

De klui-zen-kra-kers

Een spannend avontuur voor 2 - 4 taaldetectives van 5 - 99 jaar.

Auteur: Andrea Lehmkuhler
Illustraties: Nikolai Renger
Duur van het spel: 20 - 30 minuten



De vier hobbydetectives Lisa, Tim, Cato en Finn laten geen raadsel onopgelost. Ze bespreken het liefst hun waarnemingen in hun geheime hoofdkwartier in de oude kasteelruïne. Op een dag zijn ze stomverbaasd: midden tussen de vervallen muren staat een gloednieuwe brandkast! Wie heeft die daar verborgen? En wat betekenen de vier symbolen op de deur? Vlijmscherp concluderen ze dat het ongetwijfeld gaat om aanwijzingen voor de cijfercombinatie van de brandkast en dat deze staan voor "het park", "het centrum", "het strand" en "het museum". De vier vrienden besluiten om daar naar de symbolen te zoeken en het geheim van de brandkast te ontsluiten.

Help Lisa, Tim, Cato en Finn om de velden met aanwijzingen te bereiken. Enkel wie de begrippen uit de verschillende wijken slim en juist in lettergrepen splitst, vindt daar de cijfers voor de combinatie van het slot. Wie slaagt er als eerste in om het geheim te onthullen?

Inhoud van het spel

1 spelbord, 4 spelfiguren, 20 onderwerpkaarten 'Park', 20 onderwerpkaarten 'Centrum', 20 onderwerpkaarten 'Strand', 20 onderwerpkaarten 'Museum', 10 cijferchips, 4 brandkastchips, 1 dobbelsteen met lettergrepen, 1 handleiding

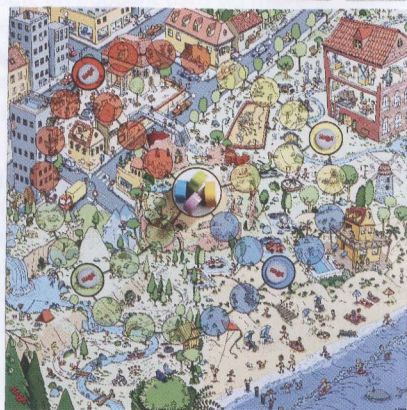
Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Sorteert de 80 onderwerpkaarten volgens de symbolen op de achterkant. Meng elk van de vier stapels goed en leg ze met de achterkant naar boven naast het spelbord.

Leg alle cijferchips met het cijfer naar beneden en meng ze. Leg vervolgens op elk van de vier aanwijzingsvelden op het spelbord een cijferchip (met het cijfer naar beneden). De overige cijferchips bekijk je niet en leg je terug in de doos.

Meng de brandkastchips zonder naar de afbeelding te kijken en leg ze op een stapel naast het spelbord.

Elke speler kiest een figuur en zet deze op het geheime hoofdkwartier in het midden van het spelbord. Overtollige figuren gaan terug in de doos. Houd de dobbelsteen met lettergrepen bij de hand.



Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler met de meeste lettergrepen in zijn voornaam begint. Elke ronde bestaat uit drie opeenvolgende acties:

1. onderwerпкаart nemen
2. lettergrepen klappen
3. figuur bewegen

1. Onderwerпкаart nemen

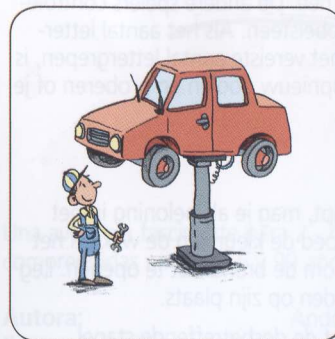
Neem eerst een onderwerпкаart van de stapel in de kleur van de wijk waarin je figuur zich bevindt. Vanuit het geheime hoofdkwartier in het midden mag je kiezen van welke stapel je een onderwerпкаart neemt. Leg de kaart open voor je en bedenk bij het onderwerp een gepast woord.

2. Lettergrepen klappen

Van zodra je een gepast woord hebt gevonden, zeg je dat woord hardop en klap je tegelijk de lettergrepen duidelijk mee. Alle spelers controleren of het aantal lettergrepen bij je woord juist is.

- Als je juist geklapt hebt, d.w.z. als het aantal geklapt lettergrepen met het aantal lettergrepen van je woord overeenkomt, mag je jouw figuur bewegen (zie 'Figuur bewegen').
- Als het aantal geklapt lettergrepen niet overeenkomt met het aantal lettergrepen van het woord, moeten de andere spelers je verbeteren. Klap het woord met het juiste aantal lettergrepen nog eens en beweeg dan je figuur (zie 'Figuur bewegen').
- Als je op geen woord kunt komen of je woord niets met het onderwerp op de kaart te maken heeft, mag je jouw figuur niet verplaatsen.

