

Inleiding

Je opent je ogen en krijgt de grootste schok van je leven. Het is net allemaal voorbij. Je bent een geest, zwevend in de lucht! Verschrikt kijk je neer naar je eigen lichaam en zie je dat een vreemde groep zich om jouw sterfelijke resten heeft verzameld en deze gefascineerd bestudeert. Dat zijn... detectives! Op de een of andere manier moet je met hen communiceren om hen duidelijk te maken hoe jouw leven eindigde, zodat de schuldige kan worden gepakt en jij in vrede kunt rusten!

Kort speloverzicht

Paranormale detectives is een partyspel met deductie-element. Eén van de spelers neemt de rol van de geest op zich. Alle andere spelers zijn de paranormale detectives, die moeten uitzoeken hoe het slachtoffer stierf. Door middel van hun paranormale gaven kunnen ze met de geest communiceren. Daarbij stellen ze vragen over de details van het misdrijf.

De eerste detective die alle 5 hoofdelementen van het verhaal correct raadt, wint samen met de geest het spel.

Speelmateriaal

1 hoofdspeelbord

OEA UYI NST DRH MLC
GFW BVP QKX JZV

35 interactiekaarten

28 verhaalkaarten

3 geestinteractiekaarten

5 detectiveschermen

5 onderzoeksbladen

1 geestblad

1 ganzenveerblad

5 ouijabordfiches

6 pennen

3 geestmeterfiches

10 wondfiches

17 tarotkaarten

2 touwen voor galgknopen

Advies voor ouders

Paranormale detectives is een spel over de dood. Sommige verhalen bevatten verwijzingen naar geweld, drugs en sex. Doen er jongere spelers mee, dan raden we aan dat een volwassene de geest speelt en een verhaal kiest dat voor het jongere publiek geschikt is. Alle verhaalkaarten met verwijzingen naar drugs en sex hebben dit symbool **ADVIES** in de rechterbovenhoek.

Vorbereiding

1 Leg het hoofdspelbord en het ganzenveerblad op tafel **A**.

2 Leg de geestmeterfiches, ouijabordfiches, wondfiches en de touwen voor galgknopen naast het spelbord **B**.

3 Bepaal wie de geest speelt. Deze speler neemt het geestblad, 1 willekeurige verhaalkaart, de 3 geestinteractiekaarten, de stapel tarotkaarten en een pen **C**.

4 Iedere andere speler kiest (of trekt) één van de detectives en neemt:

- het bijbehorende detectivescherm,
- één onderzoeksblad voor achter zijn scherm,
- alle interactiekaarten met het symbool van zijn detective in de linkerbovenhoek,
- een pen **D**.

5 Iedere detective doet al zijn interactiekaarten zonder het symbool voor het aantal deelnemende spelers (met inbegrip van de geest) terug in de doos.

OPMERKING: lees vóór het spel de verhaalkaarten niet! Tijdens de voorbereiding wordt maar 1 verhaal gelezen en uitsluitend door de speler die de geest speelt.



OPMERKING: in een spel met 2 spelers (1 detective en de geest) neemt de detective 2 sets van 7 interactiekaarten van 2 detectives naar keuze.

VOORBEELD: leg in een spel met 5 spelers kaarten met **(2-3)** en **(2-4)** af.

De tabel hieronder geeft aan met hoeveel interactiekaarten iedere speler zou moeten starten, afhankelijk van het aantal spelers.

2 spelers	14 kaarten
3 spelers	7 kaarten
4 spelers	6 kaarten
5 spelers	5 kaarten
6 spelers	4 kaarten

OPMERKING: twee interactiekaarten (Geestaanraking en Ganzenvaar) vereisen lichamelijk contact tussen spelers. Een speler die daar moeite mee heeft, mag ervoor kiezen om die kaarten af te leggen in plaats van de door de symbolen aangegeven kaarten.

In spellen met 2, 3 of 4 spelers, waarbij spelers minder dan 2 kaarten afleggen, mogen de betreffende spelers de genoemde kaarten ruilen tegen kaarten van detectives die niet in het spel zijn. Dat betekent dat zo'n speler meer dan 1 exemplaar van een bepaalde kaart in zijn hand heeft, maar dat is geen probleem.

