

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken





Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden





Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4558

## Was siehst du?

What can you see? • Qu'est-ce que tu vois • Wat zie jij?



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaas@haba.de • www.haba.de

TL 68793 1/05

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

Habermaaß-Spiel Nr. 4558

# Was siehst du?

Eine detektivische LernSpielsammlung  
für 2 - 5 Spürnasen von 4 - 12 Jahren.

Spielerisch wird die Beobachtungsgabe  
geschult und der Wortschatz erweitert.

**Spielidee:** Torsten Marold  
**Illustration:** Martina Leykamm  
**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten



Die Zwillinge Toni und Tina haben eine tolle Idee: Zusammen mit ihren drei Freunden wollen sie einen echten Geheimbund gründen, spannende Fälle lösen und richtige Detektive werden.

Gespannt sitzen die fünf bei ihrem ersten Geheimtreffen im Baumhaus.  
„Was macht ein Detektiv eigentlich?“, will Lea, die Jüngste, wissen.  
„Ein richtiger Detektiv muss alles gut beobachten können“, ruft Toni.  
„Aber ich weiß doch gar nicht, wie man richtig beobachtet“, sagt Lea traurig.  
Da hat Tina eine tolle Idee für ein Detektiv-Beobachtungsspiel.

## Spielinhalt

- 1 doppelseitiger Spielplan (Bauernhof/Stadt)
- 5 Lupen
- 19 Abzeichen
- 30 Suchkarten „Bauernhof“ (grüne Rückseite)
- 30 Suchkarten „Stadt“ (blaue Rückseite)
- 1 Sanduhr
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

**Vor dem ersten Spiel:**

Jeder Detektiv hat einmal klein angefangen!  
Deshalb lässt sich der Schwierigkeitsgrad des Spieles ganz individuell von einfach bis schwer einstellen.

Folgendes Spielmaterial ist für den Schwierigkeitsgrad wichtig:

- **Der Spielplan**

Der Spielplan hat zwei Seiten. Auf der einen Seite ist ein Bauernhof, auf der anderen eine Stadt abgebildet.

Der Bauernhof ist für das einfachere Spiel gedacht, da er weniger Details zeigt. Die Stadt ist für geübte oder ältere Kinder geeignet.

- **Die Suchkarten**

Für jede Spielplanseite gibt es einen eigenen Kartensatz.  
Die 30 Karten für den Bauernhof haben eine grüne Rückseite.  
Die 30 Karten für die Stadt haben eine blaue Rückseite.

**Tipp:** Zu Beginn könnt ihr einige der schwierigeren Karten aussortieren. Abbildungen, die noch nicht bekannt sind, können im Vorfeld besprochen und erklärt werden.

- **Die Sanduhr**

Die Sanduhr bringt Geschwindigkeit ins Spiel und vermeidet längere Entscheidungsphasen.  
Sie kann sowohl in der Spielidee „Kleine Detektive“ als auch in „Große Detektive“ eingesetzt werden.

- **Der Würfel**

Der Würfel ist besonders für ältere Kinder interessant.  
Hier sollen zum Beispiel Personen, Tiere oder Gegenstände mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben gefunden werden.  
Der Würfel kommt in der zweiten Spielidee „Große Detektive“ zum Einsatz.

Alle vier Komponenten – Spielplan, Suchkarten, Sanduhr und Würfel – lassen sich ganz gezielt auf die einzelnen Gruppen einstellen und können immer neu miteinander kombiniert werden.

*vier Abzeichen  
sammeln*

*Spielplan  
„Bauernhof“ in  
Tischmitte, grüne  
Suchkarten mischen  
und stapeln, Abzei-  
chen bereitlegen,  
Lupen verteilen*

*„Geheimer Zeuge“  
zieht oberste  
Suchkarte*

*Detektive raten*

*„Geheimer Zeuge“  
gibt einen Hinweis  
zur Suchkarte*

# 1. Kleine Detektive

Ein Beobachtungsspiel für 3 - 5 Spieler ab 4 Jahren.

## Spielziel

Welcher Spieler beobachtet und kombiniert am besten und sammelt zuerst vier Abzeichen?

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Bauernhofseite nach oben in die Tischmitte. Nehmt die Suchkarten mit der grünen Rückseite und mischt sie. Legt die Karten verdeckt gestapelt neben den Spielplan. Die Abzeichen legt ihr ebenfalls neben den Spielplan. Zum Schluss bekommt jeder von euch noch eine Lupe. Das restliche Material wird im Spiel „Kleine Detektive“ nicht benötigt und bleibt in der Spielschachtel.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.  
Wer zuerst im Zimmer etwas Grünes entdeckt, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der Älteste.  
Er ist der „geheime Zeuge“, zieht die oberste Suchkarte vom verdeckten Stapel und sieht sie sich geheim an.

Auf jeder Karte ist eine Person, ein Tier oder ein Gegenstand abgebildet. Die identische Abbildung gibt es auch auf dem Spielplan.

Alle anderen Spieler sind die Detektive und müssen herausfinden, was auf der Karte des geheimen Zeugen abgebildet ist.

**Der geheime Zeuge:**

In jeder Runde gibt der geheime Zeuge einen Hinweis, was auf seiner Karte zu sehen ist.

Folgende Hinweise sind zum Beispiel möglich:

- es ist eine Person / ein Tier / ein Gegenstand ...
- es ist rot / gelb / grün / blau ...
- es ist ganz klein / groß ...
- es hat zwei Arme / vier Füße ...
- es ist ein Mann / eine Frau / ein Kind ...
- es ist aus Stoff / aus Holz ...
- das haben wir zu Hause / das habe ich im Zoo gesehen ...

*Detektive legen  
gleichzeitig ihre  
Lupen auf den  
Spielplan*

*Lupe liegt richtig =  
„Erwischt!“,  
Lupenbesitzer  
bekommt Abzeichen*

*Lupe liegt falsch =  
weilersuchen*

*keine Lupe liegt  
richtig = geheimer  
Zeuge gibt weiteren  
Hinweis*

*neue Runde*

*viertes Abzeichen  
bekommen =  
gewonnen und  
Spielende*

**Wichtig:** Es sind auch andere Hinweise möglich. Welchen Hinweis der geheime Zeuge gibt, kann er selbst entscheiden! Versucht den ersten Hinweis nicht zu leicht zu machen. Das Spiel ist umso spannender, je fantasievoller eure Hinweise sind.

### Die Detektive

Nach jedem Hinweis suchen alle Detektive gleichzeitig auf dem Spielplan, was zu dem Hinweis passen könnte.

Sobald ein Detektiv meint, die richtige Abbildung auf dem Spielplan entdeckt zu haben, legt er schnell seine Lupe darauf.

