Het geheim onder de sneeuw



Inleiding
Handleiding
Spelmaterialen

Auteur: Richard Bardl
Vertaling: Dennis van Houts

Opmerkingen over deze preview

Criminele groet allemaal!

Op de volgende pagina's krijg je een impressie van ons moordspel "Het geheim onder de sneeuw" voor 18-60 personen. In deze preview vind je de volledige handleiding, inclusief enkele spelmaterialen.

Maar: geen paniek! Je ontdekt geen geheimen en na het lezen van deze preview kun je het spel veilig spelen. Daarom moeten we de karakterbeschrijvingen, de aanwijzingen en de oplossing helaas nog even achterhouden.

Veel plezier en criminele energie!

Uitgeverij Cocolino

Bedankt

dat je voor een moordmysteriespel van Cocolino Spellen hebt gekozen. Dit spel is ontworpen voor 18 tot 60 spelers. Op de volgende pagina's vind je de spelregels, het spelmateriaal en waardevolle tips voor een onvergetelijke tijd met vrienden, familie of collega's. We wensen je veel succes!

Wat is er gebeurd?

Terwijl dichte mist het kasteel hoog op de bergkam hult, doen er beneden in het bergdorp nieuwe geruchten de ronde. De lokale ambachtslieden kregen de opdracht om tralies en een groot zwembad te installeren en de biologielerares uit het dorp schrijft de vissterfte toe aan illegaal afvalwater uit het kasteel. Een luxe gevangenis? Een martelkamer? Een drugslaboratorium? Alle drie tegelijk?

De kasteelheer Sergio von Schwanenstein noemt zichzelf *Koning Schwanenstein* en voelt zich niet verplicht om de onderzoekende vragen van de dorpelingen te beantwoorden. Veel liever praat hij over zijn liefdadige daden: hij financiert de plaatselijke voetbalclub, het alpenhoornmuseum en nu – als hoogtepunt van zijn gulle activiteiten – organiseert hij een exclusief benefietgala.

Wanneer de zorgvuldig geselecteerde gasten op de avond van het gala arriveren, gluren de dorpelingen door hun gordijnen. Niemand wilde luisteren naar hun waarschuwingen voor de opkomende sneeuwstorm. Het begint te sneeuwen en er lijkt geen einde aan te komen, wanneer er een noodoproep vanuit het kasteel wordt gedaan: *Helga Hintertux, de levenspartner van de kasteelheer, zou dood zijn.*

Maar niet alleen de plaatselijke politie begeeft zich naar het ondergesneeuwde kasteel. Alle zes de galadeelnemers roepen hun eigen hulptroepen in voor het komende onderzoek:

De onderzoeksjournaliste Francesca Bartoli alarmeert haar collega's. Koning Sergio von Schwanenstein organiseert de *Alliantie van Vrije Adellijke Huizen*. Een crew hiphoppers snelt de gangsterrapper Terrorist-T te hulp en kort daarna sloffen bebrilde hackers over het parket: het team van de cryptomiljardair Mara1337. Nikita Schouten, de lijfwacht van Mara, roept de hulp in van haar voormalige collega's van de geheime dienst. Tot slot arriveert met een oorverdovend lawaai Mikes bikercrew, de beruchte motorbende *Smell of Gasoline*.

Elk van deze ondersteuningsteams neemt plaats in het kasteel en zweert pas te zullen vertrekken als de zaak is opgelost en de onschuld van hun eigen beschermeling is bewezen.

Waar draait het om?

Plezier en vermaak! Samen met je gasten neem je verschillende rollen aan en onderzoek je deze spannende moordzaak. Wees voorzichtig: de dader zit aan tafel. Hij of zij is de enige persoon die mag liegen en zal proberen iedereen op het verkeerde been te zetten. Naarmate het spel vordert, wisselen de spelers bewijsmateriaal en aanwijzingen uit en gebruiken ze de verzamelde informatie om de dader te ontmaskeren. Aan het einde kunnen verdachten worden aangewezen en kan er gestemd worden op de dader. Lukt het jou om de moord op te helderen?

Hoe werkt dit spel?

In dit grootschalige moordmysteriespel zijn er 6 hoofdpersonen (6 verdachten). Deze personen waren aanwezig ten tijde van de moord, en één ding is duidelijk: iemand van hen is de moordenaar (of moordenares).