VOORBEELD



TOEGESTAAN

au-to / werk-plaats / au-to-werk-plaats / man / me-ca-ni-cien / au-to-re-pa-ra-teur / hef-brug / ban-den / kop-lamp / ge-reed-schap / schroe-ven-draai-er / werk-broek / sa-lo-pet-te / blauw / rood / geel / ven-ster / voor-ruit / hoofd / pet / hand / rui-ten-wis-ser...

Tip: alle begrippen die je op de kaart ziet, zijn toegestaan.

NIET TOEGESTAAN

groen / bus / vliegtuig / brood / kwarktaart / reuzen lolly / ei / rode auto / lachende man...

Tip: alles wat meer dan één woord is en/of wat niets met het onderwerp op de kaart te maken heeft, is verkeerd.

3. Figuur bewegen

Ga met je figuur evenveel velden vooruit als het woord lettergrepen heeft. Je mag naar een willekeurige richting gaan en van richting veranderen, maar tijdens een beurt mag je niet vooruit én achteruit gaan.

Vervolgens leg je de onderwerпкаart met de afbeelding naar boven naast de gepaste stapel (behalve als je op een van de vier aanwijzingsvelden komt; zie 'Aanwijzingsvelden').

De volgende speler is aan de beurt en draait een onderwerпкаart om.

Als een van de vier stapels op is, meng je de onderwerпкаarten ernaast en leg je die als nieuwe stapel klaar.

Aanwijzingsvelden

Telkens wanneer je op een van de vier aanwijzingsvelden komt, moet je een lettergreepraadsel oplossen. Zo krijg je een cijfer van de code voor de brandkast.

De oplossing van een lettergreepraadsel bestaat uit drie opeenvolgende acties:

1. gooien
2. lettergrepen klappen
3. cijferchip bekijken

1. Gooien

Gooi met de dobbelsteen. Bedenk nu een woord dat bij je onderwerпкаart past **en** dat evenveel lettergrepen heeft als de dobbelsteen aangeeft. Als je '4+' hebt gegooid, zeg je een gepast woord met minstens 4 lettergrepen.

2. Lettergrepen klappen

Zeg het woord hardop en klap daarbij de lettergrepen mee. De andere spelers controleren of het aantal lettergrepen hetzelfde is als op de dobbelsteen. Als het aantal lettergrepen verkeerd is of je geen gepast begrip vindt met het vereiste aantal lettergrepen, is je beurt voorbij. Als jij weer aan de beurt bent, kun je opnieuw gooien en proberen of je met een andere onderwerпкаart meer geluk hebt.

3. Cijferchip bekijken

Alleen als je het gepaste aantal lettergrepen hebt geklapt, mag je als beloning in het geheim kijken naar de cijferchip, die er ligt. Onthoud goed de kleur van de wijk en het cijfer: deze vormen samen een deel van de combinatie om de brandkast te openen. Leg daarna de cijferchip weer met de afbeelding naar beneden op zijn plaats.

Leg op het einde van je beurt je onderwerпкаart open naast de desbetreffende stapel.

De brandkast openen

Van zodra een speler denkt dat hij de vier cijfers voor de juiste combinatie van de brandkast heeft en met zijn figuur weer vlak op het hoofdkwartier staat, mag hij proberen de brandkast te openen.

Draai daartoe de eerste brandkastchip om. Het kleurensymbool erop duidt aan uit welke wijk je het cijfer moet noemen. Zeg hardop het cijfer dat je onthouden hebt van op de cijferchip van het aanwijzingsveld met dezelfde kleur.

Controleer daarna in het geheim of het door jou genoemde cijfer overeenkomt met dat op de cijferchip van die wijk:

- als je het nog wist, draai je de cijferchip om en leg je deze zo op het aanwijzingsveld. Draai daarna de volgende brandkastchip om en ga op dezelfde manier te werk.
- Als je je vergist hebt en een verkeerd cijfer hebt genoemd, leg je de cijferchip omgekeerd op het aanwijzingsveld terug, zonder deze aan de andere spelers te tonen. Draai ook alle andere open cijferchips weer om. Open brandkastchips meng je ook weer onder de andere brandkastchips, met de afbeelding naar beneden. Maak een nieuwe stapel met de brandkastchips. Plaats je figuur op het aanwijzingsveld waarvoor je een verkeerd cijfer hebt genoemd. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is gedaan wanneer een speler de volledige combinatie juist heeft weergegeven en alle brandkast- en cijferchips met de afbeelding naar boven liggen. Deze speler is de meesterdetective en wint de ingewikkelde missie van het lettergreetracespel!

