

The SNITCH

- INHOUD**
- 50 Contactkaarten
 - 3 Ontsnappingsplannen
 - 1 Snitchkaart
 - 1 Ciperskaart
 - 1 Stuk zeep
 - 1 Kartonnen geweer
 - 1 Ondervragingsmarker
 - 3 Overzichtskaarten

DE ONDERVRAAGINGSSTAPEL

- Neem **7 willekeurige kaarten** zonder ze te onthullen en plaats ze in een stapeltje op tafel.
- Neem de **Snitch**, de **3 ontsnapingsplannen** en **9 willekeurige contactkaarten**.
- Schud ze grondig zonder ze te onthullen.
- Plaats **2 willekeurige kaarten** er van terug in de doos.
- Je mag deze niet bekijken tot op het einde van het spel.
- Plaats deze stapel dwars bovenop de stapel van 7 kaarten die reeds op tafel ligt.
- Ter herinnering leg je de **ondervragingsmarker** er bovenop.



Haal het geweer en schiet op de **Snitch**.

Ontsnap samen uit een extra beveiligd gevangenis door een **geweer** naar binnen te smokkelen. Werk samen en maak slim gebruik van je **gevangenscontacten**. Maar let op! Op elk moment kan één van je celmaatjes de **Snitch** worden. Als hij er in slaagt, verliezen jullie plannetjes te verbroden, wint hij. Of misschien... is niemand de **Snitch**.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen **5 plannetjes** te doen slagen om een **geweer** in de gevangenis binnen te smokkelen. Ze doen dit door kaarten gedekt onder andere spelers hun **plannetjes** te plaatsen. 'n het begin werkt iedereen samen. Maar plotseling kan er iemand de **Snitch** worden. Het doel van de **Snitch** is verhinderen dat iedereen ontsnapt. Weet jij wie je kan vertrouwen?

WAT STAAT ER OP DE KAARTEN?

Gevangenscontactzijde
Wanneer een kaart zich in je hand bevindt, wordt ze als een **gevangenscontact** beschouwd.

Verraad-icoon
Gevangenscontacten zijn niet altijd even aardig. Een dolk is toegestaan. Verschijnt er meer dan één dolk, dan is het **plannetje** mislukt.

Weiger-icoon
Weiger hulp door je **plannetje** zijdelings te draaien.

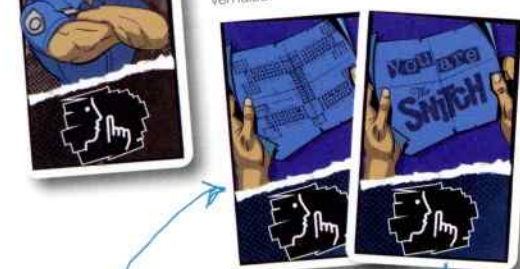
Kaarten nodig + één extra
Het aantal kaarten dat je nodig hebt om een **plannetje** te vervullen.

Naam
Als dezelfde naam meer dan één keer verschijnt onder een **plannetje**, dan is het mislukt.

Voorwerp
Wanneer een **plannetje** faalt, dan is niet alles verloren. Je slaagde er in een **voorwerp** te stelen. Een gesloten kaart in je **geheime voorraad** wordt beschouwd als een **voorwerp**.

Plannetjeszijde
Een kaart open op tafel wordt beschouwd als een **plannetje**. Vervolledig **5 plannetjes** en je krijgt het **geweer**.

De cipier
Als de **cipier** je onder toezicht houdt, mag je niet meer praten en kan je bepaalde acties niet uitvoeren tot hij naar een andere speler is verhuisd.



Ontsnapingsplannen
Als je deze kaart trekt, vertel het dan aan niemand. Het zal de **laatste ontsnapingspoging** makkelijker maken.

The Snitch
Als je deze kaart trekt, ben je de **Snitch**. Jij wilt als je alles kan saboteren of het **geweer** kan bemachtigen.

DE CONTACTENSTAPEL

- Schud de overgebleven **contactkaarten** en neem hiervan **24 kaarten**.
- Verdeel ze zo gelijk mogelijk onder alle spelers.
- Je mag praten over de kaarten die je in je hand hebt, maar het is toegestaan om hierover te liegen. Je mag nooit je kaarten in je hand aan iemand anders tonen.
- Leg de overgebleven kaarten in een gesloten trekstapel binner handbereik. Dit is de **contactenstapel**.
- Als een **plannetje** een succes is, dan trekken spelers van deze stapel.

LAAT HET SPEL BEGINNEN

Alle spelers kiezen **één kaart** uit hun hand en leggen deze open voor zich neer. Deze kaart wordt beschouwd als hun persoonlijk **plannetje**. Spelers kunnen maar **één plannetje** voor zich hebben liggen. Spelers laten wat ruimte voor hun **geheime voorraad**. Telkens een **plannetje** mislukt, krijgt de speler een **voorwerp**. Dit **voorwerp** wordt in de **geheime voorraad** bewaard.

HET GEWEER

Leg het **geweer** naast de **ondervragingsstapel**. Gescoorde **plannetjes** worden er naast geplaatst.

DE CIPIER

Geef de **ciperskaart** aan de speler die te veel praat. (**Ciperskant** naar boven). Zolang de **cipier** bij een speler ligt, mag die speler niets zeggen tot de **cipier** naar iemand anders gaat. Deze speler kan ook geen **voorwerpen** gebruiken uit zijn **geheime voorraad** of gebruik maken van het **weiger-icoon**.

BEURTVOLGORDE

De meest onschuldige speler begint. Geef hem de **zeep** (en laa ze niet vallen). Hij legt de **zeep** met de **handboeizijde** naar onder voor zich neer. Als zijn beurt voorbij is, geeft hij de **zeep** aan de speler links. De **zeep** herinnert iedereen wie er aan de beurt is.

TIJDENS JE BEURT

Je mag één van de volgende acties uitvoeren:

- **Speel een kaart**
- **Trek een kaart**
- **Gebruik een voorwerp**

Geef daarna de **zeep** door.

BUITEN JE BEURT

Je kan de volgende actie uitvoeren:

- **Gebruik het weiger icoon**

Laten we eens alles van dichterbij bekijken...