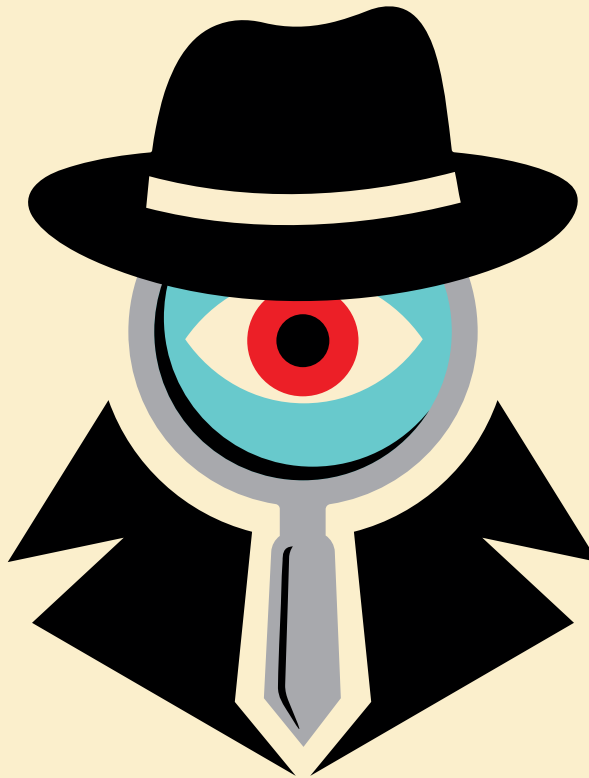


2-4 SPELERS • LEEFTIJD 12+

MURDLE

 *Het bordspel* 



*EEN ZAAK
VOL MYSTERIES...*

INSTRUCTIES

INHOUD

- Spelbord
- 100 Notitieblaadjes
- 4 Bewijsmateriaalappen
- 16 Bewijsmateriaalkaarten (MET TABBLAD)
- 16 Murdle-kaarten (4 VERDACHTENKAARTEN, 4 WAPENKAARTEN EN 8 LOCATIEKAARTEN)
- 48 Fiches (12 ✓ FICHES, 36 X FICHES)
- 12 Ontdekkingskaarten
- 3 Beschuldigingsfiches
- 4 Privacyschermen



HERHAAL OT NU TOE...

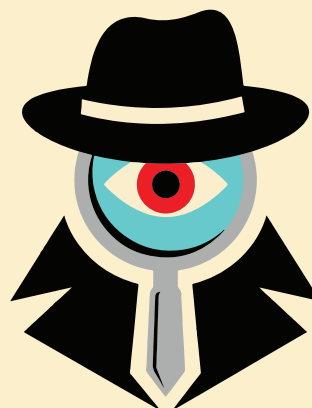
“Soms is het moeilijk om een mysterie op te lossen, omdat niemand het wil oplossen.”

Dat was de laatste raadselachtige spreuk die Detective Logico hoorde van de mysterieuze figuur in de parkeergarage bij de Detective Club. Hij luisterde niet echt. In plaats daarvan dacht hij: *Waarom willen schimmige informanten nooit afspreken in een leuk restaurant? Waarom moet het altijd in een tochtige, donkere garage?*

Maar het mysterieuze figuur genoot van het drama. “Wat is nou één geheim agent minder? Het kan de S.P.Y. niet eens schelen of de moord op hun eigen agent wordt opgelost. Ze willen gewoon hun geheimen behouden. Maar zo denken wij niet in de Detective Club, toch? Nee, wij zetten onze beste privédetectives op de zaak. En degene die dit oplost, wordt voor altijd een D.C-legende.”

Helaas, keerde de Detective Club zich met deze speurtocht tegen zichzelf, want elke privédetective hield zijn aanwijzingen angstvallig voor zich. Hierdoor werd het mysterie moeilijker op te lossen, maar ook zoveel uitdagender.

Veel succes met het kraken van het mysterie!

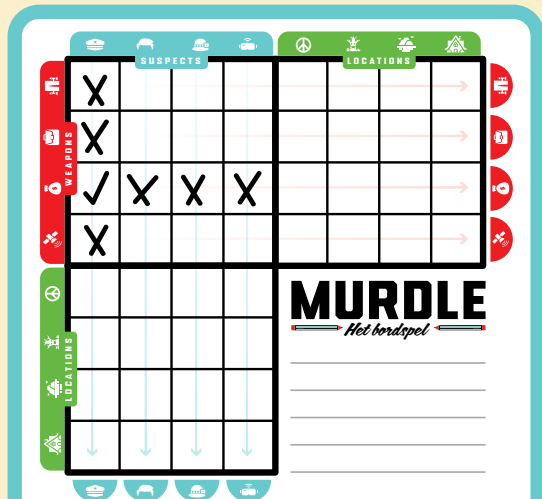
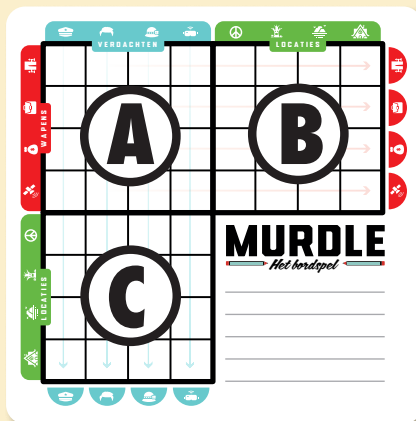


