

Betrapt en gesnapt



Een ingewikkeld reactiespel om executieve functies te bevorderen voor 2 – 4 slimme doordenkertjes van 6 – 99 jaar. Met "Fex-effect" om de moeilijkheidsgraad op te voeren.

Auteur:	Heinz Meister
Vaktechnisch advies:	Laura Walk
Illustraties:	Thies Schwarz
Illustratie "Fex-figuur":	Sonja Hansen
Speelduur:	ca. 10 – 15 minuten

De grootste brandkast van de stad is leeg! Iemand moet hem gekraakt en geplunderd hebben. Was het Duistere Dirk, Inge Inbraak of is Simon Slinks er weer eens op uit geweest? Of hebben de boeven de inbraak met z'n allen op touw gezet? Vis het uit!

In elke ronde worden drie schurken verdacht. Probeer te ontdekken wiens vingerafdrukken op de plaats van het misdrijf gevonden zijn en wie een alibi heeft. De dobbelsteen geeft jullie de beslissende aanwijzing en dan gaat het spel van start. Alleen wie razendsnel kan combineren, de juiste verdachten kan identificeren en ten slotte met de bijpassende inzetkaart iemand kan arresteren, wint als beste boevenvanger het spel.

Spelinhoud

1 spelfiguur politieagent, 12 verdachtenkaartjes, 31 signalementen, 24 inzetkaarten (4 kaartensets in vier kleuren met de getallen van 0 tot 5), 1 bewijsdobbelsteen, 1 Fex-dobbelsteen, 1 Fex-kaart, spelregels

Spelvoorbereiding

Leg de 12 verdachtenkaartjes open in een cirkel neer. Elke verdachte komt twee keer voor. Let erop dat er nooit twee dezelfde verdachten naast elkaar liggen.

Zet de politieagent buiten de cirkel naast een willekeurige verdachte. Schud de signalelementen en leg ze verdekt op een stapel klaar. Iedere speler krijgt zes inzetkaarten van dezelfde kleur en houdt ze in zijn hand. Leg de bewijsdobbelsteen klaar.

De Fex-kaart en de Fex-dobbelsteen worden pas bij de varianten gebruikt.

Spelverloop

Wie het laatst een misdaadfilm heeft gezien, is de eerste leider van het opsporingsteam. Elke onderzoeksrunde bestaat uit drie fasen:

1. Betrapt

2. Achtervolgd

3. Gesnapt

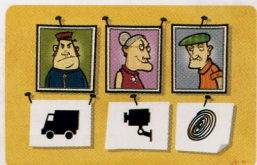
1. Betrapt:

De leider van het opsporingsteam draait het bovenste signalelement om en legt het midden in de cirkel. Op de kaart staan drie verdachten met wie steeds een bewijsstuk overeenkomt: een vingerafdruk, video-opname of vluchtauto.

Daarna gooit hij met de bewijsdobbelsteen. Nu proberen jullie allemaal tegelijk de dader te identificeren. Bekijk het signalelement om te zien bij welke verdachte het gegooid bewijsstuk hoort. Deze verdachte is de dader. Wie hem heeft herkend, zet onmiddellijk de achtervolging in en begint de tweede fase.

Voorbeeld 1:

De bewijsdobbelsteen vertoont de vingerafdruk. De verdachte boef rechts op de kaart heeft de vingerafdruk; hij is de dader.



2. Achtervolgd:

Nu moeten jullie de politieagent zo snel mogelijk naar de dader sturen. De agent kan zowel met de klok mee als tegen de klok in worden verzet. Tel **in gedachte** hoeveel stappen hij nodig heeft om bij één van de beide tweelingdaders terecht te komen.

