

DETECTIVE CLUB™

FOR MEMBERS ONLY

SPEL

REGELS



EEN ALTERNATIEF
VOOR NOTITIEBOEKJES

Available on the
 **App Store**

Get it on
 **Google play**



CLUB BEEPER

Create a Game

Join a Game

Settings



Oleksandr Nevskiy

M8I Studio



EEN EENVOUDIGE
MANIER OM JE GEHEIME
INFORMATIE TE DELEN



JUMPING TURTLE
GAMES

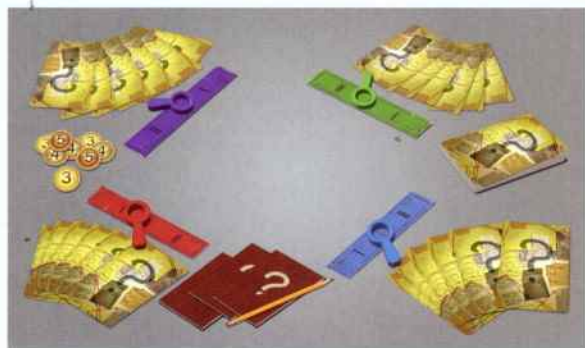
Spelmateriaal

- 168 Bewijskaarten
- 68 Puntenfiches
- 8 Vergrootglazen
- 8 Bewijsbordjes
- 7 Notitieboekjes
- 1 Potlood (voor de Actieve speler)

De "Detective Club" opent nogmaals zijn deuren voor nieuwe leden. Jij hebt ook een uitnodiging ontvangen, maar eerst moet je bewijzen dat je het in je hebt om een echte detective te worden. **Analyseer al het bewijsmateriaal, luister naar de getuigen en ontmasker de leugenaar in je groep.** Alleen de meest opmerkelijke en sluwste genodigde zal kunnen toetreden. **Welkom in de club!**

Vorbereiding

1. Plaats de **Puntenfiches** en de **Bewijskaarten** (als gedekte trekstapel) binnen het bereik van de spelers.
2. Elke speler neemt een **Bewijsbordje** (met I/II op) en plaatst er een **Vergrootglas** in dezelfde kleur op.
3. Kies willekeurig de eerste **Actieve speler**. Deze speler ontvangt het **Potlood** (zo herken je de Actieve speler) en neemt een **Notitieboekje** voor elke andere speler in het spel (bijvoorbeeld, in een spel met 7 spelers neemt de Actieve speler 6 Notitieboekjes).
4. Elke speler trekt **6 Bewijskaarten** (en laat die niet zien aan de andere spelers).



Startsituatie met 4 spelers.

Hoe speel je?

Een spelletje Detective Club speel je in **verschillende rondes**. In elke ronde spelen de spelers twee kaarten. Het spel eindigt nadat elke speler één keer (bij 6-8 spelers) of twee keer (bij minder dan 6 spelers) de Actieve speler is geweest.

In elke ronde voer je de volgende 5 stappen uit:



1 Bedenk een woord

De Actieve speler kijkt naar zijn Bewijskaarten en **bedenkt een woord**. Hou er wel rekening mee dat je twee kaarten uit je hand moet kunnen spelen die verband houden met je gekozen woord. Daarna **speelt** de Actieve speler **één kaart** open in het midden van de tafel. Die kaart moet gerelateerd zijn aan het woord in je gedachten. Trek daarna direct een nieuwe kaart van de stapel.



Opgelet: Als je tijdens het spel een Bewijskaart speelt, trek je onmiddellijk een nieuwe kaart van de stapel ter vervanging. Zo heeft elke speler steeds 6 Bewijskaarten in de hand.



Voorbeeld: Kristof is de Actieve speler. Hij wil spelen met het woord "natuur". Hij plaatst een Bewijskaart met een rode roos die dit woord weerspiegelt.

2 Rollen toewijzen

De Actieve speler laat één boekje leeg en op alle andere boekjes schrijft hij het gekozen woord. Daarna schudt hij alle Notitieboekjes gedekt en deelt ze uit aan alle andere spelers. Niemand weet dus wie welk boekje ontvangt.

Eén speler ontvangt een leeg Notitieboekje. Deze speler is de **Samenzweerder**. De andere spelers zijn **Detectives**. De Detectives moeten de Samenzweerder ontmaskeren. De Samenzweerder moet samenwerken met de Actieve speler om de Detectives te misleiden.



! *Opgelet: De spelers moeten hun Notitieboekjes te allen tijde geheim houden! Niemand weet wie de Samenzweerder is... behalve hijzelf natuurlijk.*

3 Kaarten uitspelen

Te beginnen met de speler links van de Actieve speler en met de klok mee speelt **elke speler één Bewijskaart** uit de hand. Opnieuw zou deze kaart moeten passen bij het woord dat de Actieve speler in de Notitieboekjes heeft geschreven.



Voorbeeld: Liesbeth is een Detective. Ze kan zien dat Kristof het woord "natuur" heeft opgeschreven in haar Notitieboekje. Ze speelt een kaart met de zee. Dat lijkt haar voldoende.



