



CRIMETIME

DE SPELREGELS

© Crimetime.nl | Alle rechten voorbehouden.
Alle personages en verhaallijnen zijn fictief.

INHOUD MOORDSPEL:

- Spelregels
 - Krantenartikel over de moord
 - Achtergrondinformatie
 - Informatie over het slachtoffer
 - Beschrijving van je personage
 - Plattegrond van omgeving
 - Verklaringen over en vragen aan personages
 - Plattegrond van plaats delict met sporen
 - Sporen op de plaats delict
-
- Gebruik app (te vinden op www.crimetime.nl of www.crimetime.be)
 - Video uitleg per speelronde
 - Mijn rol
 - Clues
 - Delen van sporen

BENODIGDHEDEN:

1. Printer (als je digitale versie hebt)
2. Pen om aantekeningen te maken
3. Smartphone met internetverbinding voor het gebruik van de app.

Doel: vind de moordenaar met motief voor moord. Doe dit door personages te verhoren en sporen te onderzoeken. Per goed antwoord ontvang je punten. De speler met de meeste punten is de winnaar van het moordspel.

INTRODUCTIE:

Het moordspel wordt gespeeld in 3 rondes. Per speelronde krijg je meer informatie over de moord. Alle rondes speel je in groepsverband.



Na iedere speelronde worden de antwoorden ingevoerd in de app. Voor ieder goed antwoord ontvang je punten (zie puntentelling). De punten kun je inleveren voor 'Clues' om meer informatie over de personages te ontvangen.

VOORBEREIDING:

Print het ontvangen moorddossier op A4 in kleur. Lees je moorddossier en de spelregels. Bekijk in de app welke rol je speelt.



De rol die je speelt staat in de app. Voer je dossiernummer (te vinden op de voorzijde van je moorddossier) in op de app. De app vind je op www.crimetime.nl rechtsboven in het welkomstscherf. Klik op de button 'Naar de app'.

In het openingsscherf van de app klik je op de button 'Mijn rol'. Je ziet nu welke rol je speelt, wat je opdracht is en welk motief je hebt.

DE ROLLEN:

Iedere speler speelt een van de volgende rollen:

- Betrokkene
- Hoofdverdachte
- Moordenaar

Rol verderling naar aantal spelers:

Aantal spelers	4	5
Moordenaar	1	1
Hoofdverdachte	1	1
Betrokkene	2	3

Betrokkene: je bent recent in contact geweest met het slachtoffer. Je hebt een motief om het slachtoffer niet te mogen. Voor het tijdstip van de moord heb jij een betrouwbaar alibi. Je hebt de moord *niet gepleegd*.

Jouw opdracht is om de moordenaar te vinden. Per speelronde geef jij de naam op van jouw vermoedelijke moordenaar. In ronde 3 geef je ook het motief voor moord op.

Hoofdverdachte: je bent recent in contact geweest met het slachtoffer. Je hebt een motief om het slachtoffer te vermoorden maar je hebt de moord *niet gepleegd*. Je hebt *géén betrouwbaar alibi*. Er zijn verklaringen en minimaal 2 sporen op plaats delict die je als dader aanwijzen.

Jouw opdracht is het vinden van de moordenaar en het motief voor moord. Per speelronde geef jij in de app de naam van jouw moordenaar op. In ronde 3 geef je ook het motief voor moord op.

Moordenaar: In het moordspel gaat het om jou. Jij weet wanneer, hoe en waarom je de moord hebt gepleegd. Je hebt *géén betrouwbaar alibi*, er zijn verklaringen en minimaal 3 sporen op de plaats delict die je kunnen veroordelen.

Als moordenaar heb je de opdracht om het moordonderzoek te saboteren. Jij probeert een van de andere personages te saboteren, dat doe jij met valse compilatietekening verklaringen en sporen.

MOTIEVEN VOOR MOORD

Ieder personage heeft een motief om het slachtoffer niet te mogen. Per personage verschilt het motief.

