

# DODELIJKE DILEMMA'S

## Spelregels

### Speelmateriaal:

- 200 onschuldig-kaarten
  - 125 schuldig-kaarten
  - 175 aanpassingen-kaarten
  - 26 "dood"-fiches
  - 1 conducteurfiche
  - 1 speelblad
- De spelregels

**Hallo allemaal!**  
**Mijn naam is Trolley Tom!**

In dit spel nemen de spelers om beurten de rol aan van een conducteur die zijn tram naar één van twee sporen stuurt om iedereen erop te vermoorden.



Alle anderen leggen karakters en aanpassingen op de sporen in een poging om de conducteur ervan te overtuigen om iedereen op het ANDERE spoor te doden. Het is het eeuwenoude tramdilemma!

## Vorbereiding

Wie als laatste moordneigingen had, start het spel als conducteur.

Leg het speelblad met het noord- en zuidspoor zo op tafel dat de kant met 1 spoor naar de conducteur wijst.

Sorteer de kaarten nu op achterkant, schud ze en vorm 3 gedekte stapels: Onschuldig, Schuldig en Aanpassingen. Leg de stapels zo op tafel dat iedereen er gemakkelijk bij kan. Alle andere spelers verdelen zich over 2 teams, die elk aan een kant van de conducteur zitten. De teams hoeven niet even groot te zijn. Sterker nog, ze veranderen elke ronde.



# Spelverloop

## 1. Iedereen trekt een paar kaarten

1. In beide teams trekt 1 speler 3 kaarten van de stapel "Onschuldig". Houd deze geheim voor het andere team.
2. In beide teams trekt een ander lid 3 kaarten van de stapel "Schuldig". Houd ook deze geheim voor het andere team.
3. Tot slot trekt weer een ander lid van beide teams 3 kaarten van de stapel "Aanpassingen". Je begrijpt het al: houd ook deze geheim voor het andere team.

Zijn er minder dan 3 spelers in een team, dan delen de betreffende spelers de verantwoordelijkheid voor het trekken en spelen van kaarten. Zijn er meer dan 3 spelers in een team, dan trekt iedere extra speler ook 3 kaarten van de stapel "Aanpassingen".

## 2. Beide teams spelen een willekeurige kaart "Onschuldig"

Beide teams trekken 1 kaart van de stapel "Onschuldig" en leggen deze open naast hun eigen spoor. Zorg ervoor dat het spoor op het speelblad door de kaart wordt verlengd.

## 3. Elk team kiest 1 kaart "Onschuldig"

De spelers die kaarten "Onschuldig" hebben getrokken, kiezen er nu 1 uit hun hand en leggen deze open aan het einde van hun eigen spoor. Zorg ervoor dat het bestaande spoor door de kaart wordt verlengd. Leg ongebruikte kaarten af.

## 4. Elk team kiest 1 kaart "Schuldig"

De spelers die kaarten "Schuldig" hebben getrokken, kiezen nu 1 kaart uit hun hand en leggen deze open aan het einde van het spoor van het **andere team**. Deze kaart vormt het einde van het spoor en heeft tot doel om het spoor van het andere team te saboteren en de conducteur ervan te overtuigen dat iedereen op DAT spoor moet sterven. Leg ongebruikte kaarten af.

## 5. Elk team speelt 1 of meer kaarten "Aanpassingen"

Tot slot speelt iedere speler die kaarten "Aanpassingen" heeft getrokken 1 kaart uit zijn hand op een karakter naar keuze op een spoor naar keuze. Leg ongebruikte kaarten af.

**Opmerking:** een aanpassing mag op welk karakter dan ook worden toegepast.

**Voorbeeld:** je kunt een aanpassing op de kaart "Een moordlustige mimespeler" leggen, maar ook kiezen voor het arme slachtoffer. Misschien heeft die vrouw 80% kans om de nieuwe Hitler te worden. Wie zal het zegen?

## 6. Elk team discussieert voor zijn leven

In deze fase stuurt de conducteur de tram naar één van de sporen, waarbij deze alles en iedereen erop verplettert.

Maar voordat de conducteur zijn beslissing neemt, moet elk team discussiëren alsof zijn leven ervan afhangt om de conducteur ervan te overtuigen om de tram naar het spoor van het andere team te sturen!

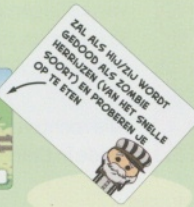
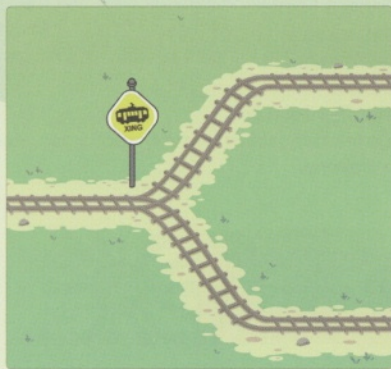
Zodra de conducteur heeft gekozen, is er geen weg meer terug. Iedereen op het gekozen spoor sterft. Iedere speler waarvan zijn spoor werd gekozen krijgt een "dood"-fiche, een zwarte vlek op zijn ziel.

## 7. Op naar het volgende dilemma!

Leg alle tijdens de ronde gespeelde kaarten op open aflegstapels naast de betreffende gedekte stapels (is een stapel uitgeput, schud dan de open aflegstapel ernaast en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel).

De speler links van de conducteur wordt de nieuwe conducteur. Draai het speelblad zo dat de kant met 1 spoor naar de nieuwe conducteur wijst. Verdeel de rest van de spelers op basis van de positie van de nieuwe conducteur in ongeveer even grote teams. Zo zijn de teams elke ronde verschillend.

Herhaal stappen 1-7.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler conducteur is geweest (in een spel met 3 of 4 spelers totdat iedere speler 2 keer conducteur is geweest). De speler met de minste "dood"-fiches wint.

## Bij een gelijke stand

Keer naar huis terug en wees dankbaar dat je werk op de tram erop zit.

## Variante: Trolley Tom

Geef het Trolley Tom-fiche aan het begin van elke ronde aan de speler met de meeste "dood"-fiches. Wie het fiche heeft, mag in stap 1 drie extra kaarten "Aanpassingen" trekken en in stap 5 één extra kaart "Aanpassingen" spelen.

## Variante: medeplichtigen

Willen de spelers meer "Aanpassingen" in het spel, dan kunnen ze ervoor kiezen om **iedere speler** in het spel (behalve de conducteur natuurlijk) 3 kaarten "Aanpassing" te laten trekken en er tijdens de ronde 1 te spelen. De rondes duren zo langer en worden ingewikkelder, maar dat is wellicht precies wat de spelers willen. Wij oordelen niet!



© 2019, Explosm, LLC and Skybound, LLC.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

Alle rechten voorbehouden

Made in China

**Auteur:** Scott Houser

**Illustraties:** Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

**Vertaling en eindredactie:** 999 Games b.v.

DDI01-02483-2003

**CYANIDE &  
HAPPINESS**

