

KLETSMAJOOR

Stel een JA/NEE vraag
aan de geest.

De geest antwoordt door
JA of NEE aan te wijzen op
deze kaart.

JA NEE



HAANTJE-DE-VOORSTE

Verander de
spelersvolgorde.



Kletsmajoor

Stel een JA/NEE vraag aan de geest.

Stel luidop je vraag. De geest antwoordt op de vraag door de JA of de NEE aan te wijzen op deze kaart. Houd het antwoord verborgen voor de andere spelers of vraag ze om hun ogen te sluiten.

Haantje-de-voorste

Neem de startspelersfiche en leg deze bij een speler naar keuze. Deze speler speelt als eerste in de volgende ronde.



<http://bit.ly/2Z2HrjF>

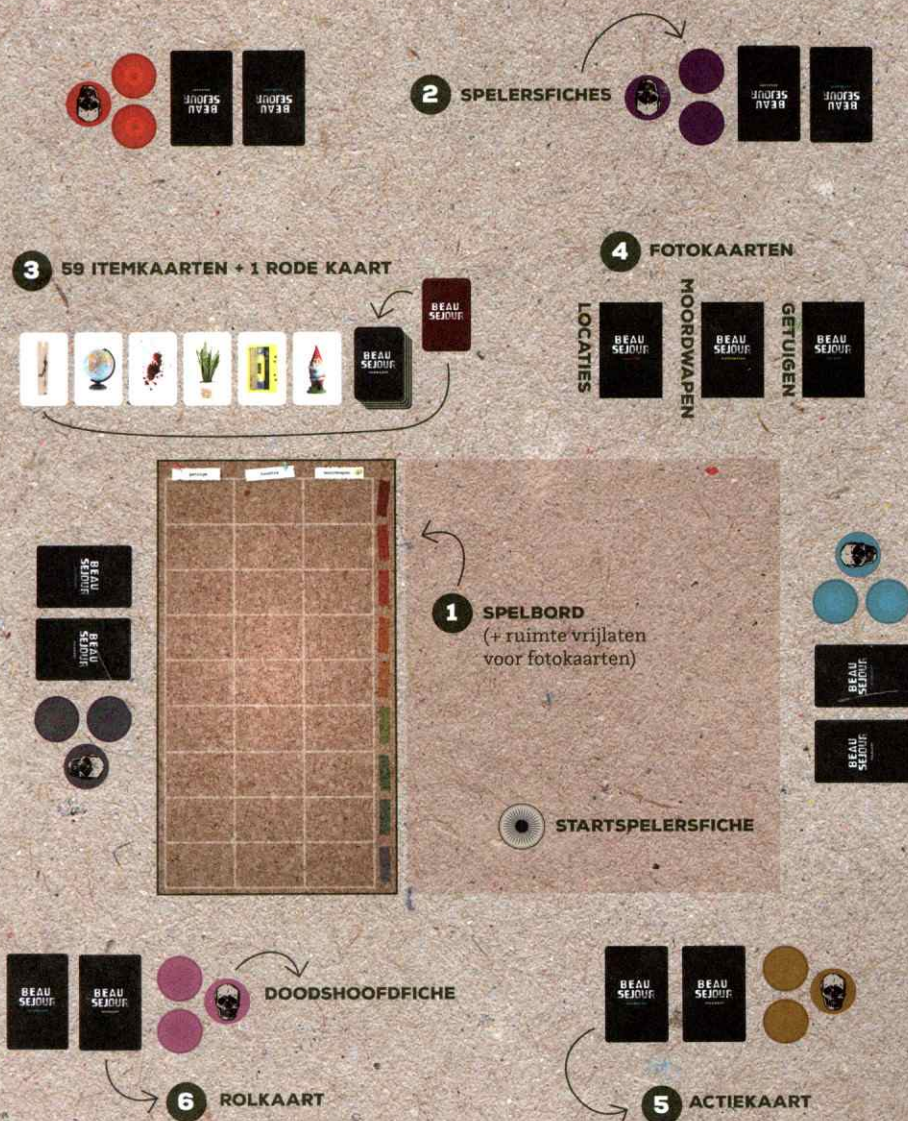
BEKIJK HIER
DE VIDEO MET
DE SPELUITLEG

BEAU SEJOUR

– SPELREGELS –

SPELMATERIAAL

- 1 spelbord
- 3 x 15 fotokaarten: getuige, moordwapen, locatie
- 6 rolkaarten: 1 moordenaar, 1 geest, 4 zieners
- 6 actiekaarten
- 59 itemkaarten en 1 rode kaart
- 6 x 2 spelersfiches: oranje, oker, blauw, groen, paars, roze
- 6 doodshoofdiches
- 1 startspelersfiche



VOORBEREIDING

- 1 Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.
- 2 Iedere speler neemt **twee spelersfiches** en een **doodshoofdiche** van dezelfde kleur.
- 3 Neem de **59 itemkaarten** en de **rode kaart**.
 - a. Schud de stapel **itemkaarten**.
 - b. Trek **11 willekeurige kaarten** uit de stapel.
 - c. Schud de **rode kaart** met deze **11 kaarten**.
 - d. Leg deze **stapel van 12 kaarten gedekt** naast het spelbord en plaats de overige kaarten er gedekt bovenop.
