

Londen, 1890. De Big Ben geeft trots de tijd aan op de top van de Elizabeth Toren. De eerste slag van zijn klok, klinkt in de straten van deze grote Victoriaanse stad. Voorbijgangers genieten vreedzaam van de weinige zonnestralen tijdens een zorgeloze wandeling. Sherlock en zijn metgezellen bevinden zich midden in het gelach dat deze scène omhult, onbeweeglijk en stil.

Het geluid van twee korte belseignalen komt uit de telefooncel op de hoek van de straat. Sherlock neemt de telefoon op, zijn hart gaat tekeer. Zijn gezicht is gespannen wanneer hij zich in een dwaze sprint naar de klokkentoren van Londen begeeft.

Wanneer de twaalfde slag van de klok het middaguur aangeeft, zouden Moriarty en zijn acolieten een bom activeren die de Big Ben zou doen ontploffen.

## Inhoud

### 8 Rolkaarten



5 Sherlock  
teamleden (blauw)



3 Moriarty  
teamleden (rood)

### 40 Draadkaarten



31 Veilige  
draden



8 Ontstekings-  
draden



1 Bom

1 Draadknipper  
marker



1 Draadknipper  
kaart



8 ronde  
markeringen

## Overzicht en doel van het spel

Moriarty plaatste een bom in het hart van de Big Ben die hij wil laten ontploffen, terwijl Sherlock probeert hem te deactiveren. Aan het begin van het spel ontdek je in 't geheim in welk team je speelt, team Sherlock of team Moriarty, en probeer je je partners te identificeren zonder te worden ontdekt door je vijanden. Elke beurt kies je ervoor om de draad van een andere speler door te knippen om te proberen de bom te deactiveren of te laten ontploffen, afhankelijk van je team.

Sherlock's team wint het spel als ze de bom succesvol deactiveren. Het team van Moriarty wint het spel als ze met succes de bom laten ontploffen en de Big Ben vernietigen.



## Spelelementen



### Rolkaarten

Rolkaarten bepalen bij welk team elke speler hoort tijdens het spel. Er zijn twee verschillende teams: leden van het team **Sherlock** en leden van het team **Moriarty**.



### Leden van Sherlock's Team

Leden van het Sherlock-team worden vertegenwoordigd door rolkaarten met een **blauwe achtergrond**. Het doel van deze spelers is om de bom te deactiveren voordat Moriarty de Big Ben kan laten ontploffen.



### Leden van Moriarty's Team

Leden van Moriarty's Team worden vertegenwoordigd door rolkaarten met een **rode achtergrond**. Het doel van deze spelers is om de bom te laten ontploffen en de Big Ben te vernietigen.





## Draadkaarten

Draadkaarten geven draden weer die moeten worden doorgeknipt om de bom te deactiveren of te laten ontploffen. Er zijn drie verschillende soorten.



### Veilige draad

Het doorknippen van een veilige draad heeft geen effect.



### Ontstekingsdraad

Door een ontstekingsdraad door te knippen kom je dichterbij de overwinning als je in het team van Sherlock zit. Als alle ontstekingsdraden in het spel zijn gevonden, wordt de Big Ben gereed.



### Bom

Het doorknippen van de bomdraad laat de bom direct exploderen. Het vernietigt de Big Ben en bezorgt het team van Moriarty de overwinning.



## Draadkniptang marker (of kaart)

De draadkniptang vertegenwoordigt het hulpmiddel dat door spelers wordt gebruikt om draden door te knippen en ook om de bom te deactiveren of te laten ontploffen (u kunt de marker of de kaart gebruiken zoals u dat wilt).



## Ronde markeringen (zie pagina 12)



Deze markeringen zijn optioneel.



## Spelvoorbereiding

- 1 Neem rolkaarten volgens uw voorkeur en het aantal spelers. Plaats de overgebleven rolkaarten terug in de doos. Ze zullen niet worden gebruikt tijdens dit spel.



Aantal spelers	Sherlock's Team 	Moriarty's Team 
4* - 5	3	2
6	4	2
7* - 8	5	3

- 2 Schud de rolkaarten en deel er één gedekt aan elke speler, die er stiekem naar kijkt.