De overige gasten worden verdeeld in 6 ondersteuningsteams – één voor elke verdachte. Alle gasten ontvangen een uitnodiging en een eigen karakterbeschrijving.

Bijvoorbeeld:

Mike is een van de zes verdachten. Hij is een echte motorrijder en wordt verdacht van de moord. Wanneer zijn vrienden van de motorclub "Smell of Gasoline" dit horen, schudden ze hun hoofd: "Is onze Mike een moordenaar? – Nooit!" En dus gaat Mikes motorclub op pad om de moord op te lossen en de onschuld van hun vriend te bewijzen.

Mikes motorclub vormt vervolgens zijn persoonlijke ondersteuningsteam en onderzoekt de zaak samen met hem.

Naast Mike zijn er nog vijf andere verdachten, en elk van deze verdachten heeft zijn eigen team.

Elk ondersteuningsteam bestaat uit twee tot negen personen. (Afhankelijk van het aantal gasten kunnen er tussen de 18 en 60 mensen deelnemen.)

Daarnaast is er een rechercheur van de lokale politie aanwezig. Dit personage fungeert als spelleider. Deze rol kan worden ingevuld, maar hoeft niet. (Zie ook "Kan de spelleider meespelen?")

Wie zijn de zes verdachten?

Koning Sergio von Schwanenstein (64): Deze rijke gepensioneerde is te energiek en excentriek om zijn pensioen rustig door te brengen. Verschillende aanvaringen met de wet brachten hem ertoe het waarschijnlijk meest afgelegen kasteel in de Alpen te kopen. Volgens hem geeft dit kasteel hem het recht om de titel van koning te dragen.

Hij wordt gesteund door de *Alliantie van Vrije Adellijke Huizen*.

Francesca Bartoli (25): Deze pittige onderzoeksjournaliste ontmaskert samenzweringen en bondjes in de politiek en het bedrijfsleven. Daardoor heeft de mysterieuze Francesca veel bewonderaars – en nog meer vijanden.

Francesca wordt gesteund door collega-journalisten.

Terrorist-T (30): … is de belichaming van gangsterrap. In zijn teksten maakt hij zijn tegenstanders verbaal met de grond gelijk en laat hij geen gelegenheid onbenut om met zijn dikke gouden ketting te pronken.

Zijn hiphopcrew is gearriveerd om hem te steunen.

Mike (41): Zijn achternaam blijft een mysterie, zijn zwarte leren vest straalt gevaar uit. Hij is behulpzaam voor zijn vrienden en overwint zijn vijanden – het is beter om hem te vriend te houden.

Mike is de president van de motorbende *Smell of Gasoline*, die direct op de motor zijn gestapt om steun te bieden.

Mara1337 (26): De medeoprichtster van CrocoCoin is de steenrijke ster van de cryptowereld. Haar extravagante shoppingsessies en buitensporige uitgaven zorgen ervoor dat Mara zo ongeveer alles bezit wat er met geld te koop is. Alleen het allerduurste is goed genoeg voor haar.

Haar bonte gezelschap van hackers en nerds is gearriveerd om haar te steunen.

Nikita Schouten (33): Nikita is Mara's bodyguard. Scherpzinnig en nieuwsgierig, beschermt ze Mara's leven en haar geheimen. Ze is uiterst zwijgzaam als haar gevraagd wordt naar haar eigen verleden bij de inlichtingendienst.

Haar voormalige collega's van de inlichtingendienst zijn opgedoken om haar te helpen bij het oplossen van de zaak.

Let op: Uiteraard kunnen mannelijke en vrouwelijke rollen vrij aan beide geslachten worden toegewezen. In onze ervaring zorgt dit voor extra hilariteit. We kennen echter ook groepen die hierin terughoudender zijn en rollen toewijzen op basis van geslacht.

We raden aan om de ondersteuningsteams te mengen, zodat de gasten elkaar beter leren kennen.

Veelgestelde vragen

Hoe lang duurt het spel?

Het spel duurt ongeveer 1 ¼ tot 1 ¾ uur, en je kunt meebepalen hoelang het duurt. Een "snel spel" kan ook in ongeveer een uur worden afgerond. Als je merkt dat de groep het onderzoek erg leuk vindt en wat meer tijd nodig heeft voor het detectivewerk, dan kan de speelduur natuurlijk worden verlengd. De aangegeven tijden per ronde zijn gebaseerd op ervaring; we raden aan om rekening te houden met 100 minuten.