6 De speler die de geest speelt, leest in het geheim de gekozen verhaalkaart (dus niet hardop!). Hij legt dan wondfiches op de krijtomtrek op het spelbord **E**, zoals op de verhaalkaart aangegeven (in sommige verhalen zijn geen wonden), en 1 wondfiche op het symbool dat het geslacht van het slachtoffer aangeeft **F**. Deze fiches vertellen de detectives waar het lichaam van de geest **zichtbare** wonden vertoont en dienst geslacht. Tot slot leest de geest de korte beschrijving van de uiterlijke kenmerken van zijn lichaam voor (de cursieve tekst onderaan de verhaalkaart).

VOORBEELD VAN EEN STARTOPSTELLING BIJ 3 SPELERS:



Spelverloop

De detective die als laatste iets beangstigends heeft gezien, wordt startspeler. Hij voert zijn beurt uit, waarna de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt is, enzovoort. Dit gaat zo door tot het einde van het spel. De geest is nooit aan de beurt: zijn taak is het beantwoorden van de vragen van de detectives.

De speler die aan de beurt is, doorloopt 2 fasen in de aangegeven volgorde:

- 1 Een vraag aan de geest stellen (verplicht).
- 2 Het verhaal proberen te raden (optioneel).

Een vraag stellen

Om een vraag te stellen, voert de speler deze stappen in de aangegeven volgorde uit:

- 1 Hij kiest een interactiekaart uit zijn hand en legt deze open op tafel.
- 2 Hij stelt hardop een vraag waarop het antwoord niet "ja" of "nee" kan zijn.
- 3 De geest antwoordt volgens de op de gespeelde interactiekaart aangegeven manier.
- 4 Nadat de geest heeft geantwoord, mogen alle detectives notities op hun onderzoeksbladen maken.
- 5 De speler legt de gespeelde interactiekaart terug in de doos. Deze kan dit spel niet meer worden gebruikt.


OPMERKING: de sleutel naar succes in dit spel is creativiteit! Detectives mogen elke vraag stellen die ze willen. Een vraag zou eenvoudigweg over 1 van de 5 belangrijkste vormen van informatie kunnen gaan (deze 5 zijn: WIE, WAAROM, WAAR, HOE en WAPEN), maar hij is daar zeker niet toe beperkt. Voorbeelden van vragen:

- Wat was je beroep?
- Hoe snel ging je dood?
- Hoe voelde je je 5 minuten voor je dood?
- Wat was je relatie met je moordenaar?

Het verhaal raden


Nadat de speler een vraag heeft gesteld, mag hij (en alleen hij) een poging doen om het verhaal achter de dood van de geest te raden. Daartoe moet hij **hardop** vertellen welke de 5 sleutelwoorden van het verhaal zijn.

Een gok moet bestaan uit 5 op de verhaalkaart geschreven sleutelwoorden:


 **WIE** - Wie was degene (persoon of wezen) die verantwoordelijk was voor de dood van het slachtoffer? Dit hoeft niet per se de moordenaar te zijn. Het kan iemand zijn wiens acties onopzettelijk tot de dood van het slachtoffer hebben geleid. Het zou ook het slachtoffer zelf kunnen zijn. WIE verwijst meestal naar een beroep of relatie met het slachtoffer.

VOORBEELDEN: gangster, taxichauffeur, oom, vriend.


6

 **WAAR** - Wat was de plek of locatie waar het overlijden plaatsvond? Dit is meestal een gebied, type gebouw of een bepaalde kamer in huis.


VOORBEELDEN: woonkamer, bakkerij, strand, mijn.

 **WAAROM** - Wat was het motief of de reden waarom de acties van de voor de dood verantwoordelijke (de WIE hierboven) tot het overlijden van de geest leidden?

VOORBEELDEN: jaloezie, geld, pesten, haast.

 **HOE** - Wat was de wijze waarop de geest stierf? Dit is meestal een actie of een medische conditie die de directe oorzaak voor het overlijden van de geest was.

