

Sherlock Kids

Sur les traces du voleur de tableaux

Un jeu de mémoire communicatif pour 3 à 6 super détectives
de 5 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Conception graphique et illustration de la couverture :

Ulrike Fischer

Illustrations : divers artistes (voir sur chaque dessin)

Durée de la partie : 20 à 25 minutes

Contenu du jeu

20 tableaux (= 10 feuilles illustrées des deux côtés), 1 enveloppe,
1 musée des arts (= fond de la boîte), 5 disques tournants, 6 pions
Sherlock Kids, 1 règle du jeu

Connaissez-vous les Sherlock Kids ? Non ?! Et bien, il est grand
temps que vous fassiez leur connaissance ! Les Sherlock Kids, ce
sont de jeunes détectives qui font partie d'un club secret où seuls
les meilleurs des meilleurs sont acceptés. Voulez-vous aussi en
faire partie ? Voilà votre chance !

Dans le musée des arts, on a affaire à un voleur plutôt audacieux :
il dérobe sans arrêt des tableaux de grande valeur et laisse en
échange une enveloppe mystérieuse contenant une énigme en
image. Avec les Sherlock Kids, vous allez résoudre ce cas difficile
et prouver que vous êtes d'excellents détectives ! Vous devrez
surtout faire fonctionner vos méninges, être bons observateurs
et avoir une bonne mémoire pour poser des questions avisées
et recevoir toujours les bonnes réponses. Le but du jeu est de
récupérer le plus de points possible et d'attraper en premier le
voleur des tableaux !



FRANÇAIS

*Récupérer le plus de
points et attraper le voleur
en premier*



Enveloppe contenant les tableaux et musée au milieu de la table; pions sur l'escalier, préparer les disques tournants

Préparatifs

Collez les autocollants sur les pions de couleur correspondante. Mettez les tableaux dans l'enveloppe et posez l'enveloppe au milieu de la table. Mettez le musée (= fond de la boîte) à côté. Chaque joueur prend un pion Sherlock Kids et le pose sur l'escalier menant à la grande salle d'exposition. Les pions en trop sont sortis du jeu. Préparez les disques tournants.



Joueur posant la question: choisit le tableau

Joueurs qui vont deviner: observent bien le tableau

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a visité un musée en dernier commence. Tu es le premier à poser une question et prends l'enveloppe. Les autres joueurs sont ceux qui doivent deviner et prennent chacun un disque tournant.

Tire une feuille quelconque de l'enveloppe et choisis n'importe laquelle des deux images. Pose le tableau choisi au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Les joueurs qui doivent deviner regardent l'image attentivement et essaient de mémoriser le plus possible de détails en couleurs. Pendant ce temps, tu réfléchis à la question que tu peux poser, et qui devra être répondue par les autres joueurs en indiquant une couleur.

Quand tu estimes que les joueurs ont suffisamment longtemps observé le tableau, tu le caches avec l'enveloppe et poses alors ta question. Les autres joueurs doivent donner leur réponse discrètement sur leur disque tournant en choisissant le blanc, le rouge, le vert, le jaune, le bleu ou le violet. Si aucune couleur ne convient en réponse à la question, les joueurs mettent leur disque sur « X ».

Exemple :

Question : de quelle couleur est le ballon sauteur sur lequel est assise la petite fille au T-shirt vert ?



Réponse: jaune

Attention :

les couleurs indiquées sur le disque tournant correspondent chacune à une famille de couleur, c'est-à-dire que le vert convient aussi par ex. pour vert clair et vert foncé !

Les joueurs posent leur disque tournant sur la table en cachant la couleur indiquée. Quand tous les disques tournants sont posés, tu donnes à voix haute la réponse à ta question et enlèves l'enveloppe pour vérifier. Les joueurs retournent alors leur disque tournant.

Joueur posant la question: masque le tableau avec l'enveloppe, pose la question

Joueurs donnant la réponse: indiquent la réponse sur leur disque tournant et posent leur disque

Solution et vérification

Joueur(s) à la bonne réponse: avance(nt) d'une case; joueur qui a posé la question: avance d'une case, seulement si au moins une réponse, mais pas toutes, est bonne

Sortir la feuille du jeu, redistribuer les disques

Prochain joueur

Voleur attrapé ou chaque joueur a posé trois fois/ deux fois une question = fin de la partie
Voleur attrapé ou joueur le plus proche du voleur = gagnant

Evaluation

Chaque joueur qui a indiqué la bonne réponse avance son pion Sherlock Kids d'une case. Tu avances aussi ton pion d'une case si au moins un joueur a donné la bonne réponse, mais tu ne peux pas l'avancer si tous les joueurs ont trouvé la bonne réponse.

Conseil :

la question ne doit donc être ni trop difficile ni trop facile pour que tu puisses aussi avancer ton pion et te rapprocher du voleur.

