

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



SHERLOCK KIDS

*Auf der Spur
des Bilderdiebs*



Sherlock Kids • Sherlock Kids • Sherlock kids
Sherlock Kids • I detective del museo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Sherlock Kids

Auf der Spur des Bilderdiebs

Ein kommunikatives Gedächtnisspiel für 3 - 6 Superdetektive von 5 - 99 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Grafische Gestaltung & Cover-Illustration: Ulrike Fischer

Illustrationen: diverse Künstler (siehe einzelne Gemälde)

Spieldauer: 20 - 25 Minuten

Spielinhalt

20 Gemälde (= 10 doppelseitige Blätter), 1 Umschlag,
1 Kunstmuseum (= Schachtelboden), 5 Drehscheiben,
6 Sherlock Kids-Figuren, 1 Spielanleitung

Kennt ihr die Sherlock Kids? Nein?! Dann wird es aber höchste Zeit! Bei den Sherlock Kids handelt es sich um einen Geheimclub junger Detektive, in den nur die Besten der Besten aufgenommen werden. Wollt ihr dazugehören? Hier ist eure Chance!

Im Kunstmuseum ist ein dreister Dieb am Werk: Immer wieder verschwinden wertvolle Gemälde, zurück bleibt lediglich ein geheimnisvoller Umschlag mit einem Bilderrätsel. Löst gemeinsam mit den Sherlock Kids diesen kniffligen Fall und beweist, was für gute Spürnasen ihr seid! Dazu braucht ihr vor allem einen klugen Kopf, eine genaue Beobachtungsgabe und ein gutes Gedächtnis. Denn nur damit gelingt es euch, schlaue Rätselfragen zu stellen und immer die richtigen Antworten parat zu haben. Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln und als Erster den Bilderdieb zu erwischen!



die meisten Punkte sammeln und als Erster den Bilderdieb erwischen



*Umschlag mit Gemälden
und Kunstmuseum in
Tischmitte;
Figuren auf Eingangs-
treppe;
Drehscheiben bereit-
halten*



Spielvorbereitung

Klebt die Aufkleber auf die farblich passenden Figuren. Steckt die Gemälde in den Umschlag und legt diesen in die Tischmitte. Dahinter stellt ihr das Kunstmuseum (= Schachtelboden). Jeder Spieler erhält eine Sherlock Kids-Figur und stellt sie auf die Eingangstreppe vom großen Bildersaal. Überzählige Figuren kommen aus dem Spiel. Haltet die Drehscheiben bereit.

*Rästelsteller:
Gemälde auswählen*

*Rästelrater: Gemälde
genau anschauen*

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt ein Museum besucht hat, beginnt. Du bist der erste Rästelsteller und nimmst dir den Umschlag. Alle anderen Spieler sind die Rästelrater und nehmen sich eine Drehscheibe.

Ziehe ein beliebiges Blatt aus dem Umschlag heraus und entscheide dich spontan für eines der beiden Gemälde. Lege das ausgewählte Gemälde so in die Tischmitte, dass alle es gut sehen können. Die Rästelrater schauen sich nun intensiv das Gemälde an und versuchen, sich so viele farbige Details wie möglich einzuprägen. Gleichzeitig überlegst du dir heimlich eine Rästelfrage, die sich eindeutig mit einer Farbe beantworten lässt.

Wenn du der Meinung bist, die Rätselrater haben das Gemälde lange genug angeschaut, verdeckst du es mit dem Umschlag und stellst danach laut deine Rätselfrage.

Jetzt müssen alle Rätselrater ihre Antwort geheim auf ihrer Drehscheibe einstellen: Weiß, Rot, Grün, Gelb, Blau oder Violett. Lässt sich die Rätselfrage mit keiner dieser Farben beantworten, stellen die Rätselrater das Feld mit dem „X“ ein.

Beispiel:

Rätselfrage: *Welche Farbe hat der Hüpfball, auf dem das Mädchen mit dem grünen T-Shirt sitzt?*



Antwort: *Gelb*

Achtung:

Die Farben auf der Drehscheibe stehen jeweils für eine Farbfamilie, d.h. Grün steht z. B. auch für Hellgrün und Dunkelgrün!

Die Rätselrater legen ihre Drehscheiben verdeckt auf den Tisch. Sobald alle Drehscheiben abgelegt sind, gibst du laut die Antwort auf deine Rätselfrage und nimmst zur Kontrolle den Umschlag vom Gemälde. Danach drehen alle Rätselrater ihre Drehscheiben um.

Rätselsteller: Gemälde abdecken, Rätselfrage stellen

Rätselrater: Antwort geheim auf Drehscheibe einstellen und Scheibe ablegen

Auflösung und Kontrolle

*Rätselrater mit richtiger
Antwort ein Feld vor;
Rätselsteller ein Feld vor,
wenn mindestens eine,
aber nicht alle Antworten
richtig sind*

*Blatt mit Gemälde aus
dem Spiel; Drehscheiben
weitergeben

nächster Spieler*

*Bilderdieb erwischt oder
jeder drei- bzw. zweimal
Rätselsteller = Spielende;
Bilderdieb erwischt oder
ihm am nächsten =
Gewinner*

Auswertung

Jeder Rätselrater mit der richtigen Antwort darf zur Belohnung seine Sherlock Kids-Figur ein Feld weiterziehen. Als Rätselsteller darfst du ebenfalls deine Figur ein Feld weiterziehen, wenn **mindestens einer, aber nicht alle** Rätselrater die Frage richtig beantwortet haben.

