

SUSPECTS

MET IN DE HOOFDROL: CLAIRE HARPER

AUTEUR: GUILLAUME MONTIAGE

ILLUSTRATIES: ÉMILE DENIS

SCENARIOSCHRIJVERS: GUILLAUME MONTIAGE,
SÉBASTIEN DUVERGER NÉDELLEC & PAUL HALTER



90'



1-6



10+

In **SUSPECTS** spelen de spelers samen de rol van **Claire Harper** (zie 'Wie is Claire Harper?', bladzijde 4), een jonge detective die in de jaren 1930 moordzaken onderzoekt.

IN DEZE DOOS ZITTEN 3 MOORDMYSTERIES VAN CLAIRE HARPER:

De moordzaken gebeuren in chronologische volgorde.
Het is aanbevolen ze in de juiste volgorde te spelen.

HOOFDSTUK 1

MOORD OP LANDGOED ALLISTER

van Guillaume Montiage



INHOUD

- 53 kaarten met aanwijzingen,
- 1 titelkaart,
- inleiding met de op te lossen vragen,
- document A: plattegrond van het landgoed,
- document B: stamboom,
- enveloppe met de oplossingen.

HOOFDSTUK 2

HET LAATSTE BEDRIJF

van Sébastien Duverger Nédellec



INHOUD

- 56 kaarten met aanwijzingen,
- 1 titelkaart,
- inleiding met de op te lossen vragen,
- document A: brochure van de voorstelling,
- document B: plattegrond van het theater,
- enveloppe met de oplossingen.

HOOFDSTUK 3

DE VLEUGELS VAN WRAAK

van Paul Halter



INHOUD

- 55 kaarten met aanwijzingen,
- 1 titelkaart,
- inleiding met de op te lossen vragen,
- document A: plattegrond plaats delict,
- document B: plattegrond van het hotel,
- enveloppe met de oplossingen.

SPELREGELS:

VOORBEREIDING

Neem de kaarten met **aanwijzingen**, de **inleiding**, en de twee **documenten** voor de moordzaak die je wilt oplossen.



Leg de stapel kaarten met **aanwijzingen** binnen handbereik klaar.



Houd ook de twee **documenten** binnen handbereik. Bekijk ze pas wanneer je dat wordt gevraagd.



Neem pen en papier, zodat je je gedachten, conclusies, verdenkingen, enzovoort kunt noteren.



Laat de **enveloppe met oplossingen** in de doos. Je hebt die pas nodig aan het einde van het onderzoek.



Eén speler leest de **inleiding** hardop voor. Daarna kunnen de spelers beginnen met het onderzoek.

ALGEMENE PRINCIPES EN DOEL

In een **SUSPECTS**-zaak onderzoeken de spelers de zaak door de kaarten met **aanwijzingen** te lezen, zoals ze een boek zouden lezen. Ze bespreken de zaak, trekken conclusies en komen tot een besluit.

De spelers lezen eerst de **inleiding**. Daarna krijgen ze de opdracht de **vragenlijst** te lezen.

Het doel is zoveel mogelijk punten te scoren bij het beantwoorden van de vragen in de **vragenlijst**.

Hoe 'sneller' de spelers de vragen kunnen beantwoorden (door zo weinig mogelijk kaarten met **aanwijzingen** te lezen), hoe meer punten ze scoren.

ONDERZOEK

Nadat de spelers de **inleiding** en de **vragenlijst** hebben gelezen, begint het onderzoek.

De spelers krijgen de opdracht kaarten met **aanwijzingen** te lezen en bepaalde **documenten** te bekijken. Verschillende symbolen wijzen de spelers op wat ze kunnen doen, bijvoorbeeld:

IEMAND ONDERVRAGEN

Voorbeeld: neem en lees **kaart 7** om de vermelde persoon te ondervragen.



NAAR EEN LOCATIE GAAN

Voorbeeld: neem en lees **kaart 54** om naar de vermelde locatie te gaan.



EEN VOORWERP ONDERZOEKEN

Voorbeeld: neem en lees **kaart 12** om het vermelde voorwerp te onderzoeken.



Telkens als de spelers een van de symbolen zien, mogen ze de afgebeelde actie uitvoeren.

⚠ OPMERKING: *de spelers mogen acties in een willekeurige volgorde uitvoeren. Ze kunnen eerst iemand ondervragen, dan naar een locatie gaan, daarna naar een andere locatie gaan, iemand opnieuw ondervragen enzovoort.*

Op sommige kaarten met **aanwijzingen** staan instructies die de spelers moeten volgen om het onderzoek verder te zetten.