\* *Opmerking: in spellen met 4 of 7 spelers wordt één van de rolkaarten niet uitgedeeld. Leg deze opzij zonder ernaar te kijken. Op deze manier ben je er niet zeker van hoeveel leden van het Moriarty-team aan het werk zijn.*



- 3 Neem draadkaarten op basis van het aantal spelers. Plaats de extra draadkaarten terug in de doos. Ze zullen niet worden gebruikt voor dit spel.



Aantal spelers			
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1
7	27	7	1
8	31	8	1

- 4 Schud de draadkaarten en deel er vijf aan elke speler, met de afbeelding naar beneden.
- 5 Elke speler kijkt in het geheim naar zijn draadkaarten, **schudt deze** en plaatst ze met de afbeelding naar beneden (zonder de nieuwe volgorde van zijn kaarten te kennen).
- 6 De speler die het laatst Londen heeft bezocht, is de eerste speler en ontvangt de draadknipper, die ze voor zich neerleggen.



# Spelverloop

Je speelt het spel in maximaal vier ronden, waarbij je de draadknipper gebruikt om de draden van andere spelers door te knippen in de hoop dat je je doel kunt bereiken.



## Ronde overzicht

Begin met de eerste speler, neem de draadknipper marker en leg deze voor een draadkaart, van een andere speler, die je wilt doorknippen. Je mag discussiëren met en luisteren naar argumenten van andere spelers voordat je beslist welke draad je wilt door te knippen. Je kunt niet één van je eigen draden doorknippen. Onthul vervolgens de draadkaart die je hebt doorgeknipt en leg deze in het midden van de tafel.



Als het een veilige draad was, gebeurt er niets.



Als het een ontstekingsdraad was, leg deze dan apart van de andere onthulde kaarten om de ontstekingsdraden bij te houden die al zijn gevonden. Als het de laatste ontstekingsdraad is die je moet vinden, winnen de leden van Sherlock's team onmiddellijk het spel. Zo niet, dan gaat het spel verder.



Als het de bom was, winnen de leden van het team van Moriarty onmiddellijk het spel.

Vervolgens neemt de speler die werd gedwongen om één van zijn draadkaarten te onthullen, de draadknipper marker en herhaalt deze stappen.



## Einde van de ronde

De ronde eindigt wanneer het aantal draadkaarten dat tijdens de ronde wordt onthuld gelijk is aan het aantal spelers.

*Voorbeeld: met 5 spelers eindigt de ronde nadat de vijfde draadkaart van de ronde is onthuld.*

Verzamel alle niet-geknipte (dat wil zeggen gedekte) draadkaarten en schud ze zonder ernaar te kijken. Deel de kaarten gedekt uit totdat alle spelers hetzelfde aantal hebben. Herhaal vervolgens stap 5 van de spelvoorbereiding.

*Aan het begin van elke nieuwe ronde heeft elke speler daarom één kaart minder dan de vorige ronde.*

Een nieuwe ronde begint en de speler die de draadknipper als laatste had, wordt de nieuwe startspeler.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als je aan een van de volgende drie voorwaarden voldoet:

- 1 Als alle ontstekingsdraden worden onthuld, winnen de leden van Sherlock's team onmiddellijk het spel.
- 2 Als de bom wordt onthuld, winnen de leden van Moriarty's team onmiddellijk het spel.
- 3 Wanneer aan het einde van de vierde ronde nog geen van de bovenstaande voorwaarden is vervuld, winnen de leden van het Moriarty-team het spel.

*Optioneel: als u wilt, kunt u de ronde markeringen gebruiken om de huidige ronde bij te houden en hoeveel draadkaarten u onthulde voordat u ze opnieuw schudde.*

## Credits

Ontwerper: Yusuke Sato • Illustrator: Biboun  
Project- en lijnmanager: Ludovic Papaïs  
Editor: Virginie Gilson • Vertaler: Danni Loe-Sterphone

© 2014-2016 New board game party. ©2016-2019 IELLO.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France

[www.iello.com](http://www.iello.com)

Volg ons op



新ボードゲーム党™



# TIME BOMB™

Moriarty  
vs. Sherlock



Spelregels