

VARIANT: VERDACHTE ALIBI'S!

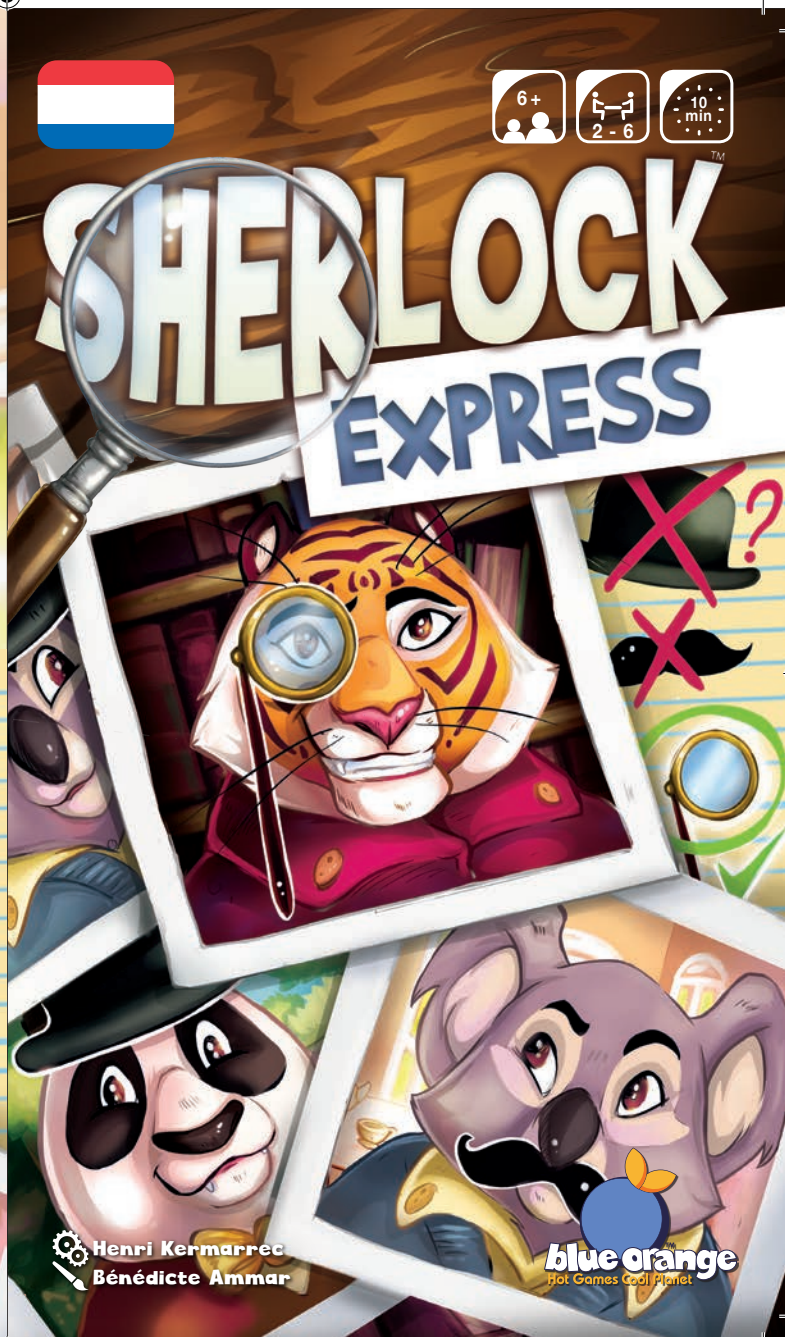
Pas op! Wanneer twee alibi's zichzelf herhalen, is dat zonder twijfel een list van de dader om de aandacht af te leiden! Je bent echter sluwder dan dat ... Om deze variant van het spel te spelen, zijn spelvoorbereiding en spelwijze hetzelfde, behalve dat als dezelfde alibi-kaart twee keer wordt omgedraaid, deze aanwijzing de **dader of daders** aanduidt!

Alle andere alibi-kaarten worden vervolgens genegeerd en spelers moeten hun vingers zo snel mogelijk op de verdachten leggen wiens kaarten dat dubbele alibi bevat om deze kaarten te winnen (elke speler mag niet meer dan twee kaarten aanraken).

De succesvolle spelers leggen deze kaarten voor zich als punten. Hoewel op deze manier meerdere boosdoeners zijn geïdentificeerd, zal de speler die de laatste alibi-kaart van deze ronde heeft neergelegd de eerste kaart van de volgende ronde spelen. Als geen enkele verdachte overeenkomt met het alibi dat twee keer voorkomt, dan is Moriarty de schuldige! De eerste speler die zijn hand op Moriarty in het midden van de tafel legt, wint de eerste kaart van de centrale stapel.