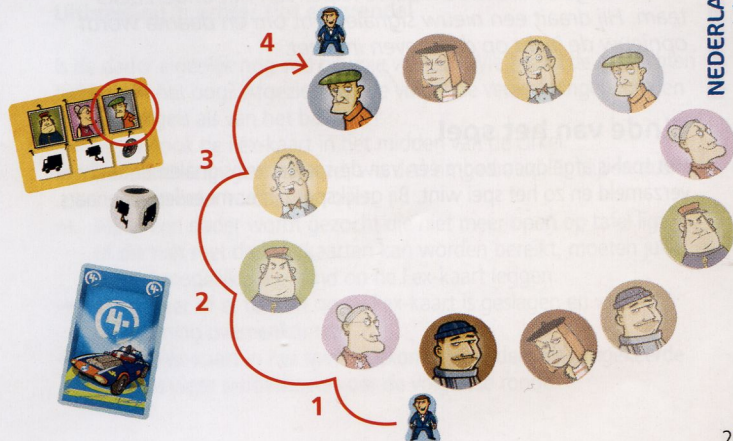
Vervolgens leggen jullie de inzetkaart met het bijpassende getal verdekt voor jullie neer. Als de politieagent al bij de juiste dader staat, kan ook de inzetkaart "0" worden uitgespeeld.

Daarna leggen jullie zo snel mogelijk een hand op het signalelement dat open midden in de cirkel ligt, want alleen de snelste speurder wordt hoofdinspecteur en mag de politieagent in de derde fase naar de dader verzetten.

Voorbeeld 2:

Tim leg de inzetkaart "4" neer, omdat de agent kloksgewijs 4 stappen nodig heeft om bij de dader te komen.

Tim zou ook de "5" neergelegd kunnen hebben en de agent 5 stappen tegen de klok in laten bewegen.



3. Gesnapt:

De snelste speler wordt nu hoofdinspecteur en mag de dader arresteren.

Verplaats de politieagent net zoveel plaatsen als aangegeven op je inzetkaart. Let erop dat je hem in dezelfde richting verzet die je van tevoren hebt uitgedacht. Je medespelers tellen mee.

Staat de agent naast de dader?

Goed ingezet! Je mag als beloning het signalement pakken dat midden op tafel ligt.

Staat de politieagent niet naast de dader?

Dat is helaas fout gelopen! Alle andere spelers krijgen een signalement. Jullie pakken eerst het signalement dat op tafel ligt en vervolgens de andere signalementen van de stapel.

Vervolgens begint een nieuwe opsporingsronde.

Neem jullie inzetkaarten weer in je hand. De hoofdinspecteur uit de vorige ronde is de nieuwe leider van het onderzoeksteam. Hij draait een nieuw signalement om en daarna wordt opnieuw de jacht op de boeven ingezet.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zes signalementen heeft verzameld en zo het spel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Het Fex-effect

De uitbreidingen bieden jonge speurneuzen nieuwe uitdagingen om zich tot ware meesterspeurders te ontwikkelen! Door het Fex-effect moeten de spelers zich steeds weer op nieuwe situaties instellen en oefenen zo hun executieve functies, hun werkgeheugen en hun soepelheid van geest. Ze mogen zich niet door verkeerde aanwijzingen laten verleiden en moeten aanwijzingen bliksemsnel met elkaar combineren: is de boef nog op vrije voeten of zit hij al achter slot en grendel? Heeft hij de misdaad in zijn eentje begaan of had hij handlangers? Een goede inspecteur weet precies wat zijn taak is en verliest zijn doel niet uit het oog. Bedachtzaam handelen is gevraagd, maar ook een snel reactievermogen want alleen wie snel is EN goed reageert, kan de schurk te pakken krijgen! Aanbevolen wordt om eerst de basisvariant te spelen en geleidelijk de uitbreidingen in te voeren.

Uitbreiding 1: achter slot en grendel

Is de dader eigenlijk nog wel op vrije voeten? Wie houdt de verdachten het best in het oog? Afgezien van de volgende veranderingen, gelden dezelfde regels als van het basisspel:

- Leg nu ook de Fex-kaart in het midden van de cirkel.
- Daders die zijn gearresteerd, worden omgedraaid. Er blijven dus steeds minder verdachten over.
- Als er een dader wordt gezocht die niet meer open op tafel ligt of die niet met de inzetkaarten kan worden bereikt, moeten jullie zo snel mogelijk jullie hand op de Fex-kaart leggen.
- Controleer of er terecht op de Fex-kaart is geslagen en verdeel de beloning overeenkomstig.
- Als de Fex-kaart in het spel is gekomen, worden alle omgekeerde kaartjes weer omgedraaid voor de volgende ronde.

