

Zeer gewaardeerd rechercheursteam,

We schrijven u aan met de huidige status van het onderzoek.

In de beroemde Oakdale Club werden vreselijke moorden gepleegd. Op de dag dat deze moorden gepleegd zijn, was dit pand de locatie voor een van de belangrijkste filmprizen in de filmindustrie, zodat er veel spraakmakende gasten aanwezig waren, waaronder befaamde acteurs en leden van een wetenschapsclub. Tijdens de drukte van het feest hadden drie gewetenloze daders de kans om hun misdaden te plegen en werden er drie gasten op drie verschillende plaatsen delict op het terrein dood teruggevonden.

Op het domein zijn slechts een paar bewakingscamera's aanwezig om de privacy van de veelal welgestelde gasten te waarborgen. Daarom moeten we ons tijdens het onderzoek verlaten op talrijke getuigenissen.

De drie mogelijke daders zijn al gearresteerd. Ondanks vele getuigenissen en uitgebreide onderzoeken in het laboratorium kon de politie tot nu toe nog niet zonder twijfel een moordenaar aanwijzen. Om te kunnen veroordelen, moet onderzocht worden welke dader op welk tijdstip met welk wapen een moord heeft gepleegd. Daarnaast moet worden opgehelderd van waar hij of zij vervolgens met het golfkarretje is gevlucht. Pas als we dit weten, kunnen de daders achter slot en grendel worden gezet.

We hopen te kunnen vertrouwen op uw onnavolgbare speurzinnigheid en uw hulp om de aanwijzingen te analyseren en de verbanden onweerlegbaar te verduidelijken.

We danken u bij voorbaat voor uw hulp.

SPELMATERIAAL



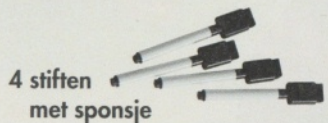
4 aktetasschermen



4 onderzoeksdossiers



1 oplossingenkaart



4 stiften met sponsje



9 houten sleutels

190 kaarten:

100 getuigenissen



90 stukken bewijsmateriaal



24 bewijsstukkaarten met tijdstip



24 kentekenkaarten



24 DNA-kaarten



18 alibikaarten

OPBOUW VAN HET SPEL

- ◆ Elke rechercheur pakt een aktetasscherm **1**, zet dat in elkaar zoals afgebeeld en zet het voor zich neer.
- ◆ Daarnaast neemt elke rechercheur een stift **2** en een onderzoeksdossier **3**.
- ◆ Schud alle kaarten **4** en leg ze met de achterkant naar boven (kleurcode zichtbaar) in het midden van de tafel. De kaarten mogen over elkaar heen liggen. Alle spelers moeten er gemakkelijk bij kunnen.
- ◆ De oplossingenkaart blijft in eerste instantie in de doos en jullie kijken er niet naar. Die hebben jullie pas aan het einde van het spel nodig.
- ◆ Kies samen een sleutel **5** en leg deze in het midden van de tafel, tussen de kaarten. De kleur van de sleutel geeft aan welke misdaad jullie in deze ronde gaan oplossen.



Spelmateriaal dat jullie niet gebruiken, gaat terug in de doos.

Elke rechercheur probeert de getuigenissen en het bewijsmateriaal snel en correct te combineren om de misdaad volledig op te lossen. De winnaar is de rechercheur die het snelst de juiste sleutelcode ontcijfert met behulp van de minste aanwijzingen.

Verdere informatie:

Het volgende is bekend:

Tijdstippen van het misdrijf:

Tijdens het pathologisch onderzoek van de moordslachtoffers konden de volgende tijdstippen relatief nauwkeurig worden vastgesteld:

- De eerste moord vond plaats om **19:30 uur**. **1**  **2** 
- Tijdens de drukte van het feest werd de tweede moord om **20:00 uur** gepleegd.
- De laatste moord vond plaats om **20:15 uur**. **3** 

Daders: De drie gearresteerden zijn:



Lady Corinna Windhouse, 54 jaar oud en één van de prominentste actrices van Engeland. Vanwege haar zeer excentrieke en jaloerse aard kan ze onder haar collega-acteurs niet veel vrienden rekenen.



