

# 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 zo goed mogelijk in kaart te brengen en help de politie om de dader op te pakken voor de dader ermee wekomt.

## Materiaal



1 spelbord



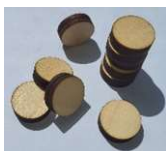
1 daderpion



1 politiepien



4 gekleurde pionnen (1 per speler)



Ronde houten tokens

**Onderzoekskaarten (bestaat uit 4 types kaarten)**



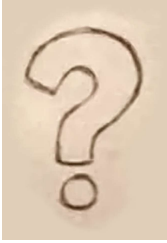
Te onderzoeken lichaamsdelen



Verboden lichaamsdelen



De politieagent



Keuzekaart

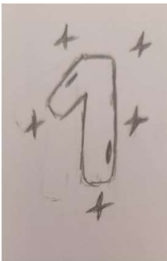
### Verwondingskaarten (bestaat uit 3 types kaarten)



Pluskaart



Minkaart



Voordeelkaart

## Spelgids

Alle spelers spelen samen om de verwondingen aan het lichaam in kaart te brengen en de doodsoorzaak te ontdekken voor de dader ermee wegkomt.

### Voor je begint

Zie bijlage 2: beginsituatie

- Leg het spelbord in het midden van de tafel
- Geef elke speler een pion naar keuze
- Bepaal wie met het spel mag beginnen, geef deze speler de daderpion

- Verzamel alle kaarten met verboden lichaamsdelen. Schudt de kaarten en trek er blind drie kaarten uit. Deze kaarten leg je bij de andere onderzoekskaarten, de rest van de verboden lichaamsdelen doen niet mee tijdens het spel. Deze kaarten leg je dus apart.
- Schudt de onderzoekskaarten, leg ze gedekt op tafel en voorzie ernaast plaats voor een aflegstapel
- Doe hetzelfde met de verwondingskaarten
- Leg de tokens en de politie pion binnen handbereik

## Spelverloop

De speler met de daderpion zet om te beginnen de dader aan het begin van de vluchtroute. Deze speler blijft gedurende het hele spel verantwoordelijk voor de daderpion. Aan het begin van zijn beurt moet hij de daderpion altijd één stapje verder op de vluchtroute zetten.

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. Mogelijk moet hij een tweede onderzoekskaart van de stapel nemen.

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

Op het einde van de beurt legt de speler zijn getrokken kaarten op de overeenkomstige aflegstapels, tenzij anders staat beschreven bij die specifieke kaart. Als de trekstapel onderzoekskaarten of verwondingskaarten op is, dan schud je de aflegstapel en maak je hier de nieuwe trekstapel van.

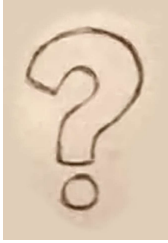
### De onderzoekskaarten:



Als een speler een kaart trekt met een lichaamsdeel erop, dan verplaatst hij zijn pion naar het overeenkomstig lichaamsdeel op het spelbord. Staat er al een andere speler op deze plaats of ligt er een token op het lichaamsdeel, dan verliest de speler zijn beurt. Zijn pion blijft staan op de huidige plaats.



De speler heeft een verboden lichaamsdeel getrokken. Er wordt een token op het lichaamsdeel gelegd. Dit lichaamsdeel mag voor de rest van het spel niet meer onderzocht worden. Deze kaart wordt apart gelegd, niet op de aflegstapel. De speler mag een nieuwe onderzoekskaart van de stapel trekken.



De speler mag zelf kiezen welk lichaamsdeel hij van naderbij wil onderzoeken. Hij verzet zijn pion naar dat lichaamsdeel.



Je hebt de politie eindelijk overtuigd dat het om een verdacht overlijden gaat. Je mag de politiepion op het spelbord zetten. Te beginnen vanaf de rode vakjes. Leg de kaart apart, niet op de aflegstapel.

De speler mag een nieuwe onderzoekskaart van de stapel nemen.

### 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 op verwondingsvak links op het spelbord.



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



Een ronde lang heb je betere instrumenten ter beschikking. Een pluskaart is 1 of 2 verwondingen meer waard, maar een minkaart zorgt ervoor dat je ook 1 of twee verwondingen extra verliest. De speler die deze kaart trekt legt deze zichtbaar op het spelbord. Dan neemt hij een nieuwe verwondingskaart om zijn ronde te kunnen spelen. Wanneer deze speler terug aan de beurt is, neemt hij de voordeelkaart van het spelbord en legt deze op de aflegstapel.