Uitbreiding 2: Inspecteur Fex

Nu moeten jullie ook nog eens rekening houden met de aanwijzingen van inspecteur Fex. Afgezien van de volgende wijzigingen, gelden de regels van het basisspel:

- Leg de Fex-kaart in het midden van de cirkel en houd ook de Fex-dobbelsteen klaar.
- De leider van het opsporingsteam gooit met de twee dobbelstenen: de bewijs- en de Fex-dobbelsteen.

Bekijk als eerste de Fex-dobbelsteen. Deze geeft aan welke aanwijzingen inspecteur Fex geeft:



Arresteren: net als in het basisspel moet één dader worden gegrepen.



Alibi: niet de verdachte die door de bewijsdobbelsteen wordt aangegeven moet worden gezocht, want deze heeft een alibi. Zodoende zijn de beide andere boeven de daders. Tel in gedachten het aantal stappen van de politieagent naar een van de twee daders. Daarna tel je vanaf deze nieuwe positie naar de tweede dader. De politieagent mag hierbij van richting veranderen. Leg nu de twee bijpassende inzetkaarten verdeckt voor je neer. (voorbeeld 3)

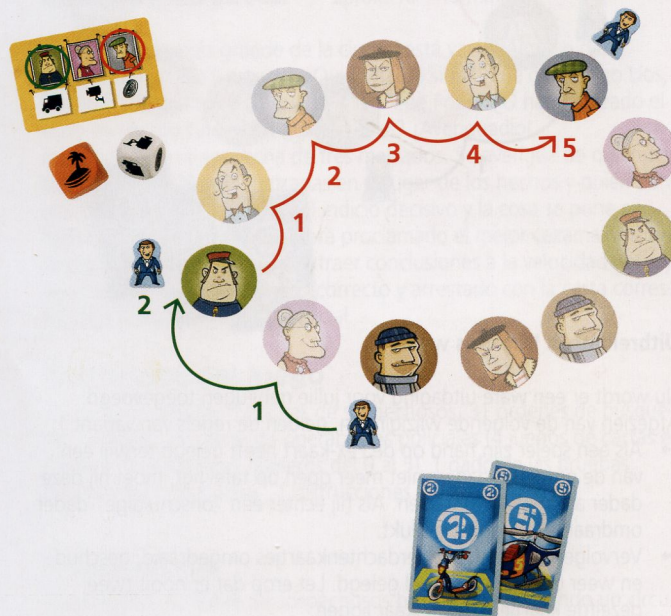


Razzia: nu moeten alle drie verdachten van het signalement worden opgepakt. Dit keer moet je dus drie inzetkaarten neerleggen. (voorbeeld 4)

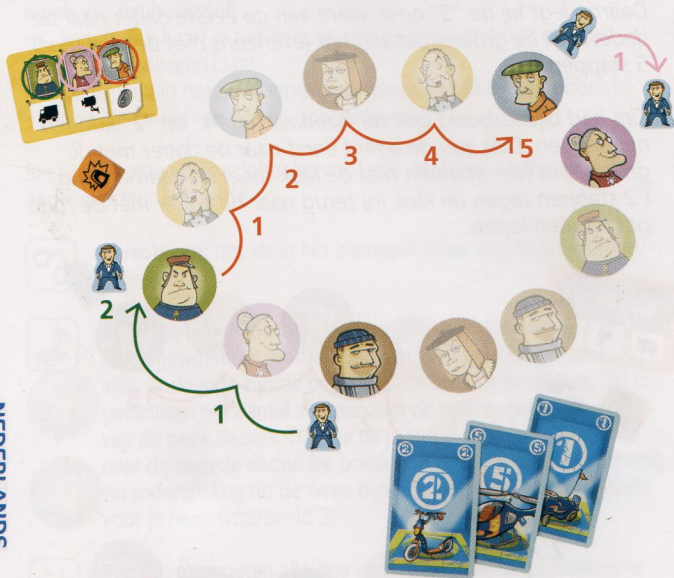
- Ook hier geldt: als een speler denkt dat een dader met geen enkele inzetkaart kan worden bereikt, legt hij razendsnel zijn hand op de Fex-kaart. Als hij goed heeft gereageerd, krijgt hij het signalement. In het andere geval krijgen alle andere spelers een signalement.

