

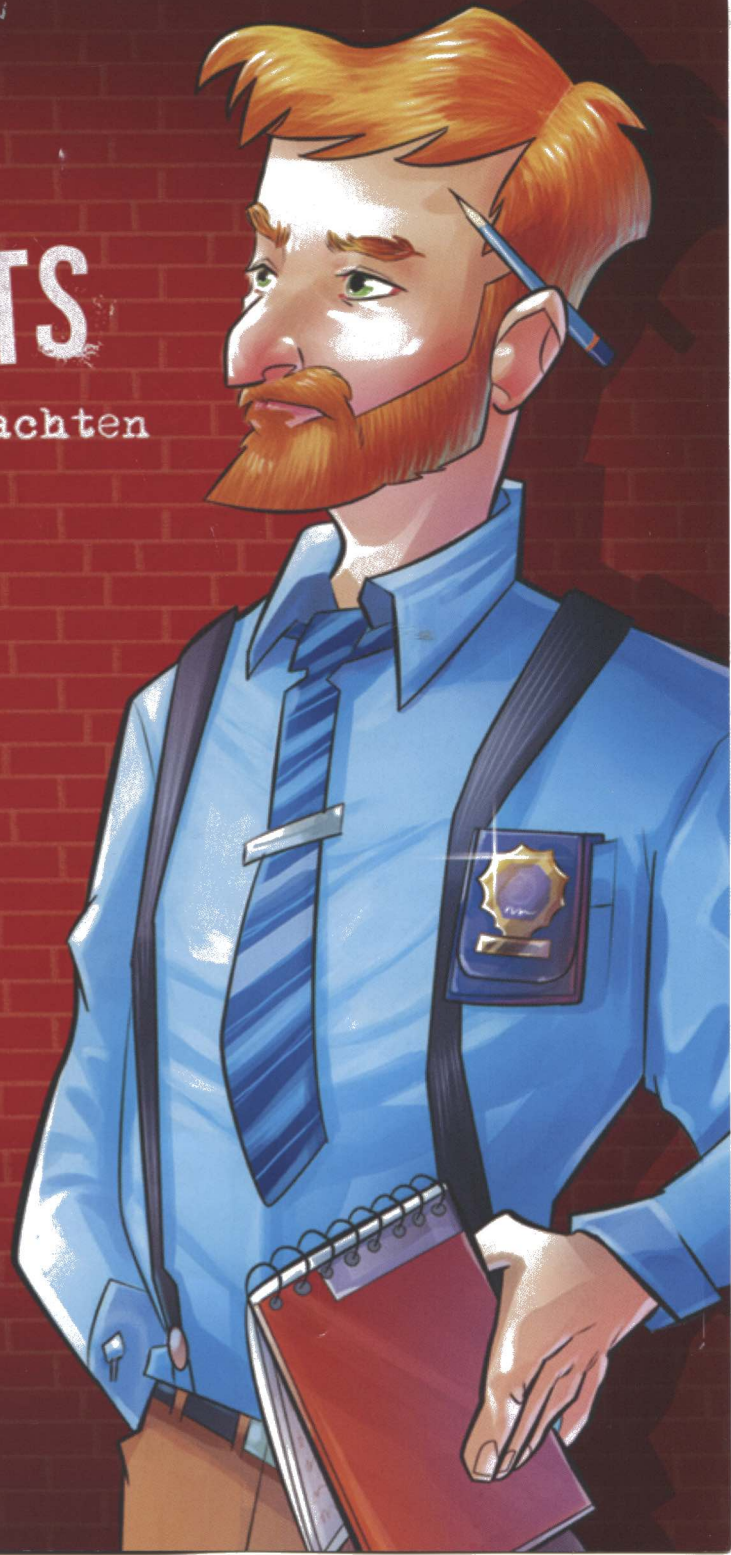
THE UNUSUAL SUSPECTS

Vrolijke dienders & vage verdachten

KORT SPELOVERZICHT - DE ZAAK

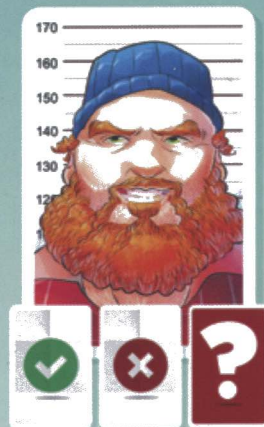
De politie zoekt al maanden tevergeefs naar een onbekende dief. Eindelijk heeft iemand de schuldige op heterdaad betrapt. Deze getuige heeft echter een zeer vreemd geheugen. Hij herinnert zich niets over het uiterlijk van de dief, maar kan bijna alles vertellen over diens gewoonten, meningen en smaak. De politie heeft 12 verdachten aangehouden. Slagen ze erin om de ware misdadiger te ontmaskeren?