MURDLE SPELEN

Murdle is een logische puzzel die kan worden opgelost via deductief redeneren – net als een echt mysterie! In elke puzzel wordt elke verdachte gevonden op één locatie met één wapen bij zich. Bijvoorbeeld, als je ontdekt dat Majoor Rood de zak met geld heeft, betekent het dat hij onmogelijk een ander wapen kan hebben. Het betekent ook dat de andere drie verdachten de zak met geld niet kunnen hebben – de verdachten delen nooit iets! Om je te helpen de aanwijzingen die je ontdekt bij te houden, wordt Murdle gespeeld met een 'deductieraster'. Elk onderdeel van dit raster helpt je om vast te stellen welke aanwijzingen gekoppeld zijn en om koppelingen te elimineren die niet waar kunnen zijn.

In elk spel is maar één verdachte schuldig en **je doel is de eerste zijn die diegene vindt** en het juiste wapen en de juiste locatie ontdekken. Het controleren van de zwarte vonniskaarten is de sleutel tot het ontdekken van dit stukje cruciale informatie.

Hoe werkt het raster? Het deductieraster is verdeeld in drie onderdelen. Het **onderdeel linksboven (A)** houdt bij welke verdachten welk wapen hebben. Het **onderdeel rechtsboven (B)** houdt bij op welke locatie een wapen is. Het **onderdeel linksonder (C)** houdt bij welke verdachte zich op een locatie bevindt. Als je ontdekt dat twee bewijsstukken bij elkaar horen, kun je met een ✓ aangeven waar zij elkaar overlappen. Als je ontdekt dat twee bewijsstukken *niet* bij elkaar horen, kun je met een X aangeven waar zij elkaar overlappen.



VOORBEELD:

Als je ontdekt dat Majoor Rood de zak met het geld heeft, zet dan een ✓ in het verdachten-/wapenvakje waar Majoor Rood en een zak met geld elkaar overlappen. Dan kun je ook een X plaatsen voor de andere wapens voor Majoor Rood EN elke andere verdachte omdat je weet dat ze de zak met geld niet kunnen hebben.

Met deze 'deductieve redenering' vul je het deductieraster in je aantekeningen in!