De volgende 9 motieven kunnen voorkomen:

- | | | |
|-------------------------------|---------------------------|----------------------|
| 1: Hebzucht/macht, | 2: Lust/Seks, | 3: Jaloezie/afgunst, |
| 4: Wrok/wraakzucht, | 5: Vraatzucht/Verslaving, | 6: IJdelheid/trots, |
| 7: Luiheid/onverschilligheid, | 8: Bedrog, | 9: Angst. |

1

RONDE 1

Bekijk de 'Uitlegvideo ronde 1' in de app. Onderzoek in groepsverband welke personages geen betrouwbaar alibi hebben. Doe dit door elkaars alibi uit te vragen. Gebruik de plattegrond met locaties (A t/m E) op pagina 5 van je moorddossier.

Opdracht: Onderzoek welke personage het minst betrouwbare alibi heeft en geef dit personage op als moordenaar.

Let op! Alleen de spelers met de rollen moordenaar en hoofdverdachte mogen liegen over hun alibi. Andere spelers vertellen de waarheid, *Toevoegen mag, veranderen niet!*

Start: Ondervraag in groepsverband ieder personage naar zijn alibi. De oudste speler begint met het uitvragen van een alibi van een willekeurig personage. De speler links gaat daarna verder.

Voorbeeld: *"Bennie Tiggeloven waar was jij tussen 00:00 uur en 01:00 uur? Is er iemand die dat kan bevestigen?"*

De ondervraagde leest zijn gedeelte 'Mijn alibi', zie pagina 5 van je moorddossier, hardop voor aan de groep. Hij/zij vertelt op welke locatie (A t/m E) hij/zij was.

DE MOORDENAAR:

Speel je moordenaar dan saboteer jij het moordspel door valse compilatietekening te delen. Jij ontvangt aan het einde van ronde 1 punten voor het aantal keer dat jouw gesaboteerde wordt aangewezen als moordenaar.



Tip! Nog een idee wie de moordenaar is? Koop dan een compilatietekening voor 3 punten. Er zijn twee anonieme getuigen die een signalement hebben afgegeven van de mogelijke moordenaar.

Bekijk de compilatietekening en vergelijk die met de paspoorten van de personages, zie pagina 10 van je moorddossier. Wie van de personages herken je? Je mag jouw compilatietekening delen met een speler.

Einde:

Heb je alle personages verhoord over het alibi? Geef dan (in de app) de naam op van het personage die jij verdenkt van moord. Klik op 'Antwoord invoeren' om je keuze te bevestigen.



Ronde 2

In deze ronde ga je spelers verhoren om de toedracht van de moord te achterhalen. Bekijk de 'Uitlegvideo ronde 2' in de app.

Opdracht: Onderzoek welk personage een grondig motief heeft voor moord. Ondervraag de personages over de afgegeven verklaringen en vragen, zie pagina 7 van je moorddossier.

Start: Ondervraag in groepsverband ieder personage over de afgegeven verklaringen en vragen. De jongste speler start met het verhoren van een willekeurig personage. Lees de verklaringen en vragen over het te verhoren personage hardop voor. Spelers morgen elkaar aanvullen met verklaringen en vragen over hetzelfde personage.

Let op! Het is toegestaan om vragen te verzinnen!

Voorbeeldverklaring: "*Stamgast: Ik heb zelf gezien dat Bennie door Wil in elkaar geslagen is.*" Rondom deze verklaring mag je zelf vragen bedenken en het personage verder verhoren.

Na het eerste verhoor gaat de speler links verder. Het verhoor stopt als alle personages zijn verhoord.

VOOR DE VERHOORDE:

De verhoorde geeft toelichting op verklaringen en beantwoordt de vragen met informatie uit zijn/haar moorddossier. Iedereen mag liegen over de antwoorden en toelichtingen die je geeft.

Maar pas op! Er zijn vragen en verklaringen die nog gesteld kunnen worden die je verhaal kunnen tegenspreken.

DE MOORDENAAR:

Speel je moordenaar dan kan je de "gratis clues" gebruiken van jouw gesaboteerde om zo spelers te misleiden. Jij ontvangt aan het einde van ronde 2 punten voor het aantal keer dat jouw gesaboteerde wordt aangewezen als moordenaar.



Einde:

Heb je een personage gevonden met een geground motief voor moord? Geef dan (in de app) de naam op van het personage die jij verdenkt van moord. Klik op 'Antwoord invoeren' om je keuze te bevestigen.

3

RONDE 3

Bekijk de 'Uitlegvideo' ronde 3 in de app. In deze ronde ga je sporen met elkaar ruilen en vergelijken met de paspoorten (zie pagina 10) om zo de moordenaar te vinden.

