

WIE IS DE DADER?

Er is een misdrijf gepleegd en er zijn maar liefst 48 verdachten. Gelukkig heeft u een grote reputatie op het gebied van inventief spuurwerk....

Het spel.

De 48 verdachten beantwoorden aan een signalement met de volgende kenmerken:

<u>geslacht/leeftijd</u>	<u>kleur kleding</u>	<u>wapen</u>
oude man	groen	gif
oude vrouw	bruin	dolk
jonge vrouw	blauw	pistool
jonge man	geel	

Een speler schudt de kaarten en neemt de bovenste kaart van de stapel. Dit is 'de dader'. De andere spelers mogen niet zien om welke kaart het gaat. Nu draait diezelfde speler een volgende kaart en legt deze open op tafel. Hij vergelijkt deze kaart met 'de dader'. Als één of meer van de kenmerken overeenkomen met die van 'de dader' zegt hij **Verdacht**. Komt geen van de kenmerken overeen, dan zegt hij **Onschuldig**. Dan draait hij een volgende kaart en doet hetzelfde. Hij blijft kaarten draaien en Verdacht of Onschuldig melden. De andere spelers combineren de gegeven informatie totdat ze de dader menen te weten. Als een speler een verkeerde oplossing geeft mag hij niet meer mee raden. Degene die het eerste de dader ontmaskert scoort een punt.

Daarna schudt de volgende speler de kaarten en draait de 'daderkaart'. Het spel gaat door totdat alle spelers een keer 'de daderkaart' hebben gedraaid. Wie dan de meeste punten heeft gescoord is de winnaar. Voor de spelers die gelijk eindigen wordt een beslissingsronde gehouden.

Een voorbeeld:

Stel er zijn al drie kaarten gedraaid:

1
blauw
Onschuldig



2
groen
Onschuldig



3
blauw
Verdacht



Uit 1 en 2 blijkt dat het vergif het wapen is. Kaart 3 toont aan dat het in dit geval om een jonge man moet gaan. Dit is immers het enige kenmerk dat hem verdacht kan maken. Blijf over de keuze tussen bruin of geel.

Als de volgende kaart nu deze is:



bruin
Verdacht

dan levert u dat weinig op, maar is het deze:



bruin
Verdacht

dan weet u dat de dader een jonge man in een bruin pak met vergif is.