

Naam van het spel

Coroner

Ontwikkelaars

Katrien Van Bauwel

Mohamed Ikken

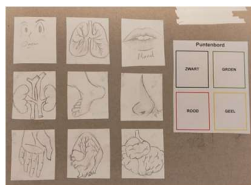
Jonas Thijs

Luca Lobbestael

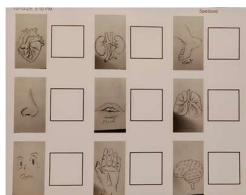
Korte samenvatting

In deze stad vol misdaad ligt er elke dag een ander lijk op je snijtafel. Probeer de verwondingen aan het lichaam als eerste in kaart te brengen en zorg dat jij het doorslaggevend bewijs aan de politie kan leveren.

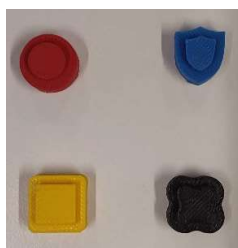
Materiaal



1 spelbord



4 scorekaarten (1 per speler)



40 pionnen (10 per kleur)

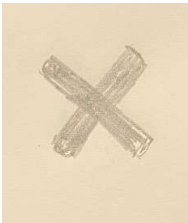


Ronde houten tokens

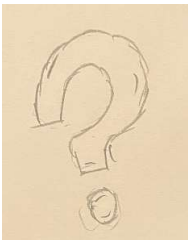
Onderzoekskaarten (bestaat uit 4 types kaarten)



Te onderzoeken lichaamsdelen



Verbodskaart

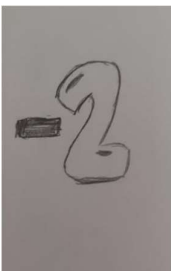


Keuzekaart

Verwondingskaarten (bestaat uit 3 types kaarten)



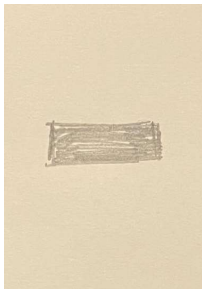
Pluskaart



Minkaart



Voordeelkaart



Nadeelkaart

Spelgids

Probeer zo snel mogelijk voldoende schade aan het lichaam vast te stellen, zodat jij het doorslaggevend bewijs aan de politie kan leveren voor je concurrenten dit doen.

Voor je begint

Zie bijlage 2: beginsituatie

- Leg het spelbord in het midden van de tafel
- Geef elke speler een pion naar keuze
- Leg bij elk lichaamsdeel op het spelbord een pion van elke speler die meespeelt. (dus als er drie spelers meespelen, dan ligt er op elk lichaamsdeel 3 verschillende pionnen)
- Verzamel het juiste aantal onderzoekskaart:
 - o 2 kaartjes per lichaamsdeel
 - o 1 keuzekaart (?) per speler
 - o 2 verbodskaarten (X) per speler
- Schud de verzamelde onderzoekskaarten en leg ze gedekt op tafel in de buurt van het spelbord. Voorzie plaats voor een aflegstapel
- Verzamel het juiste aantal verwondingskaarten:
 - o 2 **+1** kaarten per speler
 - o 2 **+2** kaarten per speler
 - o 2 **+3** kaarten per speler
 - o 1 **+4** kaart per speler
 - o Alle minkaarten (ongeacht het aantal spelers)

- 1 nadeelkaart (-) per speler
- 1 voordeelkaart (*) per speler
- Leg de tokens binnen handbereik
- Elke speler krijgt een eigen scorekaart en zet daar een pion van zijn kleur op. Zo weet je tijdens het spel welke speler met welke kleur speelt.

Spelverloop

Spreek af wie mag beginnen met spelen. De beurten verlopen met de wijzers van de klok mee.

Elke beurt bestaat uit twee onderdelen. Eerst neemt de speler de bovenste onderzoekskaart van de stapel. Hij voert de actie uit die aan die kaart verbonden is.

Als tweede neemt hij een verwondingskaart van de tweede stapel. Hij voert dan de actie uit die verbonden is aan de verwondingskaart. Het is mogelijk dat de speler een tweede verwondingskaart moet nemen.

Je mag een lichaamsdeel alleen onderzoeken als er een pion van jouw kleur opstaat.

