



HANDLEIDING

LET OP! Wanneer je het spel voor de eerste keer speelt, raden wij je aan om voor het overzicht niet de gehele handleiding vooraf door te nemen. Lees in plaats daarvan de spelregels (hardop voor) tot aan de volgende gouden streep en voer dan de beschreven stappen uit. Lees daarna pas het volgende gedeelte van de handleiding tot aan de gouden streep en voer ook dit gedeelte uit, et cetera.

Begin nu eerst met het uitvoeren van de voorbereiding en lees daarna verder tot de volgende gouden streep!

VOORBEREIDING

- 1. Spelbord:** Leg het spelbord in het midden van de tafel zodat iedereen er goed bij kan. Plaats de dolk stevig in het midden van het spelbord.
- 2. Standaarden & stembriefjes:** Iedere speler kiest op het bord het spelersvak (1 t/m 6) dat het dichtste bij hem ligt en zet daar een standaard op. Scheur voor iedere speler een stembriefje af en zet deze op de standaarden.
- 3. Zilver:** Geef iedere speler 3 zilverlingen (waarde 1) en 1 zilverstaaf (waarde 5). Leg deze in hun persoonlijke schatkisten op het bord. Leg het overige zilver naast het spelbord: dit is de algemene voorraad.
- 4. Pen, papier & blinddoek:** Geef iedere speler een pen/potlood, een vel papier en een blinddoek.
- 5. Overzichtsk kaart:** Geef iedere speler een overzichtsk kaart met de 'Spelverloop'-kant naar boven.
- 6. Beloningskaarten:** Schud de beloningskaarten en leg deze gedekt op een stapel naast het bord.
- 7. Rolkaarten:** Pak het avontuurdeck (9 kaarten) van het avontuur dat je wilt spelen. Schud het deck **NIET** en draai het **NIET** om (zie voor het nummer van het avontuur bovenaan de kaart). Pak de 'Verrader'-rolkaart van de bovenkant van het deck – zonder naar de achterkant te kijken! – en schud deze met een aantal 'Getrouwe'-rolkaarten. Het totale aantal rolkaarten moet gelijk zijn aan het aantal spelers. Geef iedere speler een rolkaart. Elke speler leest zijn rolkaart, alléén om te zien of ze een Getrouwe of De Verrader zijn. Op de rolkaart van De Verrader staan ook diens geheime opdrachten. Bekijk die nog niet, om jezelf niet te verraden!
- 8. Opdrachtkaarten:** Plaats de rest van het avontuurdeck – 4 missiekaarten en 4 wapenkamerkaarten (die om en om op volgorde liggen) – naast het bord neer met de opdrachten (tekstkant) naar boven. Schud het deck niet!



LET OP!

Voor sommige opdrachten heeft elke speler een telefoon nodig.

SPELDOEL

Iedereen: Werk samen tijdens de missies om zo veel mogelijk zilver te verdienen voor de pot. De 2 spelers die aan het einde het meeste persoonlijke zilver hebben, strijden om de pot in het Eindspel!

Verrader: De Verrader probeert tijdens elke missie zijn geheime opdracht uit te voeren om het recht te verdienen een Getrouwe te vermoorden in de Nacht. Een succesvolle moord kost een speler persoonlijk zilver en levert De Verrader persoonlijk zilver op.

Getrouwen: De Getrouwen proberen erachter te komen wie van de spelers De Verrader is. Hiermee verdienen ze persoonlijk zilver.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in 4 rondes, die ieder bestaan uit 4 fases: **Missie, Ronde Tafel, Wapenkamer, Nacht**. Hierna volgt het Eindspel.

Lees nu tot aan de volgende gouden streep en speel Fase 1!

Fase 1: Missie

In de Missiefase voeren alle spelers gezamenlijk als team een missie uit. Als de missie is behaald, verdienen de spelers zilver voor de pot. Ondertussen krijgt De Verrader ook een geheime opdracht die hij tijdens de missie moet uitvoeren om gedurende de Nacht iemand te mogen vermoorden.

1. Missie lezen: De spelers lezen de bovenste missiekaart. Bekijk hierbij niet de achterkant!

BLINDDOEKMOMENTEN

In het spel zitten enkele blinddoekmomenten waarop De Verrader in het geheim bepaalde acties moet uitvoeren.