DE VRAGEN BEANTWOORDEN

- De spelers mogen de vragen in de vragenlijst op eender welk moment beantwoorden. Ze noteren de antwoorden op een blad papier en vinken aan bij de hoeveelste kaart met **aanwijzingen** ze de vraag beantwoordden (zie hierna).

OPMERKING: *alle kaarten tellen, ook de eerste.*

- Hoe sneller de spelers een vraag beantwoorden, hoe meer punten ze krijgen. Ze mogen hun antwoorden later veranderen als ze over meer informatie beschikken. In dat geval vinken ze aan na hoeveel kaarten ze dat deden.

OPMERKING: *als de spelers tijdens het onderzoek de instructie krijgen nog een kaart met **aanwijzingen** om te draaien, mogen ze dat doen NADAT ze hun antwoord noteerden.*

VARIANT: *als de spelers het niet eens geraken over de antwoorden, mogen ze apart antwoorden en kunnen ze hun scores aan het einde van het onderzoek vergelijken.*

EINDE VAN HET ONDERZOEK

Het onderzoek eindigt als alle kaarten met **aanwijzingen** op zijn.

Als de spelers alle vragen hebben beantwoord, nemen ze de oplossingen erbij, ze lezen deze en berekenen hun totale score. Ze moeten hun onderzoeksvaardigheden objectief beoordelen. De spelers controleren elke vraag:

- is het laatst gegeven antwoord juist, dan krijgen de spelers het aantal punten dat overeenkomt met het meest rechtse vakje dat ze aanvinkten,
- is het laatst gegeven antwoord fout, dan krijgen ze 0 punten.

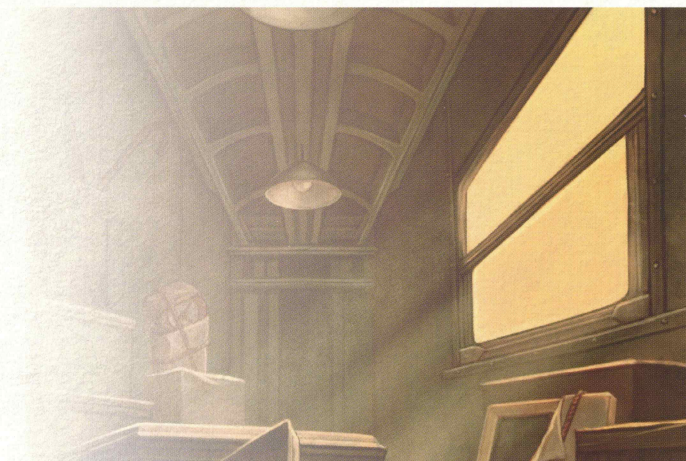
VOORBEELDEN VAN SCORES AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Stel dat de spelers dit mysterie moeten oplossen: *'Meneer Dendonker werd door mevrouw Fuchsia in de garage vermoord met een moersleutel.'* De vragenlijst zou er als volgt kunnen uitzien:

Aantal kaarten met 1-30 31-45 46 of meer Fout
aanwijzingen gelezen kaarten kaarten kaarten antwoord

SCORE	5	4	3	0
1. Wie is de moordenaar?	X			
2. Waar vond de moord plaats?	X		X	
3. Wat is het moordwapen?		X		X
TOTALE SCORE	5	+	0	+
			3	=
				8

- Het antwoord *'Mevrouw Fuchsia is de moordenaar'* is juist. De spelers gaven het antwoord na 30 kaarten met **aanwijzingen** en krijgen 5 punten.
- Het antwoord *'De moord vond plaats in de garage'* is juist. Na 30 kaarten antwoordden de spelers *'in de keuken'*, maar ze veranderden hun antwoord na 46 kaarten en noteerden toen het juiste antwoord. Ze krijgen 3 punten.
- Het antwoord *'Het moordwapen is een maaidorser'* is fout. De spelers gaven het antwoord na 45 kaarten. Als het juist was, hadden ze 4 punten gescoord, maar het antwoord is fout en dus krijgen ze 0 punten.
De eindscore is: 5 + 3 = 8 punten.