The Unusual Suspects is een coöperatief spel, waarin de spelers gezamenlijk winnen of verliezen. Een van de spelers neemt de rol van de getuige op zich, terwijl de anderen een team detectives vormen. De getuige is de enige die de identiteit van de dief kent. Hij of zij helpt de detectives bij het vrijlaten van onschuldige verdachten door vragen te beantwoorden. Maar, deze hebben nooit betrekking op het uiterlijk van een verdachte. Daardoor zijn de antwoorden van de getuige nooit eenduidig. De detectives moeten het karakter, de gewoonten en de smaak van een verdachte raden op basis van diens uiterlijk!



SPEELMATERIAAL:

- 50 VERDACHTEKAARTEN (+3 BLANCO)
- 78 VRAAGKAARTEN
- 12 LOCATIEKAARTEN
- 1 JA-KAART
- 1 NEE-KAART
- 1 SCOREBLOK
- 1 GETUIGEPET
- DE SPELREGELS



SPELVERLOOP

Het spel duurt ten hoogste 11 ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

1. Verhoor
2. Rechtszaak
3. Oordeel

FASE 1: VERHOOR

- Een van de detectives trekt een kaart van de stapel vraagkaarten en leest de vraag erop hardop voor.
- De getuige antwoordt hierop met "Ja" of "Nee" door de vraagkaart onder de ja- of nee-kaart te leggen.

BELANGRIJK: DE GETUIGE MAG ABSOLUUT GEEN ANDERE INFORMATIE GEVEN DAN HET ANTWOORD "JA" OF "NEE". HIJ MAG GEEN GEBAREN OF VREEMDE GEZICHTSUITDRUKINGEN MAKEN. WE RADEN AAN DAT DE GETUIGE GEDURENDE HET HELE SPEL NIET PRAAT, AFGEZIEN VAN HET EVENTUEEL MONDELING BEVESTIGEN VAN HET GEGEVEN ANTWOORD. DE DETECTIVES MOGEN PAS MET ELKAAR OVERLEGGEN, NADAT DE GETUIGE HET ANTWOORD HEEFT GEGEVEN.

VOORBEREIDING

- Schud de vraagkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.
- Schud de verdachteskaarten. Trek er 12 en leg deze open in een blok van 3 bij 4 op tafel (zie afbeelding hiernaast). Doe de resterende verdachteskaarten in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.

Bepaal wie van de spelers de rol van getuige op zich neemt.

- Schud de locatiekaarten en leg deze als gedekte stapel bij de getuige.

De getuige:

- legt de ja- en nee-kaart naast elkaar voor zich neer.
- neemt een vel van het scoreblok en schrijft de namen van de spelers op.
- zet de pet op, zodat niemand ziet waar hij/zij naar kijkt.
- trekt de bovenste locatiekaart. Deze geeft aan op welke positie in het blok de dief zich bevindt.



FASE 2: RECHTZAAK

De detectives bespreken met elkaar welke verdachten al dan niet met het gegeven antwoord overeenkomen. Aan het einde van deze fase moeten de detectives ten minste 1 van de verdachten in het blok onschuldig verklaren (omdraaien). Ten minste de helft van de detectives moet het met het omdraaien van een verdachte eens zijn.

BELANGRIJK: NA ELKE VRAAG MOET HET TEAM DETECTIVES TEN MINSTE 1 VERDACHTE ONSCHULDIG VERKLAREN!

Is de omgedraaide verdachte onschuldig, dan gebeurt er niets. Gaat het wel om de dief, dan moet de getuige dit direct bekendmaken door de locatiekaart om te draaien. De spelers hebben dan direct verloren (zie ook "Einde van het spel").

In deze fase mogen de detectives zoveel verdachtekaarten omdraaien als ze willen (maar ten minste 1).

Deze fase eindigt zodra het team detectives geen verdachtekaarten meer wil omdraaien.

FASE 3: OORDEEL

De getuige noteert op het scorevel hoeveel verdachtekaarten de detectives **deze ronde** hebben omgedraaid (elke ronde beslaat een aparte rij).

Vermenigvuldig het rondenummer en het aantal omgedraaide kaarten met elkaar en noteer het resultaat in het veld aan het einde van de betreffende rij. Dit getal staat voor de tijd die het detectiveteam voor het onderzoek nodig had.