- **Die Lupe liegt richtig**

Der geheime Zeuge ruft sofort „Erwischt!“  
Zur Belohnung bekommt der Besitzer der Lupe ein Abzeichen.

- **Die Lupe liegt falsch**

Schade, aber auch gute Detektive irren sich manchmal. Nimm die Lupe wieder zurück und lege sie vor dich.  
Alle anderen Detektive suchen weiter und legen ihre Lupen auf den Spielplan.

Haben alle Detektive ihre Lupe gelegt und keiner hat richtig getippt, kommt es zu einer weiteren Raterunde.

Der geheime Zeuge gibt den nächsten Hinweis und die Detektive legen ihre Lupen neu.

### Eine neue Runde beginnt

Wurde die Lupe richtig gelegt, beginnt eine neue Runde.  
Der Detektiv, der gerade das Abzeichen bekommen hat, ist der neue geheime Zeuge.  
Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und gibt den ersten Hinweis.

## Spielende

Sobald ein Spieler sein viertes Abzeichen erhält, endet das Spiel.  
Er gewinnt und wird zum besten Nachwuchsdetektiv ernannt.

### Die Sanduhr – Variante:

Die Sanduhr steigert die Spielgeschwindigkeit und vermeidet längere Entscheidungsphasen. Alle Regeln des Spieles „Kleine Detektive“ bleiben erhalten. Sobald aber nur noch ein Spieler seine Lupe nicht gelegt hat, wird die Sanduhr umgedreht. Der Spieler hat noch so lange Zeit seine Lupe zu legen, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Braucht er länger, verfällt sein Zug. Wer möchte, kann auch vereinbaren, dass der geheime Zeuge direkt nach seinem Hinweis die Sanduhr umdreht. Jetzt müssen alle Spieler innerhalb dieser Zeit ihre Lupen legen.

*Spielablauf und  
Vorbereitung  
wie bei „Kleine  
Detektive“,  
Ergänzungen:  
„geheimer Zeuge“  
würfelt*



*Motiv aussuchen,  
ersten Buchstaben  
nennen*

*keine Lupe richtig =  
nächsten Buchstaben*



*Motiv aussuchen  
und Hinweis geben*



*Karte ziehen und  
Hinweis geben*

*Lupe richtig =  
Abzeichen*

*viertes Abzeichen =  
gewonnen und  
Spielende*

## 2. Große Detektive

Ein Würfelspiel für 3 - 5 große Detektive, die schon das ABC kennen.

Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit der Spielidee „Kleine Detektive“ identisch. Der geheime Zeuge zieht nicht automatisch eine Karte vom Kartenstapel, sondern würfelt zuerst.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **ABC**

Der geheime Zeuge sucht sich einen beliebigen Gegenstand, eine Person oder ein Tier vom Spielplan aus.  
Jetzt sagt er: „Das gesuchte Motiv beginnt mit dem Buchstaben ...“

Danach suchen alle Spieler gleichzeitig ein Motiv, das mit diesem Buchstaben beginnt, und legen ihre Lupen darauf.  
Hat kein Detektiv seine Lupe richtig gelegt, nennt der geheime Zeuge den zweiten Buchstaben und eine neue Runde beginnt.

- **Auge**

Der geheime Zeuge darf sich einen beliebigen Gegenstand, ein Tier oder eine Person vom Spielplan aussuchen und einen Hinweis geben.  
Die anderen Spieler legen ihre Lupen. Hat kein Spieler die Lupe richtig gelegt, gibt der geheime Zeuge einen weiteren Hinweis.

- **Karte**

Der geheime Zeuge zieht wie in der Spielidee „Kleine Detektive“ die oberste Suchkarte vom verdeckten Stapel und gibt den ersten Hinweis.  
Alle anderen legen ihre Lupen.  
Hat keiner die Lupe richtig gelegt, gibt der geheime Zeuge einen weiteren Hinweis.

Hat ein Spieler seine Lupe richtig gelegt, bekommt er ein Abzeichen und ist der neue geheime Zeuge. Er würfelt und eine neue Runde beginnt.

**Wichtig:** Sucht ihr euch ein Motiv aus, das mehrfach auf dem Spielplan zu sehen ist (z.B. die Birne), bekommt der Erste, der seine Lupe auf eines dieser Motive legt, das Abzeichen.

**Wer hat jetzt zuerst sein viertes Abzeichen gewonnen?  
Du bist der größte Detektiv aller Zeiten!**

**Tipp:** Diese Spielidee kann mit der Sanduhr-Variante kombiniert werden (siehe Spielidee „Kleine Detektive“).

### 3. Schnelle Detektive

Ein blitzschnelles Suchspiel für 2 - 5 Detektive ab 4 Jahren.

#### Spielvorbereitung

Entscheidet euch für eine Spielplanseite und legt den Spielplan mit dieser Seite nach oben in die Tischmitte.

Die passenden Suchkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die Abzeichen werden ebenfalls neben den Spielplan gelegt. Übriges Material bleibt in der Schachtel.

#### Spielablauf

Der älteste Detektiv dreht die oberste Suchkarte um. Er muss sie so umdrehen, dass alle die Karte gleich gut sehen können.

Jetzt spielen alle gleichzeitig.

Wer zuerst die passende Abbildung auf dem Spielplan entdeckt, legt schnell seinen Finger darauf.

Der Schnellste bekommt zur Belohnung ein Abzeichen und darf die nächste Karte umdrehen.

#### Spielende

Sobald ein Spieler sein viertes Abzeichen erhält, ist das Spiel zu Ende. Er ist der schnellste Detektiv und gewinnt.

*Spielplanseite aus-  
suchen und Plan in  
Tischmitte legen*

*passende Suchkarten  
mischen und stapeln,  
Abzeichen  
bereitlegen*

*oberste Suchkarte  
aufdecken*

*alle suchen gleich-  
zeitig passende  
Abbildung und legen  
Finger darauf,  
schnellster bekommt  
Abzeichen*

*viertes Abzeichen =  
gewonnen und  
Spielende*

### 4. Detektiv-Duell

Ein Ratespiel für zwei findige Detektive

#### Spielvorbereitung

Entscheidet euch für eine Spielplanseite und legt den Spielplan mit dieser Seite nach oben in die Tischmitte.

Zusätzlich braucht ihr die passenden Suchkarten und die Abzeichen. Die Suchkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Abzeichen kommen ebenfalls neben den Spielplan. Alle anderen Materialien werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

#### Spielablauf

Beide Spieler ziehen eine Karte vom verdeckten Stapel und sehen sie sich geheim an.