Tipp:

Die Rätselfrage darf also weder zu schwierig noch zu einfach sein. Nur so kommst du auch als Rätselsteller an einen Punkt und dem Bilderdieb näher!

Anschließend kommt das Blatt mit dem Gemälde aus dem Spiel. Erst wenn der Umschlag leer ist, werden alle Blätter erneut gemischt und wieder in den Umschlag gesteckt. Die Drehscheiben werden jeweils reihum weitergegeben. Der nächste Spieler zieht ein Blatt aus dem Umschlag und stellt eine neue Rätselfrage.

Spielende

Das Spiel endet bei 3 - 4 Spielern, wenn jeder dreimal bzw. bei 5 - 6 Spielern, wenn jeder zweimal der Rätselsteller war. Es gewinnt, wer dem Bilderdieb am nächsten ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Erreicht ein Spieler vorzeitig mit seiner Sherlock Kids-Figur den letzten Raum und ertappt somit den Bilderdieb, ist er sofort der Gewinner.

Farben- und Zahlenvariante

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

Der Rätselsteller kann alternativ auch eine Rätselfrage mit einer Zahl als Antwort stellen. Die Rätselrater können die Zahlen 1 - 6 auf ihrer Drehscheibe einstellen. Lässt sich die Rätselfrage mit keiner dieser Zahlen beantworten, stellen sie das Feld mit dem „X“ ein.

Beispiel (Gemälde siehe Seite 5):

Rätselfrage: *Wie viele Menschen sind hier zu sehen?*
Antwort: *X (Es sind 16 Menschen zu sehen. Da nur die Zahlen 1 - 6 auf der Drehscheibe eingestellt werden können, lautet die richtige Antwort „X“.)*

Freie Variante

Wollt ihr euch nicht auf Rätselfragen mit Farben oder Zahlen als Antwort beschränken? Dann legt die Drehscheiben beiseite und nehmt stattdessen Stift und Papier zur Hand. Der Rätselsteller kann nun jede beliebige Frage stellen, die sich auf das ausgewählte Gemälde bezieht. Die Rätslerater schreiben ihre Antwort auf.

Beispiel (Gemälde siehe Seite 5):

Rätselfrage: *Welches Tier flitzt durch den Spielzeugladen?*

Antwort: *Ein Hund.*

Ihr wollt noch mehr Rätselbilder:

Dann an die Stifte, fertig, los! Malt und gestaltet selbst spannende Gemälde oder sucht Bilderbücher, Poster und Fotos heraus! Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, wichtig ist nur, dass ihr dabei Folgendes berücksichtigt: Es sollten wenigstens einige Details in den Farben Weiß, Rot, Grün, Gelb, Blau und Violett sowie in der Anzahl 1 - 6 zu sehen sein.

Zum Schluss noch ein riesiges Dankeschön an alle Nachwuchskünstler, die bei unserer Sherlock Kids-Malaktion mitgemacht haben! Deren Kunstwerke sind am Außenrand der Schachtel zu bewundern.



*Collect most points and
be the first to catch the
picture thief*

Sherlock Kids

Tracking down the thief of the paintings

A communicative memory game for 3 - 6 expert detectives
ages 5 - 99.

Author: Reiner Knizia

Graphic Design & Illustration of Cover: Ulrike Fischer

Illustrations: various artists (see individual paintings)

Length of the game: 20 - 25 minutes

Contents

20 paintings (10 sheets printed on both sides), 1 envelope, 1 art museum (bottom part of box), 5 rotating disks, 6 Sherlock Kids play figures, set of game instructions

You don't know the Sherlock Kids? Then it's about time! The Sherlock Kids is a clandestine club of young detectives, to which only the very best are admitted. Do you want to belong to the club? Here's your opportunity!

A bold thief must be at work in the art museum. Time and time again precious paintings keep disappearing. And each time a mysterious envelope is left behind that contains a picture riddle. Together all the Sherlock Kids try to resolve this tricky case and prove which young detective has a good nose! You will need bright brains, good observation and memory skills to ask cunning questions and find the right answer. The aim of the game is to collect the most points and be the first to catch the thief of the paintings!



Preparation

Please apply the stickers to the play figures of the corresponding colors. Put the paintings into the envelope and place it in the center of the table. Place the art museum (bottom part of the box) behind the envelope. Each player receives a Sherlock Kids play figure and places it on the staircase at the entrance to the large art gallery. Any extra play figures are removed from the game. Get the rotating disks ready.

*Collect most points and be the first to catch the picture thief
Envelope with paintings and art museum in center of table; play figures on entrance staircase; get rotating disks ready*



How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has most recently visited a museum starts as the first riddle submitter. Take the envelope. The other players are the riddle guessers and each receives a rotating disk.

Draw any sheet out of the envelope and spontaneously choose one of the two paintings. Place the painting you chose in the center of the table so that everybody can see it clearly. The guessers now take a close look at the painting and try to memorize as many color details as possible. At the same time you think of a riddle question that can be answered by naming a color.

*Riddle submitter:
choose painting*

*Riddle guessers:
have a close look
at painting*

*Riddle submitter:
cover painting with
envelope, ask question*

*Riddle guessers: secretly
dial answer on rotating
disk and place disk down*

When you think that the guessers have looked long enough at the painting, cover the painting with the envelope and ask your question. The guessers secretly have to dial their answer on the rotation disk: white, red, green, yellow, blue or purple. If the riddle can't be answered with any of these colors, the guessers set the disk on the mark "X".

Example:

Question: What color is the hop ball that the girl with the green T-shirt is sitting on?