Voorbeeld: Stijn is de Samenzweerder. Er staat niets in zijn Notitieboekje. Hij probeert stiekem de twee kaarten die al gespeeld zijn te analyseren en zoekt naar een overeenkomst. Er is op beide kaarten water te zien, dus misschien is het woord "water". Hij kiest een kaart met een grote golf.

Als alle spelers een kaart hebben gespeeld, speelt de Actieve speler een **tweede kaart**. Opnieuw spelen ook alle andere spelers een kaart tot iedereen 2 kaarten heeft gespeeld.



Voorbeeld: Kristof en Liesbeth hebben een tweede kaart toegevoegd en Stijn heeft begrepen dat het woord vermoedelijk niet "water" is. Misschien is het "natuur", "rood" of nog iets anders? Hij speelt een zonnebloem en hoopt op het beste.

De Actieve speler speelt zijn kaarten in het midden van de tafel. De andere spelers leggen de kaarten voor zich neer bij hun Bewijsbordje.

- Als je een Detective bent, moet je proberen passende Bewijskaarten te spelen zodat men je niet verdenkt.
- Als je de Samenzweerder bent, moet je proberen zoveel mogelijk informatie af te leiden uit de gespeelde kaarten.

4

Besprek & Stem

Nadat alle spelers twee kaarten hebben gespeeld, deelt de Actieve speler mee **wat het woord is**. Vervolgens **legt de Actieve speler uit** hoe het woord gerelateerd is aan de kaarten die gespeeld werden in het midden van de tafel.

De **andere spelers bespreken nu ook hun gespeelde kaarten** te beginnen met de speler links van de Actieve speler. Van zodra alle spelers hun uitleg hebben gedaan, **stemmen** ze op wie ze denken dat de **Samenzweerder** is. **De Actieve speler stemt niet mee**. De speler links van de Actieve speler legt eerst zijn Vergrootglas bij de speler die hij verdenkt de Samenzweerder te zijn. De andere spelers doen vervolgens hetzelfde. Je mag niet op jezelf stemmen.

Voorbeeld: Liesbeth en Wim denken dat Stijn de Samenzweerder is omdat hij een twijfelachtige uitleg gaf waarom hij zijn kaarten heeft gekozen. Liesbeth plaatst haar Vergrootglas bij Stijn. Stijn legt op zijn beurt zijn Vergrootglas bij Liesbeth in de hoop dat hij Wim toch nog aan het twijfelen kan brengen. Toch stemt Wim op Stijn.

5

Scoren

Nadat elke speler (behalve de Actieve speler) gestemd heeft, leg je de Notitieboekjes open en bepaal je de score.

- Elke **Detective** die zijn Vergrootglas bij de Samenzweerder heeft geplaatst, scoort **3 punten**.
- Als er **hoogstens één Vergrootglas** bij de Samenzweerder ligt, scoort de **Samenzweerder 5 punten** en de **Actieve speler 4 punten**.
- Als er **twee of meer Vergrootglazen** bij de Samenzweerder liggen, scoren de Samenzweerder en de Actieve speler **geen punten**.

Voorbeeld: Liesbeth en Wim stemden juist en scoren elk 3 punten. Kristof en Stijn scoren deze ronde geen punten.

3

• CREDITS •

Spelontwerp: Oleksandr Nevskiy
 Ontwikkeling: IGAMES Studio
 Illustraties & Design: MBI Studio
 Nederlandstalige vertaling: Tom Delmé
 Projectrealisatie: Tom Delmé, Mathias Gezel

De spelers bewaren hun Puntenfiches gedekt. Nadat er wordt gescoord, begint er een nieuwe ronde: de Actieve speler **geeft het Potlood door aan de speler links van hem**. Deze speler wordt de nieuwe Actieve speler en neemt de Notitieboekjes. Streep eerst het woord van de vorige ronde in alle boekjes door om verwarring te voorkomen!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen nadat **elke speler één keer (bij 6-8 spelers) of twee keer (bij minder dan 6 spelers)** de Actieve speler is geweest. Toon je Puntenfiches en tel ze samen om je eindscore te bekomen. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand tellen de betrokken spelers het aantal Puntenfiches en de speler met het hoogste aantal wint. Als de stand dan nog gelijk is delen de spelers in de overwinning.

★ VARIANTEN ★

Thematisch spel

Voor de eerste spelronde kiezen de spelers een onderwerp. Als je als Actieve speler een woord kiest, moet dit gerelateerd zijn aan het gekozen onderwerp. Een onderwerp kan zeer specifiek zijn (bijvoorbeeld "Musicals", "België", "Vampieren...") of algemeen ("Films", "Landen", "Dieren...") afhankelijk van hoe moeilijk je het wil maken. Zorg er wel voor dat iedereen akkoord gaat met het gekozen onderwerp. We willen namelijk dat iedereen actief kan meespelen. Je kan het onderwerp afwisselen tijdens het spel of het hele spel hetzelfde onderwerp gebruiken.

Geen bespreking

Om de focus van het spel te verleggen, kan je stap 4 aanpassen zodat de bespreking wegvalt en enkel het stemmen overblijft. Nadat iedereen twee kaarten heeft gespeeld, begin je direct met het stemmen. De Actieve speler deelt het woord niet mee en niemand geeft een uitleg bij de gespeelde kaarten.