

DERRIÈRE LA PORTE SECRÈTE



jeu de mémoire coopératif
1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • durée: environ 15 min.

Idée du jeu

Cette nuit, les cambrioleurs sont entrés dans la maison par la porte secrète. Ils ont pris 3 objets précieux qu'ils ont cachés dans le passage, derrière cette porte. A minuit, ils reviendront chercher leur butin. Nous sommes des détectives, et allons essayer de découvrir quels sont les objets qui risquent d'être volés. Quand sonnera minuit, la porte secrète s'ouvrira. Les objets que nous avons deviné seront mis en sécurité dans un coffre, tandis que les autres seront emportés par les voleurs.

La mission des détectives

Chaque objet est représenté 2 fois. Vous allez explorer la maison ensemble et retrouver ceux qui y sont restés. Deux objets identiques seront mis en sécurité au coffre. Soyez attentif et essayez de vous souvenir de ceux que vous avez rencontrés et de leur emplacement. Vous parviendrez peut-être ainsi à découvrir lesquels sont cachés derrière la porte secrète.

Contenu

Plateau de jeu, règles, 24 cartes « objets précieux » (12 paires), 12 cartes « horloge », 2 cartes de rechange, la porte secrète.

Préparation

- Regardez le plateau. La maison comprend 9 pièces, et un passage secret, sombre, sur la gauche. En haut, il y a l'horloge, qui peut sonner 12 fois: noter que chaque image la montre à une heure d'intervalle. Quand elle sonnera pour la douzième fois, il sera minuit. En bas, les cases représentent le coffre, où les objets retrouvés seront mis en sécurité.
- Trouvez les 12 « cartes horloge », et mettez les de côté. Toutes les autres cartes sont mélangées, face cachée. Prenez-en 3 au hasard (sans les regarder!), et placez-les sur le passage sombre. Par dessus sera posée la porte secrète. Personne ne sait donc quels sont ces 3 objets!
- Mélangez maintenant ensemble, face cachée, les cartes « objet » et les cartes « horloge » et placez les sur les cercles blancs répartis dans la maison, toujours sans les regarder.
- Décidez qui commence, par exemple celui qui a les habits les plus sombres...

Le jeu

1. A votre tour, vous pouvez retourner 2 cartes.
2. Chaque fois que vous retournez une carte « horloge », l'horloge sonne. BONG! Une heure est passée! Posez la carte sur l'horloge en haut du plateau.
3. Si vous retournez un des objets, la carte reste en place.
4. Si vous en retournez une paire (2 cartes « objet » identiques), vous pouvez les placer au coffre, en bas du plateau, à l'endroit prévu. Quoi qu'il arrive, ils sont maintenant en sécurité.
5. Si vous n'en trouvez qu'un, ou 2 différents, observez-les tous ensemble, puis remettez-les où ils étaient. Rappelez-vous où ils se trouvent.
6. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

Fin du jeu

7. Quand l'horloge sonne pour la douzième fois, il est minuit. Le jeu cesse immédiatement. Aucune carte ne peut plus être retournée.
8. Vous pouvez maintenant faire des propositions quant aux objets dissimulés: lesquels sont retirés, quels autres avons nous vu?
9. Une fois tout le monde d'accord sur les 3 objets cachés, vous pouvez ouvrir la porte secrète et voir si vous avez deviné!
10. Ceux que vous avez effectivement deviné rejoignent le coffre, les autres sont emportés par les voleurs.

Version courte

Pour les plus petits, le jeu peut être raccourci et simplifié

- 6 paires d'objets (soit 12 cartes) sont mises dans le coffre, en bas du plateau dès le début. Ceux-là sont déjà en sécurité.
- 6 cartes « horloge » sont déjà posées sur les 6 premières images. La pendule a donc déjà sonné 6 fois quand commence le jeu.
- Mélangez les 12 cartes « objet » restantes, et n'en mettez que 2 derrière la porte secrète.
- Mélangez les 10 cartes et les 6 cartes « horloge » restantes, et répartissez-les dans les différentes pièces (1 ou 2 par pièce).

Colofon

© 2009 Zonnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Behind the Secret Door» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Illustrateur: Jennifer Ring (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Zonnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans
Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
L'oiseau, la souris et l'ecureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans
Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans
Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Archipel - Dans les Mers de Chine

2-5 joueurs, à partir de 11 ans
Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...

