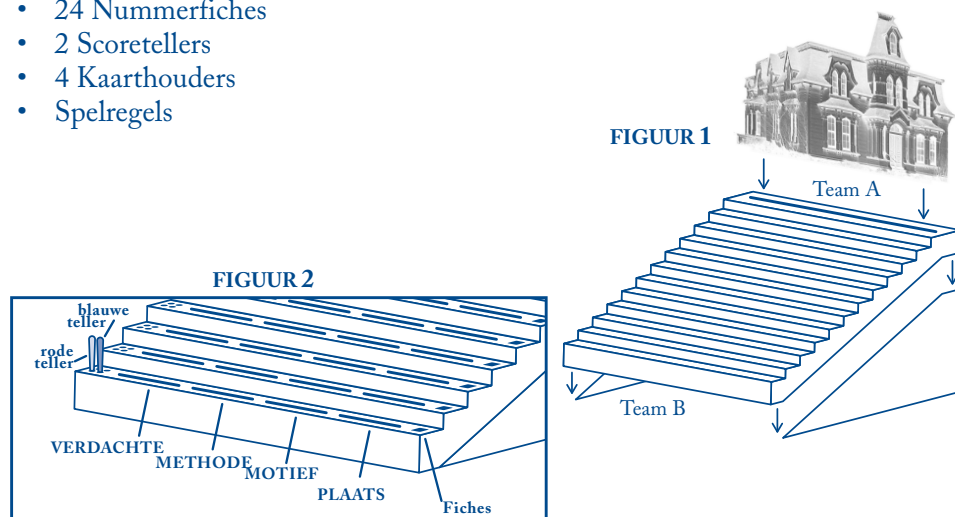


INHOUD

- 3D Villa spelbord (2 houders, villakaart en trap)
- 312 kaarten (Verdachten, Motief, Plaats en Methode)
- 24 Nummerfiches
- 2 Scoretellers
- 4 Kaarthouders
- Spelregels



DOEL VAN HET SPEL

Los de moord op door de juiste combinatie te ontdekken van verdachte, motief, plaats en methode.

VOORBEREIDING

- ▶ Monteer het spelbord. (Figuur 1)
- ▶ Plaats de twee houders aan de zijkant van de trap en maak de villakaart bovenaan de trap vast, met de afbeelding richting de tredes. Team A gebruikt de rode puntenteller en plaatst deze in de voorziene ruimte links beneden aan de trap. Team B gebruikt de blauwe puntenteller en plaatst deze direct rechts van de teller van team A. (Figuur 2)
- ▶ De categorieën Verdachte, Motief, Plaats en Methode worden in 4 houders gesorteerd. Plaats deze houders naast de 3D Villa.
- ▶ Per categorie zijn er 6 mogelijkheden (Figuur 3), stapel alle identieke kaarten op elkaar.
- ▶ Alle kaarten zijn dubbelzijdig bedrukt, zodat beide teams altijd zicht hebben op de situatie.
- ▶ Draai het spelbord zo, dat slechts één team de achterkant van de villa ziet en hier de gekozen kaarten kan plaatsen.

2

FIGUUR 3

CATEGORIËN	MOGELIJKHEDEN
VERDACHTE	Amber, Eugène, Ilona, Harry, Gerard, Monica
MANIER	Van de trap geduwd, neergestoken, vergiftigd, geëlectrokuteerd, slangenbeet, doodgeschoten
MOTIEF	Geld, jaloezie, macht, roem, liefde, wraak
PLAATS	Badkamer, kledingkast, tuin, keuken, biljartkamer, slaapkamer

HET SPEL

- ▶ Verdeel de spelers in twee teams. Team A neemt plaats aan de achterkant van de villa, team B aan de voorkant.
- ▶ Team A creëert een moordscene door van elke categorie één kaart te kiezen. Deze kaarten worden in de daarvoor bestemde vakken achter de villakaart geplaatst, zodat Team B deze keuze niet kan zien.
- ▶ Team B probeert de moord op te lossen door te raden welke scene Team A bedacht heeft. Dit doet men eveneens door van elke categorie één kaart te kiezen. De eerste keuze van kaarten wordt op de onderste trede van de trap geplaatst. Tijdens de tweede beurt plaatst team B de kaarten op de tweede trede, enz.
- ▶ Team A kijkt na elke beurt hoeveel kaarten team B juist geraden heeft. Naast de trap is ruimte voorzien om een nummerfiche te plaatsen. Stel dat Team B één kaart juist geraden heeft, dan wordt het nummerfiche met het cijfer 1 rechts op de trap geplaatst (Figuur 2). Team A geeft niet aan om welke juiste kaart(en) het gaat.
- ▶ Op basis van de aanwijzingen van team A probeert team B de moord op te lossen door steeds een scene samen te stellen. De nummerfiches geven elke ronde aan hoeveel categorieën juist geraden werden. Dit gaat door tot team B de moord opgelost heeft.
- ▶ Zodra team B de moord heeft opgelost en dus de juiste combinatie van kaarten gevonden heeft, worden de punten verdeeld en wisselen team A en B van rol.

TIP: Probeer per ronde steeds maar één categorie te veranderen, zodat je bepaalde opties sneller kunt uitsluiten. Logisch denken helpt!

LET OP: Als een team er niet in slaagt om in 12 beurten de moord op te lossen, is de ronde voorbij en verdient het team geen punten.

3

SCORE

Enkel het team dat de moord probeert op te lossen, kan tijdens een ronde punten scoren.

Hoe meer beurten je nodig hebt om de moord op te lossen, hoe minder punten je verdient. De score is als volgt:

PUNTENTELLING

Moord opgelost in beurt	Score
1	14
2	12
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	0

WINNAAR

Het team dat als eerste bij Villa Maanlicht aankomt (dus bovenaan de trap), wint het spel.

© 2010 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), The Netherlands. University Games Australia, 71-73 Chandos Street, St Leonards NSW, Australia 2065. University Games UK Ltd, Ipswich IP6 0NL, UK. Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen. MADE IN CHINA.

4



Voor 2 of meer spelers, vanaf 8 jaar.

Moord in Maanlicht™

Het klassieke moordspel van
Wie - Waar - Waarom & Hoe !