Voorbeeld 3: de verdachte in het midden heeft een alibi. Daarom zijn de andere twee boeven de daders. Tim legt de kaart "2" neer, want de politieagent heeft (met de klok mee) 2 stappen nodig om bij de dader met de rode pet te komen. Daarna legt hij de "5" neer, want van de eerste dader naar de dader met de groene pet zijn het (eveneens met de klok mee) 5 stappen.

Tim had bijvoorbeeld ook de inzetkaarten "4" en "2" kunnen neerleggen. Dan zou de agent eerst naar de dader met de groene pet (vier stappen met de klok mee) en daarna terug (2 stappen tegen de klok in) terug naar de dader met de rode pet moeten lopen.



Voorbeeld 4: inspecteur Fex kondigt een razzia aan. Tim heeft het als eerste gezien en snel de drie bijpassende inzetkaarten neergelegd om alle boeven van het signalement te kunnen arresteren.



NEDERLANDS

Uitbreiding 3: Wie was waar?

Nu wordt er een ware uitdaging voor jullie geheugen toegevoegd.

Afgezien van de volgende wijzigingen, gelden de regels van variant 1:

- Als een speler zijn hand op de Fex-kaart heeft gelegd terwijl een van de gezochte daders niet meer open op tafel ligt, moet hij deze dader als bewijs omdraaien. Als hij echter een "onschuldige" dader omdraait, is zijn inzet mislukt.
- Vervolgens worden alle verdachtenkaartjes omgedraaid, geschud en weer open in een cirkel gelegd. Let erop dat er nooit twee dezelfde kaartjes naast elkaar liggen.

Pris en flag !



Un captivant jeu de réaction destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs perspicaces de 6 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteur :	Heinz Meister
Conseil pédagogique :	Laura Walk
Illustration :	Thies Schwarz
Illustration du pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée de la partie :	env. 10 à 15 minutes

On vient de piller le plus grand coffre-fort de la ville ! Qui a bien pu le forcer et dérober son contenu ? Jojo la Moustache, Francine la Fraude ou Robert la Rafle ? Ou bien les malfaiteurs ont-ils agi ensemble ? C'est à vous de dévoiler le mystère ! A chaque tour, on soupçonne trois larcins. Faites votre enquête pour trouver à qui appartiennent les empreintes digitales et qui a un alibi. Le dé vous donne l'indice déterminant et vous pouvez alors démarrer l'enquête. Seul celui qui sera le plus rapide pour faire les bons rapprochements, qui identifiera le malfaiteur parmi les suspects et le capturera en posant la bonne carte de mise sera le meilleur chasseur de malfaiteurs et gagnera la partie.

Contenu du jeu

1 pion agent de police, 12 plaquettes représentant des suspects, 31 avis de recherche, 24 cartes de mise (4 jeux de cartes de quatre couleurs différentes, avec les chiffres de 0 à 5), 1 dé de preuves, 1 dé Fex, 1 carte Fex, 1 règle du jeu.

Préparatifs

Posez les 12 plaquettes de suspects en cercle de manière visible au milieu de la table. Chaque personnage est représenté deux fois.

Veillez à ne pas poser deux personnages identiques l'un à côté de l'autre. Posez l'agent de police à l'extérieur du cercle à côté de n'importe quel suspect.

Mélangez les avis de recherche et empilez-les faces cachées. Chaque joueur prend six cartes de mise d'une couleur qu'il tient dans sa main. Préparez le dé des preuves. La carte Fex et le dé Fex seront seulement utilisés pour la variante ci-dessous.