Jetzt muss jeder durch gezieltes Fragen herausfinden, welche Abbildung auf der Karte des anderen Spielers zu sehen ist.

Die kleinste Spürnase beginnt und darf entweder ...

- eine Frage stellen  
oder
- einen Verdacht äußern.

##### Eine Frage stellen

Wenn du an der Reihe bist, darfst du eine Frage stellen um einen Hinweis auf die abgebildete Person, das Tier oder den Gegenstand zu bekommen. Die Frage muss so gestellt werden, dass sie mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten ist.

Dein Mitspieler muss die Frage beantworten. Danach darf er eine Frage stellen oder einen Verdacht äußern.

##### Einen Verdacht äußern

Wenn du zu wissen glaubst, was auf der Karte deines Mitspielers abgebildet ist, darfst du einen Verdacht äußern.

Dabei musst du auf dem Spielplan den Gegenstand, das Tier oder die Person zeigen und benennen.

*Spielplanseite aus-  
suchen und Plan in  
Tischmitte legen,  
passende Suchkarten  
mischen und stapeln  
Abzeichen bereitlegen*

*beide Spieler ziehen  
eine Suchkarte*

*Frage zur Suchkarte  
stellen ...*

*... oder  
Verdacht äußern*

*Verdacht falsch =  
nächster Spieler ist  
an der Reihe,  
Verdacht richtig =  
Spieler bekommt  
Abzeichen*

- Ist der Verdacht falsch, passiert nichts. Dein Mitspieler ist an der Reihe eine Frage zu stellen oder einen Verdacht zu äußern.
- Ist der Verdacht richtig, bekommst du ein Abzeichen. Der andere Spieler zieht eine neue Karte vom verdeckten Stapel und darf als Nächstes eine Frage stellen oder einen Verdacht äußern.

## Spielende

*fünftes Abzeichen =  
gewonnen und  
Spielende*

Sobald ein Spieler das fünfte Abzeichen hat, ist das Spiel zu Ende. Er gewinnt das große Detektiv-Duell.

Habermaß game nr. 4558

# What Can You See?

A collection of detective games  
or 2 - 5 sharp trackers ages 4 - 12.

Through play, close observation is  
stimulated and vocabulary broadened.

**Author:** Torsten Marold  
**Illustrations:** Martina Leykamm  
**Length of the game:** approx.10-15 minutes



ENGLISH

The twins Tony and Tina have a superb idea; together with their three friends they want to found a secret society. The secret society's goal will be to resolve exciting cases and become authentic detectives. On their first secret meeting in the tree house.

"What does a detective really do?" Lea, the youngest one, wants to know.

"A real detective has to have eyes in the back of his head and be able to observe everything that happens" Tony shouts.

"But I don't know how to observe in the right way", Lea comments sadly.

At once Tina has a marvellous idea for a detective observation game.

## Contents

- 1 game board printed on both sides (farm/city)
- 5 magnifying glasses
- 19 decorations
- 30 search cards "farm" (green backside)
- 30 search cards "city" (blue backside)
- 1 hour-glass
- 1 die with symbol
- 1 set of game instructions

**Before Starting to Play:**

Every detective has had to start from scratch!  
Therefore the degree of difficulty of the game must be agreed to by the players prior to play.

The degree of difficulty depends on the following game material:

- **The game board**

the game board has two sides. On one side there is a farm, on the other a city.

The farm is meant to be used as a simpler game as it is less detailed. The city is suited for older and more experienced players.

- **The search cards**

Each side of the game board has its own set of cards:  
The 30 cards for the farm with a green backside;  
the 30 cards for the city with a blue backside.

**Hint:** At the beginning you can sort out some of the more difficult cards. Any unknown illustrations can be explained beforehand and discussed.

- **The hour-glass**

The hour-glass brings speed to the game and avoids lengthy decisions. It can be used both in the "Little detectives" and "Big detectives" variations.

- **The die**

The die is for older players with a special interest.  
For example it is used to search for persons, animals or objects with a specific first letter.  
It will be used for the second game variant "Big detectives".

These four elements: game board, search cards, hour-glass and die may be adapted and combined in various ways according to the specific group of players.

*collect four  
decorations*

*game board "farm"  
on table, shuffle  
green search cards  
and pile them up,  
get decorations  
ready, distribute  
magnifying glasses*

*secret witness  
draws top card*

*detectives guess*

*search card: secret  
witness gives a clue*

# 1 Little Detectives

An observation game for 3 - 5 players ages 4+.

## Aim of the Game

Who will be the best player at observing and putting two and two together and thus be the first to collect four decorations?

## Preparation of the Game

Place the game board with the farm face up in the center of the table. Take the search cards with the green backsides and shuffle them. Then put them in a pile face down next to the game board.

Also place the decorations next to the game board. Finally each player gets a magnifying glass.

The remaining material is not needed to play "Little detectives" and is kept in the box.

## How to Play

Play in a clockwise direction.

Whoever discovers something which is green in the room may start. If you can't agree, the oldest player starts.

This player is the secret witness and takes the searching card on top of the pile and secretly looks at it.

Each card shows either a person, an animal or an object. An identical illustration exists on the game board.

The other players are the detectives and have to find out what is depicted on the card of the secret witness.

### The secret witness

Each round the secret witness gives a clue to what is on their card.

The clues can be given in the following way.

- it is a person/ an animal / an object ...
- it is red / yellow / green / blue ...
- it is very small / big ...
- it has two arms / four legs ...
- it is a man / a woman / a child
- it is of fabric / wooden ...
- we have this at home / I have seen it in the zoo ...

*detectives simultaneously place magnifying glasses on game board,*

*right = "nabbed" player gets decoration*

*wrong = go on searching*

*no magnifying glass placed right = witness gives further hint*

*new round*

*fourth decoration = game won and finished*

**Important:** You can also give other types of clues. The secret witness decides what kind of clue they want to give. Try not to make the first clues too easy as the more imaginative the clues are, the more exciting the game becomes.

### The detectives

Once given a clue, all the detectives simultaneously search on the game board for what corresponds with it.

As soon as a detective thinks they have discovered the right illustration on the game board they quickly place their magnifying glass on it.

- **The magnifying glass is on the right spot.**

The secret witness immediately shouts "Nabbed!"

As a reward the owner of the magnifying glass gets a decoration.

- **The magnifying glass is on the wrong spot**

Pity, but even good detectives are sometimes wrong. Take the magnifying glass back and put it in front of you. The other detectives go on searching and put their magnifying glasses on the game board.

If all detectives have placed their magnifying glass and nobody was right, a new guessing round starts.

The secret witness gives the next clue and the detectives place their magnifying glasses.