TIPS

- De score verandert na een bepaald aantal kaarten (de spelers krijgen bijvoorbeeld 5 punten als ze 1 tot 30 kaarten lezen). Het is daarom een goed idee om te wachten tot je de laatste kaart van die score hebt gelezen (de 30ste kaart) om de zaak te bespreken en een vraag te beantwoorden.
- Het is aanbevolen één speler aan te duiden die in de gaten houdt hoeveel kaarten met **aanwijzingen** al gelezen zijn. Zo verloopt het spel vlotter.
- Zodra de spelers de eerste kaart van de derde fase (de 46ste kaart) lezen, heeft het geen zin meer het aantal kaarten in de gaten te houden. De spelers kunnen nu alle kaarten lezen en dan hun theorieën bevestigen of veranderen.

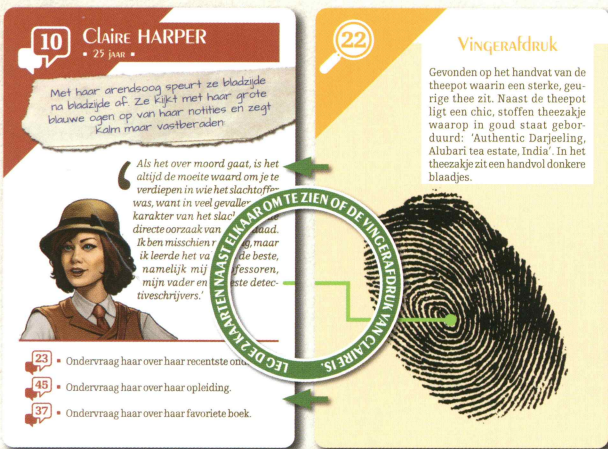
SPECIFIEKE SPELREGELS

1. VERBANDEN TUSSEN 2 KAARTEN

De spelers moeten soms informatie van twee kaarten combineren om tot een theorie te komen.

Twee voorwerpen of voorwerpen en personen horen bij elkaar als je ze naast elkaar legt (zonder de kaarten te draaien) en de gekleurde lijn op beide kaarten aan elkaar past. Je kunt in dat geval een logisch besluit trekken.

VOORBEELD: als je kaart 22 naast kaart 10 legt, verbindt de groene lijn de vingerafdruk met Claire Harper. Je kunt daaruit besluiten dat de vingerafdruk op de theepot van Claire Harper is.



2. KAARTEN VRIJSPELEN

Sommige kaarten zijn pas beschikbaar na het lezen van andere kaarten. De voorwaarden voor het vrijspelen van die kaarten staan op die kaarten.

VOORBEELD:



WIE IS CLAIRE HARPER?

Ze werd geboren in 1910. Ze is dol op de boeken van Agatha Christie, reist graag en is Britser dan de high tea.

Ze werd toegelaten aan de universiteit van Oxford nadat in 1927 quota voor het aantal vrouwelijke studenten waren ingevoerd. Ze trad in de voetsporen van haar vader, behaalde een diploma in strafrecht en maakte zo haar droom waar.

Nu onderzoekt, observeert en ontdekt Claire Harper. Er is geen mysterie te vreemd voor haar briljante geest, geen zaak te moeilijk voor haar om te kraken.

Claire Harper is niet zomaar een detective, ze is de allerbeste.



CLAIRES TIPS

1. In **SUSPECTS** moeten de spelers logisch en kritisch denken. Het doel is een moordenaar te ontmaskeren en het zal niet volstaan te vertrouwen op je buikgevoel.
2. Als de spelers een theorie niet kunnen bewijzen met feiten of concrete aanwijzingen, hebben ze het waarschijnlijk bij het foute eind. Ze mogen zich niet laten meeslepen door hun fantasie en de feiten en logica negeren. Anderzijds bewijst een aanwijzing niet altijd dat iemand schuldig is. Vermijd tunnelvisie! Het is misschien terecht om iemand te verdenken omdat alleen zijn of haar vingerafdrukken op het moordwapen te vinden zijn, maar daarom is hij of zij nog niet schuldig. Als je een schroevendraaier vindt en het lijkt overduidelijk dat daarmee een kluis werd geopend, betekent dat nog niet dat het ook zo is. Verzamel alle aanwijzingen en ontdek de waarheid.
3. Om het de spelers gemakkelijker te maken, wijst de vraag 'Wie is de moordenaar?' erop dat er maar één dader is, terwijl de vraag 'Wie is/zijn de moordenaar(s)?' erop wijst dat er mogelijk (niet noodzakelijk) meerdere daders zijn.