VOORBEELDEN: gestoken, verdronken, allergische reactie, neergeschoten.

 **WAPEN** - Wat was het wapen, voorwerp of gereedschap dat de directe oorzaak van de dood van de geest was?

VOORBEELDEN: mes, pistool, steen, vuur.

Aan de linkerkant van de verhaalkaart staan alle begrippen die de geest als sleutelwoorden van het verhaal moet accepteren. Maar als een detective een duidelijk synoniem van één van die termen als sleutelwoord noemt, moet de geest ook dat als correct antwoord accepteren.

VOORBEELDEN:

Het sleutelwoord in de categorie WAPEN is een bijl. De geest moet ook handbijl, hakbijl of tomahawk accepteren. De geest moet hakmes, dolk of mes niet accepteren.

Het sleutelwoord in de categorie WAAROM is paniek. De geest moet ook geschrokken of angst accepteren. De geest moet emoties, neurose of stress niet accepteren.

Het mysterie oplossen en gedeeltelijke progressie

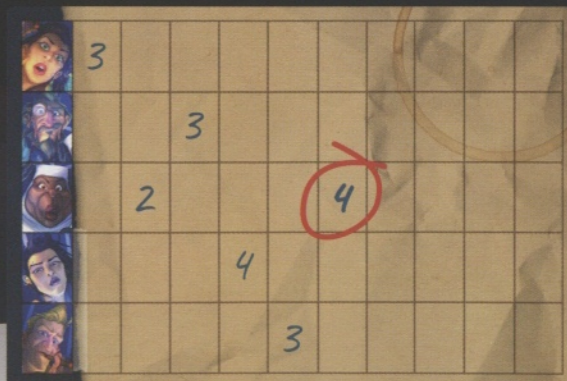
Nadat een speler een gok heeft gedaan, zijn er 2 mogelijkheden:

- **Het mysterie is opgelost:** heeft de speler alle 5 sleutelwoorden correct geraden, dan eindigt het spel en wint hij samen met de geest.
- **Gedeeltelijke progressie:** heeft de speler niet alle sleutelwoorden correct geraden, dan schrijft de geest ergens op zijn onderzoeksblad een cijfer van 0 tot en met 4. Dit cijfer geeft aan hoeveel sleutelwoorden correct zijn geraden, maar niet welke! De geest zegt dit niet hardop, zodat alleen de betreffende speler weet hoe dicht hij bij het oplossen van het mysterie is.

De geest maakt dan een notitie in de meest linkse lege kolom van zijn geestblad (ook in het geheim) van het aantal correct geraden sleutelwoorden in de rij van die detective. Zo kan de geest de volgorde en het succes van de pogingen van alle detectives bijhouden.

VOORBEELD: Claire, de non, doet haar tweede en laatste gok om het verhaal te raden. Ze raadt 4 sleutelwoorden correct. De geest noteert een 4 in de meest linkse vrije kolom van Claire's rij op het geestblad.

OPMERKING: houd het geestblad altijd gedekt op tafel, zodat geen van de detectives het ziet.



3				
	3			
		2	4	
			4	
				3

7

Interactiekaarten

Tarotkaarten

Tarotkaarten

De geest kiest ten hoogste 3 tarotkaarten en legt deze naar keuze op tafel om de vraag te beantwoorden.

De geest mag de achterkant van gekozen kaarten gebruiken om delen van andere gekozen kaarten te overlappen om de detectives naar cruciale aanwijzingen te leiden.

VOORBEELD: de geest kreeg de vraag "Hoe stierf je?". Hij gebruikt 2 kaarten open en overlapt delen van de kaarten met de achterkant van de derde kaart om een man te laten zien die van een gebouw valt.



De geest speelt ten hoogste 3 tarotkaarten.

Ouijabord

Ouijabord

De geest gebruikt het ouijabord om zijn antwoord te geven. Het ouijabord bestaat uit 9 groepen van elk 3 letters. De geest gebruikt ten hoogste 5 genummerde fiches om de eerste 5 letters van een woord te spellen. De geest legt zijn fiches één voor één, waarbij elk ervan naar een groep letters wijst (niet naar een afzonderlijke letter). Er kunnen meerdere fiches bij een groep liggen.