1 ☐ GUILTY ☐ INNOCENT

S _____

W _____

L _____

2 ☐ GUILTY ☐ INNOCENT

S Majoor Rood

W Een zak met geld

L _____

3 ☐ GUILTY ☐ INNOCENT

S _____

W _____

L _____

4 ☐ GUILTY ☐ INNOCENT

S _____

W _____

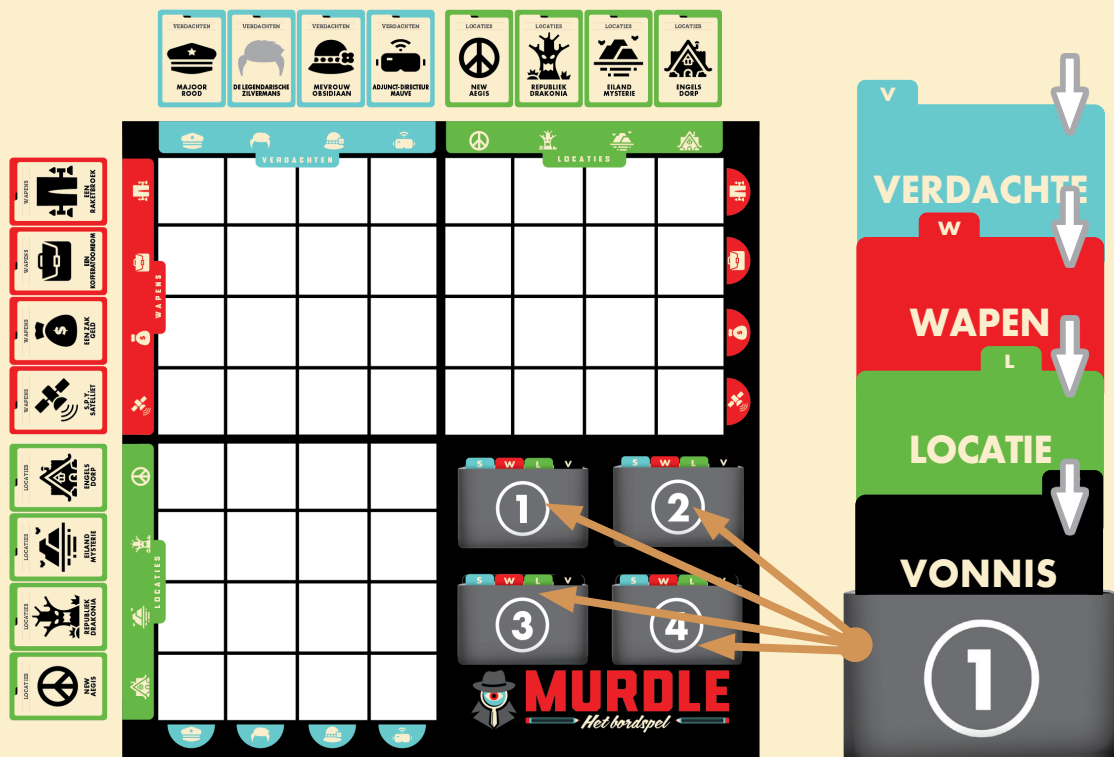
L _____



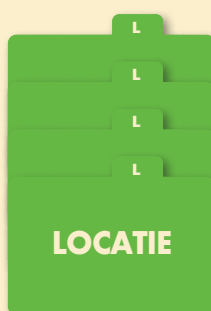
HANDIGE TIP: HEB JE NOG NOOIT EEN LOGISCHE PUZZEL GEMAAKT OF SPEEL JE VOOR HET EERST? SPEEL MURDLE DAN "GENEREUS" EN DEEL ALLES WAT JE TE WETEN KOMT MET DE GROEP, ZODAT JULLIE ALLEMAAL SAMEN HET SPEL KUNNEN ONTDEKKEN!

VOORBEREIDING

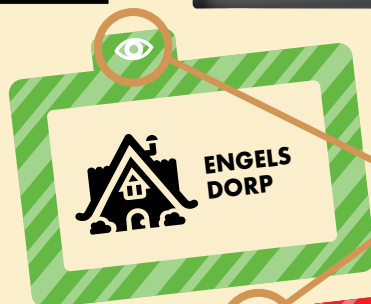
Plaats het spelbord in het midden van de tafel en leg de Murdle-kaarten (de kaarten zonder tabblad: 4 verdachtenkaarten, 4 wapens en 8 locaties) rond de buitenkant van het spelbord naast de bijbehorende pictogrammen. Sorteert alle fiches en leg ze opzij, schud vervolgens de ontdekkingskaarten en plaats ze met de bovenkant naar beneden naast de zijkant van het spelbord. Elke speler pakt een privacyscherm (van een willekeurige kleur) en een notitieblaadje. Je hebt een pen of potlood nodig om aantekeningen te maken – we raden iets aan dat uitgeveegd kan worden!



Sorteer de bewijsmateriaalkaarten (de kaarten met een tabblad) naar type/kleur, schud vervolgens elke stapel met de bovenkant naar beneden. Bereid zonder iemand de kaarten te laten zien (inclusief jezelf) elke bewijsmateriaalmap voor door een bewijsmateriaalkaart van elk type in elke map te stoppen. Zorg ervoor dat de aanwijzing gericht is naar de kant van de map die gemarkeerd is met "Geheimen!"



SCHUDDEN MET DE VOORKANT NAAR BENEDEN



ZOEK BIJ ELKAAR BEHORENDE SYMBOLEN & STREPEN



HANDIGE TIP: HET IS ERG BELANGRIJK HOE DE KAARTEN IN DE MAPPEN WORDEN GEPLAATST, ZODAT AANWIJZINGEN NIET PER ONGELUK WORDEN GETOOND AAN DE GROEP WANNEER ZE ERUIT WORDEN GEHAALD!

HPEL BEGINNEN

Doel van het spel: wees de eerste detective die de schuldige verdachte, de locatie en het wapen aanwijst. Elke verdachte heeft een wapen meegenomen naar een locatie, maar er is maar EEN van hen schuldig!

De eerste aanwijzingen:

Voordat het spel begint neemt elke speler een bewijsmateriaalmap en werpt een blik op twee van de bewijsmateriaalkaarten erin – verdachte, wapen of locatie. Als de kaarten correct in de mappen zijn geplaatst, moet je kaarten eruit kunnen trekken met de kant “Geheimen: Dit mag alleen jij zien” naar jou gericht, zonder aanwijzingen prijs te geven aan de rest van de tafel. Schrijf wat je ontdekt op je persoonlijke notitieblaadje, plaats de kaarten terug en leg de map terug op het spelbord.