Wanneer je beide stappen hebt uitgevoerd is het aan de volgende speler

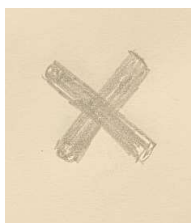
Als je bij een bepaald lichaamsdeel 5 of meer verwondingen hebt vastgesteld (op dat moment liggen er 5 of meer tokens op een vakje op je scorekaart) dan mag je een token op jouw vakje op het puntenbord leggen.

Wie als eerste twee punten op het puntenbord heeft, wint het spel.

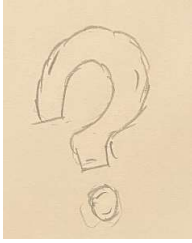
De onderzoekskaarten:



Als er een pion van jou op het overeenkomstig lichaamsdeel op het spelbord staat, mag jij dit lichaamsdeel onderzoeken. Anders verlies je je beurt voor deze ronde. Trek een verwondingskaart om te kijken hoeveel schade je ontdekt aan het overeenkomstig lichaamsdeel



Met deze kaart kan je het een andere speler moeilijk maken. Haal van een andere speler een pion naar keuze van het spelbord. Voor de rest van het spel mag die speler dat lichaamsdeel niet meer onderzoeken.



Je mag zelf kiezen welk lichaamsdeel je wil onderzoeken, zolang er op dat lichaamsdeel op het spelbord nog een pion van jou staat. Je beslist éérst welk lichaamsdeel je wil onderzoeken, voor je een verwondingskaart trekt. Je mag met andere woorden de keuze van het lichaamsdeel niet laten afhangen van de getrokken verwondingskaart.

De verwondingskaarten:



Dit geeft weer hoeveel verwondingen je hebt gevonden aan het onderzochte lichaamsdeel. Neem het aantal tokens dat op de kaart staat en leg deze naast het overeenkomstig lichaamsdeel op jouw scorekaart.



Bij nader inzien heb je bepaalde verwondingen niet goed opgeschreven. Je verliest verwondingstokens voor het onderzochte lichaamsdeel. Verwijder evenveel tokens van je scorekaart als er op de verwondingskaart staat.



Deze voordeelkaart maakt een pluskaart dubbel zoveel waard. Je hoeft de kaart niet onmiddellijk in te zetten, je mag hem bewaren en inzetten wanneer het jou het beste uitkomt. Trek je een voordeelkaart, dan mag je nog een tweede verwondingskaart trekken om te weten hoeveel schade jij kan vaststellen aan het getrokken lichaamsdeel.



Met deze minkaart kan je een andere speler benadelen. Een pluskaart wordt daarmee een minkaart. Je hoeft de kaart niet onmiddellijk in te zetten, je mag deze bijhouden en inzetten tijdens de beurt van een andere speler. Als een speler dan een pluskaart heeft getrokken, kan jij hem de nadeelkaart geven en dan wordt zijn pluskaart een minkaart. Trek je een nadeelkaart, dan mag je nog een tweede verwondingskaart trekken om te weten hoeveel schade jij kan vaststellen aan het getrokken lichaamsdeel.

Revisie:

Feedback na playtesting:

- Het is veel te makkelijk om te winnen tegen de dader. De politie wint bijna altijd.
- Overwinning hangt vooral af van geluk, er is bijna geen strategie mogelijk.