### A New Round Starts

If the magnifying glass has been placed correctly, a new round starts. The detective who just got the decoration becomes the new secret witness. They take the card on top of the pile and give the first clue.

## End of the Game

As soon as a detective has collected four decorations, the game ends. They win and are named best junior detective.

### The Hour-glass Variation:

The hour-glass enhances the speed of the game and avoids lengthy decisions. The same rules apply as in "Little detectives".

When there is only one player left who has not placed their magnifying glass, the hour-glass is turned round. The player has to place their magnifying glass before the time has run out. If they need more time, their turn is over.

Whoever wants to can also ask the witness to turn the hour-glass round immediately after giving their clue. Now all the players have to place their magnifying glasses within the time.

*preparation and procedure as for "Little Detectives", additional: secret witness rolls die*



*choose motif, name first letter*

*no magnifying glass right = next letter*



*choose motif and give clue*



*draw card and give clue*

*right = decoration*

*fourth decoration = game won and finished*

## 2. Big Detectives

A die game for 3 - 5 big detectives who already know the alphabet.

The game is played in the same way as "Little Detectives", except for the following changes. The secret witness doesn't immediately draw a card from the pile, but rolls the die first.

### What appears on the die?

- **ABC**

The secret witness chooses any object, person or animal shown on the game board.

Then they say: "the searched for motif starts with the letter ..."

Now the players simultaneously search for a motif starting with that letter and place their magnifying glass on it.

If no detective has placed their magnifying glass correctly, the secret witness says the second letter and a new round starts.

- **Eye**

The secret witness chooses any object, animal or person shown on the game board and gives a clue.

The detectives place their magnifying glasses. If no player has placed the magnifying glass right, the witness gives a further clue.

- **Card**

As in the game "Little Detectives" the secret witness takes a card from the top of the pile and gives the first clue. The detectives place their magnifying glasses.

If nobody has placed their magnifying glass correctly, the witness gives a further clue.

If a player has placed their magnifying glass right, they get a decoration and become the new secret witness. They roll the die and a new round starts.

**Important!** If you choose a motif that is shown several times on the game board (E.G. the pear) the first one to place their magnifying glass on one, gets the decoration.

**Who has collected their fourth decoration first? You are the sharpest detective of all times.**

**Suggestion:** This game idea can be combined with the hour-glass variation (refer to "Little Detectives").



### 3. Quick Detectives

A lightning quick searching game for 2 - 5 detectives ages 4+.

#### Preparation of the Game

Choose which side of the game board is to be played and place it face up in the center of the table.

Shuffle the corresponding search cards and place them in a pile face down next to the game board. Also place the decorations next to the game board.

The remaining material is kept in the box.

#### How to Play

The oldest detective turns round the top card of the pile, in such a way that everybody can see the card at the same time.

Now all the players search.

Whoever finds the corresponding illustration on the game board first, quickly puts their finger on it. The quickest player gets a decoration as a reward and may turn the next card round.

#### End of the Game

The game ends as soon as a detective has collected four decorations, becoming the fastest detective and of course the winner.

*choose side of  
game board and  
place on table,  
shuffle correspon-  
ding search cards  
and pile them up  
get decorations  
ready*

*uncover card on  
top of pile*

*all players search  
simultaneously for  
illustration and put  
finger on it  
quickest one gets  
decoration*

*fourth decoration =  
game won and  
finished*

### 4. Detective Duel

A guessing game for two smart detectives.

#### Preparation of the Game

Choose a side of the game board and place it face up in the center of the table.

You also need the corresponding search cards and the decorations. Shuffle the search cards and place them in a pile face down next to the game board and place the decorations next to the game board.

The remaining material is not needed and is kept in the box.

#### How to Play

Both players each take a card from the pile and secretly look at it. Now the players have to find out with specific questions what is shown on the card of the other.

The smallest sharp tracker starts and may ...

- either ask a question, or
- make a guess

##### Asking a Question

If it's your turn you can ask a question in order to obtain some information about the person, animal or object shown on the card of the other player.

You have to put the question in such a way that it can be answered with a "yes" or a "no". The other player has to answer and then can also ask a question or have a guess.

##### Making a Guess:

If you think you know what is shown on the card of the other player, you can guess.

To do so you have to point at the object, animal or person on the game board or name it.

- If the guess is wrong, nothing happens. It's the turn of the other player to ask a question or have a guess.

- If your guess was right, you get a decoration.  
The other player draws a new card from the pile and is the next one to ask a question or have a guess.

*choose side of game  
board and place on  
table, shuffle cor-res-  
ponding search cards  
and pile them up,  
get decorations  
ready*

*both players draw a  
search card*

*put question  
referring to  
search card ...*

*... or have a guess*

*guess wrong = turn  
of next player*

*guess right = player  
gets decoration*

*fifth decoration =  
game won and  
finished*

## End of the Game

The game ends as soon as a player has collected five decorations, becoming the winner of this big detective duel.

Jeu Habermäß n° 4558

## Qu'est-ce que tu vois ?

Une collection de jeux éducatifs pour 2 à 5 détectives de 4 à 12 ans.

Tout en jouant, l'esprit d'observation est exercé et le vocabulaire est élargi.

**Idée :** Torsten Marold  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** env. 10 à 15 minutes

Les jumeaux Toni et Tina ont une idée formidable : avec leurs trois copains, ils vont fonder une société secrète, élucider des affaires compliquées et devenir de vrais détectives.

Impatients de commencer, ils se retrouvent tous les cinq lors de leur premier rendez-vous secret dans leur cabane perchée dans les arbres.

« Mais au fait, qu'est-ce que fait un détective ? » aimerait bien savoir Léa, la plus jeune de la bande.



« Un vrai détective doit pouvoir parfaitement tout observer » lui dit Toni.

« Mais je ne sais pas comment on peut bien observer » dit Léa, d'un air triste.

Heureusement, Tina a une bonne idée pour jouer à un jeu d'observation.

## Contenu

- 1 plateau de jeu à deux côtés (ferme/ville)
- 5 loupes
- 19 insignes
- 30 cartes « ferme » (au dos de couleur verte)
- 30 cartes « ville » (au dos de couleur bleue)
- 1 sablier
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

**Avant de jouer pour la première fois :**

Tout détective a eu des débuts difficiles !  
C'est pourquoi le degré de difficulté du jeu peut être choisi individuellement. Il y aura donc des jeux allant de « facile » à « difficile ».

Les accessoires ci-dessous sont déterminants pour le degré de difficulté :

- **Le plateau de jeu**

Le plateau de jeu a deux côtés : sur l'un, il y a une ferme dessinée ; sur l'autre côté, c'est une ville.