Answer: Yellow

Watch out:

The colors of the rotating disk each embrace a color family this means that green, for example, includes light green and dark green!

Reveal answer and control

The guessers place their rotating disk face down on the table. When they are done you announce the answer and lift the envelope off the painting to check. Now all the guessers turn over their rotating disks.

Scoring

Each guesser who has dialed the right answer may move his Sherlock Kids play figure ahead one square. If at least one guesser has given the right answer, you as the riddle submitter may also move your play figure forward one square. However, if all the guessers have given the right answer you may not move your figure.

Hint:

The riddle question needs to be neither too difficult nor too easy. In this way you earn points and get closer to catching the thief.

Take the sheet just used out of the game. As soon as the envelope is empty all the sheets are shuffled once more and placed back into the envelope. The rotating disks are passed on to the following player. It's now the turn of the next player to draw a sheet from the envelope and make up a riddle question.

End of the Game

With 3 - 4 players the game ends as soon as each player has been riddle submitter three times, with 5 - 6 players when each player has been submitter twice. Whoever has come closest to the thief wins the game. In the case of a draw there are various winners. If the play figure of a player reaches the last room before the end of the game, thus catching the thief, this player wins the game.

Color and Number Variation

You play according to the rules of the basic game, taking into account the following changes:

As an alternative to a color, the riddle submitter can put a question that requires a number as answer. The guessers can dial the numbers 1 - 6 on their rotating disks. If a question cannot be answered with one of these numbers they turn the disk to the mark "X".

Example (painting as on page 10)

Question: *How many people are there in the picture?*

Answer: *X (There are 16 people. As only the numbers 1 - 6 can be dialed the right answer is "X").*

Riddle guessers who were right: move play figure ahead one square; riddle submitter moves his play figure if at least one answer is correct, does not move if all guessers were right

Take off the game sheet with painting; pass on rotating disks

Next player

Picture thief caught or each player three times/ twice riddle submitter= end of game; Picture thief caught or being closest to him = end of game;

Free Variation

You don't want to limit your riddle questions to colors or numbers as answers? Then put aside the rotating disks and grab a piece of paper and a pencil. The riddle submitter can now put any question he wants referring to the painting and the guessers write down their answer.

Example (painting as on page 10):

Question: *Which animal is dashing across the toyshop?*

Answer: *A dog.*

You want to play with even more riddle pictures?

Grab your pencils and get started!
Draw and design your own exciting
paintings or search for picture books,
posters and photographs! There are
no limits to your imagination. The
one thing you should bear in mind
however is that they should show
some details of the colors White, Red,
Green, Yellow, Blue and Purple and
details that can be counted within
the range of 1 - 6.

And finally we want to give all the junior artists, who participated in our Sherlock Kids drawing competition, our heartfelt thanks!

Sherlock Kids

Sur les traces du voleur de tableaux

Un jeu de mémoire communicatif pour 3 à 6 super détectives de 5 à 99 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Conception graphique et illustration de la couverture :
Ulrike Fischer

Illustrations : divers artistes (voir sur chaque dessin)

Durée de la partie : 20 à 25 minutes

Contenu du jeu

20 tableaux (= 10 feuilles illustrées des deux côtés), 1 enveloppe, 1 musée des arts (= fond de la boîte), 5 disques tournants, 6 pions Sherlock Kids, 1 règle du jeu

Connaissez-vous les Sherlock Kids ? Non ?! Et bien, il est grand temps que vous fassiez leur connaissance ! Les Sherlock Kids, ce sont de jeunes détectives qui font partie d'un club secret où seuls les meilleurs des meilleurs sont acceptés. Voulez-vous aussi en faire partie ? Voilà votre chance !

Dans le musée des arts, on a affaire à un voleur plutôt audacieux : il dérobe sans arrêt des tableaux de grande valeur et laisse en échange une enveloppe mystérieuse contenant une énigme en image. Avec les Sherlock Kids, vous allez résoudre ce cas difficile et prouver que vous êtes d'excellents détectives ! Vous devrez surtout faire fonctionner vos méninges, être bons observateurs et avoir une bonne mémoire pour poser des questions avisées et recevoir toujours les bonnes réponses. Le but du jeu est de récupérer le plus de points possible et d'attraper en premier le voleur des tableaux !



FRANÇAIS

Récupérer le plus de points et attraper le voleur en premier



Enveloppe contenant les tableaux et musée au milieu de la table; pions sur l'escalier, préparer les disques tournants



Préparatifs

Collez les autocollants sur les pions de couleur correspondante. Mettez les tableaux dans l'enveloppe et posez l'enveloppe au milieu de la table. Mettez le musée (= fond de la boîte) à côté. Chaque joueur prend un pion Sherlock Kids et le pose sur l'escalier menant à la grande salle d'exposition. Les pions en trop sont sortis du jeu. Préparez les disques tournants.

*Joueur posant la question:
choisit le tableau*

*Joueurs qui vont deviner:
observent bien le tableau*

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a visité un musée en dernier commence. Tu es le premier à poser une question et prends l'enveloppe. Les autres joueurs sont ceux qui doivent deviner et prennent chacun un disque tournant.

Tire une feuille quelconque de l'enveloppe et choisis n'importe laquelle des deux images. Pose le tableau choisi au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent bien le voir. Les joueurs qui doivent deviner regardent l'image attentivement et essaient de mémoriser le plus possible de détails en couleurs. Pendant ce temps, tu réfléchis à la question que tu peux poser, et qui devra être répondue par les autres joueurs en indiquant une couleur.