- 4 Neem de **fotokaarten** en maak drie stapels: een stapel met 15 locaties, een stapel met 15 moordwapens en een stapel met 15 getuigen. Neem uit elke stapel 5 willekeurige kaarten en leg deze *zonder er naar te kijken* terug in de doos. Schud elke stapel en leg deze gedekt naast het spelbord.
- 5 Enkel wanneer je de spelvariant speelt met actiekaarten: Schud de **6 actiekaarten**, leg evenveel actiekaarten naast het spelbord als dat er spelers zijn *min één* (5 actiekaarten met 6 spelers, 4 met 5 en 3 met 4). Leg de overige actiekaarten terug in de doos.
- 6 Verdeel de **rolkaarten**. Neem de **moordenaars-**, de **geest-** en een aantal **zienerkaarten** afhankelijk van het aantal spelers (zie schema p4).

aantal spelers	Zienerkaarten
3	*
4	2
5	3
6	4

* Voor een spel met 3 spelers zie 'Spelvariant met 3 spelers'.

Schud de **moordenaars-** en de **geestkaart** met de **zienerkaarten** en geef één kaart aan elke speler.



BELANGRIJK: De spelers kijken naar hun **rolkaart** maar houden deze kaart **verborgen** voor de andere spelers.

Wanneer iedere speler een **rolkaart** heeft gekregen, draait alleen de speler die de **geestkaart** kreeg deze kaart om. Zo laat deze speler weten dat hij of zij vermoord is en in dit spel de geest speelt. Alle andere spelers houden hun kaart **verborgen** tot aan het einde van het spel!



De oudste speler is de **startspeler** en neemt de **startspelersfiche**. Deze fiche wordt na elke ronde doorgegeven met wijzers van de klok mee.