Jason Beau, 19 jaar oud. Kortgeleden werd dit tieneridool uitgeroepen tot de mooiste acteur van Frankrijk. Hij tolereert geen concurrenten en de mede-genomineerden voor „Beste jonge acteur“ bevonden zich op dun ijs.



Amit Khan, 37 jaar oud. Als de filmwereld geld nodig heeft, is mr. Khan, een miljardair die graag geld uitgeeft, je man. Maar zo'n fortuin brengt ook jaloerse mensen en afpersers op ideeën. Moet iemand geëlimineerd worden?

Moordwapens: De volgende moordwapens worden onderzocht:



- een gouden **beker** uit de clubruimte van de golfclub



- een fles met **dodelijk gif**



- een **golfclub**, standaard model dat je vindt in de uitrusting van elke golfer

Plaatsen delict: De drie moorden zijn op de volgende plaatsen delict begaan:



- bij **hole 2**, aan de rand van de golfbaan



- naast de **zijveranda** van de golfclub, terwijl het feest in volle gang was



- bij de grote **palmboom** aan het meer

Vluchtvoertuigen: De daders reden in de volgende golfkarretjes:



- een **blauw karretje** met drie clubs in de kofferbak, kentekenplaat **9185**



- een **rood karretje** met twee clubs in de kofferbak, kentekenplaat **7434**



- een **groen karretje** met een club in de kofferbak, kentekenplaat **2483**

Ondanks al deze informatie tasten wij nog steeds in het duister. Jullie rechercheurs staan echter verschillende bronnen ter beschikking om de moorden de Oakdale Club op te lossen. Er zijn getuigen ondervraagd en hun **getuigenissen** zijn vastgelegd en gecatalogiseerd op kaarten. Ook het forensisch laboratorium heeft bruikbaar bewijsmateriaal verzameld over de daders en genoteerd op **bewijsstukken**. Naast de bewijsstukken met tijdstippen en DNA-sporen van de moordwapens, bevatten ze ook getuigenissen over de vluchtvoertuigen en de alibi's van de daders.

Getuigenissen

Kaartenwaarde

getuigenissen zijn 2 onderzoekspunten waard.

Hoe hoger de waarde, hoe nuttiger de aanwijzing, vooral aan het begin van het onderzoek.

Kleurcode

De individuele kleurcode op elke kaart geeft aan voor welke zaak deze kaart gebruikt kan worden. Jullie mogen alleen kaarten pakken met een vakje in de kleur van de sleutel die jullie hebben uitgezocht. De andere kaarten leiden jullie naar een verkeerde oplossing van de zaak.



Bewijsstukken

bewijsstukken zijn 4 onderzoekspunten waard.



Categoriepictogrammen

Op elke kaart geven twee of drie pictogrammen aan over welk aspect van de zaak deze kaart informatie geeft.

De hier afgebeelde kaart geeft dus informatie over de dader en zijn of haar vluchtwijze.



dader



tijd van het delict



moordwapen



plaats delict



vlucht



beroving 1, 2, of 3

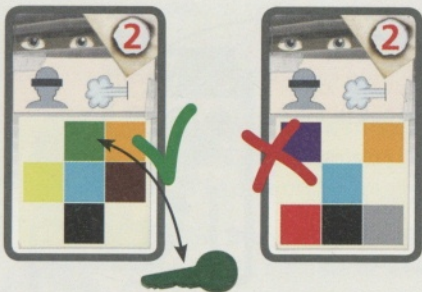
Er zijn vier soorten **bewijsstukken**: Een **alibikaart** ① onthult iets over de relatie tussen dader, tijd van het delict en plaats delict, het **DNA-spoor** ② over de dader en het moordwapen, **bewijsstukkaarten** ③ met tijd over de tijd en plaats van de moord en een **kentekenplaat** ④ over de karretjes waarin gevlucht is en de plaats delict.

Om de kaarten tijdens het spel te gebruiken, moet je de aanwijzingen vergelijken met de informatie in het onderzoeksdossier of je aktetas en de juiste conclusies trekken.