Quand tu estimes que les joueurs ont suffisamment longtemps observé le tableau, tu le caches avec l'enveloppe et poses alors ta question. Les autres joueurs doivent donner leur réponse discrètement sur leur disque tournant en choisissant le blanc, le rouge, le vert, le jaune, le bleu ou le violet. Si aucune couleur ne convient en réponse à la question, les joueurs mettent leur disque sur « X ».

Exemple :

Question : *de quelle couleur est le ballon sauteur sur lequel est assise la petite fille au T-shirt vert ?*



Réponse: *jaune*

Attention :

les couleurs indiquées sur le disque tournant correspondent chacune à une famille de couleur, c'est-à-dire que le vert convient aussi par ex. pour vert clair et vert foncé !

Les joueurs posent leur disque tournant sur la table en cachant la couleur indiquée. Quand tous les disques tournants sont posés, tu donnes à voix haute la réponse à ta question et enlèves l'enveloppe pour vérifier. Les joueurs retournent alors leur disque tournant.

Joueur posant la question: masque le tableau avec l'enveloppe, pose la question

Joueurs donnant la réponse: indiquent la réponse sur leur disque tournant et posent leur disque

Joueur(s) à la bonne réponse: avance(nt) d'une case; joueur qui a posé la question: avance d'une case, seulement si au moins une réponse, mais pas toutes, est bonne

Sortir la feuille du jeu, redistribuer les disques

Prochain joueur

*Voleur attrapé ou chaque joueur a posé trois fois/ deux fois une question = fin de la partie
Voleur attrapé ou joueur le plus proche du voleur = gagnant*

Evaluation

Chaque joueur qui a indiqué la bonne réponse avance son pion Sherlock Kids d'une case. Tu avances aussi ton pion d'une case si au moins un joueur a donné la bonne réponse, mais tu ne peux pas l'avancer si tous les joueurs ont trouvé la bonne réponse.

Conseil :

la question ne doit donc être ni trop difficile ni trop facile pour que tu puisses aussi avancer ton pion et te rapprocher du voleur.

Après cela, la feuille est sortie du jeu. Quand l'enveloppe est vide, on mélange toutes les feuilles et les remet dans l'enveloppe. Les disques tournants sont redistribués. Le « poseur de question » suivant tire une feuille de l'enveloppe et pose une nouvelle question.

Fin de la partie

A 3 et 4 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé trois fois une question.

A 5 et 6 joueurs, la partie se termine quand chacun a posé deux fois une question. Le gagnant est celui qui sera le plus près du voleur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Si, avant que la partie ne soit terminée, un joueur arrive avec son pion dans la dernière salle et découvre donc le voleur, c'est lui le gagnant.

Variante avec les couleurs et les chiffres:

On joue comme décrit plus haut, avec la différence suivante :

Le joueur qui pose la question peut, au lieu de demander une couleur en réponse, aussi demander un chiffre. Les joueurs peuvent régler les chiffres de 1 à 6 sur leur disque tournant. Si la réponse à la question ne peut pas être donnée avec ces chiffres, ils règlent alors leur disque sur « X ».

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : *combien de personnes voit-on ici ?*

Réponse : *X (il y a 16 personnes. Comme on ne peut régler les chiffres qu'entre 1 et 6, la bonne réponse est donc « X »).*

Variante libre

Vous ne voulez pas poser de questions se rapportant aux couleurs ou aux chiffres ? Alors mettez les disques de côté et prenez un crayon et une feuille de papier. Le joueur pose n'importe quelle question qui se rapporte au tableau choisi. Les autres joueurs inscrivent leur réponse sur leur feuille.

Exemple (tableau : voir page 15) :

Question : *quel animal court à toute vitesse dans le magasin de jouets ?*

Réponse : *un chien.*

Vous voulez encore plus de tableaux ?

Et bien, dessinez-en vous-même !
Dessinez ou réalisez vous-même de super tableaux ou cherchez-en dans des livres d'images, sur des posters ou des photos ! Laissez libre cours à votre imagination, mais tenez malgré tout compte qu'ils devront représenter des détails dans les couleurs suivantes : blanc, rouge, vert, jaune, bleu, violet, et évoquant les chiffres de 1 à 6.

Pour terminer, un grand merci à tous les artistes qui ont participé à notre concours de dessin Sherlock Kids !

Sherlock kids

Op het spoor van de schilderijendief



Een communicatief geheugenspel voor 3 - 6 superdetectives van 5 - 99 jaar.

Auteur: Reiner Knizia

Grafische vormgeving & coverillustratie: Ulrike Fischer

Illustraties door: diverse kunstenaars
(zie afzonderlijke schilderijen)

Speelduur: 20 - 25 minuten

Spelinhoud

20 schilderijen (= 10 dubbelzijdige vellen), 1 envelop, 1 kunstmuseum (= bodem van de doos), 5 draaischijven, 6 Sherlock kidsfiguren, spelregels

Kennen jullie de Sherlock kids? Nee? Dan wordt het nu echt de hoogste tijd! De Sherlock kids is een geheime club van jonge detectives waar alleen de allerbesten lid van mogen worden. Willen jullie daarbij horen? Dit is jullie kans!

In het kunstmuseum is een gehaaide dief aan het werk: steeds opnieuw verdwijnen er waardevolle schilderijen en wat achterblijft, is slechts een geheimzinnige envelop met een zoekplaatje. Los samen met de Sherlock kids deze ingewikkelde zaak op en laat zien dat jullie goede speurneuzen zijn! Daarvoor hebben jullie allereerst een knappe kop, een scherp waarnemingsvermogen en een goed geheugen nodig want alleen hiermee lukt het jullie om slimme raadselvragen te stellen en altijd het juiste antwoord klaar te hebben. Het doel van het spel is om de meeste punten te verzamelen en als eerste de schilderijendief te pakken te krijgen!