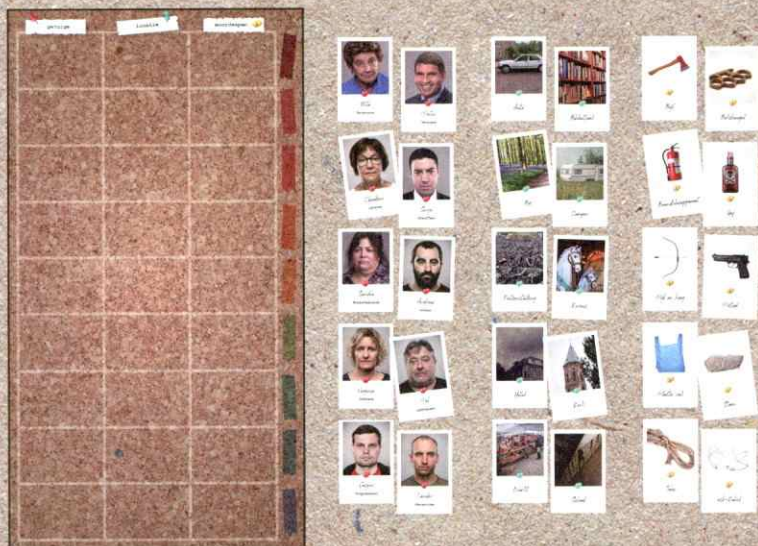
OPGELET: de **geest** krijgt nooit de startspelersfiche en wordt altijd overgeslagen wanneer deze wordt doorgegeven (zie 'Spelverloop').

DE OMSTANDIGHEDEN VAN DE MOORD BEPALEN

Volg nu aandachtig de volgende stappen:

1. De **geest** vraagt aan de andere spelers om de **ogen te sluiten**. Dan neemt de geest de bovenste kaart van elke stapel **fotokaarten** en legt deze **open** op tafel.
2. De **geest** ziet op deze drie kaarten: één locatie, één moordwapen en één getuige. De andere spelers houden de ogen nog steeds dicht terwijl de geest onthoudt welke 3 kaarten zijn getrokken. *(De geest kan eventueel noteren om welke kaarten het gaat. Maar vergeet niet dat deze informatie voor de andere spelers verborgen moet blijven.)*
3. Hierna sluit ook de geest de ogen en vraagt aan de moordenaar om de ogen te openen en naar de drie kaarten te kijken en deze ook te onthouden. *(Opgelet: de moordenaar kan uiteraard niets noteren en moet de kaarten zo goed mogelijk onthouden.)*
4. Iedereen, behalve de moordenaar, houdt de ogen nog steeds gesloten. De **geest** telt daarna hardop tot **10** om aan te geven dat de moordenaar hierna opnieuw de ogen moet sluiten. **De andere spelers houden nog steeds hun ogen gesloten!**

5. Nadat de geest tot **10** heeft geteld, sluit de moordenaar de ogen en opent **enkel de geest** opnieuw de ogen.
6. De **geest** draait de drie kaarten om, legt ze terug op de overeenkomstige stapels en schudt elke stapel.
7. Alle andere spelers openen nu opnieuw de ogen. Hierna verdeelt de geest de drie stapels fotokaarten op het spelbord zoals in de onderstaande afbeelding:



DOEL VAN HET SPEL

In dit spel spelen de **zieners** samen met de **geest** tegen de **moordenaar**. Niemand weet wie de moordenaar is. De moordenaar doet tijdens het spel alsof hij of zij een ziener is.

De zieners en de geest winnen het spel als ze **genoeg juiste informatie kunnen aanwijzen over de omstandigheden van de moord**. Zo niet, dan wint de moordenaar. (Zie ook: 'Einde van het spel: winnen of verliezen')

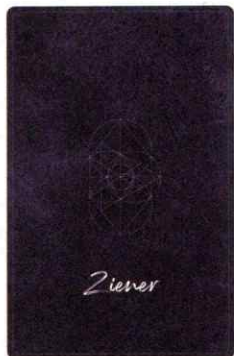
Wanneer we het hebben over de **omstandigheden** van de moord, dan bedoelen we de volgende **elementen**:

1. DE LOCATIE	2. HET MOORDWAPEN
3. DE GETUIGE	4. DE MOORDENAAR

De zieners proberen *correcte* informatie aan te wijzen over de locatie waar de geest werd vermoord (1), over het moordwapen (2) en over de getuige (3) van de moord. Nog belangrijker: ze proberen ook te achterhalen wie van hen de moordenaar is (4).

Maar de zieners hoeven niet alle 4 de juiste elementen aan te wijzen. Het volstaat om slechts 3 van deze 4 elementen correct aan te wijzen.

