

# SUSPECT



KW26009



5, bd Edgard Quinet  
92700 Colombes  
France  
[www.kiwizou.com](http://www.kiwizou.com)

Distribué en France par :

**Blackrock Games**

6 Rue Edme Mariotte  
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:

**Hachette Boardgames UK Ltd**

Carmelite House  
London EC4Y 0DZ



**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



Marine Faraguna



Evelien Monti

# SUSPECT



4+



10min



1-5





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

## CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





4+

10min

1-5

1

Wie heeft al het snoep opgegeten? Wie heeft zijn soep niet opgegeten? Zoveel raadsels om op te lossen en zoveel schuldigen om te ontmaskeren.

Werk samen, gebruik observatie en luistervaardigheid om de daders van al deze misstappen te vinden.

**Doel van het spel:** de schuldige van elk onderzoek ontmaskeren.

### Vorbereiding:

Leg de kaarten Verdachte en Onderzoek in twee verschillende stapels, met de zijdes Verdachte en Onderzoek zichtbaar.

1. Kies het onderzoek dat je wilt oplossen en schuif het, met de zijde Onderzoek zichtbaar, in de geheime map.

**Let op:** de 18 onderzoeken hebben een oplopende moeilijkheidsgraad. Het wordt aangeraden om te beginnen met onderzoek 1 of 2.

2. Kondig het gepleegde vergriep en de verdachten van het onderzoek aan.

3. Verzamel alle verdachten en leg ze, met de zijde Verdachte zichtbaar, in het midden van de tafel naast elkaar zodat alle spelers ze goed kunnen zien.



### Het spel zelf:

De spelers gaan één voor één de verdachten uitschakelen totdat er nog maar één overblijft: de schuldige. Degene die als laatste een onderzoek heeft opgelost, begint, daarna gaat het spel met de klok mee verder.



Hij of zij leest duidelijk voor aan de andere spelers de eerste 3 aanwijzingen die op de kaart Onderzoek staan.

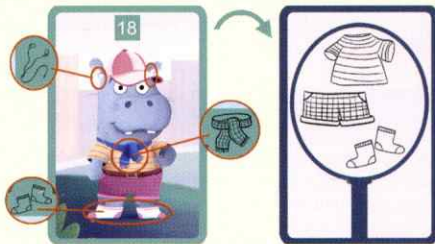
Samen moeten de spelers onder de verdachten op tafel het personage vinden dat bij deze 3 aanwijzingen past.

Zodra een speler denkt dat hij of zij het juiste personage heeft gevonden, wijst hij of zij met de vinger naar die kaart.

De spelers controleren samen of het inderdaad het juiste personage is en of ze het eens zijn met deze keuze.

Als de spelers het niet eens zijn, gaat de zoektocht verder.

Als ze het eens zijn, neemt de volgende speler de kaart, draait ze om en leest duidelijk de 3 nieuwe aanwijzingen op de achterkant voor.



Enzovoort, totdat er nog maar één verdachte overblijft.

### Einde van de ronde:

De ronde eindigt wanneer er nog maar één kaart Verdachte op tafel ligt. Haal dan de Onderzoek-kaart uit de geheime map en draai ze om.



- Als de twee personages identiek zijn: **Bravo!** Jullie hebben de schuldige ontmaskerd.
- Als de twee personages verschillend zijn: **Mis!** De schuldige loopt nog vrij rond... Probeer het later nog eens!

**Let op:** als tijdens de ronde de aanwijzingen je niet toelaten om de volgende verdachte te identificeren, betekent dit dat er ergens een fout is gemaakt... Begin de ronde opnieuw vanaf het begin!

### Variante observatie:

Het doel van het spel blijft hetzelfde: de schuldige van elk onderzoek ontmaskeren.

### Spelvoorbereiding:

1. Er wordt een speelleider aangewezen. De andere spelers zijn de onderzoekers.
2. Alle verdachten worden, met de zijde Verdachte zichtbaar, in het midden van de tafel gelegd, naast elkaar en goed zichtbaar voor alle spelers.
3. De speelleider kiest een Onderzoek-kaart, kondigt het gepleegde vergrip aan en draait vervolgens de kaart om om de schuldige te identificeren zonder dit aan de andere spelers te onthullen.

### Het spel zelf:

Degene die als laatste een onderzoek heeft opgelost, begint, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Tijdens zijn of haar beurt stelt de onderzoeker een vraag aan de speelleider. De speelleider mag enkel met **JA** of **NEE** antwoorden op elke vraag. Afhankelijk van het antwoord van de speelleider verwijdert de onderzoeker de bijbehorende verdachten van de tafel.

Bijvoorbeeld:

De onderzoeker: *Draagt de schuldige een hoed?*

De speelleider: *Ja*

-> De onderzoeker verwijdert alle verdachten die geen hoed dragen.

Daarna is de volgende onderzoeker aan de beurt om een vraag te stellen.

### Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer er nog maar één verdachte overblijft. De speelleider onthult dan de schuldige. Als de twee personages identiek zijn: **Bravo!** Jullie hebben de schuldige ontmaskerd.



### Verdiensten:

**Auteur:** Marine Faraguna

**Illustrator:** Evelien Monti

**Dankzegging:** Kiwizou bedankt de testers van de Saint-Exupéry-school in Bois Colombes en The Leslie, extreme tester.