VERLOOP VAN HET SPEL

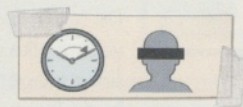
1. Rechercheren

Er zijn geen beurten, alle spelers onderzoeken **tegelijkertijd**. Op het commando, „Start het onderzoek!“, pakken alle spelers **tegelijkertijd** kaarten uit het midden van de tafel. Je mag zelf bepalen welke kaart je wilt pakken en bekijken. Daarna moet je hem houden. Kaarten met een hoge waarde hebben weliswaar concrete aanwijzingen, maar zorgen aan het einde van het spel voor meer minpunten.



Belangrijk!

Je mag alleen kaarten pakken waarvan de kleurcode dezelfde is als de kleur van de gekozen sleutel. De andere kaarten hebben nutteloze aanwijzingen of valse onderzoeksresultaten die je de verkeerde kant opsturen.



Daarnaast moet je tijdens je onderzoek op de pictogrammen op de kaarten letten.

In welke categorie mis je nog een aanwijzing? Weet je bijvoorbeeld nog niet welke dader op welk tijdstip een moord heeft gepleegd? Dan moet je zoeken naar kaarten met de symbolen dader en tijd.

Nadat je een kaart hebt getrokken, hebt gehouden en de informatie hebt geanalyseerd (zie **Informatie analyseren**), mag je direct een volgende kaart uit het midden van de tafel pakken. Kaarten die je gepakt hebt, mag je niet terugleggen. Het kan dus gebeuren dat je informatie krijgt, die je al hebt. Deze pech kan elke rechercheur overkomen.

Alle kaarten die je hebt getrokken, leg je verborgen achter je aktetasscherm. Je kunt er zo altijd naar kijken en de informatie gebruiken.

De bevindingen van je persoonlijk onderzoek documenteer je met de stift in je aktetas. Hiervoor gebruik je het onderste gedeelte van het scherm. Bevindingen die je kunt uitsluiten, markeer je met een **X**. Resultaten waarvan je zeker weet dat ze deel uitmaken van de oplossing, kun je omcirkelen.

Heb je bijvoorbeeld zonder twiifel een dader vastgesteld voor de moord om 20:00, dan kun je die persoon voor de andere twee delicten uitsluiten en doorstrepen.

Dus, met behulp van getuigenissen en het bewijsmateriaal, kun je steeds meer opties uitsluiten totdat je de drie moorden onomstotelijk hebt opgelost. Bij elke misdaad blijft op die manier een unieke combinatie van dader, moordwapen, plaats delict en vluchtvoertuig over.

Informatie analyseren

Heb je een kaart gepakt met een **getuigenis**, dan kun je proberen de getuigenis rechtstreeks op de oplossingenkaart te analyseren. Maar soms is de kaart pas later handig en heb je eerst andere aanwijzingen nodig om iets uit te kunnen sluiten.

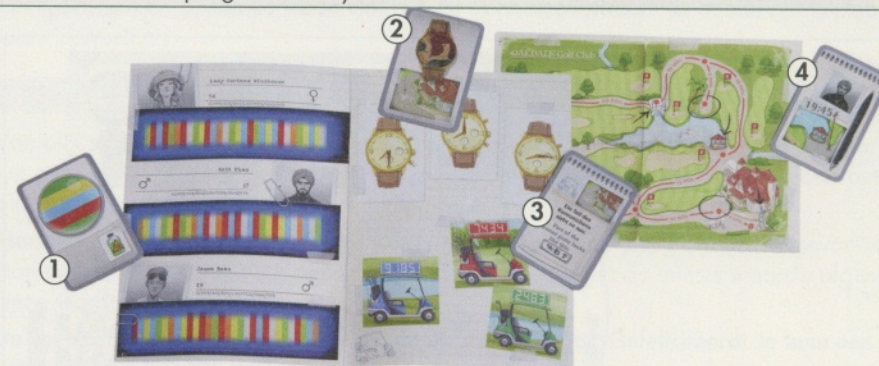
Voorbeeld van een getuigenis:



Jason Beau kan doorgestreept worden voor de moord om 20:00 uur omdat hij geen hoed of muts draagt en dus niet in aanmerking komt als dader voor dit tijdstip. Hij moet zijn moord dus om 19:30 of 20:15 uur begaan hebben.



