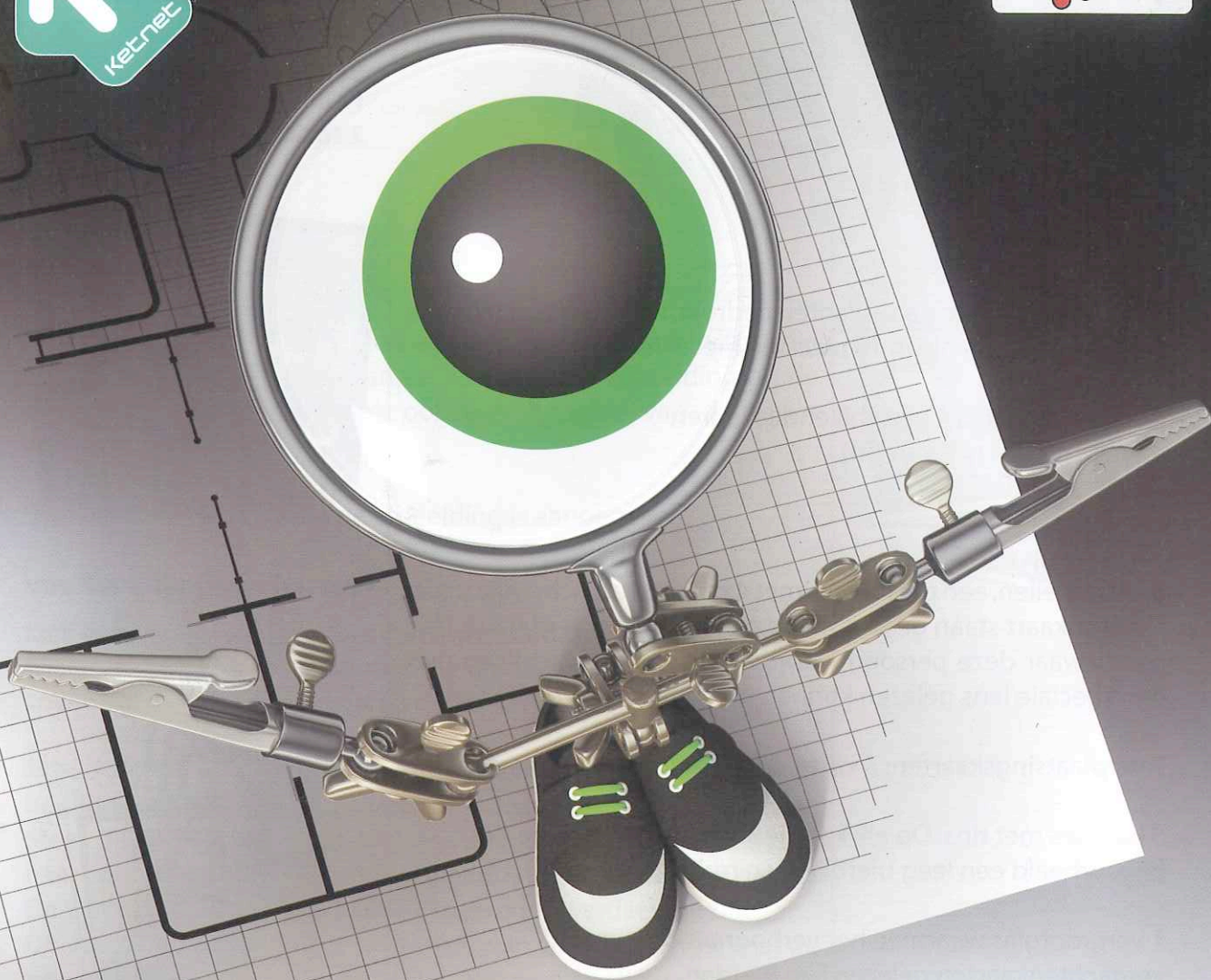




Leo Colovini

# Sherlock

het spel





# Sherlock

## MATERIAAL

- 2 speelborden, aan beide kanten bedrukt, met vier verschillende locaties, elk verdeeld in 10 plaatsen met 3 verschillende kleuren.
- 4 speelstukken in 4 verschillende kleuren (blauw, groen, zwart, rood).
- 1 presentator.
- 4 kaartspellen, een per locatie, met 4 keer 16 verdachtenkaarten. Op elke kaart staan de foto en de naam van een verdachte, de plaats waar deze persoon werkt en vijf zinnen die alleen met een speciale lens gelezen kunnen worden (het verhoor).
- 7 verplaatsingskaarten: 3 witte, 2 rode en 2 groene kaarten.
- 5 kaartjes met tips. Op elk kaartje staan tegenstrijdige tips, bijvoorbeeld een leeg bierblikje en fruitsap.
- 1 vergrootglas waarmee het verhoor op de verdachtenkaarten gelezen kan worden.
- 4 kartonnen frames waar de kaartjes met tips zo ingeschoven kunnen worden dat maar een van de twee tips zichtbaar is.

## DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is dat de valsspeler ontmaskerd wordt. De valsspeler is de verdachte van wie het verhoor overeenkomt met de tips die in de vier frames zichtbaar zijn.

ontworpen door  
Leo Colovini  
gebaseerd op het  
tv-programma **Sherlock**.  
**2 tot 4 spelers** leeftijd **7+**



# het spel

## VOORBEREIDING

### De eerste keer dat je met het spel speelt

Maak per locatie een stapeltje van de verdachtenkaarten die erbij horen. Je kunt de kaarten aan de hand van de afbeelding op de achterkant herkennen. Maak ook een stapeltje van de zeven verplaatsingskaarten.

Stel de frames op zoals in de afbeelding is aangegeven.

### Voorbereiding van het spel

Kies een van de locaties. Leg het speelbord op tafel en geef elke speler de 16 verdachtenkaarten die bij deze locatie horen en het speelstuk met dezelfde kleur als de achterkant van de kaarten.

Schud de vijf aanwijkskaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op tafel. Leg één kaart opzij. Deze kaart speelt niet mee. Steek de overige vier kaarten in de vier frames. Hou de afbeelding naar beneden zodat niemand de vier tips in de frames kan zien. De vier tips in de frames sluiten 15 van de 16 verdachten uit. De valsspeler is dus de 16e verdachte, van wie het verhoor met de tips overeenkomt. Er zijn 80 verschillende mogelijkheden om de tips te combineren.

Elke speler neemt één frame. Als je met zijn tweeën of drieën speelt, leg je de rest van de frames met de afbeelding naar beneden naast het speelbord.

Elke speler schudt zijn verdachtenkaarten en legt ze in vier stapeltjes van vier kaarten voor zich neer met de foto van de verdachte naar boven.

Elke speler plaats zijn speelstuk op het speelbord in het starthokje (het hokje met het logo van het programma). Schud de verplaatsingskaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op het speelbord.

Bepaal wie mag beginnen en geef hem de lens.





# Sherlock

## HET SPEL

*De spelers spelen om de beurt en met de klok mee.*

### De verplaatsing

Als je aan de beurt bent, neem je een verplaatsingskaart. De kleur van de kaart geeft aan waar je naartoe kunt:

- *Met een groene kaart mag je je speelstuk naar een nabijgelegen groen of wit hokje verplaatsen.*
- *Met een rode kaart mag je je speelstuk naar een nabijgelegen rood of wit hokje verplaatsen.*
- *Met een witte kaart mag je je speelstuk naar een willekeurig hokje verplaatsen.*

Als één verplaatsing voldoende is, neem je geen kaarten meer en verplaats je je speelstuk volgens de kleur van de kaart. Als je nog een verplaatsing wilt doen, neem je een tweede kaart. Let op: als de tweede kaart dezelfde kleur heeft als de eerste, is je beurt onmiddellijk voorbij en mag je geen verplaatsing of verhoor meer doen.

Je mag in totaal drie kaarten nemen, maar je mag je speelstuk alleen verplaatsen als ze allemaal van elkaar verschillen. Als twee kaarten dezelfde kleur hebben, is je beurt onmiddellijk voorbij.

Je hoeft niet alle kaarten te gebruiken die je genomen hebt. Je mag ook kiezen in welke volgorde je ze gebruikt. Je mag je speelstuk ook laten staan.

Als aan het einde van je beurt niet alle verplaatsingskaarten gebruikt zijn, dan gaat de volgende speler met de resterende kaarten door. Als je tijdens je beurt de laatste kaart neemt en je wilt nog een kaart nemen, schud dan de eerder gespeelde kaarten (met uitzondering van de kaarten die je al getrokken hebt) en neem een kaart van de geschudde stapel. Tijdens het spel moet de stapel meerdere keren geschud worden.

Je kunt met de verplaatsingskaarten die je genomen hebt, ook de presentator verplaatsen. Dat kan handig zijn als je hem wilt ontmoeten (zie verderop).



# het spel

## Het verhoor

Als je door een verplaatsing terechtkomt op een hokje dat overeenstemt met het beroep of de werkplaats van een van de verdachten die boven op je stapeltjes met verdachtenkaarten liggen, dan kun je die kaarten in je hand nemen. Je mag maximaal twee kaarten in de hand houden.

*Bijvoorbeeld: je komt terecht in de afdeling Onderhoud. Een van de kaarten boven op je vier stapeltjes is Hanne. Haar kaart kun je oppakken. Mocht ook Eric bovenaan liggen, dan kun je ook zijn kaart oppakken.*

Ga verder met de overige stapeltjes als je de laatste kaart van een van de stapeltjes neemt.