Wat gebeurt er als een rol uitvalt?

De zes verdachte rollen moeten worden ingevuld. Als een speler afhaakt die een van deze sleutelrollen vervult, kun je het beste een lid van het betreffende ondersteuningsteam vragen de verdachte rol over te nemen.

De ondersteunende rollen kunnen door iedereen worden ingevuld. Als iemand afhaakt, hoeft die rol niet te worden vervangen; deze verdwijnt gewoon. Hoewel elk ondersteuningsteam bij voorkeur uit twee personen bestaat, kun je ook een team vormen met één ondersteuningslid. Het is dus alleen nodig om rollen opnieuw te wisselen in het onwaarschijnlijke geval dat een volledig ondersteuningsteam afzegt.

Kan de spelleider meespelen?

We raden aan dat de spelleider de rol van rechercheur op zich neemt en vanuit die rol het spel begeleidt. Als je ervaring hebt met moordspellen en wilt meedoen, kun je ook een rol in het ondersteuningsteam spelen. Dit werkt met name goed bij kleinere groepen. In dat geval moet je echter, naast je eigen rol, ook het spel leiden en de tijd in de gaten houden.

Is er een moordspel-menu beschikbaar?

Wellicht ben je bekend met moordspeldiners, waarbij het spel doorgaans drie tot vier uur duurt en er eten wordt geserveerd. Voor onze "grote moordmysteriefeesten" (zoals deze) raden we aan om je volledig op het spel te focussen en ervoor of erna te eten. (Dit spel duurt ongeveer 1 uur en 15 minuten tot 1 uur en 45 minuten.) Natuurlijk kun je tijdens het spel wel hapjes op tafel zetten.

Vanaf welke leeftijd kan iemand deelnemen?

Het spel bevat geen expliciete scènes, hartstochtelijke affaires, drugsgebruik of iets dergelijks. In plaats daarvan draait het om humor, excentrieke personages en een ingewikkelde moordzaak. We raden echter een minimumleeftijd van 16 jaar aan voor de rollen van verdachten.

Je kunt de ondersteunende teams naar eigen inzicht samenstellen. Kinderen kunnen net zo goed meedoen als volwassenen en elk kind krijgt zijn of haar eigen personage. Voor jonge kinderen die nog niet (goed) kunnen lezen, is het nuttig gebleken om een rol te delen met een volwassene.

Ook ouders met peuters, oproepkrachten, twijfelgevallen, laatkomers en gasten die eerder weggaan, kunnen gemakkelijk worden betrokken. Zij kunnen een rol spelen in een van de ondersteunende teams.

Moet ik me verkleden?

Natuurlijk is verkleden niet verplicht, maar we raden het zeker wel aan. Verkleden maakt het moordspel veel leuker en het is bovendien gemakkelijker om in de juiste rol te glijden. Het is het beste om in de uitnodiging te vermelden dat alle gasten verkleed moeten komen. Zelfs kleine accessoires kunnen een groot verschil maken. Bij elke karakterbeschrijving staan tips om je te verkleden.

Hoe zal de moord plaatsvinden?

De moord vond plaats vóór het spel; er volgt geen andere moord.

Hoeveel voorbereidingstijd heb ik nodig?

Net als bij al onze moordspellen kun je vrij spontaan beginnen met spelen; we raden desondanks aan om het spel voor te bereiden. De voorbereidingstijd die je absoluut nodig hebt om alle materialen te printen, knippen en sorteren, bedraagt ongeveer twee uur. Maak je meer werk van de aankleding of het inrichten van een ruimte, zal daar nog extra tijd bij komen.

Hoe leg ik de spelregels uit aan mijn gasten?

De spelregels kunnen in 5 minuten worden uitgelegd. Gebruik als houvast de opsomming onder 'Uitleg van de regels' verderop in dit document.

Spelverloop

1. Openingstoespraak – De rechercheur legt de regels uit en leest de openingstoespraak voor. Daarna nemen alle gasten hun rol op zich.



2. De 6 verdachten stellen zich voor – Vragen stellen is nog niet toegestaan. Daarna zullen de spelers hun onderzoeksteams vormen.



