

Zelfs als je denkt dat je de Spion bent, moet je op een andere speler stemmen. Met de klok mee onthult iedere speler de naam van de persoon die hij/zij verdenkt. De speler met de meeste stemmen wordt 'gevangengenomen'. Als er een gelijkspel is wat betreft het aantal stemmen, verliezen de AGENTEN en wint de SPION.

De persoon met de meeste stemmen moet zijn/haar codewoord onthullen. Er kunnen nu twee dingen gebeuren:

- 1) De gevangene is een **AGENT**, omdat het codewoord overeenkomt met dat van alle andere spelers (min één speler). **In dat geval wint de SPION.**
- 2) De gevangene is de **SPION** omdat het codewoord anders is dan het codewoord van de overige spelers. In dat geval mag de SPION één poging doen om (binnen een minuut) het codewoord van de AGENTEN te raden. De SPION mag hierbij de sleutelwoorden van de andere spelers bekijken. De AGENTEN mogen niks zeggen totdat de SPION deze ene gok waagt. **Als de SPION het codewoord raadt, wint de SPION.** Anders winnen de AGENTEN.

5 Puntentelling

Afhankelijk van hun rol in deze ronde (SPION of AGENT) noteert de DIRECTEUR met de uitwisbare stift de score voor iedere speler op het scorebord, waarbij punten worden toegevoegd aan het totaal van iedere speler:

De SPION ontsnapt!		De SPION is gevangengenomen, maar raadt het codewoord van de AGENTEN		De SPION wordt gevangengenomen, en raadt het codewoord van de AGENTEN niet	
SPION	AGENTEN	SPION	AGENTEN	SPION	AGENTEN
+2	0	+1	0	0	+2

6 Het spel winnen

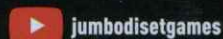
- Met **4-5 spelers** eindigt het spel nadat iedere speler twee keer DIRECTEUR is geweest.
- Met **6-8 spelers** eindigt het spel nadat iedere speler één keer DIRECTEUR is geweest.

De speler met de meeste punten na alle rondes wint het spel!



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands
SUSPICIOUS and all related trademarks are owned by Keji Inc. and used under license by Koninklijke Jumbo B.V.
© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodiset Group. All rights reserved.
jumbo.eu

Party & Co is een geregistreerd handelsmerk van Diset, S.A. Alle rechten voorbehouden.



19826



SUSPICIOUS

INSTRUCTIES

Er is een **SPION** in de kamer en iedereen is verdacht. Niemand weet wie het is. Alle **AGENTEN** krijgen hetzelfde geheime codewoord, behalve de **SPION**. Maak gebruik van zorgvuldig gekozen aanwijzingen om je geheime codewoord te omschrijven en probeer de Spion te ontmaskeren. Maar wees voorzichtig...

...want misschien ben JIJ wel de Spion!

SUSPICIOUS is een snel en opwindend spel waarbij de Spion niet weet dat hij of zij een Spion is, en de anderen niet weten dat ze Agenten zijn ...

Inhoud



Vorbereiding

Leg het scorebord in het midden van de tafel. Kies één persoon als **DIRECTEUR van de geheime dienst**. De DIRECTEUR moet in het geheim de SPION benoemen en de gesprekken leiden. De spelers zijn om beurten de DIRECTEUR. Ledere speler, behalve de DIRECTEUR, pakt een whiteboard en een uitwisbare stift. De DIRECTEUR krijgt de 112 woordkaarten.

Hoe te spelen?

1 Starten van de ronde

De **DIRECTEUR** trekt een nieuwe woordkaart uit de stapel kaarten en plaatst deze in de **decoder**. Zorg ervoor dat de andere spelers niet kunnen zien wat erop staat. Op elke kaart staan twee **codewoorden**: een groot woord dat alleen de **AGENTEN** mogen zien, en een groot woord dat alleen de **SPION** mag zien.



Alle spelers moeten hun ogen sluiten. De **DIRECTEUR** bepaalt in stilte welke speler de **SPION** zal zijn.