Start nu een nieuwe ronde bij fase 1: Verhoor.

OPMERKING: HOE MEER VRAGEN ER WORDEN GESTELD, HOE MEER TIJD HET ONDERZOEK KOST!



Voorbeeld: de getuige antwoordt "Nee" op de vraag "Woont hij/zij bij zijn/haar ouders?" en legt de vraagkaart onder de nee-kaart. De detectives verklaren 3 verdachten onschuldig die naar hun mening nog bij hun ouders wonen en draaien de betreffende verdachtekaarten om. Geen van hen is de dief, dus noteren de spelers hun score op het scorevel: 3 verdachten vrijgelaten in de eerste ronde betekent dat de detectives 3 eenheden onderzoekstijd hebben besteed.

EINDE VAN HET SPEL

- Verklaren de detectives de dief onschuldig, dan verliezen ze direct het spel. Noteer het mislukte onderzoek op het scorevel.
- Hebben de detectives alle 11 onschuldige verdachten vrijgelaten en is de dief de enige open kaart in het blok, dan winnen de spelers het spel.
- Tel de getallen in de laatste kolom van het scoreblok bij elkaar op. Dit staat voor de totale tijd die de detectives aan het onderzoek hebben besteed. Hoe minder tijd ze besteden, hoe beter.
- Doe gebruikte scorevellen in de doos, zodat de beste onderzoeksresultaten bewaard blijven!

COMPETITIEVE VARIANT

Deze variant is geschikt vanaf 6 spelers. De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

- Verdeel de spelers in 2 teams. Elk team heeft een eigen getuige (de getuigen kunnen steeds van pet wisselen of een andere (niet meegeleverde) pet gebruiken).
- Het spel bestaat uit meerdere onderzoeken, waarin de teams punten kunnen scoren.

Bepaal voor het spel begint hoeveel punten een team nodig heeft om het spel te winnen (10 punten voor een kort spel, 15 voor een langer spel en 20 voor een extra lang spel).

- Beide getuigen bekijken dezelfde locatiekaart, zodat de dief voor beide teams gelijk is.
- Bepaal door loting welk team begint. Dit team doorloopt zoals gebruikelijk de fasen Verhoor en Rechtszaak, waarbij de detectives de verdachtekaarten niet omdraaien, maar uit het blok nemen. Elke genomen kaart is 1 punt waard.
- Beëindigt een team zijn fase Rechtszaak, dan is het andere team aan de beurt, enzovoort.

EINDE VAN EEN ONDERZOEK

- Het onderzoek eindigt zodra de dief is gevonden (alle 11 onschuldige verdachten zijn uit het blok genomen) of de dief ten onrechte onschuldig is verklaard.
- Een team dat de dief uit het blok heeft genomen, scoort 0 punten. Ze moeten de tijdens dit onderzoek verzamelde verdachtekaarten inleveren. Het andere team trekt 3 extra kaarten van de stapel verdachtekaarten en voegt deze bij de deze ronde verzamelde kaarten.

Het team dat de laatste onschuldige verdachte uit het blok neemt (en zo dus de dief vindt), trekt 1 extra kaart van de stapel verdachtekaarten en voegt deze bij de deze ronde verzamelde kaarten.

Heeft een team nu het benodigde aantal punten, dan wint dit team het spel direct. Hebben beide teams het benodigde aantal punten, dan wint het team met de meeste punten. Is dat ook gelijk, speel dan een nieuw onderzoek.

Heeft geen van de teams het benodigde aantal punten, speel dan een nieuw onderzoek. Leg 12 nieuwe verdachtekaarten open op tafel. Elk team moet nu een andere speler als getuige aanwijzen. Het team dat de vorige ronde niet startte, start in deze ronde.



© 2015 Cranio Creations

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

klantenservice@999games.nl

Auteur: Paolo Mori

Illustraties: Alessandro Costa

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

THE UNUSUAL SUSPECTS



BREF APERÇU DU JEU - L'AFFAIRE

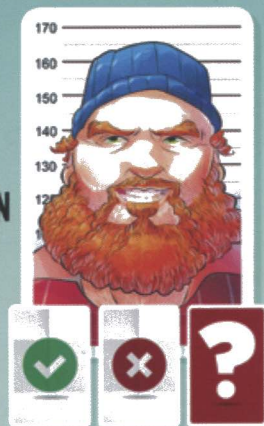
Pendant quelques mois, la police essaie en vain de trouver un voleur inconnu. Finalement, quelqu'un a pris le coupable en flagrant délit. Cependant, ce témoin a une mémoire très particulière. Il ne se souvient en rien de l'aspect physique du voleur, mais il parvient presque à se rappeler de toutes ses habitudes, opinions et préférences. La police a arrêté 12 suspects. Parviendra-t-elle à démasquer le vrai criminel ?