Als de zieners minstens 3 van de 4 elementen kunnen aanwijzen, WINNEN de zieners en de geest het spel.



Als de zieners en de geest er niet in slagen om minstens 3 van de 4 elementen aan te wijzen, **WINT** de moordenaar het spel.

(Zie ook: 'Einde van het spel: winnen of verliezen')

Spelverloop 4 tot 6 spelers

Een spel met 3 spelers verloopt grotendeels identiek. Lees hierna 'Spelvariant met 3 spelers' om te weten welke regels worden aangepast.

Het spel verloopt in **2 fases**.

Fase 1 bestaat uit verschillende **rondes** waarin spelers elk om de beurt één **actie** uitvoeren. Spelers kunnen ofwel stemmen op een **itemkaart**, ofwel een **fotokaart** aanwijzen. Hierna legt de geest associaties tussen de itemkaarten en de te raden fotokaarten.

In **Fase 2** zullen spelers eerst de moordenaar aanwijzen door te stemmen met de **doodshoofd fiches**. Na de stemming worden de omstandigheden van de moord (de juiste fotokaarten) onthuld en wordt bepaald wie het spel heeft gewonnen.

FASE 1

De zieners moeten proberen te achterhalen welke foto-kaarten de geest heeft gezien. Om de zieners te helpen zal de geest elke ronde itemkaarten gebruiken om associaties te leggen met de fotokaarten die moeten worden geraden.

Verloop van een ronde

1. De geest neemt 6 itemkaarten.

In het begin van elke ronde trekt de geest 6 itemkaarten van de stapel itemkaarten en legt deze kaarten open naast het spelbord.

2. De geest verwijdert een itemkaart of wijst een actiekaart aan.

De geest mag hierna ofwel één van de 6 itemkaarten uit het spel verwijderen, ofwel een itemkaarten aanwijzen die hij of zij heel graag wil plaatsen (zie '**4: De geest plaatst itemkaarten in de tabel**'). In dat laatste geval neemt de geest een spelersfiche en legt deze op één van de 6 itemkaarten.

BELANGRIJK!

De geest mag tijdens het spel niet praten of op een andere manier communiceren met de andere spelers.

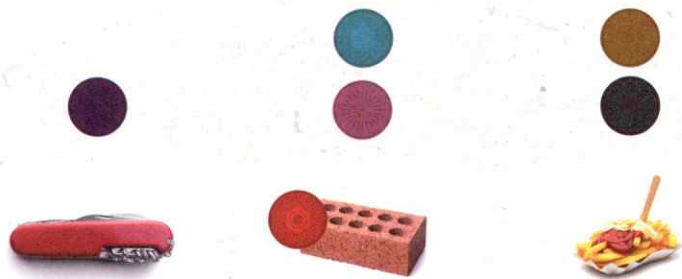
3. Zieners voeren elk één actie uit.

Hierna voeren de **zieners** om de beurt één van de volgende acties uit:

ACTIE 1: OP ITEMKAARTEN STEMMEN

Om te stemmen neem je een van je **spelersfiches** en leg je deze **naast** een van de itemkaarten. De itemkaart waar de meeste spelersfiches liggen, zal de geest gebruiken om associaties te leggen. Als meerdere itemkaarten aan deze voorwaarde voldoen, moet de geest meerdere kaarten plaatsen.

BIJVOORBEELD: **Steven** (oranje) is de geest en plaatst een van zijn spelersfiches op de itemkaart met de baksteen. **Sara** (oker) en **Jeroen** (groen) plaatsen hun spelersfiche naast de itemkaart met de frieten. **Karim** (roze) en **Petra** (blauw) plaatsen hun fiche naast de baksteen en **Lies** (paars) kiest als enige voor de itemkaart met het zakmes. **Steven** zal enkel de itemkaarten met de baksteen en de frieten in de tabel plaatsen, omdat daar de meeste spelersfiches liggen. (zie 4: De geest plaats Itemkaarten in de tabel)



ACTIE 2: EEN FOTOKAART AANWIJZEN

Plaats één van je ongebruikte spelersfiches op een fotokaart op het spelbord.