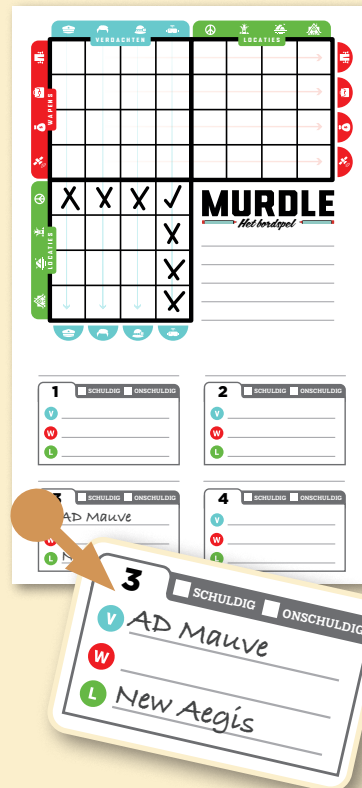
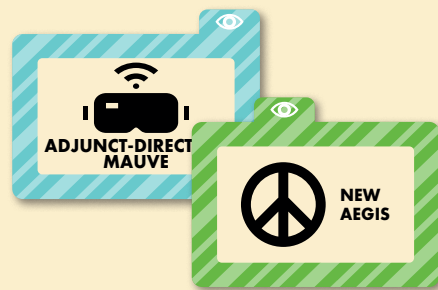
Aantekeningen maken:

Het is belangrijk om correcte aantekeningen te maken! Deel dit voorbeeld met de tafel om te zorgen dat iedereen het begrijpt: je pakt map 3 en besluit om een kijkje te nemen bij de blauwe verdachte en de groene locatie. Je komt erachter dat Adjunct-Directeur Mauve in New Aegis was!

Eerst schrijf je Adjunct-Directeur Mauve en New Aegis op in het vakje bewijsmateriaalmap 3 op je notitieblaadje. Vervolgens zet je een ✓ in het gedeelte linksonder van je raster.

Ten slotte kun je beginnen met deducties maken – Adjunct-Directeur Mauve is in New Aegis, dus KAN ze niet op de drie andere locaties zijn, dus zet je een X in die vakjes. Je kunt ook deduceren dat de andere drie verdachten niet in de New Aegis KUNNEN zijn, dus je kunt ook een X zetten in die drie vakjes. *Je weet al zoveel!*

Belangrijk: elke speler moet een ✓ en zes X-en in het raster op hun notitieblaadje gemarkeerd hebben voordat het spel begint!



TIJDENS HET SPEL

De speler die het laatst naar een mysterie heeft gekeken of een mysterie heeft gelezen begint eerst en het spel gaat verder naar links (met de klok mee). Als jij aan de beurt bent, deel je iets dat je weet (een X of een ✓) om meer informatie te krijgen.

Er zijn twee manieren om achter meer informatie te komen:

1. Een X delen om een ontdekkingskaart te trekken.
2. Een ✓ delen om een blik te werpen op bewijsmateriaal.

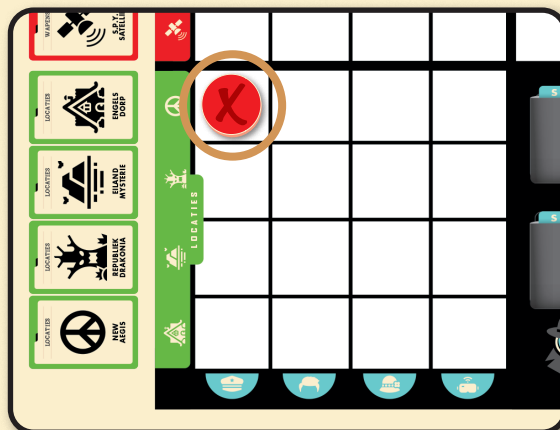
Als je denkt dat je de zaak hebt ontcijferd, lees het onderdeel getiteld “Een beschuldiging uiten en het spel winnen.”

TIJDENS HET SPEL

1.

Een **X** delen om een ontdekkingskaart te trekken:

Plaats een **X** op een lege plek op het spelbord die correspondeert met een **X** die je gemarkeerd hebt op je notitieblaadje. Je moet eerlijk zijn – dit is een vriendschappelijke wedstrijd tussen detectives en als je valse informatie deelt, verlies je je badge! Terwijl je het fiche plaatst, moet je dat hardop uitspreken. Bijvoorbeeld, **“Majoor Rood is niet in New Aegis.”** Alle andere spelers moeten het bijbehorende vakje op hun notitieblaadjes markeren met een **X** en privé deducties maken als ze kunnen.



DEDUCTIES: als je de derde **X** hebt geplaatst in een rij of kolom van een rasteronderdeel, dan hebt je iets gededuceerd! Plaats een **✓** in de laatste ruimte in die rij of kolom. Omdat je een **✓** hebt gedeeld, mag je een blik werpen op bewijsmateriaal in plaats van een ontdekkingskaart te trekken (zie het volgende onderdeel).

Je beloning voor het plaatsen van een **X** is het doen van een ontdekking! Trek een ontdekkingskaart. Elke kaart heeft een of twee pictogrammen erop die aangeven wat je hebt ontdekt:



- Een 'Wild' pictogram: werp een blik op een bewijsmateriaalkaart die je kiest in een map, dit mag zelfs een zwarte vonniskaart zijn.