The Unusual Suspects est un jeu coopératif, où les joueurs gagnent ou perdent collectivement. L'un des joueurs prend le rôle de témoin, tandis que les autres forment une équipe de détectives. Le témoin est la seule personne qui connaît l'identité du voleur. Il ou elle aidera les détectives à libérer les suspects innocents en répondant à des questions. Par contre, ces dernières ne se rapportent jamais à l'aspect physique d'un suspect. En conséquence, les réponses du témoin ne seront jamais sans ambiguïté. Les détectives doivent devenir le caractère, les habitudes et les préférences d'un suspect sur base de son apparence !



MATÉRIEL DE JEU :

- 50 CARTES DE SUSPECTS (+ 3 VIERGES)
- 78 CARTES DE QUESTIONS
- 12 CARTES DE LOCALISATION
- 1 CARTE OUI
- 1 CARTE NON
- 1 BLOC DE SCORE
- 1 CASQUE DE TÉMOIN
- LES RÈGLES DU JEU



DÉVELOPPEMENT DU JEU

Le jeu comprend maximum 11 tours. Chaque tour consiste en 3 phases :

1. Audition
2. Procès
3. Jugement

PHASE 1 : AUDITION

- 🔍 L'un des détectives prend une carte du tas de cartes questions et lit la question concernée à haute voix.
- 🔍 Le témoin répondra ensuite par "Oui" ou "Non" en positionnant la carte de questions en dessous de la carte oui ou non.

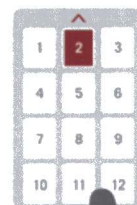
IMPORTANT : OUTRE LA RÉPONSE « OUI » OU « NON », LE TÉMOIN NE PEUT DONNER ABSOLUMENT AUCUNE AUTRE INFORMATION. IL NE PEUT PAS FAIRE DE GESTES OU D'EXPRESSIONS DU VISAGE ÉTRANGES. NOUS RECOMMANDONS QU'AU COURS DU JEU, LE TÉMOIN NE PARLE PAS, HORMIS ÉVENTUELLEMENT LA CONFIRMATION ORALE DE LA RÉPONSE DONNÉE. LES DÉTECTIVES PEUVENT UNIQUEMENT DÉLIBÉRER APRÈS QUE LE TÉMOIN AIT DONNÉ SA RÉPONSE.

PRÉPARATION

- 🔍 Mélangez les cartes de questions et placez-les en un tas sur la table.
 - 🔍 Mélangez les cartes de suspects. Prenez-en 12 et placez-les de manière visible sur la table en formant un bloc de 3 sur 4 (voir image ci-contre). Mettez les cartes de suspects restantes dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pendant ce jeu.
- Déterminez qui, parmi les joueurs, prendra le rôle du témoin.
- 🔍 Mélangez les cartes de localisation et placez-les en un tas couvert devant le témoin.

Le témoin :

- dépose la carte oui et non devant lui, l'une à côté de l'autre.
- prend une feuille du bloc de score et écrit les noms des joueurs.
- met la casquette, de manière à ce que personne ne voie ce qu'il/elle regarde.
- pioche la première carte de localisation au-dessus du tas. Celle-ci indique où se trouve le voleur dans le bloc.



PHASE 2 : PROCÈS

Les détectives discutent entre eux quels suspects pourraient correspondre à la réponse donnée. À la fin de cette phase, les détectives doivent innocenter au moins un des suspects du bloc (retourner). Au moins la moitié des détectives doit y marquer son accord.

IMPORTANT : APRÈS CHAQUE QUESTION, L'ÉQUIPE DES DÉTECTIVES DOIT INNOCENTER AU MOINS UN SUSPECT !

Si le suspect retourné est innocent, rien ne se passe. S'il s'agit du voleur, le témoin devra immédiatement l'annoncer en retournant la carte de localisation. Dans ce cas, les joueurs ont perdu directement (voir également "Fin du jeu").

Dans cette phase, les détectives peuvent retourner autant de cartes de suspects qu'ils veulent (mais au moins 1).

Cette phase se termine lorsque l'équipe ne veut plus retourner des cartes de suspects.