Vocamots

Une aventure palpitante pour 2 à 4 amoureux des mots de 5 à 99 ans.

Auteur : Andrea Lehmkuhler
Illustration : Nikolai Renger
Durée du jeu : 20 à 30 minutes



Nos quatre détectives amateurs, Lisa, Tom, Claire et Théo, adorent trouver la solution d'énigmes. Pour cela, ils échangent leurs points de vue dans leur QG secret : les ruines d'un ancien château. Un jour, une surprise de taille les y attend : au beau milieu des vieilles murailles, ils découvrent un coffre-fort flambant neuf ! Qui a donc pu le cacher là ? Et que signifient les quatre symboles qui ornent sa porte ? En réfléchissant, ils en déduisent que ces symboles représentent le code du coffre-fort et qu'ils renvoient au parc, au centre-ville, à la plage et au musée. Les quatre amis décident alors de se rendre dans ces parties de la ville pour y chercher les symboles et ainsi élucider l'énigme de ce coffre-fort !

Lisa, Tom, Claire et Théo ont besoin de ton aide pour atteindre les cases d'indice ! Pour trouver les chiffres qui composent le code du coffre-fort, il faut être assez futé pour réussir à décomposer les mots découverts dans les différents quartiers de la ville. Qui sera le premier à percer le mystère ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 4 figurines, 20 cartes illustrées « parc », 20 cartes illustrées « centre-ville », 20 cartes illustrées « plage », 20 cartes illustrées « musée », 10 jetons numérotés, 4 jetons de coffre-fort, 1 dé de syllabes, 1 règle du jeu

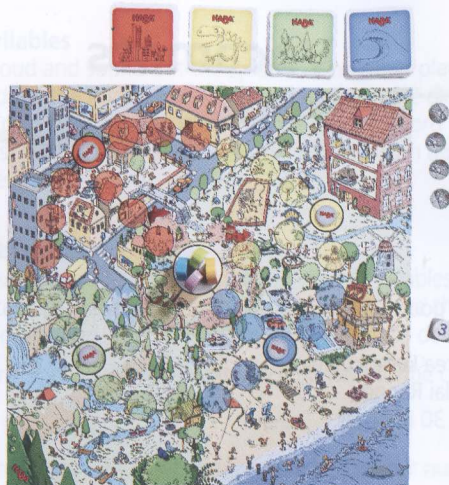
Préparation du jeu

Déposez le plateau de jeu au milieu de la table. Triez les 80 cartes illustrées en fonction du symbole au verso. Mélangez bien les quatre piles et posez-les faces cachées à côté du plateau de jeu.

Retournez tous les jetons numérotés faces cachées et mélangez-les bien. Déposez ensuite un jeton numéroté face cachée sur chacune des cases d'indice du plateau de jeu. Remettez le reste des jetons numérotés dans la boîte sans les retourner.

Les jetons de coffre-fort doivent également être mélangés faces cachées, puis empilés à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le QG secret au milieu du plateau de jeu. Les figurines restantes retournent dans la boîte. Sortez le dé de syllabes de la boîte.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont le prénom a le plus de syllabes est celui qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. Tirer une carte illustrée
2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes
3. Déplacer la figurine

1. Tirer une carte illustrée

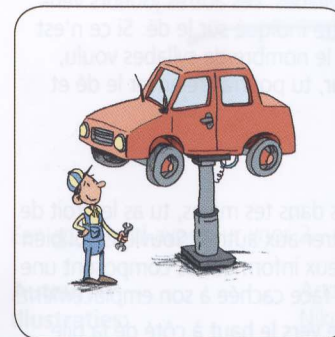
Commence par tirer une carte illustrée de la pile qui porte la couleur du quartier où se trouve ta figurine. Si tu es sur le QG secret au milieu, tu as le droit de choisir de quelle pile tu vas tirer ta carte illustrée. Place la carte devant toi de manière à ce que les autres la voient et trouve un mot qui correspond à l'illustration.

2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dès que tu as trouvé un mot adapté, dis-le à voix haute en frappant les syllabes dans tes mains de manière à ce que tout le monde entende. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au mot en question.

- Si tu as frappé correctement les syllabes (c'est-à-dire que le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains est égal au nombre de syllabes du mot), tu peux déplacer ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si le nombre de fois que tu as frappé dans tes mains ne correspond pas au nombre de syllabes du mot, les autres joueurs doivent te corriger. Frappe à nouveau le mot dans tes mains, mais cette fois-ci avec le nombre correct de syllabes, puis déplace ta figurine (voir « Déplacer les figurines »).
- Si tu ne trouves pas de mot adéquat ou que le mot que tu as trouvé n'a rien à voir avec l'illustration de la carte, tu n'as pas le droit de déplacer ta figurine.