De spelersfiche blijft op die fotokaart liggen voor de rest van het spel.

Spelers wijzen met deze actie aan wat zij denken dat het mogelijke moordwapen, de locatie of de getuige is. (De moordenaar wordt pas in Fase 2 aangewezen.) Of hun keuze juist is, wordt pas aan het einde van het spel onthuld (zie Fase 2).

BIJVOORBEELD: **Sara** is aan de beurt. Ze legt een van haar spelersfiches op de fotokaart met het moordwapen 'mes'. Ze geeft zo aan dat ze vermoedt dat het mes het moordwapen is.

Het is als groep goed om met deze actie meerdere fotokaarten aan te wijzen. Zo is de kans groter dat de juiste informatie wordt aangewezen. **Houd er wel rekening mee dat de moordenaar heel wat voordelen haalt door zijn of haar fiche op de juiste fotokaart te leggen** (zie fase 2).

4. De geest plaatst itemkaarten in de tabel.

Nadat alle zieners tijdens een ronde een actie hebben uitgevoerd, neemt de geest de **itemkaart(en)** waar de meeste spelersfiches liggen en plaatst deze in de tabel op het spelbord. De overige kaarten worden uit het spel verwijderd.

Het is zeker mogelijk dat op meerdere **itemkaarten** evenveel spelersfiches liggen (zoals in het voorbeeld bij Actie 1). In dat

geval zal de geest meerdere kaarten in de tabel moeten plaatsen.

De geest plaatst een **itemkaart** altijd in één van de 3 kolommen van de tabel. Elke kolom komt overeen met het **moordwapen**, de **locatie** of de **getuige**. Elke rij van de tabel komt overeen met een **kleur** op het spectrum tussen **rood** (warm) en **blauw** (koud).

- Wanneer een **itemkaart** in de hoogste rij (rood) van een kolom terechtkomt, wil dat zeggen dat de geest deze kaart **STERK** associeert met de fotokaart die moet worden geraden.
- Omgekeerd, wanneer een **itemkaart** in een lagere rij (blauw), wil dat zeggen dat de geest deze kaart helemaal niet associeert of zelfs ziet als compleet tegenovergesteld.

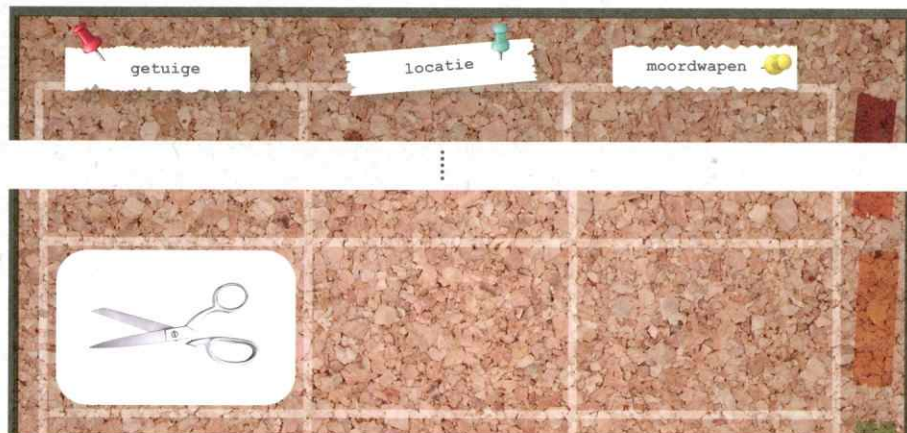
OPGELET:

- De spelersfiche van de geest die op een itemkaart ligt, telt nooit mee om een meerderheid te bepalen!
- Plaats nooit meer dan 1 kaart in 1 vakje!