Eens de politiepion in het spel is, mag deze verzet worden richting de dader, telkens er voor een bepaald lichaamsdeel 5 verwondingen zijn vastgesteld. Pas als de politiepion zich op de witte vakjes bevindt is hij in staat de dader te pakken te krijgen. Slagen de

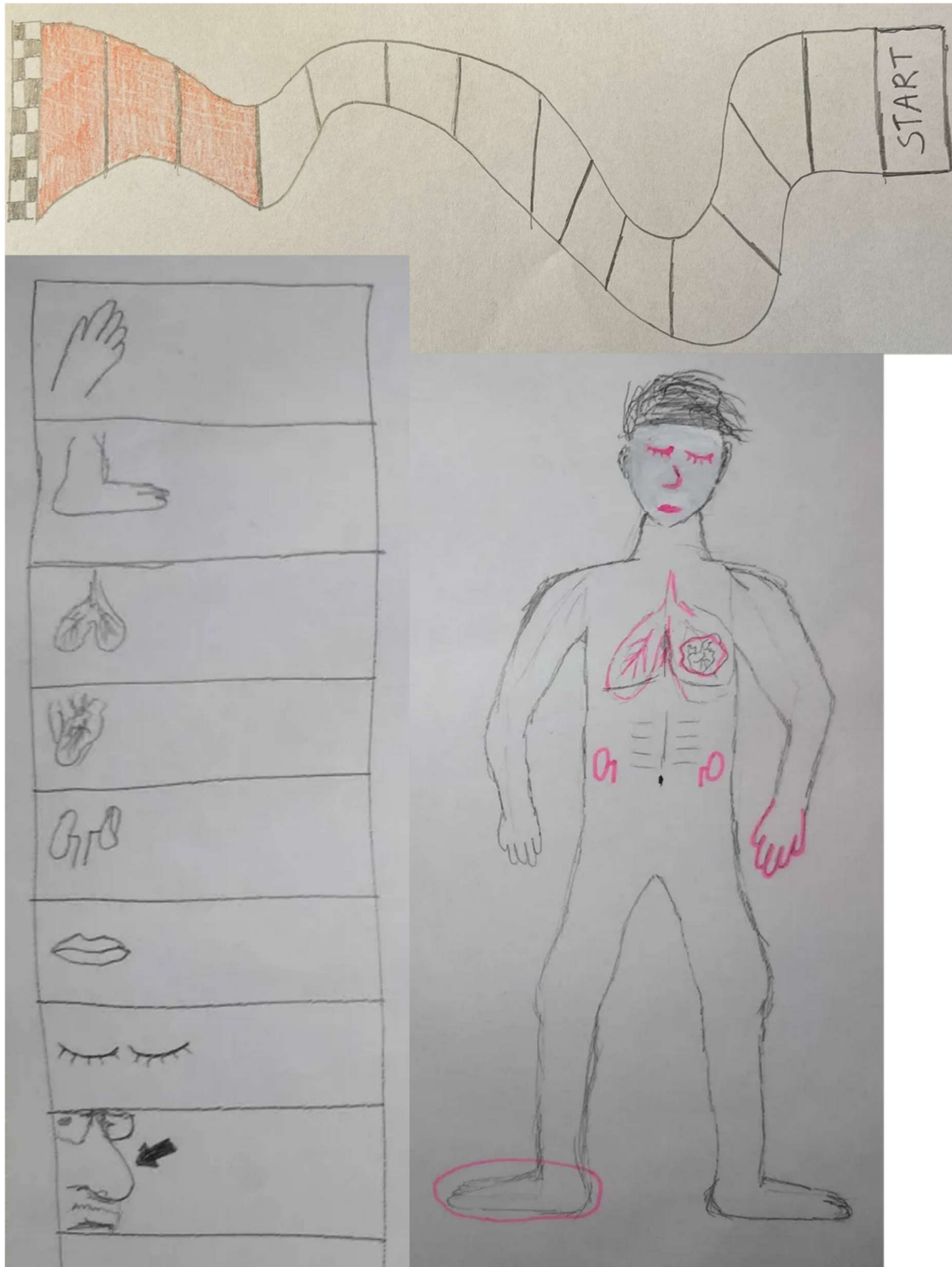
spelers erin om de dader te pakken voor hij aan het einde van de vluchtroute is, dan zijn de spelers gewonnen. Anders gaat de dader vrijuit.

Probeer bij een volgend spel jezelf te overtreffen door de dader vroeger op zijn vluchtroute te vatten.