1. Zet een timer van 20 seconden op je telefoon, of scan de QR-code en gebruik de muziek als timer.
2. Alle spelers gaan staan, doen hun blinddoek om, sluiten hun ogen en slaan ritmisch met 1 hand op tafel om de geluiden van De Verrader te maskeren.
3. De Verrader doet zijn blinddoek af, voert de beschreven actie uit en doet zijn blinddoek weer om.
4. Als de timer/muziek stopt, doen alle spelers hun blinddoek weer af en gaan zitten.



2. Geheime opdracht lezen: Blinddoekmoment! De Verrader draait zijn rolkaart om en leest de geheime opdracht met het nummer dat overeenkomt met het nummer van de missie. Daarna legt hij de rolkaart weer gedekt terug op tafel.

3. Missie uitvoeren: De spelers gaan van start met de missie. Sommige missiekaarten bevatten een tijdslimiet. Stel een timer in op deze tijd en druk op 'start' om aan de missie te beginnen. Tijdens de missie probeert De Verrader ook zijn geheime opdracht uit te voeren. Leg het gewonnen zilver na de missie in de gezamenlijke pot op het 'GEEN MOORD'-vak van het spelbord.

GEHEIME OPDRACHTEN

De Verrader speelt, net als De Getrouwen, om de pot en wil deze zo vol mogelijk hebben. Zijn geheime opdrachten hebben nooit als doel om de missies te saboteren.

De Verrader bepaalt zelf of hij zijn geheime opdrachten succesvol heeft uitgevoerd. Aan het einde van het spel geeft De Verrader aan wat zijn geheime opdrachten waren en kunnen de andere spelers dit controleren.

Voorbeeld: Stel dat jullie missie is om binnen 3 minuten zo veel mogelijk voorwerpen te verzamelen met verschillende begin letters, dan kan de geheime opdracht van De Verrader bijvoorbeeld zijn dat hij - binnen deze opdracht - alle spelers moet laten weten wanneer er nog 2:22 en 1:11 over is op de timer, of bijvoorbeeld dat hij 3 rode voorwerpen moet verzamelen.

Lees nu tot aan de volgende gouden streep en speel Fase 2!

Fase 2: Ronde Tafel

In deze fase gaan de spelers stemmen wie zij denken dat De Verrader is, vaak gebaseerd op verdacht gedrag tijdens de missies.

- 1. Discussiër:** De spelers mogen met elkaar in discussie gaan om hun verdenkingen te bespreken.
- 2. Stem:** Alle spelers schrijven de naam van hun verdachte op hun stembriefje. Als je in het bezit bent van een dolk (beloningskaart) mag je deze nu inzetten.
- 3. Presenteer:** De spelers onthullen om de beurt hun verdachte door diens naam hardop uit te spreken en zetten hun stembriefje in hun standaard op het spelbord.

4. **Verban:** De speler met de meeste stemmen verliest 2 zilver. Bij een gelijke stand verliezen alle spelers met het hoogste aantal stemmen 1 zilver. Het verloren zilver gaat terug in de algemene voorraad.

Als je persoonlijke voorraad leeg is, kan je nog wel verbannen of vermoord worden, maar verlies je geen zilver.

Lees nu tot aan de volgende gouden streep en speel Fase 3!

Fase 3: Wapenkamer

Tijdens de Wapenkamerfase voeren de spelers tegen elkaar een opdracht uit. De speler die wint, ontvangt een willekeurige beloningskaart. Bij gelijkspel krijgen alle winnaars een beloningskaart. Hierop kan staan:

- **Een schild (x3):** Laat deze kaart zien wanneer je in een Nacht vermoord bent. Je bent dan niet vermoord, je verliest geen zilver en mag de volgende Ronde Tafelfase gewoon meestemmen. Leg deze kaart af.
- **Een dolk (x3):** Toon deze kaart tijdens een Ronde Tafelfase naar keuze, wanneer je een naam gaat opschrijven. Vink het hokje achter de naam aan. Jouw stem telt nu dubbel. Als de opgeschreven speler achteraf De Verrader blijkt te zijn, ontvang je in plaats van 2 zilver, 4 zilver voor deze naam. Leg deze kaart af.
- **1 zilver (x3):** Leg deze kaart direct af en voeg 1 zilver toe aan je persoonlijke schatkist.
- **2 zilver (x3):** Leg deze kaart direct af en voeg 2 zilver toe aan je persoonlijke schatkist.