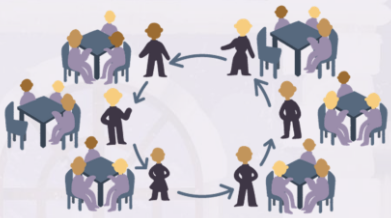
3. Aanwijzingen verzamelen – De spelers (inclusief de verdachten) van elk team verdelen onderling hun "Aanwijzingen 1", voeren opdrachten uit en ontdekken zo nieuwe aanwijzingen en bewijzen.



4. Onderzoek uitvoeren – De spelers (inclusief verdachten) gaan naar hun respectievelijke hoofdkwartieren (tafels) en bespreken de nieuwe informatie.



5. Andere verdachten ondervragen – Elk van de zes verdachten gaat naar een ander hoofdkwartier. Ze rouleren zodat elke verdachte elk team één keer bezoekt. (Alleen de moordenaar mag liegen; alle anderen zijn verplicht de waarheid te spreken.)



6. Aanwijzingen verzamelen – Dit keer met

Net als ronde 3

7. Onderzoek uitvoeren

Net als ronde 4

8. Andere verdachten ondervragen

Net als ronde 5

9. Onderzoek afronden – Elk team schrijft op wie ze aanklagen voor de moord. (En ja, het is mogelijk om "je eigen" verdachte aan te klagen!)

Net als ronde 4

10. Oplossing – De rechercheur leest de oplossing voor. Daarmee is het moordmysteriespel afgelopen.



Voorbereidingen

Je kunt de voorbereidingen voor het mysterie zo uitgebreid maken als je zelf wilt. Als je de kamer met veel aandacht versiert en een uitgebreid kostuum maakt, kost de voorbereiding meer tijd. Houd rekening met minimaal twee uur voor het printen en sorteren van de spelmaterialen.

Tip: Je kunt het spel ook met twee of drie personen organiseren en de taken verdelen.

Printen

Voor het moordmysteriefeest hoef je niet alle pagina's af te drukken. Het aantal af te drukken pagina's hangt af van het aantal deelnemers en of je de uitnodigingen per e-mail of per post verstuurt. Houd rekening met ongeveer 80 af te drukken pagina's – dus voor 60 personen is dat iets meer dan één pagina per persoon, en voor 40 personen ongeveer twee pagina's per persoon.

Indien nodig kan een mobiele telefoon of tablet het afdrukken van individuele (verloren) pagina's vervangen. Als je als gastheer/gastvrouw wilt meedoen, mag je natuurlijk niet de documenten "Aanwijzingen", "Oplossing" en de karakterbeschrijvingen van de andere deelnemers lezen.

Klaarleggen

Misschien ben je bekend met onze moordspeldiners, waarbij iedereen zijn eigen set aanwijzingen krijgt. Dat is hier niet het geval. In dit moordmysteriespel krijgt **elk *team*** een eigen set aanwijzingen: 10 aanwijzingen per ronde, om precies te zijn. De aanwijzingen bevatten informatie en kleine opdrachten. Het maakt niet uit welk teamlid welke aanwijzing krijgt.

De aanwijzingen zijn verschillend voor elk team.

Er zijn aanwijzingen 1 en aanwijzingen 2 voor respectievelijk ronde 3 en 6. (Zie hieronder.)

Print de 6 bestanden "Spelmateriaal Team …".

Het spelmateriaal is ontworpen om op A4-papier te worden afgedrukt. Sommige A4-pagina's bevatten *één* aanwijzing, andere *drie*. Knip de pagina's met drie aanwijzingen uit, zodat elke aanwijzing afzonderlijk kan worden gebruikt.

Stop de aanwijzingen per ronde en team in een envelop. Je hebt dus 12 enveloppen nodig. Label de enveloppen met "Aanwijzingen 1" (of 2) en de teamnaam. Elk team ontvangt een envelop met aanwijzingen 1 en een envelop met aanwijzingen 2.

Daarnaast ontvangt elk team aan het begin van het spel de pagina "Spelverloop", het hulpblad "Onderzoeken" en hun naamkaartjes.