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer de laatste kaart van de stapel verdachten wordt omgedraaid. De speler die de meeste verdachte-kaarten heeft gewonnen, wint het spel.

© 2019 Blue Orange Editions. Sherlock Express en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, France. Made in China. Ontworpen in France.
www.blueorangegames.eu



INLEIDING

Help Sherlock om de daders te ontmaskeren, gebruik de aanwijzingen slim en ontdek wie van de verdachten de handlanger is van Moriarty, zijn aartsvijand! Als niemand schuldig is, vang Moriarty dan zelf. Iedereen is verdacht ... tot het tegendeel bewezen is!

INHOUD

- 27 verdachte-kaarten
- 36 alibi-kaarten

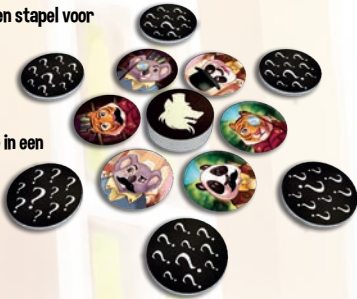


DOEL VAN HET SPEL

Observeer alle verdachten, onderzoek de alibi's en gebruik je deductieve vaardigheden om de echte boosdoener te ontdekken.

SPELVOORBEREIDING

- Schud de alibi-kaarten en verdeel een gelijk aantal kaarten onder de spelers. Spelers plaatsen deze in een stapel voor hen, met de afbeelding naar beneden.
- Plaats vervolgens de stapel verdachte-kaarten met de beeldzijde omlaag in het midden van de tafel.
- Draai 6 verdachte-kaarten om en plaats ze in een cirkel rond de oorspronkelijke trekstapel. De laatste speler die een detectivefilm heeft gezien, wordt de startspeler. Het spel kan beginnen.



SPEELWIJZE

Beginnend met de eerste speler en verder met de klok mee, draait elke speler de eerste alibi-kaart van zijn stapel om en legt deze voor zich neer, zodat andere spelers hem kunnen zien. Elke speler plaatst zijn kaart in een rij naast de reeds omgedraaide kaarten, zodat alle alibi's zichtbaar zijn.

De alibi-kaarten tonen een plaats, een dier of een accessoire. Elke alibi-kaart die met de voorzijde zichtbaar wordt gedraaid, bewijst de onschuld van een of meerdere verdachten omdat de kaart hun een alibi geeft.

Bij het omdraaien van de kaart van hun stapel deelt de speler het alibi mee dat de onschuld van een van de verdachten zal bewijzen. Alle spelers moeten dan kijken naar alle kaarten die al zijn omgedraaid om te bepalen wie verantwoordelijk is voor de misdaad.

Opmerking: als een alibi-kaart wordt omgedraaid die identiek is aan een reeds omgedraaide alibi-kaart, gebeurt er niets en gaat het spel verder: de beurt gaat naar de volgende speler die zijn volgende alibi-kaart omdraait.



2

Bijvoorbeeld:

De spelers hebben de volgende 3 alibi-kaarten omgedraaid, de ene na de ander: een tigger, een bibliotheek en een hoge hoed. Daarom is de schuldige geen tigger, was niet in de bibliotheek en draagt geen hoge hoed. De lijst met verdachten krimpt.

Om een dader te identificeren, moet een speler als eerste zijn hand op de verdachte-kaart van de dader leggen. Als meerdere spelers dezelfde boosdoener identificeren, krijgt de eerste speler die zijn hand op de kaart heeft gelegd deze kaart als een punt.



BELANGRIJK! Er kan maar één schuldige zijn! Als alle 6 verdachten die op de tafel liggen door één of meerdere alibi's onschuldig blijken, moeten spelers Moriarty zelf vangen door als eerste hun hand op de stapel verdachte-kaarten in het midden van de tafel te leggen.



Spelers verifiëren dat de beschuldiging klopt door de alibi-kaarten nogmaals te controleren:

- Als de speler gelijk heeft, nemen ze de verdachte-kaart, of, als ze Moriarty hebben beschuldigd, de eerste kaart van de stapel verdachte-kaarten. Ze leggen deze kaart naast zich neer.

- Als de speler ongelijk heeft, wordt hij geëlimineerd uit deze ronde en blijven de andere spelers zonder hem naar de dader zoeken.

Zodra de schuldige is gevonden, wordt een nieuwe verdachte-kaart ter vervanging neergelegd, zodat er altijd zes verdachten in het midden van de tafel liggen. Elke speler neemt zijn alibi-kaarten terug op de hand, schudt ze en plaatst ze in een stapel voor zich, met de afbeelding naar beneden. Een nieuwe ronde kan beginnen. De speler die de laatste verdachte-kaart heeft gewonnen, is de eerste die een nieuwe alibi-kaart omdraait.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 verdachte-kaarten wint, is de winnaar.

3