Als je een kaart met een **getuigenis** hebt gepakt, pak je onderzoeksdossier er dan bij en probeer de aanwijzingen te analyseren.



- Kom erachter wie het afgebeelde wapen gebruikt heeft, door het **DNA-monster** in het bestand te vergelijken met dat dat is gevonden op de plaats delict **1** (pagina 1 van het bestand).
- Onderzoek welke tijd stond afgebeeld op het omgedraaide en vieze clubhorloge van het slachtoffer ten tijde van de moord **2** en kom er zo achter op welke plaats delict de moord op welk **moment plaatsvond** (pagina 2 van het bestand).
- Los de cijferpuzzels op in de getuigenissen van de leden van de wetenschapsclub om erachter te komen welk karretje werd gebruikt om te ontsnappen van welke plaats delict. Wie het juiste kenteken vindt, weet welk karretje op welke **plaats delict** was **3** (pagina 2 van het bestand).
- Controleer de alibi's: Wie de alibikaart goed gebruikt, kan de plaatsen delict en tijdstippen beperken voor de personen die zijn gezien **4**. De tijden op de landkaart geven informatie over hoe lang het duurt voor een golfkarretje om van het ene naar het andere punt te gaan. Het is dus mogelijk om te bepalen voor welke plaatsen delict en tijden een bepaalde dader uitgesloten is en dus een alibi heeft (pagina 3 van het bestand).

2. Zaak afsluiten

Je kunt de zaak sluiten zodra je zoveel getuigenissen en bewijsmateriaal hebt onderzocht dat nog maar negen velden (drie **verschillende** daders, wapens, plaatsen delict en vluchtvoertuigen) vrij of omcirkeld zijn op je oplossingenkaart.

Ben jij de snelste rechercheur, dan pak je de sleutel uit het midden van de tafel.

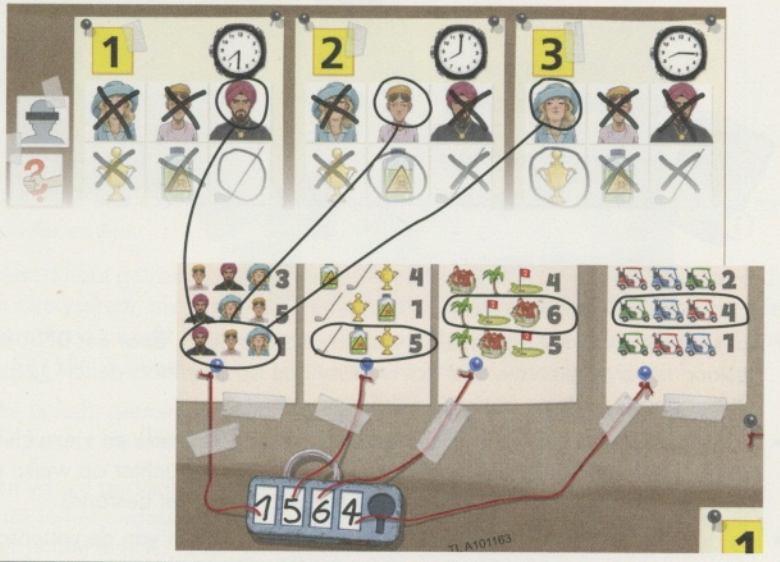
Nu mogen alleen de andere spelers meer kaarten trekken en ook proberen de zaak op te lossen. De winnaar is niet noodzakelijk de snelste, maar wel de meest efficiënte rechercheur ...

3. Cijfercode aanmaken

De volgorde (van links naar rechts) van de daders resulteert in een oplossingscijfer dat je kunt aflezen van de linkerkant van je aktetas. Voer dit nummer in het eerste vak van het combinatieslot in je aktetas in. Voorbeeld: **Amit Khan, Jason Beau, Lady Corinna Windhouse** = 1. Je doet hetzelfde met de volgende drie getallen voor wapen, plaats delict en vluchtvoertuig.

Uiteindelijk krijg je een cijfercode bestaande uit 4 cijfers naast elkaar.