We raden aan om de uitgeknipte naamkaartjes, de bladen "Spelverloop" en "Onderzoeken" en de verzegelde envelop met de aanwijzingen 1 op de tafels van de respectievelijke teams (=hoofdkwartier) te leggen voordat het spel begint.

Zo werken de aanwijzingen

De werking van de aanwijzingen wordt op elke aanwijzing opnieuw uitgelegd. Daarom hoef je ze niet verder toe te lichten bij het uitleggen van de regels.

Hier is een voorbeeld van een aanwijzing (dit voorbeeld is volledig fictief, maar zou in een vergelijkbare vorm in het spel kunnen voorkomen):

Team Nikita aanwijzingenronde 1

Zoek de biker die ook een aanwijzing met een hart heeft.

Stel jezelf kort voor en kom erachter hoe loyaal de bikers onderling zijn. Wat zouden ze doen als Mike de moordenaar is?

Leg vervolgens uit wat je weet: *Koning* Sergio von Schwanenstein beroept zich op een middeleeuwse wettekst. Hij en de *Alliantie van Vrije Adellijke Huizen* geloven dat de kastelen en forten in de Alpen de juridische status van autonome staten hebben en daarmee ook het recht hebben om hun eigen adellijke titels te verlenen. Deze opvatting is zeer controversieel buiten de Alliantie.

Onthoud wat de ander over de zaak weet. Als je nog meer aanwijzingen hebt, voer die dan ook uit. Keer daarna terug naar je hoofdkwartier.

Stoelen en tafels klaarzetten

Let op: de opstelling van de tafels en stoelen is getekend op het "Spelverloop"-blad.

In enkele rondes van het spel luisteren alle gasten naar de spelleider of de verdachten. Dat gebeurt in de volgende rondes:

- In ronde 1 leg je de regels uit en lees je de openingstoespraak voor. Alle gasten moeten luisteren. Voor grotere groepen kan een microfoon of een (geïmproviseerd) podium handig zijn.
- In ronde twee stellen de verdachten zich kort voor.
- In ronde 10 lees je de oplossing voor.

Tijdens enkele rondes staan de gasten op en mengen zich onder elkaar.

- In ronde 3 en 6 ontvangen de spelers aanwijzingen (deze bestaan uit informatie en kleine opdrachten). Een aantal mensen uit verschillende teams ontmoeten elkaar, leren elkaar kennen en wisselen informatie uit.

Andere rondes van het spel spelen zich af in het hoofdkwartier van het onderzoek (aan verschillende tafels).

- Elk team (de verdachte + zijn of haar ondersteuningsteam) krijgt een eigen hoofdkwartier waar het onderzoek plaatsvindt. Hier wordt nieuwe informatie verzameld en de zaak met elkaar besproken in ronde 4, 7 en 9.
- In ronde 5 en 8 blijven de ondersteuningsteams in hun hoofdkwartier en gaan alleen de verdachten van tafel naar tafel om vragen van de ondersteuningsteams te beantwoorden.

Deze *hoofdkwartieren* kunnen bestaan uit losse tafels aan de rand van de ruimte, of uit aparte kamers. Het is belangrijk dat er enige afstand is, zodat gesprekken niet gemakkelijk afgeluisterd kunnen worden.

Naamkaartjes

Verderop in dit document vind je de naamkaartjes voor elk personage. Zo kun je de spelers makkelijk herkennen. Knip de kaartjes uit en bevestig ze met plakband of een veiligheidsspeld aan de kleding.

Eten

Dit spel duurt ongeveer 100 minuten en we raden aan om voor of na afloop iets te eten. De keuze van de drankjes is geheel aan jou. Uit onze ervaring blijkt dat het het prettigst is als alle gasten iets te drinken hebben voordat het spel begint; kleine hapjes op tafel zijn ook welkom.

Aankleding / decoratie

Het moordmysteriespel speelt zich af tijdens een benefietgala in een Alpenkasteel. Jij bepaalt hoeveel tijd je wilt besteden aan decoratie en muziekkeuze. Zelfs kleine details zoals kaarsen, bloemen of een bordje met 'Welkom op Schloss Schwanenstein' dragen bij aan de sfeer.