Déroulement de la partie

Celui qui aura regardé un film policier en dernier est le chef d'intervention. Un tour pour mener une enquête comprend trois phases :

1. Prendre le malfaiteur en flagrant délit
2. Poursuivre le malfaiteur
3. Arrêter le malfaiteur

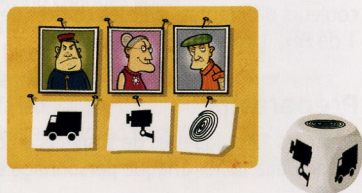
1. Prendre le malfaiteur en flagrant délit :

Le chef d'intervention retourne l'avis de recherche posé en haut de la pile et le pose au milieu du cercle. La carte indique trois suspects, auxquels correspond respectivement une preuve : empreinte digitale, surveillance vidéo ou fourgonnette de fuite.

Ensuite, il lance le dé des preuves. Vous essayez alors tous en même temps d'identifier le malfaiteur. Regardez sur l'avis de recherche à quel suspect correspond la preuve indiquée sur le dé. Ce suspect est le malfaiteur. Celui qui l'a identifié se met tout de suite à la poursuite et la phase n° 2 commence.

Exemple 1 :

Le dé des preuves indique l'empreinte digitale. Le malfaiteur soupçonné représenté à droite sur la carte a l'empreinte digitale : c'est lui le malfaiteur.



2. Poursuivre le malfaiteur :

Maintenant, il s'agit d'envoyer l'agent de police le plus vite possible vers le malfaiteur. L'agent de police peut se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse. Comptez de tête combien de pas l'agent de police doit faire pour arriver vers l'un des deux malfaiteurs identiques.

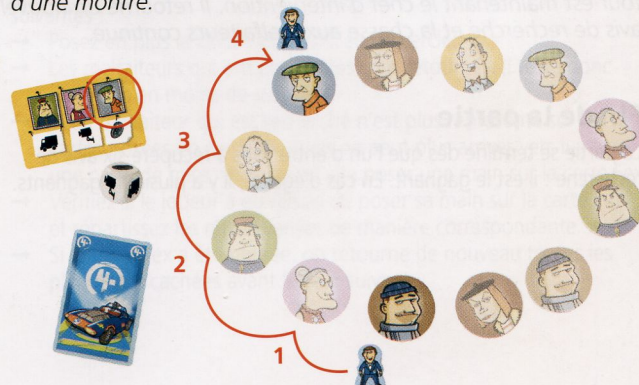
Ensuite, vous posez la carte de mise indiquant le chiffre correspondant, face non visible, devant vous. Si l'agent de police se trouve déjà devant le bon malfaiteur, on peut aussi poser la carte de mise indiquant le chiffre « 0 ».

Ensuite, vous posez vite une main sur l'avis de recherche visible au milieu de la table, car seul l'enquêteur le plus rapide va passer commissaire et aura le droit d'avancer l'agent de police vers le malfaiteur à la phase n° 3.

Exemple 2 :

Tim pose la carte de mise « 4 » car l'agent de police doit faire 4 pas dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller vers le malfaiteur.

Tim aurait pu aussi poser la carte de mise « 5 » et déplacer l'agent de police de 5 pas dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



3. Arrêter le malfaiteur :

Le joueur le plus rapide passe commissaire principal et a le droit d'arrêter le malfaiteur.

Déplace l'agent de police du même nombre de pas que le chiffre indiqué sur ta carte de mise. Fais attention de bien l'avancer dans le même sens que celui que tu as « calculé » auparavant. Les autres joueurs comptent en même temps.

L'agent de police est-il à côté du malfaiteur ?

Intervention réussie ! En récompense, tu récupères l'avis de recherche posé au milieu du cercle.

L'agent de police n'est pas à côté du malfaiteur ?

Le malfaiteur t'a filé entre les doigts ! Les autres joueurs remportent chacun un avis de recherche. Prenez d'abord celui posé au milieu de la table puis ceux de la pile.

Ensuite, un autre tour commence pour faire une nouvelle enquête.