Op de plaats delict zijn 8 sporen gevonden, zie pagina 9 van je moorddossier. Iedere speler heeft 4 willekeurige sporen van de 8 ontvangen waarmee geruild mag worden.

Opdracht: Vind de moordenaar door minimaal 3 sporen te verzamelen die behoren tot één personage. Deel jouw sporen met willekeurige tegenspelers om de ontbrekende sporen te ontvangen.

Start: Vraag spoornummers uit bij spelers. Ruil jouw sporen tegen de ontbrekende sporen. Gebruik de app om sporen te delen. Selecteer de naam van het personage waarmee je het spoor wilt delen. Je krijgt het ontbrekende spoor direct te zien in de app.

De sporen vergelijk je met de kenmerken op de paspoorten, zie pagina 10 van je moorddossier. Minimaal 3 sporen zijn van de moordenaar.

Spelers zijn niet verplicht om sporen te ruilen.

Let op! De moordenaar saboteert het moordonderzoek met valse sporen. Deze valse sporen zetten je op een dwaalspoor. Wees dus voorzichtig, want ontvangen sporen kan je niet meer verwijderen.

DE MOORDENAAR:

Speel je moordenaar dan kan je het moordonderzoek saboteren met valse sporen. Jij ontvangt aan het einde van ronde 3 punten voor het aantal keer dat jouw gesaboteerde wordt aangewezen als moordenaar.

EINDE MOORDSPEL:

Heb je een personage gevonden met 3 sporen op de plaats delict, dan heb je de moordenaar gevonden. Voer de naam van je moordenaar in op de app en geef het motief voor moord aan. Klik op 'Antwoord' invoeren' om je keuze te bevestigen.

Het moordspel eindigt als alle spelers ronde 3 hebben voltooid.



Na 'Antwoorden invoeren' verschijnt er in de app een score board. Op 1 staat de winnaar met het hoogste aantal behaalde punten.

Let op! Bij gelijk aantal punten is de winnaar de speler die het snelst ronde 3 heeft voltooid.

Tot slot leest de moordenaar het 'CrimeTime' gedeelte hardop voor. Nu weet iedereen de ware toedracht van de moord.

PUNTEDELING BIJ 4 SPELERS:

Per speelronde ontvangt iedere speler punten. Deze punten kunnen worden gebruikt om 'Clues' te kopen, zie app. Iedere clue kost 3 punten per keer en wordt in mindering gebracht op je puntentotaal.

1

Ronde 1

Voor aanvang ontvangt iedere speler 6 punten. Geef je de goede moordenaar op dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 3 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

2

Ronde 2

Bij de start van ronde 2 ontvangt de moordenaar 12 punten, de overige spelers ontvangen 13 punten.

Geef je aan het einde van deze speelronde de goede moordenaar op, dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 4 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

3

Ronde 3

Alle spelers ontvangen 6 punten. Geef je aan het einde van deze speelronde de goede moordenaar op dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 6 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

PUNTEDELING BIJ 5 SPELERS

Per speelronde ontvangt iedere speler punten. Deze punten kunnen worden gebruikt om 'Clues' te kopen, zie app. Iedere clue kost 3 punten per keer en wordt in mindering gebracht op je puntentotaal.

1 Ronde 1
Voor aanvang ontvangt iedere speler 6 punten. Geef je de goede moordenaar op dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 2 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

2 Ronde 2
Bij de start van ronde 2 ontvangt de moordenaar 11 punten, de overige spelers ontvangen 13 punten.

Geef je aan het einde van deze speelronde de goede moordenaar op dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 3 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

3 Ronde 3
Alle spelers ontvangen 6 punten. Geef je aan het einde van deze speelronde de goede moordenaar op dan ontvang je 5 punten. De moordenaar ontvangt 4 punten per keer dat zijn gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

BEGRIPPEN:

Alibi: het bewijs dat je niet op plaats delict was tijdens de moord.

Betrokkene: je bent recent in contact geweest met het slachtoffer. Voor het tijdstip van de moord heb jij een betrouwbaar alibi. Jouw opdracht is het vinden van de moordenaar. Je hebt de moord niet gepleegd.

Clues: Zijn onderzoeken die hebben plaatsgevonden bij een personage.