Voorbeeld:



4. Daders achter de tralies zetten

Zodra alle spelers een cijfercode hebben aangemaakt, controleren jullie de resultaten van het onderzoek.

Pak de oplossingenkaart uit de doos en leg deze op de tafel met de kant met alle grijze combinatiesloten naar boven gericht.

De snelste rechercheur (= die de sleutel heeft gepakt) mag nu naar het slot zoeken met het nummer dat overeenkomt met zijn/haar cijfercode.

Is er een slot met jouw cijfercode?

Nee? Jammer, je code is verkeerd. Als de volgende speler (met de klok mee) een cijfercode heeft gevonden, mag deze zijn/haar code controleren, enzovoort.

Ja? Steek de sleutel voorzichtig in het betreffende slot op de kaart. Draai de kaart nu om.

Komen de kleur van de sleutel en de achterkant van het slot overeen?

Nee? O nee! Je hebt ergens een fout gemaakt in je onderzoek en bent nu af. Als de volgende speler (met de klok mee) een cijfercode heeft gevonden, mag deze zijn/haar code controleren, enzovoort.

Ja? Geweldig! Je hebt de zaak goed opgelost en de daders zitten eindelijk achter slot en grendel.

Maar, was je ook de meest efficiënte rechercheur?



(Heeft niemand de juiste code? Controleer dan of jullie echt alleen kaarten gebruikt hebben met de kleurcode in de kleur van de gekozen sleutel. Anders moeten jullie nieuwe getuigenissen en bewijsresultaten trekken en analyseren. Misschien vinden jullie dan de juiste oplossing.)

5. Wie is de meester-rechercheur?

Van alle spelers die de juiste cijfercode hebben gevonden, wordt gecontroleerd van wie het onderzoek het efficiëntst was. Daarvoor telt elke speler zijn/haar onderzoekspunten bij elkaar op die op de achterkant staan van alle verzamelde kaarten.

Maar let op: heeft de speler die de sleutel heeft gepakt, de juiste cijfercode gevonden? Dan mag deze als beloning een van zijn/haar kaarten met de minste waarde afgeven. Deze wordt niet meegeteld.

De speler met de minste onderzoekspunten is de winnaar. Gefeliciteerd! Je kunt een promotie verwachten!

Ook de andere rechercheurs die hebben geholpen bij het arresteren, verdienen een groot compliment. Uiteindelijk wint steeds de gerechtigheid!

Is er gelijke stand, dan wint de rechercheur die de minste bewijsstukken heeft gebruikt. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan zijn jullie beide winnaar.

Als je wilt, kun je je eigen prestaties ook controleren in de oplossingenkaart voor de solo-variant.

Voorbeeld:

deze speler heeft in totaal 20 onderzoekspunten. Een getuigenis die hij heeft gebruikt en die 2 punten waard is, wordt niet meegeteld omdat hij de snelste was (sleutel) en hij deze kaart dus mag wegleggen.



Tips voor de volgende opdracht:

Veeg na elk spelletje je aktetasscherm schoon met het sponsje op je stift, zodat de kleur na verloop van tijd niet indroogt.

Je kunt natuurlijk direct nog een keer spelen. Schud de kaarten goed en leg ze met de kleurcodes naar boven in het midden van de tafel. Jullie kunnen nu een andere sleutel kiezen en een andere zaak oplossen.

Belangrijk: het spel is nadat alle negen zaken zijn opgelost, nog steeds bruikbaar. Omdat elk spel gaat over het combineren van individueel getrokken aanwijzingen, kunnen alle varianten zo vaak worden gespeeld als je wilt. Hoe je de oplossing vindt en het gepuzzel, zijn de echte uitdagingen – de combinatie van cijfers is slechts het resultaat.

In de solovariant speel je alleen om de eer van de beste rechercheur. De tijdsdruk om het snelst de oplossing te vinden en de strijd om de beste kaarten speelt hier natuurlijk geen rol. In plaats daarvan gaat het erom de slimste kaart te kiezen.

De solovariant is ook zeer geschikt om het spelmateriaal te leren kennen en vertrouwd te raken met oplossings- en onderzoeksgericht denken.