Spelvoorbereiding

Plak de stickers op de figuren met dezelfde kleur. Doe de schilderijen in de envelop en leg hem midden op tafel. Erachter komt het kunstmuseum (= bodem van de doos). Elke speler krijgt een Sherlock kidsfiguur en zet deze op de toegangstrap van de grote schilderijenzaal. Overgebleven figuren worden uit het spel genomen. Houd de draaischijven klaar.



*envelop met schilderijen
en kunstmuseum
midden op tafel; figuren
op de toegangstrap;
draaischijven klaarleggen*

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste in een museum is geweest, begint. Jij bent de eerste die de envelop pakt en een raadsel opgeeft. Alle andere spelers zijn de raadselraders en zij pakken ieder een draaischijf.

Haal een willekeurig vel uit de envelop en kies spontaan een van de beide schilderijen. Leg het uitgekozen schilderij zo op tafel dat iedereen het goed kan zien. De raadselraders bekijken nu aandachtig het schilderij en proberen zoveel mogelijk gekleurde details te onthouden. Tegelijk bedenkt je in gedachten een raadselvraag die ondubbelzinnig met een kleur kan worden beantwoord.

*raadselopgever:
schilderij uitkiezen*

*raadselraders:
schilderij goed bekijken*

raadselopgever: envelop op het schilderij leggen, raadselvraag stellen

raadselraders: antwoord ongezien op de draaischijf instellen en schijf neerleggen

Als je vindt dat de raadselraders het schilderij lang genoeg hebben bekeken, leg je de envelop erbovenop en stel je daarna hardop je raadselvraag. Nu moeten alle raadselraders ongezien hun antwoord op hun draaischijven instellen: wit, rood, groen, geel, blauw of paars. Als de vraag met geen enkele van deze kleuren kan worden beantwoord, stellen de raadselraders het veld met de "X" in.

Voorbeeld:

Raadselvraag: wat voor kleur heeft de skippybal waarop het meisje met het groene T-shirt zit?



Antwoord: geel

Opgelet:

de kleuren op de draaischijf staan steeds voor een bepaalde kleurfamilie, d.w.z. dat groen bijvoorbeeld ook voor licht- en donkergroen staat!

oplossing en controle

De raadselraders leggen hun draaischijven omgekeerd op tafel. Zodra alle draaischijven zijn neergelegd, geef je hardop het antwoord op je raadselvraag en neem je ter controle de envelop van het schilderij. Daarna draaien alle raadselraders hun draaischijven om.

Punten tellen

Elke raadselrader met het juiste antwoord, mag als beloning zijn Sherlock kidsfiguur een veld vooruit zetten. Als raadselopgever mag je eveneens je figuur een veld vooruit zetten, als ten minste één, maar niet alle raadselraders de vraag goed hebben beantwoord.

Tip:

de raadselvraag mag noch te moeilijk, noch te gemakkelijk zijn. Alleen zo kan je als raadselopgever een punt halen en dichterbij de dief komen!

Vervolgens wordt het vel met het schilderij uit het spel genomen. Pas als de envelop leeg is, worden alle vellen opnieuw geschud en weer in de envelop gedaan. De draaischijven worden steeds aan de volgende speler doorgegeven. De volgende speler haalt een vel uit de envelop en stelt een nieuwe raadselvraag.

Einde van het spel

Bij 3 - 4 spelers is het spel afgelopen nadat iedereen drie keer raadselopgever is geweest en bij 5 - 6 spelers na twee keer. Degene die het dichtst bij de schilderijendief staat, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars. Als een van de spelers al eerder met zijn Sherlock kidsfiguur het laatste vertrek bereikt en zo de schilderijendief betrapt, heeft hij gewonnen.

Kleuren- en getallenvariant:

Afgezien van de volgende wijziging, wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel:

de raadselopgever kan als alternatief ook een vraag met een getal als antwoord stellen. De raadselraders kunnen de getallen van 1 - 6 op hun draaischijven instellen. Als de raadselvraag niet met een van deze getallen beantwoord kan worden, stellen ze het veld met de "X" in.

Voorbeeld (zie schilderij op pagina 20):

Raadselvraag: *hoeveel personen zijn hier te zien?*

Antwoord: *X (er zijn 16 personen te zien. Omdat alleen de getallen van 1 - 6 op de draaischijf kunnen worden ingesteld, is het juiste antwoord "X".)*

raadselraders met het goede antwoord één veld vooruit; raadselopgever een veld vooruit als ten minste één, maar niet alle antwoorden goed zijn

vel met schilderij uit het spel; draaischijven doorgeven

volgende speler

schilderijendief gepakt of iedereen drie of twee keer raadselopgever = einde van het spel; schilderijendief gepakt of er het dichtste bij = gewonnen

Vrije variant

Willen jullie de raadselvragen niet beperken tot antwoorden met kleuren of getallen? Leg dan de draaischijven opzij en pak in plaats daarvan pen en papier. De raadselopgever mag nu een willekeurige vraag stellen die op het uitgekozen schilderij betrekking heeft. De raadselraders schrijven hun antwoord op.

Voorbeeld (zie schilderij op pagina 20):

Raadselvraag: *welk dier rent door de speelgoedwinkel?*

Antwoord: *een hond.*

Willen jullie nog meer zoekplaatjes?

Pak dan kleurstiften en ga aan de slag!