• Twee pictogrammen:

Werp een blik op een bewijskaart van elk type dat getoond wordt. Ze moeten in verschillende mappen zitten. Bijvoorbeeld, als op jouw ontdekkingskaart verdachte en wapen staan, moet je een blik werpen op een verdachte in een map en een wapen in een andere map.



Schrijf wat je ontdekt op je persoonlijke notitieblaadje, plaats de kaarten terug en leg de map terug op het spelbord. Denk erom, het beste is om je informatie eerst in de onderdelen van de map te noteren. Terwijl het spel aan de linkerkant verder gaat, kun je je deductieraster invullen op basis van de nieuwe informatie.



HANDIGE TIP: ALS JE NAAR TWEE STUKKEN BEWIJSMATERIAAL KIJKT UIT VERSCHILLENDE MAPPEN, ZUL JE ONTDEKKEN DAT DIE TWEE STUKKEN BEWIJSMATERIAAL NIET MET ELKAAR SAMENHANGEN (OMDAT ZE UIT VERSCHILLENDE MAPPEN KOMEN) EN KUN JE EEN X OP JE NOTITIEBLAADJE PLAATSEN!

2.

Een ✓ delen om een blik te werpen op bewijsmateriaal:

Plaats een ✓ op een lege plek op het spelbord die correspondeert met een ✓ die je geplaatst hebt op je notitieblaadje. Denk erom – je moet er zeker van zijn dat wat je zegt waar is in het belang van de Detective Club! Terwijl je het fiche plaatst, moet je dat hardop uitleggen. Bijvoorbeeld, “Adjunct-Directeur Mauve is niet in New Aegis.” Alle andere spelers moeten het bijbehorende vakje op hun notitieblaadjes markeren met een ✓ en privé deducties maken als ze kunnen.

DEDUCTIES: wanneer je een ✓ plaatst, deel je dat twee stukken bewijsmateriaal bij elkaar horen, wat betekent dat je verschillende dingen kunt deduceren! Vul onmiddellijk lege ruimtes in dezelfde rij of kolom van dat onderdeel van het raster met X-en. Als je op deze manier de derde X in een rij of kolom van een rasteronderdeel plaatst, kun je deducties blijven maken door een ✓ in de laatste ruimte te plaatsen.

Je beloning voor het plaatsen van een ✓ is een blik werpen op bewijsmateriaal! Kies twee mappen en werp een blik op een kaart in elke map. De twee kaarten moeten van verschillende kleuren zijn. Je mag naar elke kaart kijken in de ene map of de andere, zelfs de zwarte Vonniskaart! Schrijf wat je ontdekt op je persoonlijke notitieblaadje, plaats de kaarten terug en leg de map terug op het spelbord. Terwijl het spel aan de linkerkant verder gaat, kun je je logicaraster invullen op basis van de nieuwe informatie.

Ervaren detectives zullen zich al snel realiseren dat er meer deducties mogelijk zijn dan de voorbeelden die tot nu toe in deze instructies zijn gegeven. Zie **Meer over deducties** als je nieuwsgierig bent!

HELP!

“Ik heb niks om te delen...”

Als je denkt dat je niks nieuws te delen hebt (je aantekeningen en het spelbord komen exact overeen), kun je nog steeds je beurt spelen! Kondig aan dat je niks te delen hebt, kies vervolgens één bewijsmateriaalkaart uit één bewijsmateriaalmap. Laat het zien aan iedereen aan tafel. Nadat iedereen deze nieuwe informatie op hun notitieblaadjes heeft genoteerd, plaats je de kaart terug in de map en geef je je beurt door. Plaats geen fiches op het spelbord.

EEN BESCHULDIGING UI EN HET SPEL WINN

Wanneer je zover bent om een beschuldiging te uiten, kun je dit doen als je aan de beurt bent in plaats van nieuwe informatie te krijgen – je kunt geen beschuldiging uiten als je al andere acties hebt ondernomen tijdens jouw beurt! Als je gelijk hebt, win je het spel! Als je ongelijk hebt, speel je niet meer mee (al is de kans groot dat het snel voorbij is)! Je beschuldigt de verdachte, het wapen of de locatie die je voor schuldig aanziet door de beschuldigingsfiches te nemen en de bijbehorende Murdle-kaarten te markeren. Kondig je beschuldiging hardop aan; bijvoorbeeld, **“Map 3 zal bewijzen dat het Adjunct-Directeur Mauve was, in New Aegis, met de kofferatoombom.”** Neem voor jezelf een kijkje in de map waarvan je denkt dat jouw beschuldiging erin zit.