PHASE 3 : JUGEMENT

Le témoin note sur la feuille de score combien de cartes de suspects ont été retournées par les détectives (chaque tour sera noté sur une autre ligne).

Multipliez le numéro du tour et le nombre de cartes retournées et notez le résultat final dans le champs à la fin de la ligne en question. Ce nombre représente le temps requis par l'équipe des détectives dans le cadre des recherches.

Maintenant, commencez un nouveau tour à partir de la phase 1 : Audition.

REMARQUE : LE NOMBRE DE QUESTIONS POSÉES EST DIRECTEMENT PROPORTIONNEL AU TEMPS REQUIS POUR LA RECHERCHE !



Exemple : le témoin répond "Non" à la question "Est-ce qu'il/elle habite chez ses parents ?" et positionne la carte des questions en dessous de la carte non. Les détectives déclarent innocents 3 suspects dont ils croient qu'ils vivent encore chez leurs parents et retournent les cartes des suspects. Personne d'entre eux est le voleur, alors les joueurs notent leur score sur la feuille de score : 3 suspects libérés au premier tour signifie que les détectives ont dépensé 3 unités de temps de recherche.

FIN DU JEU

Si les détectives déclarent le voleur innocent, ils perdront le jeu directement. Notez la recherche échouée sur la feuille de score.


Si les détectives ont libéré les 11 suspects innocents et si le voleur est la seule carte restante dans le bloc, les joueurs remporteront la partie.


Additionnez les nombres dans la dernière colonne de la feuille de score. Ceci représente le temps total utilisé par les détectives dans le cadre de la recherche. Au moins de temps ils y ont consacré, au mieux c'est.

Mettez les feuilles de score utilisées dans la boîte afin de préserver les meilleurs résultats de recherche !


VARIANTE COMPÉTITIVE


Cette variante est appropriée à partir de 6 joueurs. Les règles du jeu de base s'appliquent. Appliquez les modifications suivantes :


 Divisez les joueurs en deux équipes. Chaque équipe dispose de son propre témoin (le témoin peut toujours changer de casque ou utiliser un autre casque (non-fourni)).

 Le jeu consiste en plusieurs recherches, pendant lesquelles les équipes peuvent marquer des points.


Avant de commencer le jeu, déterminez combien de points une équipe doit marquer afin d'emporter la partie (10 points pour une partie courte, 15 pour une partie plus longue et 20 pour une partie extra longue).


 Les deux témoins regardent la même carte de localisation, de sorte que les deux équipes aient le même voleur.


 Déterminez quelle équipe commence par tirage au sort. Comme d'habitude, cette équipe parcourra les phases d'Audition et de Procès, dans lesquelles les détectives ne retournent les cartes de suspects, mais où ils les enlèvent du bloc. Chaque carte prise vaut 1 point.


 Si une équipe termine sa phase de Procès, c'est à l'autre équipe de jouer, etc.


FIN D'UNE RECHERCHE

 La recherche se termine lorsque le voleur a été trouvé (tous les 11 suspects innocentes ont été enlevés du bloc) ou lorsque le voleur a été déclaré innocent à tort.

 L'équipe qui a pris le voleur du bloc, marque 0 points. Ils doivent remettre les cartes de suspects recueillies au cours de cette recherche. L'autre équipe piochera 3 cartes supplémentaires du tas et les ajoutera aux cartes recueillies lors de ce tour.

 L'équipe qui prend le dernier suspect innocent du bloc (et qui trouve ainsi le voleur), piochera ensuite 1 carte supplémentaire du tas et l'ajoutera aux cartes recueillies lors de ce tour.

 Si maintenant, une équipe a le nombre de points requis, cette équipe remportera la partie directement. Si les deux équipes ont le nombre de points requis, l'équipe ayant le plus de points remportera la partie. S'il y a de nouveau une égalité, jouez une nouvelle recherche.

 Si aucune des équipes a le nombre de points requis, jouez une nouvelle recherche. Mettez 12 nouvelles cartes de suspects ouvertes sur la table. Maintenant, chaque équipe doit désigner un autre joueur comme témoin. L'équipe qui n'a pas commencé la partie précédente, le fera dans ce tour.



© 2015 Cranio Creations

Éditeur et distributeur :

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Service à la clientèle :

klantenservice@999games.nl

Auteur: Paolo Mori

Illustrations : Alessandro Costa

Traduction et révision : 999 Games b.v.

Tous droits réservés

Réalisé dans l'UE