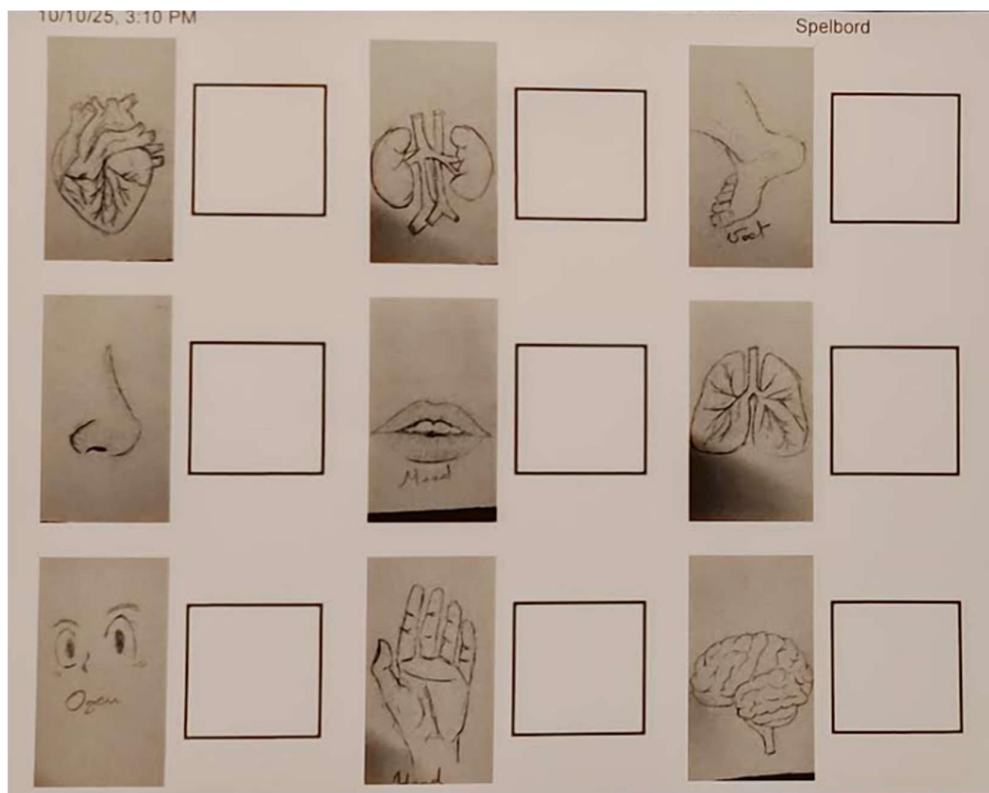
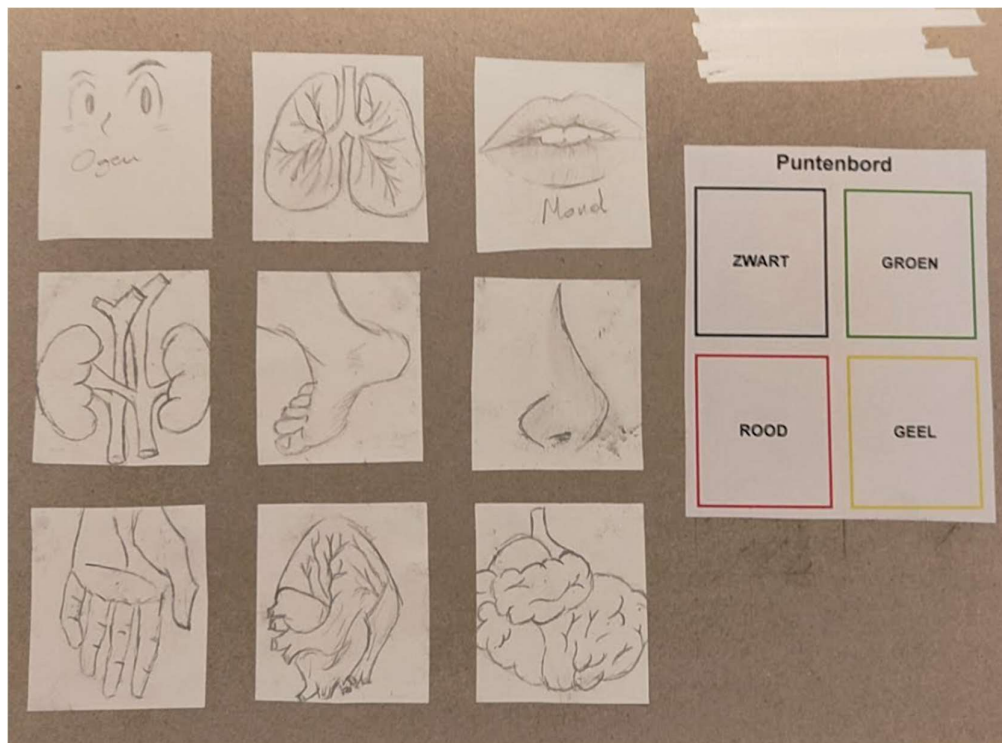
Radical revision:

Het spel is omgevormd van een coop naar een competitief spel. Het basisidee, het onderzoeken van lichaamsdelen om de politie te helpen de dader te vatten, blijft behouden. Maar de andere spelers zijn nu concurrenten.