Après cela, la feuille est sortie du jeu. Quand l'enveloppe est vide, on mélange toutes les feuilles et les remet dans l'enveloppe. Les disques tournants sont redistribués. Le « poseur de question » suivant tire une feuille de l'enveloppe et pose une nouvelle question.

Fin de la partie

A 3 et 4 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé trois fois une question.
 A 5 et 6 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé deux fois une question. Le gagnant est celui qui sera le plus près du voleur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Si, avant que la partie ne soit terminée, un joueur arrive avec son pion dans la dernière salle et découvre donc le voleur, c'est lui le gagnant.

Variante avec les couleurs et les chiffres:

On joue comme décrit plus haut, avec la différence suivante :

Le joueur qui pose la question peut, au lieu de demander une couleur en réponse, aussi demander un chiffre. Les joueurs peuvent régler les chiffres de 1 à 6 sur leur disque tournant. Si la réponse à la question ne peut pas être donnée avec ces chiffres, ils règlent alors leur disque sur « X ».

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : *combien de personnes voit-on ici ?*

Réponse : *X (il y a 16 personnes. Comme on ne peut régler les chiffres qu'entre 1 et 6, la bonne réponse est donc « X »).*

Variante libre

Vous ne voulez pas poser de questions se rapportant aux couleurs ou aux chiffres ? Alors mettez les disques de côté et prenez un crayon et une feuille de papier. Le joueur pose n'importe quelle question qui se rapporte au tableau choisi. Les autres joueurs inscrivent leur réponse sur leur feuille.

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : *quel animal court à toute vitesse dans le magasin de jouets ?*

Réponse : *un chien.*

Vous voulez encore plus de tableaux ?

Et bien, dessinez-en vous-même !
 Dessinez ou réalisez vous-même de super tableaux ou cherchez-en dans des livres d'images, sur des posters ou des photos ! Laissez libre cours à votre imagination, mais tenez malgré tout compte qu'ils devront représenter des détails dans les couleurs suivantes : blanc, rouge, vert, jaune, bleu, violet, et évoquant les chiffres de 1 à 6.

Pour terminer, un grand merci à tous les artistes qui ont participé à notre concours de dessin Sherlock Kids !

Sherlock kids

Op het spoor van de schilderijendief



Een communicatief geheugenspel voor 3 - 6 superdetectives van 5 - 99 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Grafische vormgeving & coverillustratie: Ulrike Fischer

Illustraties door: diverse kunstenaars
(zie afzonderlijke schilderijen)

Speelduur: 20 - 25 minuten

Spelinhoud

20 schilderijen (= 10 dubbelzijdige vellen), 1 envelop, 1 kunstmuseum (= bodem van de doos), 5 draaischijven, 6 Sherlock kidsfiguren, spelregels

Kennen jullie de Sherlock kids? Nee? Dan wordt het nu echt de hoogste tijd! De Sherlock kids is een geheime club van jonge detectives waar alleen de allerbesten lid van mogen worden. Willen jullie daarbij horen? Dit is jullie kans!

In het kunstmuseum is een gehaaide dief aan het werk: steeds opnieuw verdwijnen er waardevolle schilderijen en wat achterblijft, is slechts een geheimzinnige envelop met een zoekplaatje. Los samen met de Sherlock kids deze ingewikkelde zaak op en laat zien dat jullie goede speurneuzen zijn! Daarvoor hebben jullie allereerst een knappe kop, een scherp waarnemingsvermogen en een goed geheugen nodig want alleen hiermee lukt het jullie om slimme raadselvragen te stellen en altijd het juiste antwoord klaar te hebben. Het doel van het spel is om de meeste punten te verzamelen en als eerste de schilderijendief te pakken te krijgen!

de meeste punten verzamelen en als eerste de schilderijendief grijpen



Spelvoorbereiding

Plak de stickers op de figuren met dezelfde kleur. Doe de schilderijen in de envelop en leg hem midden op tafel. Erachter komt het kunstmuseum (= bodem van de doos). Elke speler krijgt een Sherlock kidsfiguur en zet deze op de toegangstrap van de grote schilderijenzaal. Overgebleven figuren worden uit het spel genomen. Houd de draaischijven klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste in een museum is geweest, begint. Jij bent de eerste die de envelop pakt en een raadsel opgeeft. Alle andere spelers zijn de raadselraders en zij pakken ieder een draaischijf.