La ferme est utilisée pour le jeu le plus facile, car il y a moins de détails. La ville convient plutôt aux joueurs expérimentés ou plus âgés.

- **Les cartes**

Pour chaque côté du plateau de jeu, il y a un lot de cartes correspondant.

Les 30 cartes pour la ferme ont un dos de couleur verte.  
Les 30 cartes pour la ville ont un dos de couleur bleue.

**Conseil :** au début, vous pourrez retirer quelques-unes des cartes difficiles. Les motifs qui ne seront pas connus par certains joueurs pourront être expliqués avant de jouer.

- **Le sablier**

Le sablier fait accélérer le jeu en évitant de mettre trop de temps avant de prendre une décision.

On peut s'en servir aussi bien pour le jeu « Petits détectives » que pour les « Grands détectives ».

- **Le dé**

Le dé est particulièrement intéressant pour les joueurs plus âgés. Il s'agit ici de trouver par exemple des personnes, des animaux ou des objets commençant par une certaine lettre.

Le dé sera utilisé pour le deuxième jeu « Grands détectives ».

Ces quatre accessoires – plateau de jeu, cartes, sablier et dé – peuvent être combinés entre eux de manière à adapter le jeu en fonction du groupe de joueurs.

*recupérer quatre  
insignes*

*poser le plateau de  
jeu « ferme » au  
milieu de la table,  
mélanger les cartes  
vertes et en faire une  
pile, préparer les  
insignes, distribuer  
les loupes*

*le « témoin secret »  
tire la carte posée  
au-dessus de la pile*

*les détectives  
devinent le motif  
de la carte*

*le « témoin secret »  
donne une indication  
concernant la carte*

## 1. Petits détectives

Un jeu d'observation pour 3 à 5 joueurs dès 4 ans.

### But du jeu

Quel joueur observera et fera les meilleures combinaisons possibles pour pouvoir récupérer en premier quatre insignes ?

### Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que la ferme soit visible (= vers le haut). Prendre les cartes au dos de couleur verte et les mélanger. En faire une pile et la retourner, face cachée. La poser à côté du plateau de jeu.

Poser également les insignes à côté du plateau de jeu. En dernier, chacun des joueurs prend une loupe.

Les autres accessoires ne sont pas nécessaires pour ce jeu et on les laisse dans la boîte.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui verra en premier quelque chose de vert dans la pièce commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est lui le « témoin secret » : il tire la carte posée au-dessus de la pile et regarde discrètement ce qu'il y a dessus.

Sur chaque carte, il y a une personne, un animal ou un objet dessiné. L'illustration identique se trouve également sur le plateau de jeu.

Les autres joueurs sont les détectives et ils doivent trouver ce qu'il y a de dessiné sur la carte du témoin secret.

**Le témoin secret**

À chaque tour, le témoin secret donne une indication relative au motif de sa carte.

Il pourra donner les indications suivantes, par exemple :

- c'est une personne / un animal / un objet ...
- c'est rouge / jaune / vert / bleu ...
- c'est tout petit / très grand ...
- ça a deux bras / quatre pattes ...
- c'est un homme / une femme / un enfant...
- c'est en tissu / en bois ...
- on en a un/une à la maison / j'en ai vu au zoo ...

*les détectives posent en même temps leur loupe sur le plateau de jeu*

*la loupe est bien posée = « Pincé ! » le joueur possédant la loupe prend un insigne, la loupe est mal posée = continuer de chercher*

*aucune loupe bien posée = le témoin secret donne une autre indication*

*nouveau tour*

*quatrième insigne récupéré = partie gagnée*

**N.B.** : on peut également donner d'autres indications. Le témoin secret décide lui-même quelles indications il va donner. Essayer de ne pas donner une indication trop facile au début. Plus les indications seront décrites avec imagination, plus le jeu sera intéressant.

### Les détectives

Après chaque indication, les détectives cherchent tous en même temps sur le plateau de jeu ce qui pourrait correspondre à l'explication donnée. Dès qu'un détective pense qu'il a découvert la bonne illustration sur le plateau de jeu, il pose vite sa loupe dessus.

- **La loupe est posée sur la bonne illustration ?**  
le témoin secret dit alors tout fort : « Pincé ! »  
En récompense, le joueur possédant la loupe prend un insigne.

- **La loupe n'est pas posée sur la bonne illustration ?**  
Dommage, mais il arrive aussi que les bons détectives se trompent ! Reprends la loupe et pose-la devant toi. Les autres détectives continuent de chercher et posent leur loupe sur le plateau de jeu.

Si tous les détectives ont posé leur loupe et si aucun n'a trouvé la bonne illustration, un deuxième tour est joué. Le témoin secret donne l'indication suivante et les détectives posent à nouveau leur loupe.

### Un nouveau tour commence

Si la loupe a été posée sur la bonne illustration, un nouveau tour commence.

Le détective qui vient de prendre l'insigne est le nouveau témoin secret. Il prend la carte posée au-dessus de la pile et donne la première indication.

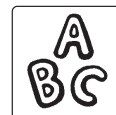
## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré le quatrième insigne, la partie est finie. C'est lui le gagnant et il est élu la meilleure recrue des détectives.

### Variante avec le sablier

le sablier fait accélérer le jeu et évite que les joueurs réfléchissent trop longtemps avant de prendre une décision. Les règles du jeu précédent sont toutes conservées. Mais dès qu'il ne reste plus qu'un seul joueur qui n'a encore pas posé sa loupe, le sablier est retourné. Le joueur devra poser sa loupe avant que le sablier ne soit vidé. S'il met plus longtemps, il devra passer son tour. On pourra aussi convenir que le témoin secret retourne le sablier directement après qu'il ait donné son indication. Les joueurs devront alors poser leur loupe avant que le temps ne soit écoulé.

*déroulement de la partie et préparatifs comme pour les « Petits détectives »  
règle en plus :  
le témoin secret lance le dé*



*choisir un motif, annoncer la première lettre, pas de loupe bien posée = deuxième lettre*



*choisir un motif et donner une indication*



*tirer une carte et donner une indication, loupe bien posée = insigne*

*quatrième insigne = partie gagnée*

## 2. Grands détectives

Un jeu de dé pour 3 à 5 grands détectives qui connaissent déjà l'alphabet.

Le jeu est identique aux « Petits détectives », sauf que le témoin secret ne tire pas automatiquement une carte de la pile mais qu'il lance d'abord le dé.

### Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **ABC**  
Le témoin secret choisit n'importe quel objet, animal ou personne du plateau de jeu.  
Il dit alors : « Le motif recherché commence par la lettre ... ».

Ensuite, les joueurs cherchent tous ensemble un motif commençant par cette lettre et posent leur loupe dessus.