VOORBEELD 1: **Steven** is de geest en moet een kaart met een schaar plaatsen in de tabel. Hij kiest ervoor om deze kaart op de bovenste rij (rood) te leggen in de kolom 'moordwapen'. **Steven** weet dat het moordwapen het mes is en vindt daarom dat er een sterke associatie bestaat tussen deze twee objecten. Beide objecten delen immers een aantal eigenschappen: ze zijn scherp en gemaakt van metaal.



VOORBEELD 2: De geest weet dat de getuige weinig haar heeft en ook geen kapper is. De geest legt daarom de schaar op de middelste rij van de kolom 'getuige'



Het element (de fotokaart) dat geraden moet worden, deelt volgens de geest dezelfde eigenschappen, functies of context als in dit geval de schaar. Sommige associaties kunnen ook gebaseerd zijn op persoonlijke ervaringen of opinies. Het is aan de andere spelers om te achterhalen welke associatie de geest maakt.

Het is mogelijk dat een kolom na een aantal rondes geen enkel vrij vakje meer over heeft. De **geest** moet in dat geval een **itemkaart** plaatsen in een andere kolom. Het is daarom aan de zieners om spaarzaam om te springen met het aantal itemkaarten die ze kiezen.

Einde van een ronde

Nadat de **geest** de gekozen itemkaarten in de tabel heeft geplaatst, is de ronde voorbij. De **startspelersfiche** wordt op dat moment doorgegeven aan de speler links van de huidige startspeler.

Alle spelers nemen vervolgens hun **spelersfiches** terug (**LET OP:** de spelersfiches op de fotokaarten blijven liggen!). De geest start een nieuwe ronde door **6 nieuwe itemkaarten** te trekken en open te leggen naast het spelbord.

TIP: tijdens het spel mogen de spelers (behalve de geest) vrij praten en discussiëren over hun acties. Om de discussies niet te lang te laten uitlopen, mag de geest beslissen wanneer een nieuwe ronde begint.

Einde van Fase 1

Fase 1 eindigt wanneer:

- de **rode kaart** wordt getrokken uit de stapel **itemkaarten**. De fase eindigt direct en de ronde wordt niet uitgespeeld.
- op het einde van een ronde geen enkele speler nog **spelersfiches (of actiekaarten)** over heeft om acties uit te voeren.
- op het einde van de ronde minder dan **twee lege vakjes** overblijven in de tabel.

Spelers mogen op elk moment kijken hoeveel kaarten nog overblijven in de stapel **itemkaarten**.



FASE 2

In **fase 2** wijzen alle spelers een speler aan die ze ervan verdenken de moordenaar te zijn. Daarna wordt onthuld op welke locatie de moord werd gepleegd, met welk moordwapen en wie de getuige was. Ten slotte wordt ook de identiteit van de moordenaar bekendgemaakt.

De moordenaar aanwijzen

Te beginnen met de **startspeler (dezelfde speler die aan het begin van de laatste ronde van fase 1 de startspelersfiche had)**, moet elke speler zijn of haar *doodshoofdfiche* bij de speler leggen die ze ervan verdenken de moordenaar te zijn. (Uiteraard kunnen spelers niet op de geest stemmen.)

De **geest** stemt *als laatste* en is ook de beslissende stem bij een gelijkstand.

Onthulling van de fotokaarten

Daarna onthult **de geest** de juiste fotokaarten door deze van het bord te nemen en opzij te leggen. Alle fiches op deze kaarten blijven op de fotokaarten liggen. De onthulde fotokaarten waar een spelersfiche ligt, gelden voorlopig als een *juiste* aanwijzing.

Onthulling van de moordenaar

Hierna wordt bepaald wie de **meeste doodshoofdfiches heeft**. In het geval van een gelijkstand is de stem van de **geest de doorslaggevende stem**.