EXEMPLE



Permis

Voi-tu-re / ga-ra-ge / mé-ca-no / hom-me / mé-ca-ni-cien / ga-ra-gis-te / pont / pneus / pha-res / ou-tils / clés / sa-lo-pet-te / pan-ta-lon / bleu / rou-ge / jau-ne / vit-res / pa-re-bri-se / tê-te / cas-quet-te / main / es-sue-gla-ces...

Conseil : tous les mots représentés sur la carte sont autorisés.

Pas permis

vert / bus / a-vion / pain / gâ-teau / bon-bon / oeuf / voi-tu-re-rou-ge / hom-me-sou-riant...

Conseil : tout ce qui ne compte pas comme un mot et/ou n'a rien à voir avec l'illustration compte comme une mauvaise réponse.

3. Déplacer les figurines

Tu dois déplacer ta figurine d'autant de cases que de syllabes contenues dans ton mot. Tu peux te déplacer dans n'importe quelle direction et tourner, mais tu n'as pas le droit d'avancer et de reculer pendant un seul et même tour.

Dépose ensuite la carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante (à moins que tu ne tombes sur une case d'indice ; voir « Les cases d'indice »).

C'est au tour du joueur suivant. Il retourne alors une carte illustrée.

Lorsque l'une des quatre piles de pioche est épuisée, mélange les cartes illustrées déposées à côté et fais une nouvelle pile de pioche faces cachées.

Les cases d'indice

Lorsque tu tombes sur l'une des quatre cases d'indice, tu dois couper un mot énigme. Cela te permettra d'accéder à un chiffre du code du coffre-fort.

Pour répondre à une énigme, tu dois effectuer ces trois opérations dans l'ordre suivant :

1. Lancer le dé
2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes
3. Regarder le jeton numéroté

1. Lancer le dé

Lance le dé de syllabes. Trouve un mot qui correspond à ta carte illustrée **et** qui a exactement le même nombre de syllabes que le chiffre indiqué sur le dé de syllabes. Si le dé indique « 4+ », trouve un mot de 4 syllabes ou plus correspondant à la carte.

2. Frapper dans ses mains le nombre de syllabes

Dis le mot à voix haute en frappant dans tes mains les syllabes. Les autres joueurs vérifient que le nombre de syllabes correspond bien au chiffre indiqué sur le dé. Si ce n'est pas le cas ou que tu ne trouves pas de mot adapté avec le nombre de syllabes voulu, ton tour est terminé. Dès que ce sera à nouveau ton tour, tu pourras relancer le dé et retenter ta chance avec une nouvelle carte illustrée.

3. Regarder le jeton numéroté

Si et seulement si tu as frappé le bon nombre de syllabes dans tes mains, tu as le droit de regarder le jeton numéroté en récompense sans le montrer aux autres. Souviens-toi bien de la couleur du quartier et du chiffre : ensemble, ces deux informations composent une partie du code du coffre-fort. Repose le jeton numéroté face cachée à son emplacement.

Une fois que tu as fini ton tour, dépose ta carte illustrée face vers le haut à côté de la pile correspondante.

Ouvrir le coffre-fort

Dès qu'un joueur pense avoir réuni les quatre chiffres du code du coffre-fort et qu'il a réussi à atterrir exactement sur le QG avec sa figurine, il peut essayer d'ouvrir le coffre-fort.

Pour cela, retourne le premier jeton de coffre-fort. La couleur de son symbole indique la couleur du quartier dont tu dois donner le chiffre. Dis à voix haute le chiffre qui, d'après toi, était indiqué sur le jeton numéroté de la case d'indice de cette couleur.

Vérifie ensuite que le chiffre que tu as donné correspond bien au jeton numéroté de ce quartier sans le montrer aux autres joueurs.

- Si ta mémoire est bonne, tu peux retourner le jeton numéroté et le poser face visible sur la case d'indice. Retourne ensuite le jeton de coffre-fort suivant et procède exactement de la même manière.
- Tu t'es trompé ? Repose le jeton numéroté face cachée sur la case d'indice, sans le montrer aux autres joueurs. Puis retourne faces cachées les autres jetons que tu avais éventuellement dévoilés précédemment. Tu dois également retourner les jetons de coffre-fort faces cachées, les mélanger aux autres et reformer une nouvelle pile. Pose ta figurine sur la case d'indice dont tu as donné le mauvais chiffre. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a réussi à dévoiler le code secret en entier et que tous les jetons du coffre-fort et tous les jetons numérotés sont retournés faces visibles. Ce joueur est alors nommé grand détective des mots !