Si aucun détective n'a posé sa loupe sur le bon motif, le témoin secret annonce alors la deuxième lettre et un nouveau tour commence.

- **Œil**  
Le témoin secret a le droit de choisir n'importe quel objet ou animal ou n'importe quelle personne du plateau de jeu et de donner une indication.  
Les autres joueurs posent leur loupe. Si aucun joueur n'a bien posé sa loupe, le témoin secret donne une autre indication.

- **Carte**  
Comme dans le jeu « Petits détectives », le témoin secret tire la carte posée au-dessus de la pile et donne la première indication. Les autres posent leur loupe.  
Si aucun n'a bien posé sa loupe, le témoin secret donne une autre indication.

Si un joueur a bien posé sa loupe, il prend un insigne et c'est lui le prochain témoin secret. Il lance le dé et un nouveau tour commence.

**N.B.** : cherchez un motif qui est illustré plusieurs fois sur le plateau de jeu (p. ex. la poire) et le premier qui posera sa loupe sur l'un de ces motifs récupérera un insigne.

**Qui aura récupéré en premier quatre insignes ?  
C'est toi le plus grand détective de tous les temps !**

**Conseil** : ce jeu peut être également joué avec le sablier (voir « Petits détectives »).

### 3. Détectives super rapides

Un jeu où il faut trouver un motif très vite, pour 2 à 5 détectives dès 4 ans.

#### Préparatifs

Choisir un côté du plateau de jeu et poser le plateau au milieu de la table de manière à ce que ce côté soit tourné vers le haut.

Mélanger les cartes correspondantes et en faire une pile, face cachée, qui sera posée à côté du plateau de jeu.

Poser également les insignes à côté du plateau de jeu.

Les accessoires en trop sont laissés dans la boîte.

#### Déroulement de la partie

Le détective le plus âgé retourne la carte posée au-dessus de la pile. Il devra la retourner de manière à ce que tous les joueurs puissent bien la voir.

Les joueurs jouent alors tous en même temps.

Celui qui découvre l'illustration correspondante sur le plateau de jeu pose vite son doigt dessus.

Celui qui sera le plus rapide prend un insigne en récompense et retourne la prochaine carte.

#### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré son quatrième insigne, la partie est finie. C'est lui le détective le plus rapide et le gagnant de la partie.

*choisir un côté du plateau de jeu et poser le plateau au milieu de la table, mélanger les cartes correspondantes et en faire une pile, préparer les insignes*

*retourner la carte posée au-dessus de la pile*

*tous cherchent en même temps, l'illustration correspondante et mettent le doigt dessus, le plus rapide prend un insigne*

*quatrième insigne = partie gagnée*

### 4. Le duel des détectives

Un jeu où faut deviner le bon motif, pour deux détectives ingénieux

#### Préparatifs

Choisir un côté du plateau de jeu et poser le plateau au milieu de la table de manière à ce que ce côté soit tourné vers le haut.

Prendre les cartes correspondantes et les insignes.

Mélanger les cartes et en faire une pile, face cachée, qui sera posée à côté du plateau de jeu. Poser également les insignes à côté du plateau de jeu.

Les autres accessoires ne sont pas nécessaires et sont laissés dans la boîte.

#### Déroulement de la partie

Les deux joueurs tirent chacun une carte de la pile et regardent discrètement ce qu'il y a dessus.

Chacun doit alors trouver, en posant des questions bien précises, quelle illustration il y a sur la carte de l'autre joueur.

Le détective le plus petit commence. Il a le droit ....

- soit de poser une question
- soit d'exprimer un soupçon.

#### Poser une question

Si c'est ton tour, tu as le droit de poser une question afin d'obtenir une indication concernant la personne, l'animal ou l'objet illustré.

Tu devras poser la question de manière à ce que l'autre puisse répondre par « oui » ou par « non ».

L'autre joueur doit donner une réponse à ta question. Ensuite, il a le droit de poser une question ou d'exprimer un soupçon concernant ta carte.

#### Exprimer un soupçon

Si tu penses savoir ce qu'il y a sur la carte de l'autre joueur, tu as le droit d'exprimer un soupçon.

Pour cela, tu devras montrer l'objet, l'animal ou la personne sur le plateau de jeu et le ou la nommer.

- Si ton soupçon est faux, il ne se passe rien. C'est au tour de l'autre joueur de poser une question ou d'exprimer un soupçon.
- Si ton soupçon est bon, tu prends un insigne. L'autre joueur prend une autre carte sur la pile. Il pose une question ou exprime un soupçon.

*choisir un côté du plateau de jeu et poser le plateau au milieu de la table, mélanger les cartes correspondantes et en faire une pile, préparer les insignes*

*les deux joueurs retournent chacun une carte*

*poser une question concernant la carte ...*

*... ou exprimer un soupçon*

*soupçon non confirmé = joueur suivant, soupçon confirmé = le joueur prend un insigne*

*cinquième insigne =  
partie gagnée*

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré cinq insignes, la partie est finie. Il gagne le grand duel des détectives.

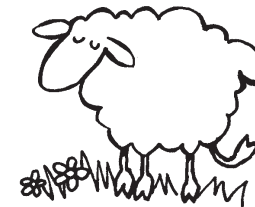
Habermaaß-spel Nr. 4558

## Wat zie jij?

Een leerzame verzameling detectivespellen voor 2 - 5 speurneuzen van 4 - 12 jaar.

Spelenderwijs wordt het waarnemingsvermogen geoefend en de woordenschat verrijkt.

**Spelidee:** Torsten Marold  
**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Speelduur:** ca. 10 - 15 minuten



De tweeling Toni en Tina hebben een te gek idee: samen met hun drie vrienden willen ze een heus geheim genootschap oprichten, spannende zaken oplossen en echte detectives worden. Opgewonden zijn ze alle zes bij hun eerste geheime bijeenkomst in de boomhut.

„Wat doet een detective eigenlijk?“, wil Lea, de jongste weten.

„Een echte detective moet alles goed kunnen waarnemen“, roept Toni.

„Maar ik weet toch helemaal niet hoe je goed moet waarnemen“, zegt Lea treurig.

Maar dan heeft Tina een te gek idee voor een detective-waarnemingsspel.

## Spelinhoud

- 1 dubbelzijdig speelbord (boerderij/stad)
- 5 vergrootglazen
- 19 insignes
- 30 zoekkaarten „boerderij“ (groene achterkant)
- 30 zoekkaarten „stad“ (blauwe achterkant)
- 1 zandloper
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

**Voor het eerste spel:**

Iedere detective is ooit 'ns klein begonnen!  
Daarom kan de moeilijkheidsgraad van ieder spel steeds afzonderlijk, van eenvoudig tot ingewikkeld worden bepaald.