DE GEHEIME GANG



coöperatief geheugenspel
1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Vannacht zijn de dieven door de geheime gang het huis binnengekomen, op zoek naar kostbare voorwerpen. Ze hebben drie voorwerpen verstopt in de geheime gang. Om middernacht komen de dieven terug om hun buit op te halen. Wij zijn detectives en proberen te ontdekken welke voorwerpen de dieven willen meenemen. Als de klok twaalf uur slaat, gaat de deur naar de geheime gang open. Alle kostbare voorwerpen die we goed geraden hebben, gaan veilig naar de kluis. De rest wordt meegenomen door de dieven!

Opdracht voor de detectives

Van elk kostbare voorwerp zijn er twee. Jullie gaan samen het huis doorzoeken. Zo komen jullie erachter, welke voorwerpen de dieven hebben laten liggen. Elke keer als jullie twee dezelfde voorwerpen vinden, kunnen jullie die in de kluis opbergen. Let goed op en onthoud samen alle voorwerpen die jullie tegenkomen. Misschien lukt het jullie dan om erachter te komen welke voorwerpen er in de geheime gang liggen!

Inhoud

Spelbord, spelregels, 24 kaartjes met kostbare voorwerpen (12 paren), 12 kaartjes met een klok, 2 blanco reservekaartjes en de deur van de geheime gang.

Vorbereiding

- Bekijk het spelbord. Het huis heeft negen kamers en aan de linkerkant een donkere geheime gang. Bovenaan het bord is de klok. De klok kan twaalf keer slaan. Zie je dat het op elk plaatje een uur later is? Als de klok voor de twaalfde keer slaat is het middernacht. Helemaal onderaan is de kluis. Een plek om kostbare voorwerpen veilig in op te bergen.
- Zoek de 12 kaartjes met een klok uit en leg ze even apart. Leg alle andere kaartjes ondersteboven en hussel ze door elkaar. Pak er nu 3, zonder ze te bekijken, en stapel ze op in de geheime gang op het spelbord. Daarna leg je de deur er bovenop. Niemand weet, welke drie voorwerpen het zijn!
- Leg nu de 12 klok-kaartjes ondersteboven bij de andere kaartjes en hussel ze allemaal goed door elkaar. Leg de kaartjes, zonder ze te bekijken, op de witte stippen in de kamers.
- Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die de donkerste kleren aanheeft.

Spelen

1. In je beurt mag je twee kaartjes omdraaien.
2. Draai je een kaartje met een klok om, dan slaat de klok. BOING, het is nu een uur later! Leg het kaartje op de klok bovenaan het bord.
3. Draai je een voorwerp om, dan blijft dat kaartje in de kamer liggen.
4. Heb je twee dezelfde voorwerpen gevonden, dan mag je die op elkaar in de kluis onderaan het bord leggen. Deze zijn in ieder geval veilig voor de dieven!
5. Heb je maar één voorwerp gevonden, of twee verschillende, probeer dan samen te onthouden welke het zijn. Draai ze daarna weer terug.
6. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

7. Als de klok voor de twaalfde keer slaat, is het middernacht. Het spel stopt meteen; er mogen geen kaartjes meer omgedraaid worden. Ook niet het tweede kaartje van je beurt!
8. Nu gaan jullie samen raden welke voorwerpen er achter de

deur naar de geheime gang liggen. Welke paren hebben jullie in de kluis kunnen opbergen en welke voorwerpen hebben jullie nog meer gezien?

9. Jullie mogen maar één keer raden. Wanneer jullie het eens zijn over de drie voorwerpen, mogen jullie de deur openmaken om te kijken of het klopt!
10. Alle voorwerpen die jullie goed geraden hebben, mogen in de kluis gelegd worden. Tel samen hoeveel voorwerpen jullie gered hebben. De rest van de voorwerpen in de geheime gang wordt meegenomen door de dieven!

Korter spel

Voor jongere kinderen kan het spel korter en eenvoudiger gemaakt worden. De voorbereiding gaat dan als volgt:

- Leg 6 keer twee dezelfde voorwerpen (in totaal 12 kaartjes) in de kluis. Deze zijn al veilig voor de dieven.
- Leg 6 kaartjes met een klok bovenaan het spelbord. Als het spel begint heeft de klok al zes keer geslagen!
- Hussel de 12 overgebleven voorwerpen en leg er 2 in de geheime gang in plaats van 3.
- Hussel de rest van de voorwerpen en de 6 andere klok-kaartjes door elkaar en verdeel ze over de kamers. Elke kamer krijgt 1 of 2 kaartjes.

Colofon

© 2009 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Behind the Secret Door' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk

(Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

Illustrator: Jennifer Ring (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

Product: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt door Twanneke Dijkstra.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Mount Everest - Bergbeklimmen

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

Kracht van 8 kaartspel

1-8 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.