Lees nu tot aan de volgende gouden streep en speel Fase 4!

Fase 4: Nacht

Tijdens de Nachtfase krijgt De Verrader de kans om iemand te vermoorden.

1. **Moord:** **Blinddoekmoment!** Als De Verrader tijdens de afgelopen missie zijn geheime opdracht succesvol heeft uitgevoerd, mag hij een speler vermoorden. Hij wijst de dolk naar het spelersvak van de speler die hij wil vermoorden. Hij mag de dolk ook naar zichzelf wijzen. Als De Verrader de geheime opdracht niet heeft volbracht of als hij niemand wil vermoorden, draait hij de dolk naar het 'GEEN MOORD'-vak op het spelbord.
2. **Vermoord zijn:** De spelers kijken wie er vermoord is. Als de vermoorde speler een schildkaart heeft, draait hij deze open en is hij niet vermoord. Zo niet, dan verliest de vermoorde speler 2 zilver en mag hij de volgende Ronde Tafel niet meediscussieren

of stemmen. Het verloren zilver gaat terug in de algemene voorraad.

Zodra fases 1 tot en met 4 in totaal 4 keer zijn herhaald (en de Missie- en Wapenkamerkaarten op zijn) gaat het EINDSPEL van start.

EINDSPEL

Onthulling

1. **Onthulling:** **Blinddoekmoment!** De Verrader onthult zichzelf door de dolk naar zichzelf te wijzen.
2. **Geheime opdrachten:** De Verrader leest zijn geheime opdrachten voor.

Wanneer de Getrouwen gezamenlijk besluiten dat een geheime opdracht - die de Verrader als succesvol uitgevoerd heeft beschouwd - niet succesvol is uitgevoerd, krijgt De Verrader daarvoor geen 2 zilver (zie 'Scoren'). In plaats daarvan geeft De Verrader 2 zilverstukken aan de onterecht vermoorde Getrouwe en ontvangt deze Getrouwe ook 2 zilver uit de algemene voorraad, ter compensatie van het onterecht overslaan van een Ronde Tafelfase.

Scoren

- Elke Getrouwe krijgt 2 zilver voor elke keer dat hij de naam van De Verrader heeft opgeschreven tijdens de Ronde Tafelfasen. Als je een dolk hebt ingezet bij het noteren van de correcte Verrader, dan verdien je voor die naam niet 2, maar 4 zilver.
- De Verrader krijgt 2 zilver voor elke keer dat hij een speler succesvol heeft vermoord (d.w.z. zonder dat de moord teniet is gedaan is door een schild).

Finale

De 2 spelers met het meeste persoonlijke zilver in hun schatkist - dit kunnen zowel 2 Getrouwen als een Getrouwe en De Verrader zijn - spelen het finalespel. *Als er een gelijkspel is voor de tweede plek, draai dan om de beurt met de dolk. De speler bij wie de dolk terecht komt op het vak met het hoogste getal, mag naar de finale. Bepaal op dezelfde wijze ook de derde plek bij een gelijkspel.*

1. **'Verraad' of 'Trouw':** De finalisten mogen met elkaar overleggen. Daarna schrijven ze voor zichzelf (ongeacht hun rol) 'Trouw' of 'Verraad' achter op hun stembriefje.
2. **Onthulling:** De finalisten laten zien wat ze hebben opgeschreven. Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:
 - **A. Beide spelers schreven 'Trouw':** De spelers winnen allebei. Ze voegen al het zilver uit de pot en uit hun persoonlijke schatkisten samen en delen dit in tweeën. →

Dit is hun score. Ze noteren allebei hun naam en score apart in de 'Lijst van Winnaars' op de achterkant van deze handleiding.

B. 1 speler schreef 'Verraad': De speler die 'Verraad' opschreef wint, telt het zilver van de pot op bij zijn

persoonlijke voorraad en noteert deze score in de 'Lijst van Winnaars'.

C. Beide spelers schreven 'Verraad': De speler die op de derde plek is geëindigd wint, telt het zilver van de pot op bij zijn persoonlijke voorraad en noteert deze score in de 'Lijst van Winnaars'.

LIJST VAN WINNAARS

Datum	Avontuur	Naam winnaar	Score



© 2023 Identity Games International BV
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl



De Verraders © TM 2023, licensed by IDTV Film &
Video Productions B.V. and RTL Nederland B.V.

MADE IN CHINA