- Als in de map de verdachte, het wapen en de locatiekaarten zitten die je beschuldigd hebt EN de ‘Schuldig’-vonniskaart, laat dan de kaarten aan de andere spelers zien. **Je hebt gewonnen!**
- Als de beschuldiging om de een of andere reden onjuist is, plaats dan de kaarten terug in de map en leg de map terug op het spelbord, verplaats de beschuldigingsstekens naar de zijkant en kondig aan “Ik zat ernaast.” Je bent nu uitgespeeld voor de rest van het spel en mag geen verdere informatie communiceren naar de andere spelers. De andere spelers moeten alles wat ze net te weten zijn gekomen op hun notitieblaadjes noteren.

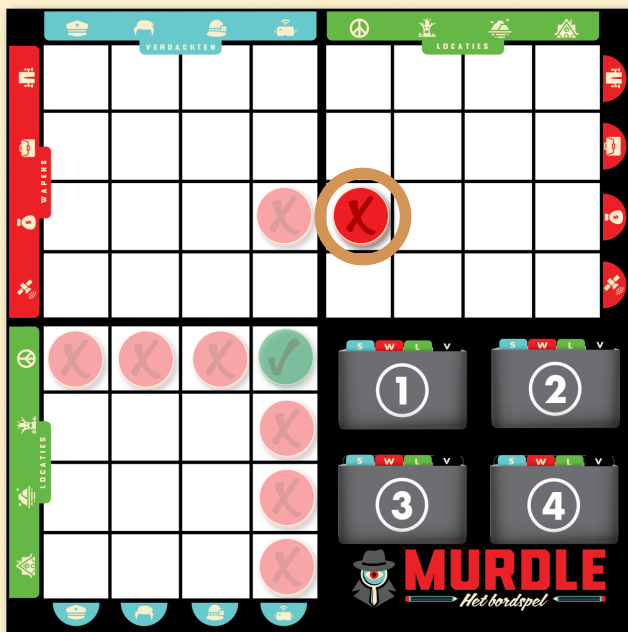


MEER INFORMATIE OVER DEDUTIES

Nadat je een **X** of een **✓** op het bord hebt gedeeld tijdens jouw beurt, mag je deducties maken en extra **X**-en en/of **✓**'s toevoegen die kunnen worden gededuceerd met gebruik van alleen de informatie die nu op het spelbord ligt. Je kunt echter geen verdere deducties maken die je alleen kunt maken met informatie op je notitieblad – het moet openbare informatie zijn. Maak zoveel deducties als je kunt – bij het delen van een **X** of een **✓** zullen slimme detectives zoeken naar mogelijkheden om fiches op het bord te plaatsen die mogelijk door een vorige speler zijn gededuceerd!

Een voorbeeld:

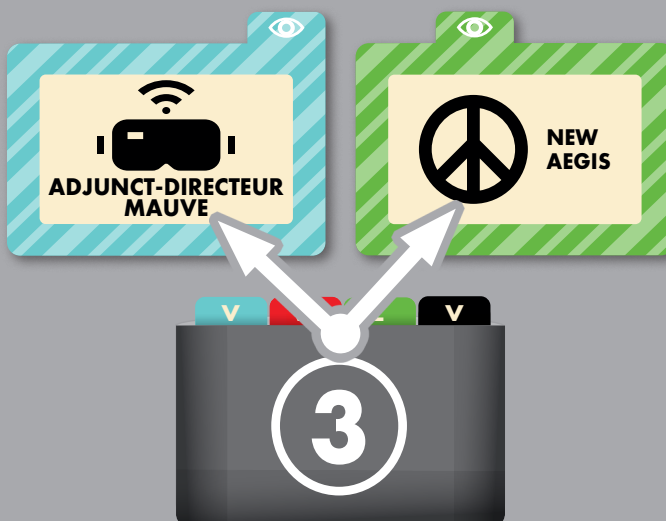
De speler voor jou deelt dat *Adjunct-Directeur Mauve* de zak met het geld niet heeft. Als je aan de beurt bent, deel je dat *Adjunct-Directeur Mauve* in *New Aegis* is en plaatst een **✓** en zes **X**-en op het bord. Dat betekent dat de zak geld niet in *New Aegis* kan zijn. Je zou hier een **X** op het bord kunnen plaatsen tijdens dezelfde beurt waarbij je de **✓** plaatste, maar je merkt het niet en beëindigt je beurt. De speler na jou gebruikt slim zijn beurt om hier een **X** te plaatsen, zonder informatie te hoeven delen die niet reeds af te leiden is vanaf het bord.



HPEL SPELEN

BEGIN MET HET SPEL:

Je werpt een blik op de verdachtenkaart en de locatiekaart in map 3 en komt erachter dat *Adjunct-Directeur Mauve* in *New Aegis* was! Dat betekent dat ze NIET op de andere locaties was en het betekent dat de drie andere verdachten NIET in *New Aegis* waren.