De **DIRECTEUR** noemt vervolgens alle namen op, te beginnen met de speler links van hem/haar. Wie zijn naam hoort, opent z'n ogen en leest het woord dat de **DIRECTEUR** laat zien:

• Als die speler de **SPION** is, laat de **DIRECTEUR** hem/haar alléén het codewoord voor de Spion zien (bijvoorbeeld **BEKER**). Let op! Alle andere woorden moeten bedekt blijven (dus ook het woordje 'SPION!').



• Als die speler een **AGENT** is, laat de **DIRECTEUR** hem/haar alléén het codewoord voor de **AGENTEN** zien (bijvoorbeeld **VAAS**).



Let op! Alle andere woorden moeten bedekt blijven (dus ook het woordje 'AGENT!').

Na het zien van het codewoord sluit de speler zijn ogen weer.

Als iedereen een codewoord heeft gezien, mogen alle spelers hun ogen weer openen.

2 De sleutelwoorden

De **DIRECTEUR** moet nu een aanwijzing bedenken die de **codewoorden** van de **SPION** en de **AGENTEN** verbindt.

De **DIRECTEUR** zegt dit **sleutelwoord hardop** wat alle spelers context biedt voor hun eigen codewoord. De **DIRECTEUR** kan bijvoorbeeld **BLOEMEN** noemen als sleutelwoord voor **BEKER** en **VAAS**.

• Alle spelers schrijven nu één sleutelwoord op in de bovenste helft van hun

whiteboard. Dit kan elk woord zijn, behalve dat van de **DIRECTEUR**.

Hier volgen wat **handige tips** voor **sleutelwoorden**: het doel van het sleutelwoord is om de **AGENTEN** ervan te overtuigen dat je ook een **AGENT** bent, dus het is belangrijk dat je je sleutelwoord zorgvuldig kiest. Het liefst wil je aanwijzingen geven die **een beetje vaag zijn**.



Duidelijke aanwijzingen zijn misschien niet zo handig, omdat je dan het codewoord van de **AGENTEN** verradt (zie Stap 4) of jezelf als de **SPION** in de schijnwerpers zet.

• Je kunt een **eigenaardig sleutelwoord opschrijven** om de **SPION** op een dwaalspoor te brengen (zie Stap 4), maar dit kan je ook weer **verdacht** maken.

• Je kunt zelfs het oorspronkelijke codewoord opschrijven dat de **DIRECTEUR** je heeft laten zien. Dat leidt zeker tot een interessante situatie.

Als alle spelers klaar zijn met schrijven, leggen ze hun whiteboard met de tekst naar beneden neer. Met de klok mee, te beginnen met de speler links van de **DIRECTEUR**, laat iedere speler zijn haar whiteboard zien en **leest hardop** het sleutelwoord voor.

Als alle spelers hun eerste **sleutelwoord** hebben onthuld, schrijven ze een tweede sleutelwoord op. Wis het vorige sleutelwoord niet. **Het tweede sleutelwoord mag niet hetzelfde zijn als de sleutelwoorden die al door de spelers zijn gebruikt.**

Als alle spelers weer klaar zijn met schrijven, leggen ze hun whiteboard met de tekst naar beneden neer. Met de klok mee, te beginnen met de speler links van de **DIRECTEUR**, laat iedere speler weer zijn haar whiteboard zien en **leest hardop** het tweede sleutelwoord voor.

3 Bespreken en beschuldigen

Spelers bespreken wie de **SPION** is door anderen te beschuldigen of door zichzelf te verdedigen. De **DIRECTEUR** treedt op als gespreksleider. Om de vaart erin te houden, zou dit gesprek niet langer dan **2 minuten** moeten duren.

4 Stemmen en onthullen

Zodra de tijd om is of als de spelers klaar zijn om te stemmen, moeten alle spelers de **naam van de SPION** opschrijven in de tekstballon op de achterkant van hun whiteboard. Je mag niet je eigen naam opschrijven.