



# Spelregels

## Aantal spelers

CrimeTime speel je met minimaal 4 spelers. Er is geen maximum aan het aantal spelers. Speel je met meer dan 10 spelers? Verkort dan het verhoor door 1-op-1 gesprekken. Je bepaalt met elkaar hoe lang een verhoor mag duren. Gebruik een klok of kookwekker om de tijd bij te houden.

## Inhoud

Het CrimeTime dossier bestaat uit de volgende onderdelen:

- Samenvatting misdrijf
- Personage omschrijving
- ID-kaart
- Plattegrond omgeving
- Getuigenverklaringen
- Plattegrond plaats delict
- Aanwijzingen
- Antwoordvel

## Doel van het spel

Onderzoek wie van de aanwezige spelers de ontvoerder is en los het misdrijf op. Maak een lijst van verdachten op basis van getuigenverklaringen en bewijs dat een van de spelers op plaats delict is geweest, een motief heeft voor ontvoering en de verblijfplaats van de ontvoerde.

## Vorbereiding:

Afhankelijk van de gekozen spel opties heb je uitnodiging ontvangen met de mogelijkheid om zelf een personage te maken. Dit personage maakt onderdeel uit van het spel. Lees de informatie in het dossier en neem je personage door. Wie ben je, wat doe je, wat is je relatie met het slachtoffer en wat is je rol. Ben je een betrokkene, een verdachte of de ontvoerder?

- **Betrokkene**

Ben je een betrokkene in het spel, dan heb je niets met de ontvoering te maken. Er zijn geen aanwijzingen voor ontvoering. Je hoeft niet te liegen en te bedriegen.

# CRIMETIME

## A GAME OF MYSTERY

- **Verdachte**

Ben je een verdachte in het spel, dan zijn er aanwijzingen dat je iets met de ontvoering te maken hebt. Er zijn sporen gevonden op plaats delict en/of aanwijzingen voor een motief. Je hoeft niet te liegen en te bedriegen.

- **Ontvoerder**

Speel je de ontvoerder? Dan moet je andere spelers verdacht maken. Als enige heb je de juiste aanwijzingen in het dossier. Tijdens je verhoor mag je liegen en bedriegen. Maar pas op! Te veel liegen en bedriegen heeft geen zin. De hoeveelheid aanwijzingen achtervolgen je.

### **Het spel**

Haal uit het dossier je ID-kaart en draag deze zichtbaar bij je. Stel jezelf voor aan de spelers. Zeg wie je bent en wat je relatie is met het slachtoffer. Het voorstellen kan op een geheel willekeurige wijze. Speel je het spel met meer dan 10 spelers, dan stel je jezelf voor in een 1-op-1 gesprek.

### **Getuigenverklaring**

Na de voorstelronde ga je op zoek naar de verdachten. Gebruik hiervoor de getuigenverklaringen en plattegrond van de omgeving uit het dossier. Bij 8 of minder spelers zijn er 3 verdachten. Bij 9 spelers of meer zijn er 5 verdachten.

Vergelijk de ID-kaart van de spelers met de getuigenverklaringen. Welke spelers voldoen het meest aan de getuigenverklaring:

- Geslacht
- Ras
- Leeftijd
- Postuur
- Bovenkleding
- Onderkleding

Pas op! Niet alle getuigenverklaringen zijn betrouwbaar. Sommige zijn onvolledig en/of niet juist waargenomen.

Noteer je verdachten op het antwoordvel in het dossier.

# CRIMETIME

A GAME OF MYSTERY

## Aanwijzingen

Een van de verdachten is de ontvoerder, maar wie? Verhoor de spelers over de aanwijzingen en onderzoek de waarheid. Noteer welke speler of spelers bij de aanwijzingen horen.

Slechts één speler is op plaats delict geweest, heeft een motief voor ontvoering en weet de verblijfplaats. Bewijs je dat één speler hieraan voldoet, dan heb je de ontvoerder gevonden.

## De symbolen

De symbolen bij de aanwijzingen verklaren de volgende onderdelen:



Sporen op plaats delict



Geeft informatie over misdrijf



Geeft informatie over motief

Het spel is ten einde als alle aanwijzingen gebruikt zijn voor verhoor. Noteer je ontvoerder op het antwoordvel. Pas als alle spelers een keus hebben gemaakt maken de verdachten en de ontvoerder zich bekend.

## Puntentelling

De puntentelling is als volgt:

- Voor iedere goede verdachte krijg je 1 punt.
- Bewijs jij dat de ontvoerder op plaats delict is geweest, dan krijg je voor iedere goede tenlastelegging 1 punt.
- Juiste verblijfplaats, 1 punt.
- Juist motief, 2 punten.
- Los je het misdrijf op door de juiste ontvoerder aan te wijzen, dan krijg je 3 punten.

De speler met de meeste punten is de winnaar.



## **Wat nog meer?**

- In onderling overleg bepaal je wie er mag beginnen met het verhoor.
- Bepaal zelf met welke getuigenverklaring of aanwijzing je begint.
- Stel zo veel mogelijk open vragen met wie, wat, waar, waarom, wanneer of hoe.
- Heb je een lijst met verdachten dan mag je niet meer wijzigen. Je kunt nog wel alle spelers verhoren.
- De ontvoerder hoeft niet uit je lijst van verdachten te komen.

**© Copyright 2009 CrimeTime.nl**

Alle rechten voorbehouden

[www.crimetime.nl](http://www.crimetime.nl)