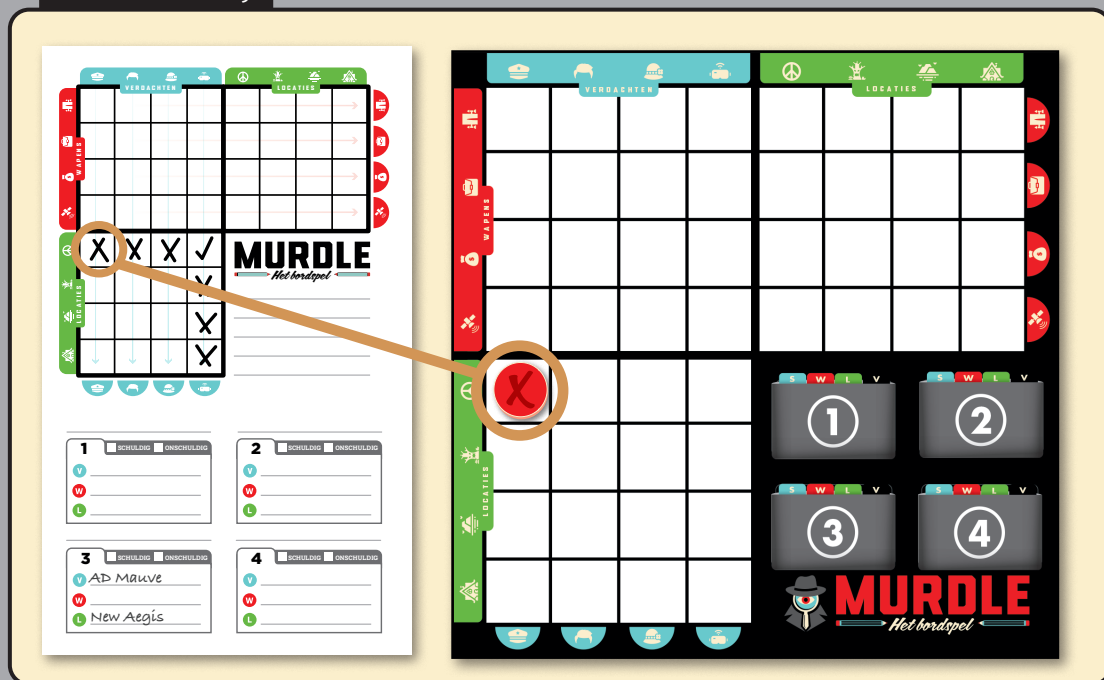


HPEL SPELEN

Beurt #1

X voor ontdekking

“Majoor Rood was NIET in New Aegis.”



Je bent als eerste aan de beurt. Bij je eerste beurt moet je een ontdekkingskaart trekken, dus moet je een **X** delen met de andere detectives. Je kondigt aan: “Majoor Rood was NIET in New Aegis,” plaatst het **X**-teken op het bord en trekt je ontdekkingskaart. Er staat een verdachte en een locatie op, dus je kijkt naar de verdachte uit map 1 en de locatie uit map 4 en noteert wat je ziet op je notitieblaadje.

Je ontdekkingskaart geeft aan dat je een verdachte en een locatie uit twee verschillende mappen moet trekken. Je merkt op dat Mevrouw Obsidiaan in map 1 zit en Eiland Mysterie in map 4. Dit betekent dat Mevrouw Obsidiaan niet op Eiland Mysterie kan zijn, dus je kunt een **X** plaatsen op je notitieblaadje.

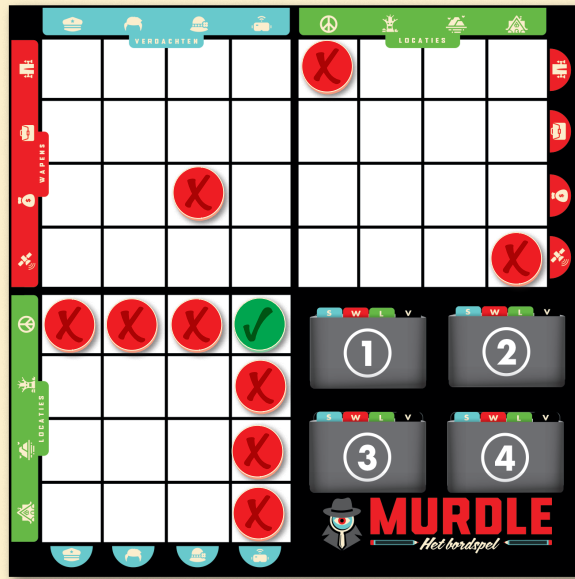
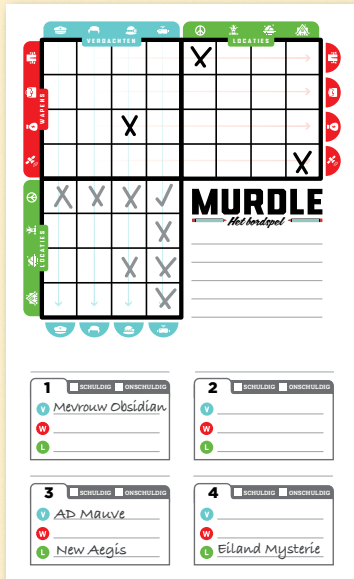


HPEL SPELEN

Beurt #5

✓ om een blik te werpen op bewijsmateriaal

"Adjunct-Directeur Mauve was in New Aegis."