Daarna **draaien alle spelers hun rolkaart om** en wordt zo onthuld wie de moordenaar is.

Einde van het spel: winnen of verliezen.

Zoals gezegd winnen de zieners en de geest als ze minstens 3 van de 4 juiste elementen (locatie, wapen, getuige, moordenaar) hebben aangewezen. De juiste speler aanwijzen als moordenaar is erg belangrijk, want de moordenaar kan op het laatste moment het onderzoek nog verpesten.

Als de moordenaar niet wordt onthuld (de moordenaar heeft niet de meeste doodshoofdfiches gekregen tijdens het stemmen) en de foute speler is als verdachte aangewezen, dan verduistert de moordenaar alle door hem of haar juist aangewezen fotokaarten (de spelersfiches van de moordenaar die op de onthulde fotokaarten liggen, worden verwijderd).

SAMENGEVAT

Als de speler met de meeste doodshoofdfigures NIET de moordenaar is, dan hebben de spelers de FOUTE speler aangewezen.

Wanneer op één of meerdere juiste (onthulde) fotokaarten spelersfigures liggen van de moordenaar, worden deze verwijderd. Hierdoor gelden deze juist aangewezen fotokaarten niet meer mee voor het bepalen van de winst!

Als de speler met de meeste doodshoofdfigures WEL de moordenaar is, dan hebben de spelers de JUISTE speler aangewezen.

De moordenaar wordt gevat! Wanneer op één of meerdere juiste fotokaarten spelersfigures liggen van de moordenaar, blijven die liggen. Hierdoor tellen deze fotokaarten alsnog als juist aangewezen!

VOORBEELD 1

Petra, Karim, Sara en Jeroen gebruiken elk om de beurt hun **doodshoofdfiguren** om de moordenaar aan te wijzen. **Steven** (de geest) legt als laatste zijn doodshoofdfiguur. Na de stemming heeft **Jan** 2 doodshoofdfiguren (waarvan één van **Steven**), **Karim** 2 en **Petra** 1 figuur.

Steven is de geest en onthult de juiste fotokaarten. Hij neemt de fotokaarten met het **mes**, het **kerkhof** en **Vicky** en legt ze naast het spelbord, samen met de spelersfigures op deze kaarten.

In fase 1 heeft **Karim** een van zijn spelersfigures op het mes gelegd. **Jan** legde een van zijn spelersfigures op het kerkhof. Niemand kon de getuige correct aanwijzen; deze fotokaart heeft dus geen spelersfiguur.

Tot nu toe hebben de zieners 2 van de 4 juiste elementen geraden: het moordwapen en de locatie.

In een volgende stap onthult **Jan** de moordenaarskaart. Hij is dus de moordenaar. **Jan** heeft de meeste stemmen: hij heeft evenveel doodshoofdfiguren als **Karim**, maar de doodshoofdfiguur van **Steven** is hier doorslaggevend. Zijn spelersfiguur op het kerkhof blijft liggen.

De zieners en de geest hebben de juiste speler aangewezen als moordenaar en hebben het spel gewonnen door 3 van de 4 elementen juist aan te wijzen. **Jan** verliest het spel.

VOORBEELD 2

Petra, Karim, Sara en **Jeroen** gebruiken elk om de beurt hun **doodshoofdfigies** om de moordenaar aan te wijzen. **Steven** (de geest) legt als laatste zijn doodshoofdfigie. Na de stemming heeft **Jan** 2 doodshoofdfigies (één van Steven), **Karim** 3 en **Petra** heeft geen doodshoofdfigie.

Steven is de geest en onthult de juiste fotokaarten. Hij neemt de fotokaarten met het **mes**, het **kerkhof** en **Vicky** en legt ze naast het spelbord, samen met de spelersfigies op deze kaarten.

In fase 1 heeft **Karim** een van zijn spelersfigies op het mes gelegd. **Jan** legde een van zijn spelersfigies op het kerkhof en **Petra** legde een figie op **Vicky**.