VOORBEELD: om het woord "vergiftigd" aan te geven legt de geest de fiches zo neer:



De geest legt fiches op het ouijabord.

Geestmeter

Geestmeter

De geest probeert de vraag te beantwoorden door ten hoogste 3 geestmeterfiches op de verschillende scala's van de geestmeter te leggen:

Klein - Groot
Licht - Zwaar
Langzaam - Snel

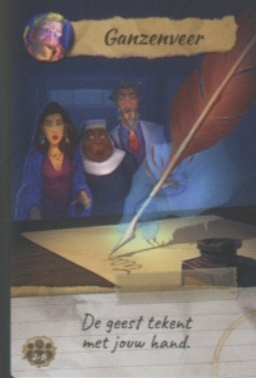
Goedaardig - Kwaadaardig
Stil - Luid
Koud - Heet
Jong - Oud

De geest mag er ook voor kiezen om 1 van de fiches op een kleur te leggen in plaats van op een scala.

VOORBEELD: de geest wordt naar het wapen gevraagd. Het antwoord is vuur. Hij legt een fiche dichtbij "Licht", een fiche dichtbij "Heet" en een fiche op rood.



Ganzenveer

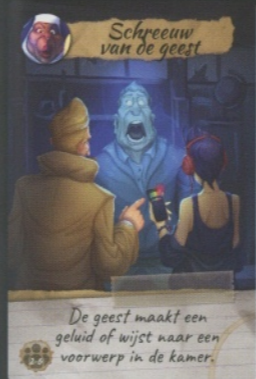


De geest tekent met jouw hand.

Ganzenveer

De geest pakt de hand van de detective vast terwijl die een pen in zijn hand heeft, en probeert het antwoord op het ganzenveerblad te tekenen. De getekende lijn moet continu worden voortgezet: wordt de lijn onderbroken, dan verliest de detective paranormaal contact en eindigt de tekening. De geest mag uitsluitend vormen en symbolen tekenen, geen woorden, letters of cijfers.

Schreeuw van de geest



De geest maakt een geluid of wijst naar een voorwerp in de kamer.

Schreeuw van de geest

De geest beantwoordt de vraag door een geluid te maken (dat mag geen woord zijn) of door naar een voorwerp in de kamer te wijzen.

Geestaanraking

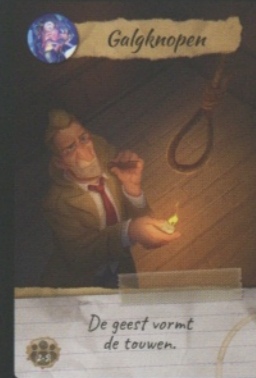


De geest tekent het antwoord met een vinger op je rug.

Geestaanraking

De geest tekent het antwoord op de rug van de detective zonder dat de anderen dat zien. De geest mag uitsluitend vormen en symbolen tekenen, geen woorden, letters of cijfers.

Galgknopen

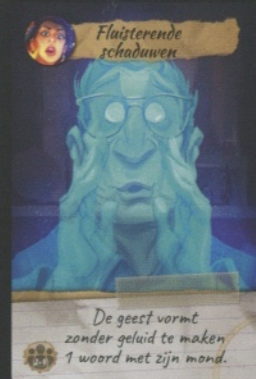


De geest vormt de touwen.

Galgknopen

De geest vormt de 2 touwen op tafel in een poging het antwoord te communiceren. De geest mag uitsluitend vormen en symbolen vormen, geen woorden, letters of cijfers.

Fluisterende schaduwen



De geest vormt zonder geluid te maken 1 woord met zijn mond.

Fluisterende schaduwen

Zonder geluid te maken beantwoordt de geest de vraag door zijn mond en lippen te bewegen en zo 1 enkel woord te communiceren.

Betoverde spiegel



De geest doet een pantomime (max. 3 seconden).

Betoverde spiegel

De geest beantwoordt de vraag door zonder geluid te maken het antwoord 3 seconden uit te beelden.