdens het spel moeten de speurders zich van kamer naar kamer verplaatsen om bewijzen te verzamelen. Probeer elke beurt een andere kamer in het huis te bereiken. Als je aan de beurt bent, gooi je om te verplaatsen de dobbelsteen, óf (maar dit

geldt alleen voor de hoekkamers) je gebruikt de geheime gang.

GOOIE

Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion het aantal vakjes dat je hebt gegoooid.

Je mag horizontaal, verticaal, vooruit of achteruit verplaatsen, maar niet schuin (diagonaal).

Je pion mag tijdens het verplaatsen zo vaak als je wilt van richting veranderen.

Een pion mag niet eindigen op, of verplaatsen over een vakje waarop een andere verdachte staat.

DE GEHEIME GANGEN

De kamers in tegenoverliggende hoeken van het speelbord zijn met elkaar verbonden door een geheime gang: de keuken en studeerkamer zijn met elkaar verbonden en tussen de serre en de zitkamer loopt een andere geheime gang. Als jouw pion aan het begin van je beurt in een van deze kamers staat, mag je als je wilt een geheime gang gebruiken in plaats van de dobbelsteen te gooien.

Wanneer je kiest voor de geheime gang, zeg je dit hardop voordat je de pion verplaatst. Vervolgens zet je je pion in de kamer in de tegenoverliggende hoek van het speelbord.

EEN KAMER BINNENGAAN EN VERLATEN

Detectives kunnen een kamer binnenkomen door de dobbelsteen te gooien en via de deur binnen te gaan, of via een geheime gang.

Als je door een deur naar binnen gaat, telt de deuropening zelf niet als een vakje.

Zodra je binnen bent, verplaats je je pion niet verder. Het maakt niet uit of je meer had gegoooid.

VERMOEDENS

Zodra je een kamer binnengaat, moet je een "vermoeden" uitspreken. Door het uitspreken van vermoedens kun je – door het uitschakelen van mogelijkheden – uitvinden welke drie kaarten in de Moord-envelop zitten.

Om een vermoeden uit te spreken, moet je een verdachte en een wapen in de kamer waar je staat neerleggen. Daarna zeg je dat jij vermoedt dat het misdrijf in deze kamer is gepleegd door de betreffende verdachte en met het betreffende wapen.

Voorbeeld: stel dat jij de detective bent die verantwoordelijk is voor Rosa Roodhart en dat je de zitkamer hebt bereikt. Dan zet je eerst een andere verdachte – b.v. Dominee Groenewoud – in de zitkamer. Vervolgens leg je een wapen – b.v. de Engelse sleutel – in de zitkamer. En dan zeg je: "Ik vermoed dat de moord is gepleegd door Dominee Groenewoud, met de Engelse sleutel, in de zitkamer."

Let op: jouw pion moet in de kamer staan die je in je vermoeden noemt.

Denk eraan dat alle verdachten de moord gepleegd kunnen hebben – ook de pionnen die niet werkelijk meespelen én jouw eigen pion.

Pionnen en wapens die in een kamer op het speelbord zijn gezet in verband met een vermoeden, worden niet op hun oorspronkelijke plaats teruggezet.

Let op: je mag niet in dezelfde kamer blijven staan om te proberen deze kamer uit het onderzoek te schrappen; je moet de kamer altijd eerst verlaten en opnieuw binnengaan. Je mag de kamer niet in dezelfde beurt verlaten en weer binnengaan, zelfs niet door een andere deur.