Tot nu toe hebben de zieners 3 van de 4 juiste elementen geraden: het moordwapen, de getuige en de locatie.

In een volgende stap onthult **Jan** de moordenaarskaart. Maar hij heeft niet de meeste stemmen. Hierdoor verduistert hij alle informatie die hij correct heeft aangewezen: zijn spelersfigie verdwijnt van het kerkhof. De andere spelers verliezen een element.

De zieners en de geest hebben de foute speler aangewezen als moordenaar en hebben het spel **verloren** door slechts 2 van de 4 elementen juist aan te wijzen. **Jan** wint het spel als moordenaar.



Het is met andere woorden heel belangrijk dat de zieners en de geest de juiste speler verdenken en tegelijk op het juiste moment de juiste fotokaarten aanwijzen tijdens fase 1. En omgekeerd is het heel belangrijk voor de moordenaar om snel genoeg de juiste fotokaarten aan te wijzen zonder zichzelf verdacht te maken.

Spelvariant met 3 spelers

In de spelvariant met **3 spelers** verandert de spelvoorbereiding en wijzigen enkele regels voor Fase 1 en 2.

Voorbereiding

Tijdens het verdelen van de rolkaarten in stap 6: neem de moordenaars-, de geest- en 1 zienerkaart.

Fase 1

In een spel met 3 spelers krijgen de zieners tijdens iedere ronde één extra beurt. Nadat de geest een itemkaart verwijdert of aanwijst, spelen de zieners beurtelings een actie tot ze elk twee acties hebben uitgevoerd.

Fase 2

In **Fase 2** verloopt het spel zoals gebruikelijk, met uitzondering van 'De moordenaar aanwijzen'. In een spel voor 3 spelers mag enkel **de geest** aanwijzen wie hij of zij denkt dat de moordenaar is door een *doodshoofdfige* bij de speler te leggen die hij of zij ervan verdenkt de moordenaar te zijn.

De winnaar van het spel wordt bepaald net zoals in een spel met meer dan 3 spelers.

Spelvariant met actiekaarten* *4-6 SPELERS

Gebruik actiekaarten

In deze spelvariant neemt elke speler een **actiekaart** (behalve de geest, zie stap 5 in 'Voorbereiding').

Spelers kunnen tijdens hun beurt kiezen om de actie op de actiekaarten uit te voeren in de plaats van de 2 gebruikelijke acties ('Stemmen' of 'Fotokaart aanwijzen'). Spelers hebben in deze spelvariant dus 3 mogelijke acties. Nadat een speler een actiekaart heeft gebruikt wordt deze uit het spel verwijderd.

OPGELET: Om sommige acties op de kaarten uit te voeren, zullen spelers soms één van hun fiches uit het spel moeten verwijderen. Spelers mogen enkel spelersfiches verwijderen uit hun voorraad.

ACTIEKAARTEN



Plantrekker

Gebruik je doodshoofdfige om een fotokaart aan te wijzen. Leg je doodshoofdfige op een fotokaart net zoals je zou doen tijdens de actie 'Fotokaart aanwijzen'.



Curieuzeneus

Verwijder één van je ongebruikte spelersfiches om de rolkaart van een andere speler te bekijken. **Zorg dat niemand anders meekijkt!**



Kazakdraaier

Verwijder één van je ongebruikte spelersfiches om 2 spelersfiches op de fotokaarten van plaats te verwisselen. De spelersfiches die je verwisselt moeten op een fotokaart liggen.



Gladjanus

Vraag aan de geest om twee fotokaarten aan te wijzen. Één fotokaart moet *juist* zijn en de andere *fout* maar de geest mag niet verklappen welke van de twee. De geest mag niet liegen en alle andere spelers mogen het antwoord niet zien. De speler die aan de beurt is mag kiezen of hij of zij deze informatie achteraf wil delen.