Haal een willekeurig vel uit de envelop en kies spontaan een van de beide schilderijen. Leg het uitgekozen schilderij zo op tafel dat iedereen het goed kan zien. De raadselraders bekijken nu aandachtig het schilderij en proberen zoveel mogelijk gekleurde details te onthouden. Tegelijk bedenk je in gedachten een raadselvraag die ondubbelzinnig met een kleur kan worden beantwoord.

envelop met schilderijen en kunstmuseum midden op tafel; figuren op de toegangstrap; draaischijven klaarleggen

raadselopgever: schilderij uitkiezen

raadselraders: schilderij goed bekijken

raadselopgever: envelop op het schilderij leggen, raadselvraag stellen

raadselraders: antwoord ongezien op de draaischijf instellen en schijf neerleggen

Als je vindt dat de raadselraders het schilderij lang genoeg hebben bekeken, leg je de envelop erbovenop en stel je daarna hardop je raadselvraag. Nu moeten alle raadselraders ongezien hun antwoord op hun draaischijven instellen: wit, rood, groen, geel, blauw of paars. Als de vraag met geen enkele van deze kleuren kan worden beantwoord, stellen de raadselraders het veld met de "X" in.

Voorbeeld:

Raadselvraag: wat voor kleur heeft de skippybal waarop het meisje met het groene T-shirt zit?



Antwoord: geel

Opgelet:

de kleuren op de draaischijf staan steeds voor een bepaalde kleurfamilie, d.w.z. dat groen bijvoorbeeld ook voor licht- en donkergroen staat!

De raadselraders leggen hun draaischijven omgekeerd op tafel. Zodra alle draaischijven zijn neergelegd, geef je hardop het antwoord op je raadselvraag en neem je ter controle de envelop van het schilderij. Daarna draaien alle raadselraders hun draaischijven om.

oplossing en controle

Punten tellen

Elke raadselrader met het juiste antwoord, mag als beloning zijn Sherlock kidsfiguur een veld vooruit zetten. Als raadselopgever mag je eveneens je figuur een veld vooruit zetten, als ten minste één, maar niet alle raadselraders de vraag goed hebben beantwoord.

Tip:

de raadselvraag mag noch te moeilijk, noch te gemakkelijk zijn. Alleen zo kan je als raadselopgever een punt halen en dichterbij de dief komen!

Vervolgens wordt het vel met het schilderij uit het spel genomen. Pas als de envelop leeg is, worden alle vellen opnieuw geschud en weer in de envelop gedaan. De draaischijven worden steeds aan de volgende speler doorgegeven. De volgende speler haalt een vel uit de envelop en stelt een nieuwe raadselvraag.

Einde van het spel

Bij 3 - 4 spelers is het spel afgelopen nadat iedereen drie keer raadselopgever is geweest en bij 5 - 6 spelers na twee keer. Degene die het dichtst bij de schilderijendief staat, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars. Als een van de spelers al eerder met zijn Sherlock kidsfiguur het laatste vertrek bereikt en zo de schilderijendief betrapt, heeft hij gewonnen.

Kleuren- en getallenvariant:

Afgezien van de volgende wijziging, wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel:

de raadselopgever kan als alternatief ook een vraag met een getal als antwoord stellen. De raadselraders kunnen de getallen van 1 - 6 op hun draaischijven instellen. Als de raadselvraag niet met een van deze getallen beantwoord kan worden, stellen ze het veld met de "X" in.

Voorbeeld (zie schilderij op pagina 20):

Raadselvraag: hoeveel personen zijn hier te zien?

Antwoord: X (er zijn 16 personen te zien. Omdat alleen de getallen van 1 - 6 op de draaischijf kunnen worden ingesteld, is het juiste antwoord "X".)

raadselraders met het goede antwoord één veld vooruit; raadselopgever een veld vooruit als ten minste één, maar niet alle antwoorden goed zijn

vel met schilderij uit het spel; draaischijven doorgeven

volgende speler

schilderijendief gepakt of iedereen drie of twee keer raadselopgever = einde van het spel; schilderijendief gepakt of er het dichtste bij = gewonnen

Vrije variant

Willen jullie de raadselvragen niet beperken tot antwoorden met kleuren of getallen? Leg dan de draaischijven opzij en pak in plaats daarvan pen en papier. De raadselopgever mag nu een willekeurige vraag stellen die op het uitgekozen schilderij betrekking heeft. De raadselraders schrijven hun antwoord op.

Voorbeeld (zie schilderij op pagina 20):

Raadselvraag: *welk dier rent door de speelgoedwinkel?*

Antwoord: *een hond.*

Willen jullie nog meer zoekplaatjes?

Pak dan kleurstiften en ga aan de slag!

Teken en kleur zelf spannende schilderijen of zoek prentenboeken, posters en foto's uit! Aan jullie fantasie worden geen grenzen gesteld, maar het is wel belangrijk dat jullie op het volgende letten: er moeten ten minste een paar details met de kleuren wit, rood, groen, geel, blauw en paars en in de aantallen van 1 - 6 voorkomen.

Ten slotte worden alle aankomende kunstenaars die met onze Sherlock kids-tekenactie hebben meegedaan nog eens heel hartelijk bedankt!