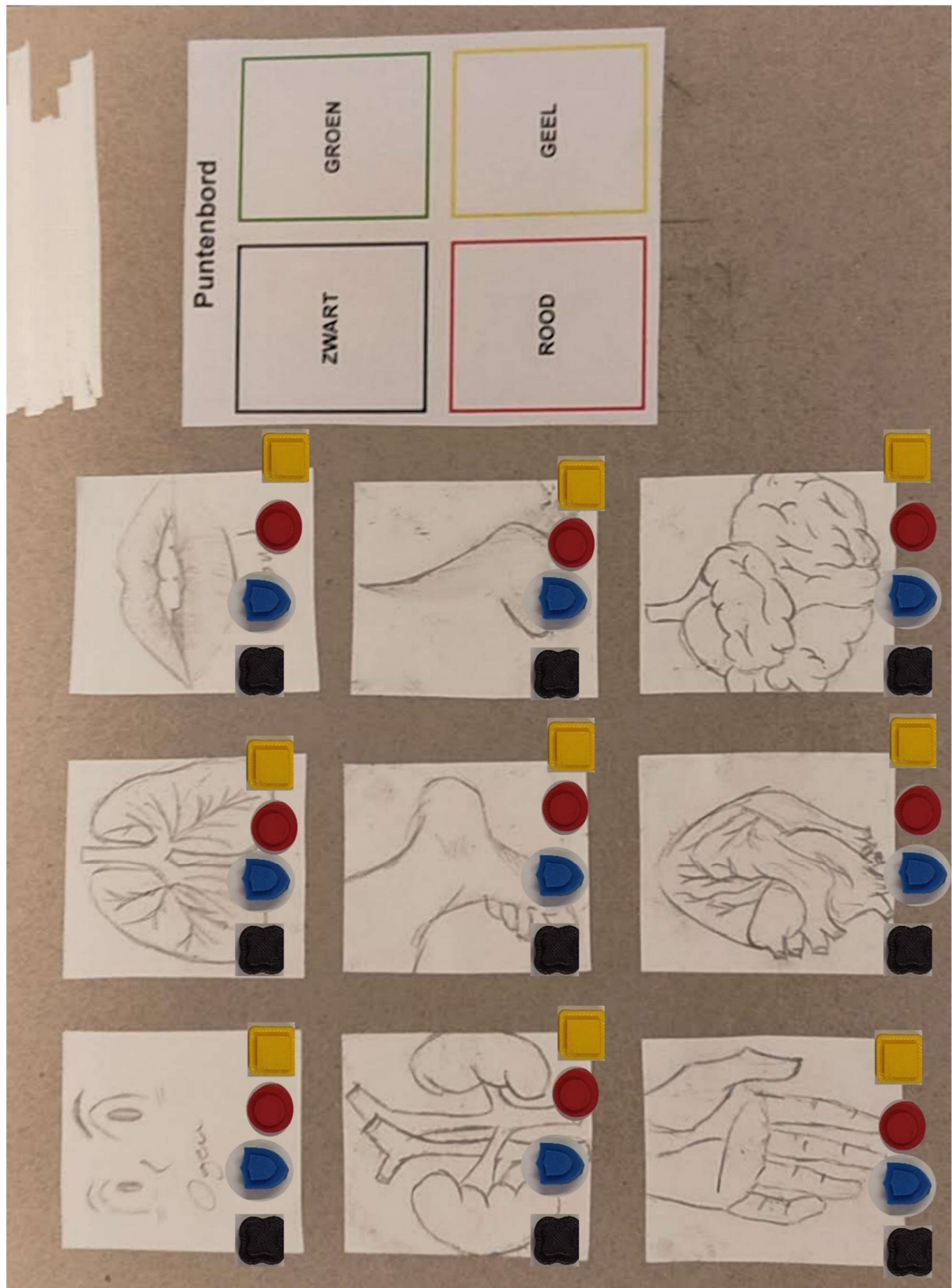
Iedereen start met gelijke kansen, maar door bepaalde kaarten tactisch in te zetten kan je jezelf voordelen geven en andere spelers nadelen. Er is een voordeelkaart die ervoor zorgt dat je dubbel zoveel verwondingen kan vaststellen. Je kan andere spelers verbieden bepaalde lichaamsdelen te onderzoeken, of je kan een pluskaart van een andere speler omvormen naar een minkaart. Op die manier kan je strategische keuzes maken en heb je een overwinning meer zelf in de hand.

Bijlages

Bijlage 1: spelbord en scorekaart



Bijlage 2: beginsituatie



Bijlage 3: winsituatie