Verdeling van de personages

Er zijn zes hoofdpersonen: de verdachten. Meestal zijn er wel vrijwilligers te vinden voor deze rollen; misschien heb je al een paar gasten in gedachten. Van sommige gasten weet je dat ze er geen probleem mee hebben om in de schijnwerpers te staan. Bij anderen ben je minder zeker. We raden je aan om ook een of twee rollen te geven aan mensen die je in eerste instantie niet had overwogen. Het is altijd verrassend hoe gasten tijdens het rollenspel ineens tot leven komen.

- Zorg ervoor dat deze 6 personen echt tijd hebben en vraag om een concrete toezegging.
- Vraag je gasten om zich te verkleden naar hun rol.

Daarnaast zijn er tussen de 12 en 54 personages in de ondersteuningsteams.

- In principe kan het spel met slechts één persoon als ondersteuningsteam gespeeld worden. Maar: naarmate de teams groter worden, wordt de interactie binnen de groepen levendiger en ontstaan er de wildste ideeën. Met acht of meer personen wordt de communicatie binnen de onderzoeksteams wat lastiger en moeten de 'aanwijzingen' worden doorgegeven. Dit hangt een beetje af van de groepsleden, maar we hebben gemerkt dat het met onderzoeksteams van meer dan tien personen (60 in totaal) een beetje chaotisch begint te worden. Theoretisch zijn er zelfs nog meer mensen mogelijk.
- De onderzoeksteams hoeven niet even groot te zijn, maar het is wel aan te raden om de groepen ongeveer even groot te maken.

- Tip: Meng de teams goed – zo leren verschillende gasten elkaar kennen. Voor jonge gasten adviseren we een volwassen begeleider.

De vragen 'Wat gebeurt er als een rol uitvalt?', 'Kan de spelleider meespelen?', 'Vanaf welke leeftijd kan iemand deelnemen?' en 'Moet ik me verkleden?' worden hierboven beantwoord in het hoofdstuk Veelgestelde vragen.

De uitnodigingen

Zodra je de rollen hebt toegewezen, stuur je de door ons voorbereide "Uitnodigingen en karakterbeschrijvingen" naar je gasten via e-mail, WhatsApp, post of postduif. Het bestand bevat een uitnodiging, een korte samenvatting van het thema van het spel ("Wat is er gebeurd") en een karakterbeschrijving voor elke speler, inclusief verkleedsuggesties.

Niets vergeten

Verderop in dit document vind je een duidelijke checklist voor een gemakkelijke voorbereiding. Zo vergeet je niets.

Instructies

Het programma voor het moordmysteriefeest:

Voor het eigenlijke spel
Alle spelers hebben ruim op tijd hun uitnodiging ontvangen, hun personageprofiel gelezen en keken uit naar het moordmysteriefeest.

De ontvangst
De gasten arriveren, kruipen in hun rol en verzamelen zich in hun eigen hoofdkwartier. Het duurt meestal even voordat alle gasten er zijn. Deze tijd gebruiken de spelers om de andere teamleden te leren kennen.

Zodra alle gasten hebben plaatsgenomen, geef je de teams een paar minuten om zich kort aan elkaar voor te stellen. Begin dan met het uitleggen van de regels.

1. **Openingstoespraak (en uitleg van de regels)**
   Leg de regels kort uit aan de hand van het hulpblad "Uitleg van de regels" verderop in dit document. Daar vind je ook de openingstoespraak van de rechercheur. (Totale tijd: ca. 5 minuten)

2. **De 6 verdachten stellen zich voor**
   De 6 verdachten stellen zich kort voor aan alle gasten. (Duur: 6 minuten)

3. **Aanwijzingen verzamelen 1**
   - Elk team (verdachte + ondersteuningsteam) komt kort samen in hun eigen "hoofdkwartier".
   - De envelop "Aanwijzingen 1" wordt geopend en elk teamlid (inclusief de verdachte) neemt ongeveer hetzelfde aantal aanwijzingen.
   - Elke aanwijzing bevat een symbool. Je gaat op zoek naar de andere persoon op het feest die hetzelfde symbool heeft en voert de opdracht uit die in de aanwijzing staat. Dit duurt ongeveer 5-10 minuten.
   - *Een voorbeeld hiervan is te vinden in het hoofdstuk "Zo werken de aanwijzingen".*

4. **Onderzoek uitvoeren 1**
   Terug op het hoofdkwartier verzamelen de teams de aanwijzingen en informatie die ze hebben verzameld. Dit duurt ongeveer 10-15 minuten.