De verdachten van wie je de kaarten in je hand houdt, kun je verhoren. Met de speciale lens lees je de vijf zinnen die op de kaarten staan. Vergelijk de zinnen met de tip in het frame dat je aan het begin van het spel gekregen hebt.

- Als geen enkele zin in tegenspraak is met de tip in het frame, hou je de verdachtenkaart in je hand: die verdachte zou de valsspeler kunnen zijn.
- Als een van de zinnen in tegenspraak is met de tip in het frame, leg je de verdachtenkaart onder het frame: die verdachte kan de valsspeler niet zijn.

*Bijvoorbeeld: in het frame zie je de tip "elektrische gitaar", op de kaart in je hand lees je "Instrumenten zouden niet op elektriciteit moeten functioneren." Deze verdachte kan de valsspeler niet zijn, want die houdt juist van elektrische gitaren. Je kunt deze verdachtenkaart dus schrappen en onder het frame leggen. Je kunt proberen te onthouden welke verdachten je tegenspelers geschrapt hebben. Noteren mag niet.*







## De presentator ontmoeten

Als je terechtkomt op een hokje waar de presentator staat én je hebt voldoende (= min. 4) verdachtenkaarten onder je frame verzameld, dan mag je hem vier kaarten geven in ruil voor een nieuwe tip: je mag dan een van de andere frames met een tip bekijken. De vier verdachtenkaarten leg je daarna weg in de doos. Als je nog meer verdachtenkaarten onder je frame verzameld hebt, moet je ze bewaren tot je de presentator weer ontmoet. Zodra je de nieuwe tip gezien hebt, mag je de verdachten in je hand opnieuw met de lens verhoren. Ook nu leg je de kaarten met zinnen die in tegenspraak zijn met de nieuwe tip onder je frame.

### Bijvoorbeeld:

*De eerste tip was een elektrische gitaar. Nu heb je een tweede tip: een duikuitrusting. Je hebt twee kaarten in je hand.*

## Tegenspelers ontmoeten

Als je terechtkomt op een hokje waar een tegenspeler staat, dan mag je de kaarten bekijken die hij in zijn handen heeft en er de zinnen op lezen. Zo kom je iets te weten over de tips waarvan je tegenspeler op de hoogte is. Aan het einde van je beurt mag je je tegenspeler op een willekeurig leeg hokje op het bord plaatsen.

**Bijvoorbeeld:** Je bent op het hokje van een tegenspeler terechtgekomen. Hij geeft je zijn kaarten en je leest het verhoor met de lens. Dit staat er op de twee kaarten:

|                                                                           |                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1) Bier is voor vrachtwagenchauffeurs.                                    | 1) Van bier blaast je buik op.                           |
| 2) Ik haat fastfood.                                                      | 2) Ik kan niets eten dat in deze vervuilde zeeën zwemt.  |
| 3) Poëzie is voor snobs.                                                  | 3) Gedichten zijn ontzettend saai.                       |
| 4) Ik zal nooit ergens op vakantie gaan waar het kouder is dan 30 graden. | 4) Ik heb nooit leren zwemmen.                           |
| 5) Instrumenten zouden niet op elektriciteit moeten functioneren.         | 5) Ik val in slaap als ik naar klassieke muziek luister. |

### Op de eerste kaart staat:

- "Ik val in slaap als ik naar klassieke muziek luister" en
- "Ik zal nooit ergens op vakantie gaan waar het kouder is dan 30 graden".

### Op de tweede kaart staat:

- "Violen klinken net als zeurderige muggen" en
- "Duiken? Nee, bedankt. Ik hou er niet van door een plastic buis te ademen".

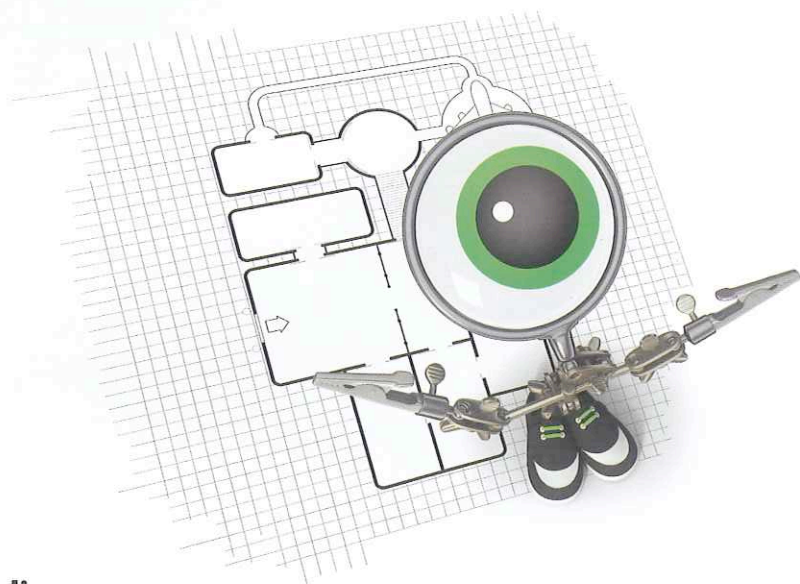
De twee kaarten komen overeen met de elektrische gitaar (daarom heb je ze nog altijd in je hand). De eerste kaart komt ook overeen met de duikuitrusting; de tweede kaart is er in tegenspraak mee en die kun je dus wegleggen.