Teken en kleur zelf spannende schilderijen of zoek prentenboeken, posters en foto's uit! Aan jullie fantasie worden geen grenzen gesteld, maar het is wel belangrijk dat jullie op het volgende letten: er moeten ten minste een paar details met de kleuren wit, rood, groen, geel, blauw en paars en in de aantallen van 1 - 6 voorkomen.

Ten slotte worden alle aankomende kunstenaars die met onze Sherlock kids-tekenactie hebben meegedaan nog eens heel hartelijk bedankt!

Sherlock Kids

Sobre la pista del ladrón de cuadros

Un comunicativo juego de buena memoria para 3 - 6 superdetectives de 5 a 99 años.

Autor: Reiner Knizia

Diseño gráfico e ilustración de la cubierta: Ulrike Fischer

Ilustraciones: varios artistas (véase cada una de las pinturas)

Duración de una partida: 20 - 25 minutos

Contenido del juego

20 cuadros (= 10 láminas a doble cara), 1 sobre, 1 museo de arte (= base de la caja), 5 discos giratorios, 6 figuritas de Sherlock Kids, instrucciones de juego

¿Conocéis a los Sherlock Kids? ¿No? ¡Pues entonces ya va siendo hora de que los conozcáis! Los Sherlock Kids son un club secreto de detectives jóvenes al que sólo se admiten a los mejores entre los mejores. ¿Queréis formar parte de ese club? ¡Ésta es vuestra oportunidad!

En el museo de arte opera un ladrón muy descarado: una y otra vez desaparecen valiosos cuadros y únicamente queda en el lugar de los hechos un sobre misterioso con dibujos a modo de adivinanza. ¡Resolved junto con los Sherlock Kids este caso complejo y demostrad que tenéis un buen olfato de detectives! Necesitaréis sobre todo una cabeza muy perspicaz, un don de observación precisa y una buena memoria porque sólo de esa manera conseguiréis formular astutos acertijos y tener a punto las respuestas correctas. El objetivo del juego es avanzar el mayor número de casillas y ser el primero en atrapar al ladrón de cuadros.



ESPAÑOL

avanzar el mayor número de casillas y ser el primero en atrapar al ladrón de cuadros

sobre con cuadros y el museo de arte en el centro de la mesa; figuritas en la escalera de entrada; preparados los discos giratorios

Preparativos

Pegad los adhesivos en las figuritas del color correspondiente. Introducid los cuadros en el sobre y poned éste en el centro de la mesa. Colocad al lado el museo de arte (= base de la caja). Cada jugador recibe una figurita de Sherlock Kids y la coloca en la escalera de entrada a la sala grande de los cuadros. Las figuritas sobrantes se retiran del juego. Tened preparados los discos giratorios.



ESPAÑOL

jugador que pone el acertijo: elección del cuadro

adivinatoros: observar la imagen con atención

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya estado en un museo. Serás el primero en formular una pregunta acertijo y cogerás el sobre. Los demás jugadores serán los que resuelvan los acertijos y cogerán un disco giratorio.

Extrae una hoja cualquiera del sobre y decídetes espontáneamente por uno de los dos cuadros. Pon el cuadro elegido en el centro de la mesa de modo que todos puedan verlo. Los jugadores que van a responder a la pregunta acertijo observarán intensamente el cuadro e intentarán captar y retener el máximo número posible de detalles acerca de sus colores. Al mismo tiempo tú te pensarás en secreto una pregunta de acertijo que pueda responderse inequívocamente con un color.

Cuando creas que tus compañeros de juego han contemplado el cuadro un tiempo más que suficiente, tápalo con el sobre y a continuación formula tu pregunta de acertijo. Ahora, todos los demás jugadores tendrán que colocar su respuesta en secreto en su disco giratorio: blanco, rojo, verde, amarillo, azul o violeta. Si la pregunta del acertijo no se puede resolver con ninguno de estos colores, los jugadores señalarán la casilla con la "X".

Ejemplo:

Pregunta de acertijo: *¿De qué color es el balón saltador sobre el que está sentada la chica de la camiseta verde?*



Respuesta: *amarillo.*

Atención:

Los colores del disco giratorio corresponden a los tonos de toda la gama de ese color, es decir, el color verde incluye también el verde claro y el verde oscuro, por ejemplo.

Los jugadores dejarán sus discos giratorios boca abajo encima de la mesa. Cuando todos hayan depositado sus discos giratorios, tú dirás la respuesta en voz alta y retirarás el sobre de encima del cuadro para realizar la comprobación. A continuación todos darán la vuelta a sus discos giratorios.

jugador que pone el acertijo: tapar el cuadro con el sobre, formular la pregunta del acertijo

adivinadores: poner la respuesta en secreto en el disco giratorio y dejar el disco

solución y comprobación



adivadores con la respuesta correcta avanzan una casilla; el jugador que pone el acertijo avanza una casilla si acierta al menos uno de los adivadores

se retira del juego esa lámina con el cuadro; se pasan los discos giratorios al jugador a la izquierda siguiente jugador

atrapado el ladrón de cuadros o cada jugador ha formulado ya tres (o dos) veces un acertijo = final de la partida; quien atrapa al ladrón de cuadros o se queda más cerca de él = ganador

Evaluación

Como premio, los jugadores que hayan respondido correctamente podrán avanzar una casilla su figurita de Sherlock Kids. El jugador que pone el acertijo también podrá avanzar una casilla con su figurita si al menos hay un jugador que ha acertado. Sin embargo, si todos los jugadores han acertado, no puede avanzar su figurita.