Reprenez votre carte de mise et mettez-la dans votre jeu de cartes. Le joueur qui était le commissaire principal au dernier tour est maintenant le chef d'intervention. Il retourne un nouvel avis de recherche et la chasse aux malfaiteurs continue.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'un d'entre vous a récupéré six avis de recherche : il est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'effet Fex

Les extensions ci-dessous offrent aux commissaires en herbe de nouveaux défis pour prouver leur talent d'enquêteurs ! Avec l'effet Fex, les joueurs doivent s'adapter sans arrêt à de nouvelles situations et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives, leur mémoire de travail et leur flexibilité intellectuelle. Ils ne doivent pas se laisser dérouter en suivant de mauvaises pistes et doivent combiner les indices très vite. Le malfaiteur est-il encore en liberté ou est-il déjà sous les verrous ? Le vol a-t-il été accompli par un seul malfaiteur ? Est-ce que celui-ci avait des complices ? Un bon commissaire connaît sa mission parfaitement et ne perd pas de vue l'objectif à atteindre. Il faut agir intelligemment et réagir vite, car seul celui qui joue vite et a la bonne réaction pourra arrêter le malfaiteur.

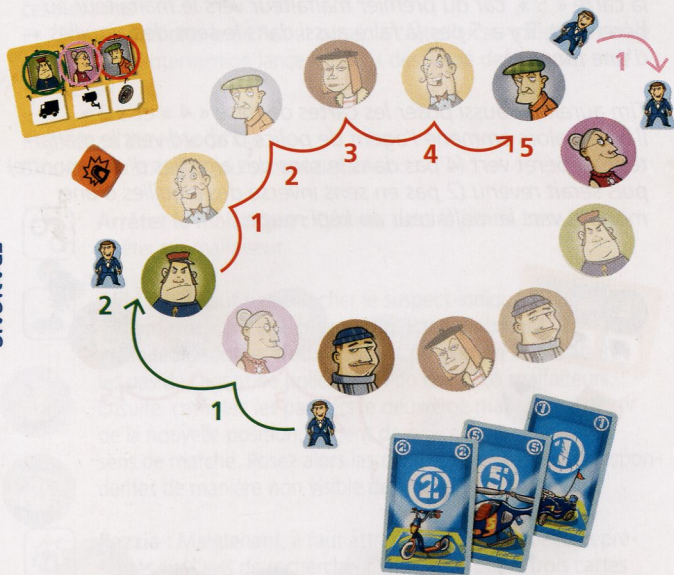
Nous recommandons de commencer d'abord par le jeu de base puis d'y ajouter les extensions l'une après l'autre.

Extension n° 1 : Sous les verrous

Le malfaiteur est-il encore en liberté ? Qui observa le mieux les suspects ? On joue suivant les règles du jeu de base avec les différences suivantes :

- Posez en plus la carte Fex au milieu du cercle.
- Les malfaiteurs qui ont été arrêtés sont retournés. Il reste donc de moins en moins de suspects.
- Si un malfaiteur qui est recherché n'est plus représenté sur les cartes posées en cercle ou si on ne peut plus arriver vers lui avec une carte de mise, vous devez vite poser une main sur la carte Fex.
- Vérifiez si le joueur a eu raison de poser sa main sur la carte Fex et répartissez les récompenses de manière correspondante.
- Si la carte Fex a été utilisée, on retourne de nouveau toutes les plaquettes cachées avant le tour suivant.

Exemple 4 : Commissaire Fex donne l'ordre d'exécuter une razzia. Tim a réagi en premier et a vite posé les trois cartes de mise correspondantes afin d'arrêter tous les malfaiteurs représentés sur l'avis de recherche.



Extension 3 : Qui était où ?

Maintenant, voilà un vrai défi pour votre mémoire. On joue suivant les règles de l'extension 1 avec les différences suivantes :

- Lorsqu'un joueur a posé sa main sur la carte Fex parce qu'un malfaiteur recherché n'est plus représenté sur les cartes, il doit en donner la preuve en retournant ce malfaiteur. S'il retourne un suspect non coupable, sa mise a échoué.
- Ensuite, toutes les plaquettes de suspects sont retournées, mélangées et posées en cercle de manière visible. Veillez à ne pas poser deux plaquettes identiques l'une à côté de l'autre.