5. **Andere verdachten ondervragen 1**
   - Het ondersteuningsteam blijft op het hoofdkwartier. Hun eigen verdachte gaat naar een ander team en een andere verdachte komt naar hun hoofdkwartier. Deze verdachte kan nu worden ondervraagd.
   - Daarna rouleren de verdachten zodat elke andere verdachte door elk team is ondervraagd. (We raden precies 2 minuten per ondervraging aan. Als

rechercheur/spelleider houd je de tijd bij, dus in totaal 2 minuten x 5 andere verdachten = 10 minuten.)

6. **Aanwijzingen verzamelen 2**
   Net als "Aanwijzingen verzamelen 1", maar met de envelop met het opschrift "Aanwijzingen 2".

7. **Onderzoek uitvoeren 2**
   Hetzelfde als "Onderzoek uitvoeren 1."

8. **Andere verdachten ondervragen 2**
   Hetzelfde als "Andere verdachten ondervragen 1."

9. **Onderzoek afronden en beschuldiging**
   Hetzelfde als "Onderzoek uitvoeren" – het laatste onderzoek moet worden afgerond. Elk team bepaalt welke verdachte ze van de moord willen beschuldigen. (ongeveer 10 minuten)

10. **Oplossing**
    De spelleider vraagt elk team wie volgens hen de moord heeft gepleegd. Vervolgens wordt de Oplossing voorgelezen. (5 minuten)

Wat de tijden betreft:

De tijdschattingen zijn suggesties en gebaseerd op ervaring; je bepaalt zelf hoeveel tijd je wilt besteden aan het moordmysteriespel en aan elke ronde. (Zie ook FAQ – Hoe lang duurt het spel?)

- We hebben gemerkt dat het bij grotere groepen belangrijk is om de regels duidelijk vast te leggen en de toegewezen tijd voor elk team aan te kondigen vóór aanvang van elke ronde.
- Als je voldoende tijd hebt, kun je de door ons voorgestelde tijdslimieten zeker verlengen. Onze ervaring leert echter dat het nog steeds gunstig is om het spel in een vlot tempo te beginnen. Tegen het einde van het spel, bijvoorbeeld tijdens het tweede verhoor (ronde 8) of het laatste onderzoek (ronde 9), kun je de rondes langer laten lopen als je dat wil.

Verdeling van de personages 1/2

Sergio von Schwanenstein en de *Alliantie van Vrije Adellijke Huizen*

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Sergio von Schwanenstein		**Hertog Wesley**	
Barones Mystica		**Hertogin Destiny**	
Vorst van M.		**Keizerin Brigitte**	
Prins Dries de Zachtaardige		**Ridder van Trotz**	
Gravin Martina		**Prinses Priscilla**	

Francesca Bartoli en haar bevriende journalisten

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Francesca Bartoli		**Eva Cyniek**	
Angela de Tong		**Matthijs van Nieuwstempel**	
Clarice Klikbeet		**Kees van der Vlek**	
Wilma Wakker		**Alberto Schuilman**	
Mia Morgen		**Gerrit Regenstra**	

Terrorist-T en zijn hiphopcrew

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Terrorist-T		**Gangster-G**	
Scoob-D		**Famke Vuur**	
Rapper Snel		**Chateau X**	
Calypo		**Chateau Y**	
Boefje		**Lil' Kogel**	

Zie ook de volgende pagina…

Verdeling van de personages 2/2

Mike en zijn motorbende *Smell of Gasoline*

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Mike		**Harrie**	
Truus		**Tinus**	
Sjaan		**Dikke Leo**	
Anita		**Beer**	
Bep		**Sjon**	

Mara1337 en haar bevriende hackers en nerds van CrocoCoin

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Mara1337		**∞Disturbed∞**	
Thoralf666		**CH1LL**	
Bee42		**Sp01ler**	
ma5ter		**123Apenstaart**	
@dmin		**Hack4Rise**	

Nikita Schouten en haar team geheim agenten

Personage	Gespeeld door	Personage	Gespeeld door
Nikita Schouten		**005**	
Lilith Tykor		**Marion Quasar**	
M		**Mr. Eleven**	
OO		**Triple X**	
Smith		**Mrs. Machine**	

Checklist

Let op: dit spel kan met een korte voorbereidingstijd (ongeveer 2 uur) gespeeld worden, maar we raden aan om veel eerder met de voorbereiding te beginnen.