Consejo para el jugador que pone el acertijo:

la pregunta del acertijo no debe ser ni demasiado difícil ni demasiado sencilla. Sólo de esta manera podrás ir acercándote, casilla a casilla, al ladrón de cuadros.

A continuación se retira del juego esa lámina. Sólo una vez que el sobre se quede vacío volverán a mezclarse todas las láminas y se introducirán de nuevo en el sobre. Los discos giratorios se pasan al jugador a la izquierda y el siguiente jugador a quien toca poner un acertijo extrae una lámina del sobre y formula una pregunta.

Final del juego

Si juegan 3 o 4 jugadores, la partida acaba cuando cada uno ha formulado un acertijo tres veces; si juegan 5 o 6 jugadores, la partida acaba cuando cada uno ha formulado un acertijo dos veces. El jugador que se encuentre más cerca del ladrón de cuadros al acabar las rondas correspondientes gana la partida. En caso de empate serán varios los ganadores. Si un jugador alcanza con su figurita Sherlock Kids el último espacio antes de acabarse las rondas y atrapa de esta manera al ladrón de cuadros, se convertirá entonces en el ganador.

Variante de los colores y de los números:

Se juega siguiendo las reglas del juego básico pero con la siguiente modificación:

De manera alternativa, el jugador que pone el acertijo puede formular una pregunta con un número como respuesta. Los jugadores pueden elegir los números del 1 al 6 en sus discos giratorios. Si alguna pregunta no se puede responder con ninguno de esos números, elegirán entonces la casilla con la "X".

Ejemplo (lámina, véase página 25):

Pregunta de acertijo: *¿Cuántas personas pueden verse aquí?*

Respuesta: *X (Pueden verse 16 personas, pero como sólo pueden ponerse los números del 1 al 6 en el disco giratorio, la respuesta correcta será entonces "X".)*

Variante libre

¿No queréis limitaros a las preguntas de acertijo con colores o números? Entonces dejad a un lado los discos giratorios y coged en su lugar papel y lápiz. Ahora el jugador que pone el acertijo podrá formular cualquier pregunta que se refiera a la lámina elegida. Los demás jugadores escribirán su respuesta en el papel.

Ejemplo (lámina, véase página 25):

Pregunta de acertijo: *¿Qué animal corre a toda velocidad por la tienda de los juguetes?*

Respuesta: *Un perro.*

¿Queréis más imágenes para realizar los acertijos?

Pues venga, ¡a los lápices, listos, ya!
¡Dibujad y formad vosotros mismos imágenes emocionantes o seleccionad libros ilustrados, posters y fotos! No hay límites para vuestra imaginación, lo importante es que os fijéis en una sola cosa: en los detalles de las imágenes deberían poder verse al menos los colores blanco, rojo, verde, amarillo, azul o violeta así como en las cantidades del 1 al 6.

Y para acabar, queremos expresar nuestro inmenso agradecimiento a todos los artistas jóvenes que han colaborado en esta acción pintora de Sherlock Kids.

I detective del museo

Sulle tracce del ladro di dipinti



Un gioco comunicativo e di memoria, per 3 – 6 super detective da 5 a 99 anni.

Autore: Reiner Knizia

Disegno grafico e illustrazione della scatola: Ulrike Fischer

Illustrazioni: artisti vari (vedi i singoli dipinti)

Durata del gioco: 20 - 25 minuti

Dotazione del gioco

20 dipinti (10 fogli illustrati sui due lati), 1 busta, 1 museo d'arte (fondo della scatola), 5 dischi girevoli, 6 pedine Sherlock Kids, 1 istruzioni di gioco

Non conoscete ancora gli Sherlock Kids?! Ma allora ve li presentiamo subito! Gli Sherlock Kids fanno parte di un club segreto, in cui viene ammesso solo il fior fiore dei giovani detective. Volete entrarne a far parte anche voi? Ora ne avete la possibilità!

Nel museo d'arte è all'opera un audace ladro: scompaiono di continuo preziosi dipinti ed al loro posto si trova solo una busta misteriosa, che contiene un'immagine da indovinare. Risolvete insieme agli Sherlock Kids questo difficile caso e dimostrate così di avere ottimo fiuto! Per farlo avrete bisogno soprattutto di prontezza, di attento spirito di osservazione e di eccellente memoria. Soltanto in questo modo riuscirete ad escogitare e porre astute domande-indovinello e ad avere sempre pronte le risposte giuste. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di punti ed acciuffare per primi il ladro di dipinti!

raccogliere il maggior numero di punti ed acciuffare per primi il ladro di dipinti



Preparazione del gioco

Attaccate gli autoadesivi sulle pedine di colore corrispondente. Infilate i dipinti nella busta. Mettete la busta al centro del tavolo. Al suo fianco collocate il museo d'arte (il fondo della scatola). Ogni giocatore riceve una pedina Sherlock Kids e la colloca sulla scala d'ingresso della grande sala dei dipinti. Si ritirano dal gioco le pedine in soprannumero. Preparate i dischi girevoli.



busta con dipinti e museo d'arte al centro del tavolo; pedine sulla scala d'ingresso; preparare il disco girevole

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che per ultimo ha visitato un museo. Sei il primo a porre la domanda: prendi la busta. Tutti gli altri giocatori sono gli interrogati, che rispondono alla domanda. Ciascuno di loro prende un disco girevole. Estrai dalla busta uno dei fogli e scegli, senza pensarci, uno dei due dipinti.