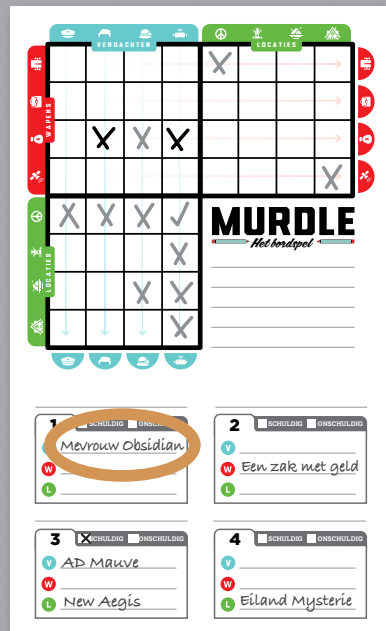


De andere drie spelers hebben hun beurt gespeeld en jij bent weer aan de beurt. Je wilt een vonniskaart zien, dus je besluit een ✓ te delen en kondigt aan: "Adjunct-Directeur Mauve was in New Aegis." Je plaatst een ✓-fiche op het bord. Je vult ook de ruimtes in dezelfde rij en kolom in als de ✓ die je hebt geplaatst met X-fiches (deze 'deducties' zijn dezelfde die je aan het begin van het spel hebt gemaakt. Nu weet iedereen ze).

Ten slotte kun je je beloning opeisen en een blik op het bewijsmateriaal werpen – de zwarte vonniskaart in map 3 en een rode wapenkaart in map 2.



Adjunct-Directeur Mauve is schuldig omdat ze in map 3 zit, dus alle andere verdachten kunnen worden aangemerkt als onschuldig! Omdat we weten dat Mevrouw Obsidiaan en Adjunct-Directeur Mauve niet in map 2 zitten, kunnen zij de zak met geld niet hebben, dus noteer je twee X-en op je notitieblaadje.



Beurt #6

Deducties maken tijdens de beurt van een andere speler.

The image shows two versions of the MURDLE board game. The left version shows the initial state with red X marks on the suspect and weapon grids. The right version shows the state after a deduction, with a green checkmark on the suspect grid and a red X on the weapon grid.

Een andere speler kondigt aan: “De Legendarische Zilvermans had de zak met geld NIET.”

Van je laatste beurt weet je dat Mevrouw Obsidiaan en Adjunct-Directeur Mauve de zak met geld ook niet kunnen hebben en dus drie **X**-en op een rij hebben. Dat betekent dat Majoor Rood de enige verdachte is die de zak geld zou kunnen hebben en hij zit in map 2. Je kunt een **✓** noteren in het gedeelte linksboven (verdachten en wapens) waar Majoor Rood en de zak geld bij elkaar komen. Majoor Rood heeft een wapen, dus je moet ook een **X** noteren in zijn kolom naast elk ander wapen.

Ten slotte, omdat we de verdachten hebben gevonden die in de mappen 1, 2 en 3 horen, moet de overgebleven verdachte (De Legendarische Zilvermans) wel in map 4 zitten.

Geavanceerde deducties

Je kunt een stap verder gaan met deze deductie. Omdat Majoor Rood de zak geld heeft en niet in New Aegis was, weet je zeker dat de zak geld niet in New Aegis kan zijn. Je kunt een **X** noteren in het gedeelte rechtsboven (onderdeel locatie en wapens) waar New Aegis en de zak geld bij elkaar komen.

Aan het eind van deze beurt ben je maar één stap verwijderd van het definitieve antwoord! De keuze is aan jou – ga je een **✓** inzetten bij je laatste beurt om te garanderen dat je iets te weten komt over een wapen? Of ga je blijven proberen andere spelers in het ongewisse te laten door alleen een **X** te delen en te duimen voor de juiste ontdekking?

The image shows a version of the MURDLE board game with a deduction. A red X is placed in the top-right cell of the suspect grid, and a green checkmark is placed in the top-left cell of the suspect grid. An orange arrow points to the top-right cell of the suspect grid.

**SCAN
MIJ:** Om video's te vinden
over hoe je Murdle
moet spelen. ▶▶▶



Wil je
meer uitdagende
mysteries onderzoeken?
Los er zoveel op als
je wilt op
murdle.com/board.

933462.0



™ and © 2024. Made under license from A Red Herring Corporation. All Rights Reserved.

Kleuren en inhoud kunnen afwijken.

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

www.goliathgames.com

Murdle Design by Rob Grom
© St. Martin's Press Publishing. Art by Shutterstock.com
(detective jacket © eMboo; magnifying glass © marfuah)



933462.0-10-v01-2409