De spelstructuur en het proces komen overeen met de variant voor meerdere spelers.

Wanneer je de zaak hebt opgelost, controleer je jouw oplossingscode met behulp van de sleutel en de oplossingenkaart.

Vervolgens bereken je hoe efficiënt je onderzoek was. Hoe minder onderzoekspunten je kaarten hebben, hoe beter. In tegenstelling tot de variant voor meerdere spelers, mag je geen punten aftrekken.

> 39 punten	Helaas heb je het onderzoeksexamen niet gehaald. Probeer het meteen nog een keer!
36 - 39 punten	Pfff – dat was met de hakken over de sloot! Probeer je onderzoek de volgende keer efficiënter te laten verlopen.
33 - 35 punten	Niet slecht, maar je kunt vast beter.
31 - 32 punten	Je bent een goede rechercheur.
29 - 30 punten	Heel goed! Jij bent een heel slimme speurneus!
27 - 28 punten	Wauw, je bent een echt goede rechercheur!
24 - 26 punten	Top! Je baas is onder de indruk en alle slechteriken zijn bang voor je speurvaardigheden.
21 - 23 punten	Jij behoort tot de beste rechercheurs ter wereld. Niemand neemt jou in de maling.
≤ 21 punten	Ongelofelijk. Je bent de allerbeste rechercheur ter wereld. Van jou kan zelfs Sherlock Holmes nog iets leren!

KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Combineer de aanwijzingen en getuigenissen op slimme wijze en probeer op die manier een reeks moorden in de Oakdale Club op te lossen. Daarvoor moet je achterhalen welke dader op welk tijdstip, waar wie heeft vermoord en met welk golfkarretje hij of zij gevlucht is. De rechercheur die het efficiëntst handelt en de dader met de juiste cijfercode achter de tralies zet, is de winnaar.

SPELVOORBEREIDING

- Per speler een aktetasscherm, een stift en een onderzoeksdossier.
- Schud de kaarten en leg ze met de **kleurcodes** naar boven in het midden van de tafel.
- Laat de oplossingenkaart in de doos liggen en kijk er niet naar.
- Kies samen een sleutel uit en leg deze in het midden van de tafel.
- Leg overgebleven spelmaterial terug in de doos.

SPELVERLOOP

1. Rechercheren:

- ▶ Pak tegelijkertijd kaarten van de tafel.
- ▶ Maar let op: de kleurcode in het vakje moet dezelfde zijn als de gekozen sleutel!
- ▶ Leg de gekozen kaarten achter het scherm.
- ▶ Combineer en analyseer aanwijzingen en getuigenissen op de kaarten met behulp van het onderzoeksdossier.
- ▶ Markeer de getuigenissen op je aktetasscherm.

2. Zaak afsluiten:

- ▶ Als een unieke combinatie van dader, wapen, plaats delict en vluchtvoertuig overblijft: pak de sleutel.
- ▶ De andere spelers mogen verder Rechercheren.

3. Cijfercode aanmaken:

- ▶ Lees voor de 4 cijfers de daders, wapens, plaatsen delict en vluchtvoertuigen elk overeenstemmend nummer op de linkervleugel van de koffer.
- ▶ Voer de cijfers in de cijfersleutel van de aktetas in.

4. Daders achter de tralies zetten:

- ▶ De snelste rechercheur zoekt zijn/haar cijfercode op de oplossingenkaart en steekt de sleutel in het betreffende slot.
- ▶ Oplossingenkaart omdraaien: komen de kleur van de sleutel en het slot overeen?
→ De daders zijn achter slot en grendel.
- ▶ Er is geen slot met de cijfercode, de kleur op de achterkant komt niet overeen of de sleutel past niet in een slot?
→ Verkeerde cijfercode. Andere spelers mogen het controleren (met de klok mee).

5. Meester rechercheur bepalen:

- ▶ Alle spelers met de juiste cijfercode tellen de onderzoekspunten van hun kaarten bij elkaar op. Speler met de sleutel moet zijn/haar kaart met de laagste waarde wegleggen.
- ▶ Winnaar: de speler met het minste aantal punten wint.