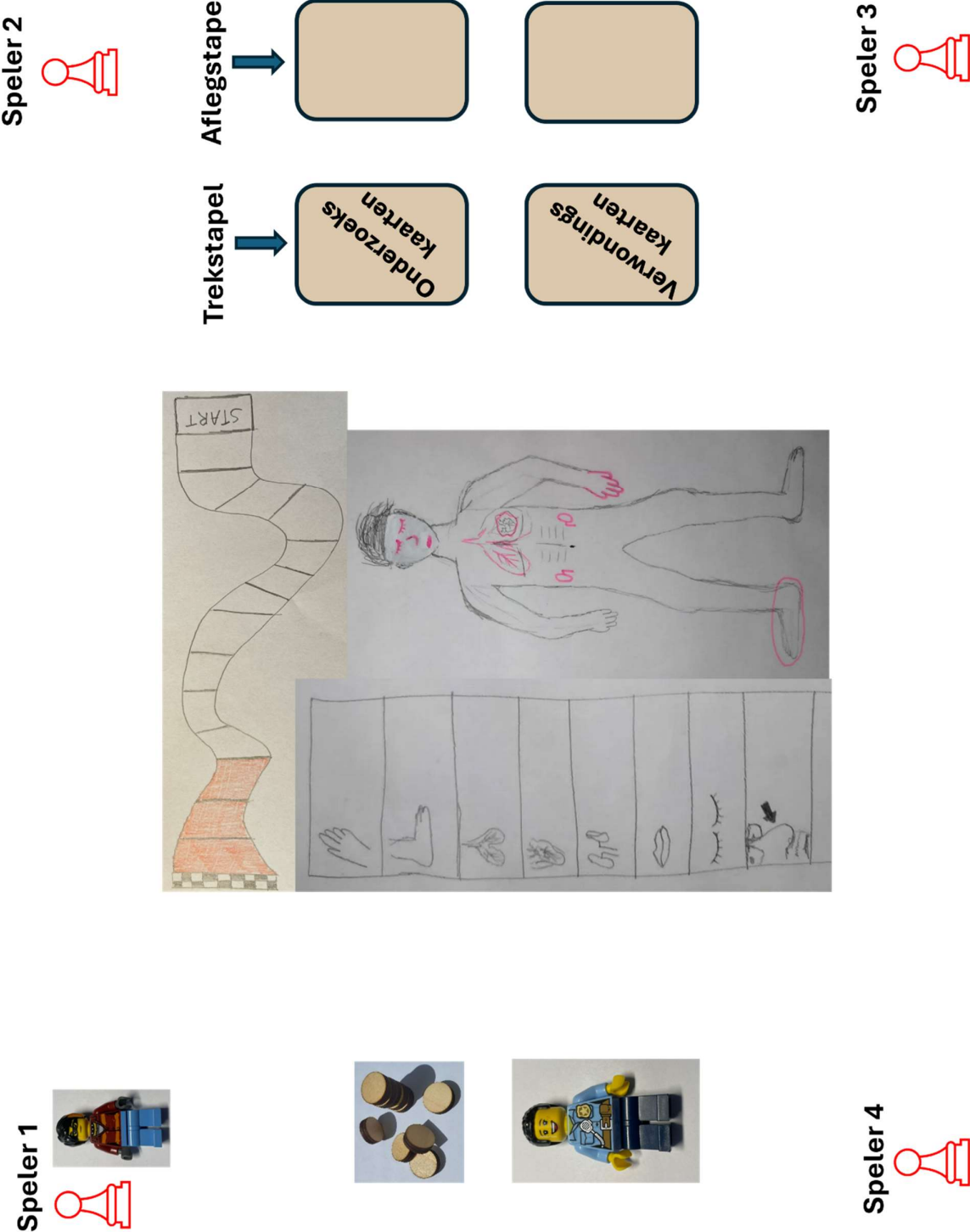
De politieagent hoeft niet achteruit op de vluchtweg. Als er eenmaal 5 of meer verwondingen zijn vastgesteld, worden voor dat lichaamsdeel geen tokens meer weggehaald.

## Bijlages

### Bijlage 1: spelbord



Bijlage 2: beginsituatie





Bijlage 3: winsituatie

Speler 2



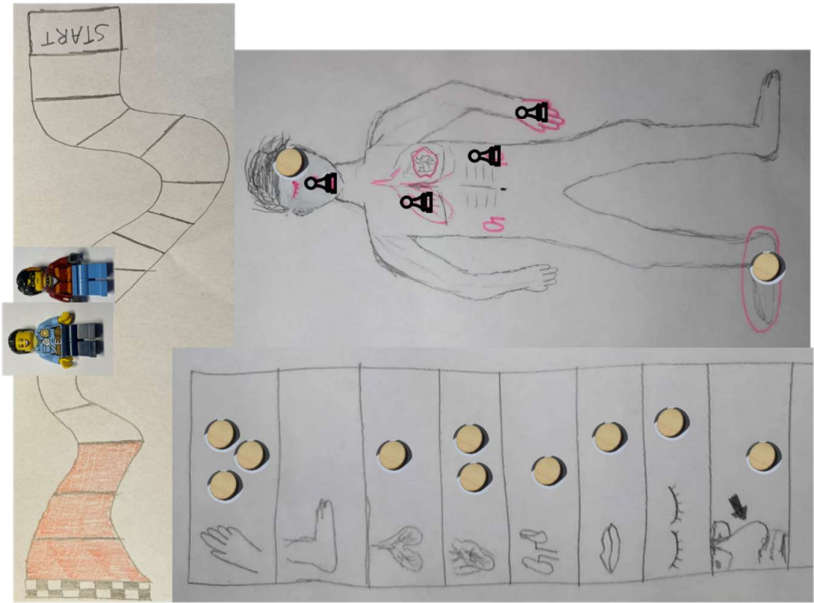
Aflegstapel



Trekstapel



Speler 3



Speler 1



Speler 4