De volgende 6 onderzoeken kun je per personage opvragen:

1 Huiszoeking: onderzoek dat is verricht op het woonadres van het personage.

2 Proces-verbaal: opschrift een feitelijke vastgestelde overtredingen die is waargenomen door de politie.

3 Strafblad: officiële registratie van wetsovertredingen met een veroordeling.

4 Leugendetectortest: ondervraging van het personage waarbij de emotioneel geladen prikkels worden gemeten. Hoge prikkels geven aan dat het personage liegt.

5 Gedragsanalyse: waarbij gedragspsycholoog bekijkt of het personage een gedragsstoornis heeft, of een andere gedragsafwijking die buiten de norm valt.

6 Deskresearch: verzamelen en analyseren van persoonsgegevens uit databanken.

Het opvragen van clues kost 3 punten per keer. De punten worden in mindering gebracht op je puntentotaal. **Let op!** Een clue kan soms ook geen informatie opleveren.

Hoofdverdachte: je bent recent in contact geweest met het slachtoffer. Je hebt géén betrouwbaar alibi. Er zijn verklaringen en aanwijzingen die je als dader aanwijzen. Op de plaats delict zijn 2 sporen van jou gevonden. Je hebt de moord *niet* gepleegd. Je opdracht is het vinden van de moordenaar.

Moordenaar: in het moordspel gaat het om jou. Jij weet wanneer, hoe en waarom je de moord hebt gepleegd. Je hebt géén betrouwbaar alibi, er zijn verklaringen en 3 sporen op plaats delict die je kunnen veroordelen.

Je saboteert het moordonderzoek met valse compilatietekening, clues en sporen van de gesaboteerde. Zie opdracht moorddossier in app. Je ontvangt punten per keer jouw gesaboteerde wordt opgegeven als moordenaar.

De app gebruik je om te saboteren met valse informatie. Je hoeft zelf geen antwoorden in te voeren.

Motief: ieder personage heeft een motief voor moord of voor sabotage. Door personages te confronteren met afgegeven verklaringen en vragen van rechercheur Young Blood (zie pagina 7 van je moorddossier) wordt het motief per personage duidelijk.

De volgende 9 motieven zijn opgenomen in het moordspel:

- | | | |
|-------------------------------|---------------------------|----------------------|
| 1. Hebzucht/macht, | 2. Lust/Seks, | 3. Jaloezie/afgunst, |
| 4. Wrok/wraakzucht, | 5. Vraatzucht/Verslaving, | 6. IJdelheid/trots, |
| 7. Luiheid/onverschilligheid, | 8. Bedrog | 9. Angst. |

Let op! Eén motief kan meerdere keren voorkomen. Per personage is er maar één motief.

Paspoort: iedere speler ontvangt een paspoort van zijn/haar personage, zie pagina 4 van je moorddossier. Op het paspoort staan: naam, geslacht, nationaliteit, geboortedatum, lengte, bloedgroep, DNA en vingerafdruk. Op pagina 10 van je moorddossier vind je een overzicht van alle paspoorten van betrokken personages.

Sporen: op de plaats delict zijn 8 sporen gevonden, waarvan iedere speler 4 sporen heeft ontvangen. Door je 4 sporen te ruilen tegen 4 andere sporen van een tegenspeler maak je de serie van 8 sporen compleet. De 8 sporen vergelijk je met de paspoorten van de personages om tot een match te komen.

Verklaringen: rechercheur Young Blood heeft van een aantal betrokkenen en omstanders verklaringen genoteerd; welke gebruikt worden in ronde 2, zie pagina 7 van je moorddossier.

Lees de verklaringen en deel deze met de spelersgroep. Het is niet verplicht om verklaringen te delen. Rondom de verklaringen mag jezelf nieuwe vragen bedenken. Tijdens het verhoor mogen spelers elkaar aanvullen met verklaringen en vragen aan hetzelfde personage.

Vragen: In ronde 2 gebruiken spelers de vragen die rechercheur Young Blood heeft opgesteld, zie pagina 7 van je moorddossier. Tijdens het verhoor stel je de vragen aan de betreffende personages en hoor je wat ze te vertellen hebben. De vragen stel je in groepsverband.

Spelers mogen tijdens het verhoor elkaar aanvullen met vragen en verklaringen van hetzelfde personage. Je mag zelf aanvullende vragen verzinnen voor verhoor.