Metti al centro del tavolo, ben visibile a tutti, il dipinto che hai scelto. Tutti i giocatori osservano bene il dipinto, cercando di memorizzare il maggior numero possibile di dettagli colorati. Nel frattempo, tu pensa ad una domanda alla quale si può rispondere, in modo univoco, con un colore.

giocatore interrogante: sceglie il dipinto

giocatori interrogati: osservano bene il dipinto

*giocatore interrogante:
copre con la busta il
dipinto, pone la domanda*

*giocatori interrogati:
scegliere la risposta sul
disco e mettere il disco sul
tavolo*

Quando ritieni che i tuoi compagni di gioco abbiano visto il dipinto per un tempo sufficiente a memorizzarlo, copri lo con la busta e poni la tua domanda ad alta voce. Tutti gli interrogati danno la loro risposta in segreto, girando la ruota sul colore che pensano avere indovinato: bianco, rosso, verde, giallo, azzurro o viola. Se alla domanda non si può rispondere con nessuno di questi colori, i giocatori girano la ruota sul campo con la lettera "X".

Esempio:

Domanda: Di che colore è la palla per saltare sulla quale è seduta la bambina con la maglietta verde?



Risposta: la palla è gialla

Attenzione:

i colori sul disco girevole valgono per tutte le sfumature di ogni colore: ad esempio, il colore verde vale sia per il verde chiaro che per il verde scuro!

I giocatori interrogati mettono i loro dischi girevoli, coperti, sul tavolo. Non appena tutti hanno deposto il proprio disco, rivela ad alta voce la risposta alla tua domanda e, per controllare, scopri il dipinto. Tutti gli altri giocatori girano i loro dischi.

soluzione e controllo

Valutazione

Chi ha dato la risposta giusta può far avanzare di una casella la propria pedina Sherlock Kids. Anche tu, come interrogante, puoi far avanzare di una casella la tua figura, se almeno uno dei giocatori ha dato la risposta giusta. Nel caso, invece, che tutti abbiano indovinato, non potrai far avanzare la tua pedina Sherlock Kids.

Consiglio:

La domanda che fai, dunque, non deve essere né troppo facile né troppo difficile. Solo in tal modo, come interrogante, riuscirai ad avanzare di una casella in direzione del ladro di dipinti!

Si ritira poi dal gioco il foglio con il dipinto. Quando la busta è vuota, si mescolano di nuovo tutti i fogli, e si infilano poi nella busta. Si distribuiscono in cerchio i dischi girevoli. Il giocatore successivo estrae un foglio dalla busta e pone una nuova domanda-indovinello.

Conclusione del gioco

Se i giocatori sono 3 o 4, il gioco finisce quando ognuno è stato per tre volte l'interrogante. Nel caso di 5 o 6 giocatori, quando ognuno lo è stato per due volte. Vince il giocatore che con la sua pedina si trova più vicino al ladro di quadri. In caso di parità, ci saranno più vincitori. Se, invece, prima di aver concluso i turni di gioco, un giocatore arriva nell'ultima sala con la propria pedina Sherlock Kids, sorprendendo così il ladro di quadri, questo giocatore sarà il vincitore.

Variante dei colori e dei numeri

Valgono le stesse regole del gioco di base, con la seguente variazione:

In alternativa, il giocatore interrogante può fare una domanda che abbia come risposta un numero. Gli interrogati possono indicare, sui loro dischi girevoli, i numeri da 1 a 6. Se alla domanda non si può rispondere con nessuno di questi numeri, i giocatori girano il disco sul campo con la lettera "X".

Esempio (dipinto, vedi pagina 30):

Domanda: *Quante persone ci sono qui?*

Risposta: *X (Nel dipinto ci sono 16 persone. Poiché sul disco girevole si possono indicare solo i numeri da 1 a 6, la risposta giusta è "X").*

i giocatori interrogati con risposta corretta avanzano di una casella; l'interrogante può avanzare di una casella se almeno una risposta è giusta. Se tutte le risposte sono giuste, la sua pedina non può avanzare.

ritirare dal gioco il foglio con il dipinto; distribuire i dischi girevoli

giocatore successivo

conclusione del gioco: si acciuffa il ladro di dipinti oppure ognuno è stato due o tre volte il giocatore interrogante.

vincitore del gioco: chi acciuffa il ladro di dipinti oppure chi gli è più prossimo.



Variante libera

Se non volete limitarvi a porre domande sui colori o sui numeri, mettete da parte i dischi girevoli e prendete carta e penna. L'interrogante può ora porre domande a piacere che si riferiscano al dipinto che è stato scelto. Gli interrogati scrivono la propria risposta.

Esempio (dipinto, vedi pagina 30)

Domanda: *quale animale sfreccia nel il negozio di giocattoli?*

Risposta: *un cane.*

Volete più immagini da indovinare?

Allora prendete in mano le matite e mettetevi a disegnare! Disegnate e create da soli immagini avvincenti, oppure scegliete dei libri illustrati, dei manifesti o delle foto! Create liberamente! L'unica cosa che dovete tenere presente è che nelle immagini devono esserci dettagli da osservare di colore bianco, rosso, verde, giallo, azzurro e viola, e in numero da 1 a 6.

E, per finire, un grandissimo ringraziamento a tutti gli artisti in erba che hanno partecipato alla nostra iniziativa pittorica "Sherlock Kids"!



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

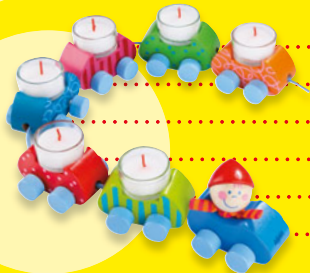
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de