Het onderstaande spelmateriaal is van belang voor de moeilijkheidsgraad:

- **Het speelbord**

Het speelbord heeft twee zijden. Op de ene zijde staat een boerderij en op de andere staat een stad afgebeeld.

De boerderij is bedoeld voor het eenvoudigere spel, omdat er minder details te zien zijn. De stad is geschikt voor geofefende of oudere kinderen.

- **De zoekkaarten**

Bij elke zijde van het speelbord hoort een eigen set kaarten.  
De 30 kaarten voor de boerderij hebben een groene achterkant.  
De 30 kaarten voor de stad hebben een blauwe achterkant.

**Tip:** bij het begin kunnen jullie sommige van de moeilijke kaarten uit het spel nemen. Afbeeldingen die jullie nog niet bekend zijn, kunnen van tevoren worden besproken en verklaard.

- **De zandloper**

De zandloper brengt vaart in het spel en voorkomt dat er te lang wordt nagedacht.  
Hij kan zowel bij het spelidee „kleine detective“ als bij „grote detective“ gebruikt worden.

- **De dobbelsteen**

De dobbelsteen is vooral voor oudere kinderen interessant.  
Hiermee moeten bijvoorbeeld personen, dieren of voorwerpen met een bepaalde beginletter worden gevonden.  
De dobbelsteen wordt in het tweede spelidee „grote detective“ ingezet.

De vier onderdelen – speelbord, zoekkaarten, zandloper en dobbelsteen – kunnen heel gericht op de afzonderlijke groepen worden ingesteld en telkens weer opnieuw worden gecombineerd.

*vier insignes  
verzamelen*

*speelbord „boerderij“  
midden op tafel,  
groene zoekkaarten  
schudden en  
opstapelen,  
insignes klaarleggen,  
vergrootglazen ver-  
delen*

*„geheime getuige“  
trekt bovenste  
zoekkaart*

*detective raden*

*„geheime getuige“  
geeft een aanwijzing  
m.b.t. de zoekkaart*

# 1. Kleine detective

Een waarnemingspel voor 3 - 5 spelers vanaf 4 jaar.

## Doel van het spel

Welke speler kan het best waarnemen en combineren en verzamelt als eerste vier insignes?

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de boerderijkant naar boven gekeerd in het midden op tafel. Neem de zoekkaarten met de groene achterzijde en schud ze. Leg de kaarten gedekt op een stapel naast het speelbord. Ten slotte krijgen jullie nog allemaal een vergrootglas.

Het overgebleven materiaal wordt bij het spel „kleine detective“ niet gebruikt en blijft in de doos.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als eerste iets groens in de kamer ontdekt, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste.

Hij is de „geheime getuige“ en trekt de bovenste zoekkaart van de gedekte stapel en bekijkt deze in het geheim.

Op elke kaart staat een persoon, een dier of een voorwerp afgebeeld. Precies dezelfde afbeelding staat ook op het speelbord afgebeeld.

Alle andere spelers zijn de detectives en moeten er achter zien te komen, wat er op de kaart van de geheime getuige staat afgebeeld.

**De geheime getuige:**

In iedere ronde geeft de geheime getuige een aanwijzing m.b.t. wat er op zijn kaart te zien is.

Hij kan bijvoorbeeld de volgende aanwijzingen geven:

- het is een persoon / een dier / een voorwerp ...
- het is rood / geel / groen / blauw ...
- het is heel klein / groot ...
- het heeft twee armen / vier poten ...
- het is een man / een vrouw / een kind ...
- het is van stof / van hout ...
- we hebben het hier in huis / we hebben het in de dierentuin gezien ...

*detectives leggen  
tegelijk hun ver-  
grootglazen op het  
speelbord*

*vergrootglas ligt  
goed = „gesnapt!“,  
eigenaar v/h ver-  
grootglas krijgt insig-  
ne,  
vergrootglas ligt ver-  
keerd = verder  
zoeken*

*geen enkel vergroot-  
glas ligt goed =  
geheime getuige  
geeft nog een aan-  
wijzing*

*nieuwe ronde*

*vierde insigne  
gekregen =  
gewonnen en einde  
v/h spel*

**Belangrijk:** Er zijn ook andere aanwijzingen mogelijk. De geheime getuige mag zelf bepalen wat voor aanwijzing hij geeft! Probeer de eerste aanwijzing niet te gemakkelijk te maken. Het spel wordt steeds spannender naarmate jullie aanwijzingen fantasie rijker zijn.

#### De detective:

Na elke aanwijzing zoeken alle detectives tegelijkertijd op het speelbord naar wat er bij de aanwijzing zou kunnen passen. Zodra een detective denkt dat hij de juiste afbeelding op het speelbord heeft gevonden, legt hij er snel zijn vergrootglas op.

- **Het vergrootglas ligt op de juiste plek:**

De geheime getuige roept meteen „betragt!“  
Als beloning krijgt de eigenaar van het vergrootglas een insigne.

- **Het vergrootglas ligt niet op de juiste plek:**

Helaas, maar ook de beste detective vergist zich wel eens. Neem het vergrootglas weer terug en leg het voor je neer. Alle andere detectives zoeken verder en leggen hun vergrootglazen op het speelbord neer.

Wanneer alle detectives hun vergrootglas hebben neergelegd en niemand het juiste antwoord heeft geraden, wordt er een nieuwe raa-dronde gehouden.

De geheime getuige geeft de volgende aanwijzing en de detectives leggen hun vergrootglazen opnieuw neer.

#### Er begint een nieuwe ronde

Als het vergrootglas op de juiste plek ligt, begint er een nieuwe ronde. De detective die zojuist het insigne heeft gekregen, is de nieuwe geheime getuige. Hij pakt de bovenste kaart van de stapel en geeft de eerste aanwijzing.

## Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vierde insigne heeft behaald, is het spel afgelopen. Hij heeft gewonnen en wordt tot de allerbeste aankomende detective benoemd.

#### De zandlopervariant

De zandloper verhoogt de snelheid van het spel en voorkomt dat er te lang wordt nagedacht. Alle regels van het spel „kleine detective“ blijven geldig. Op het moment dat er nog maar één speler is die zijn vergrootglas nog niet heeft neergelegd, wordt de zandloper omgedraaid. De speler heeft net zolang de tijd om zijn vergrootglas neer te leggen tot de zandloper is leeg-gelopen. Als hij te lang heeft gewacht, is zijn beurt voorbij. Als jullie willen, kan ook worden afgesproken dat de geheime getuige meteen na zijn aanwijzing de zandloper omdraait. Nu moeten alle spelers binnen deze tijd hun vergrootglazen neerleggen.