Ongeveer één tot zes weken voor het spel:

- Selecteer gasten voor de 6 verdachte rollen en vraag hen om een definitieve toezegging.
- Stuur ook de andere gasten een "Save the Date".

Ongeveer één tot drie weken voor het spel:

- Wijs een personagerol toe aan alle gasten die hebben gereageerd (en noteer dit op het formulier "Verdeling van de personages").
- Verstuur de bestanden "Uitnodiging en karakterbeschrijving".
- Bedenk zelf een kostuum.
- Zorg eventueel voor drankjes en snacks voor het spel.

Voor het spel:

- Versier de kamer in de stijl van een moordmysteriefeest.
- Zorg dat je een camera bij de hand hebt.
- Print de volgende pagina's uit dit document:
  - "Spelverloop" – als naslagwerk tijdens het spel.
  - "Uitleg van de regels en openingstoespraak" – voor jezelf aan het begin van het spel.
- Print de volgende documenten volledig:
  - De 6 bestanden "Spelmateriaal Team …"
  - "Oplossing"
- Wijs 6 verschillende hoofdkwartieren aan en richt elke tafel als volgt in:
  - Leg de teamnaam op tafel of bevestig het.
  - Leg de pagina's "Spelverloop" en "Onderzoeken" op tafel voordat het spel begint.
  - Knip de naamkaartjes uit en leg ze op tafel. (Je kunt ze op je kleding vastplakken met plakband of veiligheidsspelden. Zorg dat je die ook bij de hand hebt.)
  - Doe "Aanwijzingen 1" in een envelop, schrijf de teamnaam en "Aanwijzingen 1" erop en leg deze op tafel.
  - Doe "Aanwijzingen 2" in een envelop, schrijf de naam van je team en "Aanwijzingen 2" erop en leg deze apart. (Leg de envelop nog niet op tafel.)
  - Leg pennen en papier op tafel om aantekeningen te maken.

Uitleg van de regels

Geef de gasten, voordat je de spelregels uitlegt, een paar minuten de tijd om zich aan hun team voor te stellen. (Zie de spelinstructies hierboven.)

Leg de regels kort uit aan de aanwezige gasten. De volgende punten zijn belangrijk:

- Verwijs naar de pagina "Spelverloop", die op iedere tafel ligt.
- Eerst stellen de verdachten zich voor aan alle gasten.
- In de 3e en 6e ronde worden aanwijzingen uitgedeeld. In de enveloppen "Aanwijzingen 1" en "Aanwijzingen 2" zitten aanwijzingen voor ieder team. Alle teamleden (ondersteuners en verdachten) moeten ongeveer evenveel aanwijzingen nemen totdat alle aanwijzingen zijn uitgedeeld.
- De aanwijzingen bevatten kleine opdrachten. Tijdens het uitvoeren van deze opdrachten mengen de teams zich onder elkaar.
- Na het uitvoeren van de opdrachten keren de groepen terug naar hun tafels, bespreken alle aanwijzingen met elkaar en onderzoeken samen de zaak. (Ronde 4, 7 en 9)
- Vervolgens (ronde 5 en 8) rouleren de verdachten individueel van tafel naar tafel en kunnen ze kort worden ondervraagd.
- Tot slot wordt de oplossing voorgelezen.
- Belangrijk: Er is een moordenaar onder ons. Alleen de moordenaar mag liegen; alle anderen zijn gebonden aan de waarheid.
  De aanwijzingen zijn allemaal waar.

Nu mag je de openingstoespraak voorlezen:

Openingstoespraak

Geachte gasten,

Mijn naam is rechercheur Bea Wijs en ik leid hier het onderzoek. Het lijkt erop dat Helga Hintertux is opgegeten door een krokodil. Op dit moment weten we nog niet zeker of het een ongeluk of moord was.

Aangezien u met zo velen bent gekomen, wil ik graag uw hulp vragen. Er zijn zes verdachten. Ik wil hen vragen zich kort voor te stellen – misschien kunt u beginnen, meneer von Schwanenstein.

(De verdachten stellen zich nu kort voor. Daarna gaat iedereen naar zijn of haar eigen hoofdkwartier.)