Je mag nooit extra tips opschrijven en dus moet je proberen ze te onthouden. Aan het einde van je beurt, mag je de presentator op een willekeurig leeg hokje op het bord plaatsen.

# het spel

*Je hebt al twee andere tips gezien: de elektrische gitaar en de duikuitrusting. Je kunt dus de zinnen 4 en 5 overslaan en je concentreren op de andere zinnen.*

*De eerste verdachte past niet bij de tip 'friet' (hij haat fastfood), de tweede verdachte past niet bij 'vis' (hij denkt dat de zeeën te vervuild zijn om vis te eten). Dat betekent dat je tegenspeler de tip die daarbij hoort (friet / visgraat), niet in zijn bezit heeft. Anders zou hij een van de twee verdachten hebben weggelegd. Zin 1 van de twee verdachten past niet bij bier en zin 3 is in tegenspraak met een gedichtenbundel. Je kunt er dus zeker van zijn dat je tegenspeler de tip 'stripboek' of 'vruchtensap' in handen heeft. Je kunt de verdachten met bier en poëzie onmiddellijk schrappen.*



## Meerdere handelingen

Als je aan het einde van je verplaatsing op een hokje met een ander speelstuk terechtkomt, mag je de twee handelingen verbonden aan dit hokje uitvoeren (de verdachten pakken, ze met de loop verhoren, ze wegleggen of houden, enz.) en de handeling verbonden aan het speelstuk. Dat houdt in dat je, als je de presentator ontmoet, hem 4 weggelegde kaarten mag geven en een nieuwe tip mag bestuderen of, als je een tegenstander tegenkomt, zijn kaarten mag bestuderen.

## EINDE VAN HET SPEL

Je mag de valsspeler beschuldigen als je alle vier de tips gezien of afgeleid hebt, of als je alle andere verdachten geschrapt hebt. Er gelden twee voorwaarden:

- je moet de verdachte die je wilt beschuldigen in je hand hebben (hij ligt dus niet op tafel en je hebt hem niet weggelegd) en
- je moet op het hokje met de presentator staan.

Als je een verdachte ervan beschuldigt de valsspeler te zijn, dan bekijk je – zonder dat de andere spelers het zien! – de vier tips om te controleren of je beschuldiging klopt. Je wint het spel als je de juiste verdachte beschuldigd hebt. Heb je de verkeerde verdachte beschuldigd, dan word je uitgesloten. Het spel gaat dan door tot een andere speler een verdachte beschuldigt.



Wie is de beste detective (Sherlock) die de valsspeler kan ontmaskeren? Sherlock is een combinatie van waarneming, analyse, intuïtie, deductie en gezond verstand.

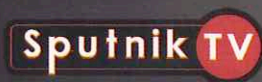
Sherlock is een opwindend en fantasierijk spel, waarin twee tot vier detectives afzonderlijk proberen de valsspeler te ontdekken. De valsspeler bevindt zich in een drukke omgeving (vliegveld, restaurant, politiebureau, filmset) waar hij of zij niet thuishoort. De detectives moeten de valsspeler aan de hand van tips en verhoren en door hun deductievermogen zien te ontdekken.

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel één tip. Tijdens het spel kunnen de spelers andere tips verzamelen en zo verdachten schrappen. De tips zijn voorwerpen die in tegenspraak met de verhoren kunnen zijn. De verhoren zijn uitspraken van de verdachten die met een speciale lens op de verdachtenkaarten gelezen kunnen worden.

Als een tip het verhoor van een verdachte tegenspreekt, kan de speler die verdachte schrappen. Zodra hij vier verdachten geschrapt heeft, kan hij de presentator ontmoeten en een nieuwe tip krijgen. Een speler die vier tips verzameld of afgeleid heeft, kan de valsspeler identificeren.



599894  
copyright 2009 Ketnet  
www.ketnet.be/kaartje



OPGELET! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Het spel bevat kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt en tot verstikking zouden kunnen leiden. Bewaar de doos en de handleiding zodat je later de aanwijzingen kan herlezen. Kleuren en kenmerken van de inhoud van deze doos kunnen afwijken van de afbeeldingen op deze doos en in de handleiding.

[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce - 62019 Recanati (MC) - Italy



**Clementoni**