*spelverloop en voor-  
bereiding  
net als bij „kleine  
detective“  
uitbreidingen:  
geheime getuige  
gooit*



*afbeelding  
uitzoeken, eerste  
letter noemen,  
geen enkel vergroot-  
glas goed =  
volgende letter*



*afbeelding uitkiezen  
en aanwijzing geven*



*kaart pakken en aan-  
wijzing geven*

*vergrootglas goed =  
insigne*

*vierde insigne =  
gewonnen en einde  
v/h spel*

## 2. Grote detective

Een dobbelspel voor 3 - 5 grote detectives die al het ABC kennen.

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen identiek aan het spel-idee van „kleine detective“. De geheime getuige trekt niet auto-matisch een kaart van de stapel kaarten, maar gooit eerst met de dobbelsteen.

#### Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **ABC**

De geheime getuige zoekt een voorwerp, een persoon of een dier naar keuze van het speelbord uit.

Nu zegt hij: „De gezochte afbeelding begint met de letter ... “

Daarna zoeken alle spelers tegelijk naar een afbeelding die met deze letter begint en leggen hun vergrootglazen hierop.

Als geen enkele detective zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan noemt de geheime getuige de tweede letter op en er begint een nieuwe ronde.

- **Oog**

De geheime getuige mag een willekeurig voorwerp, dier of persoon van het speelbord uitkiezen en een aanwijzing geven..

De andere spelers leggen hun vergrootglazen neer. Als geen enkele detective zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan geeft de geheime getuige een nieuwe aanwijzing.

- **Kaart**

De geheime getuige draait net als bij het spelidee „kleine detective“ de bovenste zoekkaart van de gedekte stapel om en geeft de eerste aanwijzing. Alle andere leggen hun vergrootglazen neer.

Als niemand zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan geeft de geheime getuige een nieuwe aanwijzing.

Als een van de spelers zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, krijgt hij een insigne en wordt hij de volgende geheime getuige. Hij gooit met de dobbelsteen en er begint een nieuwe ronde.

**Belangrijk:** als hij een afbeelding uitkiest die meerdere keren op het speelbord te zien is (bv. de peer) dan krijgt de eerste speler die zijn ver-grootglas op een van deze afbeeldingen legt het insigne..

**Wie heeft nu als eerste zijn vierde insigne gewonnen?  
Jij bent de grootste detective aller tijden!**

**Tip:** dit spelidee kan met de zandlopervariant worden gecombineerd (zie spelidee „kleine detective“).



### 3. Snelle detective

Een flitsend snel zoekspel voor 2 - 5 detectives vanaf 4 jaar.

#### Spelvoorbereiding

Kies een van de beide zijden van het speelbord uit en leg het speelbord met deze zijde naar boven in het midden op tafel.

De bijbehorende zoekkaarten worden geschud en op een gedekte stapel naast het speelbord gelegd.

De insignes worden eveneens naast het speelbord gelegd. Het overgebleven materiaal blijft in de doos.

#### Spelverloop

De oudste detective draait de bovenste zoekkaart om. Hij moet hem zodanig omdraaien dat iedereen tegelijk de kaart goed kan zien.

Nu wordt er door iedereen tegelijk gespeeld.

Wie als eerste de bijbehorende afbeelding op het speelbord ontdekt, legt snel zijn vinger erop.

De snelste krijgt als beloning een insigne en mag de volgende kaart omdraaien.

#### Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vierde insigne behaalt, is het spel afgelopen.

Hij is de snelste detective en heeft gewonnen.

*speelbordzijde  
uitkiezen en bord  
midden op tafel  
leggen, bijbehorende  
zoekkaarten  
schudden en  
opstapelen,  
insignes klaarleggen*

*bovenste zoekkaart  
omdraaien*

*iedereen zoekt  
tegelijk de bijbe-  
horende afbeelding  
en legt z'n vinger  
erop, de snelste  
krijgt een insigne*

*vierde insigne =  
gewonnen en einde  
v/h spel*

### 4. Detectiveduel

Een raadspel voor twee vernuftige detectives

#### Spelvoorbereiding

Kies een van de beide zijden van het speelbord uit en leg het speelbord met deze zijde naar boven in het midden op tafel.

Bovendien hebben jullie de bijbehorende zoekkaarten en de insignes nodig.

De zoekkaarten worden geschud en op een gedekte stapel naast het speelbord gelegd. De insignes worden eveneens naast het speelbord gelegd.

Het andere materiaal wordt niet gebruikt en blijft in de doos.

#### Spelverloop

Beide spelers trekken een kaart van de gedekte stapel en bekijken deze in het geheim.

Nu moet iedere speler d.m.v. gerichte vragen achter zien te komen welke afbeelding op de kaart van de andere speler is te zien.

De kleinste speurneus begint en mag ofwel ...

- een vraag stellen, of
- een verdenking uitspreken.

##### Een vraag stellen

Wanneer je aan de beurt bent, mag je een vraag stellen om een aanwijzing m.b.t. de afgebeelde persoon, het dier of het voorwerp te krijgen. De vraag moet zodanig worden gesteld, dat hij met „ja” of „nee” is te beantwoorden.

Je medespeler moet de vraag beantwoorden. Daarna mag hij een vraag stellen of een verdenking uitspreken.

##### Een verdenking uitspreken

Als je denkt dat je weet wat er op de kaart van je medespeler staat afgebeeld, mag je een verdenking uitspreken.

Daarbij moet je op het speelbord het voorwerp, het dier of de persoon aanwijzen en benoemen.

*speelbordzijde  
uitkiezen en bord  
midden op tafel  
leggen,  
bijbehorende  
zoekkaarten  
schudden en  
opstapelen,  
insignes klaarleggen*

*beide spelers trekken  
een zoekkaart*

*vragen m.b.t. de  
zoekkaart stellen ...*

*... of verdenking uit-  
spreken*

*verdenking onjuist =  
volgende speler is  
aan de beurt,  
verdenking juist =  
speler krijgt insigne*

*vijfde insigne =  
gewonnen en einde  
v/h spel*

- Is de verdenking onjuist, dan gebeurt er niets. Je medespeler is aan de beurt en mag een vraag stellen of een verdenking uitspreken.
- Is de verdenking juist, dan krijg je een insigne.  
De andere speler trekt een nieuwe kaart van de gedekte stapel en mag vervolgens een vraag stellen of een verdenking uitspreken.

## **Einde van het spel**

---

Zodra een van de spelers zijn vijfde insigne heeft, is het spel afgelopen. Hij heeft het grote detectiveduel gewonnen.